

T.C
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

KAVRAMDAN GÖRSELE “PHILOGRAPHIC (FİLOGRAFİK)”

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Abdulkadir KADIRHAN

DİYARBAKIR-2024

**T.C
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

KAVRAMDAN GÖRSELE “PHILOGRAPHIC (FİLOGRAFİK)”

Abdulkadir KADIRHAN

Doç. Dr. Barış AYDIN

DİYARBAKIR-2024

D.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

**Bu çalışma jürimiz tarafından Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalına YÜKSEK
LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir. 25 / 06 / 2024**

Başkan : Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Barış AYDIN

Üye : Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Halil DEMİR

Onay

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Unvan Adı SOYADI

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Tezimin içerdİĐİ yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadıĐımı ve bu tezi DÜ EĐitim Bilimleri Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediĐimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduĐunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynaĐa eksiksiz atıf yapıldıĐını, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiĐimi beyan ediyorum.

Abdulkadir KADIRHAN

25 / 06/ 2024

ÖNSÖZ

Algılanan dış gerçekliğin, mağara yüzeylerinden günümüz dijital ekran aygıtlarına kadar mevcut ifade biçimlerinin aksine farklı anlayış biçimleriyle aktarıldığı bilinmektedir. FiloGrafik(PhiloGraphic) anlayışı da bu çağın görsel evreninde görmenin, algılamanın, iletişimin ve tasarımın değiştiği-dönüştüğü bir denklemde farklı, yaratıcı ve eleştirel bir alan oluşturacağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda ‘Kavramdan Görsele PhiloGraphic (FiloGrafik)’ adlı çalışmanın hayata geçirilmesi sürecinde bilgi ve tecrübelerini esirgemeyen, araştırmanın her bir aşamasında görüşleriyle beni destekleyen, akademik bağımsızlık ilkesini her anda bana hissettiren ve en önemlisi yüksek lisans eğitimim boyunca her konuda yol gösterici davranışları ve tasarımcı Neville Boody’ın ifade ettiği “söylemek istediğim kesin doğruların olmadığıdır. Yapılandan başka bir alternatif her zaman mevcuttur” sözü ekseninde bir eğitim-araştırma süreci deneyimlettiği için değerli danışman öğretmenim Barış AYDIN’ a, eğitim-öğretim yaşamım boyunca emeklerini bir an bile eksik hissetmediğim aileme, gerekli kaynaklar ve değerli önerilerini ileten arkadaşlarıma ve son olarak uzun bir sürecin sonunda araştırmanın nihayete erdirilmesi için değerli düşünceleriyle vakit ayıran jüri üyelerinden Ali Osman ALAKUŞ ve İbrahim Halil DEMİR’e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Abdulkadir KADIRHAN

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	viii
GÖRSELLERİN LİSTESİ	x
KISALTMALAR LİSTESİ	xiv
1. GİRİŞ.....	1
1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ.....	3
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI - ÖNEMİ.....	4
1.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLIKLARI.....	5
2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1. GÖRSEL İLETİŞİM VE ALGILAMA	6
2.1.1. İletişim.....	6
2.1.2. Görsel.....	9
2.1.3. Görsel iletişim	12
2.1.4. Görsel Algılama	18
2.2. GRAFİK TASARIM	25
2.2.1. Tasarım Eğitimi.....	25
2.2.1.1. Eğitim	25
2.2.1.2. Tasarım	27
2.2.2. Tasarım Elemanları Ve İlkeleri.....	30
2.2.2.1. Tasarım Elemanları.....	31
2.2.2.2. Tasarım İlkeleri.....	51
2.2.3. Grafik Tasarım	66
2.2.3.1. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi.....	70
2.2.3.2. Türkiyede Grafik Tasarım	81
2.3. POSTER TASARIMI.....	88
2.3.1. Poster	88
2.3.2. İzmler, Hareketler, Anlayışlar.....	99
2.3.3. Minimalizm.....	149
2.4. FİLOGRAFİK(PHILOGRAPHIC).....	155

2.4.1. Kelimelerden Görsellere	155
2.4.2. FiloGrafik (PhiloGraphic)	162
3. YÖNTEM.....	168
3.1. ARAŞTIRMA MODELİ	168
3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM	168
3.3. VERİLERİ TOPLAMA ARAÇLARI	169
3.4. VERİLERİN ANALİZİ	169
4. BULGULAR	170
4.1. GENİS CARRERAS / PHILOGRAPHIC (FİLOGRAFİK)	170
4.2. MATTEO CİVASCHİ / SHORTOLOGY (KISATOLOJİ)	179
4.3. MUSA ÖZEN / PHOBİA (FOBİ).....	188
4.4. PIERRE MENDELL	196
4.5. UYGULAMA ÇALIŞMALARI	203
4.5.1. 'FiloGrafik (PhiloGraphic)' isimli çalışma	204
4.5.2. 'Gerontokrasi (Yaşlılar yönetimi)' isimli çalışma	206
4.5.3. 'Tekbencilik (Solipsizm)' isimli çalışma	208
4.5.4. 'Evrin (Evolution)' isimli çalışma	210
4.5.5. 'Dogma' isimli çalışma	212
5. SONUÇ	214
6. KAYNAKLAR.....	219
7. ÖZGEÇMİŞ.....	226

ÖZET

Kavramdan Görsele “FiloGrafik (PhiloGraphic)”

İnsanoğlunun piktografik değerlere sahip İdeogram(kavram-yazı), Logogram(anlam-harf) ve Syllogram(hece yazısı) gibi görsel ifade biçimleriyle kendi deneyimlerini ifade etmek, gelecek nesillere mesajlar bırakmak, bilgi, kanun ve kuralları aktarmak için farklı ifade biçimleri kullandığı bilinmektedir. Bu paralelde tasarım yoluyla iletişim dünyasının, günümüze varıncaya kadar, kelimelerden imgelere, imgelerden kelimelere döngüsü içerisinde bir gelişim ve dönüşüm geçirdiği söylenebilir. Yaşanan gelişim ve dönüşüm ile birlikte iletişim ağı ve bilginin algılanması, odaklanmadaki problemler görsel ifade biçimlerinin kolaylaştırıcı etkisine ihtiyacı ortaya çıkartmaktadır. Özellikle karmaşık metinsel bilgilerin algılanabilmesi, gündelik yaşamda yüz binlerce kelime kullanımı yerine görselleştirilen kavramlar, toplumsal arenada her kesimden kitleye hitap edebilmekte ve görselliğin önem kazandığı günümüzde algılama-odaklanma problemlerini ortadan kaldıracıdır. Tam da bu noktada çalışmanın ana unsuru olan ‘PhiloGraphic(FiloGrafik)’ olgusu hem eğitim kademelerinde hem de gündelik yaşamda belirli konularda kavramların görselleştirilmesi adına fayda sağlayabileceği düşünülmektedir. Temelinde yazınsal değerlerin olduğu felsefe disiplini ile ana unsurunu ideogram ve piktogram gibi görsel elemanların oluşturduğu grafik tasarım disiplininin bir araya gelmesiyle oluşturulan ‘FiloGrafik’ anlayışı, felsefik kavramların temel form öğeleri ve piktogramlar ile birlikte geometrik şekiller yoluyla sade ve minimal bir üslupla görselleştirilmesi ve mesajın duyarlılık sınırlılığına göre renk tercihiyle görsel bir ifade biçimi inşa edilerek aktarılmaktadır. Bu olgu gerçekleştirilirken grafik tasarım ürünü poster tasarımlarından faydalandığı söylenilebilir. ‘FiloGrafik’ poster tasarımlarında görünen sadelik, kavramların aktarılması için sayfalarca kitap yerine tasarımın gramatik olguları ve kreatif bir anlayış sayesinde komplike ve yazınsal literatürde anlaşılabilirliği zor olan felsefik teorilerin yaşamın her kademesine hitap edecek seviyelere getirilebileceği görülmektedir. Özellikle günümüz görsel evrenindeki odaklanma sürelerinin kısalması ve yazınsal literatür yerine görsel literatüre ilginin artması ‘FiloGrafik’ ve benzeri tasarımların yaşamın her alanında kolaylaştırıcı etkisi yadsınamaz bir gerçeklik kazanmaktadır. Bilhassa dijital görsel araçların arttığı alanlarda ve bilişsel gelişim açısından soyut dönem öncesi bireyler için eğitici ve kreatif bir materyal olarak kullanılabilirliğini görmek mümkündür.

Bu kapsamda ihtiyaç duyulan gereksinimler çerçevesinde araştırmaya konu olan “FiloGrafik” olgusunun, algılamada zihinsel bir efor harcamaya sebebiyet veren felsefik kavramlar ile birlikte gündelik terimlerin de sadeleştirilip anlaşılabilir bir seviyede poster tasarımı olarak uygulanması hedeflenmektedir. 18. yüzyılın sonlarından itibaren ortaya çıkan ve belli bir durumu, olguyu, kavramı veya gündelik terimi ulaştırmak istediği kitleye aktarmak amacıyla tasarımcıya/sanatçıya hizmet eden grafik tasarım ürünü poster tasarımları, tasarım eğitiminde gramatik olguları göz önünde bulundurarak felsefik kavramlar ile birlikte gündelik terimlerin de sade bir biçimde görselleştirme eylemini gerçekleştirmektedir. Bu doğrultuda araştırmada ele alınan kavramların görselleştirilmesi için bir uygulama alanı oluşturulup mevcut tasarımlar çerçevesinde üretilen çalışmalarla beraber tasarım ilke ve elemanları kapsamında değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: FiloGrafik (PhiloGraphic), Poster tasarımı, Görsel Algılama, Görsel İletişim, Grafik Tasarım

ABSTRACT

From Concept to Visual "PhiloGraphic"

It is known that human beings use various forms of expression to convey their own experiences, leave messages to future generations, and transfer information, laws, and rules. Visual expression forms such as Ideograms (concept-writing), Logograms (meaning-letter), and Syllograms (syllabic writing) with pictographic values are employed for this purpose. Similarly, the world of communication through design has evolved and transformed from words to images and from images to words over time. With the development and transformation experienced, the communication network and the perception of information have highlighted the need for the facilitating effect of visual forms of expression. Particularly in today's world where visibility holds increasing importance, visualized concepts can effectively address the perception-focusing issues arising from the complexity of textual information, rather than using extensive verbiage. Such visual expressions can appeal to audiences from all social segments in various contexts. At this juncture, 'PhiloGraphic,' the core focus of this study, is deemed beneficial for visualizing concepts in specific subjects, both in educational contexts and daily life. 'PhiloGraphic' integrates the disciplines of philosophy, which is rooted in literary values, and graphic design, which predominantly employs visual elements like ideograms and pictograms. This integration visualizes philosophical concepts in a simple and minimalistic style, utilizing geometric shapes and basic forms, along with color preferences that adhere to the sensitivity constraints of the message. In realizing this phenomenon, it can be observed that graphic design, particularly through poster designs, plays a significant role. The simplicity evident in 'PhiloGraphic' poster designs eschews lengthy textual explanations and instead conveys complex philosophical theories, traditionally challenging in literary discourse, in a manner accessible to all levels of comprehension through creative interpretation. Especially in today's visually-oriented world, where attention spans are shortened and there is a growing preference for visual over literary content, the facilitative impact of 'PhiloGraphic' and similar designs across all spheres of life becomes increasingly apparent. Particularly in domains witnessing a surge in digital visual tools and in terms of cognitive development, these designs can serve as educational and creative resources even before entering the abstract phase of understanding. In this context, the 'PhiloGraphic' phenomenon under study aims to apply as

poster designs, simplifying philosophical concepts and everyday terms that demand mental exertion for comprehension. Originating in the late 18th century, graphic design product poster designs have been instrumental in visually communicating specific situations, phenomena, concepts, or everyday terms to target audiences. They facilitate the visualization of philosophical concepts and everyday terms in a straightforward manner, guided by grammatical principles within design education. In this direction, it is aimed to create an application area for the visualization of the concepts discussed in the research and to evaluate them within the scope of design principles and elements together with the works produced within the framework of existing designs.

Keywords: PhiloGraphic, Poster Design, Visual Perception, Visual Communication, Graphic Design

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

<u>Şekil No</u>	<u>Şekil Adı</u>	<u>Sayfa No</u>
Şekil 1.	Shannon ve Weaver İletişim Modelinden uyarlama	7
Şekil 2.	Görme Süreci.....	10
Şekil 3.	Görsel Olan	11
Şekil 4.	Piktografi, Logografi, Çivi yazı sistemlerinin anlamı	15
Şekil 5.	Latin ana harfinin oluşumu serüveni	16
Şekil 6.	Figür-Arkaplan ilişkisine dair örnekler	21
Şekil 7.	Algısal gruplama	22
Şekil 8.	Benzeşme-Ayrışma	23
Şekil 9.	Süreklilik.	24
Şekil 10.	Tasarım Eğitimi Etkileyen Faktörler.	26
Şekil 11.	Tasarım Süreci.....	28
Şekil 12.	“A-Diyagonal çizgiler, B-Yatay çizgiler, C-Eğri çizgiler, D-Dikey çizgiler	33
Şekil 13.	Hanri Matisse “Ayna önünde diz üstü duran nü”, 1937, ön taslak kontur çizgilere örnek	34
Şekil 14.	Paul Rand IBM (International Business Mechines), logo, 1962. Gözün bir şekli tamamlamasına yönelik örnek bir çalışma.....	35
Şekil 15.	İki boyutlu düzenlemeler ve onların üç boyutlu denklemleri.....	38
Şekil 16.	Renk çemberi üzerinde ton ve değer	44
Şekil 17.	Renk tayfı	47
Şekil 18.	Renk çemberi.....	48
Şekil 19.	A-Sıcak renkler, B- Soğuk renkler	49
Şekil 20.	A- Fiziksel olarak renklerin algılanmasında Ton (Hue) değerler, B- Değer (Value), bir rengin açıklığı veya koyuluğu, C- Bir rengin yoğunluğu, doygunluğu	49
Şekil 21.	RGB-CMYK, Dijital sentez kuramları.....	50
Şekil 22.	Görsel tasarımda simetrik, asimetrik ve radyal denge şemaları	53
Şekil 23.	İki boyutlu biçimlendirme, akışkan ritim, öğrenci projesi	54
Şekil 24.	İki boyutlu biçimlendirme, hareket, öğrenci projesi	56
Şekil 25.	Altın kesit	59
Şekil 26.	Fenike alfabesi(İ.Ö.1500).....	75
Şekil 27.	‘Anlamak’ sözcüğünün Çin Alfabesindeki evrimi, önceleri piktogram özelliği gösteren yazılar giderek soyut fırça darbelerine dönüşmüştür	77
Şekil 28.	Johann Gurenberg’in harf döküm sistemi	78
Şekil 29.	Latin alfabesinde yer alan ‘A’ harfinin sembolik dönüşümü.	156

Şekil 30. Otto Neurath tarafından tasarlanan ISOTYPE piktografaları.	158
Şekil 31. Semantografi sembol sistemi, Charles Bliss, 1975.	159
Şekil 32. Temel Locos işaretleri	160
Şekil 33. Barış Sembolü, Gerald Holtem, 1958.	161



GÖRSELLERİN LİSTESİ

<u>Görsel No</u>	<u>Görsel Adı</u>	<u>Sayfa No</u>
Görsel 1.	Altamira Mağarası stilizasyonlarından bir kesit	14
Görsel 2.	Pompei şehrindeki seçim sloganları.	17
Görsel 3.	Henri Matisse, 'İcarus' şablon tekniği, 1943, Soyut şekillere örnek	36
Görsel 4.	Robert Morris, 'İsimsiz', 1965-71	39
Görsel 5.	Roy Lichtenstein, Kız Üzerine Düşünceler, Litografi, 1990	40
Görsel 6.	Jan TSCHICOLD, Sergi afişi, Basel 1937.....	42
Görsel 7.	Öğrenci çalışması, Tipografi, elle kesim ve kolaj(açık-koyu ton değeri zıtlığına örnek).....	45
Görsel 8.	Farklı tasarım disiplinlerinde ritim	55
Görsel 9.	Görsel tasarımda doku, renk ve geometrik formlarla hareket örneği	57
Görsel 10.	Piet Zwart, Hollanda kablo fabrikası için basın ilanı, 1925.....	58
Görsel 11.	Görsel tasarımda renk ve biçimle vurgu oluşturma örneği.....	60
Görsel 12.	Ivan Chermayeff, 'Cousin Bette' Mobil masterpiece theatre afiş, 1972	62
Görsel 13.	Henryk Tomaszewski, 'Theatre des nations-entree', afiş, 1975.....	64
Görsel 14.	Paul Rand, 'IBM Corporation', afiş, 1981.....	66
Görsel 15.	Shigeo Fukuda, 'Victory 1945' afiş, 1975.....	69
Görsel 16.	Mağara yüzeylerinde bulunan el şablonları	71
Görsel 17.	İnsanlar 50000 yıl önce piktografik simgelere dayalı bir iletişim sistemi kurmuşlardı.....	72
Görsel 18.	Eski Krallık dönemi mezarlarında bulunan hiyeroglif kabartmalar	74
Görsel 19.	Jules Chéret, bir gazete için afiş tasarımı, taşbaskı, 1889.....	79
Görsel 20.	Türkiye'de basılan il resimli kitap olan 'Tarih-i Hind-i Garbi'de yer alan illüstrasyon.....	82
Görsel 21.	Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nun amblemi.....	84
Görsel 22.	Bülent Erkmen, Avrupa okçuluk şampiyonası afişi, 1986	85
Görsel 23.	Namık Bayık, Pul.....	87
Görsel 24.	Jules Chéret, ormandaki dişi geyik (la biche au bois), afiş, 1866.....	89
Görsel 25.	Jules Chéret, Valentino balosu (Valentino bal), 1872	90
Görsel 26.	Yunus inci, film festival afişi.....	93
Görsel 27.	Ata Yakup Kaptan, sağlık afişi	94
Görsel 28.	Kargo tanıtım reklam afişi	95
Görsel 29.	Philip Celeste, kağıt kesme yöntemiyle yapılan politik bir afiş.....	96
Görsel 30.	William Morris, fulyalar, kumaş deseni, 1891	100

Görsel 31. William Moris, Canterbury efsaneleri kitabından bir sayfa tasarımı, 1896 ...	102
Görsel 32. Kikumaro, matsubaya evinden geyşa ichikawa ve iki hizmetçisi kinto ve suimen, tahta baskı, 1800	103
Görsel 33. Jules Chéret, afiş tasarımı, 1899	104
Görsel 34. Joseph Olbrich, Seccession binasının girişinin illustre edildiği sergi afişi, 1899	106
Görsel 35. Ludwig Hohlwein, Marco polo çayı (Marco polo-tee) için afiş, 1910	107
Görsel 36. Peter Behrens, AEG Quarz lambası(Quezlampe) için broşür kapağı, 1908	108
Görsel 37. Pablo Picasso, Avigon’lu kızlar (Les demoselles d’avignon), 1907	110
Görsel 38. Georges Braque, İskambil kağıtlı ölüdoğa(Still life with playing cards), 1912	111
Görsel 39. Fernand Léger, Diskler ve kent(Disks and town), 1919-1920.....	112
Görsel 40. Filippo Marinetti, fütürist özgürlüğe doğru sözcükler(Le mots en liberté futuristes), 1915.....	113
Görsel 41. Raoul Hausmann, Dada dergisi sayı:2, kapak tasarımı, Zürih, 1920.....	115
Görsel 42. Kurt Schwitters ve Theo Van Doesburg, ‘küçük bir dada gecesi’, 1922.....	116
Görsel 43. Giorgio de Chirico, tedirgin esin perileri, 1916-1917.....	118
Görsel 44. Salvador Dali, Vogue dergisi kapak tasarımı A.B.D, 1939.....	119
Görsel 45. René Magritte, ‘Minotaure’ dergisi için kapak tasarımı, 1937.....	120
Görsel 46. Man Ray, Uyuyan kadın(Sleeping women), 1929.....	121
Görsel 47. Julius Klöner, 8.savaş istikraz kampanyası(8.Kriegsanleihe) için afiş, 1917. 122	
Görsel 48. Alfred Leete, İngilizler seni istiyor. Ülkenin ordusuna katıl, tanrı kralı korusun(Britons wants you. Join your Country’s army! God save the king) savaş afişi, 1915.....	123
Görsel 49. James Montgomery Flagg, Seni Amerikan ordusunda istiyorum, en yakın askerlik şubesine(I want you for U.S army, nearest recruiting station) savaş afişi, 1917	124
Görsel 50. Kazimir Malevich, Siyah Suprematist kare(Black Suprematist square)-Sıfır Biçim-, 1914-1915.....	126
Görsel 51. El Lissitzky, İki karenin(Two squares) öyküsü adlı çocuk kitabından iki sayfa, 1920	127
Görsel 52. El Lissitzky, Beyazları kırmızı kamayla vurun(Beat the whites with the red wedge), 1919	128
Görsel 53. Piet Mondrian, sarı, kırmızı, mavi ve siyah kompozisyon(composition en jaune, rouge, blue et noir), 1921.....	129
Görsel 54. Joost Schmidt, Bauhaus sergi afişi, 1923	131
Görsel 55. Laszlo Moholy-Nagy, Pneumatik afiş-havalı lastik için-, 1923	132

Görsel 56. A- Johannes Auerbach, ilk Bauhaus mühürü (amblemi), 1919, B- Oscar Schlemmer, Bauhaus mühürü (amblemi), 1922	133
Görsel 57. Jan Tschichold, İsimsiz kadın(Die frau ohne namen) film afişi, 1927	134
Görsel 58. Piet Zwart, Trio basımevi dizgi kitabı giriş sayfası, 1933	135
Görsel 59. Adolphe Mouron Cassandre, afiş tasarımı, 1925	136
Görsel 60. Josef Müller-Brockmann, uyarı afişi, 1960	137
Görsel 61. Ernst Keller, sergi afişi, 1931	139
Görsel 62. Ernst Keller, sergi afişi, 1929	140
Görsel 63. Herb Lubalin, Anne ve Çocuk (Mother and Child) dergi tipogram tasarımı, 1967	141
Görsel 64. Paul Rand, broşür tasarımı, 1982	142
Görsel 65. Paul Rand, 'IBM' firması için görsel kimlik tasarımı	143
Görsel 66. Giovanni Pintori, Olivetti Lettera 22 için afiş, 1953	144
Görsel 67. Roger Cook ve Don Shanosky, Amerikan taşımacılık kurumu için hazırlanan simge sistemi, 1974	145
Görsel 68. Tadeuzs Trepkowski, savaş alehtarı bir afiş tasarımı, 1953	147
Görsel 69. Piet Mondrian, Kırmızılı kompozisyon ,sarı ve mavi, 1921	150
Görsel 70. Donald Judd, Untitled, 1980	153
Görsel 71. Genis Carreras, 'Hedonizm' (Hazcılık) poster tasarımı	165
Görsel 72. Genis Carreras, Dualizm(Dualism) poster tasarımı.	167
Görsel 73. Genis Carreras, Görecilik (Relativism) poster tasarımı.	171
Görsel 74. Genis Carreras, Bireycilik(İndividualism) poster tasarımı	173
Görsel 75. Genis Carreras, Mutlak(Absolutism) poster tasarımı.	175
Görsel 76. Genis Carreras, Seçmecilik (Eclecticism) poster tasarımı.	177
Görsel 77. Matteo Civaschi, Breaking Bad dizi posterleri	180
Görsel 78. Matteo Civaschi, Alien film posterleri	182
Görsel 79. Matteo Civaschi, Titanik (Titanic) film posterleri.	184
Görsel 80. Matteo Civaschi, Karanlık Yolculuk (Donnie Darko) film posterleri.....	186
Görsel 81. Musa Özen, Agorafobia poster tasarımı	188
Görsel 82. Musa Özen, Claustrophobia poster tasarımı	190
Görsel 83. Musa Özen, Ölüm korkusu poster tasarımı.	192
Görsel 84. Musa Özen, Radyasyon korkusu poster tasarımı.	194
Görsel 85. Pierre Mendell, Yelken yarışı, Kiel haftası(Sailing regatta, Kieler Woche), 1986, 50 5/16 x 35 7/16"(128.3 x 90 cm).....	196
Görsel 86. Pierre Mendell, İngilizce sevgi(In english:love), 2006, 50 5/16 x 35 7/16"(128.3 x 90 cm).	198

Görsel 87. Pierre Mendell, “Japanese Posters” – Die Neue Sammlung – 1989, 50 5/16 x 35 7/16"(128.3 x 90 cm).....	200
Görsel 88. Pierre Mendell, Bavarian State Opera , “The Rape of Lucretia”, 2004, 50 5/16 x 35 7/16"(128.3 x 9).....	201
Görsel 89. Abdulkadir Kadirhan, FiloGrafı (PhiloGraphic) poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024	204
Görsel 90. Abdulkadir Kadirhan, Gerontokrasi poster tasarımı, A3 (297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024.....	206
Görsel 91. Abdulkadir Kadirhan, Tekbencilik (Solipsizm) poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024.	208
Görsel 92. Abdulkadir Kadirhan, Evrim (Evolution) poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024.....	210
Görsel 93. Abdulkadir Kadirhan, ‘Dogma’ poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024.....	212

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD: Amerikan Birleşik Devletleri

AEG: Genel Elektrik Şirketi (The Electrolux Corporation)

CDI: Halk Enformasyon Komitesi (Committee of Public Information)

DTGSYO: Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu

GSA: Güzel Sanatlar Akademisi

IBM: Uluslararası iş makineleri (International Business Mechines)

ISOTYPE: Uluslararası Resimsel Yazı Eğitimi Sistemi (International System of Typographic Picture Education)

M.Ö: Milattan Önce

TDK: Türk Dil Kumu

1. GİRİŞ

“Gerçeklik değiştikçe, onu temsil edebilecek yöntemler de değişmek zorunda kalmayacak mıdır?”
Bertolt Brecht

Söz ’ün ve yazının hakim olduğu çağlardan günümüz okuyucu kavramının yerini izleyici kavramına bıraktığı ve görsel imgelerin yaşamın büyük bir bölümünü oluşturduğu bir çağdan söz edilmektedir. Yaşamın büyük çoğunluğunda yer edinen bu görsellerin algılanmasındaki ilk basamak olarak görme süreci yer alır. Tarih sahnesi içerisinde görmenin konuşmadan önce geldiği ve bu doğrultuda görsel iletişim aracılığı ile belirli işaret ve sembollerle söze gerek duyulmaksızın evrensel bir iletişim dili yaratılmaya çalışıldığı bilinmektedir. Sözcüklerin temelde olduğu bilgi çağlarına nazaran daha kapsamlı semboller, görseller, görüntüler içeren ve görsel-görüntüsel olguların yoğunlukta olduğu bir görsel çağda gündelik yaşamdaki birçok alanda piktografik değerlere sahip bilgilendirici, yönlendirici, uyarıcı görsellerin yaşamı kolaylaştırdığını görebilmek mümkündür. Görsel-görüntüsel evrenin yaygınlaşması insan algısının da bu doğrultuda değişmesine sebebiyet vererek odaklanma ve algılama düzeylerinde değişimlere sürüklediği son yüz yılın araştırma konularında sıkça bahsedilen bir konu olarak yerine korumaktadır. Bertolt Brecht’e atfedilen “gerçeklik değiştikçe, onu temsil edebilecek yöntemler de değişmek zorunda kalmayacak mıdır?” sorusu günümüz dijital görsel evreninde yeni gerçeklikler ve görsel ifade biçimlerinin gerekliliği noktasında kapı aralamaktadır.

İlk çağlardan beri bir öğrenme süreci içerisinde olan bireyin, ortak bir kültür bünyesinde ötekiler ile bir araya gelmesiyle oluşan toplum olgusunun gelişip ilerleyebilmesi adına öğrenmelerin, deneyimin ve bilgi aktarımının çağlar boyunca yaşamın her alanında olmasının yanı sıra sistemli olarak belirli çatılar altında sürdürüldüğü bilinmektedir. Bu denklemde günümüze kadar tasarım olgusunun aktarım yüzeyleri değişmiş olsa da halen aktif ve geçmişe nazaran yaygınlaşarak insan yaşamında yer almaya devam ettiği görülmektedir. Görsel iletişim tasarımı olarak görülen grafik tasarım, zihinde oluşturulan imgelemin belirli bir amaca dönük, belirli yöntemlerle görsel hale getirilmesidir. Düşünce ve kavramların grafik dile çevrilişi aşamasında biçim, renk ve tipografi gibi unsurlarda görsel kodlar olarak varsayılabılır. Görselleştirme aşamasında devreye giren bu kodlar

aktarılmak istenilen iletinin anlaşılabilirliği ve çözümlenmesinde önemlidir. İnsanlık var olduğu günden beri düşünce ve kavramlara görsel bir anlatım kazandırmak için uğraşmıştır. Düşünsel anlatının belirli araç gereçlerle farklı yüzeylere aktarımı mağara duvarlarından günümüz görsel çağda dijital ekran araçlarıyla sürmektedir. Görünenin veya algılanan dış dünyanın içsel bir süreçten sonra ortaya çıkardığı algılama biçimi günden güne farklılaştıkça yeni ifade biçimlerine de gereksinimler artmıştır. Tarihsel bir perspektiften bakıldığında zaman var olan dış gerçekliği olduğu gibi ifade etmekten çeşitli ihtiyaçların gölgesinde bilginin işlendiği sözlü, yazılı kültür dönemlerinden görselliğin ön planda olduğu dijital-görsel çağda algılama ve odaklanma düzeylerinde gerçekleşen değişiklikler sonucu maruz kalınan bilginin aktarma biçimlerinin değiştiği görülmektedir. Özellikle on dokuzuncu ve yirminci yüzyılda gerçekleşen toplumsal-ekonomik değişimler hayatın birçok alanını etkilemiştir. Bilginin gün geçtikçe yaygınlaşması, gündelik yaşamı kolaylaştıran tüketim ürünlerinin artması, uluslararası arenalarda birlikteliği kolaylaştıracak piktografik değere sahip görsellerin ihtiyacı, reklam ve pazarlama gibi sektörlerle birlikte verinin görselleştirilmesi, bir görsel iletişim aracı sayılan grafik tasarım alanında yaşanan köklü değişimler ve dönemin şartlarına uygun dönüşümlerden sonra görsel iletişimin önemini arttırmıştır. Tüm yaşanan bu süreçlerde hayatı kolaylaştırıcı bir materyal olarak çeşitli görsel ifade biçimlerinin ortaya çıktığı ve iletinin mağara yüzeylerindeki gibi piktografik imgelere dönüştüğünü poster tasarımlarıyla görmek mümkündür. Bu noktada metinsel öğelere sahip, karmaşık, anlaşılabilirliği zor olan kavramların görselleştirilmesi eğitim-öğretimin her kademesinde gerekli görülürken gündelik yaşamdaki sınıfsal farklılıkları gözetmeksizin insanların bilinçlenmesinin de önünü açacağı düşünülmektedir. Bir nevi ‘entelektüel sayılan bilginin yaşamın her kesiminden bireye sade anlaşılabilir bir şekilde hitap etmesini’ sağlayacak ‘FiloGrafik’ poster tasarımları; algılama, odaklanma ve anlaşılabilirlik noktasında açığı kapatacağı düşünülmektedir.

Mağara yüzeylerindeki sade stilize ifade biçimlerinden günümüz veri dünyasındaki karmaşık ifade biçimlerine kadar geçen sürede değişen ve gelişen görsel bir iletişim sanatı olarak grafik tasarım ve ürünleri, tüm o sadelikten görsellerin günümüzde hiçbir yerde eksik kalmadığı imgeler dünyasında karmaşık hale dönüşen aktarım biçimlerine yaratıcı özgün çözümler üretmektedir. Bu bağlamda ‘Kavramlardan Görsele FiloGrafik(PhiloGraphic)’ başlıklı araştırma konusunun temelini bir görsel iletişim sanatı olarak grafik tasarım ve ürünleri oluşturmaktadır. Araştırma konusunun daha anlaşılır ve temellendirilmesi adına, insanlığın kelimelerden görsellere geçen iletişim ve algılama döngüsü; bu disiplinler çatısı

altında ele alınarak yirminci yüzyıl modern sanat hareketleri, anlayışları, izimleri olarak ifade edilen sanat/tasarım hareketleri ekseninde bir kavramsal çerçeveye güçlendirilmeye çalışılmaktadır. Tüm bu süreçlerin yegâne amacı sade, anlaşılır, minimal bir görsel ifade biçimi olan ‘FiloGrafik’ anlayışına zemin oluşturacak tarihsel bir perspektif sunup günümüz konjektöründe gerekliliğini sunmaktır.

1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Düşünsel anlatının imgelerle farklı yüzeylere aktarımı mağara dönemine kadar götürülmektedir. O günlerden günümüze insanlığın geçirdiği sözlü, yazılı ve görsel kültür evrimlerinin ortak bir noktasında yer alan görme ve algılama süreçleri gün geçtikçe önemini arttırmaktadır. Yirminci yüzyılda meydana gelen dünya savaşından sonra başlayan global köy algısı ve bununla birlikte teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan görüntü işleme aygıtlarıyla oluşan dijital görsel çağ, birçok sorunu beraberinde getirdiği ifade edilebilir. Yazınsal metinlerin algılanması, farklı kültürlerin iç içe geçmeye başlaması, odaklanma süreleri ve bilginin çok hızlı bir şekilde çoğalıp çeşitlenmesi gibi problemler yazınsal bilgilendirmenin algılanamaması gibi sorunları ortaya çıkardığı bir realite olarak karşımıza çıkmaktadır. Başta uluslararası arenada farklı kültürlerin etkileşimini kolaylaştırması için ortaya çıkan piktografik görseller ilerleyen süreçlerde gündelik yaşamın her alanında verilerin görselleştirilmesiyle etkinliğini güçlendirdiği söylenebilir. Günümüz veri evreninde stabil görüntülerle birlikte hareketli görüntülerin çoğalıp çeşitlenmesiyle toplumun büyük bir problemi haline gelen algılama ve odaklanma sorunları, bireyleri yazınsal metinlerden uzaklaştırıp ekranlara hapsedmektedir. Bu noktada gündelik yaşamı kolaylaştıran piktografik değerlere sahip iletilerin görselleştirilmesinin yanı sıra derin ve karmaşık anlatımlara sahip kavramların da görselleştirilme gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda kavramların/kelimelerin imgelere dönüştürülmesi noktasında günümüzde birden çok alan (tipogramlar, diyagramlar, piktogramlar, ideogramlar, infografikler v.b) olsa da her birinin kendine has bir kullanım mecrası ve sınırı olduğu bilinmektedir. Felsefik teoriler ve gündelik karmaşık kavramlar gibi metinsel anlatıya sahip filolojik öğeleri bünyesinde barındıran alanlara yeni, özgün ve dijital görsel çağın karmaşıklığından uzak sade poster tasarım uygulamalarına gerek duyulması vazgeçilmez bir gerçeklik oluşturmaktadır. Bu bağlamda felsefik kavramların ve gündelik kelimelerin sözel-dilsel olarak karmaşıklığına ve algılanmasındaki zorluğa alternatif bir yol olarak ‘FiloGrafik’ anlayışı ile birlikte poster tasarımlarında kullanılabilir mi? sorusuna cevap aramakla birlikte bu doğrultuda;

- Eğitim kademelerinde eğitici rolüne, görsel bir materyal olarak kullanılabilirliği?
- Görsel iletişim unsuru olarak poster tasarımlarda kullanılabilirliği?
- Metinsel verilerin görselleştirilmesindeki yararlılığı?
- Dijital çağda gerekliliği?
- Tasarım eleman-ilkeleri ışığında tasarımı

gibi alt başlık soruları yer almaktadır. Tüm bunların doğrultusunda literatür taraması sonucu bu kapsamda ve türevleri olarak yapılan poster tasarımlarının incelenmesi ve belirlenen felsefik ve gündelik kavram ve teorilerin tasarlanması hedeflenmektedir.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI - ÖNEMİ

Günümüz veri dünyasının görselleştirilmesinde kullanılan infografikler, diyagramlar, gündelik yaşamda trafikten, market alışverişine, seyahatten tüm bilgilendirme alanlarına kadar yer alan piktografik değerleri taşıyan görsel unsurların yanında karmaşık ve zor anlaşılan kavram ve teorilerin, bu araştırmayla eğitim-öğretim kurumlarından bir araya gelinen herhangi bir sohbete kadar eğitici ve bilgilendirici olabilecek sade, anlaşılır ve minimal bir görsel iletişim unsuru tasarlamak amaçlanmaktadır.

‘FiloGrafik’ anlayışla gündelik yaşamın neredeyse tüm alanlarına uygulanabilecek biçimsellikte ve erişilebilirlikte bir görsel iletişim ürünü ortaya çıkmasıyla akademik kurumlar başta olmak üzere halkı bilinçlendirmeye yönelik birçok alanda bu teknikle karmaşık bilgi aktarımında bulunulabilmektedir.

Poster tasarımları ile ‘FiloGrafik’ olgusunun gerçekleştirilmesi, görme duyusunun ve görselliğin belki de hiç olmadığı kadar önem kazandığı dijital çağda, bilgi bombardımanının yaşanması, odaklanma sürelerinin azalması ile ortaya çıkan algılama yetersizliğine metinsel öğeleri görselleştirerek odaklanma ve algılama düzeyini arttırabilmesi açısından önemlidir. Horatius’un belirttiği “Resim, kelimesiz şiirdir” sözü ekseninde ‘FiloGrafik’ anlayışı çerçevesinde üretilen görsel çalışmaları başta eğitim-öğretim camiası içerisinde yer alan bireyler ile toplumun en alt tabakasına kadar bilgiye erişimi kısıtlı bireyleri eleştirel düşünmeye yönlterek, düşünen ve eleştiren bireyler olmalarına destek materyali olması açısından önem arz etmektedir.

Türkiye araştırma sahasında yapılan kapsamlı literatür araştırması sonucunda ‘FiloGrafik’ olgusuna an itibariyle herhangi bir akademik yayında rastlanılmamaktadır. Bu açıdan ‘FiloGrafik’ tasarım anlayışının Türkçe’ye tanımlanmasının ve uygulama sahasının

açılıp genişletilmesi hem öğrenilmesi zor kavram/kelimelerin görselleştirilmesi hem de gündelik terimlerin güncel bir tasarım anlayışıyla görselleştirilmesi önem arz ettirir.

1.3.ARAŞTIRMANIN SINIRLIKLARI

Bu çalışma da ‘FiloGrafik’ ve poster tasarımı evreninde sınırlandırılarak modern sanat hareketleri başlığı altında bulunan ve iç içe geçmiş, dirsek temasında olan sanat/tasarım anlayışlarından De Stijl, Bauhaus, Yeni Tipografi ve uluslararası Tipografiye kadar, Postmodernizm şemsiyesi altına giren Minimalizm anlayışının temelinde bulunan minimal esaslar ve poster tasarım nitelikleri temel sınır oluşturmaktadır. Bu kapsamda öğrenilmesi zor kavram/kelimelerin ve gündelik terimlerin görselleştirilmesi gerçekleştirilebilmektedir.

Bir görsel iletişim aracı olan grafik tasarım alanı çok kapsamlı olduğundan dolayı araştırmanın temeli olan ‘FiloGrafik’ olgusunun gereklilikleri çerçevesinde alana özgü ve ihtiyaç duyulan kısımlarda veriler alınarak kuramsal çerçeve bölümünde yeterli desteği sağlayacağı düşünülmektedir. Tüm bunların doğrultusunda bu araştırma, literatür taraması sonucu tasarımcı Genis Carreras’ın yaptığı PhiloGraphic(FiloGrafik) poster tasarımları başta olmak üzere kavramların görselleştirilmesi doğrultusunda yapılmış minimalist poster tasarımlarıyla sınırlandırılmıştır.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

“Söylediğimi sandığımı, anladığına inanıyorum; ancak duyduğunun, benim demek istediğim olmadığını, kavradığından kuşkuluyum”
Brent Ruben

2.1. GÖRSEL İLETİŞİM VE ALGILAMA

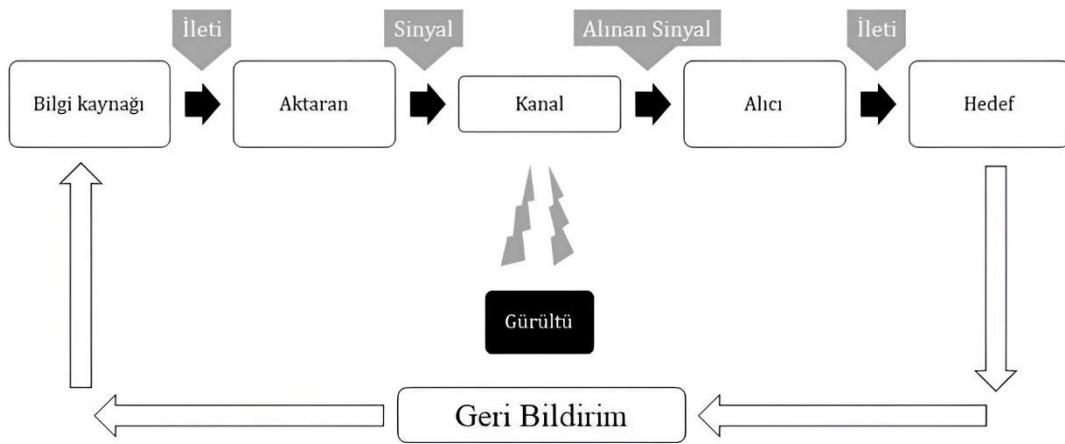
2.1.1. İletişim

Türkçede “ilet-iletiş” fiillerinden türetilen, insana dair bütün etkileşim ve aktarımların temeline dayanan, İngilizce karşılığı ‘*communication*’ olan iletişim kavramı Latince ‘*communis*’ kelimesinden türetilmiştir. Kelime anlamı olarak ortak, evrensel ve toplumsallaşma anlamlarına geldiği söylenmektedir. Bu kapsamda Britannica (URL-2, 2023) sözlüğü “bireyler arasında ortak bir semboller sistemi aracılığıyla gerçekleştirilen anlam ve bilgi alışverişi” olarak tanımlanırken Türk Dil Kurumu (TDK, 2023) “duygu, düşünce ve bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması” şeklinde açıklamaktadır. Bunların yanı sıra Becer (2005, s.11) “iletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitleleri arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi’dir” olarak ifade etmektedir. Başka bir anlatım biçimiyle “iki birim arasında birbiriyle ilişkili mesaj alışverişidir” (Cüceloğlu, 2012, s.68) tanımlaması da iletişimin temel de iki eleman ve bir amaç doğrultusunda ortak paydalarda sürdürülmesi olarak yorumlanabilir. Yapılan tanımlamalar arasında ortaya çıkan bir tür alışveriş, denetleme, yönlendirme, bilgilendirme, eğitime, bilgi ve becerileri iletme, toplumsal ilişki kurmak, duyguları dile getirme, uyarma ve eğlendirme gibi toplumsal bir işlev süreci olarak tarif edilebilmektedir (Usluata, 1995).

İnsan, kültür, toplum gelişimini ve sürdürülebilirliğini sağlayan, insanlık tarihi kadar eski olan iletişimin temeli, insanın duyuları yoluyla gelen uyarıları mağara duvarlarına aktarmasına dayandırılmaktadır. Gündelik yaşamda görme duyusu ile aktarım içerisinde bulunan insanlar zaman içerisinde belirli sembolleri dönüştürerek görsele dayalı bir iletişimin yanı sıra yazınsal bir iletişimi kullandıkları bilinmektedir. Ayrıca, iletişimin yaşanan bu toplumsal dönüşümle beraber günümüzdeki dijital teknoloji ile sürdürülmesi, iletişim sürecinin sözlü ve yazılı kültürlerden elektronik kültüre evrildiğini göstermektedir. Canlı türlerinin farklı niteliklere sahip olduğu düşünüldüğünde yaşanan bu evrimsel süreç, insanın diğer canlılara oranla fiziksel ve düşünsel iletiler oluşturarak kimi zaman jest ve

mimiklerle (baş, el, kol, ayak, beden duruşu, yüz ifadeleri) kimi zaman da kitle iletişim araçları (televizyon, dergi, gazete, internet yayınları ve platformları) yoluyla etkileşimde bulunduğu söylenmektedir. İletişim süreçlerinin insana has özellikler taşıdığı Aymaz'ın (2012, s.130) “iletişim insanın türsel özelliği olan toplumsallığının bir yansıması’dır” söyleminde anlaşılmaktadır. Toplumsallaşma bağlamında insanlığın ortak paydalarda bir araya gelebilmek için görsele dayalı bir iletişim sürecinin başlatıldığı günden bu yana yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline dönüşen iletişim, ilk dönemlerin araç-gereçleri (odun kömürü, hayvan yağları, toprak, çeşitli mineraller), ilkel matbaa ve baskı tekniklerinden günümüz bilişim çağına evrildiği görülmektedir (Aymaz, 2012).

İletişim, kişi içi iletişim, kişilerarası iletişim, örgüt içi iletişim ve kitle iletişimi olarak sınıflandırılmaktadır. Kişilerarası veya kişi-kitle aktarımının bir süreç temelinde gerçekleştiği kabul edilen bir saptama olarak ifade edilebilir. Süreç içerisinde yer alan öğelerin ve sürecin işleyişine dair farklı yaklaşımlara sahip birden fazla iletişim modelinden söz edilmektedir. Bunlar arasında Aristo - Laswell – Katz ve Lazarfeld – Berla – Dance - Shannon ve Weaver – Nevcomb – Gerbner – Westley ve Maclean – Jakobson modellerinden birkaçını oluşturduğu görülmektedir. İletişim sürecinin gelişimi ve dönüşümü ile beraber ortaya çıkan modellerin her biri kendi dönemi ve perspektifiyle süreci ele almaktadır. Genel itibariyle iletişim süreci en basit düzeyde gönderici (kaynak), mesaj (ileti), alıcı (hedef-kitle, okuyucu, izleyici, dinleyici) olmak üzere 3 öğeye dayandığı ve bunlara ek olarak kodlama, kanal, alıcı, çözümleme, geri bildirim ve gürültü öğeleriyle birlikte bir bütün halde gerçekleşmesi gerektiği vurgulanmaktadır (Çamdereli, 2008).



Şekil 1. Shannon ve Weaver İletişim Modelinden uyarlama (URL-1, 2022)

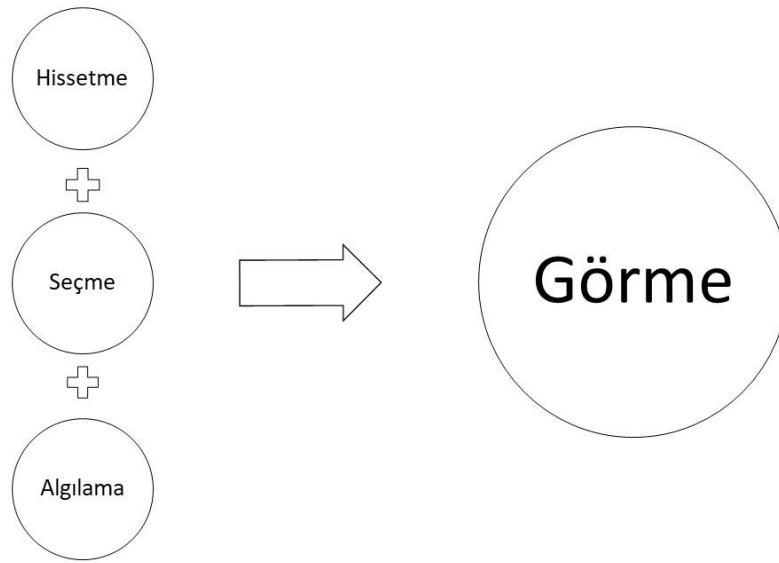
İletişim sürecini başlatan, iletiyi ilk şifreleyen öge gönderici'dir. İletiyi jest ve mimikler ya da kitle iletişim araçlarıyla ortama uygun bir şekilde kodlayan gönderici, kanal ve iletinin paralelliği doğrultusunda nitelikli bir sürecin gerçekleşebileceği söylenmektedir. Söz konusu önemli nokta, göndericinin hangi amaç doğrultusunda iletişim sürecini başlattığını belirtebilmesidir. Gönderici alıcı'yı bir konu hakkında bilgilendirmek, bir ürünü pazarlamak, bakış açısını değiştirmek veya bir olay konusunda destek toplamak amacı ile süreci başlatabilmektedir. İletinin kime-kimlere hitap edeceği, neyin aktarılacağı belirlendikten sonra kaynak iletiyi kodlar. Kod; göndericinin iletmek istediği duygu-düşünce-bildirimini iletme en uygun hale getirildiği biçime denir. Bu biçim kanal ortamından etkilenebileceği için göndericinin hedefe ve kanal ögesine uygun bir kodlama yapması nitelikli bir sürecin oluşabilmesi bakımından önemlidir. İletişim, kaynaktan çıkan iletinin hedefe aktarılması ile başlıyor iken sürecin etkinliği kodlanan mesaj'ın anlamı ve uygunluğunun hedefe iletilme kapasitesiyle belirlenir. Bunun içinde mesajın uygun bir şekilde kodlanmasının yanı sıra alıcı tarafından iletinin uygun bir şekilde çözümlenmesi gerekebilmektedir. Kod açma aşamasında alıcının kişisel düşünce ve duygularını yani yorumlamayı bir kenara bırakması, mesajı yorumlamaktan çok sadece iletilmek istenen mesajın neyi aktarmak istediğine odaklanması, aktarılmak istenen mesajın net anlaşılmasına olanak sağlayabilmektedir. Bu süreçten sonra aktarılanla anlamlandırılan birbirinden farklı olabilmektedir. İletişim yolunun açık kalabilmesi adına bu farklılıkların en aza indirilmesiyle gönderici ve alıcı arasındaki ilişkisellik'in arttırılması nitelikli bir etkileşim içerisinde bulunmalarını destekleyeceği söylenmektedir (Cüceloğlu, 2012).

İletişim sürecinde iletilmek istenen bilgi, duygu-düşünceler kanal yoluyla aktarılmaktadır. Kanal, iletinin aktarılmasına yardımcı ortam, yöntem ve teknikler olarak belirtilmektedir. İletişim esnasında kaynak ve hedefe uygun olarak seçilen kanal, kişiler arası bir süreç esnasında söz, yazı, görsel veya jest-mimik olarak kullanılırken kalabalıklar arasında kitle iletişim araçları kullanılmaktadır. Kaynak ve hedef arasındaki kodlama seçiminin önemi kadar hitap edilecek kişi-kişilere uygun bir kanalla iletinin en az gürültü ile iletilmesi de önemli bir faktör olabilmektedir. Göndericinin biçimlendirdiği iletide yer verdiği simgelerin kullanımındaki eksiklik anlama dayalı bir gürültü oluşturuyorken kanal'ın mevcut iletişim sürecine uygun olmayışı da ortamdan kaynaklı gürültüler oluşturabilmektedir. Örneğin iletinin yer aldığı kitle iletişim araçları, göndericinin ses frekanslarının düşüklüğü-yüksekliği gibi etkenler iletinin farklı yorumlanması gürültüyü ortaya çıkarıp iletişimi aksatabilmektedir (Becer, 2005).

İletişim sürecinin son adımı olarak bilinen geri bildirim gönderici tarafından iletilen mesaja karşılık alıcının tepkisi olarak tanımlanabilir. Bu tepki neticesinde gönderici mesajının kanal ile hangi düzeyde aktarılıp aktarılmadığını ya da anlaşılıp anlaşılmadığını görebilmektedir. İstisnasız her iletişimde olumlu veya olumsuz geribildirimler olabilmektedir. İletişimin sadece aktarımdan ibaret olmadığı, bir etkileşim süreci olduğu söylenilebilir.

2.1.2. Görsel

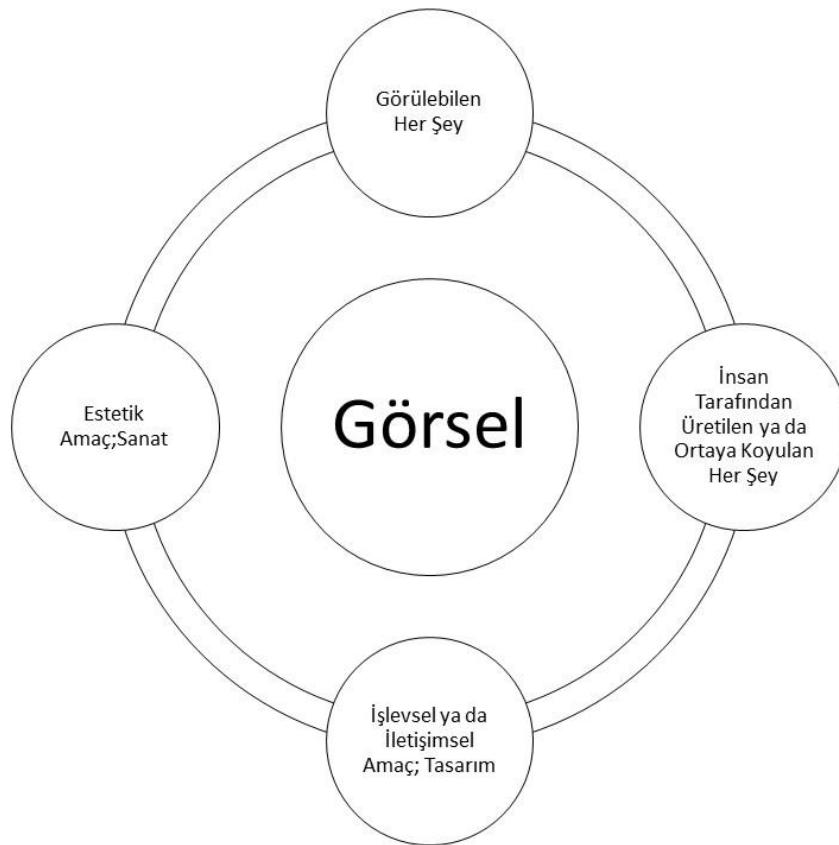
Sözcüklerin temelde olduğu bilgi çağlarına nazaran daha kapsamlı semboller, görseller, görüntüler içeren ve görsel-görüntüsel olguların yoğunlukta olduğu bir görsel çağdan söz edilmektedir. Görsel çağ olarak adlandırılan yirminci yüzyıldan itibaren kültür içerisinde yer alan görme, bakma, izleme, gözetleme gibi olguların bu yüzyıldan itibaren toplumsal yapının temelinde yer edindiği söylenilmektedir. Görme, Türk Dil Kurumu (TDK, 2023) sözlüğünde “göz yardımı ile bir şeyin varlığını seçmek, algılamak” anlamına gelen ‘rüyet’ kelimesine karşılık olarak yer almaktadır. Arapça ‘rAy’ kökünden türediği söylenen ru’ya^t; görme, görüntü, vizyon kavramlarına eş olarak kullanılmaktadır (Nişanyan, 2023). İngilizce de sight, vision kavramı olarak yer edinen görme kelimesini Britanica (URL-2, 2023) “göz veya benzeri bir organ aracılığı ile varlıkların renklerini ve şekillerini ayırt etmeyi sağlayan fizyolojik süreç” olarak belirtmektedir. Dirier (2018, s13) ise görmeyi “herhangi bir nesneden yansıyan ışığın insan gözlerine gelip korneadan geçerek retinaya ulaşması, buradan çıkan uyarıların da optik sinirler aracılığıyla beynimizin görme merkezine ulaşması” şeklinde tanımlıyor iken Aldous Huxley üç evrede incelemektedir. İlk basamak olarak yer alan hissetme, nesnelerin ışık sayesinde duyumsanması ve görselin işlenmediği aşamadır. Bu aşamadan sonra nesnenin çerçevesi ya da bölümüne bilinçli olarak yönelmesini sağlayan ve zihinsel bir eylem olan seçme evresi yer almaktadır. Son olarak bilinçli seçilen duyunun anlamlandırılmasını sağlayan algılama aşamasının tamamlanması ile beraber görme süreci (Şekil 2) gerçekleşmektedir (Onursoy, 2019). Anlaşılacağı üzere görme dış dünyada yer alan nesneler ve olaylar hakkında bilgi sağlamasının yani sıra görülebilen her şeyin algılanabilmesini sağlamaktadır.



Şekil 2. Görme Süreci (Aldous Huxley, 1982, akt. Onursoy’dan uyarlama)

Toplumsal iletişimde görsel farkındalığın önemli bir yer edindiği, yazılı ve sözlü kültürün giderek yerini görsel kültüre bıraktığı söylenilmektedir. Türkçede ‘gör’ filinden türetilen görsel, TDK (2023) sözlüğünde “‘görme duyusu ile ilgili olan, görmeye dayanan’” şeklinde ifade edilmesinin yanı sıra İngilizcede de görme-görüş-görmeye ait anlamlarına gelen ‘visual’ olarak geçmektedir. Malcolm Barnard (2010) görsel olanı, geniş anlamda ‘görülebilir her şey’ ve dar anlamda ‘güzel sanatlar, resimler ve imgeler’ şeklinde ele almaktadır. En kapsamlı varsayımı olan görülebilir her şey ifadesinin kültür içerisinde doğanın rolü ve yorumlanması ile ilgili problemlere sebep olduğunu belirtir. Görülebilir doğal olayları, manzara, hayvan popülasyonu ve bitki çeşitliliği gibi problemler kültürün bir parçası olmadığı için bu ifadenin eksik kaldığını söylemektedir. Bir diğer varsayımı, sınırlı bir şekilde görsel olanı ‘insan tarafından üretilen ya da ortaya koyulan görülebilir her şey’ ifadesidir. Bu ifade biçimi de hem doğanın yeri ve doğal olan açısından hem de insan bedeninin doğal ürünlerinin sanat olarak sunulması fikrinin herkes tarafından mutabık olunmamasından dolayı eksiklik yarattığını izah eder. Lakin modern sanatlarda Manzoni, konservelemiş dışkıyı sunuşu, sanatçı Helen Cahdwick ve arkadaşının işleme sonucu karda oluşan değişik şekillerde kalıplar yapıp ortaya çıkan heykelleri sanat ürünü olarak sunmaları bu varsayımın tam olarak doğru olduğu anlamına gelmediğini aktarır. Barnard (2010, s.29) bu durumu “‘idrar, kesinlikle doğal bir üründür, herkes yapar; ama sonuç olarak kimse nasıl yapılacağını öğrenmez. O da bir peyzajın, doğal olduğu kadar doğaldır’” ifadesi ile destelemektedir. Başka bir ifadesi ile ‘görülebilir ve iletişimsel ya da işlevsel bir amaç

içeren şey’ şeklinde yorumlar. Diğer ifade biçimlerine nazaran bu tanımlama akla yatkın gelebilir. Lakin burada ortaya çıkan problemler güzel sanatlar alanı ile tanımlanan her şeyin deneyimin bir parçası olarak açıklanması, işlevsel ya da iletişimsel bir amaç ile yapılmamış olabilmesi ve estetik bir kaygı unsurunun eksikliğinden kaynaklandığını dile getirir. Son olarak ‘görülebilir ve aynı zamanda estetik bir amacı olan her şeyin’ görsel olduğu söyler. Bu yorumlama çok geniş olması ile birlikte içerisinde birkaç problem barındırır. Eski yunanca da estetik kavramının algı anlamına gelen sözcükten türetilmesi ile ortaya çıkan; görsel olanı, görsel olarak algılanması amacıyla üretilen her şeydir varsayımı çok kapsamlı olduğunu belirtir. Diğer bir problem ise estetik olanın güzel çağrışımını içerisinde barındırması ile ortaya çıkan; görsel olanın güzel olması amacı ile üretilen her şey olduğu fikriyatı eksik bir varsayımdır. Buradaki temel sorun ise nesne işlevinin görüntüsünün yerine geçen görsellerin (tasarım, endüstriyel tasarım ürünleri) çoğunun güzel kavramını öncelememesinden kaynaklanmaktadır. Bu ifadenin daha çok görsel olanı sanat olarak tanımladığı söylenilebilir. Bütün bu varsayımlar neticesinde Barnard (2010, s.34) görsel olanı(Şekil 3) “insanlar tarafından üretilmiş, yorumlanmış ya da meydana getirilmiş, işlevsel, iletişimsel ve/veya estetik amacı olan her şey” şeklinde tanımlamaktadır.



Şekil 3. Görsel Olan (Malcolm Barnard, 2010’dan uyarlama)

2.1.3. Görsel iletişim

Çevresel unsurlardan kişiye yansıyan iletiler ve bunun sonucunda gerçekleşen algılama süreci sonrasında paralel olarak oluşan her durumun çevreye yansması temel iletişim olgusunu oluşturmaktadır. Duyular yardımı ile gerçekleşen bu sürecin en etkili olanı görsel iletişim iken daha sonrasında işitsel iletişim gelmektedir. Yapılan araştırmalara da bakıldığında görsel algının ön planda olduğu görülebilmektedir. Bu araştırmalardan bir tanesi İngiliz araştırmacı ve filozof John Locke'un insanın; %1 deneyerek, %2 dokunarak, %4 koklayarak, %10 duyarak, %83 çevresini görerek ve gözlemleyerek öğrenebildiğini yansıtan varsayımdır. Bu kapsam da görsel iletişim tanımına geçilmeden önce görsel ve iletişim kavramlarının açıklanması uygun görülmüştür. Görsel, insanlar tarafından belli bir amaç doğrultusunda ve estetik bir kaygı ile üretilen, yorumlanan veya meydana getirilmiş her şey olarak belirtilirken iletişim ise; iki birim (insan-kitle) arasında bir duygu, bilgi ve davranışın doğal unsurların yanı sıra mevcut teknolojik araçların kullanılması ile gerçekleşen bir alışveriş süreci olduğu aktarılmaktadır (Uçar, 2019). Yapılan bu tanımlamalar doğrultusunda görsel iletişim, “insanların iletişim ihtiyacını karşılamak için teknolojiden faydalanarak doğal iletişimin zaman ve mekan engelini aştıkları, fikir ve duygularını görsel olarak birbirlerine veya topluma ifade ettikleri bir tasarım dalı” (Çankırılı, 2021, s.5) olduğu ifade edilmektedir. Sonuç itibari ile görsel iletişim, görsel imajlar (sembol ve işaretler) yolu ile kurulan, iletiyi amacına uygun bir biçimde tasarlamak, programlamak ve sunmayı içeren disiplinler arası bir süreç olarak işlendiği vurgulanabilir

Tarihin ilk sayfalarına bakıldığı zaman dünya üzerindeki tüm canlıların duyu organları yoluyla veya çevrede bulunan hazır nesneler ile iletişim kurdukları anlaşılmaktadır. Günümüze gelinceye kadar gelişen teknolojik gelişmelerle birlikte bu duyu organlarına bir çok farklı iletişim aracının eşlik ettiği bilinmektedir. Bahsi geçen bu araçların başlıcaları; mağara stilizasyonları, kil tabletler, gazete, kitap, dergi, duvar afişleri, reklam tabelaları, televizyon, hareketli görsellerin yer aldığı çok geniş ve kapsamlı bir evrene dönüşmektedir. Bu kapsamda iletişim sürecinde belirli medyumların (ortam-alet) yer aldığı ve bu aracı ortamların duyu organları ile gerçekleşen iletişim sürecinden farklı olarak aktarılan ileti; sinyal, tasvir ve aletler ile gerçekleşmektedir. Bu sayede birçok gürültü unsurunun ortadan kalkmasıyla beraber zaman ve mekan sınırlamaları da aşılabilmektedir. Anlaşılacağı üzere dönemin teknolojik gelişmelerine bağlı olarak görsel iletişimde belli aletler aracılığı ile

gerçekleşmektedir. Çoğu zaman bir mağara duvarı, kil tablet, reklam tabelası ve dijital alandaki hareketli bir görsel olabilmektedir (Çankırılı, 2021).

İlkçağlardan yirmi birinci yüzyıla kadar insanın kültürel evriminin taşıyıcısı varsayılan görsel iletişim tarihinin büyük sıçramalar ile bugünkü halini aldığı bilinmektedir. Yaklaşık 100.000 yıl önce Güney Afrika'nın Western Cape ilindeki Blombos mağarasında boya karıştırmak için kullanılan deniz kabukları, aşiboyaları (toprakboya) ve bunlarla kullanılacak birkaç aletin bulunması insanın maddi kültürüne yönelik ilk sıçramanın yaşandığını yansıtmaktadır. Burada yer alan aşiboyalarının üzerinde daha önceden işleminden geçtiğini yansıtan çapraz tarama, paralel çizgiler ve artı şeklindeki benzer işaretler tarihin ilk görsel serüveninin başlamak üzere olduğunu düşündürmektedir. Süreç içerisinde devam eden kazı çalışmaları günümüzden yaklaşık 45.000 yıl önceye dayandığı düşünülen kaya resimleri ortaya çıkartılmıştır. Kaya resimleri, belirli noktalardan, çizgilerden ve geometrik şekillerden oluşmalarının yanı sıra gerçek hayvan formlarının tasvir edildiği, yoğun bir şekilde stilize şekiller ile birlikte insan ellerinin pigmentlerin püskürtülmesi ile oluşturulan şablonların yer aldığı görsellerdir. Bilinmezliğini korumakla beraber kaya resimleri görsel iletişimin mihenk taşları olarak görülmektedir. Tevfik Uçar (2019 s.21) bu durumu “kaya resimleri, insanlığın imaj ile doğrudan iletişimini gösteren elimizdeki en eski belgelerdir” şeklinde yorumlamaktadır. Bu kaya resimlerinden bir tanesi Fransa'da Lascaux Mağarasında yer alan 1963 tane figürün yanı sıra geometrik şekillerin yer aldığı stilize çalışmalardır. Diğer bir kaya resmi Altamira Mağarasında (Görsel 1) yer alan hayvan, iki boyutlu insan ve geometrik şekillerle oluşturulan çok geniş kompozisyonlar olduğu görülmektedir. Bütün bu bilgiler ışığında insanlığın belirli dönemlerine kadar kaya resimlerinin tek görsel iletişim yolu olduğu ve oluşturulmasında karmaşık boya teknikleri, ilkel fırçalar, hayvan yağı gibi ilkel teknolojiler ile birlikte farklı kavramların bir arada kullanılıp yaratıcı kompozisyonlar oluşturmuşlardır (Çankırılı, 2021).



Görsel 1. Altamira Mağarası stilizasyonlarından bir kesit (Çankırlı, 2021, s.10)

Tarih sahnesi içerisinde görmenin konuşmadan önce geldiği ve bu doğrultuda görsel iletişim aracılığı ile belirli işaret ve sembollerle söze gerek duyulmaksızın evrensel bir iletişim dili yaratılmaya çalışıldığı görülmektedir. Bunun ilk örnekleri dönemin ekonomik ilişkilerinde yaşanan zorlukların sonucunda başlarda tarım ve besicilik ürünlerinin stoklama hesaplarının tutulması için Sümerliler tarafından (MÖ 4000-2000) ortaya çıkarılan yazı, daha sonrasında Mısırlıların kendi yazı stillerini yaratmaları takip eder. Yaratılan bu yazı sistemlerinde günlük yaşamlarındaki nesneleri üç boyutlu şekiller ile aktarmışlardır. Örneğin kase üzerine yapılan üç buğday sembolünün kase içerisinde üç birim buğdayın yer aldığını belirtmektedir. Bunun yanı sıra daire içerisinde çarpı veya artı sembolü koyun anlamını taşımaktadır. Sembol fiziksel biçimi yansıtmayacak şekilde iletilen fikir veya kavramı belirten bir grafik elemandır. Daha sonralarında MÖ 4000 yıllarının sonlarına ait olan buluntularda (kil tabletler) mal birimleri ve malları betimleyen piktogram'ların (resim-yazıları) birlikte kullanıldığı görülmektedir. Resim-yazıları, aktarılmak istenilen iletinin yan yana sıralanmış, doğadan alınan basit ve doğrudan temsil eden şekillerdir. Örneğin at sembolünün atı temsil etmesi ile oluşturulurdu ve günümüzde daha sık giysi etiketlerinde, binaların iç yönelim panolarında, trafik işaretlerinde görülmektedir. Piktogramların gelişmesi ve sadeleşmeleriyle beraber MÖ 2400 civarında kamışlarla resimlerin benzer formlarının bastırılarak uygulanmaya başlanması ile resim yazılar çivi yazısına

dönüştürülmüştür. Çivi yazılarının sivri uçlu materyallerle işlenmesiyle kalabalık ayrıntılar ortadan kalkmış, ana hatların devrede olduğu stilizasyonlar ve bunun sayesinde hece-kelime karışımı karakterleri daha kolay işlenmiştir. Yazı kurallarının evrimleşmesinde yeni yazım sisteminin zihinlerdeki kavramları anlatmayı yetmemesi, zamanla İdeogram (Kavram-yazı), Logogram (Anlam-harf) ve Syllogram (Hece yazısı) gibi yazı sistemlerini ortaya çıkartmıştır (Şekil 4). Bu sistemler arasındaki temel farklılıklar kullanım yerlerine göre değişerek kolaylıklar sağlamaktadır. Tek bir imge ve nesneyi göstermek için Piktogramlar kullanılır iken bir fikrin görselleştirilmesi için birden fazla imgenin bir araya getirilerek oluşturulmasıyla İdeogram ortaya çıkmıştır. Örneğin başak resminin buğdayı işaret etmesi resim yazı iken; buğday ve ev resminin bir arada kullanılması ambar fikrini oluşturup kavram-yazı başlığı altında toplanmaktadır. Özellikle Çin yazısının M.Ö 2000 yıllarından bu yana halen ideografik özelliğini koruduğu görülebilir. Piktogramların sadeleştirilip yazı karakteri kazanmasıyla, her şeklin bir kelime karşılığı olan Logogram kullanılmıştır (Çankırılı, 2021).

Piktografi	Logografi	Arkaik Çivi Yazısı	Asur Çivi Yazısı	ANLAMI
				KUŞ
				BALIK
				ÖKÜZ
				AYAK, DURMAK, GİTMEK
				SABANLA SÜRMEK, KAZMAK

Şekil 4. Piktografi, Logografi, Çivi yazı sistemlerinin anlamı (Munis, 1966, s.5)

Yazının resim-yazıların yerini tutmaya başladığı, alfabeye doğru adımların atıldığını yansıtan Syllogram tekniği, işaret edilen nesne veya harfin ilk hecesinin yazmak için kullanılması ile oluşur. Örneğin ‘kol’ ile ‘ay’ şekillerinin yanyana getirilmesi ile ‘kolay’ kavramı oluşturulur. Bu tekniğin gittikçe daha da sadeleştirilmesi sonucu M.Ö 1000 civarında Fenikeliler daha kullanışlı bir yazı sistemi gereksinimi ile kendi dillerinde ilk sesçil (Fonetik) yazı sistemini oluşturmuşlardır. Hece yerine sadece baştaki ses, harfin adı olarak kullanılmıştır. İlk örnekleri aleph: öküz, beth:ev kelimelerinin baş harfleri olan A ve B seslerinin yer almasıdır. Bu sayede Fenike alfabesi 22 harften oluşarak günümüz alfabesinin temelini oluşturmuştur (Munis, 1966) (Şekil 5). Bütün bu gelişmeler neticesinde günümüze kadar görsel iletişimin en önemli elemanlarından birine dönüşen yazı, sadece bir ses, düşünce veya belgenin arşiv kaydı olarak kalmayarak kültürlerin gelişim temellerini oluşturup tarihin miladını oluşturmuştur.

Ana modeller?		Turi Sina	Fenike	A n l a m ı	Yunanca adı	Arkaik Yunan	Yunan	Latın
Mısıri	Grikt							
				Öküz	alpha		A	A
				Ev	beta		B	B
				Deve?, dörtköşe?	gamma		Γ	C
				Kapı kanadı	delta		Δ	D
				Parmaklıklı pencere?	e (pilon)		E	E
				Çengel, çivi	vau		—	F
				Silâh	zeta		Z	Z
				Çit?, sargı?	heta		H	H
				Kangal?, tulum?, denk?	theta		Θ	—
				El	iota		Ι ΙΙ	I
				Avuç	kappa		K	K
				Üvendere?	lambda		Λ	L
				Su	mu		M	M
				Destek?, balık?	nu		N	N
				Balık(yılan)	sigma		Ξ	—
				Göz	o(mikron)		O	O
				Ağız	pe		Π	P
				Olta iğnesi? merdiven?	—		—	—
				Baş arkası?, şerit?	qoppa		—	Q
				Baş	rho		P	R
				Dış	san		Σ	S
				İşaret	tau		T	T

Şekil 5. Latin ana harfinin oluşumu serüveni(Munis, 1966).

Antik dönemlerde görsel iletişim materyallerinin aktif olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu materyaller sadece çeşitli şekil ve sembollerden oluşan kil tabletler, anıt yazılarla sınırlı kalmamıştır. M.Ö 79 yılında İtalya'nın Campania bölgesinde bulunan Vezüv Yanardağının patlamasıyla küller altında kalan Pompei (Görsel 2) ve Herculaneum yerleşimleri günümüze kadar gelebilecek görsel iletişim materyalleri ile beraber uzun bir sessizliğe gömüldüler. 1700 yıllarından sonra yapılan kazılar sonucu poster sanatının ilk ipuçları şehrin sokaklarında ortaya çıkartılmıştır. Antik Roma dönemine ait olduğu düşünülen roma pankartlarında toplumsal mesajlar, kayıp eşyalar, emlak ilanlarının yanı sıra borçluların isimleri yer almaktadır. Bu durum iletişim öğelerini tasarlayan ressamalar, kaligraflar, mozaikçiler ve tabelacılar gibi pek çok sanatçı-zanaatçı izlerini yansıtmaktadır (Çankırılı, 2021).



Görsel 2. Pompei şehrindeki seçim sloganları (Çankırılı, 2021, s.20).

Medeniyetlerin gelişimleri ile birlikte ihtiyaçların farklılaşıp kullanılan birçok materyalin artık kullanıma cevap verememesiyle yeni keşifler ortaya çıkmıştır. Çin'de 1045 yılı civarında günümüz ve Gutenberg matbaa tekniğinin temelleri atılmaya başlandı. Bi Sheng tarafından keşfedilen bu teknik, her bir harf için kil ve tutkal harcı ile harf kalıplarının yapılması ve balmumuyla baskılanmasından oluşmaktadır. 1450 yılında Johann Gutenberg modern matbaa sayılan hareketli matbaanın keşfini Çinlilerin bu baskı sisteminden esinlenerek ortaya çıkartmıştır. Gutenberg, metal yazıları kurşun alaşımlar kullanarak oluşturmayı ve bunlardan blok kalıplar elde etmeyi denemiştir. Dönemine göre çok yüksek sayıda baskıya ulaşabiliyor, aynı kalıpları tekrar tekrar kullanabiliyordu. Gutenberg daha

öncesinden gelen tecrübelerine dayanarak birim harflerin kullanımının tekrar kullanımıyla birlikte kitap üretim sürecini çok hızlandırabileceğini keşfetti. Metal harflerin kalıplar şeklinde oluşturulup yazının aktarılacağı yüzeye uygun bir şekilde yerleştirilmesiyle kolay çoğaltım teknikleri geliştirilip dönüşmeye başlanmıştır. Yazının sistematik olarak düzenlenebilmesiyle basım elemanları çoğalmıştır (Becer, 2005).

Zamanla teknolojik gelişmelerin yaşanması ile beraber malzeme çeşitliliği artmış, ortaya çıkarılan tasarımın sürecinde gözle görülebilecek kadar bir hızlanma gerçekleşmiştir. Yirminci yüzyılın ortalarından başlayıp yirmi birinci yüzyıl boyunca bilgisayar donanım ve arayüzlerinin hızla gelişip dönüşmesiyle görsel iletişim tasarımına yeni bir pencere açılmıştır. Bu gelişmeler renk, form, mekan, gelişmiş yapay zeka ile sınırsız yaratıcı potansiyelini genişletme fırsatı sağlamasının yanı sıra baskı çoğaltım yüzeylerine yeni bir pencere açmıştır. Dijital donanımların sık sık kullanılması ile beraber ekranların çoğalması ve her yere yayılması iler birlikte görsel iletişimin gittikçe daha fazla önem kazandığı görülmektedir. Bunun sonucu olarak üretilen tasarımların insan yaşamının merkezinde alan kararları fazlası ile etkilediği görülebilmektedir (Çankırılı ve diğerleri, 2021). Görüldüğü üzere görsel iletişimin ilk unsurları olarak tarihe geçen kaya resimlerinin doğuşu daha sonrasında soyut kavram ve fikirlerin yazı ile iletilmesi ve baskı teknikleriyle birlikte dijital arayüz evreninde halen varlığını korumakla beraber günümüzde önemini arttırmaktadır.

2.1.4. Görsel Algılama

İnsanların tarih boyunca yaşamlarını sürdürdükleri çevresel koşulları tanınması ve anlamlandırması algılama süreci ile gerçekleşmektedir. Algı, TDK (2023) sözlüğünde “bir şeye dikkati yöneltmek o şeyin bilincine varma” anlamına gelen *idrak* kelimesine karşılık olarak geçmektedir. Arapça ‘*drk*’ kökünden türediği söylenen *idrak*, “ulaşma, anlama, varma” kavramlarına eş olarak kullanılmaktadır (Nişanyan, 2023). İngilizce de *perception* kavramı olarak kullanılan algı, Britannica (URL-2, 2023) sözlüğünde “insanlarda duyuşal uyarımın organize deneyime çevrildiği süreç.” şeklinde ifade edilmektedir. Burada deneyim veya algı olarak ifade edilen husus uyarımın ve sürecin kendisinin ortak ürünü olabilmesidir. Onursoy ise bu durumu “seçilen duyunun anlamlandırılması ve duyuşal uyarıların anlamlı deneyimlere çevrilmesini sağlayan bilişsel süreçtir” (Onursoy, 2019 s.9) şeklinde ifade etmektedir. Bunun yanı sıra Dökmen “duyu organlarından beyne ulaşan verilerin örgütlenmesi, yorumlanması ve anlamlandırılması” (Dökmen, 1994 s.97) süreci olarak

belirtmektedir. Yani algı, duyu organları vasıtası ile duyumsanan verilerin bilinçteki tasarımı olarak yorumlanabilir.

Söz 'ün ve yazının hakim olduğu çağlardan günümüz okuyucu kavramının yerini izleyici kavramına bıraktığı ve görsel imgelerin yaşamın büyük bir bölümünü oluşturduğu bir görsel Çağ'dan söz edilmektedir. Yaşamın büyük çoğunluğunda yer edinen bu görsellerin algılanmasında ilk basamak olarak görme süreci belirtilmektedir. Bu eylem beş duyu organından (görme, işitme, dokunma, koku alma ve tat alma) bir tanesi olan görme duyusu ile gerçekleştirilmektedir. Çevresel uyarılardan yansıyan ışığın insan gözlerine gelip korneadan geçerek retinaya ulaşması, retinadan çıkan uyarıların da sinirsel ağ aracılığı ile beynin görme merkezine ulaşmasıyla görme duyusu işlevini gerçekleştirmiş olur. Görüldüğü üzere herhangi bir engeli olmayan tüm bireyler için görme süreci aynı düzlemde gerçekleşmektedir. Asıl farkı oluşturan ise bu görsellerin algılanmasındadır. Uçar'ın (2016 s.61). belirttiği gibi “algılama bir yandan elde edilen görüntü, diğer taraftan düşünce içerikleri ve edinilmiş deneyden etkilenen subjektif bir olaydır.” Salt duylara bağlı fizyolojik bir süreç olmayan algılama aynı zamanda sinirsel ağ aracılığı ile beynin görme merkezine gönderilen yeni iletilerin yanı sıra kalıtsal biçimde aktarılan genler ve geçmiş yaşantılar (ön algılar) çerçevesinde bir anlamlandırma oluşturur. Başka bir ifade ile “duyular düzeyinde tamamlanan algılama, akıl yürütme düzeyinde ‘anlama ’ya tekabül etmekte ve gözün gördüğü bir bakıma aklın gördüğüdür” (Genç & Sipahioğlu, 1990 s.41) şeklinde yorumlanmaktadır. Duyusal iletiler, ön algılar ve geçmiş deneyimlerin gruplaşması ile anlam kazanan nesne, anlaşılabilir kavramlara, yani yeni algılara dönüşmeye başlamaktadır (İnceoğlu, 1993).

“Bir nesneye bakarken ona uzanıyoruz. Bizi saran uzam içinde görünmez bir parmakla hareket ediyor, şeylerin bulunduğu uzak yerlere doğru gidiyoruz; şeylere dokunuyor, yakalıyor, yüzeylerini gözden geçiriyor, sınırlarını izliyor, dokularını inceliyoruz. Olağanüstü etkin bir uğraş bu. Bu deneyimden etkilenen ilk düşünürler, fiziksel görme sürecini deneyimlerine denk düşecek şekilde tanımlamışlardır. Örneğin Platon Timaeus'da, insan bedenini ısıtan hafif ateşin, dümdüz ve yoğun bir ışık huzmesi halinde gözlerden dışarı doğru aktığını öne sürer. Böylece gözlemci ile gözlenen şey arasında elle tutulur bir köprü kurulur; nesneden yayılan ışık itkileri bu köprünün üzerinden geçerek önce gözlere sonra da ruha ulaşır” (Arnheim, 2015 s.35).

Görsel algı, görme duyusu ile çevresel nesnelerden elde edilen verilerin yorumlanması şeklinde ifade edilmektedir. Yani görsel algılamayı, sadece uyarının iletimini kapsayan (uzaklık, ölçü, açı ve renkler) durağan faktörler belirlememektedir. Algılanmaya başlanan görsel örüntünün şekli sadece o andaki retinal yansımadan ibaret kalmayarak önceden algılanan diğer görsel deneyimlerimizin birer şekli olarak dönüştürülmektedir. Genç ve Sipahioğlu bu durumu “şekil, tümüyle semantiktir; yani yalnızca görülmek yoluyla

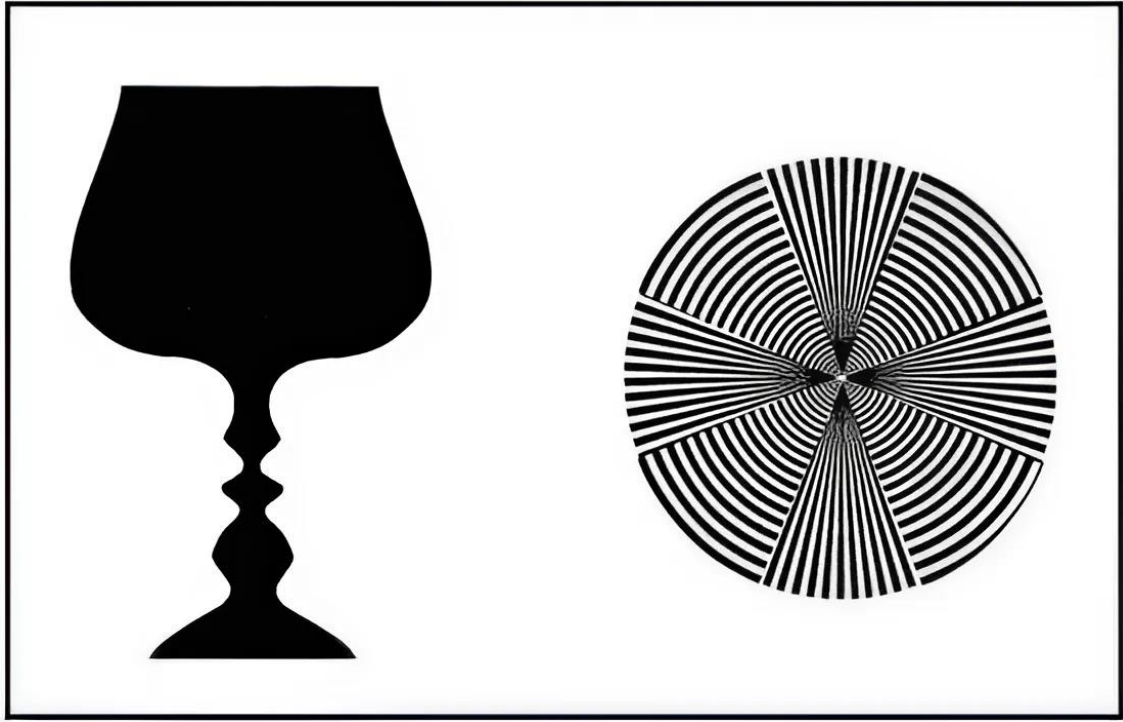
süjeler hakkında bildirilerde bulunur’’ (Genç & Sipahioğlu, 1990 s.55) biçimiyle ifade etmektedirler. Anlaşılacağı üzere beynin imge tasarım süreci görülebilen’in tam olarak taklidi değil, yaklaşık olarak bir taklidi bir şekilde bir yorumlama yapılabilir.

Disiplinler arası bir alanın parçası haline dönüşen anlamın nasıl oluştuğuna dair birçok teori ortaya atılmıştır. Bu doğrultuda yirminci yüzyılın gelişen teknolojileri ile birlikte insan yaşamına girmeye başlayan araçlar ile sık sık duyulmaya başlanılan kitle iletişimi ile bağlantılı görsel teoriler algısal ve duysal olarak iki grupta toplanılmaktadır;

- 1- Algısal teoriler; görsel örüntüler için beynin zihinsel olarak ne gördüğü ve bu gördüğü örüntüyü yorumladığı anlamla ilgilenmektedir. Görülebilenin dönüştürdüğü anlamı konu aldığı belirtilir. Semiyoloji ve bilişsel teori türevleri örnek gösterilebilir.
- 2- Duyusal teoriler ise zihinsel süreçleri bir kenara bırakıp gözlerin ışık sayesinde görülebilen görüntüleri esas almaktadır. Ekolojik Yaklaşımlar, Kurmacılık (Konstrüktivizm) ve Gestalt Yaklaşımı olarak gösterilebilir.

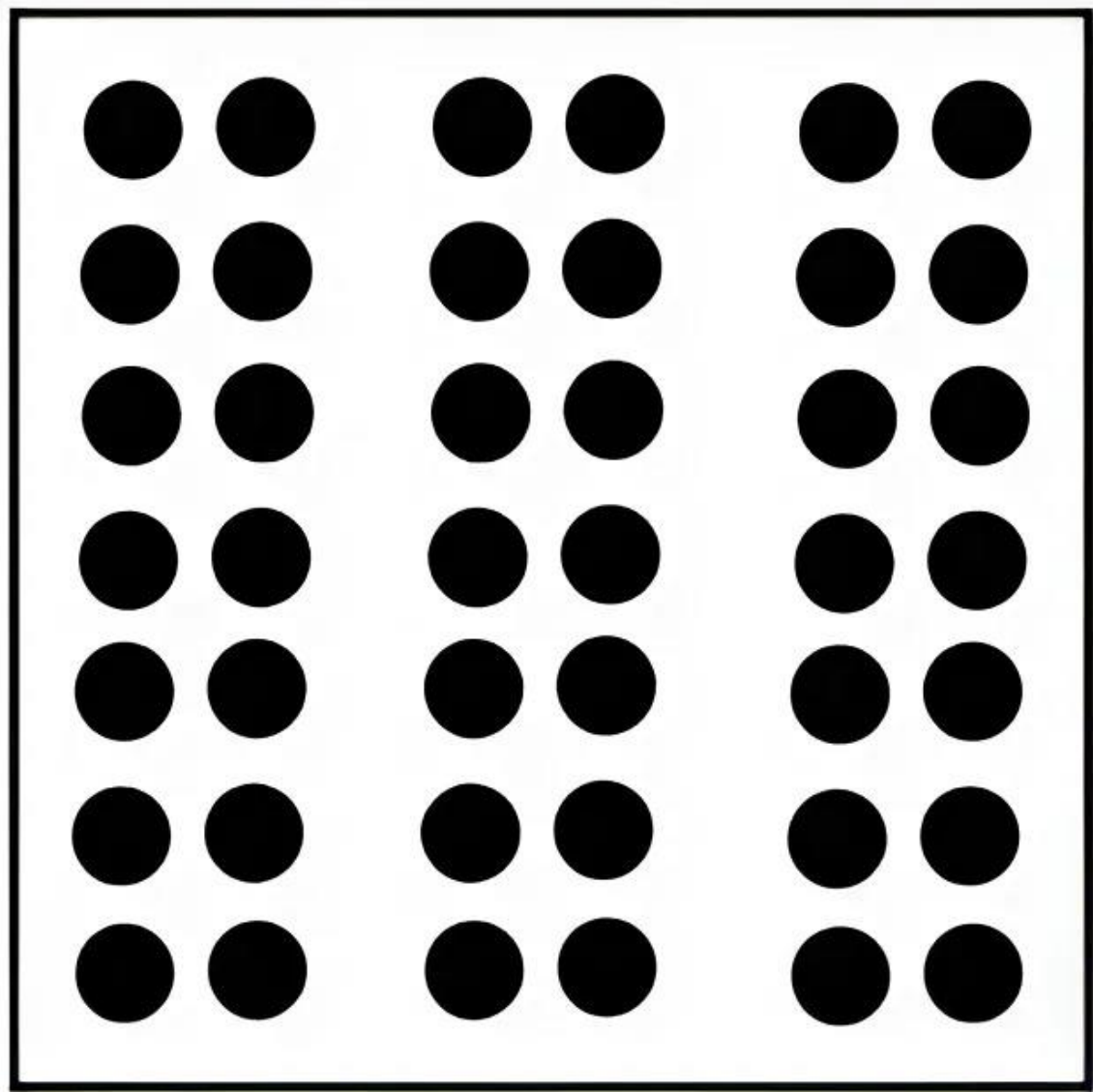
Söz konusu görsel algılamaya ilişkin yaklaşımlardan tasarımcılarının öncelik tanıdığı kuram Gestalt Algı Kuramıdır (Onursoy, 2019).

Yirminci yüzyılın ilk yarısında Almanya da Max Wertheimers ve yardımcıları Kurt Koffka, Wolfgang, Wilhelm Metzger ile beraber başlattıkları bilişsel ve algısal bir çerçeve ile bütünleşik algı kuramı, günümüz hali ile olan Gestalt algı kuramının temelini oluşturmaktadır. Kelime kökeni olarak ‘koymak, yerleştirmek, düzenlemek’ anlamlarına gelen ‘*stellen*’ fiilinden türetilen, Almanca ‘konfigürasyon’ veya ‘biçim’ anlamına gelen Gestalt algı kuramına göre algı, bütün olarak oluşmaktadır. Uçar da “görsel imajın tamamı onun parçalarının toplamından farklı ve daha kapsamlıdır” (Uçar, 2016 s.65) şeklinde yorumlamaktadır. Yani bütün kendi içerisinde yer alan parçalardan farklıdır. Genç & Sipahioğlu da “her nesne bir bütün içerisinde algılanır, hiçbir nesne tek başına ve tümüyle izole edilmiş halde algılanamaz” (Genç & Sipahioğlu, 1990 s.64) ifadesi ile desteklemektedirler. Anlaşılacağı üzere bütün halde algılanan görsel örüntüler akılda kalma bakımından ilgisiz parçalardan çok daha kolay bir şekilde algılanabilmektedirler. Bu kurama göre kitlenin gereksinimleri çerçevesinde görsellerin oluşturulmasında dikkat edilmesi gereken ilkelerden başlıcaları; Figür-Arkaplan ilişkisi (Şekil-Zemin), Algısal Gruplama (Yakınlık), Benzeşme-Ayrışma (Benzerlik) ve Süreklilik ilkeleri olarak geçmektedir (Uçar, 2016).



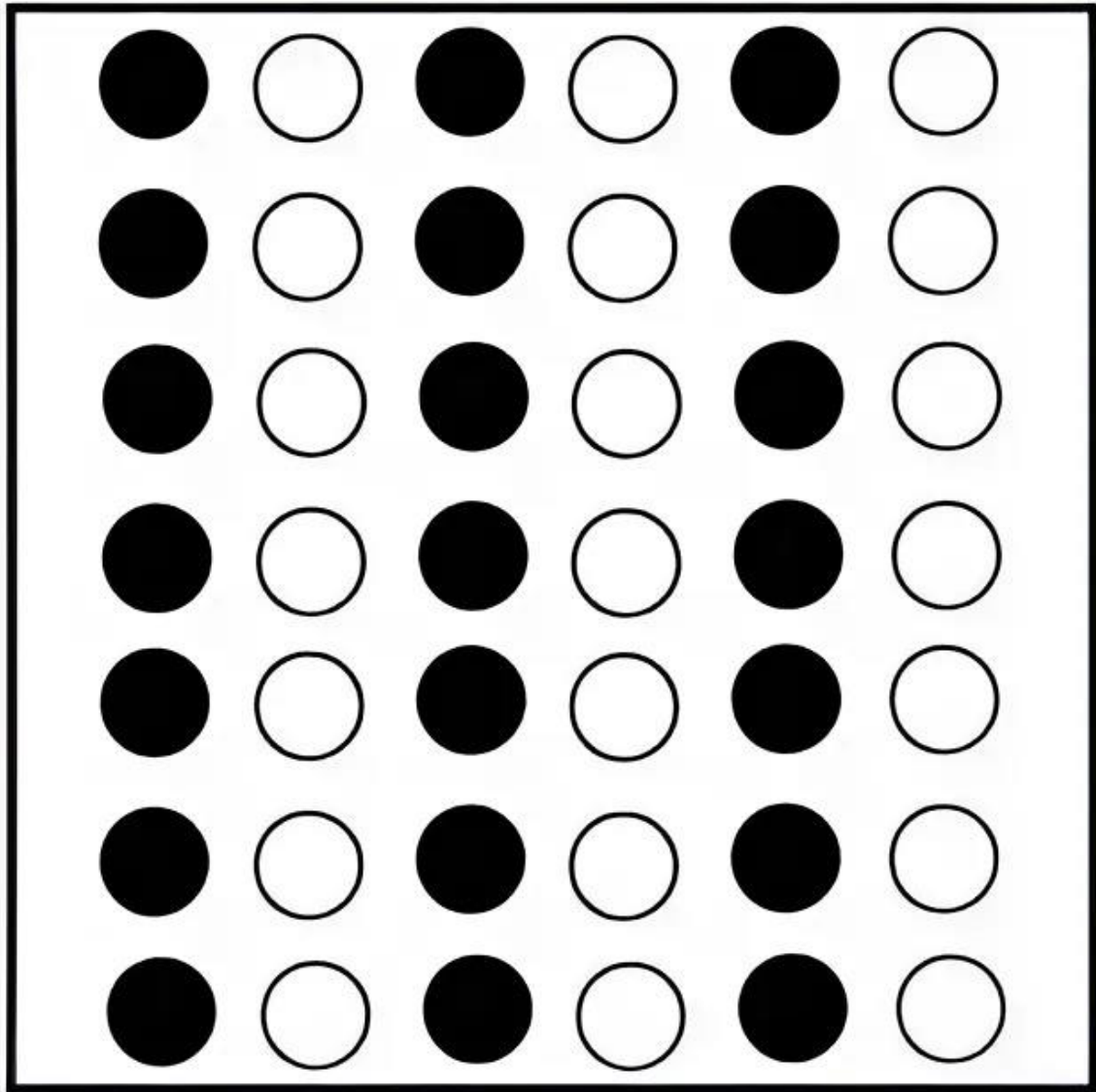
Şekil 6. Figür-Arkaplan ilişkisine dair örnekler (aktaran Demirci, 2010, s.18)

Figür-Arkaplan ilişkisi (Şekil 6): Tasarım sürecinde yüzeysel tasarımların prensiplerinden olduğu söylenen, tasarım içerisinde yer alan elemanların birbirleri arasındaki zıtlığı ifade etmektedir. Tasarım evreninde yer alan pozitif elemanın figür, bu figürü taşıyan evrenin tamamının ise arkaplan ya da zemin şeklinde yorumlanmasıdır. Bu evrende yer alan figürün bazen zemin, zeminin ise figür olarak algılanması yaşanabilmektedir.



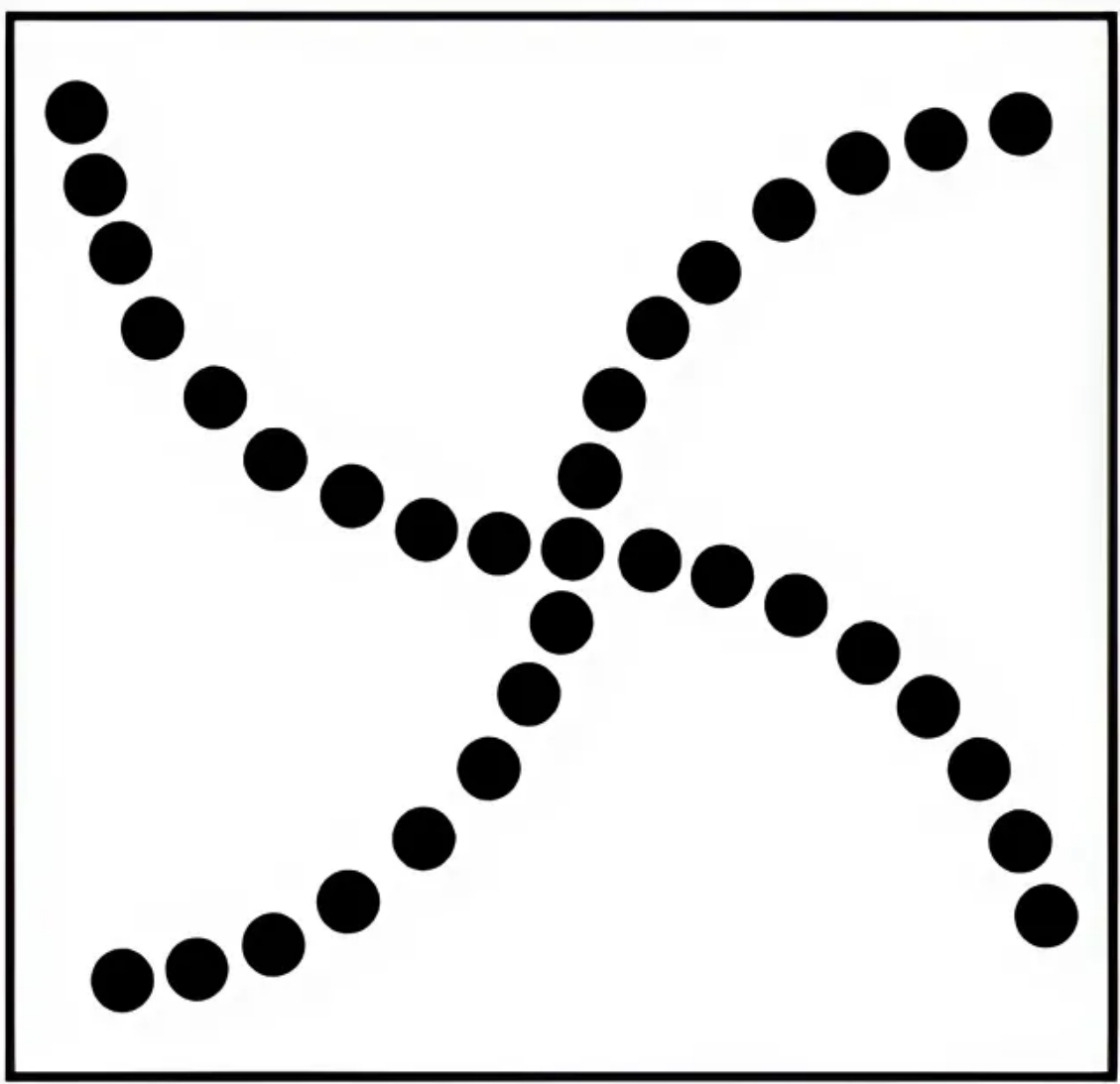
Şekil 7. Algısal gruptama (aktaran Demirci, 2010, s.19)

Algısal gruptama (Şekil 7): Belirli aralıklarla yerleştirilen elamanların birbirine yakın olanların grup halinde algılanmasıdır. Tasarımlarda yer alan, asıl aktarılmak istenenin aynı düzlemde yer alması iletinin anlaşılabilirliğini artırıp kavranmasına destek olabilmektedir. Aynı zamanda tasarımdaki derinlik içinde ipucu verebilmektedir.



Şekil 8. Benzeşme-Ayrışma (aktaran Demirci, 2010)

Benzeşme-Ayrışma (Şekil 8): Renk, şekil, boyut, doku ve benzeri karakteristikleri bakımından birbirine benzer unsurların bir arada algılanması ile farklı karakterlere sahip unsurların ayrı bir şekilde algılanmasıdır. Örneğin metinlerin içerisinde yer alan, hemen dikkat çekmesi için birkaç kelimenin *italik* veya **bold** haline dönüştürülmesi ve aynı şekilde grafik tasarım ürünlerinde yer alan formlardan birkaçının farklılaştırılması ile bu ilke sağlanılabilir.



Şekil 9. Süreklilik (Wade ve Swanston, 2001 akt.Demirci, 2010).

Süreklilik (Şekil 9): Algılanan tasarımların benzer bir çerçeve, örüntü ve akış içerisinde ilerlemesi ile süreklilik sağlanabilir. Tasarımlarda yer alan elemanların bütünlüğü çerçevesinde renk özelliği, yazı öğeleri ve biçimsel etkileri bakımından görsel örüntülerin oluşmasıyla süreklilik gerçekleşmektedir.

“Sembolleştirme bir çeşit kişilik kazandırma ve anlam verme’dir”

Tevfik Fikret Uçar

2.2. GRAFİK TASARIM

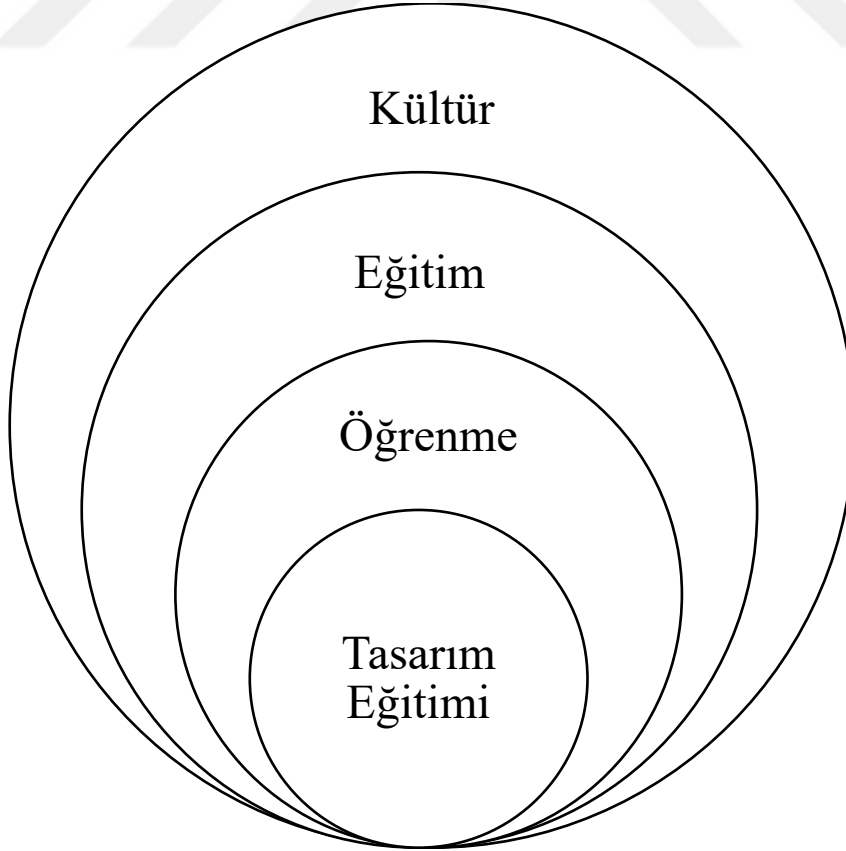
2.2.1. Tasarım Eğitimi

2.2.1.1. Eğitim

Eğitim, eski Türkçede ‘beslemek, doyurmak, hayvan beslemek, himaye etmek’ anlamlarına gelen ‘igid-igit..’ kökünden türetilmesinin yanı sıra Arapçada ‘rbw’ köküne dayanan, ‘besleyip yetiştirme, büyütme’ anlamlarına gelen ‘tarbiya’ kavramından transkribe edilmiştir (Balyemez, 2019). Çok yönlü bir kavram olan eğitim, farklı amaç ve görüşler çerçevesinde birden fazla anlamda kullanılmıştır. TDK (2023) sözlüğünde “çocukların ve gençlerin toplum yaşayışında yerlerini almaları için gerekli bilgi, beceri ve anlayışları elde etmelerine, kişiliklerini geliştirmelerine okul içinde veya dışından, doğrudan veya dolaylı yardım etme, terbiye” şeklinde ifade edilir iken, İngilizce de ‘bir toplumun değerlerinin ve birikmiş bilgilerinin aktarımı, sosyal bilimcilerin sosyalleşme veya kültürleşme olarak adlandırdıkları şey ve bireylere bir kültürü öğrenmelerinde rehberlik etmek, davranışlarını şekillendirecek biçimde” tasarlamaktır (URL-2, 2023). Bunların yanı sıra Özsoy ve Alakuş (2017, s.36) “eğitim, insanın kendisi ya da başka biri üzerinde, bilinçli olarak istenen davranış değişiklikleri yapmak üzere, etkide bulunma, kültür katılımının aktarılması ve davranış değişikliği süreçleri” olduğunu belirtmektedirler. Felsefi akımların tanımlamalarına bakıldığı zaman; Realizm, kültürel mirasların birey ve toplum tarafından aktarılmasıyla beraber bireyin topluma uyumunu sağlayan somut ve soyut anlamda bir mekanizma olduğunu savunur iken Varoluşçuluk, benliğin inşası ve bununla paralel olarak toplumun inşası sürecinde bireyin en üst düzeye ulaşma süreci olarak aktarıldığını görmek mümkündür (Seven, 2010). Tüm bu perspektiflerden bakıldığı zaman kurumsal anlamda eğitimin bireyde ve buna paralel olarak toplumda değişimler yarattığı söylenilebilir. Bu değişimler doğuştan gelen yetenekler, çevresel koşullar ve bireysel farklılıklar ile birlikte bireyde istendik davranış değişiklikleri olabileceği gibi ideal toplum düşüncesi çerçevesinde de empoze edilebilmektedir. Ayrıca toplumsal mekanizmaların işleyişleri için nitelikli insan kaynağı sağlamanın etkili yollarından biri olduğu söylenilebilir.

İlk çağlardan beri bir öğrenme süreci içerisinde olan bireyin, ortak bir kültür bünyesinde ötekiler ile bir araya gelmesiyle oluşan toplum olgusunun gelişip ilerleyebilmesi

adına öğrenmelerin, deneyimin ve bilgi aktarımının çağlar boyunca yaşamın her alanında olmasının yanı sıra sistemli olarak belirli çatılar altında sürdürüldüğü bilinmektedir. Bu durumu Özsoy ve Alakuş (2017, s.46) “eğitim bir yandan toplumun yerleşik ve yararlı kültürel değerlerini genç kuşaklara aktarmakla, bir yandan da çağın koşullarına göre, toplumsal gelişmelere ve değişimlere yardımcı olmakla yükümlüdür” ifadesiyle aktarmaktadırlar. Dönemin toplumsal dinamiklerine göre dönüşen, sistemli bir eğitim çatısı (eğitim kurumları) altında insan davranışlarındaki değişimlerin hangi eğitim faaliyetiyle ve ne biçimde gerçekleştirileceği öğrenme süreçleriyle alakalı bir durumdur. Bireyde kalıcı izli değişimlerin oluşması ile öğrenme sürecinin gerçekleştiği bilinmektedir. Geleneksel eğitim yaklaşımlarında öğretmen merkezli olan öğrenmenin, sadece belli bir bilgi aktarımı ve tekdüze beceri kazanımının olması sebebiyle mevcut koşullarda yeterli olamayacağı, açığa çıkan eksiklikleri giderecek olanın, öğrencinin merkezde yer aldığı çağdaş yaklaşımlı öğrenme süreçleri olduğu söylenmektedir. Öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımıyla bireyin bilgileri özümseyip-uyumsadıktan sonra bunlarla farklı fikirler, değişik sentezler ve mevcut yeteneğini geliştirebilmesi amaçlanmaktadır. Bu durum aynı zaman da yaratıcılığı da pekiştirebilmektedir.



Şekil 10. Tasarım Eğitimi Etkileyen Faktörler (Bedirhan, Z. & Çayır, N. 2020) uyarlama.

2.2.1.2. Tasarım

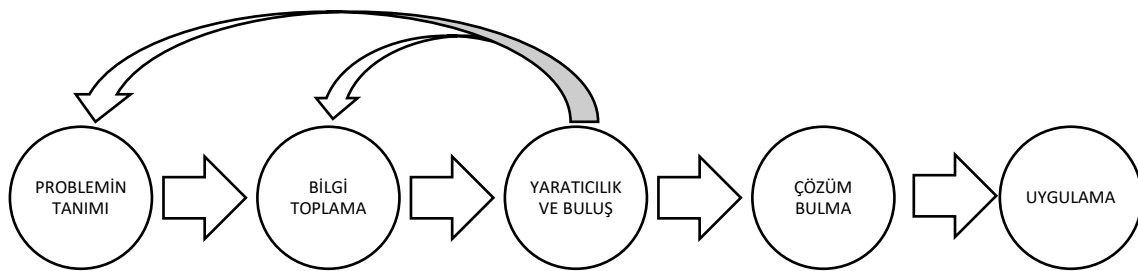
Herhangi bir amaç doğrultusunda zihinde canlandırılan, Latince ‘biçim verme, şekillendirme, temsil etme anlamlarına gelen ‘designare’ sözcüğüne karşılık kullanılan Tasarım (design) kavramı, Türkçede ‘tasar’ fiilinden türetilen ‘tasarı’ sözcüğüne dayandırılmaktadır. Çok yönlü bir süreç olan tasarım, işlev alanına göre farklı anlamlarda kullanılmaktadır. TDK (2023) sözlüğünde “zihinde canlandırılan, bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn ve tasavvur” şeklinde belirtir iken en genel tanımlamasını Gillim Scott (aktaran Becer, s.32) “ne zaman tanımlanmış bir amaç için bir şey yapıyorsak o zaman tasarlıyoruz” şeklinde ifade eder. Bunların yanı sıra Lous Khan (aktaran Özsoy & Alakuş, 2020, s.197) “zihinde canlandırılan formun veya bir fikrin bir fonksiyona hizmet edecek ve yaratıcı özelliği kapsayacak şekilde ifadelendirilişi” şeklinde tanımlar. Sonuç itibarıyla tasarım, bir problem durumu karşısında planlı bir şekilde çözüm odaklı üretilen, hizmet alanına göre işlevsel veya estetik kaygı taşıyabilen, zihinde canlandırılan daha sonrasında uygulama alanı çerçevesinde gerçekleştirilen yaratıcı bir süreçtir.

“..Tasarım kimileyin, eskileriyle yer değiştiren yeni görünümleriyle birlikte hareketlerin ve tarzların muntazam bir zamandizimsel ardışıklığını vurgulayan sanat tarihi alıntılarının bir altbölümü olarak açıklanmaktadır. Ancak, tasarım tarihi daha uygun bir biçimde, varolan gelişmelere zamanla yenilerinin eklendiği bir katmanlaşma süreci olarak tanımlanabilir. Üstelik bu katmanlaşma yalnızca bir birikme ya da yığılma süreci değildir, aynı zamanda her bir yenilikçi aşamanın elde bulunanların rolünü, anlamını ve işlevini değiştirdiği dinamik bir etkileşim sürecidir” (Hesket, 2013, s.17)

Disiplinler arası bir şemsiye görevi görebilen, modadan mobilyaya, medyadan mimariye, peyzaj tasarımları, ürün ve ambalaj tasarımları gibi alanlarda insanları etkileyebilen tasarım olgusunun, sadece bir model kalıp veya süsleme işi olmadığı bilinmektedir. Bu çeşitlilik evreninde biçimin işlevi takip etmesi gerektiği söylenir. İşlevden kasıt bir web sitesi, gösterge panelleri gibi gündelik yaşamın işleyişinde tasarımın kullanışlılığını önceleyen alanlardan söz edilmektedir. Yani kullanım amacına uygun bir tasarımın sanatsal ‘biçim’ ve fayda olarak ‘işlev’ ortaklığından doğduğu söylenilebilir (Ulutaş, 2021). Burada bahsedilen temel husus tasarımın tamamen estetikten yoksun olması değil, aksine ihtiyaç doğrultusunda bazı durumlarda estetikten bazen de fonksiyonellikten taviz verilmesidir. Bu minvalde John Heskett (2013, s.10) “tasarımın en belirgin gönderme noktası, biçim (form) ve biçem (stil) kavramlarının geçici ve oldukça değişken olduğu, genel kuralların yokluğunda bireysel beğeni düzeylerinin geçerli olduğu moda, iç tasarım,

paketleme (ambalajlama) ve otomobil gibi alanlara yöneliktir” ifadesi temel oluşturmaktadır.

Tarih sahnesi içerisinde ilk zamanlardan günümüze kadar tasarım olgusunun aktarım yüzeyleri değişmiş olsa da halen aktif ve geçmişe nazaran yaygınlaşarak insan yaşamında yer almaya devam ettiği görülmektedir. Günümüzde uygulama alanı olarak Endüstri Tasarımı, Çevre Tasarımı ve Grafik Tasarımı olarak üç başlıkta incelenmektedir. Araştırmaya konu olan ‘PhiloGraphic(FiloGrafik)’ tasarımları da Grafik Tasarım alanı içerisinde değinilecektir. Grafik tasarım, afiş, kitap, bilgi ve uyarı işaretleri, broşür ve benzeri ürünleri, yani okunan ve izlenen görüntülerin yaratıcı bir kaygı ile tasarımını gerçekleştiren bir uygulama alanıdır. Tüm bu uygulama alanlarında üretilen işler olumlu veya olumsuz anlamda izleyiciyi etkilemektedir. Bu yüzden etkili ve evrensel bir tasarım oluşturabilmek için yaratıcı bir süreç ve tasarım öge-ilkeleri ışığında hareket edilmesi gerekmektedir. Süreç olarak öncelikle problemin tanımlanması ve daha sonra bu tanımlama kapsamında bilgilerin toplanılması, elde edilen bilgiler doğrultusunda yaratıcı ve yenilikçi bir tasarı elde edilmektedir. Bu tasarımlardan, çözüm bulma aşamasında biri tercih edilip son olarak ürünün-işin-tasarımın uygulanması ile süreç tamamlanmış olur. Tasarımcı probleme çözüm ararken tasarım elemanlarından; çizgi, biçim, şekil, renk, değer, doku, boşluk-doluluk, tasarım ilkelerinden; denge, ritim, hareket, oran orantı, vurgu, birlik, çeşitlilik yardımıyla kompozisyonda düzenlemelerde bulunmaktadır (Becer, 2005).



Şekil 11. Tasarım Süreci.

On dokuzuncu yüzyılda sanayi devriminin sonucu olarak ortaya çıkan makineleşme ile birlikte el sanatlarının gerilediği görülmektedir. Seri üretim ürünlerine olan talep artışı ve ürünlerin tekdüzeliği tasarım eğitiminin gereksinimini ortaya çıkartmıştır. Bunun neticesinde niteliksiz ürünlere karşı “sanat eğitiminin değişmesini, yeni gereksinimler için yeni sanat eğitiminin verilmesi, günlük yaşamın bir parçası olması” temeli üzerine Morris ve Ruskin’nin kurucusu olduğu Art and Crafts (Sanatlar ve El Sanatları) hareketi doğmuştur. Bu minvalde fikirlerin yaygınlaşması ile birlikte İngiltere’de Uygulamalı Güzel Sanatlar eğitimi veren okullar açıldı ve okulların programlarında İş-Eğitimi derslerine yer verilmiştir. Bütün bu gelişmeler ışığında İngiltere ve Amerika’da Arts and Crafts-Modern Stil, Fransa ve Belçika’da Art Neuaveau, Almanya’da Jugendstil-Neue Kunst, Avusturya’da Secessionstil, İtalya’da Stil Floreale gibi hareketler ortaya çıkmıştır. Bu tarz kurum ve tasarım eğitimi derslerinin, üretilen ürünlerin tekdüzeliği ve estetik açıdan niteliksizliğine karşı olarak farklı bir bakış açısı sağlanması amacıyla kurulduğu aktarılmaktadır (Dilmaç O, 2015). Bu hareketler kapsamında nesnenin yüzeysel şeklini ön planda tutulmasının yanı sıra yaratıcı düşünme sürecine dair öğretim metodlarının da uygulandığı görülmektedir. Tüm bu hareketlerin temel prensibi, tasarım kavramının eğitim sistemi içerisine yaratıcı bir perspektiften dahil edilmesi ve ürünün biçim-işlev denkleminde yaratıcı bir tasarım süreciyle ele alınması gerektiği söylenmektedir.

Yirminci yüzyılın ilk yarısında toplumun bilinçsiz ve biçimsiz bir algı ile tüketim mekanizmasına dönüşmesinin sonucu olarak arta kalan biçimsiz ve gereksiz ürünlerin çoğalması ile tasarım eğitimi yeniden dizayn edilmesi gerektiği savunulmuştur. Bu düşünce ışığında deneyim sahibi olan Hermann Muthesis’un (Almanya İş Derneği) Almanya’ya gelişi ile birlikte sanat ve endüstri’yi ortak bir payda da buluşturan Bauhaus’un temelini atmıştır. Almanya’da yer alan Güzel Sanatlar Yüksekokulu ile Uygulamalı Sanatlar Okulu’nun birleştirilmesiyle 1919 yılında Walter Gropius tarafından Devlet Bauhaus Okulu yeni bir tasarım eğitimi şemsiyesi altında inşa edilmiştir. Bu süreçte tasarım eğitimi kökten etkileyen Bauhaus, toplumsal yaşamda kentlerde ve evlerde yer edinen gereksizliklerden kurtulmayı hedeflemektedir. Bünyesinde barındırdığı Mimarlık, Resim ve heykel ekseninde biçim aktarımı yerine biçimi oluşturup keşfetmeyi amaçlamıştır. Bu kapsamda tasarım eğitimi temel sanat eğitimi, teknik öğretim ve strüktür öğretim olarak 3 ana bölümden oluşturmuştur. Eğitim-Öğretimin temel niteliği sayılan temel sanat eğitimi, okulda başlangıç olarak verilmektedir. Temel sanat eğitimi ile tasarımın uygulamasına geçmeden önce temel çizimler, ilke ve yeterlilikleri kazandırıp yaratıcı düşünceler geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Bu doğrultuda Türkiye’de ilk olarak 1957 yılında Bauhaus Kökenli Adolf G. Schneck’in İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okuluna gelmesiyle Bauhaus perspektifinden tasarım eğitimi başlamıştır (Bulat, S., Bulat, M. & Aydın, B. 2014). Tüm bunların neticesinde on dokuzuncu yüzyılın sonları ve yirminci yüzyılın başlarında yaşanan toplumsal yıkımlar ile sorgulanmaya başlanılan sanatın işlevselliği farklı çatılar altında tasarım eğitimini gelişmesini sağladığı söylenilebilir. Etkileşimli bir ortamda tasarım üretimlerinin sağlanması Mimari, Ürün ve Görsel İletişim unsurlarının daha disiplinlerarası bir bakış açısı ile ele alındığı görülmektedir. Endüstrileşmenin sanatsal, teknik ve üretimsel ayrıştırılmasına karşı olarak ortaya çıkan hareketlerin tüm üretim ve tasarım süreçlerinin aynı şemsiye altında toplanması gerektiği tasarım eğitiminin ufkunu genişletmiştir.

2.2.2. Tasarım Elemanları Ve İlkeleri

Tasarım, herhangi bir problem durumu karşısında zihinde düşünülen biçimin tarife uygun bir şekilde düzenlenmesine ve uygulama alanına göre yüzeye aktarılacak yaratıcı bir süreçtir (Şen, 2018). Bu süreçte yapılacak görsel çalışmaların uygulama aşamasında sezgiselliğin yanı sıra belirli rehberlere ihtiyaç duyulmaktadır. Tasarım eleman ve ilkeleri olarak adlandırılan bu rehberler, yüzey üzerindeki objelerin birbirleriyle etkileşim ve düzenlemelerini sağlamaktadır (Buyurgan, S. & Buyurgan U. 2012). Teknik öğelerden oluşan bu düzenleme kurgusunu Tepecik (2002, s.29), “tüm sanatsal tasarımlarda konunun seçilme biçimi, seçilme amacı ve hitap edeceği alanlar göz önüne alınarak, tasarlanacak çalışmada bir kurgu oluşturur” şeklinde ifade etmektedir. Tasarımın olmazsa olmazı haline gelen ilke ve öğeler tasarımın dili, alfabetiği olmuştur. Yazım dili için alfabenin işlevi ne ise görsel bir dil oluşturmak içinde eleman ve ilkeler alfabadir. Bu sayede evrensel tasarımlar ortaya çıkarılabilmektedir.

Görsel bir çalışmanın irdelenmesinde, sanatçının özneliği bir yana, belli başlı temel öğelerin tanımlanmasına gereksinim duyulmuştur. Tasarımcı sanatsal uslubunun yanı sıra tasarım sürecinde anlatım diline, yöntem ve tekniğini en iyi aktarabileceği tasarım öğe-ilkeleri ekseninde yapıtını inşa eder. Bu öğeler tasarımı oluşturma aşamasında tasarıma (kompozisyona) nitelik ve etkililik katmaktadır (Artut, 2009). Tasarımın ham maddeleri olarak nitelendirilen tasarım öğe ve ilkelerinin bir arada olmaları tasarıma güç katarken tek başına da güçlü etkiler bırakabilmektedir. Bir bütünlük için ise öğe ve ilkelerin uyumluluğuna ihtiyaç vardır. Tasarım alanına göre sınıflandırılmaları ve kullanılmaları değişse de genel olarak öğe ve ilke başlığı altından toplanmaktadırlar. Öğeler, tasarım veya

sanat eseri yaratmak için üretimin temel yapı taşları sayılan, kendi başlarına çeşitli ifade güçleri oluşturabilirken aynı zamanda bütünlük içerisinde de güçlü etkiler bırakmaktadırlar. Bunun yanı sıra görsel bir yüzeyde tanımlanıp ayrıştırılabilecek bileşenlerdir. Bunlar; Çizgi (line) – Doku (texture, patern) – Şekil (shape) – Biçim (form) – Espas (boşluk) olarak geçmektedir. Ev inşa etmek için çivi, tahta, tuğla ne ise tasarım içinde öğeler aynı işlevi görmektedir (Gezer, 2019).

Tasarım içerisinde kullanılan öğelerin bir bütün haline anlam oluşturabilmeleri için bir düzenlemeye ihtiyacı vardır. Bu düzenlemeleri de ilkeler oluşturmaktadır. İlkeler, “bir sanat çalışmasının dengeli, hareketli ve ritmik, karmaşadan uzak, fakat çeşitliliğe sahip; monotonluktan uzak, ancak armonik bir yapıda olmasını sağlamaktadır” (Tuna, s.45). Yani birden fazla öğenin bir araya gelmesi ile oluşan tasarım içerisindeki kurgulamanın düzenlemesini sağlar. Bu ilkeler de; Denge, Vurgu, Armoni, Çeşitlilik, Ritim-Hareket, Orantı olarak ifade edilir. İkisinin görevini Şen (2018, s.776) “tasarım öğeleri görsel kurguyu var eden parçaların her birini tanımlarken, tasarım ilkeleri bu öğelerin fonksiyonel ve estetik anlamda ne şekilde bir araya geldiğini gösteren kurallar dizisi olarak adlandırılabilir” şeklinde belirtir.

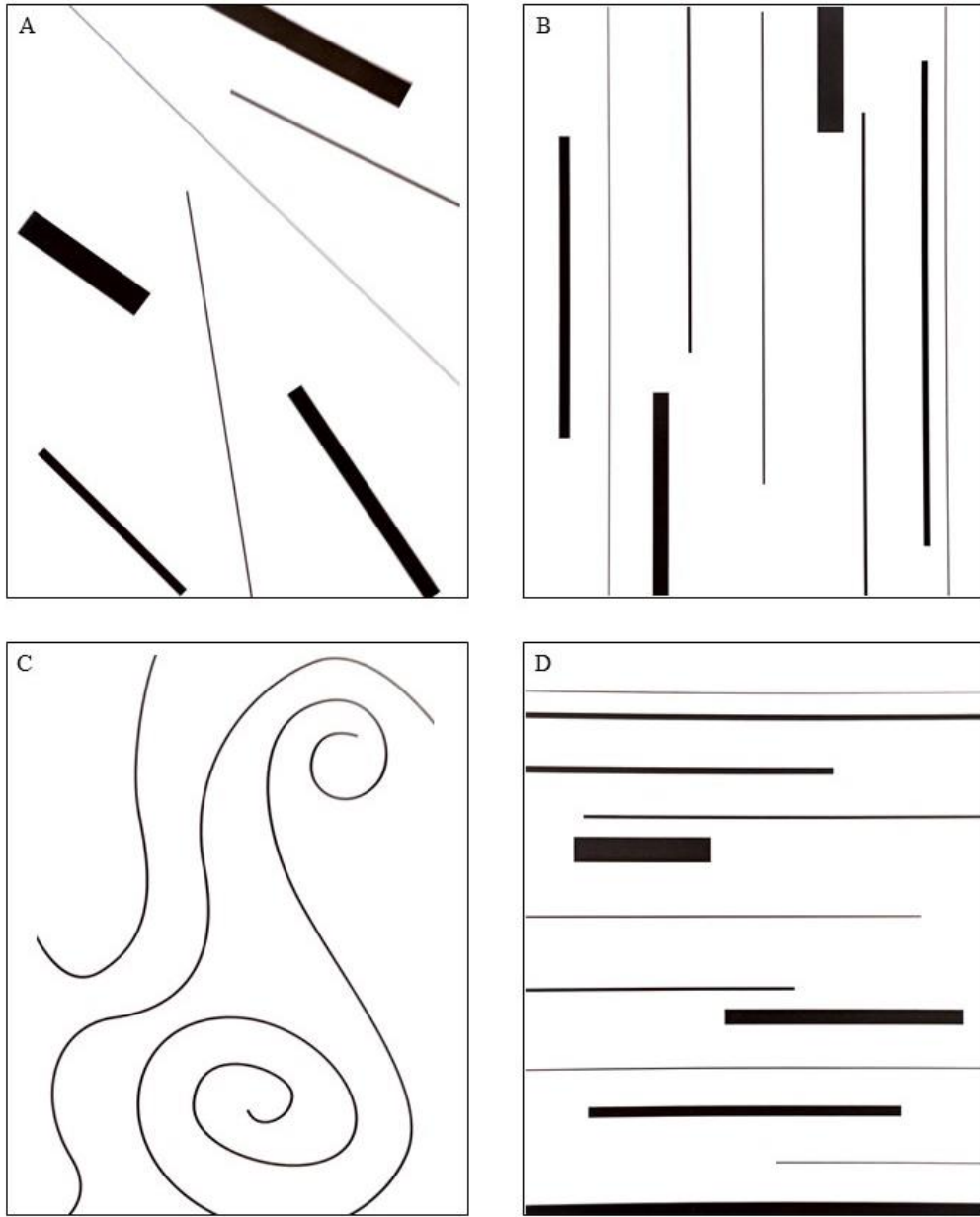
2.2.2.1. Tasarım Elemanları

Çizgi

Görselliğin ön plana çıktığı zamanlardan beri ana motif kaynağı haline gelen çizgi, yaratıcı bir ifadenin başlangıcı sayılır. Zihinde canlanan imgenin ilk olarak somutlaştırılmasında tasarımın temelini oluşturacak görsel bir dil yaratır. Bu şekilde düşünceler biçimlenir ve somutlaşır (Artut, 2009). Birden fazla noktanın bir araya gelmesi ile oluşan noktalar bütünlüğü ya da paralelliği olarak ifade edilmesinin yanı sıra “hareket eden bir noktanın arkasında bıraktığı bir iz” (Ayaydın,2020, s.121) olarak tanımlanabilir. Serap Buyurgan ve Ufuk Buyurgan (2012, s.130) ise “iki nokta arasındaki hat” şeklinde tanımlamaktadır. Tüm bunların ışığında destekleyici bir söylemi Paul Klee yapar, kendisi çizgiyi noktanın yürüyüşe çıkması olarak görmektedir (Şen, 2018). Görüldüğü üzere birden fazla noktanın bir araya gelmesi ile oluşan çizgi, bağımsız değil aksine noktaların bir araya gelmesiyle oluşup yüzeyin belirli şekillere sahip olabilmesini sağlamaktadır.

İnsana dair tüm duyguların bir anlatım aracı olarak ifade edilen ve bir göz aldatmacası olduğu söylenen çizgi, kullanım tarzına göre tasarımcının ruhsal yapısı

hakkında bilgiler verebilmektedir. Tasarımda kullanılan çizgi çeşitliliği ve yapısının, tasarımcının kişiliğinden izler taşıdığı bilinmektedir (Ayaydın, 2020). Bu durumu Paul klee “çizgiyi yaşayan bir kişilik olarak tanımlayarak” (aktaran Tepecik, 2002, s.33) çizginin kişilikle önemli bağlantısını vurgulamaktadır. Çizginin duygu aktarım durumu, çeşitliliği ve kullanım şekline göre bir anlama büründükleri, tasarımcıların-eleştirmenlerin önemli bir birleşme noktasıdır (Tepecik, 2002). Bu birleşme noktaları sonucunda birçok tasarımcının-eleştirmenin çizgiyi üç grupta inceledikleri görülmektedir. Adnan Tepecik (2002): Düz çizgiler; sağlamlık-sakinlik-süreklilik, dikey-doğru çizgiler; hayat, canlılık, hareketlilik eğri-helezonik çizgiler; dinamizm-enerji sağladığını ifade ederken Serap Buyurgan ve Ufuk Buyurgan (2012, s.130) ise “dik ve yatay çizgiler; sakın ve hareketsiz etki uyandıran çizgiler, kırık çizgiler; hareketli ve dinamik etki uyandıran çizgiler ve eğik çizgiler; yoğunluğuyla paralel olarak hareketi arttıran ve zenginleştiren çizgiler” (Şekil 12) olduğunu belirtmektedir. Bu özellikleri bakımından tasarımcının kişiliğini yansıtmasının yanı sıra izleyicide de karakter ve kullanıma göre mesajlar iletebilmektedir. Bu yüzden tasarımcıların çizginin psikolojik dilini çözmesi önem arz etmektedir.



Şekil 12. “A-Diyagonal çizgiler, B-Yatay çizgiler, C-Eğri çizgiler, D-Dikey çizgiler (Öztuna, 2007, s.64)

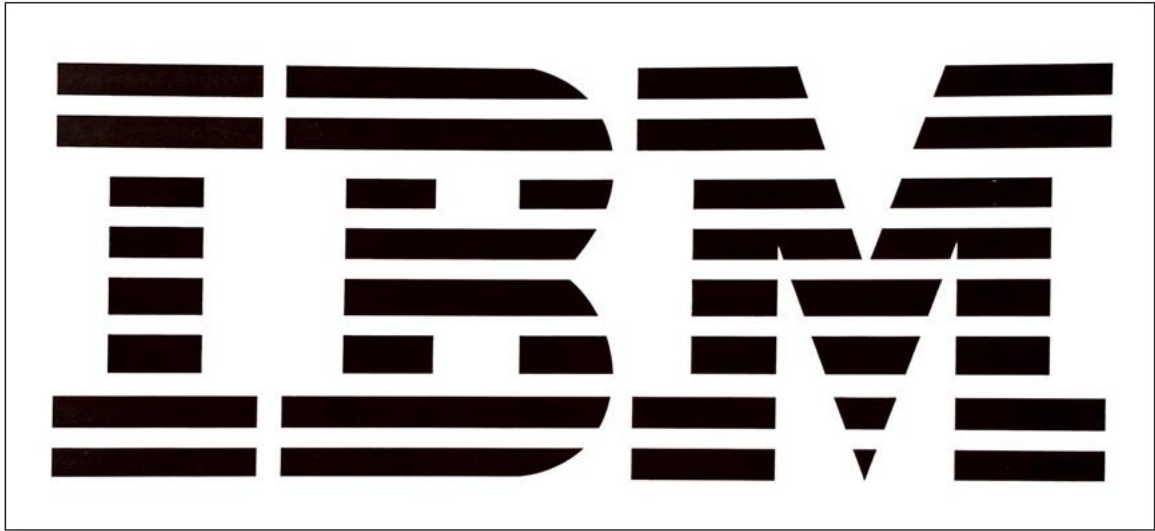
Plastik ve geometrik bir kavram olan yüzey üzerinde yapıtın temelini şekillendiren çizgi, tasarım içerisinde yer alan düzenlemelerin her birinin kendi içerisinde temelini oluşturup bağlayıcılığını güçlendirmektedir. Grafikselleştirme bir anlatım oluşturmasının yanı sıra kütleye bir sınır oluşturma yoluyla kütleyi boşluktan ayıran çizgi, değişik doku karakterlerine bürünebilir. Birden fazla çizginin üst üste, yan yana veya alt alta gelmesiyle oluşan dokusal özelliklere sahip olabilmesinin yanı sıra renge ve açık-koyu özelliklere bürünebilmektedir (Artut, 2009). Etkili bir çizgi için çizgiler farklı kalınlık-inceliklerde yapılarak ‘çizgisel renklilik’ diye tanımlanan bir ışık-gölge elde edilmektedir (Buyurgan, S.

& Buyurgan, 2012). Fonksiyonelliği arttan çizgiyi Ingres “çizmeyi öğrenmek otuz seneden fazla zamanımı aldı, boyamak ise sadece üç günümü” (aktaran Artut, 2009, s.33) ifadesi ile önemini aktarır. Neredeyse tüm anlatım unsurlarının temelinde yer edinmeyi başaran çizginin grafik tasarımdaki yeri de bundan kaynaklanmaktadır.



Şekil 13.. Hanri Matisse “Ayna önünde diz üstü duran nü”, 1937, ön taslak kontur çizgilere örnek (Öztuna, 2007, s.61)

Yaşamın her alanında yer alan şekiller, satın alınan ürünlerden mimari yapıların içine-dışına, doğada neredeyse bakılan her yerde rastlanabilmektedir. Önemli bir tasarım ögesi olarak yapıyı inşa eden şekil, “bir çizgi ya da kenarla tanımlanan ya da betimlenen kapalı iki boyutlu bir figür olarak” (Öztuna, 2007, s.74) tanımlanmaktadır. İzole edilmiş, hacimsiz bir alan şeklinde de ifade edilebilir. Serap Buyurgan ve Ufuk Buyurgan (2012, s.135) ise şekli, “formların dış konturlarının oluşturduğu iki boyutlu (yüzeysel, biçimler)” olarak tanımlar. Herhangi bir biçimin öze indirilmiş hali denilebilir. Tasarımın bütün ana hatlarını oluşturan grafik biçimler, daha anlaşılır ve okunurluk için yalınlaştırarak şekillere dönüştürülür. Çağlar boyunca insanlık tarihinde evrensel bir nitelik taşıdığı söylenen piktogramlar, yalınlaştırılmış şekillerin yer aldığı bir grafik dille oluşturulmuştur (Öztuna, 2007).



Şekil 14. Paul Rand IBM (International Business Machines), logo, 1962. Gözün bir şekli tamamlamasına yönelik örnek bir çalışma (Öztuna, 2007, s.81).

Genellikle biçim ile karıştırılan şekil, iki boyutluyken biçim üç boyutludur. Biçim kütle ve hacme sahipken şeklin herhangi bir hacmi veya kütlesi yoktur (Şekil 14). Örneğin kare bir şekildir, kütle veya hacim kazandırılıp küp haline dönüşünce biçime evrilmektedir. Bir diğer örnekte ise insan figürü bir biçimi yansıtırken gölgesi bu biçimin şeklini oluşturmaktadır (Ayaydın, 2020). Yani üç boyutlu bir özelliğe sahip nesnenin iki boyutluya dönüşümünden sonra elde edilene şekil denir. İnsan algısından kaynaklı bazı yüzeylerdeki nesneler üç boyutlu görülmektedir. Bunun sonucu olarak da resimde biçim görülmektedir. Öteki türlü biçim heykelin elemanıdır. Çizgi aracılığı ile iki boyutlu yüzey üzerinde bir alanın oluşturulmasıyla algılanan şekil, çizginin yanı sıra herhangi bir renkle (Görsel 3) de oluşabilir (Öztuna, 2007). Yani dış hat olarak algılanan, çevresel sınır ya da kapladığı alan tamamen renkli de olabilir.

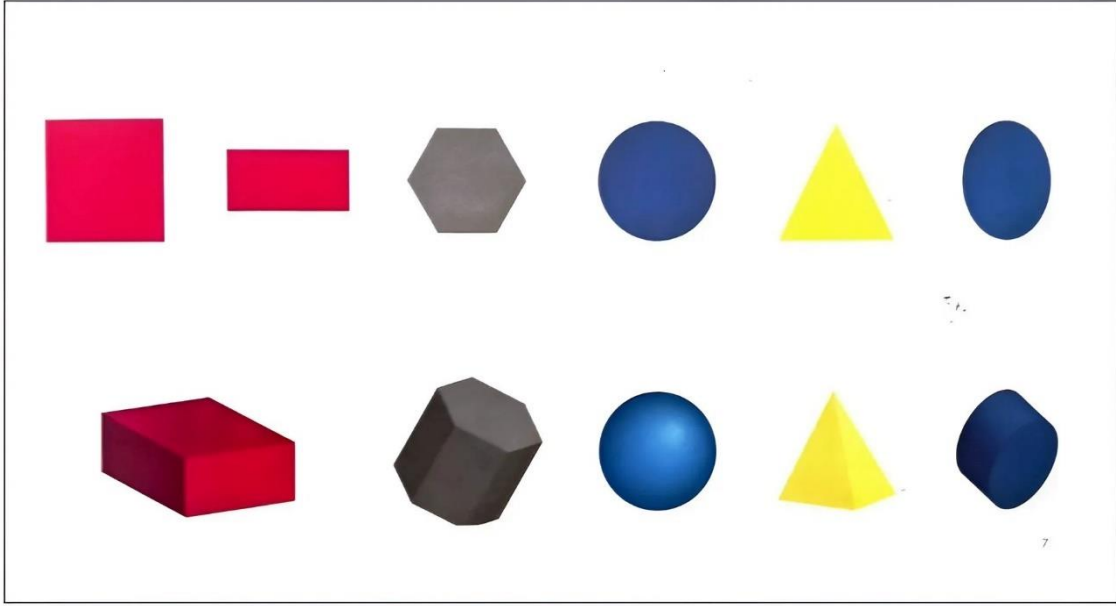


Görsel 3. Henri Matisse, 'İcarus' şablon tekniği, 1943, Soyut şekillere örnek (Öztuna, 2007, s.76)

Biçim(Form)

Görme duyusu ile maruz kalınan şekilden sonra detaylara inilmesi ile ulaşılan biçim, genel olarak görünen şeklin içeriği olarak tanımlanabilir. Bu çerçevede literatürde yapılan tanımlamalara bakıldığında zaman Artut (2009, s.161) “bir sanat eserinin yapı bakımından kuruluşudur. Bir diğer anlamda sanat yapının biçim, çizgi, renk, leke ve dokudan oluşan son hali olup tüm bu ve bunun dışındaki nitelikleri organize eden son durumdur” ifadesi ile aktarır iken Serap Buyurgan ve Ufuk Buyurgan (2012, s.135) ise “çizgi, renk ve açık koyudan oluşan yapıdır” şeklinde desteklemektedir. Becer (2005, s.62) biçimin oluşumunu “birçok çizginin bir arada bulunuşu, tek bir çizgi içindeki dönüş ve kıvrımlar ile değişik tonların oluşturduğu yüzeyler; bir tasarımda biçimi oluşturan unsurlardır” ifadesi ile aktarmaktadır. Genel itibariyle objelerin içerisinde birçok tasarım elemanını barındırarak oluşturduğu yapı olarak ifade edilen biçim, tek başına şekilsel olarak düşünülememektedir. Belirli bir hacim veya kütleye sahip olması gerekmektedir.

Diğer bir isimlendirilmesi form olan biçim, şekil ile karıştırılıp işlevi konusunda farklılıklar yer almaktadır. Biçim ve Şekil iki boyutlu iken Form (en-boy-yükseklik) üç boyutlu nesnelerin doğal yapısını renk-çizgi-ışık, gölge-valör elemanları içerisinde barındırarak yansıtır. Geometrik ve serbest olarak incelendiği söylenen Biçim ve Şekil geometrik bir sınırlılığı sahip iken Formda ise bu durum tamamen sınırsızdır (Artut, 2009). Buradaki ikiliği oluşturan temel fark, “form genel olarak üç boyutlu biçimler için kullanılan bir tanımlamadır. Şekil ise bir anlamda formların dış konturlarının oluşturduğu iki boyutlu (yüzeyler) biçimler olarak algılanabilmektedir” (Buyurgan, S. & Buyurgan, U, 2012, s.135). Dikkatli bir gözlem sonucu ulaşılabilecek biçim farklılıkları görülebilir. Serbest halde var olan biçimlerin yanı sıra geometrik düzenden var olan biçimleri görebilmek mümkündür (Tepecik, 2002). Geometrik formlar (Şekil 15) olan küp, kare, prizma, dikdörtgenler ve organik formlar; insan, hayvan, bitki şeklinde iki grupta incelenmektedir. Tüm bu oluşumlar simetrik, asimetrik, kübik, statik, dinamik, doğal ve yapay görünümde olabilir (Buyurgan, S. & Buyurgan, U, 2012). Tüm anlatılanlar ışığında biçimin nerdeyse forma eşit sayılabileceği, üç boyutlu nesnelerin kendine özgü bir biçiminin olduğu ve organik veya inorganik olarak gözlemlenebilmektedirler.



Şekil 15. İki boyutlu düzenlemeler ve onların üç boyutlu denklemleri (Öztuna,2007, s.79)

Yüzey elemanlarının bir araya gelmesi ile oluşan biçim, aktarılmak istenileni izleyicilerin anlayabilmesi doğrultusunda biçimde bir araya getirilmektedir. Biçim psikolojinin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Tasarımcı yüzey üzerinde anlamı somutlaştırıl iken tasarım elemanlarının bir aradalığında bütünü oluşturma gayreti içerisinde olmaktadır. Sonuç olarak elde etmek istediği işlev-biçim-estetik birliğini sağlamış olur. Bu yüzden tasarımcı yapabildiği kadarıyla yüzey üzerinden bağlantılarla tasarım elemanlarıyla birlikte çizgi-doku-hareket-renk biçimlendirmektedir. Tam bu noktada tasarımda yer alan renkler ve biçimler algılama sürecinde genişleme-yayılma özelliği gösterdiğinden dolayı geometrik biçimlerin önemi artmaktadır. Görsel algılamanın fiziksel bir boyutu olan bu durum ortaya çizgi ve renk ile bir canlılık kazandırılma gerekliliğini doğurmaktadır. Misal çalışma yüzeyindeki düzlemleri-yatayları-dikeyleri çizgiler oluştururken açıklık-koyuluk-azlık-çokluğu da renkler ortaya çıkararak biçimi meydana getirmektedir (Tepecik, 2002). Bu görsel algılamanın yanı sıra plastik sanatta malzemenin koşulları biçimin belirlenmesinde bağlantılıdır. Malzemenin kendine özgü yapısı sonucu farklı bir takım biçimlerin ortaya çıkmasını sağlar (Görsel 4). Sonuç olarak üreticinin üslubu ve malzeme yapısı sonucu biçimi belirlemektedir (Artut, 2009). Görüldüğü üzere biçimin kimliğini oluştururken tasarıma dahil edilen öğeler ve kullanılacak malzemenin önemi artmaktadır. Bu çerçevede oluşturulmak istenilen biçim problem durumuna göre şekillendirilmesi için öğe ve malzemeye dikkat edilmesi gerekmektedir.



Görsel 4. Robert Morris, ‘isimsiz’, 1965-71 (Dök&Avşar, s.7)

Doku

Tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen dahilinde oluşan, neredeyse tüm nesnelerin sahip olduğu doku “maddelerin doğal yapısının dış yüzeyindeki görüntüsü” (Buyurgan, S. & Buyurgan U. 2012, s.132) olarak tanımlanmaktadır. Evrende var olan bu maddelerin yanı sıra estetik bir görüntü kazandırılması amacıyla görsel sanatlar(resim-heykel-seramik-grafik-tekstil-mimari) uygulamalarında da çeşitli dokular (Görsel 5) kullanıldığı görülmektedir. Artut (2009, s.155) “plastik sanatlarda doku’yu, görme ve dokunma duyularıyla algılanan, kavranabilen etki ögesi” şeklinde ifade eder iken Ayaydın (2020, s.123) “sanatta doku, görerek dokunma hissini yaşatan tasarım elemanıdır” şeklinde tanımlamaktadır. Neredeyse tüm yüzeylerin sahip olduğu ve görme-dokunma duyuları ile algılanabilen doku, var olduğu yüzeyin özelliğine dair görsel bir etki bırakmaktadır.



Görsel 5. Roy Lichtenstein, Kız Üzerine Düşünceler, Litografi, 1990 (ed. Ünalın vd, s.169)

Yüzeylerin kimliğine dair bilgiler veren doku unsuru yeryüzünde var olan eşya-obje'lerde yer alır. Bu nesnelerde yer alan dokular organik olabileceği gibi inorganikte olabilir. Doğada organik olarak birçok doku türü (ağaç gövdeleri-kabukları, taş, kiremitler, duvarlar, kozalaklar vb) bulunmaktadır. Yapay dokular ise insan üretimi olan tüm nesnelerin(kağıt, cam, metal, halı, perde, plastik eşya v.b) yüzey görüntüleridir (Artut, 2009). Yapay bir dokuya sahip olan kağıt malzemesi kendi içerisinde barındırdığı farklı dokularla tasarım biçimine uygun yüzey dokusunun kullanılmasıyla görsel daha etkili hale gelmektedir (Becer, 2005). Dokunun barındırdığı ve yansıttığı özellikler neticesinde gerçek doku, dokunsal doku ve görsel doku olmak üzere üçe ayrılır. Gerçek doku ve dokunsal doku yukarıda anlatıldığı gibi gündelik maddi gereksinmelerin (pamuklu-ipekli kumaşlar, kilim-halı dokusu vs) karşılanması için yapılmıştır. Görsel sanatlar alanına girip manevi bir etki bırakabilen, gerçek dokunun yanılsaması olduğu söylenen görsel dokular ise piktoral olabileceği gibi plastik etkiler de bırakmaktadır (Artut, 2009). Görsel bir tasarımın içerisinde yer alan doku elemanı izleyicide duygusal ve anlamlı etkiler bırakmasının yanında tasarımcının kimliğini de yansıtmaktadır.

Espas (Boşluk-Doluluk)

Sözlük anlamı aralık anlamına gelen *espas*, işlevsel olarak baskıcılıkta kullanılacak kelime harflerinin arasına koyulan metal çubuk için kullanılmıştır. Görsel sanatlar/tasarım alanında ise boşluk ve aralık gibi anlamlarda kullanılmaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2018). Gezer (2019, s.602) “*espas*, anlamlı boşluktur” ifadesiyle gerekliliğini vurgularken William Bailey “boşluklar nesnelerin algılanmasını kolaylaştırabilir” (aktaran Özsoy & Ayaydın, 2018, s.144) ifadesi ile tasarımıdaki boşlukların yüzey üzerinde yer alan elemanların varlığı için gerekli olduğunu vurgulamaktadır. Yanılsama yaratmak amacıyla kullanılan mekan unsuru, “bir şeyin bir şey olabilmesi için başka bir şeyin olması gereklidir” (Öztuna,2007, s.145) ifadesi ile varlığını somutlaştırmaktadır. Görüldüğü üzere *espas*ı tasarım elemansız, tasarım elemanları da boşluksuz düşünmek derin anlamsızlıklar barındırmaktadır. Genel olarak tasarım yüzeyinde oluşturulan elemanlar arasındaki uzaklık veya aralık olarak tanımlanan *espas*, biçimlerin boşluklar-doluluklar içerisinde organize olmasını ve var olabilmelerini sağlar.

Espas, kompozisyon çalışmasında yer alan nesnelerin gözü yormaması adına mekanda uygun şekilde boş alanların bırakılmasıdır. Bu durum aktarılmak istenen konunun daha etkili bir şekle gelmesinin yanı sıra gözü dinlendirecek alanlar yaratır. Yani boşluk-doluluk dengesinde konu-mekan ilişkisi doğrultusunda yüzey inşa edilir (Buyurgan, S. & Buyurgan U. 2012). Mekan, iki boyutlu ve üç boyutlu olabilmektedir. Derinlik algımızın oluşmasında önemli bir faktördür. Gerçek mekan (hacimli ve üç boyutlu) – Resimsel mekan(görsel çalışmada mekan yüzey varlığına yansıyan boşluklardan da oluşabilir) şeklinde düşünülebilir (Ayaydın, 2020). Tasarımın yüzey alanı, köşeleri ve iki boyutlu oluşuyla algılanır bu alan yükseklik ve genişliğe sahipken derinliğe sahip değildir. Derinlik yanılsaması elemanların kullanım biçimiyle oluşturulur (Öztuna, 2007). Bir boşluk olarak tanımlanabilen mekan, herşeyi içine alabilmektedir ve her zaman vardır.

‘Boş bırakma’ kulağa olumsuz bir anlam gibi gelse de tasarımın çoğu yerinde nefes aldırılmaktadır. Bilinçli bir farkındalıkla tasarımda boş bırakılan alan her tasarıma özgü bir fonksiyona dönüşmektedir. Tasarımdaki varlığına göre gözü dinlendirir, bir arada tutar, derinlik elde ettirir, monotonluktan kurtarır, bütünlük oluşturur, vurguyu veya hareketi sağlar (Görsel 6). Gereksiz yere kullanım durumunda da bitmemiş hissi verebilmektedir. Tasarımın boşluk-doluluk ilişkisi diğer elemanlar gibi düşünülmelidir (Gezer, 2019). Bir müziğin bestesi gibi düşünülebilir. Notaların daha etkili hale gelebilmesi için şarkının

söylenmeye başladıktan sonra aradaki es'ler, durmalar şarkı için ne kadar önemli ise tasarım içinde boşluklar da o kadar önemlidir.



Görsel 6. Jan TSCHICHOLD, Sergi afişi, Basel 1937 (Bektaş,1992, s.87)

Değer

Herhangi bir renk tonunun açıklık-koyuluk derecesi olarak tanımlanan, Fransızca “valeur” ve İngilizce de “value” kelimesinden Türkçeye değer olarak geçmiştir. Oluşumu bakımından çeşitli şekilde ortaya çıkan valör farklı şekilde tanımlanmaktadır. Gezer (2019, s.600) “valör, rengin frekansından gelen derecesi.” gibi bir ifade kullanırken Artut (2009, s.160) “açık-koyu bir rengin ışıktan gölgeye geçerken aldığı ton dereceleri (valörü)” şeklinde belirtmektedir. Değer konusunda daha kapsamlı ve tamamlayıcı tanımlamayı ise Öztuna (2007, s.104) “sanat/tasarım terminolojisinde değer sözcüğü, yüzeylerin göreceli açıklık ve koyuluğuyla ilgilidir. Değer, objeleri, şekilleri ve mekanı tanımlar” gibi bir ifade ile çerçevesini genişletmektedir. Görüldüğü üzere kullanım yeri ve amacına göre tanımladığı unsur değişse de bir şeyi “dereceleme” (Şekil 16) özelliği hep aynı kalmaktadır.

Valör’ün üç şekilde olduğu söylenmektedir. Birincisi, herhangi bir renk pigmentinin çoğalması veya azalması sonucu ortaya çıkan doygunluk derecesi, ikincisi, renklerin içerisine dahil edilen siyah veya beyazın oluşturduğu koyu-açık derecesi ve son olarak nesnenin aldığı ışık miktarı sonucu yansıyan ışık-gölge derecesidir (Gezer, 2019). Serap Buyurgan ve Ufuk Buyurgan (2012, s.142) bu durumu “rengin 3 temel özelliğinden birisidir. Bu özellikler, rengin ton, kroma ve valör değerleridir. Kroma değeri, bir rengin matlık, parlaklık şiddetini (gücünü) belirler. Valör ise herhangi bir rengin en açıkından, en koyusuna kadar tüm değerlerdir” şeklinde özetlemiştir. Yani herhangi bir rengin diğer bir çok renkle veya ortam ışığından dolayı ortaya çıkan çok farklı renk derecesinden oluşan çeşitliliktir. Buna siyah-beyaz gibi nötr renklerde dahildir.



Şekil 16. Renk çemberi üzerinde ton ve değer (Karaman Güvenç, B., & Sesigür, A. 2021, s.163)

Herhangi bir objenin değerini bulabilmek için o yüzeyden yansıyan ışık miktarına bakmak gerekir. Çünkü yansıyan ışık, yüzeyin değerini belirler. Genel itibariyle daha açıktan daha koyuğa doğru bir dizin şeklinde oluşturulmaktadır. Oluşturulan bu dizin renk ve özelliğinden bağımsızdır. Çizgi elemanı ele alınacaksa, çizginin ortaya çıkaracağı değer tamamen malzemeye ve uygulama aşamasında malzemeye uygulanan baskı ile belirlenir (Öztuna, 2007). Önemli bir tasarım elemanı olan değer, tasarımda ilgi merkezini, vurguyu arttırmak, görsel hiyerarşiyi yaratabilmek için kullanılmaktadır. Değerin azlığı durağanlık ve dinginlik sağlarken çokluğu dinamik bir görüntü elde edilmesini sağlamaktadır. Değişik değerler görsel hareketlilik katar (Görsel 7).

HAKKINDAKİ
FATURASINI
HAKKINDAKİLEBAŞ
DEDİHAKKINDAKİLE
İNFAZARGİSİZİYAPIYOR
HAKKINDAKİLERERDOĞA
FATURASINIERDOĞANBAŞI
BİRLİKTEKATILDIĞILONDRA
KONFERANSTAVERİYORFARKLI
SEYLEREBURADABASİNCOKYER
ÇOCUKLARAEDİLMESİNİNFATURASINIEN
DEDİHAKKINDAKİLERBAŞBAKANMALATY
DEDİHAKKINDAKİLERDEDİHAKKINDAKİLERKA
DEDİHAKKINDAKİLERBAŞBAKANKONFERANST
FATURASINI.BASINA KESTİBİRLİKTE KATILDIĞI
VERİYOR, AMA ASIL VERMESİ GEREKENİ DE VER
DIHAKKINDAKİLER BAŞBAKAN ERDOĞAN. MALATYA'DA
İLİKTE KATILDIĞI LONDRA'DAKI KONFERANSTA, "BURA
EDİLMESİNİN FATURASINI BAŞINA KESTİ. ERDOĞAN. BAKAN ÇURU

Görsel 7. Öğrenci çalışması, Tipografi, elle kesim ve kolaj(açık-koyu ton değeri zıtlığına örnek), (Öztuna,2007, s.112)

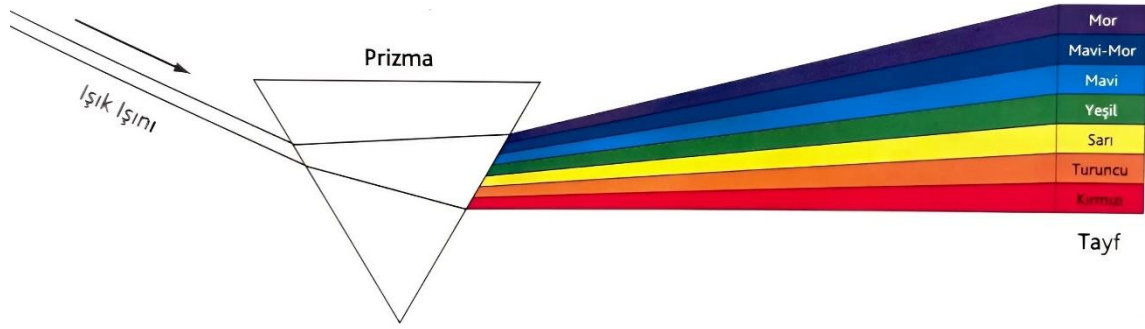
Renk

Evrenin bir parçası olan renk, Farsça ‘rang’ “boya, renk, göz boyama(mecazi), hile, al” sözcüğünden alıntıdır (Nişanyan, 2023). İngilizce de ‘color’ “maddenin doğal bir özelliği olarak renk, bir şeyin veya görünümün yalnızca gözle algılanan kalitesi” olarak ifade edilir. TDK (2023) ise rengi, “cisimler tarafından yansıtılan ışığın gözde oluşturduğu duyum” şeklinde transkribe eder. Genel itibariyle fiziksel dünyanın algılanması sonucu oluşturulan renk kavramının fiziksel tanımlamasını Öztuna (2007, s.121) “farklılaşan dalga uzunluklarının ve frekanslarının, ışık dalgalarının gözler üzerindeki etkisi” olarak belirtir. Artut (2009, s.155) ise “fiziksel olarak renk, güneş ışığından çıkan bir enerji yayılımı olarak düşünülür. Dolayısıyla renk, ışığın cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak görme duyumuzda bırakmış olduğu etki” olduğunu söyler. Rengin etimolojik kökeni ve tanımlamalarının sonucunda en genel ve kapsamlı tanımlamayı Tepecik’in cümlelerinde görmek mümkündür;

“Bilimsel verilerde, ışığın eşyalar üzerine düşmesiyle birlikte, nesnenin molekül yapısı hangi rengi daha fazla barındırıyorsa, bu renk yansıtılmakta ve içerisinde bulunan diğer renkler eşya tarafından yutulmaktadır. Böylece fizik bakımından renk, ışık demeti içinde enerjinin yayılımı ve dağılımı, çeşitli ışık dalgaların frekansı ile belirlidir; fizyolojik bakımdan renk ise, göze giren ışık dalgaların bıraktığı etkidir denilebilir” (Tepecik, 2002 s.34)

Farklı bilim alanlarında yapılan tanımlamalar neticesinde nesne-göz duyum kombinasyonu sonucu ışığın etkisi ile algılanan renk kavramı tanımlaması sonucu beden kazanmıştır. Işıksız ve algısız bir alanda renkten söz edebilmek tamamen nasıl tanımlandığı ile alakalı bir durumdur. Böyle bir denklemde renk vardır ya da yoktur gibi varsayımlar havada kalmaktadır.

Tarih sahnesi içerisinde ışığı renk olarak değerlendirildiği ve eşyaların renkli bir biçiminden söz edilmekteydi. Fizik ve kimya alanlarının renk konusunu incelemelerinden sonra bu durum değişti (Tepecik, 2002). Renk biliminin temelini attığı söylenen Sir Isaac Newton’un güneş ışığının incelenmesi durumunda ortaya çıkan yedi rengin on yedinci yüzyılın sonlarında bulmuştur. Yüzyıllar boyunca ortaya çıkan gökkuşağının incelemiş ve karanlık bir oda içerisinde pencereye açtığı küçük bir delikten ışığın içeri girip prizmaya çarparak perdeye gökkuşağı renklerinin yansıdığını gözlemlemiştir (Artut, 2009). Bu olayı Serap Buyurgan ve Ufuk Buyurgan “fiziksel olarak beyaz ışık, kristal bir prizmadan geçirildiğinde kırılmaya uğrayarak tayf (Şekil 17) diye adlandırılan yedi değişik rengi oluşturur. Kırmızı-turuncu-sarı-yeşil-mavi-lacivert-mor oluşan renk tayfı gökkuşağı olarak bilinir” (2012, s137-138) ifadesi ile rengin oluşumu açıklar.



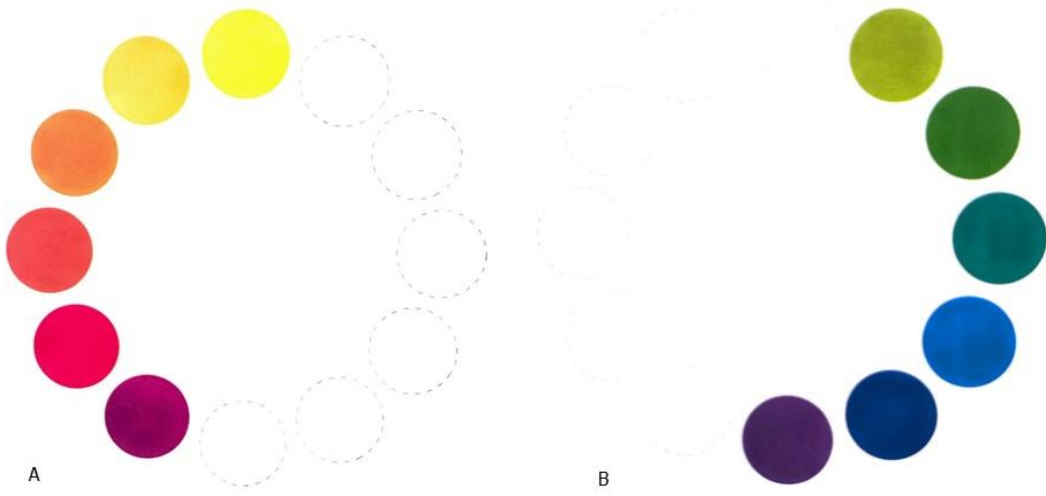
Şekil 17. Renk tayfı (Öztuna, 2007, s.121)

Tarih boyunca rengi somutlaştırmaya dair çalışmalar yapılmıştır. Renk çemberi olarak isimlendirilen çark, ilk olarak Herbert Ives tarafından formalize edilmiş, çember üzerinde bulunan standart altı renk ile bu renklerin aralarında harmanlaması ile armonik renkler oluşmuştur. Çemberde (Şekil 18) yan yana bulunan renkler birbiri ile armoni oluştururken karşılıklı duran renkler ise birbirini tamamlayan (zıt-tamamlayıcı) renklerdir. Armoni, “bir rengin farklı değerde ve yoğunlukta tekrarlanarak dolaşımına ya da başka renkler içinde dolaşımına” denir (Toprak, 2021). Tamamlayıcı renkler ise çemberde birbirinin tam zıttı duran renkler olarak geçer. Bunlar dışında anlatımı güçlendirmek adına sıcak renkler ve soğuk renkler olarak gruplandırılmaktadır. Soğuk renkler (yeşil-mavi-mor), sıcak renkler (sarı-kırmızı-yeşil), herhangi bir soğuk renk ile sıcak rengi karıştırıldığında daha az sıcak-soğuk ya da daha çok sıcak-soğuk elde edilir. Griler ise nötrdür ve renk karışımına bağlı sıcak-soğuk dengesi değişebilmektedir (Becer, 2005).



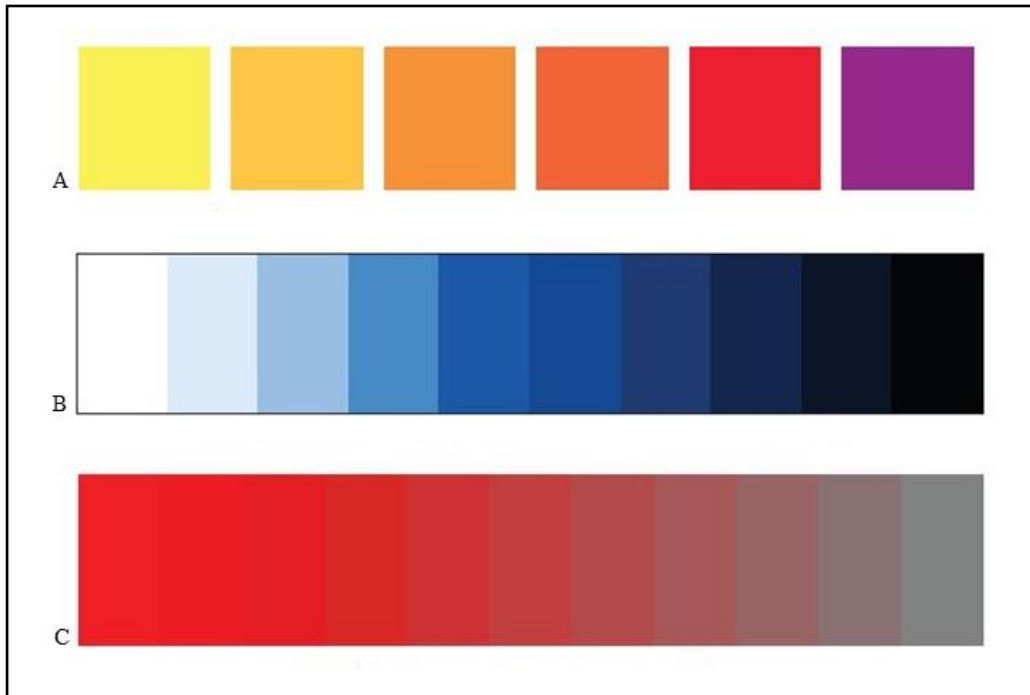
Şekil 18. Renk çemberi (Öztuna, 2007, s.125)

Tasarımcının/Sanatçının anahtarı, özel dili olarak görülen renk, ışık ve pigment (boya maddesi) olmak üzere iki önemli unsurdan oluşmaktadır. Somut olarak pigmentler sayesinde kullanılır. Bu pigmentler ana (birincil) renkler, ara (ikincil) renkler ve üçüncül renkler olmak üzere üç başlıkta toplanır. Birincil (ana) renkler; Kırmızı – Sarı – Mavi, İkincil (ara) renkler; Yeşil (mavi+sarı karışımından) – Turuncu (kırmızı + sarı karışımından) – Mor (mavi + kırmızı karışımından) elde edilerek oluşan renklerdir. Üçüncül renkler ise ana ve ara renklerin birleşmesinden oluşur. Bu şekilde standart bir dizilim oluşmakta ve bu dizilimlerde kendi aralarında karıştırıldığında diğer renk türleri ortaya çıkar (Toprak, 2021). Salt anlatım unsuru olarak görselde yer alabilir. Farklı kombinasyonları ortaya çıkarılabilen renklerin uygulandığı her sanatçının kendi üslubu doğrultusunda gerçekleşir.



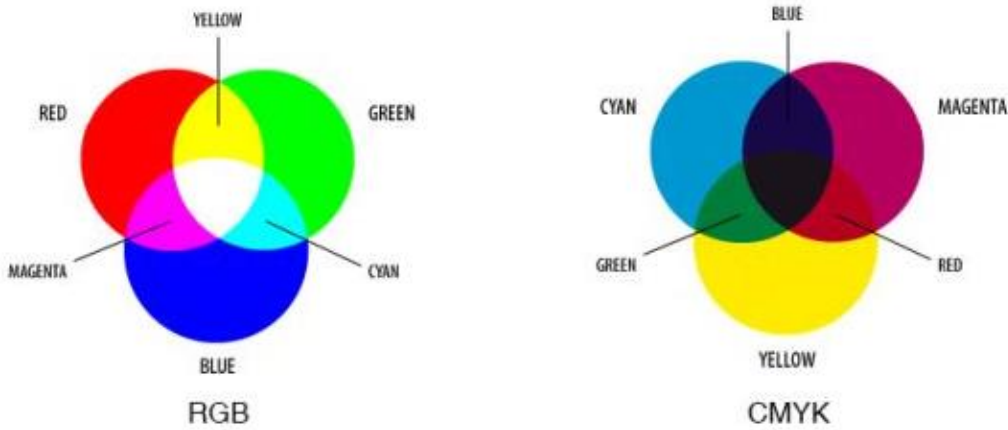
Şekil 19. A-Sıcak renkler, B- Soğuk renkler (Öztuna, s.135)

Becer (2005), renklerin algılanmasında ve insanların görme derecelenmesindeki etki durumunu uzunluk(rengin türü), genişlik(rengin tonu) ve derinlik(rengin yoğunluğu) olmak üzere üç renk boyutu (Şekil 20) olduğunu ifade eder. Rengin türü, belirtilen rengin cinsi olan kırmızı, sarı, mavi gibi isimlendirmelerdir. Tonu, renkler arasındaki geçişlerin oluşturduğu değerlerdir. Yoğunluk ise rengin parlaklığıdır.



Şekil 20. A- Fiziksel olarak renklerin algılanmasında Ton (Hue) değerler, B- Değer (Value), bir rengin açıklığı veya koyuluğu, C- Bir rengin yoğunluğu, doygunluğu (Toprak, 2021, s.206-207)

Söz konusu olan ana renk ve türevleri boya olarak kullanılanlardır. Oysa görüntü içerikli elektromanyetik cihazlarda (video, televizyon, bilgisayar, telefon, tablet) görüntü oluşturan renkler RGB (Şekil 21) olarak isimlendirilen kırmızı, mavi, yeşil renkleridir. Saf boya halde ana renk arasında yer alan sarının görüntü içerikli ana renkler arasında yer alamamasının sebebi dalga boyu kısıtlılığından kaynaklı ışık rengi olarak görüntülenememesinden kaynaklanır. Bu yüzden bu gruba toplamalı renkte denilmektedir (Tepecik, 2002). Diğer bir renk sistemi ise baskı sistemlerinde kullanılan CMYK renkleridir. Turkuaz, macenta, sarı ve siyah renklerinden oluşan sistem baskı işlevi görecektür ürünlerde uygulanmaktadır (Toprak, 2021).



Şekil 21. RGB-CMYK, Dijital sentez kuramları (URL-4, 2023)

Bilimsel temellerin yanı sıra renk olgusunun ortaya çıkmasında alıcının varlığı da önemlidir. Bir taraftan alıcıya, diğer taraftan renk duygusunu ortaya çıkaran etmenlerin çeşitliliğinden dolayı öznel bir yanının olduğu söylenir. Duyular açısından bakıldığında zaman renkleri, fiziğin ortaya attığı gereklilikleri sağlamak zorunda değildir. Çok sık verilen örneklerin arasında siyahın ışıklı ortamlardan yoksun olduğu söylenir. Lakin bakıldığında siyah rengi de psikolojik olarak kendi başına bir varlık gösterebilmektedir. Yani renklerin kombinasyonları sonucu ortaya çıkan çeşitlilik evreni fizik için bir özellik ifade ederken psikolojik olarak belli temelleri bulunmaktadır (Artut, 2009).

Gündelik yaşamın renk bakımından tasarlanması, kurum-kuruluşların hizmetlerinde kullanılan renk skalası ve özellikle reklam şirketlerinin ürün-hizmetlerin renk elemanı için psikolojik birçok etmeni göz önünde bulundurdıkları bilinmektedir. Görsel düşünmenin yazarı Arheim bu konuda; sıcak renklerin kan basıncını yükselttiğini, soğuk renklerin ise düşürdüğünü ifade eder. Kendisinin yanı sıra Kandisky de kırmızının uyarıcı etkisi

uyandırırken, açık sarı aksi bir izlenim yarattığını belirtir (Artut, 2009). Görüldüğü üzere insan davranışı ve psikolojini etkileyen renk faktörü sadece somut bir eleman olarak kalmamakla birlikte bireyin algı dünyası üzerinde fiziksel özelliği dışında birçok yönden etki bırakmaktadır. Genel olarak hangi rengin nasıl bir etki bıraktığına dair kesin bir kanı olmasa da bugüne kadar ki araştırmalar; Siyah; karamsarlık, matem, kader – Kırmızı; ateş, sıcaklık, kan – Turuncu; güneş, parlaklık, sevinç – Yeşil; doğa, canlılık, sakinlik – Pembe; aşk, sevgi, dişilik - Beyaz; saflık temizlik, doğruluk – Sarı; sıcaklık, bereket, ılık – Mavi; özgürlük, deniz, gökyüzü, huzur – Mor; karamsarlık, içe dönüklük, ihtişam – Kahverengi; olgunluk, ağırlık gibi duygular oluşturduğu söylenir (Buyurgan, S. & Buyurgan, U, 2012). Sonuç olarak yapılan araştırmalar rengin bireylerde bir takım duyguları aktive ettiğini göstermiştir. İnsanların yaşamlarında diğer biçimsel formların yer almasının yanında renklerin nitelikleri, işlevselliği ve etkileri de belirleyici bir konumdadır. Fark edildiği günden bu yana insan psikolojisinde önemli etkilerin olduğu bilinmektedir. Bazı insanların kendilerine belirli renkleri yakın görmesi diğer renklere çekimser davranması çoğu zaman kabul edilen nesnel bir durumdur.

2.2.2.2. Tasarım İlkeleri

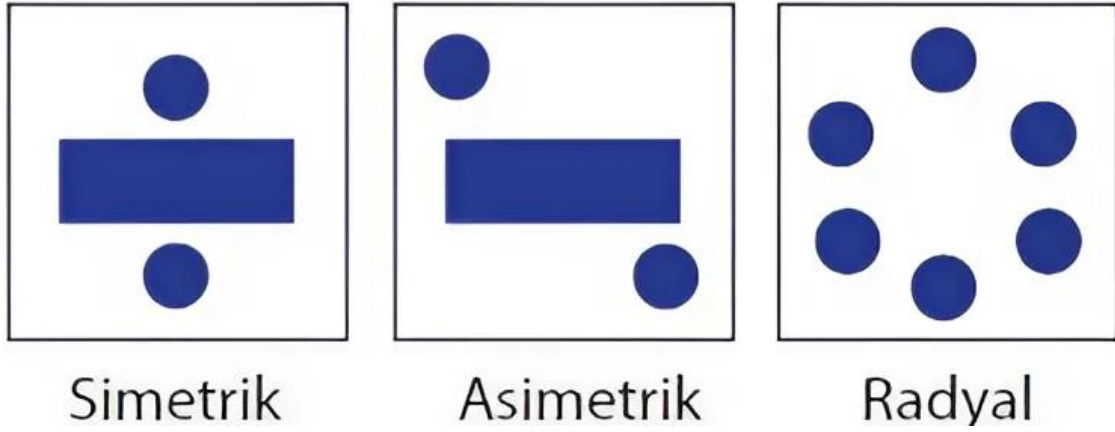
Denge

Latince ‘bilanx’ sözcüğünden İngilizceye “parçalar arasındaki genel uyum anlamına gelen ‘balance’ kavramı olarak evrilmiş olan denge kelimesi, Türkçede ‘eşit, eşitlik’ anlamlarına gelen ‘denk, deng’ sözcüklerinden türetilmiştir (URL-3, 2023) (Nişanyan, 2023). Fizik alanındaki genel anlamı dışında görsel sanatlar alanının farklı bir şekilde tanımlanmaktadır. Turgut (2013, s.206) “fiziksel anlamda iki varlığın eşitlik durumundan çok, birbirine karşıt olan iki öğe/alandan nicelik açısından az olanın, çok olan karşısında etkili ve vurgulu olabilmesi durumu” şeklinde bir ifade ile görsel denge ayrımını ortaya çıkartmaktadır. Diğer bir deyişle “aynı ya da farklı nesneler arasındaki uyumlu ilişki” (Buyurgan, S. & Buyurgan U. 2012, s.144) olduğu söylenebilir. Bunların ışığında tasarım yüzeyine dair işlevselliği “bir sanat yapıtını oluşturan öğelerin bütün içinde kompozisyon düzenini bozmayacak şekilde dağılışı” (aktaran Artut, 2009, s.154) olarak aktarılmaktadır.

Tasarım yüzeyindeki eleman ve ilkelerin birbirini tartacak şekilde düzenlenişi olarak yorumlanan denge, öğeler ve görsel güçler gibi elemanlarla sağlanır (Öztuna, 2007). Bu eksende görsel unsurların kompozisyon içerisindeki (renk, yön, biçim, oran, çizgiler) konumlarında bir bütünlük sağlanmalıdır (Ayaydın, 2020). Serap Buyurgan ve Ufuk

Buyurgan dengeyi üç grupta incelemiştir; ölçü-değer-renk, bu gruptaki herhangi bir dengesizlik durumunda grubun özelliğine göre biçim-renk ve nötr-renk ilavesi ile denge sağlanır. Genel olarak tüm bu süreci Öztuna (2007, s.24) dengenin işlevine dair “öğelerin iki boyutlu düzlemde doğru şekilde düzenlediğini duyumsamamıza neden olur” ifadesiyle denge oluşumundaki faktörlerin etkisini aktarmıştır.

Tasarım içerisinde gerekli dengenin sağlanması durumunda çalışmanın kendisi ile barışık olduğu söylenir. Bu doğrultuda simetrik, asimetrik ve radyal (merkezden çevreye) denge (Şekil 22) olmak üzere üç başlıkta incelenmektedir. Simetrik denge; iyi orantılanmış ve dengelenmiş parçalar bütünlüğünün varlığı şeklinde belirtilir. Doğal yaşamda çok sık simetri dengesi ile karşılaşılır. İlk akla gelen insan bedenindeki gibi bir simetri dengesidir. Bunun dışında paralel bir düzlemle ayrılmış iki farklı yönün şekil benzerliği de dahildir. Bıraktığı psikolojik etki bakımından incelendiğinde dürüstlük, saygınlık gibi algılamaları sağlarken, gelenek, resmiyet, otorite gibi alanları yansıtmak için tercih edilir. Asimetrik denge ise yirminci yüzyılda modern sanat ve tasarım hareketlerinin ortaya çıkması ile simetri dengesini reddedip, asimetriyi benimsemesi ile özümsemiştir. Asimetri, simetri noksanlığı veya tasarımı oluşturan parça bütünlüğü arasındaki orantının eksikliğini yansıtır. Tasarım yüzeyinde birbirine benzemeyen ya da eşdeğer olmayan görsel unsurların yer edinmesi ile oluşur. Duygu yüklü ve dışavurumcu etkisinin yanında cesur ve sorgulayıcı nitelikler barındırmaktadır (Becer, 2005). Tasarım içerisinde oluşturulan denge biçimi birçok kişisel, toplumsal ve psikolojik etkileri barındırabilir. Problem durumu ekseninde tasarlanan yüzey alanı bu çerçevede çok öğe kullanılmadan bile aktarılmak istenilen problem belli bir denge sistemi kullanılarak etkili bir görsel haline getirilebilir. Denge merkezini tasarımın konusu-içeriği belirler. Doğru amaç ekseninde her iki denge kullanımında iyi sonuçlar vermektedir.



Şekil 22. Görsel tasarımda simetrik, asimetrik ve radyal denge şemaları (Kaptan, A.Y., 2021, s.224)

Gündelik yaşamın zorunlulukları kapsamında gerçekleşen fiziksel denge durağanken, görsel sanatlarda ki görsel dengenin yatay, dikey ve diyagonal olması beklenir (Özsoy & Ayaydın, 2018). Bu doğrultuda problem durumunun amacına yönelik tasarımda dengesizlikler dahil edilerek huzursuz edici algılamalar yaratılabilir. Bu dengesizliği direk farkedenden izleyici iletiyi algılar (Öztuna, 2007). Bunun yanında tasarımın kendine has bir dengesi oluşturulabilir. Yani yüzey iki eşit parçaya bölündüğünde görsel unsurların dengeli bir şekilde dağıtılmış olması tasarımı güçlendirmektedir. Ayriyeten tasarımda bırakılacak bir beyaz boşluk'ta aynı şekilde optik ağırlık oluşturmada görsel unsur kadar dengeleyici olabilmektedir (Becer, 2005).

Ritim

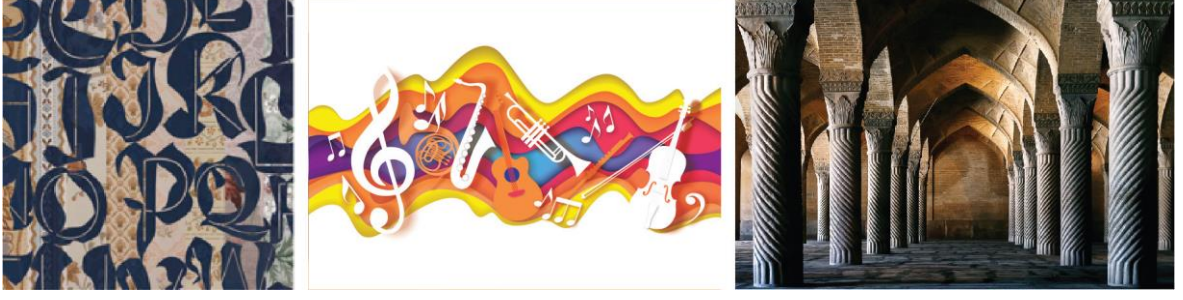
Yunanca 'akış, akım, raksta ritm' anlamlarına gelen '*rythmós*' sözcüğünden (Nişanyan, 2023) alıntı olmakla birlikte İngilizce de 'zıt unsurların düzenli bir şekilde birbirini izlemesi' anlamında kullanılan 'rhythm' sözcüğüne karşılık olarak Türkçeye ritim olarak geçmiştir (TDK, 2023). Yaşama dair her alanda görülen ritmin en genel tanımlamasını Serap Buyurgan ve Ufuk Buyurgan (2012, s.119) "ritim, uyumlu hareketler bütünü" şeklinde yaparlar. Bir disiplin alanı olarak tasarım eksenin de düşünüldüğü zaman Özsoy ve Ayaydın (2018, s.158) "bir tasarımda farklı öğelerin sıra ile ve belli aralıklarla birbirlerini izlemesidir" şeklinde tanımlarken Öztuna (2007, s.32) hareket ilkesinin oluşumuna dair gerekliliği çerçevesinde "tasarımda öğelerin tekrarıyla, 'hareketi' gösteren en temel tasarım ilkesi" tanımlamasını yapmaktadır. Hayatın her kademesinde yaşam belirtisini yansıtan ritim, gündelik yaşamdaki boğucu alanlarda donukluğu ortadan kaldırdığı gibi tasarım alanında da varlığı ile tasarıma dinamiklik katar.



Şekil 23. İki boyutlu biçimlendirme, akışkan ritim, öğrenci projesi (Öztuna, 2007, s.31)

Sanata dair tüm alanlarda varlığını gösteren ritim müzikten, tiyatroya, edebiyata, sinemaya kadar görülmektedir. Bunların dışında plastik sanatlar(resim-heykel-baskıresim) ve işlevsel sanatlarda (grafik-tekstil tasarımı, endüstri tasarımı, sahne tasarımı) tasarımın önemli bir parçasıdır (Özsoy & Ayaydın, 2018). İşitsel ve görsel olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Görsel ritim (Şekil 23) kendi içerisinde barındırdığı zıtlık ile oluşturulur. Yani negatif bir mekan da ayrılan tekrarlı pozitif biçimlerle oluşur (Öztuna, 2007). Bu zıtlık “ritim, kendi kendini tekrar eden karakteristik ve düzgün vurgular halinde sağa-sola, yukarı-aşağı, kuvvetli-zayıf, uzun-kısa, devamlı-devamsız” (Artut, 2009, s.153) şeklinde ayrılabilir. Bu farklılıklar tasarımda renklerin, çizgilerin uyumlu tekrarlarıdır. Monoton bir görsel çalışmadan kaçınmak için çizgilerin farklılığı veya renklerin zıtlığıyla sağlanabilir (Ayaydın, 2020). Tüm bu değişik ölçülerin tekrarlanmasıyla oluşan ritim, donukluğa canlılık katar.

Tasarımda bulunan elemanların birbirleri ile uyumu ve tekrarından oluşan ritim, oluşturduğu düzenlilik sayesinde izleyiciyi boğmadan tasarım yüzeyinde gezinmesini sağlar. Yüzey üzerindeki elemanların varlığı ile kendisine yer bulmaktadır (Görsel 8). Lakin onsuz da elemanlar kopuk, donuk, sönük olacağı için tasarımda önemli bir yer tutmaktadır. Bu özelliği ile tasarımcının üslubunun işaretlerinden biri olarak tasarımcısını yansıtır. Doğada bulunan ritmik döngünün durması sonucu yaşam alanlarının ortadan kalkabileceği gibi çoğu tasarım yüzeyinde de ritmin önemi aynı paralelliktedir. O yüzden yaşamın nerdeyse her alanında görülen ritim, hayata yaşamsal bir unsur katar, tıpkı kalp atışlarındaki ritmin canlılık vermesi gibidir.

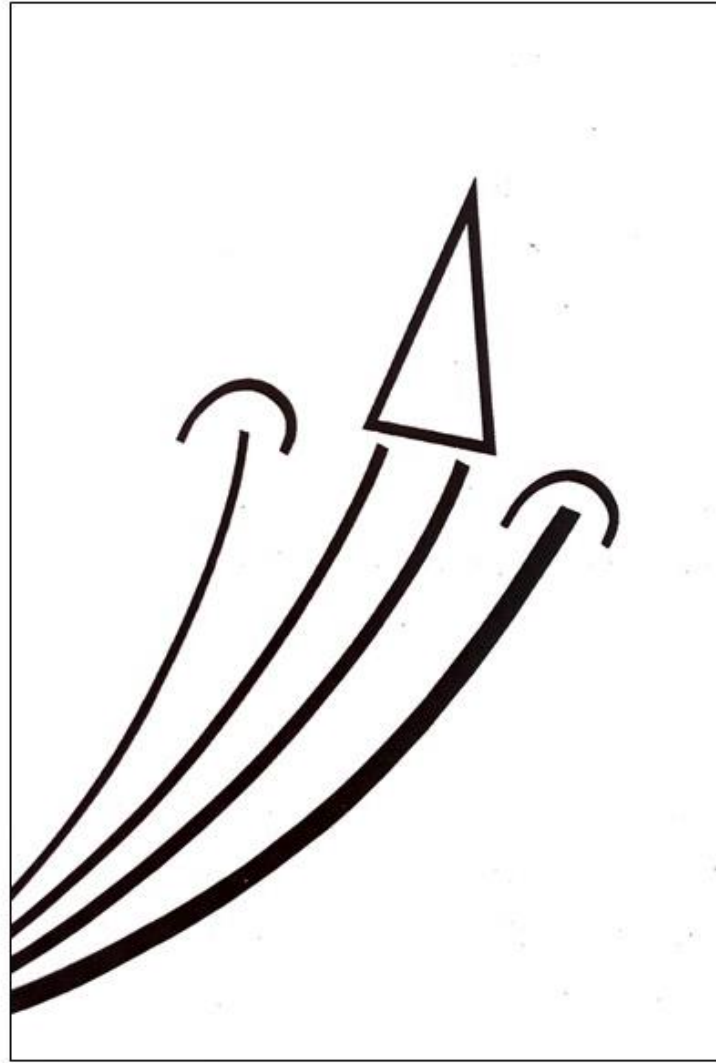


Görsel 8. Farklı tasarım disiplinlerinde ritim (Kaptan, 2021, s.226)

Hareket

Arapça ‘hareket etme, devinim’ anlamlarına gelen ‘hrk’ kökünden türetilen, İngilizceye ‘kışkırtma, egzersiz, başlangıç’ anlamında kullanılan ‘movement’ kelimesi Türkçede hareket kavramı olarak kullanılmaktadır (Nişanyan, 2023) (URL-3, 2023). Özü itibari ile enerji ve devinime bağlı olan hareket, belirli bir amaca yönelik eylem ve çabanın seyridir. Bu perspektiften tanımlamasını yapan Artut (2009, s.154) hareketi, “resim düzlemi üzerinde ki unsurların konumlarından, pozlarından kaynaklanan statik dengenin sanatçı tarafından bilinçli bir şekilde değişkenlik sağlaması, değiştirilmesi olayı” olarak ifade etmektedir. Gezer (2019, s.607) ise “bir sanat veya tasarıma bakarken izleyicinin gözlerinin izlediği yolu” ifade ettiğini belirtir. Sonuç itibari ile tasarım yüzeyine dahil edilen elemanların durağanlığa yer vermeyecek şekilde tasarlanması ve izleyicinin yüzey üzerinde gezinmesini sağladığını görmek mümkündür.

Tasarımın asıl noktasına izleyiciyi çekmek için durağanlığı ortadan kaldırılarak dinamik bir hareket ile izleyiciyi gösterilmek istenen noktaya odaklatır (Şekil 24). Bu süreçte tasarım yüzeyinde ordan oraya ritmik bir hareket ile gezinen izleyici tasarım elemanları (çizgi, renk, şekil) tekrarları arasında seyahat eder (Öztuna, 2007). Tanımlamaları ve işleyişleri bakımından ritim ile çok iç içe olsa da farklılıklar içermektedir. Hareket, yüzey üzerinde izleyicinin gezinmesiyken, ritim ise yüzeyde yer alan öğelerin tekrarından oluşan akışkanlıktır. Hareket sonucu oluşan ritim, bir tekrar olayı, düzenli harekettir (Artut, 2009). Ritim, uyum ise hareket eylemdir, yani ritmin temelini hareket oluşturmaktadır. El çırpmasının bir hareket olduğu varsayılırsa bunun düzenli tekrarı sonucu ortaya çıkan alkışta ritim olarak değerlendirilebilir.



Şekil 24. İki boyutlu biçimlendirme, hareket, öğrenci projesi (Öztuna, 2007, s.39)

Tasarımlarda soyut hareket ve somut hareket olmak üzere iki farklı şekilde görülmektedir. Soyut hareket; yüzey üzerinde tasarım elemanlarının kullanılış biçiminden ortaya bir dinamik kazandırması durumudur. Misal çizgi kullanım tarzına göre yüzeydeki durağanlık veya dinamiklik, çizginin eğri veya düz kullanılması ile elde edilebilir. Somut hareket ise gündelik yaşamda yer alan gerçekliğin bir bir yansıtılmış hali denilebilir. Yürümekte olan insan, koşmakta olan atın birebir yansıtılması olayıdır (Özsoy & Ayaydın, 2018). Gündelik yaşamda insan yaşamını kolaylaştıran, piktografik biçimde tasarlanan bilgilendirici ve yönlendirici grafik semboller izleyiciyi harekete geçirmektedir. Bu durum tasarımın görsel hareketler ekseninde anlamlandırıldığını yansıtır (Öztuna, 2007). Sonuç itibari ile tasarıma canlılık veren, odaklanmayı, kolaylaştıran, gözün ilgisini çeken, izleyiciyi dinamik tutan, duygulara yön veren, monotonluğu engelleyen hareket, tasarımı asıl amacına ulaştırır.



Görsel 9. Görsel tasarımda doku, renk ve geometrik formlarla hareket örneği (Kaptan, A.Y. 2021, s.229)

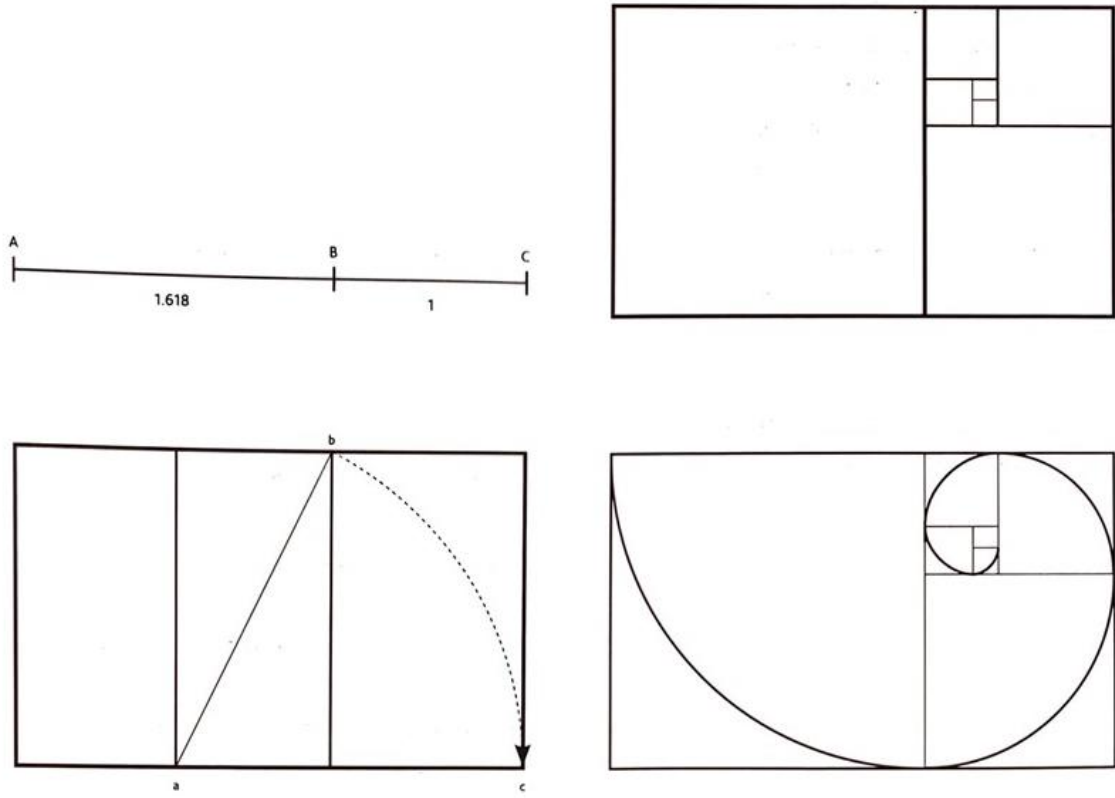
Oran-Orantı

Latince “karşılaştırmalı ilişki, analoji” anlamına gelen ‘proportionem’ kavramı, “ilişkisine göre(parçaların birbiriyle)” anlamını kapsayan ‘proporsiyone’ ifadesinden türetirmiş olup İngilizceye ‘ration-proportion’ olarak geçen oran kelimesi, Türkçede “büyüklük, nicelik, derece bakımından iki şey arasında veya parça ile bütün arasında bulunan; ölçü, nispet, had” anlamına gelmektedir (URL-3, 2023) (TDK, 2023). Görsel çalışmada yüzey üzerine aktarılan elemanların birbirleriyle olan niceliksel ilişkisini genel bir tanımlamasını Artut (aktaran, 2009, s.162) “oran, modelin bölümleri ile bütünü arasındaki anlamlı ilişkidir. Modelin parçalarının ve bu parçaların bütüne olan ilişkilerinin-boyutlarının doğru gözlemlenip betimlenmesi” olarak aktarır iken Öztuna (2007, s.46) ise “bir bütünün parçaları ya da bir ünite olarak algılanan iki ya da daha fazla görsel öge arasındaki büyüklük ilişkileriyle ilgili” niceliksel bir tanımlama yapar. Genel itibariyle aynı mekanda veya düzlemde bulunun birden fazla elemanın birbiriyle olan niceliksel özelliklerinin uygunluğu olabileceği gibi mekanda tek bir elemanın mekanla olan ölçüsü de olabilmektedir (Görsel 10).



Görsel 10. Piet Zwart, Hollanda kablo fabrikası için basın ilanı, 1925 (Bektaş, 1992, s.91)

Yüzey üzerinde çizilen-yerleştirilen elemanların kendi içinde veya yüzeyde yer alan diğer nesnelerle-mekanla olan ilişki durumu algı ve iletişimi etkiler. Monoton ve stabil yüzeylerden uzaklaşmak için yüzey üzerindeki biçimlerin aynı niteliklerde olmasından kaçınılması çalışmayı tekdüzelikten çıkartıp daha dengeli hale getirmektedir. Bu durumu Becer (2005, s.68) “genişliğin uzunluğa, renkli olanın renksiz olana, bir ölçünün diğerine eşit olduğu tasarımları” tekdüze görünmekten kurtulamayacağını aktarır. Tasarım sürecinde görsel unsurların ölçülendiren tasarımcı orantısal ilişkilerinde farklı yapılar kurmasına itmektedir (Artut, 2009). Dengeli bir ilişki için nesneler arasında renk, biçim, leke oranlarında ya da boyutlarının birbirini desteklemesi gerekir. Tüm bu kurulan denklemlerin yanı sıra bazı durumlarda ölçülendirmelerde eşitlikten uzaklaştırılması daha iyi sonuçlar verdiğine dair genel bir durumda mevcuttur.

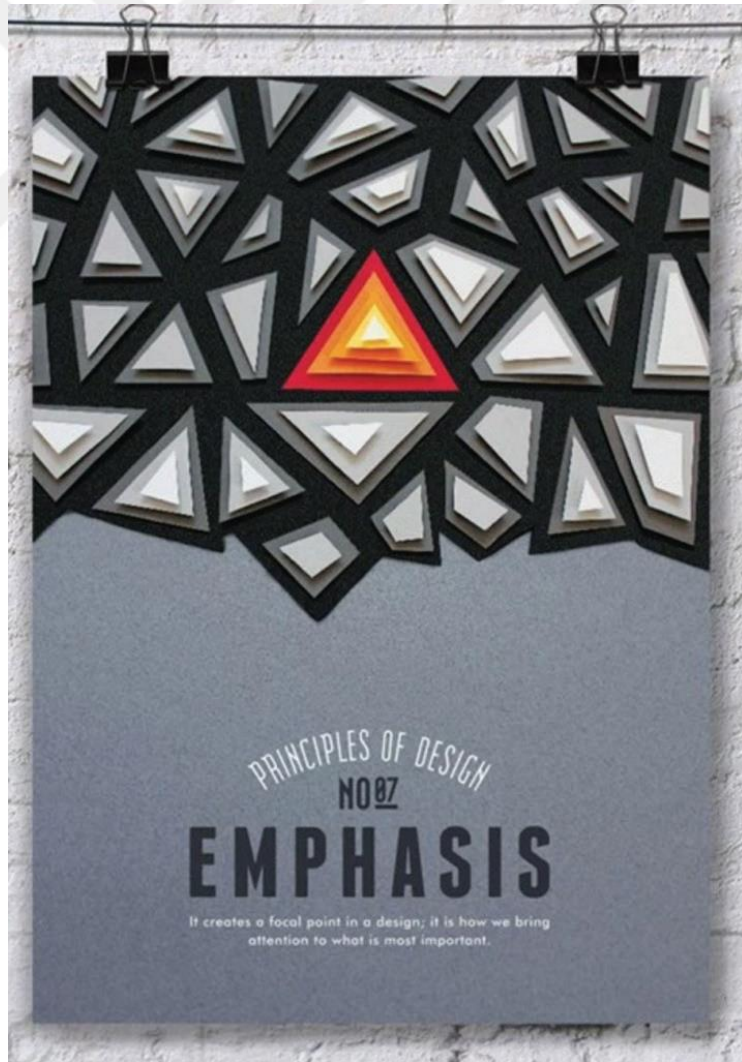


Şekil 25. Altın kesit (Öztuna, 2007, s46)

Doğanın bütünlüğüne bakıldığı zaman göze hoş ve estetik gelmesinin etmenlerinden birinin orantılı bir düzlemde yer alması olduğu söylenir. Fark edilen bu orantılı duruma altın oran (Şekil 25) denilmektedir. Altın oranı, “bir çizgi herhangi bir yerinden ikiye bölündüğünde; küçük parçanın büyük parçaya oranı, büyük parçanın bütüne oranına eşit” Becer (2005, s.69) olma durumu olarak tanımlanır. Euclid (aktaran Artut, 2009 s.163) bu hesaplamaların “ortalama bir değer ile aşırı bir değer arasında olabilecek en mükemmel değer” olduğunu söyler. Mükemmel bir değer olduğu ifade edilen bu oran sistemini özellikle Rönesans dönemi sanatçıları eserlerinde çok dikkat etmişlerdir. Özellikle dönemin sanatçılarından Leonardo da Vinci’nin ‘Mona Lisa’ ve ‘Vitrius adamı’ adlı eserlerinde altın orandan yararlandığı söylenir. Günümüzde çok sık kullanılmadığı söylenen altın oran Rönesans döneminde pik yapmıştır (Artut, 2009). Bu tarz yöntemlerin günümüzde çokta kullanılmadığı, sanatçının coşkusunun gölgeleyebilmesi ve yaratıcılığı sınırladığı söylenir. Geçmişte çokça kullanıldığı söylene bile daha çok kompozisyon ve biçimlendirme amacıyla işlev görmüştür. Çağdaş sanatta yaratımın tek bir formüle indirgenemeyeceği göz önünde bulundurulursa mevcut sanat ve tasarım konjoktüründe problem durumlarına cevap veremeyeceği söylenilebilir.

Vurgu

Latince "ifadenin yoğunluğu" anlamına gelen ‘emphasis’ Türkçeye vurgu kelimesi olarak geçmiştir (URL-3, 2023). Hareket ilkesinin aksine izleyicinin tasarım üzerinde belli bir yere odaklanması sağlayan vurgu. “tasarımda bir yada birkaç noktanın öne çıkarılması” (Turgut, 2013, s.216) şeklinde ifade edilir. Genel bir kapsamda vurguyu yorumlayan Özsoy (2018) ise; en göze batan, ana konunun öne çıkarılması, bir ögenin diğerine göre baskın olması, ilgi merkezi, en ilginç bölümü, ilk görülen nokta gibi ifadelerle problemin asıl olduğu, ilgi merkezini belirtir. Herhangi bir parçanın çevresinde yer alan unsurlara nazaran daha baskın olması durumu olarak ifade edilebilen vurgu, tasarımda izleyicinin asıl odaklanması gerektiği iletinin olduğu kısmın çevresindekilerden farklılaştırarak izleyicinin o yere yoğunlaşmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda vurgu eşittir amaç, tüm ilke elemanlar da bu amaç kapsamında dahil edilip veya çıkartılır.

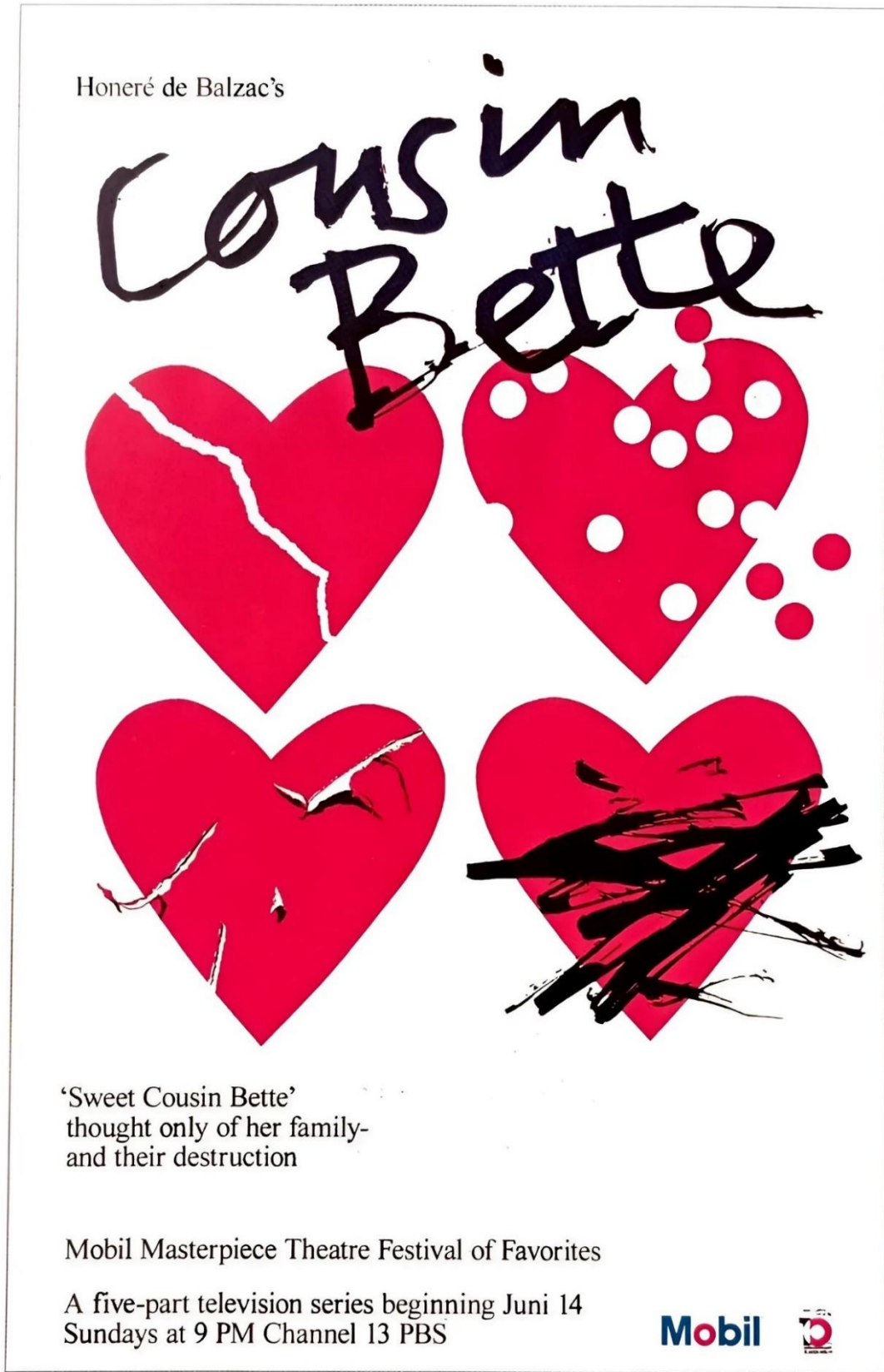


Görsel 11. Görsel tasarımda renk ve biçimle vurgu oluşturma örneği (Kaptan, 2021, s.236)

Gerekli tüm görsel unsurların kullanılması ve kompozisyonun düzenlenmesinden sonra hedef kitlenin özelliklerine göre tasarımcı görsel unsurlardan (başlık, metin, illüstrasyon, fotoğraf) gerekli olanı, boyut büyütme, kalınlaştırma, koyu ton-canlı renk gibi değişik düzenlemelerle ilgi merkezine dönüştürür (Becer, 2005). Oluşturulan bu ilgi merkezi ve çevresinde yer alan diğer unsurlara dair Öztuna (2007, s.37) “vurgunun ağır kullanımı, izleyicinin gözünü çok yorarken; zengin ve değişen (farklı olan) görsel alan, dikkati besleyecektir. Birbirine zıtlığı az olan öğeler, daha özensizken (ikincil durumdayken); bir tasarımın vurgulanan öğeleri görsel egemenliği yaratır” şeklinde bir ifade kullanmaktadır. Birden fazla vurgulamanın bir arada kullanılması bir karmaşaya yol açabileceği için öncelikli vurgu ile ikincil vurgu arasında da yön, boyut, biçim, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile engellenir. Tüm bu ilkeler ışığında tasarımcı kompozisyonu oluştururken kişisel tavır ve sezgilerden yola çıkarak ilkelerin tümünü eşit ölçüde kullanmayabilir. İlkeleri amacına uygun bir denklemde kullanabilirken zorunluluk hissiyatından uzak durarak ele alır. Yani yaratıcı bir tasarımcı bu ilkelerden bir kaçını görmezden gelebilir (Becer, 2005).

Birlik

Tasarım yüzeyinde kullanılan eleman ve ilkelerin kendi içerisinde estetik bir bakış açısı ile bir arada oluşunu ifade eden birlik kavramı İngilizce ve Fransızca da ‘bir olma durumu veya özelliği’ anlamına gelen ‘unite’ kelimesinden Türkçeye geçmiştir (URL-3, 2023). Bir amaç doğrultusunda birden fazla unsurun oluşturduğu ahenk olarak tarif edilen birlik, “eserde yer alan her elemanın, eserin tamamı ile ve birbirleriyle uyum içinde olması ve hepsinin aynı şeyi söylemesi” (Ayaydın, 2020, s.135) şeklinde tanımlanabilir. Öztuna (2007, s.53) ise “birlik, görünmeyen bir yapıştırıcı gibidir; birlikteymiş gibi görünen ayrı parçaların hepsini bütünleştirir” ifadesi ile yüzey üzerinde bulunan, birbirinden kopuk görünen elemanların, ilk bakışta görünmeyen bir birlikteliğini oluşturmaktadır söylemini destekleyen bir ifadede bulunur.



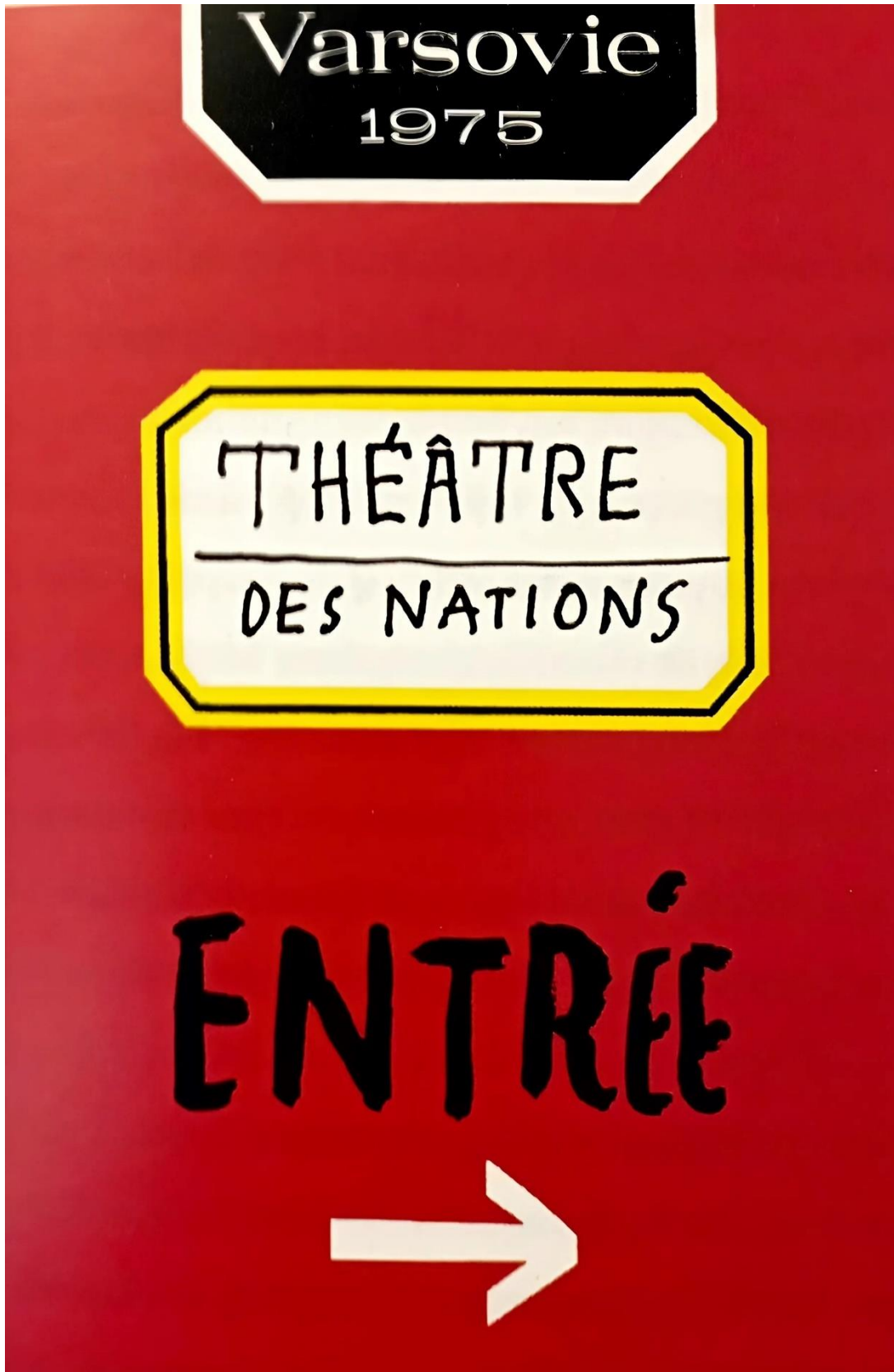
Görsel 12. Ivan Chermayeff, 'Cousin Bette' Mobil masterpiece theatre afiş, 1972 (Öztuna, 2007, s.54)

Tasarım yüzeyinde ilk aranması gerekilenden bir tanesi olan birlik (Görsel12), izleyicide yarım kalmışlık hissiyatını ortadan kaldırarak yüzeydeki nesneler arasında kopukluğu giderir. Giderilen kopukluk ne kadar az ise birlik-bütünlük o kadar tam olur” (Ayaydın, 2020). Tamlik duygusu için sağlanan bütünsel etkileşim sayesinde tasarımın okunurluğu ve tutarlılığı artmaktadır. Zihin karışıklığını engellemek için öğeler arasında, uyum, yalınlık, tekrar ve süreklilik gibi etmenler sayesinde, birlik-bütünlük sağlanır. Etkili ve nitelikli tasarımlarda bütünün parça üzerinde egemenlik kurduğu görülür (Öztuna, 2007). Karmaşadan kaçınarak ortadan kaldırılan kopukluk görsel bir şölen sunmakla birlikte tıpkı bir orkestradaki her bir kişinin tek bir parça için bir bütün şekilde hareket etmesi gibi senkronize olur.

Dağınıklık ve parçalanmanın önüne geçmek, görsel unsurların bir bütünlük ahengi içinde olması için Becer (2005) tasarımcının, bordür, beyaz boşluk, eksen ve üç nokta gibi yöntemlerden yararlanabileceğini söyler. Bordür, tasarım yüzeyini çevreleyerek bir bütünlük sağlayabilir. Ölçü, ton, üslup gibi benzerliklerle ulaştırılır. Beyaz boşluk, gerekli yerlerin boş bırakılarak sağlanmasıdır. Kenarlara yakın oluşu bordür tarzı bir etki bıraksa da genelde kuralsız ve ölçüsüzdür. Eksen, bütünlük sağlamada en sık ve yaygın kullanılan yöntemdir. Görsel unsur ile tipografik öğenin aynı düzlemde oluşturulmasıyla sağlanır. Üç nokta yöntemi, yüzeyde belirlenen üç odak noktası ekseninde kopuk öğelerin bir araya getirilmesiyle sağlanır. Gözün doğal olarak yüzeylerdeki benzer unsurları gruplandırıp farklı olanı hemen açığa çıkarma özelliğinden dolayı gündelik yaşamda kişisel giyimden, ev tasarımına, şehrin planlanmasına kadar önem verilen bir kavram haline gelmiştir.

Çeşitlilik

Latince ‘bir fark, değişim, varyasyon’ anlamalarına gelen ‘variationem’ sözcüğü İngilizceye ‘varition’ kelimesi olarak geçmektedir (URL-3, 2023). Türkçede “çeşidi çok olma durumu; izge, renk, yelpaze, tenevvü, spektrum” anlamına gelen ‘çeşitlilik’ kelimesi olarak yer alır (TDK, 2023). Bir nevi başkalık olduğu söylenen çeşitlilik “farklılık ve zıtlıkla ilgili bir tasarım ilkesi” Öztuna (2007, s.42) olduğu belirtilir ve “değişiklik-zıtlıkları içeren bir tasarı(düzenleme) ilkesi” Ayaydın (2020, s.136) ifadesi ile desteklemektedir. Tasarım içerisine dahil edilen elemanların tekdüze olmaması, kendi içerisinde bir farklılık barındırılması gibi gereksinimlerle yüzeyde kullanılan elemanların birden fazla biçimde farklılık barındırılmasıdır.



Görsel 13. Henryk Tomaszewski, 'Theatre des nations-entree', afiş, 1975 (Öztuna, 2007, s.45)

Mozaik kompozisyonlarındaki şekil, biçim ve renk parçalarının farklılığının kattığı ahenk gibi tasarım çalışmalarında da çeşitlilik zenginlik yaratmaktadır (Görsel 13). Tasarımın monotonluğunu, donuk oluşunu ve sıradanlığını ortadan kaldırmak için farklı elemanlar kullanılır. Bunun için tasarım yüzeyinde daha çok zıt öğeler kullanılmaktadır. Örneğin ince-kalın çizgi, düz-eğri çizgi, regular-bold harf, organik-geometrik şekil gibi zıtlıkları dahil ederek artırılır (Öztuna, 2007). Farklı elemanların varlığı ile artırıldığı gibi tek bir öğe ile de yapılabilir. Yüzeyde sadece çizgi öğesi yer alarak farklı ton, kalınlık, açı, gibi şekillerde kullanılarak sağlanır (Özsoy & Ayaydın, 2018). Yapılan tüm bu değişiklikler sonucu tasarımda bütüne olan görsel ilgiyi artırır, zenginlik katar, birliği dirliği sağlar ve üslubu destekleyerek anlamı güçlendirir.

Günlük yaşamdaki rutinleri ortadan kaldırmak adına yapılan bir farklılık güne çeşitlilik katmaktadır. Misal sürekli okuldan eve döngüsünden kurtulmak adına okuldan sonra yapılan sanatsal-sportif bir etkinlik günü monotonluktan kurtarıp çeşitlendirir. Tasarımlarda da kullanılan nesnelerin biçimleri, renkleri, yönlerinde değişiklikler yapılarak daha etkili görseller ortaya çıkartılabilir.

Plastik Ekonomi

Günümüz görsel kültüründe insan yaşamının bin bir türlü nesne ve düşünce ile donatıldığı görülmektedir. Ortaya çıkan karışıklıkta istenilen nesnenin veya düşüncenin bulunması zor olabilir. Bu yüzden bir düzenleme gereksinimi doğmaktadır. Düzenleme sonucunda birçok gereksiz nesne ve düşünceden kurtulur. Öztuna'nın plastik ekonomi olarak isimlendirdiği ilke ile tasarım yüzeyinden problem durumunu boğacak gereksiz unsurlardan kaçınılması gerektiğini vurgulanır. Bu kapsamda ekonomik soyutlamayı bir çok sanatçının çalışmalarında görmek mümkündür. Picassoi Matisse ya da Minimalist sanatçıların görsel bir etki için sınırlı sayıda öğe tercih ettiği görülür. Tasarım tarihinde De stijl hareketi kapsamında mondrian, “var olan gerçekliğin arkasındaki gerçeklik aranmış ve çalışmalar gereksiz olan öğelerden arındırılarak öze indirgenmiştir” söylemi ile A.G Fronzoni “eliminasyon, bir varış noktasıdır” (aktaran Öztuna, 2007, s.44) sözü Öztuna'yı destekler niteliktedir. Etkili ve problem durumunu nitelikli aktaracak görsel bir tasarımda karmaşadan kurtulup, gereksiz öğelerde boğulmamak için öze inilmeli ve az şeyle daha fazlası aktarılmaktadır.



Görsel 14. Paul Rand, ‘IBM Corporation’, afiş, 1981 (Öztuna, 2007, s.45)

2.2.3. Grafik Tasarım

Latince kökenli, ‘yazmak, çizmek, görüntülemek ve çoğaltmak’ anlamlarına gelen ‘grafyn’ sözcüğünden türetilen, Fransızca ‘graphique’, İngilizce ‘graphic’ şeklinde yazılan ve Türkçeye ‘grafik’ şeklinde geçen kelime “görsel olarak algılanan şeylerle, görüntülerle” ilgili bir kavram olduğu aktarılır (Tepecik, 2002) (Becer, 2005, s.28). Düşüncenin ilk somut hali olarak ifade edilen ‘tasarım’ sözcüğü ile bir araya gelerek yaratıcı görsel bir alan haline gelmiştir. Bu ikilinin bir araya gelmesiyle oluşturulan grafik tasarım, sanatsal alandan iletişime alanına, eğitimden reklamcılığa kadar çok geniş alanda bir tür dil veya iletişim aracı olarak varlık göstermekle birlikte; “iletilmek istenen mesajı, görsel iletişim yoluyla hedefe ulaştırmada, estetik niteliklerle beraber resim ve yazının birbirini tamamlayan bütünlük

kullanılarak uygulanan tasarım” (Arıkan, 2008, s.10) olarak tanımlanabilir. Ketenci ve Bilgili (2006, s.271) bunu sade ve öze indirgeyerek “grafik tasarım bir görsel iletişim, semboller sanatıdır” ifadesiyle özetlemektedir. Sözselsel olarak ifade edilmeyen duygu-düşüncelerin aktarımında en önemli iletişim alanı haline dönüşen grafik tasarımı “bir düşüncenin tahmini kişilik veya görüntüsüdür. Yine de etkin grafik tasarım kısa yoldan hedef kitleye ulaşan üründür ve grafikten öte, kişiyi düşünceyle buluşturur” (Twemlow, 2011, s22). Genel olarak görsele dayalı, sanatsal, pazarlama, bilgilendirme gibi yaşamın ayrılmaz parçaları olan alanlardaki ürün ve hizmetlerin simgesel bir dil aracılığı ile aktarılmasıdır.

“İlk kez 1922 yılında tasarımcı William Addison Dwiggins tarafından kullanılan terim, görsel sanatların uygulamalı ve pratik kullanımı betimler. Grafik tasarım aynı zamanda, metin ve görselin etkili biçimde birleştirilmesiyle kavramların, fikirlerin ve mesajların görselleştirilerek iletilmesi sürecidir. Grafik tasarım tipografi, mizanpaj ve illüstrasyon gibi farklı disiplinleri barındırır ve hareketli grafikler, animasyon, web tasarımı, ambalaj, yönlendirme işareti, reklam, afiş, logo, dergi ve kitap dahil pek çok farklı alanda uygulanabilir” (Wigan M, 2012, s.110).

Çok uzun bir geçmişi olduğu söylenen grafik kavramı, insanların nesneleri ilk fark ettiklerinde zihinlerine yerleşen görüntünün bir grafik işarete dönüştüğü zamanlara kadar götürülebilmek mümkündür. Çok uzun zamanlar varlığı olsa da matbaanın gelişmesiyle geleneksel anlamda öne çıkmıştır. Terim olarak ilk kez yirminci yüzyılın ilk yarısında kullanılmaya başlandığı söylenen grafik tasarım, çoğaltmak amacıyla metal kalıpların oyulmasından sonra ortaya çıkan yazı-çizimlerin basılmasından elde edilen görsel malzeme için kullanıldı. Teknolojik gelişmelerin sonucu ortaya çıkan perdeye yansıtılan filmler, video kaydedici araçlar ile ekrana yansıtılan-üretilen görsel malzemeler grafik tasarımın işlevsel alanını genişleterek geçen her günde de alanı güncellemektedir. İki binli yıllardan itibaren yaşamın her alanında yerini alan bilgisayar teknolojisiyle de tanımlaması, kapsamı genişlediğini görmek mümkündür (Ketenci & Bilgili, 2006). Evrensel bir dil oluşturabilme özellikleriyle sonuna ‘graf’ eki eklenen alanları kapsadığı söylenir. Örneği litograf, serigrafi, fotoğraf, videograf gibi alanlarla çeşitlenmektedir (Tepecik, 2002).

Toplumsal dinamiklerin değişimi sonucu ortaya çıkan endüstri devriminin oluşturduğu yeni iş sahalarının bir parçasına dönüşen alanlar ortaya çıktığı günlerde, mimari tasarım, ürün tasarımı ve grafik tasarım gibi alanlarda yerini alarak çağın gereksinimlerine göre dönüşerek biçim değiştirmişlerdir. Makine ürünlerinin seri çoğaltım ve pazarlamasının sonucu olarak yaygınlaşan kitle iletişim çağı grafik tasarımın önünü açmıştır. Çok yaygın ve çeşitli fonksiyonları bulunan grafik tasarım günümüzde ise bir iletişim aracı olarak

görülmektedir. Güçlü görsel dili sayesinde söze dayalı iletişimden daha etkili görülmekle birlikte birçok alanda ortak bir aktarımda bulunmak için tercih edilir hale gelmiştir (Arıkan, 2008).

Tasarım problemini, grafik tasarım iki boyutlu düzlemde çözümlemektedir. Neredeyse tüm görsel sanatlar ve iki boyutlu yüzeylerde üretim sergileyen bütün görüntü sanatları herhangi bir problem karşısında bu dili kullanır. Grafik tasarımın bir farklılığı ise iletişim ile alakalı olan algılama, yanılama, sözel, görsel iletişim ilişkilerini öncelikli hale getirmesidir. Grafik tasarımda hayati bir konumda olan iletişim aynı zamanda alanın ilginç, önemli, dinamik ve çağdaş kılan bir özelliğidir (Ketenci & Bilgili, 2006). Bu süreçte tasarı üretiminin merkezinde olan, işi üreten kişiye grafik tasarımcı denilmektedir. Aynı zamanda görsel çevirmen olarak ta isimlendirilen grafik tasarımcı, içerik veya metni grafik dile dönüştürür. Becer (2005, s.33) grafik tasarımcıyı, “kaligrafi sanatçıların baskı ustalarının ve zanaatçıların geleneğini sürdüren bir meslek adamı” olarak görmektedir. Tasarımcı yaşadığı dönemin çağın şahidi, onunla şekillenir. Döneminin değişen-dönüşen teknolojik, sanatsal, felsefi, politik, sosyolojik gibi alanlarına hakimdir (Ketenci & Bilgili, 2006). Bunların ışığında üretimler sergileyen tasarımcı ve işlerini ürettiği grafik tasarım alanı güncel bilgiyi, çağdaş anlayışı ve çağdaş araç-gereçlerle üretimlerini sürdürmektedir.

Günümüz görsel evreninde benliğin ötekisi dışında kalanlarla-alanlarla kontakta kalmanın vazgeçilmez bir noktaya ulaştığı bugünlerde sözel ifade biçimlerindeki sıkışmalarda çeşitli alternatif ifade biçimleri ile varlık gösteren grafik tasarım, özgün ifadesiyle problem durumunu görselleştirebilmektedir. Ticari kaygıların yanı sıra politik eleştiriler amacıyla da tercih edilmektedir. Günlük yaşamdaki zorlukların üstesinden gelmek, yol bulmada, sürücülerden, tüketiciye kadar bilgiyi anlamada işe yaradığı gibi yeni farklı fikirlerin görsellerinde kaybolmakta mümkündür (Twemlow, 2011). Herhangi bir iletişim aracı yoluyla izlenen veya okunan görüntülerin tasarlanan, basılı malzeme olarak geçen broşürler, afişler, dergiler, kitaplar, uyarı ve bilgi işaretlerinin gereksinim duyulduğu alanlarda estetik bir kaygı ile tasarımı oluşturup iletişimi en üst seviyeye taşımaktadır (Ketenci & Bilgili, 2006). Günümüzde bilgilerin neredeyse hepsinin görsel araçlarla okuyucuya ulaştığı göz önünde bulundurulursa yaşamın her alanına sirayet eden görsel imgeler; haritalarda, dış macununda, kremlerde, yollarda, tuvaletlerde, bilgilendirilme gibi çeşitli alanların ayırt edilebilmesinde grafik imgelerden faydalandığını görmek mümkündür.

Görsel iletişim tasarımı olarak görülen grafik tasarım, zihinde oluşturulan imgelemin belirli bir amaca dönük, belirli yöntemlerle görsel hale getirilmesidir. Düşünce ve kavramların grafik dile çevrilişi aşamasında biçim, renk ve tipografi gibi unsurlarda görsel kodlar gibi düşünülebilir. Görselleştirme aşamasında devreye giren bu kodlar aktarılacak istenilen iletinin anlaşılabilirliği ve çözümlenmesinde önemlidir. Buradaki önemli nokta yalın bir görsel dille anlatımı sağlamaktır. Görselde (Görsel 15) görüldüğü üzere yalın bir dille tasarım yapan Shigeo Fukuda, namluya giren bir mermi tasarımıyla savaş karşıtlığı düşüncesini en sade halini oluşturmuştur (Turgut, 2013).



Görsel 15. Shigeo Fukuda, ‘Victory 1945’ afiş, 1975 (Turgut, s.11)

Yapılan tanımlamalar, belirlenen kapsam, hitap ettiği kesimler neticesinde çok geniş alanları içeren grafik tasarım güzel sanatlar ile teknolojinin ortaklığı doğrultusunda disiplinler arası bir yaratıcılık alanına sahiptir. Günümüz teknolojik gelişmelerin erişilebilirliği ve inovasyonları sayesinde anlatım ve sunum yollarının çoğalmasıyla teknolojiyle yaratıcılığın bir araya geldiği sanatsal alan olma özelliğine kavuşmuştur. Geçmişteki basım endüstrisi ile ilişkisinin ötesinde günümüzde daha farklı bir anlam kazanmış, hatta grafik tasarımın bir araç olduğu ve görsel iletişim ve iletişim tasarımlarının yerini aldığı ifade edilir. Günümüz gösteri toplumunda görüntü ve görsellerin hızlı tüketimine paralel olarak üretimler doğurmaktadır. Böylesi bir denklemde izleyicinin görsele maruz kalma süresi azalmıştır. Bu yüzden tasarımlarda dikkat edilecek noktalarda bir tanesi iletilmek istenilen mesajın açık ve ekonomik oluşudur. Buradaki ekonomiklikten kasıt en az sayıda görsel imgenin en yüksek sayıda bilgiyi yansıtabilmesidir.

2.2.3.1. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi

Tarihsel bir perspektiften geçmişe bakıldığında dönemin koşullarının o çağın ismini belirlediği görülmektedir. Tarih öncesi olarak aksettirilen dönem de yazının olmadığı dönemleri kapsamakla birlikte bu dönemde farklı farklı yüzeylerde yer alan görsel özellikli çizimlerin, günümüz hali ile var olan grafik tasarımın tam olarak ilk örnekleri sayılamasa da çizimlerin stilize tarzları, grafiksel özellikler taşımasıyla grafik kavramının temel yapıtaşlarını içerisinde barındırır. Gündelik yaşamlarını idame ettirebilmek için biçim işlev ilişkisine dayalı doğal malzemelerden (demir cevheri, hematit, magnezyum, boya pigmentleri) ürettikleri nesnelerin yanı sıra mağara yüzeylerine işledikleri el şablonlarının bir iletişim kaygısı taşıdığı ve ilk grafik ürünleri olduğu söylenir (Tepecik, 2002). Biçimsel özellikleri bakımından kullandıkları stilize anlatım grafiksel bir etki bırakmaktadır. M.Ö 15000 yılına dayandırılan İspanyadaki Altamira ve M.Ö 25000 yılına dayandırılan Fransadaki Lascaux mağaralarındaki görülen stilizasyonlar ve el şablonları (Görsel 16) örnek gösterilmektedir. Tarih öncesinde yaşanan tüm bu olaylar özellikle mağara yüzeylerinin resimlemesi üzerine birçok kuram geliştirilmiş olsa da kesin olarak hangi amaçlarla yapıldığı bilinmemekle beraber Emre Becer kitabında işlevsel bakımdan tinsel ve kültürel amaçlara yönelik olduğunu belirtmiştir.



Görsel 16. Mağara yüzeylerinde bulunan el şablonları (Tepecik, 2002 s.18)

Günümüz grafik tasarımcıların birçok ürünlerinde yapmaya çalıştığı biçimlerin yalınlaştırılması mağara yüzeylerindeki stilizasyonlara dayandırılmaktadır. Mağara duvarlarındaki hayvan şekillerde grafik tasarımın birçok ürününde elde etmeye çalıştığı yalınlığın ustalığı gizlidir. Elli bin yıl önceki yalınlaştırmalardaki (Görsel 17) figürün kimliği ve canlılığının korunması piktografik simgelere dayalı bir iletişim sisteminin kurulmasına öncülük etmiştir.



Görsel 17. İnsanlar 50000 yıl önce piktografik simgelere dayalı bir iletişim sistemi kurmuşlardı (Becer, 2005, s.84)

İnsanlığın tüm yaşam biçiminin değişmesinin ilk adımları sayılan yazı, MÖ 3000 dolaylarında toplumsal dönüşümün kapılarını aralamıştır. MÖ 8000 yıllarında Mezopotamya bölgesi (Fırat-Dicle olarak isimlendirilen) etrafına yerleşen topluluğun daha sonraları Sümerler adını alarak kolonileşmesi, gündelik işlerinde belli başlı problemler yaratmıştır. Özellikle tarımsal-besin ürünlerinin depolanması aşamasında yaşanan kayıtsızlık ürünlerin stoklanması için bir tür yazı sistemini gerekliliğini ortaya çıkartmıştır. İlk başlarda ‘muhasabe-defter’ tutmak için kullanılan sistem ilerleyen zamanlarda eşya, insan isimlerinin yer aldığı 1200 resimyazı (Logograf) sembollerin yer aldığı bir iletişim diline dönüşerek ilerleyen dönemlerde çivi yazısı adını almıştır (Ketenci & Bilgili, 2006). Sümerlerin oluşturduğu bu yazı sisteminde yer alan işaret ve semboller piktografik özelliklere sahiptir. Piktogram, “bir kavram ya da sözcüğü temsil eden ve resim özelliği taşıyan simgelerdir” (Becer, 2005, s.85). Tablet haline getirilen killerin üzerinde kamışlarla çizilen piktogramlar zamanla daha soyut işaretleme sistemleri halini almış. Gündelik yaşamın birçok alanında kullanılmaya başlanan yazı sistemleri, masalların, hikayelerin, destanların bir tür işaret ve hâce ile kil tabletlere geçirildiği arkeolojik kazılarda keşfedilmiştir.

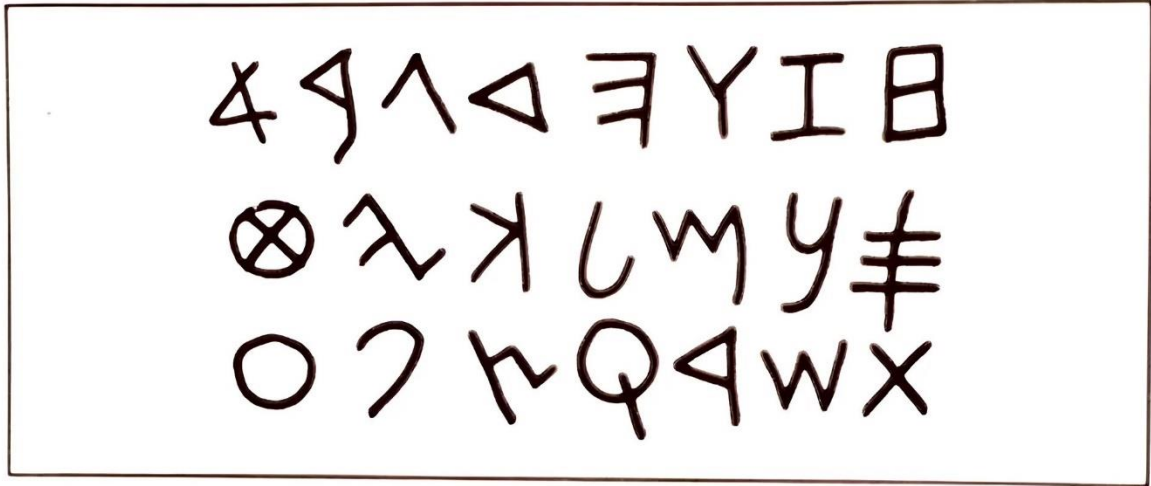
Sınırlı bir coğrafi bölge içinde doğup büyüyen Mısır Uygarlığı coğrafi koşulların sağladığı malzemeler üzerine ifade gücünü sürdürmüştür. M.Ö 3200’lerde buldukları Hiyerogrif (Tanrının sözleri) adı verilen yazı sistemleri başka hiçbir uygarlıkla bağlantısı bulunmamakla birlikte resimsel öğeler taşıyan ve yazı işlevi gören hiyerogrifler (Görsel 18) ilk zamanlarda taşların yüzeylerine yüksek ya da alçak kabartmalar şeklinde oyuluyordu. Coğrafi koşullar içinde bir öneme sahip nil nehrinin çevresinde yetişen papirüs bitkisinin gövdesinden elde edilen tabakaların yazı yüzeyi olarak kullanılmasıyla grafik iletişim açısından önemli bir adım olmuştur. Papirüs yüzeyinin kullanılmasıyla birlikte el yazmalarının ilk yaratıcıları eski mısırlılar olmuştur. İçerisinde resimsel öğelerin çok kullanıldığı Hiyerogrif yazı sisteminin kullanımı ve işleyişi zor bir süreç olduğu aktarılmaktadır.



Görsel 18. Eski Krallık dönemi mezarlarında bulunan hiyeroglif kabartmalar (Becer, 2005, s.87)

Evrenin bir bölgesinde yaşanan gelişmelerin kelebek etkisiyle diğer bölgelere sıçradığı dilden dile dolaşan bir kanıdır. Sümerlerin çivi yazısından esinlenen Samiler ses-yazı özelliği taşıyan, her harfin bir sembole karşılık kullanıldığı yirmi bir harften oluşan bir yazı sistemi tasarlamışlardır (Ketenci & Bilgili, 2006). Bir diğer topluluk olan Fenikeliler soyut biçimlere sahip yirmi iki harfli ilk alfabe sayılan sistemi ortaya çıkartmıştır (Şekil 26). Yunanlılarında Sami sistemini devralarak ünsüz ve ünlülerin yer aldığı bir sisteme dönüştürmesiyle Latin alfabesinin temeli atılmıştır. Altı ünsüz harfin ünlü harf yerine

kullanımıyla Latin alfabesi günümüzdeki halinin temellerini oluşturur (Ketenci & Bilgili, 2006). Bütün bu süreç “resme dayalı piktogramlar çivi yazısı adı verilen soyut simgelere dönüştü. Bu simgeler zamanla düşünceleri (ideogram) ve sesleri (fenogram) ifade edecek bir düzeye ulaştı” (Becer, 2005, s.86). Birden fazla kültürün bir yazı sistemi oluşturarak farklı toplulukları etkilemesi yeni alfabetik ve sesçil yazı sistemlerinin gelişimini sağlamıştır. Tüm yazı sistemlerinin aksine alfabenin zaferi sistemin basitliği, uyarlanabilir ve kullanışlılığı sayesinde günümüzde halen kullanılmaktadır.

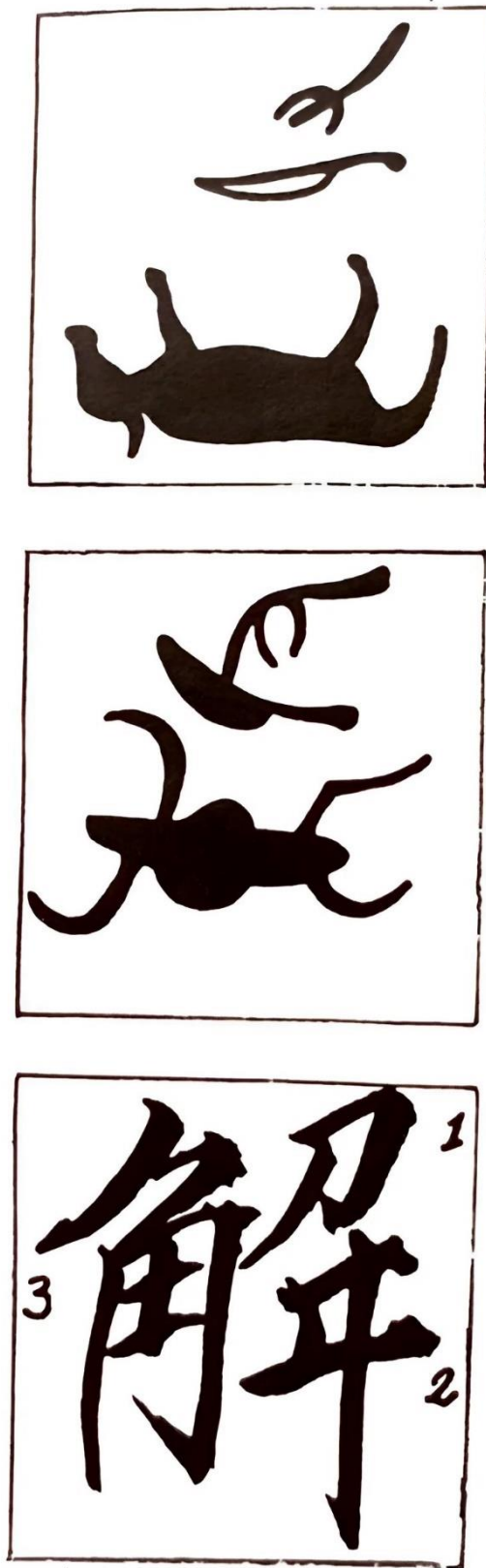


Şekil 26. Fenike alfabesi(İ.Ö.1500) (Becer, 2005, s.90)

Coğrafi koşulların sağladığı malzemeler bölgeden bölgeye farklılıklar göstererek yazı sistemlerinin kullanımına sirayet etmiştir. Sümer uygarlığında bulunan kil malzemesinin yumuşak bir yapıya sahip oluşu, kilin gündelik yaşamın birçok alanında olduğu gibi yazı sistemlerinde de kullanımına olanak sağlamış, kil malzemesine yazı işlendikten sonra pişirilmesi ile elde edilen kil tabletler geçmişin bugünlere aktarımında önemli bir yer edinmiştir. Mısır uygarlığında yeşeren papirüs bitkisinin liflerinden elde edilen ince sayfeler Papirüs ismini alarak yazı işlemi için yeni bir yüzey haline gelmiştir. Romalılar tarafından ise hayvan derisinin kazıtılıp suya batırıldıktan sonra kurumaya bırakılması ile elde edilen yüzey yazıya uygun hale gelmektedir. Parşömen adını alarak yazı işlemlerinde kullanılan yüzeyin yapımı ve maliyeti zor bir malzemedir. Günümüz hali ile kullanılan kağıt ise M.Ö bir ya da ikinci yüzyıla dayandırılmaktadır. Çinliler tarafından ağaç kabuğu, paçavra, kenevir arttığı ve balık ağlarından oluşturulan kağıt Avrupa’ya on birinci ve on ikinci yüzyıldan sonra getirilmiştir (Ketenci & Bilgili, 2006). Kil tabletlerden papirüsü oradan parşömen malzemesine kadar geçen süreçte toplumların temel olarak gündelik yaşamlarını kolaylaştırmak için arayış içerisinde olduğu bilinmektedir. Günümüz halini alan

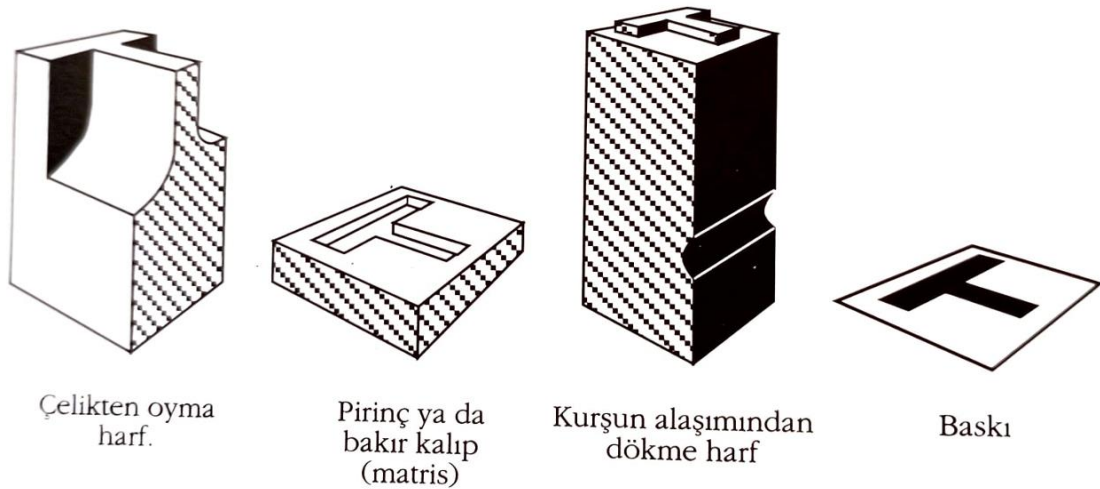
kağıt malzemesinin bulunması hem yazılı iletişimin kolaylaşması için bir araç hem de kitle iletişimine gidecek yolların ilk adımları sayılır.

Uzak doğudaki gelişmeler ve farklı malzeme kullanımları günümüzde kullanılan bir çok alet ve aygıtın temelini oluşturmaktadır. Kullandıkları kağıt malzemesinin yanı sıra fırça, mürekkep çubuğu, mürekkep taşı gibi malzemeler yüzeylerin kolaylıkla ve çeşitlilikle işlenmesini sağlıyordu. Bu sayede piktogram özelliği taşıyan iletişim simgeleri fırça ile daha rahat-esnek hareketlerle yapılarak kaligrafi sanatı geliştirilmiştir. Görselde (Şekil 27) görüldüğü üzere hatlar yalınlaştırılıp daha çok stilize edilmiş ve “çin kaligrafi sanatında her karakter, bütün bir sözcüğü temsil edebiliyordu (Logogram)” (Becer, 2005, s.88). Kullandıkları baskı tekniği ise geleneksel olarak işleyişte olan mühür oymacılığına, kil, fildişi, taş gibi malzemelerin oyularak negatif bastırılmasına dayandırılmaktadır. Baskı tekniğinde yüksek rölyef şeklinde oyulmasıyla aktarılabilecek yüzey üzerine pozitif baskısı alınmaktaydı. Bu teknik günümüz baskı teknolojisinin dönüşümü açısından önem arz etmektedir. Sonraki dönemlerde tahta kalıplarının kullanılması ve bu kalıpların her birinin bir karakteri için oluşturulup bağımsız parçalara bölünmesiyle her baskı işlemi için karakterlerin yerleri değiştirilip birden fazla kullanılabilecek hale getirilmiştir. Buda modern tipografik baskı tekniğinin temelini oluşturur (Becer, 2005). Tüm bu süreçte ortaya çıkan malzemeler ve tekniklerle beraber görsel anlatım olanaklarının zenginleşip çeşitlendiğini görebilmek mümkündür.



Şekil 27. ‘Anlamak’ sözcüğünün Çin Alfabesindeki evrimi, önceleri piktogram özelliği gösteren yazılar giderek soyut fırça darbelerine dönüşmüştür (Becer, s.88)

Avrupa’da yaşanan gelişmeler ışığında toplumsal dinamiklerin daha hümanist ve laik bir anlayışla yeni bir toplum anlayışı geliştirdiği süreçte baskı teknolojisinde işlevsel anlamda çığır açan ‘tipografi tekniği’ ortaya çıkartıldı. Çinde ‘xylotypography’ olarak adlandırılan ve ayrı ayrı tahta kalıplarla yüksek rölyef olarak oyulan teknikten esinlenen Gutenberg tarafından 1450’de geliştirilen ‘tipografi tekniği’ (Şekil 28) ile günümüz modern matbaanın temelleri atılmış oldu. Geliştirdiği yöntemde harfler tek tek dökülmekte, kalıpları pirinç ya da tunçtan hazırlanan karakterlerin etrafına kurşunun dökülmesiyle elde edilen matrisin üzerine dökülen malzemeden (kursun alaşımı) sonra klişe levhalar son halini almış oluyordu. Son olarak klişelerin üzerine sürülen mürekkepten sonra kağıt ile presten geçirilip klişelerdeki karakterler kağıda geçtikten sonra işlem sonlandırılmaktaydı (Becer, 2005) (Ketenci & Bilgili, 2006). Uzak doğuda kullanılan baskı sisteminden Gutenberg’in dizgi sistemine oradan da günümüz baskı aygıtlarına kadar gelişen baskı teknolojisinde halen temel teknik kullanılmaktadır.



Şekil 28. Johann Gurenberg'in harf döküm sistemi (Becer, 2005, s.92)

1796 yılında Alois Senefelder tarafından bulunan Litografi (taşbaskı) tekniği özel bir taş yüzeyine görsel imgelerin ve yazının füzlen veya yağ esaslı bir mürekkeple işlenmesinden sonra yüzeyin ıslanması, bu işlemden sonra en son yağ esaslı bir mürekkep yüzey üzerinde merdane yardımı ile dağıtıldıktan sonra görsel imge ve yazı kısımlarında tutunan mürekkebin diğer yerlere tutunamamasıyla, son olarak pres yardımıyla yüzey üzerine koyulan kağıdın sıkıştırılmasıyla işlem tamamlanmış oluyor. Bu teknikle çok renkli (Görsel 19) baskısında denenmesiyle tipografi tekniği ile basılan afişlerin geride kalmasına sebep oldu (Becer, 2005). Döneminin doğrultusunda tipografi tekniği daha sınırlı iken litografi tekniği ile tasarımlar görsel unsurları biçim, renk, konum gibi yüzey üzerindeki alanlarda

istenilen yerde kullanılabiliyorlardı. Bu yüzden o dönem tipografiyi geride bıraktı. Görsel imgelerin baskı yüzeylerine elle geçirildiği zamanlardan sonra on dokuzuncu yüzyılda fotoğrafın keşfi ile bu imgeler ‘röpröduksyon’ tekniği ile baskı yüzeylerine kopyalanmaya başlandı. Fotoğrafın gerçeği belgelemedeki kesinliği resimden daha doğru olduğu için döneminin yeni gelişmeleri fotoğraf alanında da soyutlama ve tasarım döngüsüne girmesini sağladı (Bektaş, 1992).



Görsel 19. Jules Chéret, bir gazete için afiş tasarımı, taşbaskı, 1889 (Becer, 2005, s.98)

Toplumsal yapının dinamiklerinde köklü değişimlere yol açan Endüstri Devrimi baskı üretiminde makineleşmenin yolunu açmıştır. 1809 yıllarında Friedrich Koenig'in buhar gücü ve dişli çark sisteminden yararlanarak Gutenberg matbaasını makineleştirdi (Becer, 2005). Rotatif baskının temeli sayılan bu adım o güne kadar ki en hızlı ve fazla çoğaltımı sağladı (Ketenci & Bilgili, 2006). 1886'da Linotip adı verilen ilk dizgi makinesinin buluşu ile yazınsal basım elemanları (gazete, dergi, kitap) hızla gelişti. Baskı alanında yaşanan bu gelişmeleri Ketenci ve Bilgili (2006, s.49) "baskı, kitlesel olarak üretilmiş ilk şeydir, bir örnek ve yinelenebilir ilk metadır" şeklinde yorumlamaktadır. Bu şekilde kitlesel üretimdeki ürünlerin makine ile üretilmesi maddenin estetik değerlerinin önüne geçmiştir. Ayrıca kitle iletişim çağının başlaması ile grafik iletişim daha fazla önem kazanmıştır (Becer, 2005). Teknolojik ve toplumsal kalkınmanın ilerlemesinden sonra ofset baskı, dijital baskıya dönüşmüş, günümüzde tipo (tümsek), rotogravür ve en yaygın ofset(tümsek) baskı sisteminin kullanıldığı söylenmektedir.

Endüstriyel tasarım alanı ile birlikte ürünlerin işlevselliğinin yanında tasarımsal kullanılabilirliği, görünümü, uyumu gibi problemler ürünün tasarlanma gerekliliğini ortaya çıkartmıştır. Bir yanda sanat olarak işlevselliği diğer yanda reklam piyasasındaki varlığı ile tasarımcıları ikiye bölen, dönemin grafik anlayışı "grafik tasarım uygulamaları ve görsel iletişim, insanın tüketiminde olan ve ağırlıklı kitle iletişim araçları aracılığıyla yönetilen mesajların üretim alanında gerçekleştirilen pratikler olarak biçimlendi" (Ketenci & Bilgili, 2006, s.25). Bunun sonucunda grafik tasarım uygulamaları o güne kadar kitap, dergi, gazete gibi ürünlerde görülürken, kitleselleşmesiyle yaşamın her alanında görülmeye başlandı, yiyecek-içecek ambalajları, kamu kurum kuruluşları, özel kurum şirket kimlikleri gibi birçok alanda yerini almıştır. Kitle üretim ürünlerinin işlevinin dışında piyasadaki kitleye ulaşması noktasında reklam tasarlamasında da grafik tasarım kullanıldı.

İnsanlık içerisinde bulunduğu durumu anlamaya, kavramaya, biçimlendirmeye ve bir aktarım içerisinde olmayı sürdürür. Dönemin koşulları çerçevesinde aktarımını gerçekleştiren insanlık, kil tabletler, parşömenler, papirüsler ve baskı sistemlerine kadar bu aktarımı bir kitleselleşme haline dönüştürmüştür. Beden dilinden, piktogramlara, nesne temsiliyetlerine (ideogram), seslere (fenogram), baskı teknolojilerine, radyo-televizyonlara, günümüz ağ sağlayıcıları ve dijital ekran evrenine kadar gündelik yaşamın kolaylaştırılması, iletişim ve kitlesel bir iletişim alanında grafik dil kullanılmaya devam edilmektedir. Dijital ekranın varlığı yazı ve görsel unsurların tasarımsal kullanıma farklı bir çığır açarak grafik

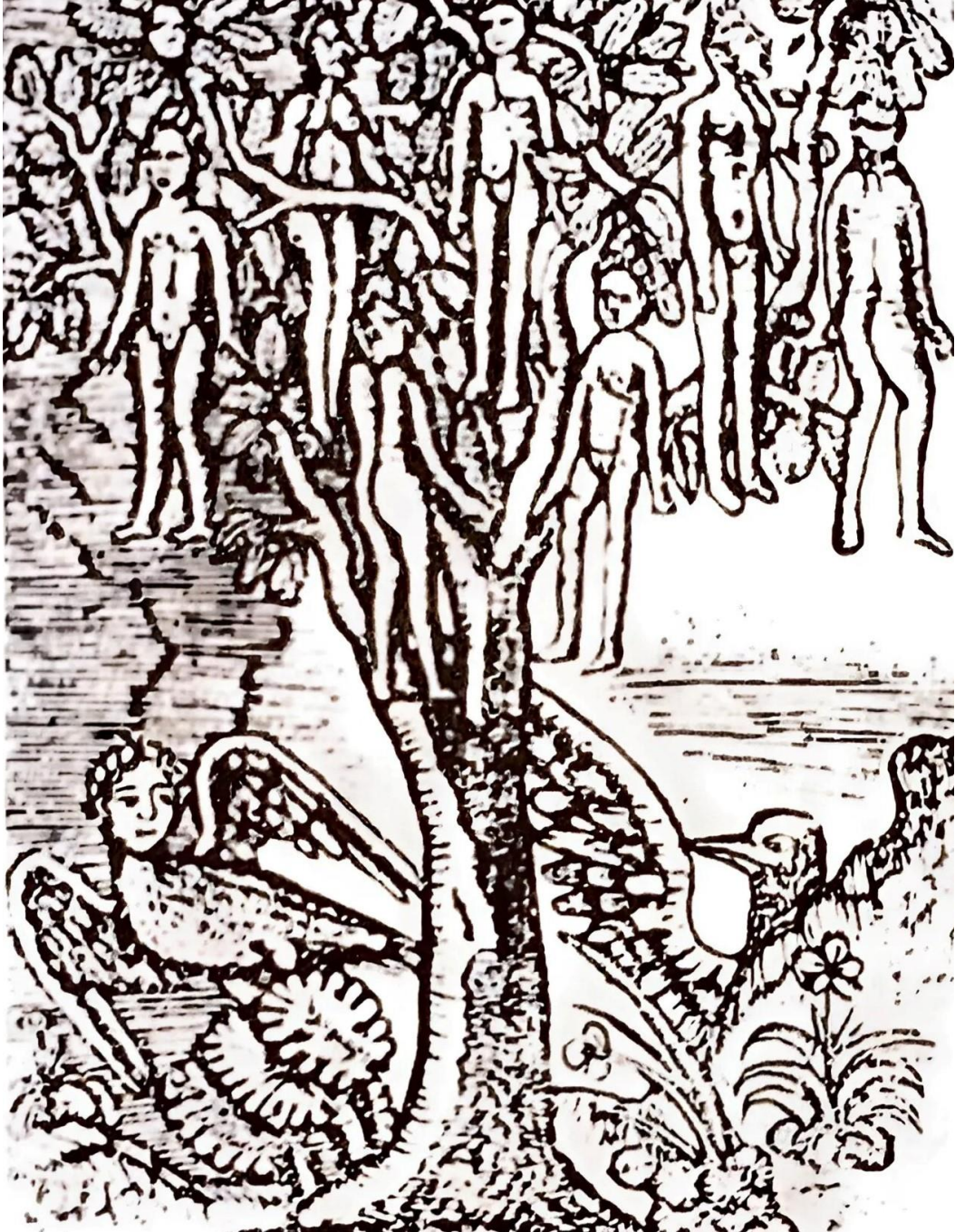
tasarım için uçsuz bucaksız bir evren tasarımı ve yenileme alanı yaratmıştır. Ketenci ve Bilgili (2006, s.22), dijitalleşme ve kitle aktarım aygıtlarına dair “bilmenin ve bilincin üretim ve tüketimi bu araçların aracılığına bağlı hale geldi” söyleminde bulunur. Teknik değişimler ile sınırlı kalmayan tüm bu gelişmelerin denkleminde ‘sanattan zanaata’ sorgulamaları başladı. Bu sorgulamalar neticesinde grafik tasarım alanında sanat akımları baş gösterip dönüşerek günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Mağara yüzeylerinde yer alan stilize grafiksel işaretlerin oluşturduğu kitleselleşme biçimi farklı olsa da on dokuzuncu yüzyılın dönüştürdüğü toplumsal yapı da oluşan hissiyatın aynı duygularla bezendiği su götürmez bir gerçekliktir.

2.2.3.2. *Türkiyede Grafik Tasarım*

Türkiye’de grafik tasarım tarihine genel bir perspektiften bakıldığında ilk emeklediği ahşap-taşbaskı tekniğinden günümüz bilgisayar donanımlarına dek değişmeyen unsur, baskı sanatı ve teknolojisine olan bağlılığıdır. Bu kapsamda grafik sanatların, Osmanlıda kurulan ilk basımevleri ile birlikte filizlendiği ve Gutenberg’ten 43 yıl sonra 1453 yılında Museviler tarafından İstanbul’da ilk basımevinin işlenmeye başlandığı, bunu takiben 1567’de Ermeni Asırlı Apkar adında bir Sivaslı ve 1627’de ise Rumların basımevlerini kurduğu bilinmektedir (Becer, 2005) (Ketenci & Bilgili, 2006). Osmanlı topraklarında gayrimüslimlere ve azınlıklara ait olan basımevlerin pek önemsenmediği söylenir. Bu basımevlerinde deneyim kazanan Sait Çelebi-İbrahim Müteferrik ilk Türk matbaasını 1927 yılında kurmuştur. Kuruluşundan sonra toplamda 17 kitabın basıldığı matbaada en önemlileri arasında Arap harflerinin ilk kez metal döküm hazırlanarak basılan ‘Vankulu Sözlüğü’ ve ilk defa harita ve resim kullanılarak basılan ‘Cihannüma ve Tarih-i Hind-Garbi’ (Görsel 20) isimli kitaplardır. Orta Asya’da filizlenip Batıda tam kök salan matbaa, Osmanlının aydınlanmasını ve kitleselleşmesinin temellerini atıp, evrensellesmesinin kapılarını aralamıştır.

Tansuğ (1996) kitabında grafik sanatları uzmanlaşmadan öncesi ve sonrası olarak iki dönemde incelemektedir. Uzmanlık öncesi dönemde geçen gelişmeler, Caillal kardeşlerin 1831 yılında İstanbul’da taşbaskı (litografi) atölyesini kurmalarıdır. Litografi, basım işleminde geçecek materyalin (yazı-resim) taş üzerine bazı kimyasallarla bezenmesinden sonra kağıda basma yöntemidir (Ketenci & Bilgili, 2006). Jacques ve Henri Cailal tarafından kurulan bu litografi atölyeleri resim ve çizimlerin taşbaskı tekniğiyle çoğaltılmasına olanak sağlamıştır. Bunun yanı sıra gündelik gazete ve dergiciliğin başlamasıyla grafik sanatların gereksinimi doğmuştur. O dönemde alanın geliştirilmesi için gazeteci Ebüzziya Tevfik

(1849-1913), Ahmet Mithat ve Ahmet İhsan basın ve grafik alanının geliştirilmesi için çaba harcamışlardır (Tansuğ, 1996). Genel itibarıyla bu alana özgü bir iş bölümünün olmadığı belirtilir ve bu işleri yürütenlerin daha çok hattatlar ve resim sanatçıları olduğu söylenmektedir. İllüstratif bir biçimde görsel oluşturanların basınla işbirliğine girmesi, yirminci yüzyıl başlarında basının işlevsel etkinliğinin artması grafik gereksinimleri çoğaltmıştır.



Görsel 20. Türkiye’de basılan il resimli kitap olan ‘Tarih-i Hind-i Garbi’de yer alan illüstrasyon (Becer, 2005, s.113)

Uzmanlık sonrası dönemde birçok toplumsal dönüşümün yaşanması ile birlikte grafik sanatlarda hızlı gelişmeler yaşanmıştır. Yirminci yüzyılın büyük gelişmelerinden biri haline dönüşen endüstrileşme, imar edilecek ürünlerin tasarlanmasını ortaya çıkartmış ve Cumhuriyet öncesi kurulan Sanayi Nefise mektebi döneminin gereklilikleri çerçevesinde üretimler sergilerken sanayileşme fulyasından sonra doğan tasarım olgusu karşısında eksik kaldığı bilinmektedir. İsminin Devlet Güzel Sanatlar Akademisi (GSA) olarak değiştirilmesiyle bünyesine dahil ettiği içmimarlık, endüstri tasarımı gibi alanlarla dönüşerek, eğitim-öğretim süreçlerinde iskemle, mobilya, masa ürünlerinde çağdaş üretimler gerçekleştirmiştir. Ortaya çıkan bu ürünlerin biçimselliği ve halka ulaştırılması noktasında grafik sanatların gerekliliği artmıştır (Tansuğ, 1996). O dönemde grafik sanatların yer edinebilmesinde geçmişte yetişmiş olan büyük kaligrafi(hat) ustalarının etkisi büyüktür. Tansuğ (1996, s.237) bu durumu “gerektiğinde resimleşen hat düzeyinin yerini, özgün resimsel biçim göstergelerine dönüşen grafik tasarımı yeni harf değerleriyle uzlaşımı almıştır” ifadesi ile aktarmaktadır.

Akademik alanda 1933 yılında Mithat özer öncülüğünde Güzel Sanatlar Akademisinde afiş atölyesinin açılmasıyla Türkiye’de grafik tasarım eğitiminin ilk örneği gerçekleşmiştir (Becer, 2005). Afiş alanında nitelikli işler grafik tasarıma ve afiş sanatına öncülük eden Kenan Temizan ve İhap Hulusi, tasarımlarında modern dönemin görsel iletişim gereksinimlerini yansıtmışlardır. Teknik olarak ve imkanların çoğalmasıyla afiş alanındaki üslup çeşitliliği de artmış, Kenan Temizan kuzey Avrupa grafik estetiğini uygulayarak öncülük etmiştir (Tansuğ, 1996). GSA’ne alternatif olarak Bauhaus tasarım okulunun tasarım eğitimini temel alan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu (DTGSYO) (Görsel 21) 1957 yılında İstanbul da açılmış ve amacını endüstriyel sanatlar ile tasarım arasında savunan bir eğitim modeli olarak belirtmiştir. Bu doğrultuda okulda tekstil, iç mimari, seramik, dekoratif ve grafik tasarım olmak üzere beş ayrı alanda eğitimler verilmiştir. Okulun görev alanını Mustafa Aslıer (Tansuğ, 1996, s.240); “yaşama ve çalışma çevremizde kullanılan her çeşit eşya, alet ve makinelerle çalışma ve yaşama çevremize güzel görünüş verecek, mesleklerinin maddelerini iyi tanıyan, bu maddeleri işleme tekniklerini bilen, yaratma ve yapma kabiliyetleri gelişmiş, kişilik sahibi sanatçı elemanları (dizayner) yetiştirmek. Okul içinde geliştirilen yaratıcı çalışmaların ve yetiştirilen elemanların memleket endüstrisi ve el sanatlarına olumlu etki sağlayarak tedbirleri almak” şeklinde ifade etmektedir.



Görsel 21. Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nun amblemi (Becer, 2005, s.114)

1982'den sonra Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu Marmara Üniversitesine bağlı güzel sanatlar fakültesine dönüşürken Güzel Sanatlar Akademisi de fen, edebiyat, müzik, sahne sanatları gibi farklı alanları bünyesine dahil ederek Mimar Sinan Üniversitesi adını almıştır. Bunlar dışında ülkede Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Ankara Hacettepe Üniversitesi ve Bilkent Üniversitesi; İzmir'de Dokuz Eylül Üniversitelerinde güzel sanatlar fakülte bünyelerinde grafik tasarım eğitimleri açılarak dersler verilmeye başlanmıştır (Tansuğ, 1996). Buradaki grafik tasarım eğitimlerinden sonra Türkiye'de nitelikli uzman grafik tasarımcıların çoğaldığını ve yaratıcı tasarımların arttığını görmek mümkündür. Özellikle broşür, etiket, amblem, basın ilanı, kapak tasarımı, afiş (Görsel 22), tv grafikleri gibi alanlarda yaratıcı işler üretilmiştir (Becer, 2005).

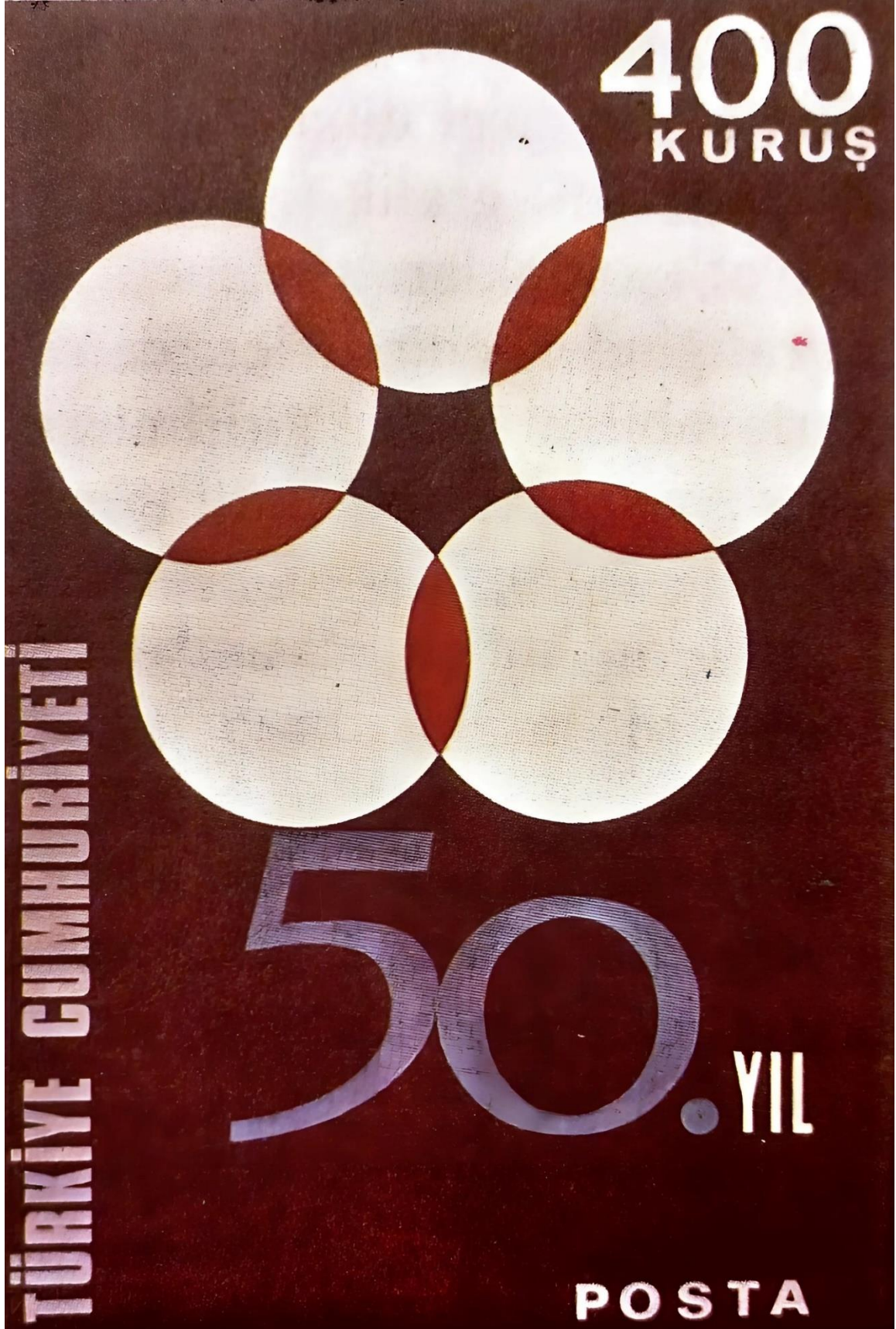


Görsel 22. Bülent Erkmen, Avrupa okçuluk şampiyonası afişi, 1986 (Becer, 2005 s.116)

Türkiye’de uzmanlık döneminden sonra grafik tasarım eğitiminin yaygınlaşmasıyla amblem, afiş, pul, etiket, gazete, kitap kapağı, karikatür, tv grafikleri gibi alanlarda nitelikli işler ortaya çıkmıştır. Özellikle yalın bir görsel dille çalışan Namık Bayık (Görsel 23) ve Mesut Manioğlunun harf öğeleriyle birlikte kullandığı yalın çizgilerin yer aldığı çalışmalar önemli görülmektedir. Türkiye’nin ekonomik ve kültürel yaşam dinamiklerinin dönüşüp değişmesiyle tasarımcıların üslup ve motiflerindeki deneysel tutumların yanı sıra toplumsal dinamizmi farklı boyutlarda vurguladıkları görülmektedir. Özellikle Sait Madenin tasarımda kitap kapaklarına getirdiği yenilik, yeni kapılar aralamıştır. Mengür Ertel’in kongre ve festival afişlerinde resimsel değerlerin ağır bastığı, Erkal Yavi’in çarpıcı ve uyarıcı ifade olgularına dönük araştırmalar yaparak biçimlendirilmiş. Çok önemli pay sahibi olan Yurdaer Altıntaş geleneksel karagöz karakterlerine modern bir biçimde yaklaşarak ele almıştır. Bülent Erkmen de kavramları daha da ön plana çıkarmıştır (Tansuğ, 1996). Genel olarak Sait Maden Türk grafik tasarım tarihi ile Türk basımcılık (matbaacılık) tarihinin arasındaki sıkı bir bağlantının olduğunu ifade edip, ayrı düşünilemeyeceğini şu sözlerle aktarır;

"...Cumhuriyetten sonraki Türk toplumunun yeni bir oluşum serüvenine atılırken, kendi geçmişinden hiçbir kültür kalıtı, hiçbir değer getirmediğini ileri sürmek olanaksız. Sanat dallarımızın herbirinin altında, Türk insanının tarihsel örgüsü yatıyor kuşkusuz. Bugünkü grafiğin de cumhuriyetten önce yapılagelmiş olan grafik ya da benzeri uğraşların birikimleri üzerinde temellendiğini düşünmek, bir aldanış sayılmamalı, üstümüzde şimdilik iğreti bir elbise gibi duran bu yeniyetme sanata, tarihsel bir köken bulma eğilimini anlayışla karşılamalıyız hiç olmazsa. Dolayısıyla grafik, toplumu oluşturan katlar arasında kültür alışverişini sağlayan en önemli etkinliklerden biri olduğuna göre, kendi estetiğini, kişilerini, kurumlarını, giderek tarihini bu yolla sağlayabildiğine göre, Türk grafiğinin tarihi de, Türk basımcılık tarihinden ayrı düşünülemez; ürünleri basılıp yayılabildiği ölçüde vardır çünkü grafik." (aktaran Tansuğ, 1996, s.336-337)

Yönetim biçimlerinin değişmesi ve yerine yeni sistemlerin gelmesiyle dönüşen toplumsal yapı grafik tasarım alanında da günden güne tasarım eğitimi yaygınlaştırarak dönüştürmüştür. Buna rağmen diğer görsel sanat alanlarının gerisinde kaldığını inkar etmek yanlış olmaz. Türkiye’de grafik tasarım tam oturması ve uluslararası alanda daha çok söz sahibi alabilmesi için toplumsal yapının iletişim ve görsel anlatım biçimlerini benimsemesi, iletişim teknolojisinde ilerleme kat etmesi ve çağın gereklilikleri çerçevesinde üniversite ve sektörde önünün daha da açılması gerekmektedir (Becer, 1996). Tasarım eğitimi almak, problemlere kavramsal yaklaşmak, iletişimle bütünleştirmek gibi özellikler ilerleme kat ettirir.



Görsel 23. Namık Bayık, Pul (Tansuğ, 1996, s.334)

“Görmek yaratmanın başlangıcıdır”

Henri Matisse

2.3. Poster Tasarımı

2.3.1. Poster

Gündelik yaşamın tüm alanlarında kendisine yer edinen afiş, Fransızca ‘duvara yapıştırılan kağıt’ anlamına gelen ‘affiche’ sözcüğünden Türkçeye geçmiş olup Almanca ‘plakat’, İngilizce ‘poster’ terimlerine karşılık kullanılmaktadır (Aydın, 2021). Halk arasında sıkça kullanılan ‘açığa vurmak, duyurmak’ anlamlarına gelen ‘afişe etmek’ sözcüğünün dayandığı afiş, “tanıtma ya da reklam amacıyla hazırlanmış yazılı ve resimli grafik sanat ürünü” (Sözen & Tanyeli, 2016, s.16) ve grafik tasarım içerik sahasında bir fikir, ürün veya faaliyeti aktarmak amacı ile kurulan bir görsel iletişim aracı olarak tanımlanabilir. Bunun yanı sıra “görüntü ve sözün mümkün olduğunca tek anlama ve hatırlama değerine sahip olmak zorunda olduğu, sunum ve tanıtım kategorilerine” (aktaran Uslu, 2017, s.18) girmektedir. Tüm bunların ışığında reklam ve tanıtım amaçlı kullanılmasının yanı sıra afiş, “insanlara farklı ve yeni bir şeyler söyleyebilen, zaman zaman güldüren, eğlendiren, zaman zaman da uyarıcı, rahatsız hatta tehdit eden ve etmesi gereken bir iletişim aracı” (aktaran Aydın, 2021, s.354) olduğu da ifade edilmektedir.

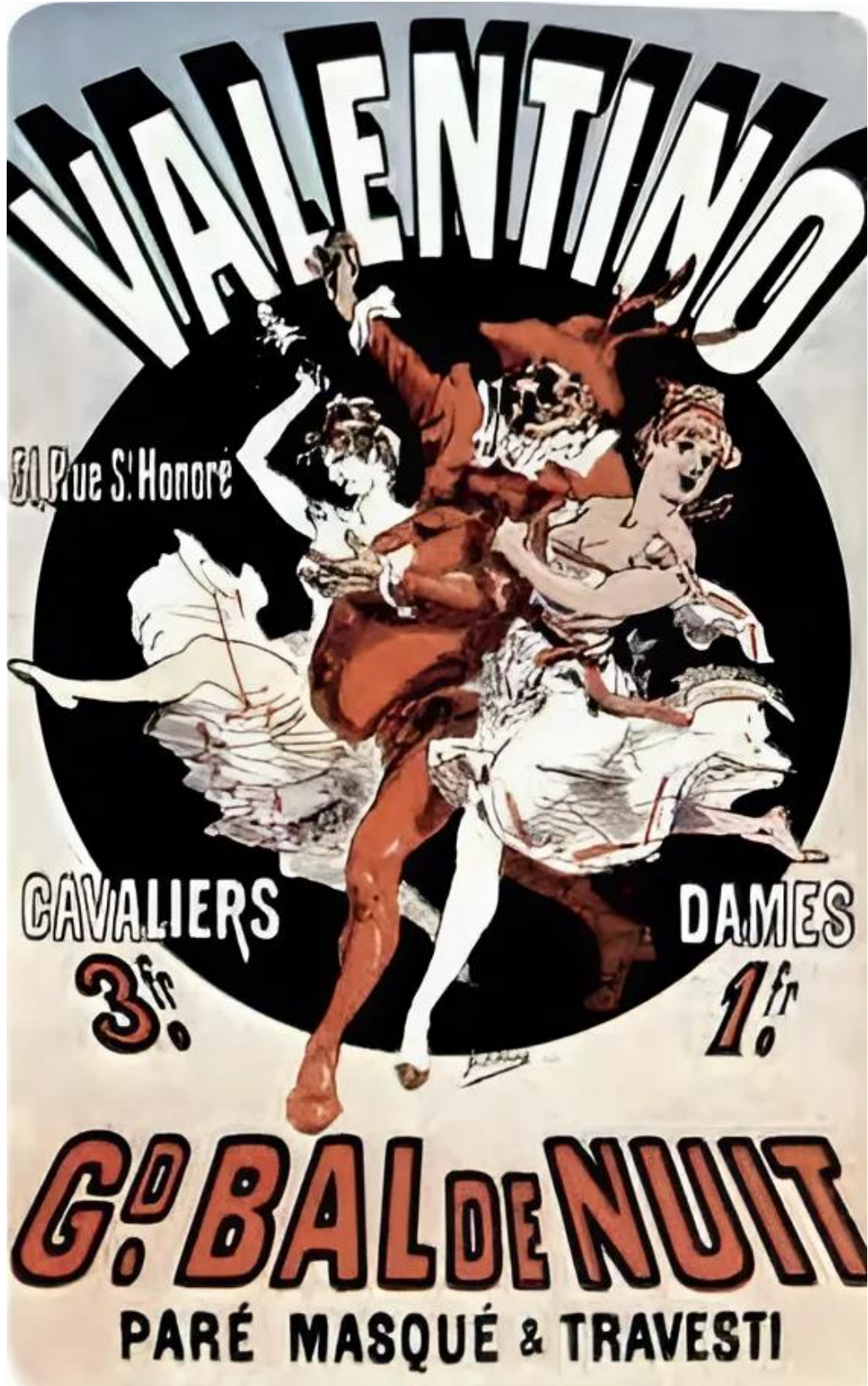
Dekoratif sanatlar devrinden beri kullanımda olduğu belirtilen afişler Alain Weile göre sanayi kentlerine geçişin iki boyutlu göstergesidir. Günümüzdeki gelişimini ise on dokuzuncu yüzyılda Taşbaskı (Litografi) alanında yaşanan gelişmeler sayesinde yaşamaktadır (Uslu, 2017). İngilizce de ‘Lithography’ olarak geçen taşbaskı tekniği, “kalkerli özel bir taş yüzeyine taşbaskı kalemi ya da mürekkebi ile çizilip doku verilerek, yağ ve suyun birbirini itmesi ilkesine dayanan, ofset baskının bulunmasına yol açan düz baskı tekniği, litografi.” (Turgut, 2013, s.215) olarak tanımlanır. 1798 yılında Alois Senefelder tarafından Litografi tekniğinin bulunması ve bu alanda gerçekleşen gelişmelerle ilerleyen afiş, büyük ebatlı üretimlerin sağlanması, ilerleyen süreçlerde geliştirilen renkli taş baskı tekniklerinin ortaya çıkması gibi gelişmelerle sanatsal bir boyut kazanmasında etkili olmuştur (Özen, 2019).

1881 yıllarında Fransa’da basın özgürlüğünün genişletilmesiyle afişlerin mekan sınırlılığının ortadan kalkmasıyla afiş endüstrisi büyük bir sıçrama yaşamıştır. Modern afişin babası olarak kabul edilen Jules Cheret ilk afişi ‘Le Biche au Bois’ (Görsel 24) isimli monokromatik bir çalışmasıdır. Bu tasarımıyla resimli afişin öncüsü olarak tarihe geçmiş ve

döneminin koşulları çerçevesinde yaptığı denemeler ve pratiklerle renkli baskının gelişimine katkıda bulunan Cheret sanatsal afişler (Görsel 25) üretmiştir. Afiş tasarımlarında dönemsel olarak farklılıklar gösteren Cheret, ilk zamanlarda görülen figür ve görüntü kalabalığı daha sonrasında gereksiz öğelerden sıyrılıp geniş alanların hakim olduğu mekanlar içerisinde tüm dikkati ana unsur üzerine yönelttiği görülmektedir. Bunun yanı sıra İngiltere’de Beggarstaflar (The Beggarstaffs) adını kullanan, grafik tasarım tarihinin ünlü iki ismi olan James Pryde ve William Nicholson İngiltere’de sanatsal afişlerin filizlendiği zamanlarda modern afiş tasarım örneklerini vererek kendi üsluplarını yaratmışlardır. Kendileri “kompozisyonlarda, büyük alanlara yer vermek, sanatsal anlamda ise ‘az ve öz (less is more)’ görüşüne uygun olarak son derece ekonomik çizgilerle çözümlemelere gitmek, onların çalışmalarını belirleyen başlıca özelliklerdir” (Bektaş, 1992, s26)



Görsel 24 .Jules Chéret, ormandaki dişi geyik (la biche au bois), afiş, 1866 (Bektaş, 1992, s.18)



Görsel 25. Jules Chéret, Valentino balosu (Valentino bal), 1872 (Bektaş, 1992, s18)

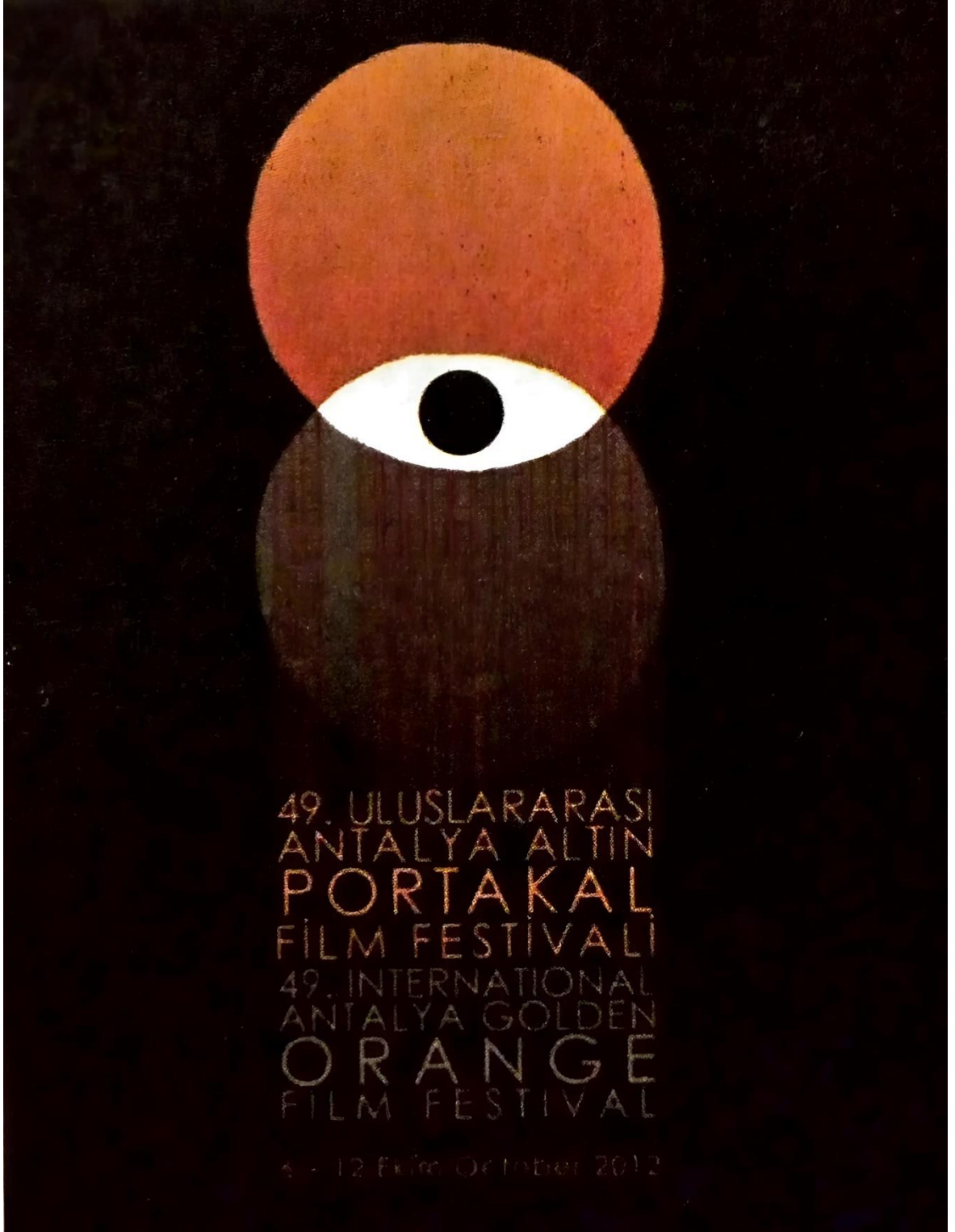
Kentleşme olgusunun artmaya başladığı dönemlerden beri bireysel ve toplumsal iletişim kanallarının değişip dönüştüğü bilinmektedir. Modern kitlesel araçların doğuşu ile birlikte tasarım teknolojisinin gelişimi posterlerde anlatımın görselleştirmesini ve buna paralel olarak poster tasarımının önemini arttırdığı bilinmektedir. Benjamin’e göre “bu yeni kitle iletişim araçları, sanatı estetik tecritten kurtararak gündelik hayatta siyasal ve iletişimsel bir işlev icra etmesini mümkün kılmalarından dolayı on dokuzuncu yüzyılın hayati sanat biçimidir” (aktaran Uslu, 2017, s.1) söylemiyle afişin kamusal alandaki önemi ve dönüştürme gücünü aktarmaktadır. Kırsaldan sanayi alanlarına göçlerin yoğunlaşması sonucu oluşan kentli, kentleşme kültürünün görsel bir sonucu olduğu ifade edilen afiş, kent-birey denkleminde görsel iletişimin merkezinde yer alır. Bu özelliği ile galerilere ve fuar alanına takılı kalmaz yaşamın her kuytu köşesinde her sınıfta izleyiciye karşı karşıya gelebilme olanağına sahiptir.

On dokuzuncu yüzyılın ilk yarısından sonra dönemin teknolojik gelişmeleriyle birlikte ortaya çıkan makineler ve bunun sonucu oluşan kitleselleşme afiş üretiminin önemini arttırmıştır. Sanatsal üretiminin dışında reklam odaklı kullanılmasıyla kamusal sanatın bir parçası haline gelmiş ve bu şekilde tasarım ve sanat kaygısını bünyesinde eşit barındırmaya çalıştığı görülmektedir (Aydın, 2021). Art Nouveau hareketi kapsamında üretilen tasarımlar sayesinde bir sanat yapıtı halini alan afiş, ‘saygın’ bir sanat yapıtı olarak onaylanması ise Bauhausun katkılarıyla olmuştur (Sözen & Tanyeli, 2016). Yirminci yüzyıl modern sanat hareketleri içinde yer alan Kübizm, Dışavurumculuk, Art Nouveau, Art Deco, Bauhaus, Uluslararası Tipografik Stili gibi dönemler çağdaş afiş tasarımının gelişmesini sağlamıştır. Çağdaş ilk afişçiler arasında Jules Cheret ve Henri de Toulouse-Loutrec gösterilirken diğer önemli tasarımcılar da Alphonse Mucha, Cassandre, El Lissitzy, Loszlo Moholy-Nagy, Josef Müller-Brokkman, Herbert Matter, Henryk Tomaszewski, Jan Lenica, Saul Bass, Milton Glaser gibi tasarımcılar yer almaktadır (Becer. 2005).

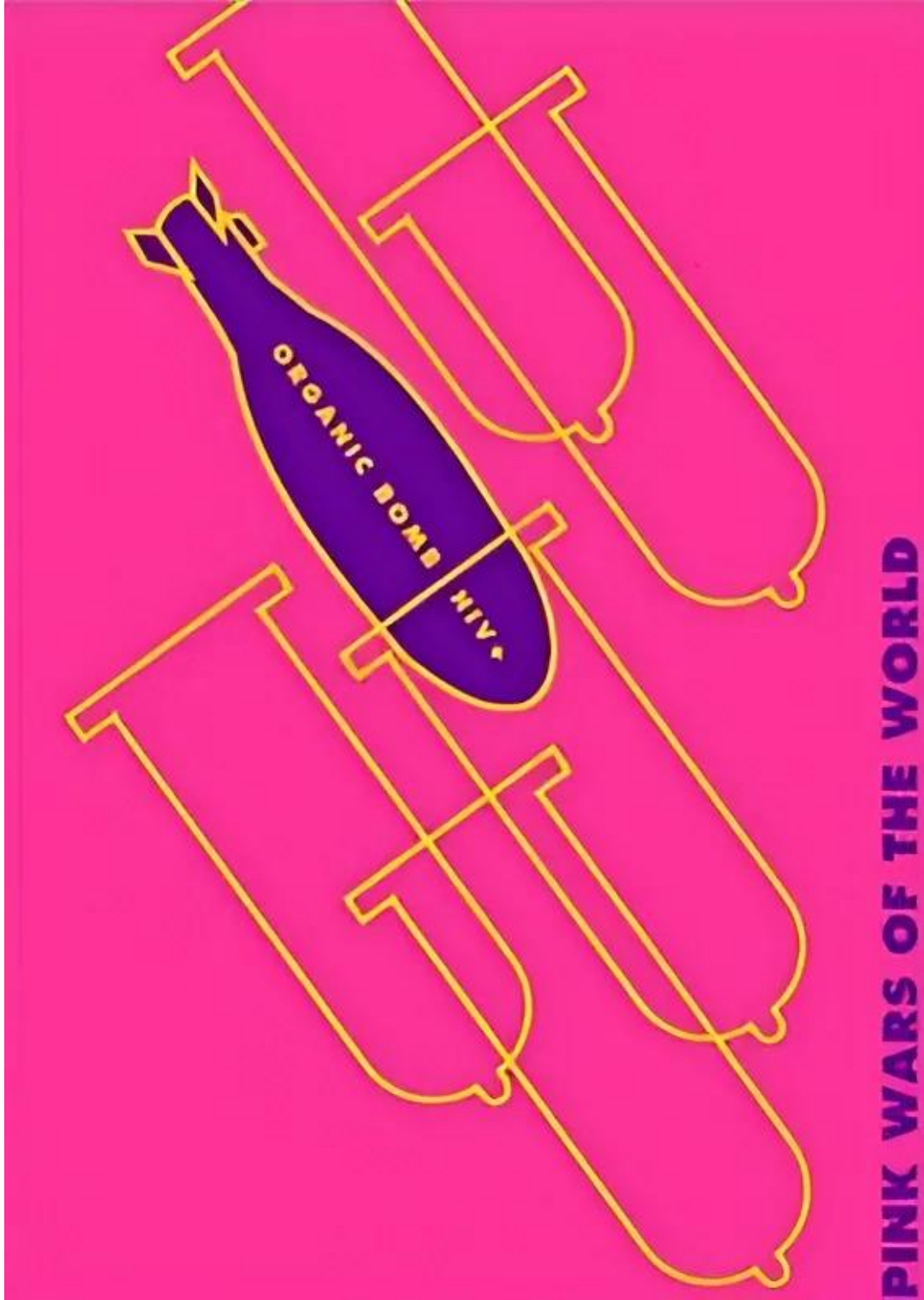
“...modern çağın başlarında var olmaya başlayan geometrik soyutlamalarıyla beraber mekan algısına getirdikleri görsel düşüncelerle Kübizm, bir tipografi hareket ile Fütürizm, “Göz kamaştırıcı bir alımlılık, basitlik, geometrik motifler, zikzaklar, capcanlı renkler ve aerodinamik görünümlü biçimler(Wigan 2012: 82)” ile Art Deco, Mondrian ve Bart Van Der Leek gibi sanatçıların içinde yer aldığı ve geometrik düzenlemeleri ile De Stijl hareketi, Alexander Rodchenko’nun tipografi, montaj ve fotoğraf ile tasarım gerçekleştirmede öncülük ettiği Konstrüktivizm, kolaj ve fotomontaj teknikleriyle Dadaizm, hayal gücü ve sezgi gibi soyut olguların görsellerle sıradanlığın dışında anlatımıyla gerçekliğin yeni bir boyutu Sürrealizm, biçimi yönlendiren unsurun fonksiyonel olması gerektiğini savunan Bauhaus, nesnel iletişimin önemini vurgulayarak görsel iletişimi etkileyen ve yaşama geçiren modern tasarım üslubu Yeni Tipografi gibi Modern Sanat akımları, hareketleri ya da eğilimleri, anın grafik tasarım hareketlerini de derinden etkileyerek yeni görsel anlatıların ortaya çıkmasında önemli katkılarda bulunduğu görülmektedir” (aktaran Aydın, 2021, 358).

Batıda on dokuzuncu yüzyılın sonlarında görülmeye başlanan poster tasarımlarının Türkiye’de tam olarak resim sanatçılarının afiş niteliğinde işlerinin olup olmadığı bilinmemektedir. Gösteri sanatlarından tiyatro ve sinema gibi alanların yaygınlaşması ile afiş ihtiyacının doğduğu ve firmalar arasında ticari ve sanayi rekabetin artması gibi olgulara bağlı geliştiği aktarılmaktadır. Yirminci yüzyılın başlarına doğru gazetelerde yer alan reklam resimlerinde duvar afişlerinin yer aldığı dönemlerle kitlelere seslenildiği söylenir (Tansuğ, 1996). Tam anlamıyla Türkiye’de 1930’larda Bauhaus’ta eğitim alan İhap Hulusi’nin ülkeye dönmesiyle başladığı söylenen afiş tasarımları günümüzde uluslararası alanda ülkenin yer edinmesinde başarılı olduğu alanlardan bir tanesi geline gelmiştir. Diğer önemli tasarımcılar arasında Mengü Ertel ve Bülent Erkmek yer almaktadır (Sözen & Tanyeli, 2016).

Uluslararası tipografik stilin 1950’lilerde bilgiyi sade ve algılanabilir bir biçimde evrensel boyutta aktarımı, afişte kavramsal bir dönüşümü sağlamıştır. Resimleme etkilerinin yerini kavramsal bir açığa bıraktığı görsel afişler türemiş, özellikle Millon glaser ve Seymour Chwast gibi tasarımcılar döneminde altın çağını yaşamışlardır. Yirminci yüzyılın son çeyreğine gelindiğinde iki dünya savaşı sonrası ve yaşanan ekonomik ve toplumsal normlarla birlikte dönüşen birey ve üretimi Post-Modernizm şemsiyesi altına girmiştir. Bu kapsamdaki üretimlerin ağırlıklı olarak sadelikten uzak bir biçimde dekoratif bir üslupla evrensel tabanlı dönüşüm yaşadığı aktarılır. Dönemin karakteristik özellikleri arasında tasarım kurgusunun tümünden yeniden düzenlemesidir. Yeni oluşturulan bu biçimde geometrik şekillerin yanında sert kırıklar, dalgalı biçimler, rastgele yerleştirilen çizgiler, uyumsuz tipografiler yer almaktadır. Dönüşen teknolojik gelişmelerde insan yaşamının dijitalleşmesi afiş ürünlerinin bilgisayar tabanlı ortamdaki üretimi sağlamış ve sınırsız bir üretim halini almıştır (Aydın, 2021). Çoğaltma tekniği ve görsel tasarımı ile döneminin niteliklerini ve özgünlüğünü taşıyan posterler, tarihin görsel tanıkları halini alarak varlığını kalıcı olarak sürdürebilmektedir.



Görsel 26. Yunus inci, film festival afişi (Uslu, 2017, s.21)



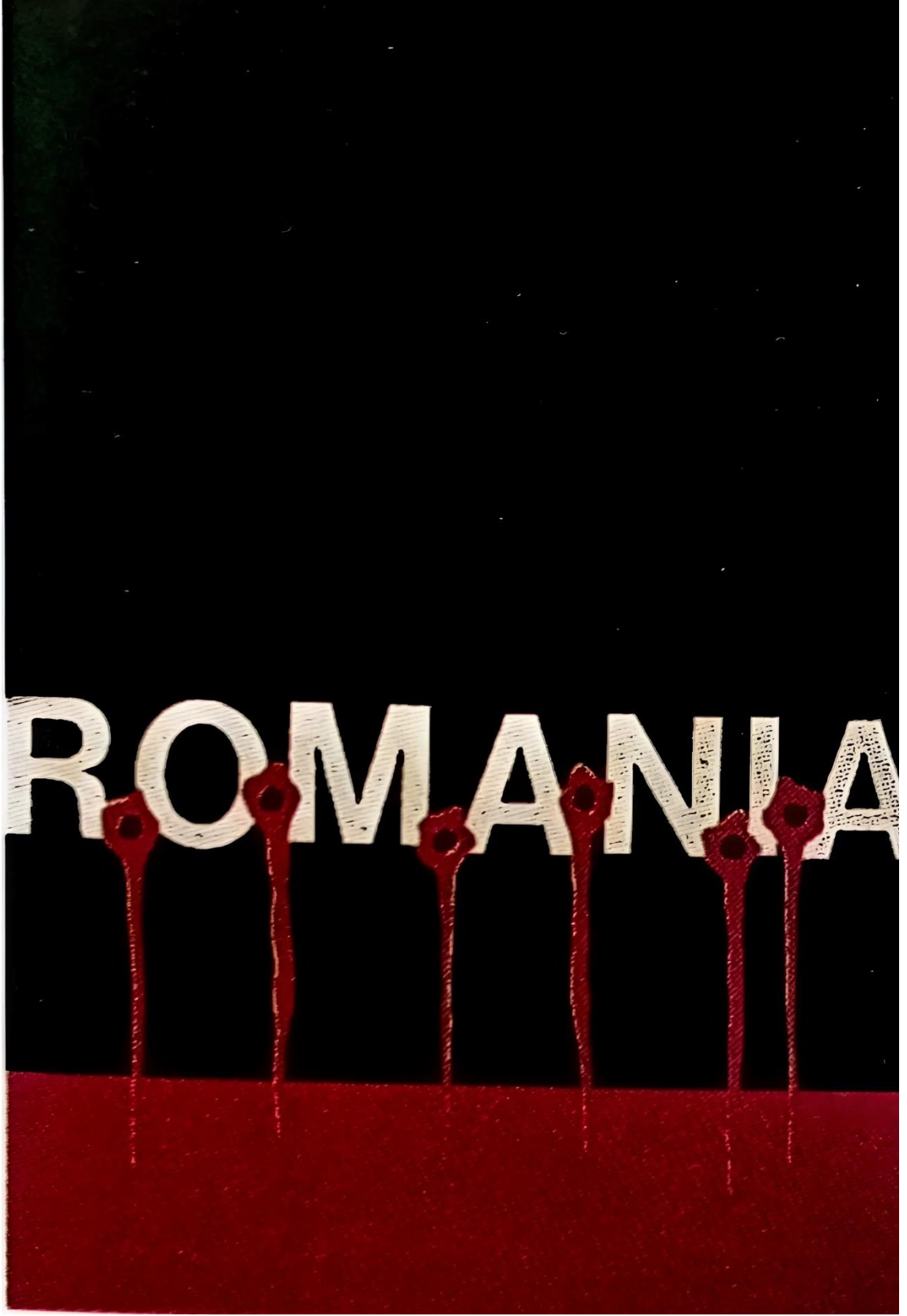
Görsel 27. Ata Yakup Kaptan, sağlık afişi (Uslu, 2017, s.24)

Kavramsal nesnelere dönüşen afiş, farkındalık oluşturmak, bilinçlendirmek ve uyarmak amacıyla günlük yaşamın, insan dokusu ve duyu organları konumuna geldiği söylenmektedir. Bu kadar kapsamlı bir alana hakim olması kendi içerisinde kullanım alanına/yüzey ve hitap edeceği/konusuna göre gruplandırmalara sebep olmaktadır.

Uygulama yüzeyi ve boyut açısından iç mekan ve dış mekan olarak ikiye ayrılmaktadır (Uslu, 2017). İç mekan afişlerinin izlenme süreleri uzunken dış mekan afişlerinin izlenmesi kısadır. Buda afiş izleme durumuna dikkat edilerek tasarlanması gerektiğini yansıtır (Becer, 2005). Hitap edeceği alan veya kitle açısından da sosyal, kültürel ve reklam olarak üç ana türe ayrılmaktadır. İlki kültürel (Görsel 26) afişler; sanat ve kültür etkinlikleri şemsiyesi altında toplanılabilecek sinema, tiyatro, sergi, konser, sempozyum, konferans, balo, yarışma, spor gibi tüm etkinliklerin duyuru ve tanıtımını içeren türdür, ikincisi; sosyal (Görsel 27) afişler; daha çok toplumsal alandaki bilgilendirmeleri içeren bu tür afişler, sağlık, ulaşım, sivil savunma, trafik, çevre gibi alanları kapsar. Genellikle uyarıcı ve eğitsel nitelikli olmasının yanında politik-siyasi (Görsel 29) oluşumları da aktarabilir. Son olarak reklam (Görsel 28) afişleri; ürün-hizmet pazarlamasında moda, endüstri, kurumsal reklamcılık, basın-yayın, gıda, turizm gibi alanlarda yaygın kullanılan reklam amaçlı afişler, ürün veya hizmeti tanıtır (Uslu, 2017). Gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelen ilan panolarından, geleneksel baskı teknolojisi ile basılan kağıt yüzeylerine ve dijital evrendeki ara yüz sunucularının ekran görüntülerine kadar farklı türde kullanılan afişler, sanat/tasarım kaygısı taşıyarak görsel iletişimde önemli bir grafik tasarım ürünü olduğunu yansıtmaktadır. Ayrıca en sık karşılaşılan grafik tasarım ürünü olduğu görülmektedir.



Görsel 288. Kargo tanıtım reklam afişi (Uslu, 2017, s.26)



Görsel 299. Philip Celeste, kağıt kesme yöntemiyle yapılan politik bir afiş (Becer, 2005, s.203).

Üretiminde kullanılan plastik değerlerden günümüz dijital evrenindeki etkilerine süren kitlesel niteliği ve toplumları aydınlatma, yönlendirme özelliğini koruyan afiş, değişen/dönüşen toplum dinamikleri doğrultusunda ortaya çıkan farklı yönetim biçimleri ve farklı toplulukların kültürel, sosyal, siyasi oluşumların tasarımcıları etkilediği, tasarım biçimlerinden görülmektedir (Özen, 2019). Bu dönüşüm sirkülasyonunda Emre Becer afiş tasarım sürecinde göz önünde bulundurulması gereken unsurları; mesaj, mesaj-ime bütünlüğü, sözel hiyerarşi ve farkedilirlik olarak belirtirken (Becer, 2005). Adnan Tepecik (2002) ise; dikkat çekicilik, sadelik ve biçim, endüstriyel çoğaltma standartlarındaki faktörler), ekonomiklik ve estetik özellikler olarak sıralamaktadır (Uslu, 2017). Genel olarak afiş tasarımının şekillendirilmesinde ve imgelerin düzenlenmesinde dikkat edilmesi gereken hususlar;

- “Afişteki imge sayısı üç, iki, hatta mümkünse bir ile sınırlandırılmalıdır. Başlık ya da slogandan oluşan tipografik unsur, fotoğraf ya da illüstrasyon ve zemin (fon) afiş üzerinde üç farklı imge olarak algılanır.
- Afişteki sözel unsurlar mümkün olduğunca azaltılmalıdır. Üç dört ya da beş sözcükten oluşan başlık ve sloganlar, mesajı daha çabuk iletir. Sözel mesaj on sözcüğün üzerine çıktığında, okuma zorluğu başlar. Amerikan Reklamcılık Enstitüsüne göre; bir dış mekan afişi, ana düşünce ve mesajını en çok altı saniye içinde iletebilmelidir.
- Fotoğraf ya da illüstrasyon, afiş üzerinde mümkün olduğunca büyük bir ölçekte kullanılmalıdır. İmgeyi bütünüyle göstermek her zaman gerekmeyebilir.
- Sözel unsurlar ve imgeler arasında açıklayıcı, destekleyici, yorumlayıcı ya da kontrast oluşturan bir ilişki kurulmalı, yazı ile görüntü birbirini yavan bir biçimde tekrar etmemelidir.
- Süslü ve dekoratif yazılar yerine, okunaklı yazı karakterleri tercih edilmelidir. Yarım siyah (medium) ve siyah (bold) yazılar, uzaktan daha rahat algılanırlar.
- Renkler geniş yüzeyler halinde kullanılmalı, parlak ve canlı renkler tercih edilmeli ve renkler arasında güçlü kontrastlar oluşturulmalıdır.
- Afiş, izleyende çarpıcı şekilde hızlı ve etki yaratıcı mesaj taşımalıdır.
- Afiş, vereceği mesajı, doğrudan, kısa ve öz olarak vermelidir.
- Afişin görsel düzenlemesi, basit ve sade olmalıdır.

- Afişte imgelere (resimlere) ağırlıklı mesaj iletme görevi yüklenerek, sözcüklerin sayısı azaltılmalıdır.
- Afişin grafik tasarımı özgün olmalı, alışılmışın dışında dikkat çekici unsurlar içermelidir.
- Afişte kullanılacak imge (resim) tek olmalı, birden çok imge kullanmaktan kaçınılmalıdır.
- Afişte kullanılacak renkler geniş yüzeyler şeklinde, parlak, canlı ve kontrast (birbirine zıt) olmalıdır.
- Afişlerin asılacakları yerlerde yaratacakları etki dikkate alınmalıdır." (Uslu, 2017, s.30) (Becer, 2005, s.202-203)

şeklinde ifade edilmektedir.

Emre Becer (2005) en önemli olan kriterin farkedilirlik olduğunu ifade etse de bu durum tasarımın amacına göre değişkenlik gösterebilir. Ayrıca, tüm bu ifade biçimleri ve kriterler hiçbir zaman olmazsa olmaz emirler değildir. Problem durumunun gerekliliğine ve tasarım yüzeyinin uygunluğuna bağlı olarak göz önünde bulundurulması gereken genel özelliklerdir. Yani bu durumlar afişin hitap edeceği kitle ve amacına göre değişebilmektedir İlk afiş örneklerine bakıldığında zaman süslenmiş halleri görülebilir. Zaman içerisinde imgeler dekoratif unsurlardan kurtulup mesaj ileten imgeler haline dönüştü. Bu durum yüzey üzerinde sözlerin azalmasına ve görselliğin daha fazla önemsenmesinin yolunu açtı ve günümüz poster tasarımlarında fotoğraf, illüstrasyon, kolaj, tipografi, bilgisayar görüntü teknikleri ile amacına uygun sade tasarımların çoğaldığını görmek mümkündür.

Gündelik görsel ihtiyaçlar, tüketilen görseller, görsel sunum alanları denkleminde bütüncül düşünülüp tasarlanmaya özen gösterilmelidir. Açıklama metni kullanılacak ise küçük puntolar lekesel bir şekilde kullanılarak, tasarım eleman ve ilkeleri rehberliğinde problem durumu çerçevesinde gerekli olanlar tercih edilmelidir. Bunun yanı sıra konu'yu doğru bir anlatım dili ile aktarmak iletinin hedef kitle ile etkileşimini arttırmakla birlikte doğru hedefe yönlentmektedir. Hedef kitle üzerinde sarsıcı etkiler bırakarak, izleyiciyi durağan pozisyonundan çıkartıp harekete geçirir. Bu aynı zamanda posterin, "kreatif, özgün, kolay anlaşılabilir, sade, inandırıcı olma özelliklerinin yanında harekete geçirici" (Aydın, 2021s.364) özelliğini de yansıtmaktadır. Sanat alanında üretim içerisinde olan bireyin de poster tasarımında da aynı kaygıları taşıması gerektiği söylenir.

2.3.2. *İzmler, Hareketler, Anlayışlar*

İnsanlık var olduğu günden beri düşünce ve kavramlara görsel bir anlatım kazandırmak için uğraşmıştır. Çağ dönümü olarak adlandırılan on dokuzuncu yüzyıl sonu ile yirminci yüzyılın başlarına kadar endüstri devriminin toplumsal dönüşümü görülmektedir. Bu dönüşüm sonucu olarak insan yaşamını endüstriyel üretim şekillendirmeye başlamış ve makineleşme, sanayileşme sistemleri kurulmuştur. Ortaya çıkan bu denklemde el sanatlarının ortadan kalkmasıyla sanat ile işlev birbirinden kopmuştur. Seri-imalat ürünlerinin herhangi bir estetik kaygı taşımadan üretilmesi ve yaşamın her alanında yayılmalarıyla işlevin yeniden estetikle birleştirme yollarını arama düşünceleri oluşmaya başlamıştır. Belirli düşünceler çerçevesinde geleneksel bir tutumun yanında estetikle işlevin birleştirme düşüncesi ile yeniliği savunmuşlardır (Bektaş, 1992). Tüm bunların ışığında ortaya çıkan hareketler tasarım sürecini başlatarak dönemin teknolojik imkanları doğrultusunda kitle iletişim çağının ve çağdaş grafik tasarımın gelişmesine kapı aralamıştır. Bu dönemde modern sanat hareketleri, akımları ya da eğilimlerinin tohumları atılarak grafik tasarım terimi kitlesel iletişim kapsamında oluşmaya başlamıştır.

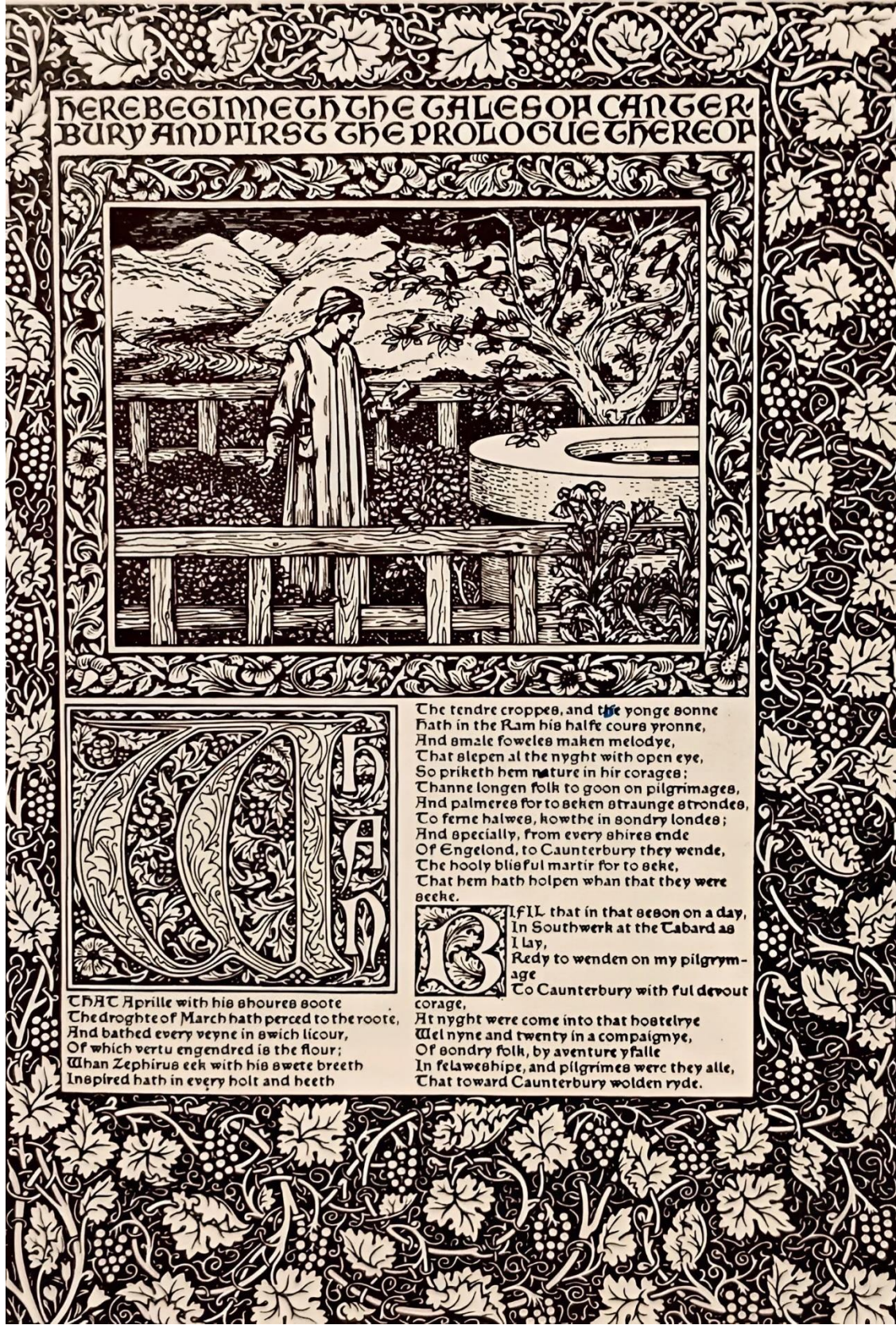
On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru İngiltere’de ortaya çıkan Art and Craft hareketi ‘Sanatlar ve El Sanatları’ anlamına gelmektedir (Bektaş, 1992). Endüstri devriminin yarattığı serbest piyasa sonucu ürünlerin hızlı tüketimi ve bunun sonucunda oluşan hızlı bir üretim çarkının sanat ve tasarım üzerindeki belirleyiciliğine karşı tepkilerin artmaya başladığı bir dönemde ortaya çıkmıştır (Becer, 2005). William Morris önderliğindeki hareketi “zevksiz seri-imalat ürünleri ve dürüst olmayan el sanatları sektörü, ancak sanat ve el sanatlarının tekrar birleşmesiyle” (Bektaş, 1992, s..6) ortadan kalkabileceğini savunur. Sanayileşme sonucu ortaya çıkan seri makine üretimlerin biçimsizliğine karşı tasarım ve el sanatlarını savunmuşlardır (Görsel 30). Bunun yanı sıra savunucularından John Ruskin ise hareketin felsefesini “sanatçının, sanatını tanrıya adanması gerektiğini, bunda ancak sanatını kendi elleriyle yaratmasıyla mümkün olabileceğini” (Bektaş, 1992, s.5) belirtmiştir. Morris kitlesel üretimlerin yarattığı ucuz ve kalitesiz ürünlere-üretim karşı el emeği ve kişisel bir tasarım biçiminden yana bir duruşu savunurken Ruskin ise tasarım alanının içinin boşaltılıp estetikten uzak mühendis kişilerin elinde mekanikleştiğini vurgulamaktadır.



Görsel 30. William Morris, fulyalar, kumaş deseni, 1891 (Bektaş, 1992, s.14)

Endüstrileşmenin sonucu olarak sanayileşen kentler ve bu doğrultuda kırsal alanlardan kentlere yoğun bir göçün yaşanması el sanatlarının zayıflamasına yol açmıştır. Makineleşmenin sanatı toplumdan uzaklaştığı belirtilir. Morris orta çağ sanatları, bitki, kuş ve hayvan motiflerinden ilham alarak endüstrileşmeye karşı çıkmıştır. Bunun yerine gotik dönemin doğa ve birey perspektifinden oluşturulan zarif ve süsleme anlayışının (Görsel 31) yeniden canlandırılması gerektiği vurgulamaktadır (Becer, 2005). Bu kapsamda daha güzel nesnelerin üretilebileceği, yapılan işten haz alacak çevrenin yaşanılabilir bir alan olduğunu yansıtmaktadır. Morris her ne kadar geçmişin el sanatları anlayışın savunup o minvalde işler üretmiş olsa da yapılanlar geleceğe yön vermiştir. Art and craft kapsamında benimsenen çoğu ilkesi; işlevsel nesnelerin güzel yapılması, tasarımın işleve uygunluğu gibi ilkeler geleceğin sanat ve endüstrisini bir araya getirmesi için uyarlanmıştır (Bektaş, 1992). Ayrıca her dönemin pratik ve teorileri sayesinde uygulamalı sanatlarla güzel sanatlar aynı değerde görülmüş ve gündelik uğraşların ürünlerinde tasarımcılar söz sahibi olmuşlardır. Önemli temsilcileri arasında Dante Gabriel Rosset, Frank LLOYD Wright, Frederick Goudy gibi sanatçılar yer almaktadır.

Köklerinin romantizm ve sembolizme kadar uzandığı söylenen Art Nouveau, 1894-1914 yılları arasında yaygın olarak süsleme tarzıyla sanat, mimarlık ve dekorasyon alanlarında rastlanır (Ambrose & Harris, 2014). Geniş kapsamlı bir alanda aktif olması iç mekan tasarımından, mimarlığa, endüstri tasarımından, grafik tasarımı kapsayan bir stil haline gelmesini sağlamıştır. Üretimlerde genel olarak çiçek motifleri, organik biçimler ve akıcı, yuvarlak çizgiler görülmektedir (Bektaş, 1992). Üslubun kendisine has özelliği, “tekrar tekrar kullanılan yilankavi çizgilerle yaprak, çiçek ve sarmaşık betimlemeleri” (Ambrose & Harris, 2014, s.31) bu tarzın en ayırt edici unsurlarıdır. Ana merkez olarak daha çok mimarlık alanında sıkça kullanılmasının yanında mücevher ve afiş tasarımlarında da kendine yer bulmuştur. Tasarımlarında kişisel özgürlük, yaratıcılığı vurgulayarak ve yeniliği savunarak, gelenekselliğe karşı çıkmışlardır. Historizm(tarihselcilik) olarak anılan geçmişe dönük sanat ve tasarımları benimsememişlerdir. Eskiyle yeni arasında bir köprü kuran Art Nouveau “yeninin saf niteliğiyle, ölmekte olan eskinin deneyimini birleştirerek bir sentez oluşturmuştur” (Bektaş, 1992, s.18). İnsan ve yaşamını merkezine alan, geçmişten gelen tüm göndermeleri reddederek görsel bir dil(Görsel 32) yaratmayı hedeflemektedir (Ambrose & Harris, 2014). Önemli temsilcileri arasında Gustav Klimt, Henri de Toulouse-Lautrec, Antonio Gaudi, Hector Guimard gibi sanatçılar yer alarak, çalışmalarında Art Nouveau etkileri görülebilir.



Görsel 31. William Morris, Canterbury efsaneleri kitabından bir sayfa tasarımı, 1896
(Becer, 2005, s.100)



Görsel 32. Kikumaro, matsubaya evinden geyşa ıchikawa ve iki hizmetçisi kinto ve suimen, tahta baskı, 1800 (Bektaş, 1992, s.18)

Art Nouveau hareketi kapsamında üretimler sergileyen grafik tasarımcılar, estetik endişeleri öncelemişlerdir. Grafik tasarım ürünlerinden illüstrasyon, kitap ve afişlerde çok başarılı örneklerini görebilmek mümkündür. Özellikle Jules Cheret'in (Görsel 33) sanat afişleri dönemin önemli görsel unsurları arasında sayılmaktadır. Onun sanat afiş geleneğini takiben Henri de Toulouse-Lautrec ve Alphonse Mucha sürdürdü. İngiliz art nouveau hareketinin önemli sanatçılarından biri Aubrey beardley'dir. İngiltere'de mimarlık, endüstri tasarımından daha çok illüstrasyon ve grafik tasarım dallarında etki sürmüştür, sanatsal afiş yerine daha salt işlevsel afişten beslendiği bilinmektedir (Bektaş, 1992).



Görsel 33. Jules Chéret, afiş tasarımı, 1899 (Becer, 2005, s.100)

Düyanın birçok yerinde etkisini sürdürmüş ve çeşitli yerlerde farklı isimlendirmelerle ve özgün bir üslupla yer aldığı bilinen Art Nouveau, İspanya’da ‘Modernismo’ Avusturya’da ‘Secessionstil’ Almanya’da ‘Jugendstil’ isimleriyle etkinliği sürdüren anlayış farklı isimlendirmeler ve özgünlüklerde yer almışsa da karşı çıkmayı ve değiştirmeyi hedefleyen tek bir hareketin unsurunu oluşturur. Avusturya’da ayrılma anlamına gelen ‘secession’ sözcüğünden uyarlanan ‘Secessionstil’ olarak yer almaktadır. Buradaki temel farklılık çiçek motiflerine karşı çıkılmasıdır. Hatta bunu binaların üzerine (Görsel 34) ‘çağın sanatı (yapılmalı), sanatın özgürlüğü (olmalı)-Die Zeit Ihre Kunst, Die Kunst Ihre Freiheit sözünü yazarak sanatsal devrimin sembolü haline getirmişlerdir (Ambrose & Harris, 2014) (Bektaş, 1992). Klasik çiçek motifleri yerine daha sadeliğe yönelmişler. Kare, dikdörtgen, daire gibi geometrik unsurların tekrarı-bileşimine dayalı bir tasarım dili benimsenmiş. Almanya’da 1896’da basılmaya başlanılan ‘jugund’ isimli dergiden uyarlanan, genç stili olarak çevrilen ‘Jugendstil’ olarak yer alır. Fransız art nouveau hareketinin tüm gelenekselliğinin yanına gotik karakterli çiçek motiflerini dahil ederek işler üretmişlerdir. Ticari amaçla kullanılan afiş tasarımları zamanla yerini afiş sanatına bırakmıştır. Özellikle Ludwig Hahlwein (Görsel 35) afişlerinde içerik ve biçimi oluştururken, izleyici-tüketici değerleri ekseninde çalışmalar çıkararak afiş sanatını ekonomik-sanatsal bir zemine oturtmuştur (Bektaş, 1992),



Görsel 34. Joseph Olbrich, Seccession binasının girişinin illustre edildiği sergi afişi, 1899
(Bektaş, 1992, s.30)



Görsel 35. Ludwig Hohlwein, Marco polo çayı (Marco polo-tee) için afiş, 1910 (Bektaş, 1992, s.34)

Peter Behrens yeniliği bir tavırla mevcut olana, yeni çağa yönelik çalışmalar içerisinde olmuştur. Evrensel bir kişilik sergileyerek Die Neue Sachlichkeit (Yeni Nesnellik) adı verilen “süslemeden uzak sade bir yapıda gerçekleştirmesinin nedeni, güzelliği işlevin yarattığına inanmasıydı. On dokuzuncu yüzyıl anlayışına karşı çıkan felsefi tavra yeni nesnellik adı verilmiştir” (Bektaş, 1992 s.35). Tasarım yüzeyini çizgilerle bölüp oluşturduğu

geometrik biçimlerin arasında mimari izlenim vererek bunu bir tasarım ilkesi haline getirmiştir. On dokuzuncu yüzyıl dekoratif anlayışından yirminci yüzyılın geometrik biçimlerine geçişte önemli bir yer edinen yeni nesnellik anlayışını, Behrens (Görsel 36), estetiğin işlevi desteklemesin gerektiğini vurgulayarak, endüstri toplumuna uyarlamıştır.



Görsel 36. Peter Behrens, AEG Quarz lambası(Quezlampe) için broşür kapağı, 1908
(Bektaş, 1992 s.35)

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde yaşanan olaylar sanat ve tasarımın şekillenmesinde büyük etken olmuştur. Ülkelerin yönetim biçimlerinden bireyin benlik psikolojisine kadar bir dizi gelişme yaşanmış, özellikle dönemin birinci ve ikinci dünya savaşlarının yaşanmasıyla uygarlığın gelenek ve kurumlarının temelden sarsıldığı bir denklemde ortaya çıkan sanat/tasarım hareketleri endüstri ortamı için yeni bir ‘dünya görüşü’ ihtiyacını ortaya çıkartmıştır. Bunu ifade ederken de genellikle grafik tasarım ve tipografi’yi araç olarak kullanmışlardır. Dönemin çoğu entelektüel ve sanatçısının bir araya gelmesiyle yeni bir görsel dil yaratma arayışlarına girilmiştir (Bektaş, 1992). Daha çok plastik sanatlarda etkisini gösteren modern sanat hareketleri kapsamına giren Kübizm, Dada, Sürrealizm, De stijl, Suprematizm ve Konstrüktivizm gibi isimlerle grafik tasarım alanında görsel dilin biçimine büyük katkılar sağlayarak günümüze kadar etkisini görebilmek mümkündür (Becer, 2005).

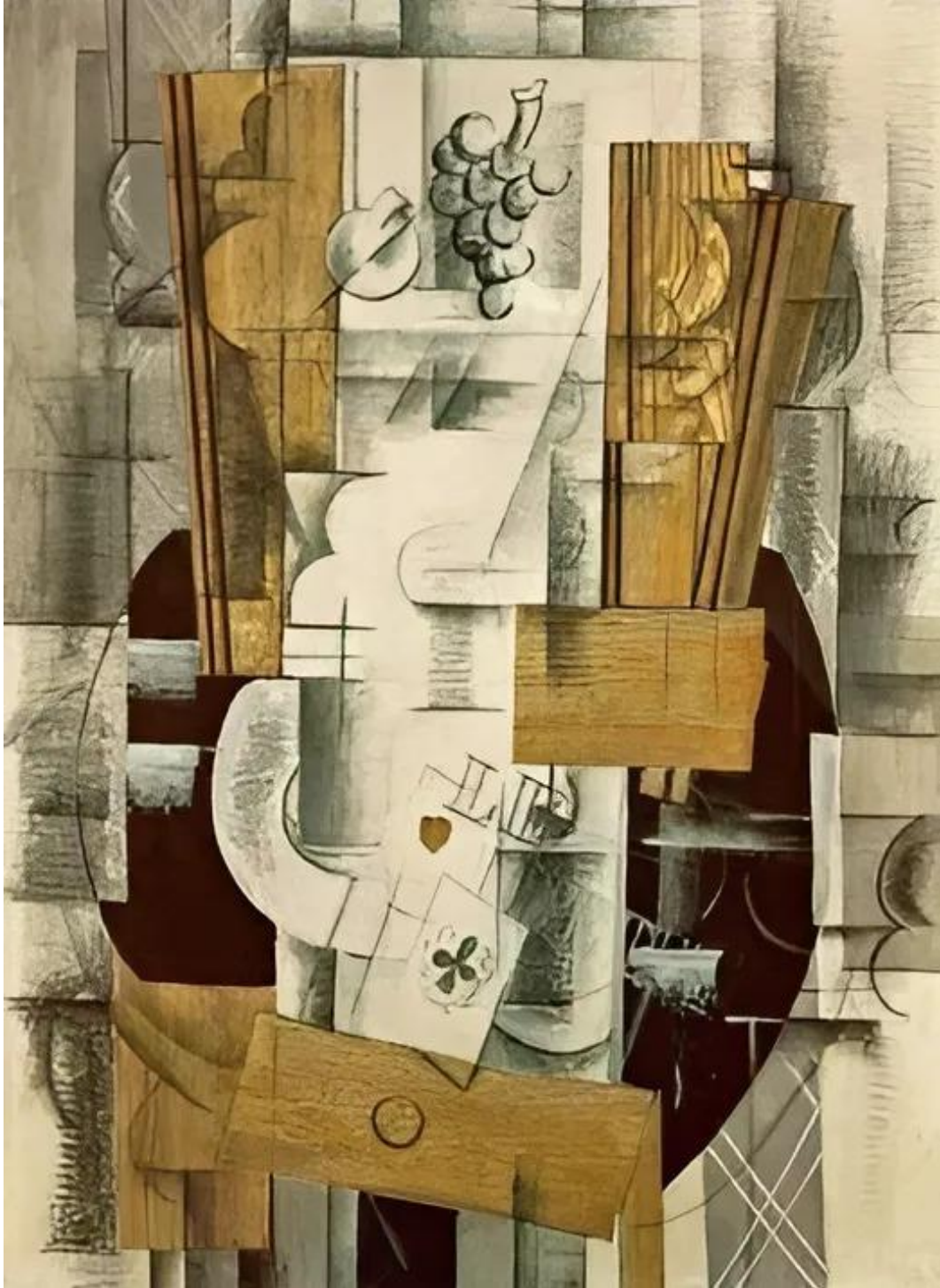
Dönemin teknolojik gelişmeleriyle ortaya çıkan fotoğraf makinesi ve sanat-tasarımda yeni yapısal düzen arayışları sonucu yeni görsel diller ortaya çıkmıştır. Var olan, görüleni direk tuvale aktarmaktan vazgeçerek o döneme kadar ki geleneksel bakış açısını hiçe sayan Kübizm, doğayı bir kenara bırakıp yeni bir görme biçimi yaratmıştır (Bektaş, 1992). Pablo Picasso ve Georges Braque’in öncülük ettiği Kübizm Paris’te 1908-1914 yılları arasında ortaya çıkmış ve görsele tek bir perspektiften bakmayı reddederek, parçalara ayırdıkları unsurları yüzey üzerinde birden fazla açıdan görülüyormuş gibi bir algı yaratmışlardır (Ambrose & Harris, 2014). Kendisinden önceki sanat geleneğine karşı devrim niteliğinde bir görsel dil geliştirmesiyle dönemine damga vuran Picasso, 1909’da Avignonlu Kızlar (les demoiselles d’avignon) (Görsel 37) isimli çalışması Kübizm hareketinin habercisi sayılmaktadır (Becer, 2005). Edindiği tecrübelerle ve gözlemleri sonucunda doğayı geometrik bir biçimde sadeleştirebileceği düşüncesini edinmiştir. O güne kadar ki kalıpları ve sınırları yıkılmış ve figürün klasik normları, perspektifin çarpıtılması gibi yansımalar görülmüştür.



Görsel 37. Pablo Picasso, Avignon’lu kızlar (Les demoselles d’avignon), 1907 (Bektaş, 1992, s.40)

İlerleyen süreçlerde analitik ve sentetik kübizm olarak ikiye ayrılan Kübizimde, Analitik Kübizm (Görsel 38); 1910-1912 yılları arasında ressam Pablo Picasso ve Georger Braque’nin çalışmalarının yer aldığı bu dönem, görsel anlatımın esas alınıp somut biçimin devre dışı bırakıldığı dönemdir. Bu dönemde sanatçılar “işleyecekleri konunun planlarını çeşitli açılardan ele alarak analiz edip, bu parçaları ritmik geometrik parçalardan oluşan bir resim düzeni kurmak için yeniden bir araya getirmişlerdir” (Bektaş, 1992, s.41). Sentetik Kübizm ise 1913’te Juan Gris’in öncü rol alarak bu dönemin gelişmesinde katkı sağlamıştır. Bu dönemde genel olarak yaptıkları konunun betimlenmesinin yerini işaret karakteri taşıyan biçimler tercih edilmiş, “nesnenin dış görünüşünden çok, onun özü ve temel karakteristikleri betimlenmektedir” (Bektaş, 1992, s.42). Bu dönemde Fernand Leger’de (Görsel 39) yeni biçimler kazandırmış, özellikle afiş tasarımcıları için esin kaynağı olan anlayışı, nesnelerin

piktografik bir şekilde yalınlaştırması 1920’de ilham olmuş, azaltılan biçimlerin daha da sadeleştirildiği ve renklerin bu dönemde daha canlı ve parlak olduğu görülmektedir (Ambrose & Harris, 2014). Önemli sanatçıları arasında Georges Braque, Juan Gris, Fernand Leger yer almaktadır.



Görsel 38. Georges Braque, İskambil kağıtlı ölüdoğa(Still life with playing cards), 1912
(Bektaş, 1992, s.41)



Görsel 39. Fernand Léger, Diskler ve kent(Disks and town), 1919-1920 (Bektaş, 1992, s.42)

Yirminci yüzyıl başlarında Filippo Marinetti'nin 1909'da 'Fütürüzim Manifestussu'nu yayınlamasıyla bir hareket olarak adından sıkça söz etmeye başlamıştır. İlk başlarda şiir alanında etkili olmuş olsa da ilerleyen süreçlerde her türlü sanat alanında bu kapsamda üretimler sergilenmiştir (Becer, 2005). Zamanla görsel sanatlar alanına sirayet etmesiyle Giovanni Papini'nin 1913'te 'Lacerba' dergisini çıkararak, tipografik tasarımda

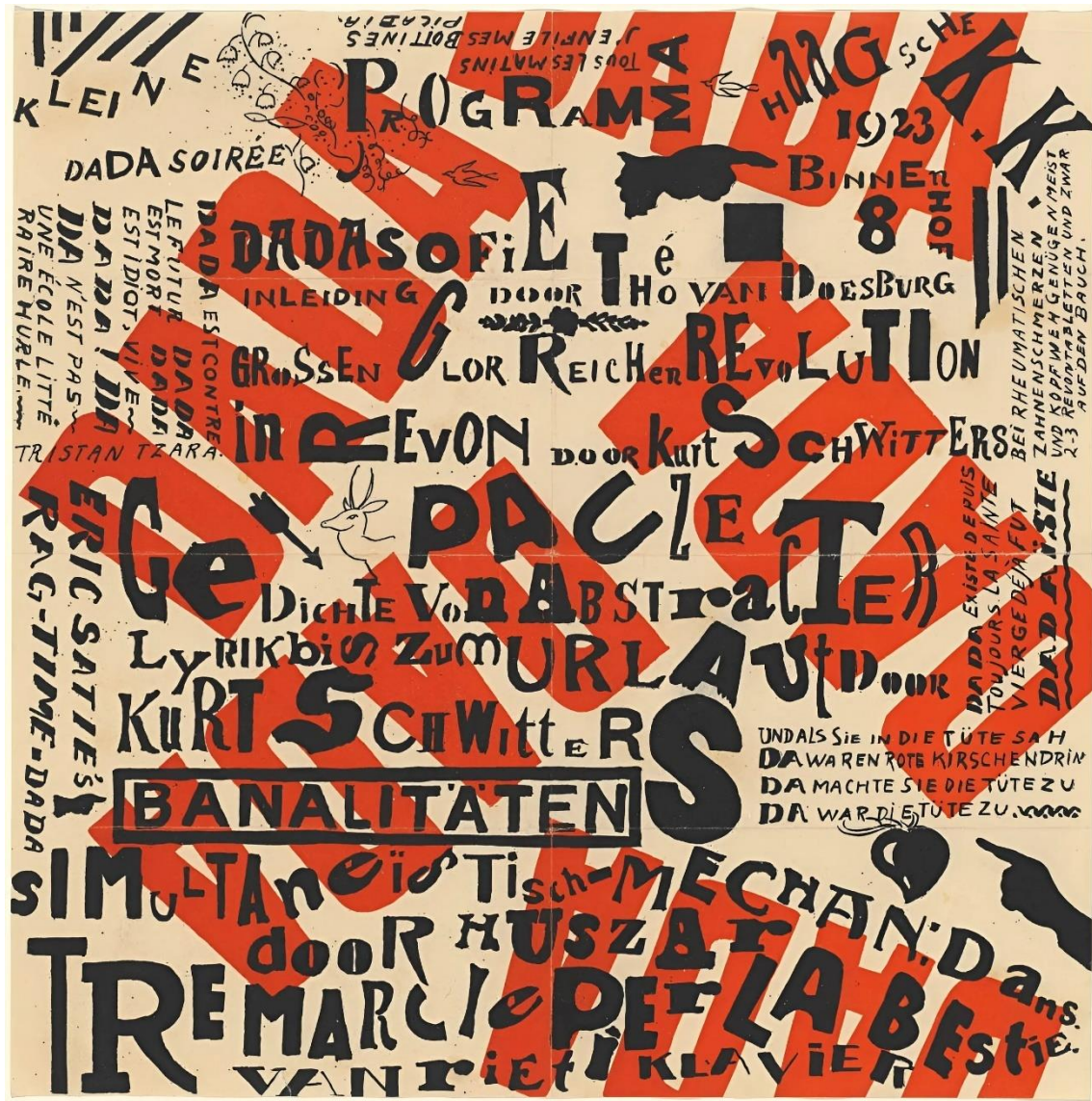
Marinetti tarafından yayınlanan fütürizm manifestosun da; “biz enerjiye, korkusuzluğa ve tehlikeye duyulan aşkın şarkısını söylemek istiyoruz. Cesaret, cüret ve başkaldırı şiirimizin esas elemanları olacaktır. İddia ediyoruz ki, dünyanın görkemi yeni bir güzellikte zenginleşti: hızın güzelliği... bir top güllesi üzerinde uçarcasına, gürleyerek giden bir otomobil, ‘Samothrace Zaferinden’ daha güzeldir... Mücadeleden daha güzel bir şey yoktur. Saldırgan bir karakter olmayan hiçbir çalışma sanat şaheseri olamaz” (Bektaş, 1992, s.42) ifadelerine yer vermiştir. Marinetti, devrimci bir hareket olarak nitelendirdiği, dönemin endüstriden bağımsız yeni gerçekçiliğine ve tüm biçimlerin yeniden inşa edilmesi gerektiğine dayandırmaktadır. Manifestosuyla yeniden inşa etmek istediği toplumsal değeri yansıtmayı, burjuva toplumunun tüm anlayışlarına karşı çıkarak devrimi ve modern yaşamı yüceltmektedir. Gelenekselleşmiş tüm kurumları yerleşik değerlerinden ötürü yıkmak talebinde bulunmuşlardır (Bektaş, 1992). Manifestoda mevcut bilim-endüstri düzenine tüm sanat dallarının uyum sağlaması gerektiği ve makine, hız savaş ve modern yaşam gibi olgular yüceltmekteydi. Umberto Bocconi, Carlo Carra, Luigi Russolo, Giacomo Balla, Gino Severini gibi sanatçıların katılımıyla da farklı alanlarda yayılmıştır. Devrimci nitelikteki görüş ve teknikleri daha sonra ortaya çıkacak Dadaistler, Konstrüktivistler, De stil hareketlerinde de görülmektedir.

Dada sözcüğü kullanıldığı dönem itibariyle kendi içerisinde ikiliklere sebep olmaktaydı. Kimisi Romence bir sözcük olan, bağıra çağıra yapılan konuşma anlamına geldiğini söylerken diğer başka kimselerde Fransızca bir sözlükten açılan sayfadan rastgele seçilen bir sözcüğe dayandığını belirtir. Şair Hugo Ball tarafından bir grup entelektüelin bir araya getirilmesi ile Zürihte açılıp kendiliğinden gelişen yazın öncelikli bir hareket olan, öncülerinden Şair Tristan Tzara’nın editörlüğünü yaptığı ‘Dada’ (Görsel 41) ismi ile 1917’de derginin yayınlanmasıyla ortaya çıkmıştır (Bektaş, 1992). Dada hareketi, savaşı ve gelenekçi sanatı protesto etmektedirler. Yapıtlarında toplumsal alanda yıkıcı veya olumsuz olarak nitelendirilen unsurları kullanarak bir anlatım biçimine yönelmişlerdir. Sınırsız bir özgürlük çerçevesinde tüm alışkanlık ve geleneklere karşı çıkarak ‘Dada hareketi’ni savunmuşlardır (Becer, 2005). Doğanın yanında yer alıp, doğada anlamın olmadığını belirterek gerçek yaşamda ve sanatta anlamın olmaması gerektiğini belirtmişlerdir (Bektaş, 1992).



Görsel 41. Raoul Hausmann, Dada dergisi sayı:2, kapak tasarımı, Zürih, 1920 (Bektaş, 1992, s.45)

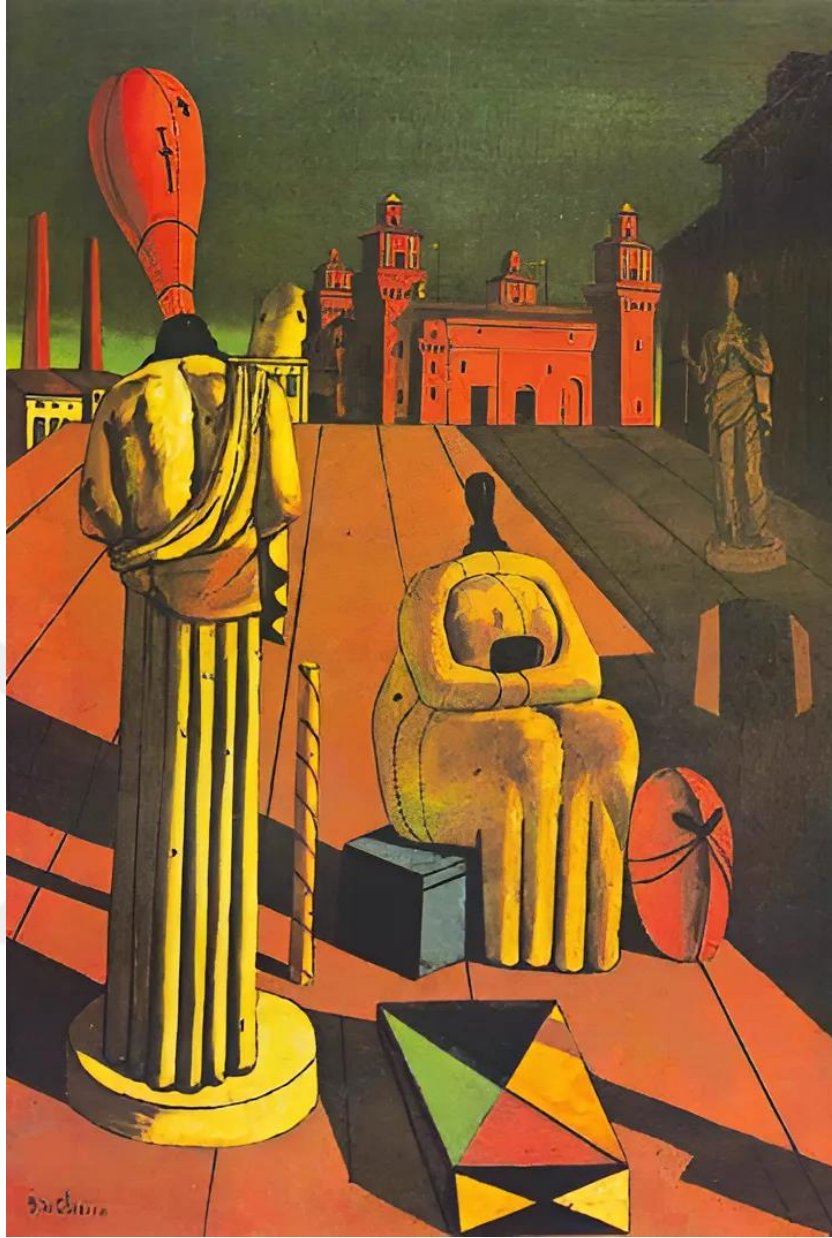
Birinci dünya savaşının ortasında filizlenmeye başlayan Dada, katliamlara ve savaşın budalalığına, dönemin teknolojik gelişmelerine ve toplumun yozlaşmış tüm değerlerini protesto etmekteydi (Bektaş, 1992). Bu doğrultuda plastik sanatlar alanında üretimler sergileyen en önemli temsilcisi Marcel Duchamp, yaşam ve sanatın tesadüfî ve bilerek yapılanlardan ortaya çıktığını iddia ederek sanatsal işlerinin de bilme edimi çerçevesinde tesadüfe yer vermektedir. Düşünsel yolculuğun sonucu olarak hazır parçalardan heykeller oluşturma ve var olan nesneyi (pissuvar) olduğu hali ile sergilemesi bilinçli bir tesadüflüğün yansımasıdır (Becer, 2005) (Bektaş, 1992). Grafik tasarım alanındaki temsilcileri; Kurt Schwitters, John Heart Field(helmut herz feld) ve George Grasız yer almaktadır (Görsel 42).



Görsel 42. Kurt Schwitters ve Theo Van Doesburg, 'küçük bir dada gecesi', 1922 (Becer, 2005, s.102)

Dadanın her şeye karşıtlığı yeni ve güçlü iletişim biçimlerin doğmasını sağlamıştır. Görsel iletişim alanında rastgele dergilerden, mektuplardan, basın ilanlarından, etiketlerden kesilen fotoğrafların bir araya getirilmesiyle yüzey üzerinde yeni bir düzenleme yaratmasını sağlamıştır. Kolaj ve fotomontaj olarak isimlendirilen bu teknikle yeni anlamlar ve kışkırtıcı nitelikte görseller elde edilir. Bu alanda Hannah Hach ve Raoul Hausman, Kurt Schwitters işler üretmişlerdir. 1912-1922 yılları arasında birçok farklı disiplinde varlığını gösteren, iğneleyici üslubuyla toplumsal normları sarsan Dada hareketi grafik tasarım alanının da görsel diline devrim niteliğinde yenilikler katmıştır (Bektaş, 1992). Savaş döneminde ortaya çıkmış bir akım olmasının getirdiği tepkiyi yansıtmak adına kurumsal hale getirilen sanat yapıtlarına karşı durmaktadırlar. Çoğu zaman bu yapıtları alaya alırcasına yeniden yaratmak dönemin kayıtsızlığına son vermek istemişlerdir. Belirli bir dönem aralığını sıkıştırılmış olsa da yeniliğe, başkaldırıya, özgürleştirme ruhu, gereksizliğe karşı tavrıyla halen üretimlere yansımaktadır.

Bir grup yazar ve şair tarafından 1924 yılında Paris'te Andre Breton önderliğinde kurulan, köklerinin Dada'ya dayandırılan Sürrealizm, 'Gerçeküstücülük' anlamına gelmektedir (Becer, 2005). Bu çerçevede düşlerden, bilinçaltından ve sezgiden yola çıkarak yapıtlarını inşa eden Sürrealistler var olan gerçekliğin ardında daha gerçek olanın peşindedirler. Bektaş (1992, s47) bu durumu "somut gerçekliğin gerisindeki daha gerçek olan irdelenmiştir" ifadesiyle aktarır. İnsana dair olan tüm fantezi, düş ve imgelemin ardındaki gerçekliğin peşinde biçim yerine konu ve etkisine önem verilmiştir. Kurucusu Andre Breton'un 1924 yılında yayınlanan Sürrealizm manifestosun'da, "Sürrealizm, düşlerin tüm büyüünü, başkaldırının ruhunu ve bilinçaltının gizemlerini içeren" (Bektaş, 1992, s.49) bir sözcük olarak tanımlamaktadır.



Görsel 43. Giorgio de Chirico, tedirgin esin perileri, 1916-1917 (Bektaş, 1992, s.50)

Yirminci yüzyılın psikoloji alanında yaşanan gelişmeler içerisinde yer alan psikanaliz, Freud'un insanın bilinçaltı diye niteledikleri yere odaklanan Sürrealistler, yöntemsel olarak herhangi bir mantıksal bağlantısı olmayan nesneleri bir arada kullanarak gizli, şok etkisi oluşturacak görüntüler elde etmişlerdir. Yazın alanında Fransa ile sınırlı kalan Sürrealizm, görsel sanatçılar aracılığı ile toplum ve görsel iletişimi etkisi altına almıştır. İlk sürrealist sanatçı sayılan Giorgre de Chirico (Görsel 43), duygusal bir havada resmettiği boş mekanlara sıradan ve birbirinden bağımsız nesneleri dahil ederek devinimsiz bir evren yaratmasına rağmen izleyiciyi tedirgin eden görüntüler oluşturmaktadır. Daha sonradan Max Ernst'in katılmasıyla grafik iletişim alanına uygulanan yeni teknikler yaratmış

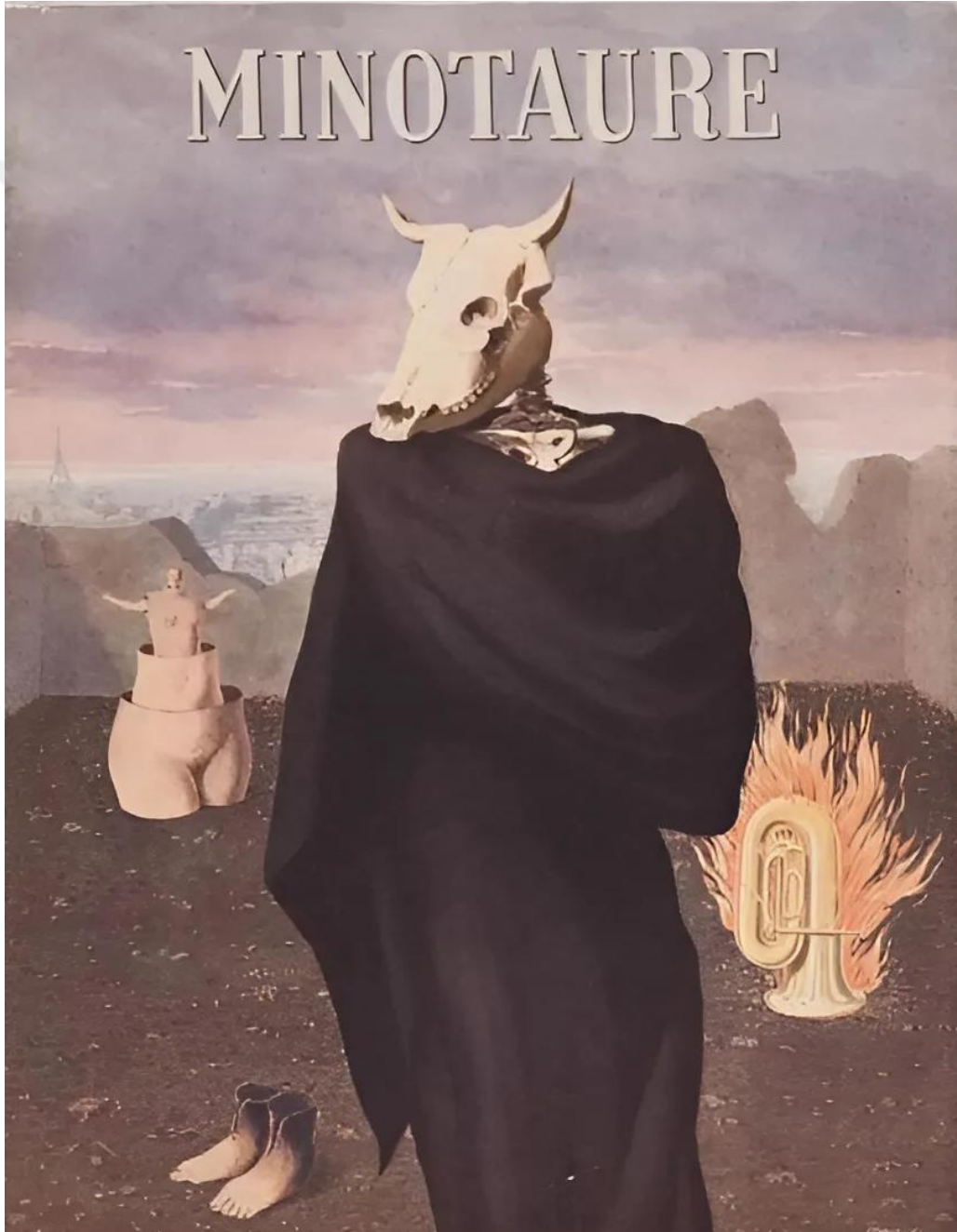
ve kolaj tekniği ile fantastik illüstratif görselleri ile tahta baskılara yeni bir boyut kazandırmıştır (Bektaş, 1992). Bu doğrultuda grafik tasarım alanının anlatımına kaynak oluşturacak birçok yeniliklerle birlikte soyut kavramları somut nesnelerle görselleştirmesi, nesnelerin kabul edildiği hali dışında kullanılması, akılda kalıcılığı ile grafik tasarıma uyarlanmıştır.



Görsel 44. Salvador Dalí, Vogue dergisi kapak tasarımı A.B.D, 1939 (Bektaş, 1992, s.51)

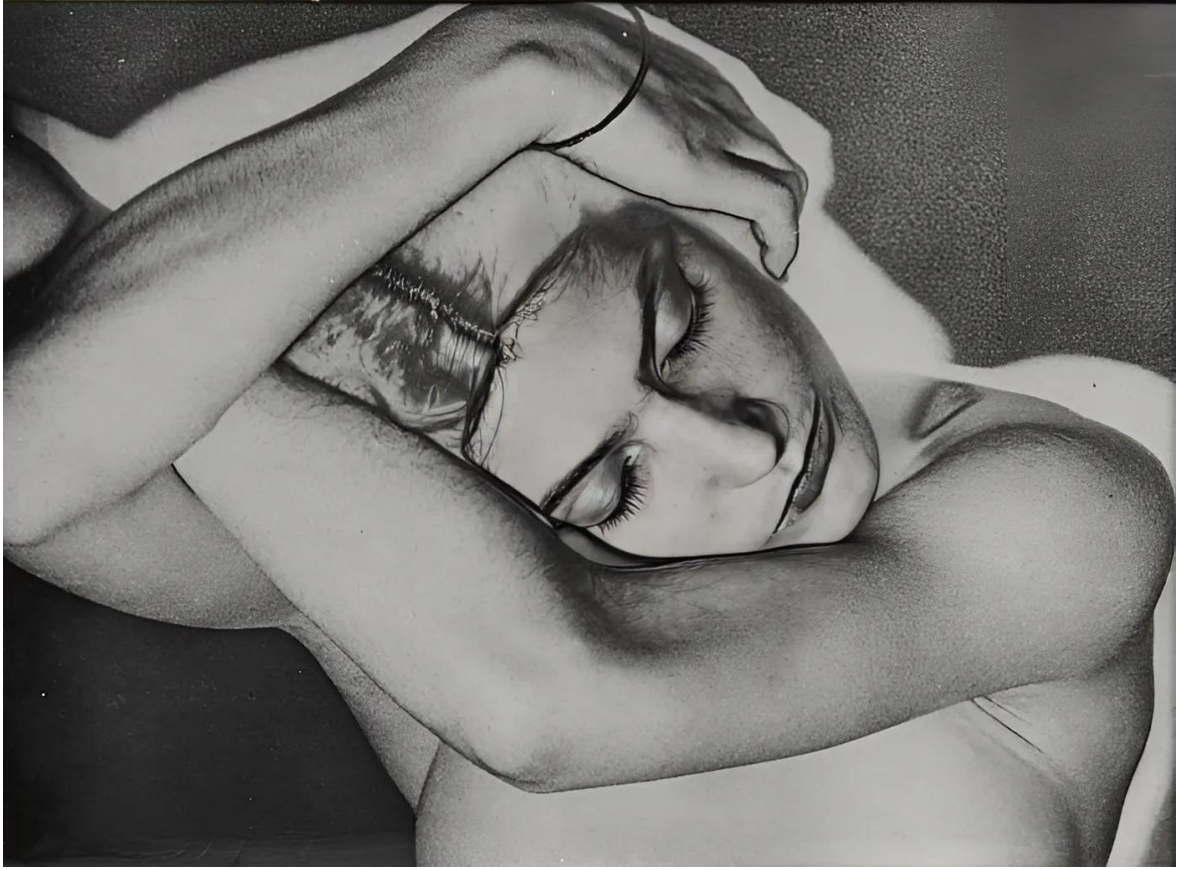
Mevcut formel alışkanlıkları bir kenara bırakıp ruhun dilini bulmak adına yeni gerçeklikler ortaya çıkarma düşüncesiyle Sürrealizmi estetiksel bir sorun olmaktan uzaklaştırıp bir düşünme, duyu ve yaşam biçimi olduğunu belirtmişlerdir. En bilinen sanatçılarından Salvador Dalí (Görsel 44), bilinçaltı dünyasını mantık dışı görseller yaratmak için kullanmış, yaptığı işlerde düşlerin gerçeküstü bir işleme ile aktardığı görülmektedir. Görsellerinde yarattığı derinlik algısını oluşturan perspektif kullanımı ve eşzamanlılık kavramına kendi üslubu ile yaklaşması grafik tasarım ve ürünlerini etkilemiştir.

Bir diğerk sanatçı olan Rene Magrit (Görsel 45) çalışmalarında birbirinden bağımsız unsurlara yer vererek dehşet uyandırıcı etkiler yaratır iken, kuramsal çerçevesinde ise gerçekle hayali konuşturmaktadır. Yaptığı çalışmalarla görsel iletişim alanına esin yaratmıştır (Bektaş, 1992). Görsel bir iletişim tasarımı olan grafik tasarım ürünlerinden fotoğraf ve illüstrasyonda sürrealist bir biçim dilinin çok yoğun kullanıldığı görülmektedir. Akımın en önemli sanatçıları arasında Max Ernst, Juan Miro, Rene Magritte, Salvador Dali yer almaktadır (Becer, 2005).



Görsel 45. René Magritte, 'Minotaure' dergisi için kapak tasarımı, 1937 (Becer, 2005, s.102)

Savaş ortamının içerisinde gelişen teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan fotoğraf aygıtı, gerçeği belgelemedeki kesinliği resimden daha doğru olduğu için dönemine damga vurduğu söylenmektedir. Dönemin yeni gelişmeleri fotoğraf alanında da soyutlama ve tasarım döngüsüne girmesini sağladı. 1912’de Francis Brugviere’in yeni yöntemiyle kestiği kartonlara verdiği biçimden sonra ışığı yansıtmasıyla elde ettiği görüntüler soyut ve şiirsel bir anlatım yansıtmaktaydı. Bu süreci Bektaş (1992, s.53) “modern hareketin yeni görsel dili - noktayı, çizgiyi, planları, biçimleri ve dokuyu ele alış ve bu görsel elemanları arasında kurduğu ilişki – tıpkı fütürizmin tipografiyi ve dadaizm’in grafik tasarımı etkilemeleri gibi, fotoğrafı da etkilemiştir” ifadesi ile aktarmaktadır. Bunlar dışında Dada ve Sürrealizmde fotoğrafı uyarlayarak Man Ray 1920’lerde fotoğraf alanında o güne kadar denenmemiş yöntemle yeni görüntüler elde etmiştir. Solarizasyon tekniği ile elde ettiği görüntüler farklı biçimler oluşturmaktadır (Görsel 46). Solarizasyon, fotoğraf basımı esnasında ortaya çıkan görüntünün hemen ardından tekrar bir miktar ışık verilmesiyle elde edilmektedir.



Görsel 46. Man Ray, Uyuyan kadın(Sleeping women), 1929 (Bektaş, 1992, s.53)

Kitle iletişim araçlarının daha yaygınlık kazanmadığı, baskı teknolojisinin büyük yollar kat ettiği, baskı ürünlerinden afişin dönemin şartlarına uygun oluşu her alanda sık sık kullanılmasını sağlamıştır. Savaş döneminin kitle iletişim aracı haline dönüşen afiş, devletler tarafından propaganda ve görsel etkileme aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Savaş taraflarından bir tanesi olan Almanya’da Afiş sevenler derneği (Verein der plakاتفreunde) düzenlediği afiş yarışmalarıyla yurtseverlik, asker, kahraman özverileri, erkeksi değerler ve devlet lehine olabilecek tüm değerler yansıtılmayı amaç edinmişlerdi. Biçimsel olarak tasarımlarında görüntünün izleyici üzerinde kitlesel-ezici bir etki bırakması için figürleri en alttan yukarıya doğru büyümesini göstererek bir perspektif açısı ile işliyorlardı. Juluis Klinger’in (Görsel 47) basit, piktografik anlatımı, Lucian Bernhard’ın gotik bir anlayışla işlemesi, Otto Lehmann prove edici semboller kullanması örnek olarak gösterilebilir (Bektaş, 1992)



Görsel 47. Julius Klinger, 8.savaş istikraz kampanyası(8.Kriegsanleihe) için afiş, 1917 (Bektaş, 1992, s.55)

Bir diğerk ülke olan İngiltere’de afiş tasarımlarında daha çok illüstratif ve gerçekçi öğelerin hakim olduğu tasarımlar işlenmiştir. Sanatsal ifadeyi arka planda bırakarak, tamamen toplum yapısı üzerine suçlayıcı, yerme ve onursuzluk gibi hissiyatlara sürükleyecek tasarımlar işlenmiş olup, ağırlıklı olarak askere teşvik amacıyla işler yapılıyordu. Bu kapsamda yapılan en ünlü iş Alfred Leete’in ‘your Country Needs YOU’ (Görsel 48) isimli tasarımıdır. Görselde görüldüğü üzere izleyiciyi işaret eden bir askeri giyimli figürle manevi baskı uyandırılmak amaçlanmaktadır (Bektaş, 1992).



Görsel 48. Alfred Leete, İngilizler seni istiyor. Ülkenin ordusuna katıl, tanrı kralı korusun(Britons wants you. Join your Country’s army! God save the king) savaş afişi, 1915 (Bektaş, 1992, s.56)

Avrupa kıtasında savaş devam ederken ABD’de savaşa son vermek adına halkı örgütlemek için CDI (Halk enformasyon Komitesi) kurup propaganda için çalışmalar yapılmıştır. Bu doğrultuda afiş tasarımlarını Charles Dana Gibson ve Joseph Pennell hazırlamış. Afişlerde genel olarak figürler gerçekçi bir biçimde aktarılmış, kimi zaman suçlayıcı, yer yerde hoşnutluk yaratan şekilde işlenmiştir. Bu dönemde yapılan en ünlü ve afiş tarihinin en çok basılan çalışmasını James Montgomery Flagg tarafından yapılan ‘sam Amca’ (Görsel 49) afişidir (Bektaş, 1992).



Görsel 49. James Montgomery Flagg, Seni Amerikan ordusunda istiyorum, en yakın askerlik şubesine(I want you for U.S army, nearest recruiting station) savaş afişi, 1917 (Bektaş, 1992, s.56)

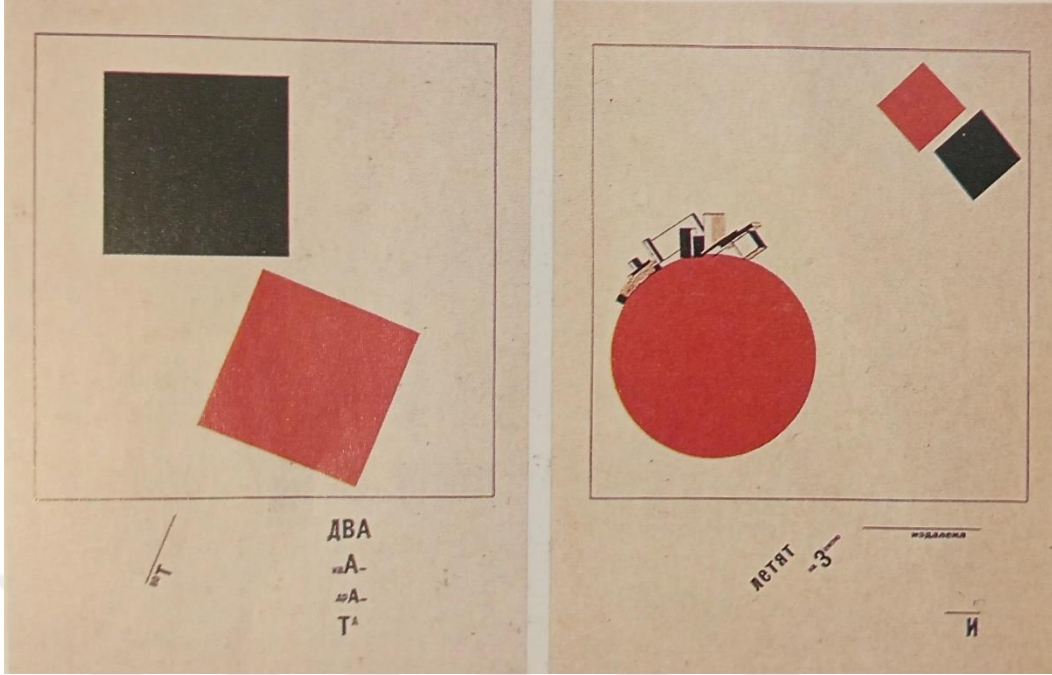
Toplumsal dinamiklerin yarattığı dönüşüm-değişimlerle Rusya’da yeni hareketlerin doğmasına zemin hazırlamıştır. İnşacılık-yapısalcılık anlamlarına gelen Konstrüktivizm 1915 yılında Rusya da ortaya çıkmıştır (Özüdoğru, 2021). Sanatsal ve mimari bir felsefe temelli olması ve endüstriyel malzemelerin (cam, metal levhalar, plastik) soyut ve geometrik bir biçimde bir araya gelmesiyle üretilen nesneler bütünüdür. Bu aşamada soyutlamanın önemli görüldüğü bir süreçtir (Ambrose & Harris, 2014). Özüdoğru (2021, s.115) “yapımcılık en genel anlamıyla, birbirinden farklı bileşenlerden ve plastik gibi çağdaş malzemelerle yapılmış ya da düzenlenmiş soyut, geometrik sanat yapıtları” olarak tanımlarken Ambrose ve Harris (2014, s.260) hareketi “rus yapısalcılığı, çoğunlukla asimetrik bloklar oluşturacak şekilde kullanılan siyah ve kırmızı renklerde tırnaksız karakterlerin kullanıldığı tipografi anlayışıyla modernizm üzerinde oldukça etkili olmuştur” şeklinde süreci ifade eder. Kurucu ve öncüleri arasında Vladimir Tatlin, Alexander Rodchenko, Wassily Kandinsky ve El Lissitzky yer almaktadır (Ambrose & Harris, 2014).Yirminci yüzyıl tipografisi ve görsel iletişiminin şekillenmesinde önemli etkiler sağladığını, üretilen grafik tasarım ürünlerinde piktografik bir biçimde tasarımların işlenmesinde görebilmek mümkündür.

Saf renkler ve temel geometrik biçimlerden oluşan anlayışın hakim olduğu Suprematizm, 1913 yılında Kazimir Malevich tarafından geliştirilmiştir (Bektaş, 1992). Özüdoğru(2021, s.130) süprematizm’i “geometrik formlar üzerine yoğunlaşarak eserler üretilmiş bir sanat akımı” olarak tanımlar. Genel itibariyle yalın bir üslupla işlenen çalışmalarda Malevic’te ‘Sıfır biçim’ (Görsel 50) adlı çalışmasıyla geçmiş ile tüm bağlantıları koparıp, sıfırdan yeni ve yalın bir üslupla oluşturulması gerektiğini yansıtmıştır. Hiçlik temasını ön planda tutarak işlerinde nesneler dünyasının hiçlik içinde yok olması gerektiğini vurgulamış ve yarattığı ‘sıfır biçim’ çalışmasında da hiçbir nesneyi sembolize etmeden desteklemiştir. Kendisinin ifadesiyle ‘susan hiçliğin sembolü’ haline getirmiştir. Malevich’in ‘suprematizm-nesnesiz dünya’ çağı olarak tahayyül ettiği sistemde herhangi bir nesne sembolizasyonu olmayacağı için mal-mülk hırslarının yok olacağı, bu çağın yaratma özgürlüğüne zemin hazırlayacağı kanısındadır.



Görsel 50. Kazimir Malevich, Siyah Suprematist kare(Black Suprematist square)-Sıfır Biçim-, 1914-1915 (Bektaş, 1992, s.57)

Yirminci yüzyıl grafik tasarımını derinden etkileyen Sovyet Sanatı Konstrüktivizm, yönetim biçiminin değişmesiyle sanatçılar arasında bölünmelerin ortaya çıktığı söylenmektedir. Wassily Kandisky ve Malevich sanatın tinselliğini savunurken Vladimir Tatlin ve Alexader Rodschenko'nun öncülük ettiği bir grup sanatçı 'sanat için sanatı' reddetmişlerdi (Bektaş, 1992). Böyle bir tartışma ortamında bünyesinde uygulamalı sanat, endüstri tasarımı ve görsel iletişim alanlarında topluma hizmet edecek bir alan yaratıldı. Temel biçimsel özellikleri arasında şerifsiz yazıları, geometrik kompozisyon ve en ayırt edici özelliği olan 'bar' adı verilen kalın şeritler oluşturmaktaydı (Becer, 2005). Bektaş (1992, s.58) bu süreci "konstrüktivistler, sanatçıyı, gereksiz şeylerle uğraşmaktan vezgeçip, afiş üretmeye çağırmışlar, komünist toplumun bir bireyi olarak sanatını 'eski süprüntüleri' ortadan kaldırarak, yeni bir yaşam kurmak için çalışmalar yapması gerektiğini" vurgulamıştır.

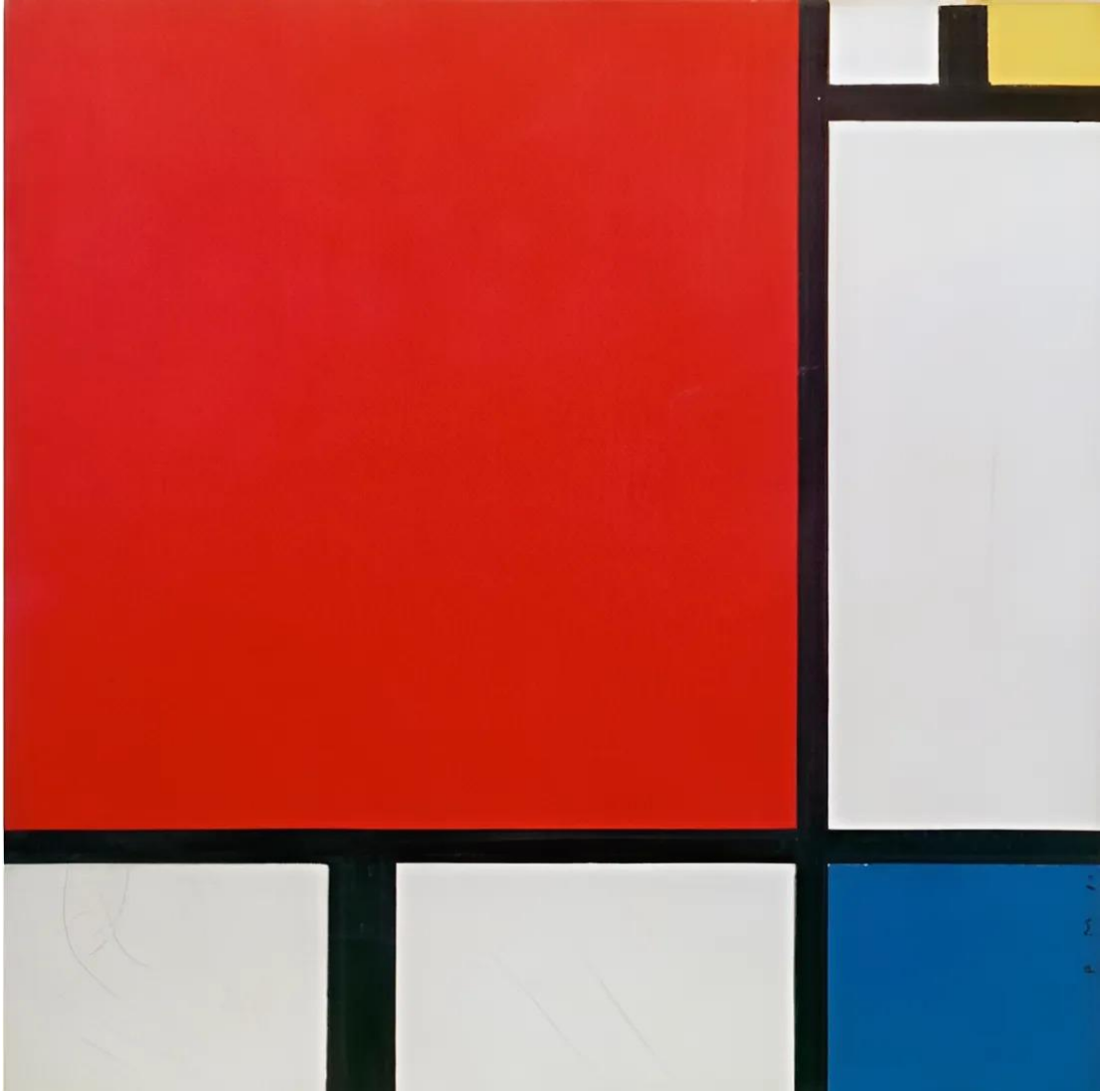


Görsel 51. El Lissitzky, İki karenin(Two squares) öyküsü adlı çocuk kitabından iki sayfa, 1920 (Bektaş, 1992, s.59)

Konstrüktivist anlayışı ilk formüle eden Aleksei Gan, ‘Konstrüktivizm’ broşüründe ideolojinin üç ana ilkesini mimarlık, doku ve konstrüksiyon olarak belirtmiştir. Mimarlık, dönemin hakim ideolojisinin görsel biçimle bütünleşmesi, doku, kullanılan malzemenin doğası ve endüstrideki kullanımı, konstrüksiyon da ise görsel örgütlemenin kurallarının belirlenip yaratıcı bir sürecin sembolize edilmesi olarak yorumlamaktadır. Bu ideolojiyi en iyi kavrayan mimar, sanatçı, ressam, grafik tasarımcı El Lissitzky, “onun görüşüne göre komünizm ve sosyal mühendislik yeni bir düzen kuracak, teknoloji toplumun gereksinimlerini karşılayacak ve sanatçı/tasarımcı – kendini konstrüktör olarak adlandırmaktaydı – insanlığa daha verimli bir toplum ve çevre sağlamak için, sanatla teknolojiyi birleştirecekti.” (Bektaş, 1992, s.59). Bu düşünceler ışığında grafik tasarım alanına artan ilgisi ve üretimlerinin bu yönde oluşturulması yeni görsel bir dil ortaya çıkartmıştır. ‘İki karenin öyküsü’ (Görsel 51) adlı tasarımı ve ‘beyazları kırmızı kamayla vurun’ (Görsel 52) adlı politik afiş tasarımı Süprematist öğelerle işlenmiştir. Her ikisindeki yenilikçi, geometrik şekiller ve alanın boşluklara sahip oluşu yalın bir görsel dili yansıtmaktadır. Beyazları kırmızı kamayla vurun afişinde;

“bu afişte suprematist tasarım elemanları politik sembollere dönüştürülerek, ‘kırmızı’ ile Bolşevikler, ‘beyazla’ Kerenskinin karşı devrim güçleri tanımlamıştır. Kırmızı üçgen ve çizgiler, resmin sağında bulunan ve geri çekilme izlenimi uyandıran negatif alandaki büyük beyaz daireye doğru, saldırgan bir şekilde ve değişen hücum yönleriyle dalmaktadır. Basit tipografik ve geometrik elemanları ile gerçekleştirilen bu tasarım, bugüne kadar ifade gücünden hiçbir şey kaybetmemiştir” (Bektaş, 1992, s.59)

Tasarımlarını tüm temsili elemanlardan arındıran Mondrian, yaşamın doğadan uzaklaştığını ve sanatında bu yönde natüralist anlayıştan soyut sanata geçilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Bu yönde oluşabilecek bir etkililikte evrensel bir biçim dilinin daha iyi yaratılacağını savunmaktadır. Tasarımlarında renk konusunda sadece ana renkler(kırmızı, sarı, mavi) ve siyah, beyazı (Görsel 53) kullandığı görülmektedir. Bunun temel sebebini de temel renkler dışındaki renklerin öznel duygular uyandıracağından dolayı tercih etmediğini belirtir. Şekilsel olarak ta düz çizgi, kare ve dikdörtgenden başka biçimsel öge kullanmamaktadır. Bu şekilde tasarımlarını minimum elemanla aktarmasını Bektaş (1992, s.67) “Hollanda dilinde yalın ve güzel sıfatları tek bir sözcükle ifade edilmekteydi. De stil sanatçıları da güzelliğin, yapıtın mutlak yalınlığından kaynaklandığına inandıkları için, görsel anlatım dillerine en yalın ifadeyi kazandırmak istiyorlardı” ifadesiyle aktarmaktadır.



Görsel 53. Piet Mondrian, sarı, kırmızı, mavi ve siyah kompozisyon(composition en jaune, rouge, blue et noir), 1921 (Bektaş, 1992, s.66)

De stil tasarım anlayışı doğanın armonisinin yanı sıra evrenin matematiksel anlatımını odaklarına aldılar. Yapıtlarında ‘bütüne dayalı bir saflık’ düşüncesi ile ideal güzelliği yakalamaktaydılar. Tasarım evrenlerinde asimetrik bir denge ile kurulan kompozisyonlarına şerifsiz yazı karakteri ve siyah-kırmızı renk sıkça kullanırlardı. Yüzey üzerinde oluşturulan bu düzgün yapıya doku hissiyatı verecek şekilde metinler dikkörtgen bloklar halinde dizilmektedir (Becer, 1992). Hareketin sonunu öncü sanatçılarından alan Doesburg’un ölümü olmuştur, yalın karakterli görsel bir dile ulaşma gayretleri yirminci yüzyıl boyunca devam etmiştir.

Walter Gropius’un yeni bir eğitim biçimi oluşturmalarının ilk adımları olarak görülen sanat-tasarımın (uygulamalı sanatlar ve güzel sanatları) bir arada yer aldığı Devlet Bauhaus Okulu isminin verilmesiyle okul 1919 yılında Almanya’da açıldı (Ambrose & Harris, 2014). Güzel sanatlar ve tasarım sanatları arasındaki ortak köklerin bilincinde olan Gropius, Bauhaus kapsamında sanatçı, mimari, zanaatkar ve endüstriyi yeniden bir araya getirerek sanat ile endüstriyi birleştirmeyi amaçlamıştır (Bektaş, 1992). Desseu ve Weimar dönemi olarak iki dönemde işlenen okul, ilk olarak Weimerde kurulan, temel amacı sanat ve tasarım alanında eğitimler vermek olan, temel ilkesi estetikten yoksun bir biçimde üretilen endüstri ürünlerine estetize etmektir. Sanatçı kimliğinin yanı sıra aynı zamanda zanaatçı kimliğini de kazandırmak hedeflenmiştir. Bu doğrultuda mottoları ‘biçim işlevi izler’ şeklinde ifade ediliyordu (Becer, 1992). Yani biçimin belirleyici etmenlerinden en önemlisinin ürünün işlevinin olduğu aktarılmaktadır. Yirminci yüzyıl başında endüstri ürünlerinin sıklaştığı bir ortamda kurulan okul, ucuz tüketim ürünlerinin niteliksel olarak işlev ve estetiğini arttırabilmek için sanat ve zanaatı endüstri ile birleştirmiştir.

İlk bauhaus sergisi 1923’te Weimarda açıldı. Sergi’de yer alan tasarımların yanı sıra sergi afişlerinden (Görsel 54) de anlaşılacağı üzere ortaçağ anlayışı tamamen geride bırakılarak, uygulamalı sanatlar ağırlıklı sanat ve teknoloji birlikteliğinin olduğu bir anlayış benimsenmiştir. Okulun eğitim öğretiminde aktif görev alanlar arasında Paul Klee, Wassily Kandisky, Marcel Brever ve Laszlo Moholy Nagy gibi sanatçılar yer almaktadır. 1923 yılında Kandisky “3 temel şekil ve 3 ana renk arasında evrensel bir ilişki bulunabileceği önerisini ortaya atmıştır. En faal ve dinamik şeklin sarı üçgen olduğuna ve sarı üçgenden, en edilgen ve soğuk şekil mavi daireye geçiş sırasında, arada kırmızı karenin bulunduğu inanmaktaydı” (Ambrose & Harris, 2014, s.35). Daha sonrasında Bauhaus okuluna geçen Laszlo Moholy Nagy (Görsel 55) okulun öğretim ve felsefesine büyük katkılar sağlamış,

yaptığı çalışmalarda tipografi ve fotografi bir arada kullanarak görsel iletişim alanında yenilikler yapmıştır. ‘yeni görsel yazın’ olarak isimlendirdiği yöntemi özellikle afiş tasarımlarında kullanmıştır(Bektaş, 1992). Bu minvalde grafik tasarım alanında Herbert Bayer, Joost Schmidt işlevsel ve yalın bir tipografik anlayışla, Laszlo Moholy-Nagy ise fotoğraf-tipografiyi görsel bir dil olarak kullanan başlıca temsilcileridir.



Görsel 54. Joost Schmidt, Bauhaus sergi afişi, 1923 (Bektaş, 1992, s.71)



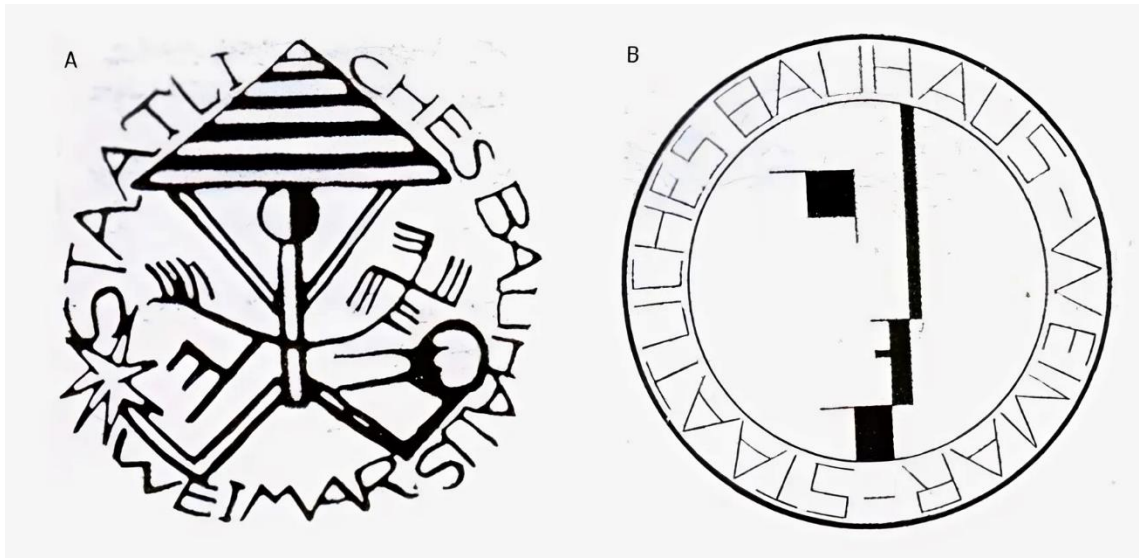
Görsel 55. Laszlo Moholy-Nagy, PneuMatik afişi-havalı lastik için-, 1923 (Bektaş, 1992, s.73)

İlk kurulduğu günlerde yaşanan toplumsal dönüşümler, savaş ortamı, teknolojik gelişmeler ışığında tasarım alanına yeni bir açı getirmektedir. Buda okulun felsefesini de oluşturan Bauhaus Manifestosundan anlaşılmaktadır. Manifesto’da;

“...bütün görsel sanatların amacı yapının tümüne katkıda bulunmaktır. Eskiden güzel sanatların en asil işlevi yapıları süslemektir; bunlar mimarinin vazgeçilmez öğeleriydi. Bugün sanatlar arasında bir bağlantı kalmamıştır. Mimarlar, ressamlar ve heykeltıraşlar yeniden, yeni bir olgu olarak, yapının kompozit karakterini öğrenmek zorundadırlar... Sanatçı aşama yapmış bir zanaatkardır... Her sanatçı için esas olan kendi sanatında usta olmasıdır. Yaratıcı tasarımın ilk kaynağı bu özelliktir” (Bektaş, 1992 s.67).

Tarz olarak ekonomik ve geometrik biçimleriyle ayrılan Bauhaus ekolünün bu durumunu ünlü mimar Mies van der Rohe’in dönemine damga vurarak bugünlere gelen ‘less is more (az ve öz) tasarım sloganı aktarmaktadır.

Temel sanat eğitiminin içerisinde barındırdığı malzeme ve tasarım elemanları okulun temel direği sayılmaktadır. Süreç içerisinde eğitim anlayışında farklılıklar görülen okul, zamanla yerini rasyonalizm ve makine için tasarıma ağırlık veren bir görüşe bırakmıştır. Bu değişim okulun eski ve yeni amblemine (Görsel 56) de yansımıştır. Dönemin yönetim baskıları sonucu 1932’de kapanan okulun üyeleri ve birçok entelektüeller Amerika’ya göç etmiştir (Bektaş, 1992). Yapı mimarisi, ürün tasarımı ve görsel iletişimi bir araya getirerek modern bir tasarım üslubü geliştiren Bauhaus, uygulamalı sanatlarla güzel sanatlar arasındaki sınırları kaldırmıştır. Bu yolla sanat ve tasarım iç içe yaşamla yakın ilişkide olmuştur.



Görsel 56. A- Johannes Auerbach, ilk Bauhaus mühürü (amblemi), 1919, B- Oscar Schlemmer, Bauhaus mühürü (amblemi), 1922 (Bektaş, 1992, s.72)

Yirminci yüzyılın başında ortaya çıkan modern sanat hareketleri grafik tasarım alanını şekillendirmiştir. Bu etkilemelerin ve sürecin dışında bağımsız bir grup tasarımcı da ‘Yeni Tipografi’ adı altında önemli gelişmelere adım atmaktaydılar. Bektaş (1992, s.85) yaşanan bu yeni gelişmeyi “öncelikle estetiği işlevin yaratacağı ilkesinden yola çıkarak, dolaysız bir görsel anlatım biçimi kurmaya çalışırken, tasarımcının toplumdaki yerinin daima işlevsel bir nitelik taşıması gerektiğini savunmuşlardır” sözleri ile aktarmaktadır.

Alman sanatçı Jan Tschichold ‘Yeni Tipografi’ isimli kitabı ile etkilendiği Konstrüktivizm ve Bauhaus’tan yola çıkarak asimetrik düzenlemelerle yeni bir dil biçimi yaratmıştır. İletişimde sadeliği savunmasıyla süslemeyi reddederek işlevi ön planda tutan bir tasarım anlayışı benimsediği görülür. Modern tipografi ile beraber geleneksel tipografiyi de canlandırmıştır. Konstrüktivist düşüncesiyle Tschichold, “dejenere olmuş harf

karakterleriyle yapılan düzenlemelerin niteliksizliğini görerek, kendi zamanının ruhunu, anlayışını ve görsel duyarlılığını yansıtan yeni bir tipografi yaratmak istemiştir. Yeni ve köktenci tipografinin esası dekorasyondan kaçınarak, yalnız iletişim işlevine cevap vermek üzere planlama, akılcı bir tasarıma dayanmaktaydı” (Bektaş, 1992, s.236) sözleri ile yeni tipografiye dair her şeyi açıklamaktadır. Sözcük anlamlarını ve simetrik düzenlemelerle oluşturulan biçimleri yapay olarak yorumlayarak, makine çağını ifade edecek olanın asimetrik bir biçimde zıt elemanların varlığının yansıtılması olduğunu ifade eder. Bu kapsamda Modern tasarımın aradığı soyutluğu gereksiz elemanlardan ve şerifsiz yazı biçiminden kurtararak elde etmişlerdir (Görsel 57).



Görsel 57. Jan Tschichold, İsimsiz kadın(Die frau ohne namen) film afişi, 1927 (Bektaş, 1992, s.87)

Dada'nın devingenliğı ile De stijl'in işlevsellik-biçimsel netliğini kullanarak yeni tipografiye farklı bir anlayış katan tasarımcı Piet Zwart (Görsel 58), asimetrik bir düzen içerisinde elemanları arasında bir gerilim ortamı yaratmıştır. Geleneksel tipografinin kullanılan gri renk yerine çalışmalarında renklilikler kullanarak dinamizm katmıştır. İzleyicinin dikkatini çekmek için siyah-beyaz mekana kontrast oluşturmaları için birkaç renk dahil etmekteydi. İşlevsel tipografiye yeni bir üslup kazandırmıştır (Bektaş, 1992). İnsanların iletişim bombardımanı altında olduğu dönemde Zwart, okuyucunun dikkatini ve onca okunacaklar arasında ayırt edici olabilecek tarz da tasarımlarındaki tipografiyi iri ve kalın harflerle oluşturduğu kısa sloganlara yer vermektedir.



Görsel 58. Piet Zwart, Trio basımevi dizgi kitabı giriş sayfası, 1933 (Bektaş, 1992, s.91)

1925'te Pariste düzenlenen 'Modern Dekoratif ve Endüstriyel Sanatlar Sergisinden(Exposition Internationale des Arts Decaratifs et Industrils Modernes)' adını alan Art Deco, "zamanın teknolojisine ve hızına bir övgü niteliğindeki geometrik tasarımların, parlak renklerin, plastik ve camın bolca kullanıldığı dekoratif bir tasarım tarzı" (Ambrose & Harris, 2014, s.30) olarak tanımlanır. 1960 sonları ve 1920'lerin geometrik biçimlerine ve estetik duyarlılığına verilmiş bir isim olduğu söylenir. Bektaş (1992) kitabında 'hareket değil' belirli bir yıl aralığında içerisine Kübizm, Bauhaus, Viyana sitali, De stijl, Suprematizm, Mısır, Aztek, Asura kayan eğilimleri yansıttığını ifade eder. Grafik

tasarım ürünlerinde özellikle afiş ürününde tasarımları, modernist bir yaklaşımla, özellikle kübist bir anlayışla çalışmalar üretirmiştir. Bu ürünler görsel iletişim sorunlarına uyarlanmıştır.



Görsel 59. Adolphe Mouron Cassandre, afiş tasarımı, 1925 (Becer, 2005, s.104)

Tasarıma getirilen biçimsel özelliklerin makineleşme ekseninde gerçekleşmesinden etkilenen MC Knight Kauffer ve A.M Cassandre, geçmişte var olan ikonografik bir biçimi yakalayabilmek için nesneleri yalınlaştırmışlardır. Bu özellikleri ile sentetik kübizme yakınlaştırılmış ve stile biçim verenler arasında tipografi ve reklam grafik üslupları yer almıştır. Nitelikli çalışmaları ile Cassandre, Paul Colin, Jean, Carlu, Joseph Binder yer almaktadır (Becer, 2005). A.M Casandre (Görsel 59), yalınlığın hakim olduğu tasarımlarında net ve sadeleştirilmiş renkler hakimdir. Kurduğu tipografi ve sembol bütünlüğü öylesine iç içe geçmiş ki birbirlerinden ayırmak mümkün değildir. Buda iletinin etkililiğini arttırmaktadır. Afişinde ikonografik öğenin en yalın halini kullanırken sentetik Kübizmden, Fütürizm'in dinamizm'ine, konstrüktivizm anlayışını görmek mümkündür (Bektaş, 1992). Joseph Binder ise, Kübizm'den etkilemesinden sonra geliştirdiği resimsel grafik dil iletişim açısından güçlüdür ve stili geliştirmiştir. Küp,, küre ve koni gibi temel geometrik biçimlere dönüştürdüğü görüntülerinin içerisine ı ışık-gölge için kullandığı iki renk çalışmalarının temel prensibini oluşturmaktadır. Art deco'nun ilk örneklerinden sayılan Viyana Müzesi ve Tiyatro Festivali afişi Binder'in bu minvalde hazırladığı çalışmalardandır.

Kökenleri De stjl, Bauhaus, Yeni tipografi hareketlerine dayanan, 1950’lerde İsviçre’de ortaya çıkan İsviçre Stili, Uluslararası Tipografik Stil ismiyle de bilinmektedir. Tasarım olgusuna yeni ve bilimsel bir bakış açısı katarak grafik tasarımın gelişimiyle beraber eğitimin çoğunun temelini oluşturmuştur (Gücük, 2021). Bu doğrultuda nesnel açıklık ve anlaşılabilirliğe dayalı tasarımlar üretilmiş, toplumsal arenada işlevselliği arttırılan tasarım olgusunda kişisel anlatımlar ve eksantrik çözümler yerini evrensel bir anlayışa bırakmıştır. Sanatçı kimliğinin bir kenara bırakılarak sadece bir bilgi aktarıcı rolünde üretilen tasarımlar Uluslararası Tipografik Stilin çatısı altında değerlendirilmektedir (Becer, 2005). Önemli tasarımcıları arasında Ernst Keller, Theo Ballmer, Max Bill, Max Huber, Josef Müller (Görsel 60), Brockman yer alır.



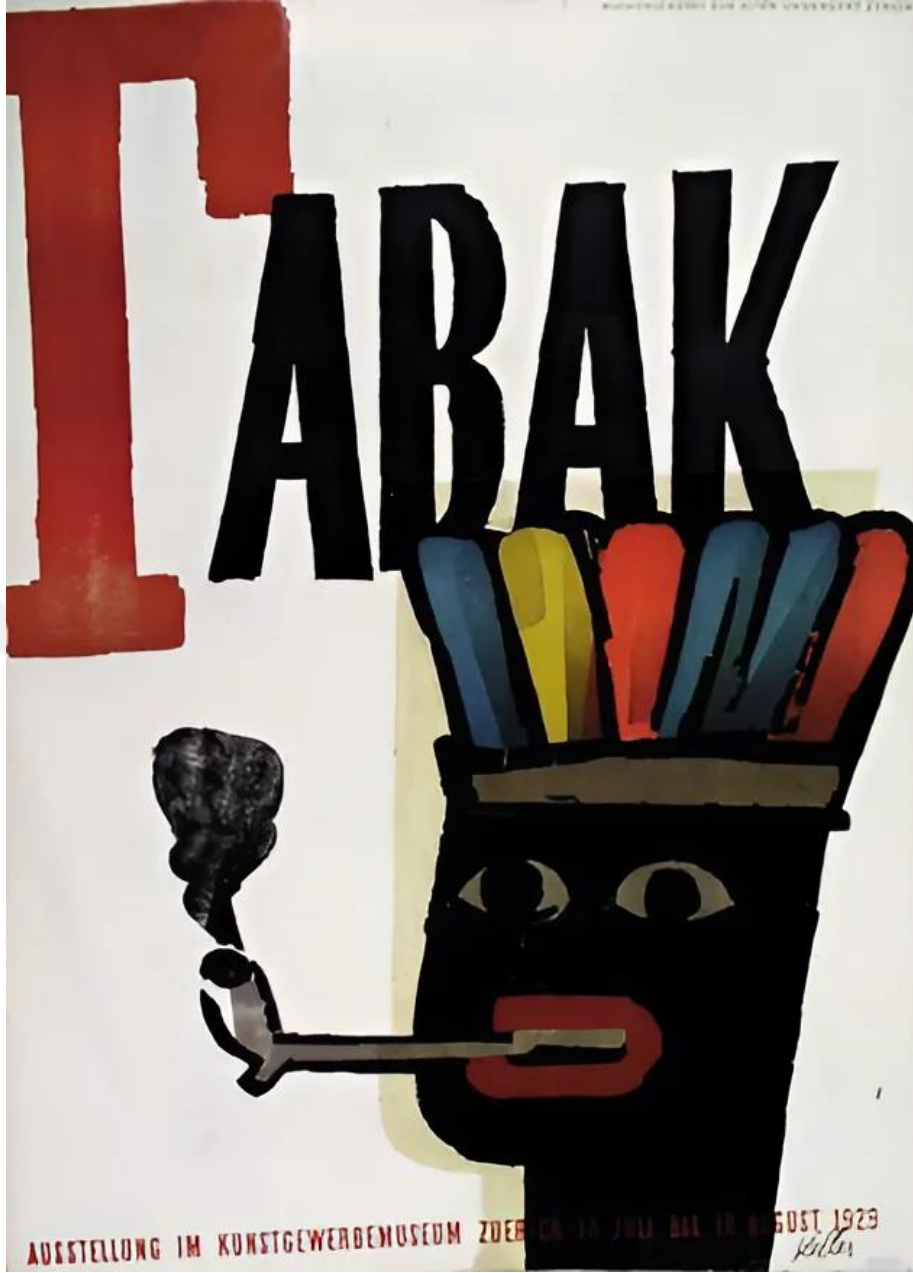
Görsel 60. Josef Müller-Brockmann, uyarı afişi, 1960 (Becer, 2005, s.106)

Uluslararası Tipografik Stil, mesajları görsel bir zeminde net ve evrensel olarak basit bir şekilde iletmeye çalışan modernist bir grafik hareketi olarak gelişmiştir. Dönemin ruhu olan uluslararası olma eğilimine çözüm üretecek evrensel bir görsel dille tüm dünyaya yayılacak görseller noktasında cevap oluşturmuştur. Begüm Gücük (2021) bölümünde Uluslararası Tipografik Stili'nin prensiplerini sadelik; minimalizm, evrensel; bütünlük, geometrik; soyutlama, düzen; netlik, ızgaralar, rasyonel; objektif, tipografi; okunabilirlik şeklinde altı başlık altında toplamıştır. Tüm bu prensipler ve ilkeler “grafik tasarımın işlevine, mutlak amacına ve hedef kitlesine net bir mesajı görsel olarak iletmeyi amaçlamıştır” (Gücük, 2021, s.141). Bu kapsamda üretimleri niteliksel olarak en üste taşıyanlar arasında Ernst Keller yer almaktadır. Tasarım ürünlerinde başta afiş olmak üzere belli bir stile bağlı kalmadan tasarlamaktadır. Tasarım problemlerine çözüm üretirken sorunu konudan çıkararak her problem için farklı bir stille çözümler üretmiştir.

Dünya çapında benimsenen bu stil anlayışında çalışmalar, matematiksel bir düzlemde tasarım elemanlarının asimetrik yerleştirilmesiyle görsel bir bütünlük oluşturarak tasarlanır. Harf karakterlerinin şerifsiz oluşu, özellikle ‘Helvetica’ harf tipi, kullanılması sadelik katar. Tasarımların oluşturma aşamasında, evrensel ve bilimsel bir anlayış kapsamında kişisel yorum ve gereksiz yorumlardan kaçınılmıştır. Tasarımcıyı evrensel düzeyde nesnel bir araç olarak tanımlamaktadırlar (Bektaş, 1992). Ernst Keller, Gropius’un sergisi için hazırladığı afişte (Görsel 61) geometrik piktografik öğeler yer alırken başka bir afişinde (Görsel 62) resimsel özellikler yer almaktadır. Bu doğrultuda ideal olanın düzen ve açıklık olduğu görülmektedir.



Görsel 61. Ernst Keller, sergi afişı, 1931 (Bektaş, 1992 s.124)



Görsel 62. Ernst Keller, sergi afişi, 1929 (Bektaş, 1992, s.12)

Avrupa’da süren toplumsal olaylar ve bunun sonucunda iktidarların toplum üzerinde estirdiği çatışma ortamından ABD’ye göç etmek zorunda kalan yazar, sanatçı, tasarımcılar, burada modern hareketlerin başlamasını sağlamışlardır. Amerikan niteliklerinin Avrupa modern tasarım dili ile bir araya gelmesiyle Amerikan grafik tasarımı için şartların uygun hale geldiği bir dönüm noktasını Bektaş (1992, s.139) “Paris’in on dokuzuncu yüzyıl sonu ve yirminci yüzyıl başında yeni düşünce ve akımlara ortam ve olanak tanıyan en demokratik kent ve dünya kültür merkezi olma özelliği, yirminci yüzyıl ortalarından başlayarak New York’a geçti ve sanat etkinlikleri büyük bir verimlilik göstermeye başladı” ifadesiyle özetlemiştir.

1940’lardaki Avrupa modern tasarım etkileri gitgide yerini Amerikan özgün biçimlerine bırakmıştır. 1950’lerde özgün bir biçimde görsel bir dil yaratılmış, Herb Lubalin tarafından ‘Amerikan Grafik Ekspresyonizm Ekolü’ olarak adlandırılan bu dönem uluslararası bir nitelik kazanarak varlığını sürdürmüştür. Herb Lubalin dönemin bu devrim niteliğindeki gelişmesini derinlemesine araştırarak grafik ifade biçimi için sağlayacağı imkanları görerek estetik konusundaki potansiyelini ortaya çıkarmıştır. Tipografi’yi ele alış tarzı ile dönemin farklı ve yenilikçi tarzlarını ortaya çıkartmış, yazı ve görüntüyü ayrı ayrı kullanma geleneğini yıkarak sözcük ve harfleri görüntülere dönüştürmüştür. Kavramların görsel biçimler ile bütünleştiği bu yönteme, “kısa görsel tipografik şiir anlamına gelen tipogram (Görsel 63) adı verilmiştir” (Bektaş, 1992, s.153). Bir nevi tipografiyi konuşturduğu, kavramın aktarmak istediği anlamı görsel bir şekilde tipografinin biçimselliğine katarak oluşturduğu söylenilebilir.



Görsel 63. Herb Lubalin, Anne ve Çocuk (Mother and Child) dergi tipogram tasarımı, 1967 (Bektaş, 1992, s.153)

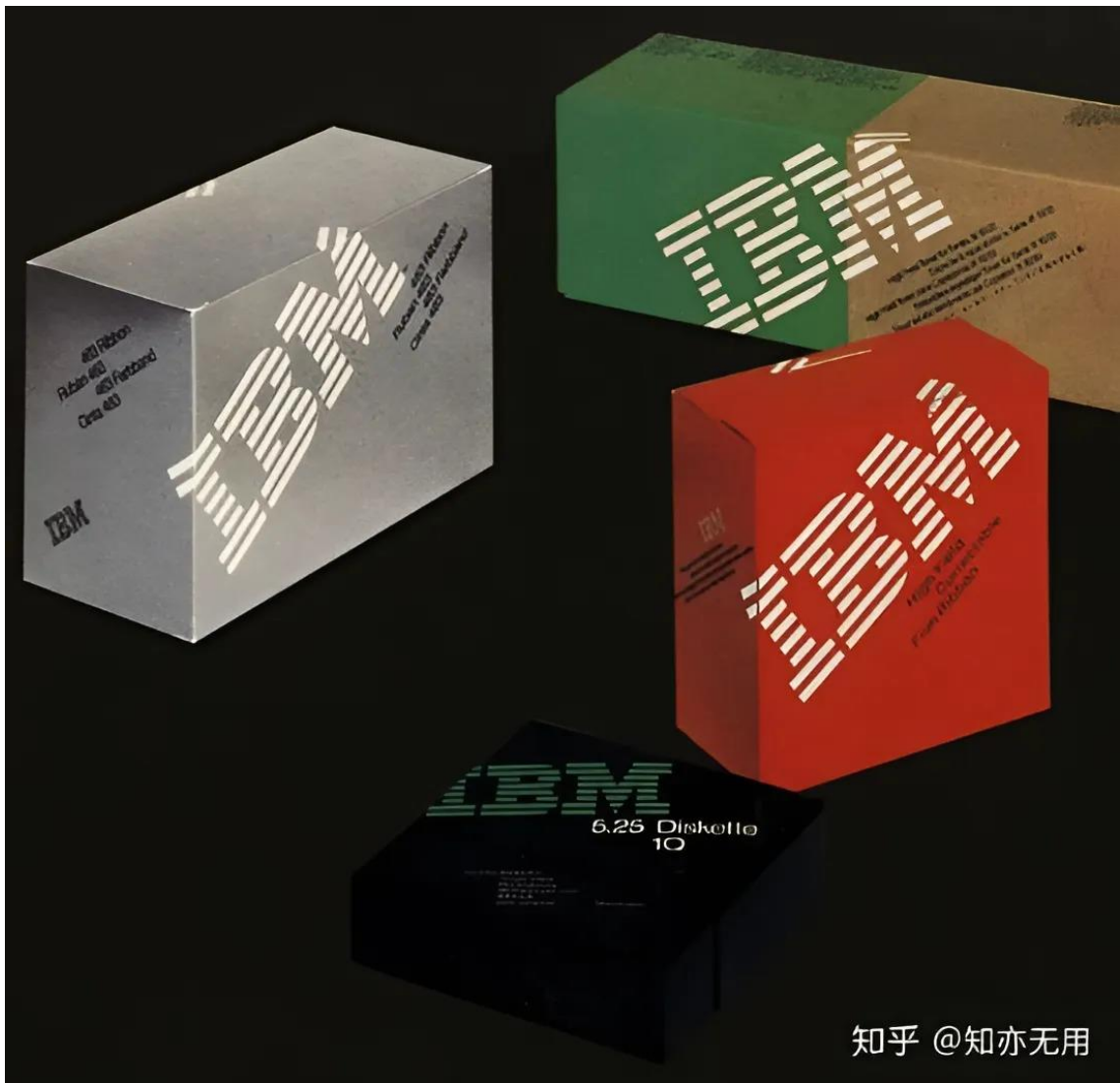
Makineleşme unsurunun ortaya çıkardığı piyasalaşmasının sonucu olarak ortaya çıkan rekabet, hızlı ve pratik çözümlerle birlikte teknolojik gelişmeleri özendirmiştir. Avrupa da teorik bazlı tasarım anlayışları hakimken Amerika ise pragmatik bir anlayışı benimsemekteydi. Yani piyasanın hızlı ve pratik çözüm talebine karşı gündelik problemleri doğrudan çözmeye yönelik tasarım odaklıydılar. Amerikan Grafik Ekspresyonizm Ekolü Kuramı çerçevesinde üretimler çıkaran en önemli iki isim Paul Rand (Görsel 64) ve Herb Lubalin’dir. Rand, yalın bir anlatımla görüntüye dayalı tasarımları tercih ederken Lubalin ise tasarıma hem iletişimi sağlayan bir unsur hem de görsel biçim olarak yaklaşmıştır. Diğer önemli tasarımcıları arasında Otto storeh, George Tscherny, Henry Wolf yer almaktadır (Becer, 2005).



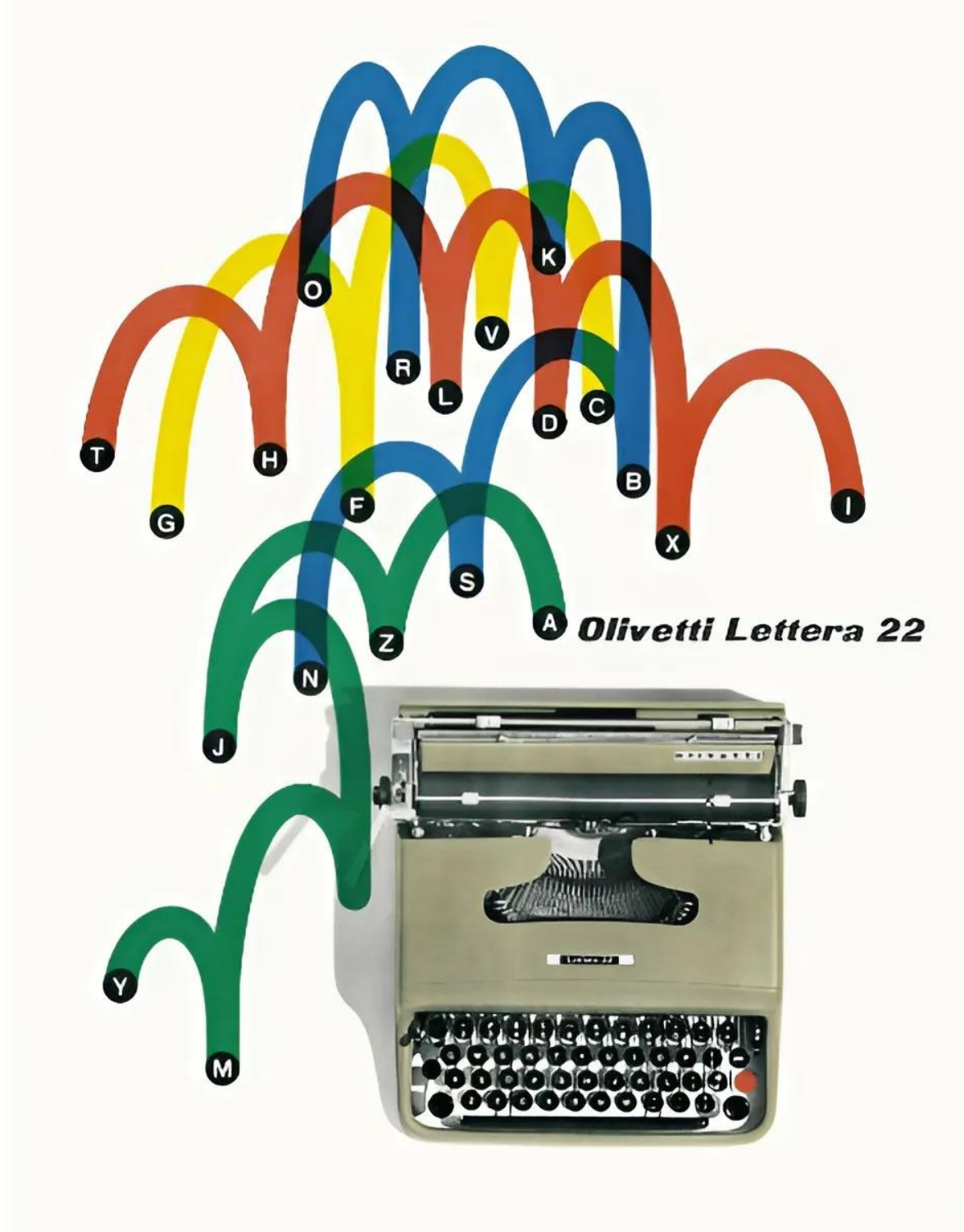
Görsel 64. Paul Rand, broşür tasarımı, 1982 (Becer, 2005, s.107)

Endüstrileşmenin dönüşerek pik yaptığı, dünya savaşlarından sonra evrensellik söylemlerinin revaçta olduğu bir dönemde ekonomik yapının yeniden tasarlanması kurum-kuruluşlar başta olmak üzere ürün tüketimini arttırmış, buna paralel olarak tanıtım, haberleşme, bilgilendirme kanallarının arttığı bir dönemden geçilmiştir. Böyle bir dönemde grafik tasarımcılar içinde ‘iyi tasarım iyi iş yapar’ söylemi 1950’lerde piyasada yer edinmiştir. Ekonomik sermayeyi elinde bulunduran ve tüketici ürünlerini üreten kurum-kuruluşlar için yeni iletişim biçimlerine gerek duyulmasıyla, kurumsal kimlik kavramı görüntü ile bir araya gelerek geliştirilmiştir (Bektaş, 1992). Görsel kimlik ve amblem alanına yoğun bir talebin oluşması çoğu kurum-kuruluşun tek bir görsel çatı altında toplama gereksinimi ortaya çıkarttı. Bu yolla kurum iletişimi için tasarlanan görsel kimlik en alttan en üst tabakaya kadar geçerli hale getirildi.

Teknolojik gelişmelerin sağladığı ara yüz sistemleri sayesinde 1950'lerden sonra çeşitli tasarım programları geliştirilmiştir. Bu tasarım programları sayesinde firma veya kuruluşların görsel iletişim araçlarında kullanılmak için kendilerini simgeleyen görsel kimlikler tasarlanmıştır. Bunlardan ilki AEG firması için Peter Behrens'in hazırladığı çalışmadır. Paul Rand ise IBM (Uluslararası iş makineleri) (Görsel 65) için amblem hazırlamış, işlevselliğinin uzun bir zaman diliminde sürmesi için benzersiz biçimlere başvurmuştur (Becer, 2005). Giovanni Pintori grafik biçimleri sadeleştirerek 'Olivetti' daktilo kuruluşu(Görsel 66) için ürün mekanizması ve işleyişini görsel bir kimliğe dönüştürdü (Bektaş, 1992).



Görsel 65. Paul Rand, 'IBM' firması için görsel kimlik tasarımı (Becer, 2005, s.108)



Görsel 66. Giovanni Pintori, Olivetti Lettera 22 için afiş, 1953 (Bektaş, 1992, s.162)

Bunların yanı sıra bilgi verici ve yönlendirici görsel simgeler 1960'tan sonra uluslararası etkinliklerde kullanılmak üzere tasarlanmaya başlanmıştır. İlkleri arasında Amerikan Taşımacılık Kuruluşu için Roger Cook ve Don Shanosky tarafından tasarlanan simgeler sistemi (Görsel 67) yer almaktadır.



Görsel 67. Roger Cook ve Don Shanosky, Amerikan taşımacılık kurumu için hazırlanan simge sistemi, 1974 (Becer, 2005, s.108)

Geleneksel ve betimleyici bir görsel biçimin zamanın gerisinde kaldığını anlayan tasarımcılar grafik tasarım ve görsel iletişime yeni anlatım biçimleri getirmişlerdir. Yeni biçim ve anlatımların gelişmesi ‘Kavramların Görsel Anlatımı’ olarak nitelenebilecek bir yöne evrilmiştir. Fikir ve kavramların görsel-görüntü olarak aktarımını içeren bu anlayışı, yirminci yüzyılın sanat-tasarım hareketleri temelinde, bilgi kültürünün aktarımı için yüzeyin tüm alanı söz ile görüntünün bir araya getirilmesine hedeflendi. Bektaş (1992, s.177) bu dönemi “grafik sanatçısı, kendini ifade etme konusunda daha çok olanağa sahip olduğu için kişisel görüntüler yaratıp, bireysel stil ve tekniklerin öncülüğünü yaparken, güzel sanatlarla, görsel iletişim arasındaki geleneksel sınırlar da ortadan kalmıştır” ifadesiyle aktarır. Başta Polonya olmak üzere ABD, Küba, Almanya, Fransa kavramsal görsel sanatı benimsemişlerdir.

İkinci dünya savaşında her yönden (endüstri, ekonomik, toplumsal) en çok zarar gören Polonya’da grafik tasarım ve baskı sektörünün sekteye uğramasına sebebiyet vermiştir. Buna rağmen, elle çizim ve boyama teknikleriyle, afiş alanında kendilerine has bir stil geliştirerek uluslararası nitelikte afiş alanında gelişmeler sağlamıştır. ‘Polonya sanatçılar birliği’ bünyesinde grafik tasarımcıların yanı sıra film yapımcıları, yazar ve ressamalarda yer alarak anlaşma-ücretlerde kontrol edici bir işlevde yer almıştır(Becer, 2005). Polonyalı sanatçılar, canlı renkler, zeka ve metaforun gücünü kullanarak rasyonalizmin dayatılan dogmalarına karşı üretimler gerçekleştirmiştir. Bu doğrultuda ekspresyonizm, sürrealizm ve dada hareketlerinden ilham almışlardır (Gücük, 2021).

Dönemin koşullarında afiş, kitle iletişim alanında en önemli üründü. Bu yüzden dönemin birçok tasarımcısı bu alanda üretimler sergilemiştir. Savaş sonrasındaki Polonya afiş sanatının ilk temsilcisi Tadousz Trepkowski Tadeusz Trepkoswki’dir. Tasarımlarında görüntü ve sözleri en yalın şekilde ifade edebilecek bir biçimde aza indirgemiş, yaşanan trajik olayları biçimleriyle tasarlamaktaydı. 1953’te yaptığı bir afiş tasarımında sadece tek bir söz almaktadır. Sade bir arka plan önünde düşen bomba silüetinin içerisine yerleştirdiği harap kent şekli ile savaş aleyhtarı bir yansıma işlemiştir (Görsel 68). Diğer önemli tasarımcılar arasında Jerzy Flisak, Jan Lenica ve Roman Ciesiewicz ve minimalist bir görsel anlatımla üretimler sergileyen Henryk Tomaszewski yer almaktadır. Afiş tasarım yöntemlerinde, “yaratıcı imgeleme, afiş tasarımının pratik amacını desteklerken, görsellerde kavram, metafor, analogi ve sembolizmi kullanarak daha ilgi çekici ve sanatsal bir hale getirmiştir” (Gücük, 2021, s.157). Savaş sonrası harab olmuş bir kent içerisinde varlığını gösterip geliştirilen grafik tasarımı alanı ve afiş tasarımı dönemine damga vurarak uluslararası bir nitelik kazanmıştır.



Görsel 68. Tadeuzs Trepkowski, savaş alehtarı bir afiş tasarımı, 1953 (Bektaş, 1992, s.178)

Dünya savaşlarının arkasında bıraktığı harabe kentlerin ardında yaşanan toplumsal, ekonomik, teknolojik reformların ortaya çıkardığı ‘küresel köy’ terimi dünyanın ulaşılabilirliğini ve birbirine bağımlılığını arttırmıştır. Bu denklemde grafik tasarım alanında da ulusal özelliklerin ortadan kalktığı görülmektedir. Yaşanan bu gelişmeler ışığında 1960’ların sonuna doğru grafik tasarım alanında globalleşme etkisi görülmeye başlanmış, yeni oluşan bu anlatım dili ‘işviçrenin yalın geometrik biçimleriyle, Amerikanın sınırsız

özgürlük anlayışını bir arada yaşatan uluslararası nitelikte' bir dönem olmuştur. Tüm sistemler gibi bu uluslararası nitelikteki dönem olumlu ve olumsuz yanları olmuş olsa da ekonomik/uluslararası yapıların birbirine bağımlılığı ve sürdürülebilirliğini arttırmıştır. Dilek Bektaş (1992, s.125) kitabında dönemi “dünyayı saran iletişim ağı ortamında Uzakdoğu, Asya veya Ortadoğu’da meydana gelen bir olayın doğrudan Avrupa’yı, Amerika ve Japonya’yı etkilemesi gibi, kavramsal özlü yenilikler ve görsel buluşlar da yıldırım hızıyla dünyaya yayılıyordu” ifadesiyle evrensel niteliklerin artması gerektiği vurgusunda bulunmuştur. Neredeyse her alanda oluşan bu uluslararası kültür, güzel sanatlar, gösteri sanatları ve tasarım alanlarında da sınırları ortadan kaldırarak yeni global bir köy şemsiyesi altında Dünya’yı toplamayı hedeflemiştir.

Evrimini sürdürmekte olan alanlardan bir tanesi olan grafik tasarım teknolojik değişimlerin iletişim ifadesi içerisindeki etkilerini en açık ifade edebilen alandır. Toplumsal dinamiklerin dönüşümleriyle bilgi aktarımının birden fazla iletim yolu düşüncesi doğmaktadır. Yirminci yüzyılda teknolojik gelişme ile modernizmin yükselişi paralellik göstermektedir. Bu dönemde Viktorya tarzı reddedilerek daha sade ve süssüz tasarımlar benimsenmiş, zamanla tasarımın postmodernizm döneminde endüstriyel doğasından uzaklaşmasıyla ayrıntılı ve yumuşak görsel düşünce hakim olmuştur (Ambrose & Harris, 2014). Modernizmde temel geometrik biçimler sıkça kullanılmış, bilim ve akılcılığı yansıtmıştır. Postmodernist dönemde ise öznel yaklaşımlar öne çıkmıştır. Bu dönemde tasarım anlayışında restlantı, çöşku, kuralsızlık ve basitlik gibi görüşler kabul görmüştür. Modernizm nesnelleştirme ve azaltma düşüncesiyle öne çıkarken, Post-Modernizmde öznellik ve uyumlu olma düşüncesi öne çıkmaktadır (Turgut, 2013).

“1970’lerde, önce mimari tasarımda başlayıp, giderek tüm sanat dallarını içerisine alan, ve Modern Hareketin geleneği reddeden tavrına karşı çıkış gibi görünen, bir geçmişe yönelme eğilimi başlamıştır. Bu yöneliş, eski üslup veya akımların kullandığı malzemeleri alarak yeni anlatımlar yaratma amacını taşımaktaydı. Post modernizm olarak adlandırılan bu tasarım eğilimi, grafikte ilk önceleri, İsviçre stilinde çalışan ve bu stilin biçimsel vokabülerini geliştirmek isteyen kişilerin çalışmalarında ortaya çıkmıştır. Kökü 1970’lerde olan ve bir temel felsefesi ve ortak bir çizgisi olmayan bu yaklaşım grafik tasarıma bir biçim ve hareket çeşitliliği getirerek özgür ve dışa vurumcu bir çağı başlatmıştır. Amerika’da 'Yeni Dalga', 'İsviçre Punk', 'Pluralizm', 'West Coast', 'Postmodern', 'Avant-garde' ve 'Deco' gibi çeşitli isimler alırken, etiketlere fazla önem vermeyen Avrupa’da hepsi de yeni bir deneysel tavırla olmak üzere, birey veya grupların etkileşim ve yönelişlerine göre özgün ve farklı çalışmalar olarak ortaya çıkmıştır. "İşlev biçimi belirler", felsefesini savunan tasarımcılar, dekoratif öğelerin abartılması ve enformasyonun salt görsel estetikle ele alınmasına şiddetli karşı çıkarken, başka bir kesim de bu yeni akımı geçici bir moda olarak almış, fakat kalıcı bir biçime dönüşmesi ve hatta kendi çalışmalarına yansması karşısında şaşkına dönmüştür. Bu yeni eğilimin yanında yer alanlar ise, tasarımın özgürlüğe kavuşmasının yeniden keşfi olarak aldıkları bu yaklaşımı, son derece olumlu bir gelişme olarak görmüşlerdir. Kökleri 1970’lere dayanmasına rağmen, bu yeni ruh 1980’lerde güçlenerek, tasarıma egemen olmuştur” (Bektaş, 1992, s.230).

Günümüzde grafik ürünlerinde Pop Sanatı, Yeni Dışavurumculuk ve Post-Modernizm gibi farklı stil ve üslupların etkileri gözlemlenebilmektedir. Bu etkilerin yanı sıra, yaratıcı düşünce, felsefe, bilimsel buluşlar ve teknolojiler de tasarım üsluplarını belirleyen faktörler arasında yer almaktadır. Özellikle film, video ve bilgisayarlar, günümüz grafik tasarımını biçimlendiren yeni medya unsurları olarak öne çıkmaktadır. Bu yüksek teknoloji ortamında, doğru tasarım rotasının, eğitilmiş ve yaratıcı tasarımcılar tarafından belirleneceğine inanılmaktadır. Bilgi ve iletişim, günümüz toplumlarını yönlendiren temel unsurlardır ve bu durum, gelecekte grafik tasarımcıların daha fazla iş yükü altında olacağının bir göstergesi olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle, grafik tasarım alanında teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilen ve değişen trendlere uyum sağlayabilen tasarımcıların önem kazanacağı düşünülmektedir (Becer, 2005).

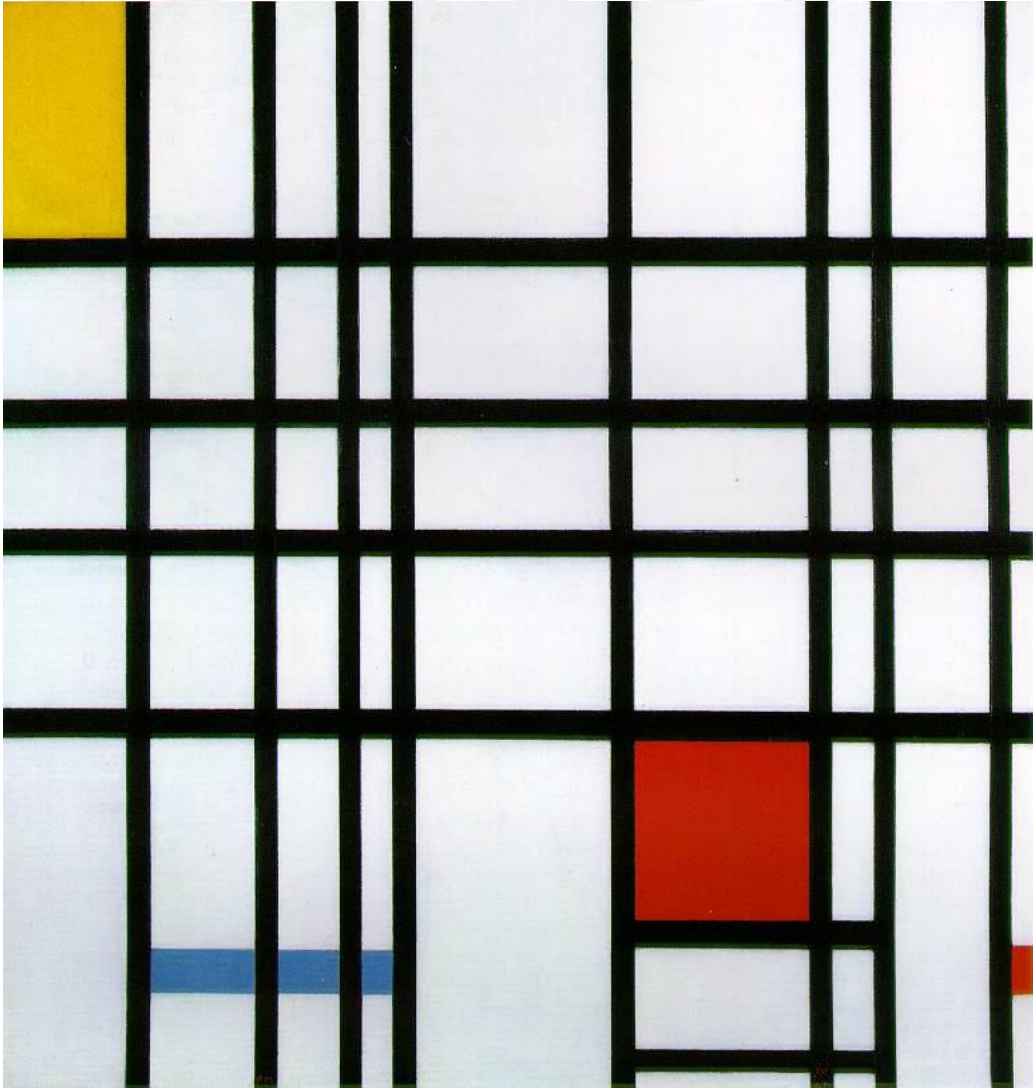
2.3.3. Minimalizm

Fransızca kökenli ‘minimum’ sözcüğü, “bir şey için gerekli en az veya en küçük miktar (derece, nicelik), değişken bir niceliğin inebildiği en alt, asgari minimal” anlamına gelen ‘minimal’ kelimesinden türetilmiş ve matematikteki ifadesi “değişken bir niceliğin inebildiği en alt basamak, asgari, minimal” şeklinde açıklanmaktadır (aktaran Döl & Avşar, 2013, s.5). Türetildiği sözcük ekseninde bakıldığında zaman gündelik yaşamın her alanına uyarlanabilen minimal kelimesi, hem nicel bakımdan hem de nitelik bakımından bir arınma olarak yorumlanabilir. Yirminci yüzyıl sanat/tasarım hareketleri öncesi, felsefi ve inanç temelli birden fazla tanımlamanın yapıldığını görülmektedir. Binlerce yıl öncesinde Minimalist anlayış temelinde Zen, Wabi-Sabi, Budizm öğretisi ve Taocu Düşüncelerin temelinde yatan, gündelik yaşamda insanın esas önemli olana odaklanmasını sağlayan bir yaşam tarzı ve zihinsel felsefe olarak yer almaktadır. Bunu takiben yüzyıllar öncesinde Fransız filozof Descartes “karmaşık şeylerin güzel olduğunu düşünmek insanların ortak yanlısıdır” ifadesini kullanırken Alman filozof Hegel ise “sade ama basit olmayan bir güzellik anlayışı” (Çeken & Ersan, 2019, s.55) sözleriyle minimalist bir görüşü ifade etmiştir.

Toplumsal arena da gerçekleşen olaylar sonucu aydınlanma çağının geride kalması, sanayi devrimi ile makineleşmenin her alana yayılmaya başlaması gibi dönemsel gelişmeler toplumsal yapının dinamiklerini bir tür dönüşümlere sürükleyerek oluşan yeni gerçekliğe paralel olarak yeni arayışların ortaya çıkmasını sağlamıştır (Ekiz & Kaya, 2018). Sanat/Tasarım alanında da doğayı olduğu gibi temsil etme, yansıtmaya, betimlemelerden

giderek soyutlamaya evirildiği görülür Yirminci yüzyıla gelindiğin de Kandisky'in soyutlamacı düşüncede etkin rol alması ile başlayan tavrı daha sonrasında Mondrian (Görsel 69) ve Malevich gibi sanatçıların tamamen geometrik şekillere dönüştürdüğü, elemanların en aza indirgeme prensibine kadar uzanmıştır (Döl & Avşar, 2013). Sanatın temsiliyetini ideolojik işlevden ayıran Rus sanatçı Kazimir Maleviç 1913 yılında 'beyaz bir zemin üzerine siyah' karesi hem biçimsel hem de anlamsal olarak rengin en saf halini ve biçimin geometrik şeklini salt kendiliğinden anlam bulan bir sanatsal anlayış ile aktarmıştır. Bu ifade biçimi ile nesneleri gösterme ve temsil etme düşüncesini reddetmiştir (Antmen, 2019).

“1940’lardan 1960’lara uzanan süreçte etkinliğini sürdüren Amerikan Soyut Dışavurumculuk akımının bireysel dışavurumu ve derin öznelliği yücelten tavrına karşılık Minimalizm nesnel bir sessizliği benimsemiş; Dışavurumcuların her doğaçlama fırça darbesine yüklediği varoluşsal anlamlar karşısına rasyonel bir tavrın göstergeleri olarak, simetri ve düzeni koymuştur” (Antmen, 2019, s.181).



Görsel 69. Piet Mondrian, Kırmızılı kompozisyon ,sarı ve mavi, 1921 (Döl & Avşar, 2013, s.3)

On dokuzuncu yüzyılın son çeyreğinden yirminci yüzyılın ortalarına kadar süren kaotik ortamda etkililiğini sürdüren sanat/tasarım anlayışları, dönemin ruhu çerçevesinde şekillenmiştir. Böylesine bir dönemde ortaya çıkan ve birbirinden dirsek temasında olan, modern sanat hareketleri olarak isimlendirilen izmler, hareketler, anlayışlar, görüşler dönemin gerekliliklerine cevap vermek üzere ortaya çıkarttırmıştır (Ekiz & Kaya, 2018). Sanayileşmenin ardında bıraktığı nesneler dünyası ve mevcut ekonomik sistemlerin oluşturduğu tüketim çılgınlığı ortamında az'ın, sadeliğin asıl olanı yansıtacağını düşünen anlayışların geliştirildiği bir dönemde sadeliği temel alan Bauhaus tasarımcılarından mimar Ludwig Mies van der Rohe'n ifade ettiği ve 1950'lerde popüler hale gelen 'Az Çoktur (Less is More) sloganı döneminin tüketimine karşı asıl olanın minimal ve işlevsel yaklaşım olduğunu özetlemektedir (Çeken&Ersan, 2019). Rohe'in yaklaşımı "fakirlik, yoksunluk, eksiklik değildir. Minimalizm; aksine bilinçli bir tercihtir, zor olanı seçmektir, azla çok yapmaktır" (Döl & Avşar, 2013, s.5) sözleriyle açıklamıştır. Amerikalı ünlü grafik tasarımcı, 'Bob Dylan' poster tasarımının yaratıcı Milton Glaser bu konuda ki görüşünü şöyle açıklar;

"Modernizmin bir çocuğu olarak, bu mantrayı tüm hayatım boyunca duydum; "Az çoktur". Bir sabah uyandıktan sonra bunun oldukça anlamsız olduğunu fark ettim. Fakat kulağa çok hoş geliyor çünkü içinde anlamaya dirençli bir paradoks içeriyor. Dünya tarihinin görselini düşünün; bir İran halısına baktığınızda azın daha fazla olduğunu söyleyemezsiniz, çünkü o halının her bir parçasının, her renk değişiminin, formdaki her değişimin halının estetik başarısı için kesinlikle gerekli olduğunu fark edersiniz. Düz mavi bir halının herhangi bir şekilde daha üstün olduğunu kanıtlayamazsınız. Bu aynı zamanda Gaudi'nin eserleri, Pers minyatürleri, Art Nouveau ve diğer her şey için de geçerlidir. Ancak, daha uygun olduğuna inandığım bir alternatif slogan önerim var; Yeteri kadarı çoktur" (aktaran Çeken & Ersan, 2019, s.2).

'Minimal' kelimesi birçok dönemde etkisini göstermiş olsa da yirminci yüzyılın ortasından sonra kavramsallaşmıştır. Modernizm, Modern Sanat veya Manifestolar çağı olarak isimlendirilen dönemde etkililiğini sürdüren Minimalizm, 1960'larda ABD'de kavramsallaştırılmıştır. Terim olarak ilk defa Richard Woliheim tarafından 1965 yılında kaleme alınan 'Minimal Sanat' başlıklı makalesinde ifade edilmişken görsel sanatlar kapsamında ise 1929'da John Graham'ın New York'ta yer alan Dudensingh Gallery'de gerçekleştirilen serginin kataloğun da David Burliuk tarafından 'minimal' kavramı olarak dile getirilmiştir (Aydın, 2019). ABC sanatı, Soğuk Sanat, Temel Strüktür, Retçi Sanat ve Dizisel Sanat gibi isimler çatısı altında kullanılmış olsa da biçimsel ve anlamsal bütünlüğünü 'minimal' kavramı altında toplamıştır (Antmen, 2019). Başta üç boyutlu alanlar olmak üzere birçok farklı disiplinde varlığını sürdürmüştür. Tüm bu alanlar çerçevesinde yapılan tanımlamalara bakıldığında; Phillips (2016, s.96) "yalınlaştırılmış ya da indirgenmiş her türlü formu işaret eder" şeklinde bir tanımlama getirirken Antmen (2019, s.183) "güncel

endüstriyel malzeme/yöntem kullanımının yanı sıra ilişkisel olmayan bir kompozisyon anlayışını, tüm fazlalıklardan arındırılmış bir biçimsel sadeliği ve birimsel öğelerin tekrarını içerir” ifadesiyle aktarmaktadır. Bütün bunların ışığında Minimalizm “en yalın örnekleriyle açıklık ve sadelikten duyulan zevki açığa vurmaktadır: daha karmaşık örneklerdeyse bir ölçüde aynı zevk yankılanır. Bütün bunlar doğanın bolluk ve cömertliği karşısında, insanın özellikle yarattığı nesneler olarak sanatın konmasını önerirler” (Lynton, 2015, s.306) ifadesiyle sınırını genişletmektedir.

Amerikalı sanatçılar tarafından endüstriyel malzemelerden dizi dizi geometrik strüktürlerin üretildiği 1960’ların ortalarından itibaren üç boyutlu şekilde üretimler sergilenmiş ve bu şekilde ki yalın halleri yeterli olup başka formlar, temalara gereksinim duyulmamıştır (Phillips, 2016). Yapıtlarında kullandıkları gündelik nesneler, tuğla, sunta, kontplak, alüminyum, çelik, fiberglas, pleksiglas, floresan gibi yapı-endüstri malzemelerinin kullanım şekilleri onları resim veya heykel gibi alanlar içinde bırakmamıştır. Her bir sanatçı nesnelerle kurgulamalar düzenleyerek heykel gibi biçimlerin dışında farklı bir biçim arayışına girmiştir (Antmen, 2019). 1965 yılında anlayışın uygulayıcılarından biri olan Donald Judd’un kaleme aldığı ‘Özgül Nesneler (Specific Objects) isimli makalesinden sonra kabul edilir hale gelen ve bu yazısında bir dizi minimalist sanatçıyı da değerlendiren Judd; “bir yapıt için birçok şeye bakmak, karşılaştırmak, tek tek çözümlemek, üzerinde düşünmek gerekmez. İlginç olan bütün olarak nesne, bütün olarak onun niteliğidir...biçim, imge, renk ve yüzey tektir, kısmi ve dağınık değildir. Nötr veya ılımlı alanlar veya bölümler, bağlantılar veya geçiş alanları yoktur” (Phillips, 2016, s.96). Bu kapsamda bir görsel dil yaratan Judd, inşa ettiği yapılarda başka bir şey ile bağlantısı olmayan, tek başlarına birer nesne yapıları yaratarak, herhangi bir görsel sanat alanına resim veya heykel olarak nitelendirilmemesi içinde ‘özgül nesneler’ adını vermiştir (Görsel 70). Robert Morris, Carl Andre, Dan Flavin, Eve Hesse, Richard Serra, Frank Stella, Sol Lewitt gibi sanatçıların yapıtlarında “mimetik, simgesel veya ifadeci işlevlerden yoksunluğu, minimalizm etiketine yol açtı” (Phillips, 2016, s.97). Yapıtlardaki benzer biçimde indirgenmiş geometrik formlar, sıradan malzemelerden oluşan yapılar ve kendi kendini açıklayabilen düzenlemeler için kullandıkları yalın ve kesin biçimlerin yer aldığı görsellik minimalist sanat olarak tanımlanmıştır.

"Floresan ışıklarla mekân düzenlemeleri gerçekleştiren Dan Flavin(1933-1996), tekrar edilen geometrik birimlerin mekândaki bütüncül algısına odaklanan Donald Judd (1928-1994), büyük metal levhaları mekânın kendisini yeniden tanımlamak, mekân içinde insana kendi fiziksel varlığını hissettirmek üzere yerleştiren Richard Serra (1939-), sanatını keskin bir biçimsel sadeliğe indirgeyerek ve zihinsel tasarım sürecine tabi tutarak geometri olgusunu mekânda algılanabilir kılan Sol LeWitt (1928-), malzemeyi 'mekânı yontmak' için kullanan, mekân değiştiğinde yapıtları da dönüşen Robert Morris (1931-) gibi sanatçılar, Minimalizmin başlı başına bir akım olarak benimsenmesinde etkili olurken, 1960'li yıllardan itibaren enstalasyon gibi sanatsal pratiklerin şekillenmesinde de rol oynamışlardır. Ortak noktalarına karşın sanatçıların kendi özgün yaklaşımlarıyla yoğun bir çeşitliliği içeren Minimalizm, 1970'lere uzanan süreçte özellikle ABD'de pek çok sanatçının paylaştığı bir eğilim haline gelmiştir. Minimalizmin katı biçimciliği yerine daha serbest bir biçimselliği yeğleyen, el becerisini Minimalistler ölçüsünde dışlamayan yaklaşımlar söz konusu olmuş; Robert Morris'in ya da Eva Hesse'in (1936-1970) bazı yapıtları, "geç Minimalist" bir tavrın ifadesi olarak görülmüştür" (Antmen, 2019, s.185).



Görsel 70. Donald Judd, Untitled, 1980 (Ekiz &Kaya, 2018, s.22).

Salt yalınlıkla, minimalist bir estetikle farklı yüzeylerden yaratılan eserler bir çok hareketin arasındaki sınırı ortadan kaldırmıştır. Vladimir Tatlin'in konstrüksiyonları ve

Marcel Duchamp'ın hazır nesnelerindeki en yalın halleri minimalist yaklaşımın benzer biçimsel özellikler taşıdığını söylemek mümkündür. Temel farklılıklar içerisinde kişisel dışavurumu reddederek seri üretilmiş nesneleri soyutlanmış bir biçimde düzenlenmiş, mekanı yaratmak yerine işe dahil edilmiş ve heykeli yansıtacak her türlü müdahaleyi reddederek yaratım süreçlerini ilerletmişlerdir. Sade geometrik biçimselliği ile “ne görüyorsan odur; ötesi yoktur” (Antmen, 2019, s.181) söylemini güçlendirmişlerdir.

“Minimalizmin ‘spesifik nesne’si, ne resim ne de heykel olarak yeni bir sanatsal kategori önerisi getirirken, tarihsel süreçte öncesiz değildir; sanatçıları da bunun farkındadır. Sanat nesnesinin salt kendiliği içinde algılanmasına yönelik tavrıyla Maleviç’e göndermede bulunurken, endüstriyel malzemeyi ham haliyle kullanmak ve göstermek, malzemeyi kendinden başka bir şeymiş gibi sunmaktan kaçınmak ve ‘biçimi belirleyen işlevdir’ söylemini, ‘beğenilerimizi şekillendiren gereksinimlerimizdir’ gibi bir söyleme dönüştürmekle minimalistler, Rus Konstrüktivistlerinin yolundan ilerlediklerini ortaya koymuşlardır. Biçimsel benzerliklerine ve hazır malzeme kullanımına yönelik ilgilerine karşın sanatı, işlevsel tasarıma yönelik bir deney olarak görmemeleri minimalistleri konstrüktivistlerden ayıran başlıca özellik olarak görünürken, hazır-nesneyi sanat-karşıtı bir tavrın ifadesi olarak kullanmamaları duchamp’la aralarına belirgin bir mesafe koyar” (Antmen,2019, s.183-184).

Günümüz görsel kültür evreninde yeni tasarım anlayışlarıyla görsel imgelerin ağırlıkta olduğu, sade, yalın bir şekilde iletiyi hızlı aktaracak ve anlamayı kolaylaştıracak çözümlerin gerekliliği bilinmektedir. Grafik tasarım ve görsel iletişim alanlarında da temel gayenin mesajı en hızlı şekilde veya problem durumuna ekonomik bir çözüm sunması gerektiği göz önünde bulundurulursa, minimalist anlayışın bunu karşılayabileceği görülür. Çünkü görsel iletişim evrensel bir nitelik taşımaktadır ve bu niteliği yakalayabilmek adına grafik tasarım evreninde öznellik yaratabilecek imgelerde uzak durulması gerektiği söylenir. Bu kapsamda minimalist anlayışın problem durumunun veya düşüncenin, biçim, çizgi, renk, doku gibi tasarım elemanlarından minimum kullanarak çok şey aktarma gayesi ile tasarımı oluşturma ve oluşturulan biçimin en basit ve yalın bir geometrik forma indirgemesi araştırmaya konu olan kelime, kavram, terim gibi unsurların grafik tasarım alanı içerisinde görsel iletişim ilkelerini ve minimalist anlayışı göz önünde bulundurularak aktarmayı hedeflemektedir.

“Grafik tasarımda Minimalizm, köklerini kübizmden başlayarak Konstrüktivizm, Süprematizm, De Stijl, Bauhaus, Yeni Tipografi ve Modernizm dönemlerinden alır ve Uluslararası Tipografik Stil ile doruk noktasına ulaşır. 1950’lerde ortaya çıkan Uluslararası Tipografik Stil, tasarımda grid kullanımı, geometrik formlar, serifsiz yazı karakterleri ile grafik tasarımda Minimalizmin en yoğun görüldüğü akımdır. Akımın önemli bir özelliği de tasarımcının tarafsız olması gerektiği ve tasarımın tüm öznel içerikten arınması, saf mesajı iletmesi gerekliliğini savunmuş olmasıdır. Minimalist yaklaşımda ilk akla gelen markalardan biri şüphesiz Apple’dır. Günümüz grafik tasarımında Minimalizm, 2013 yılında Apple’ın mobil cihazları için sunduğu yeni arayüz tasarımları ile ortaya çıkan ve özellikle illüstrasyon, logo tasarımı ve grafik kullanıcı arayüzü tasarımı alanlarında kendini gösteren düz tasarım (flat design) akımı ile yeniden canlanmış ve pek çok marka ve tasarımcı tarafından benimsenmiştir” (Çeken & Ersan, 2019, s.2-3).

“Fikirler düşüncelerin sadeleştirilmiş halidir”

Pierre Mendell

2.4. FiloGrafik(PhiloGraphic)

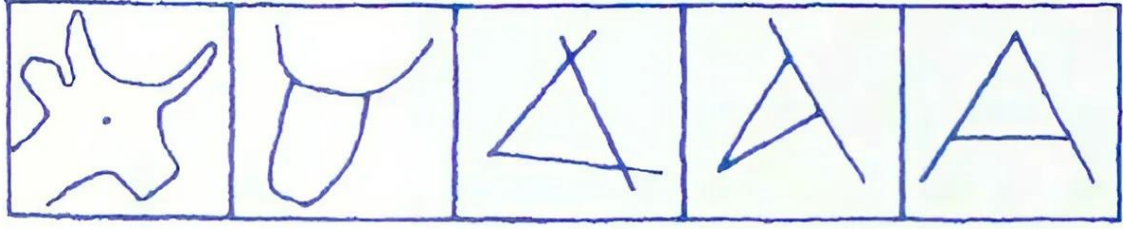
2.4.1. Kelimelerden Görsellere

İnsanlığın tarih boyunca kullandığı ifade biçimlerinin çoğu gündelik ve düşünsel nesnelerin belirtilmesinde kolaylıklar sağlamıştır. Görsel ile var olan serüven yaklaşık M.Ö 15000 öncesine dayandırılır. Mağara yüzeyinden, resimsel simgelere, salt simgelerden dönüşen alfabeye kadar ifade biçiminin değişmeyen unsuru olarak sembolik ve simgesel elemanlar kabul edilmektedir. Görsel evrenin bir parçası olan işaret, sembol, piktogramlar çağrışım yoluyla görsel iletişim unsuruna dönüşmektedir. Tüm o sadelikten günümüzde görsellerin hiçbir yerde eksik kalmadığı imgeler dünyasında aktarımın karmaşık hale dönüştüğü görülmektedir. Nigel Holmes “günümüzde iletişimin belki de hiç olmadığı kadar karmaşık hale dönüştüğünü” (aktaran Uçar, 2016, s.73) ifade eder. Yüzyıllardır kolayca öğrenilebilen, akılda kalıcı okunabilecek uluslararası, evrensel bir görsel dil oluşturma çabaları halen varlığını sürdürmektedir.

Simgelerin tarihin farklı dönemlerinde ve farklı kültürlerde yer almasına rağmen genel olarak her kültürde aynı anlamda kullanıldığı bilinmektedir. Maden (aktaran Yazar & Çeçen, 2018, s.557) bu durumu sembolün yazıya dönüşmesi (Şekil 29) noktasında;

“öküz insanın evcilleştirdiği en güçlü yaratıklardan biri, gücü anlatmak için başının biçimini kullandı insan. Üçgenimsi bir biçimi, Akatça ‘alp’ Akdeniz yöresindeki toplumların hepsinde ortak bir sözcük öküz. Fenikeli aldı bu üçgene ‘alf’ dedi, İbrani aldı ‘alef’ dedi, Arap aldı ‘elif’ dedi, Yunan aldı ‘alfa’ dedi, öküzün ya da gücün simgesi olan üçgen zamanla A harfine dönüştü”.

Bu noktada yazılı ve sözlü bir anlatım için oluşturulan dili sembolize eden işaretler olsa da çok uluslu ve küreselleşmiş dünyada yazınsal dili aşan bilgilerin aktarımını kolaylaştıracak yeni sistemlerin varlığı önem kazanmaktadır. Bu yüzden sosyologlar, uzmanlar, grafik tasarımcılar yirminci yüzyıldan beri ortak bir görsel dil oluşturma arayışındalar. Bilginin çoğalması ve hızlı tüketiminin ortaya çıkardığı odaklanma sorunu da görsel elemanların önemini ortaya çıkartmıştır (Yazar & Çeçen, 2018). Buda grafik tasarım ve grafik iletişim alanları için araştırma ve deney alanını canlı tutmaktadır.



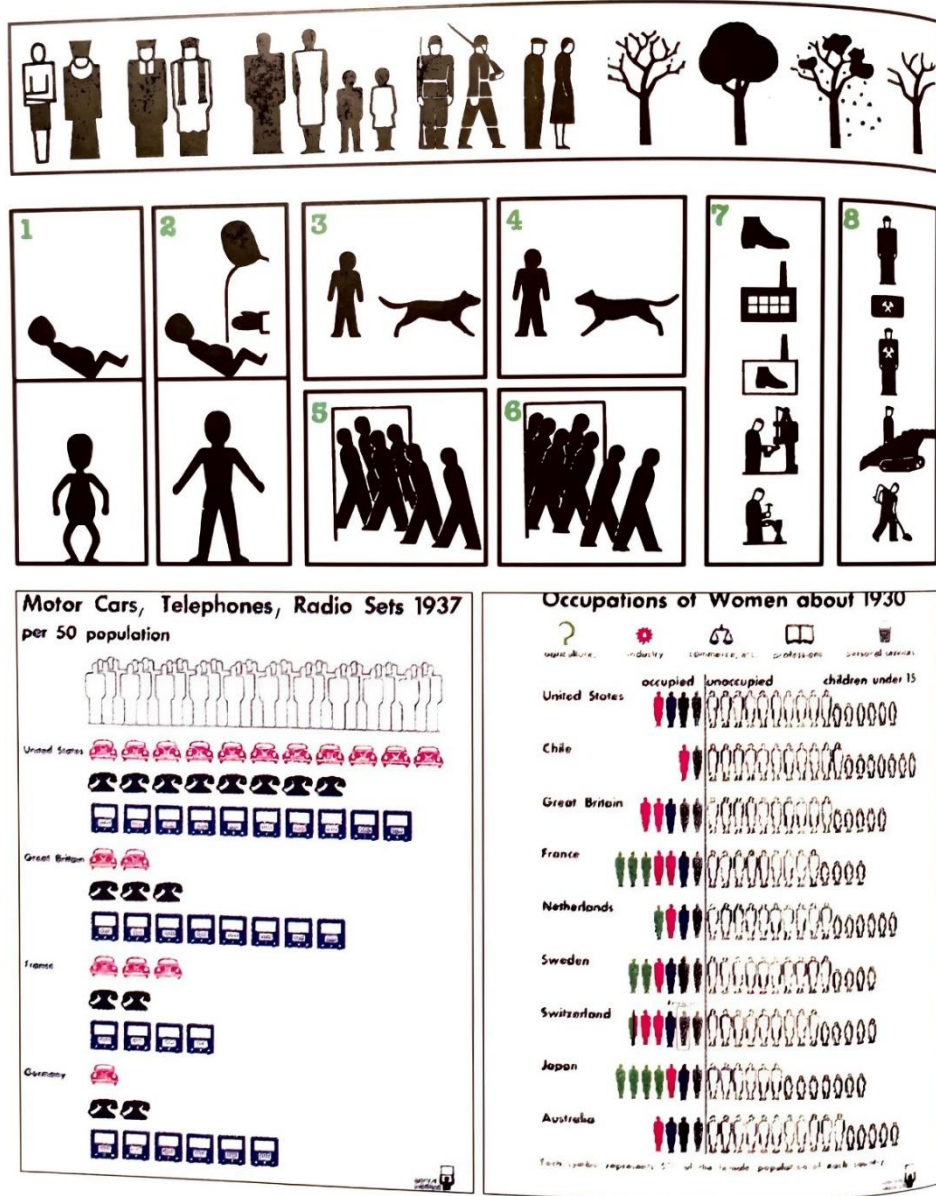
Şekil 29. Latin alfabesinde yer alan ‘A’ harfinin sembolik dönüşümü (aktaran Kuran, 2022, s.76).

İnsanlığın anlatıldığı büyük resimde önemli bir yer edinen görsel ve yazınsal veriler geçirdiği değişimlerle bugünlere kadar kullanılmıştır. Günümüzde iletişim anlamında, bilginin daha net ve hızlı algılanabilmesi için görsel ve yazının birleşiminden oluşan tekniklere dönüştürülmüştür. Tüm bu süreçlerde yaşanan teknolojik, sanat ve tasarım alanlarındaki ilerlemelerle birlikte görselleştirme yöntemleri çeşitlenmiştir. Bilginin açık, anlaşılır bir şekilde aktarılması, bilgi görselleştirme tekniklerinin çeşitlenmesini doğurmuştur. Bu doğrultuda en ilkel denemelerden günümüzdeki en modern iletişim yöntemlerine kadar yaşanan gelişmelerin yansımaları gözlenmektedir (Dedeoğlu & Nuhoğlu, 2021). Yaklaşık son yirmi yıldır temelde sayılara dayanan verilerin görselleştirilmesi sonucu görseller, görüntüler ve sembollerin yer aldığı günümüz, bir görsel çağ olarak tanımlanmaktadır. Yapılan araştırmalar da beyne yerleşen bilgilerin yüzde 75’sinden fazlasının görsel süreçler sonunda oluştuğunu ortaya koyuyor (Orhon, 2013). Birleşik Krallık’ta Enoch, McDonald, Jones, L, Jones, P.R ve Crabb (2019) tarafından duyular üzerine yapılan araştırmada; işitme, dokunma, koku ve tatma gibi diğer duyularla karşılaştırıldığında görmenin göreceli olarak genel kamuoyuna göre en değerli duyu olduğu yönündedir. Görsel kültür olgusunun etkililiğini arttırdığı yirminci yüzyıldan günümüze kadar yer edinen görme, bakma, izleme, gözetleme gibi eylemler okuma eylemini geride bırakmıştır. Bunun sonucu olarak gündelik yaşamın kolaylaştırılmasından akademik metinlerin diyagramlarla, infografiklerle aktarımı için görsel dil sistemlerinin yeniden tasarlandığı bilinmektedir.

“2. dünya savaşı sonrası dönemde, gelişmeye başlayan Enternasyonalizm ruhu (uluslararası olma eğilimi) ve artan ticaret kapasitesi, ulusal ticaret kuruluşlarının yerine, aynı anda birçok ülkede etkin olan çok uluslu şirketlerin doğmasına yol açmıştır. İletişim olanaklarının baş döndürücü bir hızla artması, dünyayı 'küresel bir köye dönüştürmüştür. Bu yeni şartlar farklı diller konuşan çeşitli ulusların anlaşabilmesi için işaret ve piktogramlardan oluşan yeni bir ortak iletişim dilini zorunlu kılmıştır. Bütün dünyaya yayılan temel kavramlar ve yaklaşımlar geliştirmiştir” (Bektaş, 1992, s. 135).

Alman felsefeci Baron Gottfried Wilhelm Von Leibnitz resimsel sembollerden oluşan evrensel bir dilin oluşturulmasından söz eder. İlerleyen süreçte Otto Neurath bu bağlama oturtulabilecek bir sembol dil özelliği taşıyan, Viyana Metodu olarak ta bilinen ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education(Uluslararası Resimsel Yazı Eğitimi Sistemi)) 1936 yılında adından söz etmiştir. Neurath öncülüğünde Viyana Sosyal ve Ekonomik müzesinde desteği ile Avusturya da başlayan bu sistem Gert Hints ve Augustin Tshinkel beraberliğinde sürdürülmüş ve ilk eskizlerin 1925'te ortaya çıkmasıyla stilize çizimler piktogramlar haline dönüşmüştür. Temel amaçları “detaylardan arındırılmış sembol ve işaretlerden başlı başına bir dil oluşturmak; kavramlara, nesnelere durum ve mekânlara açıklamalar getirmek ve görsel dili bir işaret dili olarak kullanmaktır” (MEB, 2012, s.10). Etkili ve hızlı bir iletişim için sözcüklerden bağımsız olarak anlaşılabilir evrensel bir görsel dil yaratma gayesi Neurath'ın “sözler ayrıştırıcı, görseller birleştirici” (Çalışkan & Kahraman, 2020, s.4) sözlerine yansımaktadır. Kendisi duygu, davranış ve bilgilerin temel düzeyde tüm insanlar tarafından anlaşılması için kavramlara ve nesnelere görsel imajlar yaratıp bunları basit grafiksel dile aktararak ortak semboller oluşturmayı hedeflemektedir (Uçar, 2016). Tasarlanan işaretlere ve temel amaca da bakıldığında ekibin sözcüksüz resimsel bir dil oluşturma çabaları günümüzde aktif olarak kullanılmıyor olsa da hayatın her alanında farklı biçimlerde görmek mümkündür. Özellikle bilgisayar ikonlarının temelini oluşturarak yazılım iletişimini uluslararası boyuta erıştirdiği bilinmektedir.

Görselde (Şekil 30) görüldüğü üzere piktografik özelliklere sahip grafiksel ISOTYPE örneklerinde 3 numaralı gitmek, 4 numaralı ise gelmek; 5'te içeri, 6'da dışarı gibi gündelik alanda yönlendirici özelliklerinin yanı sıra dil öğrenimi, temel fiil-sıfat gibi kelimelerin görselle hatırlanabilirliği artmaktadır. 1 ve 2 numaralı ISOTYPE'lerde Neurath afiş için kullanılacak ‘raşitizm’ hastalığının tedavili ve tedavisiz halini görselleştirmiştir (Görsel 30, 1-2). Geniş bir alana ortak paydada yayılanmamış olsa da piktografik bir görsel dil oluşturmada önemli bir yer edindi. Günümüzde kullanmıyor olsakta türevleri yaşamın her alanında yer edinmiş, özellikle bilgisayar ikonlarının temelini oluşturmuştur (Uçar, 2016).



Şekil 30. Otto Neurath tarafından tasarlanan ISOTYPE piktografaları (Uçar, 2016, s.78).

Günümüzde kullanılan yazınsal sembollerin kökeni başta piktograraflar olmak üzere ideogramlara dayanmaktadır. Kamusal semboller alanında büyük bir öneme sahip piktogramlar halen kullanılırken ISOTYPE sistemi pek tercih edilmemektedir. Gündelik yaşamın içerisinde yer alan havaalanları, olimpiyat dalları, karayolları gibi alanlarında yer alan işaretler Gernd Arntz'in ISOTYPE kapsamında yarattığı tasarımların uzantısıdır. 'Kelimesiz küresel bir dil' yaratmak amacıyla hareket eden Neurath, bilginin görsel yolla iletmenin farklı yollarından birini oluşturarak günümüz modern veri evreninde bilgi grafiği ve her türlü unsurun görselleştirebilmenin temelini oluşturmuştur (Çalışkan & Kahraman, 2020).

Diğer bir ismi Blissymbolics olan Semantografi, Avusturyalı Charles Bliss tarafından tasarlanan ideografik bir görsel bir iletişim dilidir. Blissymbolics İletişim Enstitüsünün 1975'te Toronto'da kurulmasıyla sistemli bir pratik kullanıma dahil oldu. Bu görsel sistemde (Şekil 31) her işaret kavramlara karşılık gelmektedir. Belirli eklentiler sayesinde kavramların fiil halleri'de yer almaktadır. Misal 'kalem' işaretine konulan '^' eklentisi işaret bütününü 'yazmak' fiiline dönüştürür. Ayrıca birden fazla farklı kavramlara denk düşen işaretlerin kullanılmasıyla da yeni bir kavram ortaya çıkartılmaktadır. Örneğin sandalye ve su işaretlerinin bir araya getirilmesi ile tuvalet anlamına dönüşmektedir. Günümüzde engelli (işitme, sağır-dilsiz) bireylerin eğitimlerinde kullanılmaktadır. İlerleyen süreçlerde Semantografi tasarımları birer font haline getirilip bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Bu sayede daha etkin ve yaygın bir iletişim için bilgisayar tuşları ile yazılabilir hale getirildi (Uçar, 2016).

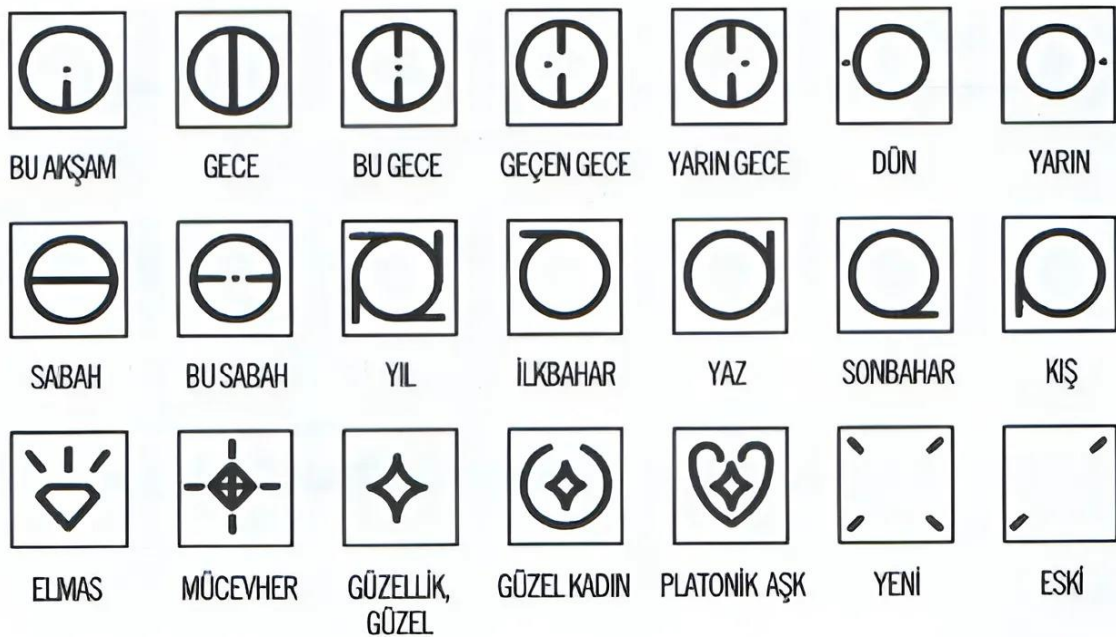


Şekil 31. Semantografi sembol sistemi, Charles Bliss, 1975 (MEB, 2012. s. 11).

Biçim, ses ve ifadenin bileşiminden oluşturulan Locos sistemi en önemli evrensel iletişim projesi olarak görülmektedir. 1972 yılında Japon grafik tasarımcısı Yukio Oto tarafından tasarlanmış ve Oto, Çince kökenli bir kavramyazı (ideogram) olan Kanji'nin temelleri üzerine inşa etmiştir. Geometrik yapıda 18 temel işareti (Şekil 32) olup bu işaretler farklı kombinasyonlarla çoğaltılmaktadır. Bu kombinasyon sonucu bileşim kuralları çerçevesinde 364 Locos sembolü türetilir. Bu sayede anlaşılabilirliği, kısa sürede öğrenilmesi, kolay akılda kalıcılığı ile üst düzeydedir (Uçar, 2016).

“Locos karesinin içinde, sol tarafta konumlanan nokta geçmiş, sağ taraftaki nokta ise gelecek ile ilgilidir. Örneğin yapmak fiili karenin ortasında yer alan düz bir çizgi ile belirtilmiştir, aynı çizgi sol tarafında bir nokta ile birleştiğinde geçmiş zaman(yaptı), sağ tarafında bir çizgi ile birleştiğinde ise gelecek zaman(yapacak) anlamına gelir. Eşittir işareti aynı anlamı içermek, bir şeyi tanımlamak için kullanılır. Bu yaklaşımı bir kez kavrayan, diğer bileşimlerde pek zorlanmadan anlayabilir. Örneğin eşittir işareti ve göz bileşimi bu bir gözdür anlamı taşıırken, eşittir işareti karenin soluna kaydırılarak yazılırsa zaman değiştirilir ve bu bir ‘gözdü’ anlamı taşır” (Uçar, 2016, s.84).

Kare, sembollerin yerleştirilmesine göre anlamı dönüştürmektedir. Asıl anlam orta sırada yer alırken üst ve alt kısımlar zarf-sıfatları barındırır. Asıl anlamın ortada yer olması hızlıca algılanması ve anlaşılması açısından önemlidir.



Şekil 32. Temel Locos işaretleri (Meb, 2012, s.13).

Bir sembolün kabul edilişi ve yayılışı toplumlarda hemfikir olma ve birlikte karar verme olayına dayanır. 1958 yılında Gerald Holtem tarafından ‘Nükleer silahsızlanmaya’ karşı tasarlanan ‘Barış Sembolü’ Uluslararası bir nitelik kazanarak nerdeyse tüm kıtalarda, kültürlerde, dillerde, inançlarda kullanılacak kadar ortak bir anlama dönüşmüştür. Tasarımı

denizcilikte kullanılan Semafor alfabesinin ‘N’ dik bir şekilde duran her iki elini sağa-sola açmış şekil) ve ‘D’(dik duran figürün bir elini kaldırması şekli) harflerine dayanmaktadır. Holtem’da Nükleer Silahsızlanma (Nuclear Disarmament) baş harfleri ile Dünya’yı yansıtan daire şeklini(Şekil 33) dahil ederek ‘tüm dünyada nükleer silahsızlanma’ kavramı uluslararası bir nitelik kazanmıştır (Uçar, 2016). Günümüzde halen ortak değerler ekseninde kullanılmakta olan bu sembol anlamını genişleterek insanları evrensel görsel bir dil yaratmaya çekmektedir.



Şekil 33. Barış Sembolü, Gerald Holtem, 1958 (Uçar, 2016, s.69).

Görsellik ve gözün, insanlığın, bilgi konularında yer almadığı hiçbir alan mevcut değildir. Tarih boyunca insanın genlerine işleyen görsellik, öğrenme eylemi gibi tutumların temelini oluşturmaktadır. İlk öğrenme kaynaklarının düzenlenişinde kitabın neredeyse bütünü görseller oluşturmaktadır (Uçar, 2016). Piaget’in gelişim evrelerinde ilk bebeklik yıllarından soyut dönem olarak isimlendirdiği lise dönemine kadar ki süreçte birçok öğrenme eylemi yoğun olarak görsellere dayanmaktadır. Hatta okul öncesi ve ilkokul çağı çocuklarında alfabe öğreniminde harf ile birlikte bir nesne görselinin kullanıldığı bilinmektedir. Popüler kültürün ve pop art hareketinin önemli isimlerinden Andy Warhol “hiç okumam, sadece resimlere bakarım” (Orhon, 2013, s.140) sözü yirminci yüzyılın son çeyreğinden günümüz dijital ekran evrenine kadar görselliğin ne kadar yaygınlaştığını görmek mümkündür.

Günümüz bilgi bombardımanında verilerin aktarılma yöntemi veya mecraları, bilginin öğrenilmesinde ya da aktarımında kolay anlaşılabilirliği ve akılda kalıcılığını belirleyen etmenlerdir. Diğer iletişim dallarına göre görsel iletişimin hızlı aktarılma özelliği

ve akılda kalıcılığı hemfikir olunan bir olgudur. John Berger (2020, s.7) de “görmek konuşmaktan önce gelir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir” söylemi ile görselliğin önemine vurgu yapmaktadır. Neredeyse her alanda karşılaşılan veri görselleştirme yöntemi sayesinde dil, din, ırk, eğitim düzeyi farkı gözetmeksizin bilginin öğrenilmesinde ve aktarımında eşitlikçi bir yaklaşım gözetir. İnsanlığın var olduğu günden bu yana yaşamda hiç olmadığı kadar görsel unsurlar yer alması, gündelik yaşamın çoğu alanında ayrılmaz bir parça haline gelen ekranlar öğrenmede görsel ve görselleştirmenin önemini arttırmıştır.

2.4.2. FiloGrafik (PhiloGraphic)

FiloGrafik kavramı Felsefe (Philosophy) teriminde yer alan, ‘philo’ ve Grafik (graphic) teriminin kökenini oluşturan ‘grapy’ sözcüklerinin birleşmesinden oluşmaktadır. ‘Philo’ kelimesi ‘seven, sevgi’ anlamına gelirken, ‘graf’ kelimesi ‘çizmek, yazmak’ anlamına gelmektedir (Nişanyan, 2023). Ortaya atıldığı İngilizce literatüründe ‘PhiloGraphic’ İspanyolca ‘Filogrâficos’ olarak geçmektedir. Temelinde yazınsal değerlerin olduğu Felsefe disiplini ile temelinin ideogram, piktogram gibi görsel temelli elemanların oluşturduğu grafik disiplininin bir araya gelmesiyle oluşturulan FiloGrafik (PhiloGraphic) kavramı “felsefî kavramların temel form öğeleri, temel grafikler ve piktogramlar yoluyla basit, sade, minimalist bir tarzda görselleştirilmesi ve mesajın duyarlılığı çerçevesinde renk kullanımıyla temsil edilmesi” (Jae-Hyung, K & Hyun-Kyung C, 2018) olarak tanımlanabilir. Grafik tasarım aracılığıyla felsefî kavramların sade, anlaşılır bir biçimde görsel bir iletişim unsuru olarak dönüştürülmesini kapsamaktadır. Bu doğrultuda “...tasarım karmaşadan sadelik çıkartma sanatıdır. Karmaşa deyince aklınıza sadece görsel bir karmaşıklık gelsin. Soyut kavramları da sadeleştirebilirsiniz. Fikirleri görselleştirmekten bahsediyorum. Felsefeyle grafiği buluşturmak..” (Özcan, 2016) ifadesi felsefenin karmaşık dünyası ile tasarımın sadelik yaratabilme gücünün bir araya gelmesiyle binlerce sayfada anlatılacak felsefî bir kavramın ‘PhiloGraphic’ anlayışıyla sade ve öz bir anlatım oluşturabileceğini aktarmaktadır.

Yapılan geniş çaplı literatür araştırması sonucunda ‘PhiloGraphic’ kelimesinin, teze konu olan anlam ve kullanım kapsamı dışında birkaç yerde kullanıldığı tespit edilmiştir. 1994 yılında Cervantes: Amerika Cervantes Topluluğu Bülten Dergisinde (Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of Amerika) Geoffrey L. Stagg(1994, s.15) tarafından yayınlanan ‘La Galatea’nın kompozisyonu ve revizyonu (The composition and revision of

La Galatea) isimli yazıda ilk olarak geçtiği saptanmıştır. Yazıda Miguel de Cervantes tarafından yazılan pastoral romanı olan La Galatea kitabının içeriğine dair şu cümle geçmekte; “...bunun tersine, I’den III’e kadar olan kitapların PhiloGraphic içeriği Gil Polo ve Costiglione tarafından sağlanmaktadır”. Buradaki kullanım amacı tam olarak net aktarılmamış olsa da metinde ‘PhiloGraphic’ terimi kitaplardaki içeriğe katkıda bulunan felsefi ve edebi unsurları içerdiği anlaşılmaktadır (Stagg G.L, 1994). Genel olarak bilimsel literatürde yaygın olarak bilinen bir terim olmamasıyla beraber makalenin bağlamında kullanılan özel bir terim olduğunu ifade etmek mümkündür. Metne göre ‘PhiloGraphic’ terimi Rönesans dönemindeki felsefi doktrinleri ve bu doktrinlerin eserlerdeki yansımalarını kapsayan bir kavram olarak kullanılmaktadır. Bu kapsamda Rönesans döneminde toplumsal yaşamda gerçekleşen aşk, insan davranışı ve teorik kavramlar ile pratik uygulama arasındaki etkileşime dair felsefi ve teorik yönleri ifade eder (Flavia G, 2020).

Lee’nin (2020) doktora tezinde ele aldığı konu kapsamında bakıldığında ‘PhiloGraphic’ diyagramları analiz etmede kullanıldığı görülmektedir. Filoloji (Philology) dalının metinlerin filolojisine benzer şekilde ‘PhiloGraphic’ alanı da geçmişten bugüne gelen diyagramların izini sürme ve arketipsel diyagramları yeniden oluşturma girişimini ifade etmesi için kullanılmıştır. Metinde yazarların görsel ajansının analiz edilmesinin, farklı el yazmalarındaki diyagramların karşılaştırılmasını ve diyagramların niteliklerinin ve özelliklerinin gözden geçirilerek yeniden oluşturmak hedeflenmiştir. Bu bağlamda metinde ‘PhiloGraphic’, özellikle Öklid’in Öğeleri gibi eski matematik eserleri bağlamında diyagramların aktarımının incelenmesi ve analizi olarak tanımlanmıştır. Diyagramlarda zaman içinde meydana gelen değişikliklerin izini sürmeyi, arketipsel diyagramları yeniden yapılandırmayı ve bu diyagramları kopyalayıp ileten yazarların görsel unsurlarını anlamayı içerir. Lee’nin ‘PhiloGraphic’yi kullanma amacı, tıpkı filolojinin metinsel bilgilerin aktarımını incelemesi gibi, diyagramların nasıl yorumlandığına, kopyalandığına ve aktarıldığına ışık tutmayı amaçlamaktadır.

Tasarım olgusu, herhangi bir markanın veya nesnenin basitleştirilerek kullanılması olarak yorumlanabilir (İlğan, 2013). PhiloGraphic, grafikleri ve felsefeyi bünyesinde barındıran, karmaşık kavramların karmaşık olmayan şekillerle görsel bir dil yaratan 1987 doğumlu Katalan tasarımcı Genís Carreras tarafından ortaya atılmıştır (Pavlakı, 2013). 2013 yılında yayınladığı ‘Filografi: Basit Şekillerde büyük fikirler (Philographics: Big Ideas in Simple Shapes) isimli kitapta yer alan poster tasarımlarında Felsefi teoriler sadece renk ve

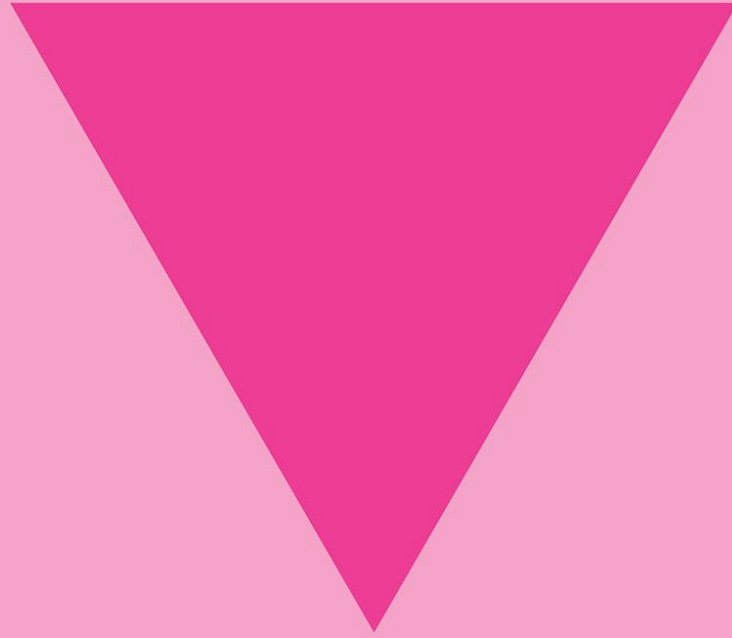
şekil kullanarak sade, minimalist anlayışla tasarlanmıştır. Suzanne Labarre (aktaran Pavlakı, 2013) tasarımlarına dair " Rölativizmin bulanık kavramını açıklamak için Standford Felsefe Ansiklopedisi'nin 28.250 kelimesini kullanmak gerekiyor. Genis Carreras'ın 32 kelimesi ve tek bir görseli gerekiyor. Bana sorarsanız metne bile ihtiyacı yok " ifadesi ile PhiloGraphic tasarımların etkililiğine vurgu yapar.

Felsefi teorilerin karmaşadan uzaklaştırarak özüne kadar sıyrıldığı PhiloGraphic poster tasarımları, lekesel bir değer yaratacak kadar az bir metinle birlikte çeşitli geometrik şekiller ve canlı renklerden oluşmakta, ortaya çıkan basit ama bir o kadar da etkili ve nitelikli görseller teorilerin özünü yansıtmaktadır. Sanat anlayışı olarak temelinde minimalist bir anlayışı barındıran İsviçre grafik tasarım anlayışını yansıtan biçimsellikte kurulmuştur (İlaga, 2013). Felsefi kavramlar gibi karmaşık ve derin özelliklere sahip teorilerin aktarımında zorlanan herkes için gündelik yaşamdan eğitim kurumlarına kadar yardımcı bir öğretim materyali olma özelliğine sahiptir. Tasarımcı Carreras oluşturduğu minimalist görsellere dair;

"Amaç, felsefeyi görsel olarak iletmek için, bazen metaforları göstererek, bazen de mevcut sembolleri yeniden icat ederek yeni bir dil yaratmaktır. 'Eğlenceli kısımlardan biri de her şeklin çok farklı şekillerde yorumlanabilmesi. Yani bazı insanlar Hedonizm'in(Görsel 71) pembe üçgenini eşcinsellikle ilişkilendirirken, diğerleri kadın anatomisinin bir kısmını görüyor. Ancak kesin olan bir şey var: Koleksiyonun tamamına bir bütün olarak baktığınızda her şey son derece mantıklı geliyor!" (aktaran Pavlakı, 2013) ifadesi ile aktarmaktadır.

Hedonism.

The ethical position that pleasure is the ultimate goal and greatest good, and should be the central aim of all decisions made.



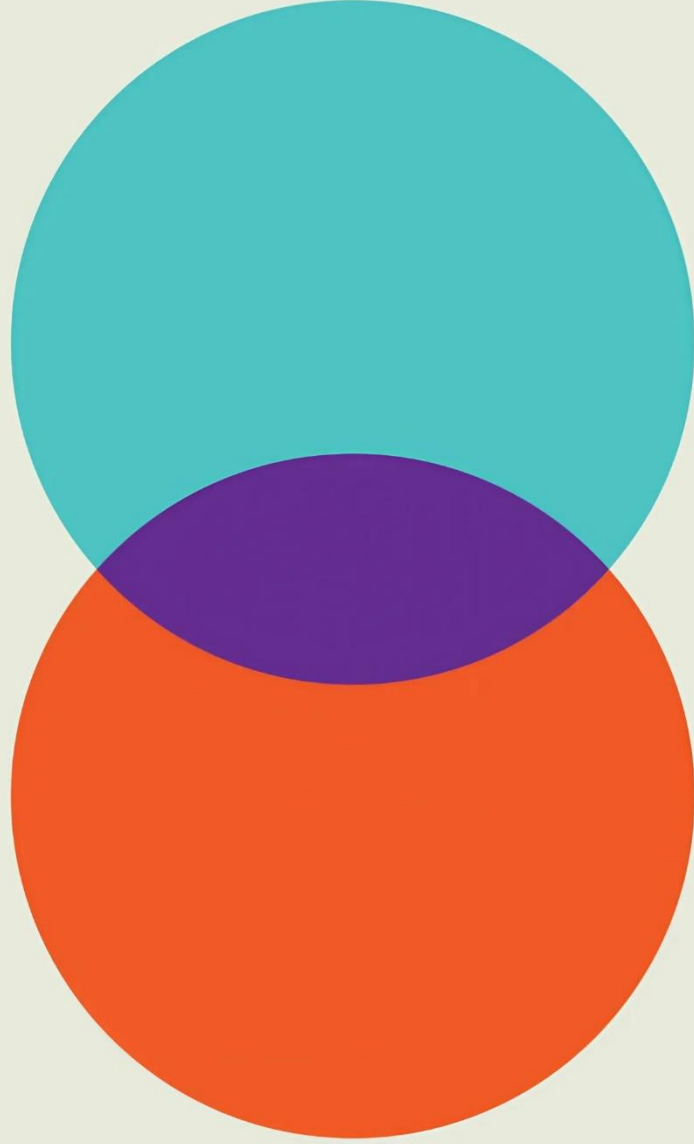
Görsel 71. Genis Carreras, 'Hedonizm' (Hazcılık) poster tasarımı, (Pavlakı, 2013)

Büyük fikirleri basit şekillerle açıklama amacı taşıyan PhiloGraphic, bu amaç doğrultusunda felsefe ve grafik tasarım dünyasını görsel bir iletişim unsuru yaratmak için birleştirmeyi hedeflemektedir. Başta Düalizm (Dualism) (Görsel 72), Özgür İrade (Free Will), Varoluşçuluk (Existentialism), İdealizm (Idealism) gibi teorileri şekil ve renk kullanarak tasarlamıştır. Tasarımların biçimselliğinde geometrik şekiller, renkler ve teorinin kısa bir tanımının lekesel bir değer oluşturacak şekilde yüzeyde yer alan elemanlardan oluşur (Carreras, 2017). Carreras tasarımları hakkında “çalışmalarım, etki yaratan karmaşık kavramları aktarmak için basit şekilleri ve renkleri birleştiriyor. Amacımız cesur ama anlamlı, taze ama zamansız, basit ama akıllı çözümler üretmek” (Carreras, 2021) ifadesini kullanır. Grafiksel piktogramlar ve formun temel unsurlarını kullanarak felsefi düşüncüyü temsil etmeyi amaçlamaktadır. Biçimsel olarak minimalist, sade bir tarz kullanılmış ve düşüncenin hassasiyetine göre renk tercihinde bulunulmuştur. Görsel tasarım aracılığıyla felsefi fikirlerin çift yönlü iletilmesini sağlamakla birlikte karmaşık gelen felsefenin grafiksel bir dil ile aktarımına olanak tanır. Bu, felsefi teorilerin görsel iletişim yoluyla çift yönlü algılanmasına olanak tanır ve felsefenin grafiksel bir iletişim diline dönüşmesini sağlar (Jae-Hyung, K. ve Hyun-Kyung C, 2018).

Türkiye’de kullanım alanına bakıldığında zaman kelime benzerliği olarak daha çok çivi, ip ve sultanın bir araya getirilmesi ile oluşturulan filografi sanatını çağırırsa da hem teknik bakımından hem de teorik olarak aralarında herhangi bir bağlantı bulunmamaktadır. İngiltere’de ‘dize sanatı, iplik sanatı’ anlamına gelen ‘string art’ olarak geçen filografi tekniği “bir yazı, desen veya resim elde etmek üzere genellikle tahta zemin üzerine çakılan çivilerin arasına ip gerilmesiyle” (Zariç, 2017 s.151) uygulanır. Yani ip sanatı, “bir tahta üzerindeki mandalların, bu mandalların arasına güzel bir şekil oluşturacak şekilde dizilmiş ipliklerle düzenlenmesidir” (Lebouthillier & Sajna, 2020, s.1). Tam tarihi ve çıkış yeri konusunda net bilgiler bulunmasa da Ortadoğu’da ortaya çıkıp Osmanlı döneminde rağbet görüldüğü söylenilir (İsmek, 2023). Görüldüğü üzere İngiltere’de ‘PhiloGraphic’ olarak geçen felsefi ve karmaşık teorilerin minimalist bir anlayışla grafik tasarım aracılığı ile görsel bir iletişim unsuru haline getirilen, ‘filografi’ ise İngiltere’de ‘string art’ kelimesi olarak geçen çivi ve ip yardımı ile sunta üzerine bir resim elde etme amacı ile kullanılan teknik ve amaç birbirlerinden ayrılmaktadır.

Dualism.

The conviction that all concepts within the world fundamentally consist of two contrasting qualities, such as good and evil, or body and mind.



Görsel 72. Genis Carreras, Dualizm(Dualism) poster tasarımı (Pavlakı, 2013).

3. YÖNTEM

Bu bölümde ‘Kavramdan Görsele: FiloGrafik (PhiloGraphic)’ başlıklı araştırma sürecinde faydalanan bilimsel araştırma yöntem ve tekniklerine yer verilmiştir. Araştırma kapsamında bahse konu olan problem durumu ve araştırmanın amacı çerçevesinde kaynak taramanın alt başlıklarından olan tekil tarama yöntemi kullanılmıştır. Tarama yöntemi, “geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan şey, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır” (Kıyıcı, 2019, s.134). Bu kapsamda araştırmanın kuramsal temellerinin yer aldığı kavramların oluşturulmasına ilişkin başta birincil kaynaklar olan kitaplar, ardından ihtiyaç durumuna göre diğer düzey aşamalarında olan dergiler, tezler, internet tabanlı kaynaklardan faydalanılmıştır.

3.1. Araştırma Modeli

Kaynak tarama yöntemi sonucunda ortaya koyulan kuramsal temellerin belirlenmesinden sonra betimsel analiz modeliyle ortaya koyulan ‘PhiloGraphic’ kavramı, temel dayanaklarının günümüz koşullarında gerekliliği ve uygulanabilirliği net ve anlaşılır bir biçimde ifade edilmektedir. Betimsel analiz “belirlenmiş bir konu dahilinde yapılan, yayınlanmış ya da yayınlanmamış, bütün çalışmaların ele alınıp eğilimlerinin ve araştırma sonuçlarının tanımlayıcı bir boyutta değerlendirilmesini içeren sistematik çalışmalardır” şeklinde tanımlanmaktadır (aktaran Ültay, Akyurt & Ültay, 2021, s.190). Bu doğrultuda çeşitli poster tasarımlarının PhiloGraphic (FiloGrafik) niteliklerine yönelik analizleri yapılmıştır. PhiloGraphic anlayışına benzer ortaya atılmış, bilginin görselleştirilmesine dair yapılan poster tasarımları incelenmiştir. PhiloGraphic tasarım anlayışının temelindeki minimum değer anlayışı ile minimalist üslup ve poster tasarımlarındaki özlük anlayışının uygulanabilirliği değerlendirilmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırma, bir görsel iletişim sanatı olan grafik tasarım evreninde yer alan bilginin görselleştirilmesi disiplinlerine alternatif oluşturabilecek PhiloGraphic poster tasarımları kapsamında gerçekleştirilmektedir. Evreni, görsel bir iletişim tasarımı kapsamında grafik

tasarım ve poster tasarımı oluştururken, örnekleme ise PhiloGraphic poster tasarımları ve türevleri oluşturmaktadır.

3.3. Verileri Toplama Araçları

Bu çalışmada uygulama sahası geniş olan grafik tasarım disiplini çatısı altında gerçekleşmiş sanat/tasarım hareketleri, görsel iletişim tasarım ürünlerinden poster tasarımları ve PhiloGraphic (FiloGrafik) olgusu hakkında gerekli bilgilerin edinmek için literatür taraması sonucunda kuramsal temel oluşturulmuştur. Bu süreçte ikincil kaynak ve ötesindeki düzeyde yer alan kaynaklar dizimleri sayılan Dergipark, Ulakbilge, YÖKTEZ, MEB (MEGEP), İDİL, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim fakülte yayınları, SCIRP, İSMEK, TDK ve İnternet tabanlı araçlar kullanılmıştır. Tüm aşamaların fikri mülkiyet, dürüstlük ve gerçeklik göz önünde bulundurularak metinlerden faydalanılmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada analiz aşamasında Türkiye’de daha önce PhiloGraphic (FiloGrafik) kavramı hakkında herhangi bir araştırma bulgusuna rastlanmadığından dolayı kavramı ilk ortaya atan Genis Carreras’ın PhiloGraphic tasarım anlayışı, minimalizm ve poster tasarımı çerçevesinde yapılmıştır.

4. BULGULAR

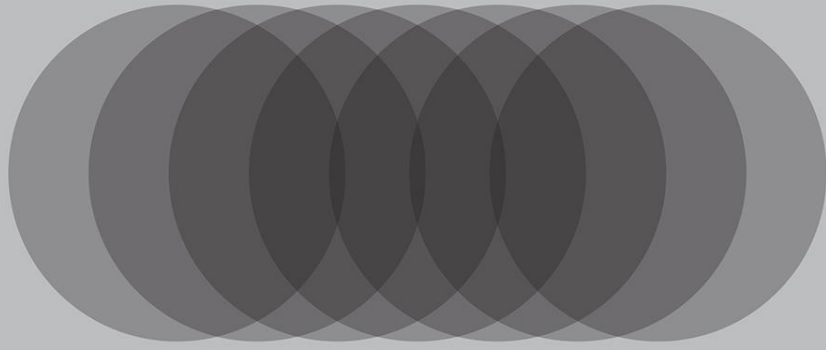
Bu bölümde araştırmanın amacına yönelik görsel bir iletişim tasarım aracı sayılan grafik tasarım ürünlerinden önemlilerinden biri olarak görülen poster tasarımlarına yer verilmektedir. Bu çalışmada Görsel bir iletişim olarak grafik tasarım, poster tasarımı ve bunların şekillendirilme biçimini oluşturan minimalizm sanat anlayışı incelenmiş ve bu kapsamda tasarlanan görsel dil örnekleri tespit edilip açıklanmaya çalışılmaktadır. Araştırmanın esas amacı olan PhiloGraphic (FiloGrafik) poster tasarım anlayışına destek olması amacı ile benzer poster tasarımları üreten tasarımcıların görselleştirme anlayışına özet mahiyetinde yer verildikten sonra araştırmanın esas amacı olan felsefi ve karmaşık kavramların görselleştirilmesi noktasında Genis Carreras tarafından oluşturulan PhiloGraphic anlayışı evreninde üretilen poster tasarımlarının incelenmesine ve bu doğrultuda poster tasarımının yer aldığı bir uygulama alanına yer verilmektedir.

4.1.Genis Carreras / PhiloGraphic (FiloGrafik)

Felsefe ve grafik tasarım disiplinlerinin bir araya getirilmesiyle oluşturulan ‘PhiloGraphic’ olgusu Genis Carreras tarafından kavramların/teorilerin ve gündelik karmaşık zor anlaşılan kelimelerin görselleştirilmesi temeli üzerine kurulduğu ifade edilmektedir (Jae-Hyung, K & Hyun-Kyung C, 2018). Grafik tasarım aracılığıyla görsel bir iletişime imkan sağlayan, minimal tasarım anlayışıyla poster tasarımının bir arada oluşturduğu sadelikle görselleştirilen kavramların temel form ve elemanlarına tasarım yüzeyleri üzerinde yer verildiği görülmektedir. Büyük fikirleri basit şekillerle açıklama amacı taşıyan ‘FiloGrafik’, bu amaç doğrultusunda felsefe ve grafik tasarım dünyasını görsel bir iletişim unsuru tasarlamak için birleştirmeyi hedeflemektedir. Tasarımın özünde var olan bir tür soyutlama becerisiyle karmaşık fikirleri sadeleştirmek, kalıcı hale getirmek için görsel bir dil ortaya çıkardığı ifade edilebilir.

Relativism.

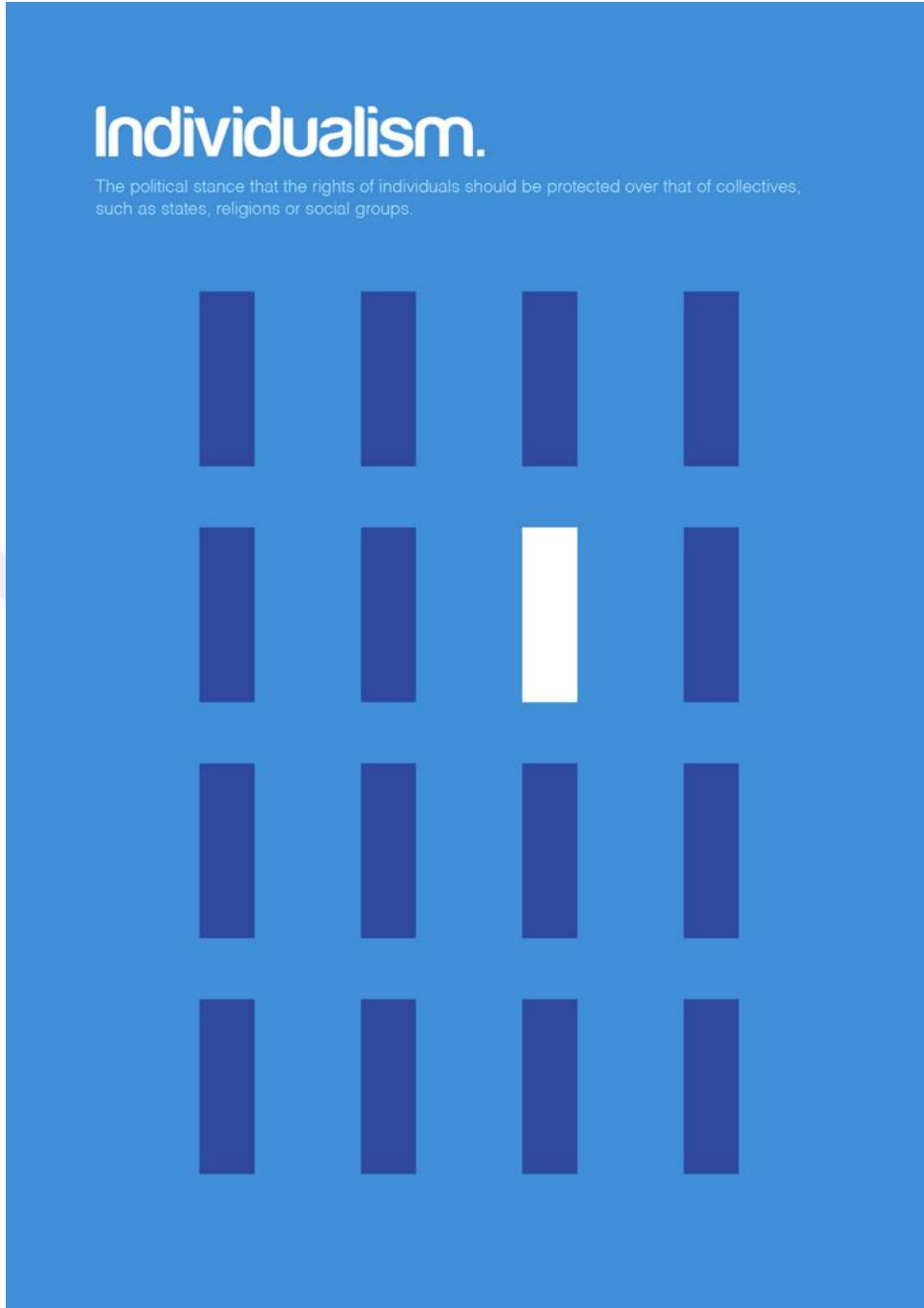
The assertion that no belief can be said to have absolute truth, having value only within a certain context or frame of reference.



Görsel 73. Genis Carreras, Görecilik (Relativism) poster tasarımı (Carreras, 2024).

Herkesin olaylara karşı bakış açısı farklı olabilmektedir. Doğru'nun ve gerçeğin kapsamında bağlantısız hareket noktalarından yola çıkarak benzer veya farklı kesişme noktalarında bir araya gelinebilmektedir. Yani gerçeklik ve bilginin bir şekilde ifade edildiği

söylenebilir. Bu görecelik insandan insana, zamandan zamana ve toplumdan topluma farklılık gösterebilen, felsefe tarihinde relativizm(görecelik) kavramı olarak ifade edilmektedir. Fransızca ‘relativisme’, İngilizcede ‘relativism’ kavramlarına karşılık kullanılan izafilik sözcüğü, “bütün bilgilerimizin bizzat bize, ölçülerimize ve duygularımıza göre göreceli olduğunu, bizim mutlak ve yekini (kesin) bilgiye ulaşamayacağımızı, bizim ancak fenomenleri ve onlar arasındaki ilişkileri bilebileceğimizi” (Bolay, 2009, s.148) aktaran felsefi bir teori olarak tanımlanmaktadır. Genis Carreras bu doğrultuda yüzey üzerinde şeffaf ve iç içe geçmiş geometrik bir şekil olan daire birimlerini kullanarak kavramı görselleştirmektedir. Çalışmada (Görsel 73) belli açılar çerçevesinde üst üste konumlandırılan daire birimlerinin farklı bir gerçeğin/doğrunun olabileceğini çağrıştırdığı söylenebilir. Bu anlatımı güçlendirmek adına bir görselin var olabilmesi için gerekli olan renk unsurunu kullanarak farklı değerlerle şeffaflık hissiyatını uyandırıp kavramın anlatımındaki geçişken göreceliği yansıtmaya çalıştığı ifade edebilir. Bu bağlamda dairelerin oluşturduğu şeffaflık yüzey üzerinde oluşabilecek monotonluğa bir hareket-ritim katarken arka planda kullanılan renk değeri ile dairelerin oluşturduğu değer uyumu tasarıma bütünlük kattığını görmek mümkündür. Carreras, birkaç tasarım ilke ve elemanı ile oluşturulan geometrik şekiller bütünlüğünü yüzeyin merkezine yerleştirerek vurguyu sağlamaya çalıştığı belirtilebilir. Ayrıca kavramı daha açıklayıcı hale getirmek ve tasarım ilkelerinden biri olan hareket unsurunu kullanmak için geometrik bir şekil olan görselin sol üst kısmında tipografik düzenlemeye yer vermektedir. Bu düzenlemenin kendi arasında oluşturduğu sözel hiyerarşi ritim ilkesini oluştururken lekesele bir değerde kullanımı da görsel ile tipografik düzenleme arasında ilişkisel bir bağ kurduğu görülmektedir. Böylece izleyici, tasarım yüzeyinde oluşturulan etkileşim sayesinde monotonluktan uzaklaşmaktadır. Bunun yanı sıra minimal tasarım anlayışının az elemanla pek çok şey aktarma düşüncesi ile poster tasarımlarında tercih edilen; minimum imge kullanımı, sözel unsurların az yer kaplaması, görsel imgenin büyük ölçekte kullanımı ve sözel/görsel unsurlar arasında açıklayıcı bir ilişkinin kurulması gibi önemli görülen noktaları tasarım yüzeyinin tamamında görebilmek mümkündür. Genis Carreras’ın birkaç bileşeni bir araya getirmesiyle betimleyici ifadeleri geride bırakıp sadeliğin ve boşluğun etkileyciliğini kullanarak sayfalarca anlatılabilecek ‘görecelik’ kavramını ‘FiloGrafik’ tasarım anlayışı ile minimal bir görsel ifade yorumuyla aktarmaya çalıştığı görülmektedir.



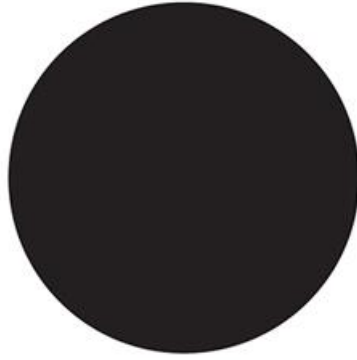
Görsel 74. Bireycilik(İndividualism) poster tasarımı. Genis Carreras (Carreras, 2024).

Tasarımcının çalışmaları arasında, diğer bir tasarım olarak geçmişe nazaran günümüzde her alanda ön plana çıkan bireyi yansıtan ‘bireycilik’ kavramı yer almaktadır. Bu kavram Fransızca ‘individualisme’, İngilizce de ‘individualism’ terimlerine karşılık kullanılan ‘ferdiyetçilik, ferdiye’ sözcüğüne dayandırılmaktadır. Bireycilik kavramının tanımlamasına genel bir perspektiften bakıldığında ontolojik açıdan, bireye ait olan her şeye ve hakiki gerçekliği teşkil etmesi, ahlaki ve siyasi açıdan bütün değerlerin temelini oluşturması ve sosyolojik açıdan, sosyal olayların biricik izahını oluşturması bakımından

ferde/ferdiye öncelik tanıyan bir olgu olduğu ifade edilebilir. Ayrıca toplumsal yapılaşmaların tümünde bireyin üstün değer taşıdığını, bireyin kısmi de olsa özgürlüğünü belirten ve kendi kendine yeterli benliği vurgulayan toplum ve siyasi felsefesi olarak da tanımlanabilmektedir (Bolay, 2009). Bu çerçevede Carreras'ın yüzeyin (Görsel 74) arka planında, bir görselin var olması için gerekli olan renk unsurunu, mavi skalası içinden tek bir değer kullanarak oluşturduğu görülmektedir. Kavramın anlatımını güçlendirmesi adına mavi renk tercih ederek kelimenin sonsuz özgürlüğünü çağrıştırdığı ifade edilebilir. Bunun yanı sıra ön planda yer verdiği ve neredeyse tasarım yüzeyinin çoğunluğuna hakim olan geometrik şekillerden bir bütünlük oluşturduğu görülmektedir. Geometrik şekillerden olan dikdörtgen birimini tercih ederek oluşturduğu görselde her bir dikdörtgenin bireyi yansıttığı ve bir arada yan yana konumlandırılmasının toplum algısını oluşturduğu söylenebilir. Tasarımcının, bir araya getirerek toplumluluk algısı oluşturduğu ve koyu bir renk değeri kullandığı dikdörtgen şekillerinden bir tanesini 'bireycilik' kavramının görsel anlamını güçlendirmek adına diğer dikdörtgen şekillerinin aksine beyaz renkte tercih etmesi bireyin toplumsal alandaki özgür oluşunu yansıtmaya çalıştığı söylenebilir. Genis Carreras bu şekilde oluşturduğu görseli yüzeyin çoğunluğunu kapsayacak şekilde konumlandırarak tasarım ilkelerinden olan vurguyu sağlamaktadır. Bu doğrultuda kavramın görsel bütünlüğünü güçlendirmek adına geometrik bir şekil olan dikdörtgen birimlerinden oluşturulan görselin sol üst kısmında tipografik düzenlemeye yer vererek yüzeyde hareketli bir alan oluşmasına katkı sağladığı belirtilebilir. Tasarımcı, bu düzenleme içinde kavramın ismine ve lekesele bir değerde tanımlanmasına yer vererek sözel bir hiyerarşi oluştururken aynı zamanda lekesele değer kullanımıyla görsel ile tipografik düzenleme arasındaki etkileşimi arttırdığı görülmektedir. Ayrıca minimum elemanla maksimum iletişim düşüncesiyle görselleştirmek istediği kavramın anlatımsal şekline göre yüzey üzerinde gereksiz gördüğü tüm ayrıntılardan kaçınıp tasarımda görselliği ön plana alarak ve minimum imgenin kullanıldığı söylemek mümkündür. Bu sayede kavramın görsel etkileyciliğinin arttığı ifade edilebilir. Tasarımcının 'bireycilik' kavramını karmaşıklıktan uzaklaştırma ve yüzeyi boşluğun hakimiyetine bırakma noktasında başvurduğu 'FiloGrafik' anlayışı sayesinde kavramın anlatımsal değerlerinin görselleştirildiği görülmektedir. Tasarım bütünlüğüne bakıldığında geometrik şekillerden oluşturulan görselin yüzeyin büyük çoğunluğuna hakim olması, tipografik düzenlemenin destekleyici nitelikte yerleştirilmesi ve tasarım ilke elemanlarından minimum şekilde istifade edilmesi poster tasarımı ve minimal tavrın izleyende boşluğun etkisiyle derin bir anlam oluşturabilmektedir.

Absolutism.

The position that within a particular school of thought, all different perspectives are either absolutely true or absolutely false.



Görsel 75. Genis Carreras, Mutlak(Absolutism) poster tasarımı (Carreras, 2024).

Genis Carreras'ın diğerk bir tasarımına konu olan kelime, hiçbir şart ve koşulda herhangi bir şeye bağılı olmaksızın var olan, Fransızca 'absolu', İngilizce 'absolute' kelimelerine karşılık gelen mutlak kavramı, "kendi kendine varolan, görelı olmayan, bağımsız, zorunlu, değışmez, kesin olan, sınırlanamayan. Tam ve yetkin olan. Varoluşu için kendisini tamamlayıcı şeylere ihtiyaç duymayan. Bağımsız olan. Tanrı. Çelişmeyen, kesin doğru olan yargı veya önerme. Ahlakta genel geçerli evrensel ve bağlayıcı olan. Bilgide nihai doğruluğı meydana getiren unsurların, bilgi türlerinin esas ilkelerinin sistemli ifadesinin karşılığı" olarak tanımlanmaktadır (Bolay, 2009, s.256). Türkçe'de sıkça kullanılan 'ilim bir nokta idi, cahiller onu çoğalttı' (akt.Özcan, 2016) sözünü anımsattığı söylenebilir. Bu bağlamda tasarımcının bu doğrultuda 'mutlak' kavramını yansıtmak için yüzeyin (Görsel 75) hakimiyetini tasarım elemanlarından olan boşluk unsuruna teslim ettiğı görölmektedir. Bu boşluk üzerine yerleştirilen geometrik şekil olan daire birimi 'ilim bir nokta idi' sözünü çağrıştırmasının yanı sıra kesin ve değışmez gibi anlamları görselleştirdiğı söylenebilir. Özellikle kavramın anlatımını güçlendireceğı düşünölen yapay bir renk olan siyah kullanarak değışmez tek gerçeklik algısını oluşturmaya çalışıldığı ifade edilebilir. Tek başına bir siyah noktanın yer aldığı görsel, tasarımın merkezinde konumlandırarak bütün odağı merkeze toplayıp tasarım ilkelerinden vurguyu gerçekleştirmektedir. Boşluğun monotonluğı içinde var olan geometrik şekle hareketlilik katması için görselin sol üst kısmında tipografik düzenlemeye yer verildiğı görölmektedir. Bu sayede yüzeyin çoğunluğına hakim olan boşluk ve vurguyu oluşturan geometrik şekil olan daire denkleminde ritmik bir hareket sağlamaktadır. Bunun yanı sıra tipografik düzenleme bünyesinde sözel bir hiyerarşı oluşturma adına kavramın ismi ve tanımlamasının farklı ölçülerle bir araya getirildiğini görmek mümkündür. Tasarımcı lekesel bir değere yer vererek görsel ile tipografik düzenleme arasında etkileşimi arttırmaya çalıştığı söylenebilir. Bu durum aynı zamanda yüzeyi monoton olmaktan kurtarıp farklı hareketlerle ilişkisel bir bağ kurarak etkileşimi arttırabildiğini ifade etmek mümkündür. Carreras'ın tasarımın ham maddesi olarak tanımlanabilen ilke ve elemanları armonik bir yapıda boşluğun hakimiyetine teslim etmesi kavramın (mutlak) görselliğini güçlendirmede önemli bir gerçeklik olduğu kabul edilebilir.

Eclecticism.

A conceptual approach that does not stick to a single paradigm or set of assumptions, but instead draws upon multiple theories or styles to gain a more varied or balanced insight into something.

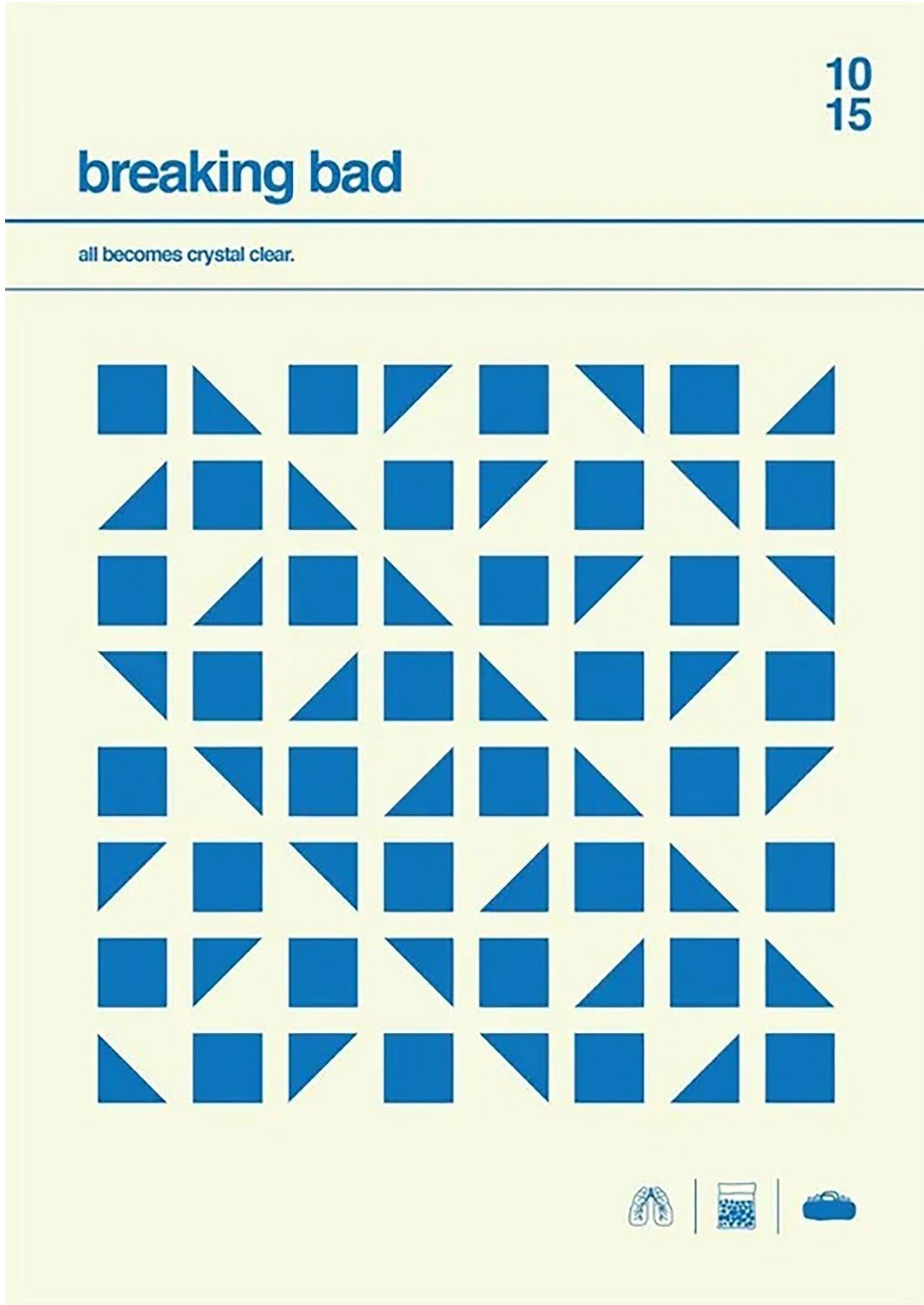


Görsel 76. Genis Carreras, Seçmecilik (Eclecticism) poster tasarımı (Carreras, 2023).

Tek bir dünya görüşü/düşüncesi veya tek bir olgunun var olmasının aksine birden fazla fikir ve teorinin bir araya getirilmesiyle oluşturulan yapıyı ifade eden seçmecilik kavramı, Fransızca ‘eclectisme’, İngilizce ‘eclecticism’ terimlerine karşılık kullanılmaktadır. Türkçe’de seçmecilik anlamına gelen kelime, “muhtelif ve hatta birbirine zıt sistemlerden seçerek, alıntılar yaparak çeşitli felsefi tezleri te’lif ederek yeni bir felsefi sistem meydana getirmek” şeklinde ifade edilmektedir (Bolay, 2009, s.307). Bir nevi insan zihninde var olan unsurların bir araya gelmesiyle oluşan felsefi sistemler olduğu belirtilebilir. Tasarımcının bu doğrultuda kavramın birden fazla fikrin bir araya getirilmesi anlamını yansıtmak adına geometrik şekillerden üçgen birimlerini yan yana konumlandırarak oluşturduğu daire şekliyle de bir araya gelişi ifade etmeye çalıştığını söylemek mümkündür. Carreras’ın bütünlük içerisinde oluşturduğu daire yapısında, kavramın anlamı çerçevesinde görsel ifadeyi daha güçlü hale getirmek adına bir görselin var olması için gerekli olan renk elemanını tercih ettiği görülmektedir. Bu sayede renk unsuru daire yapısına bir canlılık katarken farklı fikirleri çağrıştırdığı ifade edilebilir. Bu görsel düzenleme aynı zamanda birincil, ikincil ve tamamlayıcı renklerin formalize edildiği ve ‘renk çemberi’ olarak isimlendirilen yapıyı anımsattığı söylenebilir. Genis Carreras tasarım elemanlarından renk ve şekil unsurlarını bir bütünlük içerisinde tasarladığı imi yüzeyin merkezine yerleştirerek vurguyu sağlamaktadır. Ayrıca geometrik şekillerden odak noktasında yer alan görselin sol üst kısmında tipografik düzenlemeyle tasarım ilkelerinden hareket unsurunu işin içine dahil ederek tasarımın monoton olmasını engelleyip izleyicinin yüzey üzerinde gezinmesine olanak verdiğini ifade etmek mümkündür. Bunun yanı sıra tasarımda tipografik düzenleme içinde yer verdiği lekesel değerdeki tanımlama görsel ile tipografi arasında etkileşimi arttırdığı ve ilişkisel bir bağ kurduğu görülmektedir. Taraşımcı, görsel bir ifadenin dili/alfabetiği olan tasarım ilke ve elemanları minimum ve kreatif bir şekilde kullanarak görselleştirilen ‘seçmecilik’ kavramının metinsel tanımlamasındaki karmaşıklığın aksine minimal bir tarzda görselleştirebildiğini (Görsel 76 görmek mümkündür.

4.2. Matteo Civaschi / Shortology (Kısatoloji)

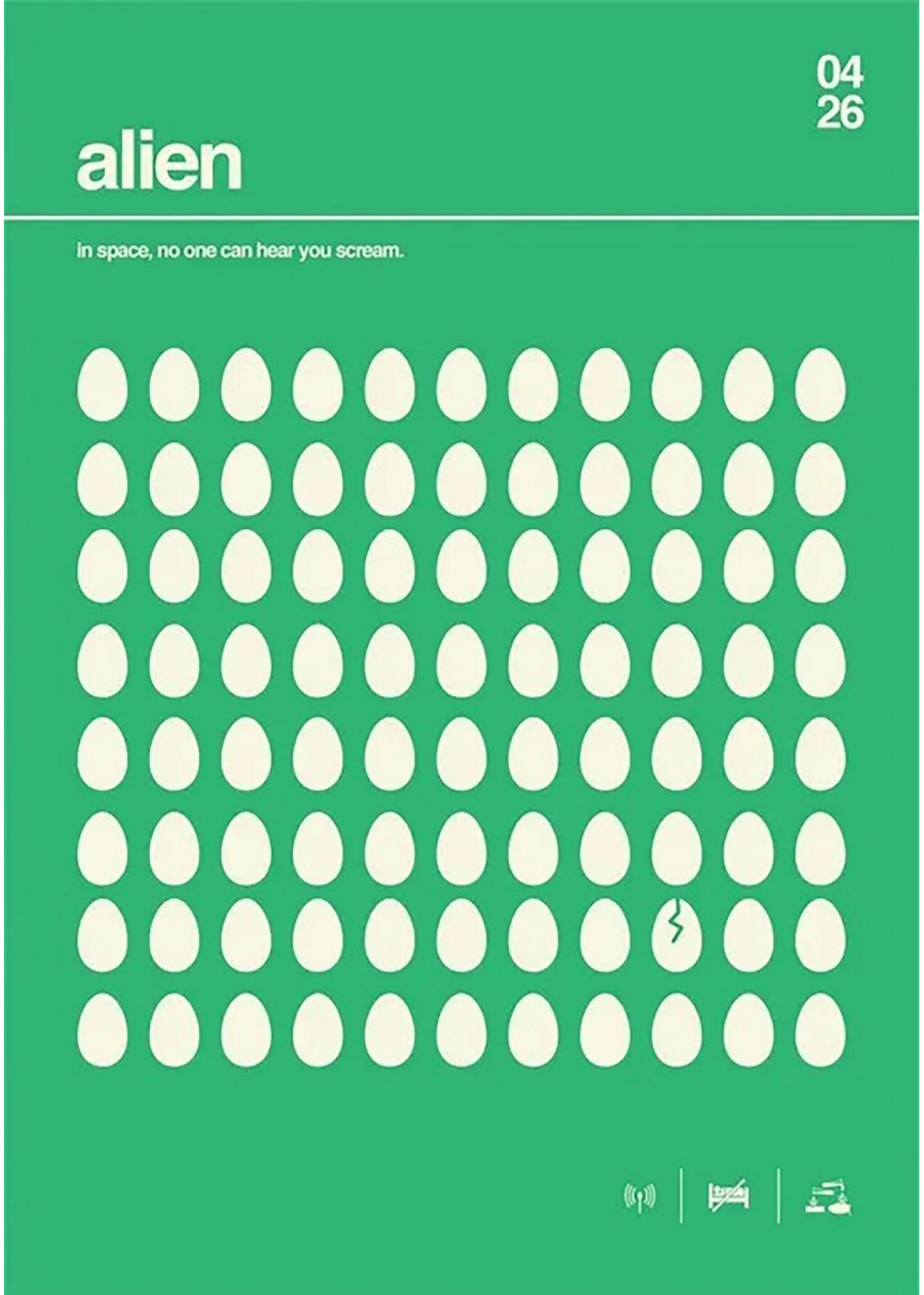
Matteo Civaschi 'Kısatoloji (Shortology)' adını verdiği teknikle filmlerin anlatımını renklere, şekillere ve ikonik niteliklere bölerek esas olana odaklanıp gereksiz olanı devre dışı bırakmaktadır (Pıva, 2018). İlk olarak 2012 yılında, ünlü karakterlerin yaşamları ve zamanlarını (Darth Vader'den Marie Antoinette ve İsa'ya kadar) minimal bir anlayışla poster serisini, izotip ve akış şemalarını andıran şekiller kullanarak ortaya çıkarttığı söylenilmektedir. Gianmarco Milesi ile birlikte yayınladığı 'Beş Saniyede Hayat: Kesinlikle Her Şeyin Kısa Hikayesi (Life in Five Seconds: the Short Story of Absolutely Everything)' isimli kitapla hem kurgusal hem de tarihi olayı, buluşu, harika yaşamı ve doğal dünyanın harikalarını/kültürel ikonları tüm gereksiz ayrıntıları ortadan kaldırarak minimal piktograflarla görselleştirmektedir. Tasarımlarında Beethoven'dan Banksy'ye; Çin Seddi'nden Berlin Duvarı'na bir çok gerçek yaşamın ve filmin izlerini görebilmek mümkündür (Popova,, 2023). Matteo Civaschi yeni dönem tasarımlarına yer verdiği 'Minimal Film: Grafik Tasarımla Yeniden Tasarlanan Sinematik Dünya (The Cinematic World Reimagined through Graphic Design)' isimli kitapla da gereksiz olanı ortadan kaldırarak esas olana odaklanması gerektiğini film afişlerinde görebilmek mümkündür. Şekil ve renkler ile büyük, küçük ekranın en ünlü başyapıtlarının olay örgüsünü ve karakterlerini tek bir görüntüde anlatmak için basit bir grafik dil tercih etmektedir. Yeşil bir zemin kullanımı ve onlarca yumurta, izleyiciyi Alien'in dünyasına dahil ederken Breaking Bad'ten Titanik'e ve Donni Darko poster tasarımlarında filmin ikonik anlatımlarını karmaşadan uzak sade bir şekilde izleyiciyi hayal dünyası ile baş başa bırakmaktadır (Pıva, 2018).



Görsel 77. Matteo Civaschi, Breaking Bad dizi afişi, Minimal Film kitabından (aktaran Pıva, 2018)

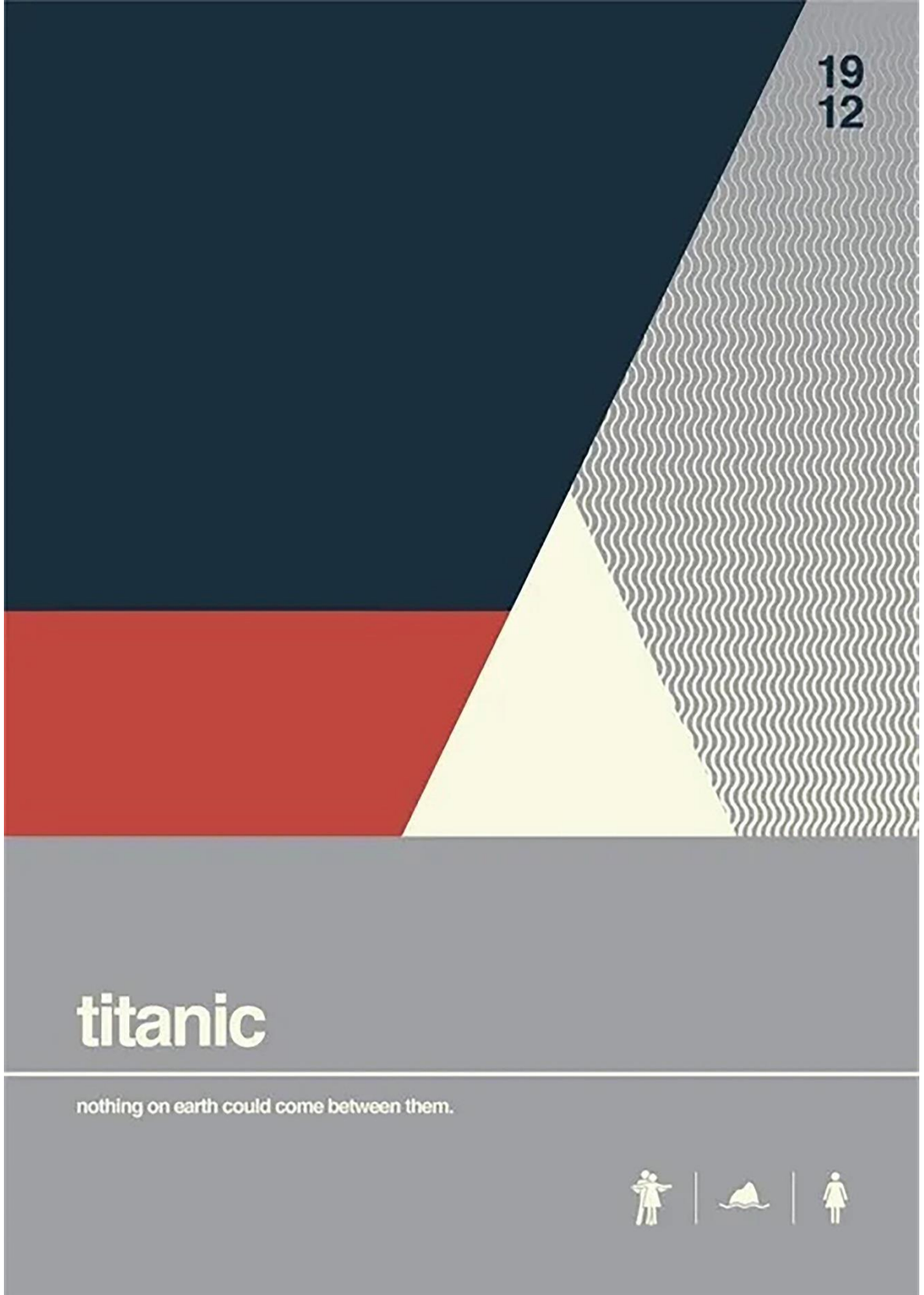
Vince Gilligan tarafından kaleme alınan, drama-gerilim-suç kategorisinde yer alan Breking Bad dizisinin ana karakteri bir kimya öğretmenidir. Filmin ana karakteri olan Walter White'in öğretmenlik mesleğinde yakalandığı amansız hastalıktan sonra tüm

yaşamı değişmektedir. Bu değişimle birlikte uzman olduğu kimya alanındaki tecrübelerini kullanarak öğrencisiyle beraber kimyasal bir üretim işine girmektedir (URL-6, 2024). Bu kapsamda zincirleme devam eden filmi tasarımcı görselde (Görsel 77) görüldüğü üzere olay örgüsünü ve karakterleri betimleyen şekiller ve renklerle tüm anlatımı, filmin ikon haline gelen unsurlarını aktarmak için minimum bir üslupla görselleştirme eylemini gerçekleştirmektedir. ‘Breking Bad’ deyince neredeyse izleyenlerin hepsinin aklına gelen mavi rengi, parçacıklar ve ‘herşey ortaya çıkıyor’ gibi filmin ikon haline gelen ve filmi çağrıştıran öğeleri minimum bir biçimde tasarımda görebilmek mümkündür. Özellikle tasarımın merkezine yerleştirdiği ve yüzeyin çoğunluğunu kaplayan geometrik şekillerden üçgen birimiyle bütün odağı buraya toplayarak tasarım ilkelerinden vurgu unsurunu sağlamaktadır. Ayrıca bir görselin var olabilmesi için gerekli unsurlardan biri olan renk seçiminde dizinin odak merkezi haline gelmiş kimyasal maddeyi çağrıştıracak mavi değerlerine yer vermektedir. Geometrik şekil olan üçgen birimiyle kare şeklini anımsatan görsel imgeye kimyasal rengini vererek, birden fazla üçgen unsurunu kullanıp anlatımı sadeleştirmektedir. Sol üst kısma yerleştirdiği ‘Breaking Bad’ tipografik düzenlemesiyle izleyicinin tasarım yüzeyinde gezmesi adına bir hareketlilik katmaktadır. Bu hareketliliğin çok fazla kopuk olmaması için tipografik düzenleme ile geometrik bir şekil olan görsel imge arasındaki ilişkiyi güçlendirmek adına lekesel değerde bir tipografik düzenlemeye yer vermektedir. Burada kullandığı bu lekesel düzenleme hem tipografik düzenleme arasında sözel bir ilişki kurmakta hem de filmi kavramı çağrıştıran ‘her şey açığa çıkıyor’ mottosunu akla getirerek anlatımı güçlendirmektedir. Poster tasarımının geneline bakıldığında, tasarımcı arka planda açık bir renk kullanarak ön plandaki geometrik şekillerden kare bir tepsiyi tamamlamaktadır. Tüm bu bileşenlerin bir araya gelmesiyle görselleştirilen ‘Breaking Bad’ kavramı poster tasarımı çerçevesinde ele alınan mesaj, mesaj-imge bütünlüğü, sözel hiyerarşi ve farkedilirlik gibi unsurları tüm yüzey üzerinde minimal bir biçimde tasarımda görebilmek mümkündür. Bu açıdan tasarımda kullanılan minimum tasarım ilke ve elemanlarının yanı sıra poster tasarımlarının anlatımını güçlendirmek adına kullanılan unsurlar (mesaj-imge-sözel hiyerarşi v.s) FiloGrafik poster tasarımları çerçevesinde dikkat edilen etkilerin başında gelmektedir. Bu açıdan geleneksel ve betimleyici bir görsel ifade biçimini geride bırakıp boşluğun etkileyciliğinden yararlanan PhiloGraphic (FiloGrafik) poster tasarımlarıyla örtüşmektedir.



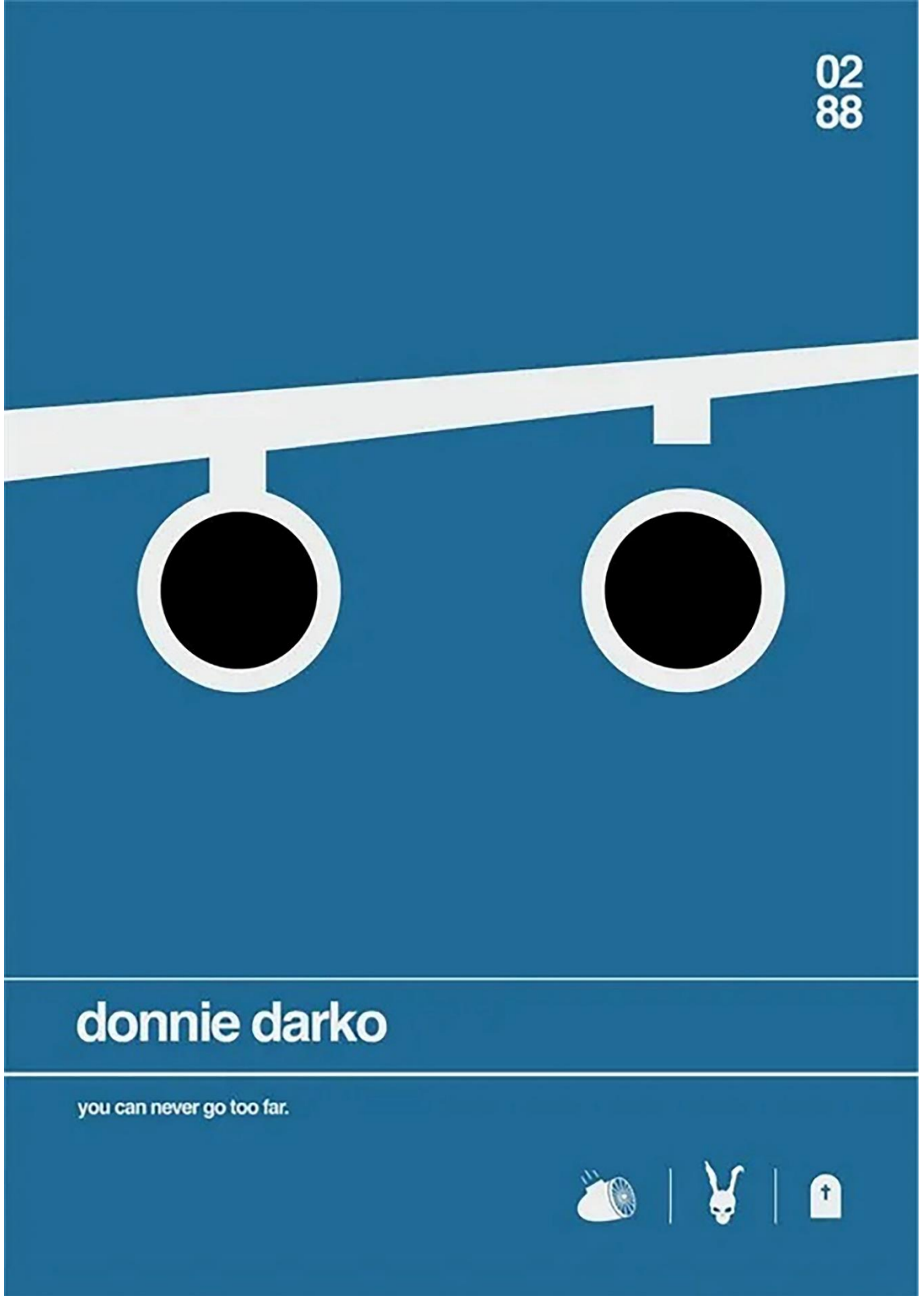
Görsel 78. Matteo Civaschi, Alien film posteri, Minimal film kitabından (aktaran Pıva, 2018)

Tasarımcının bir diğer çalışması olan poster tasarımı, İngiliz yönetmen Ridley Scott tarafından 1979 yılında çekilen Alien (Yaratık) filmi yer almaktadır. Film, dünya dışı gezegenlerde seyahat eden bir kargo gemisinin yolculuğu esnasında yakınlaştığı gezegenden sinyal alması üzerine yüzeye iniş yapmasıyla başlamaktadır. Gezegen üzerinde yer alan yumurtalardan bir yaratığın çıkıp yeşil asit püskürtmesiyle film zincirleme bir şekilde devam etmektedir (Denizel & Otan, 2023). Filmin ikon haline gelen ve görünce herkese ‘Alien’ kavramını hatırlatan unsurları arasında petrol yeşili ve yumurta şekli yer almaktadır. Bu doğrultuda tasarımcı, bir görselin var olabilmesi için gerekli bir unsur olan renk elemanını yüzeyin tümüne hakim olacak şekilde petrol yeşili ile boyamaktadır. Bunun üzerine yerleştirdiği geometrik bir şekil olan birçok yumurta şeklini kullanarak olay örgüsünün tamamını minimal bir şekilde görselleştirmektedir. Birden fazla geometrik şekil olan yumurtanın bir araya gelmesiyle oluşturulan görsel imge tasarım ilkelerinden vurgu unsurunu sağlamaktadır. Ayrıca tasarıma bir hareketlilik katmak için görsel imgenin sol üst kısmına filmin isminin oluşturduğu tipografik bir düzenlemeye yer verilmektedir. Bu hareketlilik sayesinde yüzey üzerinde gezinme fırsatı bulan izleyici stabil ve durağan bir tasarımın aksine sade ve akışkan bir tasarımla uzun bir süre karşı karşıya kalabilmektedir. Tipografik düzenleme ve görsel imge denkleminde hareket eden izleyicinin çalışmadan ayrılmaması adına geometrik bir şekil olan görsel imge ve tipografik düzenleme arasındaki ilişkiyi güçlendirmek ve olay örgüsünü yansıtmak için lekesele değerinde ‘uzayda kimse çılgınlığını duyamaz’ cümlesine yer vermektedir. Birkaç tasarım ilke ve elemanının bir araya getirilmesiyle oluşturulan minimal görsel tasarım, ‘Alien’ kavramını yansıtmaktadır. Bunun yanı sıra tasarımda kullanılan tasarım öğeleri aynı zamanda poster tasarımlarında arana mesaj, mesaj-imge bütünlüğü ve sözel hiyerarşi gibi unsurları taşıyarak birbirini tamamlamaktadır. Bütün bu bileşenlerin bir araya getirilmesiyle gerçekleştirilen poster tasarımı (Görsel78) gündelik zor anlaşılan kelimelerin ve felsefik kavramların minimal bir biçimsellikte görselleştirmesi için oluşturulan ‘FiloGrafik’ anlayışıyla da örtüşmektedir. Bu durum tasarım alanındaki alternatif çeşitliliğe zenginlik katmaktadır.



Görsel 79. Matteo Civaschi, Titanik (Titanic) film posteri, Minimal film kitabından (aktaran Pıva, 2018).

Tasarımcı Civaschi'nin posterini tasarlamış olduğu Titanik, James Cameron tarafından 1997 yılında çekilmiş olup, bir gemi yolculuğunu konu almaktadır. Seyahatin yapıldığı gemi, içinde bulunan dönemin en sağlam teknik ve yöntemleriyle inşa edilmekte ve bu özellikleriyle yapıldığı dönemde görkemli ve batmaz bir gemi olarak anılmasına rağmen ilk seferinde buz dağına çarparak battığı söylenilmektedir. Genel olarak filmin ana merkezini oluşturulan buz dağı, deniz ve devasa gemi unsurları tüm olay örgüsünü yansıtmaktadır. Tasarımcının bu doğrultuda oluşturduğu görsellerde (Görsel 79) bu üç unsuru tasarımın bütününe yaydığı görülmektedir. Filmin olay örgüsünü tam olarak minimal bir biçimde yansıtmak için tasarım yüzeyinin üçte birinin, en alt kısmında, yer verdiği geometrik şekillerden olan dikdörtgen ile denizi anımsatmaya çalışmaktadır. Bunun üzerine yerleştirdiği geometrik bir şekil olan küçük bir üçgenle buz dağını yansıtırken tasarım yüzeyinin çoğunluğuna hakim olan ve devasalık hissini uyandırarak bütünlük ilkesini var etmek için gemi unsurunu en köşeye yerleştirerek devamlılık etkisi uyandırmaktadır. Tüm bu unsurların bir araya getirilmesiyle oluşturulan görsel tasarım ilkelerinden vurguyu sağlamaktadır. Ayrıca görsel bir çalışmanın var olması için gerekli olan renk elemanına, tasarımda gerekli yerlerde uygun bir biçimde yer verilerek biçimselliğin kavramın anlatımına katkı sağladığı ifade edilebilir. Anlatımı güçlendirmek için ana unsurlardan buz dağını yansıtan geometrik bir şekil olan üçgende yapay renklerden beyaz tercih edilirken gemi ögesi içinde kırmızı ve siyah renklerinin kullanıldığı görülmektedir. Bu şekilde ilk bakışta filmin ana unsurlarını oluşturan devasa gemi ve buz dağını görebilmek mümkündür. Geometrik şekillerin yoğunlukta kullanıldığı tasarıma hareketlilik katması için tasarımın sol alt köşesinde tipografik düzenlemeye yer verilmektedir. Bu düzenleme tasarım yüzeyinin stabil olmasını engelleyerek izleyicinin tasarımda hareket etmesini sağlamaktadır. 'Titanik' kelimenin tipografik düzenlemesi ile geometrik şekillerin yoğunlukta olduğu biçimlerle ilişki sağlanması adına yer verilen lekesele değerdeki tipografik düzenleme (yeryüzünde hiçbir şey aralarına giremezdi) hem anlatımı güçlendirmekte hem de tasarım yüzeyine ilişkisel bir değer katmaktadır. Bütün bu bileşenlerin bir araya gelmesiyle oluşturulan mesaj, mesaj-imge bütünlüğü ve farkedilirlik gibi unsurların aynı denklemde yer alması poster tasarımlarıyla örtüşmekle birlikte karmaşıklığın sade, anlaşılır ve minimal bir biçimde görselleştirildiği 'FiloGrafik' poster tasarımlarına da denk düşmektedir.



Görsel 80. Matteo Civaschi, Karanlık Yolculuk (Donnie Darko) film posteri, Minimal film kitabından (aktaran Pırva, 2018).

Boşluğun ve sadeliğin etkililiğini tasarım yüzeyinde kullanan Matteo'nun poster tasarımları arasında yer alan Karanlık Yolculuk (Donnie Darko), 2003 yılında vizyona giren ve Richard Kelly tarafından kaleme alınan film, genç bir adamın gizemli macerasını konu almaktadır. Bir gece yarısı insan-tavşan karışımı olan bir metaforik karakter olarak tasarlanan yaratık tarafından odasından kaçırılan genç, bir sırta doğru yol almaktadır. Filmde tavşan, gizemli yolculuk ve kasvetli bir ambiyans olay örgüsünün merkezini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda tasarımcı görselleştirme eyleminde (Görsel 80) bulunurken bu üç ana unsur üzerinde durduğu ifade edilebilir. Özellikle tasarımın arka planda kullandığı petrol mavisi rengi tasarımın tüm yüzeyine yayarak kasvetli bir ortam izlenimi oluşturmaktadır. Görsel bir tasarımın var olması için gerekli olan renk unsurunun yüzeyin bütününe hâkim olarak yansıtılması ile olay örgüsünü sırtladığını görmek mümkündür. Renk elemanına eşlik eden geometrik şekiller tasarımın merkezinde yer alarak odak noktasını oluşturmaktadır. Geometrik şekillerden bir tanesi olan dikdörtgen birimi yol izlenimi oluşturmak adına perspektif açısını kullanarak ön plandan arka plana gidecek şekilde açısız bir daraltmayla yer vermektedir. Yol izlenimi verdiği düzenlemeye ek olarak geometrik şekil olan iç içe geçmiş daire formunu katarak filmin bir diğer ana unsuru haline gelen tavşan izlenimini gerçekleştirmektedir. Bu düzenlemeyi tasarım yüzeyinin merkezine yerleştirerek tasarım ilkelerinden olan vurguyu sağlamaktadır. Genel itibarıyla boşluğun gücünden yararlanan tasarımcı, görsel imgeyle oluşturduğu anlatıma ek olarak olay örgüsünü biraz daha sadeleştirmek için tasarımın sol alt kısmına tipografik düzenlemeyi yerleştirdiği görülmektedir. Bu düzenleme aynı zamanda tasarıma bir hareketlilik katarken anlatımı güçlendirdiği söylenebilir. Ayrıca geometrik şekillerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan görsel imge ve tipografik düzenleme arasındaki hareketliliği dengelemesi adına lekesel değerde bir görsel düzenleme eklediği belirtilebilir. 'Asla çok ileri gidemezsin' mottosuyla oluşan lekesel değerdeki düzenleme anlatımı güçlendirirken hareketlilik ilkesini var etmektedir. Tüm bu bileşenlerin bir araya gelmesiyle oluşan mesaj, mesaj-imge bütünlüğü, sözel hiyerarşi ve farkedilirlik gibi unsurlar çerçevesinde oluşturulan poster tasarımlarının doğrudan, kısa ve öz bir minimal biçimselliği gerçekleştirmektedir. Bununla birlikte 'FiloGrafik' anlayışın geometrik şekil kullanımı, renk kullanımı ve sade,-süslü tipografi düzenlemesiyle örtüşmektedir.

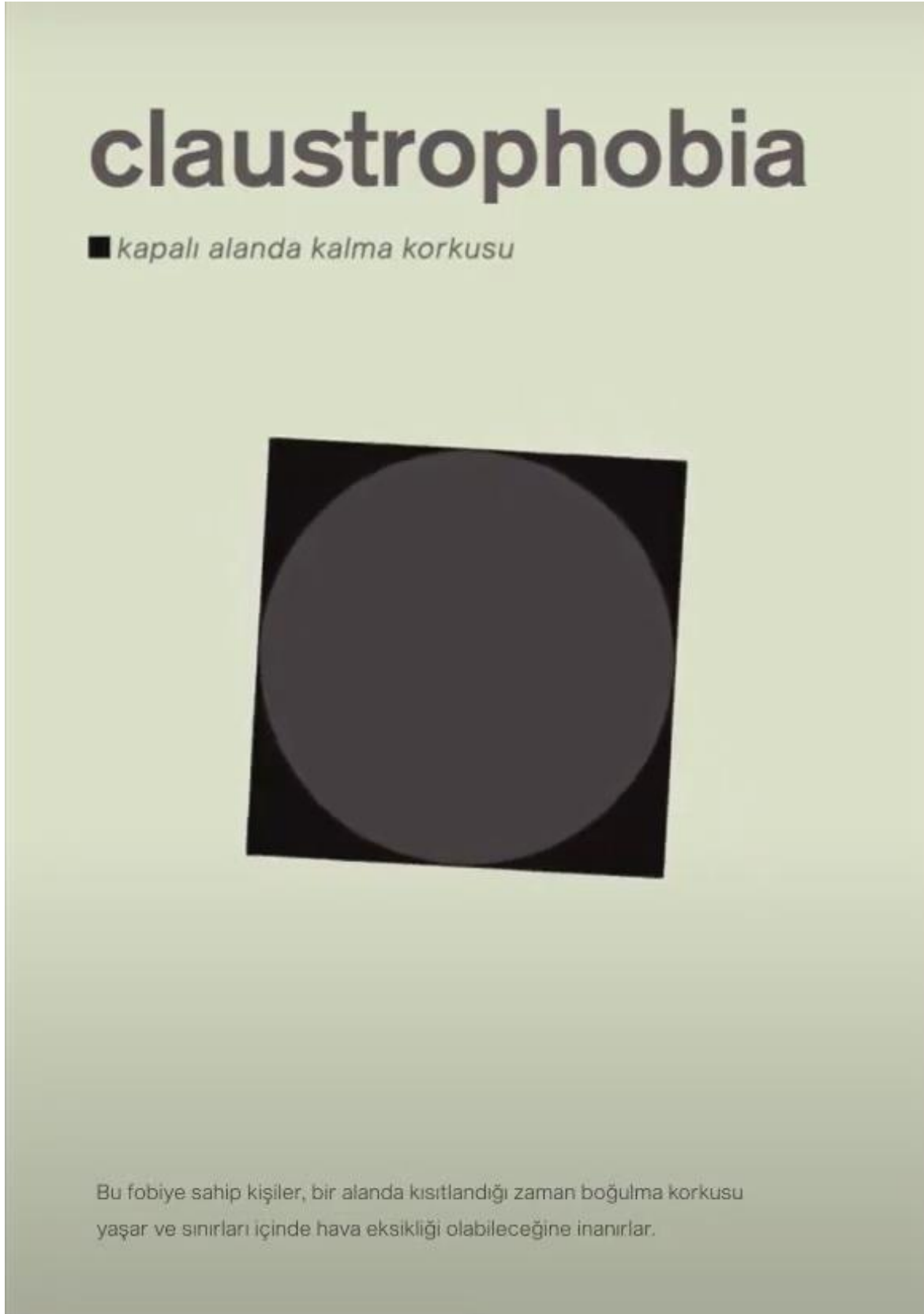
4.3. Musa Özen / Phobia (Fobi)

Türkiye’de ‘PhiloGraphic (FiloGrafik)’ poster tasarımlarının biçimselliğine benzer şekilde tasarımlar üreten Musa Özen ‘Phobia (Fobi)’ isimli projesinde modern dünyadan seçtiği yirmi fobi türünü hareketli grafik posterler hazırlayarak görselleştirmektedir. İşitsel öğelerle de desteklediği poster tasarımlarıyla izleyiciyi rahatsız ederek fobik insanlarla empati kurmalarını amaçlamaktadır (URL-5, 2023). Temel amacına bakıldığında belli bir kavramı görselleştirme konusunda ‘FiloGrafik’ anlayışıyla örtüşmekte ve poster tasarımlarındaki biçimsellik göz önünde bulundurulduğunda benzerlikler taşıdığı görülmektedir.



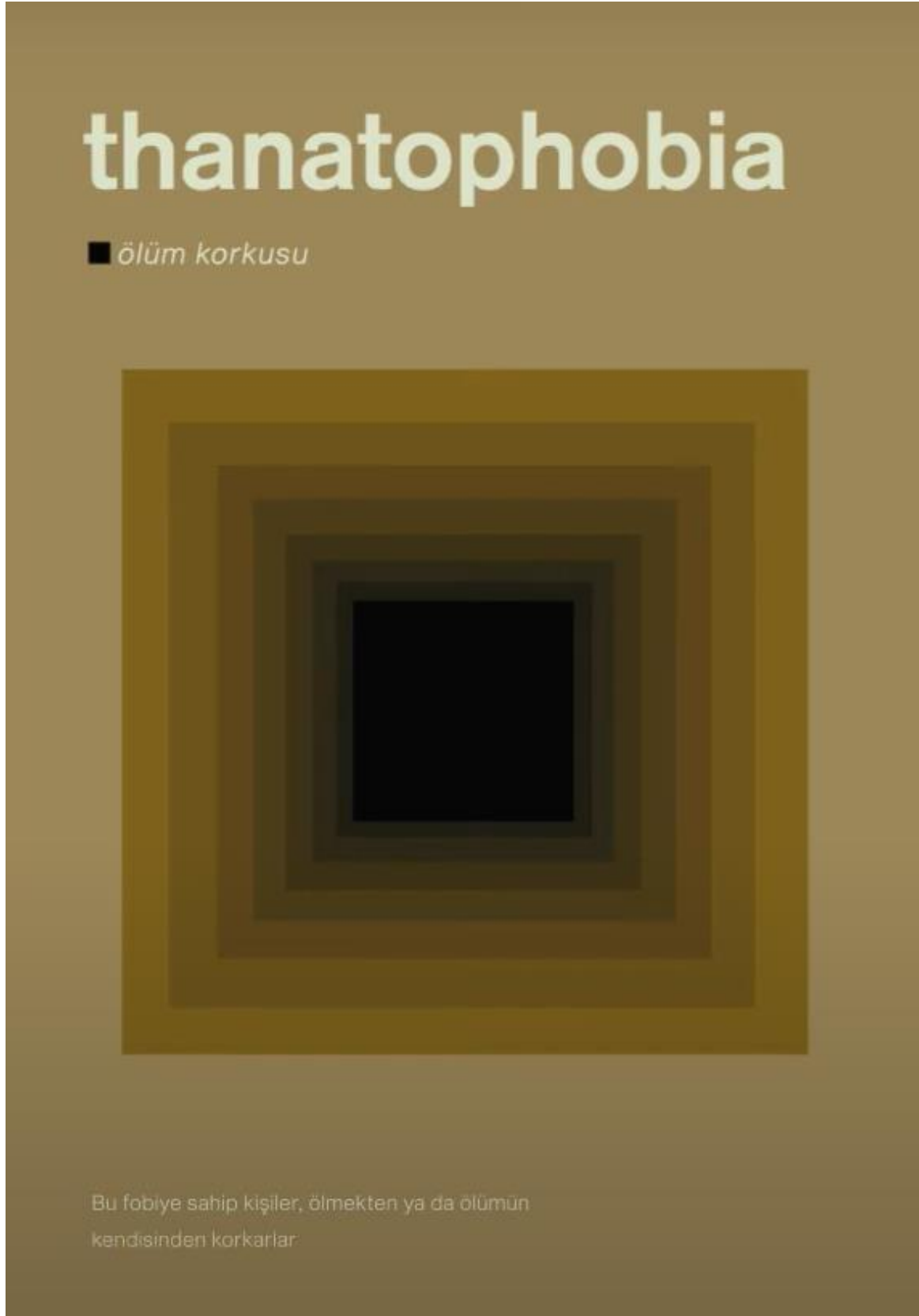
Görsel 81. Musa Özen, Agorafobi poster tasarımı (URL-5, 2023).

Günümüz evreninde kalabalıklaşan kentlerin yoğunluğundan kaçarak şehrin sakin yerlerinde nefes alabilen ve kendilerini ait hissettikleri alanlar oluşturan bireyleri yansıtan ‘Agorafobi’ kavramını tasarımcı Musa Özen’in minimal bir çerçevede görselleştirdiği (Görsel 81) görülmektedir. Bir tür kaygı bozukluğu olan agorafobi kavramı, kişinin benimsediği, bildiği veya hakim olduğu bir alandan ayrılamama hali ya da ayrıldıktan sonra kaygılı bir biçimde benimsediği yere varma hali olarak ifade edilebilir. Sözlük tanımlamasına bakıldığında “açık yerlerden ürkme; açık alanda tek başına kalmaktan aşırı korkma, kalabalıktan ürkme; meydan kalabalığından aşırı korkma” şeklinde ifade edilmektedir (URL-7, 2024). Bu doğrultuda ‘agorafobi’ kelimesini görselleştiren tasarımcı yüzeyin tamamına yaydığı yapay bir renk olan gri ile kavramın ikilemler arasında gidip geldiği anlamını yansıtmaktadır. Tasarım yüzeyinin ön planında yer alan geometrik şekiller kavramın odak noktasını oluşturduğu görülmektedir. Özellikle kavramın tanımlamasında aktarılan ‘kendine ait bir alan ve çevre, dış mekan’ olarak ifade edilen ayrımı yansıtmak için geometrik bir şekil olan kare birimi ile bir sınırlama izlenimi oluşturduğu ifade edilebilir. Bu kare içerisine dahil edilen daire şekli ile bireyi yansıtırken karenin bir köşesinin açık bırakılması kelimenin arafta kalmışlık hissiyatını yansıtmaktadır. Geometrik şekillerle oluşturulan görselde dış alan ve iç mekan ayrımını oluşturduğu kare şekline yapay bir renk olan maviyi tercih ederken bireyi yansıtan daire şekline kaygıyı hissettirecek bir renk olan kırmızıya yer verdiği görülmektedir. Görselde bir araya getirdiği elemanları tasarım yüzeyinin merkezine yerleştirerek tasarım ilkelerinden olan vurguyu sağlamaktadır. Tasarımın sol üst kısmında sade ve süssüz bir tipografik düzenlemeye yer vererek yüzeyde oluşabilecek stabil durumu engelleyip tasarım yüzeyine hareketlilik ilkesini dahil ederek izleyicinin tasarımda gezinmesini imkan tanımaktadır. Ayrıca tipografik düzenlemenin altında yer verdiği lekesel değerde kavramın kısa bir tanımı (açık alanlarda bulunma korkusu) da geometrik bir şekil olan görsel kurgulama ile tipografik düzenleme arasında ilişkiyi güçlendirmekte ve tipografik düzenlemeler arasında sözel bir hiyerarşi yarattığı söylenilebilir. Birkaç tasarım ilke ve elemanının sade, anlaşılır ve minimal bir biçimde bir araya getirilmesiyle poster tasarımlarında mesaj, mesaj-ime bütünlüğü, sözel hiyerarşi ve farkedilirlik gibi unsurları boşluğun derinliğine bırakarak etkileyciliği arttırmaktadır. Boşluğun etkinliğini kullanan ‘FiloGrafik’ poster tasarımlarında kullanılan biçimsel düzenlemeyi tasarımcının tüm yüzeyinde görebilmek mümkündür. Bu açıdan kavramların/gündelik karmaşık kelimelerin görselleştirilmesi noktasında ‘FiloGrafik’ anlayışıyla örtüştüğü söylenilebilir.



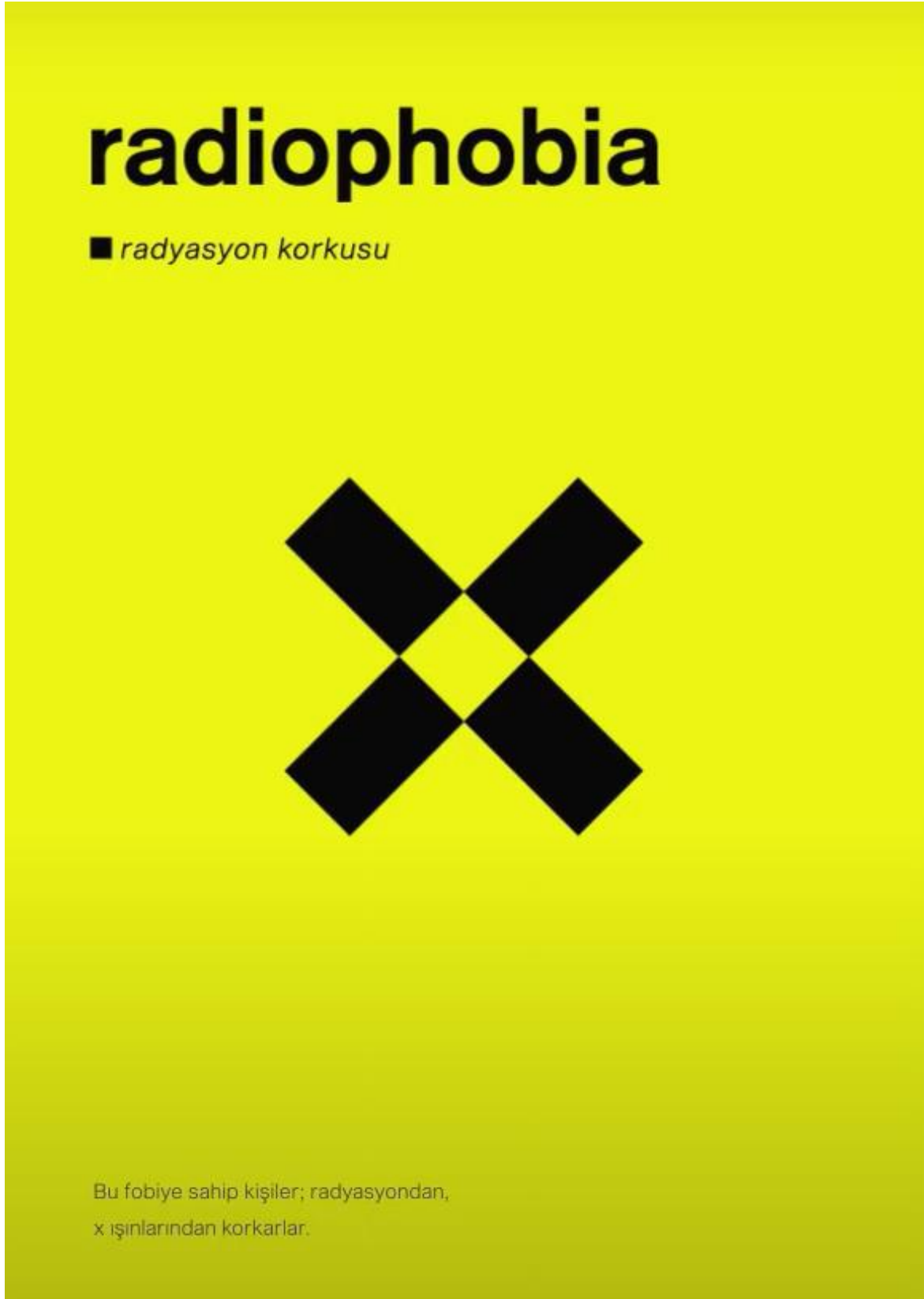
Görsel 82. Musa Özen, Claustrophobia poster tasarımı (URL-5, 2023).

Tasarımcı Özen'in diğer bir çalışması olan poster tasarımını 'Klostrofobi' kavramı oluşturmaktadır. Klostrofobi kavramı, rahatsızlık, kapalı yer korkusu anlamında kullanılmakla birlikte sözlük tanımında "kapalı yerlerden ürkme; kapalı yerde kalmaktan aşırı korkma" şeklinde ifade edilmektedir. Genel olarak dar ve küçük bir alana girmenin korkusu veya girdikten sonra oluşan kaygı bozukluğuna verilen isimlendirme olduğu söylenilmektedir (URL-7, 2024). Kavramın anlamı çerçevesinde tasarımcı dar alan ve kapalı yer hissiyatını oluşturmak için geometrik şekillerden olan kare birimine yer vermektedir. Karenin sınırına kadar dahil edilen ve karenin dışına çıkacakmış gibi konumlandırılan daire birimi bireyi yansıtırken karenin sınırına dayanması da kaygı bozukluğunun rahatsızlık derecesinde olduğunu yansıtmaktadır. Tasarımcının geometrik birimlerden oluşturulan şekillerin anlatımı biraz daha güçlendirmesi adına bir görselin var olabilmesi için gerekli olan renk elemanı ile kapalı yer kasvetini yansıtacağını düşündüğü yapay bir renk olan siyah tercih ederek boğucu bir alan oluşturduğu görülmektedir. Ayrıca tasarımcının geometrik şekillerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan görseli tasarım yüzeyinin merkezine taşıyarak tasarım ilkelerinden vurguyu sağlamaktadır. Bunun yanı sıra tasarımda görsel kurgulamayı güçlendirmek ve stabil bir yüzeyden kaçınmak için tasarımın sol üst kısmında tipografik düzenlemeye yer verdiğini söylemek mümkündür. Bu düzenleme içerisinde kavramın ismi ve kısa bir tanımlamasıyla yüzeye sözel bir hiyerarşi sağlayıp ritmik bir geçiş kattığı ifade edilebilir. Tasarımcı, özellikle tanımlamanın yer aldığı tipografik düzenlemede lekesel bir değer tercih ederken geometrik şekil olan görsel ile kavramın tipografisi arasında hareketli bir biçimde ilişkisel bağ kurarak içerisinde bulunduğu tipografik düzenlemede hiyerarşik bir denge sağlamaktadır. Birkaç bileşenle yüzey üzerinde tasarım ilke ve elemanlarından birçoğunun (hareketlilik, vurgu, denge, hiyerarşi, boşluk, şekil, biçim, renk) sağlandığını görebilmek mümkündür. Ayrıca poster tasarımlarında mesaj, mesaj-imge bütünlüğü, sözel hiyerarşi ve farkedilirlik gibi unsurların tasarım yüzeyinde etkileyici bir şekilde kullanarak hedef kitleye ulaştırılmak istenilen mesaj noktasında sade ve net bir düzenlemeyle minimal bir görselleştirme gerçekleştirdiği ifade edilebilmektedir. Tüm bu anlatım içerisinde yer alan unsurlar ve tasarlama biçimi 'FiloGrafik' poster tasarımları ekseninde bakıldığında hem anlatım amacıyla hem de şekilsel noktada birbirini tamamladığı görülmektedir (Görsel 82).



Görsel 83. Musa Özen, Ölüm korkusu poster tasarımı (URL-5, 2023).

Hayatın her alanında görülebilen yaşam sevincinin zıttını yansıtan ‘ölüm korkusu’ anlamına gelen ‘thanatophobia’ kavramı Musa Özen tarafından poster tasarımı çerçevesinde görselleştirildiği görülmektedir. İnsanoğlunun dünyadaki var olma duygusunun aksine dünyanın bir gün son bulacağı hissiyatını yansıtan ölüm korkusu(thanatophobia), Yunancada yer alan ‘thanatos’ ve ‘phobos’ sözcüklerinin bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Sözlük tanımlamasına bakıldığında “ölümden aşırı korkma; ölüm korkusu; tanatofobi” olarak geçmektedir (Cevizci, 2009). Kavramın tanımlanmasına ve oluşturduğu hissiyat göz önünde bulundurulduğunda derin bir boşluk ve dünyevi olguları akla getirmektedir. Tasarımcının da bu doğrultuda görselde (Görsel 83) kendi başına çeşitli ifade biçimleri oluşturabilen renk elemanını tasarım yüzeyine yaydığı görülmektedir. Tercihen ve anlatımı güçlendirmesi adına kahve rengi yelpazesinde yer alan pek çok değere yer vermektedir. Tasarımın çoğunluğuna konumlandırılan geometrik şekillerden kurgulanan kare şekli iç içe geçirilerek hem derin bir perspektif verilmeye çalışılmakta hem de renk elemanının geçişken değerlerini oluşturmakta olduğu görülmektedir. Ayrıca geometrik şekil olan karelerden en derindekinde yapay bir renk olan siyah tercih ederek kavramın anlamı çerçevesin derin bir sozsuzluğun olmadığını yansıttığı söylenebilir. Musa Özen, bu yolculukta fazla derine dalmamak adına ve tasarımda oluşabilecek monotonluktan kaçınmak için geometrik bir şekil olan görselin sol üst kısmında tipografik düzenlemeye yer vermektedir. Bunun yanı sıra kavramın isminin yer aldığı tipografik kurgulama sade ve dekoratif tavidan uzak tasarımdan uzak bir şekilde yüzeye dinginlik katarken görselle arasındaki etkileşimle tasarım ilkelerinden hareketlilik ögesini sağladığı ifade edilebilir. Bu kurgulama içerisinde yer alan lekesele değerdeki kavramın tanımlaması da yüzeyde ritmik bir sözel hiyerarşi sağlarken tipografik düzenleme ile görsel kurgulama arasında ilişki bir bağ kurduğu görülmektedir. Yüzeyde tasarım ilke ve elemanlarının tek başına sağlayabileceği çeşitliliğin yanı sıra bir araya getirilerek oluşturulan bütünlük içerisindeki uyumu görmek mümkündür. Tüm bu bileşenlerin bir araya getirilmesiyle kavramsal nesnelere dönüşen poster tasarımları izleyiciye çarpıcı şekilde hızlı ve etkileyici mesaj taşıdığı söylenebilir. Bunun yanı sıra kavramın gerekliliklerine uygun bir şekilde kurgulanan görselde yer verilen mesaj, mesaj-imge bütünlüğü ve sözel hiyerarşi gibi unsurların armonik bir yapıda kurgulanması izleyende sarsıcı bir hissiyat yaratabilmektedir. Bu doğrultuda ‘FiloGrafik’ poster tasarımlarında olduğu gibi görsel düzenlemenin sade ve minimal bir şekilde uyumlu oluşu mesajın etkililiğini arttırabildiği söylenebilir.



Görsel 84. Musa Özen, Radyasyon korkusu poster tasarımı (URL-5, 2023).

İnsanlık yaşamının geliştiğini yansıtan alanlardan bir tanesi olan radyoaktif ışınlarla sahip cihazlar gündelik yaşamda fayda sağladığı gibi insanları olumsuzda

etkileyebilmektedir. Bu durum karşısında oluşan ‘radyofobi’ kaygısını tasarımcı Özen yüzeyde boşluğun etkileyiciliğinden yararlanarak görselleştirdiği görülmektedir. Bu kavramın sözlük anlamı olarak “X ışınları ve radyoaktif ışınlardan aşırı korkma; ışın almaktan ürkme; radyofobi” gibi anlamalara geldiği söylenilmektedir (URL-7, 2024). Bu doğrultuda tasarımcı tarafından ‘radyofobi’ kavramının posterin tasarımında (Görsel 84) yüzeyin çoğunluğunu boşluk elemanına yer vererek görselleştirdiği görülmektedir. Boşluk elemanının etkileyiciliğini arttırmak ve yüzeyi dikkat çekici bir hale getirmek için tasarımın arka planını bir görselin var olması için gerekli olan renk elemanı ile oluşturduğu söylenebilir. Tasarımcının tercihini dikkat çekici ve ana renklerden olan sarı renkten yana kullandığı görülmektedir. Bu aynı zamanda ‘X’ ışınlarının yoğunlukta kullanıldığı alanlarda insanların dikkat etmesi için koyulan ‘dikkat radyasyon’ ifadesinin yer aldığı uyarıcı tabelaları anımsatmaktadır. Ön planda tasarımın odak merkezi haline konumlandırılan geometrik şekillerden bir tanesi olan dikdörtgen birimlerini bir araya getirip oluşturduğu görsel kurgulama ‘X’ şeklini tamamlayarak dikkat edilmesi gerektiğini hatırlatırken aynı zamanda radyoaktivite sembolünü anımsatmaktadır. Tasarım ilkelerinden biri olan vurguyu sağlamak için geometrik şekillerden oluşan ‘X’ birimini siyah rengine bürüyerek tasarımın tam merkezine yer verdiğini görmek mümkündür. Görsel kurgulamanın etkililiğini arttırmak ve yüzeye tasarım ilkelerinden hareket unsurunu dahil etmek adına görsel düzenlemenin sol üst kısmında tipografik bir düzenleme ile tasarımı kurgulamaya çalışmaktadır. Bu düzenlemeyle izleyicinin tasarım yüzeyinde hareket kabiliyetini arttırırken aynı zamanda görselin anlamını güçlendirdiği söylenebilir. Hareket unsurunu işin içine dahil ederek izleyiciyi yüzey üzerinde gezinme fırsatı sunarken geometrik bir şekil olan görsel ile tipografik düzenleme arasında etkileşimi arttırmak için ‘radyofobi’ kavramına lekesele değerde yer vererek hem ilişkiselliği arttırmakta hem de izleyicinin mesajdan kopmamasını sağladığını ifade etmek mümkündür. Tasarımcının ‘radyofobi’ kavramını görselleştirmek için başvurduğu, tasarımın dili/alfabetiği olarak da ifade edilebilen, tasarım ilke ve elemanlarla monotonluktan uzak bir biçimde kelimenin tüm anlatımını görselde taşıdığı söylenebilir. Ayrıca tasarımcının görsel unsurları ağırlıkta kullandığı, tipografik unsurları aza indirdiği ve renk elemanlarına canlı ve kontrast bir şekilde tasarımda yer vererek poster tasarımlarının bünyesinde barındırdığı sadeliği oluşturduğunu ifade etmek mümkündür. Tüm bu görsel anlatımla kavramsal nesnelere dönüştürülen ‘FiloGrafik’ poster tasarımları basit şekillerle büyük fikirleri görselleştirme noktasında ‘radyofobi’ kelimesinin sayfalarca ifade etmek yerine tek bir görselle oluşturabildiği görülmektedir.

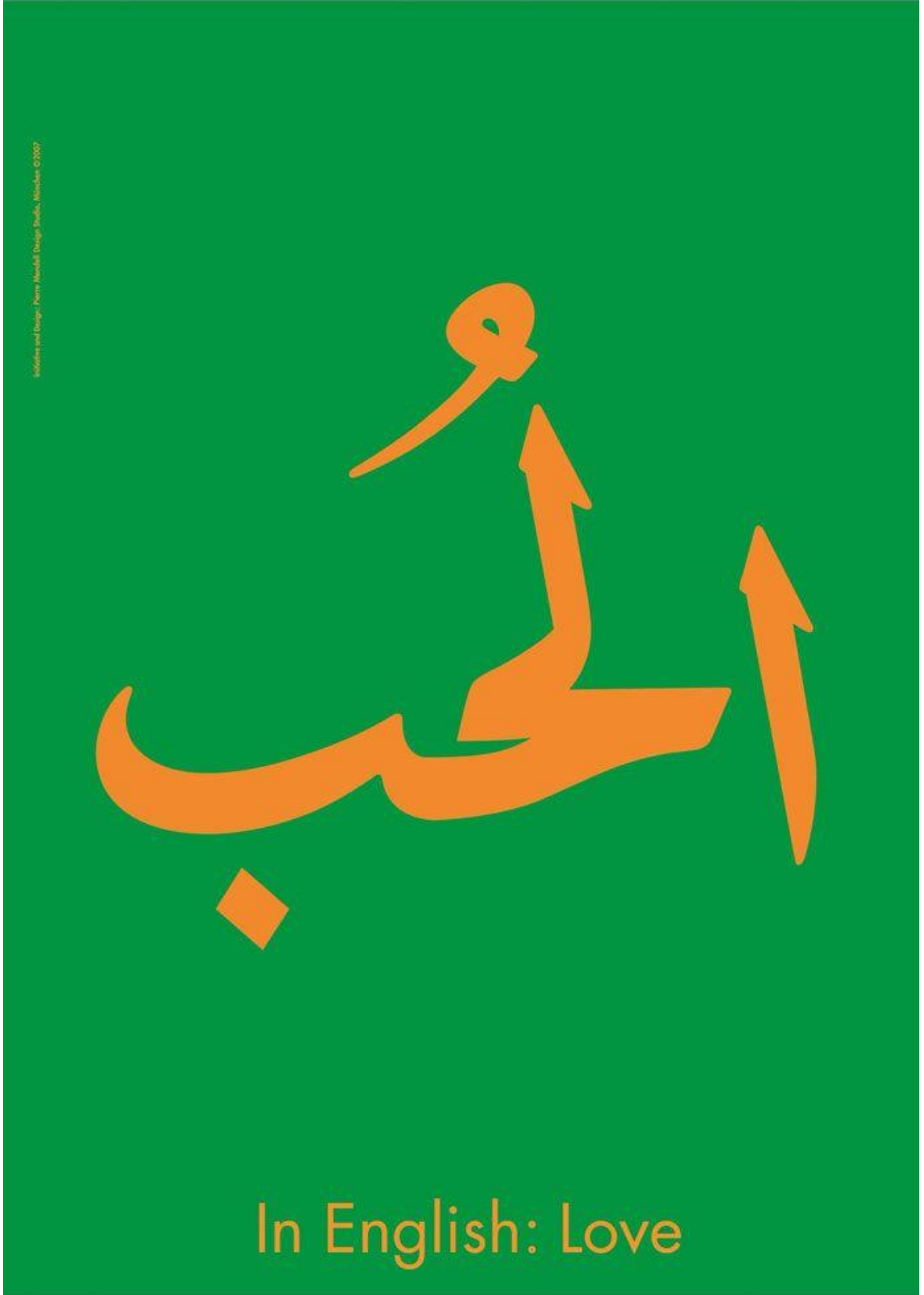
4.4. Pierre Mendell

1929 yılında Almanya'nın Essen şehrinde doğan Pierre Mendell, minimal poster tasarımlarıyla bilinmektedir. Sanatçının tasarımları sade, neredeyse arkaik, görsel dili modern grafik tasarım öğelerinin ötesinde karakteristik elemanlara sahip olduğu görülmektedir. Yüzey üzerinde elemanları kavramsal olarak kurgulama tarzı ve ilgi çekici renk kullanımıyla New York'ta bulunan 'Modern Sanatlar Müzesi' gibi pek çok koleksiyonda poster tasarımları ile yer edinmektedir. Sanatçı/Tasarımcı tasarımlarında çözüm odaklı bir mesaj iletme durumu olduğu için yüzey üzerinde daha fazlasına yer vermemektedir. Bu da halkın her kesimine hitap etmesini kolaylaştırmaktadır. Poster tasarımları hakkında Mandell; "iyi bir afiş(poster) açıklamaya ihtiyacı yoktur" (Gayret, 2016, s.796) sözüyle yüzey üzerindeki gereksiz süslemelerin afişi kalabalıklaştırıp amacıyla uzaklaştığını iddia etmektedir. Bu doğrultuda tasarımcının kendisine az eleman ile çok anlam elde etmeyi ilke edindiği söylenilebilir.



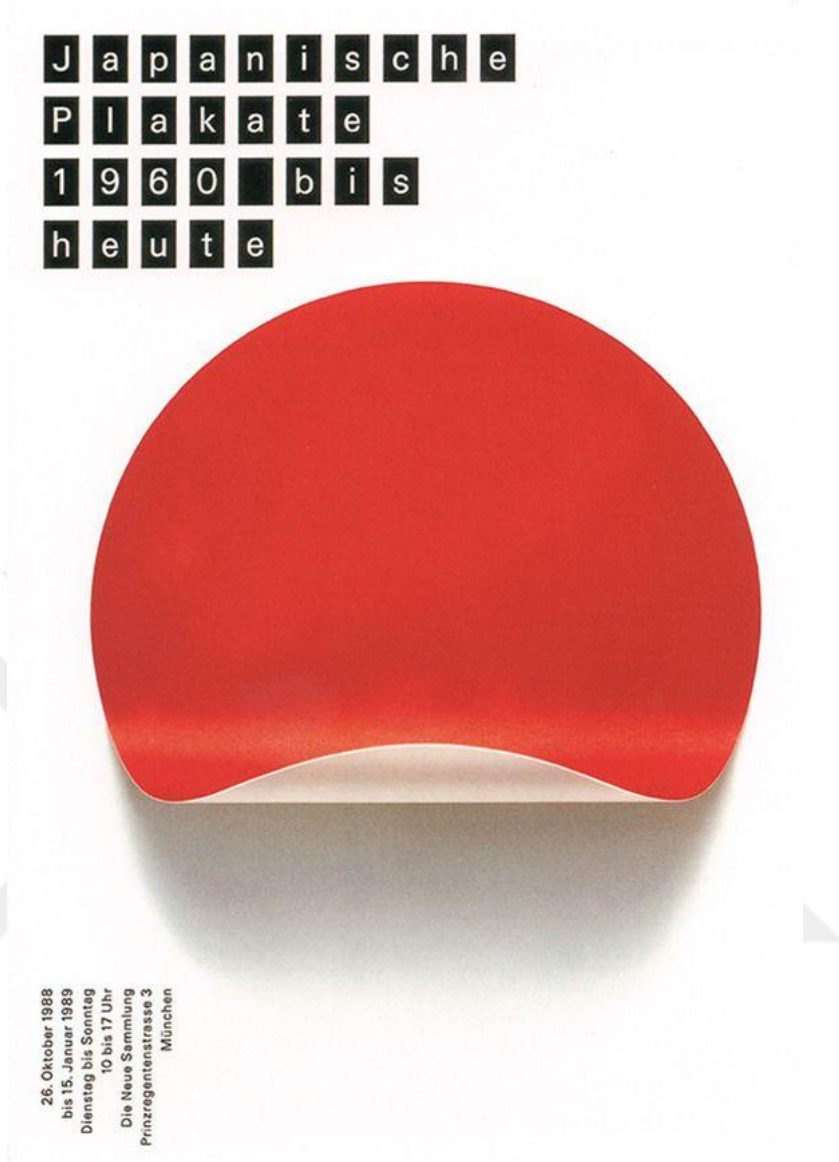
Görsel 85. Pierre Mendell, Yelken yarışı, Kiel haftası(Sailing regatta, Kieler Woche), 1986, 50 5/16 x 35 7/16"(128.3 x 90 cm) (Gayret, 2016, s.806).

Sanatçı/Tasarımcı İsviçre stilinin en önemli iki özelliği olan yalınlık ve düzen ile minimalist anlayışın geometrik formları ve sade renk paleti etkisini tasarımlarına aktarmaktadır. Yaptığı poster tasarımları arasında 1986 yılına ait ilk afişlerden olan ‘Yelken Yarışı Kiel Haftası’ isimli poster (Görsel 85) tasarımında görüldüğü üzere sade ve anlaşılır bir şekilde anlamı boşluğun hükmüne bırakmaktadır (Gayret, 2016). Tasarımcı bir etkinlik kapsamında görselleştirdiği poster tasarımında etkinliğin temasını oluşturan yelken yarışı ana fikrini yüzeyin tamamında görebilmek mümkündür. Özellikle görsel bir tasarımın var olması için gerekli olan renk unsurunun yüzeyin tamamını kaplayarak etkinliğin temasını sırtladığı görülmektedir. Tasarımda renk tercihi noktasında deniz temalı bir etkinlik olduğu için denizi çağrıştıracak mavi renge yer verildiği görülmektedir. Mavi rengin hakimiyeti üzerine inşa edilen ‘yelken yarışı’ temasını güçlendirmek adına yüzeyin odak noktası haline getirilen geometrik şekillerden olan dik açılı bir üçgen birimini yırttığı ve bir renk olan beyaz kağıtla da dalgalar üzerinde yelkeni çağrıştırmaktadır. Tasarım ilkelerinden vurguyu sağlamak için kağıdı yırtarak oluşturduğu geometrik şekil olan dik açılı üçgeni yüzeyin merkezine konumlandığı görülmektedir. Kültürel bir poster tasarımı başlığı altında hazırlanan, tasarım yüzeyinin sol üst kısmında tipografik bir düzenlemeye yer vererek hem geometrik görseli güçlendirmekte hem de etkinliğe dair izleyiciyi yönlendirip bilgilendirmektedir. Kurguladığı bu düzenleme tasarıma hareketlilik ilkesini katarak görseli monotonluktan uzaklaştırdığı söylenebilir. Yalınlığın hakim olduğu yüzeyde tipografik düzenleme ile geometrik şekil olan görsel dışında herhangi bir unsura/elemana yer vermeden tasarımı arkaik bir dille gerçekleştirdiği ifade edilebilir. Tasarım yüzeyinde gezinirken kendisinin ifade ettiği ‘iyi bir poster açıklamaya ihtiyaç duymaz’ mottosunun biçimselliğini yansıttığı söylenebilir. Tüm bunların ışığında poster tasarımlarıyla verilmesi gereken mesajı doğrudan, kısa ve öz olarak aktardığı belirtilebilir. Buda tasarımının herhangi bir problem durumu karşısında tek ve yalın bir çözüm çerçevesinde poster tasarımlarını biçimlendirdiğini yansıtmaktadır. Felsefik teorilerin karmaşadan uzaklaştırılarak özüne kadar sıyrıldığı ‘FiloGrafik’ poster tasarımları, lekesel bir değer oluşturacak kadar az bir tipografik düzenlemeyle birlikte çeşitli geometrik şekiller ve canlı renklerden oluşturulduğu göz önünde tutulursa Mendell’in tasarım anlayışı ile ‘FiloGrafik’ tavrını basit ama bir kadar da etkili ve nitelikli görseller oluşturma noktasında örtüştüğü görülmektedir.



Görsel 86. Pierre Mendell, İngilizce sevgi(In english:love), 2006, 50 5/16 x 35 7/16"(128.3 x 90 cm) (Gayret, 2016, s.808).

Tasarımcının bir diğer çalışması (Görsel 86) olan yalınlığın tüm yüzeyde hakimiyet kurduğu ve 2006 yılında yaptığı ‘İngilizce Sevgi’ isimli poster tasarımını ölümünden çok kısa bir süre önce bitirdiği söylenilmektedir. Sosyal sorumluluk temelli bu posterinde tasarım yüzeyinde bir görselin var olabilmesi için gerekli olan renk elemanını tercih ettiğini görmek mümkündür. Aktarmak istediği mesajı çağrıştıracak bir biçimde yüzeyin bütününde teolojik bağlamda ifade gücü olabilen bir yeşil değerine yer vermektedir. Mendell’in Kullandığı renk seçimi ve ön planda oluşturduğu tipografik düzenleme olan arapça harf karakterleriyle ‘sevgi’ tipografisi arasında anlamsal bir etkileşim sağladığı söylenebilir. Ayrıca tasarım ilkelerinden olan vurgu unsurunu tipografik düzenlemeyi tasarımın merkezine alarak sağlamaktadır. Tasarım yüzeyinde oluşabilecek monotonluğu önlemek adına yüzeyin alt kısmına tipografik bir düzenlemeyle tasarım ilkelerinden hareket unsurunu işin içine dahil ederek izleyiciyi tasarım yüzeyinde gezintiye çıkarmaktadır. Tasarımcının tüm dillerin aynı yerde bulunduğu çağrışımını oluşturmak için alt kısımda ‘İngilizce Sevgi’ düzenlemesine yer verdiği görülmektedir. Merkezde yer alan arapça harflerle oluşturulan ‘sevgi’ kavramının tipografik düzenlemesi ile alt kısımda yer alan lekesel değerdeki ‘İngilizce sevgi’ ifadesinin tipografik kurgulamasının görselin anlatımsal değerini arttırdığı söylenebilir. Careras’ın bu sayede tasarım yüzeyine hakim olan renk elemanı ile hakimiyeti göğüsleyen tipografik düzenlemeler arasında etkileşimi arttırarak hem biçimsel hem de anlatımsal ilişkiyi güçlendirdiğini görmek mümkündür. Tasarımda görülen sade, non-dekoratif ve anlaşılır mesaj iletme kaygısı poster tasarımları çerçevesinde dikkat edilen unsurlar arasında yer almaktadır. Bu açıdan poster tasarımlarında mesajı iletme için tipografik unsurların azaltılarak görsel kurgulamalara ağırlık verildiği görülmektedir. Ayrıca Pierre Mendell’in minimal ve sade bir tarzda düşüncenin hassasiyetine göre renk tercihinde bulunarak tasarlanan ‘FiloGrafik’ poster tasarımlarında olduğu gibi anlatımın hassasiyetini tasarım yüzeyinde sadeleştirdiği söylenebilir.



Görsel 87. Pierre Mendell, “Japanese Posters” – Die Neue Sammlung – 1989, 50 5/16 x 35 7/16”(128.3 x 90 cm), (Gayret, 2016, s.806).

Tasarımcı Mendell, yalın bir şekilde yüzey üzerinde kağıt parçalarıyla deneysel tavır sergileyerek oluşturduğu diğer bir çalışması 1989 yılında yaptığı ‘Japon Poster’i (Görsel 87) isimli tasarımı yer almaktadır. Bu tarz poster tasarımlarının çoğunda kağıt dokularıyla Japon bayrağını simgeleştirdiği söylenebilir. Tasarımcının ‘Japon Poster’i isimli çalışmasında geometrik şekillerden olan daire birimini tasarım yüzeyinin odak noktası haline getirdiği görülmektedir. Ayrıca biçimsel olarak daire üzerinde müdahalede bulunarak daireye bir hareket katıp arka plan üzerinde mekânsal bir izlenim yaratmaya çalıştığı ifade edilebilir. Geometrik bir şekil olan daire kurgusunu tasarım yüzeyinin merkezine konumlandırarak tasarım ilkelerinden vurguyu sağlamaktadır. Bunun yanı sıra bir görselin var olabilmesi için gerekli olan renk unsurunu ekonomik bir şekilde kullanarak tasarım yüzeyinde bulunan diğer

elemanlar arasında bütünlük sağladığı ifade edilebilir. Tasarım yüzeyinin hem sol üst hem de sol alt kısmında yer alan tipografik düzenlemeyle hareket ilkesini kullanıp izleyiciyi monoton bir yüzeyden kurtarıp gezinmesini gerçekleştirdiği söylenebilir. Bu paralelde lekesele değerde oluşturduğu tipografik düzenlemelerin ritmik bir şekilde yüzeydeki bileşenler arasında etkileşimi arttırdığı ifade edilebilir. Tasarımcının bu görsel dili oluşturan alfabetiği yani tasarım ilke ve elemanlarını kullanma biçimi iyi iletişim, akılda kalıcılık ve sadeliğin gerekliliği noktasında poster tasarımlarıyla bütünleşerek mesaj, mesaj-imge bütünlüğü ve sözel hiyerarşi denkleminde örtüştüğü söylenebilir. Düşünce formlarının temel unsurlarını kullanarak felsefik düşünceyi minimal bir biçimde görsel iletişim unsuruna dönüştürmeyi amaçlayan ‘FiloGrafik’ anlayışı Mendell’in yalınlığı ve ‘iyi bir poster açıklamaya ihtiyaç duymaz’ mottosuyla armonik bir denge sağladığını ifade etmek mümkündür.



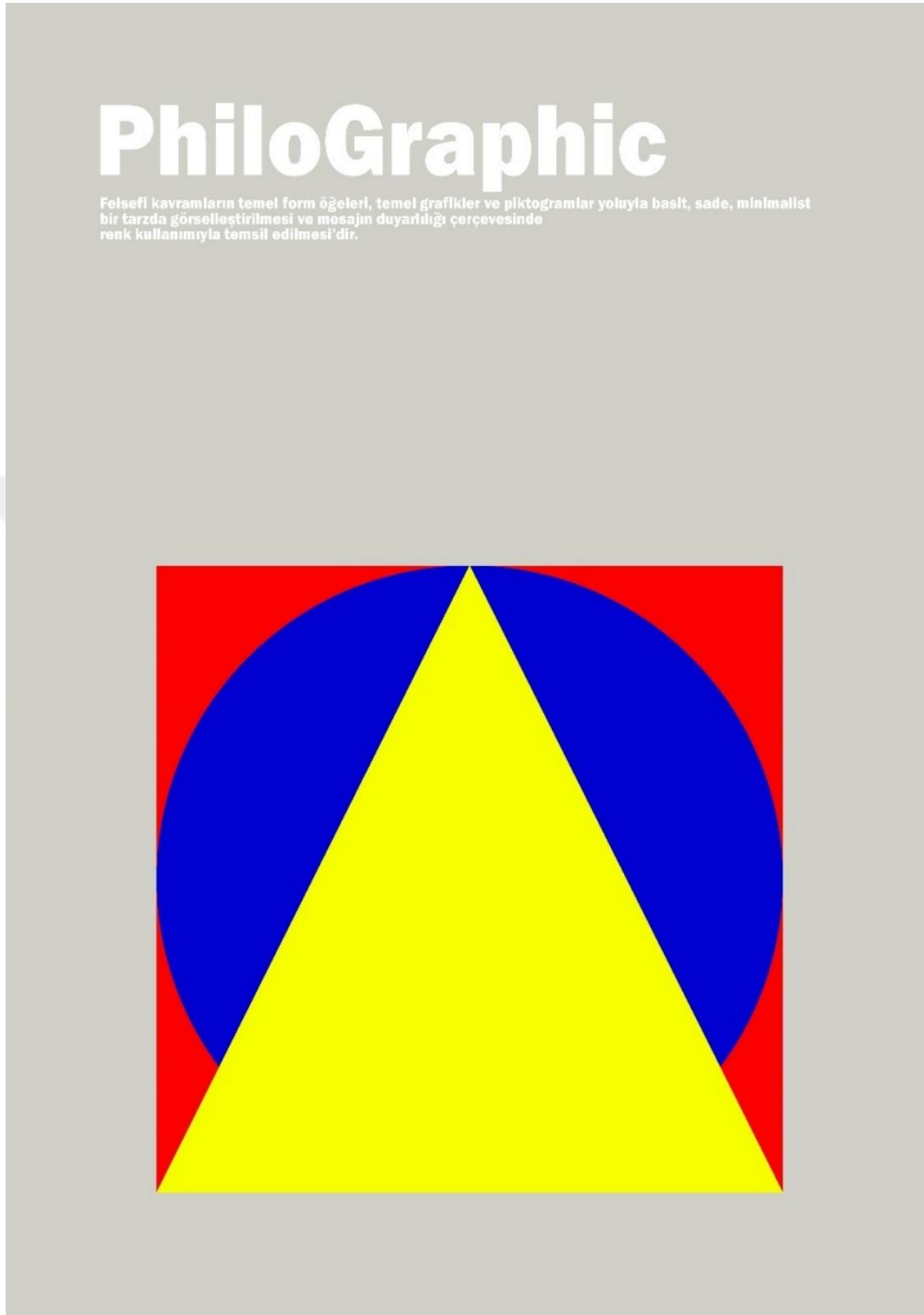
Görsel 88. Pierre Mendell, Bavarian State Opera , “The Rape of Lucretia”, 2004, 50 5/16 x 35 7/16"(128.3 x 9), (Gayret, 2016, s.806).

Tasarımcı Mendell'in diğerk bir poster tasarımı olan 'Bavarian State Opera' isimli çalışması (Görsel 88), 1947 yılında Benjamin Britten tarafından kaleme alınan 'The Rape of Lucretia' isimli operasına dayandırılmaktadır. Operanın baş karakteri olan Lucretia'nın başından geçen talihsiz bir olayla hikaye kurgusu devam etmektedir (URL-8, 2024). Operanın ana unsurunu oluşturan Lucretia'nın başından geçen olumsuz olayı tasarımcının yalınlaştırarak yüzeyin bütünlüğünü boşluğun etkileyiciliğine teslim ettiği görülmektedir. Diğerk çalışmalarının aksine geometrik şekillerin az kullanıldığı tasarımda yüzeyin odak noktasını farklı kağıt dokularıyla simgeleştirerek bir biçimsellik oluşturmaktadır. Kağıt parçalarıyla oluşturduğu dokuları tasarımın merkezine alarak vurguyu sağlamaktadır. Mendell'in vurguyu sağlamak amacıyla gerçekleştirdiği görsel kurgulamanın operanın ana unsurlarından biri olan 'Lucretia' karakterini çağrıştırdığı ifade edilebilir. Bunun yanı sıra bir görselin var olabilmesi için gerekli olan renk unsuruna da yer vererek çarpıcı etkiler oluşturduğu söylenebilir. Özellikle yüzeyin bütününde yararlandığı mekanın boşluğuna çarpıcı bir şekilde eşlik eden kırmızı rengi kontrast oluşturarak vurgu ilkesini güçlendirmekte ve acıyı-dehşeti yansıtmakta olduğu belirtilebilir. Tasarımcı kağıdın dokularıyla oluşturduğu görselin monotonluğunu önlemek adına tasarım yüzeyinin sağ orta kısmına tipografik bir düzenlemeye yer vermektedir. Oluşturduğu bu tipografik kurgulama tasarım ilkelerinden olan hareketliliği sağlarken aynı zamanda lekesele değerde kullanılmasıyla tasarıma bir ritim kattığı ifade edilebilir. Ayrıca tasarım yüzeyinde gezinen izleyicinin iletiden kopmaması için görsel ile tipografik düzenleme arasında etkileşimi güçlendirmektedir. Bu sayede arka plan, görsel ve tipografik düzenlemeyle kurgusal bir bütünlük sağlayarak mesajın etkililiğini arttırdığı söylenebilir. Mendell'in genel bir perspektiften poster tasarımlarını oluşturma biçimlerine bakıldığında alışılmışın dışına çıkabilme, özgün olma ve dikkat çekicilik gibi unsurları taşıyarak mesajı direkt ve can alıcı bir yalınlıkta görselleştirdiği ifade edilebilir. Ayrıca Genis Carreras'in 'FiloGrafik' poster tasarımları noktasında ifade ettiği 'amaç cesur ama anlamlı, taze ama zamansız ve basit ama akıllı çözümler üretme' ifadesi göz önüne alındığında bu tavrın Mendell'in tasarımlarında yer verdiğini ifade etmek mümkündür.

4.5. Uygulama Çalışmaları

Yazınsal değerleri temel kabul eden Felsefe ile ideogram ve piktogram gibi görsel temelli elemanların kullanıldığı grafik tasarımın bir araya gelmesiyle oluşturulan FiloGrafik (PhiloGraphic) kavramı, Felsefe (Philosophy) kelimesindeki ‘philo’ ve grafik (graphic) kavramındaki ‘grapy’ sözcüklerinin birleşmesiyle oluşturulduğu ifade edilmektedir. Ortaya çıkan ‘FiloGrafik’ kavramı, felsefik kavramların temel form öğeleri ve piktogramlar ile birlikte geometrik şekiller yoluyla sade ve minimal bir üslupla görselleştirilmesi ve mesajın duyarlılık sınırlılığına renk tercihiyle temsil edilmesi olarak tanımlanabilir (Jae-Hyung, K & Hyun-Kyung C, 2018). Bu doğrultuda “...tasarım karmaşadan sadelik çıkartma sanatıdır” (Özcan, 2016) sözü göz önünde bulundurulduğunda tasarım olgusuyla soyut kavramlara görsel ifade biçimleri oluşturmayı amaçlayan ‘FiloGrafik’ tavrın, karmaşık olan teorileri/kavramları ve gündelik zor anlaşılan kelimeleri geometrik şekiller kullanarak sade ve minimal bir şekilde görsel bir ifade biçimine dönüştürdüğü görülmektedir. Bu bağlamda geleneksel ve betimleyici bir görsel ifade biçimini geride bırakan ‘FiloGrafik’ anlayışında tasarım evreninin, boşluğun (espas) hakimiyetine bırakıldığı belirtilebilir. Bünyesinde barındırdığı boşluk ilkesine harmonik bir düzen oluşturacak şekilde tasarım ilke ve elemanlarını, anlatımı güçlendirmek adına ‘yeteri kadar iyidir’ düşüncesiyle dahil ettiği ifade edilmektedir. Ayrıca tipografik öğeler non-dekoratif bir şekilde kullanılarak anlatıma sade ve dingin bir görünüm sağlayıp görsel imgeyle uyumlu bir denge oluşturulmaktadır. Bunun yanı sıra geometrik şekil ve tipografik öğeyle oluşturulan tasarım yüzeyinde bütünlüğü sağlamak ve kavramın/kelimenin anlamını yansıtacak biçimde canlı renklerin tercih edildiği belirtilebilir. Tasarım elemanlarından çizgi, şekil ve espas unsurlarının ağırlıkta kullanıldığı ‘FiloGrafik’ poster tasarımlarında tasarımsal düzenlemeyi bir bütünlük içinde aktarması için de tasarım ilkeleri olan denge, vurgu ve ritim-hareket gibi unsurların yoğunlukta kullanıldığını görmek mümkündür. Tasarım yüzeyinde yer alan her bir birimi tasarım elemanları oluştururken kurgulama noktasında devreye tasarım ilkeleri girerek yüzeyin daha dengeli görünmesini sağlamaktadır. Tüm bu bileşenlerin bir araya getirilmesiyle sayfalarca anlatılacak teorilerin gereksiz tüm ayrıntılarından/karmaşıklığından uzaklaştırılarak gerçekleştirilen ‘FiloGrafik’ poster tasarımlarıyla sade ve etkili görsellerin oluşturulabildiği söylenebilir.

4.5.1. 'FiloGrafik (PhiloGraphic)' isimli çalışma

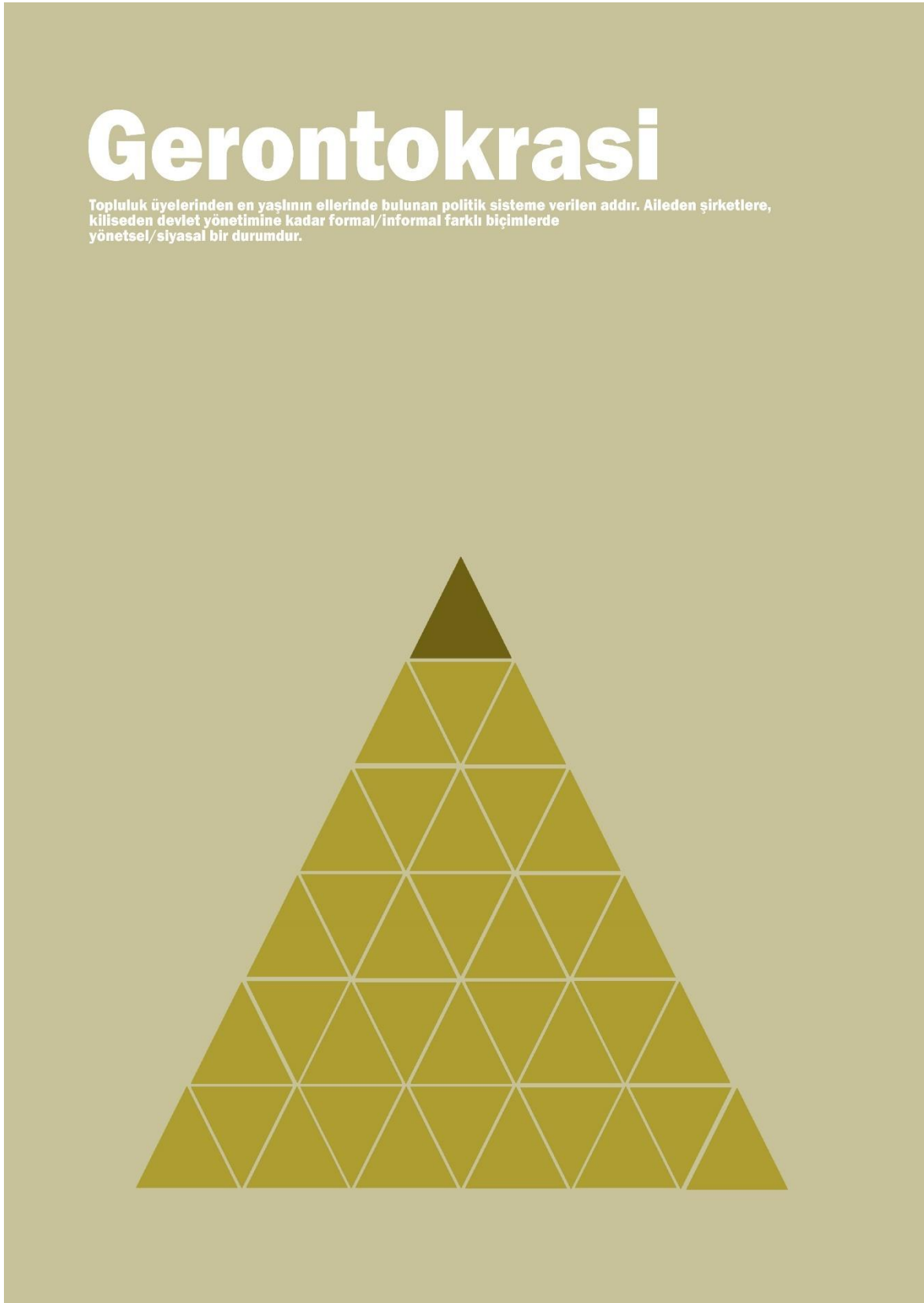


Görsel 89. Abdulkadir Kadirhan, FiloGrafik (PhiloGraphic) poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024

Günümüzde, görsellerin hiçbir yerde eksik kalmadığı imgeler dünyasında, aktarımın karmaşık hale dönüştüğü kabul edilen bir gerçeklik olarak yerini korumaya devam etmektedir. Bu doğrultuda en ilkel denemelerden günümüzdeki en modern aktarım yöntemlerine kadar yaşanan gelişmelerin yansımaları gözlenebilmektedir. Bunlardan biri

olan ‘FiloGrafik (PhiloGraphic)’ anlayışı da mevcut tasarım biçimlerine alternatif bir görsel dil sunma hedefiyle oluşturulduğu belirtilebilir. Felsefik teorilerin ve gündelik karmaşık kelimelerin/kavramların karmaşadan uzaklaştırarak özüne indirgenen ‘FiloGrafik’ anlayışı, lekesel bir değer yaratacak kadar tipografik bir düzenleme ile birlikte çeşitli geometrik şekiller ve canlı renklerden oluşmakta, ortaya çıkan basit ama bir o kadar da etkili ve nitelikli görseller kavramların özünü yansıtmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda ‘FiloGrafik’ isimli çalışmada (Görsel 89) görsel kurgulamayı oluşturan geometrik şekiller, 1923 yılında Kandisky tarafından ortaya atılan ve üç temel şekil olarak kabul edilen üçgen, kare ve daire birimlerinin arasında evrensel bir ilişki bulunabileceği önerisi üzerine kurgulanmaktadır. Ayrıca geometrik şekillerde, bir görselin var olması için gerekli olan, renk unsurunu Kandisky’in diğer bir önerisi olan; en faal ve dinamik olan şeklin sarı üçgen, en edilgen ve soğuk şekil olan mavi daire ve ikisi arasında bir değerde de kırmızı karenin olduğu düşüncesine dayanarak görseldeki renk değerleri tercih edilmektedir (Ambrose & Harris, 2014). Bu birkaç bileşenin bir araya getirilmesiyle poster tasarımının odak noktasını oluşturan görsel kurgulama aynı zamanda ‘FiloGrafik’ kavramının anlatımın’da barındırdığı düşünülen geometrik şekiller ve canlı renklerle kelimelerin görselleştirilebileceği düşüncesini yansıtmaktadır. Ortaya çıkan bu geometrik anlatım denkleminde hem kavramın hem de Kandisky’in, her şeyin özünde bulunan geometrik şekillerle evrensel bir anlatım oluşturabilme önerileri örtüştüğü görülebilmektedir. Yüzeyin büyük çoğunluğunu kapsayacak şekilde merkeze konumlandırılan geometrik şekil, tasarım ilkelerinden vurgu unsurunu sağlayarak hedef kitlenin asıl odaklanması gerektiği yeri işaret etmekte ve bu durum aynı zamanda monotonlukta yaratabileceğinden dolayı geometrik kurgulamanın sol üst kısmında tipografik bir düzenlemeye yer verilmektedir. Bu tipografik düzenleme yüzey üzerinde tasarım ilkelerinden hareket unsurunu sağlayarak hedef kitlenin tasarım evreninde rahatça dolaşmasına imkan sağlarken düzenleme içinde olan lekesel değerdeki tanımlama ögesiyle de sözel bir hiyerarşi oluşturup görsel ile tipografik düzenleme arasında ilişkisel bir bağ kurulmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu sayede tasarım evreninde ritmik bir havanın oluştuğu söylenebilir. Tasarım evreninde yer verilen tipografik düzenlemenin varlığı kavramın içinde barındırdığı ‘lekesel değerde bir tipografik düzenleme’ ihtiyacını da yansıttığı ifade edilebilir. FiloGrafik anlayışıyla yapılmaya çalışılan teorilerin/kavramların ve gündelik anlaşılması zor kelimelerin görselleştirilmesi hedefi, ‘FiloGrafik’ isimli çalışmanın minimal ve tüm anlatımını taşıyacak şekilde görselleştirilmesi ‘FiloGrafik’ olgusunun esnekliği ve kreatifliğini yansıtmaktadır.

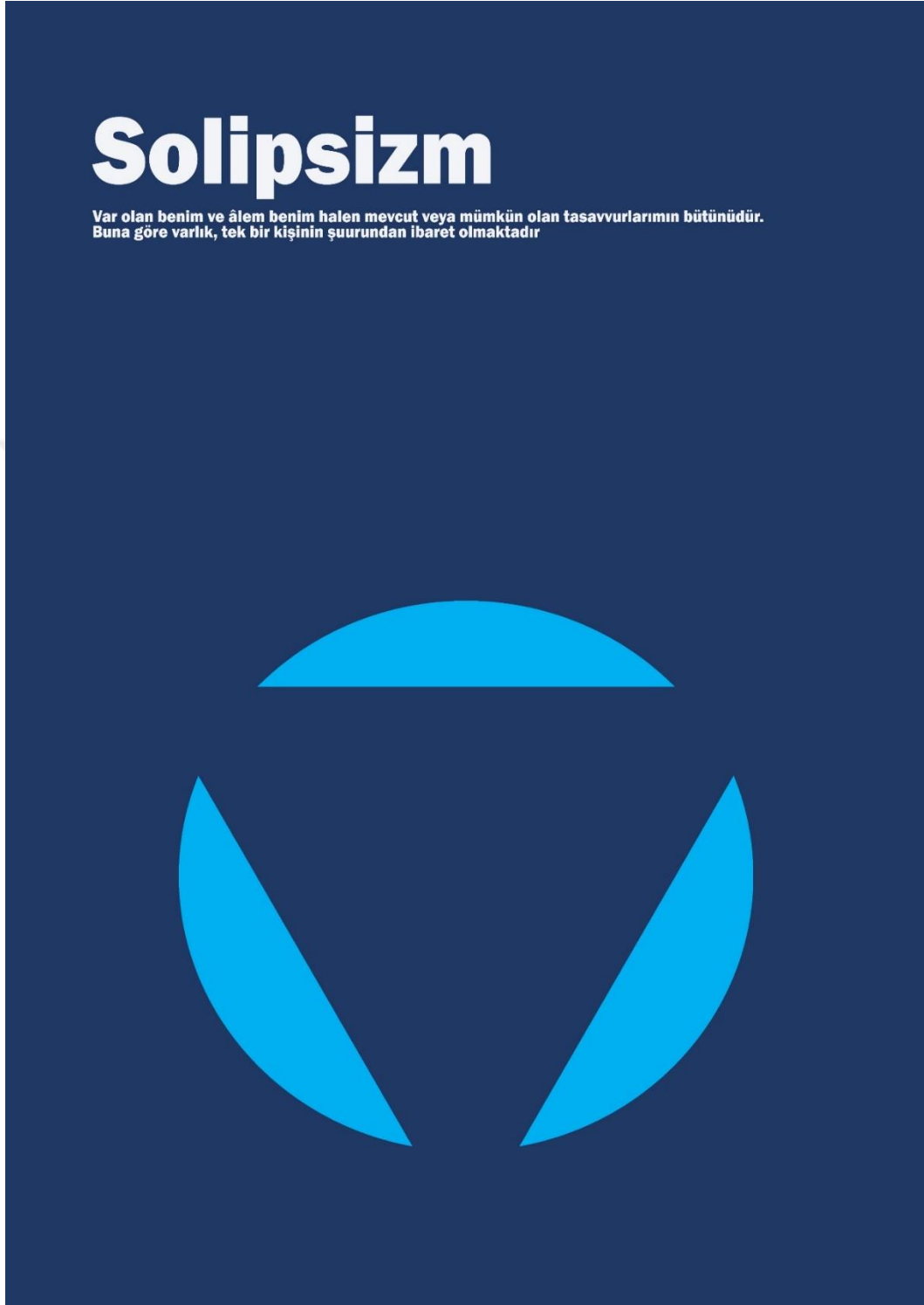
4.5.2. ‘Gerontokrasi (Yaşlılar yönetimi)’ isimli çalışma



Görsel 90. Abdulkadir Kadirhan, Gerontokrasi poster tasarımı, A3 (297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024

Toplumsal düzenin sağlanması için kullanılan yönetim yapılarında kalıntıları görülen ‘gerontokrasi’ kavramı etimolojik olarak Yunancadan yaşlı anlamına gelen ‘geron(t)’ kelimesi ile iktidar anlamını veren ‘cracy’ sözcüklerinin birleşiminden oluşmaktadır. Türkçede tam karşılığı ‘yaşlılar yönetimi(rule by old men)’ olarak çevrilen kavram, “topluluk üyelerinden en yaşlının ellerinde bulunan politik sisteme verilen ad ve yaşa bağlı olarak iktidara, yönetmeye ve çekip çevirmeye karşılık gelmektedir. Geniş anlamıyla kavram aileden şirketlere, kiliseden devlet yönetimine kadar formal/informal farklı biçimlerde yönetsel/siyasal bir durum olarak” tanımlanmaktadır (Önder, 2013, s.272). Bu bağlamda ‘Gerontokrasi’ isimli çalışmada (Görsel 90) genel hatlarıyla kavramın içinde barındırdığı hiyerarşik anlatımı yansıtılması düşünülen geometrik bir şekil olan üçgen birimi tercih edilmektedir. ‘Gerontokrasi’ kavramının bütünselliğini aktarması adına birden fazla üçgen birimi bir araya getirilerek hiyerarşik görünümü tamamlamasının yanı sıra geometrik şekillerin her birinin toplu halde kullanılmasıyla toplumsal algı çağrışımı yapılmaya çalışılmaktadır. Geometrik bir şekil olan üçgen bütünlüğünde yer alan, bir görselin var olması için gerekli olan, renk unsuru kavramın anlatımında olan ‘yaşlı’ kelimesini çağrıştırması düşünülerek kahverengi değerler tercih edilmektedir. Özellikle en tepede yer alan üçgen biriminde farklı bir renk değeri tercih edilmesi kavramın mana evreninde barındırdığı hiyerarşik üstünlüğü temsil etmektedir. Ayrıca kelimenin betimsel yanını aktaran, yeniliğe/değişime karşı olma ve mevcut statükoyu koruma eğilimi göstermesi gibi özellikleri kahverengi değerlerinin tek tipliği kullanılarak aktarılmaya çalışılmaktadır. Tek tek bu bileşenlerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan geometrik şekil, hedef kitlenin odaklanması gereken yeri göstermesi açısından tasarım yüzeyinin çoğunluğunu kapsayacak şekilde konumlandırarak tasarım ilkelerinden vurgu unsuru sağlanmaktadır. Tasarım evreninde yer verilen görsel bütünlüğe eşlik etmesi adına geometrik şeklin sol üst kısmında tipografik düzenlemeye yer verilerek yüzey monotonluktan uzaklaştırılmaktadır. Ayrıca tipografik düzenleme içinde yer alan lekesel değerdeki tanımlama ögesi görsel ile düzenleme arasında ilişkisel bir bağ kurup etkileşimi artırırken aynı zamanda yüzeyde oluşan hareketliliğe bir ritim kattığı söylenebilir. Yüzey üzerinde deneysel olarak gerçekleştirilen bu tasarımsal eylemler bir yandan ‘gerontokrasi’ kavramının bünyesinde barındığı betimsel anlatımı görselleştirirken diğer yandan ‘FiloGrafik’ tavrıyla kreatif ve özgün çalışmaları ortaya çıkarmaktadır.

4.5.3. ‘Tekbencilik (Solipsizm)’ isimli çalışma



Görsel 91. Abdulkadir Kadirhan, Tekbencilik (Solipsizm) poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024.

Hiçbir şart ve koşulda herhangi bir şeye bağlı olmaksızın var olan, kendi benliğini her şeyin önüne koyan ‘tekbencilik’ doktrini, Latince ‘solus (yalnız)’ ve ‘ipse (bizzat ben)’ sözcüklerinin bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Fransızca ‘solipsisme’ İngilizce de

‘solipsizm’ olarak ifade edilen kavram, idealizm’in aşırı şekli olan ve düşünen öznenin kendi varlığından başka bir gerekliliğin olmadığını yansıtmaktadır. Yani buna inanan her kimse ‘ben’ den başka hiçbir şeyin olmadığını düşünmektedir. Bu bağlamda “var olan benim ve âlem benim halen mevcut veya mümkün olan tasavvurlarımın bütünüdür. Buna göre varlık, tek bir kişinin şuurundan ibaret olmaktadır” (Bolay, 2009, s.336) ifadesi tek bencilik doktrinin tanımlamasını anlatmaktadır. Bunlardan hareketle ‘tekbencilik’ isimli çalışmada (Görsel 91) geometrik şekillerden biri olan daire ve üçgen birimlerini bir araya getirerek görsel bir bütünlük sağlanmaya çalışılmaktadır. Kavramın anlamı çerçevesinde oluşturulan geometrik şekillerden dairenin evreni yansıtmakta olduğu ve daire birimini örtecek şekilde üstüne konumlandırılan yüz seksen derece (80°) döndürülen üçgen şeklinin de bireyi anımsatmakta olduğu düşünülmektedir. Kavramın ‘kendi benliğini her şeyin önüne koyan’ anlamını çağrıştırmak amacıyla üçgen birimi bu şekilde tercih edilmektedir. İki farklı geometrik şeklin bir arada kullanılmasıyla oluşturulan bütünlüğün yüzeyin merkezine yerleştirilmesi tasarım ilkelerinden bir tanesi olan vurgu unsurunu sağlayıp izleyicinin asıl odaklanması gereken alanı yansıtmaktadır. Ön planda yer alan bu geometrik şekli biçimsel ve anlatımsal olarak güçlendirmek için yüzeyin çoğunluğunu boşluğun egemenliğine bırakarak geometrik şeklin önemi arttırılmaya çalışılmaktadır. Ayrıca arka planda bir görselin var olması için gerekli olan renk unsurunu kullanıp öndeki geometrik şeklin anlatımını güçlendirilmesi hedeflenmektedir. Geometrik şeklin sol üst kısmında tipografik bir düzenlemeye yer vererek tasarım evreninde oluşan güçlü etkiyi monotonluktan kurtarıp daha kuvvetli hale getirilmek amaçlanmaktadır. Bu düzenlemenin kavramın görsel anlatımını güçlendirirken aynı zamanda tasarım ilkelerinden hareket unsurunu işin içine dahil ederek tasarımı monotonluktan çıkardığı görülmektedir. Bu sayede tasarıma bir hareket gelirken izleyici de yüzey üzerinde serbestçe ve monotonluktan uzak bir şekilde gezinebilmektedir. Ayrıca tipografik düzenlemede yer verilen lekesel değerdeki tanımlama, görsel ile tipografik unsurlar arasında ilişkisel bir bağ kurmasının yanı sıra tipografik düzenleme içerisinde sözel bir hiyerarşi oluşturarak ritmik bir görünüm katması için tercih edilmektedir. Her bir tasarım biçimselliğinde ‘yeteri kadar iyidir’ düşüncesiyle oluşturulan ‘FiloGrafik’ tasarım anlayışıyla gerçekleştirilen ‘tekbencilik’ görseli metinsel olarak bünyesinde bulunan anlatımı görsel elemanlarla oluşturulan poster tasarımında da görebilmek mümkündür.

4.5.4. ‘Evrim (Evolution)’ isimli çalışma

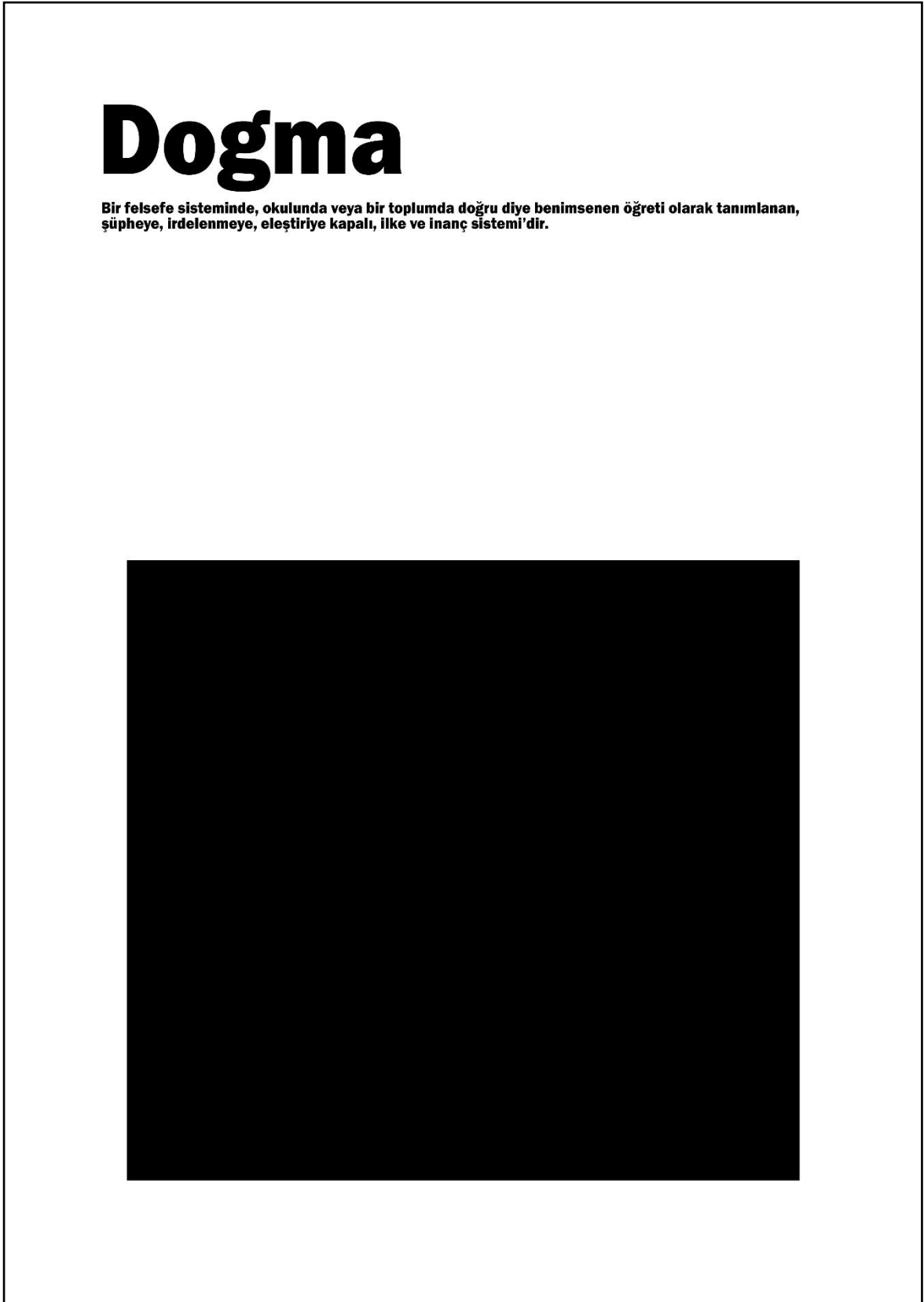


Görsel 92. Abdulkadir Kadirhan, Evrim (Evolution) poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024

Yaşamı, gelişim/değişim döngüsü içerisinde dönüştürecek şekilde çevrenin koşullarına adaptasyonunu açıklayan ‘evrim’ kavramı, Fransızca ‘evolution’, İngilizce ‘evolution’ sözcüklerine karşılık olarak kullanılmaktadır. Kavramın kapsamına genel olarak bakıldığında; “bütün tabiatı, varlıkları, hayatı, zihni ve toplumları kalıtım (hérédité) hayat kavgası ve devamlı bir şekil değiştirme (transformation) ile mekanik ve zorunlu olarak doğal seçkinleşme kanunlarına indirgeyen, evrimi bütün canlı-cansız varlıkların esası kabul eden, reelin üstün şekillerini aşağı dereceden şekillerle açıklayan, değişmeyi eşyanın cevheri kabul

eden” (Bolay, 2009, s.119) anlayış olarak ifade edilmektedir. Gündelik yaşamın tüm alanlarında görülebilen kavram daha çok biyoloji alanında bilinmesinin yanı sıra gelişim temelli gerçekleşen döngüsel durumları da yansıttığı ifade edilebilir. Bunların ışığında ‘evrim’ isimli çalışmada (Görsel 92) geometrik şekillerden biri olan üçgen birimlerinin bir araya getirilmesiyle döngüsel bir izlenim oluşturulmaya çalışılmaktadır. Birden fazla üçgen biriminin bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan geometrik bütünlük, kavramın içinde bulunan kalıtımın ham maddesi olarak görülen DNA dizilimini yansıttığı görülebilir. Ayrıca dizilimin anlatımını güçlendirmek ve kavramın içinde bulundurduğu gelişim/değişim gibi anlamları çağrıştırmak adına geometrik şekillerden üçgen birimlerinin olduğu görsel bütünlük tasarım evreninin sağ/sol sınırlarına kadar getirilerek devamlılık hissiyatı oluşturulmaya çalışılmaktadır. Bu sayede ‘evrim’ deyince ilk akla gelen kalıtım, DNA dizilimi ve devamlılık gibi düşüncelerin tasarım evreninde birkaç elemanla görselleştirildiğini görmek mümkündür. Birkaç tasarım elemanının bir araya getirilmesiyle oluşturulan şekilsel bütünlüğü güçlendirmek adına ‘evrim’ kavramını yansıtacağı düşünülen, bir görselin var olması için gerekli görülen, renk unsuru işin içine dahil edilerek kavramsal anlatımın güçlendirilmesi hedeflenmektedir. Tüm bu bileşenlerin toplanmasıyla tasarlanan geometrik bir şekil olan görseli yüzeyin merkezine konumlandırıp tasarım ilkelerinden bir tanesi olan vurgu unsuruyla izleyicinin asıl odaklanması gereken alan oluşturulmaya çalışılmaktadır. Bunun yanı sıra arka planda tercih edilen renk değeri ile minimal anlayışın temelini oluşturan genişçe bırakılan espas(boşluk) da ön plandaki geometrik şekle odaklanılması gerektiği izlenimini vermektedir. Bu durum izleyiciyi tasarım evreninde bir yere odaklarken monoton bir görsel oluşmaması için kullanılan tipografik düzenlemeyi geometrik şeklin sol üst kısmında görebilmek mümkündür. Bu düzenleme sayesinde izleyiciye görsel ile tipografik düzenleme arasında gidip gelerek tasarım ilkelerinden biri olan hareket unsurunun varlığını hissettirebilmektedir. İzleyicinin tasarım evreninden kopmaması adına ve tipografik düzenleme ile görsel şekil arasındaki ilişkisel bağlantıyı sağlamak için lekesel değerde kavramın tanımına yer verildiği görülmektedir. Bu durum hem ilişkisel bir bağ kurarak etkileşimi artırırken hem de tipografik düzenleme arasında sözel bir hiyerarşi sağlamak amacıyla ritim ilkesini oluşturma düşüncesiyle yer verilmektedir. Herhangi bir kavram/teori ve karmaşık bir kelimenin görselleştirilmesi için başvuru olan bu tasarımsal eylem, metinsel olarak sayfalarca anlatılabilecek ‘evrim’ kavramını ‘FiloGrafik’ tavrına sadık kalınarak birkaç tasarım ilke ve elemanı ile sade bir şekilde görselleştirilebildiğini söylemek mümkündür.

4.5.5. ‘Dogma’ isimli çalışma



Görsel 93. Abdulkadir Kadirhan, ‘Dogma’ poster tasarımı, A3(297×420 mm), AdobePhotoshop, 2024.

İnsanı, anlamı aramaktan alıkoyan ‘Dogma’ kavramının mana evreninde barındırdığı ilkeleri farklı dillerdeki görselleştirilme biçimin de var olduğu bilinmektedir. Sözlük karşılıklarına bakıldığında Fransızca, İngilizce ve Türkçe de ‘dogma’ kelimesi olarak geçmektedir. Genel olarak “bir felsefe sisteminde, okulunda veya bir toplumda doğru diye benimsenen öğreti olarak tanımlanan ‘dogma’, şüpheyeye, irdelenmeye, eleştiriye kapalı, ilke ve inanç sistemi” (Bolay, 2009, s.90) şeklinde tanımlanmaktadır. Herhangi bir alanın ilke ve düşüncelerini eleştirmeden doğru kabul edilmesi gerektiğini savunan anlayış, katı önermelerle özgür düşünmeyi ve ifadeyi sınırlayan bir düşünce yapısı olduğu söylenebilir. ‘Dogma’ isimli çalışmada (Görsel 93) akılla ilerlemenin ve kreatif düşünceyi kısıtlayan anlamı yansıtaacağı düşünülen geometrik şekillerden biri olan kare birimi tercih edilmektedir. Kavramın mana evreninde barındırdığı şüphe, irdeme ve eleştiri gibi anlatımları geometrik şeklin keskin kenarları ve belirleyici sınır hatları ile yansıtılabileceği görülmektedir. Ayrıca kavramın kapalılık anlatımını yansıtmaması beklenen, bir görselin var olması için gerekli olan unsurlardan biri olan renk elemanı kullanılarak koyu değerler tercih edilmektedir. Geometrik bir şekil olan kare ile tasarım elemanlarından renk öğesinin bir araya getirilmesiyle oluşturulan bu biçimsel anlatıma eşlik etmesi adına arka planın tamamen espasın (boşluğun) hakimiyetine bırakıldığı görülmektedir. Arka planda kullanılan nötr renklerden beyazın aksine geometrik bir şekil olan kare biriminde siyah tercih edilmesiyle kavramın kapsayıcı olmadığı ve çoğu zaman gerçeklik içerisinde yeni ilke ve öğretilere kapalı olduğu izlenimi yansıtılmaya çalışılmaktadır. Bu birkaç bileşenin bir araya getirilmesiyle oluşan görselin önemini yansıtmak adına geometrik şekli merkeze alarak tasarım ilkelerinden bir tanesi olan vurguyu sağlamak amaçlanmaktadır. Yüzeyin çoğunluğunu kapsayan geometrik şeklin oluşturduğu sadeliğe armonik bir değer katması ve vurgu noktasını sağlayan görseli güçlendireceği düşünüldükçe kavramın ve tanımlamasının yer aldığı tipografik düzenlemeye çalışmanın sol üstünde yer verilmektedir. Ayrıca tipografik düzenleme içinde oluşturulan lekesel değerler kurgulamaya sözel bir hiyerarşi katarken geometrik bir şekil olan görsel ile tipografik düzenleme arasında ilişki bir bağ sağladığı ifade edilebilir. Bu etkileşim sayesinde yüzeyde oluşabilecek monotonluğu engelleyerek izleyicinin tasarım yüzeyinde serbestçe dolaşması hedeflenmektedir. Tüm bu tasarımsal eylemin ‘FiloGrafik’ poster tasarım anlayışını yansıtacak bir biçimsellikte gerçekleştirilerek kavramın metinsel karmaşıklığına alternatif bir minimal görsel oluşturulmaya çalışılmaktadır.

5. SONUÇ

Tarih sahnesi içerisinde yer edinen insanlığın var olduğu günden beri duyuşal yollarla özümseyip algıladığı dış uyaranları anlamlandırmaya çalıştığı bilinmektedir. Bu anlamlandırma ve iletişim süreçlerinde çokta bir farklılaşma yaşanmamasına rağmen iletiyi aktarma ve algılama düzeylerinde gözle görülür değişiklikler yaşandığını bilinmektedir. Özellikle sözlü ve yazılı kültürde sağlanan odaklanma ve algılama düzeylerinin dijital aygıtların ve görsel/görüntüsel ekranların yoğunlukta olduğu günümüzde pek sağlanamadığı, son zamanlarda yapılan araştırmalarda görme duyusunun önem kazandığı ve buna paralel olarak farklı teknik ve yöntemlerle görsel materyallerin çoğalıp çeşitlendiğini görebilmek mümkündür. Enoch ve diğerlerinin 2019 yılında yaptığı araştırmada görmenin en değerli duyu olduğu sonucu John Berger'in "görmek konuşmaktan önce gelir" sözünü destekler nitelikte olduğu ifade edilebilir. Metinsel öğelerin yoğunlukta olduğu materyallerde çabuk sıkılma, odaklanamama ve metnin bütünselliğini kavrayamama gibi problemlerin son zamanlarda yaygınlaştığını görmek mümkündür. Hatta incelenen materyallerde gözün ve algının direk görsel bir unsur aradığı ve üstün körü bir şekilde metinlere dikkat etmeden direkt biçimsel değere sahip alanlarda yoğunlaştığı ifade edilmektedir.

'Düşünüyorsam o halde varım' aforizmasından günümüz görsel evreninde 'var olmak algılanmaktır' düşüncesi, dijital ekranlara sahip aygıtlarla birlikte görmenin, görünenin ve görselliğin önemini bir kez daha vurgulamaktadır. İnsanlığın anlatıldığı büyük resimde önemli bir yer edinen görsel ve tipografik verilerin köklü değişim/dönüşümlerle bugünlere kadar geldiği bilinmektedir. Tüm bu süreçlerde yaşanan teknolojik, sanat ve tasarım alanlarındaki gelişmelerle birlikte bilgiyi açık ve anlaşılır bir şekilde aktarma gerekliliği, bilgi görselleştirme tekniklerinin çeşitlenmesine katkı sağladığı ifade edilmektedir. Bu doğrultuda en ilkel denemelerden günümüzdeki en modern iletişim yöntemlerine kadar yaşanan gelişmelerin yansımaları gözlemlenebilmektedir. Yirmi birinci yüzyılın ilk çeyreği sayılan günümüzde sayısal verilere dayanan bilgilerin görselleştirilmesi sonucu görseller, görüntüler ve sembollerin yer aldığı bir görsel çağ tanımlanmaktadır. Yapılan araştırmalar beyne yerleşen bilgilerin yüzde 75'inden fazlasının görme süreçleri sonunda oluştuğunu ortaya koymaktadır. Görselliğin etkisini arttırdığı yirminci yüzyıldan günümüze kadar yer edinen görme, bakma, izleme ve gözetleme gibi eylemler okuma eylemini geride bırakmaktadır. Bunun sonucu olarak gündelik yaşamın kolaylaştırılması,

akademik metinlerin diyagramlarla birlikte infografiklerle aktarımı için çeşitli görsel dil sistemlerinin tasarlandığı görülmektedir. Bu görsel dil sistemleri arasında önemli olarak görülen üç görsel aktarım biçimi (Isotype, Semantografi, Locos) ‘Kelimelerden Görsellere’ başlığı altında detaylı olarak anlatılmaktadır. Bunlardan ilki olan ‘Isotype’ sistemiyle temel amaç detaylardan arındırılmış sembol ve işaretlerden başlı başına piktografik bir dil oluşturmak; kavramlara, nesnelere durum ve mekânlara açıklamalar getirip görsel bir işaret/ileti dili oluşturmak olduğu ifade edilmektedir. İkincisi olan ‘Semantografi’de her piktografik öge kavramlara karşılık kullanılmakta ve belirli eklentilerle kavramların fiil hallerinin kullanılmasına imkan sağlayarak görsel bir ifade dili oluşturulmaktadır. Son olarak biçim ve ses ifadesinin bileşiminden oluşturulan ‘Locos’ dil sistemi, kısa sürede öğrenilmesi ve kolay akılda kalıcılığı ile bilinmektedir. Bütün bu görsel ifade sistemleri, yirminci yüzyılın evrensel iletişim ağına hız kazandırarak, üretimden tüketime, seyahatten ve eğitime kadar piktografik değerlere sahip sembollerle gündelik yaşamı kolaylaştırdığı görülmektedir. Günümüzde ise bu sistemlerin etkinliğini aygıtlardaki kısayol tuşlarından, yönlendirme, bilgilendirme tabelalarına ve ambalaj ürünlerindeki uyarıcı, bilgilendirici işaretlere kadar görebilmek mümkündür.

İnsanlığın tarih boyunca kullandığı ifade biçimlerinin çoğu gündelik ve düşünsel nesnelerin belirtilmesinde kolaylıklar sağlamaktadır. Mağara yüzeyinden, resimsel simgelere, salt simgelerden dönüşen alfabeyle kadar ifade biçiminin değişmeyen unsuru olarak sembolik ve simgesel elemanlar kabul edilmektedir. Görsel evrenin bir parçası olan işaret, sembol ve piktogramlar çağrışım yoluyla bir anlam ile birlikte görsel iletişim unsuruna dönüşmektedir. Tüm o sadelikten günümüzde görsellerin hiçbir yerde eksik kalmadığı imgeler dünyasına kadar aktarımın karmaşık hale dönüştüğü görülmektedir. Bu aşamada devreye giren tasarımcılar, bir problem durumu karşısında planlı bir şekilde çözüm odaklı üretilen, hizmet alanına göre işlevsel veya estetik kaygı taşıyabilen, zihinde canlandırılan daha sonrasında uygulama alanı çerçevesinde gerçekleştirilen kreatif bir süreç olan tasarım olgusu çerçevesinde farklı alanlarda alternatif tasarımlar üretmektedir. Bu kapsamda araştırmada yapılan literatür incelemesi sonucu ‘Bulgular’ başlığı altında ‘PhiloGraphic(FiloGrafik)’ anlayışına benzer amaçlarla tasarımlar yapan tasarımcıların görsellerine yer verilmektedir. Bunlardan ilki olan Matteo Civaschi, PhiloGraphic anlayışın temelinde yer alan metinlerin görselleştirilmesine benzer şekilde ‘Kısatoloji’ ismini verdiği teknikte filmlerin anlatımını renklere, şekillere ve ikonik niteliklere bölerek esas olana odaklanıp gereksiz olanı devre dışı bırakmaktadır. Minimalist piktogram poster serisi

şeklinde, izotip ve akış şemalarını andıran şekiller kullanarak yarattığı tekniklerle hem kurgusal hem de tarihi olayı, buluşu, harika yaşamı, doğal dünyanın harikalarını ve kültürel ikonları tüm gereksiz ayrıntıları ortadan kaldırarak minimal piktogramlarla poster tasarımlarında görselleştirmektedir. Diğer bir tasarımcı olan ve fobiler üzerine bir proje başlatan Musa Özen, modern dünyadan seçtiği yirmi fobi türünü ‘FiloGrafik’ anlayışına benzer bir biçimsellikte sade ve az elemanla görselleştirmektedir. Kendisinin tasarımlarına bakıldığı zaman aktarmak istediği kavramın en minimal halini bir iki tasarım elemanı ile aktardığını görebilmek mümkündür. Pierre Mendell ise minimalist afiş tasarımlarıyla bilinmekte ve tasarımlarında sade, neredeyse arkaik, görsel dili modern grafik tasarım öğelerinin ötesinde karakteristik elemanlar oluşturmaktadır. Tasarımlarında çözüm odaklı bir mesaj iletme durumu olduğu için yüzey üzerinde daha fazlasına yer vermemektedir. Bu da tasarımlarının halkın her kesimine hitap etmesini kolaylaştırmaktadır. Bu doğrultuda tasarımcının kendisine az eleman ile çok anlam elde etmeyi ilke edindiği söylenilebilir. Tüm araştırma bulguları sonucunda görülen ortak noktalar; tasarımcıların herhangi bir problem karşısında ilk temel kaygılarının en az ilke ve eleman ışığında minimalist bir anlayışla tasarımı inşa etmek, görselleştirilecek kavramların ve metinlerin/kişilerin özelliğini ilk akla gelebilecek şekilde sembolleştirmek, poster tasarımı sürecinde yüzeyi görsel imgenin hakimiyetine bırakarak tipografik öğeyi ve rengi merkezde yer alan görsel imgeyi destekleyici bir şekilde kullanmak olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu özellikleri ile PhiloGraphic poster tasarımlarını destekleyici nitelikte görseller oluşturdıkları ve ifade biçimlerinin benzer amaçlar ekseninde inşa edildiği saptanmıştır. Özellikle tasarımcı Matteo Civaschi ve Musa Özen’in poster tasarımlarındaki biçimsellikler ve problem durumunu görselleştirme amaçları, PhiloGraphic poster tasarımlarını çağrıştıracak niteliktedir. Minimum değerlerle tasarlanan yüzeyle karşılaşan izleyicinin/alıcının aklına, ‘günümüz bilgi bombardımanından sıyrılıp ne zaman boş bir sayfanın önünde bulunduğunu’ getirmektedir.

Yazılı ve sözlü materyallerin yoğun kullanıldığı dönemlerden günümüz görmeye dayalı görsel/görüntüsel aygıtların çoğunlukta olduğu bir döneme girildiğinden bahsedilmektedir. Bu döneme kadar yaşanan değişim ve dönüşümlerle birlikte gündelik karmaşık kavramları/kelimeleri, algılamada ve odaklamada metinsel öğelerin yeterli kalmadığı kabul edilmektedir. Ayrıca felsefik kavramların/gündelik zor kelimelerin sözel-dilsel olarak karmaşıklığına yeni ifade biçimleri oluşturma noktasında alternatifler arandığı bilinmektedir. Bu bağlamda araştırmada görsel-sözel ifade biçimlerine alternatif bir yol olarak ‘PhiloGraphic(FiloGrafik)’ poster tasarım anlayışının gerçekleştirilmesi gündelik

yaşam alanıyla birlikte algılama ve odaklanmaya katkı sağladığını görmek mümkündür. Özellikle de bu durumu eğitim kademelerinde, Piaget'in ele aldığı bilişsel gelişim dönemlerinden soyut işlemler öncesi gelişim evresinde olan bireylerin eğitim-öğretimlerine destekleyici bir görsel materyal olarak kullanılabileceği görülmektedir. Ayrıca eğitim bilimlerinde program tasarlama sürecinde, temelini Dale'nin attığı yaşantı konisini oluştururken ifade ettiği gibi kalıcı öğrenmelerin yüzde seksen üçünün(%83) gözler yardımıyla daha etkili/kalıcı olabileceği ve materyal tasarım sürecinde en çok görsel unsurların yer alması gerektiğini vurgulandığı göz önünde bulundurulduğunda 'FiloGrafik' poster tasarımlarının eğitici-öğretici materyal olarak kullanılması noktasında çoğu niteliği taşıdığı görülmektedir. Bu kapsamda eğitim öğretimin her kademesinde kavram/kelime gibi öğretilmesi planlanan düşüncelerin bireylerin gelişim dönemlerine uygun olarak görselleştirilebildiği görülmektedir. Bunun yanı sıra 'FiloGrafik' anlayışının biçimselliği, karmaşık hale dönüşen gündelik yaşamda bir görsel iletişim ürünü olan poster tasarımlarıyla birlikte yaşamın her noktasında yer alabilmektedir. Üretiminde kullanılan plastik değerlerden günümüz dijital evrenindeki etkilerine süren kitlesel niteliği ve toplumları aydınlatma, yönlendirme özelliğini koruyan poster, görüntü ve sözün mümkün olduğunca tek anlama ve hatırlama değerine sahip olmak zorunda olduğu, sunum ve tanıtım kategorilerine giren, açıklama metni kullanılması gerektiğinde küçük puntolar ile lekesele bir şekilde yer verildiği bir tasarım ürünüdür. Bu durum 'FiloGrafik' anlayışının temelini oluşturan sadelik ve birkaç tasarım ilke ve eleman kullanma biçimiyle örtüşerek poster tasarımlarına biçimsel bir değer katmaktadır. Poster tasarımlarının konuyu doğru bir anlatım diliyle aktarması kelimelerin/kavramların hedef kitle ile etkileşimini arttırmakla birlikte doğru hedefe yönlendirmektedir. Hedef kitle üzerinde sarsıcı etkiler bırakarak, izleyiciyi durağan pozisyonundan çıkartıp harekete geçirmektedir. Bu noktada günümüz veri dünyasının görselleştirilmesinde kullanılan infografikler, diyagramlar ve gündelik yaşamda trafikten, market alışverişine, seyahatten tüm bilgilendirme alanlarına kadar yer alan piktografik değerleri taşıyan görsel unsurların yanında karmaşık/zor anlaşılan kavram ve teorilerin, sade, anlaşılır ve minimal bir görsel iletişim tasarım anlayışının oluşturulması mevcut tasarım çeşitliliğine zenginlik kattığı görülmektedir. Ayrıca 'FiloGrafik' olgusuna an itibariyle herhangi bir akademik yayında rastlanmadığı için bu tasarım anlayışının Türkçe'ye tanımlanmasının ve uygulama sahasının açılıp genişletilmesi yeni kreatif görsel ifade biçimlerinin işlevselliği/biçimselliği noktasında mevcut tasarım şekillerine alternatif ve zenginlik katabildiği görülmektedir. Tüm bunların ışığında geleneksel ve betimleyici bir

görsel ifade biçimini geride bırakıp boşluğun etkileyiciliğinden yararlanan PhiloGraphic poster tasarımları çerçevesinde oluşturulacak yeni araştırma alanları çoğaltılarak gündelik yaşamın gerekli alanlarında hedef kitleye hitap edecek biçimsellikte tasarım alanları oluşturulabilmektedir.



6. KAYNAKLAR

- Ambrose, G. & Harris, P. (2014). Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü (2.Baskı). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Antmen, A. (2019). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar (10.Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Arıkan, A. (2008). Grafik Tasarımda Görsel Algı. Eğitim Akademi.
- Artut, K. & Demir, H. (2009). Güzel Yazı Teknikleri ve Öğretimi (4.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Artut, K. (2009). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri (6.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Artut, K. (2021). Sanatta Tasarım Olgusu. Ünalın, H.T. (Ed.), Temel Sanat ve Tasarım Eğitimi (s.41-66). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Ayaydın, A. (2020). Sanatın Görsel Dili (5.Baskı). Alakuş, A.O. & Mercin, L. (Ed.), Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi (s. 121-136). Ankara: Pegem Akademi.
- Aydın, B. (2019). Bir Kavram Olarak Postminimalizm. Sanatta yeterlilik tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Aydın, B. (2021). Poster Tasarımında “İllüstrasyon”. 21.Yüzyıl Eğitim ve Toplum, 10(29), 347-374. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2178077>
- Aymaz, G. (2018). İletişim Araçlarının Toplumsal Tarihi için Bir Giriş. Global Media Journal, 8(16), 124-139 https://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/05_goksel_aymaz.pdf
- Barger, J. (2020). Görme Biçimleri(27. Basım). İstanbul: Metis yayıncılık
- Barnard, M. (2010). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür, Güliz Korkmaz (Çeviren). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Becer, E. (2005). İletişim ve Grafik Tasarım (4.Baskı). Ankara: Dost Kitabevi.
- Bedir Erişti, S.D. (2021). Yeni Medya ve Görsel İletişim Tasarımı (6.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Bedirhan, Z. & Çayır, N. (2020). Program Geliştirme. Ankara: Lider Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bolay, S.H. (2009). Felsefe Doktrinleri ve Terimleri Sözlüğü(10.Baskı). İstanbul Nobel Yayın.

- Bulut, S., Bulut, M., & Aydın, B. (2014). Bauhause Tasarım Okulu. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 18(1), 105-120.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/32439>
- Buyurgan, S. & Buyurgan U. (2012). Sanat Eğitimi ve Öğretimi (3.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Carreras, G. (2017). Philographics: Big Ideas in Simple Shapes.
<https://www.kickstarter.com/projects/geniscarreras/philographics-big-ideas-in-simple-shapes> adresinden 11 Kasım 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Carreras, G. (2021). Graphic Design: Communicate Complex Ideas with Simple Images.
<https://www.domestika.org/en/courses/3232-graphic-design-communicate-complex-ideas-with-simple-images/carreras> adresinden 11 Kasım 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Carreras, S. (2024). Philographics. <https://studiocarreras.com/philographics> adresinden 06 Ocak 2024 tarihinde edinilmiştir.
- Cüceloğlu, D. (2012). Yeniden İnsan İnsana (45.Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çalışkan, C. & Kahraman, M.E. (2020). Viyana Toplum ve Ekonomi Müzesi'nin Sergileme Tasarımında Verinin Görselleştirilmesi. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 6(11), 1-9 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1151242>
- Çamdereli, M. (2008). İletişime Giriş. Dem yayınları.
- Cevizci, A. (2009). Felsefe Ansiklopedisi. Ankara: Ebabil Yayınları.
- Çeken, B. & Ersan, M. (2019). Grafik Tasarımda Minimallizme Karşı Maksimalizm. Dalkılıç, M. (E.d.). In International Researches in Social Sciences and Humanities, (s.53-64), Ankara: Gece Kitaplığı.
- Dedeoğlu, Ş. & Nuhoglu, M. (2021). İnfografikler: Bilginin grafiklerle etkileşiminde kullanılan benzetmeler. İdil Dergisi, 80, 653-667
<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1618564812.pdf>
- Demirci, A. (2010). Görsel Algı Eğitiminin Beş-Altı Yaş Çocuklarının Görsel Algı Gelişimlerine Etkisi. Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara
- Denizel, D. & Otan, O. (2023). Ezoterizm ve Film Eleştirisi: Dört Katmanlı Edebi Tefsir Yöntemiyle Alien: Covenant Çözümlemesi. Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 22(1), 115-154.
- Dilmaç, O. (2015). Tasarım Eğitimi Tarihi ve William Morris. İdil Dergisi, 4(16), 1-16.
<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1420639775.pdf>

- Dirier, Ü. (2018). Gözün Serüveni: Görme Sanrısı Üzerine Bilimsel Bir Anlatı. İstanbul: Büyük kitaplar Yayıncılık.
- Dökmen, Ü. (2011). Sanatta ve Günlük Yaşamda Çatışmalar ve Empati (45.Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Döl, A. & Avşar, P. (2013). Minimalizm Akımı Kapsamında Nesne Anlayışının Yeniden Değerlendirilmesi. *İdil Dergisi*, 2(10), 1-11. <https://idildergisi.com/makale/pdf/1382372198.pdf>
- Ekiz, M. & Kaya, S.E. (2018). Minimalizm Sanat Akımının Grafik Tasarım Alanında Kullanımı. Apalı, A. & Seçgin, Y. (Ed.). *Geleceğin Dünyasında Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar*, (s.16-29). Bursa: Ekin Basım Yayın Dağıtım.
- Elasi, H.A.M.K. (2021). Visual processing of shape in Noma Bar's advertising designs(Studying Models of Noma Bar works). *Journal of Arts & Applied Sciences (JAAS)*, 8(4), 1-17. doi: 10.21608/maut.2021.205780.
- Enoch, J., McDonald, L., Jones, L., Jones, P.R., & Crabb, D.P. (2019). Evaluating Whether Sight Is the Most Valued Sense. *JAMA Ophthalmol*, 1;137(11), 1317-1320. doi: 10.1001/jamaophthalmol.2019.3537
- Flavia, G. (2020). Doctrinal Discourse vs. Narrative Praxis in Cervantes "La Galatea". *Rivista di Letterature Comparete, Teatro e Arti Dello Spettacolo*, 4, 526-548. https://www.academia.edu/83031164/Discurso_doctrinal_vs_praxis_narrativa_en_La_Galatea_de_Cervantes
- Gayret, T. (2016). Minimalist Bir Afiş Sanatçısı: Pierre Mendell. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(23), 793-810. <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1462259340.pdf>
- Genç, A. & Sipahioğlu, A. (1990). Görsel Algılama, "Sanatta Yaratıcı Süreç". İzmir: Sergi Yayınevi.
- Gezer, Ü. (2019). Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(40), 595-614. <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1567692023.pdf>
- Gökay, M. (2020). Görsel Sanatlar Eğitimi (5.Baskı). Alakuş, A.O. & Mercin, L. (Ed.), *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi* (s. 13-18). Ankara: Pegem Akademi.
- Gücük, B. (2021). Uluslararası Tipografik Stil (İsviçre Stili), New York Okulu ve Polonya Film Afişleri. Çankırılı, Ç. (Ed.), *Görsel İletişim ve Tasarım Tarihi* (s.139-157). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Hesket, J. (2013). *Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.

- Huxley, A. (2015). Algı Kapıları: Cennet ve Cehennem (8.Baskı), Mehmet Fehmi İmre(Çeviren). Ankara: İmge Kitabevi.
- İlğan, P. (2013). Philographics: When Philosophy Meets Graphic Design. <https://www.ucreative.com/inspiration/graphic-design-philographics/> adresinden 11 Kasım 2023 tarihinde edinilmiştir.
- İnceoğlu, M. (1993). Tutum-Algı-İletişim. Ankara: Verso Yayıncılık.
- İSMEK, (2015). El Sanatları Albümü. İstanbul: İBB Hayat Boyu Öğrenme Merkezi.
- Jae-Hyung, K. & Hyun-Kyung, C. (2018). A Case Study on PhiloGraphics and importance of humanities in design - A Case Study on Jenes Carreras -. Journal of Communication Design, 62, 289-300. DOI: 10.25111/jcd.2018.62.22
- Kaptan, A.Y. (2021). Görsel Tasarım İlkeleri. Ünal, H.T. (Ed.), Temel Sanat ve Tasarım Eğitimi (s.3-27). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Karaman Güvenç, B., & Sesigür, A. (2021). Görsel Tasarım Öğeleri. Ünal, H.T. (Ed.), Temel Sanat ve Tasarım Eğitimi (s.3-27). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Ketenci, H.F. & Bilgili, C. (2006). Görsel İletişim Ve grafik Tasarım. İstanbul: Beta Basım.
- Kılıçkaya, E.E. (2021). Modern Sanat, Kübizm, Fütürizm, Dada, Art Deco ve De Stijl. Çankırılı, Ç. (Ed.), Görsel İletişim ve Tasarım Tarihi (s.139-157). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Kıyıcı, F. (2019). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. <https://www.fatihkiyici.com/bilimsel-arastirma-yontemleri/> adresinden 24 Aralık 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Kuran, O. (2022). Bir Görsel İletişim Aracı Olarak Tipografi ve İmgesözler. Sanatta yeterlilik tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Lebouthillier, C. & Sajna, M. (2020). The Mathematics of String Art Nets. University of Ottawa, 1-16. <https://arxiv.org/pdf/2008.10693.pdf>
- Lee, E. (2020). Visual Agency in Euclid's Elements: A Study of The Transmission of Visual Knowledge. Doktora tezi, Stanford University, ABD.
- Lynton, N. (2015). Modern Sanatın Öyküsü (5.Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi
- MEB, (2011). MEGEP (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi), Gazetecilik: İletişim Süreci ve Türleri. Ankara <https://www.mku.edu.tr/files/1060-e14aaff3-8ca9-4107-80a9-a5a35c55c074.pdf>

- MEB, (2012). MEGEP(Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi), Grafik ve Fotoğraf: Fikir ve mesajı sembolleştirme. Ankara.
https://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Kitap%20Kapa%C4%9F%C4%B1%20Resimleme.pdf
- Munis, E. (1966). Evrimi ile Yazı Sanatı. Ankara: Sevinç Matbaası.
- Nişanyan, S. (2023). <https://www.nisanyansozluk.com/> 16 Kasım 2023.
- Onursoy, S. (2019). Görsel İletişim ve İmge. Ankara: Pegem Akademi.
- Orhon, N. (2013). Görsel okuryazarlık. Tevfik Fikret Uçar(Ed.). Görsel Kültür(2.baskı), Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi yayını.
- Önder, Ö. (2013). Gerontokrasi: Yaşlılar Yönetimi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 36, 271-281.
- Özcan, B. (2016). Filografikler. <https://barisozcan.com/filografikler/> adresinden 11 Kasım 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Özel, E.N. (2019). Alphonse Mucha'nın Afişlerinde Görsel Tasarım Öğelerinden Şekil Kavramının Ele Alınışı. Aytekin, B.A. (E.d.). Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak-1, (s.41-54), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Özsoy, V. & Alakuş, A.O. (2017). Görsel Sanatlar Eğitiminde, Özel Öğretim Yöntemleri(2.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Özsoy, V. & Ayaydın, A. (2018). Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri. Ankara: Pegem Akademi.
- Öztuna, H.Y. (2007). Görsel İletişimde Temel Tasarım. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- Özüdoğru, I. (2021). Konstrüktivizm, Bauhaus ve Vkhutemas. Çankırılı, Ç. (Ed.), Görsel İletişim ve Tasarım Tarihi (s.115-128). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Pavlakı, D. (2013). Philographics: Big Ideas in Simple Shapes by Genis Carreras. <https://www.yatzer.com/philographics-genis-carreras> adresinden 11 Kasım 2023 edinilmiştir.
- Phillips, S. (2016). İzmler Modern Sanatı Anlamak. İstanbul: Yem Yayınları.
- Pıva, F. (2018). Minimal Film, le Grafiche Che Riassumono i Capolavori del Cinema. <https://www.wired.it/lifestyle/design/2018/11/14/minimal-film-grafiche-cinema/> adresinden 29 Aralık 2023 tarihinde edinilmiştir.

- Popova M. (2023). Noma Bar's Minimalist Vector Portraits of Cultural Icons. <https://www.themarginalian.org/2011/07/28/noma-bar-guess-who/> adresinden 14 Aralık 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Popova, M. (2023). Famous Lives in Minimalist Pictogram Flowcharts: From Dart Vader to Jesus <https://www.themarginalian.org/2011/08/22/h-57-pictogram-posters/> <https://www.themarginalian.org/2013/01/23/life-in-five-seconds-h-57/> adresinden 14 Aralık 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Seven, M.A. (2010). Eğitimde Bilginin Felsefi Temelleri. Atatürk Üniversite Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 4(2), 197-207. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31907>
- Sözen, M & Tanyeli, U. (2016). Sanat Kavram ve Terimler Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Stagg, G.L. (1994). The Composition and Revision of La Galatea. Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America, 14(2), 9-25. <https://doi.org/10.3138/cervantes.14.2.009>
- Şen, E. (2018). Tasarım İlke ve Öğelerinin Minyatürde Kullanımı. İdil Dergisi, 7(46), 775-781. <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1526110014.pdf>
- Tansuğ, T. (1996). Çağdaş Türk Sanatı (4.Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tanyeli, U. & Sözen, M. (2016). Sanat Kavram Terimleri Sözlüğü. Remzi Kitabevi.
- TDK(Türk Dil Kurumu). (2023). <https://sozluk.gov.tr/> 22.09.2023.
- Tepecik, A. (2002). Grafik Sanatlar Tarih-Tasarım-Teknoloji. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Toprak, M. (2021). Tasarımda Renk. Ünalın, H.T. (Ed.), Temel Sanat ve Tasarım Eğitimi(s.3-27). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Tuna, S. (2003). Sanat Eğitimi Bölümlerinde Tasarım İlke ve Elemanlarının Bilgisayar Teknolojisi Yardımı ile Uygulanması. Sanatta yeterlilik tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Tuna, S. (2020). İlköğretimde Tasarım Eğitimi (5.Baskı). Alakuş, A.O. & Mercin, L. (Ed.), Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi (s. 197-208). Ankara: Pegem Akademi.
- Turgut, E. (2013). Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Twemlow, A. (2011). Grafik Tasarım Ne İçindir. İstanbul: Yem Yayın.
- Uçar, T.F. (2016). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım (8.Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi.

- Ulutaş, S. (2021). Sanat Kuramlarına Genel Bakış. Ünalın, H.T. (Ed.), Temel Sanat ve Tasarım Eğitimi (s.3-27). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- URL-1, <https://www.communicationtheory.org/shannon-and-weaver-model-of-communication/> 21.09.2022.
- URL-2, <https://www.britannica.com/> 16.01.2023.
- URL-3, <https://www.etymonline.com/> 8 Aralık 2023.
- URL-4, <https://serdara.com/renk-teorisi-rgb-cmyk/> 22 Aralık 2023.
- URL-5, <https://www.base.ist/eser/phobia/> Musa Özen. 11 Kasım 2023.
- URL-6, <https://evrimagaci.org/eser/breaking-bad-621>, 04 Mayıs 2024.
- URL-7, <https://saglik.sozlugu.org/>, 07 Mayıs 2024
- URL-8, <https://www.theguardian.com/culture/2001/jun/01/artsfeatures1>, 08 Mayıs 2024
- Uslu, Y. (2017). Grafik Tasarımda Mükemmellik, Kusurluk Afişler. Bursa: Ekin Basım Yayın Dağıtım.
- Usluata, A. (1995). İletişim. İstanbul: İletişim Yayınları, Cep Üniversitesi.
- Utma, S. (2019). İletişimde Dil ve Anlamlandırma. Researcher, 7(1), 225-237. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2151528>
- Ültay, E., Akyurt, H., Ültay, N. (2021). Sosyal Bilimlerde Betimsel İçerik Analizi. IBAD Sosyal Bilimler Dergisi, (10), 188-201.
- Wigan, M. (2012). Görsel İllüstrasyon Sözlüğü. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Yazar, T. & Geçen, F. (2018). Görsel sanatlarda evrensel dil ve sanatsal sembolizm. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11(61), 556-567
- Zariç, M. (2017). Hat Sanatında Besmele II: Hattın Dizilimi ve Hatta Kullanılan Teknikler. Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, 7(1/1), 147-158. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/313235>

7. ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : Kadirhan, Abdulkadir
 Doğum tarihi ve yeri :
 Telefon :
 e-mail :

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Eğitim - Mezuniyet
Yüksek L.	Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi, Resim İş Eğitimi ABD	2021-2024
Lisans	Adnan Menderes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Resim İş Eğitimi Pr.	2015-2019
Lise	Siirt Takasbank Güzel Sanatlar Lisesi, Resim Bölümü	2011-2015

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar-Sergiler

- 2023 FreshAnkara 2.Çağdaş Sanat Sergisi (16 Eylül- 1 Ekim), AKM, Ankara
- 2023 3.Cudi Sanat Sempozyumu- Resim Çalıştayı (22-27 Mayıs), Şırnak
- 2023 Bazaart Projesi ‘Her Eve Bir Sanat’, Deniz Galeri, İstanbul
- 2022 FreshAnkara Çağdaş Sanat Sergisi (28 Mayıs- 12 Haziran), Ankara
- 2022 ArtAntakya 2. Genç Yetenekler Yarışma Sergileme Ödülü, Antakya
- 2022 ‘Yansımalar’Grup Sergisi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Sanat Galerisi, Diyarbakır
- 2021 Barış AYDIN & Abdulkadir KADIRHAN, “Enstalasyon Çalışmalarında Bir İmge: Sandalye”(Özet Bildiri) Socrates 3.International Education, Business, Economics and Social Sciences Congress, Kiev
- 2021 2.Uluslararası Nuh Tufanı ve Cudi Dağı Sempozyum Resim Çalıştayı(17-21 Mayıs) Resim Sergisi(25 Mayıs), Şırnak
- 2021 Yunus Emre ve Türkçe Yılı Karma Sanat ve Tasarım Sergisi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Sanat Galerisi, Diyarbakır