



**T.C.**

**İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
Grafik Anasanat Dalı Programı**

**GRAFİK TASARIMIN FOTOĞRAFTAN  
ETKİLEŞİMİ**

Yüksek Lisans Tezi

**Sevgi AKTAY**

## YEMİN METNİ

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

**Sevgi AKTAY**



## ONAY

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

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

**Sevgi AKTAY**

## ÖZET

### ‘GRAFİK TASARIMIN FOTOĞRAFTAN ETKİLEŞİMİ’

Sevgi AKTAY

Yüksek Lisans Tezi, Grafik Tasarımı Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Güler ERTAN

Nisan, 2019 - 127 sayfa

Grafik tasarım ile birlikte fotoğraf tekniklerinin gelişimine en önemli desteği verenler arasında teknoloji ön plana çıkmaktadır. Fotoğraf analog dönemden sayısal döneme doğru bir süreç tamamlamış ve bu sayede sayısal verilere dönüştürülmüş görüntüler üretme olanağı sunmuştur. Dijital görüntüler görme biçimlerimizi ve algılarımızı değiştirerek, tasarım süreçlerinde daha yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişim sürecinde de olduğu gibi her teknolojinin arka planında birikimle birlikte ilerleyen temel bilgi vardır. Analog dönemin karanlık odası neyse dijital dönemin ki de bilgisayar olmuştur. Fotoğraf ortaya çıktığı andan itibaren anlatım dili bulunan ve mesajını izleyicisine direkt aktaran en güçlü iletişim aracı olarak grafik tasarım süreçlerinde iletişimsel bir işlev görerek kullanılmıştır.

Bir grafik tasarımcı daha etkili tasarım ürünleri ortaya çıkartabilmek için fotoğraf ögesi üzerinde de uzmanlaşmalıdır. Çünkü fotoğraf tarihsel ilerleyişi ve toplumlar üzerinde yaratmış olduğu gerçeklik algısını günümüzde koruyarak, kendine has teknikleriyle geniş bir alandır. Fotoğrafın grafik tasarımın birçok alanında hizmet verdiği kaçınılmaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Fotoğraf ögesinin yadsınamaz görsel algı gücü, bilgisayar ortamında ki yazılımlar ile görüntü işleme tekniklerinin aşamalarında kullanılması grafik tasarımın fotoğraftan etkileşimini göstermektedir. Bu nedenledir ki fotoğraf bilgisi doğrultusunda tasarlanacak görsellerin daha etkili ve doğru bir şekilde hedef kitleye iletildiği düşünülmektedir. Fotoğrafın, Grafik Tasarım alanlarında ki kullanımını ve iletişim sürecine olan etkisini göstermek amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Grafik Tasarım, Fotoğraf, İletişim, Teknoloji, Görsel Sanatlar.

**ABSTRACT**  
**“THE EFFECTS OF PHOTOGRAPHY ON GRAPHIC DESIGN”**  
**Postgraduate Dissertation by Sevgi AKTAY**  
**Art Major In Graphic Design**  
**Supervisor: Prof. Dr. Güler ERTAN**  
**April, 2019 - 127 pages**

Among the agents which have contributed to the development of graphic design together with photography, technology appears to be the most prominent. Photography has already completed the phase of developing from analogue towards digital echelons hence propounding the possibility of generating images converted into digital data. Digital images have transformed human’s visual perception and have been widely used in design process. In the background of any technology there has been an original know-how just like in the aforementioned process. The dark room of the analogue era is the computer of the digital era. Beginning from the very first day of its emergence, photography has become the most powerful means of communication which owns a specific language of expression and which delivers its message directly to the spectator. Such power of photography has been utilized in graphic design as a communicative aspect throughout its history.

In order to create more effective art pieces, a graphic designer is expected to have been specialized on photography as well. Photography is an extensive field of art with its continuous historical development and with its convincing reality perception on the spectators. Therefore photography appears as an unignorable factor in graphic design. It is stipulated that visual pieces designed under the light of photography has been reaching the target mass more effectively and correctly. The usage of photography with its inevitable visual power -composed with the computer software and image processing techniques- is the result of the interaction between photography and graphic design. In this study it is aimed to give useful information on the interaction emerged from visual exposition and the correctness of its message to the spectators.

**Key Words:** Graphic Design, Photography, Communication, Technology, Visual Arts.

## ÖNSÖZ

Her teknoloji kendi döneminin izlerini yapısında taşımaktadır. Fotoğrafın, keşfedildiği günden itibaren, kendi görsel dilini ve ifade biçimini değiştirerek sürekli evrimleşmesi aynı şekilde teknolojiden etkilenen grafik tasarımında evrimleştiği tarihsel süreçlerini detaylı şekilde incelediğimizde görülmektedir.

Bilgisayar ortamına taşınan grafik tasarım ve dijital fotoğraf sürekli birbirini etkileyerek ilerlemektedir. Birçok grafik tasarım ürünlerinde fotoğraf kullanımı en yaygın olarak kullanılan malzeme olmayı başarmıştır. Grafik tasarımın en etkili çalışma alanından birinin fotoğraf olduğu gerçeği fotoğrafın ve grafik tasarımın, bilgisayar teknolojilerinin ve yazılımların sağlamış olduğu imkânlarla, yaratıcılığa daha fazla ihtiyaç duyan tasarımların en temelinde birlikte kullanılarak hedef kitle üzerinde daha etkili bir algı yarattığı ön görülmüştür.

Bu araştırmamda fotoğrafın geçmişten günümüze taşınmış olduğu görsel dilin etkisiyle, grafik tasarımın en önemli malzemesi olduğu teknik süreçlerle ve örneklerle incelenmiştir. Araştırma sürecim boyunca, sahip olduğu değerli bilgilerini ve tecrübelerini benden esirgemeyen, her daim sevgiyle yol gösterici bir eğitimci olan, çok değerli Prof. Dr. Güler Ertan'a teşekkürlerimi sunarım.

Sevgi AKTAY  
İstanbul, 2019

## İÇİNDEKİLER

ÖZET	I
ABSTRACT	II
ÖNSÖZ	III
KISALTMALAR LİSTESİ	VI
GÖRSEL LİSTESİ	VII

### 1. BÖLÜM

#### GİRİŞ

1.1. Problemin Tespiti	1
1.2. Çalışmanın Amacı	1
1.3. Metodolojisi	2
1.4. Ünitelerin Planı	3

### 2.BÖLÜM

#### GRAFİK TASARIM

2.1. Grafik Tasarımın Gelişimi	4
2.2. Grafik Tasarım Öğeleri	25
2.3. Grafik Tasarım Ortamları	30
2.3.1. Tipografi	30
2.3.2. Grafik Simgeler	32

### 3.BÖLÜM

#### FOTOĞRAF

3.1. Fotoğrafın Gelişimi	35
3.2. Fotoğraf Teknikleri	55
3.2.1. Işık ve Renk	60
3.3.2. Kompozisyon	64

## **4. BÖLÜM**

### **GRAFİK VE FOTOĞRAFIN GÖRSEL İLETİŞİM SÜRECİ**

4.1. Görsel İletişim Sürecinde Grafik Tasarım	69
4.1.1. Kitle İletişim Araçları	69
4.1.2. Medya Okuryazarlığı	72
4.2. Görsel iletişimde Algı ve Anlamlandırma	74
4.2.1. Algı	74
4.2.2. Anlamlandırma	77
4.3. Fotoğrafın Grafik Tasarımda Kullanımı	79
4.3.1. Reklam Alanında Kullanımı ve Yorumlanması	79
4.3.2. Sosyo Kültürel Alanda Kullanımı ve Yorumlanması	85

## **5.BÖLÜM**

### **GRAFİK TASARIMIN FOTOĞRAFTAN ETKİLEŞİMİ**

5.1. Grafik tasarımın fotoğraftan etkileşimi	90
5.2. Dijital Düzenleme ve Görüntü İşleme	93
5.3. Bilgisayar Ortamında Görsel İletişim	103
<b>SONUÇ</b>	109
<b>EKLER</b>	112
EK.1. EROL GÜNEŞ İLE RÖPORTAJ	112
EK.2. BERK BİLGİN İLE RÖPORTAJ	117
<b>KAYNAKÇA</b>	122
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	125



## KISALTMALAR LİSTESİ

<b>IBM</b>	<b>: Uluslararası İş Makineleri</b>
<b>TLR</b>	<b>: Çift Objektifli Makine</b>
<b>SLR</b>	<b>: Tek Objektifli Makine</b>
<b>DSLR</b>	<b>: Tek Objektifli Dijital Makine</b>
<b>DIN</b>	<b>: Alman Duyarkat Duyarlılık Birimi</b>
<b>ASA</b>	<b>: Amerikan Duyarkat Duyarlılık Birimi</b>
<b>ISO</b>	<b>: Uluslararası Duyarkat Duyarlılık Birimi</b>
<b>FX</b>	<b>: Tam Kare Sensör</b>
<b>DX</b>	<b>: Krop Faktörlü Sensör</b>
<b>NM</b>	<b>: 1 metrenin milyarda biridir</b>
<b>RAW</b>	<b>: Dijital ham görüntü formatı</b>
<b>ABD</b>	<b>: Amerika Birleşik Devleti</b>
<b>WWW</b>	<b>: World Wide Web</b>
<b>HTML</b>	<b>: Hyper Text Markup Language</b>
<b>CCD</b>	<b>: Elektrik Yüklü Aygıt</b>

## GÖRSELLER LİSTESİ

	<b>Sayfa</b>
<b>Görsel 1:</b> Lascaux mağarası	6
<b>Görsel 2:</b> Joseph Niepce, Fotolitografik baskı 1822 ve ilk görüntü 1826	8
<b>Görsel 3:</b> Josef Hoffmann	9
<b>Görsel 4:</b> Pablo Picasso, 1907	10
<b>Görsel 5:</b> Marcel Duchamp, 1912	11
<b>Görsel 6:</b> Salvador Dali, Belleğin Dayanıklılığı,1931	12
<b>Görsel 7:</b> Man Ray, Solarisation,1926	13
<b>Görsel 8:</b> Man Ray, Solarisation,1929	13
<b>Görsel 9:</b> Alexander Rodchenko, Fotomontaj, 1923	14
<b>Görsel 10:</b> A. M. Cassandre	15
<b>Görsel 11:</b> Peter Knapp, Elle cover, 1963	16
<b>Görsel 12:</b> René Ferracci, 1972	16
<b>Görsel 13:</b> Yusaku Kamekura, 1964	16
<b>Görsel 14:</b> Victor Vasarely, Çeyreklik 1979. Zebra, 1937	17
<b>Görsel 15:</b> Wolfgang Weingart, Worldformat afişi, 1983	18
<b>Görsel 16:</b> Neville Brody	19
<b>Görsel 17:</b> David Hockney, Pearblossom Yolu .1986	21
<b>Görsel 18:</b> David Hockney, İnsanlar ile iki sandalye. 2014	21
<b>Görsel 19:</b> İhap Hulusi Görey, Kodak Afişi	22
<b>Görsel 20:</b> İhap Hulusi Görey, Alfabe 1932	22
<b>Görsel 21:</b> Mengü Ertel	24
<b>Görsel 22:</b> Sevgi Aktay	25
<b>Görsel 23:</b> Alfred Stieglitz, Grand Central Station, 1929	26
<b>Görsel 24:</b> Roy DeCarava, Güneş ve Gölge	26
<b>Görsel 25:</b> André Kertész, Washington Square fotoğraf serisinden	27
<b>Görsel 26:</b> Kodak. Logo	28
<b>Görsel 27:</b> Edward Steichen, Gloria Swanson	29
<b>Görsel 28:</b> Selahattin Ganiz	31
<b>Görsel 29:</b> Sevgi Aktay, Vektörel Piktogram çalışması	34
<b>Görsel 30:</b> Sevgi Aktay, Vektörel Piktogram çalışması	34
<b>Görsel 31:</b> Sevgi Aktay, Logo çalışması	34
<b>Görsel 32:</b> Camera Obscura	36

<b>Görsel 33:</b> Louis Jacques Mande Daguerre, Tapınak Bulvarı	37
<b>Görsel 34:</b> Oscar Gustav Rejlander, Hayatın iki yolu adlı çalışma	38
<b>Görsel 35:</b> Henry Peach Robinson, 1858	38
<b>Görsel 36:</b> Alvin Langdon Caburn, 1914	39
<b>Görsel 37:</b> Alfred Stieglitz, Beşinci Cadde. 1892	40
<b>Görsel 38:</b> Man Ray, Dora Maar	41
<b>Görsel 39:</b> Jerry Uelsmann	42
<b>Görsel 40:</b> Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye. 1965	43
<b>Görsel 41:</b> Misha Gordin. 2000	44
<b>Görsel 42:</b> Andreas Gursky	44
<b>Görsel 43:</b> Etem Tem	46
<b>Görsel 44:</b> Othmar Pferschy	47
<b>Görsel 45:</b> Şahin Kaygun	48
<b>Görsel 46:</b> Disderi 4 Objektifli makinesi	50
<b>Görsel 47:</b> İlk dijital fotoğraf makineleri	52
<b>Görsel 48:</b> FX ve DX sensör	54
<b>Görsel 49:</b> Hasselblad H6d-100c Digital Back	55
<b>Görsel 50:</b> Sevgi Aktay, fotoğraf	58
<b>Görsel 51:</b> Sevgi Aktay, fotoğraf	59
<b>Görsel 52:</b> Rgb, Cmyk, Spot renk modları	62
<b>Görsel 53:</b> Sevgi Aktay, fotoğraf	67
<b>Görsel 54:</b> Sevgi Aktay, fotoğraf	68
<b>Görsel 55:</b> Necker küpü	75
<b>Görsel 56:</b> Gestalt kuramı	76
<b>Görsel 57:</b> Şekil Zemin ilişkisine örnek	76
<b>Görsel 58:</b> Ogilvy Ajans, Dove reklam kampanyası	83
<b>Görsel 59:</b> Tüketim Ürünü Reklamı	84
<b>Görsel 60:</b> Ajans Saatchi & Saatchi, 2007	87
<b>Görsel 61:</b> Eden Creative Motion Pic. Advertising, Inc. 2004	89
<b>Görsel 62:</b> Erol Güneş, Anadolu Sigorta 2010	97
<b>Görsel 63:</b> Sevgi Aktay, Web site çalışması	98
<b>Görsel 64:</b> Robert Silvers, Audi Logo Photomosaic	100
<b>Görsel 65:</b> Güler Ertan, Analog ve Dijital Solarizasyon	101
<b>Görsel 66:</b> Sevgi Aktay, Animasyon	106

<b>Görsel 67:</b> Erol Güneş, Şölen gofret ve çikolata	114
<b>Görsel 68:</b> Erol Güneş, Web site çalışması	115
<b>Görsel 69:</b> Erol Güneş, Reklam çalışması	116
<b>Görsel 70:</b> Erol Güneş, Reklam çalışması	117
<b>Görsel 71:</b> Berk Bilgin, Dijital sertleştirme	120
<b>Görsel 72:</b> Berk Bilgin, Dijital eskitme	121
<b>Görsel 73:</b> Berk Bilgin, Fotomanipülasyon	122



# 1. BÖLÜM

## GİRİŞ

### 1.1. Problemin Tespiti

Grafik tasarımcıların, fotoğrafı kullanımının yetersizliği ve fotoğrafın eski dönem tekniklerini, dijital teknoloji dönemine yeteri kadar entegre edilmeyip zayıf bırakıldığı gözlemlenmiştir.

Grafik tasarım ve fotoğrafın geçmişten günümüze dek birlikte başardıkları ve geçirdiği evrimin teknik ve içerik yöntemlerinin irdelenmesi, görsel bir ifade biçimi olan fotoğrafın, grafik tasarım süreçlerine katkı sağlarken tasarım bağlamında ki etkisinin değerlendirilmesidir.

### 1.2. Çalışmanın Amacı

Bu tez çalışmasında, grafik tasarım ve fotoğrafın teknik ve içerik yöntemleri ve fotoğrafın grafik tasarım süreçlerine iletişim bağlamında ki etkisinin değerlendirilmesi, grafik tasarımcı açısından önemlidir. Fotoğrafın keşfinden itibaren yaşadığı gelişmelerin ışığında grafik tasarım ile olan etkileşimi ve kullanımı araştırılarak, teknolojinin de sağlamış olduğu olanaklar sayesinde bir arada ilerleyen bu iki alanın birbirine olan katkısını saptayarak incelenmesi amaçlanmıştır.

### 1.3. Araştırma Metodolojisi

Araştırmamda, grafik tasarım süreçlerinde fotoğrafın kullanımına ilişkin alanlarda yayınlanmış kitap, katalog, makale, tez, elektronik ortamlardan elde edilen materyaller, dergiler kronolojik olarak dikkate alınarak tahlil edilmiş ve tezimin amaçlarına uygun bir şekilde kullanılmıştır.

Bu dođrultuda; Fotođraf ve grafik tasarım kavramlarının bir arada kullanıldıđı tasarımlar incelenecektir. Bu sūrece ek olarak bir uygulamalı alıřma rneklemleri yapılacaktır, grafik tasarım araları ūzerinden fotođrafın teknik ve grsel olarak kullanımı zmlenecek ve yorumlanacaktır. Fotođrafın tasarımda kullanımından nce elde edilif biimi, ekim sūrecinde ki kullanımının nemiyle bařlayarak, grafik tasarım elemanı olan fotođrafın gūnmz teknoloji ile hızlı ve kolay ūretilir olması ve yeni teknolojinin olanakları sayesinde etkileřerek grafik tasarımda ki rolne konusuna ve tekniđine uygun rneklerle deđinilmiřtir.

#### **1.4. Ūnitelerin Planı**

Bu tez arařtırmamın birinci blm arařtırmanın probleminin tespiti, alıřmasının amacı, metodolojisi ve ūnite planları yer almaktadır.

Bu tez arařtırmamın ikinci blmde ise, literatr arařtırmasına ađırlık verilerek grafik tasarımın, tanımı, kısa tarihi sūreci, temel tasarım elemanları ve grafik tasarım kullanım alanından dijital dnemde de en ok kullanılan, tipografi ve grafik simgeler amaca uygun rnek grsellerle birlikte aıklanmıřtır.

Bu tez arařtırmamın ūnc blmde ise, fotođrafın tanımı, kısa tarihsel ve teknolojik sūreci, fotođraf ekim teknikleri, ıřık, renk ve kompozisyon genel olarak tanımlanmıř. Konuyu uygun anlatan grseller seilmiřtir.

Bu tez arařtırmamın drdnc blmnde ise, grafik tasarımın grsel iletiřim sūrecinde fotođrafı kullanım biimleri ele alınarak, kitle iletiřim aralarında ki kullanımının yaygınlıđında ki algı ve anlamlandırma sūrecinde ki nemiye deđinilmiř. Ek olarak reklam ve sosyo kltrel alanlarda fotođrafın grafik tasarım ūrnlerinde kullanımını arařtırmaya uygun řekilde seerek grsel iletiřimde ki iřlevine rneklenme ile yorumlanmıřtır.

Bu tez arařtırmamın beřinci blmnde ise, grafik tasarımı fotoęraftan etkileřimini gnmz teknolojisinde, bilgisayar aracılıęıyla grsel iletiřim ve deneysel tasarım kapsamında, grafik tasarımı fotoęraftan hangi ynlerden etkileřtięini konuya dair unsurlar dikkate alınarak seilmiř grsellerle deęerlendirmesine yer verilmiřtir.

Bu tez arařtırmamın son blmnde ise sonu deęerlendirilmesi ve ek kısmında sunulan rportajlar verilmiřtir.



## 2. BÖLÜM

### GRAFİK TASARIM

Grafik tasarım temelinde bir mesajı iletmek, bir düşünceyi görselleştirmek için fotoğraflar, yazılar gibi görselleri sadeleştirerek algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreç olarak tanımlayabiliriz.

Grafik Tasarım terimi ilk kez 20.yüzyılın ilk yarısında metal kalıplara oyularak yazılan ve çizilen ve daha sonra da çoğaltılmak üzere basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknolojinin gelişimiyle birlikte bilgisayarlar yardımıyla dijital görsel malzemelerde grafik tasarım kapsamı içine girmiş ve terimin anlamı oldukça genişlemiştir. Tasarımı, iletişim teknolojileri prensipleriyle ekran, hareketli film, animasyon, iç mimari, ambalaj tasarımı, kurumsal kimlik, fotoğraf gibi birçok ortamda, dijital veya geleneksel bir şekilde uygulanabilir. Grafik Tasarımcı ise genel olarak, okunan ve izlenen görüntülerin tasarımından sorumludur. Afişler, kitaplar, bilgi ve uyarı işaretleri, broşürler ve reklam vb. grafik tasarımın etkinlik alanı içine girer. Grafik tasarımın amacı da gerek iletişim, gerekse estetik kaliteyi en üst düzeye çıkartmaktır. (Becer,2015:33)

Grafik Tasarım, Ticaret Sanatı olarak da ifade edilen ve gelişmiş toplumlarda sanayi, endüstri, ticaret, turizm, eğitim, sağlık, sanat ve kültür gibi birçok sektörün ihtiyaç duyduğu ticaret sanatı; reklam, tanıtım, basım-yayın ve iletişim sektörünün içindeki mecra ve medyalarda faaliyet gösteren bir alan olduğu gibi. Sinema, çizgi film, animasyon, karikatür, resim, fotoğraf ve Kaligrafi gibi birçok görsel sanatlarla iç içe geçmiştir. Bu durumda güzel sanatların en önemli alanlarından birinin de grafik tasarım olduğu gerçeği ortadadır.

Uçar, ‘*Grafik tasarım, kendi içinde pek çok ihtisas alanlarına sahip, yoğun teknik ve uzantıları olan, her geçen gün yeniliklerin kazanıldığı dinamik bir görsel iletişim dalı olmaktadır.*’ (Uçar, 2016:156) şeklinde ifade etmiştir.



Tasarım birçok sanat dalı gibi teknolojik gelişimlerden ziyadesi ile etkilenmiş ve bunun sonucu olarak eski yöntemleri savunan ve bilgisayarlar aracılığıyla ile tasarlanan çalışmaların sanat olamayacağını iddia eden bir kitlenin de ortaya çıkmasına neden olmuştur. Oysa sanatçının çeşitli yaratıcı edimlerle ortaya çıkardığı düşünce, ister sanat eserine dönüşsün, isterse de üretimle tekrarlanarak belli bir kitleye ulaşsın bu onun kaynağındaki varlığı yok etmek yerine daha işlevsel hale getirir.

*“Tasarımın bir sanat olup olmadığı konusunda ki tartışmalar günümüze kadar sürmüştür ve bugünde devam etmektedir. Yeniden üretilebilirlik ve çoğaltılabilir fonksiyonlarının, tasarımı sanattan uzaklaştırdığı düşüncesi çoğu zaman ön plana çıksa da bu özellikleri; tasarımın, sanat eseri niteliğini taşımasını engelleyemez. Bunun en temel nedeni, burada; çoğaltılabilen, yeniden üretilebilenin tasarım materyali olması, daha da önemli olan ise tasarımın niteliğini taşıyan fikir olduğu gerçeğidir. Tasarım çoğaltılsa, yeniden üretilse dahi tasarım ürünü aynı fikri taşıyacağından, tasarım ürünü zekice işlenmiş bir mesaj barındırıyor ise, estetik kurallara ve doğru teknik uygulamaya sahip ise, sanat olarak nitelendirilebilmektedir”.*  
(Ertan&Sansarcı, 2016:19)

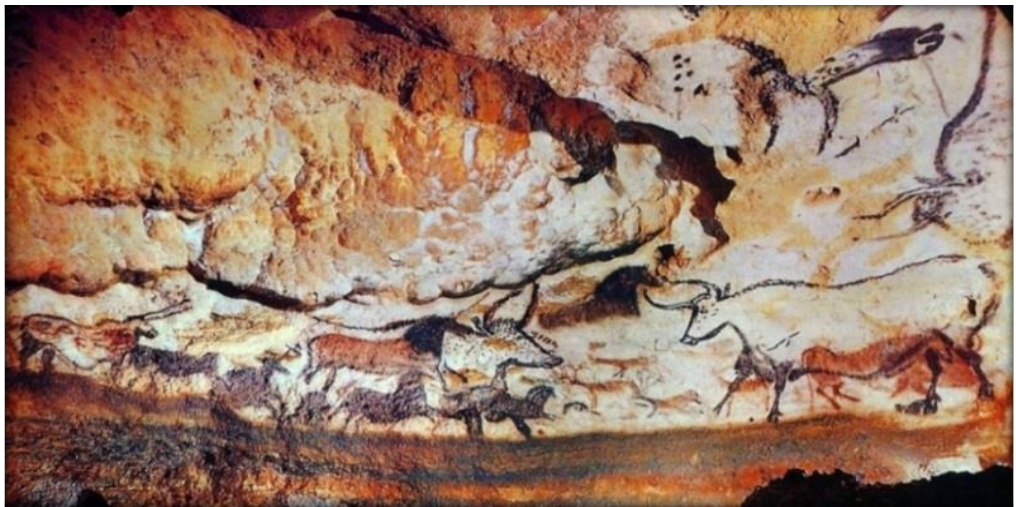
Grafik tasarımın en önemli unsuru olan iletişim; duygu, düşünce ya da bilgilerin her türlü yolla başkalarına aktarılması gibi ifadelerle karşımıza çıkıyor. Görsel iletişim ise görüntülerden oluşan bilgilerin değiş tokuşu olarak açıklanabilir. Yazılar resimler ve fotoğraflar başlıca grafik iletişim araçlarıdır. Bir mesajın açık ve estetik yollarla iletilmesi, grafik iletişimin başlıca amacıdır. İletişim, grafik tasarımın hayati unsuru olarak görülmektedir. Aslında grafik tasarımın bu denli, ilginç, önemli, dinamik ve çağdaş kılan da, iletişime yönelik en etkin öğelerden biri olmasından kaynaklanmaktadır. Tasarımcının güncel bir bilgiyi, yenilenmiş, çağdaş, güncel araç ve malzemelerle sunmak zorunluluğu bulunmaktadır. Bu nedenle grafik tasarımcıdan, yeni eğilimleri, teknolojik buluş ve yenilikleri ve yaşadığı dönemde tartışılan sanatsal, felsefi, politik, sosyolojik vb. gibi sorunları ve örnekleme çözümlerini izlemesi beklenmektedir. (Ketenci ve Bilgili, 2006:278)

Günümüz dünyası büyük teknolojik yeniliklere, ekonomik ve politik dönüşümlere, kültürel ve iletişimsel gelişmelere, teknolojik ve sosyal formasyonun yaygınlığına tanık olmaktadır. Facebook, İstagram, vb. gibi, Sosyal Ağ siteleri aynı zamanda çok büyük bir toplumsallaşma ortamıdır. Bu ortam, yeni bir sosyalleşme kanalı görevi görmektedir. İnsanların bu ortamları hızlı bir şekilde kullanarak fotoğraflar ve yazılar gibi görsellerle yaşamlarının büyük bir kısmını harcıyorlarken grafik tasarım ürününün ve fotoğrafın kitlelere ulaşmada ki gücü düşünüldüğünde bir tasarımcının görsel iletişim araçlarından sorumlu olan kişi haline getirmektedir.

## 2.1. Grafik Tasarımın Gelişimi

İnsanoğlunun mağara duvarlarına oyarak yapmış olduğu resimlerin, en eskileri İ.Ö 25.000 ile İ.Ö.20.000 yıllarına aittir. İlk insanların mağara resimlerini neden yapıldığına dair çok fazla kuram ortaya atılmış olsa da en kabul göreni kültürel ve tinsel amaçlara yönelik bazı şeylere sahip olduklarını söylemek mümkündür, düşüncesi olacaktır. Buradan hareketle yaşayan ilk insanların belirli bir amaç için ileti yaratıp bir mesaj verme çabaları olduğu söylenebilir.

*“Lascaux mağarasındaki çizimlerin sanatın ilk örnekleri olup olmadığı konusu tartışılabilir, ancak görsel iletişimin ilk örnekleri olduğu kesindir.”*  
(Uçar, 2016:18)



**Kaynak:**<https://ekstrembilgi.com/ardeoloji/lascaux-magara-resimleri/>

**Görsel 1:** Lascaux mağarası, Fransa.

İlk insanların avlanma ve varlığını ispat edercesine mağara duvarlarına çizmiş ve stilize edilmiş biçimlerle bize anlattıkları, görsel sanatların temelini oluşturuyor diyebiliriz. İnsanlık tarihini köklü bir biçimde değiştiren şey ise yazının bulunuşudur. Uygarlıklar insanoğlunun yazıya olan serüvenini gözler önüne sermektedir. Mezopotamya Uygarlığı insanın dönüm noktasını oluşturacak çivi yazısını bulmuştur ve tarihte ki ünlü Hammurabi Kanunları'nda (İ.Ö. 1930-1880) taş üzerine çivi yazısı ile yazılmıştır. Grafik tasarımın olmazsa olmaz yüzeyini yani kâğıt malzemeyi ise İ.S.105 te Çin de bulunmuştur. İlk yayınlar dini içerikli ve elyazmaları şeklindedir.

Johann Gutenberg Avrupa'da 1450'lerde hareketli matbaayı icat edip bir kitabın tipografi tekniği ile basılabilmesine olanak sağlayan sistemi bulması matbaa'nın gelişmesini sağlayarak bilginin çok daha hızlı bir şekilde basılarak kitlelere ulaşmıştır. James Watt'ın 1765'de buhar makinesini bulması ve bunun enerji kaynağı olarak kullanılması gibi yeni teknolojilerin ekonomik alanda artan ölçüde kullanılmasına yol açmış ve baskı teknolojilerini de geliştirmiş olması endüstri devrinin hızla başlamasına sebep olmuştur. Friedrich Koenig, 1811'de buhar gücüyle çalışan bir baskı presi ve çift taraflı baskı alabilen bir makine geliştirmiştir. Bu baskı presi seri olarak baskı yapabiliyordu. Gelişmelere eş zamanlı olarak toplumun ihtiyaçları artmaya başlıyor ve Reklamcılık, Afiş tasarımı geliştirilmeye başlamıştır. Fransız devrimi ise, sosyal, kültürel ve siyasal alanı etkisi altına almıştır. Endüstri devrimi, ekonomik faaliyetlerin hızla artmasına yol açarak, toplumun tüm alanlarında değişime neden olmuştur.

Tüm insanlığın ve birçok disiplinin gelişmesine katkı sağlayan fotoğrafın bulunuşu, Grafik tasarım tarihinde de en önemli gelişmelerinden biri olarak kabul edilebilir. Optik yolla görüntü elde ederek yüzey üzerinde kalıcı hale getiren Fransız mucit Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) aittir. Niépce, bir camera obscura (karanlık oda) kullanarak üretmiş olduğu emülsiyonlu yüzeyi, camera obscura'nın içine yerleştirerek 1826 yılında Le Gras'da Pencereden Görünüm adıyla bilinen ilk fotoğrafı çekerek tarihe geçmiştir.



**Kaynak:**[http://www.luminouslint.com/phv\\_app.php/f/photographer\\_joseph\\_niepcore\\_niepce\\_cardinal\\_damboise\\_01/](http://www.luminouslint.com/phv_app.php/f/photographer_joseph_niepcore_niepce_cardinal_damboise_01/)  
**Görsel 2:** Joseph Niepce. Fotolitoğrafik baskı 1822 ve ilk görüntü 1826.

“Endüstrinin bu hızlı gelişmesi birçok sanatçı tarafından sanatı basitleştirdiği düşünülerek hoş karşılanmamış ve tepkiler oluşurken sanat ve el sanatları anlamına gelen Art And Crafts (Sanatlar ve El Sanatları) hareketi, 19.yüzyılın sonuna doğru, endüstri devriminin sosyal, ahlaksal ve sanatsal karmaşasına bir karşı çıkış olarak doğmuştur.”(Bektaş,1992:14) Bakıldığı zaman her akımın hareketi kendinden önce ki bir yaklaşıma karşı bir düşünce geliştirerek, gelişim göstermiştir.

Bu akımın felsefesini oluşturan John Ruskin, ticarete dayalı bir ekonomiye karşı çıkmıştır. Bu akımın diğer öncü isimlerinden biri olan William Morris ise, ucuz ve kalitesiz üretim yerine, elle üretilen bir tasarım anlayışını savunmuştur. William Morris, tasarım tarihinin en önde gelen isimlerinden biri olmuştur. Endüstrileşme ve fabrika sistemiyle yakından ilgilenen Morris, insanların sömürülmesine karşı çıkarak sosyalizmi benimsemiş ve uygulamalarında Ruskin’in düşüncelerini gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. Mackmurdo’nun yarattığı organik biçimler ise, Art Nouveau Akımının habercisi olmuştur.

Art Nouveau (Yeni Sanat) akımı bitkileri ve hayvanları düzenli kompozisyonlarda kullandılar. Statik bir formda kullanan geleneksel anlayışın doğanın dinamik etkileri aktif hale getirilmeye çalışıldı. Art Nouveau akımında, süslemelerde genellikle bitkisel motiflerin kullanılması çiçeksi bir dili ortaya çıkarmıştır. Art Nouveau zarif dekoratif süslemelerin ön plana

çıktığı bir akımdır. Süslemelerde genellikle bitkisel öğeler vardır. Çiçekler veya çiçeksi kıvrımlar ve dalgalanmalar tipik özellikler halini aldı. Kıvrımların ve bitkisel desenlerin her alana yansıdığı görülür. Bu akım sanatçılarında genellikle süslemeci öğeler büyük yer tutar. Resimler daha çok dekoratif bir öğe olarak ele alınır. Bazen yapının bir parçası veya tamamlayıcısı olarak ele alınırlar. (Ayaydın, 2015:68)

Art Nouveau (Yeni Sanat) akımı afişler üzerinden grafik sanatlarının önemli bir kullanım alanı olmuştur. Büyük bir kitleye ulaşan bu tür yapıtlar, toplumun ekonomik ve kültürel yaşam standartlarını yansıtmaları bakımından da çok önemlidir. Akımında genel olarak sanat için sanat anlayışını benimsemesiyle birlikte, modern sanatın doğuşuna katkı sağlamıştır.

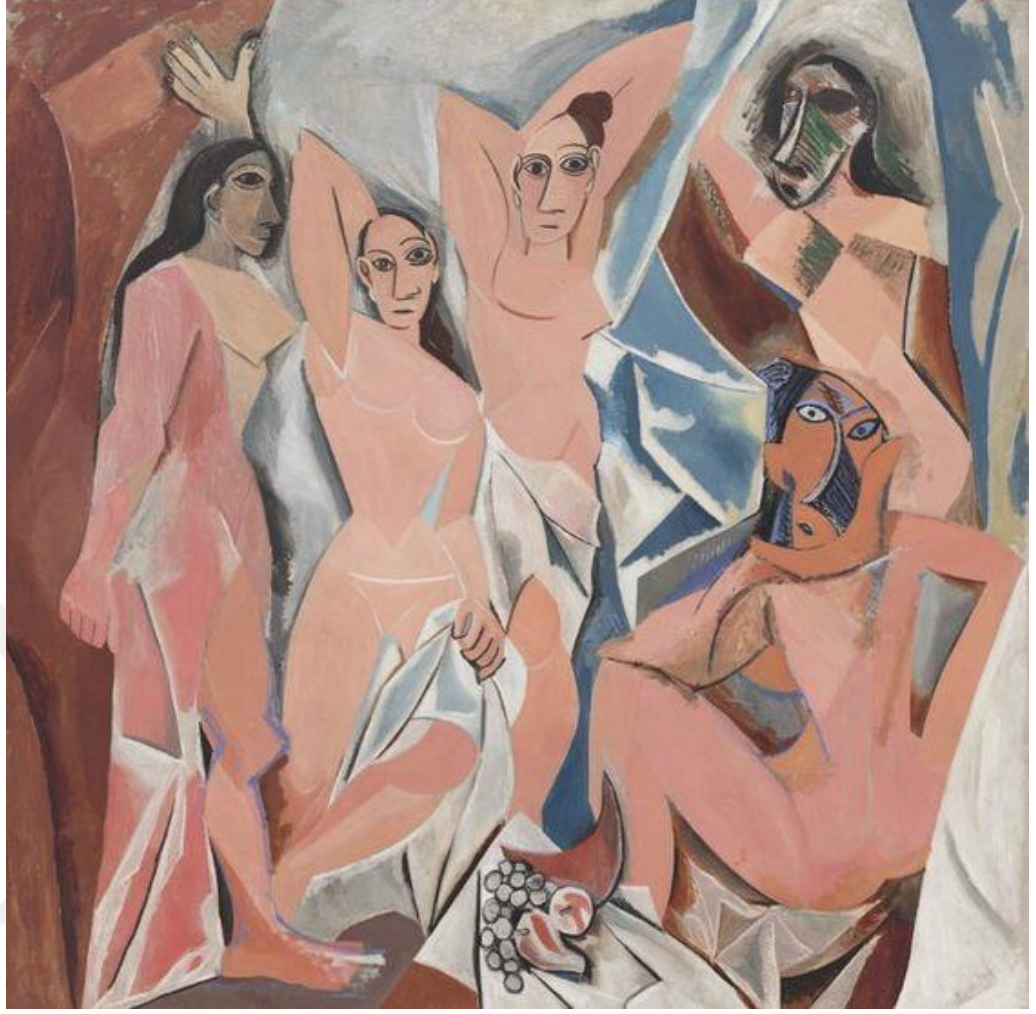


Kaynak:<http://guity-novin.blogspot.com/2010/05/chapter-27-gustav-klint-and-vienna.html>

Görsel 3: Josef Hoffmann, Ver Sacrum'un sanat dergisi için.

20.yüzyıl başlarında ortaya çıkan Kübizm, doğadan bağımsız bir tasarım kavramı yaratarak yeni bir sanatsal bakış açısı ve görme biçimi başlatmıştır. Bu devrimci sanat hareketinin dahi sanatçısı, 1907 yılında ‘‘Les Demoiselles D’Avignon’’ adlı tabloyu yaratan İspanyol ressam Pablo Picasso’ydu. Picasso dışında Georges Braque, Juan Gris, Fernand Leger de önemli temsilciler olmuşlardır. (Bektaş, 1992:42)

Çağdaş grafik tasarım sürecinde, kolaj tekniği büyük bir katkı sağlamıştır. 1911-1912’de Braque’la Picasso’nun yaptığı kolajların montajın önünü açtığı görülmektedir.



**Kaynak:** <https://www.pablocassio.org/avignon.jsp>

**Görsel 4:** Pablo Picasso, 'Les Demoiselles D'Avignon'' adlı tablosu. 1907.

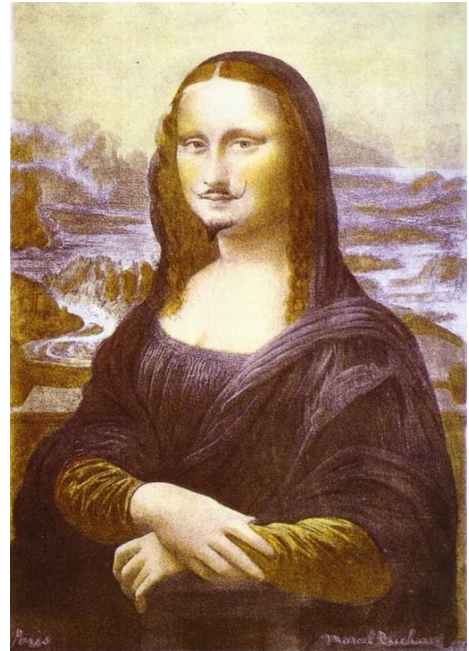
Fütürizm (Gelecekçilik), Filippo Tommaso Marinetti'nin 1909'da bir Fransız gazetesinde Le Futurise'i yayımlamasıyla başlayan bir İtalyan hareketi idi. Modern teknolojiyi, hızı ve şehir yaşamını şiddetle yüceltmesi ve Batı sanatı geleneklerine karşı büyük bir enerjiyle yönelttiği küçümseme ile karakterize idi. (Little,2016:108)

Dada, akımının öncüsü olan Macar şair Tristan Tzara (1896-1963) 1917'de DADA dergisi kurucusu olmuştur. Dada sözcüğü bazı görüşlere göre, bağıra çağıra yapılan konuşma anlamına gelen Romence bir sözcük, bazı görüşlere göre ise Dada: bir tahta at, çocuk oyuncuğı anlamına geliyordu. Dadaizm her şeye karşı bir tavrı olan anlayışıyla gelişti. Dada akımı, I. Dünya Savaşı yıllarında başlayan, kültürel ve sanatsal anlayış farklılıklarıyla sanat

tarihini en çok etkileyen akımlardan biridir. Savaşla sarsılan ve içinde korkuyla yaşanan bu yüzyılda hissedilen gerilim, duygusal çöküntü ve psikolojik karmaşanın da etkisiyle, daha güzel ve özgür bir dünya için sanatçılar, sıra dışı eserleri ve fikirleriyle tüm bu yıpratıcı koşullara başkaldırma çabası içerisine girerler.

Dadaizm, yaratıcı ve soyut sanatı canlandırma, yeniden hareketlendirme arayışı içindedir. Geleneksel sanata karşı olan estetik durumları, rastlantısallık sonucu oluşan olayları, kuralların olmayışını savunan ve var olan sanat, savaş, toplum, gelenek, din ve ahlaki değerleri reddeden ve bunları hafife alan bir akımdır. Hareket, Birinci Dünya Savaşı esnasında ve sonrasındaki militarizme karşı nihilist bir protestoyu da yansıtır.

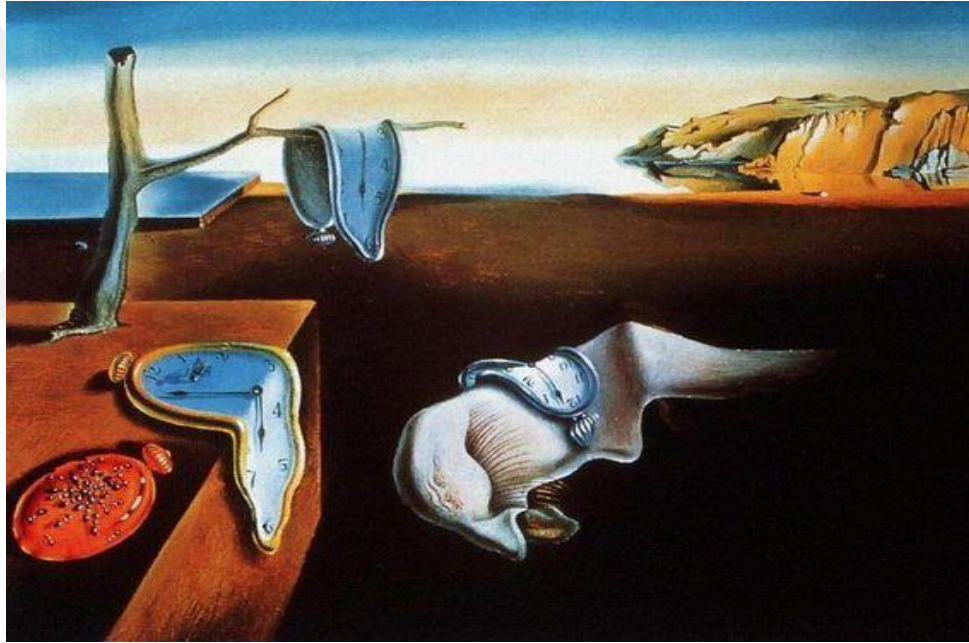
Fransız ressam Marcel Duchamp, Dada'ya katıldıktan sonra, bu hareketin en önemli görsel sanatçısı olduğunu belirten Bektaş, Merdivenden İnen Çıplak isimli resminde statik görüntünün sınırlarını zorlayarak, resim karesinde hareketi ifade etme kaydetmeyi başarmıştır. (Bektaş, 1992:46)



**Kaynak:** <http://www.abcgallery.com/D/duchamp/duchamp2.html>

**Görsel 5:** Marcel Duchamp, Merdivenden inen çıplak. 1912. Reproduction of L.H.O.O.Q. 1919.

Sürrealizm akımının görsel iletişimi önemli ölçüde etkilemiştir. Sürrealist biçim dilinin en yoğun kullanıldığı alanlar ise fotoğraf ve illüstrasyon olmuştur. Akımın önde gelen resim sanatçıları; Salvador Dali, Max Ernts, Joan Miro, Rene Magritte diyebiliriz. Salvador Dali, Uykudan uyanan insanın gerçek ile rüya arasındaki, bilinçaltı ile dünya arasındaki ikiliği resmin içerisine aktarmıştır. Dali'nin Sürrealist resim akımının belirleyici eserlerinden biri olan eriyen zaman veya belleğin azmi adıyla bilinmektedir. Dali, Einstein'ın ortaya attığı göreceli zaman kavramına kendi gerçeküstücülüğü ile Freud temelli bir etkileşimle yapmış olduğu eser de gerçek ve gerçeküstü iç içedir ve bunlar aslında bilinçaltı ve bilinç üstü kavramlarının karşılaştırılmasıdır.



**Kaynak:** <https://www.pinterest.co.uk/pin/780178335417917088/>

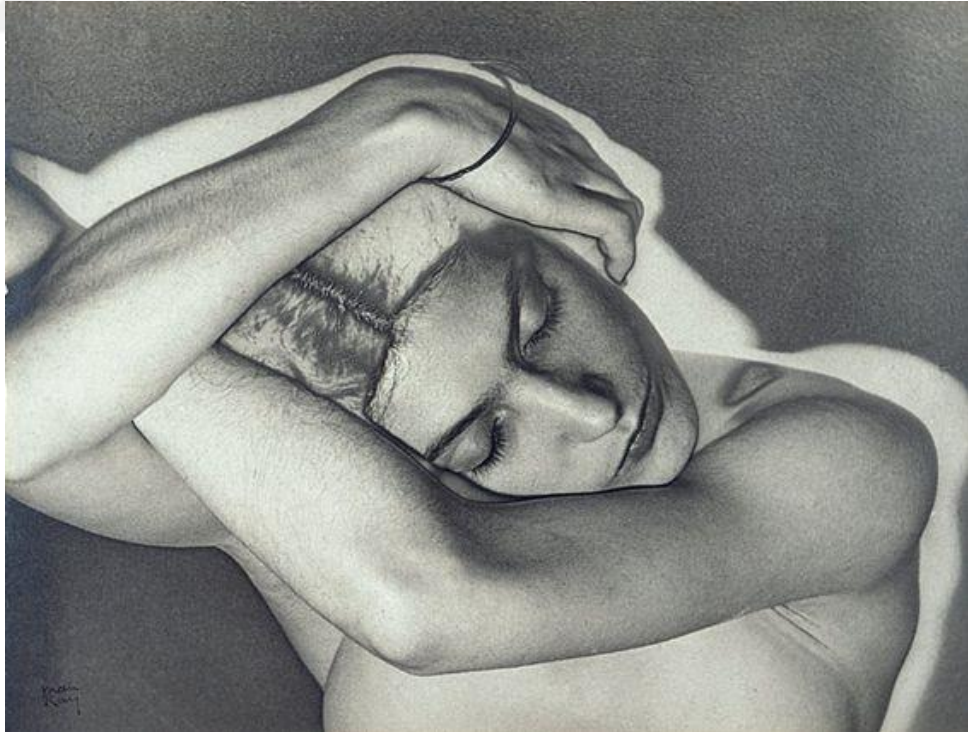
**Görsel 6:** Salvador Dali. Belleğin Dayanıklılığı. 1931.

Man Ray 1920'lerde geliştirdiği solarizasyon teknikleriyle, hem karanlık odada, hem stüdyo düzenlemeleriyle daha önce denenmemiş dada ve sürrealizmi fotoğrafla uyaran çok başarılı çalışmalar gerçekleştirmiştir. Sürrealizmin bir kavramı veya konuyu birçok açıdan ele alarak aynı yapıtta işlemesi, grafik tasarımın görsel dilini zenginleştirmiştir. Bu yöntemle bir konu veya ürün hakkında verilecek olan mesaj, uzun bir yazılı açıklamaya gerek kalmadan izleyiciyle kurduğu doğrudan iletişimden de yararlanılarak görsel anlatımla gerçekleştirebilmiştir.





**Kaynak:** [http://www.manray.net/black-and-white.jsp#prettyPhoto\[image2\]/0/](http://www.manray.net/black-and-white.jsp#prettyPhoto[image2]/0/)  
**Görsel 7:** Man Ray, Solarisation, 1926.



**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/409053578628446617/>  
**Görsel 8:** Man Ray, Solarisation, 1929.

Konstrüktivizm (Yapısalcılık), Grafik tasarımda sergileyen 1912’de Kübist ve Fütürist yaklaşımdan esinlenen Rus sanatçılardan biride Alexander Rodchenko, fotomontajı çalışmalarında uygulamıştır.



**Kaynak:** <https://www.wikiart.org/en/alexander-rodchenko/about-that-1923>

**Görsel 9:** Alexander Rodchenko, Fotomontaj. 1923.

Bauhaus tasarım okulu, endüstri devrimiyle beraber makine ürünlerinin estetikten uzak olma sorununa akılcı çözümlerle yaklaşmıştır. Modernizmin sloganı olan “form fonksiyonu izler” sözü Gropius ve arkadaşlarının temel dayanağı olmuştur. Onlar bilimin ortak bir dilinin olması gibi, yaratıcılığın da kurallarının bulunabileceğine inanmışlar ve Bauhaus’la 20.yüzyıl ürün yaratımını mümkün kılacak ortak bir tasarım dili geliştirmişlerdir. (Baktır, 2016:2)

Grafik iletişimi büyük oranda etkileyen ve yaşama geçiren Bauhaus ekolü, Modernist bir yaklaşımla Güzel Sanatlarla uygulamalı sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldıran Bauhaus sanatı, tasarım yoluyla yaşamla yakın bir ilişki içine sokmayı başarmıştır.

Gropius, Bauhaus'ta ders vermek üzere modern ekoldeki diğer önemli sanatçıları davet etmiş, Bauhaus öğretim programında kendinden sonraki akımları da etkileyecek modernizm anlayışı uygun zemini bulmuştur. Bauhaus Okulu, Johannes Itten, Paul Klee, Wassily Kandinsky, Lyolel Feininger, Oskar Schlemmer, Josef Albers, Marcel Breuer, Herbert Bayer, Gunta Stözl, Gerhard Marcks gibi sanatçı ve tasarımcıları bir araya getirmiştir. Moholy Nagy bu dönemde tipofoto yöntemini geliştirmiştir. Bu sanatçıların fotoğrafla yoğun bir biçimde ilgilenip kullanmalarının temelinde asıl yatan şey fotoğrafın desene göre ürünü çok daha keskin bir biçimde göstermesi gösterilebilir. Cassandre ise, fotoğrafı (Pernod) ya da fotomontajı (üçlü cam için yaptığı broşür) sıra dışı bir şekilde kullanarak grafik tasarım için en önemli tasarımlarından biri kabul eden Dubonnet için tasarladığı, üç aşamalı afiştir.



**Kaynak:** <https://flashbak.com/cassandre-fabulous-vintage-posters-by-the-legendary-graphic-designer-40151/>

**Görsel 10:** A. M. Cassandre, Dubonnet için yapılmış olan poster.

Fransız grafik tasarımında ise, René Ferracci'nin fotomontajları ile sinema afişini ağır gerçekçilikten kurtarıırken. Kamekura tarafından 1964 yılında Tokyo Olimpiyat Oyunları için tasarlanan afişlerde, sayfa üstünde kusursuzca düzenlenmiş fotoğraflar ile tasarlanarak dünyaya yayılmıştır.

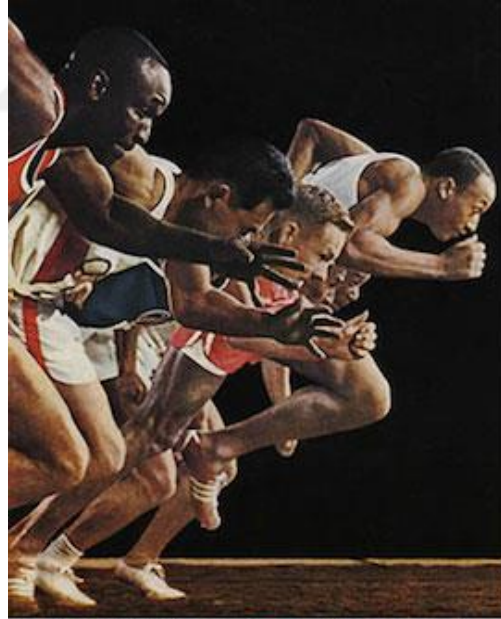


**Kaynak:** <https://theredlist.com/wiki-2-343-917-999-view-publishing-profile-knapp-peter.html>

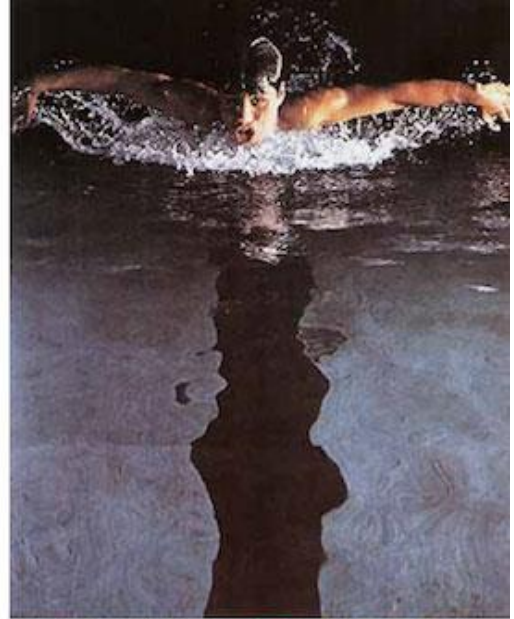
**Görsel 11:** Peter Knapp, Elle cover, September 1963

**Kaynak:** <http://www.design-is-fine.org/post/132173694594/ren%C3%A9-ferracci-film-poster-the-discreet-charm-of>

**Görsel 12:** René Ferracci, 1972. “burjuvazinin ihtişamı büyü” film afişi.



**TOKYO**  **1964**



**TOKYO**  **1964**

**Kaynak:** <http://www.historygraphicdesign.com/the-age-of-information/national-visions-within-a-global-dialogue/198-yusaku-kamekura/>

**Görsel 13:** Yusaku Kamekura. Tokyo Olimpiyat Oyunları posterleri. 1964.

1960'ların sonrasında hızla globalleşen dünyada, iletişim ağları sayesinde hızlıca yayılması ulusal anlayışları yok eden daha yalın ve geometriye dayalı İsviçre Stili ile sınırsız özgürlüğü savunan Amerikan Ekolü'nü sentezlenerek ortaya uluslararası nitelikli bir biçem yaratmıştır. Bu değişim yalnız grafik tasarım alanı için geçerli olmamakla birlikte tüm görsel ve gösteri sanatlarında görülmüştür, ulusal sınırların kalktığı yeni bir dünya görüntüsü görülmeye başlanmıştır.

Op art (Optik Sanat) ise, pozitif ve negatif formların birbiriyle farklı bir biçimlendirme metoduyla ilişkiye girip, tuval yüzeyinde hareket olgusunu ortaya çıkartan bir akımdır. Op art gözde oluşan etkiyle ilgilenmektedir. Görsel mekanizmayı harekete geçirmeyi ve uyarmayı amaçlamaktadır. Resimde üçüncü boyut etkisi verebilmek için ise renk ve çizgileri kullanarak optik etkiler elde edilmektedir. Bu akımın en önemli öncüsü olan Vasarely, izleyicileri daha ilk bakışta etkisi altına alan ve göz yanılsamalarıyla ilgi çeken eserler üretmiş.



**Kaynak:** <https://www.irequireart.com/blog/2015/02/24/op-art/>

**Görsel 14:** Victor Vasarely. Çeyreklik 1979. Zebra, 1937.

1970'lerin sonlarına doğru ise Postmodernizm akımı etkisini göstermektedir. Postmodernizmin, modernizme karşı duruş olarak ortaya çıkan bir akım olması doğal olarak onu modernizmden ayırmaktadır. Postmodernizmden sonra ortaya çıkan çalışmalarda ise bu farklılık belirgin bir şekilde ortaya çıkmaktadır. (Şaylan, 2016:46)

Grafik tasarımda post modernist yaklaşımlarıyla başarılı örnekler veren önemi isimlerden bazıları, Neville Brody, Duffy Design Group, Grapus ve Rudy Vanderlans söylenebilir.



**Kaynak:** <https://www.aiga.org/medalist-wolfgang-weingart#slideshow-0-10>

**Görsel 15:** Wolfgang Weingart. 1980/81. Worldformat afişi (kırmızı versiyon) 1983.



**Kaynak:** <https://oss.adm.ntu.edu.sg/vwong005/typographer-of-the-week-neville-brody/>

**Görsel 16:** Neville Brody. Tipografik portre.

Grafik tasarımı geçmişinden günümüze kadar sanat akımları ile olduğu kadar teknoloji ve bilimsel gelişmeleri de yanına alarak geldiği gözlemlenmektedir. Bu teknolojik gelişmeler iletişim araçlarını da çeşitlendirerek, Her yeni bir araç, gercekin kendisiyle birlikte taşıdığı yeni yöntemleri ve teknikleri de beraberinde getirdiği ve grafik tasarımı dil açısından etkilediği görülmektedir.

Bilgisayarın grafik tasarımda kullanılmaya başlanması 1980'li yıllarda dijital dizgi sistemlerinin gelişmesi sonucu olarak görülen Dijital dizgi sayesinde gerçekleşmiştir. Bilgisayarda ilk etkileşimli grafik sistemi ortaya koyan E.Sutherland ile başlayan dijital grafik tasarım, kişisel bilgisayarların gelişimi ve 1985'te John Warnock ve Charles Geschke'in Post Script sayfa tanımla dilini yaratmasıyla gerçekleşmiştir diyebiliriz. Bu sayede tasarım artık masaüstlerine kadar gelmiştir. Dijital çağda birçok şey değişime uğradığı gibi tasarım ve sanatta evrimi değiştirdi. Tasarımın dijitalleşmesi sanatçı ve tasarımcı açısından da farklı anlatım dili ve biçimi oluşturdu.

İnternet ve bilişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte, geçmişte basılı çalışmalar yapan grafik tasarımcılar, günümüzde çok yönlü çalışma ortamına bir geçiş gerçekleştirmiştir. Günümüz sanatçısının teknolojiyle olan ilişkisinin değişen yanı sadece ve hayatı ya da bir bilgiyi anlatırken kullandığı tekniklerin elektronik ve sayısal bir ortama taşınmış olmasıdır. Bunun için de tasarım bilgisi, sanatsal bakış açısı, bilgi birikimi, hayal gücü ve kontrol gibi şeylerin var olması gerekir.

*‘Nasıl ki bir kalem veya fırça tuvalin başına geçip kendi kendisine bir eser üretiliyorsa, bilgisayarda kendi kendisine bir eser üretilmez. Bilgisayarda yapılan sanat da tüm sanatlar gibi insan aklının bir ürünüdür.’*  
(Mac World, 1995)

Yeni bir araç olarak ortaya çıkan bilgisayarı kullanan sanatçılardan birisi de David Hockney'dir. Teknolojiyi yakalayan ve fotoğrafla ilgilenen Hockney, fotoğraf, renkli fotokopi kağıtlarını çalışmalarında kullanarak, bir çok kolaj çalışmaları yapmıştır. Bilgisayar teknolojisindeki görüntü işleme tekniklerini yakından takip ederek David Hockney'de, Q.Paintbox adlı yazılımı ile ekran üzerine çizim yapan ilk önemli sanatçı olarak, sayısal eserler üretmiştir.





**Kaynak:** <http://www.davidhockney.co/index.php/works/photos/photographic-collages>

**Görsel 17:** David Hockney. Pearblossom Yolu .1986 - fotoğraf kolaj.

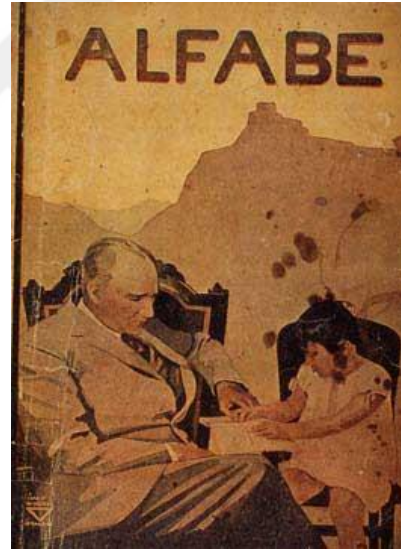


**Kaynak:** <http://www.davidhockney.co/works/photos/photodrawings>

**Görsel 18:** David Hockney. İnsanlar ile iki sandalye. 2014.

**Grafik Tasarımın Türkiye’de ki gelişimi ise,** 1909 sonrası yani II. Meşrutiyetle birlikte özgürleşen düşünce ortamı sayesinde grafik tasarımda kendi gelişimini hızla göstermiştir. Grafik sanatı bu dönemlerde, Latin alfabesine geçerken yaşanan birçok değişimlerin yaşandığı ülkemizde, hat sanatı bir süre daha varlığını sürdürmüştür. Ünlü Kaligrafi, hat sanatçısı Emin Barın önemli eserler üretmiştir.

Grafik tasarımı afişlerle Türkiye'ye girişi ise Cumhuriyetin ilk yıllarıyla birlikte ortaya çıkmıştır. İhap Hulusi Görey, Münih Fehim, Kenan Temizan, Mithat Özar, Ramiz Gökçe, Atıf Tuna dönemin ünlü sanatçılarıdır. Özellikle, İhap Hulusi yaptığı grafik çalışmaları ile Türkiye Cumhuriyeti'nin oluşturulmak istendiği aydın ve yeni olan bakış açısını, çalışmalarında yansıtarak önemli katkıda bulunmuştur.



**Kaynak:** <http://www.photoshopmagazin.com/paylasim/2014> - [http://www.ihaphulusi.gen.tr/sanal\\_sergi.html](http://www.ihaphulusi.gen.tr/sanal_sergi.html)

**Görsel 19:** İhap Hulusi Görey, Kodak Afişi. / İhap Hulusi Görey. Alfabe.1932.

1940-1950’11 yılların en önemli isimlerinden Eli Acıman ise ürün ve tanıtım çalışmalarıyla Türkiye’nin ilk reklamcılarındandır. Man ajansın kurucusudur, Grafik tasarım, siyasi ve toplumsal değişimler ile farklı alanlarda kendini göstermeye başladı. İllüstrasyonda gelişimin ön plana çıktığı isimler ise, Mesut Manioğlu, Ayhan Akalp, Namık Bayık, Selçuk Demirel, Bülent Erkmen, Nazan Erkmen, Emre Becer gibi isimler ise illüstrasyonun gelişmesine katkıda bulunmuş isimlerdir.

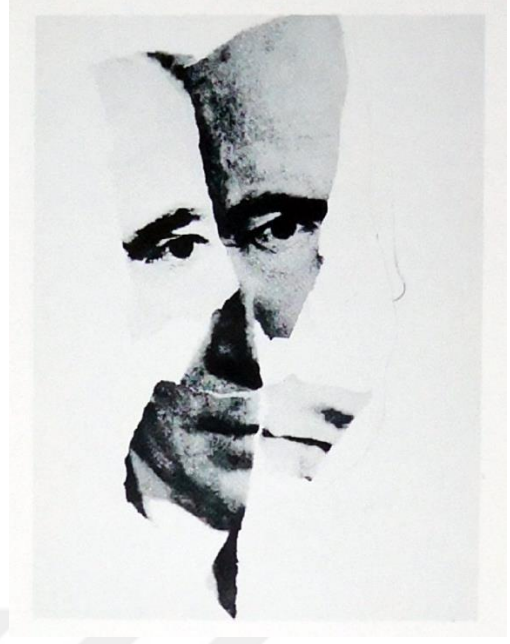
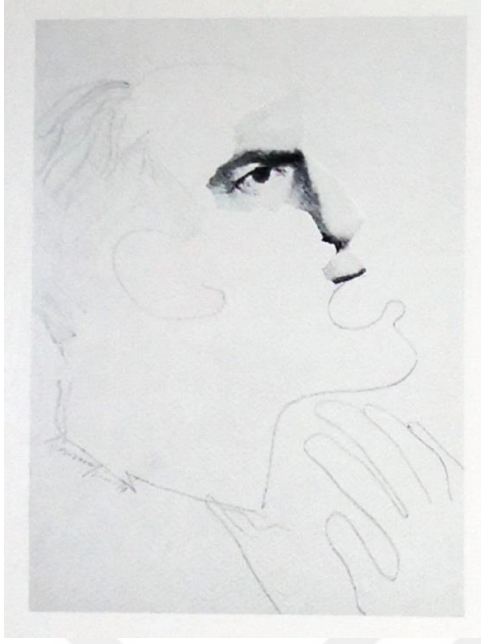
1955'te Bakanlar Kurulu kararıyla kurulan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu 1957 yılında eğitime başlamış, 1962 yılında Grafik Sanatlar ders olarak okutulmuştur. Bu kurumun kökü Birinci Dünya Savaşı sonrası, Almanya'da sanat eğitiminin temellerini değiştirmeyi amaçlayan bir okul olarak 1919'da kurulan bauhaus okulu, güzel sanatlar ile uygulamalı sanatlar arasındaki engeli ortadan kaldırarak, her iki uğraş alanının karşılıklı etkileşmesine uygun bir ortam hazırlamayı ilke edinmiştir.

Türkiye'de Bauhaus'un eğitim sistemi modelini örnek alarak kurulan Tatbiki Devlet Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nun bugün ki adıyla Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde ilk eğitim veren Öğretim Üyeleri almandır. Eğitim veren diğer önemli öğretim üyeleri arasında Karl Schlamminger, Boris Niemann, Vehbi Yazgan, İlhami Turan, Barbaros Gürsel, Güler Ertan, Selahattin Ganiz, Mehmet Erem, Sinan Baykurt, Mustafa Aslıer gibi önemli isimler yer almıştır.

Türkiye'de ilk Grafik bölümü mezunu olan Mengü Ertel, San Grafiğinde kurucudur. Türkiye'deki görsel iletişim tasarımının gelişmesi açısından önemli katkılarda bulunarak adeta bir eğitim kurumu gibi işlev görerek birçok genç yeteneğe kapı aralamıştır. Bunların içinde ki bazı isimler; Yurdaer Altıntaş, Turgay Betil, Erkal Yavi, Ahmet Gülerüz, Mustafa Eremektar (karikatürcü mısıkt), Aydın Ülken ve Leyla Uçansu sayılabilir. Afiş tasarımları ve reklam grafikleri çalışmaları bu dönemde görülmektedir.

Grafik Tasarımcı Sadık Karamustafa San Grafiğin Tasarım için önemini şu şekilde ifade etmiştir.

*''Mengü'nün gerçekleştirdiği bir başka önemli iş, Türkçe'ye Grafik kelimesinin yerleştirilmesine yaptığı katkı olmuştur. Yaptığı işlerin gerçekleştirdiği projelerin basında yer almasına özen gösterirdi. Bunu yaparken de grafik ve grafikçi terimlerini üstüne basa basa telaffuz ederdi. Onun bu çabası sayesinde, o güne kadar yanlış adlandırılan mesleğimizin adı doğru söylenir olmuştur.''* (Bektaş, 2011-s16)



**Kaynak:** Dilek Bektaş, Yaşamı ve Yapıtlarıyla Mengü Ertel kitabı.

**Görsel 20:** Mengü Ertel. Aktörlük hakkında haykırı düşünceler resimlemesinde, Ara Güler'in çektiği bir portre fotoğraftan yola çıkarak çalışmıştır. 1969.

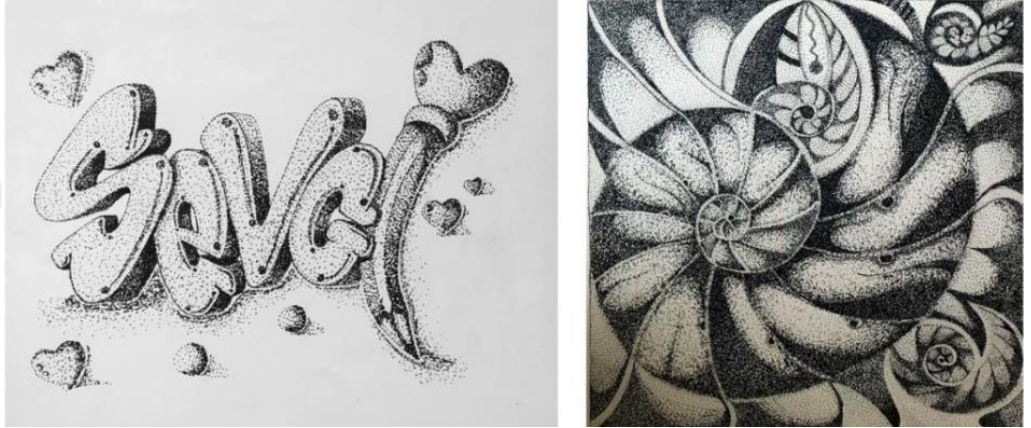
1970 ve 1980'ler de teknolojinin gelmiş durum kitle iletişim araçlarını değiştirmiş ve böylelikle yayıncılık ivme kazanarak çalışmalarda kullanılan İllüstrasyon, Çizim vb. öğelerin yerini fotoğrafın aldığı görülmektedir. Fotoğrafın icadından sonra ürünün hedef kitleyi ikna sürecinde ki inandırıcılığını ve akılda kalıcılığı açısından hem reklam alanında hem de sosyo kültürel alandaki grafik tasarım ürünlerinde kullanımı gittikçe yaygınlaşmıştır.

Günümüz teknoloji ise grafik tasarım çeşitlenmiş ve farklı dijital ortamlara taşınmıştır. Fotoğraf, Televizyon Grafiği, Animasyonlar vb. şeklinde yazılımlar sayesinde tasarlanarak, iletişim internet üzerinden kitlelere ulaştırılmakta. Bu dijital ortamda ki araçlarınız örneğin; kaleminiz, fırçanız, sesiniz, fotoğrafınız vb. her şey bir tık elinizin altında, fakat güçlü konseptlerin yaratılabilmesi için sunulan bu sınırsız ortamda halen tasarımcı insan beynidir. Yeni nesil sanatçıların bilgisayarını daha yetkin kullandıkları görülmektedir. Disiplinler arası tasarımın etkin olduğu çağımızda Grafik tasarım çalışmalarında artan fotoğraf kullanımını diğer grafik öğelerle etkileşimli olarak ilerlemektedir. Fotoğrafların etkisini bilgisayarın teknik olanakları sayesinde daha fazla kullandığı dikkat çekmektedir.

## 2.2. Grafik Tasarım Ögeleri

Her görsel görüntüyü etkili bir şekilde incelediğimizde, bir grafik tasarım ürünü ortaya çıkartabilmek için kullanılan ana öğeler vardır.

**Nokta**, boyutsuz tasarım elemanı olup biçimi yaratır. Objektif tanımı ile yer belirleyici bir işarettir. Nokta açık, koyu, büyük, küçük, dağınık, planlı, yan yana gelerek çizgi, eşit aralıklarla kullanılan noktalar yüzey oluşturabilecek etkinlikte kullanılabilir. Görsel olarak nokta; bulunduğu yere göre küçük, merkezsiz bir benektir. Bir nokta mekân içindeki (uzaydaki) bir pozisyonu (durumu) gösterir. İki çizginin birleştiği ya da kesiştiği yeri gösterebilir, bir düzlemin köşesini, bir işareti, bir yeri belirler. Nokta düzensizliğin içinde ilk düzen elemanıdır.



Görsel 22: Sevgi Aktay, 2013.

**Çizgi**, belirli bir alanda veya bir alan etrafında hareket ettirerek dikkati bir yol boyunca sürükleyen veya bir noktaya çeken tek boyutlu bir yapıdır. İşlem, yön ve hareket gösterir, Şekilleri ayırma ve birleştirme işlerini yapar, Üzerine kurgu yapılabilecek temel yapı taşlarıdır. Yatay çizgiler, Dikey çizgiler, Köşegen çizgileri vardır.



**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/328903579026873732/?lp=true>

**Görsel 23:** Alfred Stieglitz, Grand Central Station, 1929.



**Kaynak:** [www.moma.org/collection/works/46018?artist\\_id=1422&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](http://www.moma.org/collection/works/46018?artist_id=1422&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

**Görsel 24:** Roy DeCarava. Güneş ve Gölge. 1952



**Kaynak:** <https://huxleyparlour.com/andre-kertesz-washington-square-park/>

**Görsel 25:** André Kertész, Washington Square fotoğraf serisinden. 1954.

**Renk,** Normalde renk diye bir şeyin olmadığını söylemek yanlış olmaz. Dünya da ki cisimlerin renkleri yoktur ancak üzerine düşen ışık sayesinde açığa çıkan üç ana rengin bir kısmının soğurulup bir kısmını da yansıtması sonucu gözün retinasına ulaşarak ortaya çıkan bir algılama sürecidir denebilir. Işık olmadığı zaman herhangi bir renk algısı hissedilemez. Rengin ortaya çıkması için en temel bileşen ışıktır. Yani özetlersek, gözümüze hiç ışık ulaşmazsa bunu siyah algılarız, gözümüze tüm dalga boyları birden aynı anda ulaşırsa bunu da beyaz olarak algılarız.

Renklerin insanlar üzerinde psikolojik, fiziksel ve kültürel etkileri olduğu da birçok araştırmacı tarafından ispatlanmıştır. Bu etki onu insanla iletişim kuran bir şeye dönüştürmüştür. Dünyamıza baktığımız zaman birçok kıtada, birçok kültürün renkleri anlamlandırıldığında aralarında ki anlamsal farklılıklar ortaya çıkar.

Bunu güneşin rengi olan sarı ile örneklendirebiliriz. ‘‘Mekânlarda ışıklılık etkisi yaratan renk olan sarı tüm renklerin içinde en mutlusudur. Hayat veren güneşin rengi olan sarı, mekânlarda olumlu, sevecen etkisiyle coşkulu ve neşeli etkiler yaratır. Sarı ambalaj tasarımında neşeli ve keyifli bir etki elde etmek için kullanılmıştır. Kodak şirketinin ambalajlarında kullandığı sarı, bu olumluluk ve neşelilik etkisinden dolayı seçilmiştir. Aynı zamanda National Geographic dergisinin sarı çerçevesi, sarı rengin olumlu etkisini üzerinde taşır. Shell şirketinin amblemi de kırmızı ve sarıdır. Sarı yeni ufukları, keşfi, enerjiyi, beraberindeki kırmızı ise yakıtın güç ve dinamizmini simgeler (Uçar, 2016:53) şeklinde açıklanabilir.



**Kaynak:** <https://www.logodesignlove.com/kodak-logo>

**Görsel 26:** Kodak.Logo.

**Ton,** Tasarım yüzeyleri üzerinde en fazla izlenen tonlar; grinin çeşitlemeleri ve siyahtır. Gri tonlar genellikle görsel imgenin yarım ton reproduksiyon tekniğiyle tramlanması yöntemiyle elde edilmektedir. Tonda çizgi gibi tasarımda kontrastı oluşturur. (Becer, 2015:57)



**Doku,** Bir yüzey üstünde birbirini tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen varsa, dokunun varlığından söz edilebilir. Bütün görsel nesnelerin karakteristik birer dış yapıları vardır. Nesne ve varlıkların dış yapı özellikleri ve bunların objektif etkileri dokuyu oluşturur. Diğer bir deyişle, doğadaki tüm nesnelerin içyapılarının işlevsel özelliklerini dışa vuran yüzeysel etkilere “doku” denir. Bu, doğanın yapısal bir özelliğidir. Objelerin dış görünüşlerindeki ayrıcalıkları sağlayan üzerlerindeki dokusal yapı farklılıklarıdır. Yani doku, yüzeyleri oluşturur.



**Kaynak:**[http://www.co-mag.net/wp-content/uploads/2008/01/steichen\\_gloria\\_swanson.jpg](http://www.co-mag.net/wp-content/uploads/2008/01/steichen_gloria_swanson.jpg)

**Görsel 27:** Edward Steichen, Gloria Swanson.

**Biçim,** Monge, “Biçim, bir nesnenin dış sınırlarıdır. Formu yaratıcı eylemin zihinde canlandırdığı şey, biçimde kuvvetli konturları olan şekildir” diye tanımlar.

**Ölçü,** Bir nesnenin bir başkasına göre karşılaştırılıp büyüklüğünün algılanmasıdır. Nesnelere büyüklüğüne ve küçüklüğüne göre zihinde algılanırlar. Buna göre ölçü; iki büyüklük arasındaki birimsel ilişkidir denilebilir. Tasarımda önemli olan ölçülerin amaca uygun olarak uyumlu, dengeli ve estetik düzeni ortaya koyabilmesidir. Her tasarım ögesinin boyutu: İşlevsel açıdan, Malzeme açısından, Biçimsel açıdan, Çevreyle olan ilişkisi ve ögenin kendi geometrisi ile ya da strüktürü (Bir nesneyi ya da yapıyı ayakta tutan taşıyıcı sistem) ile belirlenir.

**Yön,** Tasarım elemanları aynı yönde kullanılmış olduğunda ise durağanlık, tek düzelik gibi etkileri ortaya çıkarır. Bundan dolayı sanat ve tasarımda yön kavramı önemlidir.

## **2.3 Grafik Tasarım Ortamları**

Günümüz grafik tasarımı, teknolojinin her geçen gün tasarımcıya sunmuş olduğu imkânlar genişlemektedir. Grafik tasarımın kullanılmadığı bir yerin kalmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu açıdan bakıldığı zaman birçok iletişim sağlanan ortamlarda, grafik tasarım uygulamaları sıklıkla kullanılmaktadır.

### **2.3.1. Tipografi**

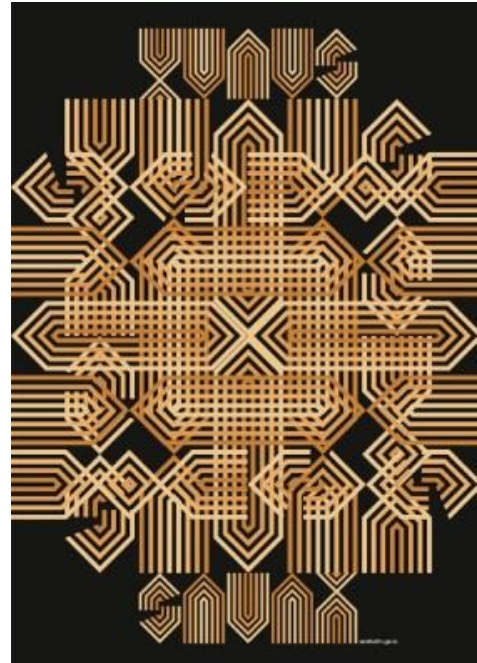
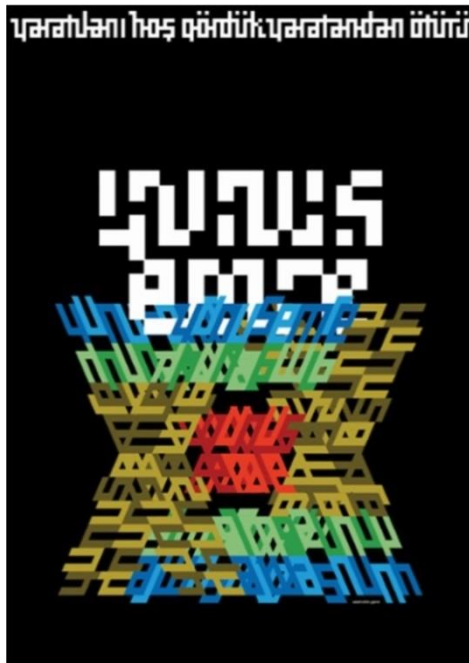
Tipografi, Kökenleri yazının icadına kadar giden bu sanat ‘‘hareketli metal harf’’ devrinin başlamasıyla birlikte önemli oldu. Tipografinin temel işlevi okunurluktur, bir mesaj, bilgi olay ve ya düşünceyi aktaran birer araçtır, harf biçimleridir. Grafik dili iyi bilen tasarımcılar bu biçimleri ustalıkla kullanıp sade ancak kavramsal açıdan zengin sonuçlar elde edebilir. (Uçar, 2016:139)

Bektaş, Tipografi harflerle oluşturulan kelimelerle, kelimelerin bir ortamda görsel anlamda dizilimleriyle oluştukları görüntülerle, bir dizi görsel araç yoluyla iletişim kurulmasını sağlayan bir uygulamadır. Tipografi elemanları ise birer iletişim araçlarıdır. ‘‘Tipografi tam olarak iletişime yönelik

olmalıdır. Bu anlamda iletişimin doğru gerçekleşebilmesi için netlik ve açıklık önemlidir, okunaklılık başta gelmelidir.” (Bektaş, 1992:74)

Bu gün yaşamımızın temel parçalarından biri olan tipografi, yazılı kelimeyi oluşturan harfler evrimleştikçe ve mükemmelleşerek yaygın kullanımlı alfabelere dönüştükçe ortaya çıkan, yüzyıllarca sürmüş bir gelişimin sonucudur. Teknoloji, bu gelişmede iz ve lekeleri karakter olarak tanıyışımızı etkileyerek merkezi bir rol oynamıştır. Baskı endüstrisinin gelişimiyle, teknoloji aynı karakter dizisinin pek çok farklı sunumu olan tipografi kavramının doğmasını sağlamıştır. (Ambros ve Harris, 2012:6)

Günümüzde yazı ile ilişkili tasarımların çalışıldığı bir sanat-tasarım dalı olan Tipografinin tasarımda ki yeri oldukça önemlidir. Yazı tipi, yazı boyutu, espası, ölçüsü, satır uzunluğu, satır arası boşluğu, hiyerarşisi ve ölçeğinin sayfada doğru kullanabilmek oldukça önemlidir. Her yazı karakterinin kendine özgü anlatım dili mevcuttur. Çağdaş grafik sanatlarda oldukça kapsamlı ve geniş bir yelpazeye sahiptir. Günümüz dijital teknolojisinde ki yeri de oldukça önemlidir. Web siteleri, reklamlar, sanal galeriler vb. ortamlarda bize sunulan her çeşit görselin içeriğinde kullanılmaktadır.



Görsel 28: Selahattin Ganiz

### 2.3.2.Grafik simgeler

Grafik simgeleri kendi yapısı içinde geniş bir sınıflandırmalar ve farklılıklar olduğu görülecektir. Grafik simgeleri simgesel işaret, sembol, piktogram, amblem, logo vb. şeklinde tanımlayabiliriz. Grafik simgeler de tıpkı fotoğraf, resim gibi, bir mesajın iletilmesinde önemli rol oynamaktadır.

Grafik tasarımın aktif elemanı geleneksel olarak sözcük ya da kavramdır. Resimler ve görüntüler ise sözcüğü ya da kavramı açıklayıcı ya da yorumlayıcı olarak kullanılırlar. Ama bu geleneksel ilişki, 20. yüzyılın hızlı temposu ve iletişim teknolojisi içinde köklü bir değişime uğramıştır. Bunun sonucunda; tasarımın sözel bölümü, görsel unsurların etki gücünü ve çağrışım kapasitesini arttıran, destekleyici bir mesaj unsuru konumuna dönüşmüştür. (Becer,2015:39)

Bir objeyi, eylemi veya süreci temsil eden başka bir nesneye “simge” adı verilir ve simgeler kendi içinde somuttan soyuta doğru üçe ayrılır: “Resimli simgeler, grafik simgeler ve sözel simgeler. Bunların tamamı, herhangi bir şeyi son derece gerçekçi ve somut bir simge olarak temsil etme özelliğine sahiptir. İzleyiciler bu türden simgeleri rahatlıkla gerçek dünyadaki karşılığına dönüştürebilirler. Wileman, grafik simgelerin ise çeşitli yollarla oluşturulduğunu belirtir ve Ressam Rudolf Modley’e dayanarak bunları üç gruba ayırır: İmge bağlantılı grafikler, kavram bağlantılı grafikler ve keyfi/nedensiz grafikler. (Wileman,1993:12)

İmge bağlantılı grafikler, objelerin profilleri veya silüetleri şeklinde ayırt edilebilir. Bu tür grafik simgelerinde temsil edilen obje, detaylarından arındırılmıştır ancak büyük oranda tanınabilir olma özelliğini korumaktadır. Kavram bağlantılı grafik ise imge bağlantılıya göre daha az detaya sahiptir. Bu türden simgeler, nesnenin özünü temsil eder. Gerçekliğin stilize edilmiş, biçimlendirilmiş hâlidir. Keyfi/nedensiz grafikler de bir objenin soyutlanmış biçimidir. Bunların bazen geometrik forma sahip olduğu görülür. Bu tür simgeler, tasarımcısının hayal gücünün ürünüdür ve adından da anlaşılacağı üzere temsil ettiği obje ile aralarında ilişki olmayabilir. Son görsel grubu olan

sözel simgeler ise yerine göre tek tek sözcükler veya cümlelerin tamamı olabilmektedir. Objeleri etiketlemek için adlar kullanılır veya sözcükler birbirine bağlanarak objelerin tanıtılması yapılır. Eylemler de sözel simgeler aracılığıyla temsil edilir. Ancak bu türden simgeler yalnızca o dili bilen kişiler tarafından anlaşılabilir. (Wileman,1993:13)

Becer, Toplumumuzda; “Bir simge ne kadar çok unsura sahip olursa, o kadar çok şey anlatır.” Biçiminde yanlış bir düşünce vardır. Karmaşık simgeler; değişik boyutlar ve zeminler üzerinde işlev dışı kalarak zamanla unutulmaya mahkûmdur. Simge tasarımı, uzun bir araştırma ve çalışma süreci gerektirir. Grafik tasarımın en zor uygulama alanı olan simge tasarımında göz önünde bulundurulması gereken kriter şu şekildedir;

1-Simge, tasarımcıyı değil, müşterisinin ürettiği hizmet ya da ürünün niteliğini ve kalitesini yansıtmalıdır. IBM ve ABC gibi tanınmış logoları tasarlayan Paul Rand, simgenin tasarımcı tarafından yaratıldığını ama firma tarafından oluşturulduğunu söylemektedir.

2-Simge; kamyon tentesinden kartvizit ve rozete kadar birçok değişik yüzey ve boyutta ‘okunabilir’ olmalıdır.

3-Simgeler tek renkte basıldıklarında temel özelliklerini yitirmemelidir.

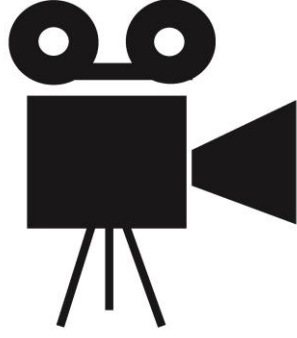
4-Birçok simge; kısa algılama süresi, zayıf ışık şartları ve görsel mesajlarla yükü çevre koşulları altında izlenmektedir. Yalın bir tasarım, bu şartlar içinde güçlendirici ve etkileyici bir işlev görür ve karmaşık bir tasarıma oranla daha kolay akılda kalır. (Becer,2015:196)

Uçar ise, görsel iletişim sürecinde ki grafik simgelerin, yazı ile karşılaştığımızda çok belirgin farklılıkları olduğunu savunmuştur. Yazı ve simgeler arasında ki farklılıkları ise,

-akılda kalıcılığı,

-kolay öğrenebilebilirliği,

-hızlı anlamlandırılabilmesi ve evrensel anlam ve algı boyutlarına sahip olması olarak belirtmiştir. (Uçar, 2016:21)

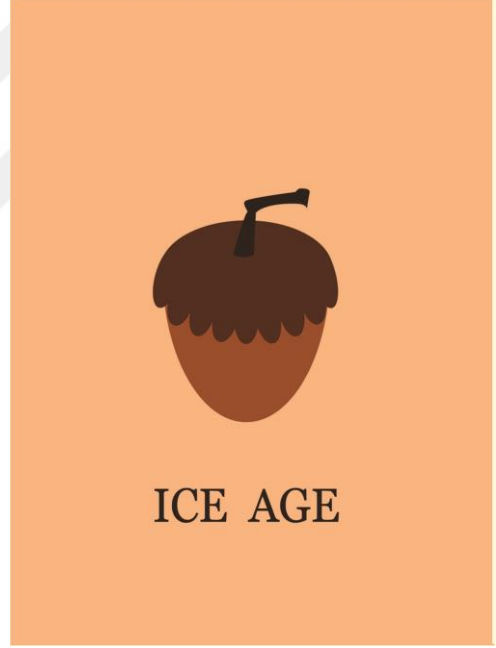


**KARPUZ KABUĞUNDAN GEMİLER  
YAPMAK**



**CASABLANCA**

Görsel 29: Sevgi Aktay. Piktogram. 2014.



Görsel 30: Sevgi Aktay, Piktogram. 2014.



Görsel 31: Sevgi Aktay. Logo. 2013.

### 3. BÖLÜM

## FOTOĞRAF

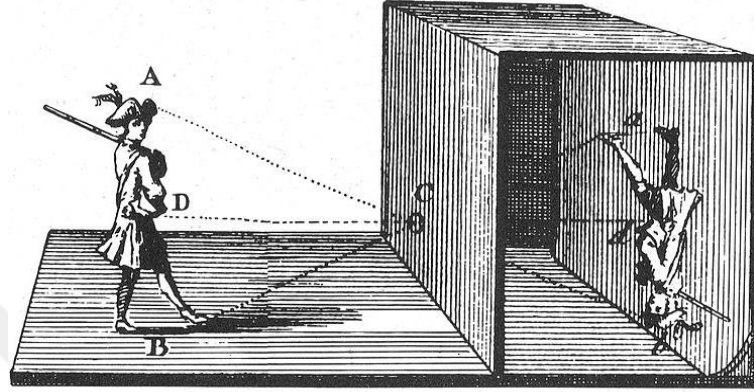
Fotoğraf sözcüğü, kökleri Latince ve Yunanca'dan gelen photos (ışık) ve graphics (yazı) sözcüklerinin birleşiminden meydana gelmektedir. Photosgraphics, yani "ışık ile yazmak (çizmek)" anlamına gelir.

Fotoğraf teknoloji yoluyla görüntü kaydetmektir. İnsanoğlunun tarih boyunca resmetme ihtiyacı duyarak görseller üzerinden iletişim kurma ihtiyacı hissetmiş ve bunu eylemleştirerek, kazımış, çizmiş vb. mesajını bize görsel bir dille ileterek anlatmıştır. Fotoğrafı farklı kılan ise icadından bu yana aslında hep bir aygıt olarak görüntü kaydetmesi özelliği olmuştur. Günümüzde diğer teknolojik yöntemlere göre çok daha gerçekçi ve hızlıdır. Fotoğrafın anında yayınlanma ve çoğaltılabilme imkânı toplum içinde yaygın bir şekilde benimsenerek kullanılmasına yol açarken, bir çok ortamda da kendine büyük bir yer bulma başarmıştır. Fotoğrafın gücünü çağımıza uygun olarak taşımak, fotoğraf tasarımları üzerinde de gelişim gösterebilmek adına kaçınılmazdır.

### 3.1. Fotoğrafın Gelişimi

Fotografik metotların temeline bakıldığında tarihsel süreç içerisinde pek çok sanatkâr, zanaatkâr, bilgin vb. önemli isimlerin geniş bir zaman aralığında birbirleri ile ilintili ya da bağımsız çalışmalarının etkileşimi söz konusudur. Bu süreç içerisinde karşımıza çıkan ilk isim Çinli filozof MoTi'dir. MÖ V. Yüzyılda Mo Ti, doğayı gözlemleyerek, ışık ile görüntü oluşumuna dair sorgulamalarda bulunmuş. Kaleme aldığı notlarda ise bu sürecin çözümlemesine dair bir ifadeye bulunmamıştır. Benzer bir sorgulama ve sonuç Aristo'da da karşımıza çıkmaktadır. Işık ile görüntü oluşumuna dair ilk çalışma ise MS 10. Yüzyılda Arap bilgin Alhazen'in Işığın hava ortamında nasıl yol aldığını sorguladığı deneyinde yer alır. Alhazen'in çalışmalarının batıya aktarılması ile astronomlar çadır deneyini uyarlamaları ile güneş ve ay tutulmalarını gözlemlemişlerdir.

Aynı dönem içerisinde Leonardo da Vinci Karanlık Oda (Camera Obscura) içerisinde ki görüntünün oluşumuna yönelik süreci tanımlamıştır. Camera Obscura'nın yüzünde küçük bir delik bulunan karanlık oda şeklindeki kutudur. Delikten geçen ışınlar, karşı yüzeyde dışarıdaki nesnelerin ters görüntüsünü oluşturur.



**Kaynak:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:001\\_a01\\_camera\\_obscura\\_abrazolas.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:001_a01_camera_obscura_abrazolas.jpg)

**Görsel 32:** Camera Obscura.

Leonardo'nun ardı süre devam eden süreçte dönemin sanatkarları doğru bir perspektif çizimi için Camera Obscura'dan faydalanmış, kullanımı kolaylaştırmak için tasarımına eklemeler yapılarak gelişimi sağlanmıştır. Bunlardan başlıcaları Johann Christoph Sturm'un 45° açılı aynası, Daniele Barbaro'nun diyaframı, Johann Zahn'ın kısa ve uzun odaklı mercek sistemi de eklenince karanlık oda daha işlevsel hale gelmiştir. Bu hali ile günümüz fotoğraf makinelerinin temelini teşkil etsede karanlık kutuda ki görüntü kalıcı olmayan bir yansıma olduğundan görüntüyü kalıcı hale getirmek için kimya bilimiyle ilgili gelişmelerin meydana gelmesi ve kimyasalların ışık ile etkileşimi keşfedilmesi gerekecektir.

Bu gerekliliğin ilk sonuçları J. H. Schulze'nin çalışmaları sonucunda gümüş tuzlarının ışık ışınları ile karardığının tespitidir. Schulze'ye kadar olan çalışmalarda kararmanın ısı, basınç ya da nem ile gerçekleştiği düşünülmektedir. Schulze'nin açtığı yolda ilerleyen pek çok isim olmak ile birlikte imgenin ışık ile ilk başarılı kaydını ilk Thomas Wedgwood yapsada kalıcılığını sağlayamaz.



İlk kalıcı görüntüyü J. N. Niepce elde eder. 1826 yılında çiftlik evinin penceresinden görünen manzarayı fotoğraflar. İlk fotoğraf olma özelliği taşıyan Le Gras'da Pencereden Görünüm adlı bu yapıt gümüş içermese de doğrudan ışık ile imge kaydının prensiplerinin temelini oluşturmaktadır. Niepce'nin başarısı L. J. M. Daguerre ile ortak olmasını yol açar. Niepce'nin ölümü üzerine çalışmalarına tek başına devam eden Daguerre gümüş bileşiğini de sürece ekler. Yaptığı eklemeler ve değişiklikler ile poz süresinin kısalmasıyla birlikte artık insanın da fotoğraflanması mümkün olmuş, görüntünün de kalitesi artmıştır. Niepce'nin başarısından yaklaşık on yıl sonra, 1839 da Daguerre'nin çalışmaları Fransız Kraliyet Akademisince kabul edilir. Daguerre artık fotoğrafın resmi mucidi olmuştur.



**Kaynak:**[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Boulevard\\_du\\_Temple\\_by\\_Daguerre.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Boulevard_du_Temple_by_Daguerre.jpg)

**Görsel 33:** Louis Jacques Mande Daguerre. Tapınak Bulvarı.

William Henry Fox Talbot ilk 'fotojenik çizimlerini' 1834'te üretti ve ertesi yıl ilk kamerasını yaptı. William Henry Fox Talbot fotoğrafın geniş kitlelere ulaşmasını ve yayılmasında ki en etkili isimlerdendir. Talbotun katkısı fotografik görüntünün çoğaltılabilir hale gelmesini sağlamasıdır. 1844 tarihli Doğanın Kalemi başlıklı kitabı fotoğraf kullanılarak üretilen ilk yayındır. Talbot'un arkadaşı olan ve çalışmalarını takip eden Sir J.W.Herschel de, bu yeni tekniğe, Yunanca Photos (ışık) ve graphos (çizmek) sözcüklerinin birleşiminden türettiği photography (fotoğraf) adını vermiştir.

Bu dönemin önemli isimleri Niepce, Daguerre ve Talbot, fotoğrafın temel taşlarını, yapmış oldukları araştırmalar sayesinde geliştiğini söylemek yanlış olmaz. Fotoğrafın bulunduğu bu ilk dönemlere katkı sağlayıp gelişmesine destek veren diğer bazı isimler, Hippolyte Bayard, David Octavius Hill, Robert Adamson, André Adolphe Eugène Disdéri, Gaspar Félix Tournachon, Alphonse Bertillon, Alexander Gardner, John Thomson, Edward Sheriff Curtis, George Eastman sayılabilir. Bu dönemin en önemli isimleri arasında, William F. Lake Price (1810-1896), Oscar Gustav Rejlander (1813-1875), Henry Peach Robinson (1830-1901) olarak söylenebilir.



**Kaynak:** <http://photographyhistory.blogspot.com/2009/02/oscar-gustave-rejlander-1813-sweden.html>

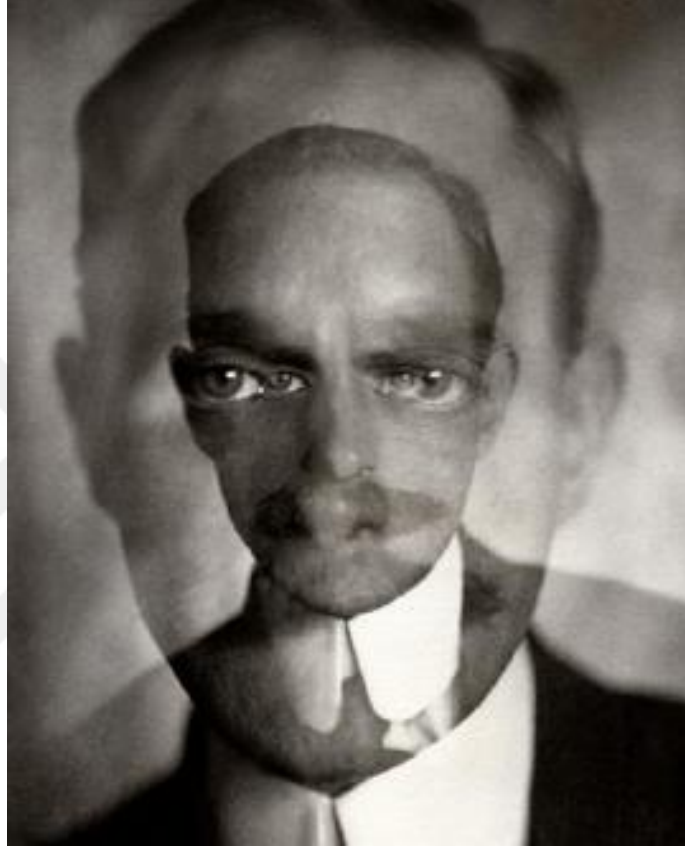
**Görsel 34:** Oscar Gustav Rejlander, Hayatın iki yolu adlı (otuz farklı negatifin albümen tekniği ile tek bir baskı üzerinde birleştirmesi) 1857.



**Kaynak:** <https://www.britannica.com/biography/Henry-Peach-Robinson>

**Görsel 35:** Henry Peach Robinson, 5 farklı negatiften yapılmıştır. 1858.

Henry Peach Robinson’ın 1869 yılında yayınlamış olduđu “Fotoğrafta Resimsel Etki” adlı kitabı ise, Resimselci fotoğrafın başlangıcı olarak görülebilir. Bu dönemde Resimselci fotoğrafçılar, gerçek görüntü ile birlikte manipülasyonun da uygulanabileceğini savunmuşlardır. Resimselciler fotoğraflarına çekim öncesinde ve sonrasında müdahale ediyorlardır.



**Kaynak:**<http://www.artbook.com/9788498444988.html>

**Görsel 36:** Alvin Langdon Caburn.1914.

Bu dönemde fotoğrafın sanat ortamında ki gelişime katkı sağlayan önemli isimlerden biri ise Alfred Stieglitz’dir. Stieglitz fotoğraf sanatçıları için önemli bir yeri olan Camera Works dergisini çıkartmıştır. Alfred Stieglitz değişime açık, tek bir sanat dalını sanat olarak kabul etmeyen ve bu bağlamda yaratıcı herhangi birinin bile eğitim almış birine göre içine ruhunu katarak bir sanat eseri ortaya koyabileceğini savunmuştur. 20.yy’ın ilk yarısında bunu yazıları, fotoğrafları, yaptığı kritiklerle bulabildiği her ortamda dile getirmiş ve eyleme dönüştürmüştür. Bu döneme fotoğraf çalışmalarında ise görsel etkilerin kendiliğinden oluştuđu anlarda çekimler gerçekleştirerek modernist bir fotoğrafçı olmuştur.



**Kaynak:**<https://cdn.britannica.com/s:700x450/40/75540-004-C094372F.jpg>

**Görsel 37:** Alfred Stieglitz, Beşikci Cadde ,1892.

1900'lü yıllarda gelinen nokta, sanatın ve fotoğrafın yönünü önemli bir şekilde etkilemiştir. Resim sanatında gerçekçilikten uzaklaşarak soyutlamanın ve bireysel dışavurumların bu dönemlerde ortaya çıktığı söylenebilir. Fotoğrafın gerçekçilik gücünün fotoğrafın en önemli işlevi olduğu anlayışı, birçok sanatçının fotoğrafı bilgi taşıyan ve bilgi barındıran belge niteliğinde olmasını kullanarak, toplumsal konularda değişime katkı sağlayarak ortaya belgesel ve haber fotoğrafçılığının çıkmasını sağladılar. Fotoğraf üretiminin hızlanması ile çoğaltımı haber fotoğrafçılığını daha da ön plana çıkartmıştır.

Fotojurnalizmin en önemli isimlerden biri olan Fransız fotoğrafçı Henri Cartier-Bresson fotoğrafta karar anı kavramını ortaya atmıştır. Ansel Adams ise, kusursuz siyah beyaz fotoğraflarında doğal güzellikleri işlemiştir. Fotoğrafın saf halini savunan f/64 grubu üyesi olan Ansel Adams ölçümü kavramını da fotoğrafa kazandırarak, fotoğraflanan sahnenin içerdiği tonların baskıya kadar taşınabilmesi için 10 ton yöntemi geliştirmiştir.

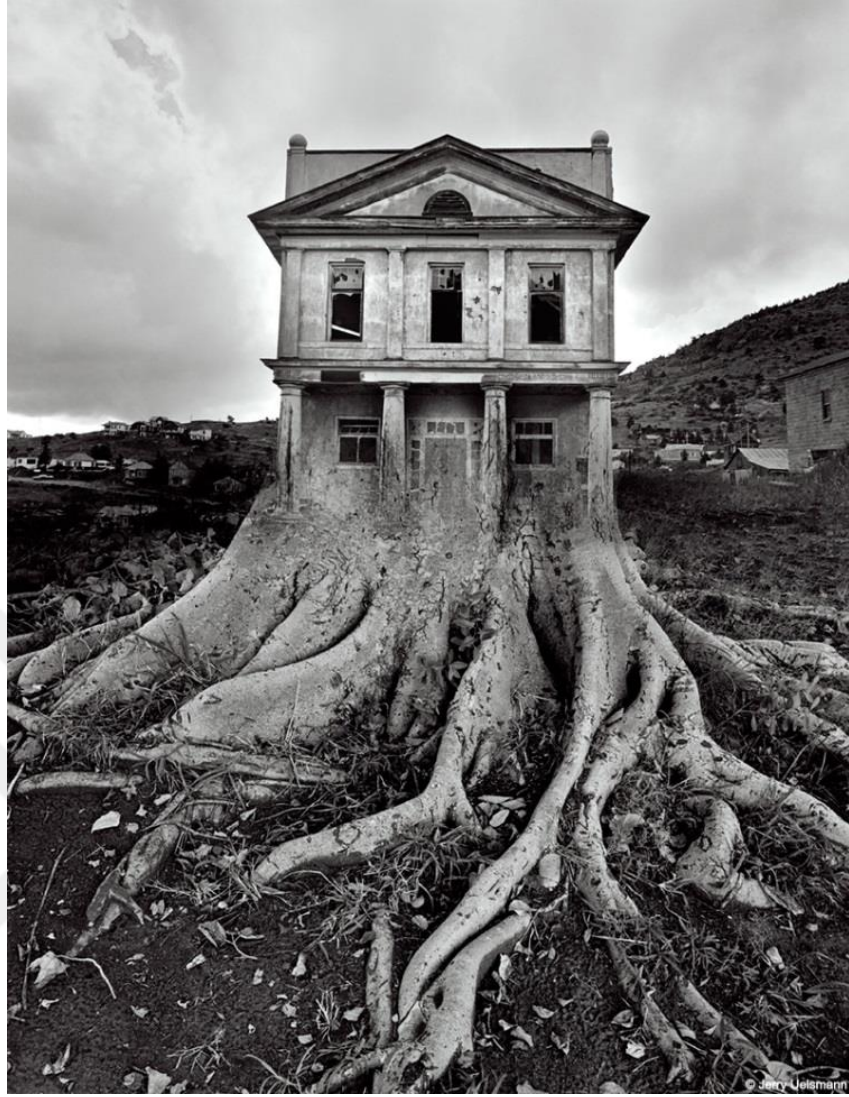
Aynı dönemde ki bir başka anlayışı ortaya atan Man Ray gibi isimler ise fotoğrafı kullanarak deneysel teknikleri estetikle birleştirmiştir. 1999 yılında Art news dergisi "film, resim, heykel, kolaj, asamblaj ve sonradan performans sanatı ve kavramsal sanat olarak adlandırılacak örnekleri kadar" çığır açan fotoğrafçılığına vurgu yaparak Man Ray'in "tüm alanlardaki sanatçılara 'sanatın keyfini ve özgürlüğünü ararken' yaratıcı bir zeka örneği sunduğunu" belirterek kendisini 20. yüzyılın en etkili 25 sanatçısından biri olarak göstermiştir. Kendisine rehberlik eden ilkeleri karşınıza çıkan bütün kapıları açın ve oradan özgürce yürüyün olmuştur.



**Kaynak:** <https://theartstack.com/artist/man-ray/dora-maar>

**Görsel 38:** Man Ray, Dora Maar 1936.

Dünyada politik, ekonomik, sosyolojik, psikolojik ve kültürel değişimler olurken sanat ve fotoğrafta değişim gösterecektir. Fotoğrafın çok yönlü olarak ilerlemesi, bilgi paylaşımı ortamlarında yaygın olarak kullanılmasıyla beraber fotoğrafa olan farkındalık daha da artmıştır. Renkli fotoğrafçılık gelişmiş, Polaroid sistem bulunmuştur. Bu dönemde ki önemli isimlerden, Josef Koudelka, Irving Penn Diane Arbus, Lee Friedlander, Jerry Uelsmann sayılabilir.



**Kaynak:** <https://www.digitalphotopro.com/profiles/jerry-uelsmann-the-chemist/>

**Görsel 39:** Jerry Uelsmann.

1960'lı yıllardan sonra sanat anlayışı çok yönlü bir anlayışı bürünerek Pop Art, performanslar ve kavramsal sanat gibi yeni ifade biçimleri ortaya çıkmıştır. Fotografik görüntünün çoğaltılabilir olması, sanat eserinin aslının değerini yitirdiği ve yeniden üretimlerin değerli hale geldiği fotoğraf sanatında ki popülerliği, ilerleyen süreçlerde kendi ifade biçimlerine kattılar. Grafik tasarımcılar, Yönetmenler, Ressamlar, Heykeltıraşlar vb. farklı disiplinlerde ki birçok sanatçı fotoğrafı kendi alanları içerisinde değerlendirdi. Joseph Kosuth (1945-), “Bir ve Üç iskemle” ile “Bir ve Üç Cam” (1965) çalışmasında ele aldığı nesnenin kendisini, fotoğrafını yazılı ve sözlü anlamlarıyla bir arada sergilemiş; farklı göstergelerin aynı anlamı vermesi, birbirlerinden bağımsız gerçekliklere sahip olduğunu kanıtlamıştır.



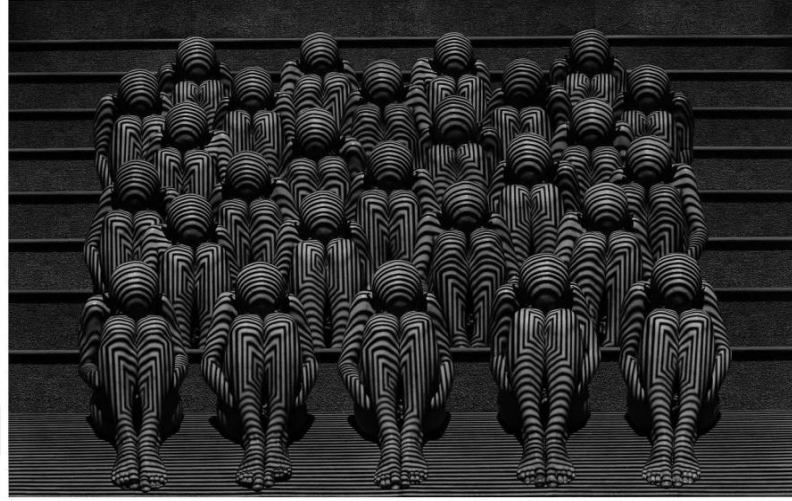
**Kaynak:**<http://www.dailyartmagazine.com/conceptual-art-of-joseph-kosuth/>

**Görsel 40:** Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965.

80'lı yıllar postmodern düşünce, bireyselliği ön plana çıkartan ve farklı üslupları bir arada bulundurabilen ve düşünce biçimini teknolojik gelişmelerle birlikte ilerleten. Fotoğrafın internet ve medya da büyük bir güç olarak kullanılması günümüz fotoğrafını her türlü ortama dâhil etmiştir. IBM gibi kişisel ve Adobe Systems gibi sayısal görüntü oluşturma yazılımlarıyla sayısal görüntüler üretmek ve bunu çok daha geniş seçenekle sunma imkanı getirdi. Bilgisayarların fotografik renk çözünürlüğüne ve çoğaltmaya ulaşabilmeleri, 24-bit rengin piyasaya çıkmasıyla gerçekleşti. 'Adobe' resim yaratma ve işlemede bir endüstri standardına dönüşen 'Photoshop' yazılımını duyurdu. 1992'de WWW (World Wide Web) 'in yolunu hazırlayan HTML (Hyper Text Markup Language) gelişti. Bu dönem Fotoğrafın Sayısal dönem girişi veya dijital fotoğrafçılığın başlangıcı olarak ele alınabilir.

Günümüz fotoğraf sanat yapıtının üretimini, sergilenme biçimlerini eleştiren çalışmalarla fotoğraf üreten sanatçılar da ortaya çıkarken, fotoğrafta yeni ifade biçimlerini arayıp bunları ortaya çıkarmaya çabalayan yenilikçi isimlerde vardır. Bu isimlerden bazıları, Barbara Kruger, çalışmalarında kolaj tekniğini kullanarak bazı kelime oyunları yapmıştır, kitle kültürü açısından toplumun hafızalarına mal olmuş bir imgeyi kullanarak, siyasi ve sanatsal bir söyleve dönüştürür. Gregory Crewdson, fotoğraf çalışmalarında kurgusal ve

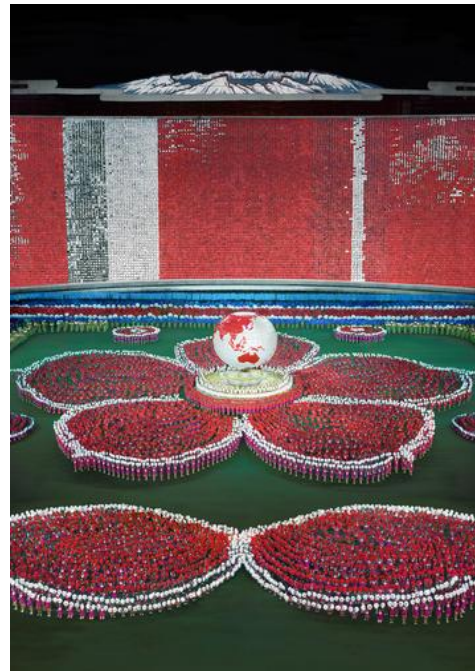
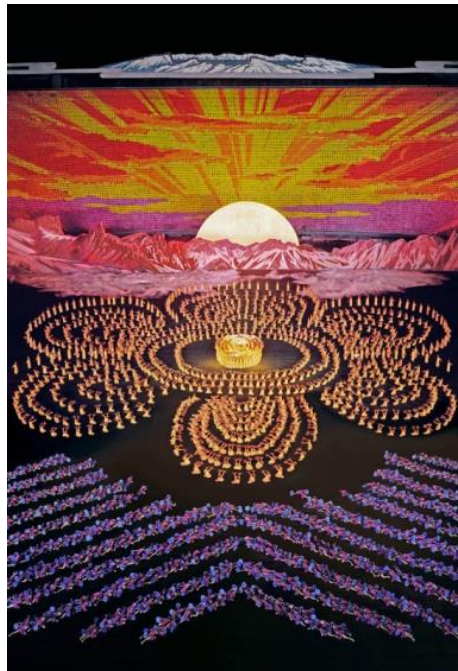
düşüncesel yavaşır, fotoğraflarında gizemli etkiler gerçekleştirir. Misha Gordin, ise kavramsal fotoğrafı benimsemiş bir sanatçısıdır. Simetri ve tekrarlama yoluyla Gordin'in imgeleri, bedeni, bireyin silgisini sessizce kabul eden ve protesto eden şiirsel bir anıta dönüştürür.



**Kaynak:** <https://photogrist.com/misha-gordin/>

**Görsel 41:** Misha Gordin. 2000.

Andreas Gursky ise yaşayan bir fotoğrafçının eserine ödenen en yüksek meblağ ile dünyanın dikkat çeken fotoğrafçısı olarak bilinen, devasa geniş format görüntüler yaratıp, dijital teknolojiyi çalışmalarında kullanmıştır.



**Kaynak:** <http://www.andreasgursky.com/en/works/2017>

**Görsel 42:** Andreas Gursky, Pyongyang VI-VII 2017 (2007).



Tüketim nesnelerinin görüntülerinin de hızlı bir şekilde tüketildiği bir dönemde, sanat; gündelik hayatın gerçeklerini ortaya koyan söylevi de ortaya çıkmıştır. Fotoğraf bu durumda daha fazla ortama sızan güçlü bir araç olarak, tasarımın ve sanatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. 2000’li yıllar ise dijital teknoloji sayesinde bir görüntü elde edebilmek için kimyasal işlemler yapmak yerine artık bilgisayarın aydınlık odasına geçiş sağlanmıştır.

Sayısal görüntüler, 0-1, Evet-Hayır gibi rakamsal kodlardan oluşur. Sayısal görüntünün en küçük birimi piksel olarak adlandırılmaktadır. Kitle iletişim araçlarının çoğalması ile birlikte, birbirinden farklı gibi görülen ortamlar da birbiriyle etkileşerek gelişim göstermiştir. McLuhan’a göre, iletişim teknolojileri toplumsal yaşam için belirleyici bir konuma sahiptir.

Elektronik araçların gelişmesiyle, kitle iletişim araçları dünyayı tek bir Evrensel (Global) Köye dönüştürmüştür. Günümüzde Fotoğrafın bilgisayar ortamında yeniden yaratım süreci optik gerçekliği ortadan kaldırmış gibi düşünenler olsa da, fotoğraf halen gerçek görüntü elde etme niteliğini koruyarak kitle iletişim ortamları sayesinde kullanım alanını genişleterek daha da yaygınlaşmıştır ve görsel iletişimin de en etkili parçası haline dönüşmüştür.

Alberto Modiano bu sözleri fotoğrafın tarihsel gelişiminin sürekli bir şekilde ilerlediğini vurgulamaktadır.

*‘Bugün bilgisayar ortamında günden güne kendini yenileyen elektronik devrim ve bilgisayar programları sayesinde, fotoğraf sayısal görüntülerin malzemesi olmuştur. Gelecekte fotoğraf filminin tarihe karışması garip gelebilir ancak, yine de fotoğrafın buluşunun ilk döneminde çalışan çilekeşler; renkli negatifin bulunacağı, görüntünün sayısal ortama taşınacağı konusunu anlakta zorlanırlardı. Fotoğrafçının fotoğraf tarihini bilmesi, belki fotoğraf çekerken önemli değildir ama fotoğrafın geçmişini incelediğimiz zaman bunun ne denli önemi olduğunu görmekteyiz. Fotoğraf tarihinin çoğu belirsizlik içindedir ve keşfedilmeyi beklemektedir.’*(Modiano, 2007:128)

**Fotoğrafın Türkiye’de ki gelişimi ise,** Osmanlı Devleti’nin 28 Ekim 1839 günü Takvim-i Vekayi gazetesinde Daguerre’in ve aynı zamanda Talbot’un fotoğrafı buluşunun başarısını duyurmuştur. Bu dönemde Osmanlı Devleti’ni yöneten II. Abdülhamit tarafından “Yıldız Fotoğraf Koleksiyonu” olarak bilenen Cam negatifler ortaya çıkmıştır. Osmanlı imparatorluğunda fotoğrafın gelişimi usta çırak ilişkisi ile ilerlemiş olsa dahi ilk fotoğrafçılar gayri Müslüm kesimden olmaktadır. Bunun sebebi ise o dönemde bazı kesimin islam inancının suret yaratmayı yasaklar nitelikte görülmesidir. Öyle ki açılan fotoğraf stüdyoları ilk yıllarda halkın bu kesiminden mensuplar tarafındandır. Dönemin en dikkat çekenleri kazandıkları ün sebebiyle saray fotoğrafçılığına kadar yükselen Sebbah ve Joailler ve Abdullh Freres’dir. Günümüzde bu üslup fotoğrafta oryantalizm olarak tanımlanmıştır.

Güç kaybeden Osmanlı İmparatorluğundan Kurtuluş savaşı ile birlikte yeşeren Türk fotoğraf tarihi ise, Cumhuriyetin ilk yıllarında başlamıştır. Bu dönemde haber ve savaş temalı fotoğraflar yaygındır. Dönemin en seçkin isimlerinden Ethem Tem Atatürk’ün meşhur Koca Tepe pozunu çekmiştir.



**Kaynak:** Engin Özendeş Osm. İmp.s 316.

**Görsel 43:** Etem Tem. Atatürk.

Yapısı gereği doğrudan bir iletişim aracı olan fotoğraf her alanda yeniliğe ve gelişime sarılan Türkiye'nin yurt içi ve dışında tanıtımında kullanılmış, Othmar Pferschy dönemin Basın Yayın Genel Müdürü V. Nedim Tör tarafından Türkiye'nin toplumsal yaşantısını ve çağdaş yüzünü fotoğraflamakla görevlendirilmiştir.



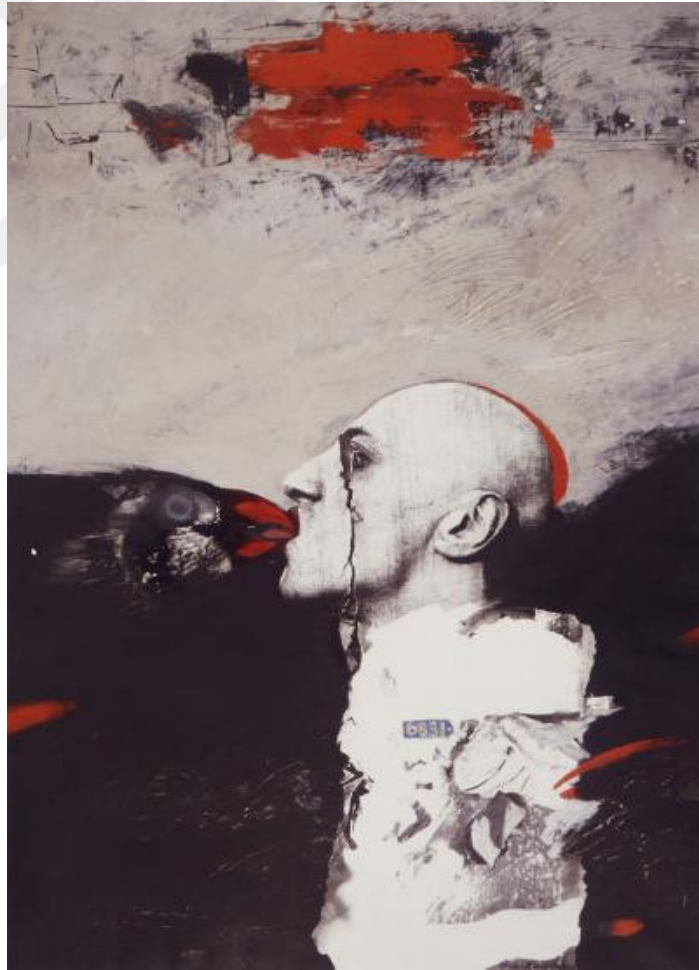
**Kaynak:**[https://www.istanbulmodern.org/tr/basin/basinbultenleri/cumhuriyetin-isiginda-othmar-pferschy\\_444.html](https://www.istanbulmodern.org/tr/basin/basinbultenleri/cumhuriyetin-isiginda-othmar-pferschy_444.html)

**Görsel 44:** Othmar Pferschy.

1950'lerden sonra ise, Türkiye'de fotoğrafın gelişimi onu toplumsal olaylarla birlikte etkileyerek ilerletmiştir. Fotoğrafçılar toplumsal olaylara yönelik gerçekçi fotoğraflar çekmişlerdir. Bu alanda ki önemli isimlerden biriside Ara Güler'dir. Henri Cartier Bresson ve Josef Koudelka gibi aynı anlayışa sahip olan isimler gibi Ara Güler'de karar anı kavramını benimsemiştir. Haber fotoğrafçılığı görevleri üstlenerek Uluslararası başarılarla da imza atan Ara Güler, John Berger, Bertrand Russel, Ansel Adams, Salvador Dali ve Picasso gibi isimlerle de fotoröportaj yapmıştır. A.Güler, "sanat olmasına gerek yoktur fotoğrafın, Fotoğraf tarih olayıdır. Tarihi zapt ediyorsun. Bir makina ile tarihi durduruyorsun." sözleriyle fotoğraf anlayışını belirtmektedir.

1980'den itibaren ise Türk fotoğraf tarihinde farklı üsluplar, çağdaş ve yenilikçi bakış açıları şekillenmeye başlamıştır. Farklı malzemelerle denemeler yaparak fotoğrafa, resimsel müdahale ve kurgusal bir anlatıyla çalışmış önemli bir Türk fotoğraf sanatçısı ise Şahin Kaygun'dur.

*‘Türk fotoğraf tarihi içerisinde bu üslup çerçevesinde bakış açısını ve üretimini şekillendiren isimlerin başında Şahin Kaygun yer almaktadır. 1980'den itibaren kullandığı anlatım biçimleri ve teknikler dikkat çekici değişiklikler göstermiş. Bu değişim, fotografik dil, yorum, tema gibi önemli noktalarda da görülür. Polaroid malzemeyle ilk ciddi denemelerini bu dönemde yapar, daha doğuş anında yaptığı müdahaleler ve çizimlerle fotoğraflara alışılmadık bir biçim verir.’* (İstanbul Modern Sanat, 2015)



**Kaynak:** [https://www.istanbulmodern.org/tr/basin/basin-bultenleri/turkiye-cagdas-fotografinin-uncusu\\_1504.html](https://www.istanbulmodern.org/tr/basin/basin-bultenleri/turkiye-cagdas-fotografinin-uncusu_1504.html)

**Görsel 45:** Şahin Kaygun.

**Fotoğraf makinelerinin gelişimi ise,** Niepce'nin Camera Obscura ile elde ettiği başarı ve Louis Jacques Mande Daguerre'nin girişimlerinin ardından 19 Ağustos 1839'da fotoğrafın ilan ve kısa süre sonra kullanımının halka sunulması ile pek çok kimse bu yeni resmetme biçimine yönelmiştir. İlerleyen yıllar ile birlikte Niepce ve Daguerre'nin yolunda gidenler cyanotype, vandyk, tiny tipe gibi baskı ve çekim teknikleri geliştirmişlerdir. Meydana gelen çeşitlilik Camera Obscuranın evrimleşmesine, gelişmesine sebep olmuş, günümüz makine tasarımlarına temel teşkil edecek özellikler ortaya çıkmaya başlamıştır.

Bunların başlıcaları mercek dizilimleri ile optiklerin daha aydınlık hale gelmeleri, bakaç sistemlerinin geliştirilmesi ile görüntünün sağ sol, alt üst tersliklerinin giderilmesi ve farklı büyüklüklerde görüntü formatlarının kullanılmasıdır. Bunun en seçkin örneklerinden biri Voiglander firması tarafından daguerreotype tekniği ile kullanılmak üzere tasarlanmış olan 1840 tarihli metal gövde modelidir. Matematikçi Josef Max Pertzvan 1839 yılında tasarladığı mercek sistemini Voiglander firması 1840'da üretmeye başlamış, bu sayede daguerreotype tekniğinin yaklaşık 30 dakika olan poz süresi 1 ila 2 dakikaya kadar düşmüştür.

Andre Adolphe Eugene Disderi 1854 Paris'inde açtığı stüdyosunda dört ve daha çok optikli makineleri ile çektiği portre fotoğrafları ile dönemin önde gelen sanatkarlarından biri olarak anılmaktadır. Üretim sürecinde kullandığı farklı makine tasarımı aynı anda bir sahneden birden çok fotoğraf elde etmesini sağlamıştır. Carte de visite olarak bilinen bu çekim artı baskı tekniği günümüz vesikalık fotoğrafının ilk örneğidir. Belirtmek gerekir ki bu makine tasarımı da çağdaşları gibi bir vizöre sahip olmayıp görüntü düzleminde yer alan buzlu cam ile kullanılmaktadır. Bundan ötürü görüntü, sağ-sol ve alt-üst ters olarak görünür.



**Kaynak:** <https://www.britannica.com/biography/Andre-Adolphe-Eugene-Disderi>

**Görsel 46:** Disderi 4 Objektifli makinesi.

Endüstriyel alanlarda yaşamakta olan teknik gelişmelerin fotoğrafa etkisi kaçınılmaz bir gerçektir. Zanaatkâr ve sanatkârların ihtiyaçlarından doğan arayışları bu gelişmeler ışığında şekillenmiş, görüntüleme ve kaydetme sistemleri olan fotoğraf makineleri değişim geçirmeye devam etmiştir. Öyle ki görüntü düzleminin buzlu cam eşliğinde kadraj yapmak için kullanılmasıyla sağ-sol ve alt-üst ters görüntüyü düzeltmek için çift optikli makine sistemleri üretilmeye başlanmıştır. Bunun bilinen ilk örneği ise 1870 tarihli double lens (Çift Objektifli) camera'dır.

Günümüzde twin lens (Çift Objektifli Fotoğraf Makineleri) olarak tanımlanan bu makine tasarımları temelde iki ayrı odacıktan meydana gelir. Alt odacıkta optiğe hizalanmış bir görüntü düzlemi, üst odada ise optiğe hizalanmış ve 45 derecelik bir ayna bulunmaktadır. Optikten geçen ışık ışını ayna ile üstte bulunan buzlu cama görüntüyü yansıtır. Yansıyan görüntü kendisinden önceki makinelerde bulunan sağ-sol ve alt-üst ters olarak görünen görüntüyü düzeltmiştir.

Bu makine tasarımları yaygın olarak 1960'lara kadar kullanılmıştır. Ancak dönemin ekonomik imkânları, toplumun eğilim ve eğitim seviyesi göz önünde bulundurulduğunda belirtilmelidir ki fotoğraf doğası gereği ulaşılması güç bir olgudur. Double lens camera gibi gelişmiş bir tasarım için maddi güç gerekirken diğer sistemler için ise ciddi bir kimya bilgisi gerekmektedir. Öyle ki bunun farkına vara genç girişimci, aslen banka memuru olan George

Eastman teknik donanım ve bilgi birikimi olmaksızın fotografik sürece dâhil olma çabasına girer. Cam plakaların duyarlılıklarının ya da büyüklüklerinin farkı en büyük engellerdir. Bu sorunları aşmak için kendi başına yürüttüğü çalışmalar ile ilk selülozik tabanlı filmi üretir. Ardı sıra seri üretim ve geri dönüşümün yaratacağı katkıları göz önünde bulundurarak 1888 yılında kamera no1'i üretir. Dönemin makinelerinin aksine son derece basit bir tasarıma sahip olan bu makine için kimya bilgisine gerek bulunmamaktadır. Çünkü film makine alınırken makine içinde hazır bulunmakta, film bitince makinenin firmaya postalanması ile Kodak Company tarafından fotoğraflar cüzi bir fiyat ile basılıp yeni film ile geri gönderilmektedir.

Görüntüleme biçimleri evrimleşerek gelişen makine sistemleri ve kayıt yüzeyleri aslen günümüz üretim biçimi olan dijital sistemlere de tam anlamıyla temel teşkil etmektedir. Günümüzde amatör ya da profesyonellerce en yaygın kullanılan makine tipi olan D-SLR gövdelerin ilk tasarımı Thomas Sutton tarafından 1861 yılında tasarlanmıştır.

SLR (Tek Objektifli Fotoğraf Makinesi) makinelerin tasarımında işlevsel birden çok etken eleman bulunmaktadır. Bunların en önemlileri ayna ve penta prizma ile vizöre yansıtılan görüntüden ki tersliklerin giderilmesi ile görüntünün hakiki hale gelmesidir. SLR makinelerin D-SLR'ye dönüşmesi ise Kodak' mühendisi Steve Season'ın prototipi ile açtığı yolda gerçekleşmiştir. 1975 yılında yaptığı prototipte ışığa duyarlı yüzey gümüş nitrat ya da benzeri ışığa duyarlı kimyasallar yerine manyetik bant bulunmakta ve görüntü kimyasal reaksiyonlar yerine manyetik bant üzerindeki elektrik tepkimesi ile meydana gelmektedir.

Kodak firmasının öncü rolü oynadığı bu süreçte yani dijital görüntünün fotoğrafçının hayatına tam anlamıyla girmesi ise 1981 yılında Sony firmasının Mavica modeli ile gerçekleşmiştir. Mavica Steve Seasons'un prototipinin aksine taşınabilir ve birden fazla fotoğraf çekerken aynı zamanda doğrudan televizyona bağlanarak çekilen fotoğrafların direkt görülebilmesini de sağlamaktadır. Dijital kayıt yüzeyi olan sensörün SLR gövde ile buluşup D-SLR gövdeyi meydana getirmesi ise yine Kodak tarafından Nikon F3 gövde

tasarımına uyarlanması ile 1990 yılında gerçekleşmişti. 1,3 megapixellik bu fotoğraf makinesi ilk olarak 1990'da Photokina'da tanıtılmıştır.



**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Kodak\\_DCS\\_100](https://en.wikipedia.org/wiki/Kodak_DCS_100)

**Görsel 47:** Steven Sasson İlk Dijital Kamera, 1973 / Kodak des 100, 1990.

Teknoloji'nin ilerleyip teknik imkanların genişlemesi fotoğraf makinesi üreticilerinin farklı sensor boyutlarına sahip, Compact, Dslr like, Mirrorless, DSLR, Dijital back ve benzeri sistemleri üretmesine imkan sağlamıştır. Bu çeşitlilik aynı zamanda tüketicinin alım gücü ile ilgi alanlarından da genişlemektedir. Tüketicinin dijital Teknoloji'ye olan ve son 10 yılda hızla artan talebi sayesinde genişleyen ürün yelpazesin de yüksek ve düşük kalitede görüntüleme sistemleri aynı pazarda yer almaktadır. Görüntü kalitesindeki bu fark aslında dijital sistemin filmliden bir dayanak almasıdır. Kodak'ın girişimleri ile öncülüğünü yaptığı süreçte farklı markaların farklı dijital gövde tasarımları piyasaya sürülmüş ancak fiyatın yanı sıra tüketici filmliden dönemin üretim esnekliği ve ekipman (optik vb.) çeşitliliğini ilk gövde tasarımlarına tercih etmiştir.

Dijital teknolojinin yaygınlaşması ise bu esnekliklerin göz önünde bulundurularak hemen hemen her kullanıcıya, yani amatör, profesyonel, sanatkar ve zanaatkarlara tümünden hitap eden SLR gövdeye dijital kayıt yüzeyi olan sensörün adaptasyonu ile gerçekleşmiştir. SLR gövdeler 35mm görüntü



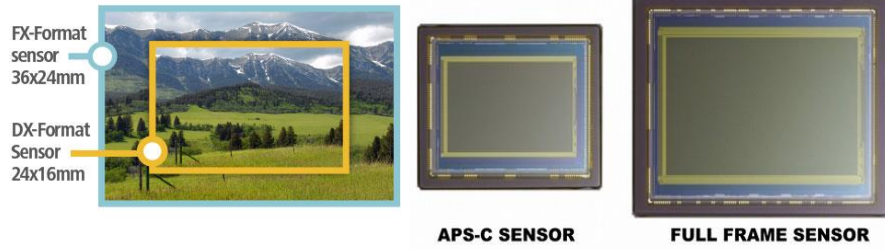
formatını kullanmaktadır. Filmleri dönemde görüntü formatları temelde üçe ayrılmaktadır. Bunların her birisi farklı formatlarda alt başlıklara ayrılır.

Filmleri dönem görüntü formatları:

- Küçük format: 110mm (pocket), aps (c/h/p), 35mm
- Orta format: 4.5x6cm, 6x6cm, 6x7cm, 6x8cm, 6x9cm
- Büyük format: 4x5inç, 8x10inç

Görüntü formatı yani kayıt yüzeyinin alanı büyüdükçe sonuç görüntüde ki kalite de büyümektedir. Burada bahsi geçen artışın sebebi yüzeyde homojen bir dağılım ile bulunan ışığa duyarlı kimyasal olan gümüş nitratın fazlalığıdır. Gümüş nitrat filmleri dönemde görüntünün yapı taşı olan greni meydana getirir. Gren miktarı arttıkça mikron boyutundaki noktadan geçen ışık ışını daha fazla tanımlanır. Bu sayede detaylı, büyük baskılar elde edilebilir. Filmleri dönemi temel alan dijital teknolojiye grenin yerini yani görüntünün yapı taşını piksel oluşturur. Piksel sayısı arttıkça görüntü kalitesi teoride artmakta, baskıda detay ve boyut artmaktadır. Ancak çeşitli faktörler ile bu teori hayata geçmemektedir.

Sensörün SLR'ye uyarlanarak DSLR'nin meydana gelmesi onun yayılımına ve gelişimine olanak sağlamışken kullanıldığı alanın boyutu ise sınırlayıcısı olmuştur. Filmleri dönemin 35mm görüntü formatı aslında o dönemin küçük formatları arasında en büyük alana sahip olanıdır. DSLR de bu Full Frame, Tam kare ya da FX olarak tanımlanmaktadır. DSLR de ikinci bir sensör boyutu ise DX'dir. DX format filmleri dönemin APS formatına denk gelmektedir. FX'e kıyasla daha küçük bir görüntü alanı oluşturur. İkisi arasında ki bu boyut farkı ise az önce bahsi olan teorinin hayata geçmesinde ki engelin temelidir. Yüzey alanının büyüklüğü temelde algılayıcı hücre sayısını belirleyen ilk faktördür. Algılayıcı hücre arttıkça daha detaylı ve büyük baskı alınır. Çözünürlük olarak tanımlanan bu olgu kısa kenar ile uzun kenardaki piksel sayısının çarpımı ile hesaplanır, megapiksel cinsinden tanımlanır. FX ve DX makineler aynı çözünürlükte tasarlanabilmektedirler.



**Kaynak:** <https://www.nikonusa.com/en/learn-and-explore/a/products-and-innovation/the-dx-and-fx-formats.html>

**Görsel 48:** FX ve DX sensör örnekleri.

Örneklendirme olarak, Nikon'un D610 FX ile nikonun D3400 DX modelleri 24 Megapiksel çözünürlüğe sahiptir. Teoride her ikisi de aynı çözünürlükte aynı kaliteyi verseler de noise ve yüksek ISO'ya bağlı resiprosite bunu engeller. İlk olarak daha küçük alana sahip DX de algılayıcı hücrelerin dizilimi daha sıkışıktır. Bu ilk olarak elektrik ısısının artması ile noise olarak tanımlanan görüntü kirliliğini arttırır. Artan noise kaliteyi düşürür. Bununla birlikte sensör üstüne düşen ışık doğası gereği açısal farklılık ile geri yansır. Yansıyan ışık ışını algılayıcı hücrenin oval yapısı sebebiyle kenara geldikçe yansıma açısı büyür komşu algılayıcı hücreyi etkiler. Bu da noise' un yanı sıra renk sapmalarına sebep olur. Benzer durumlar ISO'nun artmasına bağlı olarak da fazlaşır. FX'ler daha geniş alanlar kullandıkları için bu tip kusurları yazılım desteği ile minimize ederler.

Aynı zamanda filmli dönemin fine gren banyo mantığında işleyen noise reduction seçenekleri ile görüntüye ek yazılımlar ile iyileştirme maksatlı müdahale edilir. FX makineler DX'lere kıyasla daha kaliteli olsalar da format olarak Filmli dönemin küçük formatı olan 35 mm ile aynı alana sahiptirler. Alan büyüdükçe kalite doğru orantılı artacak olduğundan FX lere kıyasla filmli dönemin orta formatına karşılık denk gelen dijital arkalıklar daha yüksek kalitede görüntü oluşturmaktadırlar. Bu tip sensöre sahip tasarımlar iki farklı açıdan çeşitlenirler. İlk gruptakiler filmli dönemin orta format gövdelerine adaptör ile bağlanan arkalıklar iken ikinci gruptakiler ise doğrudan sensör etrafına inşa edilmiş olan orta format dijital gövdelerdir.



**Kaynak:**<https://www.hasselblad.com/H6D-100C-D%C4%B0G%C4%B0TAL-BACK/> - [www.hasselblad.com/h6d/](http://www.hasselblad.com/h6d/)

**Görsel 49:** Hasselblad H6d-100c Digital Back (100 Mp) - Hasselblad H6d (100MP)

Fotoğraf makinesi çevremizde gördüklerimizi sanki gözlerimizle görüyormuş gibi kaydetmesi, yani gerçeklik algısı fotoğrafı insan gözünün bir uzantısı haline getirirken sayısal teknoloji ile birlikte ise, fotoğraf kullanımı artmış, günümüzde insanlar her durumda gördükleri olayları ya da durumları fotoğraflamaya yönelmişlerdir. Fotoğrafın seri olarak çoğaltılabilmesi ve anında yayınlanabilmesinden ötürü ise fotoğraf, en güçlü kitle İletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Belgesel ve Haber fotoğrafçısı Coşkun Aral, bir televizyon programında analog ve sayısal dönemi kendi fotoğraf alanı içerisinde değerlendirerek şu cümleleri kurmuştur. “Bir olaya gidiyorsunuz 36 kare pozunuz var. Ama orda her saniye bir fotoğraf karesi gözünüzün önünden kaçıp gidiyor, böylelikle bir sürü kare kaçırabiliyorsunuz. Dijital dönem makinelerinin sunmuş olduğu imkânlar çok daha esnektir.” Ayrıca fotoğrafın, insanlık sorunlarına eğilme, insanları bilinçlendirme açısından çok etkilidir. Toplumsal durumları belgelemek teknolojinin gelişmesi ile birlikte tüm dünyaya daha hızlı bir şekilde yayılmıştır.

### 3.2. Fotoğraf Teknikleri

**Pozlandırma**, Fotoğraf ışık ile görüntü elde etmektir. Etrafımızda gördüğümüz nesnelere üzerinden yansıtılarak gelen ışık belirleyicidir. Pozlandırma, Işığa duyarlı bir yüzeyde (film veya algılayıcıda), gizli görüntü oluşturmak üzere ışığın ulaşması süreci ile ışığa duyarlı yüzeye ulaşan ışık enerjisi miktarıdır. (TFSF) Kısaca pozlandırmayı, ışığa karşı duyarlı yüzeyin ışıktan etkilenmesi diye tanımlayabiliriz.

**Örtücü**, günümüz fotoğraf makinelerinde perde olarak tanımlanmaktadır. Perde konum olarak kayıt yüzeyi olan film ya da sensör önünde bulunur. İki işlevi vardır. İlki kayıt yüzeyini karanlıkta bırakarak onu ışıktan sakınmak, ikincisi ise pozlama sürecinden poz süresini belirleyerek ışığın miktarını kontrol etmektir. Bunlarla birlikte pozlama süresinin miktarına bağlı olarak hareket netsizliği yaratmak ya da hareketi dondurma işlevi de bulunmaktadır.

B T 1 1/2 1/4 1/8 1/15 1/30 1/60 1/125 1/250 1/500 1/1000 Örtücü değeri ya da hızı olan bu birimler, uluslararası kabul edilen rakamlarla gösterilir. 1 saniyeyi ifade etmektedir. Saniyenin katsayıları şeklinde devam eder. Örtücü hızı milisaniye ile ölçülür. Milisaniye (ms) saniyenin binde biridir. Her bir örtücü değeri, birbirinin katları olarak büyür ve küçülürler. Aralarındaki fark 1 stop olarak tanımlanır. Pozlandırma birimi olarak kullanılan stop, farklı kaynaklarda durak olarakta tanımlanmaktadır. Günümüz teknolojisinde gelişmiş olan fotoğraf makinelerde bu değerler, 1 saniyenin altındakiler 30 sn'ye kadar, 1/1000 sn üzerindeki 1/2000, 1/4000, 1/8000, 1/16000 örtücü değerlerine kadar çalışma imkânı sunmaktadır. B (bulb) ve T (time) harfleriyle gösterilen değerler ise şu şekilde çalışmaktadır. B (bulb) değeri ise deklanşöre bastıktan sonra parmağınızı kaldırmadığınız süre boyunca, perdenin açık kalmasını sağlamaktadır. T (time) değeri ise deklanşöre basıldığında perde açılır ve içeriğe ışık girmeye başlar, deklanşöre tekrar bastığımız zaman perde kapanır ve ışığa duyarlı olan yüzeye ışık girişi sonlandırılmış olur.

1/500, 1/1000, 1/2000, 1/4000 gibi değerlerde ışık alma süresi kısaldır. Bu durumda hareketli bir konunun saniyenin çok küçük bir diliminde pozlanarak bir an donuk yani hareketsiz bir biçimde fotoğraflanır. 1/60, 1/30 ve altı değerlerde ise örtücü hızı düştüğü ve yavaşladığı için, perdenin açık kalma süresi artar ve makinenin titremeden elde tutulması zorlaşır ve hareketli görüntü net olarak yakalanamaz. Bir konunun fotoğrafı çekilirken net görüntü elde edebilmek için, konunun hareketliliği ve makinenin titretilmeden, sabit olarak tutulması gereklidir. Bir fotoğrafın netsiz olması, netleme ayarının doğru yapılmadığı durumlar içinde geçerlidir. Örtücünün ışık alma süresi

boyunca oluşan titreme sonucunda çıkan netsizlik, titreşim bir görüntüdür. Bir diğer etken ise örtücü hızı ve kullandığımız objektifin odak uzaklığı ile doğru orantıda olmasıdır. Çekeceğimiz konuya objektifimizle zoom yaparak ne kadar yakınlaşırsak elimizin titreşimi o oranda etkilenir. Örtücü hızı değerlerini etkileyen bazı durumlarda bulunmaktadır. Bunlar hareketin hızı, hareketin yönü ve hareketli konunun kadrajda ki büyüklüğü olarak söylenebilir.

**Diyafram**, Diyaframı metafor olarak insan gözündeki göz bebeğine benzetebiliriz. Az ışıklı ortamda retinaya daha fazla ışık düşmesini sağlamak için göz bebeği dairesel olarak açılırken, çok ışıklı bir ortamda ise retinaya daha az ışık düşmesi için dairesel olarak kısılır. Pozlama sırasında, diyafram sistemi de benzer şekilde çalışır. Diyaframın sembolü  $f$ 'dir. Pozlama yapılırken oluşan dairesel açıklıklara, diyafram Açıklığı denir. Dairesel açıklıklar, uluslararası olarak kabul edilmiş, küçülüp büyüyen diyafram değerleri (tam değerler) 1-1.4-2-2.8-4-5.6-8-11-16-22-32 şeklindedir. Bu diyafram değerleri  $f$ /stop,  $f$ /durağ,  $f$ /sayısı olarak isimlendirilir. Diyafram açıklığının, rakamsal olarak artışı delik çapının az ışık geçirdiğini, rakamsal olarak azalması ise delik çapının daha çok ışık geçirdiğini ifade eder. Diyafram ve alan derinliği, alan derinliği fotoğrafı çekilen konu içerisinde kabul edilebilir keskinlikte görünen mesafe aralığı olarak tanımlanır. Konuya netlik yapıldığında önünde ve arkasında belirli bir alan da net olarak çıkar, bu alana alan derinliği denir.

Fotoğrafçılıkta sınırsız keskinlik ve sınırlı keskinlik (sığ alan) olarak çokça kullanılan iki kavram ve teknik vardır. Sınırsız keskinlik, kısık diyafram kullanarak elde edilmektedirken, sınırlı keskinlikte ise açık diyafram değerleri kullanılır. Diyafram açıklığının etkisi dışında alan derinliğini etkileyen diğer faktörler şu şekilde belirtilebilir. Konunun makineye olan uzaklığı konu makineden uzaklaştıkça alan derinliği artar, konu yakınlaştıkça ise alan derinliği azalır. Objektifin odak uzaklığı, kısa odak uzaklıklı objektifler (Geniş açı) daha çok alan derinliği, uzun odak uzaklıklı objektifler yani dar açılı objektifler ise daha az alan derinliği sağlar. Kullanılan makinenin format boyutu da alan derinliğini etkilemektedir.



**Görsel 50:** Sevgi Aktay, Sınırlı alandirinliđi. 2016.

**Duyarkat (ISO), DIN (Alman Standartı), ASA (Amerika Standartı),** ISO ( International Organization for Standardization ) yani (Uluslararası Standartlık Örgütü)'nün kısaltması şeklinde kullanılmaktadır. Günümüz dijital fotoğraf makinelerinde kabul görülüp kullanılan. ISO, algılayıcının ışığa duyarlılığını belirler. ISO 50-100-200-400-800-1600-3200-6400-12800 şekilde gösterilmektedir. ISO değerleri artması duyarkatın daha fazla ışığa karşı hassas olacağını ifade eder. ISO'nun etkisi doğrudan görüntü kalitesini etkilemektedir. Yüksek ISO değerlerini kullandıkça genel görüntü kalitesi düşer, detaylarda kayıplar başlarken, noise ve ya kirlilik diye adlandırdığımız kirlenme etkileri gözle görülür bir şekilde artar. Bu nedenden dolayı genellikle ışığın sadece yetersiz olduğu ortamlarda yüksek ISO değeri kullanılmalıdır.



**Görsel 51:** Sevgi Aktay, Yüksek ISO kullanımı ve görsel etkisi. 2018

**Eşdeğerlilik Yasası**, Pozlandırma yapmak diyafram ve örtücü değerleri belirleyerek ışığa duyarlı yüzeye (film ve ya sensör) ışığa maruz bırakmaktır. Burada pozlamayı gerçekleştirebilmek için üç değişken unsur vardır.

Diyafram değeri: Objektifin içinde bulunan kısılp açılarak makinenin içerisine girecek olan ışığın miktarını belirler.

Enstantane değeri: Işığa duyarlı olan yüzeyin hemen önünde yer alan, perde şekilde açıldığından yüzeye ışığı ulaştıran kapandığında yüzeyi ışıksız bırakan, pozlamayı süre bakımından kontrol etmemizi sağlamaktadır.

ISO: Duyarkatın ışığa karşı olan hassasiyet değerini belirler.

### 3.2.1. Işık ve Renk

Işık elektromanyetik dalgalardan oluşur. Dalgaların boyları 6000 km ile 0,0005 milimikron arasında değişmektedir. İnsan gözü 400-700 nm arasındaki ışıkları ve renkleri görebilmektedir. (Ertan ve Erutku,2004:161)

**Işık Özellikleri,** Işığın fiziksel özellikleri de bulunmaktadır. Bunlar ışığın şiddeti, dalga boyu ya da frekansı ve titreşim açısıdır. Işığın şiddeti parlaklığını, Frekansı rengini belirlemektedir.

**Işık ölçümü,** Doğru pozlanmış bir fotoğraf elde edebilmek için çekim aşamasında diyafram ve örtücü değerlerinin konunun ışık durumuna uygun olarak belirlenmelidir. Bu değerleri doğru belirlemek için fotoğrafçılıkta ışık ölçümü yapılmaktadır. Işık ölçüsünü yönlendirebilmek için önemli olan ISO değeri, diyafram değeri ve örtücü değeridir. Birinin değişimi elde edilecek sonuç da değiştirir. Işık ölçümü pozometre (ışık ölçer) aygıtları tarafından, ışığa duyarlı bir hücrenin ışıktan etkilenmesi durumuna göre kullanılmaktadır. Işıktan etkilenen hücre, belirlenen ISO değerine ve ölçülen ışık durumunda diyafram açıklığı ve örtücü hızı olarak pozlama değerlerini verir. Işık ölçümü düşen ve yansıyan ışık olmak üzere iki ayrı şekilde ele alınır.

Düşen ışık ölçümü, çekimi yapılacak konudan makineye doğru yapılır. Böylece konu üzerine aydınlatma kaynağından gelen ışık ölçülerek farklı ton değerleri elde edilebilmektedir. Yansıyan ışık ölçümü ise, Günümüz teknolojisinde 35 mm. fotoğraf makinelerinin gövdesinden takip edilebildiği gibi vizörden bakıldığından da çekim çerçevesinin altında ki bilgileri gösteren makineler de yansıyan ışık ortalama, merkez ağırlıklı, noktasal ölçüm olarak farklı şekillerde ölçmektedir. Ortalama ölçüm çok ve ya az ışıklı alanların bir ortalaması olarak ölçülürken, merkez ağırlıklı ölçüm, vizörden görülen konunun merkezine gelen alanın merkez ağırlıklı olarak ölçümüdür. Noktasal ölçüm ise vizörden bakıldığında görülen konunun belli bir alanı noktasal olarak da ölçülür. Dar bir alanın ışığını ölçmek gereken konularda kullanılmaktadır.



**Renk**, Sir Isaac Newton, rengin gerçek kaynağının ışık olduğunu ortaya koymuştur. Renk, ışığın değişik dalga boylarının insan gözüne oluşması sonucu ortaya çıkar. Işığın maddeler üzerine çarpması ve kısmen soğurulup kısmen yansması nedeniyle çeşitlilik gösterirler, bunlar renk tonu veya renk olarak adlandırılır. Young Tayfin ise, altı renginin birer ışığını bir perdede birbiri üzerine düşürerek beyaz ışığı elde etmiştir. Ardından renkli lambaları kullanarak yaptığı deneylerde uyguladığı eleme yöntemleriyle tayfin altı renginin yine aynı tayfta yer alan üç temel renge indirgenebileceğini göstermiştir. Sadece kırmızı, yeşil ve koyu mavi renklerle beyaz ışığın elde edilebileceğini bulmuştur. İnsan gözle görebilir dalga boylarını algılayabilir, bu sebepten elektromanyetik spektrumun bu bölümüne görünen ışık denir. Beyazı tüm dalga boylarının aynı anda birden gözümüze ulaşmasıyla, hiç ışık ulaşmamasını ise siyah olarak algılarız. Tayf elde ettiği bu üç rengi ikişerli olarak karıştırarak diğer üç renk olan siyan mavisi, macenta kırmızısı ve sarı renkleri elde edebileceğini kanıtladı. Bu deneyle birincil ve ikincil renkleri (ana renkler ve ya ara renkler) bulmuştur. Rengin nitelikleri temel renk, doyma ve ahlaklılıktır.

RGB açılımı Red, Green, Blue olarak bildiğimiz ana renkler ekranların görüntü çalışma prensibiyle, Parlak ve floresan renklerinde içerisinde bulunduğu renk modelidir. Renkler 0-255 aralığındadır. RGB her kanalında iki ayrı rengi barındırdığı için bu kanallar ofset makinelerde basılmaz. Üst üste gelen renklerin nasıl bir sonuç vereceğini bilinmediği için baskıda ki temel boyalar ikili rengi içermezler. Siyah renkte olmadığı için sıkıntıya sebep olacaktır. Bu tür karışıklığı ortadan kaldırmak için CMYK bir baskı standardı olarak geliştirilmiştir.

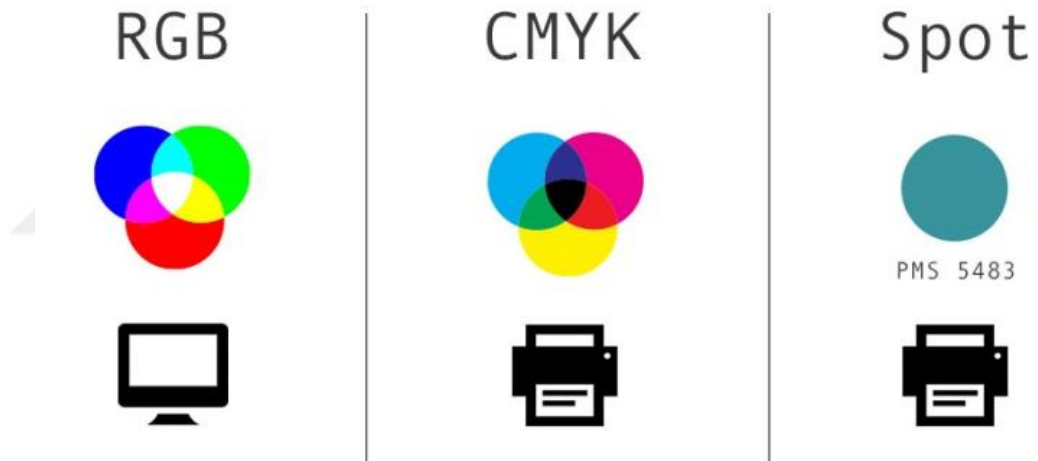
CMYK açılımı Cyan, Magenta, Yellow, Black olarak bildiğimiz ara renkler basılı materyal üzerinde gördüğümüz ekstra renk kullanılmadan elde edilen renk modelidir. RGB renklerinden CMYK renklerine dönüştürülünce renklerde kayıplar oluşur. Bunu minimuma indirmek adına dijital baskılarda ekstra parlak renklerle CMYK renklerine takviye yapılarak basılmaktadır. Renkler 0-100 aralığındadır. CMYK görüntüyü filme aktarıırken Tram (nokta) kullanılır.

HSL: Renk kontrol ve düzeltme modelidir. Renk özü (Hue) Doyma noktasını yani mat-parlak(Saturate), açıklık ve koyuluğu(Lightness) ise denetler.

Pantone: Tek yüzey renk düzenidir. Baskı ortamında ekstra renk olarak basılır. İçinde farklı renkleri barındırdığı için iki ayrı rengin birleşimi ile oluşmamaktadır. Kendi yüzey rengini ancak Tint (Tram) kullanılarak değiştirebilir.

Grayscale: Siyah plakadan oluşur. S/B ve ya siyah/beyaz fotoğraf olarak da adlandırılır. Tüm renklerin birleşiminden tek plaka halinde dönüştürülerek elde edilmektedir.

Tram: Bir resmi ya da rengi baskı makinelerinde basabilmemize yarayan noktalar. Değeri, sıklığı, biçimi ve açısı ile açıklanabilir.



**Kaynak:** <https://glasscanopy.com/whats-difference-rgb-cmyk-spot-pms-colors/>

**Görsel 52:** RGB, CMYK, Spot.

**Renk Isısı,** 19. yüzyılda yaşamış olan fizik bilimci William Thompson ve sonrasında da Lord Kelvin sıcaklığın değişiminde yaşanan olguları belli bir kurala bağladı, renk sıcaklığı ölçü birimine de “Kelvin” denildi. Bir demir parçası parlak beyaz oluncaya kadar ısıtıldığında renk koyu kırmızıdan sarıya doğru geçer. Renk sıcaklığı cetvelinin ortaya çıkışına temel teşkil eden ısınan nesnede ki renk değişiminin gözlemlenmesidir. Kelvin gerçek sıcaklık dereceleri almış ve kendi ölçü cetvelini oluşturmak için bu sıcaklıklara mutlak sıfır değerini eklemiştir. Demir parçası benzetmesi akkor diye de ifade ettiğimiz rengi alıncaya kadar ısıtıldığında anlamını yitirmekte olup etrafını

saran hava dolayısı ile bu andan itibaren oksitlenmeye başlayacaktır. Demir parçası bir vakum içerisinde alınarak havadan yalıtıldığında ve daha da ısıtıldığında bu kez rengi akkor beyazdan maviye dönecektir. Bir ışık kaynağının renk ısısı arttığında (Kelvin yükseldiğinde) mavi renk artar kırmızı renk azalır. Renk ısısı düştüğünde (Kelvin düştüğünde) kırmızı renk artar mavi renk azalır. (Prakel,2012:20)

**Renk Dengesi**, Fotoğrafta oluşan renk sapmalarını düzeltmek için renk dengesi yaparız. Renk sapması görüntünün genelini kapsayan ve istenmeyen renk değişimidir. Geleneksel fotoğrafçılıkta (analog dönem) renk dengeleyici (renk sıcaklığını değiştirirken kullanılan amber veya mavi renkli filtrelerdir, ısıtıcı ya da serinletici filtreler olarak adlandırılırlar) ya da ışık dengeleyici filtreler kullanılmakta idi, bunlar renk sıcaklığını, renk dönüştürücü filtrelere göre daha küçük ölçülerde yükseltir ya da azaltırlar. Renk sıcaklığında önemli değişiklikler yapılmak istenildiğinde ve amaçlanan renk sıcaklığından farklı bir aydınlatma ve film kullanıldığı zaman beyaz dengesini doğru ayarlayabilmek için kullanılan koyu mavi ve turuncu filtrelerdir. Renk dengesi elektromanyetik tayf boyunca renklerin doğru olarak yansımalarıdır.

Beyaz dengesi ayarı kavramı ise ilk olarak video kameralar ile daha ardından sayısal fotoğraf makineleri ile bütünleşik işlev görmeye başladılar. Bu teknoloji ile fotoğraf üzerinde istenmeyen renk sapmalarının önüne geçilebilir. Beyaz ayarının yanlış yapılması demek, fotoğrafın görsel olarak bütününe belli bir tonun hâkim olması demek. Rengin önemli olduğu anlarda bu durum sorun teşkil edebilir.

Günümüz teknolojisinde cep telefonlarından profesyonel fotoğraf makinelerine kadar hepsinde beyaz ayarı seçeneği bulunabilmektedir. Kamerası olan tüm elektronik aygıtlarda temel beyaz ayarı seçenekleri şu şekildedir; otomatik, akkor ampul, floresan, gün ışığı, bulut, gölge, flaş. Daha fazla gelişmiş olan kamera modellerinde ise ortamdaki ölçüm yapmaya yarayan seçim seçenekleri bulunmakta olup daha da gelişmiş olanlarında Kelvin değeri fotoğrafçı tarafından belirlenerek beyaz ayarı yapılabilmektedir.

### 3.2.2. Kompozisyon

Fotoğrafın anlatım dilini oluşturan en önemli konulardan birisi kompozisyonudur. Çünkü her fotoğrafın ortaya çıkış sürecinde bir düşünce yatmaktadır. Bu dili belli öğelerle ve kurallarla doğru kullanıp etkili foto grafik iletişim sağlanabilir. Görsel iletişimde net yalın bir iletişimi sağlayabilmenin aracı olarak, görsel bir çalışmada kullanılan unsurların kontrollü şekilde düzenleme işi olarak tanımlanır.

Kompozisyon fotoğrafın yapısal öğeleri olan leke, form, doku, renk, ritim ve perspektiften oluşan yapıda yazan görüşler olduğu gibi, bazıları ise kompozisyon kavramını, yapısal öğelerden soyut, kurgu şeması gibi algılama eğilimi oluşturmuşlardır. Fotoğraf başka yüzey sanatlarından resim ve grafik sanatla akraba olduğu düşüncesi doğrudur. Fakat bunlardan her biri kendi tekniklerine bağlı olarak bağımsız dillerini oluşturmuştur. Bir grafikten, resimden ve ya fotoğraftan alınan tatların değişik olması, onların özgün dillerine, yani yapılarına bağlıdır. Kurguları aynı olan bu üç sanat ürünü bizde aynı etkileri bırakmaz. Kalfagil'e göre kompozisyon kavramı, 'tıpkı estetik gibi yapısaldır. Bir yüzey düzenlemesinde ki kurgu şeması ve grafik strüktür'e oranla çok daha geniş bir içeriğe sahiptir.' (Kalfagil,2014:61)

Kompozisyonun kuralları ise tarihsel olarak bakıldığında uygulanmaya başladıktan sonra geliştirilmiştir. Bazı insanlar ki bunları görsel düşünenerler olarak adlandırabilir. Bunlar doğuştan iyi bir kompozisyon önsezisine sahiptirler ve kompozisyonu öğrenmeye ihtiyaçları yoktur ve çalışmalarını iyi tasarlanmış olduklarından diğer görsel düşünenerler tarafından hemen fark edilir. Görsel düşünener olmayanlara kompozisyonu öğretebilmeye yardımcı olmak için yapılan bir çalışmada, sanat eleştirmenleri güzel kompozisyonlu işleri inceleyerek başkalarının da benzer kompozisyonlar tasarlamakta kullanabilmesi umuduyla bir takım ortak kalıplar ve yaklaşımlar aramışlardır. Gözlemlenen sorun, bunların asla evrensel olmadığıdır. Bir kompozisyon kuralı fotoğrafçının ifade etmeye çalıştığı düşünceyi güçlendirdiği sürece işe yarar. Eğer kurala bağlanmak hangi sebeple olursa olsun fotoğrafın amaçlanan

mesajını verme yeteneğini gölgeliyorsa, bu gibi durumlarda kurallara uyulmaya bilinmektedir. (Scanlon, 2013:14)

Fotoğrafın dilini oluşturmada yardımcı olan öğelerden; Belirginlik ve sadelik, şemalar, ritim ve uyum, zıtlık (kontrast), doku, keskinlik, hız ve hareket değinilmiştir.

**Belirginlik ve Sadelik,** fotoğrafçının çektiği kare ile mesajını izleyiciye daha etkili bir biçimde iletilmesi için fotoğrafta ifadeyi belirleyen görüntünün belirgin olması önemlidir. Belirginlik elde etmek için bakış yönü, bakış yüksekliği, zamanlama, ön plan ve ilgi merkezi kullanılır. Sadelik ise, fotoğrafın anlatım dili için gerekli olan tüm öğeler kadraj içine alınıp, anlatım dilini bozacak olan konu dışı görüntüler kadraj dışına çıkartılır. Kısaca az ve öz elemanla anlatmak diyebiliriz. Bu ayıklama işlemini gerçekleştirebilmek için perspektife etkisi, sınırlı net alan derinliği ile elde edilebilir. Sınırlı alan derinliğinin etkisinin artışı konuya olan uzaklığımız azaldıkça, diyafram açıklığımız büyüdükçe, odak uzaklığımız büyüdükçe artmaktadır.

**Şemalar,** İnsan gözünün yönelimi önce genele sonra detaya yönelir. İnsan daha önce öğrenmiş olduğu bilgilere karşı algıda seçicilik yapacağından ötürüde gördüğü görüntüyle daha hızlı bir biçimde iletişime geçecektir. Karmaşık ve fazla öğeyi içerisinde taşıyan bir konunun fotoğrafını çekerken çeşitli geometrik formlara dönüştürülmesi mesajın daha kolay anlaşılır olmasını sağlamaktadır.

**Ritim ve Uyum,** Bir cismin tekrarlanan görüntüsü ya da peş peşe benzer elamanlar dizisi, aynı elamanların tekil görüntülerinden daha etkileyicidir. Belli bir düzene göre tekrarlama, sayısal değerinden fazla bir zenginlik ifade eder. Ritmi oluşturan öğelerin düzenli tekrarı, düzensiz tekrardan daha güçlü etki yaratır. Ritim ögesi çoğunlukla başka görsel öğelerle bileşik olarak bulunmaktadır.

**Zıtlık veya Kontrast,** Fotoğrafa bakan kişinin gözü önce kontrastlı noktaya çekilir. Fotoğrafçı fotoğrafının kompozisyonunu oluştururken

görüntüdeki en kontrastlı noktanın ilgi merkeziyle çakışmaması halinde izleyicinin dikkatinin başka yere yöneleceğinin bilincinde olmalıdır. Eğer fotoğrafta birden fazla yüksek kontrast varsa öncelikle bunlardan en keskinine, yani görsel olarak en yoğununa yönelecek, daha sonra ise yaygın kontrast içerenlere kayacaktır. Ayrıca kontrast kendine özgü bir mesaj verir. Fotoğrafta bir dizi küçük ve yüksek kontrastlı alan bulunması gerginlik ve karmaşa duygusu yaratabilirken, düşük kontrastlı geniş alanlar yumuşak, sakin ve zarif duygulara sebep olurlar. Kontrastla oluşturulan mesaj nadiren tek başına ifade bulur. Çoğunlukla kontrast daha geniş ve daha iyi tanımlanmış mesajları desteklemek amacıyla kullanılır. (Scanlon, 2013:98)

**Işık**, fotoğrafta ışık bilgisinin ve kullanımının ne kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır. Çünkü fotoğraf ışıkla görüntü yaratmaktadır. Fotoğrafçılıkta hem doğal ışık hem de yapay ışık kullanılarak fotoğraf tasarlanabilir. Doğal ışığın kaynağı güneştir. Işık kaynakları güneş ışığı dışında ki tüm ışık kaynaklarıdır. Stüdyolarda ki aydınlatma kaynakları elektrik enerjisi kullanılarak ışık üretir. Işık yönü ve aydınlatma fotoğrafın ortaya çıkışında ki en önemli unsurlardır.

Fotoğrafta aydınlatma teknikleri yapay ışık kaynaklarıyla elde edilen ve görsel yapıyı ortaya çıkartırken görüntü alanı içerisinde ki nesnelere yönlendirir. Aydınlatma ortam yaratır dikkati belli bir alana yönlendirir. Nesnelere 2 boyutlu ya da 3 boyutlu görünmesini sağlar ve nesnelere dokusunu belirler. Aydınlatma tekniklerinde düz aydınlatma nesnelere görülebilmesi için kullanılır. Estetik kaygısı yoktur. Bütün bir alan eşit bir şekilde aydınlatılır. Kontrast oranı düşüktür. Diğer aydınlatma tekniği ise ışık gölge karışımı aydınlatmadır. Işık gölge karışımı tekniğini resim sanatında chiascora tekniği olarak ta adlandırılır. Işık gölge karışımı aydınlatma tekniğinde gölgenin belli yerleri aydınlatılır diğer yerleri ise karanlıktır.

**Doku**, aslında dokunarak fark edebildiğimiz gerçek yüzey biçimini ifade ettiği söylenebilir. Bir nesnenin yüzey ayrıntısına doku denilmektedir. Nesnenin yapısı dokusunu oluşturur. Yüzeydeki dokunun nasıl olduğu yumuşak mı sert mi gibi duyguları kısaca nesnenin nasıl hissettirdiğini anlatır.

Her bir görüntünün amacı izleyicinin ilgisini ve dikkatini çekebilmektir. Bundan dolayı, Fotoğraf çerçevesi içerisindeki yüzeyin parçalanmasında belli altın kesim oranı vb. gibi belli bazı oranlar kullanılması görüntünün daha ilgi çekici olmasını sağlamaktadır.

**Keskinlik**, konunun her noktasının görüntüye birer keskin nokta olarak, her düz çizginin de görüntüye birer doğru olarak yansımış olması demektir. Keskinlik birden çok kavramın karşılığıdır. Netleme olayına bağlı keskinlik; bir anlamda çekilen fotoğrafın netliğinin yapılmasıdır. Gelen ışığın türüne bağlı keskinlik, fotoğrafta kontrastın yüksek olması keskinliği artırır. Çözümleme gücüne bağlı keskinlik, duyarkatın ya da kullanılan objektifin çözümleme gücüne (milimetrede kaç çizgi ayırdığının ölçüsü) bağlı olan gerçek bir keskinlik söz konusudur. Çözümleme gücü yüksek bir objektifle çekilen fotoğrafın keskinliği ile sıradan bir objektifle çekilen bir fotoğrafın keskinliği birbirinden farklıdır. Yine ince grenli film ya da kart kullanılarak aynı fotoğraf farklı keskinlikte elde edilebilir.



**Görsel 53:** Sevgi Aktay, 2016.

**Hız ve Hareket**, hareket izlenimi elde edebilmek için hareket halinde ki konunun, hızının altında bir örtücü hızı değeri kullanırsak fotoğraf çekildiği zaman hareketli kısım netsiz yani flu olacağından burada bir hareket izlenimi oluşur. Hareketin bir zaman dilimi içerisinde, örtücü hızı kullanılarak durdurulması yoluyla hareket ve hız izlenimi elde edilebilmektedir.



**Görsel 54:** Sevgi Aktay, Hız ve hareket. 2017.



## 4.BÖLÜM

### GRAFİK VE FOTOĞRAFIN GÖRSEL İLETİŞİM SÜRECİ

#### 4.1. Görsel İletişim Sürecinde Grafik Tasarım

Grafik tasarım görsel iletişimin en önemli bir olgusudur. Kitleler üzerinde ki iletişim sürecinde ki belirleyici etken olarak görülmektedir. Bunun önemli nedeninin grafik tasarımın, günümüzde gelmiş olduğu noktadır. Grafik tasarım birçok disiplinle iç içe ve eşzamanlı olarak ilerlemesi, etki gücünü daha da kuvvetlendirmektedir. Bundan dolayı, iletişim teknolojileri ile grafik tasarımın etkileşimli ilerlemektedir.

Grafik tasarım, belli mesajları içeren görseller üreten bir sanat dalıdır. Görsellerin insanın algılarını, yönlendirici, etkileyici ve kalıcılığı sağlayabilmektedir. Grafik tasarım insanlarla iletişim kurmak içindir: seyirciler, izleyiciler, kullanıcılar, alıcılar, ziyaretçiler, katılımcılar, birbirini etkileyenler, oyuncular, yoldan geçenler, deneyimciler, halk mensupları, cemiyetler, mahalle sakinleri, tüketiciler, müşteriler, aboneler ve müvekkiller. Grafik tasarımla yerel topluluklar veya özel ilgi alanları olan küçük gruplar, kitleler ve küresel tüketiciler gibi büyük gruplar halinde karşılaşırız. Tasarımcıların izleyicileriyle ne derece temasa geçtikleri çarpıcı bir şekilde değişkenlik göstermektedir. Bazıları diğerlerine hiç aldırılmaz ve kendileri için tasarım yapar. Bazıları ise başka tasarımcılar için tasarlarlar. Bazıları ise bir müşterinin anlayışına göre tasarlar. Bazıları ise çalışmalarının hedef kitlesini bulur, bu kitlenin beğenilerini belirler ve hatta bazen tasarıma katkıda bulunmaları için bu kitlenin fikirlerini alırlar. (Twemlow, 2008:8)

##### 4.1.1. Kitle İletişim Araçları

İnsanın, düşünce, bilgi ve duyularını her türlü araç ile başkalarına aktarılması ve iletişim içerisinde olanların yarattıkları ortak anlamların, ortak paylaşımı şeklinde işleyen bir süreç olarak tanımlayabiliriz. İletişim süreç olarak ele alındığında; gönderen durumunda ki bir kişinin, aldığı bir veriyi, bir

iletiyi, genel bir ifadeyle kodlayıp sinyale dönüştürerek, belirli bir kanal aracılığıyla iletmesi. Alıcının iletiyi görerek, izleyerek algıladığı sinyallerin kodunu yorumlayıp, anladığı şekilde bir ileti oluşturarak, anlaşılıp anlaşılmadığını belirtecek bir geri bildirim ( feed back ), kodlayıp sinyale dönüştürerek, kaynağa geri iletmesi biçiminde ki bir seyirle ifade edilmektedir.

Dennis ve De Fleuer, kitle iletişim sürecine şu şekilde yaklaşmışlardır. ‘‘Profesyonel iletişimcilerin hazırladıkları değişik içerikli iletiler, mekanik araçlar aracılığıyla, hızlı ve sürekli bir şekilde dağıtılır ya da yayınlanır. Söz konusu ileti çok sayıda, değişik ve çeşitli izleyici kitleye ulaşır. Kitle içindeki bireyler, iletiyi kendi deneyimlerinde ki anlamlara göre yorumlarlar ve sonuçta da bireyler şu ya da bu biçimde etkilenirler. (Yüksel ve Gürcan, 2005:4)

Sanayi sonrası dönemi, Mc. Luhan’ın ‘‘global köy’’ kavramının günümüze uyarlanması olarak görebiliriz. İçerisinde yaşamış olduğumuz 20. Yüzyılın sonlarını, enformasyon çağı olarak, kültürel, ekonomik, siyasal ve toplumsal olarak, teknoloji ile etkileşim içerisinde. İletişim mecralarının birbiriyle bu kadar yakın olması, birbirinden uzak ve farklı olan toplumların da birbirine olan geçişini hızlandırırken küreselleşme olgusunun daha etkili bir şekilde yayılmasını sağlamıştır. Bunu sağlayan teknik olarak internet ağlarıdır. Çoklu ortam ve yahut internet kanallarıyla iletişim kurmak, sanal ortamda mesafe ve zamanı birleştirmiş, bir görsel görebilmek, bir video izleyebilmek, bir bilgiye erişebilmek gibi birçok olumlu şeylere karşı sınırları ortadan kaldırmıştır.

Öte yandan dijitalleşmenin sunduğu bu sınırsızlık, bir fotoğraf, bir grafik, bir film, bir müzik gibi sanat eseri ürünlerini izinsiz yama, kopyalama ve kullanma gibi telif haklarının ihlaline de sebep olmuştur. Şirketler ise sanal ortamda vermiş olduğu hizmetler karşılığında, kullanıcıların sahip olduğu kişisel bilgilerini izinsiz bir şekilde kayıt altına almasıdır. Markaların ise, internette gezerken tüketim kültürüne çağırması adına kullanıcının izni olmadığı halde reklamlara maruz bırakması vb. problemlerin, aslında geçmişe nazaran bilişim hukukunun gelişimiyle iyileşme görülmekte olsa da, halen tam güvenlik mevcut değildir.

Kitlesele iletiřim saęlayan her trl ortam gnmzde ise ‘‘medya’’ adıyla anılmaktadır. Gazete, dergi, kitap, radyo, televizyon ve internet gibi mesajın kitlelere ulařmasını saęlayan kitle haberleřme aralarının, eř deyiřle yazılı, szl ve grntl kitle iletiřim aralarının tamamı ‘‘medya’’ kavramı iinde bir araya getirilir. (Yksel ve Grcan, 2005:5)

Sosyal medya, kavramı olduka geniřtir. Web ve Mobil tabanlı srekli bir iletiřim yntemidir. İnsanların birbiri ile evrim ii olarak iletiřimde olduęu sanal bir ortamdır. Gnmzde reklamcılarının rnn en etkili bir Őekilde pazarlama imkn bulduęu mecradır. Radyo, TV gibi kitle iletiřim aralarını bile geride bırakması onun ne denli gl bir yayın platformu olmayı bařardığını gstermektedir. Sosyal Medya Uzmanlığı vb. gibi bir ok iř kolunu da beraberinde getiren sosyal medya bařlı bařına bir sektr olmayı bařarmıřtır. Kısaca sosyal medya, sanal bir ortamda, kullanıcıların fotoęraf, grafik sembol, video, ses vb. paylařımlarda buldukları ve o paylařımlar sayesinde birbirleri ile olan etkileřimini saęlayan bir iletiřim mecrası denilebilir.

Sosyal medya ortamlarından Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, LinkedIn en yaygın kullanılanlardır. Facebook, insanların birbiri ile iletiřimde kalarak bilgi alıřveriři yaptıęı sosyal paylařım sitesidir. Instagram, ilk olarak mobil cihazlar iin tasarlanıp geliřtirmiř olan uygulama, bařlarda sadece fotoęraf paylařımı yapma imkanı saęlarken Őimdilerde video ve canlı yayın yapma zellięini de getirmiřtir. Twitter, 140 karakterlik metinler yazma imkanı verilen bir sosyal aę ve ya mikroblogdur. Pinterest ise, grsel imleme zerine kurulmuř sosyal medya aracıdır. LinkedIn ise profesyonellerin iř yařamına ynelik bir sosyal aędır.

Sosyal medya ya da sosyal aę siteleri, grldę gibi milyonlarca kullanıcıyı birbirine ulařtırma gcne sahip, toplumsal olarak sosyal medyanın aynı Őeyi dřnen insanları bir araya getirme gcnn de var olduęunu, Arap Baharı ve Gezi olaylarından bilinmektedir. Sosyal medya da ki ortamlar, sanal ortamlardır. Paylařımları yorumlayabilmek ve doęru Őekilde anlamlandırmak iin, medya okuryazarlığı kavramını algılamak gereklidir.

#### 4.1.2. Medya Okuryazarlığı

Sayısal teknolojiler ile gündelik yaşamımızda birçok şey kolaylaşarak hızlanmıştır. Teknolojik aygıtlar her geçen gün dünyamızı daha fazla sararak insanın günlük yaşamına kadar girmiştir. Artık insanlar yapması gereken birçok eylemi unutmüş durumdadır çünkü yerine gerçekleştiren makineler mevcuttur.

Binark ve Bek, günlük yaşantının birer parçası haline gelen bilgisayar, internet, cep telefonları, oyun konsolları vb. tüm dijital teknolojileri yeni medya başlığı altında toplanarak, yeni medyanın geleneksel medyadan (gazete, radyo, televizyon, sinema) ayrılan temel özellikleri ise etkileşimli ve çoklu ortam biçimine sahip olması, çok sayıda bilgiyi aynı anda aktarabilmesi, farklı iletişim boyutlarının aynı anda gerçekleşmesini sağlamasıdır. (Binark ve Bek, 2007:5) şeklinde değinmiştir.

İnsanlar günlük hayatında, iletişim araçlarını kullanarak, bilgiye erişim, oyun oynama, haber yollama ve alma, boş zamanları değerlendirme etkinliği olarak tercih etmektedirler. Bu etkinlik süreçlerinde medyanın yoğun bir biçimde mesajlarına maruz kalmak, insanın fikrini ve kararlarını etkilemektedir. Küreselleşen dünyamızda, medyayı ticari meta olarak kendi kötü çıkarları doğrultusunda kullananlarda çıkmaktadır.

“Medya Okuryazarlığı, yazılı ve yazılı olmayan farklı formatlardaki; televizyon, video, sinema, internet vs. iletilere erişim, onları çözümleme, değerlendirme ve iletme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Harold Lasswell'in 1948'de geliştirdiği iletişim formülünden (kimin-kime-neyi-hangi koşulla ve hangi etkiyle söylediği) esinlenen Minkkinen, kitle iletişim eğitimi içeriğini şu başlıklar altında toplamıştır:

1-İletişim Tarihi ( İletişimin genel tarihi, ülkenin kitle iletişim tarihi ve iletişim politikasının geleceği)

2-İletişimin üretimi (Günümüz dünyasında iletişim, ülkedeki iletişim yapısı)

3-Ne sorusu: Kitle iletişiminin içeriği (kitle iletişimi ile nesnel gerçeklik ilişkisi)

4-Kime, hangi etki ile sorusu: (Kitle iletişiminin etkisi, kitle iletişiminin kullanımı).” ( İnceoğlu, 2005)

Medya okuryazarlığı, aldığı veya maruz kaldığı bir mesajın kaynağını sorgulayan, bilinçli bir şekilde değerlendirerek, çözümleyen ve aldığı mesajı veya enformasyonu yerinde kullanılabilme becerisi olarak özetleyebiliriz. Görsel okumanın da bu kapsamda önemi oldukça etkilidir. İnsan karşılaşmış olduğu şekil, sembol ve işaretleri anlamlandırabilir. Eğer ki bir Reklama maruz kalmışsa verilen mesajları sorgular. Görselleri, Fotoğrafları anlamlandırır ve yorumlar. Kısacası Her türlü Görselle sunulan bilgileri, olayları, düşünceleri yorumlar ve değerlendirir.

Grafik tasarımın kitle iletişimde ki kullanım alanları günümüz teknoloji açısından değerlendirildiğinde oldukça geniş bir yelpazededir kısaca bunları, tipografi, grafik simgeler, görsel kimlik tasarımı, fotoğraf, afiş tasarımı, yayın tasarımı, sergileme tasarımı, web-grafik arayüzü, hareketli grafik tasarımı, bilgilendirme tasarımı, infografik, çoklu ortamlar vb. şeklinde söyleyebiliriz.

Twemlow, Grafik tasarımı, tasarımcı için bir iletişim aracı görerek, ‘’sonsuz keşfetme, öğrenme ve çalışma sürecidir; toplum için ise bireylerin bilgiyi daha kolay kavramasını sağlar. Azimli ve amaca yöneliktir. Ayrıca insanları bir araya getirme olanağı da vardır.” (Twemlow, 2011:33) şeklinde yorumlamış.

Bundan dolayıdır ki, grafik tasarımcının en önemli görevlerinden biri kitle iletişim araçlarında belli kitlelere ulaşacak olan tasarımlarının kullanım amacı ve alanlarını özenle ve titizlikle belirlerken, hangi aracı hangi yöntemlerle kullanacağını doğru seçerek uygulamalıdır.

## 4.2. Görsel İletişimde Algı ve Anlamlandırma

Görünen çevremizi algılamamızın ilk adımı görme olayıdır. Çevremizde ki nesnelere üzerine düşen ışık gerisin geri yansır ve gözün fiziksel yapısı sonucu göz küresinde görüntü oluşur ve kimyasal süreçler sonucu sinir sinyallerine dönüşerek beyne ulaşır. Görme işlemi ilke olarak her izleyicide aynı şekilde oluşmaktadır. (Uçar, 2016:59)

Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir. Ne var ki başka bir anlamda da görme sözcüklerden önce gelmiştir. Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz. (Berger, 2005:7)

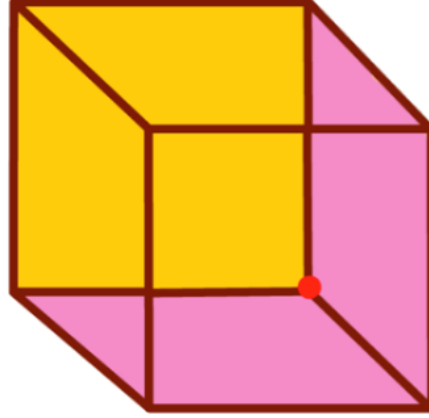
Görsellik insanlar için kolay algılama biçimlerindedir. Sönmez, algılarımızla ilgili şu bilgiyi verir; “Öğrendiklerimizin % 1’ini tadarak, %1,5’ünü dokunarak, %3,5’ini koklayarak, %11’ini duyarak ve %83’ünü görerek öğreniriz. Bilgilerin algılanmasına gelince, okuduklarımızın %10’unu, duyduklarımızın % 20’sini, gördüklerimizin %30’unu, hem görüp hem duyduklarımızın % 50’sini, söylediklerimizin %70’ini ve söylerken yaptıklarımızın % 90’ını akılda tutabiliriz.” (Sönmez, 2005:122)

Görülebilir her şey görsel iletişimi sağlayan bir parçadır. Görsel iletişim sürecinde algıyı belli anlamlara sahip olduğunu bilmeliyiz. Bu bölümde görsel iletişim sürecinde kullanılan grafik tasarım ve fotoğraf kullanımının kitlelere ulaşmasını sağlayan, algının önemine ve anlamlandırmaya değinilmiştir.

### 4.2.1 Algı

Duyusal malumatların oluşturduğu karmaşık ve çok boyutlu girdiyi anlamlı örüntüler olarak yorumlamaya algılama diyoruz. Ramachandran’ın da belirttiği gibi, algının anlaşılmasındaki ilk adım, beyindeki görüntüler ya da sesler fikrinden kurtulup dış dünyadaki nesne ve olayların zihinsel temsilleri hakkında düşünmeye başlamaktır. Algı, bir duyumun beyine kopyalanmasından çok daha fazlasını içerir. Görme üzerinden örnek verirsek, eğer görüş, bir

sahnenin fotoğraf karesine yakalanması gibi bir şey olsaydı, o zaman retinadaki görüntü gibi algımızın da sabit olması gerekirdi. Hâlbuki böyle değildir. Görüntü sabit kaldığında bile algımız değişebilir. Aşağıdaki şekilde gösterilen Necker küpü bu durumun tipik bir örneğidir. Aynı küp resmine bakarken, bazen yukarı ve sola ve bazen de aşağı ve sağa doğru bir küp görebilirsiniz (İstanbul Üniv, 2018:2)

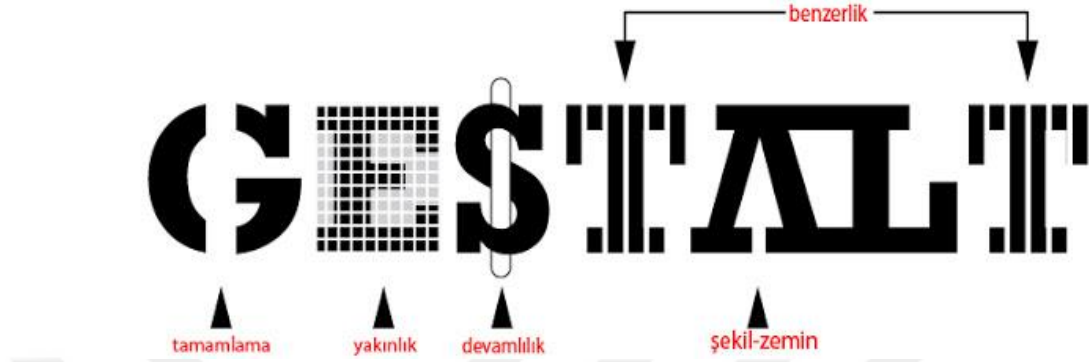


Görsel 55: Necker küpü

Algı, öznenin kendisinin dışında olanı alması demektir. Çevreden alınan duyu uyarılarının zihinde anlamlı bir deneyime çevirme süreci olarak tanımlanabilir. Algı sistemi; görme, dokunma, işitme, tat alma, koku alma gibi beş duyumuzun sinir sistemi yoluyla beyinde anlamlı bir deneyime dönüşmesini içerir. Algı, kendini oluşturan duysal girdilerin toplamından daha fazla bir anlam taşır. Algılama konusunda psikologların araştırmaları sonucunda öğrendikleri ilk bilgi algının bir örgütlenme olduğudur. Algısal psikoloji üzerinde araştırma yapan alman psikologları, algılamamızı etkileyen süreçleri Gestalt prensipleri ve algılama ilkeleriyle açıklamışlardır. (Ertan ve Sansarcı, 2016:61-64)

Gestalt kuramı, bellek, öğrenme, hatırlama, problem çözme ve algılama konularında yenilikler getirmiştir. Organize bütünler, birbirleriyle ilgisiz parçalardan çok daha kolay öğrenilip akılda tutulurlar. Gestalt kuramına göre, problemin bir bütün olarak derinliğini kavrayarak ve yine bir bütün halde çözüm aramak, kişiyi hızlı ve özgün buluşlara götürür.

Gestalt teorisinin prensipleri; Görsel bir imajın parçaları, farklı bileşkenler şeklinde çözümlenebilir ve değerlendirilebilir. Görsel bir imajın tamamı onun parçalarının toplamından farklı ve daha kapsamlıdır. (Uçar,2016:65)

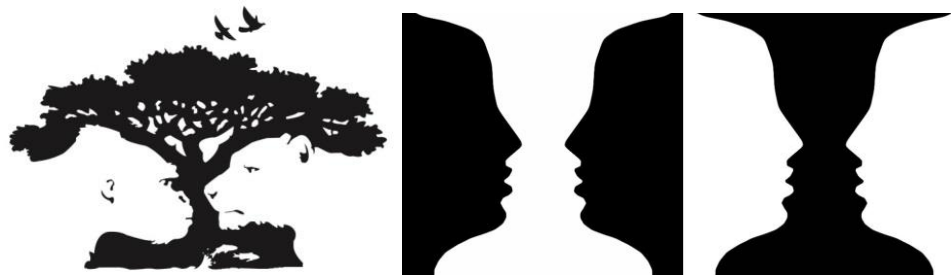


Kaynak: [http://handegrafik.blogspot.com/2013/03/gestalt-kuram\\_27.html](http://handegrafik.blogspot.com/2013/03/gestalt-kuram_27.html)

Görsel 56: Gestalt kuramı.

Algılama ilkeleri; Şekil-Zemin (Figure-Ground) İlişkisi: İnsanların nesne algılamalarında ki örgütleyici eğilim, temelinde şekil ve zeminin birbirinden ayrılmasına ilişkindir. (Ertan ve Sansarcı,2016:61)

Şekil ve zemin ilişkisi arasında ki zıtlıklar belirgin hale gelerek algılamayı kolaylaştırır. Bir alan içinde bulunan pozitif elemanları şekil, şekli taşıyan alana ise zemin ya da arka plan olarak tanımlayabiliriz.



Kaynak: <https://hk.saowen.com/a/606b9dd9e627076f9d05502c313ca1c88cd29984151cb067dfb1d7b95c0cbad>

Görsel 57: Şekil Zemin ilişkisine örnek.

Parça-bütün ilişkisi: Algıladığımız bütün nesnelere uyarımlardan oluşmaktadır. Fakat hiçbir nesne, uyarımların bir toplamı olarak algılanamaz. Algı duyumların toplamından daha fazla bir anlam ifade eder. Örneğin; bir



melodiyi oluşturan ses tonlarının tek tek hiçbir anlamı yoktur. Fakat bunlar bir “bütünlük” oluşturacak şekilde düzenlendiklerinde bir anlam kazanırlar. Gestaltçılara göre, görmede bir bütünlük söz konusudur. İnsan, parçaları değil, o parçalar arasındaki bütünsel ilişkiyi görür. Örneğin; kişinin izlediği bir reklam fotoğrafında, salt tüketimi önerilen ürünü değil, o ürünün tüketildiği ortamın yaşam biçimini de algılar.

Benzerlik (Similarity) İlişkisi: Birbirine benzeyen biçim, renk, doku, hareket gibi ortak görsel özelliği olan nesne veya olaylar beyin tarafından gruplandırılarak algısal bir bütünlük kazanır. Toplumda insan gruplarını gözlemlediğimiz zaman; bazı özelliklerine göre bireyleri gruplayabiliriz. Örneğin, Kültürel birikimleri, İlgi alanları, Yaşları vb. gibi demografik özelliklerine bakarak. (Ertan ve Sansarcı, 2016:61)

Algıda Seçicilik ise, Görsel algılama sürecinin gerçekleşebilmesi için ön koşul olan biyolojik anlamda görmek yeterli değildir. İnsan psikolojik olarak da görmeye hazır olması gerekir. İnsanın çevresindeki görüntüler içinden seçme yaparak görme işlemini gerçekleştirmeye başladığı andan itibaren görsel algılama süreci başlar. Bu seçme işini yaparken insanın gereksinimleri ve güduları önemli şekilde etkilidir. Başka bir deyişle insan neyi görmek istediğini, kendisini çevreleyen görüntüler içinden görmeye gerek duyduğu, vb. görsel algılamanın gerçekleşmesi sürecinde önem taşımaktadır. Kısaca beklentilerimiz, bağlam ve kültürel ipuçları gibi bazı nedenlerle, gelen duyumları bunlara uygun bir şekilde algılama eğilimine algıda seçicilik denilir.

#### **4.2.2. Anlamlandırma**

Anlamlandırma, izleyicinin duyu organlarına sunulan konuyu bilgisi, kültürel birikimi düşünsel yeteneği ile algı biçimi gibi etkenlerin toplamı ile algılamasını ve bu doğrultuda ulaştığı anlamı ifade etmektedir. Anlamlandırmanın doğru gerçekleşebilmesi için, gerekli bir kültürel altyapı ve bilgi birikimi mevcuttur. Altyapı ve bilgi, eksik olduğu sürece anlamlandırma süreci doğru bir şekilde gerçekleşemez. (Ertan ve Sansarcı, 2016:61)

Anlam olgusunu çözümlenmeyi amaçlayan bilimlerden biri de göstergebilimdir. XX. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan bu yeni bilim dalı; anlamın oluşumunu ve katmanlarını belirleme gibi durumları kendi içinde çözümlenmeyi ve incelemeyi amaçlamaktadır. Göstergebilim ya da semiyoloji olarak adlandırılan bu bilim dalı semantik, sintaktik ve pragmatik öğeleri içinde barındırır.

Semantik işaret ile bu işaretin gösterdiği kavram, anlam ya da nesnenin ilişkisidir. Tipografi alanında kolay uygulanarak tasarımın mesajını hedef kitleye güçlü iletmektedir. Sintaktik, formal yapıda, çoklu işaretler arasında ki ilişkidir. Sintaks ise, tasarımda tutarlılık sağlar. Çoklu işaretler arasında ki ilişkiyi, yönlendirme tabelaları ve karayolu işaretlendirmelerinde görülebilir. Pragmatik, işaretin, kullanan üzerindeki etkisi ile bu işaretler arasındaki ilişkidir. Paradigma ise bir dizgedir. Bir paradigmada ki tüm birimlerin ortak özelliğe sahip olmaları gerekmektedir. Paradigma, insanın, yaşamı (hem kendini hem de çevresini) algılama ve yorumlama biçimidir (Ertan ve Sansarcı, 2016:27-41).

*“Göstergebilim öncelikle anlamla somut bir ilişki kurmak, anlamı olan her şeye dikkatle yönelmektir; bu, tabii ki bir metin olabilir, ama anlamı olan her hangi bir bildirim şekli de olabilir: bir logo, bir film, bir davranış” (Floch)*

Göstergebilim; yapıtın tanımlanması, sanatçının görme biçimi, sanatçı ve izleyici arasında ki ilişkidir. Yapıtların analiz etmesi için görüntü dilinin ve bu dilin yapısal özelliklerini bilmek gerekmektedir. Bir göstergebilimsel çözümlenme yönteminde, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki görsellerde, asıl anlam, düz anlam ve yan anlamı oluşturur. Kodlar, Mitler, Metonimi, Metafor çözümlenmede yol gösterici olmaktadır.

### 4.3. Fotoğrafın Grafik Tasarımda Kullanımı

Grafik tasarım tipografi, grafik simgeler, görsel kimlik tasarımı, afiş tasarımı, ambalaj tasarımı, illüstrasyon, kitap tasarımı vb. geniş uygulama alanları olan bir disiplindir. Bu bağlamdan bakıldığı zaman iletişim araçlarında kullanımı oldukça yaygındır.

Fotoğrafın esnek yapısı onun değişime açık olduğunu göstermektedir. Fotoğraf grafik tasarım sürecinde manipüle edilebilir bir görsel eleman olması, onu etkin bir teknikle biçimlendirerek, tasarımın içerisinde yer almasını sağlamaktadır. Bu bölümde reklam ve sosyal kültürel alanda fotoğrafın gücünü kullanan grafik tasarım ürünlerini, kendi kullanım ilkeleri doğrultusunda ki önemini, görsel iletişim süreci açısından da nasıl etkili olduğu değerlendirilmiştir.

#### 4.3.1. Reklam Alanında Kullanımı ve Yorumlanması

Reklam, bir mal veya hizmetin sürüleceği piyasanın ve bu mal ya da hizmetin alıcısı olacakların tanınması için yapılacak araştırmalar, reklam amacının, reklam giderlerinin ve mesaj türlerinin tasarlanması, reklam bütçesi, reklamın ne zaman yapılacağı, hangi iletişim araçlarının kullanılacağı konusundaki kararlar ve reklam içeriğinin hazırlanması gibi faaliyetlerin bütünüdür. (İnceoğlu,165)

Her reklam, başlıca amacı; Dikkat çekmek, İlgi uyandırma, İstek yaratma, Güdüleme ve ya ikna etme, Ürün ya da hizmetin nasıl ve nereden sağlanabileceği konusunda bilgi verme. Reklamcılık faaliyetleri ise, Ulusal, Bölgesel, Ticari, Endüstriyel, Kurumsal vb. reklamcılık olarak göstermektedir. Reklamcılıkta, reklam veren hedef kitleye ulaşabilmek için görsel ve işitsel iletişim ortamlarının tümünü kullanır.

Reklam veren, hedef kitleye ulaşmak için; gazete, radyo, televizyon, dergi, afiş, billboard, satış yeri reklamı, postalama (broşür, katalog vb.) ve

bilgisayar gibi iletişim araçlarından yararlanır. Reklamın temel unsurları; Başlık yazısı, Alt başlık, metin, slogan, Amblem ve logo görsel unsulardır. Reklamcılıkta planlama ve araştırmada ise; Pazarın özellikleri, Ürün ya da hizmetin özellikleri, mesajın içeriği, hedef kitlenin tepkisi, iletişim araçlarının seçimini içerir. (Becer, 2015:223)

Günümüzde reklamcıların hedef kitlesini oluşturan tüketicilerin de adeta bir iletişim bombardımanı altında oldukları ve artık gönderilen çok sayıda iletiden, sadece çok sınırlı bir bölümüne tepki gösterdikleri de göz önüne alınırsa reklama ait çalışmaların her aşamasında büyük bir titizlik ve profesyonellik gerektiği rahatlıkla söylenebilir. Buyurucu bir dil kullanmayan, hedef kitleyi etkilemek ve yönlendirmek için yapılan görsel iletişimi sağlayan grafik tasarım ürünleridir denilebilir.

Reklam fotoğrafı ise, Fotoğrafçılığın ticari kısmıdır. Bir ürün ya da hizmeti fotoğraf aracılığıyla, görsel bir yoldan hedef kitleye aktarılmasıdır. Reklam Fotoğrafının temel amacı o ürünün satışını artırmaktır. Reklama yönelik tasarlanarak çekilen fotoğraflara reklam fotoğrafı denilir. Güçlü ve Etkili bir reklam fotoğrafı, kitlelerin üzerinde kelimelerden daha büyük bir etki yaratır. Reklam fotoğrafçılığında çekimi gerçekleştirilecek olan reklam fotoğrafı için, tamamen kurgusal genellikle iç mekân yani stüdyo ortamı tercih edilen, yapay dünyayı kurmak amacıyla, ışık uzmanı, makyaj uzmanı, dekoratörler, stil danışmanları, vb. gibi birçok profesyonel kişiden oluşan ekiplerle çalışılmaktadır.

Fotoğraf baskı teknolojisinin gelişmesiyle birlikte ve çoğaltılmasının saniyeler kadar kısa sürede gerçekleşmesi, ayrıca fotoğrafın reklama yönelik basılı ve dijital şekilde kullanımı, birçok sektör için grafik tasarım sürecinde fotoğrafın öneminin gittikçe artması gibi önemli etkenler tasarım içinde kullanılacak olan fotoğrafla birlikte hangi fontlar, yazı tipleri, hangi mecrada sunulacağı ve yahut nerede nasıl sergileneceği gibi durumlar önem kazanmaktadır.

Reklam fotoğrafçılığının tarihindeki durumuna baktığımızda ise; belli dönemlerde, içinde farklılıklar barındıran ve kendi dönemine yön veren üsluplara sahip fotoğrafçılar tarafından geliştirilmiş bir alandır. Reklam Fotoğrafçıları, dijital çağın olanakları sayesinde daha evrensel bir görüşü benimseyerek gerek kişisel gerekse ticari tarzları bir araya getirip çok başarılı reklam fotoğrafları gerçekleştirdikleri görülmektedir.

Reklam fotoğrafçılığı alanında, birçok fotoğrafçı tarafından farklı dallarda uzmanlıklar getirerek alanı çeşitlendirmişlerdir. Uzmanlaşmayı fotoğrafçı; Ürün gruplarına, deneyim ve yaratabildiği tarza, stiline göre belirlendiği söylenebilir. Bunları genel olarak, Still Life, Ürün, Moda, Mimari, Gıda, Endüstri, Turizm fotoğrafçılığı olarak sayılabilir. Kendi içlerinde daha da daraltılarak çalışan uzman reklam fotoğrafçıları da vardır. Örneğin, Sadece still life fotoğrafçı birçok sektörün ürünlerini çekmek yerine sadece kozmetik sektörünü seçerek o alanda çalışabiliyor. Tüm bu bilgiler doğrultusunda şuna varılabilir, reklam fotoğrafçılığı uzmanlaşma isteyen ve bu uzmanlaşmayı fotoğraf ve tasarım bilgisinin iyi derecede olması doğrultusunda gerçekleştirebileceğidir.

Bir fotoğraf elde etme aşamasında ki en önemli kısım fotoğrafı elde edilmiş yani çekim aşamasında ki grafik tasarım açıdan uygun olup olmadığı incelenir. Böylelikle daha ilk aşamada etkili bir fikre ve ya konsepte sahip olunabilir. Grafik tasarımın tüketiciye yönelik önemli görevleri vardır. Bunları, Bilgi verme, ikna etme, kimlik oluşturma ile tüketiciye iletilmek istenen mesajı etkili ve doğru biçimde verebilmekle bağlantılıdır. Grafik tasarım ve fotoğraf, iki boyutlu yüzeylere sahiptir. Tasarımcı, iletmek istediği mesajı bu alan içinde vermeye çalışır. Bir çerçeveye benzeyen dört kenarlı bu alan, kompozisyonun oluşturulacağı alandır. Tasarımcının grafik tasarım sürecinde kullanacağı fotoğraf malzemesini doğru tanımalı, nasıl uygulayacağını ve sonucunda ne gibi etkileri olacağını önceden öngörebilecek planlamasını yapması doğrultusunda tasarım sürecinde fotoğrafı etkin dille amacına başarıyla ulaşmış olarak kullanabilir.

Fotoğraf, grafik tasarım ürünleri içinde tek başına kullanılabilmesi gibi yazı veya illüstrasyon gibi diğer görsel öğelerle birlikte de kullanılabilir. Bilgisayar yazılımları sayesinde sanatsal düzenlemeler yapılan fotoğraf, grafik tasarımında en çok kullanılan görsel unsurdur. Çünkü fotoğrafın mesajı doğrudan aktarma gücüne bağlıdır. Bu bağlamda bir grafik tasarım ürününde kullanılacak olan fotoğrafın seçimi aşamasından, önce çekim aşamasının önemine işaret eder. Tasarımcı bu aşamalar üzerinde gereken hassasiyeti göstererek çalışmalıdır. Eğer fotoğrafın anlatım dilini oluşturan, kompozisyon gibi düzenleme öğelerinin yanlışlığı iletilecek olan mesajın gerisinde kalırsa, kompozisyon öğeleri göz önünde bulundurularak fotoğrafta yer alan odak noktası iyi değerlendirilmelidir. Bir fotoğrafta yer alan tek odak noktası her zaman olmasa da genellikle çok daha güçlü bir ifadeye yer verir. Ayrıca fotoğrafta kullanılan renklerin parlak veya mat olması da o çalışmasının yaratacağı hissi etkileyecektir. Fotoğraf grafik tasarım kullanım alanları içerisinde ki en önemli unsurdur.

Grafik tasarımda kullanılan fotoğrafın önemli unsurları; özellikle hızlı bir şekilde etki yaratması gereken reklam tasarımları hem hızlı algılanabilmeli hem de gerekli mesajı hızlı aktarabilmelidir. Kapitalizmin kaçınılmaz tüketme arzusu toplumları içine almış durumdadır. Görüldüğü gibi bütün Markaların en büyük gücü ise reklamını medya, basın vb. mecralarda etkili bir şekilde akılda kalıcılığı sağlayarak, hedef kitleyi ürünü almak için ikna etmesi gereken mesajı iletmesi gerekmektedir.

İzleyici tasarlanan görselin yanından geçerken ve yahut sosyal medya vb. gibi ortamda karşımıza çıktığında dikkat çekmek için 2-3 saniyede algılanabilir olması gerekmektedir. Bu unsurları kompozisyon yönünden, renk yönünden, içerik yönünden, izleyiciye yönelik sunumuna kadar ele almak gerekmektedir. İzleyici için pozitif algı, öğrenme hissi, sinerji etkisi önemli unsurlardır.



flawed?

flawless?

Is beautiful skin only ever spotless? Join the beauty debate.

campaignforrealbeauty.co.uk  Dove

**Kaynak:** [https://www.adsoftheworld.com/media/print/flawed\\_flawless](https://www.adsoftheworld.com/media/print/flawed_flawless)

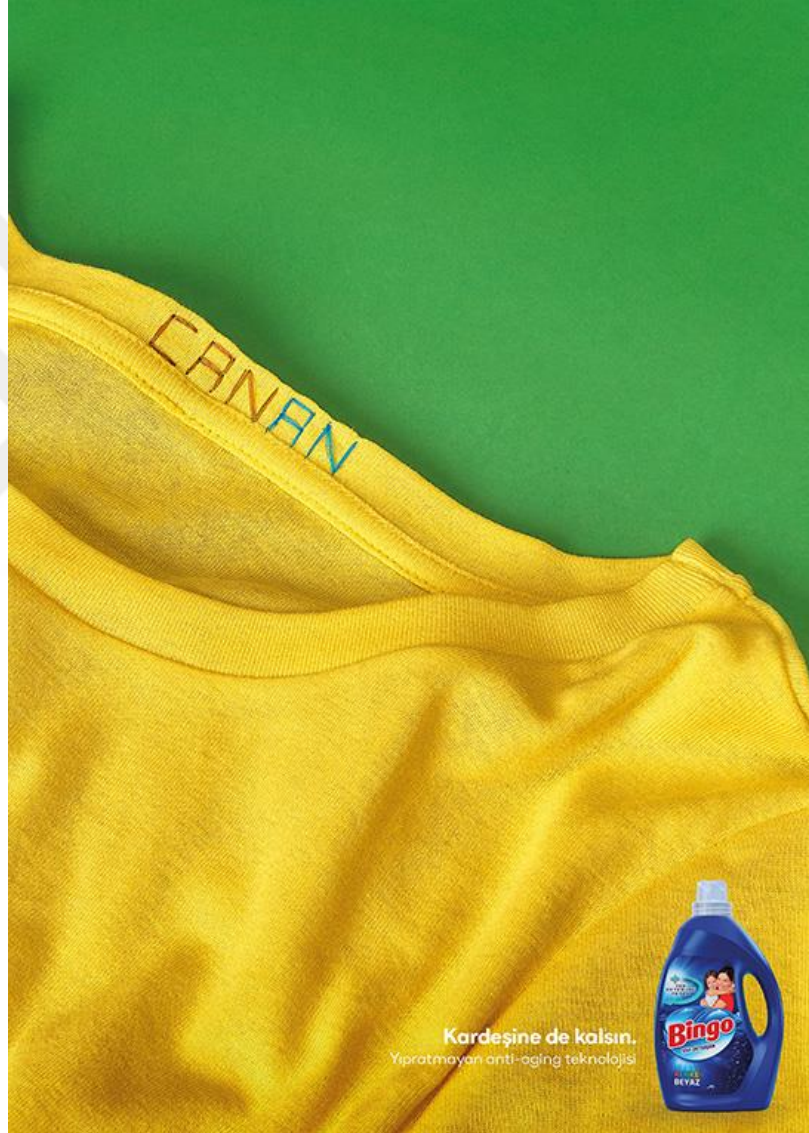
**Görsel 58:** Ogilvy ajans. 2004.

Bir reklam ürünü tasarlarken fotoğrafın kullanımı her şeyi etkiler, bu yüzden diğer grafik elemanlarla kullanımı özenle gerçekleştirilmelidir. Anlatılmak istenilen esas mesaj neyse ilgi merkezi tüm mesafelerden dikkat çekecek şekilde tasarlanmalıdır. Mesafe etkisinin sahip olduğu görsel etkilerin önemi hiçbir zaman göz ardı edilmemelidir. Dove firması için Ogilvy Ajans tarafından tasarlanan bu gerçek güzellik reklam kampanyasını incelediğimizde, güzellik tanımına geniş bir açıyla bakmamız sağlanıyor.

Çoğunlukla reklamlarda insanı ele alarak, insan ile ilişkili durumları kullanmak başarıyla sonuçlanmıştır. Kampanya da hangisi olduğunu seçmemiz için kullanılan boş işaretleme kutucukları sloganı dikkat çekici hale getirmiştir. 1-Kusurlu 2-Kusursuz mu sorularıyla bunu anlatıyor. Slogan ve tipografik yerleşimi fotoğraf kullanımına uygun şekilde tasarlanarak dikkati fotoğrafa yönlendirmede etkili olmuştur.

Reklam kampanyasında kullanılan fotoğraf incelendiğinde ise, kadının doğallığıyla yani kusurlarıyla birlikte doğal haliyle fotoğraflanmış ve müdahalesiz bir şekilde kullanılmıştır. Bunu çillerinin ilgi merkezi olarak göze çarpmasından anlıyoruz. Kadının güzelliğini oluşturan şeylerin gerçeklikten geçtiği algısını göstererek toplumun kusurları kabul etmesi ve insanlara dayatılan standartlaşmış güzellik imajlarına ( sıfır beden olma, kırışiksız olma

vb. ) karşı duran ve insanların kusurlarıyla ne kadar mükemmel olduğu gösterilmiştir. Fotoğrafın arka planının beyaz tercih edilmesi kusurları daha fazla ön plana çıkartmıştır. Dove'un bu reklam anlayışı aradan geçen zamanla farklı markalarında dikkatini çekmeyi başarmış ve böylelikle Nike, Gap vb. markalarda insanların gündelik hallerinden esinlenen doğal hallerine dikkat çeken çalışmalar yapmışlardır.



**Kaynak:** <http://www.kirmiziodulleri.com/arsivdetay/1057/2018>

**Görsel 59:** Kırmızı Basında, En İyi Hızlı Tüketim Ürünü Reklamı 2018

Hızlı tüketim ürünü reklamında en iyi kırmızı basın ödülünü alan tasarımı incelediğimizde, Kompozisyonda renk ön planda kontrast yaratacak şekilde kullanılmıştır. Sarı tshirt'un etiketi yerine ipliklerle yazılan sloganın



hece vurgusunda da renkler ürün markası olan Bingo'nun logo renklerinden uyarlanmıştır. Dikkat çeken logo kullanımına bakılınca, ürün ambalajıyla birlikte fotoğrafın içerisinde izleyiciye sunulması mesajının etkisi açısından doğru iken öte yandan bu logoyu, tipografi ile birlikte fotoğraf üzerinde ki kullanımı doğru konumlanmamıştır. Fotoğrafın üzerinde görüntüyü bozacak şekilde kullanılması yerine fotoğraf çekim aşamasında sarı tshirtte uygulanan diyagonal duruşu ve sağ üst köşede bırakılan boş alanı biraz daha genişletip logo yerleşimi için tercih edilebilir ve gözü yoran kalabalığı ve üst üste bindirmeyi engellemiş olabilir ve yazınında okunabilirliği yeşil fonda sarı kumaş dokusuna göre daha hızlı algılanabilirdi.

#### **4.3.2. Sosyo Kültürel Alanda Kullanımı ve Yorumlanması**

Sosyal, toplumsal olan konuları içeren tüm bilgiler olarak tanımlanmaktadır. Toplum en genel tanımıyla aynı toprak parçası üzerinde bir arada yaşayan ve temel çıkarlarını sağlamak için işbirliği yapan insanlar, tümüne ise topluluğu oluşturur.

Kültür, bir toplumun kendine özgü yaşama tarzını ifade etmektedir. Bu yaşama tarzı içindeki davranışı, düşünüş tarzı, alışkanlıklar, ahlâk, inanç, sanat, felsefe, bilgi, hukuk, vs. o toplumun kültür bütünlüğünü oluşturur. Kültür, insan davranışının ve bu davranışın yansımalarının, insan eliyle oluşturulmuş olan maddenin arkasında yatan dünyanın soyut değerleri, inançları ve algılarından oluşmaktadır. Kültür, daha çok dil aracılığıyla öğrenilen ve parçaları birleştirilmiş, bir resim olarak işlev görmektedir. Kültür öğrenilen, saklanan ve eğitimle eski nesilden, yeni Nesil'e aktarılan maddi veya manevi her şeylerdir. Kültür, tarih içerisinde yaratılan bir anlam ve önem sistemidir. Kültürün alanına giren her şeyde kültürel olarak ifade edilmektedir.

Sosyo kültürel kavramı fotoğraf ögesi açısından ele aldığımızda ise fotoğrafçılık alanında kendi alt sınıflandırılmaları olan uzmanlaşmalar görülmektedir. Bunları belgesel fotoğrafçılık, haber fotoğrafçılığı, doğa fotoğrafları, vb. olarak sayılabilir. Fotoğrafın anlatım gücü düşünüldüğün de

sosyal ve ya kültürel bir içerik net ve hızlı bir şekilde hedef kitlede algılanıp anlamlandırılacaktır. Bu sebeple kullanımı yaygın ve hızlı içinde tasarım sürecinde ki en etkili ana malzeme olmayı başaracaktır.

Sosyo kültürel grafik tasarımlar, genellikle sinema, tiyatro, festival gibi çeşitli sergi organizasyonları veya toplumu bilgilendirme açısından üretilerek hitap ettiği kitlede kendisine yer bulan tasarımlardır. Bu tasarımlar son derece sosyal olma özelliğine sahiptir. Üretim aşamasında veya sonrasında herhangi bir ticari kaygı gütmeyen işlevlerini yerine getirme amacını güderler. Sosyokültürel alanda ki tasarımlar da kullanılan fotoğraf, hitap ettiği hedef kitlesini düzenlenecek veya uygulanacak olan etkinliği, kültürel olmanın yanında sanatsal olarak da hedef kitleye ulaşımı ile onu davet etmesi önemlidir.

Görsel bir iletişim dili olan grafik tasarımın sosyal ve kültürel boyutları, günümüz teknolojisiyle olan gelişimi sayesinde tasarım programları kullandığımız akıllı telefonlara kadar girmiştir. Herkes potansiyel birer tasarımcı ve fotoğrafçı olmuştur. Bu durum sosyal medya mecraları başta olmak üzere farklı biçimlerde algılara yol açtığı görülmektedir. Fotoğrafların ve tasarımların yanlış bilgilerle kullanımı ise kötü sonuçlar doğurabilmektedir. Birçok insan fotoğraf ve tasarım bilgisi olmadığı halde bir şekilde internet dünyasında kendine bir aidiyet alanı yaratabilmek için görselleri kullanılıyor. Fotoğraf düzenlemelerinin otomatik şekilde iyileştirme imkanı olduğu gibi rötuş, manipülasyon, montaj vb. gibi teknikleri de uygulama imkanı sunuyor.

Fakat tasarım ve fotoğrafın teknoloji sayesinde halka kadar inmesi, herhangi tasarım bilgisine sahip olmayan bu milyonlarca kişiyi potansiyel tasarımcı ve fotoğrafçı yapmasının, tasarım ve fotoğraf adına yanlış uygulamaların yayılmasına sebep olduğu gibi milyonlarca insana ağlar aracılığıyla iletilmesi ise, hem yanlış bilgiye, hem de görsel kirliliğe sebebiyet vermesi açısından üzerinde durulması gereken önemli bir durumdur. Bilişim hukukunun toplumumuzda hatta diğer birçok ülkelerde tam güvenli etkin olmadığı için sosyal medya ortamlarında kişiler tarafından propaganda amaçlı, tüketim kültürüne yöneltici amaçlı, ideolojik amaçlı, dolandırıcılık, tehdit vb. gibi kötü kullanımı da oldukça yaygındır. Bu durum oldukça dikkat edilmesi

gereken bir durumdur. Bu konuda yine görsel eğitim aracılığıyla tasarlanacak olan birçok uygulama insanlara görsellerin kullanımı, algısı, fotomontaj mı yoksa değil mi, bu fotoğraf grafik tasarım sürecinde ki dili nasıl kullanmış gibi bazı genel bilgilere ulaşılabilecek çözümler yapılmasına olanak sağlar. İnsanların Telif hakkı, Doğru görsel bilgi kaynağı, Fotoğrafın gerçek bilgileri gibi bazı olumsuz durumlarla karşılaşanlar için ise geliştirilen programlar ve bazı web siteleri bulunmaktadır.

Tasarımcılar ise, çalışmalarını üretirken düşüncelerini görsel olarak en kısa yollardan izleyiciye iletir, mesaj verebilmek için, bilinçli ya da bilinçsiz olarak Sosyo-Kültürel durumlardan, olaylardan, paylaşılan kodlardan ve görsel algı prensiplerinden yararlanırlar. İzleyicilerde aynı olgulardan hareketle grafik tasarımları deşifre ederek bir sonuca ulaşır. Bu bağlamda bir tasarımcı için en önemli şey tasarımı gerçekleştirirken Sosyo-Kültürel çalışmalarda fotoğraf kullanırken de etik sorumluluklarını prensip edinmelidir.



Kaynak: <http://theinspirationroom.com/daily/2007/world-wildlife-fund-leaves-for-forests-conservation/>

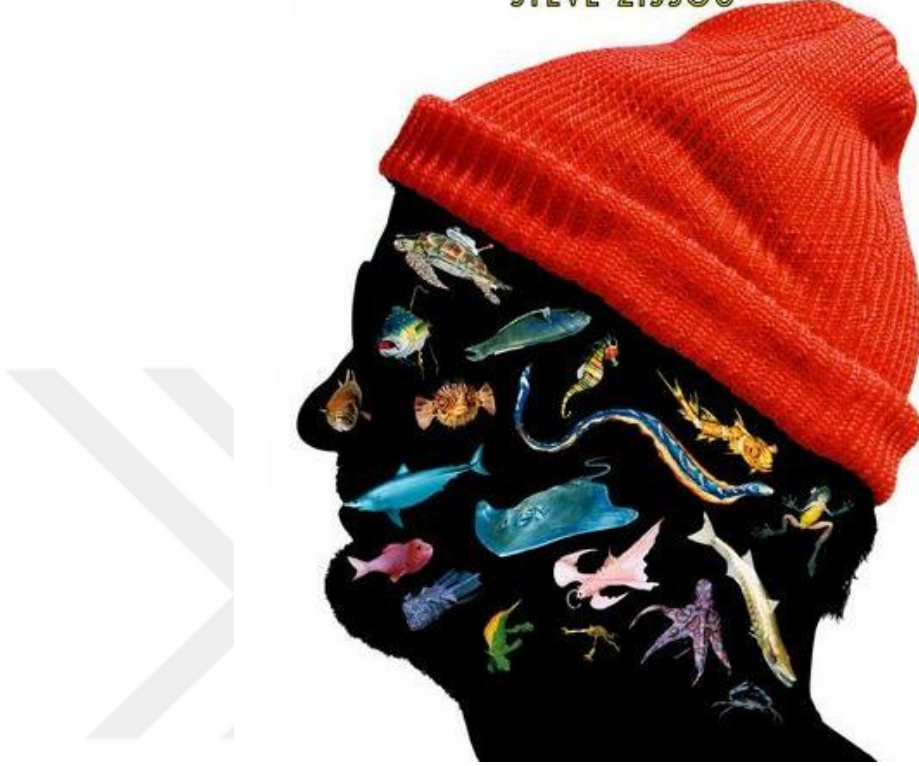
Görsel 60: Ajans Saatchi & Saatchi, 2007.

WWF(Dünya Doğayı Koruma Vakfı)'nın Dünya Yaban Hayatı Fonu için tasarlanmış olan bu reklam kampanyası, Amazon, Daintree ve Belize bölgelerinde doğal ormanlar üzerinde ki değişimi gösteriyor. Sosyokültürel

çalışmalar, zaman, mekan ve koşullara göre, olumlu veya olumsuz değişim göstererek gelişir. Bu nedenle, tasarımın sosyo-kültürel yapı içerisindeki görevleri de değişebilir. Tasarımcının bu değişimleri izlemesi ve gerekli aksiyonları alıp tasarımlarına yansıtması gerekir. Kendimiz için oluşturduğumuz her yaşam alanı bize öz yaşamı sağlayan ağaçların kalbinde bir zarar açar. Genel bakış açısıyla bakıldığında gözümüze yoğun olarak, fotoğrafın ve grafik tasarımın en önemli olan ögesi doku, yaprağın çerçevede kullanım oranıyla vurgulanmıştır. Yapraklardaki damarların zararını insanların yerleşimleriyle kullanması nasıl yok ettiğini en etkili gösteren ilgi merkezidir. Logonun konumlandırılması ise görselliğin bütünlüğünü etkilemeyecek şekilde sağ köşede küçük oranda kullanılmıştır.

Reklam kampanya çalışmasının temel amacı dışında, izleyicilerin öğrenmesi gereken mesaj ise çevre bilincine karşı daha hassas olmamız ve çevreyi yok eden bakış açılarıyla politik sorunlar sonucu elimizde kalacak olan dünyanın resmi grileşecek olan beton yığınları, ormanlarda yaşam hakkı elinden alınacak olan binlerce canlıyı bize hayal ettirmesidir. Tasarımcının kentleşme algısı altında konuya eleştirel bakış açısı kazandırabilmesi için, yaprak ögesinin hem doğanın vazgeçilmez bir parçası olduğunu hem de üzerinde ki detayların kentleşme politikalarında kendiliğinden gelişen doğanın egemenliğini yok sayan yerleşim yöntemine olan benzerliğini bilmelidir. Yaprak üzerindeki damarların oluşturduğu izler kent içerisinde ki yollara benzetilmiştir. Bu gibi çıkış noktaları tasarımcının fotoğraf seçimi aşamasından başlayarak nasıl yol izlemesine dair yol gösterici olmaktadır.

**Bill MURRAY**  
THE  
**LIFE AQUATIC**  
with  
**STEVE ZISSOU**



**Kaynak:** [http://www.impawards.com/2004/life\\_aquatic\\_with\\_steve\\_zissou\\_ver2.html](http://www.impawards.com/2004/life_aquatic_with_steve_zissou_ver2.html)

**Görsel 61:** Eden Creative Motion Picture Advertising, Inc. Suda Yaşam Filmi. 2004.

Suda Yaşam Film afişini incelemeyen önce kısaca filme değinilmelidir. Suda Yaşam filmi jaguar köpekbalığı tarafından yutulmuş olan en iyi arkadaşının ölümünden sonra, okyanus fotoğrafçısı ve belgesel yapımcısı Steve Zissou' nun yolculuğunu takip ediyor ve yasadışı bir girişime başlıyorlar. Akılda kalıcı karakterlerden oluşan bir grup Ekip Zissou olarak, köpekbalığı avlama ve öldürmeyi planlıyorlar. Filmin sonunda hedefe ulaşıyor fakat köpekbalığının büyüleyici güzelliğini izledikten sonra öldürme fikirlerinden vazgeçiyorlar. Filmin, göze çarpan görselleri var, bunlardan en dikkat çeken jaguar köpekbalığı ve sarı denizaltı stop motion anlatımı. Bir diğer görsel anahtar ise, kırmızı şapkalar. Film için tasarlanan afiş incelendiğimizde ise, grafik ve fotoğrafın etkileşimini bize net bir şekilde göstermektedir.

## 5.BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMIN FOTOĞRAFTAN ETKİLEŞİMİ

Grafik Tasarım ve fotoğrafın etkileşiminin ilk görüldüğü yer Bauhaus Okulu olduğu bilinmektedir. “1923-1924 yıllarının anlayışını Laszlo Moholy Nagy kitabının giriş bölümünde şöyle özetlemiştir: “Fotoğrafın keşfine kadar resim sanatı, hem hareketin, hem de renkler anlatımın bütün işlevlerini kendi içinde birleştirmişti. Bölünmeden sonra ise, birisi sadece rengin, diğeri de canlandırmanın biçimlendirilmesi görevini üstlendi.” 1960 lı yıllarda fotoğraf içeriğinin biçimi önüne geçtiği görülmektedir, 70’li yıllardan sonra ise bu durum tam tersine dönüşmüş ve fotoğraf karesinin içeriğinin biçimin önceden tasarlanması sonucu oluştuğunu gözlemliyoruz. 80’lerde ise çağdaş fotoğraf dili gelişmiş ve bu dönemde deneyler, kavramlar oluşan, biçimi ve içeriği değişen fotoğraf 90’larda ki teknolojik gelişmelerle birlikte kendisini dijital ortamın sunmuş olduğu ortama taşımıştır.” (Ertan ve Emektar, 2017:25)

Günümüz tasarımcılarının yaratım ve iletişim için kullandığı teknoloji, evrenselliği sessiz sedasız bir biçimde mesleğimizin kökenlerine geri yolladı. Tasarımcılar artık bir dizi kısıtlayıcı protokoller üzerinden üretimde bulunuyor. Yazılım uygulamaları bireysel yaratıcı alışkanlıkları standartlaştırılmış araç ve paletlerle birleştiriyor. Lev Manovich’in “Import/Export” adlı denemesinde incelediği bu estetik dönüşün son derece önemli. Farklı mesleklerde tecrit olmuş belirli teknikler, sanatsal ifade biçimleri ve kelime dağarcıkları yazılım uygulamaları ve meslekler aracılığıyla “ithal” ve “ihraç” edilerek ortak kullanıma açık bir “metamecra” oluşturuyor. Teknolojinin verdiği güçle evrensellik, geçmişin kısıtlayıcı modellerinden uzaklaşarak, Manovich’in deyişiyle “melezlik” ve “karışabilirlik” ile kendinden önce gelen her şeyden farklı yeni bir dil oluşturuyor. (Armstrong, 2012:11)

Birçok kişi tarafından yaygın olan bir düşünce ise, Dijital görüntü ve geleneksel görüntü arasında ki farklılık onun teknolojinin etkisi üzerinedir. Teknolojik etkilerini fotoğrafın sadece teknik taraflarıyla ele almak konuya sınırlı bir bakış açısı getirir. Bundan dolayı, teknik farklılığı, sosyolojik,

ekonomik ve kültürel vb. sonuçların da beraberinde ortaya koyulması gerekir. Bu anlamda, fotoğrafın gerçek bir nesne ya da konuyu, fiziksel gerçekçiliğiyle sunması önem teşkil etmemektedir. Önemli olan bu fotoğrafın gerçek nesne ya da konuyla ne kadar örtüştüğüdür. Fotoğraf, film ya da sayısal olarak elde edilebilir. Görüntüyü elde etmek için kullanılan teknik süreç bir anlamda belirleyici rol oynar; fakat görüntüyü üreten, tasarımcının anlattığı düşünce çağımızda çok daha önemlidir.

Grafiğin fotoğraftan etkileşimi, toplumsal gelişme ve teknolojik bağlamda ele alındığında, Analogdan dijitale doğru değişen fotoğraf, günümüz görme biçimine bakıldığında köklü değişimler serpiştirildiği görülmektedir. Sayısal fotoğraf makineleri ve görüntü işleme yazılımları sayesinde, fotoğrafın analog dönemde ki etkisini yıkan çağdaş tasarımlardan önümüze yapılan bazı köklü teknikleri dijital ortamda daha esnek kullanman imkânı sayesinde bu etkileşimin temeli varsayarak daha ilerletmek için bunlarını iyi algılamaktan geçmektedir.

Fotoğraf günümüzde akıllı bir telefonla dahi üretilmekte olduğunu varsayarsak, bilim ve teknolojinin yeni yapmakta olduğu gelişmeleri düşünürsek insanların fotoğrafın kendini yaratma gücünü geçmişe nazaran daha fazla kullanmakta olduğu görülecektir. Fotoğrafın farklılaşan dilinin teknolojik değişime devam edeceğini göstermektedir. Fotoğrafın görsel iletişim sürecinde neden bu kadar önem teşkil ettiğini de aslında teknolojik gelişmeler sayesinde, daha fazla kitlenin kullanıcı potansiyeli olarak yaygınlaşması ayrıca disiplinler arası kullanımı gibi etkin rolünde görülmektedir. Grafik tasarımın bilgisayar ortamında en çok görsel öge olarak fotoğrafı kullanması ise, daha az öge ile kendini doğrudan anlatma gücüne sahip olma potansiyelinde olduğundan dolayıdır.

Grafik tasarımın fotoğraftan etkileşiminin özellikle dijital dönemde ki önemli nedeni olarak, kolay ve hızlı üretilebilir malzeme haline dönüşmesi gösterilebilir. Analog dönemde karanlık odada kimya bilgisiyle birlikte yapılarak elde edilen efektler, Dijital Fotoğrafi kullanarak, bilgisayar veya birkaç yazılım sayesinde elde edilmektedir. Bir çok efekt ve teknik vardır.

Bunlardan bazıları, Polaroid filtreleri, Cyanotypes efektleri, Sıvı Dijital boyama, Fotomontaj, Fotomanipülasyon, Fotomozaik ve Solarizasyon gibi çeşitli tekniklerde ki gelişimler dijital ortamda uygulanabiliyor.

Üretim biçiminin desteklenmesi ve çeşitlenmesinde iki branşın iç içe olması yetkinlikle birleşince başarılı sonuçlar meydana getirecektir. Ancak üretim materyalinin teknolojik gelişmeler sonucunda çeşitlenmekle birlikte daraldığı da bir gerçektir. Örneğin; analog dönemde dokulu bir görselin dijital ile pazar hacmi daralan Cibachrom'un artık üretilmeyen metalik kâğıdına basıldığında verdiği yüzeysel derinliğe dayalı doku hissiyatı günümüz baskı sistemlerinde alınamamaktadır. Benzer bir durum yapılan illüstrasyonlar içinde bir bakıma geçerlidir. Kâğıttan dijital tablet üzerinde çizime geçildiği anda grafit ya da tarama ucun kâğıdın dokusu ile verdiği çizgisel görsel tad brushun yalınlığı ile yer değiştirmiştir. Öyle ki günümüz sanatçılarından kimileri çizimi kâğıt üzerinde tasarlayıp renklendirmenin bir kısmını dijital alanda gerçekleştirmektedirler. Polarizasyon, sertleştirme, gravür, üst üste çekim gibi tekniklerin dijital uygulamaları ise doğru örnekler ışığında aslına uygun olarak başarılı bir şekilde yaratılabilmektedir. (EK2)

Geçmişten, günümüz dijital ortamına taşınmasında bir köprü kuran yazılımlar fotoğrafın köklü varlığını simgeleyerek bize teknolojileri farklı olan görüntüler olmasına karşın, aynı şeyi anlatan görüntüler olarak algılanmasının önemi gösterecektir. Bundan dolayıdır ki bunları günümüz dijital tasarımlara temel teşkil etmesi açısından fotoğrafın kullanımının önemli derecede rol oynadığı gözlemlenmektedir. Grafik tasarımın fotoğraftan etkileşimini dijital çağımızda temelinde dijital düzenleme, görüntü işleme tekniklerinde ortaya bilgisayar ortamında görsel ileti görülmektedir.



## 5.1. Dijital Düzenleme ve Görüntü İşleme Teknikleri

Günümüz dijital fotoğrafçılığında farklı amaçlar için kullanılan görüntü işleme programları bulunmaktadır. Bu sayede fotoğrafları iyileştirilebilir, eskimiş bir fotoğrafı dijital ortama taşıyıp yıpranmışlıklarını tamir edebilir, siyah-beyaz fotoğraflarımızı renklendirebilir, renk ve ışıklarını düzenleyebilir, birden fazla fotoğrafı tek karede birleştirip montajlayabilir ve hayalini kurduğumuz bir fotoğrafı tasarlayabiliriz. Sonrasında ise hızlı bir şekilde arşivleme ve slayt sunumları oluşturabilme imkânı da sunan bu programları kısaca tanımlamak gerekirse, fotoğraf ve görüntüler üzerinde düzenlemeler, değişiklikler ve tasarımlar yapmak için kullanılan programlara görüntü işleme programları denmektedir. Görüntü işleme programlarının en önemli özelliği piksel tabanlı olmasıdır. Piksel sayısal görüntüyü oluşturan en küçük birimlerdir. Analog dönemde belirli bir ölçü içerisinde ki gümüş bromür taneciklerinin sayısı greni oluşturur. Bu gren filmin duyarlılığını belli eder bunun da değeri ASA veya ISO ile belirtilir.

Dijital fotoğraflar küçük görsel bilgi parçaları olan piksellere dayanır. Bilgisayar programları ve internet kullanırken, fotoğrafları düzenlemeyi ve aktarmayı olanaklı hale getirir ve karanlık odada kullanılanlar gibi elle yapılan işleri ve gerçek zamanlı teknikleri neredeyse ortadan kaldırır. Günümüzde başlangıç seviyesindeki fotoğraf düzenleme araçları, geniş ölçüde amatörlerin kullanımı için uygundur. Bir zamanlar nadir ve pahalı olan teknolojinin, halk tarafından artan kullanımıyla yanlış yönlendiren fotoğrafların tespiti daha yaygın hale gelmiştir ve böylelikle yanıltıcı fotoğrafları teşhir etmeye adanmış siteler mevcuttur. Moda reklamlarında modelleri dijital yöntemlerle incecik bedene getirilmesi genç kadınları özendirdiği için eleştirilmişti. (Marian, 2015:205)

Dijital fotoğraf düzenlemesi temel fotoğraf bilgisi doğrultusunda gerçekleştirilmesi gereken fotoğrafı pozlandırma sırasında ki eksiklerini ve ya deforme etmeden iyileştirileceği hataları gidermek amacıyla kullanılmaktadır.

Burada örneklendirmek adına karşımıza profesyonel anlamda kullanılan Adobe Lightroom ve Adobe Photoshop yazılımı çıkmaktadır.

Adobe Photoshop Lightroom, MacOS ve Windows işletim sistemleri için tasarlanan yüksek boyutlu (RAW) dijital fotoğrafların işlenmesini ve yönetimini hızlandırıp kolaylaştırmak amacıyla kullanılan bir programdır. Yapım sonrası ve dijital düzenleme için yazılmış programdır. Fotoğraf çekimleri esnasında fotoğrafçılar tarafından anında bağlantı kurma özelliği, birden fazla fotoğrafları tek bir seferde kütüphanede görebilme, çalışmayı dışa aktarma, web için galeri oluşturabilme, kataloglandırabilme, seçme ve eleme işlemine kadar özel ekran ayarları sayesinde, fotokitap oluşturma ve yükleme gibi özelliklerini barındırdığı gibi fotoğrafı geliştirme seçeneğiyle de fotoğrafı yönetmeyi mümkün kılmıştır. Fotoğrafta ki renk sıcaklığı, kontrast ayarı, pozlandıma vb. gibi ayarlamalar yapılabilmektedir. Camera Raw'da bulunan dinamik aralık, ton ayarlamaları, eğriler, renk kontrolleri v.b. içerikler taşır. Baskı için hazır ölçü tabloları sayesinde hızlı baskı süreci ve iş akışını hızlandırması, dijital sunum için yine kendi içinde barındığı dijital sunum seçeneği ve en önemlisi sosya medya'ya hızlı ulaşılabilmesini sağlayan mobil aktarım yapma özelliği ile büyük bir aktif kullanıcıya ulaşıyor.

Grafik düzenleme yazılımları, içinde çizim araçlarını barındırmaz, var olan görüntüler üzerinde düzenlemeler yapılması için yazılmış programlardır. Bu tarz programlarla yapılacak olan işlem fotoğrafın temel bilgileriyle sınırlıdır. Fotoğraf temel düzenlemesini fotoğraf çekim esnasında oluşan temel hataları belirleyip ve o hataları düzeltmek olarak algılamalıyız.

Photoshop ise, günümüzde Adobe Systems Inc. Firmasına ait ve aynı firma tarafından geliştirilmekte olan piksel tabanlı bir görüntü, resim ve fotoğraf işleme programıdır. Düzenleme yazılımlara göre burada fotoğraf bilgisinin gerekliliğinin yanı sıra grafik tasarım, temel çizim vb. uzmanlıklarında olması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Piksel tabanlı imajları işlemek, fotoğraflar üzerinde oynamalar yapmak bu programın temel amacıdır. Bunun dışında 3DS Max, After Effects gibi üç boyutlu programlar tarafından gerek doku oluşturmak gerekse efektler üretmek konusunda kullanıcılara geniş

tasarım imkânları sağlamak Photoshop programının amaçları arasında yer almaktadır. İlk olarak 1987 yılında Thomas ve John Knoll kardeşler tarafından geliştirmiş ve 1988 senesinde Adobe firmasına tüm haklarını ile birlikte satılmıştır. Adobe Systems Inc. Tarafından 19 Şubat 1990 yılında ilk sürümü piyasaya sürülmüştür. Photoshop CC Günümüzde daha da geliştirilmiş versiyonlarıyla karşımıza çıkan Photoshop'ta panoramik bir fotoğraf düzenlenebilir, rötuş ile iyileştirmeler, vb. yapılabilir. Adobe Photoshop diğer görüntü işleme programlarına göre daha üst düzey bir programdır.

Dijital rötuş ve yenileme, fotoğraf çekimi aşamasından sonra, fotoğrafta oluşmuş olan leke, çizik ve toz vb. kusurları iyileştirme işlemidir. Sektörel olarak genellikle, fotoğraflardaki insan ve ya objenin insanların daha mükemmel görünmesini sağlamak anlayışı yaygındır. Fotoğrafların baskı öncesi bilgisayar ortamında piksel tabanlı yazılımlar ile daha iyi hâle getirmektir. Restorasyon ise, zamanla çevresel etkenlerden ötürü hasar gören fotoğrafları, iyileştirmektir. Tüm bu işlemler analog dönemde karanlık odada yetenekli sanatçılar tarafından el emeği ve zamanla gerçekleşmekteydi. Dijital dönemde ise tüm bu işlemler bilgisayar yazılımları ile gerçekleştirilmektedir. Görüntü işleme programlarında iyileştirmeyi, fotoğrafta oluşan renk saptalamalarını düzeltmek, keskinlik, netsizlik, lekeleri temizleme, kompozisyonu geliştirme ya da üst üste çekim etkisi gibi bir kompozisyonu geliştirmek, pürüzleri temizlemek v.b. gibi birçok seçenekten oluşmaktadır.

Fotoğraf çekimi yaparken eğer ki ekipman eksikliği gibi kısıtlılıklardan dolayı çekimi gerçekleştirirken düşündüğünüz sonucu elde edilememesini de bu yazılımlar sayesinde teknolojik anlamda kısıtlı olsada genel olarak iyi sonuçlar elde edebiliyoruz. Bir fotoğrafçı elinde kullanmış olduğu fotoğraf makinesinin objektifinin ışık geçirgenliğinin çok güçlü olmamasından dolayı fotoğraf çekimini yaparken istemiş olduğu alan derinliği etkisini gerçekleştiriyorsa, görüntü işleme yazılımlarında netlik, netsizlik vb. şekilde elde edebilir.

Görüntü işleme tekniklerinde kullanılan başlıca tekniklerden dijital fotomontajlar, bilgi teknolojilerinin gelişimi sayesinde, bir bilgisayar ve

görüntü işleme yazılımı olması yanı sıra yaratıcılık ve teknik bilgiyi nasıl kullanacağını bilmekle mümkündür. Gerçekliğin sadece görünen değil zihinsel bir süreç sonunda düşünülenin de gerçek olabileceğini göstermektedir. Grafik tasarım alanıyla birlikte düşünüldüğünde ise en çok reklam amaçlı tasarımlarda ve gerçeküstü sanatsal çalışmalarda kullanılan fotomanipülasyon çalışmaları ise günümüzde sıklıkla kullanılmaktadır. Fotomanipülasyon tekniğinde, görüntüleri seçmek, değiştirmek farklı yollar ile işlemek mümkündür.

Günümüzde adeta fotoğraf ve grafik tasarımın etkileşiminden doğan ve dijital resim kavramı olarak ta anılan fotomanipülasyon görsel hayatımıza girmiş ve görme biçimlerimize farklı bir bakış açısı da getirmiştir. Gerçekçi ve etkileyici bir foto manipülasyon tasarlamak için fotoğraf çekim aşamasından başlamak gerektiğini ön görmek yanlış olmayacaktır. Manipüle edilecek olan fotoğrafların çekim açıları ile perspektif uyumu, Işık değerleri uyumu, Renk ve Kromatik uyumu, Çözünürlük uyumu, Kaynaştırma uyumu gibi bazı teknik kurallara dikkat etmenin yanında bilgisayar aracılığıyla bu tekniği akademik, sanatsal ve profesyonel olarak en çok photoshop programı kullanarak; dekupe, rötuş, maskeleye harmanlama ve fırça gibi araçlar kullanılarak çalışılmaktadır.

Örneğin, İllüstratör olan Erol Güneş tüm illüstrasyon çalışmalarında fotoğraflardan yararlanarak fotogerçekçi illüstrasyonlar yapmaktadır. Bu bağlamda bakıldığında, ‘‘fotoğraf teknolojisi her ne kadar gelişmiş ise de, her zaman grafik tasarımındaki ana fikrin görsel ihtiyacına cevap verememektedir. Dolayısıyla ilgili fotoğrafa, onu daha da ilgi çekici hale getirme zorunluluğu doğuyor ve devreye illüstrasyon girmektedir. Yani basit tabiriyle fotoğrafın üzerine fotogerçekçi resim çalışması yapmak. Ayrıca, çekilen fotoğrafın yetersiz kaldığı veya bir seferde istenen fotoğrafın çekilmesi mümkün olmadığı durumlarda, foto işlem (foto manipülasyon) uygulama illüstrasyon zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Bu da bilgisayar ortamında, ana fotoğrafa başka fotoğraflardan öğeler eklenmesi, renkleri ve ışıklarına müdahale edilmesi ve fotoğraf gerçekliğinde illüstrasyon çalışması eklenmesi anlamına gelmektedir.’’ şeklinde belirtmiştir.



**Kaynak:** Erol Güneş.

**Görsel 62:** Erol Güneş, Anadolu Sigorta 2010.

Anadolu sigorta reklam çalışmasını incelediğimizde, Fotomanipülasyon işlemi uygulandığı görülmektedir. Ekolojik sorunlara dikkat çekmek için yapılmış olan bir reklam çağrışımı yapakta olup ana fikir olarak yaratıcı süreçte afet senaryosu akla gelmektedir. Fotoğraf çekim aşamasında tasarımda kullanılacak olan fotoğraflar itinalı bir şekilde planlanarak pozlandırılmıştır. Farklı bakış açıları ve objektifin farklı odak uzaklarının yaratmış olduğu görsel etkileri de kullanarak çekilmiş olan yangın tüpleri görüntüsü vardır. Bu yangın tüpleri iç mekânın içinde her yeri su basmış olmasına rağmen yangın tüplerinin suyun üzerinde yüzyüyor olma pozisyonları; Reklamı veren Anadolu Sigorta'nın kaybetmek yok sloganıyla vermiş olduğu mesajın etkisini artırdığı görülmektedir.

Bu çalışma analog dönemde fotoğrafçılık alanı için el emeği ile uzun zahmetli bir süreç olduğu kadar, kimya bilgisi, fizik bilgisi, sanat bilgisi vb. alanların bir araya gelmesiyle birlikte üretilmekteydi. Dijitalleşmenin sağlamış olduğu kolaylıkla görüntü işleme programları sayesinde daha kısa sürede

tasarlanarak elde edilmesi de bilgisayar, teknoloji ve yazılımlar hakkında grafik tasarımcıların bilgi sahibi ve kullanım donanımı şart olduđu gör÷lmektedir.



**Görsel 63:** Sevgi Aktay. 2019.

Dijitalleşmenin getirmiş olduđu olumsuzluklardan biri olan tasarımcının fikrinin ve yapıtının nerdeyse birebir olarak kopyalanması ve bunu esinlenme kavramı altında gösterilmektedir. Tasarım öncesi görsel inceleme aşamalarından olan, bakmak, gözden geçirmek, denetlemek ve incelemek gibi esinlenmekte sıkça kullanılmaktadır. Esinlenme kavramının tam

anlaşılammış olmasından kaynaklanmaktadır. Tasarımcı kadın adlı bu dijital çalışma web sitesi için yapılmıştır. Günümüz tasarımcılarının en büyük sorunlarından biri olan kopya işten uzaklaşmak için esinlenmenin de önemini ortaya çıkartmaktadır. Esinlenmenin tasarımcının, sanatçıların yapıtlarını görsel olarak analiz ederken çıkarsadığı bilgileri (tasarımcının hangi teknikleri hangi yöntemle kullandığı bilgisi vb. gibi) anlamak ve daha sonra o tekniklerden her hangi birini kendi teknolojik olanaklarına entegre ederek belirleyeceği yöntemle, farklı çalışmalar içinde, özgün fikrini de barındırarak uygulanması olarak görülmesi gerektiğini düşünmekteyim. Tasarımcı kopya iş üretmemek adına, esinlenirken özgünlüğünü koruması etik bir sorumluluğudur.

Bu çalışmamın çıkış noktası ise, suda yaşam film afişinde uygulanan teknikten esinlenmemdir. Görseli analiz ettiğimde günümüz teknolojinin de bunu tek bir dijital fotoğraf üzerinden yola çıkılarak uygulanabilmekte. Ayrıca vektörel çizimlerle semboller ekleyerek, grafik ve fotoğrafın ilişkisinin önemine dikkat çekeceğini düşünerek başladım. Çalışmamın ilk aşaması yan profil ön cephe ışığında beyaz bir fon önünde çekmiş olduğum portre fotoğraf, fotoğrafı photoshop programında yüz kısmını dekupe ederek saçtan ayırdıktan sonra ışığını tamamen koyulaştırarak siyaha düşürdüm. Ters ışık gibi figür etkisi görüldükten sonra saçın rengi ve dokusu fotoğrafik olarak kendisini daha fazla belirginleştirdi.

Adobe Illustrator programında çizilen vektörel simgeleri ise montaj yöntemiyle yüz kısmına photoshopun içine çağırarak yerleştirdim. Seçilen her bir simgeyi tasarımcının araçları olarak belirledim. Tasarımcının araçlarının oranlarını onun anlatmak istediği mesajın önemine göre kullanarak değerlendirdim. Tasarımı gerçekleştirirken kendimden de yola çıktığım için bazı ipuçlarıyla tasarımcı bir kadını gösteren bakış açısı sergilemiş oldum. Örneğin, klavyenin atkı gibi omuzlarda olması, mouse'tan kolye ucu, RGB renklerden oluşan objektif filtrelerini küpe etkisi gibi kullanılması, DSLR bir fotoğraf makinesinin görmeyi sağlaması ve makinenin objektifin göz uzuvunun yeri alarak yüzle bütünleşmesi vb. anlatım dilinde, grafik öğelerin fotoğraf üzerinde kullanımı, piksel ve vektör tabanın bir arada kullanımının etkisi sergilenmeye çalışılmıştır.



Kaynak: [https://www.photomosaic.com/portfolio\\_commercial.html](https://www.photomosaic.com/portfolio_commercial.html)

Görsel 64: Robert Silvers. Audi Logo Photomosaic. Seçilmiş Koleksiyon.

Dijital teknolojiyi fotoğrafçılık ve güzel sanatlar ile birleştiren Robert Silvers, dijital çağ için Photomosaic™'i de geliştirdi. Hem sanat alanında hemde grafik endüstrisi alanında çalışmalar üretmiştir. Silvers'in çağdaş kültürde yapmış olduğu fotomozaikler arasında Audi için çalışılmış logoyu fotomozaik olarak kullanma fikri grafik ve fotoğraftan oluşmuştur.

Günümüz bilgisayar ortamında bizlere sunulan gelişmiş fotoğraf teknolojisi ve grafik tabanlı yazılımlar, bu iki alanın etkileşimini kaçınılmaz hale getirmişlerdir. Analog dönemin tekniklerini dijital uygulamalar başarılı bir şekilde yaratılabilmektedir. Bunları fotomozaik, solarizasyon, polarizasyon, sertleştirme, gravür, üst üste çekim vb. şekilde söyleyebiliriz. Bu durumda geriye kalan en önemli şey tasarımcının izleyene vermek istediği mesajdır. İşte burada da tasarımcının iletişim yanını doğru ve etkili biçimde kullanması gerekliliği görülmektedir.

Analog dönemde ki deneysel fotoğraf tekniklerinden biri olan solarizasyonu günümüzde dijital ortamda filtreler şeklinde



uygulayabilmekteyiz. Nadir Ede, solarizasyon tekniđi hakkında ki grşlerini Őu Őekilde ifade etmiřtir.

*‘Solarizasyon, filmi banyo ederken kullanılan bir kimyasal yntemdir. Ancak photoshop programının sunmuř olduđu solarizasyon filtresini kullanarak da dijital ortamdaki kareleri solarize edilebilir. Kimyasal yntemler ile her karede aynı sonucu elde etmek kolay olmadıđını ve İstanbul Solarizasyonları" isimli sergisinde yer alan fotođraflarını kimyasal yntemler yerine daha kolay ve kesin bir yntem olduđundan, bilgisayar yoluyla yaptıđını solarizasyon filtresinin haricinde çeřitli filtreler ve uygulamalar yaparak sonuca ulařtıđını dile getirmektedir.’*

Her ne kadar Bilgisayar ortamında tasarlanan fotođrafların veya grafiklerin kolay retilibilirliđinden tr basite alınmıř olması anlayıřı yaygın olsada, unutulmamalıdır ki dijital dnemde tasarımcının atlyesi bilgisayarı ve iinde ki yazılımlar olmuřtur. Bu programları da yetenek ve bilgi olmadıđı srece ok dođru bir Őekilde uygulanamayacaktır.



**Kaynak:** Gler Ertan.

**Grsel 65:** Analog Solarizasyon ve Dijital Solarizasyon.

Tasarımcı ve ya fotođrafı fikrin nemi zerine de yođunlařmalıdır. Fikir olmadan tasarlanan her rn hızlı ilerleyen teknolojik ađımızda kısa srede yok olacađı gibi dikkat ta ekmeyecektir. Ancak, İyi fikir, İyi planlama yaparak, fotođraf ekimi ve seimi ařamasından grafik tasarımda ki kullanım amacına kadar dođru alıřıldıđı alıřıldıđı takdirde farklı fikir ieren, ya da bir

bilgiyi görselleştirerek ileriye kaynak gösterecek tasarımlar gerçekleştirilebilir. Bir başka deyişle, İyi tasarım projelerinde teknoloji evrimleşmelerine rağmen kendini ileriye de taşıyabilen olmalıdır.

## 5.2. Bilgisayar Ortamında Görsel İletişim

Geleneksel dönemde ki tasarımların çalışma yöntemleri; fırça, kalem, boyalar kullanarak el ile yapılırdı. Baskı süreci için ise matbaa bilgisi gerekirdi. Bu dönemde ki çalışmalar uzun sürelerde gerçekleşiyordu fakat emek çok büyüktü. Günümüz teknolojisinde ise, Bilgisayar ortamında Photoshop, illustrator, after effects, indesign vb. gibi grafik tasarım programlarında yapılıyor. Grafik çizim tabletleri gibi araçlarla da daha hızlı ve kolay üretim yapılabilmektedir. Geleneksel dönemin fırçası bizim için artık bir programda ki komut verilerek kullanılan bir araç olmuştur. Burada yeteneğini teknolojiye güncel olarak entegre edebilmek için, bilgisayar bilimi hakkında ve yazılımlar hakkında da geliştirilmekte olan araçların, eklentilerin takibini yaparak işlevleri hakkında bilgi sahibi olması önemlidir. Güncellik denilen bir kavram daha bilgisayar destekli tasarımcılar için önemli olmuştur.

Günümüz teknoloji firmaları bu alanları da kendisi için bir pazar olarak kullanılmaktadır. Belli ücretlere satılan ve içerisinde belli kullanım seçenekleri sunan hazır tasarımlar satılmaktadır. Sıradan bir insanın tüm bilgisayar ortamında ki uygulama, yazılımların olanaklarını kullanarak bir fotoğraf, bir afiş, bir video tasarlayabilir. Bu tasarladığı içeriği ise, Sosyal medya mecralarında yayınlamak milyonlara ulaşabilir. Günümüz de dünyanın gelmiş olduğu noktanın bu olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Elbette, Bu programları kullanan herkes potansiyel bir Grafik Tasarımcı olmayacaktır. Çünkü bir bilgisayar ortamında fotomontaj yaparken bile tasarım bilgisi ve fotoğraf bilgisi gerektirir. Bir defa bu programları bilmesi şarttır tasarımcının ve onlar için bu durum bir kolaylıkmiş gibi görülmemelidir. Tasarımcı, Bilgisayarın başına geçmeden önce beyninde düşünür. Sonra kâğıt üzerinde düşüncelerin dökülmesi gelmektedir. Grafik tasarımın temeli aslında değişmiş sayılmaz.

Bilgi teknolojilerinin hızlı ve etkili gelişimi toplumun kitle iletişim araçlarına olan görsel iletişim biçimini de değiştirmiştir. Bir yandan bilgisayarın kullanımı kaçınılmaz olmuş, diğer yandan da dünyada, gelişen her yeni teknolojik unsur bilgisayarlara bütünleşmiş bir şekilde, mobil olarak elimizin altından dahi yönetilebilir duruma gelmiştir. Bu avantajları sayesinde daha hızlı, güncel çalışmalar yapma imkânı sağlarken, Öte yandan örneğin, dijital fotoğrafın aydınlık odasını kullanabilmek için; bu teknolojik yazılımları kullanabilme bilgimiz ve yeteneğimiz dışında, ihtiyacımız olan en az bir bilgisayar ve yazılım donanımlarına sahip olmaktır. Her yeni çıkan sürüm bilgisayar, fotoğraf makinesi, drone vb. görüntü üreten aygıtların yüksek maliyetli ürünler olmasından dolayı tasarımcı bu ekonomik gücün altında kalmaktadır. Kapitalizmin emeğimize karşılık geldiği bir dünyada, çoğu tasarımcı için bu zorlu bir süreç olarak, bu durum sınırlı olanaklar sağlamaktadır.

### **5.2.1. Dijital Deneysel Tasarım**

Dijital deneysel tasarımı, farklı disiplinlerin birbirine katmış olduğu bilgi birikimi doğrultusunda, teknolojik ve estetik açıdan ele alındığında deneysel temellere dayandırarak ortaya çıkartılmış çalışmalar olarak tanımlayabiliriz. Deneysel çalışmalar, yaratıcılık isteyen, yeni tekniklerin önünü açması için yenilikçi fikirler veya sanatsal yaklaşımlar oluşmasına esnek olan bir ortam yaratmaktadır. Sanatçı tasarımında anlatmak istediğini, nesnelere ve düşünceler arasında bir bağ oluşturarak bunu farklı yöntem ve teknikler uygulayarak ortaya çıkartabilir. Güncel ve çağdaş sanat diline ulaşabilmemiz için bu alana da gerekli önem vermelidir.

Dijital deneysel tasarım denilince tasarımcının farklı arayış içerisinde olmasını ancak sayısal ortamın sağlamış olduğu imkânlar sayesinde ortaya deneme yanılma yöntemleriyle, diğer sayısal görsel disiplinlerden de etkilendiği görülmektedir. Lakin bu dijital deneysel arayışlar grafik tasarımın fotoğraftan etkileştiği zamandan başlayarak günümüze uzanmaktadır. Tarihsel

süreçte de görülmüştür ki bilim, sanat, teknoloji gibi disiplinler birbirini etkiledikçe gelişim göstermiştir. Çoklu ortamın sağlamış olduğu bu birleşimi ve etkileşimi göz ardı etmemek gerektiğine görülmektedir.

Bilgisayar teknolojilerinin sağlamış olduğu özgür kullanım olanaklarının her geçen gün gelişmesi, yazılımlar üzerinde sürekli devam eden iyileştirmeler, tasarımcılar için önemli bir olanaktır. Fakat ekonomik ve politik dayatmaların sebep olduğu, yeniliğe kapalı, sıra dışılıktan uzak tekdüze birbirinin benzeri işler üretilmekte olduğu da gözlemlenmektedir. Ayrıca markaların hedef kitleyi yani insanları tüketim kültürüne yöneltmesi, mevcut pozisyonunu korumak adına tasarımcının aynı hızda tepki verebilmesi için hızlanan dünyamızda gerekli geliştirmeleri kullanıcıların hizmetine sunduğunu, tasarımcıların beklentilerine göre de gelişip hizmet vermekte olduğunu görüyoruz. Birçok bilim insanı, yazılımcı, mühendis vb. alanlarında uzmanlaşmış insanların bir araya gelerek görsel sanatçıların işlerini kolaylaştıracak yazılımsal projeler oluşturmaları, tasarımın ne kadar etkileşimli ve önemli bir disiplinler arası pozisyona sahip olduğunu göstermektedir.

Nasıl ki bir program yazılımcısının, kullanıcıya cazip gelecek olan uygulamalar kodlarken temel tasarım pratiğini anlaması gerekliliği varsa, grafik tasarımcının da kullandığı ortamı tanınması ve programların temelini anlayarak çalışma yöntemini belirmesi gereklidir. Burada üzerinde durulması gereken disiplinlerin birbiriyle etkileşimde olduğudur. Elbette, bir tasarımcı olarak dijital çağımızın arka planında bilgisayar kodlarını hepimiz tam olarak anlamamış olamayız, lakin temel mantığını doğru algıladığımızda tasarımını da kavrayabiliriz.

Adobe Systems, “Cornell Üniversitesi ile ortak bir çalışma yürütmüştür. Ortaya çıkan deneysel uygulama bir fotoğrafın tarzını diğer fotoğraflara uyarlamayı başarıyor. Orijinal örnek bir fotoğraf ile çalışıyor. Derin fotoğraf tarzı transferi sayesinde ikinci fotoğrafın tarzı ilkinde aktarılıyor. Avrupalı bilim adamlarının geliştirdiği nötr stil transferinin aksine burada yapay zeka tüm fotoğrafı aktarmıyor. Genel olarak karenin içinde yer alan renklerine odaklanıyor. Fotoğraf içinde nerenin obje, nelerin gökyüzü

olduğunu ayırt edebiliyor. Derinlemesine analizin ardından tarzın temelini oluşturan kısımlar kullanılıyor. Bu sayede iki fotoğraf üst üste bindirilmiş gibi görünmüyor. Orijinal fotoğrafın renkleri ve havası örnek kareye aktarılabilir. Başarı %80 oranında.” (Log, 2018:119)

Bu gibi görsel sanatların gelişimini de önemli şekilde biçimlendiren teknolojik yenilikler, dijital görüntülerin deneysellikle sanatsal yönden de gelişmeler gösterebileceğine dair işaretler taşımaktadır. Tasarımcı etkin şekilde anlatmak istediklerini daha hızlı bütünleşmiş olan dijital ortamda uygulayabilecektir. Şuan ki imkânlar doğrultusunda dijital profesyonel bir fotomanipülasyon yaratma sürecini bile düşünsük; projeksiyonu değiştirme, genişletme, sıkılaştırma, silme, değiştirme, ekleme, görüntüde ki esnek yerleri hareket ettirme, döndürme, yalıtma veya birleştirme gibi birçok yol mevcuttur. Lakin bazı gelişmeleri takip ettiğimizde bu işlemlerin bile basitleşebileceği ve ileride hangi boyuta geleceğini ön görmeliyiz.

Miguel Lee, “Teknoloji tasarım yoluyla iletişim kurma şeklimizde hiç olmadığı kadar büyük bir rol oynayacaktır. Paradigmanın içerik yaratma yaklaşımımıza çok sık kaydığı, genel etkinin şimdi yeni norm olduğu bir dönem yaşıyoruz. Çalışmayı yürütmek için uzmanlaşmış ve son derece teknik yöntemler kaçınılmaz olarak basit düğmeler haline gelir, tasarımcıları vizyonlarını gerçekleştirmeye ve teknolojik engeller olmadan daha zengin ve anlamlı deneyimler geliştirmeye teşvik eder.” (Future Graphic Design, 2017)

Sanat açısından grafik tasarım ve fotoğrafın geldiği nokta ise daha farklıdır, etkileşimli ve çeşitli. Artık herkes iyi görüntü elde edebilecek fotoğraf makinelerine sahip hızlıca bağlantı kurup küresel ağlar sayesinde dünyanın her hangi bir yerinde ki kişiye bile saniyeler içinde iletilebilir. Ya da ses çizim ve ya nesne gibi farklı materyallerle de çalışılıp bir fikir hareketine dönüşebilir. Gif dosyaların, stop motion çalışmalarının özünde fotoğraf üretimi vardır. Hızlanan aslında fotoğrafın yitirilmesi ya da özünü kaybetmesi düşüncesi değildir. Çünkü fotoğraf halen tarihteki işini yapıyor ışık sayesinde gördüğünü kayıt altına alıyor. Burada hızlanan olgu sadece yaşadığımız zamandır. Fotoğraf hangi dönemin aygıtıyla üretilirse üretilsin, geçmişten günümüze fotoğraf çalışmalarıyla veya fotoğrafı kendi disiplinde başarılı şekilde

kullanılan isimler vardır. Fotoğraf makinesi her ne kadar kolay çekim imkânı sağlıyor olursa olsun hala onun kullanıcısı insandır.

Fotoğrafi bilgisayar ortamında tasarladığımız farklı sanatsal ürünler de malzememiz olarak kullanma imkânı doğmuştur. Böylelikle çizimler, grafik simgeler, filtreler, tipografiler, illüstrasyonlar, efektler, desenler ve hatta 3boyuta çevirme ve fotomontajlarımızı hareketli videolara dönüştürebilen kullanım alanı haline gelmiştir.



Görsel 66: Sevgi Aktay.

Bilgisayar ortamının bir grafik tasarımıyla olan etkileşimi ise bizi çoklu ortamda çalışma imkânı sağlamıştır. Güler Ertan'ı tanıtmak için yapılmış olan infografik ve fotoğraflardan oluşan bir animasyon çalışması bu açıdan örnek gösterilebilir. Çalışmaya başlamadan yapılan planlama aşamasında gerekli bilgiler araştırılarak belirlenmiştir. Fikir çıkış noktası ise Güler Ertan'ın Türkiye'de fotoğraf alanında ki ilk kadın profesör olduğu bilgisidir. Bu bilginin önemi çıkış noktası olarak kullanılarak onu destekleyeceği öğeleri belirlemede etkisini göstermiştir. İlk fotoğrafı neydi? Hangi fotoğraf makinesi ve filmi

kullanarak çekmişti? Bu Türk eğitim tarihine geçecek olan başarısını neye borçluydu? v.b. bilgiler doğruluğu saptandıktan sonra kullanılmak üzere planlama aşamaları belirlenmiştir. Karakterimizin tek bir portre fotoğrafından yola çıkılarak stilize edilen görüntü daha sonra projenin genelinde kullanılacak olan renklere uyumlu şekilde renklendirilerek bir karakter yaratılır.

Proje içinde kullanılacak olan diğer destekleyici öğeler ise vektörel olarak grafik simgelere dönüştürülmek üzere Adobe Illustrator programda çizilir. Tüm görsel öğeler belirlendikten sonra hareketlendirmek için Adobe After Effects programı kullanılarak yazılar fontları geliş ve gidiş yönleri görsel öğeler ile zamanlaması gibi aşamalarda tamamlandıktan sonra video haline dönüştürülerek elde edildi. Bu çalışmada da incelendiği gibi grafik tasarımın günümüz çağında çok yönlü etkileşim içerisindedir. Bilgisayar teknolojilerinin gelmiş olduğu nokta görsel iletişimden sorumlu olan tasarımcıyı çoklu ortamı iyi kullanarak bir tek dijital fotoğraf malzemesiyle bambaşka bir çalışmaya ortaya çıkartabileceğini göstermektedir. Tasarımcı programlar arasında geçiş yaparak kullanabilme yetisini geliştirmesi gereklidir.

Günümüz fotoğraf makinelerinin daha aydınlık odaya geçmeden bize içinde ki düzenleme ve rötuş menü seçenekleri ile tasarıma müdahale etme imkânı sağladığı düşünüldüğünde, grafik ve fotoğrafın birlikte kullanım alanlarının daha çok yaygınlaşabileceği düşünülmektedir. Bugün resim ve çizim yeteneği olmayan sıradan insanlar dahi amacı sadece fotoğraf çekmek olmayan makineler ile görüntü elde edip mevcut yazılımları sayesinde kullanıcısı olmaktadır.

Sosyal medyanın ortaya çıkışı ve popüler kültür etkisi altında yaygınlaşması süreci, insanlara bireysel olarak kendilerini ifade etme fırsatını kolaylıkla sağlamış oldu Tüm bu olanların sonucu olarak da zayıf anlatımlı, estetikten uzak görsel kirliliğe sebep olan binlerce görüntü çeşitli mecralarda yayınlanmakta ve görüntü kirliliğine sebep olmaktadır. Burada tasarımcıların üzerine düşen sorumluluklar eskisine ziyade günümüzde daha da zorlaşmış durumda olduğu açık ve nettir.

Teknoloji her zaman gelişmeye devam ediyor, bugün yeni sayılan dijital tasarımlar aslında teknoloji açısından bakıldığında gelecekte de döneminin gerisinde modası geçmiş olabilir. Grafik ve fotoğrafın etkileşiminin başlangıcını düşündüğümüzde de çağının gerekliliklerini yerine getiren, tasarımları ile döneminde ki teknolojik gelişmeleri birleştiren isimlerin alanlarında özgün eserler ürettikleri ve başarılı oldukları görülmektedir. Dijital tasarımların teknolojik imkânlarını kullanarak, iyi fikir ve disiplinler arası çalışmalar sayesinde deneysellik adı altında yeniliklere açık dijital sanatın gelişimine katkısı olan çalışmaların üretilebilse de hala yetenek ve bilgiye aynı oranda ihtiyaç vardır. Grafik tasarım ve fotoğraf yenilikçiliğe açık ilerleyen alanlar olmuştur.





## 6.BÖLÜM

### SONUÇ

Grafik Tasarım ve Fotoğrafın etkileşimini dijital dönemde ki kitle iletişim araçları sayesinde kullanım alanları ortaklığını çoğaltmış olduğu görülmektedir. Dijital fotoğrafın hızlı, eski teknolojilere göre ise çok daha kolay üretilirliği, müdahaleye esnek yapısının olması ve de icat edildiği günden bu yana sinemanın doğuşuna kaynaklık eden fotoğrafın gerçekçilik etkisini hala kaybetmediği, onu vazgeçilmez bir grafik tasarım öğesi olarak bizlere sunmaktadır.

Yeni teknolojik araçlar sayesinde ve grafik tasarım yazılımlarının olanaklarıyla bir fotoğrafın üzerinde çekim esnasında oluşan, hatalara veya görüntüde istenmeyen yerlere müdahale edilmesi etkileşimli şekilde ilerlediğini göstermektedir. Dijital teknolojinin, Piksel tabanlı bir program sayesinde fotoğrafın karanlık odasını eline geçirmiş olması, gelecekte ki tasarım anlayışında ise çok daha fazla etkileşim artırmıştır. Grafik tasarımın yakın tarihine baktığımızda bile Grafik Tasarımcıları kitaplar, dergiler, afişler şeklinde anımsanırken, bugün uygulamalar, e-dergiler, web siteleri, animasyonlar, fotografikler vb. gibi dijital tasarımlar üretirken görmekteyiz. Belki de ileri bir zaman diliminde ki teknolojik gelişmelerle daha farklı ürünler tasarlanacak ve tasarımcılar daha farklı ürünler üretecekler.

Görme biçimlerimizi köklü bir şekilde değiştiren dijital çağ, izleyici ve hedef kitlenin algı biçimlerini de farklılaşmıştır. Görsel algılamanın önemi üzerinde durulmasının sebebi budur. İnsanlar çoğunlukla çalışmaların nasıl elde edildiğini önemsemeyip, direkt sonuca odaklanmaktadır yani o nedir, o ne anlatıyordur. Bir diğer deyişle tasarımın mesajını yani ne anlattığını ön planda değerlendirmektedir. Bu değerlendirmeleri doğru yorumlayabilmek için birçok bilgiye ihtiyaç vardır. İnsanın algıları ne kadar gelişirse kültür düzeyi ve farkındalığı o doğrultuda artar böylelikle çözüme daha doğru bir şekilde

ulařabilir. Burada karřımıza bilginin nemi ıkmaktadır. Bilgi birikimi olmayan birinin ise genel kltr zayıf olacaktır. Genel kltrn zayıflığı birok srecin saęlıklı bir Őekilde olmayacağını gstermektedir. Tasarımcının yeteneklerinin geliřimi aısından eęitim sisteminin de nemi yadsınamaz. Ezbere ve tekrara dayanalı olan sınavlar ve testlere dayalı eęitim sistemi deęiřmedięi takdirde, sorgulama ve yaratıcı dřnce sistemine de gerekli nem verilemez ve bu durumda tasarım eęitimi aısından olumsuz etki verecek ve ğretici olamayacaktır. Ayrıca, teori ve teknikler sadece bir kez ğrenilmez daha sonra uygulanır. Bundan dolayı, Uzmanlık disiplinlerini arttırarak, tasarım anlayışını benimsemek gereklidir.

Bir grseli okuma ve yorumlama kiřiden kiřiye birok faktrden tr deęiřiklik gsterse de, tasarım, ancak eleřtiriler ve farklı yorumlarla grsel sanatların geliře bilirlilięine katkı sunacaktır. Bir grseli teknik olarak zebilme yeteneęi onu okuyabilme bilgisi doęrultusuyla geliřir. Ne grdęn anlayan ve ya anlamaya alıřan bir tasarımcı kendi alıřmalarını farklı kılacak arayışlara ynlendirme yapacaktır. Sonu itibariyle malzemesini, iřlemesini, anlatım diline kadar bilen ve tanıyan tasarımcı yeteneęini bunlarla ileri dzeye ıkartabilecektir.

Bilginin hızlı yayıldığı bu aęda, bilgisayarlar bizi dnyaya baęlayarak, Arařtırma olanaęının artmasını saęlamış ve disiplinleri daha ok yakınsamıştır. Bundan dolayı, Tasarımcı iin dijital deneysel tasarım alanına katılım nemlidir. Belirli bir teknięe baęlı kalmak yerine tasarımın hangi gelerle, ne Őekilde kullanılarak ve nasıl uygulandığına dikkat ekmesi nemlidir. Tasarımcıların grsel bilgileri yorumlayarak hedef kitesine iletmek iin ise analitik aralar geliřtirmesi gerekecektir. Dřncenin uygulanabilirliğinin n planda olduęu bu alanın tasarımın geleceęine etkisi grlmelidir. Tasarımcılar her zaman ğreniyorlar ve ğrenmelerini grselleřtirerek kitlelere iletiyorlar. Bu srekli ğrenme ve gncel kalma, disiplinlerle etkileřimde uzmanlığı oluřturan temel Őeydir. Tasarımcılar ve eęitimciler, dijital deneysel tasarım alanını glendirmelidir. nk Tasarım, iinde bulunduęu iinde bulunduęu ekonomik, sosyal, kltrel ve teknolojik baęlımlarla birlikte deęiřmesi elzemdir.

Günümüz teknolojisinde grafik tasarımcı, bilgisayar ortamında tasarladığımız tüm izlenen ve okunan görsellerden sorumlu kişi haline gelmiştir. İletişim araçları değişmiş ve çeşitlenmiştir. Tasarımcı, Enformasyonun hızlı şekilde yayıldığı günümüzde, tasarımlarda etkin bir şekilde rol almaktadır. Ancak bunların yanı sıra hız, ve kolay üretilirlik dolayısıyla kopya işleri beraberinde getirdi. Tasarım öncesi Görsel İncelemeler Aşaması olan tasarımcıların en çok yararlandığı yöntemlerden biri de esinlenmedir. Fakat, Tasarımcıların teknolojiyi anlayarak kullanması ve esinlenmek adı altında kopya işlerden uzak durması hem etik olarak hem de intihal işlemek açısından üzerinde durulması gereken bir durumdur.

Eski dönemde bir yapıtın biricikliği önemliyken, dijital dönemde ise çalışmanın görsel fikri önem arz eder durumdadır. Yazılımların sağlamış olduğu imkânlar doğrultusunda birçok geleneksel tekniğinde dijital ortama bütünleşmiş ederek kullanılması ilerleyen dijital fotoğrafçılık alanında ki kısıtlılığında öne geçerek bu alanı daha genişletebilir. Bir fotoğraf üretimiyle yapılabilecek olan birçok grafik tasarım çalışmalarında fotoğraf bilgisi doğrultusunda etkili olabilecektir. Tasarımlarda etkin bir şekilde rol alan fotoğraf, görüntü elde etmenin temeli olduğu gerçeği ise grafik tasarım süreçlerinde ki kullanımının çeşitliliği ve ham malzeme olması açısından dünde bugünde gelecekte de önemli bir rol alacağı öngörülmüştür. Bu doğrultuda tasarlanacak her çalışmada fotoğraf aşamasında ki süreçlerin rolünü etkili kılan unsurlar üzerinde durulmalıdır. Fotoğraf çekim aşamasından, kullanılan fotoğraf makinesinin nasıl bir sensöre sahip olduğu, objektifin bakış açının ne olduğu ve nasıl kullanılacağı, tasarım aşamasında ki kullanımın amacını destekleyici olacak kompozisyon kullanımı vb. süreçleri, fotoğrafı tasarıma doğru olarak hazırlayabilmek ve işleyebilmek için planlı çalışmalıdır.

Çağımıza uyumlu teknolojik araçların gelişimi ise hızlı bir şekilde ilerlemektedir. Tasarımcının tüm bu gelişmeleri sürekli bir şekilde takipçisi olarak güncel tutması gerekliliği görülmektedir. Bilgisayar ortamında ki tasarlanan görsellerin teknolojik açısından önemi ise, Hem fotoğraf makinesi, drone, bilgisayar, tablet vb. aygıtların, hem de grafik tasarım için yazılmış

programların hızlı şekilde ilerlemesinde görülmektedir. Bilgisayar ortamında ki etkileşim çeşitlendiği gibi tasarımcının kısıtlı kalmaması gerekliliğinin ortaya çıkartmıştır.

İnsanoğlu binlerce yıl öncesinde dahi yaşam biçimini anlatma ve kendini ifade edebilme çabası içerisinde olmuştur. Fransa'da ki Lascaux mağarası duvarlarından, elimizin altında ki dijital ekranlarımıza kadar görsel iletişim süreci içerisinde kaçınılmaz bir hayat sürdürebilmektedir. İlk görüntüden günümüz yüksek çözünürlüklü görüntülerine oradan son zamanlarda farklı disiplinlerinde üzerinde çokça çalıştığı sanal gerçeklik teknolojisine kadar insanoğlunun duyularının görsel iletişim tasarımı alanında kullanabileceğini göstermektedir. Görsel iletişimin bu denli önemli olduğu ve olacağı bir gelecekte, farklılaşacak olan tasarım biçimleri kaçınılmazdır.

## EKLER

### RÖPORTAJLAR

#### Erol GÜNEŞ İLE RÖPORTAJ

##### **S.A. S.1. Günümüz teknolojisinde, Grafik Tasarımın Fotoğraftan etkileşimini nasıl değerlendiriyorsunuz?**

*İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, Grafik Bölümünden 1986 yılında master derecesiyle mezun olarak sektörde uzun yıllar birçok önemli markanın tasarımcısı olarak çalıştınız. Bu tecrübeler doğrultusunda, Grafik tasarımın fotoğraftan etkileşimini nasıl değerlendirirsiniz?*

**E.G. C.1.** Her ne kadar Grafik bölümü mezunu olsam da, son yıllarda grafik tasarımı ile uğraşmıyorum. Grafik sanatının bir dalı olan gerçekçi illüstrasyon konusunda çalışmalar yürütmekteyim ve bir illüstratörüm. Ancak, illüstrasyon ve fotoğraf, görsel sanatların birer ögesi olduğundan, fotoğrafın etkin kullanılmaya başladığından bu yana, grafik tasarımda illüstrasyonla birlikte birbirini tamamlayan birer unsur haline gelmektedir. Bu nedenle, neredeyse tüm illüstrasyon çalışmalarında fotoğraf kullanmaktayım veya fotoğraflardan yararlanmaktayım. İllüstrasyon geniş kapsamlı bir konudur. Söz konusu fotoğraf olduğundan, benim çalışmalarım da fotogerçekçi illüstrasyonlar gurubuna dâhil olmaktadır. Bu bağlamda, fotoğraf teknolojisi her ne kadar gelişmiş ise de, her zaman grafik tasarımındaki ana fikrin görsel ihtiyacına cevap verememektedir. Dolayısıyla ilgili fotoğrafa, onu daha da ilgi çekici hale getirme zorunluluğu doğuyor ve devreye illüstrasyon girmektedir. Yani basit tabiriyle fotoğrafın üzerine fotogerçekçi resim çalışması yapmak.

Ayrıca, yukarıda belirttiğim gibi, çekilen fotoğrafın yetersiz kaldığı veya bir seferde istenen fotoğrafın çekilmesi mümkün olmadığı durumlarda, foto işlem (fotomanipülasyon) uygulama illüstrasyon zorunluluğu ortaya

çıkılmaktadır. Bu da bilgisayar ortamında, ana fotoğrafa başka fotoğraflardan öğeler eklenmesi, renkleri ve ışıklarına müdahale edilmesi ve fotoğraf gerçekliğinde illüstrasyon çalışması eklenmesi anlamına gelmektedir. Bir örnek vermek gerekirse; hepimizin gördüğü ve ekte sunduğum, grafik tasarım ürünü olan çikolata veya gofret ambalajındaki ürün görsel öğeleri. Söz konusu ürünler, ihtiva ettikleri malzemenin yapısı açısından, üretildikleri andan itibaren, paketlenme ve nakli sırasında görsel açıdan olumsuz yönde ciddi şekilde değişime uğrarlar. Bu nedendir ki Ambalaj içindeki bu ürünler, ambalajın üzerindeki görüntülerine uymamaktadır. Grafik tasarımın görsel öğesiyle bütünlük sağlaması, ürünün iştah açıcı veya ‘albeni’ ’sini arttırmak, alıcı için daha cazip hale getirmek ve nihayetinde rakip ürünlere karşı üstün konuma getirmek için, ürünün fotoğrafına birçok işlem uygulanmaktadır. Renk düzenlemesi ile başlayan işlemler, gerçekçi resim (illüstrasyonla) devam eder.

Çikolata veya gofret fotoğrafında olmayan veya ortaya çıkmayan tüm şekil ve detaylar resmedilir. Ürünleri daha cazip hale getirmek için, gerçekte olmayan ışıklar, gölgeler ve pırıltılar eklenmektedir. Bu işlemleri yapan kişinin, sadece gerekli donanım ve yazılıma değil, resim konusunda yeteneği ve bu konuda yeterli eğitime sahip olması gerekmektedir. Gelişmiş kamera ve sunulan tipografik olanaklar sadece anlık çözümlere hizmet etmektedir. Oysa özellikle ticari amaçlı profesyonel grafik tasarımı, üreticinin ihtiyaçları doğrultusunda hizmet vermektedir. Unutulmamalıdır ki fotoğraf ve yazılım teknolojileri bu kadar gelişmeden önce, grafik tasarımcıları eserlerini bilgi ve yetenekleri sayesinde ortaya koyuyorlardı.



**Kaynak:** Erol GÜNEŞ.

**Görsel 67:** Şölen gofret ve çikolata. 2013.

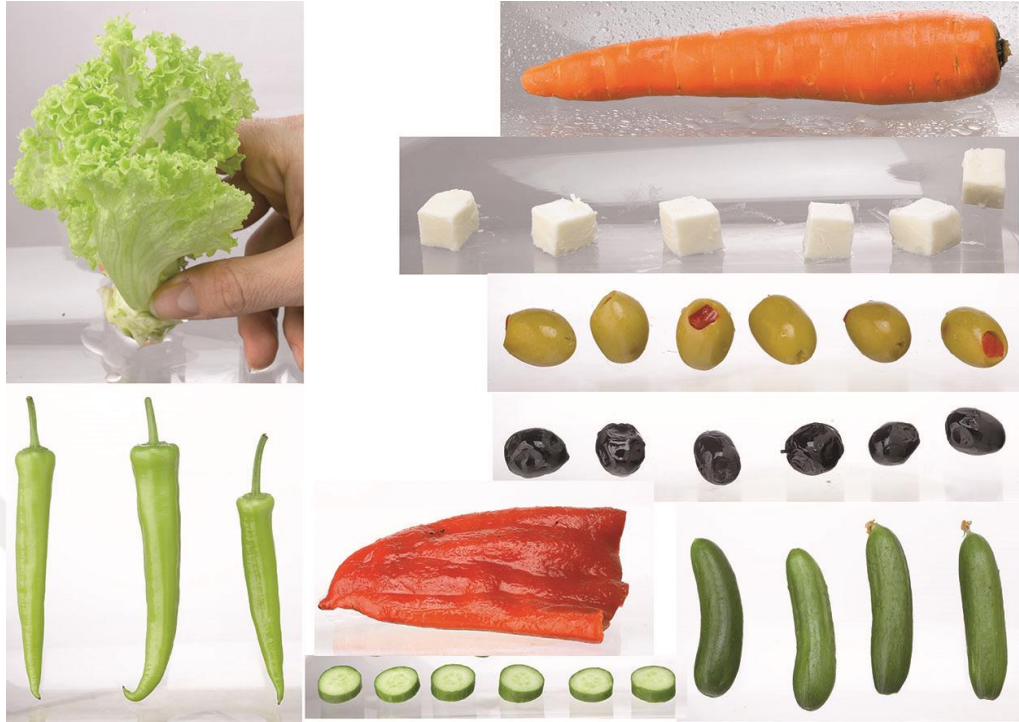
İkinci örneğim, reklam fotoğrafı sanatçısı dostum Cihan Ünalın'ın web sitesi için yaptığım çalışma. Oyuncak arabaları koleksiyoncusu olan Cihan Bey arabalarından bir tanesini, kapalı otoparkı ve buz küpü fotoğrafı çekmiştir. Gerçek hayatta bir arabayı devasa, üstelik tamamen şeffaf bir buz küpüne yerleştirmek ve sonra da her ikisini kapalı bir otoparka yerleştirip, fotoğrafını çekmek olanaksızdır. Bu nedenle fotoğraflara foto işlem ve illüstrasyon uyguladım. Sonuçta bir olağandışı fotoğraf çalışması ortaya çıktı. Diğer bir deyişle, başarılı bir grafik tasarımı olağanüstü bir hayal gücü de gerekmektedir de. Yukarıda da bahsettiğim gibi, bizlere sunulan teknolojik olanaklar, başarılı bir tasarım için yeterli olmamaktadır.



**Kaynak:** Erol GÜNEŞ.

**Görsel 68:** Web site çalışması. 2014.

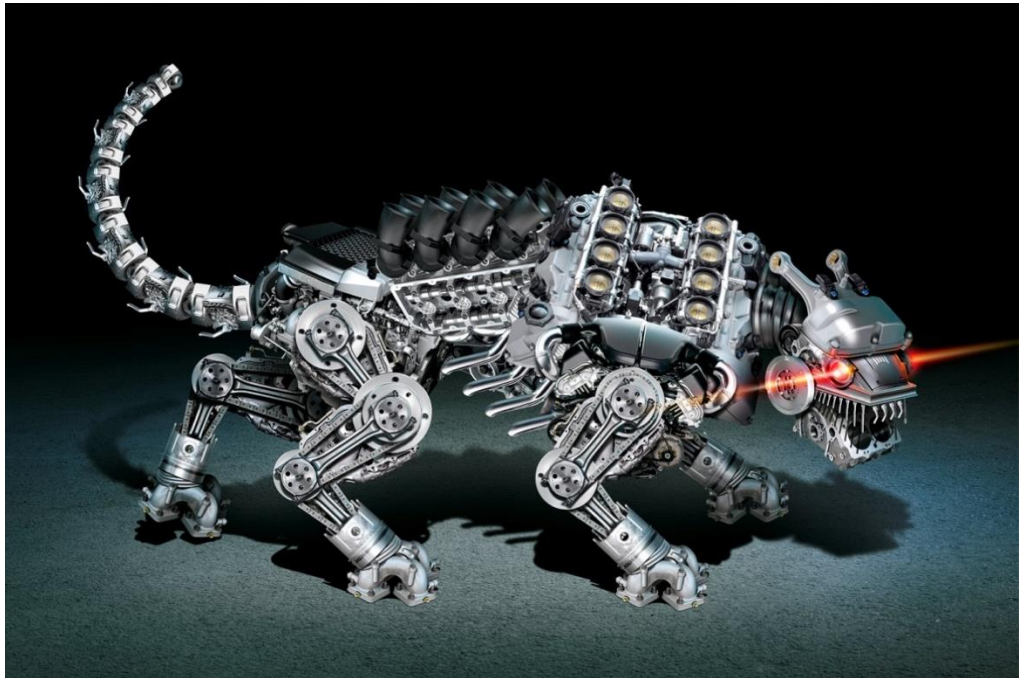
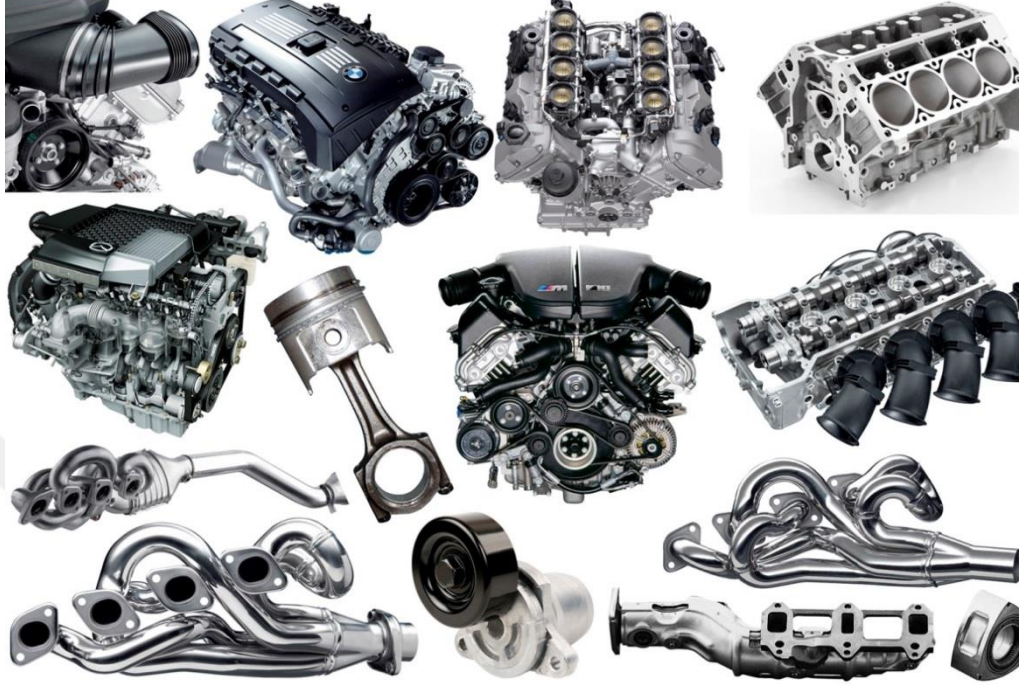
Günümüzde bizlere sunulan gelişmiş fotoğraf teknolojisi ve yazılımlar, grafik tasarımı için sadece olağanüstü katkı sağlamakla kalmayıp, onun vazgeçilmez birer unsuru haline gelmişlerdir. Ve yine altını çizerek hatırlatıyorum; Grafik tasarım konusunda eğitim, yetenek ve vizyon olmadan, tek başlarına bu iki unsur yeterli olmadığı gibi, sadece anlık çözümler ortaya koymaktadır.



**Kaynak:** Erol GÜNEŞ.

**Görsel 69:** Efe rakı reklam çalışması. 2010.





**Kaynak:** Erol GÜNEŞ.

**Görsel 70:** Motor yağı reklam çalışması. 2012.

## Berk BİLGİN İLE RÖPORTAJ

### S.A. S.2. Fotoğrafın grafik tasarım açısından geleceğini nasıl öngörüyorsunuz?

*Marmara Üniv. GSF, Fotoğraf Bölümünden 2012 yılında master derecesiyle mezun oldunuz. Fotoğrafın hem karanlık odasını hem de aydınlık odasını tecrübe edindiniz. Grafik tasarımın en önemli öğelerinden birinin fotoğraf olduğu günümüzde ki kullanım alanlarıyla yaygın şekilde görülmektedir. Böylelikle etkileşimlerinin kaçınılmaz olduğu gerçektir. Sizce tüm bu teknolojik değişimlerin doğrultusunda, Fotoğrafın bugününe bakınca, (kullanımı vb.) geleceğini nasıl görüyorsunuz?*

**B.B. C.2.** Teknolojik gelişimlere doğrudan bağlı olan fotografik üretim biçimi kullanım alanı ve biçimi fark etmeksizin keşfedildiği günden itibaren diğer zanaat ve sanatsal üretim biçimleri ile iç içe olmuştur. Bunun doğrultusunda toplumsal olaylarında etkisiyle fotoğrafçının dili dönem dönem değişmiş, üretim biçimi çeşitlenmiştir. Öyle ki günümüzde fotoğraf çekmek ve fotoğraf yapmak diye temelde ikiye ayırdığımız, estetik üslup farkı aynı anda tek bir fotoğrafçının üretim ve ifade aracı olarak dahi karşımıza çıkmaktadır. Bunun başlıca nedeni de iyileştirme ya da başkalaştırma diye tanımladığımız çekim ve baskı sürecinde yapılan uygulamaların sayısının artmakla birlikte işlevsellik kazanarak fotoğrafın üretim sürecine hız kazandırmasıdır. Kazanılan hız ve işlevsellik yetkin kişilerce uygulandığında teknik açıdan başarılı aynı zamanda estetik açıdan doyurucu olmaktadır. Ancak aynı hız ve işlev ne yazık ki hevesi doğrultusunda hareket eden ama kendini beslememiş kimselerce uygulandığında teknolojik üretim biçiminin verdiği kolaylığa duyulan güven ile kusurlu sonuçlar ya da esinlenme adı altında yapıldığında tekrara düşen hatta kopya olarak tanımlayabileceğimiz sonuçlar meydana gelmesine de sebep olmaktadır.

Fotografik görüntüleme biçimi temelinde ışık kontrolü için bir makineye ihtiyaç duyar. Bundan dolayı özgün olmadığına dair bir kanı mevcuttur. Ancak fotoğrafı çeken makine değildir. Fotoğrafçıdır. Özgünlük onun makinesine değil gözüne ithaf edilmelidir. Fotoğraf düşlemekle başlar. Kurgu ile yaratarak ya da anın yaratımını bekleyerek devam eder. Ancak çekmek yani kaydetmek ile de bitmez. Fotoğraf çekim anının sonrasında baskıya hazır hale, yani aydınlık oda ya da karanlık odada yapılan işçilikler ile tamamlanarak bitirilebilir. Bu noktada fotoğrafın resim ve grafiğin üretim biçimi ile etkileşime girmesi kaçınılmazdır. Bu etkileşim teknik müdahalenin yanı sıra konu tercihi ya da ifade biçimi ile de geçmişte olduğu gibi günümüzde de karşımıza çıkmaktadır. Teknik ya da estetik dil bakımından meydana gelen bu farklılıklar kanımca zenginlik olarak tanımlanmalıdır.

Üretim biçiminin desteklenmesi ve çeşitlenmesinde iki branşın iç içe olması yetkinlikle birleşince başarılı sonuçlar meydana getirecektir. Ancak üretim materyalinin teknolojik gelişmeler sonucunda çeşitlenmekle birlikte daraldığı da bir gerçektir. Örneğin analog dönemde dokulu bir görselin dijital ile pazar hacmi daralan cibachrom'un artık üretilmeyen metalik kağıdına basıldığında verdiği yüzeysel derinliğe dayalı doku hissiyatı günümüz baskı sistemlerinde alınamamaktadır. Benzer bir durum yapılan illüstrasyonlar içinde bir bakıma geçerlidir. Kağıttan dijital tablet üzerinde çizime geçildiği anda grafit ya da tarama ucun kağıdın dokusu ile verdiği çizgisel görsel tad brushun yalınlığı ile yer değiştirmiştir. Öyle ki günümüz sanatçılarından kimileri çizimi kağıt üzerinde tasarlayıp renklendirmenin bir kısmını dijital alanda gerçekleştirmektedirler. Polarizasyon, sertleştirme, gravür, üst üste çekim gibi tekniklerin dijital uygulamaları ise doğru örnekler ışığında aslına uygun olarak başarılı bir şekilde yaratılabilmektedir.



**Kaynak:** Berk Bilgin.

**Görsel 71:** Dijital sertleştirme, 2006.



**Kaynak:** Berk Bilgin.

**Görsel 72:** Dijital eskitme, 2007.



**Kaynak:** Berk Bilgin.

**Görsel 73:** Fotomanipülasyon, 2008.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

Ambrose, G. & Harris P. (2012) Grafik Tasarımda Tipografi, Literatür Yayıncılık.

Armstrong, H. (2012) Grafik Tasarım Kuramı, Espas Yayınları.

Becer, E. (2015) İletişim ve Grafik Tasarım, Dost yayınevi.

Bektaş, D. (1999) Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, Yapı Kredi Yayınları.

Bektaş, D. (2011) Bir Meşk Gibi Mengü Ertel, Yapı Kredi Yayınları.

Berger, J. (2016) Görme Biçimleri, Metis Yayıncılık.

Ertan, G. & Erutku, B. (2004) Açıklamalı Fotoğraf Terimleri Sözlüğü, Say Yayınları.

Ertan, G. & Sansarcı, E. (2016), Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı, Alternatif Yayınları.

Ertan, G. Emektar, L. (2005), Fotoğrafımızda 1960'dan Günümüze, Alternatif Yayınları.

Floch, J. (2002) Sémiotique, Marketing et Communication, Paris: PUF.

Kalfagil, S. (2014) Fotoğrafın Yapısal Öğeleri ve Fotoğraf Sanatında Kompozisyon, İlke Kitap.

Ketenci, H. F. Bilgili C. (2006) Görsel İletişim Ve Tasarım. Beta Basım Yayım.

Krausse, A.C. (2005) Rönesans'tan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü, Literatür Yayıncılık.

Little,S, (2013) İzmler Sanatı Anlamak, Yem Yayınları.

Milano, A. (2007) Fotoğraf Tarihine Giriş, Art Studio Yayınları.

Marien, M. (2015), Fotoğrafçılığı Değiştiren 100 Fikir, Literatür Yayıncılık.

Meggs, P. B. & Purvis, A. W. (2016) Meggs' History of Graphic Design New Jersey: John Wiley & Sons.

Prakel, D. (2011), Fotoğrafa Işık, Homer Yayıncılık.

Robins, K. (2013) İmaj / Görmenin Kültür ve Politikası, Ayrıntı Yayınları.

Grill,T. & Scanlon, M. (2003) Fotoğrafta Kompozisyon, Homer Kitabevi.

Şaylan, G. (2016) Postmodernizm, İmge Yayınları.

Twemlow, A. (2008) Grafik Tasarım Ne İçindir? Yem Yayınları.

Uçar, F. (2004) Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Kitabevi.

Yüksel,E, & Gürcan, H.İ.(2005) Haber Toplama ve Yazma, Tablet Kitabevi.

Wileman, R. E. (1993) Visual communicating. New Jersey: Educational Technology Publications.



## **İnternet Siteleri**

[https://www.istanbulmodern.org/tr/basin/basin-bultenleri/turkiye-cagdas-fotografinin-oncusu\\_1504.html](https://www.istanbulmodern.org/tr/basin/basin-bultenleri/turkiye-cagdas-fotografinin-oncusu_1504.html) (29 Aralık 2018)

<https://www.log.com.tr/adobenin-deneysel-uygulamasi/> (2 Şubat 2019)

<http://www.yasemininceoglu.com/default.aspx?cat=4&pag=133>  
(13 Mart 2019)

<https://www.futureofeverything.io/future-graphic-design/> (2 Nisan 2019)

## **Ders Notları**

Dölen, E. (1999), Fotoğraf Tarihi Kronolojisi, Marmara Ün. GSF Fotoğraf Bölümü.

İstanbul Ün. (2018), Psikoloji ders notu.

## **Makaleler**

Ayaydın, A.Orman, Ben. Art Nouveau & Gaudí. 2015

## **Tezler**

Sönmez, Ö. L'Enseignement de la Culture-Civilisation Française dans les Manuels Scolaires Utilisés en Turquie, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Nantes: Université de Nantes (France).

Baktır, Ö. Bauhaus Felsefesi ve Endüstriyel Tasarımdaki İşlevsellik Boyutu, yüksek lisans tezi. 2006.

## ÖZGEÇMİŞ

### İletişim;

Web: www.sevgiaktay.com

E-mail: svgakty@gmail.com

### Eğitim;

*Yüksek Lisans*, İst. Arel Üniv. / Sos. Bil. Ens. / Grafik Tasarım

*Lisans*, İst. Üniv. / Sosyoloji

*Lisans*, İst. Ge. Üniv. / İletişim Tasarımı

*Ön Lisans*, Fotoğraf ve Kameramanlık

### Bilgisayar ve Program Bilgisi;

MacOs, MS Office Programları, Adobe Elements Lightroom, Adobe Photoshop, Adobe İndesign, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Dreamwear, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro, Autodesk Maya, Edius.

### Sertifikalar ve Workshoplar;

Girişimcilik / KOSGEB

Uluslararası Çocuk Medyası / TRT

Bilg. Dest. Reklam ve Tasarım / MEB

Temel Psikoloji / PPD

Sahne Sanatları / ATÖLYE SANAT

Grafik Tasarım / BUSSİNES ACADEMİA

Doğum Fotoğrafçılığı / GALATA FOTOĞRAFHANESİ

### İş Deneyimi;

75.Yıl Cumhuriyet Lisesi, Sahne Sanatları, Eğitimci, 2008-2009

Hüseyin Yıldız Anadolu Lisesi, Sahne Sanatları, Eğitimci, 2008-2009

Aves Reklam Ajansı, Fotoğrafçı ve Grafik Tasarımcı, 2009-2013

Nevart, Grafik ve Desen Reklam A.Ş, Grafik Tasarımcı, 2014-....

Grafik ve Fotoğraf Prog. / Fotoğraf Eğitimci, 2016-....

## **CURRICULUM VITAE**

### **Contact;**

Web: [www.sevgiaktay.com](http://www.sevgiaktay.com)

E-mail: [svgakty@gmail.com](mailto:svgakty@gmail.com)

### **Education Information:**

*Postgraduate*, Istanbul Arel Univ. / Institute of Social Sciences / Graphic Design

*Graduate*. Istanbul University / Sociology

*Graduate*, Istanbul Gel. University of Fine Arts / Faculty of Fine Arts / (Scholarship, Top Student of Department)

*Associate*; Photography and Cameramanship (Alumni of Honour)

### **Knowledge of Computer and Computer Programmes;**

MacOs, MicroSoft Office, Adobe Elements Lightroom, Adobe Photoshop, Adobe İndesign, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Dreamweaver, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro, Autodesk Maya, Edius.

### **Certificates and Workshops;**

International Children Media / Turkish Radio and Television

Performing Arts / Atölye Art

Graphic Design / Business Academia

Newborn Photography

Basic Psychology

Entrepreneurship

### **Professional Background;**

75.Yıl Cumhuriyet High School, Performing Arts, Trainer, 2008-2009

Hüseyin Yıldız Anadolu High School, Performing Arts, Trainer, 2008-2009

Aves Advertising Agency, Photographer and Graphic Designer, 2009-2013

Nevart, Grafik ve Desen Advertising Co., Graphic Designer, 2014-....

MEB, İSMEK, Graphic and Photography Programmes / Teacher of Photography, 2016-....