

**GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ: GRAFİK SANATLAR  
BÖLÜMÜ İÇİN ÖZELLEŞTİRİLMİŞ  
TEMEL SANAT EĞİTİMİ ÖNERİSİ**

Aydan ERARSLAN TURHAN

SANATTA YETERLİK TEZİ  
Grafik Anasanat Dalı  
Anadolu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran, 2022

**GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ:  
GRAFİK SANATLAR BÖLÜMÜ İÇİN  
ÖZELLEŞTİRİLMİŞ TEMEL SANAT EĞİTİMİ ÖNERİSİ**

**Aydan ERARSLAN TURHAN**

**SANATTA YETERLİK TEZİ  
Grafik Anasanat Dalı  
Danışman: Doç. Çağlar OKUR**

**Eskişehir  
Anadolu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Enstitüsü  
Haziran, 2022**

## ÖZET

### GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ: GRAFİK SANATLAR BÖLÜMÜ İÇİN ÖZELLEŞTİRİLMİŞ TEMEL SANAT EĞİTİMİ ÖNERİSİ

Aydan ERARSLAN TURHAN

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran, 2022

Danışman: Doç. Çağlar OKUR

Sanat ve tasarım fakültelerinin lisans programlarının birinci ve ikinci yarıyılarında yer alan Temel Sanat Eğitimi ya da Temel Tasarım dersleri, lisans eğitimine henüz adım atmış öğrencilerin sanat ve tasarım kavramlarıyla tanıştığı derslerdir. Görsel iletişim dilini anlamayı ve kullanmayı öğretmesi bakımından hazırlık eğitimine benzetilebilecek bu yoğun eğitim, geleceğin sanatçı ve tasarımcı adayları olan öğrencilerin, öğrenim hayatları boyunca bölümlerine dair alacakları diğer tüm dersler için altyapı oluşturmayı hedefler. Lisans ve kimi öğrenciler için lisansüstü eğitimlerinin temelini atıldığı bu dersler, üzerine inşa edilecek diğer mesleki bilgilerin doğru ve kalıcı olması için sağlam bir zemin oluşturmayı amaçlar. Bu zemindeki eksiklikler ya da aksaklıklar, üzerine konulacak eğitimin de aksamasına neden olabilir. Bu nedenle temel eğitim dersleri, sanat ve tasarım bölümlerinin üzerinde dikkatle durulması gereken derslerindendir.

Teknoloji, bilişim faaliyetleri ve sosyal alışkanlıklardaki değişimlerin hızla ve derinden etkilediği grafik tasarım sektörü, bu değişimlere aynı hızda tepki verebilen bir eğitime ihtiyaç duyar. Bu tepki, birçok grafik bölümünün ders programlarına son yıllarda dahil edilen etkileşim tasarımı, hareketli görüntü tasarımı, medya analizi, web tasarımı, veri görselleştirme, oyun arayüzü tasarımı, çoklu ortam tasarımı ya da dijital modelleme gibi derslere bakılarak kolayca görülebilir. Temel eğitim derslerinin grafik eğitimindeki bu dinamik yapılanmaya ne ölçüde cevap verdiğini, içerik ve yöntemlerinde ekleme ya da değişikliklere ihtiyaç duyup duymadığını incelemek ve güncelliğini korumasını sağlamak, grafik eğitiminin bütünlüğü ve başarısı için oldukça önemlidir.

**Anahtar Sözcükler:** Grafik Eğitimi, Grafik Temel Eğitimi, Grafik Sanatlar, Grafik Tasarım, Temel Sanat Eğitimi, Temel Tasarım Eğitimi

## ABSTRACT

### **GRAPHIC DESIGN FOUNDATION: A BASIC DESIGN EDUCATION SPECIFIC TO GRAPHIC ARTS**

Aydan ERARSLAN TURHAN

Department of Graphic Arts, Proficiency in Arts

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, June, 2022

Advisor: Assoc. Prof. Çağlar OKUR

The Basic Art Education or Basic Design courses, which take place in the first and second semesters of the undergraduate programs of the art and design faculties, are the courses where the students are introduced to the basic concepts of art and design. This intensive training, which can be compared to the preparatory foreign language education in terms of teaching a visual language, aims to create the infrastructure for all the other courses that future artist and designer candidates will take throughout their education. These courses, in which the foundations of undergraduate and graduate education are laid, aim to establish a solid ground for the rest of professional knowledge to be built on, to be accurate and permanent. Deficiencies on this ground may also cause disruption of the education to be placed on it. For this reason, basic education courses are among the courses that should be emphasized very carefully in art and design departments.

The graphic industry, which is rapidly and deeply affected by changes in technology, informatics and social habits, needs an education that can respond to these changes at the same speed. This reaction can be easily seen by looking at courses such as interaction design, motion graphics design, media analysis, web design, data visualization, game interface design or digital modeling that have been included in the syllabuses of many graphic departments in recent years. It is very important for the integrity and success of graphic education to examine to what extent the basic education courses respond to this dynamic structure in graphics education, whether they need additions in their content and methods, to ensure that they are kept up-to-date.

**Keywords:** Graphic Education, Graphic Design Foundation, Graphic Arts, Graphic Design, Foundation in Art, Basic Design Education

*Yaktığı ışık hiç sönmeyecek olan değerli hocam  
Faruk ATALAYER'in anısına ithafen...*

## TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın tamamlanmasında emek ve katkıları olan sevgili danışmanım Çağlar Okur başta olmak üzere, ikinci bir danışman sabrıyla ve ilgisiyle görüşlerini esirgemeyen hocam Tevfik Fikret Uçar'a, jürime katkı sağlayan hocalarım Sevim Selamet, İpek Torun ve Şirin Şengel'e teşekkür ederim. Ayrıca bu çalışmanın ana unsurlarından olan görüşmeler sırasında bana verdikleri destek, fikir ve öneriler için bölümümüzün tüm öğretim elemanlarına teşekkürlerimi sunarım.

Tanıştığımız ilk günden beri bana yol gösteren hocam Melike Taşcıoğlu Vaughan'a, tez süreci boyunca bana güvenen ve kendime güvenmemi sağlayan kıymetli hocam Bengisu Keleşoğlu'na, dostluklarıyla bana güç veren arkadaşlarım Melike Atıkan, Duygu Kızıldemir, Dilek Gürbüz, Özge Öner ve İbrahim Korkmaz'a, yanımda oldukları için çok teşekkür ederim.

Bu zorlu süreçte kendisine hak ettiği ilgiyi gösteremediğim ve ona vakit ayıramadığım için bir kez olsun şikâyet etmeyen, beni koşulsuz destekleyen eşim Kadir Turhan'a, beni hep cesaretlendiren ve sevgisiyle sarmalayan canım annem Selma Erarşlan ve babam Tevfik Erarşlan'a ne kadar teşekkür etsem azdır.

Teşekkürlerin yetersiz kalacağını bilsem de; her soruma cevap veren, her fikrimi dinleyen, her endişemi dindiren, gece gündüz demeden ona her ihtiyaç duyduğumda yanımda olan, çalışkanlığı, disiplini ve yaratıcılığıyla bana ilham veren, biricik kardeşim Behiye Aycan Erarşlan'a yürekten teşekkür ederim.

Aydan Erarşlan Turhan

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Aydan Erarslan Turhan

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI .....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET .....	iii
ABSTRACT .....	iv
İTHAF .....	v
ÖNSÖZ .....	vi
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ .....	vii
İÇİNDEKİLER .....	viii
GÖRSELLER DİZİNİ .....	xi
GİRİŞ .....	1

## BİRİNCİ BÖLÜM

1. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ, GRAFİK SANATLAR BÖLÜMÜ ÖĞRETİM ELEMANLARININ TEMEL SANAT EĞİTİMİ DERSİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ VE DEĞERLENDİRMELER .....	5
1.1. Grafik Eğitimi ve Temel Sanat Eğitimi Dersi .....	5
1.2. Öğretim Elemanları ile Yapılan Görüşmeler .....	8
1.3. Görüşmelerde Elde Edilen Bulgular .....	9
1.3.1. Tasarım ilke ve elemanlarına ilişkin tespitler .....	9
1.3.2. Kuramsal içeriğe ilişkin tespitler .....	12
1.3.3. Tasarım ve uygulama sürecine ilişkin tespitler .....	13
1.3.4. Teknolojik gelişmelerin yansımalarına ilişkin tespitler .....	15
1.3.5. Diğer öneri ve tespitler .....	18
1.4. Bulguların Değerlendirilmesi .....	19
1.5. Öneri: Grafik Temel Eğitimi Dersi .....	27

## İKİNCİ BÖLÜM

<b>2. GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ .....</b>	<b>30</b>
<b>2.1. Nedir: Tasarım, Grafik Tasarım ve Grafik Tasarımcı .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2. Ne ile Yapılır: Tasarım Elemanları .....</b>	<b>34</b>
2.2.1. Nokta .....	34
2.2.2. Çizgi.....	36
2.2.3. Şekil .....	39
2.2.3.1. <i>Şekil olarak harf biçimleri</i> .....	47
2.2.4. Form, Derinlik ve Perspektif.....	50
2.2.5. Doku ve Desen .....	59
2.2.6. Renk.....	63
2.2.6.1. <i>Renk teorisi</i> .....	66
2.2.6.2. <i>Rengin özellikleri (Tür, Değer, Doygunluk)</i> .....	68
2.2.6.3. <i>Renk kombinasyonları</i> .....	69
2.2.7. Boşluk.....	72
2.2.8. Tasarım Elemanlarına Dair Sık Rastlanan Öğrenci Hataları ..	76
<b>2.3. Neye Göre Yapılır: Kompozisyon Bileşenleri.....</b>	<b>77</b>
2.3.1. Yerleşim (layout) .....	78
2.3.1.1. <i>Denge</i> .....	82
2.3.1.2. <i>Hareket</i> .....	84
2.3.1.3. <i>Hizalama</i> .....	87
2.3.2. Hiyerarşi .....	89
2.3.3. Zıtlık .....	91
2.3.4. Bütünlük ve Çeşitlilik .....	95
2.3.5. Görsel algı ve Gestalt .....	97
2.3.6. Kompozisyona Dair Sık Rastlanan Öğrenci Hataları.....	101

	<u>Sayfa</u>
<b>2.4. Nasıl Yapılır: Tasarım Süreci .....</b>	<b>103</b>
<b>2.4.1. Problemi Tanımlama .....</b>	<b>105</b>
<b>2.4.2. Araştırma .....</b>	<b>106</b>
<b>2.4.3. Çözüm Geliştirme.....</b>	<b>109</b>
<b>2.4.3.1. Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme süreci .....</b>	<b>110</b>
<b>2.4.3.2. Eskiiz üretimi ve fikirleri görselleştirme .....</b>	<b>113</b>
<b>2.4.4. Seçenekleri Değerlendirme / Karar verme .....</b>	<b>117</b>
<b>2.4.5. Seçilen Fikri Uygulama.....</b>	<b>118</b>
<b>2.4.6. Değerlendirme .....</b>	<b>119</b>
<b>2.4.7. Tasarım Sürecine Dair Sık Rastlanan Öğrenci Hataları .....</b>	<b>119</b>
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM</b>	
<b>3. UYGULAMA .....</b>	<b>124</b>
<b>3.1. Öğrenci Alıştırma Yönbilgileri .....</b>	<b>124</b>
<b>3.2. Dönemlik Ders Planları .....</b>	<b>126</b>
<b>3.3. Grafik Temel Eğitimi Dersi İçin Örnek Ünite .....</b>	<b>128</b>
<b>DÖRDÜNCÜ BÖLÜM</b>	
<b>4. SONUÇ ve ÖNERİLER .....</b>	<b>132</b>
<b>4.1. Sonuç .....</b>	<b>132</b>
<b>4.2. Öneriler .....</b>	<b>134</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>138</b>
<b>EKLER</b>	
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	

## GÖRSELLER DİZİNİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
<b>Görsel 2.1.</b> Taşcıoğlu ve Erdoğan Aydın, Yönlendirmede sembollerle anlatım ve yazılı anlatımın karşılaştırılması .....	31
<b>Görsel 2.2.</b> Wong, Şekillerin birbirleriyle ilişki kurma türleri .....	35
<b>Görsel 2.3.</b> Karol, CultureCIVIC: Kültür Sanat Destek Programı logo tasarımı .....	36
<b>Görsel 2.4.</b> Erarşlan, Çizgi örnekleri .....	38
<b>Görsel 2.5.</b> Chaang, 4Life Mineral Water ödüllü su şişesi ambalajı tasarımı .....	38
<b>Görsel 2.6.</b> London, “Lockdown in a Book” kitap tasarımı .....	39
<b>Görsel 2.7.</b> Woonwaard, ödüllü kurumsal kimlik tasarımı .....	41
<b>Görsel 2.8.</b> Erarşlan, Sakin bir göl manzarası ve geometrik soyutlaması ..	42
<b>Görsel 2.9.</b> Erarşlan, Orman manzarasının geometrik soyutlaması .....	42
<b>Görsel 2.10.</b> Erarşlan, Fırtınanın eğdiği ağaçların geometrik soyutlaması ...	43
<b>Görsel 2.11.</b> Erarşlan, Zıplayan bir leoparın geometrik soyutlaması .....	43
<b>Görsel 2.12.</b> Erarşlan, Üçgen formun yerleşim örnekleri .....	44
<b>Görsel 2.13.</b> Erarşlan, Buz sarkıtları, köpekbalığı dişleri ve dikenli bir ağaç gövdesinin geometrik soyutlaması .....	46
<b>Görsel 2.14.</b> Erarşlan, Suda oluşan dairesel dalgalanmanın geometrik soyutlaması .....	46
<b>Görsel 2.15.</b> Hanhi isimli tasarım ve sergileme hizmetleri şirketinin kurum kimliğinden parçalar .....	46
<b>Görsel 2.16.</b> Kiemle, Designers Brasileiros ödüllü kurum kimliği tasarımı..	49
<b>Görsel 2.17.</b> Hu ve Hsieh, “Good Design” Tipografik afiş serisi .....	50
<b>Görsel 2.18.</b> Pagan, “50 Years of Pride” .....	51
<b>Görsel 2.19.</b> 1991 – 2020 yılları arasında kullanılan Adobe Photoshop logolarından örnekler .....	52
<b>Görsel 2.20.</b> Hesap makinesi ikonları .....	53
<b>Görsel 2.21.</b> Erarşlan, Görsel ağırlığı azalan elemanların yarattığı derinlik hissi .....	54
<b>Görsel 2.22.</b> Erarşlan, Perspektif çizim örnekleri .....	55
<b>Görsel 2.23.</b> Erarşlan, İzometrik perspektif örnekleri .....	56

	<b><u>Sayfa</u></b>
<b>Görsel 2.24.</b> Attebery, Albrecht Dürer'in perspektif düzeneğini kullanımını gösteren gravür .....	57
<b>Görsel 2.25.</b> Dürer'in perspektif düzeneğinin uygulaması .....	57
<b>Görsel 2.26.</b> Ching ve Juroszek, Perspektif ve kompozisyon için izlek sistemi .....	58
<b>Görsel 2.27.</b> Adobe Illustrator programının perspektif çizim aracı .....	58
<b>Görsel 2.28.</b> Qi Men Dun Jia, Almanak tasarımı .....	60
<b>Görsel 2.29.</b> Cook, Hayvan Çiftliği kitap kapağı tasarımı .....	61
<b>Görsel 2.30.</b> Hayvan Çiftliği kitap kapağı tasarımının figür dokusunun çıkarılmış uyarlaması .....	61
<b>Görsel 2.31.</b> Taptık ve Karadayılar, "Re: [aap_2019]" Kitap kapağı tasarımı.....	62
<b>Görsel 2.32.</b> Erarşlan, 12'li renk çemberi .....	66
<b>Görsel 2.33.</b> Erarşlan, Çıkarımsal ve toplamsal renk metotları .....	67
<b>Görsel 2.34.</b> Erarşlan, Doygunluk, renk türü ve değer .....	68
<b>Görsel 2.35.</b> Erarşlan, Renk armonileri ve zıtlıkları .....	69
<b>Görsel 2.36.</b> Franker, "Six Labs" website tasarımı .....	70
<b>Görsel 2.37.</b> Whitelight Motion, "Summer Jazz Party" Festival tanıtım materyalleri .....	71
<b>Görsel 2.38.</b> Tive, "3 On 3 Street Baseball" Sokak beyzbolu turnuvası broşür tasarımı .....	71
<b>Görsel 2.39.</b> Erarşlan, Negatif boşluğun düzenlemeye etkisi .....	73
<b>Görsel 2.40.</b> Erarşlan, Boşluğun negatif silüet elde etmek ve elemanların ilk bakışta tanınırlığını artırmak için kullanımı .....	73
<b>Görsel 2.41.</b> Erarşlan, Aynı metnin majüskül ve miniskül harflerle yazılması ile oluşan şekiller .....	74
<b>Görsel 2.42.</b> Erarşlan, Boşluğun elemanları gruplamak ve ilişkilendirmek için kullanımı .....	74
<b>Görsel 2.43.</b> Zhang, "Hairstyle Figure" Afiş tasarımı .....	75
<b>Görsel 2.44.</b> Jurczyk, "Kobro" Logo tasarımı .....	75
<b>Görsel 2.45.</b> Erarşlan, Dörtgen düzleme etki eden yapısal kuvvetler .....	79
<b>Görsel 2.46.</b> Erarşlan, 'Üçte bir' ilkesinin kare yüzeyde uygulaması .....	80

	<b><u>Sayfa</u></b>
<b>Görsel 2.47.</b> Erarslan, Daire formunun farklı konumlandırma örnekleri ....	81
<b>Görsel 2.48.</b> Wen Hu, “Action Means Everything” Afiş serisi .....	83
<b>Görsel 2.49.</b> Hatakeyama, Kimura ve Saito, “Honda Great Journey” afiş tasarımları .....	85
<b>Görsel 2.50.</b> Shu-Te Üniversitesi, “Girl Crush” dergi tasarımı .....	86
<b>Görsel 2.51.</b> Erarslan, Modüler izlek (grid) sisteminin bileşenleri .....	87
<b>Görsel 2.52.</b> Erarslan, Aynı izlek sistemi ile oluşturulmuş farklı sayfa düzeni örnekleri .....	88
<b>Görsel 2.53.</b> Erarslan, Görsel hiyerarşi kurmak için yöntem örnekleri .....	90
<b>Görsel 2.54.</b> Öztoksoy, Ng, Garcia ve Okar, Farklı zıtlık türleri .....	92
<b>Görsel 2.55.</b> ISO 216 Standart A Serisi kağıt ölçüleri .....	93
<b>Görsel 2.56.</b> Barlow, “The Precarious Balance” Sayfa tasarımı .....	94
<b>Görsel 2.57.</b> Leong, Hassan ve Hui, Malay Kültürel Miras Merkezi Broşürleri .....	97
<b>Görsel 2.55.</b> Erarslan, Gestalt İlkeleri: Tamamlama, benzerlik, yakınlık, devamlılık, ortak istikamet, figür-arka plan geçişliliği .....	101
<b>Görsel 2.56.</b> Emre Senan’ın “Toplantı Notları” isimli projesinde yer alan çeşitli eskiz örnekleri .....	113
<b>Görsel 2.57.</b> Tony DiSpigna’nın eskiz defterlerinden örnekler .....	117
<b>Görsel 3.1.</b> Erarslan, Yönbilgi tasarımı ve sayfa düzeni .....	125
<b>Görsel 3.2.</b> Erarslan, Yönbilgi tasarımlarından örnekler .....	126
<b>Görsel 3.3.</b> Erarslan, Güz ve Bahar dönemleri için hazırlanmış ders planı tasarımları .....	127
<b>Görsel 3.4.</b> Erarslan, Ünitelerin bölümlere göre kapak örnekleri .....	129
<b>Görsel 3.5.</b> Erarslan, Örnek ünite olan Şekil ünitesinin kapak ve iç sayfa tasarımı .....	130
<b>Görsel 3.6.</b> Erarslan, Ünite sonunda yer alan özet sayfası .....	131
<b>Görsel 3.7.</b> Erarslan, Giriş ünitesi kapak tasarımı .....	131

## GİRİŞ

Temel Sanat Eğitimi dersi, Türkiye'deki yüksek öğrenim kurumlarının Güzel Sanatlar Fakülteleriyle, Sanat ve Tasarım Fakültelerinin Grafik (Grafik Sanatlar, Grafik Tasarım, Grafik Bölümü), Resim, Heykel, Seramik, Baskı, Cam, Geleneksel Türk Sanatları, İç Mimarlık, Mimarlık, Endüstriyel Tasarım, Tekstil ve Moda Tasarımı gibi bölümlerinin birinci ve ikinci yarıyılında okutulan, kredisi ve ders saati ile birinci ve ikinci yarıyıl eğitiminin büyük bir kısmını oluşturan, zorunlu bir derstir.

Bölümler ya da üniversiteler bazında müfredatında kısmi değişiklikler görülse de temelde bu dersin amacı, geleceğin sanatçı veya tasarımcı adayları olan öğrencilere, evrensel sanat ve tasarım dilini anlamayı ve kullanmayı öğretmektir. Bunun içinse yoğun olarak temel tasarım ilke ve elemanlarını öğretmek, tekrara dayalı, basitten karmaşığa doğru ilerleyen alıştırmalarla bu bilgileri pekiştirmek hedeflenir.

Temel Sanat Eğitimi, sanat ve tasarım alanlarında faaliyet gösteren birçok akademisyenin çalışma ve tartışma konusu olmuştur. Sanat ve tasarım eğitiminin temel taşı olan bu dersin içerik ve güncelliğinin iyileştirilme ve geliştirilme kaygıları oldukça anlaşılırdır. İçerik geliştirme, ölçme ve değerlendirme benzeri araştırmalar, eğitim bilimlerinin faaliyet alanıdır. Benzer şekilde Temel Sanat Eğitimi dersleri ise, Temel Eğitim bölümlerinin öncelikli çalışma alanıdır. Bu nedenle bu araştırmada Temel Sanat Eğitimi dersine, Eğitim Bilimlerinden ve Temel Eğitim alanlarından farklı olarak, Grafik Bölümü çerçevesinden bakılmış ve derse, grafik eğitimi özelinde yaklaşmıştır.

Bu araştırma ile, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümünde yürütülen Temel Sanat Eğitimi dersinin içerik ve işleme şeklinin, grafik eğitimi açısından verimliliği değerlendirilmiştir. Nitel araştırma süreçlerine uygun olarak desenlenen araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak, araştırmacı tarafından yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmış, uzman görüşleri doğrultusunda, görüşme formuna son hali verilerek, uygulama için hazırlanmıştır. Hazırlanan bu form kullanılarak bölüm öğretim elemanlarının derse ilişkin görüşleri toplanmıştır. Anket yerine bu metodun tercih edilme sebebi, öğretim elemanlarının görüşlerini alırken onları sınırlandırmamak, ankette yer verilmemiş konulardaki düşüncelerini de paylaşabilmeleri için olanak sağlamaktır.

Çalışmanın birinci bölümünde öğretim elemanları ile yapılan görüşmeler ele alınmıştır. Görüşmelerde elde edilen bulgular sınıflandırılarak paylaşılmış, ardından genel bir değerlendirme yapılarak, tespit edilen sorunlara yönelik, "Grafik Temel

Eğitimi” isimli bir ders önerisi sunulmuştur. Çalışmanın ikinci bölümünde, Grafik Temel Eğitimi dersi kapsamında olması önerilen konu başlıklarına ve açıklamalarına yer verilmiştir. Aynı zamanda tezin alanyazın kısmını da oluşturan bu bölümde, Temel Sanat Eğitimi dersi baz alınmış, ancak bu konulara, çalışmanın ilk bölümünde tespit edilen bulgular doğrultusunda, grafik eğitimi odağıyla yaklaşmıştır. Ayrıca mevcut Temel Sanat Eğitimi dersi konularına ek olarak, bulguların işaret ettiği kaygıların giderilmesini amaçlayan ve Temel Sanat Eğitimi dersinin müfredatında yer almayan belli konular da çalışmaya dahil edilmiştir.

İki kısımdan oluşan **Uygulama** başlığının ilk kısmında, araştırmacı tarafından hazırlanan bir dizi öğrenci alıştırmaya yönlendirici (*brief*) yer almaktadır. Bu yönlendirici tasarımların göz önünde bulundurulmuş en önemli kaygı, yalnızca dönem sonu projelerinin değil, haftalık öğrenci alıştırmalarının da amaçları ve öğrenim çıktıları gibi detaylarının öğrenci tarafından kolaylıkla anlaşılması olmuştur. Ayrıca haftalık alıştırmaların sunum ayrıntıları, teslim tarihi ve detaylı değerlendirme kriterleri aracılığıyla, birinci sınıf öğrencilerine erkenden tasarım/proje disiplini kazandırmak amaçlanmaktadır. Bu yönlendiricilerde, çalışmanın birinci bölümünde tespit edilen sorunların iyileştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülen alıştırmalar yer almaktadır. Söz konusu alıştırmaların bir kısmında, alanında yetkin tasarımcı ve öğretmenlerin uyguladığı alıştırmalar kaynak alınmış, bir kısmı ise araştırmacı tarafından üretilmiştir.

Uygulama başlığının ikinci kısmında ise, yine önerilen Grafik Temel Eğitimi dersi için hazırlanmış örnek bir ünite ele alınmıştır. Bu örnek ünitenin amacı da, araştırmada tespit edilen ortak sorunların çözümüne katkı sağlamaktır. Söz konusu ünite, çalışmanın önerisi olan Grafik Temel Eğitimi ya da benzeri dersler için, öğrencilerle paylaşılarak dersin takibini kolaylaştıracak ve edinilen bilgilerin kalıcılığını artıracak bir kaynak oluşturmakta kullanılabilecek bir örnek olarak tasarlanmıştır.

Araştırmanın son bölümü olan Sonuç ve Öneriler bölümünde görüşmelerden elde edilen bulguların, araştırmacının bulgular doğrultusundaki görüşlerinin ve tasarım uygulamalarının genel bir değerlendirmesi yapılmış, benzer kaygıları taşıyan araştırmacıların/öğretmenlerin fikir ve görüşlerine değinilmiş, araştırmacının konuya ilişkin önerilerine yer verilmiştir. Araştırmanın bütünlüğünü ve okunurluğunu korumak amacıyla, yapılan görüşmelerin değerlendirildiği bölümde görüşmelerin tamamına değil, yalnızca ilgili alıntılara yer verilmiştir. Ancak öğretim elemanlarıyla yapılan röportajların tam metni, çalışma bitiminde EKLER bölümünde paylaşılmıştır.

## **Problem**

Araştırmanın problemini, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümünde yürütülen Temel Sanat Eğitimi dersinin, grafik eğitimi doğrultusunda kazanımlarının ve olası noksanlıklarının tespiti oluşturmaktadır.

## **Amaç**

Bu çalışmanın amacı, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümünde yürütülen Temel Sanat Eğitimi dersine ilişkin öğretim elemanı görüşlerini alarak, bu görüşler ışığında dersin mevcut müfredat ve işleniş şekli ile tasarlanan öğrenim çıktılarına kazandırmakta beklentileri ne denli karşıladığını sorgulamaktır. Bu doğrultuda öğretim elemanın derse ilişkin görüşleri alınmış, elde edilen tespitler gruplandırılarak, mükerrer kaygılar saptanmıştır. Bu aşamadan sonra çalışmanın bir diğer amacı olarak, bu bulgular ışığında pekiştirici ve iyileştirici etkiler yaratmayı hedefleyen, Grafik Temel Eğitimi isimli ders önerisine, bu derse ilişkin bir dizi öğrenci alıştırmaya yönelik ve dersin takibini kolaylaştırmayı amaçlayan örnek bir ünite önerisine yer verilmiştir.

## **Önem**

Temel Sanat Eğitimi dersi, Tasarım, Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültelerinin birinci sınıf programlarında yer alan, isminin de ortaya koyduğu üzere sanat/tasarım eğitiminin temelini oluşturmayı hedefleyen derslerdir. Sanat ve tasarım eğitimine ilk adımını atan öğrencilerin bu alanlara yönelik alacakları 4 yıllık eğitimin inşası, bu ders üzerine kurulmaktadır. Sanat ve tasarım eğitiminin yapı taşı olan evrensel tasarım ilke ve elemanları, görsel okuryazarlığın esasları, temel renk bilgisi gibi konular bu derste ele alınmakta, programın ilerleyen dönemlerinde yer alan derslerde öğrencilerin bu temel bilgilere sahip olduğu kabul edilmektedir. Program ilerledikçe zorluk ve uzmanlık seviyesi giderek artan alan dersleri, bu temel bilgi ve becerilerin farklı ders ve konulara entegrasyonunu gerektirmekte, bu bilgi ve becerilerdeki olası eksiklikler, programın 2, 3 ve 4. yıllarında yer alan derslerde hedeflenen öğrenim çıktılarına beklentilerin altında kalmasına neden olabilmektedir.

Bu nedenle, bu araştırma lisans seviyesi Grafik Eğitiminin temelini oluşturan Temel Sanat Eğitimi dersine yönelik kaygıları saptamayı ve öneriler sunmayı amaçlaması bakımından önem taşımaktadır.

## **Kapsam ve Sınırlılıklar**

Çalışmanın kapsamını, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü oluşturmaktadır. Toplanan görüşler ve elde edilen bulgular, görüşmelerin yapıldığı 2020-2021 eğitim-öğretim yılını temel almaktadır. Yapılan görüşmeler, söz konusu eğitim-öğretim yılında Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümünde ders verme yükümlülüğü olan tüm bölüm öğretim elemanlarını kapsamaktadır. Etik kaygılar doğrultusunda araştırmacının danışmanı, görüşmelere dahil edilmemiştir.

Temel Sanat Eğitimi dersi, kimi programlarda Temel Tasarım ismiyle yer almaktadır. Kredileri, ders saatleri ve içerikleri karşılaştırıldığında bu isim farklılığının dersin genel içeriği üzerinde ayırt edici bir özelliğe sahip olmadığı görülmüştür. Araştırmanın konu edindiği ders, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü lisans programında Temel Sanat Eğitimi ismiyle yer aldığı için, çalışma boyunca Temel Sanat Eğitimi ismi kullanılacaktır.

Bu çalışma Temel Sanat Eğitimi dersinin tüm sanat ve tasarım bölümlerindeki durumuna dair genelleyci bir çıkarım yapmaya yönelik olmayıp, Temel Sanat Eğitimi dersine grafik eğitimi özelinde yaklaşmıştır. Grafik eğitimi veren bölümler (Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar) evreni içinden, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü örneklemeyle sınırlandırılmıştır. Bu çalışma, ileride başka araştırmacılar tarafından benzer bir yöntem kullanılarak farklı yüksek öğrenim kurumlarındaki farklı bölümlere uygulanabilir ya da genişletilerek, daha genel bir araştırma şekline dönüştürülebilir.

Araştırma kapsamında sunulan Grafik Temel Eğitimi ders önerisi; ders kapsamına alınması önerilen konular, bu konulara ilişkin açıklamalar, ölçme ve değerlendirme kriterleri, öğretim yöntem ve teknikleri, öğrenme çıktıları ile sınırlandırılmıştır. Dersin kredisi, haftalık uygulama ve teorik ders saatleri bilgileri öneri kapsamına alınmamıştır.

# 1. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ, GRAFİK SANATLAR BÖLÜMÜ ÖĞRETİM ELEMANLARININ TEMEL SANAT EĞİTİMİ DERSİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ VE DEĞERLENDİRMELER

## 1.1. Grafik Eğitimi ve Temel Sanat Eğitimi Dersi

Grafik tasarım, düşünsel olanı görsel olana çevirmeye yarayan, kuvvetli bir araçtır. Fikirleri, düşünceleri, duyguları ya da karmaşık bilgi kümelerini; görsel ifadelerle tercüme eder. Bu tercüme soyutu somuta, hayali gerçeğe, fikri eyleme, veriyi bilgiye, düşünceyi duyguya, geçiciyi kalıcıya, muğlakı mutlağa, niyeti davranışa, karmaşığı yalına çevirmeye yarar. Grafik eğitimi, görsel iletişim dilini ve yazılı/sözlü ifadeleri bu görsel dile nasıl çevrileceğini öğretmeyi hedefler. Görsel iletişimin çok çeşitli araçları varken, grafik eğitimi, grafik tasarım enstrümanının kullanımına odaklanır. Bunu yaparken de, yeni bir fikir ve değer katmayı, aydınlatmayı, yalınlaştırmayı, dramatize etmeyi, ikna etmeyi ya da kimi zaman eğlendirmeyi hedefler. Samara'ya göre (2007) tasarım sadece bir araya getirmek, düzenlemekten ibaret değildir. Tasarım aynı zamanda bir görüş, bir bakış açısı ve sosyal sorumluluktur. Bunu yaparken temel tasarım bilgisinden, tipografi bilgisinden, doğadan, küresel ya da bölgesel kültürden, tarihten, felsefeden, psikolojiden, sosyolojiden ve daha birçok farklı alana dair bilgiden faydalanır. Söz konusu farklı bilim dallarının katkısı, grafik tasarımcının ve dolayısıyla ürettiği tasarımın derinliğini, zenginliğini ve etkinliğini artırır. Diğer bilim alanlarına dair olan kazanım, çoğu zaman tasarımcının kendi özel ilgi ve uğraşısını gerektirse de, lisans düzeyi grafik bölümlerinin eğitiminde Temel Sanat Eğitimi dersi standart olarak yer alır.

Grafik tasarımın etki ve uğraş alanı aktif bir şekilde büyürken, geçmiş yıllarla kıyaslandığında branşlaşmanın da arttığı gözlemlenebilir. En temel seviyede düşünüldüğünde, dijital ortamlar ya da geleneksel basılı ortamlar için üretilen grafik ürünlerin ayrı birer uzmanlık alanı olduğunu ve böyle bir ayrımın birkaç on yüzyıl öncesine kadar bulunmadığını söylemek mümkündür. Özgün baskı, ambalaj tasarımı, reklam grafiği, web tasarımı, kullanıcı ara yüzü tasarımı, illüstrasyon, dijital illüstrasyon, editoryal tasarım, çevresel tasarım, kurum kimliği tasarımı, yazı tasarımı gibi farklı uzmanlık alanları, grafik tasarımcıların belli alanlarda özelleşmesine olanak sağlamakta, hatta sektörel bazda bakıldığında bu özelleşme gün geçtikçe tercihten çok bir zorunluluk halini almaya başlamaktadır.

Grafik tasarım alanının bu dinamik yapılanması, grafik eğitiminin de bu

dinamikliğe cevap verebilir esneklikte olmasını gerekli kılmaktadır. Bu noktada tüm bu farklı grafik uzmanlık alanlarının eğitiminde ortak bir yapı taşı olan temel sanat eğitiminin önemi bir kez daha göze çarpmaktadır.

İyi bir temel sanat eğitimi nasıl olmalıdır sorusu, günümüze kadar kesin ve nihai bir cevap bulamamıştır. Bunun sebebi konuya ilişkin farklı görüşlerin olması kadar da, güzel sanatlar ve tasarım alanlarında ölçme ve değerlendirmenin hiçbir zaman pozitif bilimlerdeki kadar kesin ve nesnel yapılamayacak olmasıdır. Diğer yandan, bir sanat ya da tasarım objesi için “bu sanat eseri/tasarım objesi tümüyle mükemmel, kusursuz ve eksiksiz” demek ve bunu bilimsel açıdan ispatlamak ne kadar zorsa, benzer bir durum bu iki konunun eğitimi için de geçerlidir.

Görsel iletişime dayalı tüm alanlarda, görsel dilin doğru kullanımı esastır. Tıpkı yeni bir dil öğrenirken ihtiyaç duyulan alfabe, kelime dağarcığı ve sözdizimi kuralları gibi, görsel okuryazarlığın da benzer gereksinimleri vardır. Temel sanat eğitimi, temel tasarım elemanları ile bu görsel dilin alfabe ve kelime dağarcığını, temel tasarım ilkeleri ile de sözdizimi kurallarını tanıtmayı hedefler.

Tasarım eğitiminin özünde, karşılaşması muhtemel tasarım problemine nasıl yaklaşılacağı, olası çözüm yollarının nasıl tespit edileceği, çözüm yolunda uygulamalar yaparken hangi elemanların kullanılabilmesi ve bu elemanları doğru yerde, doğru şekilde nasıl kullanılacağı bilgisini aktarmak yatmaktadır. Bu eğitim, bir kimya eğitimi gibi, çeşitli formüller vererek, öğrencinin bu formülleri ezberlemesi ve sonsuza kadar bu “kanunlaşmış” bilgi ile yoluna devam edebilmesinden farklıdır. Doğası gereği her zaman kişisel tercihler, alışkanlıklar, beğeniler, üsluplar doğrultusunda şekillenebilen ve birden çok (hatta belki de sonsuz sayıda farklı) çözüm yolunun bulunduğu sanat ve tasarım problemlerinde, öğrencinin yalnızca sunulan bilgiyi almakla kalmayıp, bu bilgiler doğrultusunda bir tasarım refleksi geliştirmesi, edindiği doğru bilgilerle şekillenen tasarım içgüdüsünü kullanmayı öğrenmesi gerekmektedir.

2020 yılında tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 pandemisi, tüm kurum ve sektörlerle (bu felaket senaryosunu öngörme ya da planlama şansı bile vermeden), felaketi doğrudan yaşatmıştır. Pandemi sürecinin etkilerini en kuvvetli şekilde yaşayan kurumlardan biri de, eğitim kurumları olmuştur. Tüm bu yaşananlar, küresel felaketlerin yalnızca distopik eserlerin konusu değil, gerçeğin ta kendisi olabileceğini herkese hatırlatmıştır. Önceleri felaket senaryosu olarak adlandırılan olası tehlikelere karşı hazırlıklı olmanın gerekliliği, bu felaketle birlikte daha iyi anlaşılmıştır. Tasarımcıların

sosyal sorumluluklarını düşündüğümüzde, bu hazırlığın tasarım eğitiminin bir parçası olması gerektiği aşikardır. Wilde’ın ifadeleri, bu gerekliliği destekler niteliktedir:

İnsanlar yemek yemelidir. Yemek yemek biyolojik bir gereklilik ve temel sosyo-kültürel bir uygulamadır. Yine de mevcut gıda sistemimiz hem insanları hem de gezegeni hasta ediyor. Uzmanlar bize bunun, ne bilim ne de teknoloji sorunu olduğunu söylüyor. Bu sosyopolitik değerlerimizle ilgili bir sorundur. Davranışlarımızı yönlendiren inançları, tutumları, değerleri ve toplumsal yapıları değiştirmek için sosyal değişime ihtiyacımız var; kültürlerimizi aşağıdan yukarıya yeniden inşa etmek; ve yaşam için yeni modeller geliştirmek. Bu kaymanın nasıl yapılacağı karmaşık bir tasarım problemidir; bunu ele almak için tasarımcıları ve tasarım araştırmacılarını eğitmeli, onu her bir tasarım eylemi için hem arka plan hem de ön plan olarak konumlandırmalıyız. Manzini'nin etkili bir şekilde vurguladığı gibi, "Bu değişiklikler tasarımcıların kendilerini yeniden düşünmelerini, nasıl çalıştıklarını yeniden düşünmelerini ve toplumdaki konumlarını yeniden şekillendirmelerini gerektiriyor." Tasarımcıların yeni tür işbirlikçi ortaklıklar kurmalarını ve yenileyici bir süreçte, yeni tür bilgilerle meşgul olmayı talep etmelerini öneriyorum (Wilde, 2020, s. 174).

Temel eğitim, bu yaklaşımın tohumlarının atıldığı ilk adım olabilir. Öğrencilere her şeyden önce bu dünyanın bir parçası olduklarını her fırsatta hatırlatmak; tüketimden ziyade, öngörülen (hatta öngörülemeyen) ekolojik problemlere karşı bilinçli birer sanatçı ve tasarımcı olarak yetişmelerini sağlamak, sadece sanat ve tasarım dünyasına katkı sağlamak için değil, üzerinde yaşadığımız dünyanın geleceğini korumak için gereklidir.

Redström, tasarımın ‘bir şeyler yapmaktan, bir şeyleri mümkün kılmaya’ evrildiğini söylerken, karşılaştığımız belirsizliğe önemle vurgu yapmaktadır. Öğrencilerin günümüz tasarımına yönelik beceriler kazanmasına yardımcı olmakla, gelecekte nasıl şekilleneceği belirsiz olan tasarım dünyasına nasıl adapte olabileceklerini öğretmek arasında ince bir fark olduğunu belirtirken, yapmak kavramının, ‘üretmek’ kavramından uzaklaşarak ‘yeni şeyler denemek, bulmak ve yeni şeyleri mümkün kılmak için gerekli olan bilgiyi yaratmaya’ doğru biçim değiştirdiğini söyler (2020, s:84-85).

AIGA Designer 2025 manifestosu da benzer bir noktaya değinerek, insanlarla çevre koşulları arasında sonsuz çeşitlilikte etkileşimin yaşandığı sistemlerin dinamik doğasını ve çağdaş sorunların karmaşıklığını tam olarak ele alabilmek için, birincil araç takımı olarak geleneksel süreçlerin artık yetersiz kaldığını belirtir ve ekler:

İnsanlar artık bu karmaşık sosyal ve teknolojik ortamda pasif bilgi tüketicileri değil, deneyimlerin içeriğini ve kalitesini üretmede aktif katılımcılardır. Anamlı katılımı teşvik eden, istek ve ihtiyaçlarındaki değişikliklerle birlikte organik olarak büyüyen; uyarlanabilir bilgi, ürün, ortam ve hizmet ekolojilerine değer vermektedirler. Bu insan merkezli odak, geçmişin mesaj veya ürün merkezli tasarım yaklaşımlarının aksine, araştırmanın önemini artırmaktadır. Araştırma, sadece tasarım sürecinin başlangıcında bilgi alımı değil, aynı zamanda mesajların, ürünlerin, ortamların ve hizmetlerin ömrü boyunca tasarım eyleminin sonuçlarının devam eden geri bildirim ve değerlendirilmesidir.

(<https://educators.aiga.org/wp-content/uploads/2017/08/DESIGNER-2025-SUMMARY.pdf>  
erişim tarihi:05.11.2021 17:55)

Dünyanın, insanlığın ve tasarım ihtiyaçlarının günden güne artan bir hızla yaşadığı değişimlere cevap verebilmek için, sanat ve tasarım eğitiminin de bu hıza ayak uydurabilmesi gerekmektedir. Temel Sanat Eğitimi dersinin bu araştırmaya konu edilmesinin amacı; kritik bir öneme sahip olan bu dersten, sürekli değişim ve gelişim halinde olması gereken grafik eğitime temel oluşturmak konusunda neler beklendiğini, bu beklentilerin karşılanıp karşılanmadığını sorgulamaktır.

## 1.2. Öğretim Elemanları ile Yapılan Görüşmeler

Öğretim elemanlarının görüşleri, görüşmelerin yapıldığı 2020-2021 eğitim-öğretim yılında, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümünde ders yürüten toplam 13 öğretim elemanının 12'si (5 Profesör, 2 Doçent, 1 Doktor Öğretim Üyesi ve 4 Öğretim Görevlisi) ile, açık uçlu sorularla, görüşme tekniği kullanılarak toplanmıştır. Tez danışmanı, etik kaygılar nedeniyle bu görüşmelere dahil edilmemiştir.

Görüşmelerin yapılmaya başlandığı tarihte Türkiye'yi ve dünyayı etkisi altına alan Covid-19 pandemisi nedeniyle görüşmeler yüz yüze yerine, telefon görüşmesi olarak yapılmıştır. Yapılan görüşmeler araştırmaya aktarılırken, öğretim elemanlarının her birine A, B, C, D, E, F, G, H, İ, J, K olmak üzere, rastlantısal olarak birer harf verilmiştir. Öğretim elemanlarının görüşlerinden aktarmalar yapılırken isimleri yerine, bu harfler kullanılacaktır.

Görüşülen tüm öğretim elemanlarına şu 3 soru sorulmuştur:

- Ders ya da derslerinizi alan öğrencileri değerlendirdiğinizde, Temel Sanat Eğitimi dersi kapsamında öğretilen bilgi ve beceriler konusunda, grafik eğitime hazırlık açısından eksik ya da zayıf kaldığını düşündüğünüz yanlar nelerdir?
- Bunlar derslerinize nasıl yansımaktadır?
- Bunların dışında, Temel Sanat Eğitimi dersinin işleniş şekline ilişkin olarak, 4 yıllık grafik eğitime daha sağlam temeller oluşturacağını düşündüğünüz önerileriniz, dersin kapsamına alınmasını uygun bulduğunuz ilave konular ya da güncellenmesi gerektiğini düşündüğünüz uygulamalar nelerdir?

Çalışmanın bu kısmında öğretim elemanları ile yapılan görüşmeler incelenmiş, ulaşılan tespitler, 5 başlık altında sınıflandırılmıştır. Bu tespit ve bulguların sınıflandırıldığı başlıklarda, araştırmacının tespitlerin yanı sıra, öğretim elemanlarının

araştırmacıyı bu tespitlere yönelten alıntılara da yer verilmiştir.

Çalışmanın bütünlüğünü korumak için bu bölümde görüşmelerin tamamına değil, yalnızca ilgili alıntılara yer verilmiştir. Yapılan görüşmelerin tamamının metne dökülmüş hali, çalışmanın sonunda **EK-1 Öğretim Elemanları İle Yapılan Görüşmelerin Tam Metinleri** kısmında bulunmaktadır.

### 1.3. Görüşmelerde Elde Edilen Bulgular

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü öğretim elemanları ile, bu bölümde yürütülen Temel Sanat Eğitimi (SAN101 ve SAN102) derslerine ilişkin yapılan görüşmelerde, 2., 3. ve 4. sınıflarda Temel Sanat Eğitimi dersinde edinilmiş olması gereken bilgi ve becerilerin, hedeflenen seviyede olup olmadığına dair çok sayıda ortak görüş elde edilmiştir. Bu görüşler 5 başlık altında incelenecektir. Bunlardan ilki, tasarım ilke ve elemanlarının kullanımına ilişkin olan bulgulardır.

#### 1.3.1. Tasarım İlke ve Elemanlarına İlişkin Tespitler

Yapılan görüşmelerde en fazla dikkat çekilen sorun, öğrencilerin Temel Sanat Eğitimi dersinde öğrendikleri tasarım ilkelerine ilişkin bilgileri, diğer derslere entegre etmekte zorlanıyor olduklarıdır. Görüşme yapılan 12 öğretim elemanından 6'sı (B, C, D, E, G ve K) bu soruna işaret etmişlerdir. Bu 6 öğretim elemanının söz konusu sorundan bahsederken kullandıkları ifadelerin benzerliği, sorunun yadsınamayacak ölçüde olduğunun ve kolaylıkla gözlemlenebildiğinin bir göstergesidir. Öğretim elemanları bu soruna ilişkin şu ifadeleri kullanmışlardır:

- “Öğrenci dersi alırken bir konuyu ödev olarak kabul edip, görev bilerek o ödevi yapıyor, anladığını sanıyor. Ancak o ödev ya da dersin dışında aynı konuyla yüzleştğinde yapamıyor, kullanmayı bilemiyor. Temel sanatla ilgili gördüğüm en önemli sorun da bu aslında. Öğrencinin, temel sanatta öğrendiği şeyi, pratiğe dökemiyor olması. Örneğin temel sanatta öğrenci kontrast, ritim gibi kavramları derste görüyor. Ama sonraki bir derste kompozisyon yaparken, bu öğrendiği ilkeleri kompozisyonuna taşıyor” (Öğretim Elemanı B).

- “... birinci sınıfta öğrendikleri bilgileri, ilerleyen sınıflarda kullanmaları gereken bir programla eğitim alıyor olsalar da, öğrenciler bazen dersleri bu şekilde düşünmeyip,

“bu dersi de geçeyim, bu krediyi de tamamlayım” düşüncesi ile ele alıyorlar. Yeri geliyor, “renk konusunu daha önce öğrenmiş olmanız gerekiyor” dediğimizde, geriye gidip, o bilgiyi yeniden çağırmakta zorlanıyorlar” (Öğretim Elemanı C).

- “Aynı sınıfta her şeye hâkim, donanmış, hazır gelmiş öğrenci kitlesi de var, ya da tam tersi, sanki hiç geçmişi yok, sanki her şeye sıfırdan başlıyormuş gibi, her şeyi benim dersimde öğrenmeye başlıyormuş gibi olan öğrenciler de var. Ve korkarım ki ikinci grup daha fazla” (Öğretim Elemanı D).

- “Tanık olduğum en büyük eksiklik, Temel Sanat Eğitimi dersinde aslında işlendiğini ve öğretildiğini bildiğim, denge, ritim, kontrast, hiyerarşi gibi kavramların, sonraki yıllarda verilen derslere taşınmıyor olması. Öğrenciler bu konuları Temel Sanat Eğitimi dersinde gördükleri ve o ders sırasında bu konulara dair ödevlerden başarılı oldukları halde, bu bilgileri sonraki derslerde kullanmak konusunda yetersiz kalıyorlar. Ya da bu kavramların sadece temel sanat dersinin içeriği olduğunu düşünüp, bu bilgileri diğer tüm derslerde kullanmaları gerektiğinin farkına varamıyorlar” (Öğretim Elemanı E).

- “Bu söyleyeceğim şey doğrudan temel sanat eğitiminin bir parçası mıdır emin değilim ama bunu, temel bir bilgi olarak birinci sınıfta öğretilmesi gereken bir yeti olarak kabul edebiliriz. Bu da ilişki kurma konusu. Önceki ve sonraki derslerle ilişki kurabilmek... Temel sanatta verilen hiyerarşi, ön plan-arka plan ilişkisi gibi, temel sanat ilke ve elemanları, genellikle sonradan neredeyse unutuluyor. Bu ilkeler her afişte, her sayfa düzenlemesinde, her ambalajda, her logo tasarımında, baştan öğreniliyor gibi oluyor” (Öğretim Elemanı G).

- “Temel sanatta, daha önce de temel sanat hocaları ile konuştuğumuz en temel sorun, temel sanatta yapılan çalışmanın aslında ileriye dönük korelasyon sağlayacak bir çalışma olduğu bilincinin ve bilgisinin öğrenciye verilememesidir. ... Neredeyse en baştan renk, ritim, yön vesaire anlattığımı çok iyi biliyorum. Şunu gözlemliyorum ki, öğrenci grafik tasarımla ilgilenirken temel sanat defterini çoktan kapatmış, sonra tipografi ya da kaligrafi dersine gelmiş. Aslında tipografi ya da kaligrafi dersinde o alt yapı bilgisine ihtiyacı olduğunu maalesef bilmiyor” (Öğretim Elemanı K).

Öğretim elemanlarının birbirine oldukça benzer ifadelerle aktardıkları bu sorunun ciddiyeti ve önemi, Temel Sanat Eğitimi dersinin birincil amacının, öğrencilerin sanat ve tasarım eğitimi süresince görecekleri diğer tüm alan dersler için bir temel oluşturmak ve bu temeli, tasarım ilke ve elemanlarının anlaşılabilir, doğru biçimde kullanılması

ekseninde şekillendirmek olduğu göz önüne alındığında, çok daha iyi anlaşılmaktadır. Bu dersin en büyük kaygısı olan kavramların öğrenciler tarafından ileriki derslere gereğince taşınmaması, dersin beklenen fayda ve kazanımlarından en büyüğünün karşılanamıyor olması anlamına gelmektedir.

Görüşmelerden elde edilen bir diğer bulgu, toplamda 5 öğretim elemanının (A, B, F, G ve H) ortak olarak saptadığı, öğrencilerin harfleri birer form olarak görmekte zorlanıyor olmalarıdır. Öğretim elemanlarının bu soruna ilişkin ifadeleri şu şekildedir:

- “Verdiğim derslerde gördüğüm kadarıyla öğrenciler, harfin de bir leke olduğunu, geometrik formlardan oluştuğunu, okunmanın dışında aslında bir yandan da resimsel bir eleman da olduğunu görmekte zorlanıyorlar” (Öğretim Elemanı A).

- “... karşılaştığım ve temel sanat dersinde müdahale edilebileceğini düşündüğüm bir sorunsu, tipografiyi yazı olarak görmemeyi başarmakta zorlanıyor olmaları. Bunun temel sanat dersinde başarılı bir şekilde ele alınabileceğini düşünüyorum” (Öğretim Elemanı B).

- “Gördüğüm diğer bir eksiklik de, harflerin de aslında görsel bir eleman olduğu ihmal ediyorlar. Özellikle tipografi dersinde bizim görsel elemanımız tamamen harf, harfin gövdesi. Örneğin bir illüstrasyon yaparken bu kontrastlık ve hiyerarşik düzenlemeyi daha başarılı kullanıyor olabilirler ama, söz konusu tipografik düzenleme olduğunda, harflerin de aynı ilkelere tabi olduğunu gözden geçiriyorlar” (Öğretim Elemanı F).

- “... tipografik elemanların, harflerin görüntü ve biçim olarak, form olarak, temel sanatta örneklendirilen elemanlardan biri olması gerektiğini düşünüyorum. Nasıl üçgen, daire, kare gibi geometrik formları gösteriyorsak, harfleri de form olarak ele almalıyız temel sanatta (Öğretim Elemanı G)”.

- “Bilindiği üzere grafik tasarımın iki temel unsuru vardır. Bunlardan birisi görüntü/imağ ise, diğeri de tipografidir. Grafik tasarım içerisinde ne varsa, bu ikisinden meydana gelmektedir. Hatta zaman zaman sadece tipografi ile oluşturulan grafik tasarım ürünleri de olabilmektedir. Oysa sadece imajla üretilen grafik tasarım ürünleri çok daha az olmaktadır. Sadece bu konu düşünüldüğünde bile, temel sanat eğitiminin ağırlıklı olarak yalnızca imaj üretmeye yönelik çözümler üzerinde duruyor olması, grafik tasarım eğitimi açısından birtakım eksiklikler doğurabilmektedir” (Öğretim Elemanı H).

Öğretim elemanlarının, tasarım ilke ve elemanların kullanımına ilişkin bir diğer

tespitiyse, 2 farklı öğretim elemanının (Öğretim Elemanı B ve F) dikkat çektiği, öğrencilerin tasarım yaparken daha güvenli olduğunu düşündükleri tercihlerin dışına çıkmaktan kaçınmaları hakkındadır. Öğretim elemanları bu konudaki düşüncelerini, şu cümlelerle ifade etmişlerdir:

- “Öğrenciler ‘güvenli alan’ diye tabir ettiğimiz alandan çıkmakta çok zorlanıyorlar. Özellikle kompozisyon kurarken daha güvenli seçenek olan simetrik kompozisyonlara yönelip, asimetrik kompozisyonlardan olabildiğince uzak durmaya çalışıyorlar. Temel sanat dersinde güçlü kontrastlıklar ya da asimetrik kompozisyonlar gibi, öğrencilerin uzak durduğu kompozisyon türlerinin teşvik edilmesi gerektiğini düşünüyorum.” (Öğretim Elemanı B).

- “Kullandıkları elemanların (harflerin) büyük-küçük ilişkilerini cesurca kullanmaktan korkuyorlar. Aşırı büyük ve aşırı küçük elemanları kullanmaktan çekiniyorlar. Hiyerarşik olarak yumuşak geçişli ölçü değişikliklerini daha çok tercih ediyorlar. ... Günümüzde, CMYK ile sınırlı olmaktan çıkıp, bilgisayarda RGB sisteminde neredeyse sınırsız olan yüzbinlerce renk arasından, soft, pasif ve açık tonları daha çok tercih ediyorlar. Bu, ürkekliklerinden kaynaklanıyor diye düşünüyorum. Soft pembeler, soft ten renkleri, çok açık maviler, açık su yeşili gibi renklere yöneldiklerini görüyorum. Renklerin vurucu, şiddetli tonlarını kullanmaktan korkuyorlar ya da kontrast renkleri kullanma cesaretini gösteremiyorlar” (Öğretim Elemanı F).

### 1.3.2. Kuramsal İçeriğe İlişkin Tespitler

Yapılan görüşmelerde değinilmiş olan ortak görüşlerden bir diğeri de, öğrencilerin bazı kuramsal bilgilere sahip olmak ya da bu bilgileri kullanmak açısından istenilen düzeyin gerisinde kalabildikleri olmuştur. Öğretim Elemanı B, C ve G, bu konuda gördükleri eksiklikleri, şu ifadelerde belirtmişlerdir:

- “...Diğer bir tespitim de, öğrencilerin bir başka işi eleştirirken ya da yorumlarken ne söyleyeceklerini bilemiyor olmaları. Bu noktada kuram öğrenmenin faydalı olacağını düşünüyorum. Öğrenciler Temel Sanat Eğitimi dersinde uygulamalardan önce kuramsal bilgileri de öğrenirlerse, aynı zamanda bir işi yaparken neden yaptığını bilir ve ezberlemez, öğrenir, bilincine varırlar” (Öğretim Elemanı B).

- Dikkatimi çeken bir diğer konu da, eleştirel düşünce eksikliği. Psikolojiye de yaklaşan eleştirel düşünce sistemini çocuklara öğretmemiz gerekiyor. Eğer bu temel sanat

eğitiminin bir parçası olursa, öğrencilerimiz, oradaki bilgiyi, örneğin sanat tarihinde gördüğü bir resmin, nasıl yapıldığı gibi teknik bilgisinin dışında, arkasında yatan fikir olarak, kavram olarak anlayabildiğinde, onu nasıl bugüne entegre edebileceğine ya da ondan nasıl ilham alabileceğine, onu çıkış noktası olarak nasıl kullanabileceğine dair akıl yürütebilecek hale gelecektir” (Öğretim Elemanı C).

- “Bir işi değerlendirmek, bir iş hakkında yorum ve eleştiri yapmakta çok zorlandıklarını görüyorum. Derste bir arkadaşlarının işini yorumlamalarını istediğimizde ‘Çok hoş olmuş’, ‘Çok güzel olmuş’ gibi cümlelerin ötesine geçemediklerine şahit oluyoruz. Bir iş eleştirisi nasıl yapılır, nasıl değerlendirilir, bir iş üzerine neler söylenebilir, bunun egzersizinin yapılması çok önemli” (Öğretim Elemanı G).

Bu ifadelerden anlaşılacağı üzere, tasarıma ilişkin kuramsal bilgiler de en az uygulama becerisi kadar önemlidir. Görüşme yapılan öğretim elemanlarının üçü, öğrencilerin bu konuda yetersiz kalabildiğine dikkat çekmiştir.

### 1.3.3. Tasarım ve Uygulama Sürecine İlişkin Tespitler

Öğretim elemanları ile yapılan görüşmelerde ortak olarak bildirilen görüşlerin bir kısmı da, öğrencilerin tasarım ve uygulama sürecinde yaşadıkları çeşitli sorunlara dair duyulan kaygılardır. Tasarım ve uygulama sürecine ilişkin olarak, üzerinde en çok ortak görüş bildirilen konu, tasarım sürecinin ilk ve en önemli adımı olan, “yaratıcı düşünce” konusudur. Görüşme yapılan 12 öğretim elemanının 5’i, öğrencilerin bu konuda sorun yaşadığını ya da bu konuya yeterince önem verilmediğini gözlemlemiş ve görüşmede bu konuya dikkat çekme ihtiyacı duymuştur.

Öğretim Elemanı B, C, D, H ve K, bu konudaki görüşlerini şöyle ifade etmişlerdir:

- “Bir başka konu da, yaratıcı fikir üretme konusunda zorlanıyor olmaları. Belki farklı yaratıcı düşünme tekniklerinin (beyin fırtınası, yanal düşünme gibi) daha ilk sınıfta öğretilmesi, bu yöntemlerin öğrencilerde alışkanlığa dönüşmesi konusunda bir adım olabilir” (Öğretim Elemanı B).

- “Teknikler sürekli geliyor. Eskiden hurufat dizerken, şimdi mezunlarımızın çoğunun çalıştığı reklam ajanslarında böyle bir uygulama yok. Ancak burada yöntem ve teknik ne olursa olsun, ortak nokta ‘iyi fikirler bulabilmek’. Bu nedenle yaratıcı fikir bulma ve eleştirel düşünceye sahip olabilmenin en kritik nokta olduğunu düşünüyorum” (Öğretim Elemanı C).

- “Hepimiz biliyoruz ki temel sanat eğitiminin temel işlevi, görsel elemanları etkili kullanma becerisine alt yapı oluşturmak. Ancak bazı öğrencilerde bu sadece ustalık olarak kalıyor, sadece yapabiliyor. Bence temel sanatın ikinci bir temel görevi de, yaratıcı düşünebilmeyi kışkırtmak. Onunla ilgili de antrenmanlar yapmak... Bana öyle geliyor ki, bizde ilk madde daha fazla çalışırken, ikinci madde (yaratıcı düşünmeyi geliştirmek) daha zayıf kalabiliyor. Temel görsel elemanları kullanma yetisinin üzerinde çok durulurken, yaratıcı düşünme kısmı biraz eksik kalıyor. Bunu derslerimde daha net anlıyorum. Görüyorum ki, plastik sanatlarla ilgili elemanları kullanmakla ilgili daha çok zaman geçerken, asıl tasarım bölümüyle ilgili olan yaratıcı düşünme kısmı biraz pas geçilebiliyor izlenimine kapılıyorum” (Öğretim Elemanı D).

- “Öğrencilerde gözlemlediğim bir diğer eksiklik de, fikir üretme disiplinlerindeki zayıflık. Örneğin ben 4. sınıflarla olan dersimde bir proje veriyorum ve eskiz istiyorum. Eğer eskiz için herhangi bir sayı belirtmezsem, yalnızca bir eskiz sunan öğrencilerle karşılaşılıyorum. ... Yaratıcı fikirler nasıl bulunur, eskizler nasıl çoğaltılır, bir sonraki aşamaya nasıl taşınır, nasıl tamamlanır ve sunulur sorularının temelleri aslında Temel Sanat Eğitimi dersinde atılabilir diye düşünüyorum” (Öğretim Elemanı H).

- “... Her ne kadar Grafik ve Animasyon bölümleri bu problemde diğer bölümlere nazaran biraz daha az etkileniyor olsa da yine de sorun teşkil edecek seviyede, yaratıcılıktan çok, teknik ve işçiliğe ağırlık veriliyor” (Öğretim Elemanı K).

Bu ifadelerden anlaşıldığı üzere, yaratıcı düşünce ve fikir üretme konularında yapılacak alıştırmaların ve yaratıcı düşünme teknikleri hakkında öğrencilere daha fazla bilgi aktarılması gerektiğine inanılmaktadır.

Öğrencilerin tasarım süreçleri alıştırmalar (ödevler) üzerinden ilerlediği için, bu alıştırmaların türü, niteliği ve niceliği önem arz etmektedir. Bu sebeple öğrenci alıştırmaları konudaki görüşler de, yine bu başlık altında incelenmiştir. Bu konuda şu iki ifade dikkat çekmektedir:

- “Ustalık anlamında bazı şeyleri yaptırırken, o şeyleri ne için yaptırdığımızı anlamlandırma ve anlama durumunu da biraz eksik görüyorum temel sanat bağlamında. Öğrencileri temel sanat eğitiminde o kadar yoğun bir tempoya sokuyoruz ki, (“haftaya 20 tane iş yetiştir”, “bugün 5 tane ödev yap” gibi), öğrenciler sürekli hareket ve koşuşturma içinde olduklarında, bunu ne için yaptıklarını atlayabiliyorlar. Öğrencilerin bir nefes alıp, biz ne yapıyoruz diye sorgulayabilmeleri gerekiyor” (Öğretim Elemanı D).

- “Teknik ve işçiliğin bu denli öne çıkarılması 4 yıllık lisans eğitimini, gelişmiş

bir meslek lisesi eğitimine benzetmektedir. Bizde teknik odaklı davranış biçimi oldukça fazla. O yüzden çoğu zaman nasıl yaptığımıza konsantre olup, ne yaptığımızı gözden kaçıırıyoruz. ... Bu bağlamda bakıldığında öğrencilere bir renk ödevini guajla kare kare boyatmak yerine, bunu dijital ortamda yaptırmak daha öğretici ve çekici olacaktır. Evet, o kareleri çok düzgün şekilde boyamak da bir eğitimidir, ancak alıştırmalar diğer türlü verildiğinde ve işçilik yükü ortadan kalktığında öğrenciler bu alıştırmaları yapmayı hem daha çok seviyor hem de daha üretken oluyorlar. Ayrıca öğrenciler portfolyolarını işçilik üzerine kurduklarında, olası işverenlerin bu tarz portfolyoları çağ dışı bulmaları ve asıl görmek istedikleri “yaratıcı fikirler” açısından yetersiz görmeleri tehlikesi ile karşı karşıya kalıyorlar” (Öğretim Elemanı K).

Her iki öğretim elemanının ifadelerinin ortak kaygısının, Temel Sanat Eğitimi dersi kapsamında verilen ödev ve alıştırmaların, öğrencilerin ağırlıklı olarak teknik ve işçiliğe odaklanmasına yönelik olduğu, bunun da kavramsal ve yaratıcı düşünce açısından yetersizliklere sebebiyet veriyor olduğu görülmektedir.

#### **1.3.4. Teknolojik Gelişmelerin Yansımalarına İlişkin Tespitler**

Görüşülen öğretim elemanlarının üzerinde ortak fikirde oldukları bir diğer konu ise, yaşanan teknolojik gelişmelerin, grafik eğitimi ve Temel Sanat Eğitimi dersine olan yansımaları olmuştur. Görüşülen 12 öğretim elemanından 6’sı, bu konuya değinmiştir. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda, Temel Sanat Eğitimi dersinin içeriğinde, uygulanışında ya da değerlendirilişinde güncellemelerin gerekli olduğunu düşünen Öğretim Elemanı C, D, E, F, J ve K, konuya ilişkin şu ifadelerde bulunmuşlardır:

- “Gelişen teknolojiyi de hesaba katarak, başta Temel Sanat Eğitimi olmak üzere, tüm derslerin, iskeletleri sabit kalmak koşuluyla, güncellenmesi gerektiğini ve ders içeriklerinin daha akışkan olması gerektiğini düşünüyorum. Son yıllarda yaşanan teknolojik ve hayat koşullarına dair yaşanan gelişmelerin, grafik eğitimine de yansımaları gerektiği fikrindeyim. Bu nedenle, değişen ders akışlarına bir temel hazırlayan Temel Sanat Eğitimi dersinin de, daha güncel bir yöntemle işlenmesi gerekiyor” (Öğretim Elemanı C).

- “Biz Bauhaus ekolünden geliyoruz ve içerikte, bilgi kümesinde bir sorun olduğunu düşünmüyorum. Z kuşağı denilen o kitleye, yani günümüz gençliğine bu temel bilgilerin, daha güncel, günümüze daha uygun yöntemlerle aktarılması gerektiğini

düşünüyorum. Guaj gibi, kağıt malzeme ilişkisi gibi şeyler tabii ki önemli. Ama geleneksel yöntemlerin yanı sıra, bizim asıl, günümüz yöntemlerine, günümüz medyasına da hazırlık yapmamız gerektiğini unutmamak gerekiyor. İçerik olarak bu bilgilerin doğruluğu ve evrenselliği tartışılmaz, ancak bunları öğrenciye aktarırken, günümüze uygun antrenmanlar ve uygulamalar yaptırılması gerektiğini düşünüyorum” (Öğretim Elemanı D).

- “Güncel tekniklerin de, Temel Sanat Eğitimi kapsamında giriş seviyesinde de olsa öğretilmesi gerektiğini düşünüyorum. Pandemi sürecindeki uzaktan eğitim, bu ihtiyacı daha da gözler önüne serdi. Pandemiden önce de, gerek kâğıt israfını önlemek, gerekse maliyetleri düşürmek adına öğrencilerden işleri dijital formatta teslim etmelerini zaten istiyorduk. Ancak özellikle 2. sınıf öğrencileri, PDF dosya hazırlama, yaptığı işin fotoğrafını çekme ya da tarayıcı ile tarama, bunu pafta üzerine düzgün şekilde yerleştirme gibi en temel bilgisayar işlemlerinde bile çok zorlanıyorlar. Bu da dersin asıl içeriğini aktarmaya çalışan öğretim elemanının, öğrencilere bu teknolojik bilgileri aktarmaya çalışarak vakit kaybetmesine ve dersin esas içeriğine ayırması gereken vaktin kısılmasına sebep oluyor” (Öğretim Elemanı E).

- “Renk, çizgi, doku, vs. gibi konular temel sanat eğitiminin olmazsa olmazları. Ancak teknolojik gelişmelerin de artık grafik tasarım eğitimini şekillendirmedeki etkisini inkâr edemeyiz. ... İkinci sınıfa geçtiğimizde, uzaktan eğitim olmasa bile, bilgisayarın katkısına ihtiyaç duyuyoruz. Bilgisayar programlarını minimum düzeyde bile olsa, bilmemelerinin eksikliğini tam bir sömestr boyunca yaşıyoruz. Öğrenciler bu dönem içerisinde eğer bilgisayar programı öğreten bir dersleri yoksa, kendi gayretleriyle bu konuda kendilerini geliştirmeye çalışıyorlar. Bu kendi başlarına öğrenme çabaları zaman zaman yanlış bilgilerle de taçlandığı için, sonuç yine olumsuz yansıyor bize. Eskiz aşamasının elle yapılması gerekliliği öğrencilere mutlaka aktarılmalı ancak bunu daha sonra bilgisayara aktarma aşamasında ihtiyaç duyacağı bilgilerin birinci sınıfta, belki de Temel Sanat Eğitimi dersi içerisine yedirilebileceğini düşünüyorum. Şöyle düşünün, birinci sınıftan sonra, eskiz aşaması hariç, neredeyse hiçbir ödevde biz elle yapılmış dönüt istemiyoruz. Hatta artık çıktı istemekten bile uzaklaşarak, ödevleri dijital formatta teslim almaya başladık. Dolayısıyla bilgisayar artık onların üçüncü kolları, ikinci beyinleri oldu. O yüzden temel sanat dersi içerisinde elle yapılan çalışmaların belki miktarını azaltarak, bilgisayarla yapılan çalışmaları konu başlığına uyarlayarak, sistemi artık buna evirmek gerekecek” (Öğretim Elemanı F).

- “RGB ekran rengi demektir. Her öğrencinin kendi imkanına göre dijital araç-gereci farklıdır. Hatta fakülteadaki atölye ortamlarında da farklıdır. Ekran kartlarının farklı boyutlarda olması bu farklılığı daha da arttırmaktadır. Özellikle mezun olduktan sonra öğrencinin çalıştığı işyerinde de bu farklılık devam etmektedir. Dijital teknolojinin gelişimi bu farkındalığı ileriki yıllarda daha da artıracaktır. Kısacası ekran renginin farklılığı, yapılan çalışmalardaki çeşitliliği hep devam edecektir. Bu farkındalık öğrencilere de anlatılmalı ve yansıtılmalıdır. Grafik tasarımda korku ve cesaret; Grafik tasarım alanında güncelleşmenin getirdiği tedirginlik ve korku... Ve sonrasında gerek ders veren öğretim elemanı ve ders alan öğrenci arasında uygulamalarda yaşanan sıkıntılar, kuşak çatışmaları... Günümüzde kullanılan tasarım, renk, üslup trendleri sürekli değişmektedir. Yeni akımlar, üsluplar, yorumlar, teknikler sürekli gelişmektedir. En basit örneği ile öğrencinin yapmış olduğu vize-final uygulamasının günümüze göre yorumlanarak teslim edilmesi en doğalıdır. Fakat dersi veren öğretim elamanının aldığı eğitim dönemi ile yılların verdiği bilgi birikimi ve yeteneği, yeni nesil öğrenci görsel anlayış ve güncel konulardaki kendini adapte etmesi, yorum ve anlayış sıkıntıları oluşturmaktadır” (Öğretim Elemanı J).

- “Temel eğitiminin asıl amacı, liseden gelen öğrencileri, 4 senelik eğitime; araç kullanma yetileri (o araç kesik uç da olabilir, bilgisayar da olabilir, fotoğraf makinesi de) ve temel teorik yetiler (derinlemesine olmasa da felsefe, sanat tarihi, semiyotik, kavramsal düşünce ve yaratıcılık) doğrultusunda hazırlamaktır. Temel sanat eğitimi de bu temel eğitimin bir parçasıdır. Bu süreçte, eğitim basamağının ileriki adımlarında ihtiyaç duyacağı temelleri oluşturmak için gerekli olan bilgi ve beceriler öğrenciye kazandırılır. Bu bağlamda bakıldığında öğrencilere bir renk ödevini guajla kare kare boyatmak yerine, bunu dijital ortamda yaptırmak daha öğretici ve çekici olacaktır. Bu sayede öğrenciler hem bilgisayar ortamını öğrenmeye, araç kutusunu yavaş yavaş tanımaya başlayabilirler. Bunu yaparken de bir yandan temel sanat konularını da öğrenebilirler. Bunu çizerek yapmak yerine dijital ortamda yaptığında, öğrenci hem sevdiği bir aracı kullanmış olacak hem işçiliği azalacak hem yaratıcılığı artacak hem elde de bir ödevi yapacağı sürede dijital ortamda 20 deneme yapabilecektir (Öğretim Elemanı K)”.

### 1.3.5. Diğer Öneri ve Tespitler

Bu başlıkta, 1.3.1. - 1.3.4. numaralı başlıklarla ayrılmış olan kategorilerin dışında kalan diğer görüş ve öneriler ele alınmıştır.

Öğretim Elemanı C ve Öğretim Elemanı E, Temel Sanat Eğitimi dersine yer yer konuk sanatçı ve konuk öğretim elemanı davet edilmesi gerektiğini düşündüklerini şu sözlerle bildirmişlerdir:

- “... Bunu yaparken gerek dışarıdan konuk öğretim elemanları çağırarak, gerek ufak çaplı çalıştaylar düzenleyerek, gerekse bölüm içerisindeki diğer hocaları derse konuk ederek, kendi özelleştikleri alanla ilgili, öğrencilere zihin açıcı egzersizler yaptırarak öğrencilere fayda sağlanabileceğini düşünüyorum” (Öğretim Elemanı C).

- “Bir temel sanat eğitimi hocasının, ya da herhangi bir hocanın, bütün teknikleri aynı ölçüde bilmesine kesinlikle imkân yok. Bunun için Fakülte bünyesinden belli tekniklerde uzmanlaşmış öğretim elemanlarını konuk olarak temel sanat dersine davet edip, guaj, marker, suluboya vs gibi teknikler konusunda ufak çalıştaylar düzenlenebileceğini düşünüyorum” (Öğretim Elemanı E).

Öğretim Elemanı H, öğrencilerin ekolojik tasarım kavramıyla Temel Sanat Eğitimi dersinde tanışmaları gerektiğine dair şu ifadeleri kullanmıştır:

“Bir diğer konu da ekolojik tasarım konusu. Aslında bölümümüz dersleri içinde bu isme sahip bir seçmeli dersimiz bulunuyor. Ancak sürdürülebilirliğin, ekolojik tasarımın, birinci sınıfta, temel sanat eğitimi içinde de yer alması gerektiğine inanıyorum. ... Öğrencilere bir konudan bir kez bahsettiğimizde bunu anlayıp öğreneceklerini varsayıyoruz. Ancak bu her zaman böyle olmuyor. Öğrencilerin bir şeyi gerçekten anlayıp, bunu davranışa dönüştürebilmeleri için bu bilgiye tekrar tekrar maruz kalmaları gerekebiliyor. Ekolojik tasarım gibi önemli bir konunun gerçekten anlaşılması ve geleceğin tasarımcıları olan öğrencilerde bir davranış değişikliğine sebep olabilmesi için bu konunun öğrencilere birinci sınıftan itibaren aktarılması gerektiği kanaatindeyim.”

Öğretim Elemanı İ ise canlı modelden çizim yapılması, farklı teknik ve malzemelerin denenmesi önerilerinde bulunmuştur:

“Bölümümüzde uzun yıllar önce canlı model çizilen bir desen dersi bulunmaktaydı. Hatta 2. ve 3. sınıflarda da süren yoğun bir dersti. Sonradan o ders kaldırıldı. Bu nedenle haftada bir saat bile olsa, canlı modelden çizim yapılması gerektiğini düşünüyorum. Öğrencilerin mezun olduktan sonra iş hayatında, bir şey anlatırken yalnızca ekrandan

göstererek değil, sunmak istedikleri fikirleri görselleştirebilecek kadar çizebilmelerini önemsiyorum. Bir diğer önerim de, temel sanat eğitimi dersinde farklı malzeme denemeleri yapmalarına imkan verilmesi yönünde olacak. Bilgisayarda üretilen ürünler dışında farklı teknik ve malzemelerle üretilen ürünlerin, kendileri için artı bir değer yaratacağını düşünüyorum.”

Öğretim Elemanı J, temel kavramları öğretirken izlenmesi gereken yöntem hakkında şu ifadeleri paylaşmıştır:

“Özellikle temel sanat eğitiminde temel kavramlar ve yapılar öğretilirken, doğadan ve çevreden fotoğrafik unsurlarla başlamalı diye düşünüyorum. Doğa ve çevre hem grafik tasarımcısının hem de sanat tasarım alanında ilgili bireylerin en büyük destekçisi, yardımcısı olan faktörlerdir. Gelenekselleşmiş ve aynı zamanda kalıplaşmış renk unsurlarının dışına çıkmada yaşanan en büyük zorluk bundan kaynaklıdır. Ağaç kahverengi, yaprak yeşil, güneş sarı gibi... Bu konu özellikle en çok da merkezi sınavla gelen (yetenek sınavı ile gelmeyen) öğrencilerde çok ama çok önemli hale gelmektedir.”

#### **1.4. Bulguların Değerlendirilmesi**

Görüşmelerde, hakkında en fazla ortak görüş bildirilen konuların başında, öğrencilerin temel sanat eğitimi süresince öğrendikleri tasarım ilkelerini sonraki derslere entegre etmekte yaşadıkları sorunlar gelmektedir. 1.2.1. başlığında paylaşılan ifadelerin benzerliği, sorunun birçok öğretim elemanı tarafından gözlemlenmiş olduğunu ortaya koymuştur.

Bu soruna dikkat çeken öğretim elemanlarının, söz konusu tasarım ilkelerini ve benzeri konuları kendi derslerinde yeniden ele almak zorunda kalmaları, sorunun yalnızca bir temel bilgi eksikliği olmakla kalmayıp, aynı zamanda diğer derslerin işlenmesi için tanınan ders sürelerinin bir kısmının yeniden bu temel bilgileri anlatmak için kullanılmasına ve dolayısıyla zaman kaybına da sebep olması anlamına gelmektedir. Ayrıca tasarım ilkelerinin yeterince anlaşılmadan, sezgisel ya da rastlantısal çözümlerle ilerlemek, öğrencilerin zincirleme biçimde yanlış temeller üzerine koyduğu bilgilerin giderek artmasına, bu yapılanmanın zaman ilerledikçe kalıplaşan bir davranış ve alışkanlığa dönüşmesine sebep olarak, sorun fark edilse bile telafisinin güçleşmesine neden olmaktadır.

Ticari sektörde bir iş dalı olarak grafik tasarım, mesleki ehliyet gerektirmeyen, bu

mesleği icra edenlerin ya da ürettikleri grafik ürünlerinin herhangi bir denetleme ya da düzenlemeye tabi olmadığı bir faaliyet alanıdır. Bu sebeple – başarılı olsun ya da olmasın – dileyen herkesin bu mesleği yaptığını iddia etme hakkı vardır. Birçok yerel reklam ajansı, baskı merkezi, matbaa ve yayın kuruluşu, grafik alanında önlisans ya da lisans eğitimi almamış, gerekli yazılımları kendi çabalarıyla ya da yazılım kurslarıyla öğrenmiş kişileri de istihdam etmektedir. Ayrıca benzer şekilde grafik eğitimi almamış ve herhangi bir işyerine bağlı olmadan serbest çalışan grafik tasarımcılar da sektörde kendilerine yer bulmaya çalışmaktadır. Mesleki ehliyet belgesi ya da alana yönelik eğitim şartının yasal bir gereklilik olmadığı bu alanda bir grafik tasarımcının bunca meslektaşı arasındaki konumunu belirleyecek en önemli etmenlerin başında, yaptığı tasarımların temelinde yalnızca kişisel zevk, beğeni ve sezgilerinin değil, kuramsal bilgi, farkındalık ve bilinçli tasarım tercihlerinin bulunuyor olması gelmektedir. Grafik eğitimi boyunca kazandırılmak istenilen bu kuramsal bilgiler ve bilinçli tasarım tercihlerinin yapı taşlarının atıldığı Temel Sanat Eğitimi dersinin kazanımlarının ileriki sınıflara taşınmaması, yukarıda bahsedilen sektör şartlarında grafik eğitimi almış grafik tasarımcının, kendisini meslektaşları arasında öne çıkarabilecek önemli bir avantajı kaybetmesi anlamına gelmektedir.

Tasarım ilke ve elemanlarının çoğunlukla soyut kompozisyonlar ya da teknik alıştırmalar aracılığıyla öğretilmesinin, öğrencilerin bu bilgileri grafik tasarım sürecine adapte etmekte zorlanmalarının sebeplerinden biri olduğu düşünülebilir. Öğretim Elemanı J'nin şu ifadeleri de, benzer bir kaygıyı akla getirmektedir: “Temel sanat eğitimi sadece grafik tasarım elemanları ve ilkeleri çerçevesinde değil, bizzat grafik tasarım ürünleri uygulamalarında yapılması yönünde olmalıdır. Tipografi, grafik desen, her yaş grubu (3 yaş, 8 yaş, 13 yaş, 17 yaş, 25 yaş gibi spesifik yaş grupları olarak çoğaltılabilir) illüstrasyon, mask, stopmotion, graphic motion, kartvizit, maskot vb. ...”

Bu araştırma kapsamında, araştırmanın ana odağı olan Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümünün öğretim elemanları ile yapılan görüşmelere ek olarak, ilave uzman görüşleri almak için, yurt içinden Erdağ Aksel, yurt dışından Tony DiSpigna ile kişisel iletişim kurulmuştur. Bu görüşmelerde, yukarıda bahsedilen ‘tasarım ilke ve elemanlarının ileri sınıflara taşınmaması’ ile ilgili kaygının, sanat ve tasarım eğitimi veren birçok kurumun ortak sorunu olduğuna işaret eden ifadeler kaydedilmiştir.

Ülkemizde Temel Tasarım Eğitiminin önde gelen akademisyenlerinden Erdağ

Aksel, Türkiye’de Sabancı Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi, yurtdışında ise Ecole Nationale d’Art de Bourges, San Jose State University, West Virginia University’de görev almış, uzun yıllar boyunca temel tasarım eğitimi vermiştir. Kendisinin de uzunca süre üst düzey üyelerinden biri olduğu, Temel Sanat ve Temel Tasarım eğitimini geliştirmeyi hedefleyen uluslararası kuruluş FATE’in (*Foundations in Art: Theory and Education*) dünyanın dört bir yanından öğretim elemanları ile düzenlediği yıllık toplantılarında, şu serzenişin sıklıkla dile getirdiğini söylemiştir: “Temel Tasarım, birinci sınıfta öğrenilir, ikinci sınıfta unutulur, dördüncü senede ise ‘A-ha!’ diyerek tekrar hatırlanır” (E. Aksel, kişisel iletişim, Aralık 2021).

Görüşlerine başvurulmuş diğer uzman Tony DiSpigna, grafik tasarım tarihinin en önemli isimlerinden olan Herb Lubalin’le birlikte çalışmış, tasarımlarıyla The Art Directors Club, American Institute of Graphic Arts, The Type Directors Club, The One Show, The Annual Creativity Show gibi prestijli organizasyonlar tarafından çeşitli ödüllere layık görülmüştür. Profesyonel sanat ve tasarım hayatına ek olarak, The School of Visual Arts New York, The New York Institute of Technology, Pratt Institute, George Washington University, Oregon State University’de öğretim elemanı olarak görev almış, Sacramento, Manchester, Dublin, Sidney, İstanbul ve Eskişehir gibi dünyanın dört bir yanındaki şehirlerde konferans ve çalıştaylara davet edilmiştir. DiSpigna’nın ifadeleri, araştırmanın bulguları ile gösterdiği paralellik açısından dikkat çekicidir. Kompozisyon dinamiklerinin öğretilmesi esnasındaki ilk 1-2 haftalık süreçten sonra, üçgenler, kareler, daireler gibi geometrik formlarla yaptırılan soyut alıştırmaların, görsel iletişim tasarımı açısından çok verimli bulmadığını belirten DiSpigna, odak noktasının soyut alıştırmalar üzerinde olmasının ‘kendi estetik problemini yaratıp, kendi kendine çözen’ sanatsal arayışlarda kullanışlı olduğunu, ancak işi çoğunlukla başkasının (müşterinin) problemini çözmek olan Grafik iletişim tasarımı eğitiminde birkaç haftalık soyut alıştırmaların ardından, doğrudan gerçek hayat (tasarım) problemlerine geçilmesi, alıştırma ve örneklendirmelerin bunlar üzerinden sürdürülmesi gerektiğini belirtmektedir (T. DiSpigna, kişisel iletişim, Kasım 2021).

Görüşmelerden çıkan önemli bir diğer sonuç da, öğrencilerin harfleri form olarak algılamakta zorlanıyor olmalarıdır. Öğrencilerin tipografik elemanları kullanırken bu elemanların okunurluk ve anlam gibi yazınsal özelliklerine odaklanıp, bu elemanların biçimsel ve lekesel özelliklerini gözden geçiriyor olmaları, görüşülen 12 öğretim elemanının 5’i tarafından vurgulanmıştır.

Grafik eğitiminde harf biçimlerinin tıpkı diğer görsel elemanlar gibi form ya da leke olarak algılanabilmesi yalnızca tipografi ve kaligrafi derslerinin değil, neredeyse tüm uygulamalı grafik derslerinin kaygılarından. Ambalaj tasarımından, özgün baskıya; kurumsal kimlik tasarımından, proje derslerine kadar birçok ders ve uygulama alanı, imajların yanı sıra tipografik elemanların da etkin bir şekilde kullanımını gerektirir. Öğretim Elemanı F'nin ifadeleri de bunu destekler niteliktedir: "... harflerin de aynı ilkelere tabi olduğunu gözden geçiriyorlar. Bunda başarılı olduklarında eminim ki, diğer grafik tasarım ürünlerinin tasarımında da başarıya ulaşacaklar. Çünkü tipografi dersleri aslında grafik tasarım proje derslerine alt yapı oluşturacak, temel bilgiyi öğretecek servis dersleridir".

Afişler, logolar, kitap ya da dergi kapakları, dijital ya da geleneksel basın reklamları, mobil uygulamaların ikonları gibi çoğu grafik ürünün tasarımında tipografik çözümlere başvurulmaktadır. Bu tipografik çözümlerin tasarım ve uygulamasında tipografik elemanların yalnızca metin ya da harf olarak ele alınmayıp; taşıdıkları biçimsel özellikler, arka planla ve diğer elemanlarla kurdukları ilişkiler, sahip oldukları ya da yarattıkları iç ve dış boşluklar gibi tüm görsel niteliklerin göz önünde bulundurulması esastır. Bir grafik öğrencisinin tipografik elemanların bu niteliklerini göz ardı etmesi, tipografik elemanlarının kullanıldığı her alanda sorun yaşamasına neden olacaktır.

Bunların yanı sıra, tipografik elemanların kullanımı bir grafik form üretme biçimi olarak da karşımıza çıkar. "Harflerin de boş alanları, dolu alanları, farklı geometrik parçaları bulunuyor. Üstelik bu yapı parçalanarak kesit alındığında ortaya çıkan yeni lekeler çok sanatsal da olabilir" (Öğretim Elemanı A). Harflerin yalnızca okunma işlevine odaklanan öğrenciler, bu lekesel değeri gözden geçirip, bu form/leke üretme tekniğini kullanmakta yetersiz kalabilirler.

Teknik ve uygulama açısından güçlüyken, kuramsal altyapı bakımından yetersiz kalınıyor olması, görüşmelerin bir diğer bulgusudur. Öğrencilerin bir tasarımı yorumlamaları istendiğinde oldukça zorlanmaları, bu yetersizliğin önemli göstergelerindedir. Bir tasarımı değerlendirmek ve yorumlamak, tasarımcıların sahip olması gereken yetilerden biridir.

Tasarımcılar ve tasarımcı adayları olan öğrencilerin, karşılaştıkları bir tasarımı, o tasarımın hitap ettiği izleyiciden daha farklı bir açıdan okuması ve değerlendirmesi gerekir. Tasarımın hedef kitlesi olan izleyiciler (örneğin söz konusu tasarım bir ambalajsa, ürünü satın alması beklenen kişiler, ya da bir afişse, o afişin aktarmak istediği

bilgi ya da mesajın ulaşması beklenen kişiler) tasarımıyla karşılaştıklarında, aralarında tasarımın başarısı ile doğru orantılı bir iletişim kurulur. İzleyiciye aktarılmak istenen bilgi, fikir, duygu, harekete geçirme arzusu ve benzeri gönderiler, tasarımın başarısı doğrultusunda izleyiciye ulaşır. Ancak tasarımın başarısı ve izleyicinin beğenisi arasında her zaman doğru orantılı bir ilişki bulunmaz. İzleyicinin kişisel zevk ve beğenileri, tasarım hakkındaki düşüncelerini etkileyebilir. Bir başka ihtimal ise, tasarımın kurduğu etkili iletişim sayesinde, sebebini açıklayamasa bile izleyicinin söz konusu tasarımı başarılı bulmasıdır. Her iki ihtimalde de (herhangi bir tasarım eğitimi almamış) izleyiciye, bir tasarımı neden sevdiğini sorulduğunda, hoşuna gittiğine, gözüne güzel görüldüğüne, rengini/şeklini beğendiğine benzer bir cevap vermesi olasıdır.

Ancak bir tasarım öğrencisinden bir tasarımı değerlendirmesi istenildiğinde, bunlara benzer cevaplar vermek yerine, o tasarımı birçok farklı açıdan ele alarak incelemesi beklenir. Bir tasarımı incelerken, kompozisyon yapısı, kullanılan görsel elemanlar, uygulamaya yönelik teknik değerlendirmeler, renk kullanımı, boyut, kavramsal içerik, tasarım dili, iletişim kurma başarısı, fonksiyonelliği, özgünlüğü ve daha birçok farklı açıdan değerlendirme yapılabilir. Bu değerlendirme yetisine yalnızca bir başkasının tasarımını yorumlamak için ihtiyaç duyulmaz. Bundan daha önemlisi, tasarımcının ya da tasarımcı adayı olan öğrencinin, öncelikle kendi çalışmasını değerlendirirken bu yetiye ihtiyacı olmasıdır. Eleştirel düşünce, çoğu alanda olduğu gibi, tasarım alanında da oldukça gereklidir. Tasarım öğrencileri mesleki ve sanatsal gelişimleri için, öncelikle kendi çalışmalarına eleştirel bir gözle yaklaşabilmeleri önemlidir. Bir öğrenci, çalışmasındaki eksik ve yanlışlarını, ancak eleştirel biçimde baktığında fark edebilir. Fark ettiği bu eksik ya da yanlışların sebebini ve çözümünü sorgulamak ise beraberinde öğrenmeyi ve gelişmeyi getirecektir. Elbette bir tasarımı farklı açılardan değerlendirebilmek, ancak bu konularda bilgi sahibi olmakla mümkündür. Ancak kuramsal tasarım bilgisinin gerekliliği bununla da kalmamaktadır.

Yalnızca uygulama becerisi üzerinde durmak ve kuramsal alt yapıya gereken önemi vermemek, tasarım sürecinde görsel ya da kavramsal hatalar yapmaya, iletişimi güçlendirecek bilinçli kararlar almak yerine, rastlantısal ya da sezgisel adımlar atmaya sebep olabilmektedir. Buna ek olarak, fonksiyonelliğin ön planda olması gereken tasarımlarda bilinçli ve doğru tasarım tercihleri yapmak, tasarımdan beklenen işlevselliği sağlamak için önem taşır. Amacı bilgi aktarmak olan bir tasarımda ise, bu bilginin anlaşılabilirliği yine doğru tasarım kararlarından geçer. Söz gelimi, bir ambalajın üzerinde

yer verilecek uyarının yeterince dikkat çekici olabilmesi için kontrastlık, ölçü ve konum gibi unsurların göz önünde bulundurulması gerekir. Bu sadece tasarımın başarı ya da başarısızlığı ile sonuçlanmakla kalmayabilir. Örneğin “3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir” ya da “alerjen uyarısı” gibi uyarıların hatalı tasarım kararları yüzünden gözden kaçması tehlikeli sonuçlara neden olabilir.

Görsel iletişim tasarımı doğru kullanıldığında, mesaj iletmek için çok katmanlı bir yapı oluşturma imkânı sunar. Görsel elemanlarının yerleşim şekli, boyut, oran-orantı, görsel ya da kavramsal zıtlıklar, boşluk kullanımı, renk seçimleri gibi daha birçok farklı tasarım kararı, verilmek istenen mesajı güçlendirmek, anlamı zenginleştirmek, üstü örtük göndermelerde bulunmak ya da aynı anda birden çok mesaj iletmek gibi amaçlar taşıyabilir. Elbette bunu planlı ve bilinçli bir olarak yapabilmeyen yolu, tasarım ilkelerini ve elemanlarını doğru şekilde anlamaktan ve kullanmaktan geçmektedir. Bu bilgilerin ya da belli başlı uygulama pratiklerinin ezberlenmesi ya da bazı tasarım kararlarının sezgisel olarak verilmesi, öğrencilerde sıkça gözlemlenebilen bir durumdur ve belki kimi zaman doğru adımlar atmaya yardımcı olabilir. Ancak bu doğru adımlar, ezbere ya da sezgisel hareketlerin, sadece olduğu gibi kullanılabilirdiği durumlarda işe yarar. Alışılmış bu kalıpların dışına çıkılması gerektiğinde, kuramsal bilgiye her zamankinden daha çok ihtiyaç duyulur. Basit bir örnekle açıklamak gerekirse, bir öğrenci belli bir renk çiftinin bir arada kullanımının estetik bir sonuç doğurduğunu ezberlemiş ya da içgüdüsel olarak fark etmiş olabilir. Bu renk çiftini farklı tasarımlarda kullanıp, başarılı sonuçlar elde edebilir. Ancak herhangi bir sebeple bu renk çiftini kullanmasının mümkün olmadığı bir durumla karşılaştığında, benzer bir etkiyi farklı şekilde nasıl elde edebileceğine karar vermekte zorlanması ya da hata yapması oldukça muhtemeldir. Oysa bu renk çiftinin neden iyi bir seçim olduğunun açıklamasını (örneğin o iki rengin birbirinin komplementer rengi olduğunu) bilen, yani bu pratiğin arkasındaki kuramsal açıklamaya hâkim olan öğrenci, bu bilgi doğrultusunda, benzer etkiyi yaratabilecek başka kararları kolaylıkla verebilecektir. Bu ve benzeri tasarım kararlarının arkasında yatan kuramsal gerekçeleri bilmek, neden-sonuç ilişkileri kurabilmek, alternatif çözümler ileri sürebilmek, her tasarım problemini aynı araç ve yöntemle çözmeye çalışmamak, görsel iletişimin tüm araç gereç ve imkanlarını etkili şekilde kullanabilmek için elzemdir.

Bildirilen ortak görüşlerin bir diğeri, öğrencilerin tasarım ve uygulama sürecinde yaşadıkları çeşitli sorunlara dair duyulan kaygılardır. Tasarım ve uygulama sürecine ilişkin olarak, üzerinde en çok ortak görüş bildirilen konu, “yaratıcı düşünce” konusudur.

Görüşme yapılan 12 öğretim elemanının 5'i, öğrencilerin bu konuda sorun yaşadığını ya da bu konuya yeterince önem verilmediğini gözlemlemiş ve görüşmede bu konuya dikkat çekme ihtiyacı duymuştur. Bu noktada paylaşılan ifadelerin ortak noktası, öğrencilerin işçilik ve uygulamaya daha çok vakit ayırmak zorunda kaldıkları için, yaratıcı düşünme sürecini geçtirdikleri yönündedir. Bu sorunun bir diğer sebebi olarak da, verilen ödev ve alıştırmaların türü ve sayısı gösterilmiştir.

Tasarım sürecinin ilk adımı olan yaratıcı fikir bulma aşamasının ardından gelen eskiz üretme konusundaki yetersizlikler de, bu konu ile birlikte değerlendirilebilir. Eskiz aşaması her ne kadar tasarım sürecinin fikir bulmadan sonraki aşaması olsa da, bir fikrin eskizini yaparken yeni fikirler bulmak ya da fikir bulmak için zihinsel düşünce yerine eskizler çizerek görsel düşünce yöntemine başvurmak da fikir üretmek için izlenebilecek yollardır. Bu sebeple eskiz aşamasının nasıl daha verimli kılınabileceği, nelere dikkat edilmesi, nelerden kaçınılması gerektiği gibi soruların cevaplandırılması, başta “yaratıcı fikirler bulma” olmak üzere, tasarım sürecinin tamamı üzerinde olumlu etkiler yaratacaktır.

Profesyonel tasarım sürecinin tasarım eğitimdeki karşılığı, alıştırma/ödev/proje yapım sürecidir. Profesyonel tasarım sürecinde yer alan müşteri, brief, baskı, feedback gibi kavramlar, tasarım eğitiminde; öğretim elemanı, yönbilgi, uygulama ve notlama olarak karşılık bulur. Bu farklılıklar dışında kalan neredeyse her şey hem profesyonel tasarım süreci hem de öğrenci projesinin tamamlanma sürecinde birbirine oldukça benzemektedir. Bu nedenle tasarım sürecine ilişkin disiplin ve doğru alışkanlıkların kazandırılması, öğrencinin mesleki gelişimi açısından önemlidir.

Teknolojik gelişmelerin grafik eğitimi ve Temel Sanat Eğitimi dersine olan yansımaları, görüşmelerde dile getirilen önemli konulardan biridir. Görüşülen 12 öğretim elemanından 6'sı, teknolojik gelişmeler doğrultusunda, Temel Sanat Eğitimi dersinin içeriğinde, uygulanışında ya da değerlendirilişinde güncellemelerin gerekli olduğunu belirtmiştir.

Temel Sanat Eğitimi dersinin işleniş şeklinde, teknolojik gelişmeler doğrultusunda çeşitli güncellemeler yapılmasının çeşitli faydaları olması beklenebilir. Bu faydalardan ilki, öğrencilere Temel Sanat Eğitimi ödev ve alıştırmalarını yaparken çok daha fazla deneme yapma şansı verecek olmasıdır. Gerek uygulama hızı gerekse malzeme sarfiyatı açısından dijital ortamda seçenek üretmek, geleneksel tekniklerle üretmekten daha kolaydır. Bu da öğrencilerin daha fazla deneme yapmasına ve daha fazla deneyim

kazanmasına olanak sağlar. Ayrıca öğrenciler, geleneksel yöntemlerle yapılan çalışmalarda umulmadık bir hata ile karşılaştıklarında, vakit ve malzeme kaybı endişesi, ya da baştan başlamaya hevesli olmamak gibi gerekçelerle, hatayı düzeltmek yerine, hataya rağmen devam etmek eğilimi göstermektedirler. Dijital üretim tekniklerinde yapılan hatanın geri alınabilmesi ya da düzeltilmesi çok daha kolay olduğu için, öğrenciler hatalı çalışmaya devam etmek yerine, düzeltmeyi tercih edeceklerdir. Bunlara ek olarak, dijital üretim tekniklerinin geleneksel üretim tekniklerine göre, sonucu görmeyi çok daha hızlı sağlaması bir avantaj olabilir. Geleneksel yöntemlerde öğrenciler sonucu önceden hayal etmek zorundadır. Bu sonuç umdukları gibi olsun ya da olmasın, bunu ancak çalışma tamamlandığında görebilirler. Oysa dijital üretim tekniklerinde, uygulama süreci anlık olarak gelişir. Bu sayede öğrenciler tasarım esnasında anlık olarak sonucu görebilirler. Sonucun tatmin edici olmadığını anında görmek, farklı çözümler denemeyi ve sorunu çözmeyi kolaylaştırır.

Teknolojik güncellemelerin olası bir diğer faydası da, öğrencileri 2, 3 ve 4. sınıflarda neredeyse en çok kullanacakları araç olan tasarım yazılımlarıyla tanıştırmak ve özellikle 2. sınıf derslerinde yaşanan teknik sorunların sebep olduğu vakit kaybını önlemektir. Grafik öğrencilerinin tasarım yazılımlarına ve dijital sunum için gerek duyulan bilgi ve becerilere ilk seneden aşına olmaları, hem 2. sınıf derslerini veren öğretim elemanlarının teknik meseleler yerine dersin içeriğine odaklanmalarına imkan tanıyabilir, hem de öğrencilerin söz konusu derslerde teknik yetersizlikleri yüzünden yaşadıkları yavaşlık, çekince ya da tasarım fikirlerini dijital uygulama becerileri yüzünden sınırlandırmaları gibi sorunları azaltabilir.

Görüşmelerde de vurgulanmış olan diğer bir konu ise, teknik işçiliğe odaklanmanın, yaratıcı fikre odaklanmayı gölgeliyor olmasıdır. Bol pratik ve tekrara dayalı olan temel sanat ödevlerinin neredeyse tamamı geleneksel teknikler kullanılarak yapıldığı için, oldukça zaman alıcı bu ödevleri bir an önce tamamlamak isteyen öğrenciler, kısıtlı zamanlarını yaratıcı fikirler aramaya kullanmak yerine, buldukları ilk fikri uygulamaya çalışmak için kullanmaktadırlar. Yoğun bir tempo içinde, sayıca fazla olan ve çok vakit alan bu ödevleri, yetiştirme ve temiz bir işçilikle sunma kaygısı; araştırma, fikir üretme, eskiz yapma aşamalarını çok kısa tutmalarına hatta bazen tamamen atlamalarına neden olmaktadır. Bu da öğrencilerin teknik anlamda gelişirken, yaratıcı düşünme konusunda zayıf kalmalarına yol açabilmektedir. Tüm bunlara ek olarak kâğıt sarfiyatı, maliyet, taşıma ve saklama gibi, dijital üretim tekniklerinin avantaj sağladığı noktalar da göz

önüne alındığında, ödevlerin tamamının elle üretilmesi yerine, konu ve uygulama açısından uygun olan bazı ödevlerin dijital ortamda üretilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.

### **1.5. Öneri: Grafik Temel Eğitimi Dersi**

Araştırmacının kendi gözlemleri, öğretim elemanlarından alınan görüşler ve yapılan değerlendirmeler sonucunda, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü öğretim elemanlarının, birinci sınıf öğrencilerin aldıkları temel eğitimin, grafik eğitimini desteklemekte bir takım zayıf yanları olduğu görülmüştür. Önceki başlıklarda ayrıntılı olarak açıklanan bu zayıflıkların giderilmesi hususunda araştırmacının önerisi, Temel Sanat Eğitimi dersini baz alan, ancak spesifik olarak grafik eğitimine temel oluşturmayı hedeflediği için belli noktalarda Temel Sanat Eğitimi dersinden ayrılan, Grafik Temel Eğitimi adı altında ayrı bir ders içeriğinin üretilmesidir.

Temel Sanat Eğitimi dersinin işlenişinde birtakım değişiklikler yaparak, tespit edilen sorunların bir kısmında iyileşme görülebileceği tahmin edilmekle birlikte, bu sorunların tamamını hedef alan değişikliklerin yapılması; Temel Sanat Eğitimi dersinin alışlagelmiş olan eğitim hedeflerine ve genel sanat/tasarım bilgisini alan gözetmeksizin sunma anlayışına aykırı olabileceği düşüncesiyle, bunun yerine “Grafik Temel Eğitimi” isimli yeni bir ders önerisinde bulunmaktadır.

Grafik alanı gerek sektörel ve profesyonel, gerekse eğitimsel açıdan, teknolojik gelişmeler ve değişen sosyal alışkanlıklardan derin olarak etkilenmektedir. Bunun başlıca sebebi, yalnızca özgün sanatsal eserler yaratmakla sınırlı olmayıp, aynı zamanda hiç durmadan büyüyen, gelişen, değişen, yaşayan ve teknoloji ile doğrudan ilişkili, canlı bir sektörün de parçası olmasıdır.

Geleneksel üretim teknikleri, sanatsal bir ifade biçimi olarak ya da profesyonel tasarımların butik uygulamalarında kullanılmaya devam etse de, günümüzde birincil ve en yaygın kullanılan grafik üretim teknikleri değildir. Yüzlerce sayfalık bir kitabı tipobaskı ile basmak mümkün olmakla birlikte, bu kitaptan 100.000 kopya basılması gerektiğinde günümüz baskı tekniklerine yönelmek bir tercih meselesi değil, zorunluluktur.

Bundan 50 yıl önce bu mesleği icra eden bir grafik tasarımcının ‘PDF uzantılı dosyaların özellikleri’ bilgisine hiçbir şekilde ihtiyaç duymamış olduğunu tahmin etmek

güç değildir. Ancak günümüzde grafik eğitimi alan her öğrenci, bu bilgiye sahip olmalıdır. Basılı yayın organları ya da ambalajlar gibi kağıt ürünleri uzun yıllar boyunca grafik tasarımın yegane uygulama alanını oluştururken, günümüzde artırılmış gerçeklik teknolojilerinden akıllı kol saatlerinin ekranına kadar çok çeşitli yeni uygulama alanları doğmuştur.

Teknolojik gelişmelerin sanat ve tasarım eğitimindeki yerine, önemine ve gerekliliğine dair, Atalayer şu ifadeleri kullanmıştır:

Görsel Sanatların öğretim ve eğitimi, teknik ve teknolojik araç ve donatıların kullanımı ve onların çalışma ritmiyle üretilen ‘değer nesnelere’ anlam, işlev, biçim yapılaşması ile ilgilidir. Bu ise, teknik ve teknolojinin bilinmesi, kullanılması ve denetlenmesi demektir. Teknik ve teknolojinin olanaklarını, kapasitelerini, sınırlılıklarını ve zorlamalarını bilmeden, ne kullanabilirsiniz, ne de onlara egemen olabilirsiniz ... Tüm Görsel Sanatlar eğitimi, teknik-teknolojik araçların, yöntemlerin, donatıların kullanımı ile birlikte, artistik yeti, melekeler ve yeteneklerin yetkinleştirilmesi, yaratıcılığın pekiştirilmesi, sanatçının ‘kendisi’ olan bireyselliğin üretilmesi, modern tekniğin estetik yaşamla bütünleştirilmesi, tekillik ve toplumsallığın yansımaları olan ‘estetik değer ve olgularla’, metallerin insanileştirilip ‘tinselleştirilmesi’ ereğini amaçlayan öğretim sürecidir (Atalayer, 1993, s. 32).

Tüm bunlar göz önüne alındığında, grafik eğitiminin güncel kalma gerekliliği oldukça anlaşılabilir. Bu araştırmaya konu olan Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümünün, 2021-2022 Öğretim Yılı ders programı incelendiğinde görülen, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım (zorunlu), Bilgisayar Destekli Görüntü İşleme (zorunlu), Sayısal Ortamda Grafik Üretim (zorunlu), Bilgisayar Destekli Yazı Tasarım (mesleki seçmeli), Masaüstü Yayıncılık (mesleki seçmeli), İnteraktif Grafik Tasarım (mesleki seçmeli), Web Grafik Tasarım (mesleki seçmeli), Sayısal Video Kurgu (mesleki seçmeli), Dijital Kültür (seçmeli) ve Yeni Medya (seçmeli) derslerinin, teknolojik gelişmeler doğrultusunda, güncel bir grafik eğitimi sunmak amacıyla programa dahil edildiği açıktır.

Grafik Temel Eğitimi, öncelikli olarak grafik eğitiminin ihtiyaç ve hedefleri gözetilerek, başta teknolojik gelişmeler olmak üzere grafik alanında yaşanan değişimlere cevap vermeyi amaçlayan bir öneri olarak sunulmuştur. Temel sanat eğitiminin, tasarım ilke ve elemanları, temel renk bilgisi gibi yapı taşı niteliğindeki konularını grafik ürünler üzerinden örneklendirerek anlatırken, bu konulara ilaveten tipografik elemanların da temel geometrik formlar gibi kompozisyon elemanı olarak kullanımını teşvik etmek ve araştırmadan uygulamaya, tasarım sürecinin yaratıcı düşünme, eskiz aşaması gibi tüm adımlarını ele alarak, tasarım problemi çözme disiplini kazandırmak gibi grafik eğitimi için faydalı olacağı düşünülen konu ve uygulamalara da yer verilmiştir. Ayrıca geleneksel

retim tekniklerine ek olarak, ğrencilerin grafik eđitiminin 2, 3 ve 4. sınıflarında ihtiya duyacađı dijital ortamda retim ve sunum becerilerine ynelik n hazırlık kabul edilebilecek, dijital bilgi ve becerilerin temel dzeyde kullanımını gerektiren alıştıırma ve uygulamalar da Grafik Temel Eđitimi kapsamına alınarak; bu arařtırma erevesinde, đretim elemanları ile yapılan grřmeler sonucu tespit edilen sorunlar konusunda iyileřtirici adımlar atmak hedeflenmektedir.

## 2. GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ

### 2.1. Nedir: Tasarım, Grafik Tasarım ve Grafik Tasarımcı

Günümüz yaşamı belki de doğal olandan daha fazla yapay, bir diğer deyişle insan üretimi nesne ve kavramlarla doludur. Kışın hava dışarıda sıfır derecenin altındayken, ev ve ofislerimizde iklimlendirme cihazları ile yapay olarak 20 santigrat derecenin üzerine çıkarılan, filtrelerle bakterilerden arındırılan, ortam nemlendiricilerle nem oranı yükseltilmiş olan soluduğumuz hava bile aslında bir bakıma insan tarafından üretilmiştir. Elbette tüm bu yapaylığın ötesinde, insanlığın doğanın kurallarına tabi kaldığı noktalar bulunmaktadır. Fizik kanunları, biyolojik süreçler gibi insanlığın uymak zorunda olduğu bu noktalar, doğanın insan yapımı ile karşı karşıya geldiği ve asgari müşterekte uyumlandırmaya çalıştığı bir kesişim alanını yaratmaktadır. Bu kesişim alanı, ilham alma, taklit etme, adaptasyon gibi süreçlerle, insan üretimi olanı, doğadan gelenle yakınlaştırır. İnsan üretimi olan neredeyse her şey için “tasarım” demek yanlış olmayacaktır.

Berman’ın ifadeleri de bunu destekler niteliktedir: “Artık herkes birer tasarımcı. İçinde yaşadığımız çağ, bizi dünyayla iletişimimizde kendi kişiselleştirmiş arayüzlerimizi geliştirmeye teşvik ediyor. ... Hatta, dünyamızın geleceğinin artık tüm insanlığın ortak tasarım projesi olduğuna inanıyorum” (2009, s. 1-2).

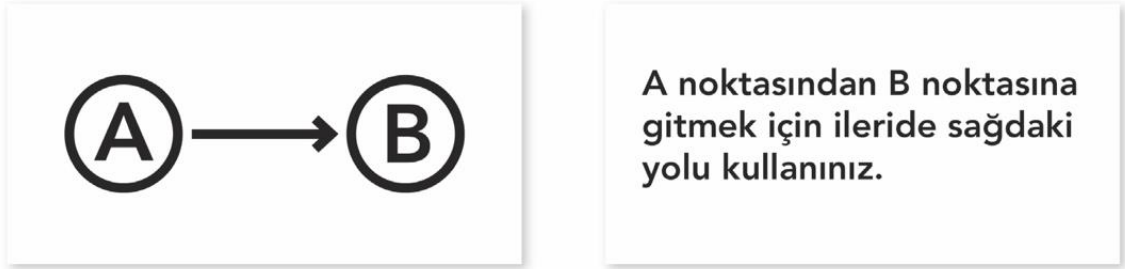
Birçok yazar ve bilim insanı, tasarım terimini tanımlamaya çalışmıştır. Lang ve Hampe’e göre, net, tek ve nihai bir tanımlama aramak yerine, literatürde tasarım kavramının tanımı ilgili şu özet ifadelerle bakmak daha faydalı olacaktır (2010, s. 3-4): Tasarım: ‘Bir sanat formu’, ‘Uygulamalı bir bilim’, ‘Girdisi ve çıktısı olan bir süreç’, ‘Hedefe yönelik bir problem çözme ve karar verme etkinliği’, ‘Kasıtlı olarak planlanmış veya üretilmiş bir örüntü’, ‘Yaratıcılık ve hayal gücü’, ‘İhtiyaçları karşılama’, ‘Çizimler, eskizler, planlar, hesaplamalar’, ‘Üretim, montaj, test ve diğer süreçlere yönelik öngörü’, ‘Yönetme, öğrenme, planlama ve optimize etme’, ‘Veri toplama ve işleme’, ‘Bilgiyi aktarma ve dönüştürme’.

Bu farklı tanımlar incelendiğinde, “tasarım, belli bir sorunu çözmeyi hedefleyen, veri ve bilgiye dayalı, ancak sanat ve hayal gücünün de dahil olduğu, planlı bir üretim sürecidir” demek yanlış olmayacaktır. Yalnızca işlevselliğe yönelik ya da sadece sanatsal kaygılar taşıyan değil, hem işlevsel, hem de estetik olanın peşindedir.

Doğa bilimleri “şeylerin nasıl olduğuyula” ilgilenirken, tasarım “şeylerin nasıl olması gerektiği” ile ilgilenir (Simon, 1996, s. 114-115). Şeylerin nasıl olması gerektiği

konusunda tasarımcılara yüzyıllar boyunca yol göstermiş tasarım ilke ve elemanlarının, fiziksel, kültürel, coğrafi, sanatsal, tıbbi, sosyolojik ve bunun gibi her alanda köklü değişikliklere uğramış günümüz dünyasında bile geçerliliğini hâlâ korumasının sebebi, dünya üzerinde değişmeden kalmayı başarmış doğa ve fizik kanunlarıyla olan doğrudan ilişkisine bağlıdır.

Tasarım ilke ve elemanları düşünüldüğünde, denge, hiyerarşi, hareket, boşluk, simetri, doku, zıtlık gibi kavramların, doğadan ve fiziki gerçeklikten ödünç alındığı kolaylıkla anlaşılmaktadır. Her canlıyı aynı şekilde etkileyen bu doğa ve fizik kanunlarının evrenselliği, tasarım ilke ve elemanları ile şekillenen görsel iletişim dilini ve bu dile tercüme yapmaya yarayan bir araç olarak düşünebilecek grafik tasarımı da, bir o kadar evrensel kılar. Taşcıoğlu ve Aydın, grafik dilin pratikliğini ve evrenselliğini, yönlendirme tasarımına ilişkin bir örnekle (Görsel 2.1.) açıklar:



**Görsel 2.1.** Yönlendirmede sembollerle anlatım ve yazılı anlatımın karşılaştırılması  
*Taşcıoğlu ve Erdoğan Aydın, 2015*

Sağdaki yönlendirme A noktasından B noktasına nasıl gidileceğini yazılı olarak tarif ederken, soldaki yönlendirme sembolleri kullanır. Yazılı yönlendirmenin aksine, grafik dil, okuma yazma bilmeyenlerle ya da metnin yazıldığı dili bilmeyenlerle de iletişim kurabilir. Bu da bu tasarımı evrensel tasarım ilkelerine uygun kılar. Ayrıca bu iletişim şekli çok daha hızlı ve akılda kalıcıdır (Taşcıoğlu & Erdoğan Aydın, 2015, s. 230).

Grafik tasarım —  
estetik ihtiyaçları karşılayan,  
biçim yasalarına ve iki boyutlu uzayın gerekliliklerine uygun;  
göstergebilim, tırnaksız karakterler ve geometrilerle konuşan;  
soyutlayan, dönüştüren, çeviren,  
döndüren, genişleten, tekrarlayan, aynalayan,  
gruplandırılan ve yeniden gruplandırılan—  
eğer alakasızsa,  
iyi tasarım değildir.

Grafik tasarım —  
Vitruvius'un simetrisini,  
Hambidge'in dinamik simetrisini,  
Mondrian'ın asimetrisini çağrıştıran;  
iyi bir *Gestalt* olan,  
içgüdü ya da bilgisayarla,  
bir icat ya da koordinatlar sistemi ile üretilen —  
iletişim hizmetinde bir araç olarak iş birliği yapmıyorsa,  
iyi tasarım değildir (Rand, 2014, s. 9).

İyi bir grafik tasarımın ne olduğunu ve olmadığını yukarıdaki sözlerle anlatan Paul Rand'ın tüm görsel iletişim türleri için kullandığı ifade “güzel ve kullanışlılığın bütünleşmesidir”. Golombisky ve Hagen, teknik olarak grafik tasarım, görsel elemanların bir boşlukta planlı şekilde düzenlenmesidir der. Genellikle bu alan iki boyutlu bir düzlemdir (kâğıt ya da ekran gibi). Bu tanımdaki anahtar kelimeler iletişim amaçlı “plan” ve “düzenleme” kelimeleridir. Bir konuşma metni hazırlanırken, düşüncelerin mantıklı ve etkili bir şekilde düzenlenmesi gerekir. Grafik tasarımda ise (yazılı metinden görsellere kadar) tüm elemanların mantıklı ve etkili şekilde düzenlenmesi gerekir.

İyi bir grafik tasarım şu dört şeyi yapmalıdır: İlgiyi ve dikkati yakalamak, izleyicinin gözlerinin ekran ya da kâğıt üzerindeki hareketlerini kontrol etmek, bilgileri aktarmak ve duygu uyandırmak. Bunun için ihtiyaç duyulan yapı taşları ise görseller ve yazıdır. Grafik tasarım görselleri (semboller, ikonlar, çizimler, illüstrasyonlar, fotoğraflar, videolar vb.) ve yazıyı (dijital yazı karakteri, el yazısı, kaligrafi ve hatta fotoğrafları) bir alanda uyum içinde bir araya getirmeyi amaçlar (Golombisky & Hagen, 2010, s. 5-7). Bu alan, sürecinin düalist doğası nedeniyle bu iki sözcüğü, “grafik” ve “tasarım” bir arada kullanır (Santoro, 2012, s. 3-4). Başarılı tasarım çözümleri izleyicileri entelektüel açıdan uyarırken, duygusal olarak da harekete geçirir. Grafik tasarım sadece izleyiciye bir şeyi açıklamakla yetinmez, aynı zamanda onları duygusal bir düzeyde de etkileyebilir. Tasarımcı olmak bunlara ek olarak, bir şeylerde gizli kalmış ve başkalarının göremediği güzellikleri açığa çıkarmanın yollarını bulmayı ve bir düşünceyi beklenmedik yollarla ifade edebilmeyi, bunu yaparken de kullanışlılığı ve estetik çekiciliği harmanlamayı gerektirir. Bir grafik tasarımcı aynı anda biraz sanatçı, biraz bilim insanı, biraz mühendis, biraz araştırmacı, biraz psikolog ve biraz da iş insanı olmalıdır. Bu ve belki daha da fazlası, hem işlevsel, hem de estetik çözümler bulmak, duyguları açığa çıkarmak ve fikirleri doğru şekilde aktarmak, ve bunları profesyonel bir iş disipliniyle yapabilmek için gereklidir.

Grafik tasarım, bu mesleği yapanlara aynı zamanda topluma olumlu bir şekilde

katkıda bulunma şansı sunar. Sosyal meselelerden çevresel meselelere kadar, her proje dünyada bir fark yaratma fırsatıdır. İçinde yaşanan topluluğa katkıda bulunmak, o topluluğa (okula, mahalleye, şehre, ülkeye ya da dünyaya) ilişkin farkındalıkla başlar. Farkındalık sahibi bir tasarımcı olmak için güncel olayların yanı sıra politik, ekonomik ve sosyal konulardan haberdar olmak gerekir. Gazete, dergi ve kitap okuyarak, haberleri dinleyerek, müzelere, galerilere, konserlere ve tiyatroya giderek, ait olunan toplulukta kültürel açıdan neler olup bittiğini takip etmek çok önemlidir. Tüm bu bilgi ve birikim, bir grafik tasarımcının tasarım sürecine pratik düzeyde yardımcı olacaktır. Kültürü ve sosyal sorunları yorumlamak için kullanılan yetenekler, tasarım problemlerini çözmek için kullanılan yeteneklerle aynıdır. İlbeyi Demir'in Güzel Sanatlar Eğitimi veren üniversitelerden neler beklendiğine dair sözleri de, farkındalık sahibi tasarımcı tanımı ile paralellik gösterir: “Üniversitenin misyonu bir açıdan da, giderek yaratıcı kültürden uzaklaşan toplumu yönlendirmek üzere, ‘kişiyi’ canlandırarak, kendi tarihsel yazgısında, toplumsal yükümlülüğüne, kültürel kimliğine sahip, insana ve insana ait değerlere saygılı bir ‘birey’ olarak oluşumunu sağlamaktır” (2002, s. 68).

Doğru biçimde uygulandığında grafik tasarım görsel iletişim dilini kullanarak tanımlar, bilgilendirir, öğretir, yorumlar ve hatta izleyicileri bir şeyler yapmaya ikna eder. Bunun için mesajı gönderenle, mesajın alıcısının aynı (görsel) dili konuşuyor olması gerekir. Bu noktada grafik tasarımcı tıpkı bir tercüman gibi, iletilmek istenen mesajı, görsel dile tercüme eder. Elbette bunu yapabilmesi için görsel iletişim dilinin yapısını, kurallarını, kelime dağarcığını (yani görsel kaynaklarını) ve etkili biçimde kullanmanın yollarını çok iyi bilmesi gerekir. Görsel iletişime dayalı tüm alanlarda, görsel dilin doğru kullanımı esastır. Tıpkı yeni bir dil öğrenirken ihtiyaç duyulan alfabe, kelime dağarcığı ve sözdizimi kuralları gibi, görsel okuryazarlığın da benzer gereksinimleri vardır. Temel eğitim, temel tasarım elemanları ile bu görsel dilin alfabe ve kelime dağarcığını, temel tasarım ilkeleri ile de sözdizimi kurallarını tanıtmayı hedefler. “Nedir?” sorusu ile başlayan grafik tasarımın temellerini anlama yolculuğu, bir sonraki başlığın konusu olan “Ne ile yapılır?” sorusu ile devam edecektir.

“Sanatın kendisi hakkında artık hiçbir uzlaşının kalmadığı bu koşullar altında, noktalarla, çizgilerle, dairelerle ve geri kalan her şeyle ilgilenmek için başlangıca geri dönmeliyiz.”

Armin Hoffmann<sup>1</sup>

## 2.2. Ne ile Yapılır: Tasarım Elemanları

### 2.2.1. Nokta

Nokta, çizgi ve düzlem tasarımın temel yapı taşlarıdır. Bu elemanların ayrı ayrı ya da bir arada kullanımı, birbirleriyle olan etkileşimi, birbirinden çok farklı kavramsal ve imgesel çıktılara dönüşür. Bu temel yapı taşların ilki olan nokta kavramı, farklı alanlarda farklı tanımlamalara ve işlevlere sahiptir. “Çok küçük boyutlarda işaret, benek” ve “hiçbir boyutu olmayan işaret” tanımları, noktanın görsel sanatlar alanındaki kullanım şeklini tanımlar<sup>2</sup>.

Hiçbir boyutu olmayan işaret tanımı, Öklid’e aittir ve şöyle devam eder: “Nokta hiçbir boyutu olmayandır; çizgi, genişliği olmayan bir uzunluktur; bir çizginin uçları, noktalar” (Heiberg, 2008, s:6). Geometrik açıdan ele alındığında noktanın herhangi bir boyutu olmaması üç boyutlu bir dünyada yaşayan ve üç boyutlu bir fiziksel varlık algısına sahip olan biz insanlar için zorlayıcı bir düşünce olabilir. Bu yüzden geometrik açıdan noktayı bir koordinat gibi düşünmek daha açıklayıcı olacaktır.

Görsel sanatlar ve tasarım açısından yaklaştığımızda ise, noktanın “çok küçük boyutlarda işaret” tanımına yaklaşırız. Sanat ve tasarımın en küçük birimi ve elemanı olan nokta, tek başına kullanılabildiği gibi, kolektif bir eleman grubunun parçası olarak da karşımıza çıkmaktadır. “Bir nokta, önemsiz bir madde parçası veya yoğun bir güç odağı olabilir. Bir kurşun gibi delebilir, bir çivi gibi yırtabilir veya bir öpücük gibi büzebilir. Ölçeği, konumu ve çevresiyle olan ilişkisi sayesinde bir nokta kendi kimliğini ifade edebilir veya kalabalığın içinde eriyebilir” (Lupton ve Phillips, 2015, s:34).

Nokta bir tasarım yüzeyine girdiğinde, o yüzeye anında bir ilişki kurar. Bu ilişkide en belirleyici faktör, noktanın etrafındaki boşlukla olan büyüklük orantısıdır. İkinci önemli faktörse, noktanın köşelere olan görece konumudur. Tek başına ağırlıksız,

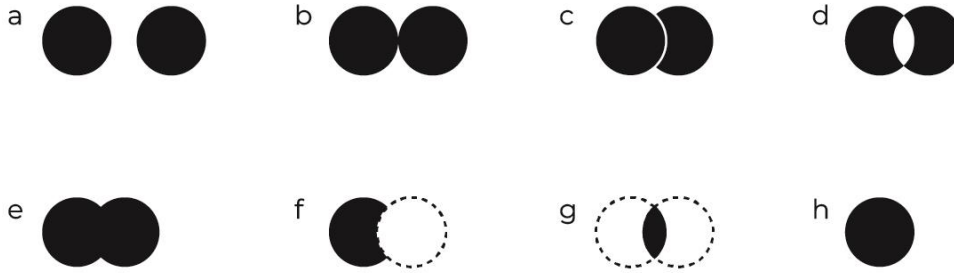
---

<sup>1</sup> T. Samara (2007). *Design elements: a graphic style manual* (Elektronik Kitap). Massachusetts: Rockport Publishers.

<sup>2</sup> Türk Dil Kurumu, [TDK] (2009). *Güncel Türkçe sözlük*. (<https://sozluk.gov.tr>, Erişim Tarihi: 05.11.2020)

dengeli ve nötr bir eleman olan nokta, tasarım yüzeyinde merkezin dışında konumlandırılırsa, alan üzerinde dikkat çekici ölçüde değişikliğe neden olabilir. Merkeze konumlandırılmış bir nokta yerleşik, rahat ve durağan ve baskın haldeyken, merkezden uzaklaştıkça negatif alanın baskınlığı ve gerilim artar. Ortama ikinci bir nokta eklendiğinde ilgi noktanın negatif alanla olan ilişkisinden, iki noktanın birbirleriyle olan ilişkisine doğru kayar. İki nokta görünmez bir çizgi ile birbirine bağlanırken, alanı da bu çizgi ile böler. Noktalar birbirine yaklaştıkça aralarındaki gerilim de artar. Noktalar üst üste bindiğinde, özellikle biri diğerinden daha büyükse, bu gerilim nispeten azalır. Ancak bununla birlikte, noktalar arasındaki ön plan arka plan ilişkisinden doğan derinlik ve üç boyut algısının yarattığı yeni bir gerilim başlar (Samara, 2007).

Wong'un (1972, s. 11-13) şekiller arasında karşılıklı ilişki kurma türleri olarak sıraladığı ayrılma (a), dokunma (b), çakışma (c), delme (d), bütünleşme (e), eksilme (f), kesişme (g) ve örtüşme (h), nokta ilişkilerini örneklendirmek için de kullanılabilir (Görsel 2.2).



**Görsel 2.2.** Şekillerin birbirleriyle ilişki kurma türleri, Wong, 1972

Nokta tek başına kullanıldığında özellikle tasarım yüzeyindeki konumu ve büyüklüğü ile farklı mesajlar iletirken, birden çok nokta bir araya geldiğinde çok daha kompleks mesajlar vermek için kullanılabilir. Bir dizi nokta bir çizgi oluşturur. Noktalardan oluşan bir kütle doku, şekil veya düzlem haline gelir. Farklı boyutlardaki küçük noktalar gri tonları oluşturur. Nokta sahip olduğu bu çok yönlülük özelliği sayesinde, görsel iletişim tarihi boyunca çok farklı şekillerde ve amaçlarla kullanılmıştır. Nokta, yalnızca tasarım unsuru olarak değil, uygulama ve üretim süreçlerinde de yer bulmuştur. Geleneksel ofset baskı tekniğinin temelinden, resim sanatındaki pointilizm (noktacılık) akımına, Braille alfabesinden, Hint kültüründeki bindiye ya da müzikal nota sistemlerine kadar, birçok farklı kullanım şekliyle karşımıza çıkmaktadır.

Nokta tek başına bir tasarım elemanı olsa da, genellikle bir araya gelmiş noktaların kullanımına daha sık rastlanır. Aralık ve büyüklüklerinin değişimi ile ton değeri

oluşturmada, düzenli ya da düzensiz dizilimleri ile doku üretiminde teknik bir bileşen olarak kullanılabilir. Bunun yanı sıra görsel bir eleman olarak tasarıma dahil edilebilir.



**Görsel 2.3.** CultureCIVIC: Kültür Sanat Destek Programı Logo Tasarımı, Esen Karol, GMK 40. Grafik Tasarım Sergisi (Kaynak: <https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/3113>, Erişim tarihi: 06.02.2022)

Esen Karol'a ait CultureCIVIC: Kültür Sanat Destek Programı Logo tasarımı (Görsel 2.3.), noktanın görsel bir eleman olarak kullanımını için örnek gösterilebilir. Bu çalışmada noktaya, birden çok görev verildiği görülmektedir. Yukarı ve ileriye gösteren ok formu, içini dolduran noktalar ile oluşturulmuştur. Buna ek olarak, bu noktasal lekeler aynı zamanda birer bağlantı noktasını temsil ederek, birleşme ve bir araya gelme kavramlarına da göndermede bulunmaktadır. Ayrıca noktaların dolu, boş, konturlu gibi çeşitlendirilmesi de, söz konusu kültür sanat destek programının, kültürel-sanatsal çeşitliliği ve farklılıkları destekleyen bakış açısını yansıtmaktadır. Noktanın grafik tasarımda çok yönlü kullanımına örnek olması açısından, Karol'un bu çalışması oldukça dikkat çekicidir. Noktaların yan yana gelmesi, birbirlerine bağlı gibi algılanmalarına neden olan optik bir illüzyon yaratır. Noktaların sıklığı ve yakınlığı arttıkça, bu algı kuvvetlenir. Yeterince yakın olan noktalar dizisi artık nokta olarak algılanmaz, çizgi olarak algılanmaya başlanır.

### 2.2.2. Çizgi

Yan yana gelmiş noktalar dizimi olan çizgi, uzunluğu olan, genişliği olmayan bir elemandır. Çizgi için, iki nokta arasında oluşturulan bağlantı tanımı da yapılabilir. Tıpkı noktanın herhangi bir boyutunun olmaması gibi, çizginin de kalınlığının olmaması, geometrik ya da fiziksel (vektörel) bir tanım çerçevesinde geçerlidir. Tasarım unsuru olarak baktığımızda ise çizgi, farklı ağırlıklarla (kalınlık, doku, renk) karşımıza çıkar. Bir çizgi belli bir kalınlığı geçtiğinde artık alana (lekeye) dönüşür. Çizginin kullanım alanları oldukça geniştir. Birleştirmek, organize etmek, ayırmak, bölmek, yönlendirmek gibi çok

çeşitli amaçlarla kullanılabilir.

Çizgiler için hareket halindeki noktalar da denilebilir çünkü büyük miktarda enerji barındırırlar. Çizginin bu dinamik ve akışkan hali çizgiyi hem teknik çizimler hem de sanatsal ifadeler için çok kullanışlı bir eleman yapar. Çizgiler aynı zamanda birçok simgesel sistemin de parçasıdır. Yazılar, haritalar, elektriksel şemalar gibi. Görsel iletişim tasarımında, çizgiler farklı duygu durumlarını ve ruh hallerini ifade etmek için de kullanılabilirler. Anlık, plansız, kırılğan, geniş, kaba, nazik ya da inişli çıkışlı olabilirler. Bu yüzden çizgiler bir duygu ya da bilgiyi aktarmak için sıklıkla kullanılırlar.

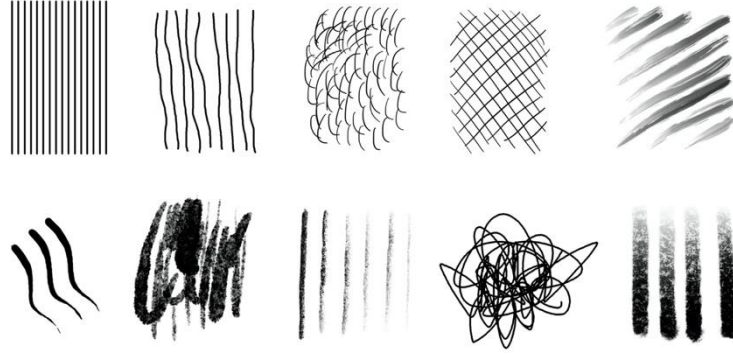
Çizginin geometrik yapısı gereği bir yön tayin etme etkisi bulunur. İnsanın çevresiyle ilişkisi çoğunlukla yatay ve dikey paralelliklerdedir. Kişi sabahleyin uyanıp ayağa kalktığında, üzerinde durduğu zeminle 90 derecelik bir açı oluşturacak şekilde diktir. Aynı zemin paralelliği ve yer çekiminin etkisiyle, etrafındaki yapılar ve eşyalar bu zemine dik ya da paraleldir. Tüm bu yapı ve eşyaların konturları, farkında olmasa da insanın baktığı her yerde yatay ve dikey çizgilere maruz kalmasına neden olur. Bu aşinalık da, gözün çizgileri istemsizce takip etmesine yol açar.

Bir çizgi doğası gereği yönseldir. Yumuşak bir hareket olarak ifade edildiğinde, göz onu kolay ve bilinçsiz bir şekilde takip eder; pürüzlü veya düzensiz olduğundaysa hareketi engeller, böylece gözün onunla olan bağlantısını yavaşlatır. Çizgiler sınırlar yaratır ve nihayetinde şekil ve formu tanımlar. Her zaman statik olan noktaların aksine, dinamik hareketlerdir. Çizgiler iki boyutta hareket ettikleri için, hareketi ifade ederler (Poulin, 2011, s:23).

Çizgi çeşitlerini birkaç farklı şekilde sınıflandırmak mümkündür. Biçimsel olarak sınıflandırıldığında düz, eğri ve kırık çizgiler olarak ayrılırlar. Kullanım amacına göre ise, dekoratif çizgiler, tarama çizgileri, kontur çizgileri, ayırma çizgileri diye ayrılırlar. Diğer bir sınıflandırma çeşidi ise, gerçek ya da hayali olarak ayırmaktır. Gerçek çizgiler iki noktanın arasını gerçekten bağlayan ve görünür çizgilerdir. Hayali çizgiler ise, iki eleman arasında gözün yönlendirilmesi ile oluşan hatlar; ya da ton, renk, doku farklılıklarının oluşturduğu ayırım hatlarıdır.

Kavramsal açıdan, farklı çizgi türleri, farklı görsel mesajlar iletmek için kullanılır. Yatay bir çizgi dinginlik, sessizlik, huzur; dikey bir çizgi güç, yükseklik ve azamet gibi kavramları çağırır. Daha aktif görünen dikey çizgiler, yatay çizgilerden daha güçlü iletişim kurabilir ve mesajı daha doğrudan iletebilirler. Diyagonal çizgilerse daha davetkar, enerjik ve dinamiktirler. Düz çizgiler daha mekanik ve soğukkan, eğri çizgiler daha doğal ve erişilebilir görünürler. İnce çizgiler yumuşak ve ılımlı bir his uyandırırken, kalın çizgilerse güç ve kudreti işaret ederler. Çizginin özelliklerini belirleyen diğer bir

faktörse, çizginin uygulandığı araç gerecin yapısıdır. Kurşun kalemle çizilmiş çizginin eskiz hissi, dijital kalem aracı (pen tool) ile çizilmiş çizginin kesinliği ve keskinliği ya da fırçayla çizilmiş bir çizginin organik hissi birbirinden tamamen farklıdır. Fırçayla çizilen çizgi daha akışkan ve serbest bir izlenim uyandırırken, pilot kalemle çizilmiş bir çizgi, kesinlik, hassasiyet ve daha disipline bir mesaj iletir (Poulin, 2011, s:26-27).

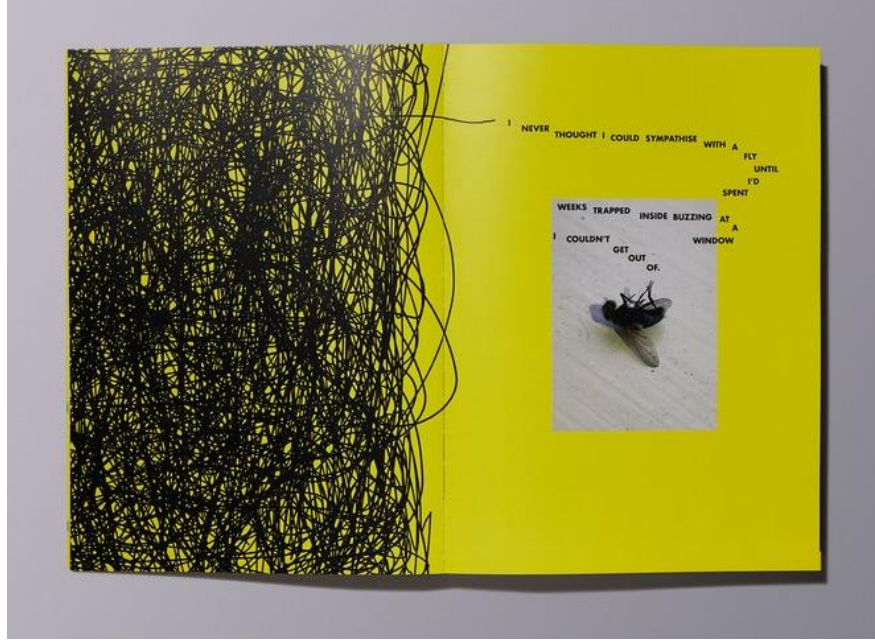


**Görsel 2.4.** Çizgi örnekleri, Erarslan, 2021

Görseldeki (2.4) çizgi örneklerinin her biri farklı bir his uyandırmaktadır. Çizgi kalınlığından, kullanılan araca, çizginin yönünden, düz, eğri ya da kırık oluşuna kadar birçok etmen, çizginin izleyici üzerinde bırakacağı izlenimi etkiler. Çizgiler yalnızca temel eğitim derslerindeki soyut kompozisyonlar ya da çizim egzersizlerinin elemanları değildir. Gerek güçlü yönlendirme özelliği gerekse çok farklı biçimlerle ve amaçlarla kullanabilecek esnekliğe sahip olması nedeniyle, görsel iletişimin oldukça önemli bir elemanıdır. Aşağıdaki görselde (2.5) ödüllü tasarımın ana elemanının çizgi olduğu görülmektedir. Doğal kaynak suyu ambalajı olan bu tasarımda düzenli şekilde tekrarlayan yatay çizgiler, su, huzur ve hareketi oldukça yalın ve sembolik bir biçimde aktarmıştır.



**Görsel 2.5.** 4Life Mineral Water ödüllü su şişesi ambalaj tasarımı, Doi Chaang, 2021 iF Design Award (Kaynak: <https://ifdesign.com/en/winner-ranking/project/4life-mineral-water-by-doi-chaang/>, Erişim tarihi: 26.12.2021)



**Görsel 2.6.** *Lockdown in a Book* kitap tasarımı, Ogilvy London, 2021 D&AD Grafik Tasarım/Kişisel Tanıtım Kategorisi, Shortlist  
(Kaynak: <https://www.dandad.org/awards/professional/2021/234881/lockdown-in-a-book/>  
Erişim tarihi: 26.12.2021)

Görsel 2.6. Ogilvy London’ın Covid-19 pandemisinin neden olduğu karantina günlerini görsel olarak tasvir ettiği “Lockdown in a Book” isimli kitabındaki bu sayfa tasarımında çizginin, bir önceki örnektekinden (Görsel 2.5) 4Life su şişesi ambalaj tasarımından) oldukça farklı bir kullanım şekli göze çarpmaktadır. Elle çizilmiş, düzensiz, karmaşık bir çizgiler yumağı, sanatçının yan sayfada yer alan “dışına çıkamadığım bir pencerede hapsolüp vızıldayarak haftalar geçirene kadar, bir sineğe sempati duyabileceğimi hiç düşünmemiştim” sözlerinde bahsettiği vızıldama ve olduğu yerde defalarca dolaşıp durma halini yansıtmak için kullanılmıştır.

Kavramsal açıdan farklı duygu durumlarını ya da mesajları aktarabilen; düzensel açıdan bölmek, birleştirmek, yönlendirmek gibi amaçlarla kullanılabilen; plastik açıdan ışık/gölge, vurgu gibi değerler elde etmeye yarayan çizgilerin bir diğer kullanım alanı ise, alanı kapatarak, bu çalışmanın bir sonraki başlığı olan şekilleri elde etmeye yaramasıdır.

### 2.2.3. Şekil

Bir yüzeyin sınırlanarak ötekenden ayrılmasıyla elde edilen, eni ve boyu olan iki boyutlu elemanlardır. Bu sınırlama, iki yüzeyden birinin çevresinde bulunan çizgi

(kontur) ile, iki yüzey arasındaki doku, ton ya da renk farklılığıyla elde edilebilir. “Sanatta şekli, bir alanı çevreleyen çizgi olarak tanımlayabiliriz. Çizginin bu kullanımı dış çizgi ya da kontur olarak adlandırılır. Kontur izleyici tarafından gözlemlenir ve birbirini takip eder. ... Şekil daire, kare, üçgen gibi basit ya da bir insan yüzünün silueti gibi karmaşık olabilir” (Öztuna, 2007, s:75).

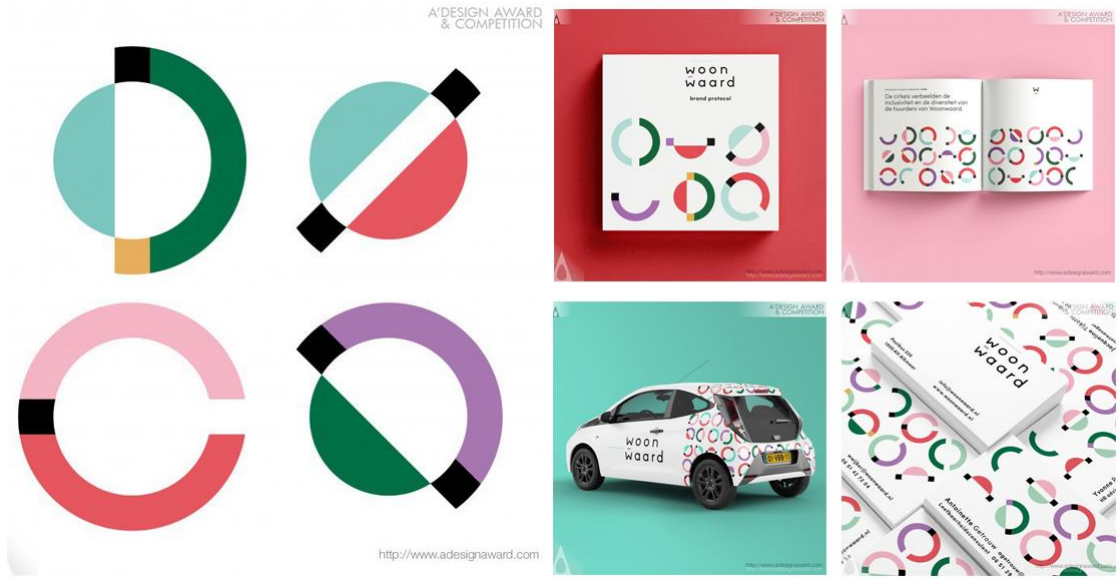
Şekilleri farklı kategorilere ayırmak mümkündür. Geometrik şekiller, matematiksel kurallara bağlı olan, düz kenarlara ya da hatasız eğrilere ve ölçülebilir açılara sahip şekillerdir. Temel geometrik şekiller üçgen, daire ve karedir. Diğer tüm karmaşık geometrik şekiller (altıgen, ikizkenar yamuk, oval vb.) bu temel geometrik şekillerden türetilmiştir. İnsanlar çocukluktan başlayarak bu formlarla karşılaştıkları için, geometrik şekillere diğer şekillerden daha aşinadırlar (Poulin, 2011, s:37).

Organik ya da biyomorfik şekiller isminin de ifade ettiği üzere, doğadan ve canlı organizmalardan türetilmiştir. Bitkilerin, taşların, hayvanların, canlı ya da cansız doğal varlıkların şekilleri, organik şekillerdir. Organik şekiller geometrik şekillere göre daha serbest, düzensiz ve yumuşak çizgilerdir.

Doğrusal şekiller, düz çizgiler ya da düz açılardan meydana gelirken, eğrisel şekiller kıvrımlı dış hatlara sahiptir. Düzensiz şekiller ise düz ve eğri kenarların kombinasyonundan meydana gelir. Rastlantısal şekiller bir madde ya da spesifik bir sürecin (sürtünme izi gibi) sonucu ya da kaza eseri (kağıda dökülen mürekkebin oluşturduğu leke gibi) oluşan şekillerdir. Nesnel olmayan şekiller, görsel olarak algılanan herhangi bir şeyden türememiş, üretilmiş şekillerdir. Soyutlanmış şekiller, artistik bir ifade ya da iletişim amaçlarıyla, doğal görünümün temsilinin basit ya da karmaşık şekilde yeniden düzenlenmesi, değiştirilmesi ya da bozulması ile türetilen şekillerdir. Temsili şekiller, bir diğer adıyla figüratif şekiller ise tanınabilir ve izleyiciye temsil ettiği objenin kendisini hatırlatan şekillerdir.

Şekillerin grafik tasarımda ayrı bir öneme sahiptir. Resimsel ve doğrudan ifadelerde, şekiller resmedilen imgenin doğal parçalarıdır. Bir natürmortta gördüğümüz dairesel şekil, portakalın küresel formunun iki boyutlu ortam üzerindeki olağan tezahürüdür. Ancak grafik tasarımda şekiller yalnızca var olan bir formun iki boyutlu temsilini oluşturmak için kullanılmaz. Grafik dil çoğunlukla soyutlamak ve yalınlaştırmak üzerine eğilir. Şekiller çok karmaşık nesne ya da kavramları basit ve hızlı bir şekilde ifade etmekte grafik tasarımda en kullanışlı elemanlardır. Resimsel bir çizim dilinde gözü betimlemek için göz yuvarı, göz akı, göz bebeği, gözyaşı kanalı, kirpikler,

göz kapağı gibi birçok detay resmedilirken, grafik bir ifade biçiminde yalnızca bir daire yeterli olabilir. Ayrıca yine grafik bir anlatım biçimi olan semboller, piktogramlar ya da en yaygın grafik ürünlerden biri olan logoların üretiminde temel malzeme şekillerdir. Bu nedenle temel tasarım eğitiminde şekil başlığı, grafik tasarım öğrencileri için ayrı bir öneme sahiptir. Örneğin Görsel 2.7’de yer verilen ödüllü kurum kimliği tasarımının temeli, daire ve dikdörtgen şekillerinin birbirleriyle olan ilişkilerinden türetilmiş geometrik şekillerden meydana getirilmiştir.



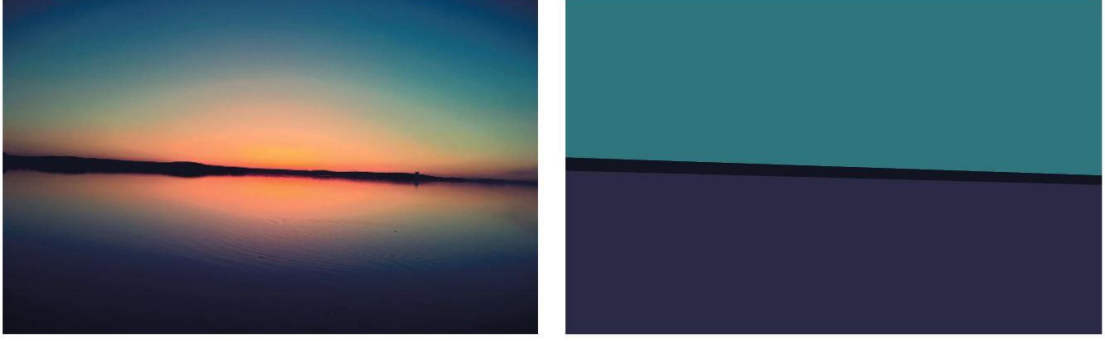
**Görsel 2.7.** Woonwaard firmasının ödüllü kurumsal kimlik tasarımı  
2021 A'Design Award Altın Tasarım Ödülü

(Kaynak: <https://competition.adesignaward.com/design.php?ID=103738>, Erişim tarihi: 26.12.2021)

Şekillerin görsel yapıları gereği, kompozisyon dahilinde ilettikleri farklı mesajlar ve yaptıkları farklı çağrışımlar vardır. Bu mesaj ve çağrışımlar bir şeklin tek başına taşıdığı bir özellik olabildiği gibi, birbirleriyle etkileşime girdiğinde ortaya çıkan anlam ve etkiler de olabilir. Bu çağrışım ve etkileri dikkate almak, eleman seçiminde verilmek istenen mesajı destekleyen elemanlar seçerek, izleyiciyle doğru ve etkili bir iletişim kurmak için oldukça önemlidir.

Şekillerin algı üzerindeki etkilerini kavramak için, doğaya bakmak iyi bir fikir olacaktır. Tıpkı çizgide olduğu gibi, şekillerde de, yatay şekiller ufuk çizgisini anımsatır ve dinginlik, sakinlik, sabitlik, kararlılık gibi kavramlarla ilintilidir. İnsanın en stabil olduğu an, devrilme ya da düşme riskinin olmadığı, yatay pozisyonda olduğu andır. Bu çağrışım şekillerin algılanmasını da benzer şekilde etkiler.

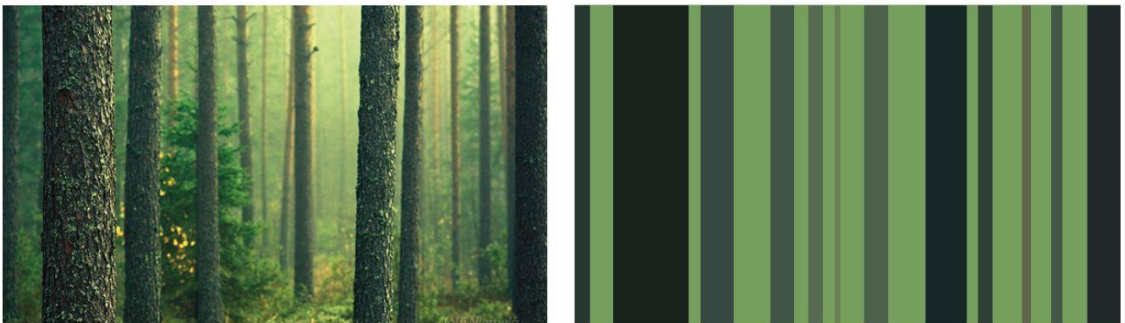
Görsel 2.8’de paylaşılan göl manzarası geometrik şekilde soyutlandığında, elde edilen şekillerin yataylığı kolayca gözlemlenebilir.



**Görsel 2.8.** Sakin bir göl manzarası ve manzaranın geometrik soyutlaması, Erarşlan, 2021  
(Fotoğraf: <https://moca.org/537984-calm-lake-nature.html>, Erişim tarihi: 16.12.2021)

Dikey şekiller daha heyecan verici ve aktiftirler. Yerçekimine karşı koyan bu şekiller, enerji ve yükselme gibi kavramları çağrışırlar. Gündelik hayatta ve şehir yaşantısında karşımıza çıkan dikey formların çoğunluğu, bu kavramlarla ilintilidir. Şehir silüetlerindeki gökdelen ve kuleler, duvara yaslanmış bir merdiven, bayrak gönderleri, ibadethane ve kutsal yapıların minare ya da çan kuleleri gibi yapı ve nesnelere, dikey formların fiziksel ya da ruhani yükselişin araçları olduğuna dair verilebilecek örneklerdendir.

Görsel 2.9’da yer alan ağaçların kadradaki yerleşimlerinin geometrik soyutlaması ile dikey dikdörtgenler elde edilmiştir. Dikey şekillerin aktif, enerjik ve yükselme hissi algısı, izleyicinin gözlerinin tasarım yüzeyinde dikey hareketler yapmasına sebep olurken, bu orman manzarasının bizzat kendisi ile karşılaşan insanın, kendi göz hizasından yukarı doğru başını kaldırarak, ağaç gövdelerini takip edip, gökyüzüne doğru bakışlarını devam ettirme isteği duyması ile aynı merak ve algının neticesidir.



**Görsel 2.9.** Orman manzarasının geometrik soyutlaması, Erarşlan, 2021  
(Fotoğraf: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/disp/9f2ef229908317.56056a09d1da7.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/9f2ef229908317.56056a09d1da7.jpg)  
Erişim tarihi: 16.12.2021)

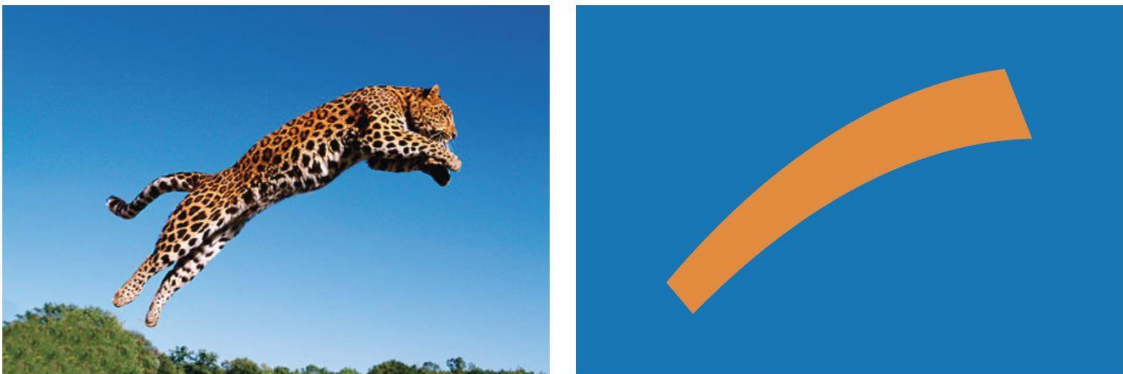
Diyagonal şekiller daha da dinamiktir, hareket ya da gerilimi ima ederler. Doğada diyagonal olarak görülen nesnelere ya gerilim ya da hareket halindedir. Devrilmekte ya da devrilmek üzere olan bir ağacın gövdesi, bir sarmaşığın uzanan dalı, zıplayarak ileri doğru atılan bir çitanın silüeti, doğada karşımıza çıkabilecek diyagonal şekillerdendir ve ortak noktaları hareketlidir.

Görsel 2.10'daki fırtınayla eğilen ağaçların görüntüsü soyutlandığında ortaya çıkan şekil ve yerleşimler, diyagonal şekillerin aktardığı hareket ve gerilim hissini her ikisini birden örneklendirmektedir.



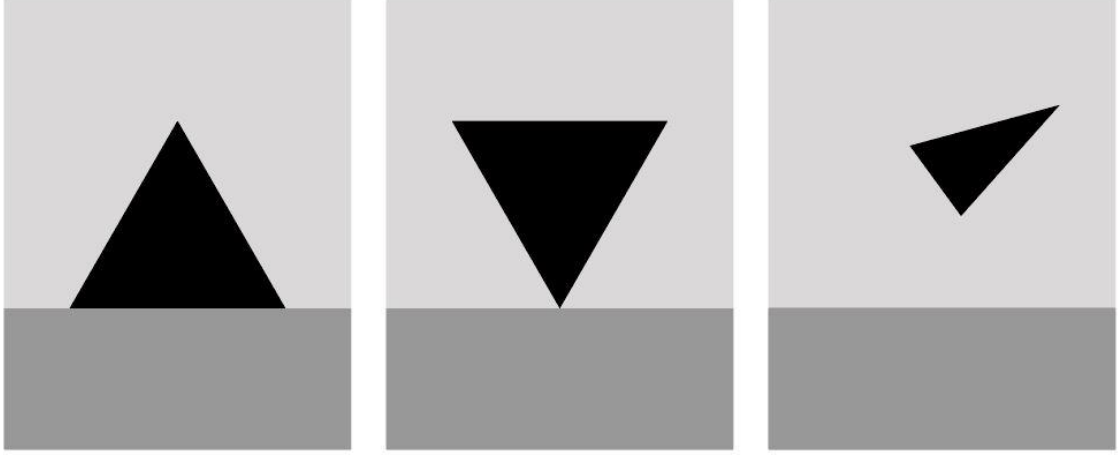
**Görsel 2.10.** Fırtınanın eğdiği ağaçların geometrik soyutlaması, Erarslan, 2021  
(Fotoğraf: [https://www.futurity.org/wp/wp-content/uploads/2017/12/hurricane\\_palms\\_1600.jpg](https://www.futurity.org/wp/wp-content/uploads/2017/12/hurricane_palms_1600.jpg)  
Erişim tarihi: 16.12.2021)

Görsel 2.11'deki zıplayıp duran leoparın görüntüsü ise devam etme beklentisi yaratan bir hareket hissi taşımaktadır. Ortaya çıkan şekil durduğu yerde aşağı düşecekmiş gibi değil, bir yay çizerek ileri doğru hareketine devam edeceği izlenimini uyandırmaktadır.



**Görsel 2.11.** Zıplayan bir leoparın geometrik soyutlaması, Erarslan, 2021  
(Fotoğraf: [https://www.kimballstock.com/pix/LEP/10/LEP\\_10\\_RK0063\\_05\\_P.JPG](https://www.kimballstock.com/pix/LEP/10/LEP_10_RK0063_05_P.JPG)  
Erişim tarihi: 16.12.2021)

Üçgen şekiller de, belli pozisyonlarda diyagonal şekillerinkine benzer etkiler yaratabilir. Bir kenarı üzerinde zemine yerleşmiş bir üçgen denge hissi verirken, köşesi üzerinde duran bir üçgen, her an öne ya da arkaya devrilecekmiş ya da uç uzantısının olduğu doğrultuda hareket ederek sayfadan çıkıp gidecekmiş gibi hissettirir (Bkz: Görsel 2.12).



**Görsel 2.12.** Üçgen formun yerleşim örnekleri, Erarşlan, 2021

Üçgenlerin bir diğer özelliği ise, görsel iletişimin her alanında yön belirtmek için kullanılıyor olmasıdır. Yayıyla hedef alan avcının ok başındaki üçgenin sivri ucunun ilerleme istikametiyle başlayan üçgen ve yön gösterme ilişkisi; asansör düğmelerinden borsa grafiklerine, yol tabelalarından mobil uygulamaların butonlarına kadar taşınmıştır.

Görsel iletişim elemanı olarak hareket ve yön tayin etmekte kullanılan üçgen ve benzer sivri köşeli şekiller, sanat ve tasarım elemanı olarak ele alındığında, çoğunlukla agresiflik, öfke, endişe gibi duygularla ilişkilendirilirler. Bu ilişkilendirmenin temeli de, diğer birçok tasarım prensibi gibi doğaya dayanır.

Doğada üçgen ve sivri köşeli formlara, bir bitkinin dikenleri, yırtıcı bir hayvanın keskin dişleri ve sivri pençeleri, buz sarkıtları, keskin kayalıklar ya da boynuz uçları gibi biçimlerde rastlanır. Tüm bu dişler, boynuzlar, kayalıklar ve benzeri sivri organ ve oluşumlar insanlar için potansiyel yaralanma ve hatta ölüm tehdidi anlamına gelir. Bu bağlantı, üçgen ve sivri köşeli formların tasarımda korku ya da endişe gibi duygularla ilişkilendirilmesine neden olur.

Görsel 2.13'te sırasıyla buz sarkıtları, köpek balığı dişleri ve dikenli bir ağaç gövdesinin fotoğrafları ve bu fotoğrafların geometrik soyutlamaları görülmektedir. Yaralanma ya da ölüm tehdidi taşıyabilen bu görüntülerdeki ortak nokta, soyutlamayla daha da kolay anlaşılın, üçgensiz formlardır.



**Görsel 2.13.** Sırayla buz sarkıtları, köpekbalığı dişleri ve dikenli bir ağaç gövdesinin geometrik soyutlaması, Erarslan, 2021

(Fotoğraflar sırasıyla: <https://mocah.org/83859-waterfall-iceland-nature-hd-4k.html>, <https://media-cldnry.s-nbcnews.com/image/upload/MSNBC/Components/Photo/new/120725-shark-teeth-kb-150p.jpg> ve <https://www.deviantart.com/ss-grenade909/art/Tree-trunk-with-huge-thorns-625100225>

Erişim tarihleri: 16.12.2021, 22.12.2021, 22.12.2021)

Bir diğer temel geometrik şekil ise dairedir. Dairesel formlar doğada en sık rastlanan geometrik formlardır. Üzerinde yaşadığımız gezegenden, bu gezegeni görmek için kullandığımız organ olan göze kadar daireli formlar doğada farklı biçimlerde karşımıza çıkar. Dairesel formlar yalnızca doğada görülmekle kalmayıp, medeniyetin ilerleme basamaklarında da yerini almıştır. Tekerlek, madeni paralar, pusula, dişliler, optik lensler, ampul ve Pi sayısı gibi insanlık tarihinde büyük öneme sahip keşif ve icatlar, daireli formların örnekleri arasında sayılabilir.

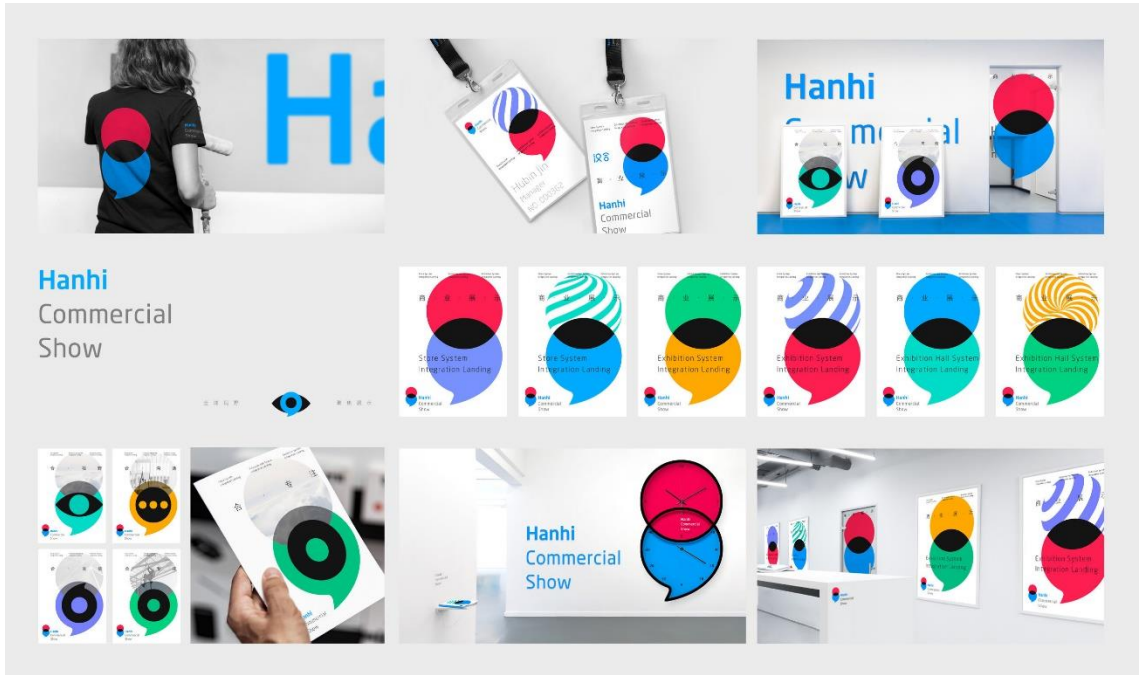
Görsel bir tasarım elemanı olarak daireler ve daireli formlar, bir zemin üzerindeyken yuvarlanabilecek gibi algılanan ve bu nedenle oldukça dinamik bir yapıya sahip şekillerdir. Zeminle temas etmeyen daireli şekillerse, yukarı aşağı zıplama potansiyeli ve dolayısıyla bol miktarda enerji barındırırlar. Tıpkı daireli lekeler gibi, daireli çizgiler de enerji ve hareket kavramları ile yakından ilişkilidir. Gezegenlerin eliptik yörüngeleri, merkezkaç kuvveti ya da durgun suya atılan bir taşın yarattığı dalgalar gibi doğa olayları, daireli çizgilerin

hareket kavramıyla ilişkisinin gözlemlenebilen örneklerindedir (Bkz: Görsel 2.14).



**Görsel 2.14.** Suda oluşan dairesel dalgalanmanın geometrik soyutlaması, Erarslan, 2021  
(Fotoğraf: <https://gorselarsiv.anadolu.edu.tr/Photo/Image/82580>  
Erişim tarihi: 27.12.2021)

Üçgenin aksine dairesel formlar pozitif duygularla ilişkilendirilir ve tehditkâr olmaktan uzaktırlar (Bkz: Görsel 2.15).



**Görsel 2.15.** Hanhi isimli tasarım ve sergileme hizmetleri şirketinin kurum kimliğinden parçalar  
2020 iF Design Award – Kurumsal Kimlik Ödülü (Kaynak: <https://ifdesign.com/en/winner-ranking/project/hanhi/282869> Erişim tarihi: 26.12.2021)

Geometrik şekillere ilişkin tüm bu his ve çağrışımlar aslında, başta yer çekimi olmak üzere fizik kurallarının, insan algısı üzerinde yerleşmiş neden-sonuç ilişkilerine dayanmaktadır. İyi bir tasarımcının iyi bir gözlemci olması gerekir. Gerek modern hayatın insanlığa sunduğu, gerekse doğal çevreyi gözlemlemek, temel tasarım elemanlarını ve ilkelerini çok daha iyi anlamaya yardımcı olacaktır.

### 2.2.3.1. Şekil Olarak Harf Biçimleri

Harfler, rakamlar ve noktalama işaretleri, kısaca tipografik elemanlar da, tıpkı diğer şekiller gibi, dış konturları ile yüzeyde bir alanı kapatan, kendi içinde sahip oldukları ya da yan yana geldikleri diğer elemanla kurdukları ilişkiyle oluşan iç ve dış boşlukları bulunan şekillerdir. Bu özellikleriyle, bir kompozisyonda yer aldıklarında, kavramsal (yazınsal) anlamlarının yanı sıra sahip oldukları biçimsel nitelikleri açısından, tıpkı diğer şekillerle aynı kompozisyon kurallarına dahil olurlar. Ancak yazınsal değerlerine odaklanılması yüzünden, biçimsel değerleri öğrencilerin dikkatinden kolaylıkla çıkabilmektedir.

Özellikle yazı karakteri tasarımları göz önüne alındığında, tipografik elemanların, organik biçimlerden çok, temel geometrik şekillerle yakınlık gösterdiği söylenebilir. Bu da ilettikleri mesajın ve yarattıkları etkinin, temel geometrik formlara indirgenerek anlaşılmasını ya da tahmin edilmesini kolaylaştırabilir. Örneğin “o” harfi, (seçilen yazı karakterinin tasarımına bağlı olarak değişkenlik gösterse de) temelde daire şekli ile oldukça benzer biçimsel özellikler taşır. Bu açıdan, “o” harfi bir kompozisyonda görsel bir eleman olarak kullanıldığında, daire şeklinin yansıttığı dinamizm, hareket, oyunculuk gibi kavramları çağrıştıracakı söylenebilir.

Elbette bu yalnızca tipografik elemanların tek başlarına bir kompozisyon elemanı olarak kullanılması halinde geçerli olan bir durum değildir. Tipografik elemanların gerek soyut birer eleman gerekse okunurluk kaygısı ile kullanıldığı her uygulama şeklinde, bulundukları yazınsal değere ek olarak, mesaj iletimine katkı sağlayan görsel iletişim değeri taşıdıkları da unutulmamalıdır. “Grafik tasarımda tipografi, bilgi ve mesajı doğru iletmenin yanı sıra tarzı, kişiliği ve genel görünümü ile, görsel bir dil olarak karşımıza çıkabilmektedir” (Keleşoğlu, 2008, s. 39).

Selamet’in ifadeleri de, bunu destekler niteliktedir: “Bir yazı, grafik tasarımı içerisinde, bir düşünceyi, eylemi ya da mesajı iletmesiyle yazıdır, aynı zamanda tasarım üzerinde kapladığı yer, aldığı renk, bulunduğu konum, ölçüsü, ağırlığı ve diğer elemanlarla olan ilişkisiyle bir tasarım elemanıdır. Bu, cümle sonuna konan bir noktadan, uzun paragrafların oluşturduğu bir yazı sütununa kadar grafik tasarımı içinde yer alan bütün yazılar için geçerlidir” (1995, s. 79). Ayrıca Selamet, tipografik elemanların grafik ürünlerde farklı kullanım şekillerini ‘harf olarak imaj’, ‘imaj olarak harf’, ‘imaj olarak kelime’, ‘imaj olarak metin’, ‘çevresel görüntü olarak yazı’, ‘harf artı imaj’ ve ‘kelime

artı imaj' şeklinde sınıflandırarak, tipografik elemanların çok çeşitli şekillerde tasarıma dahil olabildiğini de gözler önüne sermiştir.

Dahası, Türk Sanat Tarihi düşünüldüğünde akla gelen önemli kavramlardan biri olan “kaligrafi”, Türk sanatçıların tarih boyunca yazıyı resimsel bir eleman, bir diğer deyişle harf formlarını aynı zamanda birer şekil olarak görmeyi ve ustalıkla kullanmayı başardığının kanıtıdır (Uygungöz, 1995, s. 150).

P. Turgut, bir iletişim aracı olarak tipografinin temel işlevi olan okunmanın ötesinde, okuyucuyu duygusal düzeyde etkileyebilmek olduğunu söylemektedir. Tipografinin ancak bu şekilde yazıdan ayrılır ve sadece okuma işlevini değil, resimsel olarak da algılanabilen, bir iletişim kanalı olma görevini de yerine getirebilecektir (2017, s. 165). Elbette bunu mümkün kılan, harf, rakam ve noktalama işaretlerinin (yani tipografik elemanların) yalnızca dizgiye dökülmüş bir metin olarak değil, nokta, çizgi, şekil gibi tasarım elemanlarına yaklaşıldığı şekilde, kompozisyona etki etme biçimi, renk ya da gri değeri, boşlukları, diğer elemanlarla olan ilişkisi gibi, tüm biçimsel özellikleriyle ele alınmasıdır. Buysa, söz konusu tipografik elemanların yalnızca harf değil, aynı zamanda birer şekil olduğunun bilincine varmakla başlar.

Uygungöz (1996, s. 192) bu konudaki görüşlerini şu sözlerle ifade etmiştir: “Resimde olduğu gibi, yazı da bir leke olarak değerlendirildiğinde, işaretlerin anlamlarından arındığı, yalıtılarak kendi çeperlerinden kurtulduğu gözlenir. O çok özel sağır, kör bölgelere inildiğinde, yazı da resim de birbirine dönüşür”.

Tipografik elemanların metin olarak kullanımının dışında; amblemlerde, soyut kompozisyonlarda, afişlerde ya da dijital uygulamaların ikonları gibi birbirinden farklı ürün ve ortamda kullanımına rastlamak mümkündür. Başarılı bir tipografik çözümlenme ile üretilmiş bir afiş, akılda kalıcı bir *logotype*, diğerlerinin arasından kolaylıkla sıyrılabilen tipografik bir uygulama ikonu gibi tasarımlar, ancak tipografik elemanların biçimsel özelliklerinin doğru kullanımı ile mümkündür. Tipografik elemanlara yalnızca sese karşılık gelen bir işaret olarak yaklaşıldığında, bu önemli tasarım elemanlarının sunabileceği tüm potansiyel faydalar göz ardı edilmiş olur.

Görsel 2.16'daki Gold A' Design ödüllü kurum kimliği tasarımının temel unsuru olan logo, (Brezilyalı tasarımcılar anlamına gelen) Designers Brasileiros'un baş harfleri B ve D harflerinin, Brezilya tropik faunasının önemli bir canlısı olan tukan kuşunun oldukça geometrik biçimde indirgenmiş birleşimidir. B ve D harflerinin geometrik bileşenleri olan yarım daireler, tukan kuşunun soyutlanmış parçaları olan diğer geometrik şekillerle entegre bir kompozisyon oluşturmaktadır. Bu kompozisyon, logo kullanımına ilaveten, kurum kimliğinin çeşitli parçalarında tekrarlanarak, bir örüntü olarak da, tasarıma başarı ile dahil edilmesi bakımından, tipografik elemanların, geometrik şekiller gibi ve geometrik şekillerle birlikte kullanıldığında, tasarıma katabilecekleri zenginliği göstermek açısından başarılı bir örnektir.



**Görsel 2.16.** Designers Brasileiros'un ödüllü kurum kimliği tasarımı, Kiemle, 2021  
(Kaynak: <https://competition.adesignaward.com/design.php?ID=121119> Erişim tarihi: 03.01.2022)

Görsel 2.17’de yer alan, 'Communication Arts' (2021) Tipografik Afiş dalında ödül kazanmış bu seride, “*Good design means finding new rules for the world*” (iyi tasarım, dünya için yeni kurallar bulmak demektir) sloganından yola çıkılmıştır. *Rule* (kural) ve *Ruler* (cetvel) kelimesinin baş harfi olan Latin alfabesinin R harfiyle, Çincece cetvel anlamına gelen *chǐ* - 尺 kelimesinin biçimsel benzerliği, R harfinin iç boşluğuyla oluşturulmuş cetvel ve negatif alanların zekice organize edilmesinin sonucunda oluşan yukarı yönlü oklar, sadece bir harf ile, ne kadar katmanlı ve etkili görsel iletişim kurulabileceğinin iyi bir örneğidir.



**Görsel 2.17.** “*Good Design*” tipografik afiş serisi, Hu ve Hsieh, 2021  
(Kaynak: <https://www.commartarts.com/project/33664/new-rules> Erişim tarihi: 01.02.2022)

#### 2.2.4. Form, Derinlik ve Perspektif

Nokta, çizgi ve şekil gibi tasarım elemanları, iki boyutlu tasarım evreninin öğeleridir. Form denildiğinde ise akla önce hacim, yani üç boyutluluk gelmektedir. Form, kütleyi belirtir ve gerçek ağırlık söz konusu olduğunda, yerçekimi yasasına tabidir. Ancak resimsel düzenlemede form, illüzyona dayanır ve görsel ipuçları ile ima edilir (Erdurak, 2002). Sanat ve tasarımda derinlik ve perspektif gibi üç boyutluluk kavramları iki farklı şekilde yer almaktadır. Bunlardan ilki, üç boyutlu görünme algısının, iki boyutlu ortamlarda (kağıt, ekran vb.) yaratılmasıyla ilgiliyken, diğeri ise gerçek anlamdaki fiziki üç boyutlu nesne ve ortamlara ilişkindir.

Disiplinler arası yaklaşımların kazandığı ivme, ağırlıklı olarak iki boyutlu ortamlarda çalışan sanat ve tasarım dallarını da üçüncü boyutta daha aktif olma imkânı sağlamaya başlamıştır. Örneğin resim sanatı denince akla ilk önce iki boyut gelse de, bahsi geçen disiplinler arası ve bazı çağdaş yaklaşımların, resim sanatçılarının eserlerinde üç boyutlu malzeme ve yüzey kullanımını artırdığını söylemek mümkündür.

Grafik tasarım açısından bakıldığında, hem iki boyutlu ortamlarda üç boyutluluk hissi yaratma yöntemlerinin, hem de fiziksel üç boyutluluğun işe dahil olduğu görülmektedir.

İki boyutlu grafik ürünlerde derinlik, çoğunlukla görsel bir ilgi unsuru ya da iletilmek istenen mesajı desteklemeyi amaçlayan uygulamalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Yerinde ve başarılı uygulamalar, söz konusu grafik ürünün kavramsal ve estetik değerini artırabilir. Görsel 2.18’de, The New York Times’ın özel kapak tasarımında, yalnızca (en temel tasarım bileşenlerinden biri olan) çizgi kullanılarak, hem tipografik öğeler hem de derinlik hissi oluşturulmuştur.



**Görsel 2.18.** Pagan, “50 Years of Pride”, 2019  
(Kaynak: <https://www.commart.com/project/31574/the-new-york-times>  
Erişim tarihi: 10.02.2022)

Ancak bu konuda en az uygulama kalitesi kadar belirleyici bir diğer unsur da, güncel tasarım eğilimleridir. 1990'lı yılların ikinci yarısından itibaren tasarım yazılımlarının çoğunda dahili olarak gelen “gölge”, “kabartma” gibi efektlerin grafik ürünlerinde (logolarda, tipografik elemanlarda, kullanıcı arayüzlerinde vb.) kullanımı oldukça yaygınken, 2010 sonrası “Flat Design” (yassı/düz tasarım) olarak anılan tasarım akımı, bu (yapay) gölge ve kabartma uygulamalarının terk edilmeye başlamasına sebep olmuştur.



**Görsel 2.19.** 1991 – 2020 yılları arasında kullanılan Adobe Photoshop logolarından örnekler  
(Kaynak: <https://logos-world.net/photoshop-logo/> Erişim tarihi: 09.02.2022)

Görsel 2.19’da Adobe Photoshop yazılımının 1991 - 2020 yılları arasında kullandığı logolardan örnekler görülmektedir. Bahsi geçen popüler eğilimlerinin yansımalarını, tasarım yazılımı sektörünün öncü kuruluşu olan Adobe firmasının Photoshop yazılımının logolarının değişim sürecinde birebir gözlemlemek mümkündür. Teknolojinin elvermesiyle birlikte bu logolarda kabartma efektleri, zemine düşen gölgeler, degradeler ve perspektif unsurlar yoğun bir şekilde kullanılırken, 2012 yılından itibaren üç boyutluluk etkisi yaratmaya yönelik uygulamalardan tamamen uzaklaşıldığı görülmektedir. Ancak bu, grafik tasarımda üç boyut hissini sonsuza kadar terk edildiği anlamına gelmemektedir. Tüm popüler akımlar gibi, tasarım trendleri de sürekli değişim halindedir.

*Skeumorfik* tasarım olarak adlandırılan ve perspektif, gölge, yansıma gibi efektleri kullanarak nesnelerin orijinal tasarım niteliklerini mümkün olduğunca gerçekçi bir

biçimde taklit eden, böylece kullanıcıya o tasarımla nasıl etkileşime gireceği konusunda ipuçları vermeyi amaçlayan tasarım yaklaşımı, daha önce bahsedilen *Flat Design* akımı ile popülerliğini bilhassa grafik tasarım alanında yitirmiştir. Bu değişimlerin en kolay gözlemlenebildiği alanlar, kullanıcı arayüzü tasarımları ve piktogramlar gibi fotografik olmayan, vektör tabanlı çizimlerdir. Daha sonraları *Flat Design 1.0* olarak anılmaya başlayacak olan bu akımın özellikle kullanıcı arayüzü uygulamalarında, kullanıcıyla etkileşimi hakkında yeterince ipucu vermemesi (örneğin bir grafiğin sadece statik bir grafik mi, yoksa tıklanabilecek bir buton mu olduğunun anlaşılabilmesi) gibi sorunlara yol açmasıyla, *Flat Design 2.0* doğmuştur. Bir öncekinden farklı olarak bu yeni akımda, belli belirsiz parlaltılar ya da gölgeler gibi öğeler eklenmiştir. Minimal tasarım anlayışını bozmadan ve *skeumorfizme* kaymadan, yalnızca izleyicilere derinlik ve yön hissi verecek kadar uygulanmıştır. Ardından üçüncü boyutun yeniden popülerleşmesini sağlayan, *Flat Design 3.0* yani üç boyutlu izometrik tasarımlar kullanılmaya başlanmıştır.

Görsel 2.20’de bir hesap makinesi ikonu sırayla; *Skeumorfik*, *Flat Design 1.0*, *Flat Design 2.0* ve *Flat Design 3.0* anlayışları ile çizilmiştir.



**Görsel 2.20.** Hesap makinesi ikonları

Bu örnekten de anlaşıldığı gibi, tasarım trendleri sıklıkla değişirler ve iki boyutlu grafik tasarım yüzeylerinde üç boyutluluk temsilleri de bu konuda istisna değildir.

Grafik tasarımda üç boyutlu formların temsili, yalnızca yukarıda anlatılanlarla sınırlı değildir. Örneğin birçok grafik ürünün uygulama denemesini yapmaya imkan veren mock-up’lar, grafik tasarımda temsili üç boyutluluğun en sık kullanıldığı uygulamalardandır. Ayrıca ambalaj tasarımı ya da boyutlu tipografi uygulamaları gibi alanlar, fiziksel olarak üç boyutludur. Bu nedenle grafik eğitiminde temel perspektif ve ışık-gölge bilgisine ihtiyaç duyulur.

Işık ve gölgenin kullanımıyla formu daha belirgin kılarak, derinlik algısı geliştirilebilir. Doğal ışık kaynağı güneşin ışınları her yöne doğru hareket etse de, tipik

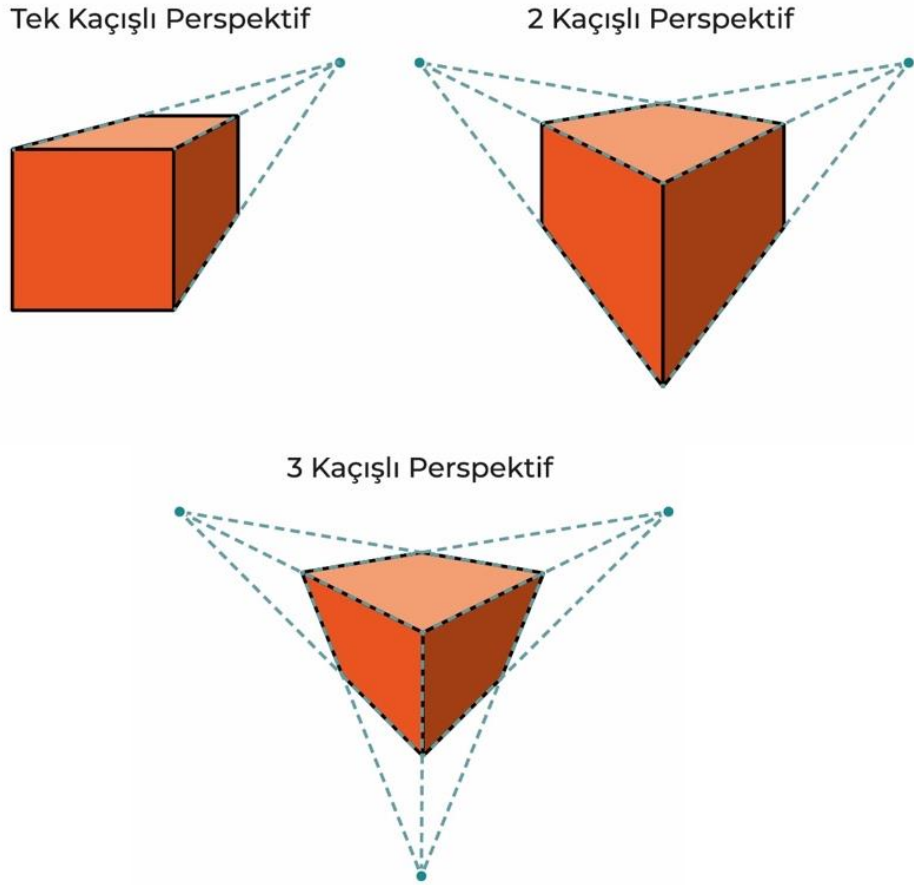
bir kompozisyon alanı ortamın küçük bir bölümünü tanımladığı için, bu alan içinde ışık yalnızca tek yönde hareket ediyor gibi görünecektir. Işık çeşitli yüzeyler üzerinde yansıma, kırılma, yayılma ve gölgelenme gibi birçok farklı etki yaratır. Bu etkinin şekli ve şiddeti, ışık kaynağının özelliğine, uzaklığına ve şiddetine bağlı olarak çeşitlilik gösterir. Açıkça tanımlanmış bir kaynağa sahip olmayan ortam ışığının ya da atmosferik ışığın yarattığı gölgeler ve parıltılar, güçlü bir ışık kaynağıninki kadar şiddetli olmayacaktır. Bir diğer deyişle loş bir ışık kaynağı, ton değeri kontrastını azaltacaktır. Algısal derinlik, soyutlanmış imgelerin yapısal düzlüğünü (yassılığını) dengelemek için önemlidir, ancak bu formların doğal sadeliği ve kimi zaman pozitif/negatif ilişkisiyle şekillendikleri göz önüne alındığında, elde edilmesi zor olabilir. Bu tarz görsellerde derinlik yaratmada görsel ağırlık önemli bir rol oynar. Ağır (kalın) ve koyu elemanlar öne çıkarken, ince ve açık renkli görsel elemanlar daha uzak algılanırlar (Görsel 2.21). Alışılmış oran ya da ton değeri ilişkilerinin dışına çıkıldığı durumlarda ise, örtüşen formlar ön plan-arka plan ilişkisi kurmayı kolaylaştırmak için kullanılabilir.



**Görsel 2.21.** Görsel ağırlığı azalan elemanların yarattığı derinlik hissi, Erarlan, 2021

Perspektif, gözün eğriliğinden ve beynin bunu nasıl yorumladığından kaynaklanan optik bir bozulmayı taklit eden hacimsel yapıyı tanımlayan bir sistemdir. Buna göre nesnelere uzaklaşırken nesnenin kenarları birbirine doğru daralır. Tasarımcılar ve sanatçılar, bir nesnenin en ön kenarlarından bir ufukta bulunan bir noktaya (kaçış noktasına) uzanan çizgiler hayal ederek bu daralmayı taklit ederler.

Bu çizgiler, hacimsel yapıların boyutlarında yakından uzağa doğru azalan bir ilerleme sağlar. Perspektif, tek bir kaçış noktasıyla veya daha kompleks yapılar ve detaylar için birden çok nokta etrafında oluşturulabilir. Her iki durumda da, kaçış noktasının veya noktalarının konumu, ön plandan ufuk çizgisine doğru oluşacak açının şiddetini etkiler. Kaçış noktası dış kenardan merkeze doğru hareket ettikçe, ya da iki kaçış noktası ufuk çizgisi hattı üzerinde birbirine yaklaştıkça, nesnelere ve dolayısıyla mekân algısındaki bozukluk (distorsiyon) artar (Samara, 2012, s. 62-64). Görsel 2021’de küp formunun tek kaçışlı, iki kaçışlı ve üç kaçışlı perspektif çizimleri görülmektedir.

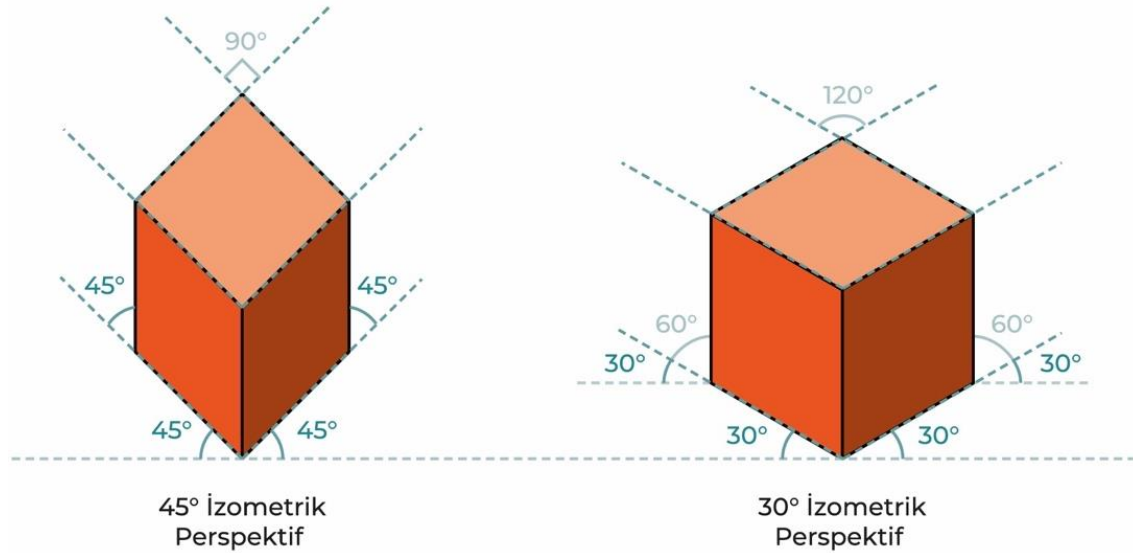


**Görsel 2.22.** Perspektif çizim örnekleri, Erarlan, 2021.

Aksonometrik ya da izometrik perspektif çizimlerinde ise, gerçekçi perspektifin aksine, perspektif algısını taklit eden bazı bozulmalar çizime aktarılmaz. Nesnenin optik yansımalarının tam anlamıyla doğru biçimde aktarılma kaygısı taşımayan bu perspektif türleri, paralellik esasına dayanır (Montague, 2012, s. 32-34).

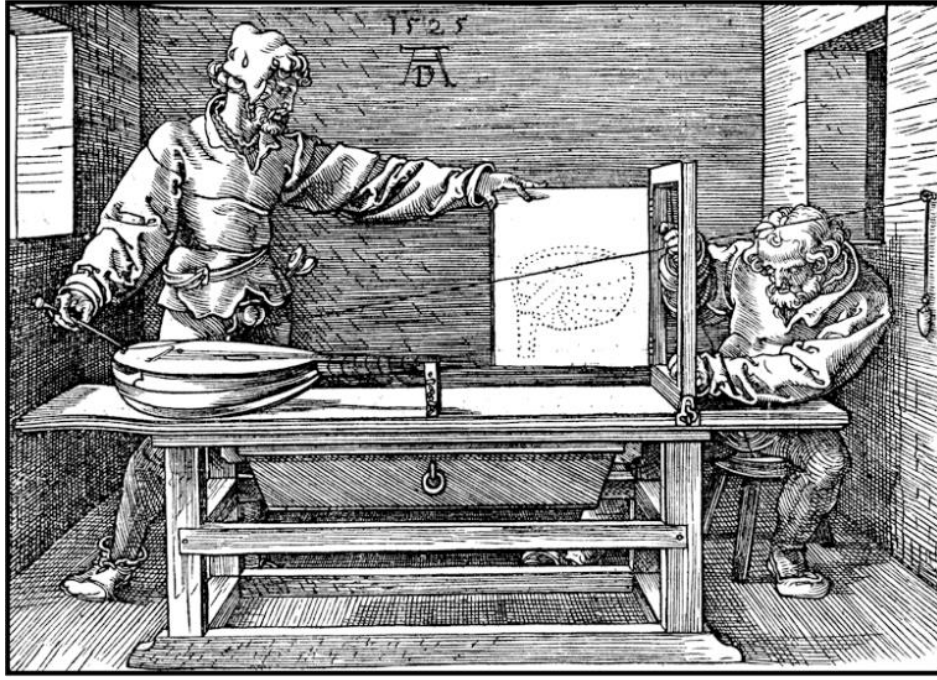
Görsel paralel perspektif çizimleri çoğunlukla teknik çizim amaçlı kullanılsa da, yukarıda sözü geçen Flat Design 3.0 örneğinden de anlaşıldığı üzere, grafik tasarımda da sıkça faydalanılan perspektif çizim türleridir. Paralel perspektif çizimin en büyük avantajı, oldukça hızlı bir şekilde üç boyut hissi yaratmaya imkân vermesidir. Daha az karmaşık görünmesi ve sabit açılarının verdiği geometrik görünüm, bu perspektif türlerinin grafik tasarım alanında kendine yer bulmuş olma sebeplerindedir (Bkz: Görsel 2.22).

Paralel perspektif çizimin ana kuralı, gerçekte paralel olan tüm çizgilerin (kaçış noktası ile yapılan perspektif çizimlerin aksine) çizimde de paralel olmasıdır (Frasconi, 2011).



**Görsel 2.23.** İzometrik perspektif örnekleri, Erarlan, 2021

Perspektif çizimi kolaylaştırmayı amaçlayan gereçleri kullanmak, perspektif çizimi öğrenmeyi ve uygulamayı kolaylaştırabilir. Albrecht Dürer, resim düzlemi, gözlem noktası ve görsel piramidin nasıl çalıştığını gösteren bir perspektif makinası yaratmıştı. Bir ipin bir ucu duvara (sabit merkez) ve diğer ucu nesneye (bu örnekte bir udu) tutturulmuştu. İp görsel piramidi, çerçeve ise resim düzlemini temsil etmekteydi. Bir çerçeveye sabitlenmiş hareketli çapraz ipler kullanılarak, ipin resim düzlemiyle kesişimi çizilmiştir. Çapraz ipler yerine oturduğunda, ip çıkarılır, menteşeli çerçeve kapatılır ve artı işaretlerinin hizalandığı yere bir nokta konulurdu. Ardından çerçeve yeniden açılır, ip bu kez udun başka bir noktasına iliştirilip, işlem tekrarlanırdı (Attebery, 2018).



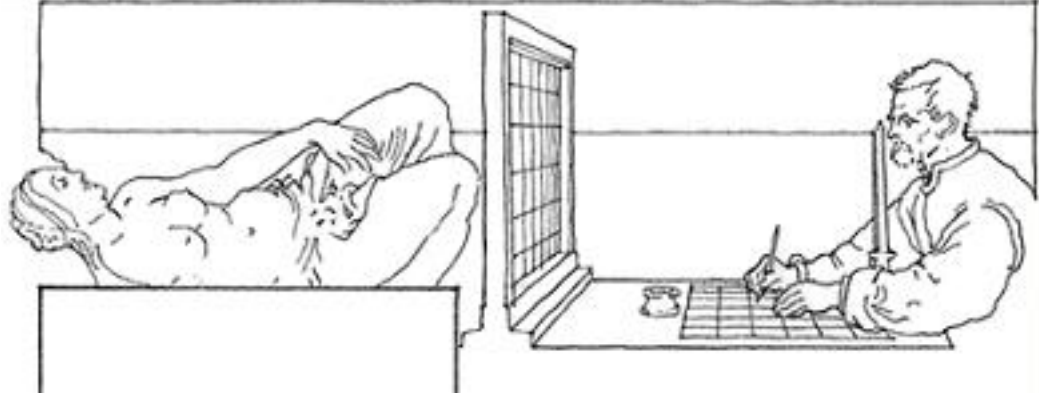
**Görsel 2.24.** Albrecht Dürer'in perspektif düzeneğini kullanımını gösteren gravür (Attebery, 2018).



**Görsel 2.25.** Dürer'in perspektif düzeneğinin uygulaması  
(Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=8s1LzIrWbE8> Erişim tarihi:13.02.2022).

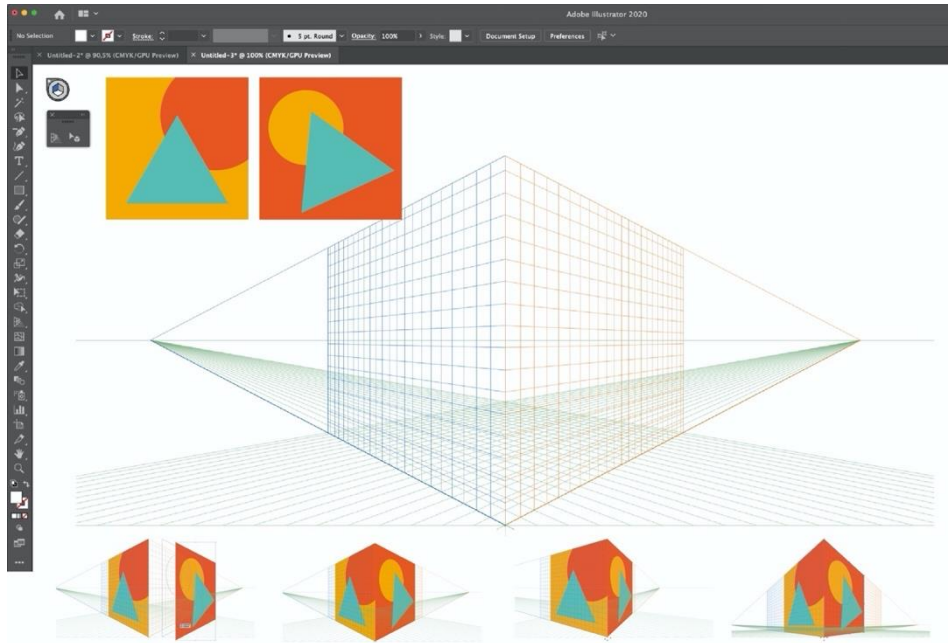
Dürer'in belli noktaları resim düzlemine aktarmaya yarayan bu şeffaf izlek düzeneğinin benzerini (ve taşınabilir bir versiyonunu), dikdörtgen bir kartonun kesilmesiyle elde etmek mümkündür. Kartonun orta kısmının kesilip çıkartılması, ardından bu karton çerçeve boşluğunun yatay ve dikey iplerle bölünmesi ile elde edilen

vizör, genel bir kompozisyon oluşturmak ve konturların genel konumunu tespit etmek için kullanılabilir (Ching & Juroszek, 2018), (Bkz: Görsel 2.26).



**Görsel 2.26.** Perspektif ve kompozisyon için izlek sistemi, (Ching & Juroszek, 2018)

Dijital ortamda yapılacak çalışmalarda ise, tasarım yazılımlarının perspektif çizim yardımcılarında faydalanmak mümkündür. Üç boyutlu çizim programlarının dışında, grafik tasarımcıların sıklıkla kullandığı vektörel çizim programlarının da perspektif çizimi kolaylaştıran özellikleri bulunur. Örneğin, Görsel 2.27’de “Adobe Illustrator” programının “*Perspective Grid Tool*” aracının, çizilen görselleri, iki kaçıslı perspektif düzlemine yerleştirmek için kullanımından örnekler paylaşılmıştır. Görseller perspektif plana yerleştirildikten sonra ufuk çizgisi, uzaklık, kaçış noktalarının konumu gibi değişiklikler yapıldığında, araç yerleştirilen bu görselleri yapılan perspektif değişikliklere otomatik olarak adapte etmektedir.



**Görsel 2.27.** Adobe Illustrator programının perspektif çizim aracı

### 2.2.5. Doku ve Desen

Doku, bir yüzeyin dokunsal hissi ya da bu hissin görsel bir temsilidir. İnsan davranışlarını düşünürsek, dokunun önemli bir veri olduğu sonucuna ulaşabiliriz. Örneğin alışverişe çıkmış bir kişi, ilgisini çeken bir kazak gördüğünde, önce kazağa bakıp, ardından çok da düşünmeden kazağa dokunup, dokunsal olarak nasıl hissettirdiğini anlamak isteyecektir. Bu sadece giysiler için geçerli değildir. Yeni karşılaşılan nesnelere karşısında çoğu insanın ilk hareketi, o objeyi eline almak ya da ona dokunmak olur. Hayvanlarda bu durum insanlardan farklıdır. Evcil hayvan sahiplerinin kolayca gözlemleyebileceği gibi, bir kedi ya da bir köpeğe yeni bir nesne uzatıldığında vereceği ilk tepki onu koklamak olacaktır. Bu hayvanların bir nesne/varlık hakkında bilgi almak için en güvendikleri duyu, koku alma duyusudur. Ancak insanlar (söz konusu şey yiyecek olmadığı sürece) yeni karşılaştıkları nesnelere doğrudan koklamazlar. Önce onlar için en güvenilir bilgi toplama kaynağı olan görme duyusuna, ardından hissetme duyusuna yönelirler.

Bu da dokuyu önemli bir tasarım unsuru olarak karşımıza çıkarır. Dokunsal hissi fiziksel olarak uyaran (gerçek dokular), ya da görsel olarak bir dokunsal hissi taklit eden yüzeyler (görsel dokular), tasarım için çekicilik unsurudurlar. Tasarıma zenginlik ve görsel bir derinlik katarlar.

Dokular insan algısını büyük ölçüde etkiler. Bunun yanı sıra doku, biçimi de etkiler. Biçimin etkisini artırabilir ya da eksiltebilir. Net, açık, ayrıntılı görünen dokular biçimleri önde ve yakında gösterir. Parlıtlı, sıcak renkli, açık tonlu dokular biçimin olduğundan daha büyük/geniş algılanmasına neden olur. Mat, bulanık ya da silik dokular biçimi pasif kılar ya da geri plana iter. Doku ve fiziksel direnç doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda dokular biçime dair sağlam, kuvvetli, ağır, hafif, narin, uçucu gibi farklı algılar yaratmak için kullanılabilirler (Atalayer, 2013, s. ders notları). Gerçek dokular endüstriyel olarak üretilebilir ya da malzemenin doğasından gelebilir; bir moda tasarımcısının kullandığı kumaş, bir otomobil lastiğinin dişleri gibi... Grafik tasarım açısından düşünüldüğünde hem gerçek (fiziksel) hem de görsel dokuların kullanımından söz etmek mümkündür. Kullanılan kâğıdın dokusu, fiziksel bir dokudur. Gofre, ters gofre, kısmi lak gibi özel baskı teknikleri, dokusuz - hafif dokulu yüzeyleri dokulu hale getirmek veya dokusal zıtlıklar oluşturmak için kullanılabilir. Ya da dokular görsel olarak taklit edilerek,

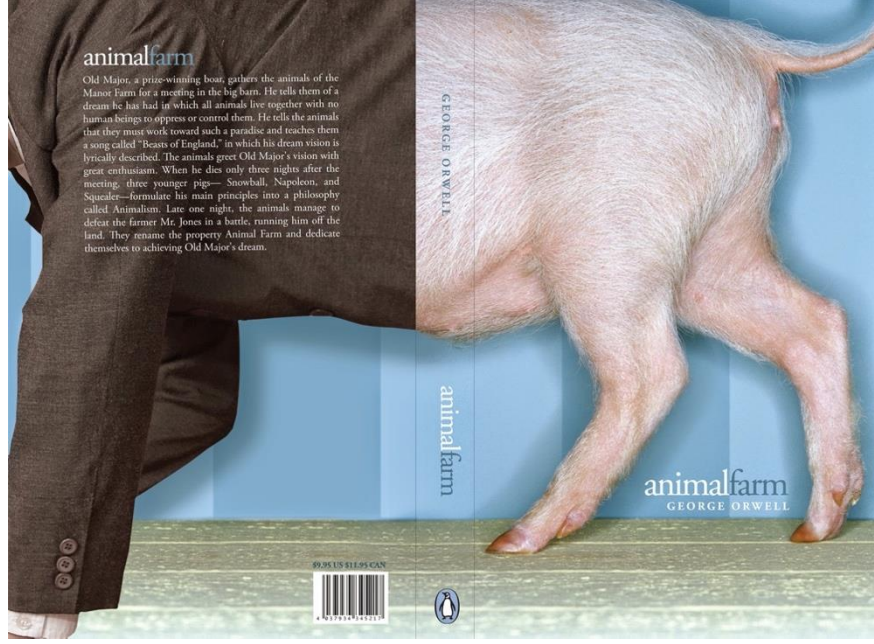
tasarımda temsili olarak yer alabilir (Bkz. Görsel 2.28).



**Görsel 2.28.** *Qi Men Dun Jia almanac tasarımı, If Design Awards yayın kategorisi ödülü, 2021*  
(Kaynak: <https://ifdesign.com/en/winner-ranking/project/qi-men-dun-jia-almanac/309149>  
Erişim tarihi: 06.02.2022)

Dokular, grafik tasarımda görsel ve estetik kaygılarla kullanılabilirdiği gibi, kavramsal bir mesaj iletmek için de kullanılabilir. Estetik bir eleman olarak kullanıldığında dokular görsel ilgiyi artırabilir ve tasarıma derinlik hissi kazandırabilirler. Kavramsal olarak ele alındığındaysa beklenmedik yerlerde, beklenmedik dokular kullanmak ya da doku zıtlıklarından faydalanmak, bu dokular aracılığıyla bir mesaj iletmekte kullanılabilir.

Görsel 2.29'daki kitap kapağı, dokunun kavramsal kullanımına örnek gösterilebilir. Kompozisyonun ana elemanı olan yarı insan yarı domuz figürünü anlaşılır kılan ve metaforik bir anlatım kazandıran şey, kullanılan dokular olmuştur. Figürün sol yarısındaki kumaş dokusu ve sağ yarısındaki hayvan derisi dokularının bir arada kullanım şekli, tasarımın vermek istediği mesajın iletilmesinde en büyük rolü oynamıştır. Figürden dokuların kaldırılmasıyla türetilen versiyonda mesajın kaybolduğu görülebilir.



**Görsel 2.29.** Hayvan Çiftliği Kitap Kapağı Tasarımı, Cook  
(Kaynak: <https://www.kyleacook.com> Erişim tarihi: 02.02.2022)



**Görsel 2.30.** Cook, K., Hayvan Çiftliği Kitap Kapağı Tasarımının figür dokusunun çıkarılmış uygulaması

Dokuya benzerlik gösteren diğerk bir eleman da desendir. Tasarım yüzeyinde tutarlı bir şekilde tekrar eden birim ya da elemana desen (*pattern*) denilir. Doku ve desen kavramları çoğuz zaman birlikte anılır, çünkü düzenli dokular görsel olarak bir desen olarak değerklendirilebilirler. Desen de tıpkı doku gibi yüzey ve formlara, biçimlerine ek olarak farklı bir nitelik kazandırılır.

Bir desenin etkili görünmesinin anahtarı, eşit boşlukların ve düzenli aralıkların kullanılmasıdır. En temel geometrik desenler, düzenli aralıklarla tekrarlanan form birimlerinden oluşur; basit bir puantiye deseni buna iyi bir örnektir. Süper birimler (birimlerin birleşmesiyle oluşturulan yeni birimler) de tek tip aralıklarla tekrarlanabilir, bu da daha dinamik desenlerle sonuçlanır. Her iki durumda da, güç ve güvenlik hissi, eşit aralıklı, birleşik formların tutarlı ritmi ile ifade edilir (Mehl, 2013, s. 88). Doğada ve günlük hayatta karşılaştığımız tüm nesne ve varlıkların bir dokusu vardır. Tasarımda desen ve doku kullanmak, durağan, iki boyutlu yüzeyleri canlandırır. Tekrarlayan doku ve desenler tasarımda bütünlük hissi yaratmak veya birden çok parçaya sahip tasarımlar arasında bütünlük ve tutarlılık yaratmayı kolaylaştırmak için kullanılabilir. Birbirine benzeyen parçalardan oluşan tasarım serilerinde doku veya desenlerle yapılacak değışiklikler bütünlüğü korurken, bir yandan da çeşitlilik ve ayırt edicilik sağlayacaktır. Görsel 2.31'deki kitap kapağı tasarımı, bu kullanım için örnek olarak gösterilebilir.



**Görsel 2.31.** “Re: [aap\_2019]” Kitap kapağı tasarımı, Taptık ve Karadayılar, 2019, GMK 40. Grafik Tasarım Sergisi (Kaynak: <https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/3550> Erişim tarihi: 06.02.2022)

Düzenli dokular ve desenler tekrar eden yapıları gereği tasarıma ritim duygusu kazandırır. Bu düzenli dokuları ya da desenleri bilinçli olarak bozmak ise, tasarımda odak noktası oluşturmak ya da vurgu için kullanılabilir.

#### **2.2.6. Renk**

Doğada renk algısı çoğu canlı için hayatta kalmanın gerekliliklerindedir. Zehirli bir sürüngenin uyarı niteliğindeki renkleri, bozulmuş bir etin rengindeki değişiklik, olgunlaşan meyvenin ham haline kıyasla değişen rengi, çiftleşme döneminde kimi hayvanların renk değiştiren uzuvları ya da kamuflaj için renk değiştirebilen hayvanlar, rengin hayatta kalma konusundaki hayati önemi için akla gelen ilk örneklerdendir.

Doğa ve görsel tasarım birbirinden ayrı düşünülemez. Görsel tasarımın çoğu kuralı, doğadan devşirilen fiziksel kurallarla yakından ilişkilidir. Bu bağlamda, renk dikkat gerektiren, oldukça harekete geçirici, tek başına bile oldukça fazla duygu yaratma, mesaj iletme ve hatta insan vücudunda ölçülebilir fiziksel karşılığı olan tepkilere neden olan, önemli bir tasarım elemanıdır. Tasarımda renk kullanımına geçmeden önce, renk algısının fiziksel temellerine kısaca değinmek gerekir.

Renkli görme, retinanın merkezinde yoğunlaşmış olan, ışığa duyarlı koni hücreler aracılığıyla gerçekleşir. Konilerde işlenen veri, kortekste kodlanır. İnsan gözünde her biri ışığın belli bir dalga boyu aralığına duyarlı, üç çeşit koni hücresi bulunur. Görülebilen ışık spektrumu mor olarak algıladığımız 380 nanometre ile koyu kırmızı olarak algıladığımız 780 nanometre aralığıdır. Söz konusu üç koni hücresi türü ışığın çakışan dalga boyu aralıklarına duyarlı oldukları için, renkli görme sistemimiz yalnızca kırmızı, yeşil ve mavi renklere ihtiyaç duyar. İnsan beyni farklı renkleri, farklı duygusal özelliklere sahip olarak işler, ancak renklere verilen tepki, onların görüldüğü bağlama ve ruh haline göre değişiklik gösterebilir (Kandel, 2016). Bu da bizi renkli görüşün fizyolojisinden, psikolojisine taşımaktadır.

“Çimenlik” denildiğinde çimen kavramı doğruca yeşil renk ile ilişkilendirilebilir. Bir fizikçinin bakış açısıyla çimenin yeşilliği, moleküler yapısı gereği güneş ışığının yeşil dışında tüm dalga boylarını emen ve yalnızca yeşili geri yansıtan klorofil pigmentinden ibarettir. Ancak yeşil algısı dendiğinde insanların aklına muhtemelen klorofil gelmeyecektir. Çimenlerde yapılan bir yürüyüş, ya da yeşil renkle bağlantılı olarak tetiklenen bir anılarını anımsayabilirler. Sonuç olarak ulaşılan düşüncenin artık yeşille bir bağlantısı bile kalmayabilir ancak tüm bu süreci tetikleyen şey yeşil olmuştur. Özetle

renklerin bilişsel ve duygusal içerikleri vardır. Ancak bu insan beyninin dahil olduğu çoğu konu gibi, matematiksel bir kesinlik içeren kesin bulgu ve açıklamalarla formüle edilemez. Mahnke, rengin kişiler üzerindeki karmaşık etkisini bir piramitle açıklamaya çalışmıştır: Piramidin 1. basamağı olan taban basamağı, kaçınılmaz olan biyoloji reaksiyonlardır. 2. basamak, kolektif bilinçaltının çağrışımlarıdır. 3. basamak bilincin sembolizmi, 4. basamak kültürel etkiler, 5. basamak trendlerin, modanın ve akımların etkisi, 6. ve son basamaksa kişinin o renkle olan bireysel ilişkisidir (1996, s:10)

Tasarımda renk kullanımı konusu, tam da Mahnke'nin bahsettiği sebeplerden ötürü, hiçbir zaman şaşmaz bir tarife dayandırılmaz. Piramidin üst basamaklarına çıktıkça, toplumların, kültürlerin ve en önemlisi bireylerin renklerle olan ilişkisi giderek öznelleşmeye başlar. Ancak renklerin biyolojik reaksiyonlarını bilmek, sembolizme hakim olmak, kültürel çağrışımları tanımak ve güncel trend ve akımları takip etmek, bu çok bilinmeyenli denklemi, daha çözümlenebilir bir hale getirecektir. Kişisel çağrışımlar ya da moda akımları değişken olsa da, diğer etmenler doğru karar vermeyi kolaylaştırır.

Özellikle biyolojik reaksiyonlar evrenseldir. Humphrey (1976: s.97-98) makalesinde, kırmızı renkle ilgili yapılan bilimsel çalışmaların sonuçlarından şöyle örnekler vermiştir:

Çeşitli bağlamlarda kırmızının insanlar için nasıl çok özel bir öneme sahip olduğunu gösteren belirli kanıtlardan bazılarını kısaca listeleyeceğim. (1) Geniş kırmızı ışık alanları, duygusal uyarılmanın fizyolojik semptomlarına neden olur (kalp atış hızında, cilt direncinde ve beynin elektriksel aktivitesinde değişiklikler). (2) Serebellar palsi gibi bazı patolojik rahatsızlıklardan mustarip hastalarda, bu fizyolojik etkiler abartılı hale gelir - serebellar hastalarda kırmızı ışık dayanılmaz bir sıkıntıya neden olabilir, duruş ve hareket bozukluklarını şiddetlendirebilir, ağrı eşiklerini düşürür ve genel bir düşünce ve davranış bozukluğuna neden olabilir. (3) Renklerin duyuşsal değeri, basit bir tercih testinden çok daha incelikli olan "anlamsal farklılık" adlı bir teknikle ölçüldüğünde, insanlar kırmızıyı "ağır", "güçlü", "etkin", "sıcak" olarak değerlendirirler. (4) Renklerin "görünür ağırlığı", insanlardan iki renk diski arasındaki denge noktasını bulmaları istenerek doğrudan ölçüldüğünde, kırmızı sürekli olarak en ağır olarak değerlendirilir. (5) İnsan dillerinin evriminde kırmızı, istisnasız olarak kelime dağarcığına giren ilk renk kelimesidir -siyah ve beyaz dışında. (6) Bir çocuğun dilinin gelişiminde kırmızı genellikle önce gelir ve yetişkinlerden renkleri hızlı bir şekilde saymaları istendiğinde, kırmızı ile başlamaya çok güçlü bir eğilim gösterirler. (7) Renkli görme merkezi beyin lezyonları tarafından bozulduğunda, kırmızı görme, kayba karşı en dirençli ve iyileşmesi en hızlı olanıdır.

Bu farklı gerçeklerin hepsi aynı şekilde, insanların bir tür olarak kırmızıyı hem benzersiz bir şekilde etkileyici hem de zaman zaman benzersiz bir şekilde rahatsız edici bulduğu sonucuna işaret ediyor. Neden böyle olmalı? Doğanın renk sinyalleri şemasında kırmızı rengin özel yeri nedir? Kırmızının psikolojik etkisinin açıklaması kesinlikle kırmızının doğada açık ara en yaygın renk sinyali olduğu yönünde olmalıdır. Sinyal göndermek için kırmızının seçilmesinin iki iyi nedeni vardır. Birincisi, sağladığı kontrast sayesinde kırmızı, yeşil

yapraklar veya mavi gökyüzünün arka planına karşı özellikle iyi bir şekilde öne çıkıyor. İkincisi, kırmızı, hayvanların vücutlarını boyamak için en kolay elde edebileceği renktir, çünkü tamamen şans eseri kanın rengidir. Böylece bir hayvan, damarlarından akmakta olan pigmenti yalnızca vücudunun yüzeyine getirerek etkili bir sinyal yaratabilir: horozun ibiğine, kızgın bir maymunun kırmızı poposuna, bir kadının yanaklarının kızarmasına dikkat edin... Bazı durumlarda kırmızının neden bu kadar rahatsız edici olduğunun sebebi daha belirsizdir. Uyarı sinyali olarak her zaman kırmızı kullanılmış olsaydı, sorun olmazdı. Ama öyle değil, itmek için olduğu kadar çekmek için de kullanılıyor. Tahminimce, rahatsız etme potansiyeli, bir sinyal rengi olarak bu belirsizlikte yatıyor. Kırmızı mantar, kırmızı uğur böceği, kırmızı haşhaş yemek tehlikelidir, ancak kırmızı domates, kırmızı çilek, kırmızı elma iyidir. Saldırgan bir maymunun açık kırmızı ağzı tehditkardır, ancak cinsel olarak açık bir dişinin kırmızı poposu çekicidir. Bu nedenle, kırmızı rengin kendisi, izleyiciyi uyarmaktan başka bir şey yapamaz ve onu potansiyel olarak önemli bir mesajı almaya hazırlar; mesajın içeriği ancak kırmızılığın bağlamı tanımlandığında yorumlanabilir. Kırmızı, alışılmadık bir bağlamda ortaya çıktığında, bu nedenle oldukça riskli bir renk haline gelir. İzleyici ne yapacağını bilemez hale gelir. Bütün içgüdüleri ona bir şey yapmasını söyler ama o şeyin ne olması gerektiğini bilmenin hiçbir yolu yok.

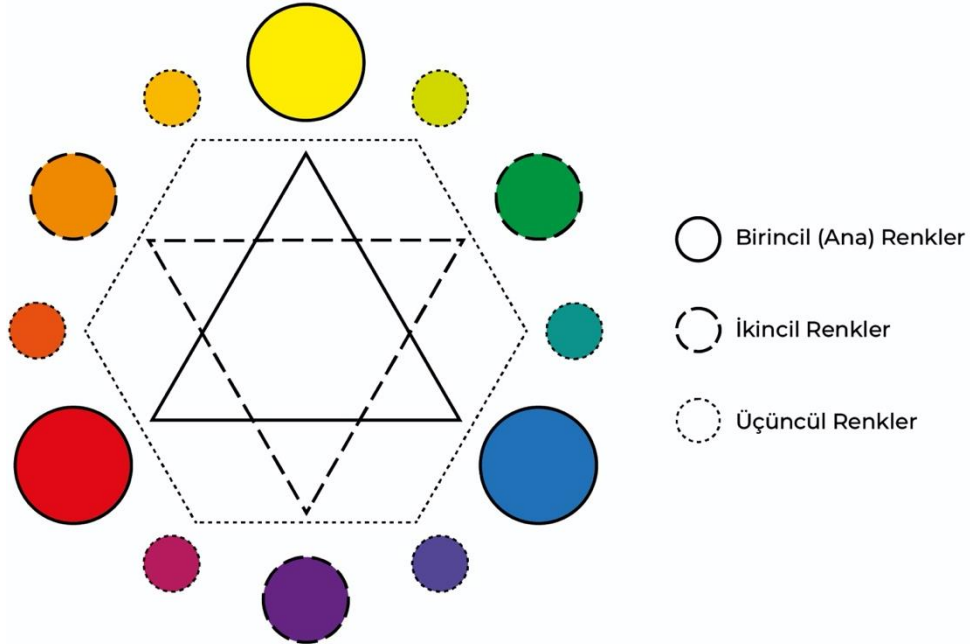
Buradan yola çıkarak, renklerin tek ve kesin anlamları olduğunu iddia etmenin, doğaya aykırı olduğunu söylemek mümkündür. Ancak kırmızı örneğinden devam edecek olursak, kırmızı rengin kalp atış hızını artırdığını, diğer renklerden görsel ağırlık bakımından daha ağır algılandığını ya da doğada (iyi ya da kötü bir şeye) dikkat çektiğini söylemek mümkündür. Uçar'ın şu sözleri de, bu fikri destekler niteliktedir:

Tasarımda renk kullanımı konusunda genel kurallar koymak ve bunları temel tasarım yasaları şeklinde sunmak imkansızdır. Önerilen sistemler ve kurallar ancak yol gösterici bir yapıya sahiptir. ... Renkler, fiziksel yapıları ve dalga boylarının farkları dolayısıyla değişik coğrafya ve kültürlerde anlamsal farklılıklar gösterirler. Bu farklılıklar renk sembolizmasının da büyük farklılıklar gösterecek şekilde değişimini yaratır. Bazı renkler, belirli kültürlerde hiçbir anlam ifade etmezken, farklı coğrafyada, başka bir kültürde aynı renk önemli sembolik anlamlara sahip olabilir. Bu anlamlar, zamanla değişiklikler de gösterebilir (2019, s. 109).

Renkleri değerlendirirken arkalarında yatan bilimsel kanıtlar ve içinde olduğu bağlam dahilinde değerlendirmek, güvenilir bir yol olacaktır. Humphrey aynı çalışmasında tasarımcılara şöyle seslenmiştir: “Artık dünyamızı renklendirmekten herkesten daha fazla sorumlu olan tasarımcıların önünde bir seçim var. Rasgele, doğal olmayan bir şekilde kullanarak rengi değersizleştirmeye devam edebilirler veya insanların rengi bir sinyal olarak ele alma biyolojik yatkınlığını tanıyabilir ve üzerine inşa edebilirler. İkinci, daha cesur yolu seçerlerse, rengin doğada nasıl kullanıldığını incelemekle iyi ederler. Ne de olsa doğa, yüz milyon yıldan fazla bir süredir tasarım işinin içinde” (1976: s.97-98).

### 2.2.6.1. Renk Teorisi

1665 yılında Isaac Newton, prizmanın ışığı kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert (mavi-mor) ve mor olarak yedili bir spektrum halinde ayırdığını gözlemlemiştir (Lupton & Phillips, 2015, s. 82). Elde ettiği bu yedi rengi organize ettiği renk çemberi, günümüzde kabul edilen renk teorilerinden çok da uzak değildir. Renk çemberleri, renklerin birbirleriyle olan ilişkilerini anlamak, uyumlu kombinasyonlar oluşturmak, renklerin birbirinin etkisini kuvvetlendirecek şekilde bir arada kullanabilmek ya da birbirinin etkisini zayıflatacak renk birlikteliklerinden kaçınmak için oldukça önemli ve kullanışlı araçlardır.



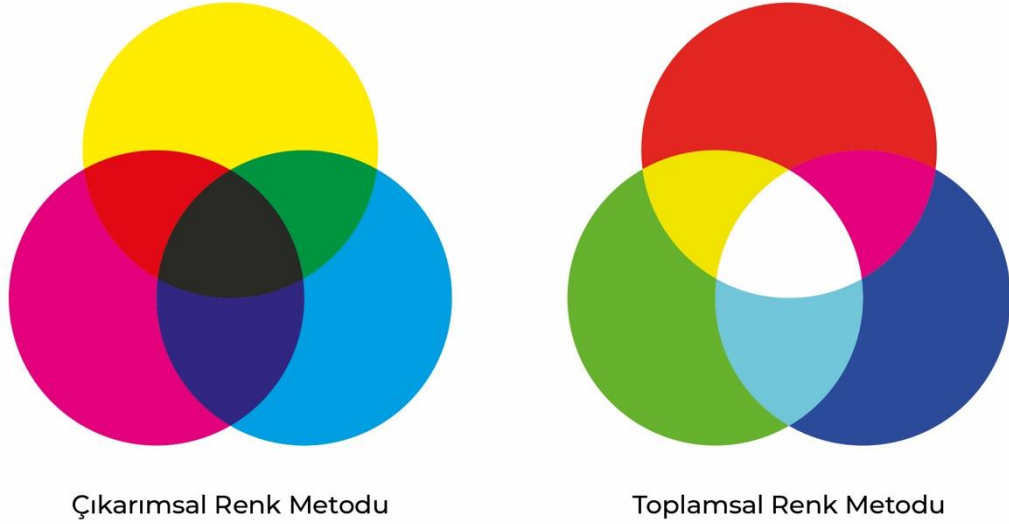
Görsel 2.32. 12'li renk çemberi, Erarslan, 2021

12 renkten oluşan temel renk çemberi, pigmentlerle (suluboya, yağlı boya, guaj vb.) ile çalışırken, renkleri karıştırmak için baz alınan modeldir (Bkz. Görsel 2.32). Bu modelde kırmızı, sarı ve mavi saf renkler olarak kabul edilir. Bu üç renge ana renk ya da birincil renkler adı verilir. Birincil renkler, karıştırılarak elde edilemezler. Ancak bu renk çemberindeki diğer tüm renkler, bu üç ana rengin karışımı ile elde edilebilir. İkincil renkler, iki ana rengin eşit oranda karışımıyla elde edilen renklerdir. Sarı ile kırmızının karışımından turuncu, kırmızı ile mavinin karışımından mor, mavi ve sarının karışımından ise yeşil renk elde edilir. Üçüncül renkler ise, bir ikincil rengin, birincil renkle karışımıyla elde edilirler.

12'li renk çemberinde kırmızı-turuncu, sarı-turuncu, sarı-yeşil, mavi-yeşil, mavi-

mor ve kırmızı-mor olmak üzere 6 üçüncül renk bulunur. Ancak bu sayı kullanılan ana rengin ya da ikincil rengin farklı oranlarda kullanılması ile arttırılabilir. Renk çemberinde kırmızı, turuncu-kırmızı, turuncu, sarı-turuncu ve sarı sıcak renkler olarak kabul edilirken; yeşil, mavi-yeşil, mavi, mavi-mor, mor ve kırmızı-mor renkler soğuk renkler olarak kabul edilir (Sherin, 2012, s. 18).

Sanatçı ve tasarımcıların pigmentleri karıştırarak yararlandığı on ikili renk çemberi dışında, farklı renk sistemleri de bulunur. Toplamsal ve çıkarımsal<sup>3</sup> renk sistemleri farklı ortamlar için kullanılan sistemlerdir. Çıkarımsal renk sistemi (pigment bazlı) baskı ortamlarında kullanılır. İsmi *Cyan* (siyan), *Magenta* (macenta), *Yellow* (sarı) ve *Key* (siyah) renklerinin baş harflerinden alan CMYK sisteminde bu dört renk ana renkler olarak kabul edilir ve kalan tüm ara renkler bu dört rengin karışmasıyla elde edilir. 4 renkli baskı üniteleri ve yazıcılar bu renk sistemi ile çalışır. Toplamsal renk sistemleri ise, renk çemberinin ve çıkarmalı renk sisteminden oldukça farklıdır. Temel prensibi diğer iki sistemdeki gibi pigment bazlı olmayıp, ışık bazlıdır. RGB sisteminde *Red* (kırmızı), *Green* (yeşil) ve *Blue* (mavi) ışıklar bir araya gelerek diğer renkleri elde etmek için kullanılır (Bkz. Görsel 2.33).



**Görsel 2.33.** Çıkarımsal ve toplamsal renk metotları, Erarşlan, 2021

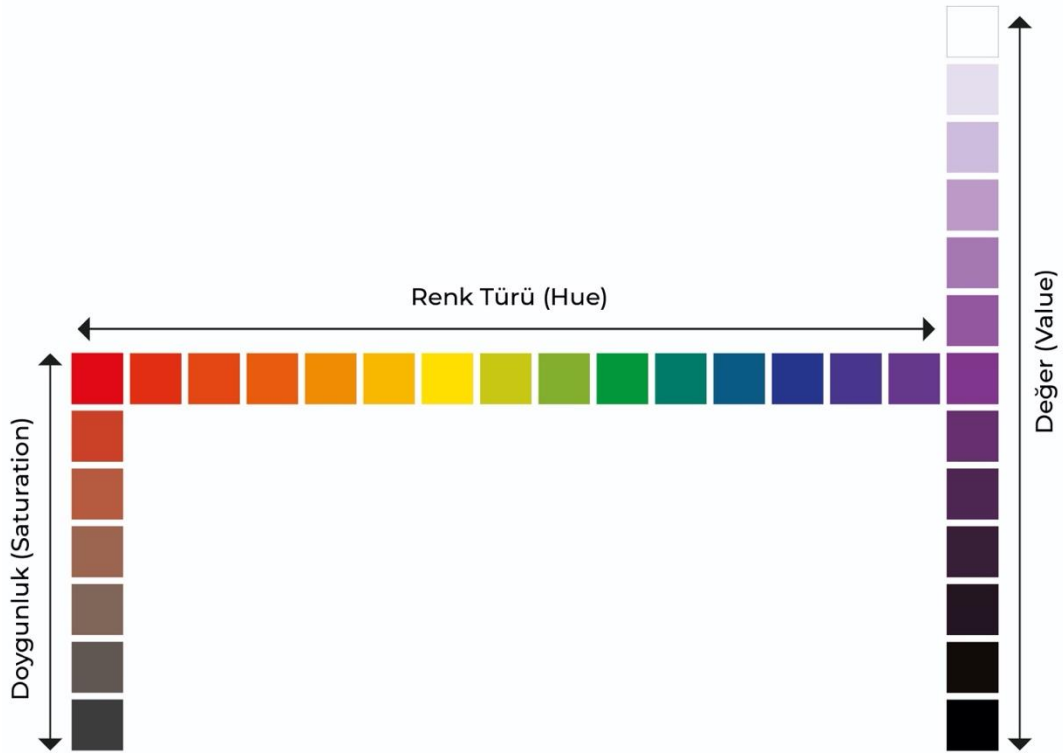
Çıkarımsal sistemlerin aksine toplamsal sistemlerde tüm renklerin bir araya gelmesi beyazı oluşturur. Pigment bazlı renk sistemleriyle kıyaslandığında, üç rengin üst üste geldiğinde beyazı oluşturması, kafa karıştırıcı gelebilir. Ancak bu sistemi kullanan cihazların kapalı konumda olduğunda, ekranın siyah görüldüğünü hatırlamak, durumu

<sup>3</sup> Bazı kaynaklarda 'eklemeli' ve 'çıkarmalı' ifadeleri kullanılmaktadır.

anlamayı kolaylaştırabilir. Hiçbir rengin (ışığın) olmadığı ekran siyah görünürken, tüm renklerin (kırmızı, yeşil, mavi) aynı anda aktif olması durumunda, bunun tam tersi, yani beyaz görünmesi oldukça anlaşılırdır.

### 2.2.6.2. Rengin Özellikleri (Tür, Değer, Doygunluk)

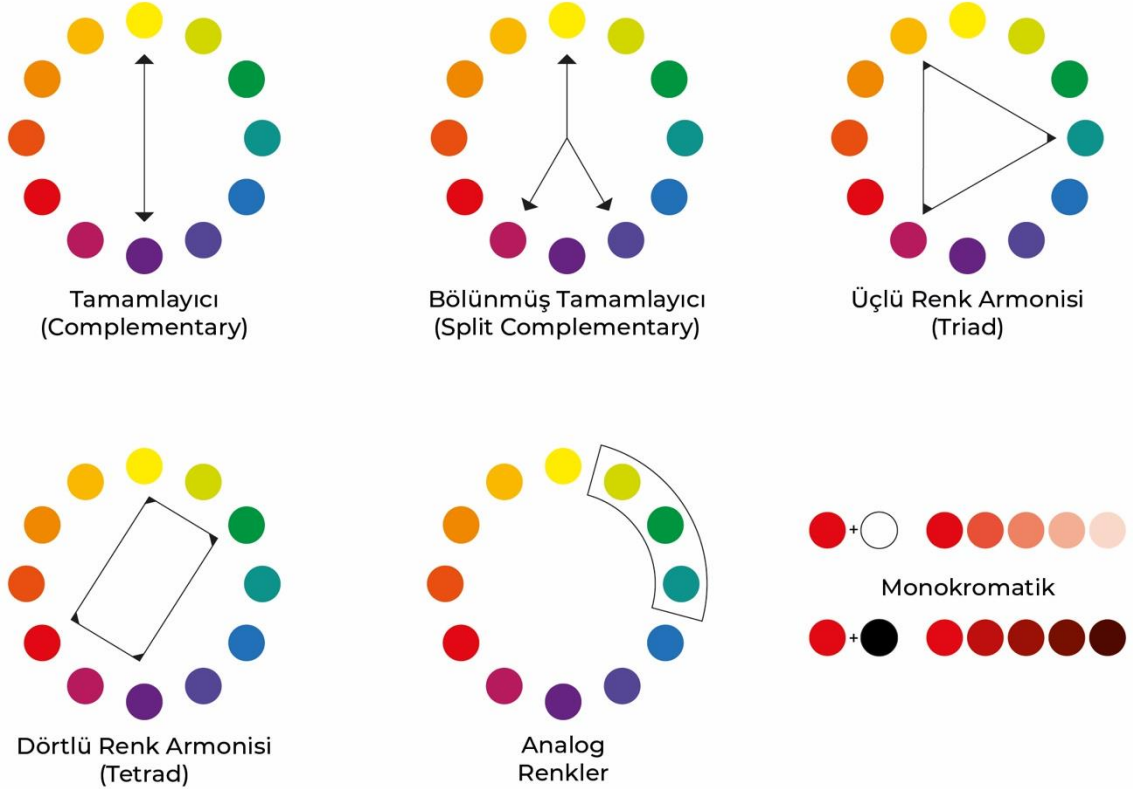
Renkleri tanımlamak ya da elde etmekte faydalanan temel unsurlar vardır. Bunlardan ilki olan renk türü/rengin özü (*hue*) bir rengin spektrumdaki yerini ifade eder. Mavi, kırmızı, sarı gibi nitelendirmeler rengin bu değerini ifade etmek için kullanılır. Değer/valör (*value*) ise, belli bir rengin renk tonundan ya da doygunluğundan bağımsız olarak, o rengin aydınlık ya da karanlık değerini yansıtır. Bir renge beyaz eklenerek aydınlık değerler, siyah eklenerekse karanlık değerler elde edilir. Farklı iki rengin siyah beyaz fotokopisi çekildiğinde bu iki renk arasında gözlemlenebilen fark, bu iki rengin söz konusu değer açısından farklılık gösterip göstermemesine bağlıdır. Doygunluk/kroma (*Saturation*) ise bir rengin griye doğru nötralize olduğu skaladaki saflık derecesini niteler. Doygun olmayan bir renk gri gibi gözükmeye başlarken, içinde hiç grilik barındırmayan saf renkler doygun olarak adlandırılır (Bkz. Görsel 2.34).



Görsel 2.34. Doygunluk, renk türü ve değer, Erarlan, 2021

### 2.2.6.3. Renk Kombinasyonları

Renk harmonileri ya da karşıtlıkları, renk çemberinden faydalanarak elde edilen renk kombinasyonlarıdır. Bu kombinasyonlar tasarımda estetik açıdan tatmin edici renk paletleri belirlemek ya da kuvvetli kontrastlar yaratmak için kullanılabilir. Renk kombinasyonları renk çemberindeki renklerin arasında kurulan geometrik ilişkilerle oluşturulurlar (Bkz. Görsel 2.35).



Görsel 2.35. Renk armonileri ve zıtlıkları, Erarşlan, 2021

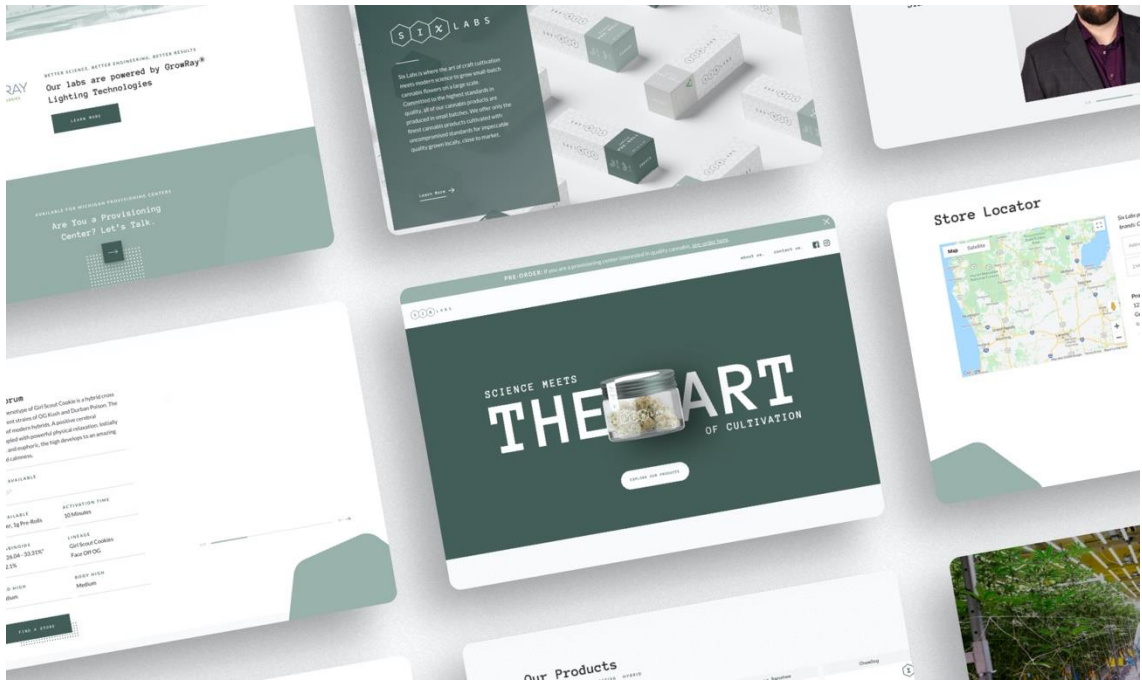
Renk çemberinde birbirinin tam karşısına denk gelen renk çiftlerine tamamlayıcı ya da komplementer renkler denir. Kırmızı ile yeşil, mor ile sarı, mavi ile turuncu birbirlerinin tamamlayıcı renkleridir. İkili renk armonilerinden biri olan tamamlayıcı renk çiftleri son derece yüksek kontrasta sahiptir. Bu renk çiftleri lekesel olarak yüksek kontrastlık için bir arada kullanılabilir ancak çizgisel ya da tipografik uygulamalarda yarattıkları yüksek titreşim hissi yüzünden dikkat gerektirirler.

Üçlü renk kombinasyonları isminden de anlaşıldığı üzere, renk çemberinden üç rengin farklı şekillerde seçilmesiyle oluşan kombinasyonlardır. Bölünmüş tamamlayıcı renkler (split complementary hues) bu kombinasyonlara bir örnektir. Bölünmüş tamamlayıcı renk üçlüleri, seçilen bir ana renk ve onun tamamlayıcı renginin sağ ve

solundaki komşularından meydana gelir. Örneğin sarı, kırmızı-mor ve mavi-mor bir bölünmüş tamamlayıcı renk üçlüsüdür. Bir diğer üçlü kombinasyon ise, renk çemberinin merkezine bir eşkenar üçgen yerleştirilerek, bu üçgenin her bir köşesinin denk geldiği üç rengin bir araya gelmesi ile elde edilen armonilerdir. Dörtlü armoniler de benzer şekilde renk çemberi içine yerleştirilen dörtgen vasıtasıyla elde edilir.

Analog kombinasyonlar seçilen bir rengin komşu renkleriyle bir arada kullanılmasıdır, üçlü ya da beşli kombinasyonlar şeklinde kullanılabilirler. Monokromatik renk paletleri ise, seçilen bir rengin siyah eklenerek karartılmış ve/veya beyaz eklenerek aydınlatılmış değerlerinden elde edilmiş paletlerdir.

Renk armonileri, gerek estetik açıdan tatmin edici renk paletleri oluşturmak (Görsel 2.36 ve 2.37), gerekse tamamlayıcı renklerden faydalanarak güçlü zıtlıklar elde etmek için (Görsel 2.38) kullanışlı araçlardır.



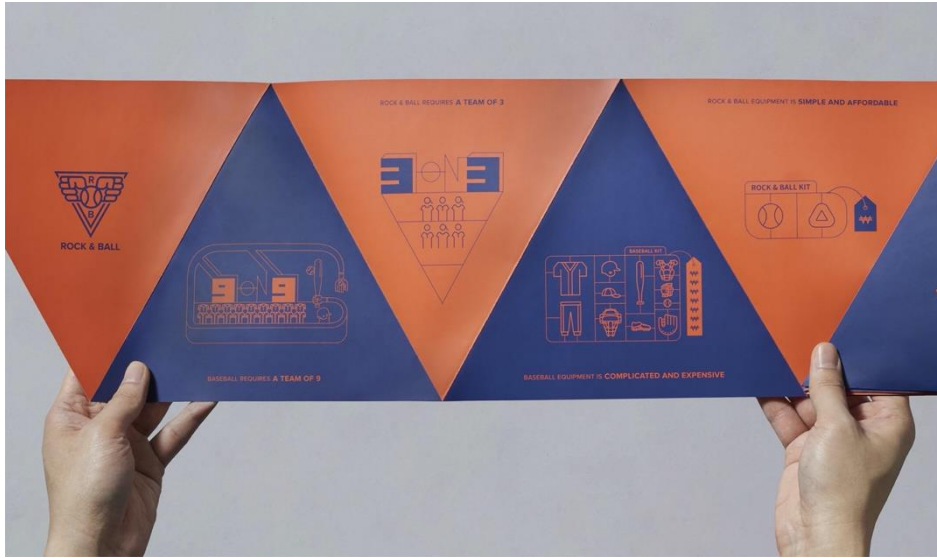
**Görsel 2.36.** “Six Labs” website tasarımı, Franker, 2021

(Kaynak: <https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-40195-21&count=0&mode=>  
Erişim Tarihi: 06.02.2022)

Görsel 2.36’da çeşitli sayfaların ekran görüntüleri yer alan Six Labs’in IDA Design Awards, Silver Award, 2021 ödüllü web sitesi tasarımının, monokromatik bir renk paletiyle oluşturulmuş olduğu görülmektedir.



**Görsel 2.37.** “Summer Jazz Party” festival tanıtım materyalleri, Whitelight Motion, 2020  
(Kaynak: <https://ifdesign.com/en/winner-ranking/project/2020-summer-jazz-party/309199>  
Erişim Tarihi: 06.02.2022)



**Görsel 2.38.** “3 On 3 Street Baseball” sokak beyzbolu broşür tasarımı, Tive, 2019  
(Kaynak: <https://ifdesign.com/en/winner-ranking/project/3-on-3-street-baseball/301726>  
Erişim Tarihi: 06.02.2022)

If Design Award, 2021 ödüllü festival tanıtım kampanyasının renk paleti, analog renk armonisinin başarılı bir örneğidir (Görsel 2.37). Bir başka If Design Award ödüllü (sokak beyzbol turnuvası kampanyası) broşür tasarımındaysa tamamlayıcı renklerin güçlü zıtlığından faydalandığı görülmektedir (Görsel 2.38).

### 2.2.7. Boşluk

Boşluk ya da bir diğer ismiyle negatif alan, basitçe içinde görsel ya da yazınsal bir eleman bulundurmeyen alan olarak tarif edilebilir. Boşluk ile ilgili karşılaşılan en büyük problem, boşluğun da var olması, planlanması ve tasarım yüzeyinde bilinçli olarak kullanılması gereken önemli bir tasarım elemanı olduğunun sıklıkla gözden kaçabilmesidir.

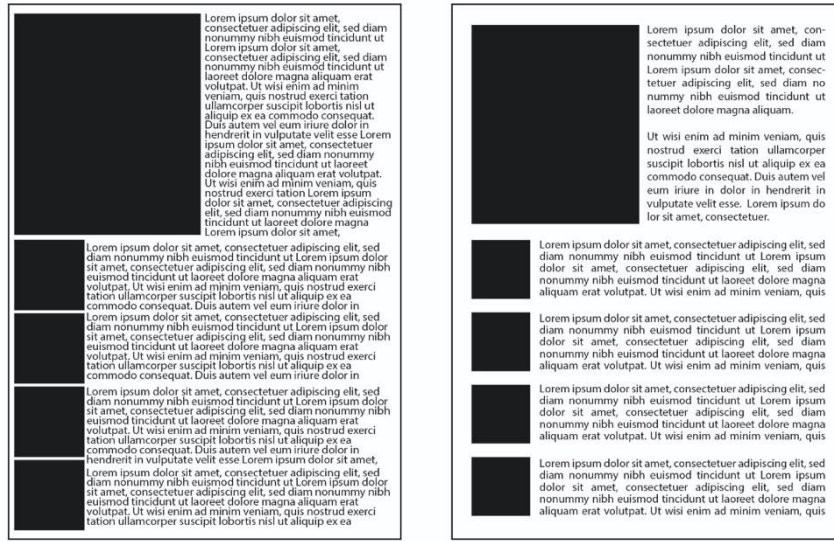
Boşluk, tüm görsel tasarım alanları için önemli unsurlarından biridir. “Ancak çizgi, şekil, renk, doku gibi elemanların aksine, boşluk kompozisyona yerleştirilemez ya da konumlandırılmaz. Boşluk, elemanların arasındaki, etrafındaki, üzerindeki, altındaki ya da içindeki mesafe ya da alandır” (Poulin, 2011, s:103). Boşluk tek başınayken pasif haldedir, ancak diğer elemanlarla etkileşime girdiği anda aktive olur.

İnsan doğasında ve yaşam alanında boşluk, gözle görünmeyen, ve hatta hiçliğe yakın bir kavramdır. Söz gelimi bir kitaplıktaki, içinde kitapların olmadığı bir rafa bakıldığında, o rafı “boş” olarak adlandırırız. O rafta odanın içinde bulunan havanın, tozların, bakterilerin ve buna benzer görmediğimiz mikroskobik parçaların varlığı günlük hayatta bizim için bir şey ifade etmez. Bu yüzden insan algısında boşluk aslında oldukça pasif bir kavramdır. Bu algı sanat ve tasarım ortamlarına aktarıldığında, boşlukla ilgili sorunlara neden olur. Boşluk günlük insan hayatında hiçliğe karşılık gelip ve hatta mümkünse doldurulması gereken bir dürtüyü açığa çıkarırken, sanat ve tasarım söz konusu olduğunda, pasiflikten çıkıp, oldukça aktif, etkili, değerli ve gerekli bir kavrama dönüşür.

Golombisky & Hagen, boşluğun madde dışı ya da görünmez olarak düşünülmemesi gerektiğini, boşluğun gerçek olduğunu söyler. Beyaz boşluk ya da negatif boşluk olarak da anılmasına karşın, boşluk yok olma durumu değildir ve grafik tasarımda her zaman bir ağırlığa ve yapıya sahiptir (2010, s:6-7).

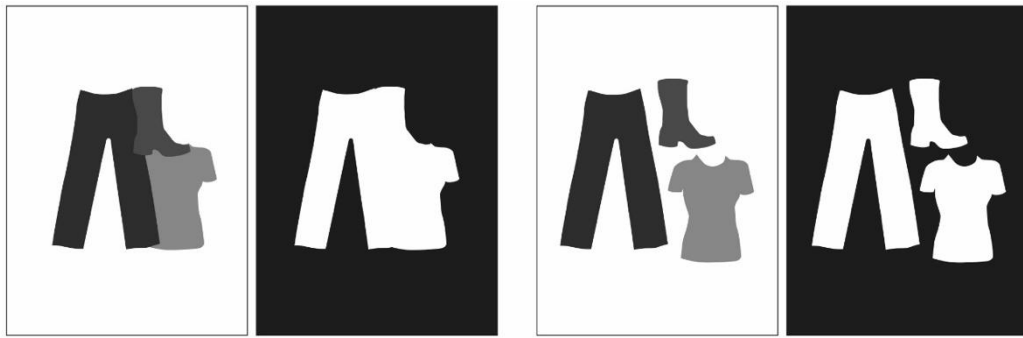
Boşluğun doğru kullanımı görsel hiyerarşiyi desteklerken, izleyicinin tasarım yüzeyinde ilerlerken dinlenmesine, dikkat çekmesi istenen bir elemanı yalıtarak öne çıkarılmasına yardımcı olur. Boşluğun hatalı kullanımı ya da yetersizliği, görsel elemanların izleyici tarafından gruplandırılmaması, doğru şekilde algılanamaması, elemanların bir yığın haline gelip, izleyicinin karmaşık ve içinden çıkılmaz bir görsel/bilgi yumağına bakıyor gibi hissederek tasarıma olan ilgisini kaybetmesi ya da iletilmek istenen önemli mesajların bu görseller yığınının arasında kaybolup gitmesi gibi sonuçları olabilir. Neye Göre Yapılır: Kompozisyon bileşenleri başlığı altında ele

alınacak olan “Zıtlık” kavramı, etkili bir görsel iletişimin en önemli gereksinimlerinden biridir. Tıpkı renk zıtlıkları, büyük-küçük zıtlıkları, kavramsal zıtlıklar gibi farklı karşıtlıkların tasarımda ilgi çekmek, öne çıkarmak, odak noktası oluşturmak ya da kavramsal olarak bir mesajı iletmeyi desteklemek için kullanımı gibi, boşluk kullanımı da aslında dolu ve boş ikilisi arasındaki zıtlıktan faydalanmayı sağlar. Doğru şekilde planlanmış bir boşluk, özellikle yoğun bir görsel ya da verinin sunulduğu tasarımların daha kolay anlaşılmasına ve kavranabilmesine olanak sağlar (Bkz: Görsel 2.39).



**Görsel 2.39.** Negatif boşluğun düzenlemeye etkisi, Erarşlan, 2021

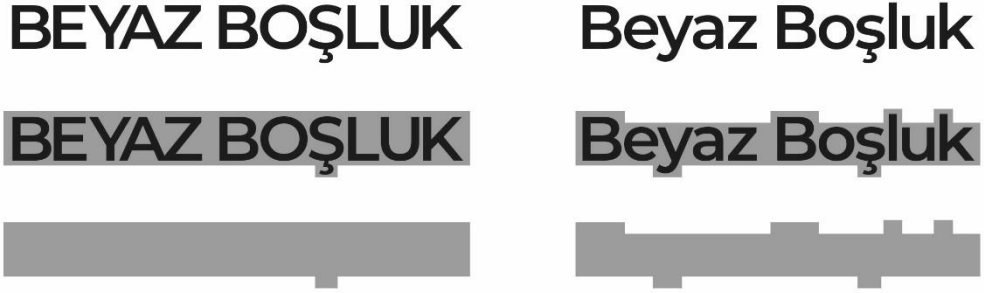
Ayrıca yarattığı konturlarla negatif bir silüet oluşturarak, izleyicinin vakit kaybetmeden, ilk bakışta genel bir kanı ve algıya ulaşmasına yardımcı olur (Görsel 2.40).



**Görsel 2.40.** Boşluğun negatif silüet elde etmek ve elemanların ilk bakışta tanınırlığını artırmak için kullanımı, Erarşlan, 2021

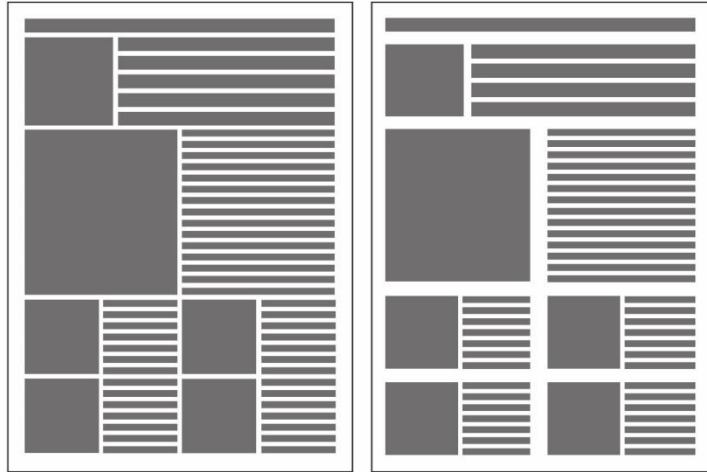
Benzer bir ilişkiyi tipografide de görmek mümkündür. Tamamı büyük (majüskül) harflerle yazılan metinlerin etrafında oldukça düz bir boşluk oluşurken, küçük (miniskül) harfler kullanıldığında daha kompleks şekillere sahip boşluklar oluşur. Bu şekiller

izleyicinin kelimeleri daha hızlı tanınmasına ve okumasına yardımcı olur (Görsel 2.41).



**Görsel 2.41.** Aynı metnin majüskül ve miniskül harflerle yazılması ile oluşan şekiller, Erarlan, 2021

Bunlara ek olarak, elemanlar arasındaki boşluğun düzenlenmesi, belli elemanlar arasındaki ilişki kurmaya ve izleyiciye bu ilişkiyi hızlı şekilde aktarmaya da yarar (Bkz: Görsel 2.42).



**Görsel 2.42.** Boşluğun elemanları gruplamak ve ilişkilendirmek için kullanımı, Erarlan, 2021

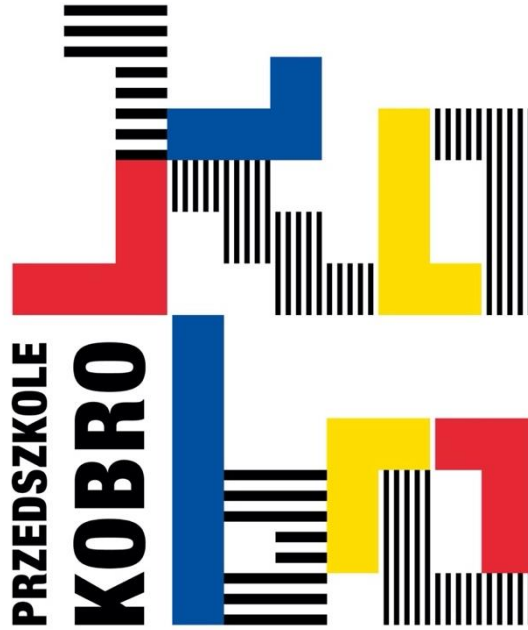
Figür ve arka plan ilişkisi de tıpkı boşluk gibi aktif bir değerlendirmeye ihtiyaç duyar. Formun pozitif bir figür olduğu ilişkide, arka plan negatif alandır. Form ve boşluk ya da figür ve arka plan arasındaki ilişki tamamlayıcıdır; birini değiştirip diğerini değiştirmemek imkansızdır. Figür ve arka plan arasındaki karşılaşma, izleyici tarafından algılanan görsel aktivitenin türünü ve derinliğini tanımlar. Figür ve arka plan (ya da boşluk) arasındaki ilişkileri çözmek, izleyicinin henüz yer alan görseli tanımlamadan ya da yazılı metni okumadan bile algılayabileceği basit bir mesaj yaratmanın ilk adımıdır. Figür ve arka planı düzenleyerek bir kompozisyon oluşturmak, tasarımda son derecede önemlidir çünkü genel duygusal tepkiden bilgi hiyerarşisine kadar pek çok başka yönü etkiler. Çözümlemiş ve iyileştirilmiş kompozisyonlar, net, erişilebilir görsel mesajlar

oluşturur (Samara, 2012, s:16). Görsel 2.43'teki, ahşap ürün üreticisi Muqing firmasının 2021 D&AD ödüllü posterini, planlı ve aktif bir figür-arka plan ilişkisinin iyi bir örneğidir.



**Görsel 2.43.** “Hairstyle Figure” Afiş tasarımı, Zhang, 2021 (Kaynak: <https://www.dandad.org/awards/professional/2021/234869/hairstyle-figure/> Erişim Tarihi: 02.01.2022)

Izabela Jurczyk'in (IDA Design Awards, Bronze in Print / Logos, Trademarks and Symbols) ödüllü çalışmasında, boşluğun tesadüfen şekillenen alanlar olmasından ziyade, tasarımın aktif bir elemanı olarak başarıyla kullandığı görülmektedir (Görsel 2.44).



**Görsel 2.44.** “Kobro” Logo tasarımı, Jurczyk (Kaynak: <https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-41208-21> Erişim Tarihi: 06.02.2022)

## 2.2.8. Tasarım Elemanlarına Dair Sık Rastlanan Öğrenci Hataları

Gerek araştırmanın birinci bölümünde yer alan görüşmelerin bulguları, gerekse araştırmacının kendi gözlemleri doğrultusunda, tasarım elemanlarının kullanımına dair, öğrencilerin sıklıkla hata yaptığı belli noktalar tespit edilmiştir. Bunları aşağıdaki şekilde sıralamak mümkündür.

Şekil:

- Harflerin (tipografik elemanların) tıpkı şekiller gibi tasarım ilkelerine tabi olduğunu ve okunmanın yanı sıra, biçim, renk, ton, boşluk gibi görsel özelliklerinin olduğunu gözden kaçırmak.
- Geometrik ya da organik şekillerin görsel iletişim açısından sahip oldukları mesaj iletme potansiyelinin bilincinde olmadan, bu şekilleri yalnızca dekoratif kararlar doğrultusunda kullanmak.

Doku ve Desen:

- Gerçek dokular ya da başarılı dijital uygulamalar yerine, yapay görünen *brush* (fırça) ve dokular kullanmak.

Renk:

- RGB ve CMYK renk ortamlarının farkını anlamamak ya da göz ardı etmek. Özellikle basılı ortamlar için yapılan çalışmalarda RGB renklerini kullanıp, çıktı aşamasında beklenmedik renk sonuçları ile karşılaşmak.
- Renk seçiminde kişisel zevklere yönelip, kavramsal renk ilişkileri kuramamak.
- Güçlü renk zıtlıkları kuramayıp, kontrast bakımından zayıf tasarımlar yapmak.
- Renk paleti oluştururken, bütünlük sağlamayı zorlaştıracak kadar fazla renk kullanmak.

Boşluk:

- Tasarım alanında yeterince boşluk kullanmamak.
- Boşlukları planlamamak ve tesadüfi biçimde şekillenmesine izin vermek.
- Boşlukların pasif alanlar olarak kalması ve tasarımda etkin rol oynayabilecek aktif bir eleman olarak değerlendirememek.
- Görsel elemanların tasarım alanıyla ya da birbirleriyle ilişkileri sonucu oluşturdukları boşlukların, görsel iletişimi etkileme şekillerini göz ardı etmek.
- Boşluğu sadece hiçlik olarak algılayıp, negatif bir şekil olduğuna ve tasarımın dengesini etkilediğine dikkat etmemek.

### 2.3. Neye Göre Yapılır: Kompozisyon Bileşenleri

Başarılı bir tasarımın ilk adımı, başarılı bir kompozisyon kurmakla başlar. Görsel tasarımda kompozisyon, tasarım elemanlarının görsel organizasyonu ve inşasına işaret eder. Parçalara yalnızca tek tek değil, bir bütün olarak bakabilmeyi gerektirir.

Tasarımcılar görüntüleri ve metinleri (her biri kendi şekilleri, boyutları, renkleri ve dokuları ile) birçok farklı ortamda ve çok çeşitli biçimlerde düzenler; iki ve üç boyutlu siyah beyaz tasarımdan tam renkli çalışmalara, web tabanlı ve zamana dayalı (hareketli) görüntülere kadar... Etkili görsel iletişim için kompozisyonun pratik bir şekilde anlaşılması ve araştırılması çok önemlidir: İzleyiciyi görsellerin karmaşıklığı boyunca amaçlanan mesaja yönlendirmede en önemli araçtır. Hangi mecrada çalışıyor olursanız olun, etkili bir tasarım çalışması yaratmak için iyi kompozisyon ilkelerini anlamalısınız (Dabner, Stewart ve Zempol, 2014, s:32).

Kompozisyon yalnızca elemanların tasarım yüzeyindeki konumlarına ilişkin kararlarla sınırlı değildir. Elemanların birbirleri ile olan ilişkileri ve kendi iç dinamiklerinin kurgulanmasına dair kararlar da, başarılı bir görsel çözümlene için oldukça önemlidir.

“Ne ile Yapılır: Tasarım Elemanları” başlığında ele alınan nokta, şekil, çizgi, derinlik, perspektif, doku, desen, renk ve boşluk gibi elemanlar, çeşitli teknikler yardımı ile şekillendirilerek, birbirinden farklı görsel mesajlar üretmek için kullanılabilirler. Kullanılan elemanlar aynı olsalar da, kompozisyona ilişkin farklı tekniklerin uygulanmasıyla, birbirinden oldukça zıt anlamlar türetilir. Dondis (1973, s. 16) bu tekniklerin en sık kullanılanlarını, karşıtlarıyla birlikte şu şekilde listelemiştir:

<u>Zıtlık</u>	<u>Uyum</u>
Abartma	Az gösterme
Doğaçlama	Tahmin edilebilirlik
Vurgulama	Nötrlük
Asimetri	Simetri
İstikrarsızlık	Denge
Parçalama	Bütünlük
Kalabalık	İdareli
Cüretkarlık	İncelik
Şeffaflık	Opaklık
Çeşitlilik	Tutarlılık
Karmaşıklık	Yalınlık
Tahrif ( <i>distortion</i> )	Gerçekçilik

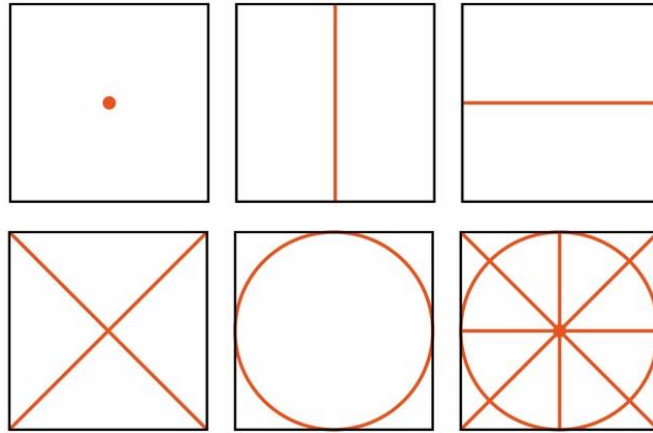
Derinlik	Düzlük
Keskinlik	Difüzyon
Aktiflik	Pasiflik
Rastlantısallık	Dizgisellik
Düzensizlik	Düzen
Bitişiklik	Tekillik
Keskinlik	Yuvarlaklık
Betimleme	Soyutlama
Dikeylik	Yataylık

Tüm bu farklı görsel ifade biçimlerinin türetimi, kullanılan görsel elemanın kendi kadar, hangi kompozisyon kararları ile uygulandığına da bağlıdır. Bu nedenle iyi bir kompozisyon (etkili bir görsel iletişim), tasarım elemanlarının yanı sıra, tasarım ilkelerini de doğru şekilde anlayarak ve kullanarak elde edilebilir. Tasarımcı kompozisyon kurarken, izleyici üzerinde oluşturmak istediği etkiye göre, bir dizi kritik karar vermek zorundadır. Bu kararlar dizisinin ilki, yapılacak tasarım için uygun ve etkili yerleşim planının nasıl olması gerektiğidir.

### 2.3.1. Yerleşim (Layout)

Yerleşim/sayfa düzeni (*layout*), elemanların tasarım yüzeyinde planlı bir şekilde düzenlenmesidir. Kompozisyonun ilk adımı olan bu düzenleme gelişigüzel bir şekilde yapılmamalı, kullanılacak elemanların tekil özellikleri, birbirleriyle olan ilişkileri, iletilmek istenen mesajın niteliği, söz konusu tasarım yüzeyinin ölçüsel ya da medya özellikleri (basılı, dijital, hareketli vb.) gibi birçok farklı etmenin göz önünde bulundurulması gerektiği unutulmamalıdır. “Yerleşim, form ve alan yönetimi olarak da adlandırılabilir. Yerleşimin amacı, iletilecek görsel ve dokusal unsurları okuyucunun minimum çabayla almasını sağlayacak şekilde sunmaktır. İyi bir yerleşim ile bir okuyucu, hem basılı hem de elektronik ortamdaki karmaşık bilgiler arasında kolayca yönünü bulabilir” (Ambrose ve Harris, 2017). Tasarım elemanları ve tasarım yüzeyi arasındaki ilişki, tasarımın başarısı ya da başarısızlığı üzerinde büyük bir rol oynamaktadır.

Bir tasarım alanının, kendi yapısal özelliklerinden kaynaklanan ve o alanla birlikte hazır bulunan belli bölümleri bulunur. Örneğin bir kare ya da dikdörtgene etki eden 5 zımni (varsayımsal) yapısal güç vardır (Görsel 2.45). Merkez noktası, dikey eksen, yatay eksen, diyagonal eksen ve dörtgenin kenarlarıyla örtüşen dairesel alan olmak üzere bu beş yapısal unsur, yerleşim kararları ya da sonuçları üzerinde doğrudan etki eder.



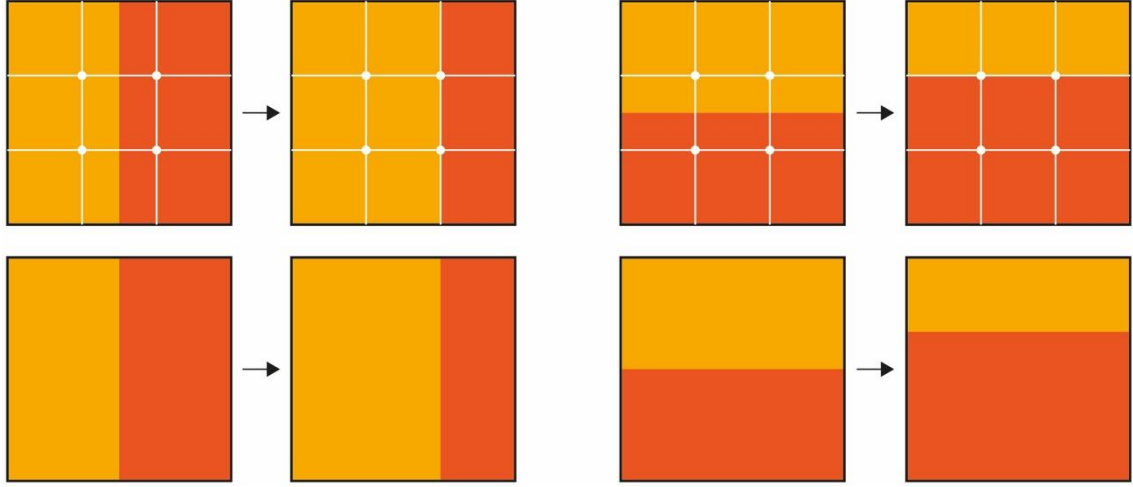
**Görsel 2.45.** Dörtgen düzleme etki eden yapısal kuvvetler, Erarşlan, 2022

Bu beş unsur, uzamsal referans noktası görevi görmektedir. Bu nedenle dörtgenin yüzey alanını bölerken ya da değiştirirken göz önünde bulundurulmalıdır. Bu varsayımsal unsurlardan dikey, yatay ve köşegenlere paralel olanlar, karenin gerçek bölümleri ile uyumludur, bu nedenle uzamsal dinamiklerle uyum içindedir. Diyagonal eksenlerden daha dar ya da geniş açılı bölümlenmeler, söz konusu eksenle çelişerek, görsel bir gerilime neden olur (Puhalla, 2011, s. 12-21).

Resim, fotoğrafçılık ya da sinema gibi birçok görsel iletişim alanının yerleşim ve kompozisyon planı için kullandığı, yine geometrik temellere bağlı olan bir diğer ilke ise, “üçte bir” ilkesidir. Bu ilkeye göre yatayda ve dikeyde üçe (toplamda 9 alana) bölünen yüzeyde, bu yatay-dikey eksenler ve bu eksenlerin kesişim noktaları, etkili ve dengeli bir kompozisyon kurmak ve elemanları odak noktalarına yerleştirmek için referans olarak kullanılır (Okur, 2009, s. 20).

İnsan akli yapısal olarak düzensizlik ve karmaşaya eğilimli değildir. Tekrar ve düzen arar, ve bunları daha hızlı algılayabilmektedir. Üçte bir kuralı, insanın bu özelliğinden dolayı, dinamik ve ilginç kompozisyonların bilinçaltı seviyesinde algılanmasını kolaylaştırmaktadır. Tam ortaya yerleştirilmiş ana nesne, sağ ve sol taraflarda ya da üst ve alt bölgelerde bıraktığı eşit mesafe ile ikincil bir odak noktası oluşmasını engellemektedir. Bu durum, gözün genel kompozisyonun üzerinde dolaşmadan tek noktada kalmasına neden olur. Merkez odaklı kompozisyonlar, kompozisyonel denge ve dinamizm öne çıktığı çalışmalarda kullanılmamaktadır (Torun, 2014, s. 107).

Görsel 2.46’da ‘üçte bir’ ilkesine göre düzenlenmiş referans noktalarının kare bir yüzeyde uygulaması yer almaktadır.



**Görsel 2.46.** ‘Üçte bir’ ilkesinin kare yüzeyde uygulaması, Erarslan, 2022

Tasarım yüzeyi, söz konusu sanat ya da tasarım alanına göre çeşitlilik gösterse de sanat/tasarım kurgusunun içinde ya da üzerinde yer aldığı, fiziksel ya da sanal ortam olarak açıklanabilir. Bir seramik sanatçısı için seramik pano, grafik tasarımcı için sayfa, içmimar için duvar bir tasarım yüzeyi olabilir.

Grafik tasarımda tasarım yüzeyi iki boyutlu (dergi, gazete, afiş, kitap vb.), üç boyutlu (ambalaj, cephe ve araç giydirmesi vb), fiziksel (kağıt, plastik, cam) ya da dijital (banner, video vb.) ortamlar olarak çeşitlilik gösterir. Birbirinden farklı bu yüzeylerin kendine özgü düzenleme ihtiyaçları olsa da doğru kullanımına dair temel ortak noktalar bulunur. Tasarım elemanlarına bir nevi sahne görevi yapan tasarım yüzeyi doğru kullanılmadığında, başrol olarak tanımlanan elemanların bile karanlıkta kalmasına neden olur. Tasarımda mekanın ve mekanı tanımlayan ipuçlarının, ev sahipliği yaptığı eleman ya da elemanlara dair algıyı değiştirme yeteneği vardır.

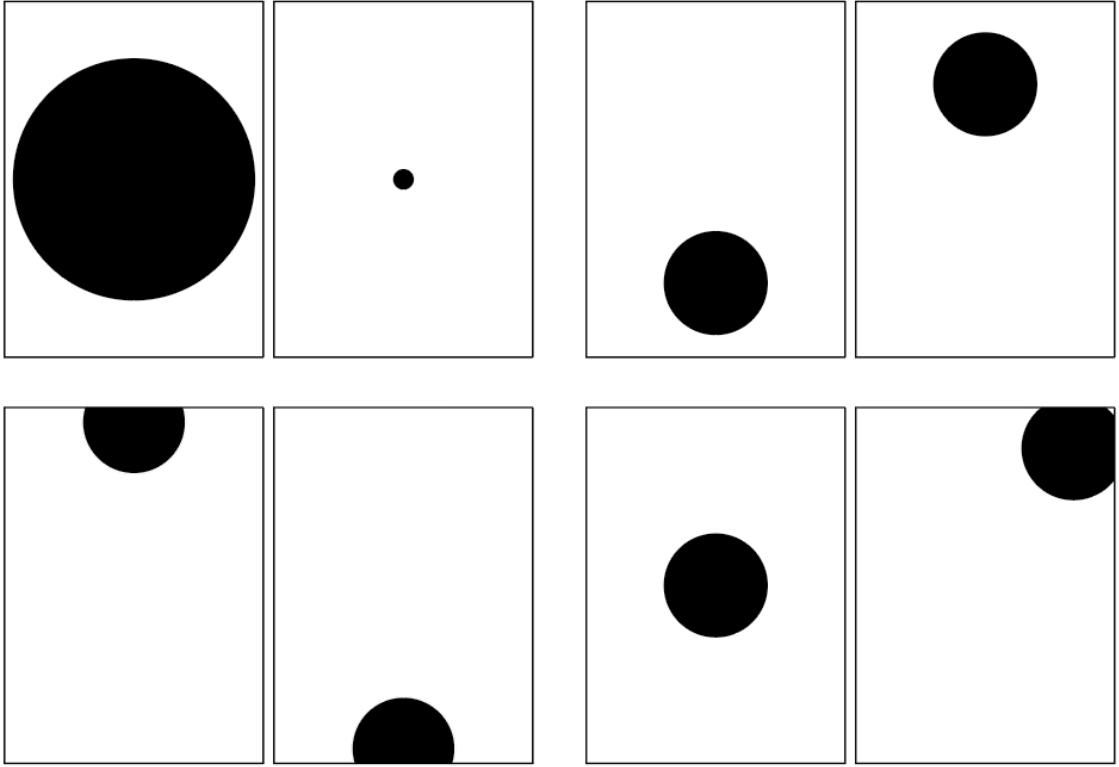
Grafik tasarım ya da temel sanat eğitimi üzerinden düşünüldüğünde, tasarım yüzeyi çoğunlukla kağıttır. Dijital ortam kullanımı hızla artsa da, kağıt üzerindeki yerleşim ipuçlarının neredeyse hepsi, dijital grafik ürünler için de geçerlidir.

Tasarım yüzeyine yönelik verilmesi gereken kararlardan ilki, bu yüzeyin en-boy oranıdır. Yatay ya da dikey; kare, kareye yakın ya da kenarlar arası orantının yüksek olduğu dikdörtgen gibi seçenekler arasından, tasarımın amacına en uygun olanlar seçilmelidir.

Tasarım yüzeyiyle ilgili diğer çoğu karar ise, kullanılan elemanların söz konusu

yüzeyde nasıl konumlandırılacağı ile ilgilidir. Tasarım yüzeyinde kenarlar ve köşeler, tıpkı gerçek hayattaki kenarlar ve köşeler gibidirler (Bang, 2016). Bir masanın tam kenarına konmuş olan cam bardak nasıl bir gerilime sebep olursa, tasarım yüzeyinin sınırına fazlaca yaklaşan elemanlar da benzer bir gerilim yaratırlar. Hedeflenen amaç doğrultusunda bu gerilimden faydalanmak mümkündür. Ancak verilmek istenen mesajda böyle bir kaygı olmaması, böyle bir kullanımı yanlış tercih haline getirebilir.

Hiçbir tasarım elemanı, yalnızca taşıdığı anlamdan ibaret değildir. Aynı eleman tek başına kullanıldığında bile (başka elemanlarla etkileşime geçmese dahi), tasarım yüzeyindeki konumu ve yüzeye olan büyüklük oranında yapılacak değişikliklerle, birbirinden oldukça farklı mesajlar iletme gücüne sahiptir.



**Görsel 2.47.** Daire formunun farklı konumlandırma örnekleri, Erarşlan, 2021

Görsel 2.47’de daire formunun, aynı tasarım yüzeyinde farklı şekillerde konumlandırıldığı örnekler paylaşılmıştır. Büyük-küçük (uzak-yakın), yukarı-aşağı, alt ya da üstten kesilmiş, merkezde-merkezden uzakta olmak üzere farklı şekillerdeki konumlandırmaların her biri, farklı bir mesaj iletmeye yarayabilir. Büyük-küçük çiftinde, büyük daire tasarım alanını dominant bir şekilde ele geçirmiş, yakın ve önemli bir öge hissi yaratırken, aynı konumda ama küçük olarak yerleştirilmiş daire, uzak ve daha

önemsiz görünmektedir. Alanın alt yarısında bulunan dairenin, üst yarısında durana kıyasla daha stabil görüldüğünü söylemek mümkündür. Alanın üst yarısında duran daire, aşağı düşecek ya da tasarım alanının zeminine çarpıp zıplayacak izlenimi yaratır. Ayrıca altta duran daire daha ağır görünürken, üstte duran daire daha hafif olarak algılanmaktadır. Üst yarısı alanın sınırları ile kesilmiş daire ile, alt yarısı kesilmiş daire kıyaslandığında, üst yarısı kesilen dairenin sayfaya girer gibi görünürken, diğerinin sayfadan çıkıyor gibi görüldüğü söylenebilir. Merkezde ve sağ üst köşede olan çift kıyaslandığında ise, merkezde olanın daha dengeli bir his uyandırırken, sağ üst köşedeki dairenin hem dengesizlik, hem de köşede oluşturduğu belli belirsiz boşluk yüzünden gerilim yarattığı görülmektedir. Örneklerden de anlaşılacağı gibi, tasarım alanının içinde verilen yerleşim kararları, aynı görsel elemanın çok farklı biçimlerde algılanmasına neden olabilir. Bu kararlar bilinçli ve doğru şekilde verildiğinde verilmek istenen mesajı kuvvetlendirirken, yanlış kararlarsa mesajın etkisini zayıflatmaya neden olabilir. Yerleşime ilişkin kararlar, ‘denge’ (simetri, asimetri), ‘hareket’ (yön, tekrar, ritim), ‘hizalama’ başlıkları altında ele alınabilir.

### 2.3.1.1. Denge

Denge içinde yaşadığımız dünyanın tabii olduğu fiziksel yasalar gereği, en temel gereksinimlerden biridir. Dengesizce üst üste yığılmış cisimlerin yıkılması ya da ağırlık merkezi temas yüzeyiyle dengesizce konumlanmış bir objenin devrilmesi kaçınılmazdır. Denge insan hayatında ve kültüründe yalnızca fiziksel olarak değil, sosyal ve psikolojik anlamda da oldukça öneme sahip bir kavramdır. İkili insan ilişkileri, ailesel ve toplumsal ilişkiler, ekoloji, ekonomi, ruh ve beden sağlığı, politik ilişkiler gibi neredeyse her alanda denge durumu gözetilir ve hedeflenir. Bir memelinin yavrusunun hareket kabiliyetini kazanıp, beslenmesi, büyümesi, gelişmesi için yapması gereken ilk şeylerden biri ayakları üzerinde dengede durabilmeyi başarmasıdır.

Tasarımda denge de en az doğadaki denge kadar öneme sahiptir. Bir tasarım yüzeyinde görünen nesnelerin ilişkisi, fiziksel ilişkileri çağırır. Tasarım yüzeyinde elemanların ağırlıklarının orantılı ya da eşit şekilde dağılımı, tasarımda denge hissinin yaratılmasını sağlar.

Denge duygusu doğuştan gelir; çocuklar olarak bedenlerimizde bir denge duygusu geliştirir ve çevremizdeki dünyada dengeyi gözlemleriz. Denge eksikliği veya dengesizlik bizi rahatsız eder. Aktif sporlarla uğraşan bedenlerin hızla kendi kendine doğrulması veya

düşmesi gibi anlık dengesizlikleri gözlemliyoruz. Tehlikeli bir şekilde eğilmiş ağaçlardan, kayalardan, mobilyalardan ve merdivenlerden dikkatli bir şekilde kaçmıyoruz. Ancak, bir tasarım veya resimde olduğu gibi, fiziksel tehlikenin olmadığı durumlarda bile, dengeli bir desenle kendimizi daha rahat hissediyoruz (Lauer ve Pentak, 2005, s: 82).

Tasarımda iki farklı dengeye iki farklı yolla erişilebilir, simetrik denge ve asimetrik denge. Simetri denge kurmak için daha güvenli bir yoldur. Bir tasarımda görsel elemanlar tasarım yüzeyindeki hayali bir (ya da birden çok) eksen doğrultusunda, o eksene karşılıklı olarak eşit mesafede konumlandırıldığında, simetri oluşur. Bu simetri söz konusu hayali eksenin tasarım yüzeyindeki yatay, dikey ya da diyagonal açılanmasına bağlı olarak, yatay, dikey ya da diyagonal bir simetri elde edilmesiyle sonuçlanır. Simetri denge için kolay bir çözüm olmakla birlikte, fazlasıyla durağan bir kompozisyon oluşmasına neden olabilir. Eğer tasarımın vermek istediği mesajın doğasında bu durağanlık varsa, simetriden faydalanmak doğru bir seçim olacaktır.

Asimetrik bir kompozisyonda dengeyi yakalamak nispeten daha fazla ustalık gerektirir. Simetrik kompozisyonlarda görsel elemanlar zahmetsizce birbirini dengelerken, asimetrik denge için elemanların görsel ağırlığının dikkatlice gözden geçirilmesi gerekir. Simetrik kompozisyonlarda negatif alanlar neredeyse pasif haldeyken, asimetrik kompozisyonlarda bu alanlar, dengeyi oluşturmada en az diğer görsel elemanlar kadar aktif bir unsur halini alırlar. Bu nedenle asimetrik kompozisyonlarda negatif alanı çok daha dikkatli kullanmak gerekir. Ayrıca asimetrik kompozisyonlarda elemanlar arası oran-orantı, zıtlık ve gerilim daha fazla önem kazanır. Simetrik ve statik bir tasarımda elemanlar oldukları yerde duruyor gibi görünürken, asimetrik kompozisyonlarda bu elemanlar birbirleriyle daha dinamik bir ilişki içindedir. Bu ilişkiyi planlamak, izleyiciyi tasarım yüzeyinde yönlendirmek için iyi bir fırsattır.



Görsel 2.48. "Action Means Everything" Afiş serisi, Wen Hu, 2021 (Kaynak: <https://competition.adesignaward.com/design.php?ID=114235> Erişim Tarihi: 02.01.2022)

“Action Means Everything” (Hareket Her Şey Demektir) isimli sosyal kampanyanın afişleri (Görsel 2.48) birer asimetrik kompozisyon örneğidir. Kampanyanın insanları konuşmak yerine eyleme geçmeye çağıran sloganı, durağan bir simetrik kompozisyondansa, daha aktif ve dinamik bir çözümlene olan asimetrik kompozisyon kullanımını, kavramsal açıdan daha doğru bir seçenek haline getirmiştir.

Asimetrik ya da simetrik, bir dengenin diğerinden daha üstün olduğunu söylemek yanlış olacaktır. Bu seçimin, tasarımda yaratılmak istenen etkinin ne olduğuna bağlı olarak yapıldığı ve her iki seçenekte de dengenin gözetildiği taktirde, her iki kompozisyon türü de başarılı sonuçlar verebilir.

### 2.3.1.2. Hareket

Hareket sözcüğünün akla getirdiği ilk şey fiziksel bir yer değişimi olsa da, fiziksel anlamda hiçbir şeyin yer değiştirmedeği bir görsel iletişim ürününde de hareket hissini yaratmak mümkündür. Bu hareket hissi, farklı şekillerde tasarıma dahil edilebilir. Bunlardan ilki ritimdir.

Bir atın dörtlüye giderken çıkardığı sesteki, eriyen bir buz saçağının damlamasının sesine, dalgaların kıyıya vuruşundan, bir trenin raylarda ilerken çıkardığı sese kadar birçok seste ritmi duymak mümkündür. Ritim, müzikte “bir dizede, bir notada, vurgu, uzunluk veya ses özelliklerinin, durakların düzenli bir biçimde tekrarlanmasından doğan ses uygunluğu” anlamına gelir<sup>4</sup>. Bu tanımdaki “düzenli bir biçimde tekrarlanma” ifadesi, grafik tasarımdaki ritim kavramının temelini oluşturur. Ritim öncelikli olarak sesle ilişkilendirilen bir kavram olsa da, yalnızca işitsel değil, görsel olarak da algılanabilir. Analog bir saatin saniyede bir ilerleyen ibresi, gece ve gündüzün art arda birbirini takip edişi ya da bir cihazın yanıp sönen ışığı işitsel değil, görsel bir ritme sahiptir. Hem işitsel hem de görsel ritimde ortak unsur tekrardır.

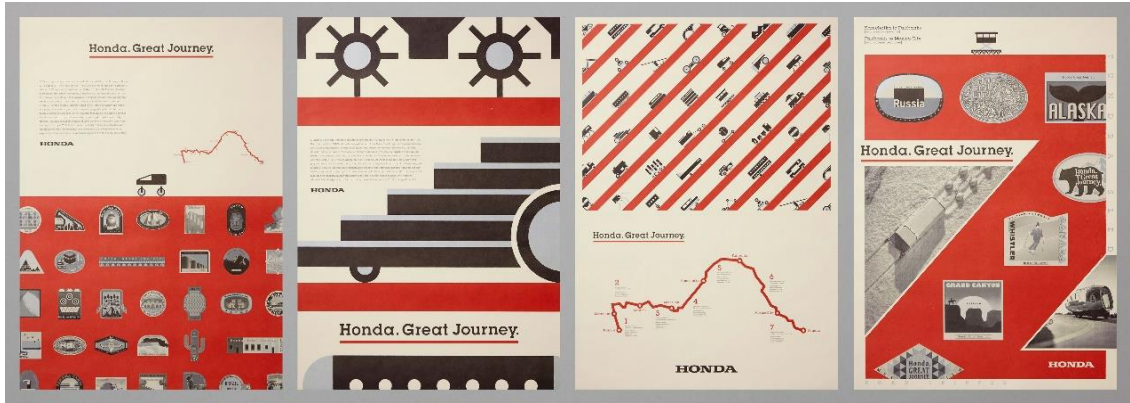
Belli bir görsel elemanın, boşluğun ya da bir örüntünün düzenli bir şekilde tekrar etmesi, tasarımda ritim duygusunu elde etmeye yarar. Bu tekrarın sistemli olması tasarımda düzenli bir ritim elde etmeye yarar; sistemsiz, tahmin edilemez ya da rastlantısal şekilde olması ise düzensiz bir ritim elde etmeye yarar. Düzenli ritim ve düzensiz ritim kavramları bir diğerinden üstün ya da daha doğru değildir. Bu karar

---

<sup>4</sup> Türk Dil Kurumu, [TDK] (2009). *Güncel Türkçe sözlük*. (<https://sozluk.gov.tr>, Erişim Tarihi: 05.11.2020)

tasarımcının vermek istediği mesaj ve iletmek istediği duygu ile ilgilidir. Hem düzenli hem de düzensiz ritimler, doğru yerde kullanıldığında tasarımın iletişim kurma şeklinde katkıda bulunur.

Honda firması için hazırlanan kampanyanın afişlerinde (Görsel 2.49), hem ritim hem de hareket unsurlarını görmek mümkündür. Tekrarlanan elemanlar, belli bir düzende yerleştirilmiş benzer görsel ağırlığa sahip elemanların yarattığı tekrar hissi, çizgisel elemanların dinamik kullanımı ve negatif alanların kullanım şekli gibi bir çok farklı yöntemle elde edilmiş ritim ve hareket duygusu, hem firmanın “Great Journey” (Müthiş Yolculuk) isimli kampanyasının anahtar kelimesi olan yolculuğu, hem de araç üreten bir firma için oldukça ilgili bir kavram olan hareketi, tasarıma görsel olarak taşımıştır.



**Görsel 2.49.** “Honda Great Journey” afiş tasarımları, Hatakeyama, Kimura ve Saito, 2017  
D&AD Awards, Grafik Tasarım, 2017 Wood Pencil Ödülü

(Kaynak: <https://www.dandad.org/awards/professional/2017/graphic-design/25939/honda-great-journey/>  
Erişim tarihi: 03.01.2022)

Tasarımda ritim, izleyicinin gözünü tasarıma çekmek ve tasarım yüzeyinde yönlendirmek için etkili bir elemandır. Tasarımın durağan ve sıkıcı görünmesini engellemek için, oluşturulan ritim sayesinde izleyiciye takip edilecek bir yol göstermeye yarar. Düzenli bir ritme sahip olan tasarımlar belli bir görsel örüntüye sahip oldukları için, izleyici bir sonraki adımda nereye bakması gerektiğini hiç düşünmeden anlayabilir. Bilgi iletiminin birinci öncelik olduğu tasarımlarda düzenli ritimler izleyiciye hızlı bir alışkanlık kazandırır, o alışkanlık sayesinde gerekli bilgiye hızlıca ulaşmalarına yardımcı olur. Düzensiz ritimler ise tasarıma değişim, çeşitlilik ve şaşırtı gibi faktörler katarak, ilgi ve merakın canlı kalmasına yardım eder. “Denge ve ritim birlikte çalışarak nabız yaşamla atan, hem istikrarı hem de sürprizi yakalayan tasarımlar yaratır” (Lupton ve Phillips, 2015, s:49).

Ritim yalnızca tek bir tasarım yüzeyi ile alakalı olmak zorunda değildir. Peş peşe olan tasarım alanları arasında da ritimden bahsedilebilir. Örneğin bir dergi ya da kitap tasarımında alınan bir takım yerleşim kararları, sayfalar arasında ritmik bir ilişki kurmak için kullanılabilir. Tamamen metinden oluşan sayfalar, yarı metin yarı görselden oluşan sayfalar, yalnızca görselden oluşan sayfalar ve boş sayfaların belli bir plan dahilinde sıralaması, izleyicinin bu dergi ya da kitabın sayfaları arasındaki ilerleme hızını belirler. Bu ritmin doğru ayarlanması, izleyicinin sayfaları hızla peş peşe geçerek yorulmasını ya da sayfalarca çok ağır bir şekilde ilerleyerek sıkılmasını engeller, izleyiciye dinlenme ve soluklanma fırsatı verir. Görsel 2.50'deki Girl Crush dergi tasarımı, bunun bir örneğidir.



**Görsel 2.50.** “Girl Crush” dergi tasarımı, Shu-Te Üniversitesi, 2019  
if Design Award, 2019 Basım Yayın ödülü

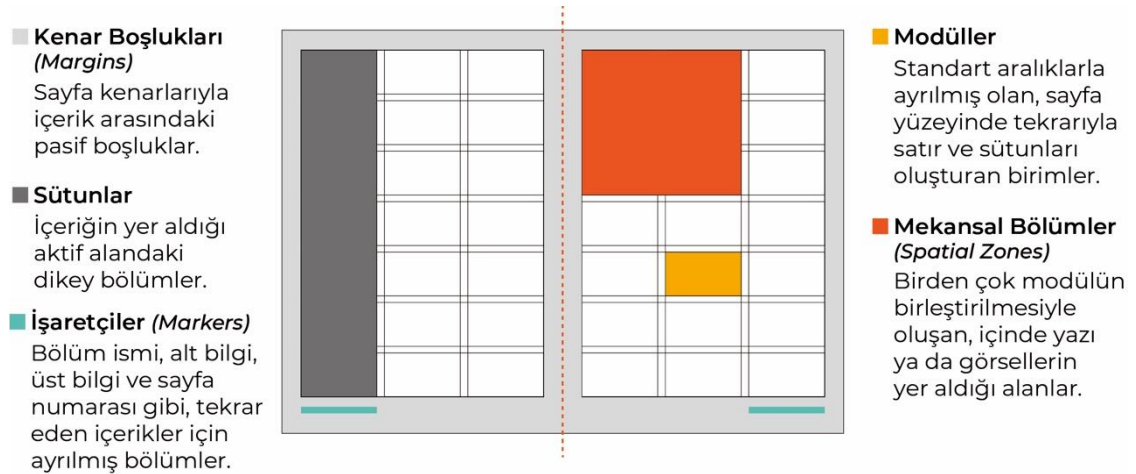
Itten (1975, s. 98), ritim kavramının özünün yalnızca bir dereceye kadar açıklanabileceğini ya da anlaşılabilceğini söyler. Ona göre ritmin nihai doğası açıklamanın ötesindedir. Ritmik olarak yazılmış/çizilmiş formların, onları yaşayan ve canlı olan bir formlar ailesine dönüştüren, kendi iç dinamikleri olduğunu ve aynı formların bu dinamizm olmadan çizildiğinde, düzensiz, soğuk, kesik kesik ve nezaketsiz görüneceğini belirtir.

### 2.3.1.3. Hizalama

Hizalama, elemanların kenar, merkez, ya da gövdelerinin ortak bir hat üzerinde sıralanmasıdır. Hizalama, tasarımın bir bütün olarak algılanmasına yardımcı olur, tutarlılık sağlar, daha tutarlı bir algılama sistemi yaratmaya ve estetik bir görünüme ulaşmaya yardım edeceği gibi, aynı zamanda bilgi ya da elemanların gruplanmasını kolaylaştırarak, tasarım hiyerarşisine de katkıda bulunabilir.

Hizalama ilkesine göre “yüzey üzerine hiçbir şey rastgele yerleştirilmemelidir, her eleman yüzeydeki bir başka elmanla görsel bir bağlantıya sahip olmalıdır” (Williams, 2015, s:33).

İzlek<sup>5</sup> (*Grid*) sistemleri, hizalama ilkesini en etkin şekilde kullanılma yollarından biridir. “İzlek; sayfa tasarımında kullanılacak elemanların (yazı, resim, şekil, grafik, çizim, vs.) düzenlenmesinde yardımcı yatay ve dikey çizgilerdir. Bu çizgiler kendi içlerinde bir sistem ve oransal ilişki içinde hazırlanırlar” (Uçar, 2019, s. 262).



**Görsel 2.51.** Modüler izlek (*grid*) sisteminin bileşenleri, Erarşlan, 2022

İzlek sistemi (Görsel 2.51) basitçe, kareli ya da çizgili okul defterlerindeki çizgilere benzetilebilir. Her ikisinde de amaç, belli bir düzen elde etmek ve bunu yaparken her defasında ölçüm ya da takip yapmayla vakit kaybetmemektir. Elbette izlek sistemleri özelleştirilmiş ve gelişmiş yapılarıdır. “İzlek tabanlı tasarım, tasarım öğelerinin matematiksel olarak oluşturulmuş rehber çizgilerin üzerinde konuşlandırılması yoluyla görsel basitlik ve birlik arayan ve son derece hassas düzenler ile sonuçlanan, 1950'lerin başlarından itibaren Uluslararası Tipografik Stile (veya İsviçre Tasarımına) yakından

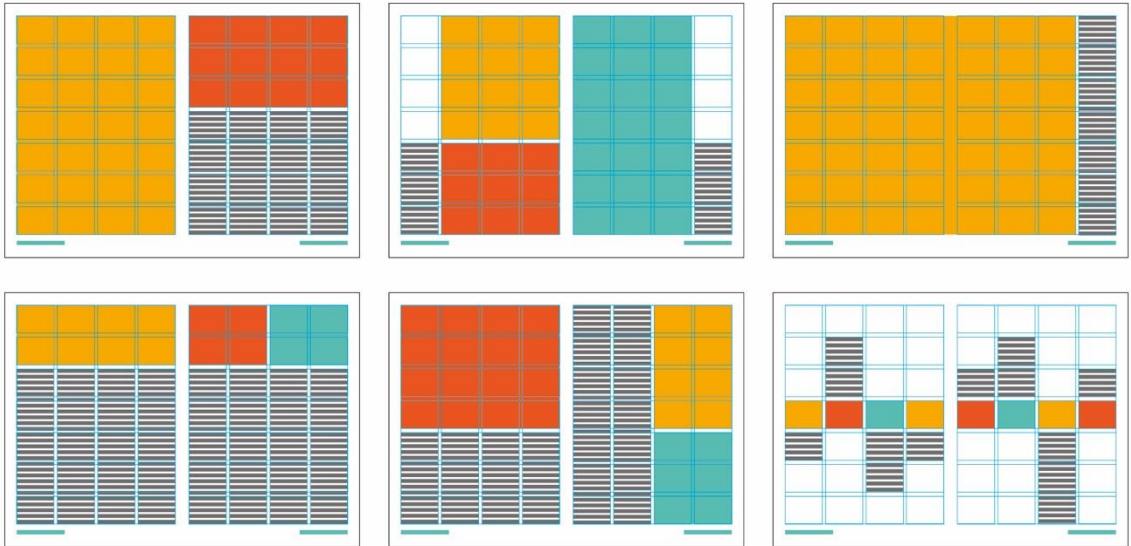
<sup>5</sup> Kimi Türkçe kaynaklarda ‘grid’ ya da ‘ızgara’ olarak anılmakla birlikte, bu araştırmada Uçar’ın (2019, s:260) tasarım dünyasında yaygınlaştırmayı temenni ettiği, Türkçe ‘izlek’ terimi kullanılmıştır.

bağlıdır. Esneklik ve tutarlılık yoluyla hiyerarşi ve erişilebilirlik sağlayan, hem karmaşık hem de sade düzenler üzerine inşa edilecek bir altyapıdır” (Vit ve Palacio, 2009).

İzlek sistemi, bir dizi hayali referans çizgisi oluşturarak, tasarım elemanlarını bu referans çizgileri kılavuzluğunda düzenlenmesidir. Bu kılavuz çizgiler tek sayfalı tasarımlarda elemanları hızlı ve titiz bir şekilde hizalamayı kolaylaştırırken, özellikle çok sayfalı tasarımlarda tutarlı kenar boşlukları ve sütunlar elde etmeyi sağlayarak, sayfalar arası bütünlüğün oluşmasına ve negatif alanların tesadüfi boşluklar olmaktansa, tasarım sisteminin ritminde rol alan aktif elemanlara dönüşmesine yardımcı olur.

Kullanılan görsel öğelerin sayısının azaltılması ve bunların bir grid sistemine dahil edilmesi, kompakt bir planlama, anlaşılabilirlik ve netlik duygusu yaratır ve tasarımın düzenini önerir. Bu düzenlilik, bilgiye ek inanabilirlik kazandırır ve güven uyandırır. Başlıklar, alt başlıklar, metinler, resimler ve alt yazılar ile açık ve mantıklı bir şekilde sunulan bilgiler sadece daha hızlı ve kolay okunmayacak, aynı zamanda bilgiler daha iyi anlaşılacak ve hafızada tutulacaktır. Bu bilimsel olarak kanıtlanmış bir gerçektir ve tasarımcı bunu sürekli akılda tutmalıdır. (Brockmann,1996, S:13)

İzleği bir şablon gibi düşünmek mümkündür. Önceden kararlaştırılmış olan bu şablon, tasarım süresince tasarımcıya hem yol gösterir hem de vakit kazandırır. Ancak bütün tasarımlara uyacak, standart bir izlek bulunmamaktadır. Her tasarım, kendi amaçlarına en uygun şekilde planlanmış özel bir izleğe ihtiyaç duyar (Görsel 2.52).



**Görsel 2.52.** Aynı izlek sistemi ile oluşturulmuş farklı sayfa düzeni örnekleri, Erarşlan, 2022

Tasarımda izlek kullanma ya da kullanmama kararı, tasarımcının önceden bilmesi gereken farklı sonuçlar doğurur. Ambrose ve Harris’e göre (2018) izlekle çalışmak tasarımcıya elemanları verimli ve hızlı şekilde yerleştirmek için üzerinde çalışabileceği hazır bir yapı sağlar ve çoklu sayfalarda ya da süreli yayınlarda tutarlılığın korunmasını

sağlarken, izlek olmadan tasarım yapmaksa tasarımcıya yerleşim sırasında tam bir esneklik sağlar. Ancak bu esnekliğin karşılığında, olası yapı eksiklikleri ve tasarım elemanları arasındaki tüm mesafe/konum ilişkilerinin çok dikkatlice düşünülmesi gerekliliği doğacaktır. Bu da tasarım süresinin uzamasına neden olma potansiyeli taşımaktadır.

Tıpkı hizalama gibi gruplama da bilgilerin daha kolay anlaşılır ve takip edilebilir şekilde düzenlenmesine yardımcı olan bir diğer yöntemdir. “Gruplama, diğer öğelerle olan ilişkilerinden farklı olan bir ilişkiyi belirtmek için resmi yakınlıkta veya görsel benzerliği olan öğeleri kullanan bir yönlendirme stratejisidir” (Davis ve Hunt, 2017, s:120). Gruplama komplike bilgileri daha küçük ve kolay algılanabilir parçalara bölmeye yardım ederken, aynı zamanda oluşturulan sistemle izleyicinin bu sistemi takip ederek bilgi yığınları arasında kaybolmasına engel olur.

### 2.3.2. Hiyerarşi

Hiyerarşinin sözlük anlamı aşama sırasıdır<sup>6</sup>. Sosyal grupların içindeki önem sırası (albay, yarbay, binbaşı vb.), bir metnin bölümleri (anabaşlık, alt başlık, gövde metni vb.) gibi kademeleri belirtir. Hiyerarşi yalnızca isimlendirmelerle değil, görsel olarak da ifade edilebilir ve buna görsel hiyerarşi denir.

Önem sırası, öncelik sırası ya da koram olarak da adlandırılabilen görsel hiyerarşi, tasarım elemanlarının, izleyicinin tasarım yüzeyinde hedeflenen bir rota doğrultusunda ilerlemesini sağlayacak şekilde düzenlenmesi olarak tanımlanabilir. İzleyicinin tasarımda kaybolmaması, elemanları olması gereken önem sırası ile algılayabilmesi, tasarımcının elemanları bilinçli bir şekilde boyutlandırması ve yerleştirmesiyle kazanılan görsel hiyerarşiye bağlıdır.

“Tasarımda ya da bir sanat yapıtında görsel hiyerarşi, önem derecesine göre öğelerin yerleştirilmesi ile gerçekleştirilir. Yani birincil, ikincil ve üçüncül öneme sahip olmaya bağlı bir diziliş söz konusudur. ... Görsel hiyerarşinin kullanılmadığı tasarımlar, izleyiciyle iletişim kuramadıkları gibi, onu yönlendiremez ve kafasının karışmasına neden olurlar” (Öztuna, 2007, S: 44). Görsel hiyerarşi belli elemanların boyutunu artırarak, belli bir elemanı yalıtarak, ya da ek grafik elemanlar kullanarak bu elemanları

---

<sup>6</sup> Türk Dil Kurumu, [TDK] (2009). *Güncel Türkçe sözlük*. (<https://sozluk.gov.tr>, Erişim Tarihi: 05.11.2020)

öne çıkarırken, diğer elemanlar için gereken dikkati kademeli olarak azaltılarak elde edilir. Görsel hiyerarşiye sahip olmayan tasarımlar düz, akılda kalıcı olmayan ve bilgi aktarımı açısından potansiyel olarak tehlikeli ya da etkisizdirler. Sayfa yüzeyine hiçbir hiyerarşik kaygı güdülmeden serpiştirilmiş elemanlar, izleyicinin sayfadaki bilgileri gruplandırılmamasına, anlamlı bir sıra ile takip edememesine, verilmek istenen ana mesajın ya da vurgulanmak istenen temel elemanın gözden kaçmasına ve hatta izleyicinin bu karmaşadan görsel bir rahatsızlık duyması nedeniyle, bu tasarıma bakmak istememesine neden olabilir.

Görsel hiyerarşi büyüklük, zıtlık, renk, gruplama ve boşluk kullanımıyla elde edilebildiği gibi, okuma doğrultusundan faydalanılarak da oluşturulabilir. Edmund Arnold'ın düzenlediği Gutenberg Diyagramı, (latin alfabesi gibi soldan sağa yazılan dilleri kullanan) okuyucuların, basılı bir sayfayı çoğunlukla nasıl bir yönde izlediklerini açıklar (Davis ve Hunt, 2017, s:116). Kompozisyonun görsel bir taraması, sayfanın sol üst kısmında başlar ve metin satırları gibi hizalanmış öğeler boyunca yatay olarak sağa doğru hareket eder. Okuyucular sonraki taramalarda sayfanın sağ alt köşesine doğru ilerler. Baskın bir unsur gözleri o yöne çekmedikçe diğer alanlar daha az dikkat çeker. Tasarımda elemanların önem derecelerine ve istenilen okuma sırasına göre yerleştirilirken bu diyagramın göz önüne alınması, istenilen hiyerarşik düzenin kurulmasında faydalı olacaktır. Görsel 2.53'te görsel hiyerarşi sağlamak için bazı yöntemler gösterilmiştir.



Görsel 2.53. Görsel hiyerarşi kurmak için yöntem örnekleri, Erarlan, 2021

İlk karede 1,2,3,4 ve 5 rakamlarının herhangi bir hiyerarşik kaygı güdülmeden yerleştirilmiş, diğer karelerde ise, ton değeri, okuma yönü, renk ya da boyut farklılıkları ile, okuma sırasının 1'den 5'e doğru sırayla sağlanması amaçlanmıştır.

Etkili bir hiyerarşi ile yaratılmış denge ve düzen, yönlendiricidir. Ancak müdahaleci olmadan içerikler arasında ilişki kurmayı kolaylaştırmayı amaçlar. Görsel hiyerarşi ölçek, boşluk, konum, tipografi ya da renk gibi bir dizi kompozisyon faktörü aracılığıyla elde edilebilir. Bu faktörlerden herhangi biri, tek başına basit bir hiyerarşi oluşturabilir ancak çoğu zaman görsel olarak en çekici olan, bunların kombinasyonu ile elde edilen hiyerarşik düzenlemelerdir (Graver & Jura, 2012, s. 70). Tüm bu faktörler için geçerli olan ve hiyerarşik düzenlemenin anahtarı denebilecek şey ise, bir sonraki başlığın konusu olan zıtlıktır.

### **2.3.3. Zıtlık**

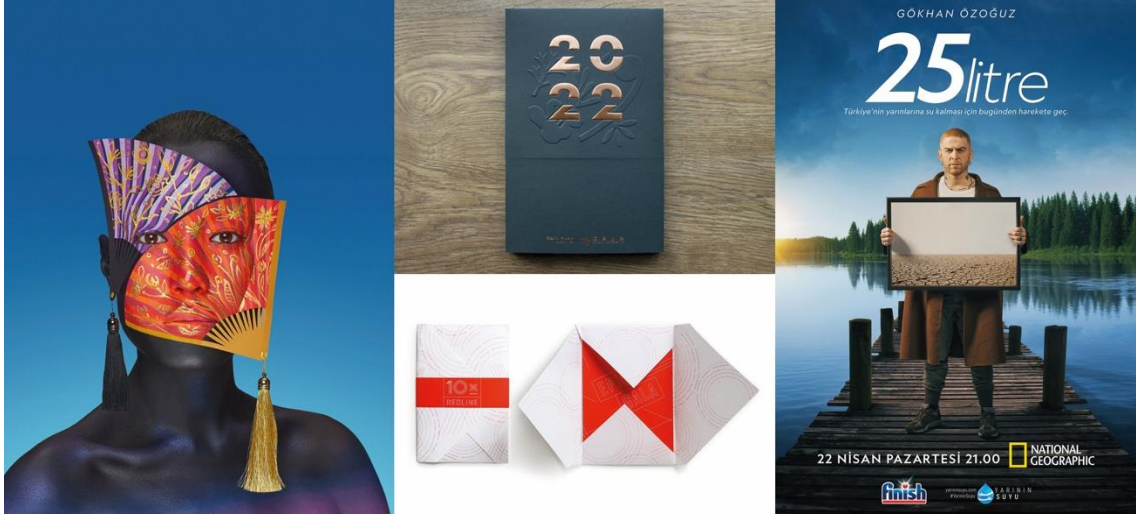
Tasarım ilkeleri, insan hayatının ve daha kapsamlı düşünüldüğünde içinde yaşadığımız dünyanın, bizim tarafımızdan algılanma şeklinin sanat ve tasarım dünyasına tezahürüdür. Düzen, denge, hiyerarşi, hareket, çeşitlilik gibi kavramlar sanat ve tasarım için türetilmiş kurgusal terimler değil, doğanın insan tarafından anlaşılabilmiş düzen ve kurallarını taklit etme çabasıdır.

Zıtlık kavramı da bu doğal gerçekliğin kolaylıkla gözlemlenebilen unsurlarından biridir. Gece-gündüz, av-avcı, yaz-kış, ölü-canlı, hızlı-yavaş, sıcak-soğuk gibi doğal karşıtlıklar ve varsılık-yoksulluk, cehalet-bilgelik, iyilik-kötülük gibi kavramsal karşıtlıklar, doğanın ve medeniyetlerin varlığının temellerindedir. Zıtlığın görsel tasarım alanındaki önem ve gerekliliği için de aynı şeyi söylemek mümkündür. Tasarımda zıtlık monotonluğu kırmak, belli bir elemanın öne çıkarmak, görsel bir gruplama oluşturmak, dikkat çekmek, gerilim yaratmak gibi farklı amaçlarla kullanılabilir.

Tasarımda zıtlık kavramsal, kromatik, biçimsel, dokusal, ölçümsel, dolu-boş ilişkileri gibi farklı yöntemlerle elde edilebilir. Ton, doygunluk, ya da değer farkı gibi renge, bir başka deyişle ışığa dayalı karşıtlıklar, grafik tasarımda en çok kullanılan zıtlık yaratma yöntemlerinden biridir. Bu zıtlık açık-koyu, doymun-soluk gibi oranlanabilir karşıtlıklarla elde edebildiği gibi, renk teorisinin ortaya koyduğu renk karşıtlıklarıyla da elde edilebilir. Işığa dayalı bu zıtlıklar, görsel elemanların arka plandan ya da diğer elemanlardan ayrılabilmesi ve görünür olması için oldukça önemlidir. Renk ya da

aydınlık değeri açısından zıtlık içermeyen tasarım ya da kompozisyonlar, tekdüze ve sıkıcı görünür. Ayrıca zıtlık eksikliği tasarım hiyerarşisi kurmayı da güçleştirir.

Biçimsel zıtlıklar, tasarımda gerilim yaratmak amacıyla kullanılabilir. Organik-geometrik, köşeli-yuvarlak, keskin-künt gibi zıt biçimsel özelliklerin bir arada kullanımı, hem bu özellikleri karşılıklı olarak pekiştirir hem de kavramsal bir dinamizm yaratır (Görsel 2.54).



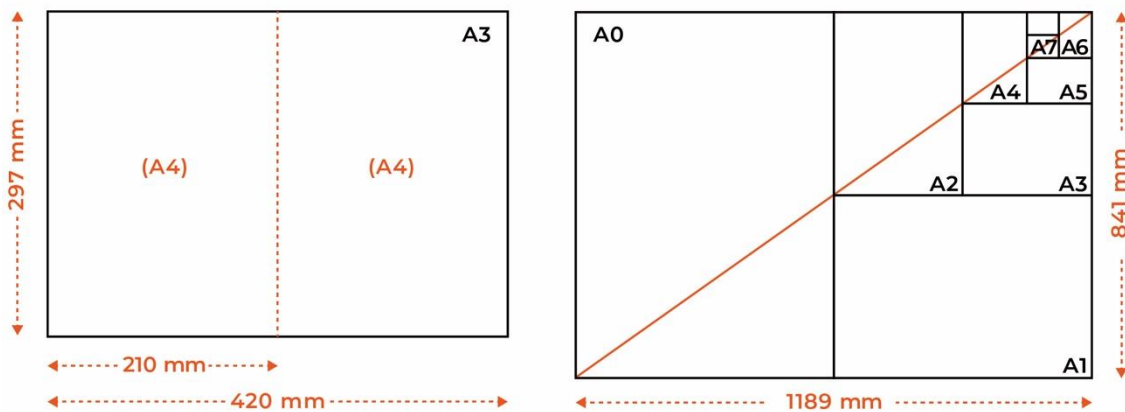
**Görsel 2.54.** Farklı zıtlık türleri, Öztoksoy, Ng, Garcia ve Okar  
(Kaynaklar sırayla: <https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-33225-21>,  
[/zoom.php?eid=9-41288-21](https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-41288-21), [/zoom.php?eid=9-23287-19](https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-23287-19), [/zoom.php?eid=9-24511-19](https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-24511-19)  
Erişim tarihi: 06.01.2022)

Ölçüsel zıtlıklar, ölçü bazında büyük-küçük ilişkisine dayanan zıtlıklardır. Bu büyük-küçük ilişkisinin oranı en yüksek durumda olduğunda vurguyu, kademeli olarak azaldığı takdirde tasarım hiyerarşisini doğurur. Büyük-küçük ilişkisinin bir diğer sonucu da, oran ve ölçek kavramlarıdır.

Oran ve ölçek birbiriyle karıştırılabilen kavramlardır. Her ikisi de boyutla ilgili olan bu iki kavramın anlamlarının geçişli olarak kullanılmasına rastlamak mümkündür. Oldukça yakın olan bu iki kavramın arasında ufak farklar bulunur. Tasarımda ölçek, bir öğenin o tasarım içindeki diğer öğelerle ilişkili (göreceli) olan boyutudur. Örneğin mimari bir maketin önüne yerleştirilmiş bir insan figürü, o yapının büyüklüğünün daha doğru anlaşılabilmesi için insan ölçeğini kullanır. Oran ise bir parçanın bütünüyle olan kıyaslamalı büyüklük ilişkisini ifade etmek için kullanılır; ortalama boydaki bir insanın kafasının vücuduna olan oranı gibi. Sanatsal ve tasarımsal açıdan yaklaşıldığında oran ifadesinin ima ettiği bir diğer anlamsa, bir bütün içindeki parçaların ve öğelerin uyumlu veya kabul edilebilir bir harmoni içinde olmasını amaçlayan estetik düzenlemedir. Tarih

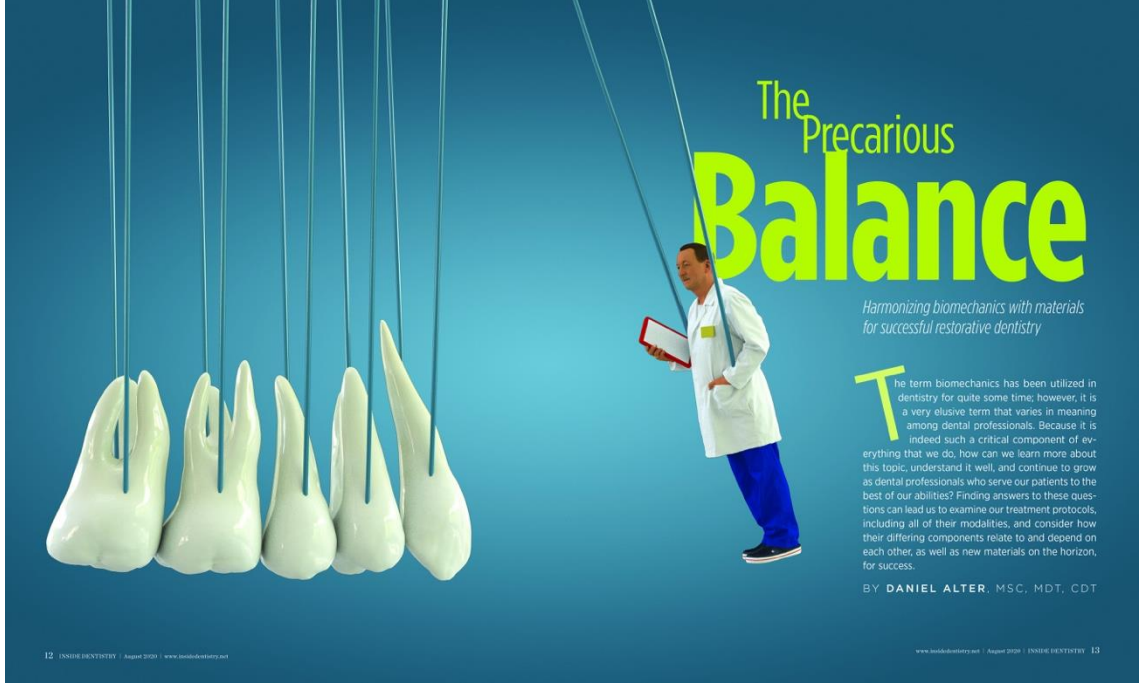
boyunca matematikçiler, mimarlar, sanatçılar, müzisyenler “ideal oranı” bulmanın ve formüle etmenin yollarını aramışlardır. Çoğu tasarımcı oran için, kendi öğrenilmiş ve içten gelen oran hislerine güvenmekle birlikte, bazıları bu amaçla tasarlanmış matematiksel ya da geometrik hesaplama dizgi ve araçlarından faydalanmayı tercih ederler. Bu araçlardan en bilinenleri İtalyan matematikçi Leonardo'nun “Fibonacci Sayıları” ve “Altın Oran” konseptidir. Fibonacci Sayıları, 0 ve 1 ile başlayan, her sayının kendinden önceki iki sayının toplamı olmasına dayalı bir sayılar serisidir. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21... şeklinde devam eden bu dizgiyle Fibonacci kareleri ve spirali elde edilmiştir. Altın oran ise Genellikle Yunanca phi ( $\phi$ ) harfi ile gösterilen, uzunlukların toplamının ( $a + b$ ) a'ya eşit olduğu gibi, daha uzun bir a uzunluğunun daha kısa bir b uzunluğuna eşit olduğu geometrik bir ilişkiyi ifade eder. Matematiksel olarak altın oran şu şekilde ifade edilebilir:  $(a + b) / a = a/b = 1.618$  (Landa, 2011, s:34-37). Kimi tasarımcılar bu oranlardan, grid sistemleri ya da sayfa formatları gibi tasarım kararlarında yararlanmaktadır.

Grafik tasarımda bir diğer önemli oran ise, (bazı kaynaklarda ‘gümüş oran’ olarak da anılan)  $1:\sqrt{2}$ 'dir. Baskı endüstrisi için tutarlı bir metrik ölçüm sistemi oluşturarak maliyet ve kaynaklardan tasarruf etmek için standartlaştırılmış bir kağıt formatı geliştirilmiştir. Bu sistem, yan yana yerleştirilmiş iki sayfanın sistemde bir sonraki daha büyük boyutu oluşturacağı şekilde tasarlanmıştır (Görsel 2.55). Küçük kenarın uzun kenarına oranı, uzun kenarın yarısının küçük kenara oranına eşittir ve yükseklik-genişlik oranı 2'nin karekökü olur. En büyük A0 boyutundan başlayarak, kâğıt numarası büyüdükçe, kâğıt boyutu yarıya iner (Santoro, 2012, s. 234).



**Görsel 2.55.** ISO 216 Standart A Serisi kağıt ölçüleri

Hem oran hem de ölçek, doğru kullanımlarıyla tasarımda uyum ve dengeyi sağlanmasına yardımcı olur. Buna ek olarak, belli bir bağlam dahilinde çeşitli tasarım elemanlarının oran ya da ölçeklerinin fark edilir derecede büyütülmesi ya da küçültülmesi, tasarımda vurgu yaratmak, yeni bir mesaj vermek ya da anlatımı güçlendirmek için kullanılabilir (Görsel 2.56).



**Görsel 2.56.** “The Precarious Balance” Sayfa tasarımı, Barlow, 2020  
(Kaynak: <https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-29881-20>  
Erişim tarihi: 06.01.2022)

Bir görsel iletişim tasarımı ürününün (içinde metin barındırsın ya da barındırmayın) söyleyeceği söz ya da sözler vardır. Bu sözlerle izleyiciye bir bilgi aktarmayı, izleyicide bir duygu uyandırmayı, bir tutum ya da davranış değişikliği uyandırmayı, izleyicinin daha önce farkında olmadığı bir gerçeği fark etmesini ya da yeni sorular sormasını sağlamayı amaçlar. Tasarımcılar bunu başarmak için çoğu zaman birden çok sayıda tasarım elemanını bir arada kullanırlar. Bu tasarım elemanlarından bazıları mesajı iletmede ana görevi üstlenirken, bazılarıysa bu mesajı desteklemek için kullanılır. Aynı zamanda bazen bir tasarımda aktarılması gereken birden çok ifade veya bilgi olabilir. Böyle durumlarda bazı bilgiler diğerlerinden daha öncelikli olabilir.

Vurgu ve odak, tasarımda öncelik sıralamasında en önde gelen bilgi ya da mesajı izleyici tarafından ilk olarak görülmesini ve algılanmasını sağlamak için kullanılır. Doğru elemanın vurgulanması ve tasarım odağının doğru konumlandırılması, tasarımın izleyici

üzerinde oluşturmak istenilen etkisini kuvvetlendirir. Bunun yanı sıra vurgu, tasarımı tekdüze ve sıkıcı olmaktan kurtarır.

Bir tasarımın tüm elemanlarının eşit seviyede dikkat çekmesi ve hiçbir unsurun öne çıkması durumunda, izleyici tasarımda hangi bilginin önemli, hangisinin daha önemsiz olduğunu anlayamaz ve muhtemelen bunu anlamaya çalışmakla zaman kaybetmek de istemez. İnsanların maruz kaldığı görsel veri miktarı ve kaynağı arttıkça, kişilerin bu görsellere bakmak için ayırdığı süre de günden güne kısalmaktadır. Kısa zamanda daha fazla yazıyı ya da görsel ürünü gözden geçirebilmek için, bunları kelime kelime okumak, santim santim (ya da piksel piksel) incelemek yerine, hızlıca göz atmak gerekir. İzleyici ancak bu göz atma yani tarama eylemi sırasında öne çıkan ve dikkatini çeken bir şeyle karşılaştığında o tasarımın geri kalanı ile ilgilenir. Vurgu bu noktada bir bakıma görsel bir tuzak gibidir. Elbette bu tuzak izleyicinin başını belaya sokmaya çalışmaz, onun ilgisini kısa maruz kalma süresinde çekmeyi başarıp, izleyiciyi tasarımın içine çekmeyi amaçlar.

Temel bir kek tarifinde un, yumurta, şeker, süt, yağ ve kabartma tozu bulunur. Bu malzemeler bir araya gelip pişirildiğinde kek olur. Ancak burada anahtar nokta, bu malzemelerin hangi miktarlarda kullanıldığıdır. Bu malzemelerin oranları, nasıl bir kek elde edeceğinizi belirler. Eğer bu malzemelerin her birinden eşit miktarda kullanmaya çalışırsanız (500 ml un, 500 ml yumurta, 500 ml şeker, 500 ml süt, 500 ml yağ, 500 ml kabartma tozu) elde edeceğiniz şey kek değil, büyük bir mide bulantısı ya da en iyi ihtimalle ziyan edilmiş malzemeler olur. Tasarım esnasında da doğru elemanı doğru miktarda (doğru görsel şiddette) kullanmak, ortaya çıkacak ürünün başarısı için elzemdir.

#### **2.3.4. Bütünlük ve Çeşitlilik**

Başarılı bir tasarımda amaçlanan hedeflerden biri de bütünlüktür. Tasarımda bütünlük, tasarım elemanlarının yalnızca kendi başlarına nasıl var olduklarına odaklanmayıp, birbirleriyle olan ilişkilerini de göz ederek ve bu elemanların tasarım alanında tesadüfen yan yana gelmiş (farklı tasarımlara ait) parçalar gibi görünmeyip, aynı tasarımın birbirleriyle uyumlu parçaları gibi algılanmalarını sağlamayı gerektirir. Birlikten kuvvet doğar. Tasarım elemanları birlik içinde kullanıldığında yalnızca görsel bir uyum oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda birbirlerini destekleyici ve dolayısıyla mesajı pekiştirici bir etki yaratır.

Tasarımda bütünlüğün sağlanması için, kullanılan elemanlar arasında ortak bir grafik gösterge bulunmalıdır. Bu ortak gösterge renk, ton değeri, büyüklük-küçüklük, form benzerliği, ya da elemanların belirli bir düzende konumlandırılmasıyla elde edilebilir. Benzer görsel özelliklerin tasarım elemanlarına uygulanmış olması, izleyici için kolay anlaşılır ve takip edilebilir bir örüntü oluşturur. Bu örüntü izleyicinin tasarım içinde kaybolmasını engelleyip, estetik anlamda ilgisini çekmesinin yanı sıra, gerekli bilgiye ya da mesaja daha kolay ulaşmasını sağlar.

Birlik, tasarımı bir bütün olarak algılamaya olanak sağladığı için, izleyici açısından daha davetkar görünür. Bütünlükten uzak, her elemanı farklı bir hikâyeye anlatan bir tasarım karmaşık görüntüsüyle izleyicide kafa karışıklığına, vermek istenen mesajın anlaşılmasına hatta tasarımın izleyici tarafından görmezden gelinmesine sebep olabilir.

Çeşitlilik için bütünlüğün tamamlayıcı ilkesi denebilir. Bütünlük ilkesi ile beraber doğru bir şekilde kullanımı, görsel anlamda ilgi çekici tasarımlar elde etmeyi sağlar. “Çeşitliliği yönetmek, görsel zıtlıkları dengeleme sanatıdır. Yüzeyde pek fazla ortak noktası olmayan unsurları bir araya getirmektir. En yaratıcı ve başarılı tasarımlarda genellikle mesaja yönelik olağandışı eleman kombinasyonları kullanılır. Ancak, çok fazla çeşitlilik veya rastgele kullanımı kafa karışıklığına neden olabilir” (Evans, Thomas, 2013,s:5).

Üzerindeki tüm kıyafetler, hem tarz hem desen hem de renk olarak birbirinden oldukça farklı olan bir erkek hayal edin: leopar desenli bir şapka, pembe bir gömlek, üzerine yeşil ekoseli bir ceket, altına son derece spor bir eşofman altı, bir ayağına lacivert bir mokasen, diğer ayağına ise altın rengi bir sandalet giymiş olsun. Böyle bir giyim tarzı günlük yaşamda -tasarımcı olmayan kişilerin bile- görsel açıdan tuhaf ve yanlış bulacağı bir tarz olacaktır. Biraz uç bir örnek olsa da, çeşitliliğin derecesinin iyi ayarlanamaması bir tasarım için de benzer bir etki oluşturabilir. Aynı bağlam üzerinden çeşitliliğin yetersizliğini örneklendirmek içinse, fularından çorabına, elbisesinden çantasına, ayakkabısından saç bandına, üzerindeki her bir giysi ve aksesuarı puantiyeli olan bir kadın hayal edelim. Söz konusu kadın Yayoi Kusama olmadığı sürece, bu giysilerle takdir gören bir moda ikonuna dönüşmesi oldukça zayıf bir ihtimaldir.

Çeşitlilik ve bütünlük hassas bir denge gerektirir. Çeşitliliğin olmaması ya da yetersiz olması tasarımı sıkıcı ve mat kılarken, gereğinden fazla çeşitlilikse tasarımın birliğini bozar ve bütünlük hissini kaybetmesine neden olur.



**Görsel 2.57.** Malay Kültürel Miras Merkezi Broşürleri, Leong, Hassan ve Hui, 2019  
(Kaynak: <https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-34670-21>  
Erişim tarihi: 09.02.2022)

Görsel 2.57'deki broşür tasarımlarının kapakları arasında, sabit kalan başlık bölümü ve gerek çizgi kalınlığı, gerek kullanılan renklerin doygunluğu, gerekse dolu-boş oranları bakımından birbirine oldukça benzeyen desenlerin kullanımıyla bütünlük hissi yaratıldığı görülmektedir. Aynı zamanda renk ve desenlerin değiştirilmesiyle de çeşitlilik sağlanmış, birbirinin aynı olan ve tekrarlayan kapakların kullanımının da önüne geçilmiştir.

### 2.3.5. Görsel Algı ve Gestalt

Görsel algı teorisi, tüm görsel iletişim teorilerinin, algıya dair sinirbilimsel gerçekler ve beynin görüntüleri nasıl işlediğine dair bulgular ışığında ölçülmesi gerektiğini savunan bir meta teoridir. Beynin gördüklerinden nasıl anlam çıkardığı, görsel duyumların insan üzerindeki kişisel ve kültürel etkisini, bu etkilerin tutum ve eylemde istenen sonuçlar için nasıl maniple edilebileceğini açıklamaya çalışır. “Görsel iletişimin çeşitli biçimlerinin etkinliğini tasarlamak, uygulamak ve değerlendirmek için kullanılacak bir meta-çerçeve olarak algı teorisi, duyguların akıl üzerindeki önceliğini, bilinçdışı süreçlerde temellenen duyguların doğasını, sağ ve sol beyin

işleyişinin ekolojisini tanır ve görsel imgelerin davranışları teşvik etme, duyguları güçlendirme ve kültürü tanımlama gücünü ortaya koyar” (Josephson, Kelly ve Smith, 2020).

Görsel algı oldukça geniş bir kavramdır. Dalda duran bir elmayı görmek gibi basit bir belirleme eyleminden, çeşitli hedefler doğrultusunda görünmez ve manipülatif yöntemlerle bilginin yanlış anlaşılmasına ya da çarpıtılmasına sebep olacak kadar karmaşık bir organizasyona kadar birçok seviyede gerçekleşebilir.

Gibson’a göre “algılama bireyin bir başarısıdır, bilincinin sahnesinden bir görünüm değildir. Dünya ile temas halinde olmak, deneyimlere sahip olmaktan ziyade bir şeyleri deneyimlemektir. Sadece farkındalık yerine farkındalığı içerir” (2014). Bu yönüyle düşünüldüğüne görsel algı kavramı yalnızca nörobilimsel bir araştırma konusu olmayıp, aynı zamanda sosyal araştırmaların da çalışma alanına dahildir.

Bu nedenle plastik sanatlar, tasarım ve görsel iletişim alanları görsel algı teorileri ile yakından ilgilidir. Görsel bir algılama gerektiren her obje (gerek sanat eseri, gerek tasarım nesnesi, gerekse görsel iletişim tasarımı ürünü) görsel algı teorilerinin ışığında şekillendirilir. Görsel dilbilgisi kavramı, tam da bu noktada önem kazanır. Yazılı ya da sözlü iletişimde etkili olabilmek için o dilin dilbilgisine hâkim olmak gerekliliği tartışılmazdır. Aynı şekilde görsel dilbilgisini anlamak, yani görsel elemanların sahip olduğu iletişim ve ikna özelliklerini tanımak, bunları doğru şekilde kullanmak, etkili bir görsel iletişim kurabilmek için temel bir gerekliliktir.

Tüm diller gibi görsel dil de yaşayan ve gelişen bir organizma gibidir. Temel ana hatlar sabit gibi görünmekle birlikte, anlam kaymaları, yeni görsel ifadeler, teknoloji ve kültür doğrultusunda görsel dile eklenen yeni elemanlar göz önüne alındığında, aslında görsel dilbilgisinin dinamik bir yapı olduğu anlaşılabilir. Örneğin sosyal medyanın hayatımıza girmesinden önce basit bir zil (çan) sembolü yalnızca bir zili sembolize ederken, günümüzde bu sembol ilgilenmemiz gereken bir bildirim (bir mesaj, uyarı, hatırlatma gibi) anlamına gelmektedir. Benzer şekilde bir bulut sembolü önceleri yalnızca meteorolojik bir kavramı yansıtırken, günümüzde bir veri depolama sisteminin göstergesi haline gelmiştir.

Tüm bu değişim ve eklemeler de, yine algı teorileri ışığında şekillenmektedir. Tasarım eğitimi açısından baktığımızda, başarılı bir görsel iletişim kurabilmek için faydalanılan teorilerin başında Gestalt kuramı gelir.

Gestalt psikolojisi her ne kadar (sonraları Gestalt okulu olarak da adlandırılan)

Berlin okulundan olan Alman psikologlar Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler'in çalışmalarıyla tanınmış olsa da, kökeni Avusturyalı filozof Christian von Ehrenfels'in 1980 tarihli "Formun Nitelikleri Üzerine" isimli makalesine dek uzanmaktadır (Crombez, 2016).

Gestalt psikolojisinin görsel iletişim alanını yakından ilgilendiren çeşitli gruplandırma yasaları bulunmaktadır. Lupton ve Phillips'e göre algı aktif bir süreçtir (2015, s:99). İnsan bilişi, çok çeşitli uyanları anlaşılabilir birimlere basitleştirir. Beyin sözde duyu verilerini tutarlı nesnelere ve desenler halinde yapılandırmamış olsaydı, an be an karşımıza çıkan sayısız renk, şekil, doku, ses ve hareket bunaltıcı ve anlaşılmaz olurdu. Beyin duyuşal girdileri aktif olarak parçalar ve bir araya getirir. Dünya hakkında tutarlı bir anlayış oluşturmak için gördüklerimizi bildiklerimizle birleştirir. Hafıza ve deneyim üzerine inşa edilen beyin, boşlukları doldurur ve yabancı verileri filtreler.

Tamamlama (*closure*), benzerlik (*similarity*), yakınlık (*proximity*), devamlılık (*continuity*), ortak istikamet (*common fate*) ve figür-arka plan ilişkisi (*figure-ground relation*) prensipleri ile, çeşitli görsel uyan gruplarının insan algısında nasıl organize olduğu açıklanmaya çalışılmıştır.

Tamamlama ilkesi, insan beyninin tamamlanmamış formları bir bütün olarak algılamasını açıklar. İnsan beyni, daha önceden aşına olduğu şekillere tepki vererek, eksik bilgiyi doldurur (Davis ve Hunt, 2017, s:72). Bu ilke, tamamının görünmediği durumlarda bile geometrik formları tahmin edebilmemizi açıklar. Elbette bu yasanın işleyebilmesi için söz konusu formun kişi tarafından daha önce çok kez gözlemlenmiş olması gerekmektedir. Görsel iletişimde bu ilkedeki sıklıkla yararlanılmaktadır. Beynin eksik parçaları tamamlayabilme gücü tasarımcılara bir imgeyi sunma yoluna dair esneklik kazandırır. Ayrıca tasarımcıların parça-bütün ilişkilerinde manipülasyonlar yapmalarına, basitleştirilmiş ya da soyutlaştırılmış elemanlar kullanmalarına imkân sağlar.

Benzerlik ilkesi, şekil, boyut, renk, konum gibi özellikler bakımından birbirine benzeyen görsel öğelerin tek başlarına ayrı elemanlar olarak değil, bir grup olarak algılanmasına dayanmaktadır. Yakınlık ilkesi birbirine yakın olan elemanların bir bütünün parçaları olarak algılanmasına; devamlılık ilkesi ise gözün düz ya da eğri bir çizgiyi (ya da doğrultuyu) takip etmeye yatkınlığına dayanır (Arntson, 2012, s. 77-78). Bu yatkınlıkla, belli bir doğru ya da eğri üzerinde olan öğelerin, doğru ya da eğri üzerinde olmayan öğelere göre, daha ilişkili algılanmasına neden olur. Ortak istikamet ilkesine göre, aynı yöne hareket eden elemanlar, aynı gruba ait gibi algılanırlar. Hareketsiz

imajlarda bu etki, biçim itibari ile belli bir yönü gösteren (ok, üçgen vb.) görsel elemanların gruplandırılmasında gözlenir.

Bir formu, onu çevreleyen boşluktan (ya da arka plandan) bağımsız düşünmek mümkün değildir. Bir formu var eden şey, onun çevresinden ya da arka plandan ayrılmasıdır. Aksi taktirde formun anlaşılması mümkün değildir. Siyah arka plan üstünde yer alan beyaz bir kare bir formken, aynı beyaz kare (eşit ton ve parlaklık değerine sahip) beyaz bir arka plan üzerine yerleştirildiğinde, arka planla birleşerek varlığını kaybeder. Bu nedenle form ya da figür, arka plandan ayrı düşünülemez. Bu ilişki bir negatif pozitif ilişkisidir.

Gestalt psikolojinin öncülerinden olan Rubin'in (1915), figür- arka plan ilişkisine ilişkin yaptığı çalışma, insan görsel algısının figür- arka plan ilişkisini anlamaya ve açıklamaya yönelik ilk çalışmalardan biridir. Gordon bu çalışmayı şöyle açıklar:

Gözlerimizi ne zaman açsak, ışık duyumlarımızı değil, nesnelere ve yüzeyleri görürüz. Tüm algılama sırasında algılarımızı belirli bir şekilde düzenlemeye yönelik bir eğilim vardır: bir görüş alanındaki figür ile görüldüğü arka plan arasında zahmetsizce ayırım yapabilmemiz. Figür-arka plan ayrımı, algının dinamik karakteri için oldukça önemli bir kanıttır. Figürler tam, tutarlı ve daha az belirgin olarak görülen, daha az hazır olan ve genellikle şeklin arkasında yüzer gibi görülen arka plan önünde olma eğilimindedir. Şekil ve arka plan bir konturu paylaştığında (genellikle yaptıkları gibi), o zaman kontur genellikle şekle ait olarak görülür (2004).

İnsan beyninin figür ve arka planı birbirinden zahmetsizce ayırabilmesi ve bu iki unsuru bütünleşik bir parça olarak algılamaması, muhtemelen atalarımızın doğada hayatta kalabilmesinde büyük bir rol oynamıştır. Bir ağaca bakan insan, dalındaki elmayı (figürü) yapraklardan (arka plandan) kolayca ayıramasaydı, ya da tehlike oluşturabilecek mesafede duran bir yırtıcıyı onu çevreleyen bitki örtüsünden yalıtılmış bir halde göremeseydi, açlıktan ölmesi ya da bir yırtıcının akşam yemeği olması kaçınılmaz olurdu.

Elbette figür ve arka plan arasındaki ilişki her zaman kristal berraklığında değildir. Tasarımda figür ve arka planın her ikisinin de geçişebileceği bir tasarım dengesi olduğu durumlarda, izleyici için hangisinin figür, hangisinin arka plan olduğunu ayırt etmek zorlaşır. Bu genelde figür ve arka planın görsel ağırlık olarak eşit olduğu durumlarda yaşanır. Örneğin bir satranç tahtasına bakıldığında, tahtanın siyah üzerine beyaz kareli olduğunu söyleyen bir kişi haklıdır. Ancak aksine tahtanın beyaz üzerine siyah kareli olduğunu söyleyen diğer bir kişi de en az ilki kadar haklıdır. Bu tarz bir figür-arka plan ilişkisine, figür-arka plan geçişliliği (*figure-ground reversal*) denir.

Figür ve arka planın kolaylıkla yer değiştirebilecek halde olması, kasıtsızca ya da

yanlışlıkla oluştuğunda, izleyici için kafa karıştırıcı olabilir. Arka plan figürden daha fazla dikkat çekerse ve izleyici figürden çok arka plan ile ilgilenir. Eğer figür ve arka plan kolaylıkla karışabiliyorsa, bu izleyicinin dikkatini yanlış yere vermesine sebep olabilir.

Ancak figür-arka plan belirsizliği bazen tasarımda kasıtlı olarak da kullanılır. Özellikle negatif boşluğun da figürden ayrı olarak bir form oluşturması istenen tasarımlarda dikkat, odaklanılan kısma kayar. Bu kaymayla birlikte figür arka plana, arka plansa figüre dönüşür. İzleyici dikkatini bu sefer diğer forma kaydırduğunda ise, figür ve arka plan tekrar yer değiştirir. Bu sayede tasarımcı aynı anda iki farklı görsel mesajı tek bir imgeyle iletebilir.

Gestalt ilkeleri görsel algının doğasını açıklamaya yardımcı olarak, tasarımcıların görsel elemanları birbirleri ile ilişkilendirme şekillerine rehberlik ederler. Bu ilkeler öğelerin daha kolay algılanacak şekilde düzenlenmesine ya da farklı mesaj iletme biçimleri üretmesine olanak tanır (Bkz. Görsel 2.58).



**Görsel 2.58.** Gestalt İlkeleri: Tamamlama, benzerlik, yakınlık, devamlılık, ortak istikamet, figür-arka plan geçişliliği, Erarslan, 2022

### 2.3.6. Kompozisyona Dair Sık Rastlanan Öğrenci Hataları

Öğrencilerin kompozisyon kurarken ya da sayfa üzerinde görsel elemanları yerleştirirken, en çok şu hataları yaptıkları gözlemlenmiştir:

Denge:

- Tasarımda/kompozisyonda dengenin sağlanamaması. (Boşluklar da dahil olmak üzere) tüm elemanların görsel ağırlıklarının göz önüne alınmaması ve bu ağırlığın alan

üzerinde dengeli şekilde dağıtılamaması.

- Ağırlıklı olarak simetrik kompozisyonlara yönelmek, asimetrik kompozisyonlardan kaçınmak, ya da asimetrik kompozisyonlar tercih edildiğinde dengeyi sağlayamamak.

Hareket:

- Görsel elemanların yatay/dikey/diyagonal biçimlerinin ya da yerleşimlerinin görsel iletişim açısından farklı türde mesajlar verebileceğini düşünmeden, bunları gelişigüzel şekilde kullanmak.

- Çizgiler ya da yapısı gereği yön gösterme özelliği olan (üçgen gibi) şekillerin oluşturduğu yönlendirmeyi fark etmeyerek, sağlanmak istenen takip sırasına ters düşen bir yönlendirmeye sebep olmak, ya da bu unsurları izleyiciyi yönlendirmek için kullanılabileceğini bilmemek.

- Tasarımda hareket hissini oluşturacak elemanlardan ya da yerleşimlerden faydalanmayıp, (amaç ya da kavramsal gereklilik dışı) sıkıcı ve fazla durağan kompozisyonlar kurmak.

- Dergi ya da kitap gibi çok sayfalı tasarımlarda, sayfalar arasında planlı bir ritmik ilişki kuramamak. Peş peşe çok fazla dolu ya da boş sayfa kullanarak ve gerekli çeşitlendirmeleri yapmayarak, çok yorucu ya da çok sıkıcı bir akışa neden olmak.

Hizalama:

- Hiçbir referans noktası kullanmadan, boşlukları ya da elemanları tasarım alanı içerisine rastgele yerleştirmek.

- Bilgi ya da görsel elemanları gruplandırmak için hizalamadan yararlanmayıp, algılanmayı zorlaştıracak şekilde yerleştirmek.

- İzlek (*Grid*) sistemi kullanmamak.

Hiyerarşi:

- Renk, gri değeri, büyüklük ya da konum gibi kararları verirken, bu kararları rastgele vermek ve doğru bir görsel hiyerarşi kuramamak.

- Tasarımın en önemli unsurunu tespit edememek, ya da tespit edildiği halde söz konusu unsuru odak/vurgu noktası yapamamak.

- Birden çok tasarım elemanına eşit vurgu yaparak, önem ya da sıralama konusunda karışıklığa neden olmak.

- Tüm elemanları aynı görsel şiddete sahip olacak şekilde yerleştirmek ve

neticesinde neyin en önemli, neyin daha az önemli olduğunun ayırt edilememesi.

Zıtlık:

- Şekil (figür) ve arka plan arasında yeterince zıtlık yaratamayıp, şeklin kaybolmasına neden olmak.

- Renkli çalışmalarda güçlü renk zıtlıkları oluşturmakta zorlanmak, siyah beyaz tasarımlarda ise elemanların ton değerini göz ardı ederek, tamamı koyu, tamamı orta, ya da tamamı açık gri değerine sahip, kontrastlığı ve ton değeri çeşitliliği zayıf kompozisyonlar kurmak.

- Kuvvetli zıtlıklar barındıran (çok büyük-çok küçük, çok dolu-boş, çok doymuş-çok soluk) elemanları bir arada kullanmaktan çekinmek. Daha güvenli bir seçim olduğu düşünülen (daha dengeli ama daha sıkıcı) düşük kontrastlı tercihler yapmak.

Bütünlük:

- Fotoğraf ve illüstrasyon gibi farklı görsel elemanları (plansızca) bir arada kullanmak.

- Hazır vektörel imajlar kullanırken, birbirinden çok farklı tasarım diline sahip olan farklı elemanları bir arada kullanmak.

- Geleneksel üretim teknikleri ya da dijital üretim teknikleri kullanarak yapılan çalışmalarda (aynı tasarım içinde) çizgi kalınlıkları, konturlar, yazı karakteri, uygulama tekniği ya da kullanılan malzeme gibi tasarım unsurlarını, bütünlük kaygısı gütmeyen, bilinçsizce değiştirmek ve tutarsızlığa neden olmak.

- Çok parçalı işlerde, parçalar arasındaki bütünlüğe dikkat etmemek, istemsizce her parçanın ayrı bir tasarım gibi algılanmasına sebep olmak.

- Bütünlük ve çeşitlilik arasındaki dengeyi sağlamakta güçlük çekerek, yeterince çeşitlilik sağlamayıp, birbirini tekrar edercesine benzer, ya da bütünlük hissini kaybettirecek kadar fazla çeşitlilik gösteren elemanlar kullanmak.

#### **2.4. Nasıl Yapılır: Tasarım Süreci**

Tasarım kavramı insan doğasından ayrı düşünülemez. Bu şekilde isimlendirilmese bile, kişinin yaptığı yemek, küçük bir çocuğun oyuncaklarını üst üste dizerek oluşturduğu kule, bakkalın camına yapıştırdığı ilanının yeri hakkında verdiği karar, kişilerin saçlarını nasıl taradıkları, ne giydikleri gibi kararların çoğu aslında birer tasarım kararıdır. Böyle düşünüldüğünde aslında her bireyin bir seviyede tasarımcı olduğunu söylemek mümkündür. Ancak kimileri daha zayıf tasarımcılarken, kimileriye çok daha başarılı

tasarımcılardır.

Parlak bir fikir bulma, çözüme doğru ani bir ilerlemeyi anlatan bir ifadedir. Herkesin aşına olduğu ancak tarif edilmesi zor bir eylemdir. Parlak bir fikir bulmanın bir akıllılık ve bilgelik eylemi olduğunu düşünmek mümkündür. Aristo bilgeliğin tanımını şu şekilde yapar: “Bilgelik, orta terime (iki durumda ortak olan kavrama) öngörülemez bir zamanda tahminde bulunmaktır” (Whewell, 1847, s:131). Aristo’nun mantık yürütme ile ilgili bakış açısı ise şöyledir: Mantık yürütmek önce temel prensiplerle başlar. Peki bu temel prensipler nasıl elde edilmiştir? Bu prensipler tecrübenin sonucudur, yani gözlemlenmiş gerçeklerin ve tümevarımların. Ona göre mantık yürütmenin yolu felsefede de, bilimde de, sanatta da aynıdır. Önce gerçekler/olgular ve bu olguların meydana geldiği şeyler toplanmalı ve bunlardan mümkün olduğunca çok sayıda bulundurulmalı ve sonra mukayeselerinin koşullarında sınanmalıdır (Whewell, 1847, s:129).

Glanville’in tasarımcılar olarak ne yapıyoruz sorusuna verdiği cevap, Aristo’nun mantık yürütmeye dair fikirlerinden çok da uzak değildir: “Yaptığımız şey, deneyim akışımızdaki varlığımız aracılığıyla topladığımız gözlemleri (bazıları buna kanıt diyebilir) eklemektir; ardından bir doğrulama ve zenginleştirme süreciyle onları test ederek anlayışlar oluşturuyoruz” (2008, s:3).

Cross, tasarım yeteneği olarak adlandırılan bu yetinin araştırılması ve geliştirilmesinin yolları olarak, tasarımcılarla röportajlar yapmak, gözlem ve vaka analizi yapmak, deneysel çalışmalarda bulunmak, simülasyonlar, yansıtma ve kuramsallaştırma gibi maddelere değinmektedir (Nigel Cross, 2011).

Tasarım süreci, tasarımcıdan tasarımcıya kişisel alışkanlıklar, tercihler ya da tasarım ürününün niteliklerine göre değişebilmektedir. Tasarımın hayata geçmesi sırasında kullanılacak olan malzeme, teknik ekipman, son ürünün özellikleri ya da söz konusu ürünün yer alacağı ortamın yanı sıra, ele alınan tasarım probleminin ne olduğu da bu sürecin işleyiş şeklini değiştirebilir.

Bir tasarım problemini çözmenin yöntemi, aslında bir bilimsel bir problemi çözmekten çok da farklı değildir. Matematikçi Polya’nın 1945 yılında yayınladığı “How to Solve It” isimli çalışmasında, problem çözümünün dört basamağından şöyle bahseder:

“İlk olarak problemi anlamalıyız, net bir şekilde neyin gerekli olduğunu görmeliyiz. İkinci olarak çözüm fikrine ulaşabilmek ve bir plan yapabilmek için çeşitli parçaların birbirleriyle ne şekilde bağlantılı olduğunu görmeli ve bilinmeyenlerin eldeki verilerle nasıl ilintili olduğunu görmeliyiz. Üçüncü adımda bu planı gerçekleştirmeli ve dördüncü adımda ise geri çekilip bulduğumuz çözümü gözden geçirmeli ve değerlendirmeliyiz” (s:23).

Bütüncül ve genelleyici bir bakış açısıyla ele alındığında, tasarım sürecinin

tanımlama, araştırma, çözüm geliştirme, seçme, uygulama ve değerlendirme başlıkları altına toplamak mümkündür. Bu süreç, araştırmanın konusu olan Temel Sanat Eğitimi dersi ve Grafik bölümü eğitimi kapsamında verilen öğrenci alıştırmaları ve projeleri için de benzer şekilde ilerler.

#### **2.4.1. Problemi Tanımlama**

İnsanlar doğaları gereği anlam arayan ve problem çözümleridir. İnsan hayatının daha iyi hale getirmek için sarf edilen ilerleme çabası hiç durmamıştır ve muhtemelen de hiç durmayacaktır. İnsanın muhakeme ve mantıksal düşünme kapasitesi, ilişkiler kurmaya, kıyaslamalar yapmaya ve yargılara varmasına imkân tanır. Geniş bir kapsamda bakıldığında, bu problem çözmenin bir tanımı olarak kabul edilebilir. Bu bağlamdaki problem, kaçınılması gereken bir sorun değil, bir meydan okuma ya da fırsattır. Üzerinde düşünülmesi için ortaya atılmış ve bir çözüme ihtiyaç duyan bir sorudur (Bowers, 2012.).

Problem çözümünde başarısız olmayı garantilemenin en kestirme yolu, problemi anlamamaktır. Bir soruyu anlamadan, o soruya doğru bir cevap vermek mümkün olmadığı gibi, bunu yapmaya çalışmak da zaman kaybına ve başarısızlığa sebep olacaktır. Karşılaşılan tasarım problemini çözebilmenin ilk adımı, problemin anlaşılabilmesidir. Problemi doğru şekilde anlayabilmek için en kritik adımsa, doğru sorular sormakla başlamaktadır.

Elbette her farklı tasarım problemi, kendi özgün soru ve sorunlarıyla ele alınmalıdır. Ancak genel olarak bakıldığında şu üç soru, temelde problemin çözümüne doğru atılacak ilk adımlar olabilir: “Bilinmeyenler nedir?”, “Eldeki bilgiler nelerdir?”, “Şartlar nelerdir?”

Grafik tasarım üzerinden örneklendirmek gerekirse, tasarım problemi olarak, “bir firmanın, sosyal medyada paylaşmak üzere, hedef kitlesini genişletme amacını taşıyan ve firmanın gençleşip, yenilendiğini gösteren bir görsel üretmeyi” ele alalım. Bu problem ele alındığında, bilinmeyenler için, hedef kitlenin dışındaki insanların profil ve beğenileri, onların ilgisini çekebilmek için kullanılması gereken üslup ve bunun firmanın yenilenme iddiası ile nasıl sentezleneceği gibi sorular sorulabilir. Eldeki bilgiler, firmanın hali hazırdaki hedef kitlesi ve bu kitlenin genişletilmek isteniyor olması, firmanın yenilenme ve gençleşme hareketi içinde olması gibi bilgilerdir. Son olarak şartlar düşünüldüğünde, tasarlanacak olan bu görselin sosyal medyada paylaşacağı, dolayısıyla çalışma yüzeyi ve

büyüklüğü, yine yer alacağı ortamın doğası gereği, çokça detay içermemesi gerektiği ve izleyicinin hızlıca sayfayı kaydırırken yaşayacağı kısacık maruz kalma anında dikkat çekmesi gerektiği gibi koşullar akla gelmelidir.

İş yaşantısında problem, müşteriyle yapılan görüşmeler sonucu tespit edilirken, tasarım eğitiminde çoğunlukla öğrenciye yönbilgi olarak sunulur. Öğrenci için problemi tanımlamak, kendisine verilen yönbilgiyi anlamakla başlar. Bu yönbilgi öğrencinin serbestten detaylıya kadar belli bir aralıkta yönlendirici ya da kısıtlayıcı olabilir. Serbest yönbilgiler çeşitli kararları öğrenciye bırakırken, detaylı yönbilgiler açık bir şekilde hedef kitlenin kim olduğunu, içeriğin ne olması gerektiğini ve izlenmesi gereken yöntemi detaylı şekilde anlatır. Yönbilginin bu iki uç arasında konumlandığı detay kademesi, dersin seviyesine ve beklenen öğrenme çıktısına göre değişir. Çok serbest bir yönbilgi, tasarıma probleme dayalı öğrenme yöntemiyle yaklaşır. Öğrenciye deneme yanılma ve hareket özgürlüğü sunar. Ancak bu tarz yönbilgiler parametrelerin belirsizliği ve problemin tanımsızlığı yüzünden çok daha fazla araştırma gerektirir. Bu tarz yönbilgiler ortaya çıkacak son üründen çok, öğrencinin tasarım sürecinde edineceği kazanımlara odaklanır. Detaylı yönbilgilerse daha çok başlangıç seviyesindeki projeler için kullanılır. Seçeneklerin sınırlandırılması öğrencinin daha dar bir bağlama odaklanmasına olanak vererek, öğrenmeye katkı sağlar ve öğrencinin başarılı olup olmadığını daha net değerlendirme imkanı verir (Nottingham ve Stout, 2021, s:40). Yönbilgiyle ya da yönbilgisiz, doğru sorular sorup, problem anlaşıldıktan sonra, çözüm sürecinin ikinci adımı olan araştırmaya geçilebilir.

#### 2.4.2. Araştırma

**"Yaptığımız şeyin ne olduğunu bilseydik,  
buna araştırma denmezdi, değil mi?"**

(Albert Einstein)<sup>7</sup>

Araştırma aşamasının en önemli kısımlarından biri, alakalı/alakasız ve doğru/yanlış bilgiyi birbirinden ayırt edebilmektir. Özellikle internet ve sosyal medya kavramlarının günlük hayatın tam merkezine yerleşmesiyle birlikte, insanlık tarihinde görülmemiş hızda ve sayıda veri üretimi ve paylaşımı yaşanmaya başlamıştır.

İstatistik ve bilişim şirketleri, 2021 yılı sonuna kadar 74 zettabyte'tan fazla

---

<sup>7</sup> B. K. Sullivan (2015). *The design studio method: creative problem solving with UX sketching* (Elektronik Kitap). Burlington: Focal Press.

(1 zettabyte = 1 trilyon gigabayt) yeni veri üretileceğini öngörmektedir.<sup>8</sup> Bu rakamın 2019’da 41 zettabyte, 2020’de 59 zettabyte olduğu düşünüldüğünde, bu artışın nasıl bir ivme ile süreceğini tahmin etmek güç olmayacaktır.

Böylesine büyük bir veri yığını, internet kullanımının yaygınlaşmasından önceki bilgi ve kaynağa ulaşmanın zorluğunu ortadan kaldırmış, ancak kolaylıkla erişilebilen bu bilgilerin ve kaynakların güvenilirliklerini sorgulamak konusunda kullanıcıları kendi başına bırakmıştır.

Tasarım sürecinin ilk adımlarından biri olan araştırma adımı yapılabilecek hatalar ve ele alınacak hatalı bilgiler, sürecin tamamını tehlikeye atabilir.

Araştırma ile ilgili bir diğer problem ise, araştırma kavramının sıklıkla yanlış anlaşılmasıdır. Bilgi toplamanın farklı yöntemleri olsa da, temelinde duyularımız yatar. “Bilgi, duyularımız aracılığıyla toplanır, iletişim, öğrenme ve akıl yürütme gibi bilişsel süreçlerle analiz edilir ve deneyimlerimiz, ihtiyaçlarımız ve arzularımız tarafından şekillendirilir. Bilgi edinme aktif olarak aranabilir veya pasif olarak emilebilir” (Bowers, 2012). Yapmak, paylaşmak, dinlemek, gözlemlemek, deneyimlemek ve yansıtmak, anlamın ve öğrenmenin etkili yollarındandır.

Gözlemlemek, araştırma için önemli ve değerli yöntemlerden biridir. Ancak gözlemle ilgili en büyük sorun, bakmak ve görmek arasındaki fark ve bu farkın çoğu zaman kişi tarafından fark edilemiyor oluşudur.

Aslında ilk bakışta birbirinden çok da farklı değilmiş gibi görünen şu ifadelerin çokluğu ve aralarındaki fark, durumun daha iyi anlaşılması açısından iyi bir başlangıç noktası olabilir: “Algılamak, anlamak, izlemek, gözlemlemek, keşfetmek, tanımak, görselleştirmek, incelemek, okumak, bakmak” (Dondis, 1973, s. 1). Dondis’in bu listesine “seyretmek, göz atmak, gözüne çarpmak, taramak, gözden geçirmek, farkına varmak, seçmek, kavramak, yakalamak, idrak etmek” kelimelerini ve daha fazlasını eklemek mümkündür. Görmeye ve algılamaya dair ifadelerin çeşitliliği, hem fiziksel anlamda “görmenin”, hem de zihinsel boyutta “algılamanın” çok farklı şekillerde ve düzeylerde olabildiğinin kanıtı gibidir.

Görsel ve işitsel veriler duyu organları aracılığıyla aktarılıp, beyinde işlenirken, çeşitli şekillerde filtrelenirler. İnsan gözü, bakış açısı içinde olan her şeye aynı anda ve aynı yoğunlukta odaklanamaz, duyduğu seslerin hepsine aynı oranda fark edip, dikkat

---

<sup>8</sup> <https://www.statista.com/statistics/871513/worldwide-data-created/> (Erişim Tarihi:31.10.2021)

edemez. Aynı anda tüm görsel ve işitsel uyarıların eşit şiddette algılanması, hem gerçekte neye odaklanılması gerektiğini anlamayı imkânsız hale getirir, hem de bu uyarı bombardımanı muhtemelen işkenceye dönüşürdü. Bunu önlemek için insan beyni ve duyu organları seçimler yapar. Hangi durumlara, nesnelere ya da seslere dikkat etmesi gerektiğine karar verir ve geri kalan uyarılar için neredeyse gör ve sağır olur (Erdurak, 2002, s. 22-23). Televizyon izlerken ekranın köşesinde sabit şekilde duran kanal logosunun, yağmurlu bir havada araba sürerken camın önünden geçip duran sileceklerin, gözlük kullanan bir kişinin görüş alanından hiç çıkmayan gözlük çerçevesinin, elektrikli cihazların kesintisiz şekilde çıkardıkları seslerin, dışarıdan gelen trafik ve insan gürültüsü gibi kaçınılmaz görsel ve işitsel verilerin insan beyni tarafından filtrelenmemesi durumunda, günlük hayatın ne kadar zor ve rahatsız edici olacağını hayal etmek güç değildir. Normal şartlarda hayatı kolaylaştıran bu seçim ve odaklanma, söz konusu eylem gözlem yapmak olduğunda, bir engele dönüşebilir.

Aksel, öğrencilerine bu durumu göstermek ve bu konuda farkındalık kazandırmak için, her yıl yeni gelen birinci sınıf öğrencilerine ufak bir deneme yaptırmıştır. Dersin başında tüm öğrencilerinin cep telefonlarını toplatan Aksel, öğrencilerden telefonlarının ana ekranına dair (ekran kâğıdı, saat ve pil göstergesi, uygulama ikonları, yerleşim sırası vb.) hatırladıkları her şeyi çizmelerini istemiştir. Her gün yüzlerce kez bakmalarına rağmen, öğrencilerin çok azı başarılı olmuş, büyük kısmı ise çoğunlukla yanlış ya da eksik çizmiş, hatta bazıları hiçbir şey çizememiştir (E. Aksel, Kişisel İletişim, 2021).

Erdurak da benzer bir çalışma yapıp, benzer sonuçlar almıştır. Derste birinci sınıf öğrencilerinden, bölüm dersliklerinin bulunduğu binanın tam girişinde yer alan sokak lambasını oldukça basit şekilde çizmelerini istemiştir. 42 öğrenciden yalnızca 4'ü doğru çizebilmiş, kalan 38 öğrenci ise bir sömestr boyunca belki de yüzlerce kez baktıkları lambayı çizememiştir (Erdurak, 2002, s. 21-22).

Gözlem yapmak, görsel iletişim alanında uğraş veren kişiler için hem görsel kütüphanesini genişletmek ve detaylandırmak, hem de farklı görsel bağlantı ya da ilişkiler türetmek için gereklidir. Ancak bu noktada beynin otomatik olarak yaptığı bu filtrelemenin önüne geçememek, gözlem için esas olan görme eylemi yerine, bakma eylemiyle sonuçlanacaktır.

Diğer yöntemlere bakıldığında, her ne kadar araştırma denildiğinde akla öncelikle okuma eylemi gelse de, araştırma kişinin konuyla olan ilişkisini değiştiren bütün aktiviteleri kapsayabilir. Bu aktivite belli bir müziği dinlemek, bir film izlemek, ya da

sokakta yürümek de olabilir. Önemli olan nokta, bu deneyimlerin ilgili konu hakkında araştırmacıya yeni bir bakış açısı kazandırması ve bu bakış açısının eyleme dökülebilir olmasıdır. Downs bu konudaki görüşlerini şöyle dile getirir:

İnsanlar araştırmayı okumakla ilişkilendirir. Kitap okumak, ancak bu okuma, kitabın konusuna ilişkin düşünce süreçlerinizi ve bakış açınızı değiştirmenize olanak sağlıyorsa araştırmadır. Okumak sadece bir bilgi deposuna katkıda bulunuyorsa, ancak eyleme geçme yeteneğinizi değiştiremiyorsa, o zaman bu araştırma değil burstur. Aynı şey yazmak için de geçerlidir: Yazarın ve okuyucunun çalışmanın nesnesiyle ilişkisini değiştirmedikçe yazmak araştırma değildir (2012).

Araştırmanın kişisel bir değişime sebep olması gerekliliği, kişinin kendi zihninde hali hazırda bulunan verilerin, kişisel zevk ve beğenilerin bir konu hakkında yeterli bilgiye sahip olduğu fikrini doğurabilir. Ancak bu Downs'a göre hatalı bir tutumdur. Ona göre tasarımcılar dünya hakkında bir keşif yapan ancak bu keşif karşısında teorilerini değiştirmeyen bir bilim adamını haklı olarak reddederler. Aynı şekilde dünya hakkındaki kişisel inançlarının, gerçek kanıtları geçersiz kılması gerektiğini iddia edenler hakkında da endişe duyarlar. Ancak bu tür davranışların sanat ve tasarım dünyasında normal karşılandığını ve kişisel duyguların yaratıcı tepkileri tanımlamasının teşvik edildiğini söyler. Bunun yapıcı olmadığını belirtir ve ekler: "İlham ve yaratıcılık bir ateş gibidir, bilgi ise yakıtı. Araştırma yoluyla, bilgi yığınlarını ilhamın ateşine atabilir ve yaratıcılığımızı ateşleyebiliriz. Tamamen kafalarındaki kaynaklara göre çalışmak isteyen tasarımcılar, yanan tek bir kibritten sıcaklık ve ışık almaya çalışan insanlar gibidir" (Downs, 2012).

Araştırma basamağı, öğrenci ödev ve projelerinde de önemli bir basamaktır. Bu bölümde bahsedilen hatalar, öğrenci projelerinde de sıklıkla yapılan hatalardır. Gerçek bir tasarım projesindeki kadar derinlemesine bir araştırma süreci olmasa da, her öğrenci karşılaştığı yeni bir tasarım probleminde çözüm yolunda ihtiyaç duyacağı temel malzeme olan bilgiye sağlıklı bir şekilde ulaşmayı hedeflemeli, bu yolda yalnızca kendi kişisel görüş ve bilgilerini kullanmakla yetinmemelidir.

### **2.4.3. Çözüm Geliştirme**

Çözüm geliştirme süreci, tasarım probleminin ne olduğu sorusunun net olarak anlaşılması, ardından gerekli araştırmanın yapılması ve verilerin toplanmasından sonra gelen adımdır. Bu adımda tasarım probleminin çözümü için eldeki veriler ışığında, fikir üretme süreci başlar.

### 2.4.3.1. Yaratıcılık ve Yaratıcı Düşünme Süreci

Yaratıcı düşünme teknikleri, yazarlardan, pazarlamacılara, yöneticilerden mühendislere kadar çok farklı iş grupları tarafından kullanılabilir. Oldukça fazla sayıda yaratıcı düşünme tekniği mevcuttur. Bu tekniklerin tümünün amacı aynı olsa da, önerdiği metot ve hedeflenen çıktı açısından bazı teknikler belli alanlarda daha kullanışlı olurlar.

Bu başlık altında, görsel iletişim tasarımı problemlerini çözmek ve bu doğrultuda fikir üretmek için uygulanabilecek bazı tekniklere ve önerilere değinilecektir.

Örneğin Nottingham ve Stout, grafik tasarım öğrencilerine fikir üretmek için şu teknikleri önermektedir: Anahtar kelimeleri belirlemek, anahtar kelimelere dayanarak görsel araştırma yürütmek, fikir panoları kullanmak ve zihin haritalaması yapmak (2021, s:78-92).

Anahtar kelimeler fikir üretmek için kullanılan ve projenin çekirdeğini oluşturan kelimelerdir. Bu kelimeler problemi anlama ve araştırma adımıyla elde edilen veriler doğrultusunda seçilirler. İlk aşamada çokça anahtar kelime belirlenebilir. Daha sonra bu kelimeler arasında seçimler yaparak, anahtar kelime sayısı azaltılır. Bu azaltma işlemi sırasında kelimeler genelden özele doğru kavramsal bir daralmaya ulaşılır. Jenerik kelimeler yerine daha spesifik kelimeler seçmek, seçilen kelimelerin görselleştirmeye olanak verecek türde bir kelime olması, bu kelimeyi daha doğru bir anahtar kelime yapar. Seçilen anahtar kelimeleri karşılayacak görsel imgeler, renkler, dokular, tonlar, eskiz aşamasına geçildiğinde kullanılacak görsel malzeme seçeneklerini oluşturur.

Anahtar kelimelere dayanarak görsel araştırmalar yürütmek, gerekli görsel ilhamı ve farklı fikirleri bulmanın bir diğer yoludur. Bu görseller çok farklı alanlara ait olabilir. Bir yemek fotoğrafı, daha önce yapılmış bir tasarımın parçası, doğadan bir kare ya da kağıdın üzerine dökülmüş bir kahvenin lekesi bile bir görsel veri olarak bu araştırmaya dahil olabilir. Daha sonra toplanan tüm bu görsel veriler eskiz aşamasında eksiltmeler, artırmalar ve sentezlerle, tasarım çözümlerine dönüştürülür.

Fikir panoları belli bir proje için görsel ilhamların toplanması ve sergilenmesi için kullanılan araçlardır. Bu panolara proje dahilinde belirlenmiş anahtar sözcüklere ilişkin fotoğraflar, hedeflenen ruh halini yansıtan çeşitli görseller gibi elemanlar toplanır. Tüm bu elemanlar ve çağrışımları, benzer şekilde eskiz aşamasında fikir bulmak için değerlendirilebilir.

Zihin haritaları bu çağrışımların yazılı olarak türetilmesidir. Seçilen bir anahtar kelime yazılır, ardından bu kelimenin çağrıştırdığı kelimeler türetilir. Bu türetme süreci, her bir yeni kelime için yeni türetmeler yaparak, zincirleme şekilde devam ettirilir. Örneğin proje için seçilen ana kelime “oyun” ise, oyun kelimesi kâğıdın ortasına yazılır. Ardından bu kelimedenden çağrışım yolu ile türetilen yeni kelimeler, oklarla ilerler. Oyun kelimesi çocuk, oyuncak, eğlence gibi kelimelere ayrılır. Daha sonra bu üç kelime, kendi içinde yeni kavram ve bağlamlar türetmeye devam eder. Bu şekilde elde edilen haritada, tasarımda kullanılabilecek en uygun kavramlar seçilir ve eskiz aşamasında kullanılır.

Yaratıcı düşünme süreci, tek bir doğru yöntemi olan bir süreç değildir. Farklı tasarımcılar birbirinden farklı teknikler kullanırlar. Sullivan, tasarımcıların projelerinde yaratıcı düşünebilmeleri için, 4 aşamadan oluşan bir yöntem önerir. 1- Yargılamayı ertelemek. 2- Sayıyı artırmak için çabalamak. 3- Hayal gücünü kullanmak. 4- Diğer fikirlerin üzerine inşa etmek (2015).

Yargılamayı ertelemek, akla gelen fikirlerin iyi ya da kötü olduğuna dair bir yargıya varmak için acele etmemek anlamına gelir. Bir fikri ya da eskizi hızlıca iyi ya da kötü diye etiketlemenin farklı tehlikeleri vardır. İyi olduğuna inanılan bir fikir, o fikre sabitlenme riskini taşır. Tasarımcı yaratıcı düşünme aşamasında bir fikre bağlanırsa, yeni ve farklı fikirler üretmeyi bırakabilir. Ya da bu fikre olan inancından dolayı, o fikir üzerinde gereğinden fazla vakit harcayıp, yeni ve belki de daha iyi fikirler bulma şansını kaybedebilir. Bir fikri henüz fikir aşamasındayken kötü fikir olarak etiketlemenin de olumsuz sonuçları olacaktır. Kötü fikir diyerek bir fikri terk etmek, o fikri geliştirmeden, o fikre bir şans vermeden fikirden uzaklaşmaya neden olur. İyi çözümlerin nereden geleceği belli olmaz, bu nedenle olgunlaşmamış fikirleri yargılamamak gerekir.

Aynı gerekçe, ikinci madde olan “sayıyı artırmak için çabalamak” basamağının da temelinde yatar. İyi bir çözüm bulmak için, aralarından seçilebilecek çok sayıda fikre ihtiyaç vardır. Tam bu noktada, Leonardo Da Vinci’nin dev bir miras olarak geriye 13.000 (on üç bin) eskiz bıraktığını hatırlatmak faydalı olacaktır. Genellikle ilk fikirler, herkesin aklına gelme ihtimali en yüksek olan fikirlerdir. Fikir sayısı arttıkça, olağan fikirler tükenmeye başlar. Ancak olağan fikirlerin tükenmesiyle, alışılmadık fikirler sıra gelebilir. Üçüncü sıradaki hayal gücünü kullanma adımı tasarımcıya kendini özgür bırakmasını salık verir. Fikirleri çılgın, abartılı, imkânsız gibi sıfatlarla sınırlandırmamak, yaratıcı çözümler bulabilmek için oldukça önemlidir. Dördüncü adım olan diğer fikirlerin üzerine inşa etmek, yaratıcı çözümlere ulaşmak için, yeni bağlantılar kurmayı, farklı

fikirleri bir araya getirerek yeni sonuçlara ulaşmayı teşvik eder. Bu fikirler ortak çalışan bir grubun üyelerinin fikirleri olabileceği gibi, tek bir kişinin bağlantı kuracağı farklı fikirleri de olabilir (Sullivan, 2015).

Yaratıcı düşünme tekniklerinden söz edildiğinde en sık karşılaşılan yöntemlerden biri de beyin fırtınasıdır. Atalayer (tarihsiz, s.1) beyin fırtınası ve fikir uçuşturma ile ilgili şu ifadeleri kullanmıştır:

Beyin fırtınası: fikir uçuşturma adlandırması, günümüzde çok karıştırılan, ... bir grup yaratıcılık yöntemidir. (Sanatçı-tasarımcı için ise, bireysel olarak kullanımı elzemdir.) Birkaç aşamadan oluşur. Sorun tanımlandıktan sonra, soruna ilişkin genişçe ve görsellerle beslenen veriler toplanır. Aynı meslekte ve yaşta olmayan 3-5 kişilik bir grup oluşturulur. Bilgilenme, beyni sorunla baskılama aşamasını içerir. Gruba katılacak her kişiye bu veriler, bir baskı yaratacak biçimde aktarılır. Bu birikime ilişkin (ana başlıklar ve alt başlıklar, öğeler) tek tek sınırsız saçmalamalar, *geyikleştirmeler*, palavralar, uyarlamalar (atasözlerine, deyimlere vs.), kurgular, benzetmeler ile seans (35 dakika civarı) gerçekleştirilir. Bir yönetici gruptakilerin sürekli ve kesintisiz konuşmasını sağlar. Konuşmalar özellikle ses kaydına dökülür. Sonra bu veriler tasnif edilir. Estetik us ve mantığa dayalı bir irdelemeyle her cümlesi incelenerek, eleme yoluyla, bir fikir ya da esin çıkışına el verip vermediğine bakılır. Elenenler dışında kalanlar yeniden gözden geçirilerek bir çözüme ulaşılır.

Sezgi de, tasarımcıların sıklıkla başvurduğu bir araçtır. “Sezgi, açık rasyonel düşünce ve çıkarım olmaksızın bilgi veya biliştir. Her bireye özgü olan sezgi, sağduyu, içgüdü ve deneyimin bir uzantısıdır. Tüm metodolojiler ve süreçler sezgi tarafından yönlendirilir. Sezgi tek başına bir metodoloji olmasa da, bir süreçtir ve tasarım problemlerini çözmek için birincil araç olarak yaygın olarak kullanılır” (Bowers, 2012). Sezgiler kullanışlı bir araç olsa da, bunun için önce güvenilir bir seviyede gelişmiş olmaları gerekir. Bir tasarımcının tasarım içgüdüğü, yıllar içinde gördüğü, incelediği, bilinçli ya da bilinçsiz şekilde maruz kaldığı ve ürettiği tüm tasarımlardan yaptığı olumlu ve olumsuz çıkarımların birikimine dayanır. Bu içgüdüğün gelişmesi tıpkı diğer tüm kazanılmış beceriler gibi, bol tekrara bağlıdır. Trafığe yeni çıkmış bir sürücü, her dönemeçte “şimdi debriyaja basmalıyım”, “şu an döneceğim yöne sinyal vermeliyim” diye düşünerek hareket eder. Ancak tecrübeli bir sürücü tüm bunları hiç düşünmeden, hatta çoğu zaman farkında bile olmadan yapar. Uzun zaman içinde kazanmış olduğu sürüş tecrübesi, gerekli hareketleri üzerinde düşünüp yapmak yerine, neredeyse refleks haline gelmiş hareketlerle, düşünmeden araç kullanmasına imkân verir. Tasarım içgüdüğünü de buna benzetmek mümkündür. Zaman içerisinde bir takım tasarım kararlarını üzerinde uzun uzun düşünmeden, doğaçlama gibi görünen bir hızla almaya yardımcı olur.

Onlarca, yüzlerce, hatta binlerce ‘yaratıcı düşünme yöntemi’ ya da kaynağı olduğu düşünüldüğünde, bunların arasından hangisinin daha iyi, daha doğru, daha kolay ya da

daha etkili olduğunu söylemenin, çok da sağlıklı ve inanılır olmayacağı aşıkardır. Aksel'in (1993, s. 182-183) yaratıcı düşünme ve yaratıcılık meselesinin ele alınma şekline dair fikir ve önerisi de benzer bir kaygıyı taşıdığını göstermektedir. Yaratıcılık konusunda, bir kısmı neredeyse kullanım kılavuzu niteliğine bürünmüş kaynakları ya da yöntemleri saymanın mümkün olmadığını belirten Aksel 'en iyi yaratıcı düşünme metodunu' işaret etmek yerine, yaratıcılığı engelleyen blokların farkına varıp, bunların önüne geçmenin yollarını aramayı önermektedir. Temelde korku blokları olarak nitelendirdiği, hata yapma korkusu, aptal gibi görünme korkusu, yalnız kalma korkusu, geleneklere karşı gelme korkusu gibi korkulardan ya da bu korkulara neden olan temel meselelerin başında gelen gurur ve kibirden arınmaya çalışmanın, yaratıcılık yolunda atılacak ilk adım olduğunu söylemektedir.

#### 2.4.3.2. Eskiz Üretimi ve Fikirleri Görselleştirme

Çözüm geliştirme sürecinde yaratıcı fikirler bulma aşamasından sonra, bu fikirleri görselleştirme aşaması gelir. Bu adımda elde edilen kavramsal veriler, görsel imgelere dönüştürülür. Fikirleri görselleştirirken en az teknik beceri kadar önemli olan bir diğer şey ise, öğrencinin görsel kütüphanesinin genişliğidir. Kişinin bir dili konuşmadaki yetkinliğinde sahip olduğu kelime dağarcığı ne kadar belirleyiciyse, görsel iletişim kurma yetkinliği de, sahip olunan görsel kütüphanenin (simgeler, semboller, renk bilgisi, tasarım ilkeleri vb.) genişliği ile doğru orantılıdır (Bkz: Görsel 2.56).



**Görsel 2.56.** Emre Senan'ın "Toplantı Notları" isimli projesinde yer alan çeşitli eskiz örnekleri  
(Kaynak: <http://www.emresenan.com/secilmis-sergiler-selected-exhibitions/toplantı-notları-minutes-of-meetings> Erişim tarihi: 30.03.2022)

Bir grafik tasarımcının fikirleri görselleştirirken teknik beceri ve görsel

kütüphanesinin genişliği kadar kritik olan bir diğer unsur da, soyutlama yeteneğidir. Grafik tasarımda (örneğin illüstrasyonlarda) yer yer resimsel ifadeler kullanılsa da, ağırlıklı olarak grafik dil denilen, soyutlanmış, arındırılmış, yalınlaşmış bir görsel dil kullanımı esastır. Grafik tasarım ürünlerinin neredeyse hepsi için; tasarlanan mesajı, hedef kitleye net, anlaşılır ve mümkün olduğunca hızlı bir şekilde iletmesi gereklidir denebilir. Bu yüzden grafik dil pratik, kolay anlaşılır ve gereksiz detaylardan arınmış olmalıdır. Kavramları görselleştirirken bu gereklilikler göz önünde tutulmalıdır. Bu görsel sadeliğe ulaşmak için iyi bir gözlemci olmaya çalışmak, grafik ifade biçimleri üzerinde çalışmak, başarılı örnekleri incelemek ve özellikle tasarım sürecinin uygulama aşamasında sık sık kendine “Bu detaya/elemana gerçekten ihtiyaç var mı? Bunu eksiltirsem tasarımı hâlâ etkin şekilde çalışır mı?” gibi sorular sormak önemlidir.

Tasarımcıların fikirleri kâğıda dökme becerilerini geliştirmeleri gerekir. Fikirlerin yazılı formdan, izleyici ile iletişim kuran görüntülere dönüştürülmesi gerektiğinden, tasarım problemlerini çözmek için çizim esastır. Bu nedenle çizim, her tasarımcının sahip olması ve geliştirmesi gereken temel bir beceridir. Fikirleri kalemle kâğıda dökmek, geliştirme sürecindeki ilk adım olmalıdır, çünkü kişinin gördüklerini yeniden yaratmasının yanı sıra, algılanan şekilleri, çizgiyi, formu, dokuyu, ton değerini ve derinliği keşfetmesini sağlar (Hembree, 2008, s. 50).

Eskiz, tasarımcıların çeşitli kavramları görselleştirmek ve keşfetmek için kullandıkları sürecin bir parçasıdır. *Thumbnail* olarak da adlandırılan hızlı eskizler bunun ilk adımıdır. Dosya önizlemeleri, video ya da görsellerin ufak bir parçası için de kullanılan bu terim, kelime anlamı olan başparmak tırnağına ölçü bakımından atıfta bulunur ve küçük bir boyuta sahip olmayı vurgular. *Thumbnail* eskizler de, küçük boyutlu, hızlı ve detaylı olmayan eskizlerdir. Burada amaç, akla gelen fikirleri hızlı bir şekilde kâğıda dökmektir. Bu aşamada fikirleri elememek, bir fikir üzerinde sabitlenip kalmamak ya da eskizlerin detaylandırılması için gereğinden fazla zaman harcamamak önemlidir. Eskizin daha sonra bakıldığında ne anlatmak istediğini gösterebiliyor olması yeterlidir. Bu nedenle büyük bir özene gerek yoktur. Ancak eskiz sahibi daha sonra dönüp baktığında ne çizmek istediğini kendi bile anlayamıyorsa, bu da eskizin fazla aceleye geldiğini gösterir.

Arntson bu eskizleri yapmanın tıpkı kasları çalıştıran egzersizler gibi, zihni çalıştırdığını ve geliştirdiğini söylemektedir (2012, s. 10-13). İlk aşamada üretilen bu eskizler ne kadar çeşitli olursa, uygulama için seçilebilecek fikirlerin çeşitliliği ve

zenginliđi de o denli fazla olacaktır. Ayrıca Arnston öğrenciler için bu eskizlerin projenin finalinden daha kıymetli olduğunu iddia eder ve sebebini bu eskizlerin düşünme şeklini, deneyselliđini ve gelişimini gözler önüne seriyor olmasına bağlar.

Eskiz üretiminin bu ilk aşamasında, eskizlerin yapılacağı deftere ya da kâğıda, (en-boy oranı A4 ebatlarına yakın kabul edilebilecek olan ve her an kolaylıkla ulaşılabilen) bir kredi kartını şablon olarak kullanarak çerçeveler çizmek, hızlı ve pratik bir başlangıç yapmak için kullanılabilir yöntemler arasındadır. Pratik olmasının yanı sıra tanımlanmış alanlar içinde çalışmak hem eskizin boşlukta oluşunun yanıltıcı görüntüsünü engellemeye, hem alanın kenar çizgilerinin potansiyel bir eleman olarak eskize dahil edilmesine, hem de eskizlerin birbirleri ile karışmasını önlemeye yarayacaktır.

İlk hızlı eskizlerden sonra kaba taslaklara (*roughs*) geçilir. Bir önceki aşamada yapılan hızlı eskizlerin en iyileri seçilerek, daha detaylı ve daha büyük (örneğin gerçek ölçünün yarısı) olacak şekilde yeniden işlenir ve doğru biçimde betimlenmeye başlanır. Iraksak düşünmeden yakınsak düşünmeye geçilir. Daha odaklanmış bir düşünce yapısıyla, seçilen eskizler üzerinde ekleme ve çıkarmalar yapılabilir. Eğer tasarım dijital ortamda üretilecekse, bu aşamada bilgisayara geçilebilir.

Profesyonel tasarım sürecinde bir sonraki adım (*comps* ya da *comprehensives* olarak adlandırılan) uygulamadan önceki, daha da detaylı şekilde işlenmiş olan son eskiz aşaması gelir. Öğrenciler içinse bu aşama genellikle, renk ya da teknik denemelerinin de dahil edildiđi, eskiz sürecinin son aşamasıdır.

Ancak öğrenciler tüm bu eskiz aşamalarını atlayarak, doğrudan ekran karşısında fikir üretmeye meyillidirler. Bu yöntem fikirlerin gelişimini engelleyebilir çünkü tasarımcıyı, yani öğrenciyi, yalnızca sahip olduđu yazılım becerisi (ya da kullandığı yazılımın elverdiği biçimsel uygulamalar) doğrultusunda fikir geliştirmeye itip, farklı yaratıcı çözümler geliştirme konusunda sınırlandırabilir. Elbette bilgisayar teknolojilerinin de kendine has avantajları bulunur. Hızlı varyasyonlar üretebilmesi, yazılım araçlarının matematiksel keskinliđi ve uygulama kalitesi gibi avantajlar bunlardan bazılarıdır. Bu özellikleri doğru zamanda kullanmak için, ilk fikirleri kâğıt üzerinde oluşturup, ardından kâğıt ve ekran arasında geçiş yapmak, her iki yöntemin avantajlarından azami fayda sağlayabilir.

Eskiz yapmanın tasarım sürecindeki rolü oldukça büyüktür. Eskizler yalnızca

bir fikrin tasarımcının beyninden çıkıp, somutlaşmasının ilk adımı değil, aynı zamanda görsel bir düşünme yöntemidir. İnsanın iç sesi sözlü bir şekilde, kelimelerle düşünür. Ancak eskiz yaparak düşünmek, bu sözlü düşünceyi, görsel düşünmeye dönüştürür. Sözel düşünce sırasında akla gelemeyecek bir takım imgesel fikirler, eskiz sırasında açığa çıkabilir.

Eskiz üretme aşamasında ırsak düşünmek, ön yargısız olmak, tereddüt etmemek, fikirleri eskize dönüştürmeden elememek, eskiz üretiminde çeşitliliği artırıp, başarılı bir uygulamaya dönüşme potansiyeli olan fikirler elde etme ihtimalini artıracaktır. Bu aşamada iyi, kötü, doğru ya da yanlış demeden, her yeni fikre fırsat tanınmalıdır. Bol sayıda fikir ve eskiz üretmek, bu adımın başarılı bir şekilde tamamlanması için oldukça önemlidir. Çok sayıda eskiz üretmekten kasıt, aynı fikrin çok sayıda farklı alternatiflerini üretmek değil, birbirinden farklı fikirler üretmektir. Yeterince çok fikir üretildiğinde, bu fikirler arasında da bağlantılar kurulabilir. Birkaç farklı fikrin sentezi, yeni ya da daha etkili çözümlere kapı açabilir.

Eskiz yaparken özel bir kâğıt kullanmamak hem ekolojik açıdan hem de sınırlandırıcı olmaması açısından önemlidir. Özel bir kâğıt kullanmak, kâğıdı idareli kullanma içgüdüsüne neden olabilir. Beyaz kâğıt üzerine siyah keçeli kalemle eskiz yapmak, hem azami kontrastı yakalamak hem de daha anlaşılır bir eskiz elde etmek için faydalı olacaktır. İlk aşamadan kurşun kalem kullanılsa bile, daha sonra üzerinden keçeli kalem ya da benzeri bir kalemle geçmek de izlenebilecek bir yöntemdir.

Eskiz aşamasında renk kullanımı dikkat dağıtıcı bir etmene dönüşebilir. Renk tasarımın ilerleyen aşamalarında kuşkusuz oldukça önemli bir eleman olarak devreye girecektir. Ancak eskiz aşamasında rengin çekiciliği, çok da yaratıcı olmayan bir fikri istemeden öne çıkarmaya, ya da ilerleyen aşamalarda renk seçiminde daha uygun seçimler yapabilecekken, üzerinde çok düşünmeden eskizdeki renklerle devam etmeye neden olabilir.

Faydalı olabilecek bir diğer şeyse, eskiz yaparken gerekli yerlerde yazılı notlara yer vermektir. Bu notlar eskizi yapanın daha sonra gözden geçirmek isteyeceği hatırlatmalar olabileceği gibi, hızlı bir eskizde yer alamayan bazı kavram ya da detayları, eskizi

inceleyecek kişiler için daha anlaşılır hale getirmek için kullanılabilir (Görsel 2.57).



**Görsel 2.57.** Grafik tasarımcı Tony DiSpigna'nın eskiz defterlerinden örnekler (T. DiSpigna, kişisel iletişim, 2021)

“Tıkanmak, bir tasarıma bir şekilde devam edememek anlamına gelir ve bu projenin sonundan ziyade başlangıcında ve ortasında olmaya eğilimlidir” (Nottingham ve Stout, 2021, s:73) Öğrenci eğer eskizlerin üretildiği bu aşamada tıkanıldığını düşünürse, birinci ve ikinci adımlara tekrar dönüp, problemi yeterince iyi tanımlayıp tanımlayamadığını, ya da gerekli bilgi ve içgörüyü sahip olup olmadığını sorgulayıp, bu aşamaları tekrar etmelidir.

#### 2.4.4. Seçenekleri Değerlendirme / Karar Verme

Seçenekleri değerlendirme aşaması, genel olarak çözüm geliştirme aşamasında elde edilen farklı çözüm yöntemlerinin arasından, problemin çözümü için en uygunu olduğu düşünülen fikri seçme aşamasıdır. Tasarım problemi çözme özelinde düşünüldüğünde bu aşama, eskizler arasında çözüme en yakın olanını seçmek olarak karşılık bulur. Gerçek bir tasarım sürecinde bu aşamada, seçilen çözüm yolunun problemin çözümüne uygunluğunun yanı sıra, maliyet gibi farklı faktörler de değerlendirilir. Söz konusu

tasarım problemi bir ders alıştırmaları/projesi olduğunda ise, fikrin uygulanabilirliği, öğrencinin teknik becerisi, proje için tanımlanmış olan süre gibi etmenler de göz önünde bulundurulmalıdır. Nottingham ve Stout bu seçim aşaması için şu ifadeleri kullanır:

Yakınsak düşünme zordur çünkü herhangi bir tasarım projesine bulunabilecek birçok olası görsel çözüm vardır ve en iyi seçenek her zaman bariz değildir. Tasarım problemleri ‘çetrefilli’ olarak tanımlanmıştır, bu problemlerin karmaşık olduğu ve net bir (görsel) çözümü olmadığı anlamına gelir. Bu tasarım okulunun neden zor olduğunun cevabıdır: Çünkü çok sayıda olası başarılı görsel biçim alabilecek karmaşık, iyi tanımlanmamış veya muğlak problemlerle boğuşmak zorundayız. Tasarım problemlerinin genellikle ‘doğru’ cevabı yoktur ve tasarımcının becerisi tüm bunların arasından doğru seçimi yapmakta yatar. (2021, s:117)

Seçenekleri değerlendirme aşamasında, bir sonraki adım olan uygulamaya taşınacak eskizi belirlemede eleştirel düşünce faydalı bir yaklaşımdır. Eleştirel düşünce yapılan eskizlerin dikkatli ve yapıcı bir değerlendirmesini içeren bir süreçtir. Bu süreçte eskizler organize edilip, kademelendirilip, öncelik sırasına göre sıralanıp, bir sonraki aşamaya taşınmak için en uygun olan fikirler (gerekirse farklı eskizlerden bir araya getirilip) belirlenir. Eleştirel düşünce, incelenen fikir ya da tasarımın yalnızca iyi yönlerine odaklanmak yerine, nelerin ters gittiğini ya da gidebileceğini hesaba katmayı gerektirir. Altı şapkalı düşünme tekniğindeki “siyah şapka”, eleştirel düşünce yaklaşımı için iyi bir örnektir. Bu düşünme yönteminde ele alınan konu, altı farklı yaklaşımla ele alınır. “Her şapka, bireyin zihninin yaratıcı ve değerlendirici yanlarını dahil etmeye yardımcı olan farklı bir düşünce türünü temsil eder” (Sullivan, 2015). Mavi şapka planlamayı ve organize etmeyi, beyaz şapka tarafsızlığı ve somut gerçekleri, yeşil şapka yaratıcılığı, sarı şapka iyimserliği, kırmızı şapka duygusal tepkileri, siyah şapka ise zorlukları, zayıf yönleri, tehlikeleri ve riskleri göz önüne almayı önerir. Uygulamaya geçirilmesi planlanan seçeneğin belirlenmesinde eleştirel düşünme yaklaşımı, bir fikre körü körüne bağlanmayı engeller, zayıf yanları tespit edip, bunları iyileştirme fırsatı verir.

Bu doğrultuda değerlendirme tamamlanıp, eskizler içinden gerekli seçim yapıldığında, uygulama adımına geçilir.

#### **2.4.5. Seçilen Fikri Uygulama**

Problemin çözümünün son halini aldığı aşama uygulama aşamasıdır. Bu aşamada, bir önceki aşamada seçilmiş olan çözüm yöntemi hayata geçirilir. Profesyonel yaşamda bu aşama tamamlanmış olan tasarımın matbaa, web tasarımcısı ya da üreticiye iletiildiği aşamadır. Öğrenci projelerinde ise bu aşama, öğrencinin seçilen eskizi teslimine uygun

şekilde uygulamasıdır. Bu uygulama projenin şartları gereği geleneksel yöntemlerle elde üretim olabileceği gibi, dijital bir sunum ya da yazıcı çıktısı da olabilir.

Çözüm geliştirme aşamasının aksine, bu aşama yakınsak düşünmeyi gerektirir. Fikirlerin rafine edildiği, gereksiz detayların uzaklaştırıldığı bu adımda, zihinde uçuşan düşüncelerin toplanıp nihai çözüme odaklanılması gerekir. Fikir üretme aşaması ne kadar geniş düşünmeyi, çağrışımlar ve araştırmalarla seçenekleri artırmayı gerektiriyorsa, uygulama aşaması da tam tersine daraltmayı gerektirir.

Özellikle öğrenci projelerinde uygulama ve sunum, çözüm fikrinin başarılı bir şekilde yansıtılabilmesi için büyük önem taşır. Özensiz bir sunum ya da baştan savma bir uygulama, başarılı bir fikri kolaylıkla sabote edebilir. Basit bir yazım hatası, dikkatsizce yazılmış bir metin ya da itinasız bir işçilik çalışmanın değerlendirilmesini olumsuz yönde etkileyecektir.

#### **2.4.6. Değerlendirme**

Değerlendirme aşaması, tasarım sürecinde, tamamlanan tasarımın hakkında müşteri ve hedef kitleden alınan geri dönüşlerin değerlendirildiği aşamadır. Tasarımın hedef kitle üzerinde beklenen davranış değişikliğine neden olup olmadığı, eğer olmadıysa bunun nedeni ve iyileştirme çözümleri tartışılır. Öğrenci projeleri üzerinden ele alındığıdaysa bu aşama, öğrencinin projesinin hem öğretim elemanı, hem de öğrencinin kendisi tarafından değerlendirildiği adımdır. Öğretim elemanının değerlendirmesi genellikle ders notu olarak karşılık bulur. Ancak bunun yanı sıra öğrenci ile o projede nelerin doğru, nelerin yanlış yapıldığı ve bu hataların giderilebilmesi için olası çözüm yollarının neler olduğu paylaşılır. İdeal olarak öğrenci proje sırasında yeni fikir, bilgi ve beceriler kazanır. Ardından yapılan değerlendirmede öğrenciye yöneltilen olumlu ve olumsuz eleştiriler de en az projeyi yaparken elde ettiği kazanımlar kadar değerlidir.

#### **2.4.7. Tasarım Sürecine Dair Sık Rastlanan Öğrenci Hataları**

Profesyonel tasarım sürecinin, tasarım eğitimindeki karşılığı kabul edilebilecek olan ödev/proje süreci ele alındığında, bu sürecin basamaklarında öğrencilerin en sık yaptığı hatalar şöyle sıralanabilir:

Problemi Tanımlama:

- Sözlü olarak verilen ödev ve proje açıklamalarını dikkatli dinlememek ya da yalnızca dinleyip, not almamak.

- Yazılı olarak verilen ödev ve proje açıklamalarını okumamak. Projenin ilerleyen zamanlarında bu açıklamaları yeniden okumak yerine, hatırladığı şekliyle devam etmek.

- Ele alınacak tasarım problemini anlamadan, doğruca çözüme ulaşmaya çalışmak.

Araştırma:

- Konu hakkında araştırma yapmamak, yalnızca konuya ilişkin önceden sahip olduğu bilgi ve bakış açısına dayanarak ilerlemek.

- Yetersiz araştırma yapmak.

- Güvenilir kaynaklar yerine, sosyal medya site ve uygulamalarında rastlanan bilgileri doğru kabul etmek.

- Farklı kaynaklara ya da farklı bakış açılarına yönelmeyip, konuya tek bir noktadan yaklaşmak.

- Okuma alışkanlığının ya da isteğinin zayıf olması.

- Yetersiz bir kültürel birikime ya da kısıtlı ilgi alanlarına sahip olmak.

Çözüm Geliştirme (Yaratıcı Düşünme Süreci):

- Akla ilk gelen fikri uygulamak ve alternatif fikirler üretmeye çalışmamak.

- Tasarım fikrini bulup, buna uygun tasarımı yapmak yerine, önce tasarım yapıp, sonra bu tasarıma bir hikâye uydurmak.

- Tek bir fikre odaklanıp, tüm deneme ve çeşitlendirmeleri aynı fikrin üzerinde yapmak.

- Problemin çözümünü yaratıcı bir tasarım fikrinde değil, uygulama tekniğinde aramak (henüz tasarım fikri bulunmamışken “bu çalışmada akrilik/kara kalem/markör tekniği kullanacağım” demek, ya da yaratıcı bir fikir bulmak yerine, güçlü olduğu bir üretim tekniğini öne çıkararak, pek de parlak olmayan bir fikre, sadece iyi bir uygulamayla değer kazandırmaya çalışmak).

- Belli bir kavrama, bakış açısına ya da konuya takılıp, bütün tasarım fikirlerini bu bakış açısıyla ele almak (örneğin başlıca ilgi alanı arabalar olan bir öğrencinin, her projeyi arabalar, yarışlar, sürücüler gibi, araba ve arabalarla ilgili kavramlarla birleştirmeye çalışması).

- Eleştirel düşünce eksikliği.

- Alternatif fikirle varyasyon arasındaki farklı bilmemek.
- Uygulamaya çok fazla vakit ayırırken, yaratıcı düşünme ve iyi bir tasarım fikri

bulma aşamasına ayrılan vaktin çok yetersiz oluşu.

Çözüm Geliştirme (Eskiz Üretme ve Fikirleri Görselleştirme Süreci):

- Yeterli sayıda eskiz yapmamak.
- Çok büyük ya da çok küçük boyutta eskiz yapmak.
- Yapılan eskizlerin (gereksiz bir vakit kaybına sebep olacak kadar) detaylı olması, ya da tam tersine, fikrin anlaşılmasına imkân vermeyecek ölçüde kaba olması.
- Bir tasarım fikrini, eskizini yapmayı denemeden elemek.
- “... yapmayı düşünüyorum” demek, ancak eskizini yapmamak.
- Fazla dağınık ya da düzensiz çalışmak sonucunda kafa karışıklığı yaşamak ya da eskizleri kaybetmek.

- Eskizleri göstermekten çekinmek.

• Eskizlerin henüz ilk aşamasında renkli çalışmak; fikrin kalitesinden çok, renklerin çekiciliğinden etkilenmek.

• Eskizin yeterince anlaşılır olmaması (ya da fikrin başarılı şekilde görselleştirilememesi) nedeniyle, eskizde neler olup bittiğini sözel olarak uzun uzun anlatmak ve açıklamak zorunda kalmak.

• Kağıt ve kalem kullanarak eskiz yapmadan, bütün ödev ve projelere doğrudan dijital ortamda başlamak.

- Eskiz aşamasını tamamen atlamak ve tasarıma uygulama adımından başlamak.

Seçenekleri Değerlendirme:

• Bulunan fikirler ve yapılan eskizlerin arasından en başarılı olanını değil, uygulaması en kolay olanı ya da kişisel beğenisine en uygun olanını seçmek.

• (Özellikle birinci sınıf öğrencilerinin henüz eğitimlerinin başında olmalarından dolayı yönlendirilmeye ihtiyaç duymalarına rağmen) fikir ve eskizlerini öğretim elemanı ile paylaşmadan, kendi kendine karar verip uygulamaya geçmek.

• Üretilen fikir ve eskizlerin tasarım problemini çözmekte yetersiz olduğunu anlamak, ancak sorunun kaynaklandığı aşamaya (problemi tanımlama, araştırma, fikir üretme ya da eskiz yapma aşamasına) geri dönmek yerine, başarısız bir fikri uygulama adımına taşımak.

Uygulama:

- Başarısız zaman yönetiminden dolayı vakit sıkıntısı yaşamak, uygulamayı aceleye getirmek zorunda kalmak.

- Yeterince vakit olmasına rağmen, özensiz bir işçilikle uygulama yapmak.

- Seçilen (geleneksel ya da dijital) teknikte yetersiz olmak. Tekniğini iyileştirecek vakti olmamasına rağmen yine de zayıf olduğu teknikte ısrar etmek. Yetersiz olduğu bir tekniğin zorunlu olduğu durumlarda ise, tekniğini geliştirmek için çaba göstermemek.

- Belli bir malzemeye (suluboya, akrilik, karakalem vb.), üsluba (mizahi, karamsar, eleştirel vb.), tekniğe (illüstrasyon, fotoğraf, kolaj, tipografik çözümler) ya da trende (*Minimalizm*, *Glitch Art*, *Retro* vb.) takılı kalmak, karşılaşılan bütün tasarım problemlerini hep aynı malzeme, üslup, teknik ya da tasarım anlayışıyla çözmeye çalışmak.

- Plansız hareket etmek sonucu, uygulama aşamasında beklenmedik sorunlarla karşılaşmak.

- Öğretim elemanının görüş ve önerilerini dikkate almamak, eskiz aşamasında fark edilen ve düzeltilmesi önerilen hataları olduğu gibi bırakmak.

- Olası bir sorunla karşılaşma ihtimaline karşın tedbir amaçlı vakit bırakmamak, son anda bir sorun yaşandığında, bu sorunu düzeltecek vakit bulamamak.

- Bir fikir, teknik, malzeme ya da yöntemi uygulama öncesi denememek, hayal edilen netice ile uygulama sonucunda çıkan neticenin örtüşmemesi.

- Uygulama sırasında yalnızca kişisel beğeniler doğrultusunda ya da rastlantısal biçimde ilerlemek, o derste ya da başka derslerde öğrenmiş olduğu teorik bilgileri uygulama sürecine dahil etmemek.

- Başarısız ya da özensiz bir sunum yüzünden, iyi bir tasarım fikrine değerini kaybettirmek.

- Tasarım sürecinin başarılı bir şekilde seyretmiş olmasına karşın, (dikkatsizlik, plansızlık gibi sebeplerden ötürü) teslim tarihini kaçırmak.

Değerlendirme:

- Tasarım ve uygulama süreci tamamlandıktan sonra, öğretim elemanı tarafından düşük bir notla puanlanan bir çalışmanın, neden düşük bir notla değerlendirildiğini sorgulamamak. Nerede ya da neyi yanlış yaptığını anlamaya çalışmamak.

- Bir ödev ya da projede yaşadığı sorunlardan ya da yaptığı hatalardan çıkarımlar yapmamak, aynı hataları başka projelerde tekrar tekrar yapmak.

- Özellikle birinci sınıf derslerinde yapılan alıştırma niteliğindeki ödevleri neden yapıldığının üzerinde hiç düşünmemek, bu alıştırmaların kazandırmak istediği bilgi ve alışkanlıkların farkına varmaya çalışmadan, yalnızca ödevi teslim etmeye odaklanıp, söz konusu bilgi ve alışkanlıkları ileriki projeler ya da derslere taşıyamamak.

- Tamamladığı bir projeyi kendi kendine değerlendirirken, bu projede öğrencilerden beklenenleri, değerlendirme kriterlerini ya da ortaya koyduğu fikrin yaratıcılığını ve özgünlüğünü değil, o proje için sarf ettiği kaynak, malzeme ya vakti baz almak; çok malzeme ya da vakit sarf ettiği bir projenin (sadece bu sebeple) başarılı bulunması gerektiğini düşünmek.

### 3. UYGULAMA

Araştırmanın önceki bölümünde, tespit edilen sorunlara Grafik Temel Eğitimi isimli bir ders planı ile çözüm önerisi sunulmuş, önerilen bu ders kapsamında ele alınması planlanan konular, grafik eğitimine temel oluşturma amacının ön planda tutulduğu örneklerle açıklanmıştır. Uygulama çalışmaları da aynı amacı taşıyan, Grafik Temel Eğitimi dersi kapsamında hazırlanan, dönemlik 2 ders planı, detaylı değerlendirme ölçütleri, amaç ve öğrenme çıktılarını da içeren 20 yönbilgi tasarımı ve örnek bir ünite tasarımından oluşmaktadır. Ders planları, yönbilgi tasarımları ve üniteye dair açıklamalarla örnek görsellere bu bölümde yer verilecektir. Tasarımlarının tamamı ise tezin sonunda yer alan EKLER kısmında bulunmaktadır.

#### 3.1. Öğrenci Alıştırma Yönbilgileri

Grafik Temel Eğitimi ders önerisine ek olarak ele alınan, haftalık öğrenci proje yönbilgi tasarımları ve iki dönemlik ders planının içerik bakımından en önemli kaygısı, araştırmanın birinci bölümünde tespit edilen sorun ve noksanlıkların iyileştirilmesine katkı sağlamaktır. Bu yönbilgilerde yer alan öğrenci alıştırmaları ve ödevlerinin 6'sı, farklı ülkelerdeki tasarımcı ve eğitimcilerin uyguladığı alıştırmaları kaynak almış, 14'ü ise araştırmacı tarafından üretilmiştir. Hazırlanan 20 öğrenci alıştırmalarının tamamı, Grafik Temel Eğitimi ders içeriğine uygun şekilde oluşturulmuş, dönemlik ders planı doğrultusunda sıralanmış ve kademeli olarak daha önceki haftalarda öğrenilen bilgileri dahil edecek şekilde tasarlanmıştır. Aynı zamanda alıştırmaları ve ödevler planlanırken, çalışmanın ilk bölümünde toplanmış olan öğretim elemanlarının görüşlerinde işaret edilen sorun ve öneriler göz önüne alınmış, gerek ödevlerin kapsamı, gerekse uygulama ve sunum yöntemleri açısından, sözü geçen sorunları iyileştirmek hedeflenmiştir.

Yönbilgilerin içerik açısından ikinci amacı ise, bu alıştırmaları ve ödevlerin neyi amaçladığı, öğrenme çıktılarının neler olduğu, proje açıklamaları ve dikkat edilmesi gereken unsurlar gibi bilgilerin öğrencilerle paylaşılmasıdır. Yalın bir tasarım dili ve sabit bir yerleşim planı kullanarak, paylaşılmak istenen bu bilgilerin kolayca algılanması hedeflenmektedir.

A4 boyutunda ve siyah beyaz olarak tasarlanan yönbilgilerde fotografik imgeler kullanılmamış, tamamı vektörel olarak hazırlanmıştır. Her biri sadece 25-30 KB olan bu belgeler PDF dosyası olarak paylaşıldığında, en kötü koşullardaki internet bağlantısına

sahip öğrenciler tarafından dahi kolaylıkla indirilebilecektir. Ayrıca kenar boşlukları, görsellerden arındırılmış olması ve renk kullanılmamasıyla da, gerektiğinde fotokopi ile çoğaltmak için de uygundur.

T E M		TEMSİ - GRAFİK TEMEL GÖRÜMÜ I	
0 0 0 0 1	1 0 0 1	S: 14.00-17.00 / Ç: 09.00-17.00	A.Ö. Gözet. Sanatlar Fakültesi
0 0 0 0 1	1 0 0 1	Üretim: 2022 Yılı Göz Bönemi	2022 - 2023 Yılı Göz Bönemi
Malzeme W	Süre W	Ölçü W	Teknik W
Beşer fon kartonu, siyah fon kartonu, peçet/daire şablon kesme yapıştırma araçları.	1 hafta Haftaya dört günün teslim.	5 adet 30 x 30 cm. (Kağıt)	Elde ya da dijital Üzerinden. Üretim. PDF +2 MB
<b>DÖTS - Nektalar</b>			
Açıklamalar	Nektalar sanat ve tasarımda kullanılan en temel elemanlardan biridir. Yanyana geldiklerinde göz yönlendiren noktaların sıklığı arttıkça, bu yönlendirme ve bütünlük hissi de artar. Sıklık artmaya devam ettikçe, bir süre sonra artık çizgi olarak algılanmaya başlar. Nökte ya da noktasal lekeler kullanılarak doku, desen, ışık ve gölge hissi yaratılabilir. Bir nökte tek başına bir anlam taşıyabileceği gibi, çevresindeki diğer görsel elemanlarla etkileşimi ya da tasarımcı elemandaki konumuna göre farklı anlam ve mesajlar iletme için de kullanılabilir. Tasarımcı yüzeyindeki tek bir noktadan yalnızca konumunu değiştirmek bile, tasarımcının bambaşka bir mesaj vermeye başlamasına neden olabilir.		
Proje	30x30'luk beyaz kartondan Üzerine, siyah kartondan kesilmiş 2 cm çapında 9'ar nökte kullanılacak;		
	1. Rastgele bir düzenleme (örn: düzensiz, rastlantısal, kaotik, hesaplanmamış, planlanmamış, çaba harcanmamış)		
	2. Maksimum geçişim (örn: canlı, aktif, dramatik)		
	3. Minimum geçişim (örn: sessiz, huzurlu, pasif, sakin)		
	4. İllüstratif bir İmaj (örn: bir nesne ya da potence)		
	5. Bir hacf oluşturacak şekilde, 5 düzenleme oluşturun.		
	Her bir düzenlemede tam 9 daire kullanın. Düzenlemelemede daire sayısını ya da daire boyutlarını değiştirmeyin.		
Amaç	Sinirli bir tasarımcı alanı ve belirlenmiş sinirli sayıdaki tasarımcı elemanı (9 nökte) kullanacak, birbirinden farklı ifade biçimleri (düzensizlik, geçişim, sükunet) ve yeni görsel elemanlar (İmaj ve hacf) oluşturacak.		
Öğrenme Çıktıları	Nökte ve noktasal lekelerin farklı kullanımları keşfetmek. Resimsel elemanlar kullanmadan farklı görsel mesajlar iletilebilmek. Sinirli sayıda ve çeşitlilikteki elemanları kullanarak görsel düzenlemeleri oluşturabilmek. Tasarımcı elemanlarının birbirleriyle olan etkileşimlerinin mesaj üzerindeki etkilerini gözlemlemek.		
Anahtar Kelimeler	#Başlangıç #Nökte #İske #Siyahbeyaz #Kompozisyon #Mesaj #Suyut #Görselgeçişim #Düzen #Keşeyapıştır		
Kaynak	Paul Rand ve Alvin Eisenman - Yale School of Art, 1964 N. Pain, C. Gissel, E. Beçmeçek, Taking a Line for a Walk, S:20		

Görsel 3.1. Yönbilgi tasarımı ve sayfa düzeni, Erarslan, 2021

Yönbilgi tasarımları için 7 sütunlu bir izlek (Görsel 3.1) oluşturulmuş, ağırlıklı olarak sola dayalı hizalama tercih edilmiştir. Tasarım genelinde tek bir yazı karakteri (BB Manual Mono Pro) kullanılmış, başlık ve benzeri alternatifler aynı ailenin farklı ağırlıkları arasında seçilmiştir. Tutarlılık ve bütünlük sağlamak amacıyla, dönemlik ders planları ve örnek ünite tasarımı da aynı yazı karakteri kullanılmıştır. Yönbilgi tasarımının gövde metni 8 punto ölçüsünde yazılmıştır. Hedef kitlenin yaş ortalaması göz önüne alınarak, daha yüksek bir gövde metni büyüklüğüne gerek görülmemiştir.

Her bir yönbilgide sabit olarak yer verilen dört kısım vardır. Birinci kısım sayfanın en üstünde yer alan künye kısmıdır. Dersin kodu, dersin ismi, üniversite, fakülte, bölüm ve ders dönemi bilgileri bu bölümde bulunmaktadır. İkinci kısım, künyenin hemen altında bulunan teknik bilgilere ayrılmıştır. Proje için gerekli malzemeler, süre, ölçü, uygulama tekniği ve teslim dair bilgilere bu bölümden ulaşılmaktadır. Üçüncü kısım ödev ya da alıştırmaların açıklamalarından oluşmaktadır. Projenin ismiyle başlayan bu bölümde, proje

öncesi gerekli açıklamalar, projenin detayları, amaçları ve öğrenme çıktıları başlıklar halinde paylaşılmaktadır. Sayfanın en alt bölümü olan dördüncü kısım, anahtar kelimeler kısmıdır. Anahtar kelimeler, söz konusu projenin pekiştirmeyi amaçladığı kavramlardan, o proje için ihtiyaç duyulacak konu başlıklarından, zorunlu kılınmış ise beklenen uygulama tekniğinden ve projenin bağlamsal içeriğinden seçilmiştir. Bu anahtar kelimeler sıralandırılırken diyez işareti (#) kullanılmış, böylece öğrencilerin sosyal medyadan aşina oldukları etiketleme alışkanlığını çağrıştırmak hedeflenmiştir. Bir kaynaktan alıntı barındıran yönbilgilerde, kaynak bilgileri de bu bölümde bulunur (Bkz. Görsel 3.2.).



**Görsel 3.2.** Yönbilgi tasarımlarından örnekler, Erarşlan, 2021

### 3.2. Dönemlik Ders Planları

Güz ve Bahar dönemi için hazırlanan dönemlik ders planlarında, yönbilgi tasarımına paralel bir yerleşim düzeni ve dil kullanılmıştır. Künye bilgileri, gövde metni, takvim ve çok sayıda birimden oluşan değerlendirme ölçütlerinin farklı genişliklerinin tamamını karşılayabilmek için, 7 eşit sütunlu bir izlek oluşturulmuştur. Gerek yönbilgi sayfalarından kolayca ayrışması için, gerekse daha fazla karmaşık bilgi içermesi sebebiyle dönemlik ders planları renkli olarak tasarlanmıştır. Dönem başında bir kez

paylaşılacağı için, basılı olarak dağıtılması durumunda, yalnızca bir kez renkli çıktı alınması gerekeceği düşünülerek, siyah beyaz tasarlanma zorunluluğu görülmemiştir (Bkz: Görsel 3.3).



**Görsel 3.3.** *Güz ve Bahar dönemleri için hazırlanmış ders planı tasarımları, Erarşlan, 2021*

Ders planlarının içeriğini kısa bir ders açıklaması, ardından tarih ve konu başlıklarının yer aldığı haftalık ders akışı, son olarak da detaylı bir değerlendirme başlığı oluşturmaktadır. Değerlendirme başlığında ölçütler ve puanlama sistemi detaylı bir biçimde sunulmuştur. Tablo halinde paylaşılan bu ölçütler ve sayısal karşılıkları, öğrencilerin hem ödev ve projelerini hazırlarken nelere dikkat etmelerini gerektiğini anlamalarını kolaylaştırmayı, hem aldıkları notların neden düşük ya da yüksek olduğunu görmelerini sağlamayı, hem de öğretim elemanının ödev ve projeleri değerlendirirken birçok unsuru göz önünde bulundurarak, sağlıklı bir değerlendirme yapmasına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Puanlamaya tabi olan tüm alıştırmalar, ödev ve projeler, toplamda yedi unsur açısından değerlendirilecektir.

100 üzerinden hesaplanan bir notun hesaplanması şu şekilde planlanmıştır:

- %30'u Problem çözme ve yaratıcılık,
- %15'i Eskiz üretimi ve denemeler,
- %15'i Boşluk ve alan kullanımı (kompozisyon),

- %10'u Derste daha önce öğretilen bilgilerden faydalanma,
- %10'u Gayret ve ilgi,
- %10'u İşçilik kalitesi ve özen,
- %10'u Kişisel ilerleme ve gelişim.

Bu yedi değerlendirme ölçütünün kendi içindeki beş kademeli değerlendirme detaylarıysa, açıklama ve sayısal karşılıkları ile birlikte tabloda yer almaktadır.

Söz konusu ölçütler ve sayısal karşılıkları, Grafik Temel Eğitimi dersinin amaçları doğrultusunda hazırlanmış, dersi alan öğrencilerin büyük çoğunluğunun birinci sınıf öğrencisi olduğu göz önünde bulundurularak, gayret, ilgi, kişisel ilerleme ve gelişim gibi etmenler de değerlendirmeye alınmıştır. Bu sayede güzel sanatlar eğitimine henüz adım atmış öğrencilerin teşvik edilmesi amaçlanmıştır.

### **3.3. Grafik Temel Eğitimi Dersi İçin Örnek Ünite**

Çalışma kapsamında yapılan diğer bir uygulama ise, Grafik Temel Eğitimi dersi için örnek ünite içerik ve tasarımıdır. Öğretim elemanları ile yapılan görüşmelerde öne çıkan sorunların başında, öğrencilerin birinci sınıfta öğrenmiş olmaları gereken tasarım ilke ve elemanlarına dair bilgileri, ileriki sınıf ve derslere taşımakta zorlanıyor olmaları gelmektedir. Bunun yanı sıra farklı öğretim elemanlarının benzer bir diğer ortak kaygısı ise, yoğun işçilik ve uygulamalara oranla kuramsal bilgi aktarımının yetersiz kalması olmuştur. Öğrencilerin ilerleyen sınıflarda kendilerinin ya da bir başkasının çalışmasını değerlendirmekte zorlanmaları, tasarım tercihlerini gerekçeleri ve açıklamalarıyla savunamıyor olmaları, bir çalışma hakkında fikirleri sorulduğunda “güzel, iyi, kötü” gibi yüzeysel ve mesleki bakış açısının gereksinimlerinden uzak cevaplar veriyor olmaları da, görüşmelerdeki ortak tespitlerden biri olmuştur.

Bu sorunların çözümüne yönelik olarak, Grafik Temel Eğitimi dersi için örnek bir ünite hazırlanmıştır. Bu ünite, Grafik Temel Eğitimi dersinin içeriği için planlanan “(Ne ile Yapılır?) Tasarım Elemanları” üst başlığının “Şekil” başlığı için oluşturulmuştur. Gerek özgün içerik üretimi, gerekse örneklendirme ve sayfa tasarımı açısından oldukça yoğun bir çalışma gerektiren bu ders kitabının bütünü, kaynak ve süre sınırlılıkları nedeniyle tez uygulaması kapsamına alınmamıştır. Ancak; sayfa düzeni, tasarım dili, içerik akışı ve kurgusu ile, ileride araştırmacının kendisi tarafından üretilmesi hedeflenen bu kaynak için model olması amaçlanan örnek ünitenin, aynı zamanda benzer kaygılara

sahip arařtırmacılara fikir vermek ya da benzer sorunların gözlemlendiđi uygulama derslerinin kuramsal içeriđinin bir araya getirilmesinde göz önüne alınabilecek bir yöntemi önerisi olması da beklenmektedir.



**Görsel 3.4.** Ünitelerin bölümlere göre kapak örnekleri, Erarslan, 2022

Grafik Temel Eğitimi dersi için önerilen bu kaynađın (Görsel 3.4), dersin içeriđiyle paralel biçimde, dört bölümden oluşması planlanmıştır:

- Nedir? (Tasarım, Grafik Tasarımcı)
- Ne ile Yapılır? (Tasarım Elemanları)
- Neye Göre Yapılır? (Kompozisyon Bileşenleri)
- Nasıl Yapılır? (Tasarım Süreci)

Giriş bölümü olarak da kabul edilebilecek olan “Nedir?” bölümünde, “tasarım nedir, grafik tasarım nedir?” gibi temel sorular yanıtlanacaktır. “Ne ile yapılır?” bölümü, nokta, çizgi, şekil, doku, renk ve boşluk gibi tasarım elemanlarının ayrı birer ünite şeklinde ele alındığı bölümdür. Uygulama projesinde hazırlanan “Şekil” ünitesi de, bu bölümün ünitelerden biridir (Görsel 3.5). Üçüncü bölüm olan “Neye Göre Yapılır?”,

denge, ritim, hiyerarşi, bütünlük, hizalama gibi tasarım ilkelerinin işleneceği bölümdür. Son bölüm olan “Nasıl Yapılır?” ise, tasarım problemini tanımlamak ve araştırmaktan başlayarak yaratıcı düşünme, eskiz üretme, karar verme ve uygulama adımlarının tek tek ele alındığı, tasarım sürecini öğrenciye aktarmayı hedeflemektedir.



**Görsel 3.5.** Örnek ünite olan Şekil ünitesinin kapak ve iç sayfa tasarımı, Erarslan, 2022

Her ünite bir haftalık içerik olarak planlanmış, bölümlerin kendi içlerinde ortak renkleri oluşu, her ünitenin kendi kapağı ve numarasının bulunması, sayfa numaralarının hem ünite içindeki numarayı, hem de kaynağın bütünündeki numarasını göstermesi gibi unsurların kullanımı ile, ünitelerin haftalık olarak paylaşıldığında (tek bir ünite şeklindeyken), hem de diğer ünitelerle yan yana geldiğinde çalışır olması sağlanmıştır. En ve boy oranı, gerektiğinde yatay A4 ölçüye küçülterek çoğaltılabilmesi için uygun olan üniteler, aynı zamanda PDF dosyası olarak da paylaşılabilir.

Ünite içeriğinin oluşturulmasında konuya dair önemli noktaların vurgulanmasına, örneklerin grafik ürünler üzerinden seçilerek, teorik bilginin soyut karşılıklarının öğrenci tarafından daha kolay anlaşılmasına ve ünite sonunda o ünite anlatılan konuların oldukça basit ve kısa bir özetinin yalın örneklerle maddelendirilerek, öğrencilerin bu bilgilerden azami ölçüde faydalanabilmesine özen gösterilmiştir (Görsel 3.6).



**Görsel 3.6.** Ünite sonunda yer alan özet sayfası, Erarşlan, 2022

Mümkün olduğunca dekoratif öğelerden kaçınarak ve her üniteye siyah renge artı olarak yalnızca o bölümün rengini kullanarak, dikkat dağıtıcı unsurlardan uzaklaşmıştır. Kullanılan yazı karakteri ve grafik dili ile, uygulama projesinin diğer çalışmaları olan yönbilgi ve ders planı tasarımları ile ilişki kurulmuştur (Görsel 3.7).



**Görsel 3.7.** Giriş ünitesi kapak tasarımı, Erarşlan, 2022

## 4. SONUÇ ve ÖNERİLER

### 4.1. Sonuç

Bu tez çalışması kapsamında, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü ders programının I. ve II. yarıyılarında bulunan SAN101 ve SAN102 kodlu Temel Sanat Eğitimi I ve Temel Sanat Eğitimi II derslerinin, grafik eğitimine olan katkısının önemi, dersin içerik ya da işleniş yönteminin grafik eğitiminin güncel ihtiyaçlarını ne denli karşıladığı, grafik eğitimine sağlam bir temel oluşturmak için ne gibi iyileştirmeler yapılabileceği sorularına cevap aranmıştır. Bunun için öncelikle bölümün öğretim elemanları ile görüşmeler yapılmış, öğretim elemanlarının işaret ettiği sorunlar ve öneriler değerlendirilmiş, bu değerlendirmeler sonucunda öğretim elemanlarının ortak kaygı ve önerileri olduğu sonucuna varılmıştır. Çalışmanın “1.3 Görüşmelerde Elde Edilen Bulgular” başlığında kategoriler altında toplanan bu bulguların en önemlileri, öğrencilerin söz konusu derste öğrendikleri temel bilgileri üst sınıflara taşıyamıyor olmaları, tipografinin temel birimi olan harfleri şekil olarak görmekte ve tıpkı diğer şekiller gibi tasarım ilkelerine tabi olduğunu fark etmekte zorlanmaları, kuramsal bilgiye sahip olma ve bu bilgiyi tasarım uygulamalarına yansıtmakta zaman zaman yetersiz kalmaları, temel sanat ödevlerinin yaratıcı düşünceden çok, uygulama ve işçiliği geliştirmeye yönelik olması, aynı şekilde bu ödev ve alıştırmaların, teknolojik gelişmelerin grafik tasarım sektöründe ve eğitiminde sebep olduğu değişimin hızını yakalamakta zorlanmaya başlaması olmuştur.

Bu bulgular doğrultusunda araştırmacı, Grafik Temel Eğitimi isminde, grafik eğitimine yönelik olarak özelleştirilmiş bir temel eğitim dersi önerisinde bulunmuştur. Bu ders kapsamına alınması planlanan konular çalışmanın alanyazın kısmını oluştururken, uygulama kısmında ise yine bu bulguların işaret ettiği sorunların iyileştirilmesinde faydalı olacağı düşünülen öğrenci alıştırmaları (projelerin içeriği ve proje yönbilgi tasarımları); bahar ve güz dönemleri için hazırlanmış, haftalık ders akışını gösteren planlar ve dersin takibini kolaylaştırmayı, kuramsal bilginin kalıcılığını artırmayı, öğrencilere ihtiyaç duyduklarında geri dönüp faydalanabilecekleri bir ders önerisinin planı ve örnek bir ünite tasarımı hazırlanmıştır. Öğrenci alıştırmaları için seçilen konular, bu projelerin hazırlanması için kullanılacak yöntem ve teknikler, ders planına dahil edilen konu ve uygulamalar, çalışmada tespit edilen sorunlar göz önünde bulundurularak oluşturulmuştur. Verilen örnekler, konuların ele alınış biçimleri ve temel

sanat eğitimine ek olarak yer verilen “şekil olarak harf biçimleri” ya da “tasarım süreci” gibi başlıklar, bu ders önerisinin asıl amacı olan, grafik eğitimi için temel oluşturma gayesi doğrultusunda tasarlanmıştır.

Çalışma yürütülürken, yurtiçinden ve yurtdışından uzmanların görüşlerine de başvurulmuştur. Bu görüşlerdeki paralelliklerin, tespit edilen kaygıların yalnızca araştırmaya konu olan Anadolu Üniversitesi, Grafik Sanatlar Bölümü ile sınırlı olmadığını işaret ettiği görülmüştür. Bu nedenle bu çalışmanın, benzer araştırmalar için bir veri oluşturacağı düşünülmektedir. Temel Sanat Eğitimi ve Temel Tasarım derslerine ilişkin yapılmış olan diğer çalışmalarda da, bu önemli dersin içerik ya da işlenişini geliştirme amacının ender bir çaba olmadığını destekler niteliktedir. Son yıllarda Temel Sanat/ Temel Tasarım derslerinin bölüm eğitimiyle ilişkisini araştıran ya da bu dersin işleniş yöntemlerinin güncelleştirilmesine dair önerilerde bulunan tez çalışmalarından bazıları şunlardır:

- Temel Sanat Eğitiminde Bilgisayarın Yeri ve İşlevi, Ahmet Şinasi İşler, 2001.
- Dijital Ortamda Temel Sanat Eğitimi, Irmak İnan, 2016.
- Temel Sanat Eğitimi Dersinin Web Tabanlı Öğrenme Yöntemi İle Verilmesinin Öğrenci Başarısına Etkisi, Tolga Erkan, 2009
- Temel Sanat Eğitimi ve Yeni Açılımlar, Kemal Kara, 2011.
- Evaluation Of Basic Design Education At Metu Department Of Industrial Design (ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümünde Verilen Temel Tasarım Eğitiminin Değerlendirilmesi), Ümit Bayırlı, 2015.
- Sanal Gerçekliğin Bir Temsil Aracı Olarak Temel Tasarım Eğitimi ile Bütünleştirilmesi, Betül Özkan, 2017.
- Temel Sanat Eğitiminde İçerik Tasarımı, Ulaş Önder, 2018.
- İç Mimarlık Bölümlerindeki Temel Tasarım Eğitiminin Teorik ve Pratik Yönden İçerik Analizi, İpek Yıldırım, 2018.
- İç Mimarlık Eğitimi Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcı Düşüncenin Geliştirilmesine Yönelik Bir Yöntem Önerisi, Gülsüm Damla Aşkın, 2020.
- Temel Tasarım Dersinde Sanal Gerçeklik Sistemlerinin Kullanımının Öğrencilerin Öğrenme Sürecine Etkilerinin İncelenmesi, Ali Cihan Şahin, 2021.
- Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Temel Tasarım Dersinin Yaratıcılığa ve Diğer Derslere Olan Katkısının Belirlenmesi, Hacer Baltacı, 2021.

- Mimarlık Eğitiminde Temel Tasarım Dersinin Öğrenme İlişkileri Üzerinden İncelenmesi, Kübra Aktaş, 2021.

- Mimari Temel Tasarım Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Algılanması Üzerine Bir İnceleme, Şadiye Yıldırım, 2021.

Yukarıda örneklerine yer verilen tez çalışmaları; teknolojik gelişmelerin Temel Sanat/Temel Tasarım dersinin işleniş yöntemine yansıtılması, bu derslerin bir sanat/tasarım eğitim programı üzerinden analizi ya da Temel Sanat/Temel Tasarım dersinin diğer derslere olan katkısının belirlenmesini amaçlayan çalışmalardır. Bu örneklerden yola çıkarak, Temel Sanat Eğitimi dersinin içerik ve işleniş yöntemlerinin güncel ihtiyaçları karşılamadaki yeterliliğinin araştırılmasının son yıllarda önem kazandığını ve teknolojik gelişmelerin sahip olduğu ivme göz önüne alındığında, Temel Sanat ve Temel Tasarım derslerinin güncel tutulabilmesi için yapılacak çalışmalara gün geçtikçe daha fazla ihtiyaç duyulabileceğini söylemek yanlış olmayacaktır.

#### 4.2. Öneriler

Tezin ilk bölümünde yer verilen öğretim elemanlarının görüşleri, öğrencilerinin sanat ve tasarıma dair en temel bilgileri aldıkları birinci sınıf eğitiminde saptanan ihtiyaçları ortaya koymuştur. Bu ihtiyaçların bir kısmı dersin içeriği ya da işleniş şekli ile alakalıyken; bir kısmı da bunlardan bağımsız olarak, sosyal medyanın, bilişim teknolojilerinin ve hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelen internet kullanımının, grafik tasarımın üretim ve uygulama alanlarında sebep olduğu değişimlerden kaynaklanmaktadır.

Kamu kurumlarında, firmaların ticari faaliyetlerinde, finansal işlemlerde, eğlence, alışveriş ya da eğitimde kaçınılmaz olan dijital dönüşüm, COVID-19 pandemisinin etkisiyle hız kazanmıştır. Bundan yalnızca 5-10 yıl önce önerilmiş olsaydı, akla çok da yatkın gelmeyecek (aylarca iş yerine ya da okula gitmemek, en önemli iş toplantılarına evinin salonundan katılmak, önemli bir Türk geleneği olan kız isteme merasimini ve hatta düğün törenini görüntülü konuşma aracılığıyla yapmak, derslere ve sınavlara yataktan dahi çıkmadan katılmak, dönem boyunca tüm ödevleri tek sayfa bile çıktı almadan dijital formatta teslim etmek gibi) birçok şey, pandemi ile normalleşmiştir. Kısıtlamalar, sokağa çıkma yasakları, uzaktan çalışma ve uzaktan eğitim, yalnızca fiziken yapılması gerektiği düşünülen çoğu günlük, mesleki ya da eğitimsel aktivitenin aslında evden bile çıkmadan,

ulařım için para ve zaman harcamadan da yapılabileceđini; resmî belgelerin, sözleşmelerin, hesap dökümlerinin, faturaların ya da ödevlerin, sayfalarca baskı ve çıktı alınmadan, doğal kaynakları tüketmeden ve çevreyi kirletmeden de iletilebileceđini kanıtlamıştır.

Teknolojik gelişmelerden doğrudan ve hızla etkilenen grafik sektörü, grafik eğitiminin, pandemiden çok daha önce internetle ve bilgisayarlarla buluşmasını gerektirmiş, öyle de olmuştur. Grafik eğitiminde modern tasarım, üretim, çoğaltım teknikleri ya da güncel uygulama alanları reddedilmemiş, aksine tüm bu gelişmeler grafik bölümlerinin ders programlarına mümkün olduğunca yansıtılmıştır. Ancak bu gelişmelerin temel sanat eğitimine eşit şekilde yansımamış olmasının grafik eğitiminde birtakım sorunlara neden olduğu görülmektedir. Öğretim elemanları ile yapılan görüşmelerde ortaya çıkan bulgular da, bunu destekler niteliktedir.

Ders içeriđi ya da konuların ele alınışı bakımından değerlendirildiğinde ise görüşmelerin, Temel Sanat Eğitimi dersinin mevcut durumunun grafik eğitimi için ihtiyaç duyulan bazı bilgi ya da davranışları kazandırmakta yetersiz kalabildiđine işaret ettiđi görülmüştür. Hem teknolojik gelişmeler, hem de grafik eğitime özel ihtiyaçlar gözetilerek, Grafik Temel Eğitimi dersi önerisinde bulunulmuştur. Dersin planı, konuları, ödevleri, uygulama teknikleri, amaçları ve öğrenim çıktıları, bu ihtiyaçlar doğrultusunda şekillendirilmiştir.

Yeni bir dersin programa dahil edilmesinin mümkün olmaması durumunda ise, tespit edilen sorunların tümüne olmasa dahi, en azından bazılarında çözüm sağlamak adına, Temel Sanat Eğitimi dersine yapılabilecek eklemeler ya deđişiklikler önerilebilir:

- Öğrencilerin bazı ödev ve alıştırmalarda geleneksel yöntemlere ek olarak, sayısal üretim tekniklerini kullanmalarına imkân sağlamak.
- İlk haftalarda sıkça uygulatılan geometrik şekillerle soyut kompozisyon alıştırmalarında, geometrik şekillere ek olarak harf ya da harf kesitlerini de kullanmak.
- Tasarım ilke ve elemanlarını anlatırken, tamamen soyut örnekler ya da anlatımlar yerine, bu ilke ve elemanların grafik ürünlere nasıl uygulandıđına dair örnekler vererek, bu bilgilerin pratikteki karşılıklarını anlamalarını sağlamak.
- Sadece soyut ya da teknik alıştırmalar yaptırmak yerine, gerçek tasarım problemlerinin basitleştirilmiş uygulamalarını da ödev ve alıştırmalara dahil etmek.
- Kuramsal bilgiyi aktarırken bu bilginin kalıcı olması için, ezberlemek yerine anlamalarını sağlayacak şekilde, neden-sonuç ilişkisi kurmak. Örneđin “yatay çizgiler

daha dingin bir izlenim uyandırır” demek yerine, bunun neden böyle olduğunu ya da gerçek tasarımlarda bunun nasıl kullanıldığını örneklerle açıklayarak, bu bilgiyi pekiştirmek.

- Zaman zaman çeşitli grafik ürünleri birlikte inceleyerek, derste işlenmiş olan tasarım ilke ve elemanlarını bu ürünler üzerinde aramak, doğru ve yanlış kullanımları örneklendirmek.

- Öğrencilerin ait oldukları kuşağı ve sosyal alışkanlıklarını göz önünde bulundurarak, çok uzun süre dikkat ya da uğraşı gerektiren ve teknik işçiliğe ağırlık veren ödevler yerine, yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini kullanabilecekleri ödevler vermek.

- Problem çözme sürecinin basamakları olan, problemi tanımlama, araştırma, yaratıcı düşünme, eskiz üretme gibi adımları aktarıp, bu disiplini henüz birinci sınıfta kazanmalarını sağlamak.

- Ödev ya da alıştırmaların yalnızca sonucuna odaklanmak yerine, sürecin kendisini ve bu sürecin öğrenciye kazandırdıklarını takdir edebilmeyi öğrenmek ve öğretmek.

- Her öğrencinin diğerinden farklı olduğunu, güç ve zayıflıklarının, ilgi alanlarının, yeteneklerinin, dikkat sürelerinin, sorunlarla başa çıkma yöntemlerinin, öğrenme hızlarının, motivasyonlarının, kendini ifade etme biçimlerinin, problemleri ele alış biçimlerinin ya da dünyaya bakış şekillerinin aynı olmadığını unutmamak, öğrencileri değerlendirirken ya da onlarla iletişim kurarken bu farklılıkları göz önünde bulundurmamak.

Bu uygulamaların, sözü geçen sorunların çözümü yolunda atılabilecek adımlardan bazıları olduğu düşünülmektedir. Bunlara ek olarak, Aksel’in (kişisel iletişim, 2021) temel sanat ve temel tasarım eğitimini geliştirmeyi hedefleyen uluslararası kuruluş FATE’in toplantılarında sıkça dile geldiğini söylediği “Temel tasarım, birinci sınıfta öğrenilir, ikinci sınıfta unutulur, dördüncü senede ise ‘A-ha!’ diyerek tekrar hatırlanır” serzenişinin önüne geçmek adına, Grafik Sanatlar Bölümü lisans ders programının dördüncü senesine “Temele Dönüş” dersi eklenmesi önerilebilir. Nihai hedefi ortaya bir grafik ürün koymaktan ziyade, tasarım sürecini temel bilgiler eşliğinde, en baştan ele almak olan bu dersle, son sınıf öğrencilerinin 4 yıl boyunca pekişmiş olası hatalı alışkanlıkların saptanması ve düzeltilmesi, artık ihtiyaç duymadıklarını varsaydıkları teorik bilgilerin hatırlatılması, temel bilgilerde herhangi bir sebeple gözden kaçmış eksiklikler varsa, bu eksikliklerin mezuniyet öncesinde giderilmesi amaçlanmalıdır.

İyi bir temel eğitim, alanı ne olursa olsun, bütün sanat ve tasarım öğrencileri için, hem eğitim hayatları hem de iş yaşantılarındaki başarılarında oldukça büyük bir etmendir. Bu nedenle tüm bu alanlarda temel eğitim derslerinin beklenen kazanımları sağlamakta yeterli olup olmadığı ve dersin güncelliği belli aralıklarla araştırılmalı, sorgulanmalıdır. Temel sanat ve temel tasarım dersleri de dahil olmak üzere hiçbir dersin içeriğinin ve yöntemlerinin tartışılmaz ya da değiştirilemez olmadığını kabul etmek, hem bölümlerin hem de öğrencilerin başarısı için atılacak en önemli adım olacaktır.

## KAYNAKÇA

Aksel, E. (1993). Türk Eğitim Sisteminde Yaratıcılık. A. Ataman (Dü.), Yaratıcılık ve Eğitim içinde (s. 167-242). Ankara: Türk Eğitim Derneği Yayınları.

Ambrose, G., & Harris, P. (2017). The Fundamentals of Creative Design (2. b.). Birleşik Krallık: Bloomsbury Publishing.

Ambrose, G., & Harris, P. (2018). Layout for Graphic Designers. (3.). Londra: Bloomsbury Publishing.

Arntson, A. (2012). Graphic Design Basics (6 b.). Boston: Wadsworth, Cengage Learning.

Atalayer, F. (1993). Temel Sanat Eğitiminin Gerekliliği. Anadolu Sanat Dergisi, 4(1), s. 29-42.

Atalayer, F. (2013). Ders notları. "Doku".

Attebery, C. (2018). The Complete Guide to Perspective Drawing From One-Point to Six-Point. New York: Routledge - Taylor & Francis.

Bang, M. (2016). Picture This; How Pictures Work (2. b.). San Francisco: Chronicle Books.

Berman, D. (2009). Do Good: How Designers Can Change the World. California: New Riders & AIGA Design Press.

Bowers, J. (2012). Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes; Understanding Theory and Application. New Jersey: Wiley.

Ching, F., & Juroszek, S. (2018). Design Drawing (3 b.). New Jersey: Wiley.

Cross, N. (2011). Design Thinking; Understanding How Designers Think and Work. UK: Bloomsbury Publishing.

Dabner, D., Stewart, S., & Zempol, E. (2014). Graphic Design School; The

Principles and Practice of Graphic Design (5. b.). Kanada: John Wiley & Sons.

Davis, M., & Hunt, J. (Bloomsbury Publishing). Visual Communication Design. ABD: 2017.

Dearstyne, H., & Spaeth, D. (1986). Inside The Bauhaus. Londra: The Architectural Press.

Dondis, D. (1973). A Primer of Visual Literacy. Cambridge: MIT Press.

Downs, S. (2012). The Graphic Communication Handbook. New York: Taylor and Francis.

Erdurak, N. (2002). Enforcing Creativity in Graphic Design. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Evans, P., & Thomas, M. A. (2013). Exploring the Elements of Design (3. b.). ABD: Delmar Cengage Learning.

Frasconi, M. (2011). Eleven Exercises in the Art of Architectural Drawing: Slow Food for the Architect's Imagination. New York: Routledge - Taylor & Francis Group.

Gibson, J. J. (New York). The Ecological Approach to Visual Perception. 2014: Taylor and Francis:Psychology Press.

Glanville, R. (2008, 1 1). Design and mentation: Piaget's constant objects. The'Radical'Designist(0), 1-5.

Golombisky, K., & Hagen, R. (2010). White Space is not Your Enemy: A Beginner's Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design. Oxford: Elsevier.

Gordon, I. E. (2004). Theories of Visual Perception. İngiltere: Taylor and Francis.

Graver, A., & Jura, B. (2012). Grids and Page Layouts: An Essential Guideline for Understanding & Applying Page Design Principles. Massachusetts: Rockport Publishers.

Heiberg, J. (2008). Euclid's elements of geometry. (R. Fitzpatrick, Çev.) Bağımsız Basım.

Hembree, R. (2008). The Complete Graphic Designer: A Guide to Understanding Graphics and Visual Communication. Beverly: Rockport Publishers.

Itten, J. (1975). Design and Form Revised Edition: The Basic Course at the Bauhaus and Later (2 b.). New York: Litton Educational Publishing & Thames and Hudson.

İlbeyi Demir, F. (2002). Akademisyen-Sanatçı ve Etik. Anadolu Sanat(12), s. 67-72.

Kandel, E. (2016). Reductionism in Art and Brain Science; Bridging the Two Cultures. West Sussex: Columbia University Press.

Keleşoğlu, B. (2008). Grafik Tasarımda Tipografinin Sesi, Sesin Tipografisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Konsorski-Lang, S., & Hampe, M. (2010). The Design of Material, Organism, and Minds: Different Understandings of Design. New York: Springer.

Landa, R. (2011). Graphic Design Solutions (4. b.). ABD: Wadsworth.

Lauer, D. A., & Pentak, S. (2005). Design Basics (6. b.). ABD: Thomson Wadsworth.

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Graphic Design: The New Basics (2. b.). New York: Princeton Architectural Press.

Mahnke, F. H. (1996). Color, Environment, and Human Response. Kanada: John Wiley & Sons.

Mehl, R. (2013). Playing with Color: 50 Graphic Experiments for Exploring Color Design Principles. Beverly: Rockport.

Montague, J. (2012). Basic Perspective Drawing A Visual Approach (6 b.). New Jersey: Wiley.

Müller-Brockmann, J. (1996). Grid systems in graphic design : a visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers = Raster systeme für die visuelle Gestaltung : ein Handbuch für Grafiker, Typografen und Ausstellungsgestalter, Niederteufen (4. b.). Verlag Niggli.

Nottingham, A., & Stout, J. (2021). Grafik Tasarım Süreci. (B. Bayrak, Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları.

Okur, Ç. (2009). Film Dili Olarak Organik Tipografinin Kullanımı. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Öztuna, H. Y. (2007). Görsel İletişimde Temel Tasarım. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.

Pektaş Turgut, Ö. (2017). Expressive Typography as a Visualisation of Ideas. New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences, 4(11), s. 164-170.

Polya, G. (1945). How to Solve It: A new Aspect of Mathematical Method. Princeton: Princeton University Press.

Poulin, R. (2011). The Language of Graphic design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles. ABD: Rockport Publishers.

Puhalla, D. (2011). Design Elements: Form & Space. Massachusetts: Rockport Publishers.

Rand, P. (2014). Thoughts on Design. San Francisco: Chronicle Books.

Redström, J. (2020). Certain Uncertainties and the Design of Design Education. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6(1), 83-100.

Samara, T. (2007). Design Elements A Graphic Style Manual. Massachusetts: Rockport Publishers.

Samara, T. (2008). Design Evolution: A Handbook of Basic Design Principles Applied in Contemporary Design. ABD: Rockport Publishers.

Samara, T. (2012). *Drawing for Graphic Design; Understanding Conceptual Principles and Practical Techniques to Create Unique, Effective Design Solutions*. ABD: Rockport Publishers.

Santoro, S. (2012). *Guide to Graphic Design*. New Jersey: Pearson.

Selamet, S. (1995). *Grafik Tasarım Ögesi Olarak Tipografi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Sherin, A. (2012). *Design Elements, Color Fundamentals*. Massachusetts: Rockport Publishers.

Simon, H. (1996). *The Sciences of the Artificial* (3. b.). Cambridge: MA: MIT Press.

Sullivan, B. K. (2015). *The Design Studio Method: Creative Problem Solving with UX Sketching*. Burlington: Focal Press.

Taşcıoğlu, M., & Erdoğan Aydın, D. (2015, Aralık). *Grafik Tasarımın Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımındaki Rolü ve Londra-Eskişehir Örnekleri Üzerinden Bir İnceleme*. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), s. 227-245.

Torun, İ. (2014). *Hareketli Ortamlarda Tipografik Rezonans*. *Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Toth, E. (2018). *Design and Visual Culture from the Bauhaus to Contemporary Art: Optical Deconstructions*. New York: Tyler And Francis.

Uçar, F. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Uygungöz, M. (1995). *Soyut Resim ve Tipografik Yaklaşımlar*. *Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Uygungöz, M. (1996, Nisan). *Resim ve Tipografi*. *Anadolu Sanat* (5), s. 190-193.

Whewell, W. (1847). *The Philosophy of the Inductive Sciences: Founded Upon Their History* (Cilt II). Londra: The University of California.

Whitney, P., & Nogueira, A. (2020). Cutting Cubes Out of Fog: The Whole View of Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(2), 129-156.

Wilde, D. (2020). Design Research Education and Global Concerns. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(2), 170-212.

Williams, R. (2015). *The Non-Designer's Design Book* (4. b.). ABD: Peachpit Press.

## GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ I

**Açıklamalar** Grafik dili anlamak ve kullanmak, tasarım ilke ve elemanlarını tanımakla başlar. Nokta, çizgi, şekil, doku, renk ve boşluk gibi tasarım elemanlarını; bütünlük, tekrar, denge, hiyerarşi, ritim gibi tasarım ilkelerine uygun şekilde bir araya getirmek, başarılı bir görsel iletişimin ilk adımıdır. Bu ilke ve elemanları, yaratıcı düşünce ve problem çözme disiplininin merkezde olduğu tasarım süreci ile birleştirmek, Grafik Temel Eğitimi dersin temel amacıdır.

<b>Takvim</b>	<b>04<sup>S</sup>-05<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tanışma ve dersin tanıtımı. Malzeme ve okuma listesi paylaşımı. <b>TASARIM NEDİR?</b>	<b>29<sup>S</sup>-30<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>DESEN</b> (patteçn). Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.
	<b>11<sup>S</sup>-12<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>NOKTA</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>06<sup>S</sup>-07<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>BOŞLUK</b> (negatif alan). Konu anlatımı, alıştırmalar ve ödevler.
	<b>18<sup>S</sup>-19<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>ÇİZGİ</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>13<sup>S</sup>-14<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Temel Renk Bilgisi I: <b>RENK TEORİSİ, ARMONİLER, RGB - CMYK RENK SİSTEMLERİ</b>
	<b>25<sup>S</sup>-26<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>ŞEKİL</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>20<sup>S</sup>-21<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Temel Renk Bilgisi II: <b>RENK VE KAVRAM</b> Alıştırmalar ve ev ödevleri.
	<b>01<sup>S</sup>-02<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Şekil olacak <b>HARE BİÇİMLERİ</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>27<sup>S</sup>-28<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Temel Renk Bilgisi III: <b>RENK VE KAVRAM (Devam), Final ödevinin paylaşılması.</b>
	<b>08<sup>S</sup>-09<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Derinlik ve Perspektif I: <b>FORM VE DERİNLİK</b> Konu anlatımı, alıştırmalar ve ödevler.	<b>03<sup>S</sup>-04<sup>F</sup> OCAK 2023:</b> Son ders. <b>Final ödevinin eskizleri</b> için son değerlendirme ve görüşmeler.
	<b>15<sup>S</sup>-16<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Derinlik ve Perspektif II: <b>PERSPEKTİF TÜRLERİ</b> (1,2,3 Kaçışlı, İzometrik).	<b>10<sup>S</sup>-11<sup>F</sup> OCAK 2023:</b> <b>FİNAL ÖDEVİ TESLİMİ!</b> Teslim günü ve saati, ayrıca paylaşılacaktır.
	<b>22<sup>S</sup>-23<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>DOKU</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	

**Değerlendirme** TEM101 dersi kapsamındaki tüm ödevler, aşağıdaki tabloya göre değerlendirilecektir. Yaratıcı problem çözme, eskiz ve denemeler, boşluk ve alan kullanımı, önceki bilgilerden faydalanma, gayret ve ilgi, uygulama (işçilik) kalitesi ve kişisel ilerleme, değerlendirme sırasında göz önüne alınacak ölçütlerdir. Her bir ölçütün ayrı bir puan yüzdesi bulunmakta, ve kendi içinde yetersizlik - yeterlilik durumuna göre 5 farklı seviyeye ayrılmaktadır. Ölçütlerden herhangi biri, bir ödev için uygulanamaz durumda olduğunda, o ölçütün puanı, uygulanabilen en yüksek ölçüte eklenecektir. Haftalık ödevler 10, 2 haftalık ödevler 20, vize ve final ödevleri 40 puan üzerinden değerlendirilecektir.

ÖLÇÜTLER	(-) Yetersizlik ← ← ←			→ → → Yeterlilik (+)	
<b>Problem Çözme ve Yaratıcılık</b> /30	Problem Çözümü Yetersiz /10	Probleme Doğrudan Yaklaşım /15	Görsel Çözümleme Girişimi /20	Etkili Görsel Çözüm /25	Etkili ve Yaratıcı Görsel Çözüm /30
<b>Eskiz Üretimi ve Denemeler</b> /15	Yetersiz Sayıda Sayıda /5	Az Sayıda Benzer Eskizler /5	Ortalama Eskiz Sayısı ve Çeşitlilik /10	Yeterli Eskiz Sayısı /12	Yeterli ve Çok Çeşitli Eskizler /15
<b>Boşluk ve Alan Kullanımı</b> /15	Plansız ve Tesadüf Boşluklar /5	Yetersiz ya da Fazla Boşluk Kullanımı /8	Dengeli ve Yeterli Boşluk Kullanımı /10	Negatif Alan Kullanma Girişimi /12	Başarılı Negatif Alan Kullanımı /15
<b>Önceki Bilgilerden Faydalanma</b> /10	Önceki Bilgilerin Aksi Uygulamalar /1	Önceki Bilgiler Kullanılmamış /2	Eski Bilgiler Kısmen Kullanılmış /6	Önceki Bilgiler Kullanılmış /8	Eski ve Yeni Bilginin Sentezi /10
<b>Görünür Gayret ve İlgi</b> /10	Hiçbir Gayret ve İlgi Yok /2	Çok Düşük Gayret ve İlgi /4	Asgari Gayret ve İlgi /6	Sonuçsuz Gayret ve İlgi /8	Başarıyla Sonuçlanmış Gayret ve İlgi /10
<b>İşçilik Kalitesi ve Özen</b> /10	Çok Özensiz ve Düşük İşçilik /2	Düşük İşçilik Kalitesi /4	Vasat İşçilik Kalitesi /6	Makul İşçilik Kalitesi /8	Çok Özenli ve Başarılı İşçilik /10
<b>Kişisel İlerleme ve Gelişim</b> /10	Süregelen Beceri ve İlgi Kaybı /2	Anlık Beceri ve İlgi Kaybı /5	Sabit İlgi ve Beceri Seviyesi /8	Sonuçlanmayan İlgi Artışı /9	Beceri ve İlgide Görünür Gelişimi /10

## GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ II

<b>Açıklamalar</b>	Grafik dili anlamak ve kullanmak, tasarım ilke ve elemanlarını tanımakla başlar. Nokta, çizgi, şekil, doku, renk ve boşluk gibi tasarım elemanlarını; bütünlük, tekrar, denge, hiyerarşi, ritim gibi tasarım ilkelerine uygun şekilde bir araya getirmek, başarılı bir görsel iletişimin ilk adımdır. Bu ilke ve elemanları, yaratıcı düşünce ve problem çözme disiplininin merkezde olduğu tasarım süreci ile birleştirmek, Grafik Temel Eğitimi dersin temel amacıdır.					
<b>Takvim</b>	21 <sup>S</sup> -22 <sup>F</sup> ŞUB 2023: Giriş, malzeme ve okuma listesi paylaşımı. <b>TASARIM NEYE GÖRE ve NASIL YAPILIR?</b>		18 <sup>S</sup> -19 <sup>F</sup> NİS 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>PROBLEMI TANIMLAMA ve ARAŞTIRMA</b>			
	27 <sup>S</sup> -28 <sup>F</sup> ŞUB 2023: Tasarım ilkeleri: <b>DENGE</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.		25 <sup>S</sup> -26 <sup>F</sup> NİS 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>ÇÖZÜM GELİŞTİRME - YARATICI DÜŞÜNME</b>			
	07 <sup>S</sup> -08 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>HAREKET</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.		02 <sup>S</sup> -03 <sup>F</sup> MAY 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>ÇÖZÜM GELİŞTİRME - ESKİZ ÜRETİMİ</b>			
	13 <sup>S</sup> -14 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>HİYERARŞİ</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.		09 <sup>S</sup> -10 <sup>F</sup> MAY 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>SEÇENEKLERİ DEĞERLENDİRME ve UYGULAMA</b>			
	20 <sup>S</sup> -21 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>ZİTLİK-I</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.		16 <sup>S</sup> -17 <sup>F</sup> MAY 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>SUNUM ORTAMLARI ve YÖNTEMLERİ</b>			
	27 <sup>S</sup> -28 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>ZİTLİK-II</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.		23 <sup>S</sup> -24 <sup>F</sup> MAY 2023: Son ders. <b>Final ödevinin eskizleri</b> için son değerlendirme ve görüşmeler.			
	04 <sup>S</sup> -05 <sup>F</sup> NİS 2023: Tasarım ilkeleri: <b>BÜTÜNLÜK ve ÇEŞİTLİLİK</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.		06 <sup>S</sup> -07 <sup>F</sup> HAZ 2023: <b>FİNAL ÖDEVİ TESLİMİ!</b> Teslim günü ve saati, ayrıca paylaşılacaktır.			
	11 <sup>S</sup> -12 <sup>F</sup> NİS 2022: <b>GESTALT KURAMI</b> Konu anlatımı ve alıştırmalar, ödevler.					
<b>Değerlendirme</b>	TEM102 dersi kapsamındaki tüm ödevler, aşağıdaki tabloya göre değerlendirilecektir. Yaratıcı problem çözme, eskiz ve denemeler, boşluk ve alan kullanımı, önceki bilgilerden faydalanma, gayret ve ilgi, uygulama (işçilik) kalitesi ve kişisel ilerleme, değerlendirme sırasında göz önüne alınacak ölçütlerdir. Her bir ölçütün ayrı bir puan yüzdesi bulunmakta, ve kendi içinde yetersizlik - yeterlilik durumuna göre 5 farklı seviyeye ayrılmaktadır. Ölçütlerden herhangi biri, bir ödev için uygulanamaz durumda olduğunda, o ölçütün puanı, uygulanabilen en yüksek ölçüte eklenecektir. Haftalık ödevler 10, 2 haftalık ödevler 20, vize ve final ödevleri 40 puan üzerinden değerlendirilecektir.					
	<b>ÖLÇÜTLER</b>	<b>(-) Yetersizlik ← ← ←</b>			<b>→ → → Yeterlilik (+)</b>	
	<b>Problem Çözme ve Yaratıcılık</b> /30	Problem Çözümü Yetersiz /10	Probleme Doğrudan Yaklaşım /15	Görsel Çözümleme Girişimi /20	Etkili Görsel Çözüm /25	Etkili ve Yaratıcı Görsel Çözüm /30
	<b>Eskiz Üretimi ve Denemeler</b> /15	Yetersiz Sayıda Eskiz /5	Az Sayıda Benzer Eskizler /8	Ortalama Eskiz Sayısı ve Çeşitlilik /10	Yeterli Eskiz Sayısı /12	Yeterli ve Çok Çeşitli Eskizler /15
	<b>Boşluk ve Alan Kullanımı</b> /15	Plansız ve Tesadüf Boşluklar /5	Yetersiz ya da Fazla Boşluk Kullanımı /8	Dengeli ve Yeterli Boşluk Kullanımı /10	Negatif Alan Kullanma Girişimi /12	Başarılı Negatif Alan Kullanımı /15
	<b>Önceki Bilgilerden Faydalanma</b> /10	Önceki Bilgilerin Aksi Uygulamalar /1	Önceki Bilgiler Kullanılmamış /2	Eski Bilgiler Kısmen Kullanılmış /6	Önceki Bilgiler Kullanılmış /8	Eski ve Yeni Bilginin Sentezi /10
	<b>Görünür Gayret ve İlgi</b> /10	Hiçbir Gayret ve İlgi Yok /2	Çok Düşük Gayret ve İlgi /4	Asgari Gayret ve İlgi /6	Sonuçsuz Gayret ve İlgi /8	Başarıyla Sonuçlanmış Gayret ve İlgi /10
	<b>İşçilik Kalitesi ve Özen</b> /10	Çok Özensiz ve Düşük İşçilik /2	Düşük İşçilik Kalitesi /4	Vasat İşçilik Kalitesi /6	Makul İşçilik Kalitesi /8	Çok Özenli ve Başarılı İşçilik /10
	<b>Kişisel İlerleme ve Gelişim</b> /10	Süregelen Beceri ve İlgi Kaybı /2	Anlık Beceri ve İlgi Kaybı /5	Sabit İlgi ve Beceri Seviyesi /8	Sonuçlanmayan İlgi Artışı /9	Beceri ve İlgide Görünür Gelişimi /10

## GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ I

### Açıklamalar

Grafik dili anlamak ve kullanmak, tasarım ilke ve elemanlarını tanımakla başlar. Nokta, çizgi, şekil, doku, renk ve boşluk gibi tasarım elemanlarını; bütünlük, tekrar, denge, hiyerarşi, ritim gibi tasarım ilkelerine uygun şekilde bir araya getirmek, başarılı bir görsel iletişimin ilk adımıdır. Bu ilke ve elemanları, yaratıcı düşünce ve problem çözme disiplininin merkezde olduğu tasarım süreci ile birleştirmek, Grafik Temel Eğitimi dersin temel amacıdır.

### Takvim

<b>04<sup>S</sup>-05<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tanışma ve dersin tanıtımı. Malzeme ve okuma listesi paylaşımı. <b>TASARIM NEDİR?</b>	<b>29<sup>S</sup>-30<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>DESEN</b> ( <i>patte rn</i> ). Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.
<b>11<sup>S</sup>-12<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>NOKTA</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>06<sup>S</sup>-07<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>BOŞLUK</b> ( <i>negatif alan</i> ). Konu anlatımı, alıştırmalar ve ödevler.
<b>18<sup>S</sup>-19<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>ÇİZGİ</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>13<sup>S</sup>-14<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Temel Renk Bilgisi I: <b>RENK TEORİSİ, ARMONİLER, RGB - CMYK RENK SİSTEMLERİ</b>
<b>25<sup>S</sup>-26<sup>F</sup> EKİM 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>ŞEKİL</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>20<sup>S</sup>-21<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Temel Renk Bilgisi II: <b>RENK VE KAVRAM</b> Alıştırmalar ve ev ödevleri.
<b>01<sup>S</sup>-02<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Şekil olarak <b>HARF BİÇİMLERİ</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	<b>27<sup>S</sup>-28<sup>F</sup> ARA 2022:</b> Temel Renk Bilgisi III: <b>RENK VE KAVRAM (Devam), Final ödevinin paylaşılması.</b>
<b>08<sup>S</sup>-09<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Derinlik ve Perspektif I: <b>FORM VE DERİNLİK</b> Konu anlatımı, alıştırmalar ve ödevler.	<b>03<sup>S</sup>-04<sup>F</sup> OCAK 2023:</b> Son ders. <b>Final ödevinin eskizleri</b> için son değerlendirme ve görüşmeler.
<b>15<sup>S</sup>-16<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Derinlik ve Perspektif II: <b>PERSPEKTİF TÜRLERİ</b> (1,2,3 Kaçıslı, İzometrik).	<b>10<sup>S</sup>-11<sup>F</sup> OCAK 2023:</b> <b>FİNAL ÖDEVİ TESLİMİ!</b> Teslim günü ve saati, ayrıca paylaşılacaktır.
<b>22<sup>S</sup>-23<sup>F</sup> KAS 2022:</b> Tasarım elemanları: <b>DOKU</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	

### Değerlendirme

TEM101 dersi kapsamındaki tüm ödevler, aşağıdaki tabloya göre değerlendirilecektir. Yaratıcı problem çözme, eskiz ve denemeler, boşluk ve alan kullanımı, önceki bilgilerden faydalanma, gayret ve ilgi, uygulama (işçilik) kalitesi ve kişisel ilerleme, değerlendirme sırasında göz önüne alınacak ölçütlerdir. Her bir ölçütün ayrı bir puan yüzdesi bulunmakta, ve kendi içinde yetersizlik - yeterlilik durumuna göre 5 farklı seviyeye ayrılmaktadır. Ölçütlerden herhangi biri, bir ödev için uygulanamaz durumda olduğunda, o ölçütün puanı, uygulanabilen en yüksek ölçüte eklenecektir. Haftalık ödevler 10, 2 haftalık ödevler 20, vize ve final ödevleri 40 puan üzerinden değerlendirilecektir.

ÖLÇÜTLER	(-) Yetersizlik ← ← ←			→ → → Yeterlilik (+)		
<b>Problem Çözme ve Yaratıcılık</b> /30	Problem Çözümü Yetersiz /10	Probleme Doğrudan Yaklaşım /15	Görsel Çözümleme Girişimi /20	Etkili Görsel Çözüm /25	Etkili ve Yaratıcı Görsel Çözüm /30	
<b>Eskiz Üretimi ve Denemeler</b> /15	Yetersiz Sayıda Eskiz /5	Az Sayıda Benzer Eskizler /5	Ortalama Eskiz Sayısı ve Çeşitlilik /10	Yeterli Eskiz Sayısı /12	Yeterli ve Çok Çeşitli Eskizler /15	
<b>Boşluk ve Alan Kullanımı</b> /15	Plansız ve Tesadüf Boşluklar /5	Yetersiz ya da Fazla Boşluk Kullanımı /5	Dengeli ve Yeterli Boşluk Kullanımı /8	Negatif Alan Kullanma Girişimi /10	Başarılı Negatif Alan Kullanımı /15	
<b>Önceki Bilgilerden Faydalanma</b> /10	Önceki Bilgilerin Aksi Uygulamalar /1	Önceki Bilgiler Kullanılmamış /2	Eski Bilgiler Kısmen Kullanılmış /6	Önceki Bilgiler Kullanılmış /8	Eski ve Yeni Bilginin Sentezi /10	
<b>Görünür Gayret ve İlgi</b> /10	Hiçbir Gayret ve İlgi Yok /2	Çok Düşük Gayret ve İlgi /2	Asgari Gayret ve İlgi /4	Sonuçsuz Gayret ve İlgi /6	Başarıyla Sonuçlanmış Gayret ve İlgi /10	
<b>İşçilik Kalitesi ve Özen</b> /10	Çok Özensiz ve Düşük İşçilik /2	Düşük İşçilik Kalitesi /2	Vasat İşçilik Kalitesi /4	Makul İşçilik Kalitesi /6	Çok Özenli ve Başarılı İşçilik /10	
<b>Kişisel İlerleme ve Gelişim</b> /10	Süregele n Beceri ve İlgi Kaybı /2	Anlık Beceri ve İlgi Kaybı /2	Sabit İlgi ve Beceri Seviyesi /5	Sonuçlanmayan İlgi Artışı /8	Beceri ve İlgide Görünür Gelişimi /10	

## GRAFİK TEMEL EĞİTİMİ II

## Açıklamalar

Grafik dili anlamak ve kullanmak, tasarım ilke ve elemanlarını tanımakla başlar. Nokta, çizgi, şekil, doku, renk ve boşluk gibi tasarım elemanlarını; bütünlük, tekrar, denge, hiyerarşi, ritim gibi tasarım ilkelerine uygun şekilde bir araya getirmek, başarılı bir görsel iletişimin ilk adımıdır. Bu ilke ve elemanları, yaratıcı düşünce ve problem çözme disiplininin merkezde olduğu tasarım süreci ile birleştirmek, Grafik Temel Eğitimi dersin temel amacıdır.

## Takvim

21 <sup>S</sup> -22 <sup>F</sup> ŞUB 2023: Giriş, malzeme ve okuma listesi paylaşımı. <b>TASARIM NEYE GÖRE ve NASIL YAPILIR?</b>	18 <sup>S</sup> -19 <sup>F</sup> NİS 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>PROBLEMI TANIMLAMA ve ARAŞTIRMA</b>
27 <sup>S</sup> -28 <sup>F</sup> ŞUB 2023: Tasarım ilkeleri: <b>DENGE</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	25 <sup>S</sup> -26 <sup>F</sup> NİS 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>ÇÖZÜM GELİŞTİRME - YARATICI DÜŞÜNME</b>
07 <sup>S</sup> -08 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>HAREKET</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	02 <sup>S</sup> -03 <sup>F</sup> MAY 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>ÇÖZÜM GELİŞTİRME - ESKİZ ÜRETİMİ</b>
13 <sup>S</sup> -14 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>HİYERARŞİ</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	09 <sup>S</sup> -10 <sup>F</sup> MAY 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>SEÇENEKLERİ DEĞERLENDİRME ve UYGULAMA</b>
20 <sup>S</sup> -21 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>ZITLIK-I</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	16 <sup>S</sup> -17 <sup>F</sup> MAY 2023: Nasıl Yapılır? Tasarım Süreci: <b>SUNUM ORTAMLARI ve YÖNTEMLERİ</b>
27 <sup>S</sup> -28 <sup>F</sup> MART 2023: Tasarım ilkeleri: <b>ZITLIK-II</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	23 <sup>S</sup> -24 <sup>F</sup> MAY 2023: Son ders. <b>Final ödevinin eskizleri</b> için son değerlendirme ve görüşmeler.
04 <sup>S</sup> -05 <sup>F</sup> NİS 2023: Tasarım ilkeleri: <b>BÜTÜNLÜK ve ÇEŞİTLİLİK</b> Konu anlatımı, alıştırmalar, ödevler.	06 <sup>S</sup> -07 <sup>F</sup> HAZ 2023: <b>FİNAL ÖDEVİ TESLİMİ!</b> Teslim günü ve saati, ayrıca paylaşılacaktır.
11 <sup>S</sup> -12 <sup>F</sup> NİS 2022: <b>GESTALT KURAMI</b> Konu anlatımı ve alıştırmalar, ödevler.	

## Değerlendirme

TEM102 dersi kapsamındaki tüm ödevler, aşağıdaki tabloya göre değerlendirilecektir. Yaratıcı problem çözme, eskiz ve denemeler, boşluk ve alan kullanımı, önceki bilgilerden faydalanma, gayret ve ilgi, uygulama (işçilik) kalitesi ve kişisel ilerleme, değerlendirme sırasında göz önüne alınacak ölçütlerdir. Her bir ölçütün ayrı bir puan yüzdesi bulunmakta, ve kendi içinde yetersizlik - yeterlilik durumuna göre 5 farklı seviyeye ayrılmaktadır. Ölçütlerden herhangi biri, bir ödev için uygulanamaz durumda olduğunda, o ölçütün puanı, uygulanabilen en yüksek ölçüte eklenecektir. Haftalık ödevler 10, 2 haftalık ödevler 20, vize ve final ödevleri 40 puan üzerinden değerlendirilecektir.

ÖLÇÜTLER	(-) Yetersizlik ← ← ←	→ → → Yeterlilik (+)			
<b>Problem Çözme ve Yaratıcılık</b> /30	Problem Çözümü Yetersiz /10	Probleme Doğrudan Yaklaşım /15	Görsel Çözümleme Girişimi /20	Etkili Görsel Çözüm /25	Etkili ve Yaratıcı Görsel Çözüm /30
<b>Eskiz Üretimi ve Denemeler</b> /15	Yetersiz Sayıda Eskiz /5	Az Sayıda Benzer Eskizler /5	Ortalama Eskiz Sayısı ve Çeşitlilik /10	Yeterli Eskiz Sayısı /12	Yeterli ve Çok Çeşitli Eskizler /15
<b>Boşluk ve Alan Kullanımı</b> /15	Plansız ve Tesadüf Boşluklar /5	Yetersiz ya da Fazla Boşluk Kullanımı /5	Dengeli ve Yeterli Boşluk Kullanımı /8	Negatif Alan Kullanma Girişimi /10	Başarılı Negatif Alan Kullanımı /15
<b>Önceki Bilgilerden Faydalanma</b> /10	Önceki Bilgilerin Aksi Uygulamalar /1	Önceki Bilgiler Kullanılmamış /2	Eski Bilgiler Kısmen Kullanılmış /6	Önceki Bilgiler Kullanılmış /8	Eski ve Yeni Bilginin Sentezi /10
<b>Görünür Gayret ve İlgi</b> /10	Hiçbir Gayret ve İlgi Yok /2	Çok Düşük Gayret ve İlgi /2	Asgari Gayret ve İlgi /4	Sonuçsuz Gayret ve İlgi /6	Başarıyla Sonuçlanmış Gayret ve İlgi /10
<b>İşçilik Kalitesi ve Özen</b> /10	Çok Özensiz ve Düşük İşçilik /2	Düşük İşçilik Kalitesi /2	Vasat İşçilik Kalitesi /4	Makul İşçilik Kalitesi /6	Çok Özenli ve Başarılı İşçilik /10
<b>Kişisel İlerleme ve Gelişim</b> /10	Süregelelen Beceri ve İlgi Kaybı /2	Anlık Beceri ve İlgi Kaybı /2	Sabit İlgi ve Beceri Seviyesi /5	Sonuçlanmayan İlgi Artışı /8	Beceri ve İlgide Görünür Gelişimi /10

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Beyaz fon kartonu, siyah fon kartonu, pergel/daire şablon kesme yapıştırma araçları.	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	5 adet 30 x 30 cm. (Kare)	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## DOTS - Noktalar

**Açıklamalar** Noktalar sanat ve tasarımda kullanılan en temel elemanlardan biridir. Yanyana geldiklerinde gözü yönlendiren noktaların sıklığı arttıkça, bu yönlendirme ve bütünlük hissi de artar. Sıklık artmaya devam ettikçe, bir süre sonra artık çizgi olarak algılanmaya başlar. Nokta ya da noktasal lekeler kullanılarak doku, desen, ışık ve gölge hissi yaratılabilir. Bir nokta tek başına bir anlam taşıyabileceği gibi, çevresindeki diğer görsel elemanlarla etkileşimi ya da tasarım alanındaki konumuna göre farklı anlam ve mesajlar iletmek için de kullanılabilir. Tasarım yüzeyindeki tek bir noktanın yalnızca konumunu değiştirmek bile, tasarımın bambaşka bir mesaj vermeye başlamasına neden olabilir.

**Proje** 30x30'luk beyaz kartonun üzerine, siyah kartondan kesilmiş 2 cm çapında 9'ar nokta kullanarak;

1. Rastgele bir düzenleme (örn: düzensiz, rastlantısal, kazara, hesaplanmamış, planlanmamış, çaba harcanmamış)
2. Maksimum gerilim (örn: canlı, aktif, dramatik)
3. Minimum gerilim (örn: sessiz, huzurlu, pasif, sakin)
4. İllüstratif bir imaj (örn: bir nesne ya da portre)
5. Bir harf oluşturacak şekilde, 5 düzenleme oluşturun.

Her bir düzenlemede tam 9 daire kullanın. Düzenlemelerde daire sayısını ya da daire boyutlarını değiştirmeyin.

**Amaç** Sınırlı bir tasarım alanı ve belirlenmiş sınırlı sayıdaki tasarım elemanını (9 nokta) kullanarak, birbirinden farklı ifade biçimleri (düzensizlik, gerilim, sükunet) ve yeni görsel elemanlar (imaj ve harf) oluşturmak.

**Öğrenme Çıktıları** Nokta ve noktasal lekelerin farklı kullanım şekillerini keşfetmek. Resimsel elemanlar kullanmadan farklı görsel mesajlar iletebilmek. Sınırlı sayıda ve çeşitlilikteki elemanları kullanarak görsel problemleri çözebilmek. Tasarım elemanlarının birbiriyle olan etkileşimlerinin mesaj üzerindeki etkilerini gözlemlemek.

**Anahtar Kelimeler** #başlangıç #nokta #leke #siyahbeyaz #kompozisyon

#mesaj #soyut #görselgerilim #düzen #kesyapıştırıcı

**Kaynak** Paul Rand ve Alvin Eisenman - Yale School of Art, 1964  
N. Paim, C. Gisel, E. Bergmark, Taking a Line for a Walk S:26

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Beyaz fon kartonu, siyah fon kartonu, pergel/daire şablon kesme yapıştırma araçları.	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	5 adet 30 x 30 cm. (Kare)	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## DOTS - Noktalar

### Açıklamalar

Noktalar sanat ve tasarımda kullanılan en temel elemanlardan biridir. Yanyana geldiklerinde gözü yönlendiren noktaların sıklığı arttıkça, bu yönlendirme ve bütünlük hissi de artar. Sıklık artmaya devam ettikçe, bir süre sonra artık çizgi olarak algılanmaya başlar. Nokta ya da noktasal lekeler kullanılarak doku, desen, ışık ve gölge hissi yaratılabilir. Bir nokta tek başına bir anlam taşıyabileceği gibi, çevresindeki diğer görsel elemanlarla etkileşimi ya da tasarım alanındaki konumuna göre farklı anlam ve mesajlar iletmek için de kullanılabilir. Tasarım yüzeyindeki tek bir noktanın yalnızca konumunu değiştirmek bile, tasarımın bambaşka bir mesaj vermeye başlamasına neden olabilir.

### Proje

30x30'luk beyaz kartonun üzerine, siyah kartondan kesilmiş 2 cm çapında 9'ar nokta kullanarak;

1. Rastgele bir düzenleme (örn: düzensiz, rastlantısal, kazara, hesaplanmamış, planlanmamış, çaba harcanmamış)
2. Maksimum gerilim (örn: canlı, aktif, dramatik)
3. Minimum gerilim (örn: sessiz, huzurlu, pasif, sakin)
4. İllüstratif bir imaj (örn: bir nesne ya da portre)
5. Bir harf oluşturacak şekilde, 5 düzenleme oluşturun.

Her bir düzenlemede tam 9 daire kullanın. Düzenlemelerde daire sayısını ya da daire boyutlarını değiştirmeyin.

### Amaç

Sınırlı bir tasarım alanı ve belirlenmiş sınırlı sayıdaki tasarım elemanını (9 nokta) kullanarak, birbirinden farklı ifade biçimleri (düzensizlik, gerilim, sükunet) ve yeni görsel elemanlar (imaj ve harf) oluşturmak.

### Öğrenme Çıktıları

Nokta ve noktasal lekelerin farklı kullanım şekillerini keşfetmek. Resimsel elemanlar kullanmadan farklı görsel mesajlar iletebilmek. Sınırlı sayıda ve çeşitlilikteki elemanları kullanarak görsel problemleri çözebilmek. Tasarım elemanlarının birbiriyle olan etkileşimlerinin mesaj üzerindeki etkilerini gözlemlemek.

### Anahtar Kelimeler

#başlangıç #nokta #leke #siyahbeyaz #kompozisyon  
#mesaj #soyut #görselgerilim #düzen #kesyapıştırıcı

### Kaynak

Paul Rand ve Alvin Eisenman - Yale School of Art, 1964  
N. Paim, C. Gisel, E. Bergmark, Taking a Line for a Walk S:26

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Beyaz fon kartonu, siyah mürekkepli kalemler, cetvel, kesme yapıştırma gereçleri.	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	2 adet 35 x 50 cm. (Yatay/Dikey)	Yalnızca geleneksel (elde) üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## ÇİZGİ ALIŞTIRMALARI

### Açıklamalar

Yanyana gelmiş noktalar ya da hareket halindeki nokta gibi tanımları bulunan çizgi, en temel görsel elemanlardandır. İnce/kalın, düz/eğri/kırık, sık/sevcek oluşu, ya da üretmek için kullanılan malzemenin türüne (fırça, kaligrafik uç, kalem vb.) bağlı olarak farklı duyu ve anlamlar taşıyabilir. Kontur olarak kullanıldığında şekilleri tanımlayan, izlek gibi sistemlerde referans görevi gören ya da tarama olarak kullanabilen çizgi, çok yönlü ve kullanışlı bir elemandır.

### Proje

#### 1. Otoportre

Dikey 35 x 50 cm alan üzerinde, çevrenizden bulduğunuz ve çizgisel olarak kullanıma uygun bir malzeme ile, otoportrenizi oluşturun. Seçtiğiniz malzeme iplik, lastik, kullanılmayan ince kablo parçaları gibi endüstriyel olabileceği gibi, uzun çam yaprakları, ince ve sağlam kuru ot gövdeleri gibi organik malzemeler de olabilir. **Unutmayın:**

- Malzemeler bu proje için satın alınmamalı ve kolaylıkla parçalanmayacak malzemeler seçilmelidir.
- Arka plan rengi seçtiğiniz malzemenin rengine göre siyah, beyaz ya da gri seçeneklerinden biri olabilir.
- Yapıştırma ve işçiliğe özen gösterilmelidir.

#### 2. Kişiliği Olan Çizgiler

Takıntılı, Romantik, Sarhoş, Cesur, Hızlı, Kararsız. 6 kareli yatay 35 x 50 cm'lik şablonun her bir karesine, yukarıdaki farklı karakter özelliklerini yansıtacak şekilde, her biri için farklı birer kompozisyon oluşturun. **Unutmayın:**

- Beyaz kağıt üzerine sadece siyah kalem ve veya mürekkeple çalışılacak, herhangi bir renk kullanılmayacaktır.
- Kompozisyonları oluşturmak için sadece çizgiler (düz, kırık, eğri, kesik, kalın, ince vb.) kullanılacaktır.
- Figüratif imgeler kesinlikle kullanılmayacaktır.

### Amaç

Üç boyutlu ve geri dönüştürülmüş ya da bulunmuş malzemeler kullanarak, çizgisel bir otoportre çalışması yapmak. Farklı kişilik özelliklerini, dolayısıyla farklı mesajları, sadece çizgileri kullanarak, soyut bir şekilde anlatmak.

### Öğrenme

#### Çıktıları

Çizginin sanat ve tasarıma dahil olma yöntemlerini kavramak. Farklı çizgi türlerinin yaratabileceği farklı his ve izlenimleri karşılaştırmak. Soyut ifade biçimlerini geliştirmek. Üç boyutlu malzemeleri tasarım yüzeyine dahil edebilmek ve işçilik becerilerini geliştirmek.

### Anahtar

#### Kelimeler

#çizgi #çizgisel #otoportre #siyahbeyaz #ifade #geridönüşüm #malzeme #soyut #karakter

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
A3 Resim kağıdı, Guaj ya da Akrilik boya, kurşun kalem, maskeleme bandı.	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	A3 Boyutu 29,7 x 42 cm. (Yatay/Dikey)	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## GEOMETRİK REPRODÜKSİYON

### Açıklamalar

Görsel iletişimde son derece önemli elemanlar olan şekiller, hem biçimsel hem de kavramsal olarak farklı özellikler taşır. Temel geometrik şekiller olan dörtgen, daire ve üçgenler geometrik yapıları ve algısal çağrışımları ile birbirlerinden oldukça farklı ifadeler taşıyabilirler. Özellikle doğanın referans alınması ile, farklı şekillerle ilişkilendirilen farklı duygu ve kavram ilişkilerinin temelini anlaşılır kılar. Tarih boyunca birçok sanatçı ve tasarımcı bu ilişkileri, doğrudan ya da dolaylı, bariz ya da üzeri örtük bir şekilde eserlerine dahil etmişlerdir.

### Proje

Sanat tarihinden seçeceğiniz (soyut olmayan) ünlü bir sanat eserini geometrik parçalara indirgeyerek soyutlayın ve böylece bu eserin geometrik bir reproduksiyonunu elde edin. Çalışmaya başlamadan önce, eserin sizde uyandırdığı duyguları, ruh halini ve eserin konusunu, anahtar kelimeler şeklinde not edin (örn: kaygı, huzur, savaş, kaos, doğa vb. gibi). Çalışmayı tamamladığınızda reproduksiyonunuzun en baskın geometrik şekilleri ile çalışma öncesi not aldığınız anahtar kelimeleri karşılaştırın. Anlamlı bir bağlantı olup olmadığını gözlemleyin. **Unutmayın:**

- ↘ Yalnızca geometrik formlar (üçgen, dikdörtgen, kare, daire, oval) kullanılacak, organik biçimler kullanılmayacaktır.
- ↘ Soyutlama sırasında elemanları çok küçük parçalara bölmeyin. Çok az (5'ten az) ya da çok fazla (20'den fazla) geometrik eleman kullanmayın.

### Amaç

Sanat tarihinden ünlü bir eseri, organik şekiller ya da çizgiler kullanmadan, yalnızca geometrik şekiller kullanarak, yalınlaştırarak yeniden üretmek.

### Öğrenme

#### Çıktıları

Geometrikleştirme, sadeleştirme, yalınlaştırma kavramlarını tanımak. Şekiller ve algı üzerindeki etkileri arasındaki bağlantıları anlamak. Sanat tarihine dair yeni bilgiler edinmek.

### Anahtar

#### Kelimeler

#şekil #geometri #reproduksiyon #sadeleştirme  
#sanattarihi #sanateseri #soyutlama

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Kurşun kalem, siyah	1 hafta.	A3 Boyutu	Elde ya da	Mergen
mürekkepli kalem, siyah	Haftaya ders	29,7 x 42 cm.	dijital	Üzerinden.
akrilik ya da guaj, cetvel.	günü teslim.	{Dikey}	Üretim.	PDF <2 MB

## VARSAYIMSAL BAYRAK

### Açıklamalar

Temel geometrik şekiller yapıları ve algısal çağrışımları ile birbirlerinden oldukça farklı ifadeler taşıyabilirler. Bu özellikleriyle şekiller, medeniyetler boyunca sembolik anlatımların parçası olarak da kullanılmışlardır. Bayraklar sembolik ifade biçimlerinden çok yoğun bir şekilde faydalanırlar. Bu ifadelerin büyük çoğunluğu renklerin sembolik anlamlarıyla oluşturulmuş olsa da, şekiller de bu ifadelerde kendine yer bulmaktadır.

### Proje

Varsayımsal bir ülke hayal edin. Bu ülkenin en büyük özelliği, ülkede yaşayan herkesin ortak bir ilgisi, korkusu, zayıf yanı ya da süper gücü bulunması olmalıdır. Ülkenizin ismi de, bu ortak özellikten gelmelidir. Örn: Satranç Gönüllüleri Ülkesi, Dağınıklıklardan Çok Korkanlar Ülkesi, Kararsızlar Ülkesi gibi...

Varsayımsal Ülkenizi ve ismini belirledikten sonra, yalnız geometrik şekilleri kullanarak, siyah-beyaz bir bayrak tasarlayın. Kullanacağınız şekillerin ve kompozisyon düzeninin, ülkenizin ismini ve özelliğini sembolik biçimde temsil etmesi için gayret gösterin. Çalışmaya başlamadan önce mutlaka ülke bayrakları, diplomatik bayraklar, savaş bayrakları ve spor bayrakları gibi farklı bayrak çeşitlerini araştırın. Bayrak tasarımlarındaki eleman kullanımını ve sembolik dili dikkatle inceleyin. Tasarımınızı, en başarılı diğer dört eskizinizi ve ülkenize dair kısa açıklamayı, şablondaki gibi yerleştirin.

### Amaç

Renkleri ve resimsel öğeler kullanmadan, sadece geometrik şekiller kullanarak, sembolik bir ifade yaratabilmek. Bu ifadeyi bayrak tasarımına uygulamak.

### Öğrenme Çıktıları

Geometrik şekillerin algı üzerindeki etkilerini araştırmak ve anlamak. Bayrak tasarımlarının ortak noktalarını öğrenmek. Sembolik anlatıma dair temel bilgiler edinmek.

### Anahtar Kelimeler

#şekil #geometri #üçgen #dörtgen #daire  
#geometrikleştirme #bayrak #sembolizm #siyahbeyaz

**Malzeme** ↘

Akrilik ya da guaj boya,  
renkli markörler, cetvel,  
gönye ve açı ölçer.

**Süre** ↘

1 hafta.  
Haftaya ders  
günü teslim.

**Ölçü** ↘

2 Adet A3  
29,7 x 42 cm.  
(Dikey)

**Teknik** ↘

Elde ya da  
dijital  
üretim.

**Teslim** ↘

Mergen  
Üzerinden.  
PDF <2 MB

## İZOMETRİK YEŞİLÇAM

**Açıklamalar**

İzometrik perspektif çizimler, alıştığımız perspektif çiziminin aksine, açı ve ölçülerin görsel bir illüzyon amaçlı değiştirilmediği, bu yüzden perspektif olarak alışılmışın dışında bir görüntüye sahip olsalar da, teknik çizimlerde, bilgilendirme grafiklerinde ya da grafik tasarımda sıklıkla kullanılırlar. Açılarının ve ölçülerinin sabit oluşu, bu perspektif türünü tasarım ve bilgilendirme alanlarında kullanışlı kılar.

**Proje**

Türk sinemasından seçeceğimiz, biri kadın, diğeri erkek, iki ikonik film ya da dizi karakterini, 30° izometrik perspektife, yalınlaştırarak ve geometrikleştirerek çizin. Seçtiğiniz karakterlerin yanında önemli bir evcil hayvan, karakterle özdeşleşmiş bir alet, enstrüman ya da aksesuar varsa, bunları da karakter tasarımınıza dahil edin. Açılarını kontrol ederek izometrik çizimini tamamladığınızda, dilediğiniz bir teknikle, aslına mümkün olduğunca uygun şekilde renklendirin. Her bir karakteri, ayrı bir A3 kağıda dikey olarak yerleştirin. Alan kullanımınıza ve kenar boşluklarına dikkat edin.

- ↘ **İpucu:** Seçeceğimiz karakterlerin yalınlaştırma ve geometrikleştirme sonrasında tanınır olması için, belirli bir giysi, aksesuar, dikkat çekici fiziksel özellikler gibi ayırt edici unsurlar taşımasına dikkat edin.

**Amaç**

Türk sinemasından tanınmış bir karakteri, yalın ve geometrik bir dille, izometrik perspektif çizim kucalları dahilinde yeniden tasarlamak. Yalınlaştırma sırasında karakteri bir takım detaylardan arındırırken, ayırt edici unsurları ise gerekli oranda korumayı başarmak.

**Öğrenme Çıktıları**

İzometrik çizim egzersizleri yaparken, karakter tasarımı, yalınlaştırma ve geometrikleştirme deneyimi kazanmak. 3 boyutlu formlarla çalışmak. Gönye, açıölçer, cetvel gibi teknik çizim araç gereçlerini kullanma becerileri kazanmak.

**Anahtar Kelimeler**

#perspektif #görselparalelperspektif #izometrikçizim  
#geometrikleştirme #karaktertasarımı #yeşilçam

**Malzeme** ↘

Akrilik ya da guaj boya,  
renkli macörler, cetvel,  
gönye ve açılı ölçer.

**Süre** ↘

1 hafta.  
Haftaya ders  
günü teslim.

**Ölçü** ↘

1 adet,  
35 x 50 cm.  
(Yatay/Dikey)

**Teknik** ↘

Elde ya da  
dijital  
üretim.

**Teslim** ↘

Mergen  
Üzerinden.  
PDF <2 MB

## İZOMETRİK GSF

**Açıklamalar**

İzometrik perspektif çizimler, alıştığımız perspektif çiziminin aksine, açı ve ölçülerin görsel bir illüzyon amaçlı değiştirilmediği, bu yüzden perspektif olarak alışılmışın dışında bir görüntüye sahip olsalar da, teknik çizimlerde, bilgilendirme grafiklerinde ya da grafik tasarımda sıklıkla kullanılırlar. Açılarının ve ölçülerinin sabit oluşu, bu perspektif türünü tasarım ve bilgilendirme alanlarında kullanışlı kılar.

**Proje**

Güzel Sanatlar Fakültesi'nden seçtiğiniz bir iç ya da dış mekan görüntüsünün fotoğrafını çekin. Daha sonra çektiğiniz fotoğrafı referans alarak, mekanı 30° ya da 45° izometrik perspektif çizim tekniğini kullanarak çizin. Mekanı çizime aktarıırken gerekli görmediğiniz detayları sadeleştirin, önemli detayları geometrikleştirerek koruyun. Seçtiğiniz alan bir iç mekan ise, o mekanda bulunan önemli dekoratif (masa, koltuk vb.) ya da mimari (merdiven, kapı, pencere vb.) unsurları da çiziminize dahil edin. Eğer bir dış mekan sahnesini çiziminize taşıyacaksanız, mekandaki önemli nesnelere (tabela, heykel, gönder vb.) ve büyük ağaçlar gibi çevresel elemanları da çizime aktarın. Geçici nesne ve insanları çizime dahil etmeyin. Çizimi tamamladığınızda, dilediğiniz bir teknikle, aslına uygun olarak renklendirin. Kağıdı yatay ya da dikey kullanımına mekanınıza göre belirleyin ve kenar boşluklarına dikkat edin.

**Amaç**

Vaktinizin büyük çoğunluğunu geçirdiğiniz Güzel Sanatlar Fakültesi'ne başka bir gözle bakmak, seçilen mekanı başarılı bir şekilde izometrik perspektif çizim tekniği ile çizmek.

**Öğrenme  
Çıktıları**

İzometrik çizim egzersizleri yapmak, iç ve dış mekanları üç boyutlu olarak zihinde canlandırabilmek. Gündelik hayatta dikkat edilmeyen mimari ve çevresel unsurlara farklı bir gözle bakmak. Yalın bir temsil için sadeleştirme becerileri geliştirmek.

**Anahtar  
Kelimelec**

#perspektif #görselparalelperspektif #izometrikçizim  
#içmekan #dışmekan #mimari #teknikçizim

**Malzeme** ↘

Kurşun kalem, siyah  
mürekkepli kalem, aydınlar,  
kesme yapıştırma araçları.

**Süre** ↘

2 hafta. Vize  
haftasında  
teslim.

**Ölçü** ↘

Çıktı: A3  
Küp:  
20x20x20 cm

**Teknik** ↘

Elde ve  
dijital  
üretim.

**Teslim** ↘

Mergen  
Üzerinden.  
PDF <2 MB

**DESEN VE FORM OLARAK HARFLER****Açıklamalar**

Desenler de tıpkı dokular gibi, tasarımda ilgi çekmek, hiyerarşi kurmak, derinlik ve zenginlik kazandırmak ya da aydınlatmak gibi çeşitli amaçlarda kullanılabilir. Düzenli desenler sahip oldukları ritim duygusuna ek olarak, akılda kalıcıdır. Bu nedenle ürün ya da kurum kimliği gibi ürünlerde sıkça kullanılırlar. **Monogramlar**, (çoğunlukla isim ve soyimin baş harfleri olan) iki harfin bir araya gelmesiyle oluşturulan, logo benzeri kişisel işaretlerdir. Bu harfler yanyana gelirken genellikle olduğu gibi bırakılmaz, harflerin ortak noktaları gibi biçimsel özellikleri doğrultusunda birleştirilir, modifiye edilir ve estetik anlamda ilgi çekici yeni bir form yaratılır. Bu yeni form bir bütün olarak algılanırken, harfler de tanınırlığını yitirmemelidir.

**Proje**

- Önce isminizin ve soyisminizin baş harflerini kullanarak bir monogram tasarlayın. Bunun için farklı birkaç yazı karakteriyle, baş harflerinizi farklı büyüklüklerde çıktı alıp, fotokopi ile çoğaltın. Kestiğiniz harfleri farklı biçimlerde birleştirin. Gerekirse kalemle ekleme veya düzeltmeler yapın. Siyah-beyaz, gri tonları ile, ya da iki renkli olarak tamamlayın.
  - Monogramınızı tamamladığınızda, bu monogramı fotokopiyle küçültün ve çoğaltın. Kestiğiniz birimleri farklı açı, düzen ve sıklıklarla bir araya getirecek, düzenli ve ilginç bir desen (örüntü) oluşturun.
  - Oluşturduğunuz deseni bilgisayar ortamında A3 boyutlu bir sayfayı dolduracak şekilde düzgünce çoğaltın. Yeterli sayıda A3 çıktılar alarak, kalın gramajlı bir kartondan yaptığınız 20 x 20 x 20 cm'lik küpü çıktılarla kaplayın. **Unutmayın:**
- ↘ Küpü kaplarken, desenlerin köşelerde kesilmemesi ve düzenli şekilde devam etmesi için gayret edin.

**Amaç**

Kişisel bir monogram tasarlamak, bu monogramı kullanarak bir desen oluşturmak, oluşturulan deseni ise üç boyutlu bir form üzerine uygulamak.

**Öğrenme  
Çıktıları**

Monogram kavramını anlamak. Tipografik elemanları birer şekil olarak ele alabilmek. Negatif-pozitif ilişkilerini ve boşluk kullanımını araştırmak. Desen oluşturmayı ve üç boyutlu bir yüzeye kesintisiz biçimde uygulamayı öğrenmek. Ambalaj tasarımı dersine ön hazırlık yapmak.

**Anahtar  
Kelimelec**

#doku #desen #örüntü #tekrar #düzen #monogram  
#tipografi #yazıkarakteri #logo #üçboyut #küp

**Kaynak**

Andrea Hempstead - Texas A&M University, 2019  
<https://teachingresource.aiga.org>

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
RKürşun kalem, renkli boya ve/veya renkli kalemler, cetvel ve gönye.	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	3 Adet A3 29,7 x 42 cm. (Yatay/Dikey)	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## DOKU ÇALIŞMALARI

### Açıklamalar

Gerçek hayatta dokunma hissiyle bağlantılı olan doku kavramı, iki boyutlu sanat ve tasarım çalışmalarında bu dokunsal hissi görsel olarak taklit etmek üzerine kuruludur. Ancak doku sadece görsel bir elemanın dokunsal hissi hakkında bilgi vermek için kullanılmaz. Tasarıma derinlik, zenginlik ve ilgi çekicilik katmak, görsel hiyerarşinin kurulmasına yardımcı olmak ya da güçlü kavramsal ilişkiler ya da zıtlıklar kurmak için de dokulardan sıklıkla faydalanılır.

### Proje

Doku, nesne, kavram ve tipografik elemanlar kullanarak, üç farklı tasarım üretin. Tasarımlar şu şekilde yapılacaktır:

1. Bir nesneyi, kendine ait olmayan bir doku ile kaplayarak, esprili ya da eleştirel bir anlam üretin.
2. Bir kavram seçin. Seçtiğiniz kavramı üç boyutlu harflerle yazın. Ancak harfleri bu kavramı güçlendirecek ve destekleyecek bir doku ile (derinlik ve perspektifne dikkat ederek) kaplanmış şekilde çizin.
3. Yeni bir kavram seçin ve yine üç boyutlu harflerle yazın. Ancak bu kez harfleri kapladığınız doku, kavramınıza esprili ya da eleştirel bir anlam kazandırmalıdır. **Unutmayın:**

- ↘ Kavramları yazarken bir yazı karakterini referans alın.
- ↘ Harfleri üç boyutlu olarak yazarken, izometrik ya da kavalier gibi görsel paralel perspektif tekniklerini kullanın.
- ↘ Dokuları harflere giydirdiğinizde, yassı bir kolaj gibi görünmemesine özen gösterin.
- ↘ Harflerin ve dokuların ışık ve gölgelerine dikkat edin.
- ↘ Tipografik olan iki çalışmayı (ikinci ve üçüncü tasarımı) yatay A3'e uygulayın. Birinci tasarımda kağıdı seçtiğiniz nesneye göre yatay ya da dikey kullanın.

### Amaç

Kavramsal doku ilişki ve zıtlıklarını yaratıcı şekilde kullanmak, bu ilişki ve zıtlıkları nesne ve tipografik elemanlar üzerine uygulamak.

### Öğrenme

### Çıktıları

Dokuların görsel ve kavramsal kullanım alanlarını keşfetmek. Yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek. Işık ve gölge uygulama becerilerini geliştirmek. Tipografik elemanları temel tasarım alıştırmaları kapsamında kullanabilmek, harfleri üç boyutlu olarak hayal etmek ve çizmek.

### Anahtar

### Kelimelec

#doku #üçboyut #ışık#gölge #perspektif #izometrikçizim #tipografik #kavramsal#düşünme #yaratıcı#düşünme

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Kurşun kalem, siyah	1 hafta.	Şablon	Elde veya	Mergen
mürekkepli kalem, siyah	Haftaya ders	Ölçüsü:	dijital	Üzerinden.
markör ya da tahta kalemi.	günü teslim.	A3.	Üretim.	PDF <2 MB

## SİYAH-BEYAZ PRO:LEM

### Açıklamalar

Negatif alan, grafik tasarımın önemli bir yönüdür. Bunun bir eşdeğeri, bir dairenin özünün eksik olan kısım olduğu Zen fikridir. Buradaki parçaların birbiriyle olan ilişkisi, tasarımdaki negatif-pozitif alan ilişkisi gibidir. Bir imgeyi yalnızca arka planı kullanarak tanımlamak, olağan görme biçimine yeni bir yaklaşım gerektirir. İzleyiciler yalnızca arka plana ve gölgeye odaklanmaya yönlendirildiğinde, sayfanın kullanılmamış olan boş (beyaz) kısmı, sihirli bir şekilde tanımlanabilir ve tanınabilir bir objeye dönüşür. Geleneksel imaj yaratma sürecinin tersi olan bu yaklaşımda, kompozisyon kaygıları, negatif-pozitif ilişkisi ve çerçeveleme kaygıları ön plandadır.

### Proje

Objenin ya da nesnenin kendisini çizmeden, yalnızca negatif şekiller kullanarak, şu konulardan üçünü görselleştirin: **Tuz, hayalet, bulutlar, kzem şanti, Moby Dick, Jaws, şeker, kutup ayısı, un, duman, vanilyalı dondurma külahı ve buhar.** Yalnızca negatif alanı kullanmak, görsel olarak ilgi çekici çözümler sağlayabilir. Bir tasarım fikri olarak, seçilen görüntüleri kırıpabilirsiniz. Uygulama ve teslim için size verilecek olan şablondan faydalanın. Eskizler için belirtilen küçük alanları ve nihai uygulamalar içinse büyük alanları kullanın.

### Amaç

Yalnızca negatif şekiller kullanarak, birbirinden ayırt etmesi güç olan, ya da belirli ve tanımlı bir şekli olmayan nesnelere kolaylıkla tanınabilecek şekilde, siyah-beyaz olarak görselleştirmek.

### Öğrenme Çıktıları

Negatif boşluk, figür-arka plan ilişkisi ve dolu-boş ilişkilerini öğrenmek. Tanımlaması güç, belli bir şekli bulunmayan nesnelere görselleştirebilmek. Doğru kadrajlar seçebilmek. Negatif boşlukları görebilecek şekilde yeni bir görme alışkanlığı edinmek, bu görme biçimini form üretme yöntemi olarak kullanabilmek.

### Anahtar Kelimeler

#negatifboşluk #negatifpozitif #boşluktasarımı #gestalt  
#siyahbeyaz #kadraj #figüraraplan #kontrast

### Kaynak

Judith Wilde, Richard Wilde  
Visual Literacy, 1991, S:28-29

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Eski dergi ve gazeteler, ambalajlar, el ilanları, kesme yapıştırma araçları.	2 hafta sonra aynı ders günü teslim.	12 Adet A3 29,7 x 42 cm. (Dikey)	Elde veya dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## KAVRAMSAL RENK KATALOĞU

### Açıklamalar

Renklerin insan algısında yarattığı psikolojik değişimler, sembolik göndermeler, kültürel çağrışımlar ve insan bedeni üzerindeki fiziksel etkileri her zaman sanatçı, tasarımcı, psikolog ya da sosyologların çalışma ve araştırmalarına konu olmuştur. Bu etkilerin bazıları gözlemlenebilir ve hatta ölçülebilirken, bazılarıysa sosyal deneyler, anketler ve benzeri çalışmalarla edinilmiş sonuçlara dayanır. Gerek fen bilimleri, gerekse sosyal bilimlerin ortaya koyduğu veriler ışığında, renklerin çağrışımları ve kullanım alanlarına dair birçok ortak görüş bulunur. Yapacağınız çalışma ile, bu görüşleri yalnızca teorik olarak edinmekle kalmayacak, pratikte nasıl ve ne denli karşılık bulduğunu da doğrudan gözlemleme fırsatı elde edeceksiniz.

### Proje

Üç birincil renk (kırmızı, mavi, sarı) ve üç ikincil renk (turuncu, yeşil, mor) için, size verilen şablondaki 2'şer sayfalık renk kataloğunu, kes-yapıştır yaparak ya da internetten bulduğunuz görselleri kullanarak tamamlayın. Her renk için ilk sayfada o rengin ağırlıklı olarak tek başına kullanıldığı örnekleri bulun ve altlarına o rengin hangi kavram dahilinde kullanıldığını yazın. İkinci sayfada ise, o rengin iki ayrı renkle kullanımını aynı şekilde görsellerle örneklendirin. 6 renk için, bu şekilde 12 sayfayı tamamlayın. **ÖRNEK:** Mavi için, ilk sayfa sadece mavi rengin tek başına kullanıldığı örneklerden oluşacak. İkinci sayfanın ilk yarısı mavi ile bir arada sık kullanılan bir renk seçilecek (örneğin yeşil). Bu ilk yarıda mavi ve yeşilin bir arada kullanıldığı görseller yer alacak. İkinci yarısında ise yine mavi ile bir arada kullanılan ikinci bir renk seçilerek (örneğin koyu lacivert) bu kez mavi-koyu lacivert renklerinin bir arada kullanıldığı görseller ve kavramlar yer alacak.

### Amaç

Birincil ve ikincil renklerin illüstrasyon, logo, ambalaj, kitap kapağı, reklam grafiği, mobil uygulama arayüzü gibi çeşitli ortamlarda ne gibi kavramlarla ilişkilendirildiğini araştırmak ve örneklendirmek.

### Öğrenme

### Çıktıları

Renklerin temel kavramsal ilişkilerini, ve bu ilişkilerin görsel iletişim ürünlerine nasıl yansıtıldığını gözlemlemek. Renklerin bir araya geldiklerinde edindikleri yeni anlam ilişkilerini kavramak. Kavramsal açıdan doğru renk tercihleri yapabilmek.

### Anahtar

### Kelimelec

#renk #birincilrenkler #ikincilrenkler #renkpsikolojisi  
#sembolizm #kavram #katalog #renkpaleti

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
A3 Resim kağıdı, Guaj ya da Akrilik boya, kesme yapıştırma araçları, maskeleme bandı.	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	A3 Boyutu 29,7 x 42 cm. (Yatay)	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## ANTIPRIMADONNA - Hiyerarşisizlik

### Açıklamalar

Başarılı bir görsel hiyerarşi, kullanılan elemanların önem sıralamasına göre algılanmasını sağlar. Bir tasarımda bütün elemanların aynı görsel şiddete sahip olması, izleyicinin dikkatini nereye vereceğini bilememesine neden olur. İyi bir tasarım, izleyicinin gözlerini tasarım boyunca yönlendirir. Doğru bir görsel hiyerarşi ile, izleyicinin önce en önemli tasarım unsurunu görmesi, ardından yine tasarımcının önceden karar verdiği önem sıralaması ile, tasarım yüzeyinde gezinmesi sağlanabilir. Görsel hiyerarşi kurmak için kavramsal zıtlıklar, ölçüsel zıtlıklar ya da ton değeri zıtlıkları gibi birçok farklı karşıtlıktan faydalanılabilir. Bu alıştırımda hiyerarşik düzeni sağlamak için, renk ve desen farklılıklarından yararlanmanız gerekecektir.

### Proje

A3 kağıdına 10 x 35 cm'lik yatay bir dikdörtgen çizin ve bunu değişen genişliklerde yedi dikey dikdörtgene bölün. Bu dikdörtgenlerden beşinin her biri farklı bir renkte olmalıdır (birbirinden farklı olmak şartıyla, dilediğiniz renkleri kullanabilirsiniz). Kalan ikisi ise siyah-beyaz desenle (düzenli ve eşit aralıklı herhangi bir desen) doldurulmalıdır. Amaç, hiçbir unsurun *primadonna* (baş rol) rolünü oynamaması, yani hiçbir elemanın diğer elemanların önüne geçmemesidir. Tasarımda görsel hiyerarşiler oluşturmak çok önemlidir. Hiçbir hiyerarşi yaratmamayı öğrenen kişi için, daha sonra onları inşa etmek çok kolay olacaktır.

### Amaç

Renk (renk özü, doygunluk, ton değeri), gri değeri ve boyut değişenlerini kullanarak, tüm elemanların hiyerarşik açıdan aynı değerde olmasını sağlamak. Elemanlardan herhangi birinin (ya da birkaçının) baskın görünmesini engellemek.

### Öğrenme Çıktıları

Renk hiyerarşisi kavramını anlamak ve uygulamak. Hiyerarşi kurmak için renk özü, doygunluk ve değer farklılıklarından; sıcak-soğuk renk ilişkilerinden, siyah-beyaz elemanlar içinse gri değerinden faydalanabilmek.

### Anahtar Kelimeler

#renk #hiyerarşi #renkhiyerarşisi #zıtlık #sıcaksoğuk  
#renküzü #doygunluk #değer #denge #desen #grideğeri

### Kaynak

Thomas Maldonado - Hochschule für Gestaltung Ulm, 1955  
N. Paim, C. Gisel, E. Bergmark, Taking a Line for a Walk S:26



Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Kurşun kalem, tercih edilen renkli boyalar (kuruboya, suluboya, akrilik).	2 hafta. Final gününde teslim edilecektir.	Dikey A4 PDF dosyası (2 dosya).	Dijital Üretim ve teslim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## OLMAK YA DA OLMAMAK...

### Açıklamalar

Renkli ya da siyah-beyaz, RGB ya da CMYK, kağıtta ya da ekranda, büyük ya da küçük, yatay ya da dikey... Bir tasarımı değişik mecralara taşıdığınızda, bu mecralar arasındaki çoğu temel farklılık, tasarımın uygulanması planlanan asıl ortamda çalıştığı kadar etkili çalışmamasına, anlaşılabilirliğini yitirmesine, hatta tamamen işlevsiz kalmasına neden olabilir. Farklı uygulama ortamları için ayrı ayrı planlanması gereken ayrıntılar göz ardı edilmemelidir. Bu projeye, bir kısmını tahmin ettiğiniz ya da belki de hiç öngöremediğiniz tasarım sorunlarını yaşayarak öğrenme şansı bulacaksınız.

### Proje

İsminizi ya da takma isminizi kullanarak, sizi ifade eden bir logo tasarlayın. Logoyu tasarlarken dönem boyunca öğrendiğiniz çizgi, şekil, boşluk gibi bilgileri mutlaka kullanın. Tasarımını tamamladığınız logoyu (hiçbir şekilde değiştirmeden) şu ortamlara taşıyın:

1. Renkli çıktı
2. Siyah-beyaz fotokopi
3. Instagram gönderisi
4. Telefonunuzun ekran kağıdı
5. Whatsapp profil fotoğrafı
6. Projeksiyon ile duvara yansıtma

Tüm bu ortam denemeleri gerçekten uygulanarak, ekran görüntüsü ve fotoğraflarla belgelendirilecektir. PDF olarak hazırlanacak bu raporda farklı ortamlarda karşılaşılan sorunlar tek tek yazılmalıdır. Projenin ikinci kısmında ise ilk adımda tespit edilen tasarım sorunları her bir ortam için ayrı ayrı giderilip, düzeltilmiş halleri ile logolar tekrar bu ortamlara taşınacaktır. Aynı şekilde bu ikinci uygulamaların ekran görüntüleri ve fotoğrafları ile 2. PDF dosyası hazırlanacak, süreçte öğrenilen olası tasarım sorunları ve çözümlerine dair rapor da, ikinci PDF dosyasının sonuna eklenecektir.

### Amaç

Farklı renk sistemleri, büyüklük, kadraj ya da ortamların gerektirdiği farklı tasarım kararlarını deneyerek öğrenmek. Bu süreci tüm aşamalarıyla raporlamak.

### Öğrenme Çıktıları

Dönem boyunca edinilen bilgi ve becerileri bir arada kullanabilmek. Bir tasarım farklı ortamlara taşındığında karşılaşılabilecek sorunları öğrenmek. Bunları engellemek için, uygulama alanına göre tasarım kararları verebilmek.

### Anahtar Kelimeler

#ortam #tasarım #tasarımhatası #düzeltme #raporlama  
#logo #cmyk #rgb #sosyalmedya #format #final

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Kurşun kalem, tercih edilen renkli boyalar (kuruboya, suluboya, akrilik vb.)	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	8 x 12 cm. (Dikey) 3 kart.	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## REST!

### Açıklamalar

İskambil desteleri denge ve simetrisinin en tanınmış örneklerindedir. Kimi tasarımcılar tarafından zaman zaman asimetric olarak tasarlandıkları görülse de, Vale, Kız ve Papaz kartları çoğunlukla simetric bir dengeye sahip, hatta çoğu zaman tam simetric olurlar. Kupa, Karo, Maça, Sinek sembolleri ve sahip oldukları illüstrasyon dili ile grafik anlatıma hiç de uzak sayılmayan iskambil kartları, simetri konusunda iyi bir alıştırtma ortamı sunar.

### Proje

Klasik ve farklı iskambil destelerini araştırıp, inceleyin. Ardından sizi temsil ettiğini düşündüğünüz kartı seçerek işe başlayın. Vale, Kız ya da Papaz arasından seçim yaptıktan sonra, yalın ve grafik bir dil kullanarak, seçtiğiniz kartı sizi yansıtacak bir şekilde tasarlayın. Kullanacağınız yardımcı ve dekoratif tasarım unsurlarını, size dair ipuçları verecek şekilde belirleyin. İlk kartı tamamlayınca, kalan diğer 2 kartı da aynı tasarım dilini kullanarak, sizin için önemli 2 kişiyi tasvir ederek tasarlayın. **Unutmayın:**

- ↘ Kartlarınız simetric bir dengeye ya da tam simetriye sahip olmalıdır. Seçtiğiniz simetri türü ve ekseni, 3 kart tasarımınızda da aynı olmalıdır.
- ↘ Kupa, Karo, Maça, Sinek arasından dilediğinizi seçebilirsiniz, 3 kartta da aynı ya da farklı türü kullanabilirsiniz.
- ↘ Daha kolay bir çalışma imkanı sunduğu için, standart kart ölçülerini yerine, 8 x 12 cm ölçülerini verilmıştır.
- ↘ Kartların sadece ön yüzleri tasarlanacaktır.

### Amaç

Simetric 3 iskambil kartı tasarlamak. Bunu yaparken tasarım için biri kendiniz olmak üzere tanıdığınız 3 kişiden ilham almak. Kartlar arasında dil bütünlüğünü koruyabilmek.

### Öğrenme Çıktıları

Simetric denge, tam simetri ve simetri eksenlerini öğrenmek. Seri işlerde görsel dil bütünlüğünü korurken, gerekli çeşitliliği de sağlayabilmek.

### Anahtar Kelimeler

#denge #simetri #simetricdenge #illüstrasyon  
#bütünlük #çeşitlilik #iskambil #deste

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Kurşun kalem, akrilik boya, kesme yapıştırma gereçleri.	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	35 x 35 cm. ve 35 x 50 cm.	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## SÜRPRİZ SON

### Açıklamalar

Bazı şeyler sır olarak kalmalıdır.

### Proje

35 x 35 cm'lik alanda, beyaz arka plan üzerine, dikey simetri eksenine sahip, tam simetrik bir kompozisyon oluşturun. Kompozisyon elemanlarınız yalnızca kapalı (içi dolu) şekiller olmalıdır. Geometrik şekiller, organik şekiller, harfler ya da harf kesitleri kullanabilirsiniz. En az 1 siyah, 2 farklı gri ve 3 farklı renk kullanılmalıdır. Ayrıca en az bir şekil (ve simetriği) ise, gazete ya da dergiden alınmış bir metin bloğundan kesilmiş olmalıdır. Kompozisyonunuzun yalnızca dengeli değil, tam simetrik olması beklenmektedir.

*Projenin ikinci adımında, öğrencilerden çalışmalarını simetri ekseninden ikiye bölmeleri söylenecektir. Çalışmanın yarısı sahibinde kalacak, yarısı yandaki öğrenciye verilecektir. Öğrencilerden kendi kompozisyon yarılarını 35 x 50 cm'lik yeni bir kağıda (bölmeden) yapıştırmaları, arkadaşlarından gelen kompozisyonu ise elemanlarına ayıracak, asimetric dengeye sahip yeni bir kompozisyon kurmak için kullanmaları istenecektir. Bütün parçaların kullanılması zorunludur. Herhangi bir ekleme ya da çıkarma yapılmayacaktır.*

### Amaç

Sınırlı sayıda ve çeşitlilikteki elemanları kullanarak simetrik ve asimetric kompozisyonlar kurabilmek.

### Öğrenme Çıktıları

Kısıtlılıklar ve zorunluluklar dahilinde bile asimetric dengeye sahip kompozisyonlar üretebilmek. Farklı büyüklük ve renkteki tasarım elemanlarının görsel ağırlıklarını kıyaslamak ve dengeleyebilmek. Metin bloklarının gri değerini ve görsel ağırlığını görmeyi öğrenmek.

### Anahtar Kelimeler

#denge #simetri #simetrikdenge #asimetri  
#asimetrikdenge #renk #grideğeri #tipografi #sürpriz!

**Malzeme** ▾

Kurşun kalem, tercih edilen renkli boyalar (guaj, markör, akrilik vb.)

**Süre** ▾

1 hafta.  
Haftaya ders günü teslim.

**Ölçü** ▾

35 x 50 cm.  
(yatay) ve  
35 x 35 cm.

**Teknik** ▾

Elde ya da dijital üretim.

**Teslim** ▾

Mergen Üzerinden.  
PDF <2 MB

## HAREKET ZAMANI

**Açıklamalar**

Ritim kavramı her ne kadar öncelikle müziği çağırırsa da, müzikten bağımsız ritim türlerinden bahsetmek mümkündür. Eriyen bir buz sarkıtından yere düşen damlaların sesi, koşan bir atın nallarından gelen düzenli tıkırtılar, elektronik bir cihazın yanıp sönen ışığı ya da dünyanın kendi etrafında dönmesiyle oluşan gece ve gündüzün birbirini takip edişi... Tüm bu görsel ve işitsel örneklerde olduğu gibi tasarımda ritim duygusunu sağlayan unsur tekrardır. Ritim ve hareket, tasarıma hem estetik hem de işlevsellik katabilir.

**Proje**

Birinci proje için 35 x 50 cm'lik kağıdı yatay tutarak, dikey bir çizgi ile iki eşit alana ayırın. Kağıdın sol yarısına birinci eserin ritmini, sağ yarısına ise ikinci eserin ritmini yansıtan birer kompozisyon oluşturun. Yalnızca temel geometrik şekilleri ve gerekli görürseniz ek olarak çizgi çeşitlerini (düz, eğri, kırık) kullanın. İki eseri de tekrar tekrar dinleyin.

İkinci proje için 35 x 35 cm'lik kağıdı dört eşit alana ayırın. Bu kez bu dört alana sırayla **Jet**, **Kaplumbağa**, **Çekirge** ve **Balerinin** hareketlerini yansıtan kompozisyonlar kurun. İlk projede olduğu gibi bu projede de yalnızca temel geometrik formları ve çizgileri kullanın.

**Amaç**

Dinletilen iki müzik eserinin sahip olduğu ritim farklılıklarını görsel olarak ifade etmek. Farklı hız ve ritme sahip hareketleri görselleştirmek.

**Öğrenme Çıktıları**

Tasarımda görsel ritim ve hareket kavramlarını tanımak.  
Farklı ritim ve hareket unsurlarını görselleştirebilmek.  
Düzenli ve düzensiz ritim kavramlarını tasarıma yansıtmak.

**Anahtar Kelimeler**

#ritim #hareket #müzik #düzen #düzensizlik  
#tekrar #hız #zıtlık

Malzeme ↘	Süre ↘	Ölçü ↘	Teknik ↘	Teslim ↘
Kurşun kalem, tercih edilen renkli boyalar (guaj, markör, akrilik vb.)	1 hafta. Haftaya ders günü teslim.	A3 Boyutu 29,7 x 42 cm. (Dikey)	Elde ya da dijital üretim.	Mergen Üzerinden. PDF <2 MB

## ÖLÜM KALIM MESELESİ

### Açıklamalar

Hatalı sollama, en fazla trafik kazasına yol açan sürücü hatalarından biridir. Özellikle kamyon ve tır gibi araçların sağından geçmeye çalışmak, bu büyük araçların kör noktasında kalma tehlikesi yüzünden, yıkıcı sonuçlar doğurabilmektedir. Bu projede bir kamyon kasasının kapılarına yapılacak iki tasarım ile, sürücülerin ölüm (sağ) ve kalım (sol) arasında doğru tercihi yapmalarına yardım etmek amaçlanmaktadır.

### Proje

Size verilen şablonu kullanarak, şablondaki kamyon kasasının sol tarafına hayatı, sağ tarafına ise ölümü temsil edecek iki tasarım yapmanız beklenmektedir. Tasarımlarınızda her iki parça arasındaki canlılık ve yıkım farkı açık olduğu ve doğrudan anlatımdan kaçındığınız sürece, dilediğiniz obje, nesne, konu ya da illüstrasyon dilini kullanmakta serbestsiniz. Hayat kısmında resmettiğiniz objeyi, ölüm kısmında değiştirecek, yıpratacak ya da transformasyona uğratarak, iki panel arasında maksimum zıtlığı elde etmeye çalışın. Araç kullanırken yol dışında hiçbir şeye uzun süre bakılmaması gerektiğini de aklınızda tutarak, bu iki tasarımın mesajı çok hızlı ilettiğinden emin olun. Şablondaki 6 ufak alana eskizlerinizi çizin, büyük kısma ise seçilen eskizin detaylı uygulamasını yapın.

↘ **İpucu:** Renk zıtlıklarından faydalanmayı unutmayın!

### Amaç

Hatalı sollamanın yıkıcı sonuçlarını bir bakışta anlatabilen iki tasarım yapmak.

### Öğrenme Çıktıları

Renk, biçim ya da kavramsal zıtlıklar gibi farklı zıtlık türlerini bir arada kullanabilmek. Doğrudan anlatım yerine metaforik anlatımlar tercih edebilmek. Görsel mesajı hızlı şekilde iletmenin farklı yollarını öğrenmek.

### Anahtar Kelimeler

#zıtlık #renk #kavram #mesaj #metafor #illüstrasyon #dönüşüm #başkalaşım #hız #hayat #trafik

### Kaynak

Judith Wilde, Richard Wilde  
Visual Literacy, 1991, S:110-111

**Malzeme** ▾

Kurşun kalem, tercih edilen renkli boyalar (guaj, markör, akrilik vb.)

**Süre** ▾

1 hafta.  
Haftaya ders günü teslim.

**Ölçü** ▾

45 x 45 cm.  
(9 kareye bölünmüş).

**Teknik** ▾

Elde ya da dijital üretim.

**Teslim** ▾

Mergen Üzerinden.  
PDF <2 MB

## 9 KAREDE HİKAYE

**Açıklamalar**

Başkalaşım (metamorföz) ve dönüşüm (transformasyon) hem yeni formlar üretmek, hem de anlatıma ilgi çekicilik katmak için sıklıkla başvurulan yöntemlerdir. Başkalaşım konusu yalnızca görsel sanatlarda değil, edebiyattan psikolojiye, fiziksel başkalaşımdan ruhani başkalaşıma kadar çok farklı alan ve biçimlerde karşımıza çıkar.

**Proje**

Her biri 15 x 15 cm olan toplam 9 karede görsel bir hikaye anlatmanız beklenmektedir. Tipografik elemanların kullanılmayacağı bu hikayeniz için dilediğiniz konuyu seçmekte serbestsiniz. Sizden beklenen seçtiğiniz belirli kareler arasında yapacağınız başkalaşım ya da kadraj değişiklikleriyle elde edeceğiniz dönüşümler yardımıyla, resmettiğiniz çeşitli görsel elemanlara farklı anlam ve işlevler kazandırmanızdır. Hikayenizde zaman, mekan ya da mantıksallık açısından gerçekçilik beklenmeyecektir. Renkli olarak uygulanacak bu çalışmada dilediğiniz renklendirme tekniğini kullanabilirsiniz. Karelerinizi tasarlarken önceki derslerde öğrendiğiniz (denge, ritim, zıtlık, hareket, renk hiyerarşisi gibi) bilgilerden faydalanmanız beklenecektir.

**Amaç**

Başkalaşım ve dönüşüm tekniklerinden faydalanarak, beklenmedik biçimsel ve kavramsal değişimlere dayalı, görsel bir hikaye kurulamak.

**Öğrenme****Çıktıları**

Başkalaşım ve dönüşüm kavramlarını anlamak ve uygulamak. Tipografik elemanlar kullanmadan bir hikayeyi görselleştirebilmek. Yaratıcı görsel çözümler üretmek.

**Anahtar****Kelimelec**

#başkalaşım #dönüşüm #değişim #kavram #illüstrasyon  
#hikaye #renk #kurgu #gerçeküstü

**Malzeme** ▾

Tercih edilen renkli boyalar, dergi ve gazeteler, kesme ve yapıştırma gereçleri.

**Süre** ▾

1 hafta.  
Haftaya ders  
günü teslim.

**Ölçü** ▾

A3 Boyutu  
29,7 x 42 cm.  
(Yatay)

**Teknik** ▾

Elde ya da  
dijital  
üretim.

**Teslim** ▾

Mergen  
Üzerinden.  
PDF <2 MB

**ELMA**<sup>elma</sup>**Açıklamalar**

Görsel iletişimin bizi en çok etkileyen özelliklerinden biri, tek bir imgenin birbirinden oldukça farklı onlarca hatta yüzlerce mesaj iletme kabiliyetidir. Renk, konum, boşluk, diğer görsel elemanlarla olan ilişkiler gibi etmenler, bir imgenin iletmediği mesajı ya da yarattığı duygu durumunu derinden etkileyebilir, hatta tamamen değiştirebilir.

**Proje**

Size verilen şablonda yer alan kavramları "elma" imgesini kullanarak anlatın. Gerekli gördüğünüzde yardımcı görsel elemanlardan faydalanabilirsiniz. Ancak ana elemanınızın elma olması gerektiğini unutmayın. Kavramları iletme için kompozisyon, renk, teknik, illüstrasyon dili, yardımcı elemanlar gibi farklı yöntemler kullanabilirsiniz. Karelerinizi kendiniz çizebilir, ya da hazır görsellerden ve fotoğraflardan faydalanabilirsiniz.

**Tanımlanacak Kavramlar:**

- |              |                  |              |               |
|--------------|------------------|--------------|---------------|
| 01. Pahalı   | 02. Ulaşılabilir | 03. Samimi   | 04. Ütopik    |
| 05. Distopik | 06. Nostaljik    | 07. Soğuk    | 08. Sıradan   |
| 09. Özel     | 10. Karmaşık     | 11. Yalın    | 12. Sofistike |
| 13. Aykırı   | 14. Beklendik    | 15. Aktif    | 16. Pasif     |
| 17. Huzurlu  | 18. Provakatif   | 19. Dolaylı  | 20. Doğrudan  |
| 21. Gergin   | 22. Sessiz       | 23. Kararsız | 24. Basit     |

**Amaç**

Ana görsel eleman olarak "elma" imgesini kullanarak, 24 farklı kavramı ifade etmek.

**Öğrenme  
Çıktıları**

Duygu, fikir, ruh hali gibi kavramsal ya da soyut mesajları görselleştirebilmek. Görsel iletişimin ve metaforik anlatımın olanaklarını deneyimlemek.

**Anahtar  
Kelimelec**

#görseliletişim #mesaj #kavram #imge #elma  
#metafor #sembolizm #illüstrasyon #fotoğraf

**Malzeme** ▾

Tercih edilen renkli boyalar, dergi ve gazeteler, eskiz ve kesme-yapıştırma gereçleri.

**Süre** ▾

7 hafta.  
Final günü teslim.

**Ölçü** ▾

Seçilen tasarıma göre değişebilir.

**Teknik** ▾

Elde ya da dijital üretim.

**Teslim** ▾

Mergen Üzerinden.  
PDF <10 MB

## SIRA SİZDE!

**Açıklamalar**

Bir konuyu öğrenmenin en etkili yollarından biri de, onu bir başkasına anlatmaktır. İki dönem boyunca öğrendiğiniz tasarım ilke ve elemanlarını bu defa siz anlatacaksınız. Neleri anlatacağınız ve bunu görsel olarak nasıl yapacağınızı bulma aşamaları, final projenizle eş zamanlı olarak işleyeceğimiz tasarım süreci konusuyla paralel olarak ilerleyecektir.

**Proje**

Final projenizde çözeniz gereken tasarım problemi; **nokta, çizgi, şekil, doku, renk, boşluk, perspektif, denge, hareket-ritim, hiyerarşi, zıtlık, bütünlük** konularını görsel olarak (afişler, kartlar, kitaplar, kitapçıklar ya da başka görsel ürünlerle) açıklamaktır. Ortaya koyacağınız tasarım, yukarıda belirtilen 12 konuyu gerekli detay ve örneklerle öğretmeyi amaçlamalıdır. Üreteceğiniz bu görsel çözümün hem işlevsel, hem de estetik açıdan tatmin edici olması gerektiğini unutmayın.

Projenizle aynı anda, tasarım süreci konusu işlenecektir. Projenizin adımlarını haftalık ders akışı ile eş zamanlı olarak ilerletmeniz beklenmektedir:

**1. Hafta**

**Problemi Tanımlama ve Araştırma** (Projenin verilmesi)

**2. Hafta**

**Çözüm Geliştirme: Yaratıcı Düşünme** (Araştırma ve eskizler)

**3. Hafta**

**Çözüm Geliştirme: Eskiz** (Araştırma ve eskizler)

**4. Hafta**

**Seçenekleri Değerlendirme, Karar verme** (Uygulamaya başlama)

**5. Hafta**

**Sunum Ortamları ve Yöntemleri** (Uygulamaya devam)

**6. Hafta**

Sınav haftası, ders yok (Son düzeltmeler)

**7. Hafta**

**Final günü, teslim ve değerlendirme**

**Amaç**

Tasarım ilke ve elemanlarını açıklayan, öğretici bir görsel tasarım (ya da tasarımlar) üretmek.

**Öğrenme****Çıktıları**

Araştırma, yaratıcı düşünme, eskiz ve uygulama gibi tasarım süreci adımlarını öğrenmek. Problem çözme disiplini kazanmak. Tasarım ilke ve elemanlarına dair bilgileri pekiştirmek.

**Anahtar****Kelimelec**

#nokta #çizgi #şekil #doku #renk #boşluk #denge  
#perspektif #hareket #ritim #hiyerarşi #zıtlık  
#bütünlük #tasarımsüreci #yaratıcılık #eskiz #final

**Nedir?** *tasarım, grafik tasarım*

↙ **Ne ile yapılır?** *tasarım elemanları*

**Neye göre yapılır?** *kompozisyon bileşenleri*

**Nasıl yapılır?** *tasarım süreci*

NOKTA

ÇİZGİ

→ **ŞEKİL**

DOKU

RENK

DERİNLİK

BOŞLUK



Nedir?

## → Ne ile yapılır?: Tasarım Elemanları / ŞEKİL

Neye göre yapılırlar?  
Nasıl yapılır?

**Şekil:** Açık bir şekilde tanımlanmış ya da ima edilmiş sınırlarla çevresinden ayrılan iki boyutlu alan.

Şekiller, bir yüzeyin sınırlandırılarak ötekenden ayrılması ile elde edilen, eni ve boyu olan, iki boyutlu tasarım elemanlarıdır. Bu sınırlama yüzeylerden birinin çevresinde bulunan çizgi (kontur) ile ya da yüzeyler arasındaki doku, ton, renk farkıyla elde edilebilir. Şekilleri farklı kategorilere ayırmak mümkündür. Geometrik şekiller; matematiksel kurallara bağlı olan, düz kenarlara ya da hatasız eğrilere ve ölçülebilir açılara sahip biçimlerdir.

**Temel geometrik şekiller**(1) dörtgen, daire ve üçgendir. Diğer tüm karmaşık geometrik şekiller, bu temel geometrik şekillerden türetilmiştir. İnsanlar çocukluktan başlayarak bu formlarla çok sık karşılaşmışlardır. Temel geometrik şekillere diğer şekillerden daha aşıladıkları. **Organik ya da biyometrik şekiller**(2) doğadan ve canlı organizmalardan türetilmiştir. Bitkilerin, taşların, hayvanların, canlı ve cansız doğal varlıkların şekilleri, organik şekillerdir. Organik şekiller geometrik şekillere göre daha serbest, düzensiz ve yumuşak biçimlerdir. **Rastlantısal şekiller**(3) bir madde veya spesifik bir sürecin sonucu ya da kaza eseri oluşmuş (sütlümme izi ya da kağıda dökülen mürekkep lekeleri) şekillerdir. **Soyutlanmış şekiller**(4), sanatsal bir ifade ya da iletişim amacıyla, temsilin yeniden düzenlenmesiyle, değiştirilmesiyle veya bozulmasıyla türetilirler. **Temsilî veya figüratif şekiller**(5) ise mümkün olduğunca tanıncı ve izleyiciye temsil ettikleri şeyin kendini hatırlatırlar.



↑ Moon Waard formasının, daire ve dörtgenlerin birbirleriyle ilişkilerinden türetilmiş, ödüllü kurum kimliği tasarımı.

ŞEKİL

Resimsel çizim dilinde gözü betimlemek için gözyuvaçrı, gözbebeği, gözyaşı kanalı, kırpıklar gibi detaylar tek tek resmedilirken, grafik ifade biçiminde tek bir daire yeterli olabilir. Piktoqram, ikon, sembol ve en temel grafik ünitelerden biri olan logoların üretiminde kullanılan elemanların başında çoğunlukla şekiller gelir. Kolayca tanımlanabilir olması, akılda kalıcılığı, birbiriyle ya da harf gibi görsel elemanlarla sonsuz etkileşime alternatif sunması, şekilleri değerli bir görsel öge haline getirir.

## ŞEKİL ve GÖRSEL ALGI

Şekillerin biçimsel yapıları gereği, tek başlarına ya da kompozisyon dahilinde ilişkileri farklı mesajlar ve yapıları farklı çağrışımlar vardır. Bu mesaj ve çağrışımlar bir şeklin tek başına taşıdığı bir özellik olarak görülür. Birbirleriyle etkileşime girdiğinde ortaya çıkan anlam ve etkiler de olabilir. Bu çağrışımlar ve etkileri dikkate almak, eleman seçiminde iletişim istenen mesajı destekleyen tercihler yapmak, izleyiciyle doğru ve etkili bir iletişim kurmak için çok önemlidir.

↓ Ölümlüğe sekin ve durgun olan bu göl manzarası geometrik olarak soyutlandı. elde edilen alan ve şekillerin yataylığı dikkat çekicidir.



Yatay eksen ve şekiller →

Tipki çizgide olduğu gibi, şekillerde de, yatay eksenler ve şekiller ufuk çizgisini anımsatırlar. Bu nedenle çoğunlukla dinginlik, sakinlik, sabitlik, kararlılık gibi kavramlarla ilişkilendirilirler. İnsanın en stabil olduğu an, devcime ya da düşünme cisminin olmadığı, yatay pozisyonda olduğu andır. Bu çağrışım, şekillerin algılanma biçimini de benzer yollardan etkiler.

Dikey eksen ve şekiller →

Dikey şekiller heyecan verici ve aktiftirler. Yeryüzüne karşı koyan bu şekiller, enerji ve yükselme gibi kavramları çağırır. Gündelik hayatta ve şehir yaşamında karşımıza çıkan dikey formların çoğunluğu, bu kavramlarla ilintilidir. Şehir silüetlerindeki gökdelin ve kuleler, duvara yaslanmış bir merdiven, bayrak gönderleri, minare ya da çan kuleleri gibi kutsal yapılar, dikey formların fiziksel ya da ruhani yükselişin temsili olduğu daire verilebilecek örneklerdir.



Yukarıdaki örnekte ağaçların geometrik soyutlaması ile dikey dörtgenler elde edilmiştir. Dikey şekillerin aktıflığı, enerjisi, yükselme hissi ve okuyucunun gözlecinin sayfa üzerinde dikey hareketler yapmasına sebep oluşu; bir olanda bu manzarayla bizzat karşışan kişinin, gözleriyle ağaç gövdelerini takip edecek, gök yüzüne doğru bakışlarını çevirme isteği duyması ile aynı merak ve algının neticesidir.

#### Diyagonal şekiller

→ Diyagonal şekiller, dikey şekillerden de dinamiklidir. Hareketi ve gecilimi ima ederler. Doğada diyagonal olarak görülen nesnelere ya gecilim taşıyor ya da hareket halindedir. Devrilen veya devrilmek üzere olan bir ağaç gövdesi, bir sacmaşığın uzanan dalı, zıplayacak ileri doğru atılan bir çitinin silüeti, doğada karşımıza çıkabilecek diyagonal şekillerdendir. Ortak noktaları ise hareket ya da gecilimdir.



Doğada karşışabileceğimiz diyagonalılık senaryolarından biri olan, fırtına yüzünden eğilen ağaçların görüntüsünü soyutladığımızda ortaya çıkan şekil ve yerleşimler, diyagonal şekillerin aktardığı hareket ve gecilim hissini her ikisini için de iyi bir örnek oluşturur. Bu manzarada hem cüzgancin etkisiyle sallanan ağacın hareketi, hem de eğildikçe şiddetlenen koparak ya da gövdesinden kırılarak düşecekmiş hissini yarattığı gecilimi görmek mümkündür.

Diyagonal yerleşimler doğada nadiren kalıcıdır. Fırtına örneğindeki ağaçların bu çapraz duruşu, muhtemelen fırtınanın kesilmesi ile son bulacak ve ağaçlar yeniden dikey eksendeki olağan konumlarına dönecektir. Ya da bir yerden diğerine zıplayan kurbanağının havadaki diyagonal ilerleyişi, yere inmesiyle bitecektir.



Ağaç örneğinde zemine bağlı olan diyagonal şekiller bir süre sonra öne ya da arkaya devrilecekmiş gibi görüldüğü için, hareketle birlikte bolca gecilim de taşıyor. Ağacın bu hareketi her an kopması ya da kırılması ile duracakmış gibi görünebilir. Ancak üst örnekteki, zıplayan leoparın göcüntüsü ağacının aksine, bir süre daha devam edeceği düşünülen bir hareket hissi uyandırıyor. Leoparın soyutlanması ile ortaya çıkan şekil, bir anda aşağı düşecekmiş gibi değil, bir yay çizerek ileri doğru olan bu hareketini sürdürecekmış gibi görünüyor. Şimdi bu yayı andıran kavisli diyagonal şekle bir de şu açıdan bakalım:



Spor giysi ve ekipmanları satan dünya markalarının logolarında bulunan (bizimkine benzer) kavisli diyagonal formlar tesadüf değil, bu form ve eksenin hareket, enerji ve dinamizmi çağırıştırıyor olmasındandır.

#### Üçgenler

→ Üçgenler de, belli pozisyonlarda diyagonal şekillerinkine benzer etkiler yaratabilir. Bir kenarı üzerinde zemine yerleşen üçgen(1) denge hissi verirken, köşesi üzerinde duran bir üçgen(2), her an öne ya da arkaya devrilecekmiş gibi görünür. Merkezde ortalanmamış olan üçgenlere uç uzantısının(3) olduğu doğrultuda hareket ederek sayfadan çıkıp gidecekmiş gibi hissettirebilir.



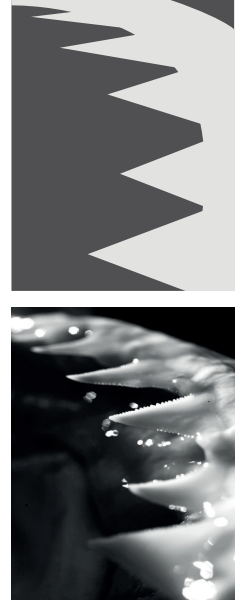
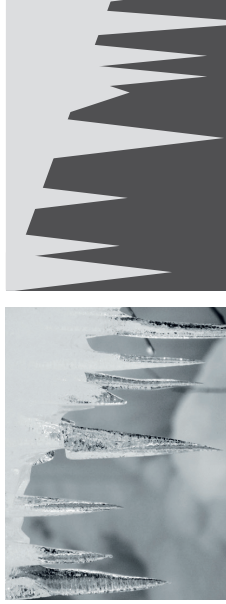
Üçgenler taşıdıkları potansiyel enerji, gecilim ve hareket hissi açısından diyagonal eksenle yerleşmiş şekillere benzerler. Özellikle tek bir köşesinin üzerinde konumlandırıldığında son derece karcasız (durgun ya da stabil olmayan) bir göcüntü çizerler.



Bunlara ek olarak üçgenlerin bir diğer önemli özelliği ise, görsel iletişimin çoğu alanında yön belirtmek için kullanılıyor olmalarıdır. Yayıyla ya da mızrağıyla hedef alan avcının ok ve mızrak başının şekli olan üçgenin sivri ucunun ilerleme istikametiyle başlayan borsacıların, face imlecinin medya yollarından kontrol tuşlarına kadar taşınmıştır. Her ne kadar günümüz medya yollarında ve ortamlarında ses ve video kasetlerinin şeritleri ya da mekârların bantları gibi fiziksel anlamda ileri ya da geri bir hareket yaşanmasa da, üçgenler "çal", "ileri sar", "geri sar" gibi komutların simgesi olarak hizmet vermeye devam etmektedir.

Görsel iletişim elemanı olacak hareket ve yön tayin etmekte kullanılan üçgen ve benzer sivri köşeli şekiller, sanat ve tasarım elemanı olarak ele alındığında, çoğunlukla agresiflik, öfke, endişe gibi duygularla ilişkilendirilirler. Bu ilişkilendirmenin temeli de, diğer birçok tasarım prensibi gibi doğaya dayanır.

Doğada üçgen ve sivri köşeli formlara, bir bitkinin dikenleri, yarıcı bir hayvanın keskin dişleri ve sivri pençeleri, buz sarkıtları, keskin kayalıklar ya da boyun uçları gibi biçimlerde rastlanır. Tüm bu dışer, boynuzlar, kayalıklar ve benzeri sivri organ ve oluşumlar insanlar için potansiyel yacalanma ve hatta ölüm tehdidi anlamına gelir. Bu bağlantı, üçgen ve benzeri sivri köşeli formların tasarımda korku, tehlike, tehdit, endişe ya da agresyon gibi çoğunlukla negatif kabul edebileceğimiz duyu ve ruh halleriyle ilişkilendirilmesine neden olur.



→ Buz sarkıtları, köpek balığı dişleri ve dikenler, doğada üçgen ve benzeri formlara sahip oluşumların başında gelir. Üçgen noktaları, yacalanma hatta ölüm tehlikesi taşıyabilmektedir.

## Daire

→ Bir diğer temel geometrik şekil olan daire, doğada en sık rastlanan geometrik formlardır. Üzerinde yaşadığımız gezegenden, bu gezegeni göçmek için kullandığımız organ olan göze kadar dairesel formlar doğada farklı biçimlerde karşımıza çıkar. Dairesel formlar sadece doğada görülmekle kalmayıp, medeniyet tarihinin ilerleme basamaklarında da yecini almıştır. Tekerekler, madeni paralar, pusula, dişliler, optik lensler, ampul ve Pi Sayısı gibi insanlık tarihinde büyük öneme sahip keşif ve icatlar, daire ve daireesel formlarla ilgili örnekler arasında sayılabilir.

Görsel bir eleman olarak daireesel formlar, bir zemin üzerindeki yuvarlanabilecek gibi algılanan ve bu nedenle oldukça dinamik bir yapıya sahip şekillerdir. Zeminle temas etmeyen daireesel şekillerse, yukarı aşağı zıplama potansiyeline sahip gibi görünürler ve dolayısıyla bol miktarda enerji barındırırlar.

Yapı daireesel lekeler gibi, daireesel çizgiler de enerji ve hareket kavramları ile yakından ilişkilidir. Gezegenlerin eliptik yörüngeleri, merkezkaç kuvveti ya da durgun suya atılan bir taşın yarattığı dalgalar gibi doğa olayları, daireesel çizgilerin hareket kavramıyla ilişkisinin gözlemlenebilen örneklerindedir.



→ Durgun bir suya atılan taşın neden olduğu daireesel hareket.

Üçgenin aksine daireesel formlar pozitif duygularla ilişkilendirilir ve tehditkar olmaktan uzaktırlar. Sivri köşelerinin olmayışı onları güvenli ve erişilebilir kılar, yuvarlanma potansiyelleri de enerjiyi bir günüm sağlar. Oyuncu göcündükleri için, kaygı verici ya da ciddi ruh halleri yaratmakta kullanışlı olmayabilirler. Sonuçta kimse önemli bir toplantıya puantiyeli takım elbise ile katılmayı düşünmez değil mi?

## ŞEKİL OLARAK HARF BİÇİMLERİ

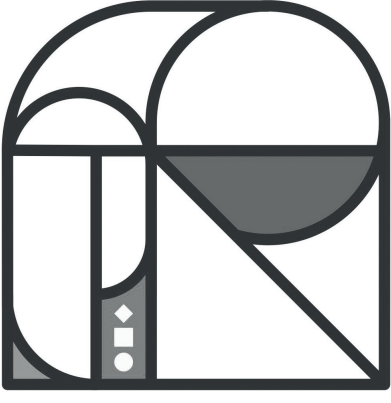
Harfler, rakamlar ve noktalama işaretleri, kısaca tipografik elemanlar da, tıpkı diğer şekiller gibi, dış konturları ile yüzeyde bir alanı kapatan, kendi içinde sahip oldukları ya da yan yana geldiklerinde diğer elemanla kurdukları ilişkiyle oluşan iç ve dış boşlukları bulunan şekillerdir. Bu özellikleriyle harf biçimleri bir kompozisyonda yer aldıklarında, yazınsal anlamlandırmanın yanı sıra sahip oldukları biçimsel nitelikleri açısından, tıpkı diğer şekillerle aynı kompozisyon kurallarına dahil olurlar. Ancak sadece yazınsal değerlerine odaklanılması yüzünden, biçimsel değerleri dikkatten kolaylıkla kaçabilir.

Özellikle yazı karakteri tasarımcıları göz önüne alındığında, tipografik elemanların, organik formlardan çok, temel geometrik şekillerle yakınlık gösterdiği söylenebilir. Bu da ilettileri mesajın ve yaratıcıları etkinin, temel geometrik formlara indirgenerek anlaşılmasını ya da tahmin edilmesini kolaylaştırır. Örneğin "o" harfi, (seçilen yazı karakterinin tasarıma bağlı olarak değişiklik gösterse de) temelde daire şekli ile oldukça benzer biçimsel özellikler taşır. Bu açıdan, "o" harfi bir kompozisyonda görsel bir eleman olarak kullanıldığında, daire şeklinin yansıttığı dinamizm, hareket, oyunculuk gibi kavramları çağrıştıracak bir rol oynayabilir. Ayrıca yine geometrik benzerlikleri sayesinde harf biçimleri, şekil olarak tasarıma dahil edilebilirler.

# HÖP! HYP!

Tipografik elemanların metin olarak kullanımının dışına da; amblemelerde, soyut kompozisyonlarda, efişlerde ya da dijital uygulama ikonları gibi birbirinden farklı ücün ve ortamda kullanımına castlanabilir. Başarılı bir tipografik çözümleme ile üretilmiş bir ağız, akıldaki kalıcı bir logo tasarımı, diğerlerinin arasından kolaylıkla sıyrılabilen tipografik bir uygulama ikonu gibi grafik ürünler, ancak tipografik elemanların biçimsel özelliklerinin doğru kullanımı ile mümkündür.

Harf biçimlerine yalnızca sese kaçışlık gelen birer işaret olacak yaklaşıldığında, bu önemli tasarım elemanlarının sunabileceği birbircinden önemli potansiyel faydalar, gözden kaçırılmış olur.



## DESIGNERS BRASILEIROS



Designers Brasileiros'un ödül kazanmış kurum kimliği tasarımı temel unsuru olan logo, (Brezilyalı tasarımcılar anlamına gelen) Designers Brasileiros'un baş harfleri B ve D harfleriyle, Brezilya tropik faunasının önemli en önemli canlılarından olan tuken kuşunun, oldukça geometrik biçimde indirgenmiş birleşimidir. B ve D harflerinin geometrik bileşenleri olan yarım daireler, tuken kuşunun soyutlanmış parçaları olan diğer geometrik şekillerle entegre bir kompozisyon oluşturmak için bir arada kullanılmıştır. Söz konusu kompozisyon yalnızca logo olacak kullanılmayıp, ayrıca kurum kimliğinin çeşitli parçalarında tekrarlanarak, bir örnekte biçiminde, tasarıma başarı ile dahil edilmiş olması bakımından iyi bir örnektir.



## D - DESIGNERS



## B - BRAZILIANS



## SEEDS



## TOUCAN

## ÖZETLE:

# 1

## Geometrik Şekiller /Organik

**Geometrik şekiller** matematiksel hesaplamalara, ölçülebilir açı ve unsurlara dayanır. Küçük yaştan itibaren sıklıkla maruz kaldığı için, insanların bu şekillere serbest şekillerle kıyasla daha aşinadır. Bu aşinalığın sonucu olarak geometrik şekiller akıldan kalıcıdır ve belli kısımları eksik bile olsa, okuyucu bu eksik parçaları zihninde tamamlayabilir. Doğadaki canlı ve cansız varlıklardan yola çıkarak türetilen **organik şekiller** ise, geometrik şekillerin matematiksel katılığının aksine, daha serbest ve sıcak biçimlerdir.

# 2

## Yatay /Dikey /Diyagonal

**Yatay eksene** sahip şekiller ufuk çizgisini ve yere paralel olmayı çağırıştırır, yer çekiminin de algı üzerindeki hissiyle birleşince, güven ve stabil olma duygusu bacadırır. **Dikey eksene** ise ayakta olma halinin karşılığı olacak, daha fazla enerjiye sahiptir. Yükselme ve tırmanma hissi yaratır. **Diyagonal eksene**, doğada hareket ya da geçilim anında karşımıza çıkar. Devcilmek üzere olan bir ağaç ya da zıplayan bir hayvanın gerilim ve enerjisi, diyagonal ekseni şekillece taşınmıştır.

# 3

## Dörtgen /Üçgen /Daire

Temel geometrik şekillerin özellikleri de eksenlerle benzerlik gösterir. **Dörtgenler** sıklıkla güven, denge, duraganlık gibi kavramlarla ilişkilendirilir. **Üçgenler** diyagonal eksene benzerlik gösterecek, daha fazla enerji ve gerilim taşır. Ayrıca üçgenler sahip oldukları uçlar sayesinde, yön belirtmek için de kullanılır. Temel geometrik şekillerin içinde en fazla potansiyel enerjiye sahip olanı **dairedir**. Gerçek hayatta daireesel (ya da küresel) nesnelerin yuvarlanma ya da zıplama özelliği, kağıt üstünde de benzer bir algı yaratır.

# 4

## Kavramsal Özellikler

**Kavramsal** açıdan bakıldığında, sivri uçlara sahip üçgenler, doğada çoğunlukla yaralanma riski yaratan nesnelere (keskin kayalar, delici sarkıtlar, dikenler, boynuzlar, pençeler, sivri dişler vb.) olarak karşımıza çıktıkları için, tasarımcıyı olararak da endişe, korku, tehlike ya da tehditkârlık gibi kavramlarla ilişkilendirilebilirler. Dairesel formların ise aynı mantığın sonucu olarak daha güvenli ve dostane görüldüğü söylenebilir. Oldukça hassas olan derimizi delip geçme riski taşıyan sivri uçlarla kıyaslandığında, daireesel formlar çok daha güvenli biçimlerdir.

# 5

## Harf Biçimleri

**Harf biçimleri** (çoğunlukla) temel geometrik şekillerle benzer. Hem taşıdıkları biçimsel özellikler, hem de kompozisyon içinde kullanımları açısından, şekillerle aynı ilkelere tabidir. Sadece harf (yazınsal anlamıyla sınırlı) olarak düşünülmemeli, biçimsel özelliklerinden doğan algısal etkileri de dikkate alınmalıdır.

# 6

## Son Sözler

Görsel iletişimde son derece önemli elemanlar olan şekiller, hem biçimsel hem de kavramsal olarak farklı özellikler taşır ve seçimler bu farklılıklarla gözetilerek yapılmalıdır. Özellikle fotoğrafçıların işlerinde ölmüdüğü (Logo, piktoqram, ikon gibi) grafik ürünlerde temel görsel eleman olarak karşımıza çıkan şekiller, ve şekillerle aynı tasarımcı ilkelere tabi olan harf biçimleri, rastgele değil; iletişim istenen mesajı iletme amaçlı olarak kullanılır. Bu nedenle, harf biçimlerinin seçimi, tasarımcının iletişim amacına göre yapılmalıdır. Harf biçimlerinin seçimi, tasarımcının iletişim amacına göre yapılmalıdır. Harf biçimlerinin seçimi, tasarımcının iletişim amacına göre yapılmalıdır.



### GEOMETRİK ŞEKİLLER:

Hesaplanmış, muntazam, düzenli, soğuk, akıldan katıcı, tanıdık



### ORGANİK ŞEKİLLER:

Daha sıcak, samimi, yaratıcı düzenli ya da düzensiz, serbest



### RASTLANTISAL ŞEKİLLER:

Sütcüme izi, kahve lekesi gibi, tesadüf, tasarılanmamış



### SOYUTLANMIŞ ŞEKİLLER:

Tasarlanmış, sanatsal ya da iletişim amaçlı, doğrudan olmayan



### FIGÜRATİF ŞEKİLLER:

Geçmişini hatırlatan, daha doğrudan, temsil etme amaçlı



### HARF BİÇİMLERİ:

Geometrik formlara benzer biçimsel ve kavramsal özellikler



### ÜÇGENLER:

Yön bildirme, gerilim, yer yer dengersizlik, korku, endişe, tehdit



### DAİRELER:

Enerji, hareket, sonsuzluk, oyuncu, dostane, tam simetrik



### DÖRTGENLER:

Düzenli, dengeli, stabil, katıca, istikrarlı



### YATAY EKSEN:

Güvenli, dengeli, horozlu, pasif, kimi zaman sıcak



### DIKEY EKSEN:

Dinamik, aktif, heyecan verici, kasımsal, yükselme ve tırmanma



### DIYAGONAL EKSEN:

Enerji, dengersizlik, tehlikesi, hareket, dinamizm ve gerilim

### **Öğretim Elemanı A:**

“Verdiğim derslerde gördüğüm kadarıyla öğrenciler, harfin de bir leke olduğunu, geometrik formlardan oluştuğunu, okunmanın dışında aslında bir yandan da resimsel bir eleman da olduğunu görmekte zorlanıyorlar. Harfin bir anatomisinin, bir sesinin olduğunu daha erken öğrenmeleri, tipografi derslerinde daha hızlı yol almalarına yardımcı olacaktır. Çünkü öğrencilerin çoğu kompozisyonlarda yazıyı sürekli okunaklı yazmaya çalışıyorlar. Elbette yazının temel işlevinin o olduğunu, ama bazen bunun dışına da çıkabileceğini anlatmakta zorlanabiliyoruz.

Harflerin de boş alanları, dolu alanları, farklı geometrik parçaları bulunuyor. Üstelik bu yapı parçalanarak kesit alındığında ortaya çıkan yeni lekeler çok sanatsal da olabilir. Temel sanat dersi içinde, harfleri de bir eleman olarak kompozisyona dahil etmek bu konuda yardımcı olabilir diye düşünüyorum.

Kolaj mantığı ile bir araya getirilmiş harfler ya da harf parçaları ile çeşitli kavramları (denge, dengesizlik, vb...) aktarmaya çalışacakları ödevler ile bu yönde bir çalışma teşvik edilebilir. Bunun gibi bir ödev yaparken öğrenciler harfleri de tıpkı kare, daire, üçgen gibi bir form olarak görmeyi daha kolay başarabilirler.

Temel sanat dersi kapsamında faydalı olabileceğini düşündüğüm bir diğer konu da, öğrencilerin kavram panosu yapmayı öğrenmelerinin faydalı olabileceği. Bir duyguyu, düşünceyi, kavramı, yazılı ifadede ziyade, o kavramı aktarmaya yarayacak desen, doku, fotoğraf, renk gibi görsel elemanlarla aktarma egzersizi olarak yararlı olacaktır.”

### **Öğretim Elemanı B:**

“Bu diğer derslerde de yaşadığımız bir sorun ve aynı sorunun Temel Sanat için de geçerli olduğunu düşünüyorum. Öğrenci dersi alırken bir konuyu ödev olarak kabul edip, görev bilerek o ödevi yapıyor, anladığını sanıyor. Ancak o ödev ya da dersin dışında aynı konuyla yüzleştğinde yapamıyor, kullanmayı bilemiyor. Temel sanatla ilgili gördüğüm en önemli sorun da bu aslında. Öğrencinin, temel sanatta öğrendiği şeyi, pratiğe dökemiyor olması.

Örneğin temel sanatta öğrenci kontrast, ritim gibi kavramları derste görüyor. Ama sonraki dönemlerde (baskı dersinde) bir kompozisyon yaparken, bu öğrendiği

ilkeleri kompozisyonuna taşımıyor.

Belki öğrencilerin biraz daha deneye yanıla öğrenmelerine izin vermek gerekli olabilir diye düşünüyorum. Çoğu derste öğrencilerin projelerine dönüt verirken, öğrencileri biraz fazla yönlendiriyor olabiliyoruz diye düşünüyorum. Öğrenciler kendi kendilerine hata yaparak, doğruya ulaşmayı başarırlarsa, bunu yaparken öğrenecekleri bilgiler daha kalıcı olabilir.

Öğrenci ödev üzerinde çok fazla düşünmeden, “hoca nasıl olsa benim yanıışımı gösterir” diye güvenerek, kendini fazla zorlamıyor olabilir. Daha sonra dersin hocasının yaptığı düzeltmeleri, üstünde kafa yormadan ve anlamaya çalışmadan uyguluyor. Ama gelecekte, yol gösterecek bir hoca olmayınca, bocalayabiliyor.

Diğer bir tespitim de, öğrencilerin bir başka işi eleştirirken ya da yorumlarken ne söyleyeceklerini bilemiyor olmaları. Bu noktada kuram öğrenmenin faydalı olacağını düşünüyorum. Temel sanatta uygulamalardan önce kuramsal bilgileri de öğrenirse, aynı zamanda bir işi yaparken neden yaptığını bilir ve ezberlemez, öğrenir, bilincine varır.

Bir başka konu da, yaratıcı fikir üretme konusunda zorlanıyor olmaları. Belki farklı yaratıcı düşünme tekniklerinin (brainstorming, yanal düşünme vs...) daha ilk sınıfta öğretilmesi, bu yöntemlerin öğrencilerde alışkanlığa dönüşmesi konusunda bir adım olabilir.

Önemli diğer bir konu da, kavram görselleştirme konusu. Bu konu elbette birçok derste ele alınıyor ancak görsel iletişimin temeli olan bu konu ne kadar erken öğrenilirse, o kadar iyi olur. Bu bir grafik ürün olmasa bile, sadece grafik yalın bir anlatım ya da sadece fırça ve mürekkeple, çok yalın bir şekilde, soyut olanı somutlaştırabilecekleri ödevler verilebilir.

Benim baskı dersinde de karşılaştığım ve temel sanat dersinde müdahale edilebileceğini düşündüğüm bir sorunsu, tipografiyi yazı olarak görmemeyi başarmakta zorlanıyor olmaları. Bunun temel sanat dersinde başarılı bir şekilde ele alınabileceğini düşünüyorum.

Tipografiyi okunacak bir şey olarak değil de, ince satırları gri birer çizgi, başlıkları daha koyu alanlar gibi, gri değerler olarak görmelerini sağlamak çok faydalı olacaktır.

Son olarak değinmek istediğim sorun ise, öğrencilerin “güvenli alan” diye tabir ettiğimiz alandan çıkmakta çok zorlanmaları. Özellikle kompozisyon kurarken daha güvenli seçenek olan simetrik kompozisyonlara yönelip, asimetric kompozisyonlardan olabildiğince uzak durmaya çalışıyorlar. Temel sanat dersinde güçlü kontrastlıklar ya da asimetric kompozisyonlar gibi, öğrencilerin uzak durduğu kompozisyon türlerinin teşvik edilmesi gerektiğini düşünüyorum.

### **Öğretim Elemanı C:**

“Temel sanat özelinde değil ama, genel olarak fikir bulma aşamasında edindikleri bilgilerin, birinci sınıfta öğrendikleri bilgileri, ilerleyen sınıflarda kullanmaları gereken bir programla eğitim alıyor olsalar da, öğrenciler bazen dersleri bu şekilde düşünmeyip, “bu dersi de geçeyim, bu krediyi de tamamlayım” düşüncesi ile ele alıyorlar. Yeri geliyor, “renk konusunu daha önce öğrenmiş olmanız gerekiyor” dediğimizde, geriye gidip, o bilgiyi yeniden çağırmakta zorlanıyorlar.

Bunun yanı sıra dikkatimi çeken bir diğer konu da, eleştirel düşünce eksikliği. Psikolojiye de yaklaşan eleştirel düşünce sistemini çocuklara öğretmemiz gerekiyor. Eğer bu temel sanat eğitiminin bir parçası olursa, öğrencilerimiz, oradaki bilgiyi, örneğin sanat tarihinde gördüğü bir resmin, nasıl yapıldığı gibi teknik bilgisinin dışında, arkasında yatan fikir olarak, kavram olarak anlayabildiğinde, onu nasıl bugüne entegre edebileceğine ya da ondan nasıl ilham alabileceğine, onu çıkış noktası olarak nasıl kullanabileceğine dair akıl yürütebilecek hale gelecektir. Eleştirel düşünceyi, çok derine girmeden ama kabaca anlayabilecek bir seviyede öğrenmelerinin gerekli olduğunu düşünüyorum.

Bunu yaparken gerek dışarıdan konuk öğretim elemanları çağırarak, gerek ufak çaplı çalıştaylar düzenleyerek, gerekse bölüm içerisindeki diğer hocaları derse konuk ederek, kendi özelleştikleri alanla ilgili, öğrencilere zihin açıcı egzersizler yaptırarak bu konuda fayda sağlanabileceğini düşünüyorum.

Gelişen teknolojiyi de hesaba katarak, başta temel sanat eğitimi olmak üzere, tüm derslerin, iskeletleri sabit kalmak koşuluyla, güncellenmesi gerektiğini ve ders içeriklerinin daha akışkan olması gerektiğini düşünüyorum. Son yıllarda yaşanan teknolojik ve hayat koşullarına dair yaşanan gelişmelerin, grafik eğitime de yansımaları gerektiği fikrindeyim. Bu nedenle, değişen ders akışlarına bir temel hazırlayan temel sanat eğitimi dersinin de, daha güncel bir yöntemle işlenmesi gerekiyor.

Teknikler sürekli gelişiyor. Eskiden hurufat dizerken, şimdi mezunlarımızın çoğunun çalıştığı reklam ajanslarında böyle bir uygulama yok. Ancak burada yöntem ve teknik ne olursa olsun, ortak nokta “iyi fikirler bulabilmek”. Bu nedenle yaratıcı fikir bulma ve eleştirel düşünceye sahip olabilmenin en kritik nokta olduğunu düşünüyorum.

### **Öğretim Elemanı D:**

“Bu sorunun cevabı aslında bazen kişiden kişiye çok değişebiliyor. Aynı sınıfta her şeye hâkim, donanmış, hazır gelmiş öğrenci kitlesi de var, ya da tam tersi, sanki hiç geçmişi yok, sanki her şeye sıfırdan başlıyormuş gibi, her şeyi benim dersimde öğrenmeye başlıyormuş gibi olan öğrenciler de var. Ve korkarım ki ikinci grup daha fazla.

Oysa ben biliyorum ki bütün öğrenciler aynı şeye maruz kalıyor. Aynı şeyleri, aynı şekilde öğreniyor, aynı tezgâhtan çıkıp, aynı eğitime maruz kalıyorlar ama, bu bilgiler bazılarında yapışıyor, bazılarında da temas etmeden geçiyor. O yüzden eminim ki, temel sanat dersinde öğrendiklerini bir üste taşıyabilenlerde başarı kaçınılmaz oluyor ama burada kritik etken, bu bilgilerin öğrenciye yapışıp yapışmamasıyla ilgili...

Hepimiz biliyoruz ki temel sanat eğitiminin temel işlevi, görsel elemanları etkili kullanma becerisine alt yapı oluşturmak. Ancak bazı öğrencilerde bu sadece ustalık olarak kalıyor, sadece yapabiliyor. Bence temel sanatın ikinci bir temel görevi de, yaratıcı düşünebilmeyi kışkırtmak. Onunla ilgili de antrenmanlar yapmak... Bana

öyle geliyor ki, bizde ilk madde daha fazla çalışırken, ikinci madde (yaratıcı düşünmeyi geliştirmek) daha zayıf kalabiliyor. Temel görsel elemanları kullanma yetisinin üzerinde çok durulurken, yaratıcı düşünme kısmı biraz eksik kalıyor. Bunu derslerimde daha net anlıyorum. Görüyorum ki, plastik sanatlarla ilgili elemanları kullanmakla ilgili daha çok zaman geçerken, asıl tasarım bölümüyle ilgili olan yaratıcı düşünme kısmı biraz pas geçilebiliyor izlenimine kapılıyorum.

Biz Bauhaus ekolünden geliyoruz ve içerikte bilgi kümesinde bir sorun olduğunu düşünmüyorum. Z kuşağı denilen o kitleye, yani günümüz gençliğine bu temel bilgilerin, bu kalıplaşmış ve olması gereken verilerin, daha güncel, günümüze daha uygun yöntemlerle aktarılması gerektiğini düşünüyorum.

Guaj gibi, kâğıt-malzeme ilişkisi gibi şeyler tabii ki önemli. Ama geleneksel yöntemlerin yanı sıra, bizim asıl, günümüz yöntemlerine, günümüz medyasına da hazırlık yapmamız gerektiğini unutmamak gerekiyor.

Temel bilimler (temel tasarım ilke ve elemanları) tamam ama, o bilgileri öğrencilere aktarıırkenki yöntemler sorgulanmalı ve güncellenmeli diye düşünüyorum. Temel sanat eğitiminde tamamen geleneksel ağırlıklı bir eğitim söz konusu. İçerik olarak bu bilgilerin doğruluğu ve evrenselliği tartışılmaz, ancak bunları öğrenciye aktarıırken, günümüze uygun antrenmanlar ve uygulamalar yaptırılması gerektiğini düşünüyorum.

Bunun dışında algılama yasalarıyla ilgili kısım da sorgulanabilir. Örneğin sıcak-soğuk, büyük-küçük ilişkisi diyoruz ama, ne için yaptırdığımızı da anlamlandıramıyoruz gibi geliyor bana. Oysa bizim işimiz, bunların anlam kazanmasını sağlamak. Ustalık anlamında bazı şeyleri yaptırırken, o şeyleri ne için yaptırdığımızı anlamlandırma ve anlama durumunu da biraz eksik görüyorum temel sanat bağlamında. Öğrencileri temel sanat eğitiminde o kadar yoğun bir tempoya sokuyoruz ki, (“haftaya 20 tane iş yetiştir”, “bugün 5 tane ödev yap” gibi), öğrenciler sürekli hareket ve koşuşturma içinde olduklarında, bunu ne için yaptıklarını atlayabiliyorlar. Öğrencilerin bir nefes alıp, biz ne yapıyoruz diye sorgulayabilmeleri gerekiyor.

## **Öğretim Elemanı E:**

“Tanık olduğum en büyük eksiklik, Temel Sanat Eğitimi dersinde aslında işlendiğini ve öğretildiğini bildiğim, denge, ritim, kontrast, hiyerarşi gibi kavramların, sonraki yıllarda verilen derslere taşınamıyor olması. Öğrenciler bu konuları Temel Sanat Eğitimi dersinde gördükleri ve o ders sırasında bu konulara dair ödevlerden başarılı oldukları halde, bu bilgileri sonraki derslerde kullanmak konusunda yetersiz kalıyorlar. Ya da bu kavramların sadece temel sanat dersinin içeriği olduğunu düşünüp, bu bilgileri diğer tüm derslerde kullanmaları gerektiğinin farkına varamıyorlar. Özellikle kompozisyon kurmaya dayalı çalışmaların ağırlıklı olduğu dersimde, bunun yansımalarını daha net görebiliyorum. Bu derste öğrencileri denge, kontrast, uyum, hiyerarşi gibi temel konularda sıklıkla uyarmak ya da bu konuları neredeyse baştan tekrar anlatmak zorunda hissediyorum.

Ağırlıklı olarak ikinci sınıflara verdiğim derslerde gördüğüm bir diğer eksiklik, bazı tekniklerin biraz zayıf kaldığı yönünde. Bir temel sanat eğitimi hocasının, ya da herhangi bir hocanın, bütün teknikleri aynı ölçüde bilmesine kesinlikle imkan yok. Bunun için Fakülte bünyesinden belli tekniklerde uzmanlaşmış öğretim elemanlarını konuk olarak temel sanat dersine davet edip, guaj, marker, suluboya vs. gibi teknikler konusunda ufak çalıştaylar düzenlenebileceğini düşünüyorum.

Bunun yanı sıra, güncel tekniklerin de temel sanat eğitimi kapsamında giriş seviyesinde de olsa öğretilmesi gerektiğini düşünüyorum. Pandemi sürecindeki uzaktan eğitim bu ihtiyacı daha da gözler önüne serdi. Gerek kâğıt israfını önlemek gerekse maliyetleri düşürmek adına öğrencilerden işleri dijital formatta teslim etmelerini zaten istiyorduk pandemiden önce de. Ancak özellikle 2. sınıf öğrencileri, PDF dosya hazırlama, yaptığı işin fotoğrafını çekme ya da tarayıcı ile tarama, bunu pafta üzerine düzgün şekilde yerleştirme gibi en temel bilgisayar işlemlerinde bile çok zorlanıyorlar. Bu da dersin asıl içeriğini aktarmaya çalışan öğretim elemanını, öğrencilere bu teknolojik bilgileri aktarmaya çalışarak vakit kaybetmesine ve dersin esas içeriğine ayırması gereken vaktin kısılmasına sebep oluyor.”

## **Öğretim Elemanı F:**

“Ben 2. sınıf grafik bölümü öğrencilerinin tipografi dersine giriyorum. Bu derslerde de çoğunlukla ve tamamen harf üzerine yoğunlaştığımız için, harfleri daha sonra grafik tasarım alanında nasıl değerlendireceklerini öğrenecekleri konular eşliğinde süreli ödevler yaptırıyoruz. Bu ödevler içerisinde yaptıkları şey, ileride yapacakları, afiş gibi, ambalaj gibi grafik tasarım ürünlerine bir hazırlık olarak, harfleri lekesel bir öge olarak kullanıp, alan içerisinde nasıl değerlendireceklerini öğrenmelerini sağlıyor. Genellikle gördüğüm eksikler var ve bunu derste tamamlamaya çalışıyoruz ama, bunu birinci sınıfta en azından %50’den fazlasını öğrenmiş olarak gelirse, bizim için bunun üzerine farklı bilgileri koymak daha iyi olacaktır. Bu gördüğüm eksikler şunlar. Birincisi dolu-boş ilişkisini verilen alan içerisinde kullanma becerilerinin zayıf olduğunu düşünüyorum. Beyaz alanı nasıl değerlendireceklerini, siyah ve dolu alanları, alana göre kontrastlığı yüksek bir şekilde nasıl kullanacakları kavrama yönünden zayıf olduklarını düşünüyorum.

Benim gözlemi şu şekilde; öğrenciler alanı homojen şekilde kullanmaya çalışıyorlar. Siyah alanı homojen şekilde yerleştirip, gerekli kontrastlığı sağlayamamaktan kaynaklanan bir eksiklikleri var.

Aslında eksik bulduğum diğer konu da yine kontrastlıkla ilgili. Kullandıkları elemanların (harflerin) büyük-küçük ilişkilerini cesurca kullanmaktan korkuyorlar. Aşırı büyük ve aşırı küçük elemanları kullanmaktan çekiniyorlar. Hiyerarşik olarak yumuşak geçişli ölçü değişikliklerini daha çok tercih ediyorlar. Aslında görsel hiyerarşiyi kurabilmek ya da etkiyi artırabilmek için bazen büyük siyah alanların ya da küçük siyah alanların varlığına ihtiyaç duyuyoruz biz düzenlemelerde. Bunu cesurca kullanamadıkları için, gri bir etkiye sahip tasarımlar meydana geliyor. O cesurlukla aşırı büyük elemanları kullanabilecekken, yanına koydukları çok minik elemanlarla bu etkiyi destekleyeceklerine yumuşak geçişli, yavaş büyümeler ve yavaş küçülmelerle homojen görünümlü ve etkisi zayıf bir yapı elde ediyorlar. Bu tasarımın başarısını engelliyor.

Bunun dışında renk bilgisi konusunda da zayıf olduklarını görüyorum. Özellikle

günümüzde, CMYK ile sınırlı olmaktan çıkıp, bilgisayarda RGB sisteminde neredeyse sınırsız olan yüzbinlerce renk arasından, *soft*, pasif ve açık tonları daha çok tercih ediyorlar. Bu ürkekliklerinden kaynaklanıyor diye düşünüyorum. Soft pembeler, soft ten renkleri, çok açık maviler, açık su yeşili gibi renklere yöneldiklerini görüyorum. Renklerin vurucu şiddetli tonlarını kullanmaktan korkuyorlar ya da kontrast renkleri kullanma cesaretini gösteremiyorlar. Seçtikleri renklerin şiddetleri bakımından, gri ton değerlerinin neredeyse aynı olduklarını görüyorum.

Bunlara ek olarak gördüğüm diğer bir eksiklik de harflerin de aslında görsel bir eleman olduğu ihmal ediyorlar. Özellikle tipografi dersinde bizim görsel elemanımız tamamen harf, harfin gövdesi. Örneğin bir illüstrasyon yaparken bu kontrastlık ve hiyerarşik düzenlemeyi daha başarılı kullanıyor olabilirler ama, söz konusu tipografik düzenleme olduğunda, harflerin de aynı ilkelere tabi olduğunu gözden geçiriyorlar. Bunda başarılı olduklarında eminim ki, diğer grafik tasarım ürünlerinin tasarımında da başarıya ulaşacaklar. Çünkü tipografi dersleri aslında grafik tasarım proje derslerine alt yapı oluşturacak, temel bilgiyi öğretecek servis dersleridir. Bu derslerde öğrendikleri o başarılı yaklaşım, ileride tasarlayacakları grafik tasarım ürünlerinde de kendini gösterecektir ama oldukça zorlanıyoruz. Tipografi derslerinde yaptıkları çalışmaların üzerinde sürekli az önce bahsettiğim o kontrastlık ve hiyerarşik düzenlemeye dair sorunlarla uğraşıyoruz. Yeri geldiğinde öğrencilere tek tek “bunu büyüt, bunu küçült, bunu uzaklaştır” gibi, direktiflerde bulunuyoruz. Bu bizim kontrolümüzde yürürken, dönem sonunda elde ettiğimiz ödevlerde sonuç başarılı olabiliyor. Ancak öğrenci dönemin sonunda kendi başına kaldığında ne kadar başarıya ulaşır, ondan emin olamıyoruz.

Renk, çizgi, doku, vs. gibi konular temel sanat eğitiminin olmazsa olmazları. Ancak teknolojik gelişmelerin de artık grafik tasarım eğitimini şekillendirmedeki etkisini de inkâr edemeyiz. Örneğin benim dersimde, çizgiyi bilgisayarda yapıyorlar ve *mouse’la* çizginin doğal kıvraklığını veremedikleri için, tasarımın başarısını düşürüyor. Kimi yerde kırık, sivri, elle yapılmışçasına organik çizgi formunu yakalayamıyorlar. Bilgisayar programlarının verdiği imkanları kullanmak istiyorlar ancak o da işlerine kimi zaman başarısız olarak yansıyor. Şöyle bir arzum

olabilir. İkinci sınıfa geçtiğimizde (uzaktan eğitim olmasa bile) bilgisayarın katkısına ihtiyaç duyuyoruz tipografi dersine. Özellikle fontlarla çalıştığımız için, bilgisayar programlarını minimum düzeyde de olsa, bilmemelerinin eksikliğini tam bir s6mestr boyunca yaşıyoruz. Ve 6ğrenci bu d6nem i6erisinde eđer bilgisayar programı 6ğreten bir dersi yoksa, kendi gayretleriyle bu konuda kendilerini geliştirmeye çalışıyorlar. Ve bu kendi başlarına 6ğrenme 6abaları zaman zaman yanlış bilgilerle de ta6landığı için, sonuç yine olumsuz yansıyor bize.

Benim tercihim řu y6nde: Eskiz 6ok 6nemli. Düşünceleri elle kâğıda aktarmanın 6nemini kimse inkâr edemez. El-bilek koordinasyonu ve beyinle ortak hareket kabiliyeti ancak kâğıt kalemle vücut buluyor. Bunu kabul etmek gerek. Ancak beynindekileri eliyle kâğıda d6ktükten sonra bilgisayar ortamına geçirmesi, her zaman tercih ettiğimiz bir 6alıřma y6ntemi. Eskiz ařamasının elle yapılması gereklilięi 6ğrencilere mutlaka aktarılmalı ancak bunu daha sonra bilgisayara aktarma ařamasında ihtiyaç duyacaęı bilgilerin birinci sınıfta, belki de temel sanat eęitimi dersi i6erisine yedirilebileceğini düşünüyorum. 6ünkü ilerleyen sınıflarda bilgisayarla ilgili 6ğretilmesi gereken řeylere her hoca kendi dersinde yer a6maya 6alıřtığında, 6ğretmesi gereken dięer řeyleri atlamak zorunda kalıyor. Bu y6zden hangi hocaya sorarsanız sorun, 6ğrencilerin 2. Sınıfa bilgisayar programlarını belli bir seviyede de olsa 6ğrenmiř olarak gelmesi, büyük bir avantaj olur diyecektir.

Eđer birinci sınıfların ders programında grafik tasarıma y6nelik programların 6ğretildięi bir ders yoksa, dersin m6fredatı i6inde buna 6zel bir yer ayrılmasa bile, temel sanatın temel konuları ve i6erięi deęiřiklięe uęratılmadan, bu i6erik 6ğretilirken verilen uygulama ve egzersizlere dahil edilerek, ikinci sınıfa 6ğrencilerin bu konuda hazırlıklı bařlamaları saęlanmalı diye düşünüyorum.

6zellikle grafik tasarım 6zelinde konuřacak olursak, bu b6l6m artık 6retiminin 6oęunluęunu, varlıęının büyük bir kısmını artık bilgisayar üzerinden s6rd6r6yor. I6inde bulunduęumuz 6aę da bu hız i6erisinde bilgisayardan tamamen geri adım atma řansı olmadığını g6steriyor. Grafik alanı da bu sebepten, aęırlıklı olarak bilgisayar programları üzerinden ilerleme kaydedecek ve řahlanacak. Bu y6zden konu i6erisinde, (temel konu bařlıkları aynı kalsa bile) bunların bilgisayar eřlięinde yapılması 6nerilebilir.

Şöyle düşünün, birinci sınıftan sonra, eskiz aşaması hariç, neredeyse hiçbir ödevde biz elle yapılmış dönüt istemiyoruz. Hatta artık çıktı istemekten bile uzaklaşarak, ödevleri dijital formatta teslim almaya başladık. Dolayısıyla bilgisayar artık onların üçüncü kolları, ikinci beyinleri oldu. O yüzden temel sanat dersi içerisinde elle yapılan çalışmaların belki miktarını azaltarak, bilgisayarla yapılan çalışmaları konu başlığına uyarlayarak, sistemi artık buna evirmek gerekecek.”

### **Öğretim Elemanı G:**

“Bu söyleyeceğim şey doğrudan temel sanat eğitiminin bir parçası mıdır emin değilim ama bunu, temel bir bilgi olarak birinci sınıfta öğretilmesi gereken bir yeti olarak kabul edebiliriz. Bu da ilişki kurma konusu. Önceki ve sonraki derslerle ilişki kurabilmek... Temel sanatta verilen hiyerarşi, ön plan-arka plan ilişkisi gibi, temel sanat ilke ve elemanları, genellikle sonradan neredeyse unutuluyor. Bu ilkeler her afişte, her sayfa düzenlemesinde, her ambalajda, her logo tasarımında, baştan öğreniliyor gibi oluyor. Bu ilişkinin sağlanması gerekiyor. Bu sadece temel sanatın görevi de değil. Diğer derslerde de temel sanata tekrar gönderme yapmak gerek belki. Ve aynı isimlendirmeye, aynı kavramlardan bahsedilerek hatırlatılması lazım.

Bunun dışında bir diğer önerim de tipografik elemanların, harflerin görüntü ve biçim olarak, form olarak, temel sanatta örneklendirilen elemanlardan biri olması gerektiğini düşünüyorum. Nasıl üçgen, daire, kare gibi geometrik formları gösteriyorsak, harfleri de form olarak ele almalıyız temel sanatta. Bu da az önce ilk bahsettiğim problemin de çözümüne katkıda bulunabilir çünkü geometrik formlarla öğrendikleri temel tasarım ilkelerini grafik tasarım ürünlerine uygulamakta zorlanan öğrenciler, harfler üzerinden bu ilkeleri öğrendiklerinde, sözünü ettiğimiz ilişki kurma sorunu da çözülebilir.

Bunlara ek olarak, bir işi değerlendirmek, bir iş hakkında yorum ve eleştiri yapmakta çok zorlandıklarını görüyorum. Derste bir arkadaşlarının işini yorumlamalarını istediğimizde “Çok hoş olmuş”, “Çok güzel olmuş” gibi cümlelerin ötesine geçemediklerine şahit oluyoruz. Bir iş eleştirisi nasıl yapılır,

nasıl değerlendirilir, bir iş üzerine neler söylenebilir bunun egzersizinin yapılması çok önemli.

Ben şöyle düşünüyorum. Temel tasarım diyorsak adına, temel tasarım dersi, grafik bölümüne özel olmamalı, temel sanat dersi, resim bölümüne özel olmamalı. Bunların hepsi, bütün plastik sanatları kapsayan, bütün tasarım bölümlerini kapsayan bir eğitimidir. Hatta bence sanat ve tasarım eğitimi de karışır birbirine her anlamda. Bir tek tasarımda problem çözmeye yönelik bölümler eklenebilir bu eğitime. Ama onun dışında ben bunun genel bir ders olması gerektiğini düşünüyorum. Temel sanat eğitimi bölümlere ayrıştığında, erişilebilir bilgiyi bir bakıma kısıtlıyor. Evet tipografi de bu dersin bir parçası olmalı dedik. Ama aynı şekilde, ahşaplardan üç boyutlu bir şeyler üretmek de olmalı, üç boyut da girmeli, leke de girmeli. Çizgi de girmeli, leke de girmeli. Sulu boya da girmeli, dijital, ekran için yapılmış bir tasarım da girmeli. Malzemeyi tanıtmaya ve onun üzerinde neler yapılabileceğine dair bir ders olmalı diye düşünüyorum.”

### **Öğretim Elemanı H:**

“Aslında bu soruya cevap vermek biraz zor olacak çünkü derslerimizi alan öğrenciler, temel sanat eğitimi alarak geliyorlar. Eğer temel sanat eğitimi almadan derse gelen, ya da grafik bölümüne özgü bir temel sanat eğitimi alarak gelen bir öğrenci grubu olsaydı, bunu kıyaslamak çok daha kolay olabilirdi.

Temel sanat eğitimi dersi aslında bölüm içinde çok defa konuşulmuştur. “İçeriği bu şekilde kalmalı mı?”, “İhtiyacı gerçekten karşılıyor mu?” gibi sorular daha önce de tartışılmıştır. Ve bunun bize özgü bir sorun olmadığını, pek çok güzel sanatlar fakültesinde çözülemeyen bir sorun olduğunu düşünüyorum.

Yine de konuya grafik tasarım özelinde cevap verecek olursak, bilindiği üzere grafik tasarımın iki temel unsuru vardır. Bunlardan birisi görüntü/imağ ise, diğeri de tipografidir. Grafik tasarım içerisinde ne varsa, bu ikisinden meydana gelmektedir. Hatta zaman zaman sadece tipografi ile oluşturulan grafik tasarım ürünleri de olabilmektedir. Oysa sadece imajla üretilen grafik tasarım ürünleri çok daha az olmaktadır.

Sadece bu konu düşünülduğünde bile, temel sanat eğitiminin ağırlıklı olarak yalnızca imaj üretmeye yönelik çözümler üzerinde duruyor olması, grafik tasarım eğitimi açısından birtakım eksiklikler doğurabilmektedir.

Öğrencilerde gözlemediğim bir diğer eksiklik de, fikir üretme disiplinlerindeki zayıflık. Örneğin ben 4. sınıflarla olan dersimde bir proje veriyorum ve eskiz istiyorum. Eğer eskiz için herhangi bir sayı belirtmezsem, yalnızca bir eskiz sunan öğrencilerle karşılaşıyorum. Yalnızca bir eskiz çalışmasının asla yeterli olmadığını 3. ya da 4. sınıflarda artık söylüyor olmamız gerektiğini düşünüyorum. Bunlar sadece tipografi dersleri için değil, bütün derslerde benzer şekilde ilerleyen bir sürecin parçalarıdır aslında. Yaratıcı fikirler nasıl bulunur, eskizler nasıl çoğaltılır, bir sonraki aşamaya nasıl taşınır, nasıl tamamlanır ve sunulur sorularının temelleri aslında temel sanat eğitimi dersinde atılabilir diye düşünüyorum.

Değinmek istediğim bir diğer konu da ekolojik tasarım konusu. Aslında bölümümüz dersleri içinde bu isme sahip bir seçmeli dersimiz bulunuyor. Sürdürülebilirliğin, ekolojik tasarımın, birinci sınıfta, temel sanat eğitimi içinde yer alması gerektiğine inanıyorum. Bu konuda da farklı görüşler var aslında. Bauhaus ekolünden gelen eğitimde, iyi bir tasarımdan beklenen kriterler, estetik olması, işlevsel olması, kolay ya da seri üretilebilir olması şeklinde ilerlemektedir. Ancak son yıllarda bazı tasarımcılar bu kriterlere tasarımın sürdürülebilir olma gerekliliğini de eklemeye başladılar. Bu konu bizim için çok önemli. Ders ya da eskiz aşamasında harcanan kağıt belki çok önemli değil ancak işler bitip, matbaa aşamasına geçildiğinde, grafik tasarımcı bu noktada verdiği doğru kararlarda yalnızca ağaç değil, belki de küçük bir ormancıyı kurtarabilir. Öğrencilerin bunun bilinciyle yetişmesi lazım. Ya da üretilen tasarım ürünlerinin bir kısmının ömrünün sadece birkaç günlük olduğu durumlar var. Her zaman kitap tasarlamıyoruz. O ürün birkaç gün içinde işlevini tamamlayıp bitirdiğinde ne oluyor? Tasarımcının bu soruyu sorup, tasarıma buna düşünerek başlaması lazım. Az önce de belirttiğim gibi, aslında programımızda ekolojik tasarım dersi mevcut. Ancak şöyle bir durum söz konusu. Öğrencilere bir konudan bir kez bahsettiğimizde bunu anlayıp öğreneceklerini varsayıyoruz. Ancak bu her zaman böyle olmuyor. Öğrencilerin bir

şeyi gerçekten anlayıp, bunu davranışa dönüştürebilmeleri için bu bilgiye tekrar tekrar maruz kalmaları gerekebiliyor. Ekolojik tasarım gibi önemli bir konunun gerçekten anlaşılması ve geleceğin tasarımcıları olan öğrencilerde bir davranış değişikliğine sebep olabilmesi için bu konunun öğrencilere birinci sınıftan itibaren aktarılması gerektiği kanaatindeyim.

Eğer temel sanat eğitimi değil de, temel tasarım eğitimi veriliyor olsaydı, bu dersin bölüme özgü olmasına hiç gerek olmazdı. Ancak bizim fakültemiz içerisinde resim, heykel gibi pür sanat bölümlerinin yanı sıra, grafik tasarım gibi pür tasarım, animasyon ya da seramik gibi tasarıma daha yakın olan bölümlerimiz de var. Fakülte içerisinde bu ayrım yapılamadığı için, temel sanat ve temel tasarım eğitiminin farklı farklı olması ya da temel sanat eğitiminin bölüme özel olması gerekliliği biraz daha dikkat çekici oluyor. Eğer sadece tasarım fakültesi olsaydı, elbette tek bir temel tasarım eğitimi bütün bölümler için aynı şekilde işlenmeliydi. Ancak az önce sözünü ettiğimiz pür sanat olan bölümlerde, grafik tasarım gibi tasarım bölümlerinin ihtiyaçları birbirinden daha farklı olmakta.”

### **Öğretim Elemanı İ:**

“Bölümümüzde uzun yıllar önce canlı model çizilen bir desen dersi bulunmaktaydı. Hatta 2. ve 3. sınıflarda da süren yoğun bir dersti. Sonradan o ders kalktı ve yerine grafik desen dersi konuldu. O da çok önemli ve gerekli bir ders elbette, ama canlı modelden çizimin karşılığı olmadığını düşünüyorum. Bu nedenle haftada bir saat bile olsa, canlı modelden çizim yapılması gerektiğini düşünüyorum. Şöyle de bir endişeye sahibim, yetenek sınavı ile öğrenci alımı durdurulursa, bu sefer çizim konusunda hiçbir temele ya da birikime sahip olmayan öğrenciler geldiğinde, bu açığın daha da fazla hissedileceğini tahmin edebiliyoruz.

Öğrencilerin mezun olduktan sonra iş hayatında, bir şey anlatırken yalnızca ekrandan göstererek değil, sunmak istedikleri fikirleri görselleştirebilecek kadar çizebilmelerini önemsiyorum.

Bir diğer önerim de temel sanat eğitimi dersinde farklı malzeme denemeleri yapmalarına imkân verilmesi yönünde olacak. Bilgisayarda üretilen ürünler dışında farklı teknik ve malzemelerle üretilen ürünlerin, kendileri için artı bir değer yaratacağını düşünüyorum.

## **Öğretim Elemanı J:**

“Özellikle temel sanat eğitiminde temel kavramlar ve yapılar öğretilirken, doğadan ve çevreden fotoğrafik unsurlarla başlamalı diye düşünüyorum. Doğa ve çevre hem grafik tasarımcısının hem de sanat tasarım alanında ilgili bireylerin en büyük destekçisi, yardımcısı olan faktörlerdir. Gelenekselleşmiş ve aynı zamanda kalıplaşmış renk unsurlarının dışına çıkmada yaşanan en büyük zorluk bundan kaynaklıdır. Ağaç kahverengi, yaprak yeşil, güneş sarı gibi... Bu konu özellikle en çok merkezi sınavla gelen öğrencilerde (yetenek sınavı ile gelmeyen) çok ama çok önemli hale gelmektedir.

Işık konusu ile ilgili olarak doğal ve yapay ışık gözlem sonucu elde edilen bilgidir. Öğrenciler gün içerisinde bir nesneyi güneş altında günün belli sürelerinde gözlemlemesi ve deneyimlemesi gerekmektedir. Bununla ilgili fotoğrafik ve hareketli videolar ödev olarak verilebilir.

Renk; Eğitim sürecinde grafik tasarımcının muhatap olduğu üç renk durumu ile karşı karşıya kalma vardır:

- 1-Manuel guaj, suluboya, kuruboya vb. tekniklerle elde edilen görsel renklendirmeler,
- 2-Dijital ekran üzerinde yapılan grafik tasarımların oluşturduğu görsellerin renkleri (RGB),
- 3-Endüstriyel baskı sonrası alınan yayınların bize sunduğu renkler (CMYK).

Özellikle mezuniyet sonrası öğrencilerin ajanslarda, stüdyolarda, değişik reklam şirketlerinde yaşanan sorunun en büyüğü renk bilgisi ve tecrübesi konusunda yaşanan sıkıntılar dile getirilmektedir. Matbaa sektöründe kullanılan renk anlayışı ile öğrencilik döneminde yapılan grafik tasarım uygulamalarının dijital baskısını alırken elde edilen renk bilgisi ve kültürü arasında çok çelişkiler yaşanması grafik tasarımcının yaşadığı problemler arasındadır. Derslerde bu farklı ayrıntılar mutlaka öğretim elemanları tarafından dile getiriliyordur. Fakat bu ayrıntılı pratik bilgilerin unutulmaması için bölüm koridorlarında bilgi grafikleri olarak sürekli öğrencilerin göz göze gelmesi sağlanmalıdır. Kronolojik görseller yapılmalı, öğrenci bu yıllar

arasındaki farkların görmesi sağlanmalıdır.

Öğrenciler öğrencilik döneminde öğrendikleri temel sanat eğitimi bilgilerini yaşayarak, deneyimleyerek (Örneğin basım teknolojisini-matbaa kültürünü) bizzat mutfağında zorunlu olarak görmeleri sağlanmalıdır. Örneğin kırmızı rengi; Guaj boyada, suluboyada, dijital PDF kitap kapağında, dijital e-dergide, basın yayın olarak matbaadan çıkmış dergide, gazetede, kitapta vb. deneyerek görmelidir.

Temel sanat dersi 1. ve 2. yarıyılıda, haftada 9'ar saat işlenen ve birinci sınıf eğitiminin oldukça büyük bir kısmını oluşturan bir ders... Yetenek sınavı ile gelen öğrencilerde bu ders saati olabilir. Ama merkezi sınav puanı ile gelen öğrencilerde 9 saat olması, dersi alan öğrenci verimliliği açısından düşündürmektedir. Özellikle bu yıl itibari ile bu konu üzerinde düşünülmeli ve müfredat güncellemesi üzerinde yoğunlaşmalıdır. Dersler yeniden revize edilmelidir.

Temel sanat eğitimi sadece grafik tasarım elemanları ve ilkeleri çerçevesinde değil, bizzat grafik tasarım ürünleri uygulamalarında yapılması yönünde olmalıdır. Tipografi, grafik desen her yaş grubu (3 yaş, 8 yaş, 13 yaş, 17 yaş, 25 yaş gibi spesifik yaş grupları olarak çoğaltılabilir) illüstrasyon, mask, stopmotion, graphic motion, kartvizit, maskot vb....

RGB ekran rengi demektir. Her öğrencinin kendi imkanına göre dijital araç-gereci farklıdır. Hatta fakülteadaki atölye ortamlarında da farklıdır. Ekran kartlarının farklı boyutlarda olması bu farklılığı daha da arttırmaktadır. Özellikle mezun olduktan sonra öğrencinin çalıştığı işyerinde de bu farklılık devam etmektedir. Dijital teknolojinin gelişimi bu farkındalığı ileriki yıllarda daha da arttıracaktır (en basit örneği ile SB tüplü tv ve günümüzde gelinen nokta bu açıdan düşünülebilir). Kısacası ekran renginin farklılığı yapılan çalışmalarda ki çeşitliliği hep deva edecektir. Bu farkındalık öğrencilere de anlatılmalı ve yansıtılmalıdır.

Grafik tasarımda korku ve cesaret; Grafik tasarım alanında güncelleşmenin getirdiği tedirginlik ve korku... Ve sonrasında gerek ders veren öğretim elemanı ve ders alan öğrenci arasında uygulamalarda yaşanan sıkıntılar, kuşak çatışmaları... Günümüzde kullanılan tasarım, renk, üslup trendleri sürekli değişmektedir. Yeni

akımlar, üsluplar, yorumlar, teknikler sürekli gelişmektedir. En basit örneği ile öğrencinin yapmış olduğu vize-final uygulamasının günümüze göre yorumlanarak teslim edilmesi en doğaldır. Fakat dersi veren öğretim elamanının aldığı eğitim dönemi ile yılların verdiği bilgi birikimi ve yeteneği, yeni nesil öğrenci görsel anlayış ve güncel konulardaki kendini adapte etmesi, yorum ve anlayış sıkıntıları oluşturmaktadır. Sonrasında neye göre ölçü-değerlendirme soruları çoğalmaktadır. Dönemsel imkanların vermiş olduğu durum ile sürekli yenilenen ve değişen imkanların durumu, arada kalmışlığı ve üslupsal farkındalığı/farklığı, çatışmaları ortaya koyduğu tartışmasız bir konudur. Öğrenci Grunge stille bir ödev teslim etmesi ile minimal, pop art stille bir ödev teslim etmesi acaba nasıl karşılanır. Sorular, sorular...”

### **Öğretim Elemanı K:**

“Hem kendi eğitimimde hem verdiğim eğitimde hem de yurt dışında farklı örneklerde gördüğüm kadarıyla, ilk olarak değineceğim probleminden birçok ders için bahsetmek mümkün, ancak bu problemin Temel Sanat Eğitimi dersi için çok daha önemli olduğunu düşünüyorum. Tüm dünyada, eğer bir ders varsa, bu dersin muhakkak ve muhakkak bir *textbook*'u (ders kitabı) vardır. Ders kitabı olmayan ders olmaz. O kitapta konular derse paralel olarak yer alır ve o ders bu kitapla desteklenerek eğitim devam eder. Bu olmaz ise, hazırlanmış ders notları vardır, bu notlar *text* olarak dağıtılır ve bir ya da birkaç kitap referans olarak verilir. Ancak bizde durum şu şekildedir. AKTS bilgi paketi doğrultusunda, her ders için referans kitap bilgisi yazılır. Eğer dersin öğretim elemanı düzenli olarak o kitaptan bir çalışma yapmazsa, o kitaptan sınav yapmazsa, konularını o kitaba koştur devam ettirmezse, o kitabın ne olduğunu kimse bilmez. Öğretim elemanı derste konuyu anlatır, öğrenci o sırada anlayabildiği kadarını anlar, bu bilgi ile ödevini yapar, bu şekilde notlandırılır. Öğrenci iyi not da alsın, kötü not da alsın, neden o notu aldığını bilmez. Sebebi, bir parametrenin olmayışıdır. Ders kitabı olmadan eğitim vermeye çalışmak bu problemin asıl kaynağıdır. Güzel sanatlarda buna gerek olmadığı düşünülse de, esas bu alanda gerek vardır.

Özellikle yetenek sınavı yerine merkezi yerleştirme sistemi ile öğrenci alımına

başlandığında, bu konu daha da önemli bir hâl alacaktır. Gelen öğrencinin avantajları olduğu gibi, dezavantajları da olacak. Eğer bahsettiğim ders kitabı ilişkili ders yürütme sistemini kurabilirsek, merkezi yerleştirme sistemi ile gelen öğrenciler, kitaptan bir şeyler öğrenmeye, yetenek sınavı ile gelen öğrenci profiline göre daha alışkın bir öğrenci profili olduğu için, bu öğrenci grubuna ulaşmak kolaylaşacaktır. Bu bilgiler öğrencilere yazılı bir şekilde sunulduğunda, bu öğrenciler çalışıp geleceklerdir. Çünkü bu şekilde çalışma disiplinine zaten sahipler. Ayrıca bu öğrenciler başarılı olup olmadıklarını da yine aynı yazılı kaynağa bakarak anlayabilecekler. Bu konu, çoğu dersin problemi, ancak temel sanat eğitimi için çok daha önemli bir problemidir.

Temel sanatta, daha önce de temel sanat hocaları ile konuştuğumuz en temel sorun, temel sanatta yapılan çalışmanın aslında ileriye dönük korelasyon sağlayacak bir çalışma olduğu bilincinin ve bilgisinin öğrenciye verilememesidir. Bunun yöntemleri araştırılabilir ancak temel sorun budur. Temel sanat dediğimiz şey konservatuvardaki solfej, nota ve armoni gibidir. Alınacak dört yıllık eğitimin temel yapısıdır. Öğrenci hangi enstrümanı çalarsa çalsın sonunda bunlar hiç değişmez. Eğer öğrenci nota, solfej gibi temel derslerde başarısız olursa, önüne gelen notayı çalamaz. Bu eksikliği varsa belli olur ve hemen tamamlanır. Konservatuarda bu sorunu tespit etmek ve önlemini almak çok daha kolaydır.

Bizdeki duruma gelirsek, temel sanatın belli konuları vardır. Örneğin büyük-küçük, renk armonileri, sık-seyrek, yön, tekrar vb. Öğrenci tüm bu konuları öğrenir, bunlarla ilgili ödev yapar, ödevini teslim eder, notunu alır ve temel sanat defteri orada kapanır. Sonra öğrenci 2. sınıfa geçer, sonra 3. sınıfa geçer, sonra 4. sınıfa geçer ve mezun olur. Örneğin ben bir derste sayfa tasarımı yaptırırken, “bu sayfa aslında sizin sahneniz, buradaki her şey tekrar ilkesine dayanıyor” gibi açıklamalar yaptığımda öğrenciler “Biz böyle bir şey bilmiyoruz, karelerle bir şey yaptık ama...” diye tepki veriyorlar. Bazen öğrencilere şunu hatırlatıyorum: “Harf dediğimiz şey, aslında burada bir temel sanat öğesi, eğer başlıkları *bold*, alt başlıkları *serifli* kullanırsanız, böylelikle bir geçişlilik yaratırsınız, temel sanatta gördüğünüz hiyerarşi gibi”, ancak öğrenci yine ilk kez duymuş gibi tepki veriyor. Neredeyse en baştan renk, ritim, yön vesaire anlattığımı çok iyi biliyorum. Şunu

gözlemliyorum ki, öğrenci grafik tasarımla ilgilenirken temel sanat defterini çoktan kapatmış, sonra tipografi ya da kaligrafi dersine gelmiş. Aslında tipografi ya da kaligrafi dersinde o alt yapı bilgisine ihtiyacı olduğunu maalesef bilmiyor.

Bu sorunun giderilmesi için temel sanat dersinde üçgen, daire ve karelerle yapılan alıştırmaları uygulatırken, grafik öğrencilerinin bu alıştırmaları sadece geometrik formları kullanarak yapmaları yerine, dergi ve gazetelerden kestikleri harfleri kullanarak yapmaları ya da renk çalışmalarını ambalajlardan kestikleri renk örnekleri ile yapmaları sağlanabilir. Bu sayede öğrencilerin bu bilgileri daha sonra ne amaçla kullanacaklarını daha iyi anlayacaklarını düşünüyorum. Bu yöntem, bu dersin bir eşik problemi değil, süregelen eğitim hayatlarının bir alt yapı bilgisi olduğu mesajını vermekte faydalı olacaktır. Çözüm her ne olursa olsun, problem ortadadır. Problem, temel sanat bilgisinin grafik tasarım korelasyonuna erişememesidir.

Bu problem temel sanat dersi yürütücülerine iletilirse -kendi açılarından haklı oldukları- bir cevap gelebilir: “Nota öğretirken piyano notası ya da gitar notası diye öğretilmiyor. Nota bilgisi öğretiliyor, öğrenci de bu bilgiyi çelloda ya da flütte kullanıyor. Bu yüzden temel sanat eğitiminin, örneğin renk konusunun, ‘grafik rengi’, ‘seramik rengi’, ‘heykel rengi’ gibi bir ayrımı olamaz. Renk konusu renktir ve sadece renk öğretilir”. Evet, bu bir görüştür. Ancak bu durumda görülüyor ki; ortada bir sorun var. O halde bu sorunun çözümü için bir öneride bulunmalıyız. Bu dersin bir eşik değil, bir devamlılık bilgisi olduğunun anlaşılması ve dersin işlenişinin bu anlayışı pekiştirecek şekilde ilerlemesi gerekiyor. Eğer öyle olmazsa, bu eğitim amacına tam olarak ulaşamaz. Ve görünen kadarıyla da istenilen ölçüde ulaşamıyor.

Bu durumda şöyle bir yapılanma da denenebilir: Temel Sanat Eğitimi yerine, Grafik Temel Eğitimi gibi bir isme sahip, temel tasarım ilke ve elemanlarının ağırlıklı olarak işlendiği, ancak kapsam ve uygulama yöntemlerinin grafik eğitiminin ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirildiği bir ders oluşturmak. Bu derste temel sanat eğitiminin konularına ek olarak, çok temel düzeyde tipografi ya da yazılım bilgisi de verilebilir. Özellikle yetenek sınavı yerine merkezi yerleştirme

sistemiyle öğrenci alınmaya başlandığında, böyle bir derse çok daha fazla ihtiyacımız olacaktır.

Bunlar dışında bir diğer tespitim de şudur. Her ne kadar Grafik ve Animasyon bölümleri bu problemde diğer bölümlere nazaran biraz daha az etkileniyor olsa da yine de sorun teşkil edecek seviyede, yaratıcılıktan çok, teknik ve işçiliğe ağırlık veriliyor olması. Teknik ve işçiliğin bu denli öne çıkarılması 4 yıllık lisans eğitimini, gelişmiş bir meslek lisesi eğitimine benzetmektedir. Bizde teknik odaklı davranış biçimi oldukça fazla. O yüzden çoğu zaman nasıl yaptığımıza konsantre olup, ne yaptığımızı gözden geçiriyoruz. “Nasıl?” sorusunun cevabını arıyoruz. Bu durumda “Ne?” ve “Niye?” soruları çoğunlukla cevapsız kalıyor.

Temel eğitiminin asıl amacı, liseden gelen öğrencileri, temel eğitim çerçevesinde 4 senelik eğitime; araç kullanma yetileri (o araç kesik uç da olabilir, bilgisayar da olabilir, fotoğraf makinesi de) ve temel teorik yetiler (derinlemesine olmasa da felsefe, sanat tarihi, semiyotik, kavramsal düşünce ve yaratıcı) doğrultusunda hazırlamaktır. Temel sanat eğitimi de bu temel eğitimin bir parçasıdır. “Sophomore Year” olarak da bilinen bu süreçte, eğitim basamağının ileriki adımlarında ihtiyaç duyacağı temelleri oluşturmak için gerekli olan bilgi ve beceriler öğrenciye kazandırılır. Bu bağlamda bakıldığında öğrencilere bir renk ödevini guajla kare kare boyatmak yerine, bunu dijital ortamda yaptırmak daha öğretici ve çekici olacaktır. Bu sayede öğrenciler hem bilgisayar ortamını öğrenmeye, araç kutusunu yavaş yavaş tanımaya başlayabilirler. Bunu yaparken de bir yandan temel sanat konularını da öğrenebilirler. Bunu çizerek yapmak yerine dijital ortamda yaptığında, öğrenci hem sevdiği bir aracı kullanmış olacak hem işçiliği azalacak hem yaratıcılığı artacak hem elde de bir ödevi yapacağı sürede dijital ortamda 20 deneme yapabilecektir. Evet, o kareleri çok düzgün şekilde boyamak da bir eğitimidir, ancak alıştırmalar diğer türlü verildiğinde ve işçilik yükü ortadan kalktığında öğrenciler bu alıştırmaları yapmayı hem daha çok seviyor hem de daha üretken oluyorlar. Ayrıca öğrenciler portfolyolarını işçilik üzerine kurduklarında, olası işverenlerin bu tarz portfolyoları çağ dışı bulmaları ve asıl görmek istedikleri “yaratıcı fikirler” açısından yetersiz görmeleri tehlikesi ile karşı karşıya kalıyorlar.”