



**ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**GRAFİK TASARIM TEMEL DİSİPLİNLERİNDEN
TİPOGRAFİNİN ÖĞRETİMİNDE
VEKTÖREL TABANLI YAZILIMLARIN KULLANIMI**

Hazırlayan:
Evren TURAL

Danışman:
Prof. Sevgi SOYLU KOYUNCU

Doktora Tezi

Samsun-2017

Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Eđitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eđitimi Anabilim Dalı
Resim-İř Eđitimi Bilim Dalı

GRAFİK TASARIM TEMEL DİSİPLİNLERİNDEN
TİPOGRAFİNİN ÖĐRETİMİNDE
VEKTÖREL TABANLI YAZILIMLARIN KULLANIMI

Hazırlayan:
Evren TURAL

Danışman:
Prof. Sevgi SOYLU KOYUNCU

Doktora Tezi

Samsun-2017

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Hazırladığım Doktora tezinde, proje aşamasından sonuçlanmasına kadarki süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet ettiğimi, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu taahhüt ederim.



__ / __ / __

Evren TURAL

KABUL VE ONAY

Evren Tural tarafından hazırlanan **Grafik Tasarım Temel Disiplinlerinden Tipografi'nin Öğretiminde Vektörel Tabanlı Yazılımların Kullanımı** başlıklı bu çalışma, 02 / 07 / 2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oy çokluğuyla başarılı bulunarak jürimiz tarafından Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Sevgi SOYLU KOYUNCU

Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN

Doç. Dr. Kader SÜRMEİ

Yrd. Doç. Dr. Yaşar BARUT

Yrd. Doç. Dr. Ahu Simla DEĞERLİ

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

__ / __ / __

Prof. Dr.

ÖZET

Öğrencinin Adı-Soyadı	Evren TURAL
Anabilim Dalı	Resim- İş Eğitimi Anabilim Dalı
Danışmanın Adı	Prof. Dr. Sevgi Soylu KOYUNCU
Tezin Adı	Grafik Tasarım Temel Disiplinlerinden Tipografinin Öğretiminde Vektörel Tabanlı Yazılımların Kullanımı

Tipografi, güzel sanatlar eğitimi bölümlerinde, grafik alan uygulamaları içinde yer alan, yazının bir tasarım içerisindeki etkilerinin ve öneminin daha güçlü kavratılmasında uygulamalı olarak öğrenciye vermeye çalışılan bir alt disiplindir ve grafik tasarımı eğitimi içerisindeki önemi yadsınamaz.

Araştırmanın amacı, Türkiye'deki üniversitelerin grafik tasarımı ve ilgili bölümlerinin ders içeriklerinde yer alan ve grafik tasarımın temel disiplinlerinden olan tipografinin öğretiminde vektörel tabanlı yazılımların, eğitimciler tarafından etkin bir şekilde kullanılıp kullanılmadığını incelemek ve varsa bu konudaki eksikliklerin giderilip, bu tip yazılımların daha verimli kullanılması için öneriler sunmaktır.

Tipografinin öğretiminde vektörel yazılımların kullanım durumunu anlayabilmek adına araştırmacı tarafından 9 anket sorusu hazırlanmıştır. Bu ankette sorulan sorulara toplam 26 üniversiteden 46 akademisyen görüş bildirmiştir. Bu üniversitelerden 19'u devlet üniversitesi, 7'si ise vakıf üniversitesidir.

Anketten elde edilen sonuçlar neticesinde, katılımcıların %90'dan fazlasının tipografi eğitiminde vektörel yazılımları kullandığı, yürüttükleri tipografi, proje ve masaüstü yayıncılık derslerinde öncelikli olarak vektörel tabanlı yazılımları tercih ettikleri görülmüştür. İllüstrasyon ve ambalaj tasarımı derslerinde ise tipografi eğitimi amaçlı vektörel yazılımların kullanılmasının eğitimcilerin ikincil öncelikleri olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırma sonucunda, bazı vektörel yazılımların benzer işlevdeki diğer yazılımlara göre daha fazla tercih edildiği görülmüştür. Piyasada sıklıkla kullanılan bu yazılımların akademisyenlerce, ilgili derslerde az da olsa öğretiminin, öğrencilerin meslek hayatında faydalı olabileceği düşüncesi oluşmuştur.

Anahtar Sözcükler: Tipografi, Vektörel Yazılımlar, Grafik Tasarım Eğitimi



ABSTRACT

Department's Name	Evren TURAL
Department's Name	Teaching Art of Fine Arts
Name of the Supervizor	Prof. Sevgi Soylu KOYUNCU
Name of the Thesis	The Using of Vector Based Softwares in Education of Typography Which is One of the Basic Disciplines of Graphic Design

Typography is a subdiscipline in graphic field of Fine Arts education, trying to students given as a application form for creating more powerful understanding the importance and effects of type in design, and its importance is undeniable in graphic design education.

The target of this research is to examine whether graphic design and related departments of the universities in Turkey that using vector based softwares effectively by educators in teaching of typography, which is one of the main disciplines of graphic design in the course contents, eliminating deficiencies and offering suggestions for more efficient use of such software.

Nine survey questions prepared for situation of usage in vector softwares in Typography education. Total 46 academic staff from 26 universities gave opinions about this survey. These are 19 state and 7 foundation universities.

It's observed more than 90% of the participants using and preferring vector based softwares primarily in the typography, project and desktop publishing courses as a result of the survey. In the illustration and packaging design courses, it is understood that the using of vector based software for typography education has a secondary priority.

As a result of this research, it's seen that some certain vector based softwares is preferred mostly, while some others of similar function using very little. These

softwares which are frequently used in the market, may be useful for students in their profession, if less of them in related courses, as attituded by academicians.

Keywords: Typography, Vector Softwares, Graphic Design Education



TEŞEKKÜR

Grafik Tasarım Temel Disiplinlerinden Tipografi'nin Öğretiminde Vektörel Tabanlı Yazılımların Kullanımı adlı, uzun ve titiz bir araştırma sonucunda şekillenen doktora tezimde; eleştirel yaklaşımlarıyla, yaratıcı fikirleriyle çalışmanın gelişimine etki eden bana ve çalışmaya olan güvenini ve desteğini her zaman koruyan değerli hocam Prof. Sevgi SOYLU KOYUNCU'ya, değerli mesailerini gece gündüz mefhumu olmaksızın bana ayıran Öğr. Gör. Dr. Mahir YERLİKAYA ve çok değerli eşi Aslı YERLİKAYA'ya, anketlerin değerlendirilmesi aşamasında, hiçbir karşılık beklemeden tecrübesini ve uzmanlığını benden esirgemeyen sevgili Öğr. Gör. Hakan ÇOBANOĞLU'na, tezimi henüz bitiremeden aramızdan ayrılan, hayatımın her döneminde varlığını hep yakinen hissettiğim ve hissedeceğim, eğitim emekçisi, ilkokul öğretmenim merhum Hayali EREN'e, bütün bu süreçte hep yanımda olan ve en sıkıntılı günlerimde moralimi yüksek tutmayı başaran çok sevgili eşim Esra Çetiner TURAL'a ve bütün eğitim hayatım boyunca en büyük destekçim, motivasyon kaynağım, yol göstericim kıymetli anneciğim emekli öğretmen Asuman TURAL'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR.....	v
1. BÖLÜM: GİRİŞ	1
1.1. PROBLEM DURUMU.....	2
1.2. PROBLEM CÜMLESİ	3
1.3. ALT PROBLEMLER	3
1.4. ARAŞTIRMANIN AMACI	4
1.5. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	4
1.6. ARAŞTIRMANIN SAYILTILARI.....	5
1.7. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	6
1.8. ANAHTAR KELİMELER	6
2. BÖLÜM: LİTERATÜR.....	8
2.1. YAZININ İCADI VE TİPOGRAFİNİN GELİŞİMİ	8
2.2. YAZININ ORTAYA ÇIKIŞI VE İLETİŞİMDEKİ ÖNEMİ	9
2.3. TİPOGRAFİ KAVRAMININ DOĞUŞU	10
2.4. TİPOGRAFİ VE GRAFİK TASARIM	14
2.5. MODERN SANAT AKIMLARI VE YENİ TİPOGRAFİ.....	16
2.5.1. FÜTÜRİST TİPOGRAFİ	18

2.5.2. DADACI TİPOGRAFI.....	20
2.5.3. RUS KONTSRÜKTİVİZMİ VE KONSTRÜKTİVİST TİPOGRAFI.....	24
2.5.4. DE STIJL	27
2.5.5. BAUHAUS VE TİPOGRAFI	32
2.5.6. YENİ TİPOGRAFI VE JAN TSCHICHOLD	36
2.5.7. ULUSLARARASI STİL VE MODERN YAKLAŞIMLAR	41
2.6. TÜRKİYE'DE TİPOGRAFI VE GELİŞİMİ	43
2.6.1. LATİN HARFLERİ TEMELLİ TİPOGRAFİNİN TÜRKİYE'DEKİ ÖNCÜLERİ	46
3. BÖLÜM: SAYISAL TİPOGRAFI, GELİŞİMİ VE SAYISAL FONT TASARIMI.....	47
3.1. SAYISAL TİPOGRAFIYI ORTAYA ÇIKARAN GELİŞMELER:	48
3.2. SAYISAL TİPOGRAFİNİN YARATIM ORTAMLARI:.....	49
3.2.1. FONTOGRAPHER.....	49
3.2.2. ATM (ADOBE TYPE MANAGER)	52
3.2.3. IKARUS.....	54
3.2.4. METAFONT	56
3.2.5. MACROMEDIA FREEHAND	57
3.2.6. ADOBE ILLUSTRATOR.....	59
3.2.7. COREL DRAW	65

3.2.8. ADOBE PAGEMAKER	68
3.2.9. PAGEPLUS	69
3.2.10. QUARK XPRESS.....	70
3.2.11. ADOBE INDESIGN	75
3.3. GRAFİK TASARIMI EĞİTİMİ VEREN ÜNİVERSİTELERDE TIPOGRAFI EĞİTİMİ	78
4. BÖLÜM: YÖNTEM.....	80
4.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	80
4.2. EVREN VE ÖRNEKLEM.....	80
4.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI	81
4.4. VERİLERİN ANALİZİ VE YORUMLANMASI	81
5. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR.....	83
5.1. TIPOGRAFI EĞİTİMİ VEREN ÖĞRETİM ELEMANLARININ AKADEMİK ÜNVANI NEDİR?	86
5.2. TIPOGRAFI EĞİTİMİ VEREN AKADEMİSYENLERİN GÖREV SÜRELERİ NEDİR?.....	87
5.3. TIPOGRAFI EĞİTİMİ VEREN ÖĞRETİM ELEMANLARININ GÖREV ALDIKLARI DERSLER HANGİLERİDİR?.....	87
5.4. ÖĞRETİM ELEMANLARI DERSLERİNDE VEKTÖREL TABANLI YAZILIM KULLANMAKTAMIDIR?	88

5.5. ÖĞRETİM ELEMANI VEKTÖREL TABANLI YAZILIMI GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ İÇERİSİNDE NE SIKLIKLA KULLANMAKTADIR.	89
5.6. ÖĞRETİM ELEMANI HANGİ VEKTÖREL TABANLI YAZILIMI GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ İÇERİSİNDE NE SIKLIKLA KULLANMAKTADIR?	95
5.7. ÖĞRETİM ELEMANI VEKTÖREL TABANLI YAZILIMLARI GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ İÇERİSİNDE HANGİ NEDENDEN VE NE SIKLIKLA KULLANMAKTADIR?	99
6. BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER.....	107
6.1. SONUÇ	107
6.2. ÖNERİLER.....	109
EKLER	111
EK 1. ÖLÇEK (ANKET).....	111
KAYNAKÇA	114
KAYNAKÇA-TABLolar VE ŞEKİLLER.....	118
ÖZGEÇMİŞ	122

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Gutenberg matbaası.....	12
Şekil 2: Moulin Rouge Afişi, Toulouse Loutrec, 1881	15
Şekil 3: Marinetti – Zang Tumb Tumb.....	19
Şekil 4: El Lissitzky's , <i>The isms of Art</i> (1925)	20
Şekil 5: John Heartfield, hausma elasticum 2.....	22
Şekil 6: Alexander Rodchenko, Potemkin Zırhlısı Posteri, 1905.....	23
Şekil 7: Alexei Gan, Kitap Kapağı Tasarımı, 1923, Moma Müzesi, New York.....	26
Şekil 8: El Lissitzky, "Beat the Whites with the Red Wedge" (1919)	27
Şekil 9: “Grunbegriffe Der Neuen Gestaltenden Kunst” (Yeni Sanat Formu) için Kapak Çalışması Laszlo Moholy Nagly&Theo Van Doesburg, 1925	30
Şekil 10: Vilmos Huszár /Kunstindustrimuseet/Ole Woldbye, 1929	31
Şekil 11: Bauhaus Okulu	32
Şekil 12: Josef Albers, font tasarımı, 1925.....	34
Şekil 13: Joost Schmidt, Poster, 1923.....	35
Şekil 14: Jan Tschichold, Napolyon Film afişi ve afiş için eskiz, 1927.....	36
Şekil 15: Jan Tschichold “Die Frau Ohne Namen” (İsimsiz Kadın) Film Afişi, 1927 ..	39
Şekil 16: H.N. WERKMAN The Next Call	40
Şekil 17: Josef M. Brockmann, Frühjahrskonzert der Tonhalle-Gesellschaft, 1953	42
Şekil 18: Farklı Tipteki Bezier Eğrileri	50
Resim 19: Fontographer 4.1. Arayüzü	51
Şekil 20: Fontographer 5.1 MacOs arayüzü	52
Şekil 21: ATM Light MacOS arayüzü	53
Şekil 22: ATM DELUXE MacOS arayüzü	54
Şekil 24: Spline Eğrisi	55

Şekil 25: Metafont ve TrueType fontu	56
Şekil 26: Aldus Freehand 1.0 giriş arayüzü.....	57
Şekil 27: Macromedia Freehand 5.0 ekran görüntüsü, menüler ve araçlar	58
Şekil 28: Freehand MX kullanıcı arayüzü	59
Şekil 29: Adobe Illustrator 88 (version 1) kullanıcı arayüzü	61
Şekil 30: Adobe Illustrator 7.0 açılış arayüzü	62
Şekil 31: Illustrator CS, Windows işletim sistemi için 3D ayarlar menüsü	63
Şekil 32: Illustrator CS6 kullanıcı arayüzü.....	64
Şekil 33: Illustrator CC kullanıcı arayüzü	64
Şekil 34: Corel Draw 1.1 kullanıcı arayüzü.....	65
Şekil 35: CorelDraw 6 kullanıcı arayüzü.....	66
Şekil 36: X7 kullanıcı arayüzü	67
Şekil 38: PagePlus Starter 4.0 kullanıcı arayüzü	70
Şekil 39: QuarkXpress 3.3. giriş ekranı arayüzü	71
Şekil 40: QuarkXPress 9 kullanıcı arayüzü	72
Şekil 41: QuarkXPress 10' a ait bir renk kontrol ekranı	73
Şekil 42: QuarkXPress 6.5 kullanıcı arayüzü	74
Şekil 43 QuarkXPress 8 kullanıcı arayüzü	75
Şekil 44: InDesign 1.0 Windows kullanıcı arayüzü	76
Şekil 45: InDesign CS3 MacOS kullanıcı arayüzü	77
Şekil 46: InDesign CC MacOS kullanıcı arayüzü.....	78

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1: Ankete Katılan Üniversiteler.....	83
Grafik 2: Ankete Katılan Bölümler	84
Grafik 3: Katılımcıların Görev Aldıkları Bölümlere Göre Dağılımı.....	85
Grafik 4: Katılımcıların Akademik Ünvan Dağılımı.....	86
Grafik 5: Katılımcıların Bağlı Buldukları Üniversitede Görev Süreleri.....	87
Grafik 6: Katılımcıların Görev Aldıkları Derslerin Dağılımı.....	88
Grafik 7: Katılımcıların Derslerinde Vektörel Tabanlı Program Kullanma Oranları....	88
Grafik 8: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde İllustrasyon Alanında Kullanma Sıklığı	89
Grafik 9: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Tipografi Alanında Kullanma Sıklığı	90
Grafik 10: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Proje Dersi Kapsamında Kullanma Sıklığı	91
Grafik 11: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Ambalaj Tasarımı Alanında Kullanma Sıklığı.....	92
Grafik 12: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Masaüstü Yayıncılık Alanında Kullanma Sıklığı.....	93
Grafik 13: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Web Tasarımı Alanında Kullanma Sıklığı	94
Grafik 14: Grafik Tasarımı Eğitimi İçerisinde Adobe Illustrator Yazılım Kullanma Sıklığı	95
Grafik 15: Grafik Tasarımı Eğitimi İçerisinde Corel Draw Yazılımı Kullanma Sıklığı	96
Grafik 16: Grafik Tasarımı Eğitimi İçerisinde Adobe InDesign Yazılımı Kullanma Sıklığı	97
Grafik 17: Grafik Tasarımı Eğitimi İçerisinde QuarkXpress Yazılımı Kullanma Sıklığı	98

Grafik 18: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Kullanım Kolaylığı.....	99
Grafik 19: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Zaman Tasarrufu	100
Grafik 20: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Yazılım Arayüzünün Çabuk Kavranması	101
Grafik 21: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Veri Depolama Avantajı.....	102
Grafik 22: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Yaygın Bir Yazılım Olması	103
Grafik 23: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Gelişmiş Özelliklere Sahip Olması	104
Grafik 24: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Kurumun Tercih ettiği Yazılım Olması.....	105

1. BÖLÜM: GİRİŞ

Sosyal ve kültürel perspektif açıdan bir iletişim biçimi ve sanat dalı olarak gelişen tipografi, grafik tasarımı ve grafik eğitiminin önemli bir parçası durumundadır. “Tipografi, bütün baskı yazıları ve noktalama işaretlerinin sanatsal ve tasarıma dayalı özelliklerini ve üretim teknolojilerini konu alan bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmektedir” (Becer, 1997: 17). Pedagojik olarak günümüzde grafik tasarım eğitimi kapsamında verilmekte olan temel tipografi eğitiminde, harflerin anatomik yapılarının, karakter çeşitlerinin, optik denge kurallarının algılatılması ve kavratılması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda, tipografinin temel kuralları olan, vurgu, punto, büyüklük-küçüklük, espas, okunurluk mesafesi, satır ve kelime arası boşluklar eğitimin ana çerçevesini oluşturmaktadır. Tipografinin okunabilirlik, açıklık, işlevsellik gibi temel özelliklerinin tasarımın amaç, beğeni ve estetik gibi kavramlar ile birleştirilerek yazı-tasarım ilişkisi boyutunda düşünülmesi hedeflenir. Öğrencinin, yazının artık sadece bilgi vermekle sınırlı olmayıp tasarıma etki eden ve onun yorumunu, anlamını, etkisini düzenlemesini anlamlı ya da anlamsız yönde etkileyen bir unsur olduğunu fark etmesi tipografik bir düzenleme yaparken tasarımın bütünü ve amacını göz ardı edemeyeceğini kavraması beklenir.

Günümüzde grafik tasarım alanında yaşanan gelişmeler oldukça hız kazanmıştır. Dizgiden matbaaya giden zorlu ve pahalı süreç bugün bilgisayar ortamı ve grafik yazılımların yaygın kullanımıyla tasarımcıya daha az zaman ve daha az maliyet sunmuştur. Ayrıca düşüncenin yaratılmasında insan elinin sınırlı olanakları yerini bilgisayar ortamının zengin olanaklarına bırakmıştır. Her geçen gün bu alandaki taleplerin artışı grafik yazılımlarında gelişme ve yenilik olarak kendini göstermektedir.

Bilgisayar teknolojisinin grafik tasarım alanının neredeyse tümüne hakim olması ve bu alandaki yazılımların yaygınlaşması ile birçok ülke teknoloji ve eğitim birlikteliğini sağlama ve gelişen teknolojiyi grafik tasarım eğitimine katma konusunda önemli bir mesafe elde etmiştir. Bizde ise, bilgisayar kullanımı, internet ortamında bilgi paylaşımı, grafik alanında dünyadaki gelişmelerin kolaylıkla takip edilebilmesi

örneklerinin ucuz yöntemlerle araştırılabilmesi konusu oldukça yenidir. Önceki kuşaklarda bilgisayar bilen ve kullanan kişilerin sayıca azlığı göz önünde tutulursa, uzun yıllar grafik tasarımın öğretiminde ve bilgi aktarımında usta-çırak ilişkisi ve geleneksel usüllerin kullanıldığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu eksikliği gidermek amacıyla ilköğretim okullarımızda bilgisayar dersleri okutulmaya başlanmış, teknolojik sınıflar oluşturulmaya önem verilmiş, sınıflarda bilgisayar sistemleri kurulması özendirilmiştir. Böylelikle çocuklarımız yaratıcı fikirlerini hayata geçirmede teknoloji ve yazılımların ucuz ve pratik yöntemlerinden sıklıkla yararlanmaya başlamış, kendi müziklerini tasarlamaya, kısa filmlerini oluşturmaya ve bunları internet aracılığıyla dünya ile paylaşmaya başlamıştır.

Güzel sanatlar alanında eğitim veren üniversitelerimizde ise, teknolojinin eğitimin hizmetine sunulması her kurumda aynı oranda gelişme göstermemiştir. Gelişmişlik, üniversitenin kurulduğu bölge, öğretim elemanı sayısı, başka öncelikler gibi faktörler çağımızın ihtiyaçlarına cevap verebilecek donanımdaki grafik atölyelerinin oluşturulamamasının önündeki engellerden sadece bir kaçıdır. Aynı zamanda eğitimcilerin iyi derecede bilgisayar bilgisi, yazılım kullanımı ve bunlarla işler üretip çağdaşlarıyla ilişkiye geçmesi de grafik eğitimi derslerinde kullanılan temel malzemeler olan palet ve fırçanın yerini klavyenin tuşlarına bırakması da oldukça yenidir. Bilgisayar ve teknolojinin ucuzlayarak yaygınlaşması, eğitimcilerin aracı haline gelmesi de yaklaşık olarak 15 yıl gibi kısa bir dönemi kapsamaktadır.

1.1. PROBLEM DURUMU

Tipografi, grafik tasarım eğitimi içinde önemli bir unsur olmasına rağmen, ülkemizde çoğunlukla yazı ve bilgi notu olarak tasarımda yer aldığı görülmektedir. Buna karşın, batıdaki uygulamalarda varılan sonuç, tipografinin grafiksel düzenlemenin en az renk, leke kompozisyon anlayışı kadar önemli olduğu noktasındadır.

Kültürel ve sanatsal bir kapsam olarak tipografiyi merkeze almaya ve bu doğrultuda oluşacak pedagojik açılımlara yön vermesi bakımından, günümüz tipografi eğitimi ve

uygulamalarında bir takım problemlerin yaşandığı görülmektedir. Bu doğrultuda, güzel sanatlar eğitimi bölümlerinde grafik eğitimin bir alt disiplini olarak verilen, ancak grafik alanı uygulamalarının hemen hemen hepsinde yer alan tipografi uygulamalarının yaygın olarak geleneksel yöntemlerle verilmesi sonucunda bu zamana kadar ortaya çıkan ürünlerde, aynılık, benzerlik, tekrar, özgün olamama gibi sorunlar ortaya çıkmıştır. Problemin çözümünde geleneksel metodların zorlukları nedeniyle, isteksizlik, üşenme sonucu oluşan hatalar ve tipografinin gerektiği kadar tasarım yüzeyi üzerinde yer alamaması bu araştırmanın problem konusu olarak belirlenmiştir.

1.2. PROBLEM CÜMLESİ

Tipografi Öğretiminde Vektörel Tabanlı Yazılımların Yeri nedir?

1.1. ALT PROBLEMLER

- Üniversitelerin hangi bölümlerinde hangi sayıda tipografi eğitimi veren öğretim elemanı vardır?
- Tipografi eğitimi veren öğretim elemanlarının akademik ünvanları nedir?
- Tipografi eğitimi veren öğretim elemanlarının görev süreleri nedir?
- Tipografi eğitimi veren öğretim elemanlarının görev aldıkları dersler hangileridir?
- Bu öğretim elemanları derslerinde vektörel tabanlı yazılım kullanmaktadırlar.
- Öğretim elemanı hangi vektörel tabanlı yazılımı grafik tasarım eğitimi içerisinde ne sıklıkla kullanmaktadır?
- Öğretim elemanı vektörel tabanlı yazılımları grafik tasarım eğitimi içerisinde hangi hangi nedenden ve ne sıklıkla kullanmaktadır?

1.2. ARAŐTIRMANIN AMACI

Tipografi, güzel sanatlar eğitimi bölümlerinde, grafik alan uygulamaları içinde yer alan, yazının bir tasarım içerisindeki etkilerinin ve öneminin daha güçlü kavratılmasında uygulamalı olarak öğrenciye verilmeye çalışılan bir alt disiplindir. Bu anlamda öğrencinin, yazılım desteği yardımıyla grafik tasarım anasanat dalı ders içeriklerindeki tipografi konusunu kavrayarak üzerinde çalıştığı tasarım konusunu daha güçlü anlatması ve tipografinin gücünü tasarımına yansıtması konusu oldukça önemlidir.

Tipografik uygulamalar için gerekli keskin ve düzgün hatlı görünümle ancak vektörel tabanlı yazılımlarla elde edilebilmektedir. Ayrıca pratiklik ve hız bakımından da bu tip yazılımların grafik tasarım eğitiminde kullanılan diğer yazılımlara göre daha üstün olacağı düşünülmektedir. Bu anlamda vektörel tabanlı yazılımların öğretim elemanlarınca ne denli kullanıldığının tespiti de, tipografi eğitiminin verimliliğine katkıda bulunacaktır.

1.3. ARAŐTIRMANIN ÖNEMİ

Tipografi, grafik tasarım alanında resim ve yazı ilişkisinin kurulması bakımından önemlidir. Tasarım yüzeyinde yer alan yazı, resim, boşluk, espas gibi kavramlar, bir tasarımın güçlü-güçsüz, başarılı-başarısız olarak nitelendirilmesinde önemli rol oynar. Bu anlamda bir tasarımda yer alan tipografik öğeler, en az o tasarımda yer alan görsel öğeler kadar tasarımı etkileyen faktörlerdendir.

Bir öğrencinin bir tipografi uygulamasını geleneksel yöntemlerle tasarlaması, renk, biçim, boşluklar, karakter oluşumunda çeşitli varyasyonlar denemesi, yazılım desteği ile yapabilecekleri yanında çok sınırlı kalmakta ve öğrencinin daha çok zamanını almaktadır. Örneğin yazılım desteği ile herhangi bir yazı üzerinde onlarca renk denemesi saniyeler içinde yapılabilirken, geleneksel metodlarda aynı işlemi yapmak saatler, hatta günler sürebilmektedir. Bu da öğrenciyi zaman ve uygulama zorluğu gibi nedenlerden dolayı daha fazla seçenek denemek için isteksiz yapabilmektedir.

Öğrencinin grafik yazılımlara hakim olması, tipografik uygulamalarda bu tür yazılımları kullanabilmesi, hem zaman kazandıracak, hemde tasarımında her seçeneği deneyip olabilecek en doğru düzenlemenin hangisi olduğuna karar verebilmesini sağlayacaktır.

Tipografik uygulamalar için gerekli keskin ve düzgün hatlı görünümeler ancak vektörel tabanlı yazılımlarla elde edilebilmektedir. Ayrıca pratiklik ve hız bakımından da bu tip yazılımların grafik tasarım eğitiminde kullanılan diğer yazılımlara göre daha üstün olduğu düşünülmektedir. Örneğin aynı punto ve karakterde bir tipografik uygulama piksel tabanlı programda kaydedilip dosya boyutuna bakıldığında, vektör tabanlı bir formatta kaydedilene oranla çok daha büyük olduğu görülecektir. Bu durum da piksel olarak kaydedilmiş dosyanın açılmasını güçleştirecek, açıldığında ise çalışırken kullanıcıyı yavaşlatacak, ve dolayısıyla zaman kaybı yaşanacaktır. Vektör tabanlı yazılımlarda ise böyle bir sorun yaşanmayacaktır.

Piyasada pek çok ayrı firmanın çıkartmış olduğu pek çok farklı vektörel yazılım mevcuttur. Temelde bu programların çalışma mantığı benzerdir. Ancak yıllarca süren Freehand ve Illustrator rekabetinin sonunda Adobe firmasının Macromedia firmasını satın alması ile birlikte Adobe Illustrator pazarda liderliği ele geçirmiş gibi görünmektedir. Bütün bu gelişmelere rağmen eğitim süreçlerinde alışkanlıklardan ötürü eğitimciler tarafından Freehand'in de zaman zaman tercih edildiği bir gerçektir.

Yapılan literatür taramasında daha önce bu konuyla ilgili bir araştırmaya ulaşamayışı, araştırmanın kılavuz olma niteliğini de arttırmaktadır.

1.4. ARAŞTIRMANIN SAYILTI LARI

Üniversitelerin ilgili bölümlerinde görev alan, tipografi dersleri ve tipografi uygulamalarının dahil olduğu ilgili dersleri yürüten akademik personelin alan uzmanı oldukları ve ankette yer alan sorulara samimi ve doğru cevaplar verdikleri varsayılmaktadır.

Bu çalışmada seçilen üniversitelerin ilgili bölümlerinin tipografi eğitiminin ağırlıklı olarak yürütüldüğü bölümler olduğu varsayılmaktadır.

1.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bu çalışma yalnızca yükseköğretim kurumları ile sınırlandırılmıştır. Sanat eğitiminin bireyin eğitim hayatının başlaması ile beraber başladığı bilinmektedir. Fakat bu araştırma grafik tasarımı alanında ve sadece tipografi eğitiminin verildiği süreçlerle paralel yürütülmüştür. Bu bağlamda araştırma, üniversitelerin ilgili bölümleri ile tipografi eğitiminin yürütüldüğü derslerle sınırlandırılmıştır.

Çevrimiçi anket uygulaması (Google Forms), Grafik Tasarımı, İletişim Tasarımı, Resim-İş Eğitimi, Görsel İletişim Tasarımı bölümlerinde görev yapan hemen hemen bütün profesör, doçent, yardımcı doçent, öğretim görevlisi, uzman ve yarı zamanlı öğretim elemanlarına gönderilmiştir. Araştırma çevrimiçi anket formunu doldurmak suretiyle görüş bildiren akademisyenler ile sınırlıdır.

Vektör tabanlı yazılımlar, geometrik çizim, amblem, logo ve tipografik uygulamalar gibi düzgün ve keskin kenarlı görüntülere ihtiyaç duyulan alanlarda kullanılmaktadır. Bu anlamda tipografi öğretiminde vektörel tabanlı yazılımlardan faydalanılmasının daha doğru olacağı düşünülmektedir. Bu yüzden araştırmada yer alan ve yazılım tercihlerini ilgilendiren anket sorularında da yalnızca vektörel tabanlı yazılımlar yer almıştır.

1.6. ANAHTAR KELİMELER

Grafik Tasarım: Bir mesajı iletmek, bir düşünceyi imgeselleştirmek, bir ürünü belirli bir kitleye ulaştırmak için, temel görsel sanatlar normları çerçevesinde yürütülen yaratıcı süreç .

Tipografi: Forma uygun yazmak olarak tanımlanabilecek tipografi, yunanca typos

(form) ve graphia (yazmak) sözcüklerinden türetilmiş ve yazı ile ilgili her tür düzenleme (satır arası, boşluk, satır uzunluğu, harf aralığı vb.) ile yazınsal elemanlarla oluşturulan tasarım anlayışını tanımlamak için kullanılan bir terimdir.

Vektörel Yazılım: Yeniden ölçeklendirilebilen, her biçimin matematiksel ifade ve kodlarla oluşturulduğu, çözünürlükten bağımsız grafiklerin yaratılabildiği yazılımların tümüne verilen genel ad.



2. BÖLÜM: LİTERATÜR

2.1. YAZININ İCADI VE TİPOGRAFİNİN GELİŞİMİ

İnsanlık, varoluşundan bu yana, çağlar boyunca iletişim ihtiyacını pek çok farklı şekilde gidermeye çalıştı. Düşündüklerini sözlere dökebilme yetisini kazanmadan çok önce de farklı yapısal çözümler aradı. Tarih boyunca, temel düzeyde el işaretleri ya da vücut dilini kullanmaktan, çeşitli sembollere, hatta dumanla iletişime kadar pek çok metot deneyen insanoğlu, sosyal hayatla ilgili çeşitli fonksiyonları yerine getirebilecek pratik bir yazı sistemi geliştirmeye çalıştı.

Sanat eğitimi alan hemen hemen herkesin bildiği gibi İspanya'da bulunan Altamira mağarası ve Fransa'da Lascaux mağaralarının duvarlarına çizilen, ve yapılan incelemelerde M.Ö. 15.000'li yıllarda yapıldığı anlaşılan bu mağara resimlerinin insanoğlunun ilk görsel iletişim çabasının bir sonucu olduğu düşünülmektedir. Amerikalı grafik tasarımcı ve grafik tasarım tarihçisi Philip B. Meggs (1942-2002) bu resimlerin gençlere av eğitimi verilirken çizilen işaretler olabileceğinden ya da ilkel bir ayın ya da bir büyü törenine ait olabileceğinden söz etmektedir. Fakat bütün bu sebeplerle yapılmış olsa dahi bu çizimler, görsel iletişimin ilk örnekleri olarak tarihteki yerini almıştır.

Gelişen ve çoğalan insanoğlu için bir süre sonra bu ilkel ve basit iletişim metodları yetersiz gelmeye başladı. Anlatılacak daha çok şey, ifade edilecek yeni ve farklı duygular ortaya çıktıkça bu sembol ve işaretlerin belirli bir sistematiğe oturtulması ihtiyacı ortaya çıktı. Zamanla bu resimlerin geliştirilmesi ile ideografik yazı dediğimiz yazı formu ortaya çıktı. Olaylar yine çeşitli çizimlerle anlatılıyor ancak bu çizimler olayın kendisini değil de anlamını ifade ediyordu. Örneğin kuş figürü kuşu değil de "uçmak" eylemini ifade etmek için çiziliyordu. Mısırlılar, bu resimlerle yazının her iki şeklini de genişletip basitleştirdiler. Böylece bu resimler, binlerce yıl içinde değişerek ve gelişerek yazıya döndü.(*Encyclopædia Britannica Ultimate Reference Suite.*

Chicago: Encyclopædia Britannica, 2011).

2.2. YAZININ ORTAYA ÇIKIŞI VE İLETİŞİMDEKİ ÖNEMİ

Bilimsel arařtırmalar ve arkeolojik buluntular bilinen ilk yazı örneğinin Sümer yazı sistemi olduğunu işaret etmektedir. Sümerli rahipler yazıyı, mabetler ve depolarda bulunan ürünleri kayıt altına almak amacı ile kullanmışlardı. Mabetteki rahipler depolardaki malları ailelerin ihtiyacı oranında dağıtıyorlardı. Kayıtları tutarken vatandaşın mabede getirdiği ürünü unutmamak ve teslimatı belgelemek gerekiyordu. Bunun üzerine şahıs isimlerinin heceleri nesne adlarına benzetilerek ilgili nesnenin resimleri çizildi. Kısa zamanda o nesnelerin işaretleri nesneyi değil, o nesnenin adındaki sesleri belirtmeye başladı. Bu şekilde, hecelerin seslerini simgeleyen işaretler kullanılarak kayıtlar tutuldu. Böylece zamanla günlük konuşmaların seslerini belirten işaretler ortaya çıkmış oldu. (Özby, 2005: 72). Sonraki yıllarda yaşanan gelişmelerle Sümer yazısı, nesne ve özel isimleri içeren 1,500 logografik (resim benzeri) sembollü bir iletişim aracına dönüşmüştür. (Jean, 2006: 14). Zaman içinde bu logografik temelli yazının nitelikleri, çizgisel formlar (cuneiform) kazanarak alfabe benzeri şekillere dönüşmüştür.(Jean, 2006: 15). Bu noktadan sonra yazı fonolojik unsurlar içermeye başlamıştır. Doğrudan doğruya nesneyi canlandıran bir resimden değil de, ses açısından ona yakın bir nesneden yararlanma düşüncesinin ortaya atılması ile birlikte konuşma dili ile yazı giderek birbirine yaklaşmış (Jean, 2006: 16) ve hem yazımda hem de okunuşta tamamen bütünsel bir iletişim aracı meydana gelmiştir.

Farklı kültürler, toplumlar, coğrafyalar ve dil yapılarının oluşumu sonucunda yazı da tarihsel gelişim süreci içerisinde farklı biçim ve türlerde kendini göstermiştir.

En basit anlamı ile Britannica' ya göre, belirli bir yapısal düzeyde, dile dair görsel işaretlerin kullanıldığı bir tür iletişim aracı olarak tanımlanan yazı, Türk Dil Kurumu tarafından düşüncenin belirli işaretlerle tespit edilmesi olarak tarif edilmektedir.

2.3. TİPOGRAFI KAVRAMININ DOĞUŞU

Konuşmak, kuşkusuz insanoğlunun kullandığı en etkili iletişim yöntemidir. İnsan dilinin imkan verdiği ölçüde ortaya çıkarılan farklı seslerle oluşturulan bu iletişim biçiminin farklı sembol ve biçimlerle ifade edilmesine ise yazı dendiğinden bahsetmiştik. Bu semboller , insanlığın varoluşundan günümüze değin pek çok değişim geçirmiş, sembollendirdiği dilin yapısına göre farklılıklar göstermiş ve bugünkü şekline ulaşmıştır. Her biri farklı bir sesi ifade eden bu sembollere “harf” adı verilmektedir. Bir dilin bütün seslerinin ifade edilmesine olanak sağlayan harfler topluluğuna ise “Alfabe” denilmektedir. Şu an yeryüzünde 6800 ila 6900 civarında dil kullanılmaktadır.¹ Buna karşılık 100.000 civarında da alfabe mevcuttur. (Bazı alfabelerin bütün versiyonları tek tek sayıldığında, örn: Latin alfabesinin İspanyolca ve İngilizce versiyonları gibi)². Bu veriler bize kullanılan alfabe sayısının konuşulan dil sayısından yaklaşık 12-13 kat fazla olduğunu göstermektedir. Bu dikkat çekici bilgi, alfabenin yani yazının insanoğlu için ne denli önemli bir kavram olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Yazının bir iletişim aracı olarak kullanılmaya başladığı ilk dönemler, tarihi kayıtlar, ilahi kitaplar, aklınıza gelebilecek her türlü yazılı kaynak el yazısı ile hazırlanıyordu. Tarih öncesi çağlarda henüz kağıt keşfedilmemişken, taşlara ya da ağaçlara oyma ya da yontma yöntemi ile hazırlanan yazılar, kağıdın keşfinden sonra çok daha yaygın hale geldi ve herkes tarafından kullanılan bir iletişim biçimi haline dönüştü. Bu noktada, tipografi teriminin ortaya çıkışına değinmeden önce, bu kavramın daha ilkel bir şekli olan “Kaligrafi” teriminden bahsetmek önemli olacaktır.

Kaligrafi kelimesi Yunanca güzel anlamına gelen “kallos” ve yazı anlamına gelen “graphos” kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. En yalın tanımıyla güzel yazı anlamına gelmektedir. Farklı bir tanım da Çin ve Japonya da fırça ile, Batıda genellikle yazı kalemi ile yapılan, süs olarak kullanılan yazı olarak yapılmıştır. (Lucie,

¹ Kaynak: Howmany.com

² Kaynak: Wikipedia

1993: 39). Tipografinin atası sayılabilecek kaligrafi, iletişim ihtiyacından doğan yazının estetik değerlerle yorumlanması, belirli estetik kurallarla şekillendirilmesi, göze hoş gelen bir forma kavuşturulması olarak da tanımlanabilir. Kağıdın icadından önce deri ve taş üzerine yazılan yazılar, hem belirli bir düzeyde ustalık gerektiriyor hem de uygulaması hayli fazla zaman alıyordu. Kağıt, mürekkep ve fırça gibi malzemeler kaligrafi sanatçıları ve ressamların görsel anlatım olanaklarını zenginleştirmiş , bu üç temel gerecin serbestçe kullanılması ile yazılı belge üretimi giderek hızlanmış, tarihsel olaylar ve efsaneler kaydedilmeye başlamıştır. (Becer, 2015: 88).

Kağıdın insanlığa sağladığı kullanım kolaylığı ve yazının yaygınlaşmasına katkısı tartışılmaz bir gerçektir. Fakat yine de bilginin paylaşımı noktasında tek başına kağıt ve mürekkep yetersiz kalıyordu. Kitapların el yazması yoluyla çoğaltılması günler hatta aylar alan zorlu ve zaman alan bir süreçti. Bu da kitapları değerli kılıyor, herkesin kolaylıkla elde etmesine imkan vermiyordu. El yazması kitaplar yalnızca soylular ve zenginlerin evlerinde bulunuyordu. Kitapların ve yazılı kaynakların daha az maliyetle ve daha çabuk bir biçimde çoğaltılması için de farklı yöntemler deneniyordu. Yüksek baskı teknikleri kullanılarak uygulanan baskı yöntemleri, M.Ö. 5000 lerden beri yaygın bir çoğaltım metodu olarak biliniyordu. Ağaç baskının ağırlıkta olduğu çeşitli baskı teknikleri önce Çin’de daha sonra tüm dünyada kullanılmaya başlandı. Bu teknikte aynı kalıp defalarca kullanılabilirdi. Ortaçağda metal harflerin kullanılmaya başlamasından uzun süre sonra bile, yazıların yanında kullanılan resimlemeler bu teknikle basılmıştır. (Uçar, 2014, s: 98). Bu yöntemler ile basılan ve British Museum’da bulunan “The Diamond Sutra” M.S. 868 tarihine etiketlenmiş, ve dünyanın bilinen en eski basılı kitabı olarak bilinmektedir. (Mc Lean, 1988: 13).

Yüzyıllar sonra Avrupa’da yayılan Rönesans hareketi, insan odaklı, bireysel düşüncelere ve yeniliklere açık yapısıyla pek çok önemli keşfe ve buluşa imkan sağlamıştır. Bu dönemde grafik tasarım ve baskı teknolojisinde çığır açan buluşlardan birisi gerçekleştirilmiştir. Mainz’li Johann Gensfleisch zum Gutenberg 1450’de bir kitabın taşbaskı (Litografi) tekniği ile basılabilmesine imkan sağlayan sistemi

bulmuştur. Gutenberg tipo tekniğini geliştirirken, Çin’ de tahtadan kalıplara yüksek rölyef olarak oyulan ve “xylotypography” denilen baskı tekniğinden ilham almıştı. Ama tipografik baskı daha önceki tekniklere oranla çok daha işlevseldi. Gutenberg, her birinin üzerinde yüksek kabartma bir harfin yer aldığı, bağımsız yer değiştirebilen ve tekrar kullanılabilen metal parçacıklardan yararlanmayı akıl etmişti. (Becer, 2015: 93).



Şekil 1: Gutenberg matbaası

Gutenberg’in icadını geliştirirken Çin’deki tahta kalıplardan esinlendiği iddiasına karşıt görüşlerde bulunmaktadır. Simon Garfield, “Just My Type” isimli kitabında bu görüşünü ve Gutenberg’e ait düşüncelerini şu şekilde açıklıyor:

Gutenberg’in vizyonu otomasyon, tutarlılık ve geridönüşüm içeriyordu. Çin ve Kore’deki çok daha eski baskı yöntemlerini , kitapların tahta bloklarla ve dökme bakır harflerle tek tek üretilmesini sağlayan yöntemleri bilmesi uzak bir ihtimal olarak

görünüyor. Avrupa’da toplu üretim ilkelerine hakim olan ilk kişi oydu ve sonraki beşyüz yıl boyunca kullanılacak matbaa yöntemlerinin temelini attı. Kitap daha ucuz ve daha kolay erişilir hale geldi ve bir zamanlar sadece kilisenin ve zenginlerin erişebildiği bir şey olmaktan çıkıp eğitim alan herkesin haz ve aydınlanma kaynağı oldu. (Garfield, 2011: 34).

Gutenberg 1455’te Mainz’li bir zengin olan ortağı Jochann Faust’la birlikte ilk kitabını bastı. Gutenberg kutsal kitabı da denen bu kitap Mazarin Kutsal Kitabı olarak da bilinmektedir ve günümüze ulaşan ilk tipo basım uygulamasıdır.

Gutenberg’in bulduğu bu yeni baskı tekniği ile hızlı ve daha düşük maliyetli bir şekilde çoğalan kitaplar sayesinde bilgiye erişim eskiye oranla oldukça kolaylaştı ve reform hareketlerini hızlandırarak Rönesans’ın olgunlaşmasına önemli bir ivme kazandırdı.

Tipo baskı tekniğinin gelişiminden sonra ortaya çıkan tipografi terimi ilk olarak Gutenberg’in buluşu olan baskı sistemindeki harfleri tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde ise bütün baskı yazılarının ve noktalama işaretlerinin tasarıma dayalı, boşluk, espas, harf aralığı gibi özelliklerini tasarlama ve düzenlemeyi konu alan bir uzmanlık alanı olarak görülmektedir.

Tipografi’nin hedefine aldığı yazı düzenleme işinin temelinde alfabeyi oluşturan harfler vardır. Harflerin ve satırların arasındaki espası, satırlar arasındaki espası ve ağırlığını, yazı karakterini, büyüklüğünü (punto) tasarlamak ve hem kolay okunan hem de estetik bir yazı düzenlemek tipografinin ulaşmak istediği sonuçlardır.

Gutenberg matbaasının hızla yayılmasından sonra ortaya pek çok farklı yazı karakteri çıktı. Pek çok tasarımcı, daha kolay okunan, daha estetik, ya da başka kaygılarla farklı yazı tipleri tasarlamaya başlamış, bu tasarımların pek çoğu günümüze kadar ulaşmıştır. Çoğalan yazı karakterleri ile birlikte tipografi de hızla önem kazanmaya başlamış ve grafik tasarım uygulamalarının değişmez bir parçası olmuştur

2.4. TİPOGRAFİ VE GRAFİK TASARIM

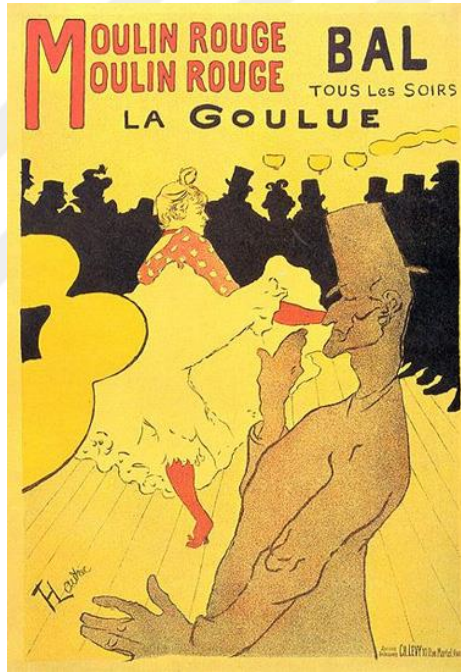
Tipografi ve grafik tasarım ilişkisini incelemek için grafik tasarımın varoluş amacına göz atmakta fayda vardır. Bir mesajı, bir ürünü ya da bir etkinliği duyurmak/tanıtmaq için hazırlanan ve çoğaltılan basılı materyallerin algılanabilir bir düzlemde organize edilmesi süreci olarak tanımlanabilecek olan grafik tasarım terimi ilk kez 20. yüzyılın başlarında yukarıda bahsettiğimiz amaçlar çerçevesinde basılarak çoğaltılan malzemeler için kullanılmıştır.

Grafik tasarımı tipografiden ayırmayacak olursak, tarihini İÖ 4. yy' da yazının bulunmasına dayandırmak yanlış olmayacaktır. Johann Gutenberg'in 1450'lerde matbaayı icat etmesi ile birlikte kitap basımı yaygınlaşmaya başlamış, tipografi ve tasarım birlikteliğinin ilk örnekleri de bu dönemde vermeye başlanmıştır. Kitaplar için oluşturulan bu düzenlemeler erken dönem grafik tasarım pratikleri olarak sayılmaktadır.

Asıl çıkış noktası ise; sanayileşme ve modern yaşama geçiş ile, özellikle de fotoğrafın keşfedilmesi ile ortaya çıkan İzlenimcilik ve Post-İzlenimcilik akımlarının sonrasında başlamıştır. Çünkü resim sanatı farklı bir yöne ilerlemeye başlamış ve grafik tasarım, afiş, ürün katalogları vb. ile öne çıkmaya başlamıştır. Gazetenin ortaya çıkması ve iletişimde önemli bir yere sahip olması ile birlikte reklam ve tanıtım çalışmaları başlamıştır. Ürün katalogları önceleri fotoğraflarla değil gravür baskılar ile yapılmaktaydı. (Karabulut, 2015). İşlerin tanıtımını ve duyurusunu yapan afişler de kendi içerisinde ayrı bir alan haline geliyordu. Fakat henüz grafik tasarımcı gibi bir meslek tanımı olmadığından bu gibi işler ressamlar tarafından yapılıyordu. Bu yüzden ortaya çıkan işlerin resimsel özellikleri çok daha ağır basıyordu. Fakat basım yöntemlerinin gelişimi, ve tipografinin tasarım süreçlerinde daha çok yer alması ile afiş tasarımı ve dolayısıyla grafik sanatlar resim sanatından yavaş yavaş ayrılmaya başlamış ve ayrı bir sanat dalı olarak yorumlanmaya başlamıştır.

19. yy sonlarında bazı sanatçılar grafik tasarım alanında da yapıtlar vermeye başlamıştır. Taşbaskı (Litografi) tekniği, sanatçıları tipo baskı tekniği ile basılan

harflerle gravür olarak hazırlanan ilüstrasyonların birlikte kompoze edilmesindeki zorluk ve sınırlayıcılıktan kurtarmış, böylelikle Henri de Toulouse Lautrec (1864-1901), Theophile Steinlen (1859-1923) ve Pierre Bonnard (1867-1947) gibi ressamlar ilk defa taşbaskılarında desenleri ile yazı formlarını bir arada kullanabilmişlerdir. (Becer, 2016: 21). Aynı dönemde modern resmin Rusya'daki öncüleri de taşbaskı tekniğinin son derece başarılı örneklerini vermişlerdir. Taşbaskı tekniği afiş sanatının yaygınlaşmasında da büyük bir etki yapmıştır. 19. yy sonlarında sanatsal ve ticari amaçlarla hazırlanan afişler, grafik sanatının, özellikle şehirlerde gelişmesine neden olmuş, afiş, yazılı dilin görsel formunun yenilikçi bir tavırla değişime uğratıldığı önemli bir araç haline dönüşmüştür. (Drucker, 1997: 92).



Şekil 2: Moulin Rouge Afişi, Toulouse Loutrec, 1881

1891-1896 yılları arasında William Morris'in tasarımını yaptığı kitaplar zamanının ötesinde işler olarak görülmüş ve grafik tasarım alanı için bir pazar oluştuğunu göstermesi bakımından grafik tasarımı tarihinde önemli bir yere sahip olmuştur . Bu dönem, grafik tasarımın sanattan ayrılmaya başladığı ve ticari bir pazara dönüşmeye başladığı bir dönemdir. Aynı dönemlerde anlatımın yalınlaştığı, detayların kaybolduğu duygu ve aşkın ön plana çıkarıldığı resimler üreten pre-rafaelit'ler ortaya çıkmış,

akımın en büyük temsilcisi olan Munch'un resimleri de grafik tasarımın etkilerinin yavaş yavaş kendini gösterdiği eserler olarak yorumlanmıştır.

Birinci Dünya savaşının sona ermesi ile 19.yy'ın sanat ve tasarım görüşlerine tepki olarak yeni fikirler ortaya atılmaya başlanmıştır. 1919'da Almanya'nin Weimar şehrinde kurulan Bauhaus okulu sanat ve tasarım alanında birçok yeniliğin öncüsü olmuştur. (Armstrong, 2012: 44).

2.5. MODERN SANAT AKIMLARI VE YENİ TİPOGRAFİ

Tıpkı diğer sanat dallarında olduğu gibi, grafik tasarım ve tipografi de yüzyıllar içinde pek çok farklı şekilde yorumlanmış, çağın gereksinimlerine ve isteklerine tepkisiz kalmamış ve süreç içerisinde pek çok değişime uğramıştır. Endüstri devriminin pazarlama ve iletişim ihtiyaçlarına cevap vermek için doğal bir süreç olarak gelişen grafik tasarım, 19. yy'ın sonunda ve 20. yy'ın başlarında özellikle Kuzey Amerika ve Avrupadaki giderek büyüyen tüketici toplumlara, seri üretim endüstri ürünlerini pazarlamak için geliştirilmiştir. Büyük bir hızla gelişen seri üretim teknikleri, aynı hızla gelişen ve değişen toplumsal, ekonomik ve politik ortam da grafik tasarımın gelişimine katkı sağlayan önemli dinamikler olmuştur. (Steven, 1991, sy.) .

Tıpkı 1840' larda fotoğrafın bulunuşunun resim sanatının kendini gözden geçirmesine yol açıp soyut sanatın kapılarını sonuna kadar açıp kendine yeni bir yol çizmesi örneğinde olduğu gibi modern tipografinin temelleri de “Monotipi” ve “Linotipi” makinelerinin icadıyla atılmış oldu. Bu teknolojik gelişmeler tipografinin anlatım olanaklarını da büyük oranda arttırdı ve deneysel çalışmaların önünü açtı.

1910'larda hemen hemen bütün sanat dallarında doğayı birebir betimlemeye dayalı ve klasik gelenekleri yıkmaya yönelik yeni sanat düşünceleri ortaya çıkmaya başlamıştı. Resime dayalı imgelem dünyası yerini bütünü ile saf ve soyut bir biçim anlayışına bırakıyordu. Resim ve heykel alanındaki yenilikçi biçim ve kompozisyon düşünceleri de hızla tasarım alanına uygulanmaya başlandı ve özellikle Hollanda ve Rusya'da köklerini kübizmden alan tipografiye daha çok yer veren bir grafik tasarım anlayışı

gelişti. (Becer, 2016: 24). Bu dönemde varoluş amacı grafik tasarıma hizmet etmek olan tipografi kavramı da bu konuda önde gelen sanatçıların ve akımların katkısıyla zamanla kendi dinamiklerini ve kurallarını oluşturarak bir sanat dalı haline geldi.

Hemen her sanat eserinde olduğu gibi, tipografik bir yaklaşım, çözümleme veya tasarım, çağının etkilerini taşır. Tipografik bir çalışma bir taraftan kendisine yüklenen pratik bir iletişim amacına hizmet ederken, öte yandan biçime dayalı bir sanat eseri olarak dile gelir.” (Uçar, 2014: 109). El Lissitzky, Laszlo Moholy-Nagy ve Kurt Schwitters’ın 1923 – 1925 yılları arasında yayınladığı makalelerde ortaya atılan fikirler, tipografiyi bir araç olmaktan kurtarıp, salt kendi özdeşleyimini oluşturacak bir sanat dalı haline gelişini perçinlemiş ve yeni tipografi’nin doğuşuna önyak olmuştur.

Lissitzky tarafından kaleme alınan “Tipografinin Topografisi” adlı bildiride, özellikle basılı metinlerde işitsel algı yerine görsel algının önemine değinilmiştir. Jan Tschichold 1925 yılında yazdığı “**Tipografinin Esasları**” adlı kitabında yeni tipografinin belirli bir amaç doğrultusunda biçimlendiğini, bu amacın da en kısa ve en yalın haliyle “**iletişim**” olduğundan bahsetmiştir. Yine Jan Tschichold 1928 senesinde kaleme aldığı bir yazısında Yeni Tipografi hareketini şöyle açıklıyordu:

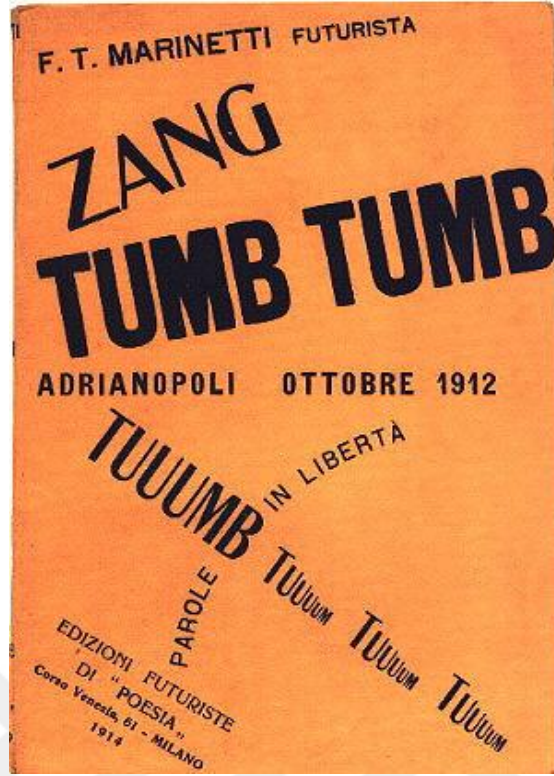
“Yeni Tipografi’nin özü netliktir. Bu da onu hedefi “güzellik” olan ve netlik anlamında, günümüz ihtiyaçlarını karşılayamayan eski tipografinin tam zıttı durumuna getirir. Bu mutlak netlik günümüzde özellikle gereklidir çünkü dikkatimizi çekmeye çalışan çok sayıda yayın arasında ifade anlamında ekonomi oldukça önemlidir. Süslemeli harf, “güzellik “(yüzeysel anlaşılabilirlik) ve bezeme arasındaki sarkacın zarif sallantısı asla günümüzün saf biçimini üretmez. Özellikle de harfi merkezi bir eksen üzerine yerleştirmenin cılız hissi güncel tipografinin bu mutlak katılığının da sebebidir.” (Tschichold, 1928: 116).

“Modernist tipografi, işlevsel ve çağdaş bir bakışa sahipti. Saf çizgileri ve temiz beyaz alanları ile kesinlikle pragmatik bir davranıştı. (Poynor: 2006). Geleneksel tipografinin süslü, abartılı ve detaylı formları yeni tipografide bütün bu ağırlıklarından kurtulmaya, arınmaya başlamış, bütün bunların yerine kendine daha pürüzsüz, sade ama sağlam bir

form seçmiştir. Bu değişimi sadece bir sanat hareketi olarak görmek de yanlış bir değerlendirme olacaktır. Baskı teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve sanayileşme ile beraber artan tüketim miktarı kuşkusuz yeni tipografinin oluşumuna zemin hazırlamıştır. Tüketim miktarının ve üreticiler arası rekabetin artması reklam ve tanıtıma verilen önemi arttırmış ve tipografi de bu değişimden payını almıştır.

2.5.1. FÜTÜRİST TİPOGRAFI

Marinetti'nin 1909'de Paris'te "Le Figaro" gazetesinde yayımladığı manifesto futurisita (Fütürizm Bildirisi), gelecekçiliğin manifestosu oldu. Bildiride, "Bizler müzeleri, kütüphaneleri yerle bir edip ahlakçılık, feminizm ve bütün yararcı korkaklıklarla savaşaacağız" deniyordu. Bu geçmişin bütünüyle reddi demekti. Aynı bildiride, "Biz dünyadaki gerçekten sağlıklı tek şeyi, yani bizi savaşa ve ölüme götüren güzel düşünceleri yüceltiyoruz" sözleri, siyasal alanda o dönemde gelişen faşizmden yana bir tavrın da açık göstergesiydi. Kübizme karşı bir refleks olarak gelişen Fütürizm, tipografiyi etkin olarak kullanmış ve gelişimine büyük katkı sağlamıştır. Kübist resimle Fütürist şiirin çarpışmasından 20. yy grafik tasarım anlayışının ortaya çıktığını söylemek mümkündür. (Meggs/Alston, 2012: 243). Fütürizmle birlikte serbest tipografi ve özgürlüğüne kavuşan sözcükler adları altında basılı sayfada yeni ve resimsel nitelikli bir tipografi anlayışı doğmuştur. (Bektaş, 1992: 44).



Şekil 3: Marinetti – Zang Tumb Tumb

Bütün grafik olanaklarının devreye sokulduğu Fütürist Tipografi, sanatsal bilgi alanında devrim niteliği taşır. Sözcükleri bütün bilgilenme yüzeyleri üzerinde hızlı ve etkileşimli bir görünüme kavuşturan Fütürist sanatçılar, böylelikle sadece anlama dayalı olmaktan çıkardıkları iletişime yeni bir boyut kazandırmıştır.(Becer, 2016: 73).



Şekil 4: El Lissitzky's , *The isms of Art* (1925)

Marinetti'nin Fütürist manifestosunda da açıkça görülen odur ki, Fütürizm başına buyruk ve saldırgan bir harekettir. Geleneği yıkma düşüncesi, gelenekten ortaya çıkan her şeye karşı duruşu ile tehlikeli söylemlerine rağmen önemli bir akım olduğu yadsınamaz bir gerçektir.

Drucker'a göre; Fütüristlerin göze çarpan metinleri, okuyucu-sözcü-nesne- yazar telaffuzunda, okuyucuyu grafik tasarımın organizasyonlarının saptırılmış değerlendirmelerinin farklı seviyeleriyle, saldırgan bir ilişkiye sokar. (Drucker, 1997: 99).

2.5.2. DADACI TİPOGRAFİ

1917'de Rusya'da yaşanan Bolşevik Devrimi ve 1. Dünya Savaşı 20. yüzyılın başında

sosyal, politik ve ekonomik tüm dengeleri deęiřtiren iki büyük olaydı. Bu iki olay dünya sanatında da çok önemli izler bırakmış ve önemli deęişimlerin yaşanmasına sebep olurken iki farklı bakış açısını da ortaya çıkarmıştır. Bunlardan ilki tam bir başkaldırı hareketi ile yönetimsel ve sistemsel öğelerin hiçe sayılarak bir çıkış yolu bulunması gerektięi düşüncesiyle, dięeri tüm sanatçıların örgütlenmesi ve ortak hareket etmesi gerektiğini düşünen bakış açıсыydı.

Ortaya çıkışında savaşın önemli bir rolü olan Dadaizm ve onun temsilcilerine göre gerçek bir sanatçı, ne savaştan ne de sonuçlarından korkmaz. Sanatçı savaşının ta kendisidir. Sanatçı savaş çıkaran deęil, çıkarılan savaşı bitirmek için savaşıdır.

Dada hakkındaki en önemli tartışma, bir sanat akımı olup olmadığıdır. Dadaistlere göre, Dada sanat deęil, bilakis sanat karşıtı bir kavramdır. Çünkü Dada gösterileri ve eylemleri ancak bazı çevrelerle iletişim kurabiliyordu. Bu gösteri ve eylemler basılı olarak belli bir okur kitlesine sesleniyordu. Bu bakımdan sanat üçüncü planda kalıyordu.(Lynton, 1991: 128). Geleneksel sanatlar estetik kaygılar taşıırken, Dadaistler estetięi reddetmekte ve sanat konusunda oldukça eleřtireldiler. Sanatın arkasında bir mesaj kaygısı olması gerektiğini tamamen reddeden Dadaistler yaptıkları işlerde bir anlam aramanın saçmalık olduğunu ileri sürmektedirler. Sanat duygulara hitap ediyorsa, Dada'nın amacında, bir şeylere karşı durmak ve hatta kırıcı olmak yatmaktadır. Bu anlayışla kurgulanan assemblajlar, farklı anlamlar yüklenerek sergilenen ready-made'ler Dada'yı ve Dadaist sanatçıları en doğru şekilde ifade ederler.

Dada, savaşlar ve toplumsal olayların meydana getirdięi yıkım nedeni ile karamsarlığa kapılmış, devletlerin ve yönetimlerin bütün bunlar karşısında sağlam duramadıęı ve güvence veremedięi bir ortamda bu kurumlara karşı inançlarını yitirmiş sanatçıların ortaya koyduęu bir tepkiydi. Dolayısı ile bu akımın temeli para, güç vs. gibi dünyevi kavramların önemsizlięi düşüncesine dayanmaktaydı. Bütün bu kavram ve kurumlarla beraber sanatın kendisini de yok etmek dadacıların ortak hedefi haline geliyordu bir bakıma.

Dadacılar, tıpkı doğa gibi sanatın da bir anlamı olmaması gerektiğini düşünüyorlardı. Ancak Dadaistler her ne kadar herşey gibi sanata da karşı olduklarını, geçmişi ve geleneği kabul etmediklerini ve tüm değerleri yozlaşmış bir sosyal yapı ile alay edip aşağıladıklarını ifade etmiş olsalar da ürettikleri eserlerle, fütürizmin görsel arşivini zenginleştirmişlerdir. Toplumun dayattığı kurallar ve sosyal baskılardan sıyrılmak sanatçıyı kendi gerçekliğine bir adım daha yaklaştırmıştır. Şans eseri olarak bilinçsizce yapılanın etkinliği anlaşılınca, Dadaistler kendiliğinden (spontane) olanı planlı davranışlarla birleştirmenin yollarını aramışlar; bu sentez sayesinde tipografi geleneksel kısıtlamalardan kurtulmuştur. Dada aynı zamanda, harf biçimlerini Kübizm kavramına uyan fonetik semboller olarak değil, görsel biçimler olarak kullanmıştır. (Altay, 2004). Böylece tipografi, başlangıçta teknik bir sürecin terimiymişken artık tasarımla eşanlamli hale gelmiştir.



Şekil 5: John Heartfield, hausma elasticum 2

Dadacılar, sanatın kendisine ve halefleri futuristler gibi geleneklere karşı duruşlarıyla, Fütürizmin tipografi alanında oluşturduğu imgesel konstrüksiyonu daha da zenginleştirme şansı buldular. Düzenlemelerine fotoğraf öğesini de sokarak Tipografiyi bir adım daha ileri taşımaya başladılar. Kurt Schwitters'ın (1887-1948) Merz dergisi için yaptığı çalışmalar ile Hannah Höch (1889-1978) ve Roul Houssmann'ın (1886-1971) gerçeklik ve saçmalığı fotomontaj teknikleriyle bir araya getirdiği fantastik görüntüler de bir çok sanatçı ve tasarımcıya ilham kaynağı olmuştur. Rusya'da Alexander Rodchenko, (1891-1956) ve Almanya'da John Heartfield (Helmut Herzfelde) (1891-1968) Dadacı görüntü yöntemlerini siyasi propaganda amacı ile kullanırken Hollanda'da Piet Zwart (1885-1977) ve Paul Schuitema da (1897-1973) aynı dili reklamcılık alanına uyarlamıştır. (Spencer, 2004: 21). Hannah Höch'ün ve özellikle de John Heartfield'ın 1917'lerdeki fotomontajları ise yazı formu ile içerik arasında yeni bağlantı biçimleri oluşturarak, tipografik dilin anlatım olanaklarına önemli katkılar yapmıştır. (Blackwell, 2004 :48).



Şekil 6: Alexander Rodchenko, Potemkin Zırhlısı Posteri, 1905

2.5.3. RUS KONSTRÜKTİVİZMİ VE KONSTRÜKTİVİST TİPOGRAFI

Ekim Devrimi ya da daha bilinen adıyla Bolşevik devriminden sonra ortaya çıkan Konstrüktivizm, geçmişle tüm bağlantılarını koparmış, endüstriye ait araçlar, malzemeler ve teknikleri ön plana alan bir estetik arayışında olmuştur. Rus ressam ve heykeltıraş Vladimir Tatlin'in önderliğinde ilk olarak mimarlıkta ortaya çıkmış ancak bu alanda teori'den öteye geçememiştir. Konstrüktivizmin bilinen herhangi bir uygulanmış mimari örneği yoktur. Gelişiminde A.Pevsner, N Gabo, Kazimir Maleviç ve Macar ressam ve fotoğrafçı Laszlo Moholy Lagy önemli rol oynamıştır.

Konstrüktivizmin ilk yıllarında yayın dünyasında çalışan ve aralarında Alexander Rodchenko (1891-1956), ve El Lissitzky (1890-1941)'nin de bulunduğu öncü sanatçılarla, geç dönem Konstrüktivistleri arasında büyük farklılık olduğu gözlemlenir. Öncüler grafik tasarımda yeni yapıların oluşturulmasında resim, mimari gibi farklı disiplinlerdeki kişisel tecrübelerinden yararlanırken sonraki kuşak, "yetenekli uygulamacı" kimliğinin ötesine geçememiştir. (Meggs/Alston, 2012: 312). Bu düşünceden hareketle daha sonraki yıllarda ortaya çıkacak olan Bauhaus ekolünün, zanaatı benimseyen fikirlerinin temellerinin de Konstrüktivizmin son döneminde belirdiğini söylemek çok da yanlış olmayacaktır.

Devrimden sonra ortaya çıkan bir sanat akımı olarak burjuva önyargılarına şiddetle karşı çıkan konstrüktivistler, sanat için sanat fikri ve gerçeğin yorumu ve tasviri anlayışına da tepki göstermektedirler. Gan, Konstrüktivizmin üç ana ilkesini, mimarlık, doku, konstrüksiyon olarak belirlemiştir. Mimarlık, komünist ideolojinin görsel biçimle bütünleşmesini, doku, malzemelerin doğasını ve endüstriyel üretimde nasıl kullanıldıklarını, konstrüksiyon ise, yaratıcı süreci sembolize ederek, görsel örgütlenmenin kurallarını araştırmaktadır. (Bektaş, Dilek, 1992: 58). Gan'ın belirttiği bu ilkeler Konstrüktivist yapıtlarda çoğunlukla açıkça görülebilmektedir. Bu anlamda Konstrüktivizmin endüstrileşme çabasının doğal bir sonucu olan mekanikleşmenin anti-estetik tavrını tersine çevirerek mekaniğin estetiğini yaratma çabasında olduğu söylenebilir. Konstrüktivistler, geçmiş estetik anlayışının değişmesi gerektiğini

savunurken, toplum ve sanatın bütünleşebilmesi için 20. yüzyılın deęişen şartlarına uygun olarak insan ve makine kavramlarının birbirleri ile daha çok temas kurması gerektiğini düşünüyordular.

Estetik problemlerin çözümünde işlevsellięi ve teknoloji kullanımını ön plana çıkaran Konstrüktivist tavır, özellikle nesne esaslı olmak üzere yeni biçim arayışlarının önünü açmış, bu üslubun ilk örneklerini de dönemin dinamik bir alanı olan grafik tasarımla uğraşan sanatçılar ortaya koymuştur. Her şeyi estetik açıdan değerlendiren geleneksel ilkelere karşı çıkan Konstrüktivist sanatçılar, özellikle kitap tasarımında yeni sanatsal ilkeler oluşturmaya girişti. Sayfalardaki figüratif süslemeler kaldırılarak, geometrik formlar kullanılmaya başlandı. İllüstrasyon ve dekoratif yazıların yerini, fotomontaj aldı. Klasik simetri anlayışı yıkılarak, kitabın işleve dayalı doğası vurgulanmaya başlandı.



Şekil 7: Alexei Gan, Kitap Kapağı Tasarımı, 1923, Moma Müzesi, New York

(Becer, 2016: 110). Bütün bu deęişimler, resim sanatında da yaşanan soyutlama kavramı ile paralel ilerliyor ve çoęu zaman ilhamını dönemin ressamlarından alıyordu. Hatta çoęu zaman bu ressamlar da grafik tasarımla yakından ilgileniyordu. El Lissitzky ve Rodchenko, konstrüktivizmin oluşumuna yön veren ve önemli bir rol üstlenen ünlü isimlerden bir kaçıydı.

El Lissitzky, 1919'da Vitebesk Sanat Akademisi'nde Mimarlık ve sanat bölümünün başına geçti ve Malevich'ten büyük oranda etkilenererek geliştirdiği PROUNS adını verdiği bir resim stili geliştirdi. Malevich'in yüzeysel resimlerinin aksine, Lissitzky bu teknikte, üç boyutlu ilüzyonlar yaratma çabasına girişmiştir. Bu çalışmalarıyla beraber, Lissitzky, insanlığa daha verimli bir yaşam ortamı sağlamak için, teknoloji ve sanatı

birleştirme düşüncesindeydi. Bu ideal, onun grafik tasarıma eğilmesine yol açtı. Bu dönem ürettiği çalışmalarında, tasarım elemanlarını politik sembollere dönüştürmüş, renklere ve biçimlere anlamlar yüklemiştir. Bir diğer yenilikçi tavrını ise, Gutenberg'in matbaa sisteminin geçmişte kaldığını, fotomekanik ve fotomontaj yöntemlerinin tipo sistemin yerini alıp, yeni ufuklar açacağı görüşünü ortaya atarak sergilemiştir. (Bektaş, 1992: 59-60).



Şekil 8: El Lissitzky, "Beat the Whites with the Red Wedge" (1919)

2.5.4. DE STIJL

1917 yılında Theo Van Doesburg (1833-1931), Piet Mondrian (1872-1944), Vilmos Huszar, Mimar J.J. Oud (1890-1963) ve ressam Bart van der Leek (1876-1958) Hollanda'da "De Stijl" grubunu kurdu. Aynı yıl "De Stijl" dergisini çıkarmaya başladılar.(Bektaş, 1992: 66).

“K.Hartmann'ın "protestan ikonoklazmının son biçimi" olarak adlandırdığı bu hareketin vazettiği yeni dağarcık ve gramer maddenin kimyasından kaynaklanan tüm özelliklerinin askıya alınmasını ve onun yerine saf geometrinin ve asal renklerin soyut kompozisyon prensipleriyle yeniden kurulmasını öngörüyordu. Bu soyutlamanın asıl hedefi maddenin kimyası değil tarihiydi. Yani "eşyanın tabiatı". Nesnelere birarada tutan ve gruplar halinde birbirinden ayıran alışkanlıkların kökeninde onları üreten zenaatların geleneği yatıyordu. Bir zenaat kolunun (ortaçağ loncalarına kadar giden bir tarihi vardır bunun) atölyede örgütlenme, alet kullanma, malzemeyi işleme ve form verme alışkanlıklarıyla, eşyaların formları, kullanılmaları gibi yaşama kültürüne açılan özellikleri arasında kolay kolay birbirinden koparılamayacak bir ilişki vardı. Sanayi devrimiyle birlikte bu ilişki sekteye uğramış, ancak üretimle tüketim, endüstriyle kültür arasında yeni (modern) türden çakışma noktaları da bulunamadığından endüstrinin ürünler dünyası her türlü başınabuyrukluğun kol gezdiği, ölçüden ve amaçtan yoksun keyfi bir taklitler arenasına dönüşmüştü”. (Bilgin, 2001:98).

Bu dönemde yenilik ve farklılık arayışında olan Van Doesburg'un farklı disiplinlerle kurguladığı çalışmalar, tutarlılık göstermeyen, değişken sonuçlara yol açmıştır. Bu yapı, DeStijl akımını homojen bir teori ve sanatsal üretim olarak tanımlamak isteyen düşünceleri geçersiz kılmaktadır. De Stijl'i kurduktan sonra da birçok farklı sanatsal etkinliğin içinde yer alan Doesburg, sanatçıların devrimci hücreleri ile birleşik ve öncü bir yapı oluşturmanın hayli zor olduğunu fark etmişti. Bu nedenle ismini gelenekçi tavra aykırı bazı deneylerden uzak tutmak için sık sık takma isimlere başvurmak zorunda kalmaktaydı. (Doig, 1986: 2). Tıpkı diğer sanat dallarında olduğu gibi, modernleşme ile gelen beklenmedik bu hızlı gelişim evresinde, varolan geleneksel yapıyı altüst etmek grafik tasarım alanında da hayli zordu. Üst üste gelen modernist akımlar birbirleri arasında kavram kargaşasına neden olmuş, ticari amaca doğru makas değiştirdiği gözlenen grafik tasarım sanatı, kendi içindeki teorik kurallarını, modern şehrin mekanik kuralları ile sentezleme amacıyla olmuştur.

Eşyaların içine sinmiş maddi özelliklerin askıya alınmasıyla, üretilmelerine ve tüketilmelerine ilişkin eski sektörel alışkanlıkların son bulacağı umut ediliyordu. Soyutlama yoluyla, sandalyenin ayağına, masanın tablasına, bıçağın sapına, çaydanlığın kulpuna, saatin kadranına, binanın penceresine ilişkin, nesnelerin içine gömülmüş üretim alışkanlıklarının ve sembolik işaretlerin tümüne birden köklü bir biçimde son verilecek ve her birini yeniden varedecek başka ortaklıkların ve ayırım çizgilerinin temeli atılmış olacaktı. Böylelikle kurumsal olarak Werkbund'un ve Bauhaus'un ilgilendiği bu konulara en keskin ve radikal cevabı vermiş oluyordu De Stijl çevresi: Soyutlama ile maddenin kimyasına ilişkin özelliklerin yanı sıra kültürel alışkanlıklar da askıya alınmış olacak, ardında da her türlü nesnenin taşıyabileceği ortak geometrik prensiplerin verileriyle nesnelere ve onlar aracılığıyla taşınan yaşam kültürünü yeniden kurmak mümkün olacaktı. Böylelikle ev ile sandalye, masayla kaligrafi, kitap kapağıyla bina cephesi, bunların hepsiyle birden Mondrian'ın resimleri arasındaki eski fenomenolojik mesafe ortadan kalkacak, hepsinin birbirine yaklaşması ve sonra yeniden ayrışması mümkün olacaktı. De Stijl'in uç noktasına çektiği bu yeni-nesnelliğin başlıca dayanağı da, şeyler arasındaki fenomenolojik farkı bir başlangıç verisi olarak görmek istemeyen makina üretimi ve sanayinin kendisiydi. Makina, alışkanlıklara bağımlı olmadan, gerekli/faydalı/kârlı vs. olan her şeyi üretebilme, modern *management* kuramı da her türlü üretimi örgütleyebilme kapasitesine aynı anda sahip olmak istiyordu. (Bilgin, 2001: 98).



Şekil 9: “Grunbegriffe Der Neuen Gestaltenden Kunst” (Yeni Sanat Formu) için Kapak Çalışması Laszlo Moholy Nagly&Theo Van Doesburg, 1925

De Stijl sanatçıları, evrenin matematiksel anlatımını ve doğanın armonisini araştırdılar. Bu bakış açısı bilimselliği, endüstriyel üretimi ve 20. yy. şehir yaşamını kutsuyordu.

De Stijl’in ideal güzellik anlayışı, bir yapıttaki bütüne dayalı saflıktı. De Stijl, tasarımlarında asimetrik anlayışla oluşturulmuş kompozisyon içinde modern, tırnaksız (serifsiz) harfleri ve siyah ile kullanıldığında güçlü bir etkisi olan kırmızıyı sıklıkla kullanırdı. Tipografi, diktörgen ya da kare bloklar içerisinde doku oluşturacak biçimde kullanılırdı . (Becer, 2015: 104).

Bu hareket tasarımdaki sübjektivizme karşı çıkmaktaydı. Yuvarlak çizgiler, diyagonaller kısaca duyguya hitap eden her öge dışlanmakta, evrensel uyumu betimlemek üzere, duygusal abartmalara yer vermeyen ögeler aranmaktaydı. (Bektaş, 1992: 66).



Şekil 10: Vilmos Huszár /Kunstindustrimuseet/Ole Woldbye, 1929

Bu görsel anlatım üslubunun tipografi alanında da farklı etkileri olmuştur. Resim alanında kendini kısıtlı renk paleti ve form yüzeyselliği olarak kendini gösteren De Stijl, tipografi alanında da her anlamda minimum detay ve bolca kullanılan boş alanlarla farklı bir görsel dil oluşturmaya başladı. Tırnaksız, sert hatlara sahip yazı karakterleri, diyagonal kompozisyon kurgularından kaçınılarak yatay ya da dikey eksnelere diziliyor beyaz boşluk, tasarımı tamamlayan bir öge olarak kullanılıyordu. Siyah rengin baskın olduğu De Stijl Tipografisi, zaman zaman kırmızı rengi de tercih edebiliyordu.

Piet Mondrian'ın resimlerinin etkisinin güçlü bir şekilde hissedildiği De Stijl hareketi, mimari, resim ve grafik sanatlarında çıkış noktası olarak Mondrian'ın dikey ve yataylarının, duygudan uzak nesnel ifade biçimini almıştır. Etkilerinin modern grafik tasarımda halen gözlenebildiği De Stijl hareketi Theo Van Doesburg'un ölümü ile noktalanmıştır.

2.5.5. BAUHAUS VE TİPOGRAFI

Bauhaus, 1919 yılında, Weimar'da Walter Gropius tarafından kurulmuş olan bir mimarlık ve güzel sanatlar okuludur. Okulun en önemli hedefi sanat ve zanaat çelişkisini ortadan kaldırmak, eğitim sürecinde, hem özgünlük ve estetiğin, hem de çağın gereklerine uygun teknolojik bileşenlerin uyumunu bir arada yaratıcı bir şekilde kullanmaktır. Bu amaçla teknolojiden yararlanarak “sanat” ile “zanaat”i birleştirmiştir.



Şekil 11: Bauhaus Okulu

19. yy.'ın sonlarında 20. yy.'ın başlarında endüstriyel gelişmeye paralel olarak güzel sanatlarda, mimarlık, resim, heykel ve grafik alanlarında oldukça önemli gelişmeler ortaya çıkmış, sanatın toplumsal işlevi yeniden belirginleşmiş, yaşama karışarak

insanla doğa arasına giren endüstri dünyasını tasarlayıp, ona biçim vermek ve bu ara dünya insanın yaşam üslubunu oluşturmak görevlerini üstlenmiştir (İpşiroğlu, 2011 :73). Bunun anlamı karmaşadan uzak, kolay yaşanır ve pratik bir mekan olgusunun oluşturulmasıydı. Bauhaus'un üyeleri, nesnel bakış açısını sadeleştirmeyi amaçlamışlardır. Burada konstrüktivizm, fütürizm ve deStijl'in etkisi altında, bireysizleştirilmiş makine estetiği dışavurumculuğun özel eğilimleri ile çarpışarak okulun öncel temellerini oluşturmuştur. (Armstrong, 2012: 11).

Bauhaus'un kuruluş felsefesinde gelişen endüstriye zanaatçı yetiştirecek bir eğitim kurumu olmanın yanında hem mimarlık hem de güzel sanatların diğer alanlarında hizmet verecek bir akademi yaratma fikri vardı. Gropius'a göre savaş sonrası mimarlıkta yeni bir stil yaratmak gerekiyordu. Maliyetlerin düşük tutulduğu, aynı zamanda kaliteli ve fonksiyonel ürünlerin üretileceği bu stili yaratmak için de sanat ve zenaatın mutlaka birleştirilmesi gerekiyordu. Okul, daha insani ve yaşanılabilir bir hacim oluşturulmasında sorumluluğu sanatçıya yükliyordu. Başta da söylediğimiz gibi, bunu yapacak olanlar en az sanatçılar kadar zanaatkarlardı da. Gropius Bauhaus'un kuruluş manifestosunda " Mimarlar, ressamalar, heykeltıraşlar, ressamalar, hepimiz el sanatlarına geri dönmeliyiz. Çünkü meslekten sanat yoktur. Sanatçı, zanaatkarın yücelmesidir. Öyle ölçsüz ve sınırsız bir zanaatkarlar locası oluşturmalıyız ki, sanatçı ile zanaatkarlar arasındaki ayrılık ortadan kalksın." diyerek bu durumu vurgulamıştır. Spencer ise "Pioneers of Modern Typography" kitabında sanatçının esasen soylu ve yüce bir zanaatçı olduğunu belirtmiş, her sanatçının yaptığı uygulamada üst düzey bir ustalığa sahip olması gerektiğinin altını çizmiştir.

Bauhaus her çeşit sanat yaratisının bir araya gelerek bir bütün oluşturmalarına, disiplinlerin yeni bir yapı biçiminde yeniden birleşerek bu sanatın temel öğeleri olmalarını amaçlar. (Batur, 2015: 236). Bu hali ile Bauhaus, disiplinlerarası sanatsal çalışmaların da merkezi haline gelmiştir.

Bauhaus okulunun kuruluş amaçları temelde mimari ve endüstriyel tasarım olsa da okulda yerleşmeye başlayan ekol, diğer sanat dallarına da sıçramıştır. Okul içerisinde Herbert Bayer tarafından ilk tipografi atölyesi kuruldu. Okulun öğretim üyelerinden

Josef Albers 1925 yılında kare, dik üçgen ve çeyrek daire gibi temel geometrik formlardan yararlanarak şablon tipinde yazı karakterleri hazırlamıştı. Grapius bu gelişmeler üzerine grafik tasarım Bauhaus'un ayrılmaz bir parçasıdır demiştir.

Grafik tasarım, doğası gereği, Buhaus faaliyetlerinin en çok rağbet ettiği sanat dallarından birine dönüştü. Kitaplardan, reklamcılığa, tipografiden sergi tasarımına kadar bütün çalışma alanlarında, modern grafik tasarım anlayışına yön veren radikal bir “ Bauhaus Stili” ortaya çıkmıştır. (Becer, 2016: 193).



Şekil 12: Josef Albers, font tasarımı, 1925

Bayer'in Berlin'e gidişinden sonra okulun Grafik ve Tipografi Bölümlerinin başına eski öğrencilerden Joost Schmidt (1893-1948) geçti. Schmidt'in katı konstrüktivist

ilkelerden uzaklaşarak daha özgür bir tipografi anlayışı ortaya koyarak standart ölçülerde kesilmiş panolar ve grid sistemleriyle tasarladığı Bauhaus sergileri, bu döneme damgasını vurmuştur. (Kinross, 2004: sy).



Şekil 13: Joost Schmidt, Poster, 1923

Schmidt, fotoğrafı grafik bir anlatım unsuru olarak ele alan, form ve renklerde yüksek kontrastlıklarla yüklü unsurların kullanıldığı bir tasarım anlayışını benimsemiştir. Grafik çalışmalarında font çeşitliliğini arttıran sanatçı, katı ve modüler grid yapısına karşı çıkarak farklı dokuların üst üste bindirildiği dinamik ve karmaşık deneylere girişti. (Becer, 2016: 256). Bütün bunlar ışığında Bauhaus tipografisinin en parlak dönemini Schmidt önderliğinde 1923-1930 yılları arasında yaşandığını söylemek mümkündür. (Blackwell: 2004: 74).

2.5.6. YENİ TİPOGRAFİ VE JAN TSCHICHOLD

Almanya’da ortaya çıkan bu tipografi anlayışı, tipografi alanındaki modern yaklaşımlar arasında önemli bir yere sahiptir. Kurt Schwitters, El Lissitzky ve Laszlo Moholy-Nagy, özellikle 1923-1925 tarihleri arasında yayınladıkları pek çok makalede geleneksel tipografi anlayışını şiddetle eleştiriyorlar ve “Yeni Tipografi” kavramını ortaya atıyorlardı. El Lissitzky “Tipografinin Topografisi” adlı bildirisinde, tipografinin kullanımında görsel algının öncelikli olması gerektiği fikrini ısrarla savunuyordu. 1925 yılında yazdığı “Tipografinin Esasları” adlı kitabında Jan Tschichold Yeni Tipografinin ortaya çıkışındaki en belirleyici amacın iletişim olduğunu vurguluyordu.



Şekil 14: Jan Tschichold, Napolyon Film afişi ve afiş için eskiz, 1927

Tschichold, Leipzig akademisinde öğrenim gördükten sonra, “İnsel Verlag”(İnsel Yayınevi) tasarım grubuna katılmıştır. 1923 yılında Weimar’daki ilk Bauhaus sergisini görerek çok etkilenmiş, Bauhaus ve Rus Konstrüktivistlerinin görüşlerini benimseyerek kendi eserlerine uyarlamış ve Yeni Tipografi akımının öncüsü

olmuştur. 1928 yılında yazdığı “Die Neue Typographie” (Yeni Tipografi) adlı kitabında bu akımın ilkelerini anlatmıştır. Tschichold, dejenere olmuş harf karakterleri ile yapılan düzenlemelerin niteliksizliğini görerek, kendi zamanının ruhunu ve estetik algısını yansıtan yeni bir anlayış geliştirmek istemiştir. Bu yeni ve radikal tipografi anlayışının temeli, süslemeden kaçınarak sadece iletişim işlevine ağırlık veren, akılcı bir tasarım anlayışına dayanmaktaydı. (Bektaş, 1992: 86). Kendinden önceki tipografi anlayışları ile taban tabana zıt bu tipografik anlayış, modern grafik tasarımın temellerinin atılmasına da zemin hazırlamıştır. Konstrüktivist, Fütürist ya da DeStijl akımlarında görülen, komplike geometrik strüktürlerin ağırlığı altında etkinliğini kaybeden karakterler, yeni tipografi akımında amaç haline dönüşmüş, ve bezemeden öte, okunurluk ve çabuk algılanırlık önem kazanmıştır.

Tschichold ortaya attığı yeni tipografi kuramının temel ilkelerini 1928 yılında kaleme aldığı “Yeni Tipografi” adlı yazısında şöyle dile getiriyor.

Yeni Tipografi'nin özü netliktir. Bu da onu hedefi “güzellik” olan ve netlik anlamında günümüz ihtiyaçlarını karşılamayan eski tipografinin tam zıttı durumuna getirir. Bu mutlak netlik günümüzde özellikle gereklidir çünkü dikkatimizi çekmeye çalışan çok sayıda görsel imge arasında ifade anlamında ekonomi oldukça önemlidir. Süslemeli harf ve bezeme arasındaki sarkacın zarif sallantısı asla günümüzün saf biçimini üretemez. Özellikle de harfi merkezi bir eksen üzerine yerleştirmenin cılız hayali hissi, güncel tipografinin bu mutlak kalıcılığının da sebebidir. Eski tipografide bağımsız elemanların düzenlenmesi, her şeyin belirli bir eksen çerçevesinde yerleştirilmesi prensibine uyardı. Bu kompozisyon biçiminin yüzeyselliği, Rönesans ve Barok dönemine ait sayfalarda görülebilir. Esas öğeler keyfi biçimde bölünmüştür. Örneğin farklı harf boyutlarının kullanımını gerektiren mantıksal düzen, dış görünüm uğruna acımasızca bölünmüştür. Dolayısıyla, esas satır alanının üçte birini kullanırken, metnin kalanını birkaç ölçü daha küçük ölçülerde bir sonraki satırda yer alır. Merkezi eksen temelli düzenin katılığı günümüzde gereken mantık derecesinde çalışmaya imkan sağlamaz. Merkezi bir eksen bütünün içinde görünmez. Yeni tipografinin eskisinden ayrıldığı en önemli nokta, tipografinin yüzeyde tamamen tek başına bir kompozisyon oluşturması ve görünür bir biçim yaratma çabasıdır. Esas olan her türlü basılı metine

doğrudan bir ifade kazandırmaktır. Bu biçim de basılı içerikten yola çıkılarak oluşturulmalıdır. Ancak o zaman modern insanın ruhunu ifade eden tipografiye erişilebilir. (Armstrong, 2012: 35-36).

Tscichold, sözcüğün anlamından çok, biçimin vurgulandığı simetrik düzenlemeleri yapay bulmaktaydı. Bunun tersine, karşıt elemanların asimetrik bir şekilde yerleştiği dinamik ve hareketli tasarımlarını makine çağının bir ifadesi olarak görmekteydi. Gereksiz elemanlarından arınmış serifsiz (tırnaksız) yazı , alfabeyi tekrar orijinal biçimine dönüştürmüştü. Bu dönemde tasarımlarda, strüktür, denge ve vurgulama için genellikle çizgiler ve şeritlerden faydalanılmakta ve görüntü olarak fotoğrafın nesneliliği ve ayrıntılı netliği tercih edilmekteydi. (Bektaş, 1992: 86).

1920'lerde yaptığı deneysel çalışmalarla Yeni Tipografi hareketine katkıda bulunan bağımsız öncülerden birisi de Hendrik Nicolaas Werkman'dır. (1882-1942) Aslen matbaacı olan Werkman, rastlantısal kompozisyonlar ve ifadeye dayalı soyut tasarımlar hazırlıyordu. Werkman "Druskels" (Baskılar) ismini verdiği ilk denemelerinde yoğun dokulu kağıtlara yaptığı baskılar ile tipografide dokuyu görsel bir eleman olarak kullanmayı amaçlıyordu. (Becer, 2016: 215).



Şekil 15: Jan Tschichold “Die Frau Ohne Namen” (İsimsiz Kadın) Film Afişi, 1927

Werkman’ın tipografik çalışmalarını sadece kendi geliştirdiği üstün bir teknik ve kalitedeki baskı teknikleri ile açıklamak yetersiz kalacaktır. Çizgi, harf, noktalama işaretleri gibi tipografik unsurlar yolu ile ulaşılan, rastlantısal ama ustalık işi sonuçlar, Werkman’a özgü özelliklerdir.

Ağaçtan oyulan harflerin doğal dokusunu kullanan ve eski harfler üzerindeki çizik ve hataları, sanatsal bir üretime dönüştürmede avantaj haline getiren Werkman kağıt ve mürekkep seçiminde de hep aynı özeni ve titizliği göstermiştir. (Spencer, 2004: 110). 1908 yılında bir baskı ve yayınevi kuran Werkman, aynı zamanda “De Ploeg” adlı bir sanatçı grubunun da üyesiydi.



Şekil 16: H.N. WERKMAN The Next Call

Yeni tipografi ile ortaya atılan kavramlardan birisi de asimetrik tipografiydi. Simetrik yapıların anti dinamik ve stabil duruşuna karşın asimetrik yapıların hareketli dinamizmi yeni tipografinin temel ilkelerinden biriydi. Asimetrinin canlılığı bu hareketin ve modern yaşamın bir ifadesidir. Asimetrik hareket simetri uykusunun yerini alarak değişen dinamik yaşam koşullarının da simgesidir. Ancak bu hareket karışıklık ve kaos yönünde yozlaşmamalıydı. Düzen arayışı, asimetrik bir biçimde de ifade edilebilmeli ve edilmeliydi.

Asimetrik yaklaşımı benimseyen sanatçılara göre, kurallarını içeriden değil, dışarıdan alan simetrik biçimin aksine, asimetri daha iyi ve oldukça doğal bir düzen yaratmanın tek yoludur. Bunun da ötesinde asimetri, yeni tipografi alanında sınırsız türev üretme imkanı sağlar. (Tscichold, 1995: 64, 84). Merkezi eksen tipografisinin yani klasik

tipografi anlayışının kuralcı ve gelenekçi yapısı yeni deneylere, yeni kompozisyonlara sınırlı imkanlar sunsa da Tschichold'un ortaya attığı asimetrik anlayış, sanatçıya tanıdığı özgürlüklerle çok daha yaratıcı bir sürecin önünü açmış oluyordu.

Tschichold, dramatik bir biçimde Alman karakteri taşımayan tipografiler üretme suçundan Nazi yönetimi tarafından tutuklandı ve bir buçuk ay tutuklu kaldı. Özgürlüğüne kavuştuktan sonra İsviçre'nin Basel kentine yerleşti ve çalışmalarına burada devam etti.

2.5.7. ULUSLARARASI STİL VE MODERN YAKLAŞIMLAR

19. yy.'ın ikinci yarısı tarihte endüstri çağı olarak ifade edilmektedir. Bu çağda sanayiinin gelişimi ile beraber ekonomik ve sosyal gelişimlerin yaşanmasının yanında pek çok olumsuz olayın yaşanması ile birlikte insanların umutsuzluk, kaygı ve endişeleri de beraberinde yaşadığı bilinmektedir. Endüstri, insanı duygusuzlaştırmış, estetik değerlerin zayıflamaya başlamasına sebep olmuştur. 19. yy. sonlarından itibaren ise gelişen ülkeler fikir hayatlarında da köklü değişimler yaşamışlardır. Modernliğin bir sonucu olarak ortaya çıkan farklı hayat tarzları insanı, geleneksel toplumsal düzen türlerinden benzersiz biçimde ayırmıştır. Modernliğin getirdiği dönüşümler hem yaygınlıkları, hem de yoğunlukları açısından önceki dönemlere özgü değişim biçimlerinin çoğundan daha etkilidirler. (Giddens, 2014: 12). Yaşanan tüm bu değişim ve gelişimler toplumsal hayatta olduğu kadar sanat hayatında da köklü değişimlere sebebiyet vermiştir.

1953'te Stalin'in ölümünün ardından zayıflamaya başlayan komünizm ve bu tarihten sonra güçlenen emperyalizm tüm dünyada yaygınlaşarak sanayi devrimiyle beraber artan üretimle birlikte, tüketim kültürünü de insan hayatına sokmuştur. Tam da bu dönemde grafik tasarım sanat olmanın yanında bir meslek alanı haline dönüşmüştür. "Josef Müller- Brochmann ve Karl Gerstner gibi İsviçreli tasarımcılar devrimsel avangard fikirleri resmi yöntemlere dönüştürerek dağınık estetik amaçlardan ayıştırdılar. Bunun sonucunda ortaya çıkan uluslararası stil, Avrupa'dan Birleşik Devletler'e sıçrayarak, nötrlük, nesnellik ve akılcılık gibi fikirleri incelikli

mizampajlar ve kısıtlandırılmış tipografi üzerinden yaymaya başladı. 1960'larda ise Wolfgang Weingart İsviçre tasarımının yeni dalgasına öncülük etti. Okunaklılık ve açıklık, hislere ve içgüdüye tekrar yer açtı. (Armstrong, 2012: 57).



Şekil 17: Josef M. Brockmann, Frühjahrskonzert der Tonhalle-Gesellschaft, 1953

İsviçre’de yaşanan tasarım hareketinin niteliksel kökenlerini, herkesten çok Ernst Keller(1891-1968)’in çalışmalarında görmek mümkündür. Keller, harf, logo, amblem ve afiş tasarımlarının yer aldığı yaratıcı çalışmalarında üstün bir standart geliştirmiş, bir grafik tasarımcı olarak belirli bir grafik anlayışına bağlı olmak yerine, tasarım problemlerinin çözümünü içerikten çıkarmak gerektiğini savunmuştur. Bu nedenden ötürüdür ki yapıtlarında pek çok farklı çözümlenmeler görülebilir. Bazı afişlerinde sert geometrik yapılar kullanırken bazılarının da ise ilüstratif niteliklerin ağır bastığı bir yaklaşım görülebilir. (Bektaş, 1992: 124). Bütün bunlardan hareketle Uluslararası Stil’in karakteristik özelliği, tasarım elementlerinin asimetrik organizasyonu, tasarım birliğinin sağlanması olarak düşünülebilir.

2.6. TÜRKİYE'DE TİPOGRAFI VE GELİŞİMİ

Türkler tarih boyunca pek çok coğrafyada yaşamışlar, göçler yapmışlar ve pek çok dini benimsemişlerdir. Bütün bunlar tarih boyunca pek çok alfabe kullanmalarına neden olmuştur. Türklerin kullandığı en eski alfabe Orhun Anıtları'nda kullanılan Köktürk Alfabesi olarak kabul edilmektedir. (Demirci, 2011: 225). Kül Tigin ve Bilge Kağan adına yapılmış olan bu anıtların bir yüzü Köktürkçe iken diğer yüzünde ise Çince yazılar bulunmaktadır. Köktürk alfabesi toplamda 38 harften oluşmaktadır. Bu harflerden 4 tanesi ünlü, 31 tanesi ünsüz, 3 tanesi ise çift ünsüzdür. (Kartalçık, 2009: 364).

Türkler Köktürkçe'den sonra, Sogut yazısının Türkçe'ye adapte edilmesi ile oluşturulan Uygur Alfabesini kullanmışlardır. 18 harften oluşan Uygur Alfabesinin yalnızca 3 harfi ünlüydü. Uzun yıllar kullanılmasına rağmen Uygur alfabesi ünlüleri bakımından zengin olan Türkçe'yi ifade etmekte yetersiz kalıyordu.

Türklerin müslümanlığı kabul etmesi ile beraber, bu alfabenin yerine de Arap Alfabesi kullanılmaya başlanmıştır. Bu alfabelerin dışında Türkler, az da olsa Mani, Çin, Tibet, İbrani, Moğol ve Süryani alfabelerini de kullanmışlardır. Ayrıca Anadolu'nun iç kesimlerinde, Kayseri, Karaman ve Nevşehir dolaylarında yaşayan Hristiyanların da Grek yazısı kullandığı bilinmektedir. (Kartalçık, 2009: 364-366).

Türkler arasında İslamiyetin X. yüzyıldan itibaren geniş ölçüde yayılmasıyla, en yaygın kullanılan alfabe konumuna Arap Alfabesi yerleşmiştir. Ancak zamanla Türk dünyasında Türk dil uzmanları Arap alfabesinin Türkçe'nin fonetiğine uygun bir alfabe olmadığını belirterek, Arap Alfabesini terketmek ya da onu Türkçe'ye daha uygun bir yapıya kavuşturmak gibi fikirler öne sürmüşlerdir. (Demirci, 2011: 225). 29 harften oluşan Arap alfabesinin en büyük eksikliği, sesli harflerin azlığıdır. Türkçede 8 tane sesli harf olmasından dolayı Arap Alfabesi Türkçe'yi ifade etmekte eksik kalıyordu. Bir kelime birden çok farklı şekilde okunabiliyordu. Ayrıca Türkçede bulunmayan sesler için de harfler vardı. Bunun gibi pek çok sebepten ötürü yazının

öğrenilmesi uzun zaman alıyordu.

Arap Alfabesinin kullanımının yaygınlaşması, konuşulan dil anlamında da Türkçe'nin zamanla körelmesine neden olmuştur. Medreselerin Arap Alfabesinin yanında Arap dilini de kullanması ile birlikte bilim dili olarak Arapça konuşulmaya başlanır. Edebiyatta ise kullanılan dil Farsça olarak yaygınlaşır ve Türkçe sıradan bir dil halini alır.

Tanzimat'ın ilan edilmesinden sonra alfabe konusunda kapsamlı ilk çalışmayı Antepli Münif Mehmet Efendi yapmıştır. 1862 senesinde Cemiyet-i İlmiye-i Osmaniye'de yaptığı bir konuşmada, Arap Alfabesinin imla kurallarının değiştirilerek okuma yazmanın kolaylaştırılmasını önererek, Osmanlıcayı dünya dilleri ile karşılaştırmıştır. Tanzimat dönemi şair ve yazarlarından Şinasi ve Ebuziyya Tefik Arap harflerini düzenleyerek matbaada kullanılabilir hale getirmişlerdir. (Boyacıoğlu, 1989: 50). Ayrıca Ebuziyya Tefik, Arap harflerinin yerine Latin harflerine geçiş fikrini de yazdığı makalelerde sert biçimde eleştirerek bunun mümkün olmadığını belirtmiştir. Bu düşüncesine gerekçe olarak da Kur-an için başka, ilimler için başka harflerin kullanılmasının mümkün olamayacağını savunmuştur. (Paçacıoğlu, 1990: 15). Yine harf ıslahıyla ilgili olarak 1911 yılında İstanbul'da İslah-ı Huruf Komisyonu kurulmuştur. Ancak bu komisyon da elle tutulur herhangi bir sonuç ortaya çıkaramamıştır. Osmanlı döneminde harflerin ıslahı konusunda bir başka çalışmayı da Milaslı Doktor İsmail Hakkı Bey yapmıştır. (Boyacıoğlu, 1989: 50).

Meşrutiyet'in ilan edilmesinden sonra Doktor Musullu Davut imzalı, Latin harflerine geçişin teklif edildiği bir kitapçık dönemin mebuslar meclisine sunulmuştur. Hatta bizzat II. Abdülhamit'in de devlet işlerinin halledilmesi noktasında Arap harflerinin yetersizliğini belirttiği ve Latin harflerine geçişin önemi üzerinde durduğu bilinmektedir. (Paçacıoğlu, 1990: 16). Meşrutiyet'ten hemen sonra Enver Paşa özellikle ordu yazışmalarında kullanılması için yeni bir imla geliştirmiş ve bu imlada tüm seslerin harflendirildiği bir yapı kullanmıştır.

1916 yılına gelindiğinde Kilis’li bir tarihçi ve Türkolog olan Necip Asım bu konuda yaptığı çalışmalar ile harf ıslahı komisyonunda görev almıştır. Fakat onun çalışmaları da başarıya ulaşamamıştır. (Boyacıoğlu, 1989: 21). O dönemde henüz genç bir subay olan Atatürk bu tartışmaları yakından izlemiştir. Türkçe ile yakından ilgilenen Atatürk Türk dili üzerine çalışmalarına o yıllarda başlamıştır. Hatta Atatürk Filistin cephesinde genç bir subayken Osmanlı askerlerinin eline tutsak düşen Agop Dilâçar ile yaptığı konuşmalardan da anlamaktayız. Atatürk, Agop Dilâçar’ın elinde gördüğü “*Türkische Grammatika*” adlı kitap ile çok yakından ilgilenmiş, kitapla ilgili eleştirilerde de bulunmuştur. (Türkay, 1982: 45).

Cumhuriyet döneminde ise Latin alfabesinin kabulü ile ilgili girişimler 1923 senesinde başlamıştır. 1923 şubatında İzmir’de toplanan İktisat Kongresinde işçi delegelerinden İzmirli Nazmi ve iki arkadaşı tarafından Latin harflerinin kabulü hakkında bir önerge verildi. Fakat bu önerge dönemin kongre başkanlığını yapan Karabekir Paşa tarafından toplantıda okunmayarak reddedildi. (Tongul, 2004:112). Çevirmen ve gazeteci Hüseyin Cahit Yalçın da 1923’te İzmir’de Latin harfleri ile ilgili önerisini sunduğunda ise bu öneriye Atatürk bile sıcak bakmamıştır. 24 Şubat 1924’te İzmir Milletvekili Şükrü Saraçoğlu, harfler konusunu yeniden gündeme getirmiş ve halkın büyük çoğunluğunun okuma yazma bilmemesinin nedeni olarak Arap alfabesinin Türkçe’ye uygun olmamasını göstermiştir. (Avcı, 2013: 46). Saraçoğlu’nun bu sözleri hararetle tartışmalara yol açmıştır. Atatürk’ün zamanlama konusundaki hassasiyeti de yine bu tartışmalarla daha iyi anlaşılmıştır. Latin harflerinin kabulü konusunda dönem dönem yapılan bu girişimler 1928’e değin sürmüştür.

1 Kasım 1928’de 1353 sayılı kanun ile, Türk yazısı için, “Arap Harfleri” yerine Latin esasından alınan “Türk Harfleri” kabul edilmiştir. Yeni yazı 1 Kasım 1928’de kanunlaşmıştır. Gazi Mustafa Kemal Türk Milletinin okuma yazmasını kolaylaştıracak bir anahtar olarak düşündüğü Latin temelli bu harflerden “Türk Harfleri” diye söz etmiş, böylece bu harfleri 1 Ocak 1929’dan sonra yasaklanacak olan Arap harflerinden ayırmıştır. (Giritli, 1988:33.).

2.6.1. LATİN HARFLERİ TEMELLİ TİPOGRAFİNİN TÜRKİYE’DEKİ ÖNCÜLERİ

Bilindiği gibi Atatürk’ün, Türkiye’nin modernleşme serüveninde gerçekleştirdiği bir dizi inkilaptan biri ve sonuncusu harf inkilabıdır. Halkın bilinç seviyesinin artmasını herşeyden önce okuma alışkanlığının ve okuryazarlığın artmasına bağlayan Atatürk, bunun için okuma-yazmayı kolaylaştıracağını ve bunun sonucunda da eğitim seviyesinin artmasını sağlayacağını düşündüğü latin harflerini getirecek olan harf inkilabını gerçekleştirmiştir. (Atılğan, 2006: 3).

Yaşanan bu keskin dönüşümle beraber, arap harfleri ile yoluna devam eden ve çok kısıtlı bir alanda ürün veren grafik tasarım çalışmaları da büyük bir darbe almıştır. Latin alfabesi, biçim ve tasarım yönünden mevcut arap alfabesinden tamamen farklı bir yapıya sahip olduğundan bu durum “tipografik kalıtım eksikliği” olarak tarif edilebilecek bir olguyla sonuçlanmıştır. Cumhuriyet’in kuruluşu ve inkilaplardan sonra tipografi alanında görülen en belirgin gelişme tasarımcıların özel harf tasarımları yarattığı posterlerde görülebilmektedir. İmparatorluktan Cumhuriyet’e geçiş dönemindeki öncülerden biri olarak kabul edilen İhap Hulusi Görey, bu anlamda hem Arap hem de Latin alfabesinde tasarım yapma konusunda eşsiz bir fırsat yakalamıştır. (Yazıcıgil, 2014).

3. BÖLÜM: SAYISAL TİPOGRAFI, GELİŞİMİ ve SAYISAL FONT TASARIMI

Gutenberg'in geliştirdiği teknikle beraber baskı ve çoğaltma işlemleri yaygın hale gelmiş, el yazısı, yerini ağaç veya metal kalıplar kullanılarak basılan baskı harflerine bırakmaya başlamıştır. Tam da bu dönem içerisinde tipografi terimi matbaacılık literatürüne girmiştir. Klasik basımcılığın 500 yıllık süreci sonunda, 1950'lerden sonra metal tipografisi yerini fotodizgiye ve daha sonra foto-elektronik dizgelerine bırakacak ve tipografi terimi yalnız teknik bir süreci değil, insanlığın tarih boyunca ürettiği iletişim araçları olan alfabelerin ele alınışını ve iletişim ve sanat amaçlı kullanımlarını da betimlemeye başlayacaktır. (Sarıkavak, 2005: 2).

Gutenberg'in geliştirdiği sistem 1900'lu yıllara kadar varlığını aktif bir biçimde sürdürdü. 1798'de oyun yazarı ve aktör, Alois Senefelder, müzik notalarının ve senaryoların çoğaltılmasının ekonomik bir yolunu bulmak için araştırmalar yapar. Mürekkebi çeken ve iten kimyasalları kullanarak bir basım tekniği geliştirmek gibi bir düşüncesi vardır. Senefelder nemlendirilmiş kireçtaşı tabakaya yağlı pastel kullanarak basılacak görüntünün ayna yansımaları çizer. Böylece oluşturulan kalıba boya verildiğinde yağlı pastel ile oluşturulan alan boyayı çekerken geri kalan kısımlar boyayı itmektedir. Bu baskı tekniğine litografi adı verilir. (Cumming, 2008: 37). Litografi baskı tekniği modern ofset baskı tekniğinin de atası sayılmaktadır. Fakat bu yöntem uygulandığındaki zorluklar ve de yavaş gelişen üretim süreci nedeniyle endüstriyel kullanımda Gutenberg'in matbaasının yerini doldurmaya yetmemiştir. Bunun yerine daha çok sanatsal amaçlı üretimlerde tercih edilen bir yöntem olmuştur.

1905 yılında Ira Washington Rubel, Senefelder'in geliştirdiği litografi tekniği için seri üretim yapabilecek bir makine üzerinde çalışırken rastlantılar sonucunda ofset baskı tekniğini keşfetmiştir. Bunu takip eden dönemde Caspar Hermann üç silindir sistemine göre ilk tabaka ofset makine planlarını hazırlamıştır. (Dereli ve Mert, 1987 :178).

Ofset baskı sistemi uzun süre varlığını foto-dizgi yöntemi ile beraber yürütmüştür. Bu dönemde kalıp hazırlamak için fotoğraf başta olmak üzere bazı yöntemler

kullanılmıştır. Fakat dijital teknolojinin gelişiminin kalıp hazırlama yöntemlerine olan katkısı ofset baskı sistemlerinin çok daha verimli bir şekilde kullanımına imkan sağlamıştır. Yüzyılın en önemli buluşlarından bilgisayar, her alanda olduğu gibi tipografi ve baskı alanlarında da geniş tabanlı bir değişime yol açmıştır. Bu değişim , baskı sistemlerinin sunduğu imkanların artması ile birlikte tasarım boyutunda da çok önemli gelişmelerin önünü açmıştır. –*Bilgisayar, tasarımcıyı, yeni harf tasarımları yapmak ve harfler üzerinde manüplasyon uygulamaları için daha etkin hale getirmiştir. Kağıt üzerindeki toner parçacıklarına ya da ekrandaki piksellere rağmen, tasarımcıya harf formları işçiliği için pek çok yeni seçenek sunmuştur.* – (Staples, Loretta , 2000:19).

3.1. SAYISAL TİPOGRAFYİ ORTAYA ÇIKARAN GELİŞMELER:

Geçmişteki ilkelerini bir tarafa koyacak olursak bugün kullandığımız modern bilgisayarların temeli 1970’li yıllarda atılmıştır. Bu dönemde dijital teknikler ve foto kompozisyonun birleşmesi ile birlikte doğrudan ekran üzerinde tasarım yapma faaliyeti artarak endüstri profesyonellerine daha fazla seçenek ve esneklik tanınmış oldu. (Harris/Ambrose, 2012: 26). 80’ li yıllara gelindiğinde bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile beraber kişisel bilgisayarların daha ulaşılabilir hale gelmesi ve buna paralel olarak dijital baskı sistemlerinin artık hemen hemen her eve girmesi ile masaüstü yayıncılığın da önü açılmış oldu.

Yayıncılık ve baskı alanında yaşanan bütün bu gelişmeler sayısal tipografi kavramının ortaya çıkmasına yol açtı. Geleneksel tipografi uygulama yöntemleri ile kıyaslandığında temelde aynı esasları içeren fakat uygulama ve üretim aşamalarında çok farklı yöntem ve araçlar kullanan sayısal tipografi, bugün esasen tanım olarak tüm tipografi uygulamalarını içine almaktadır. Günümüzde geleneksel yöntemlerin, reklam ve tanıtım amaçlı seri üretim uygulamalarında hemen hemen tamamının terkedildiği düşünülecek olursa ayrıca bir sayısal tipografi disiplinini tanımlamak da gün geçtikçe gereksiz hale gelmektedir. Nitekim Donald Knuth sayısal tipografiyi tanımlarken yaygın kullanımı ile bakıldığında masaüstü yayıncılıkla eş anlamlı olduğu vurgusunu yapmaktadır. (Knuth, 2004: sy.). Fakat yeni tasarım ilkelerinin ortaya çıkmasındaki

rolü düşünülduğünde sayısal tipografi terim olarak masaüstü yayıncılığa oranla biraz daha farklı bir yerde konumlandırılabilir (Sarıkavak, 2005: 4) .

3.2. SAYISAL TİPOGRAFİNİN YARATIM ORTAMLARI:

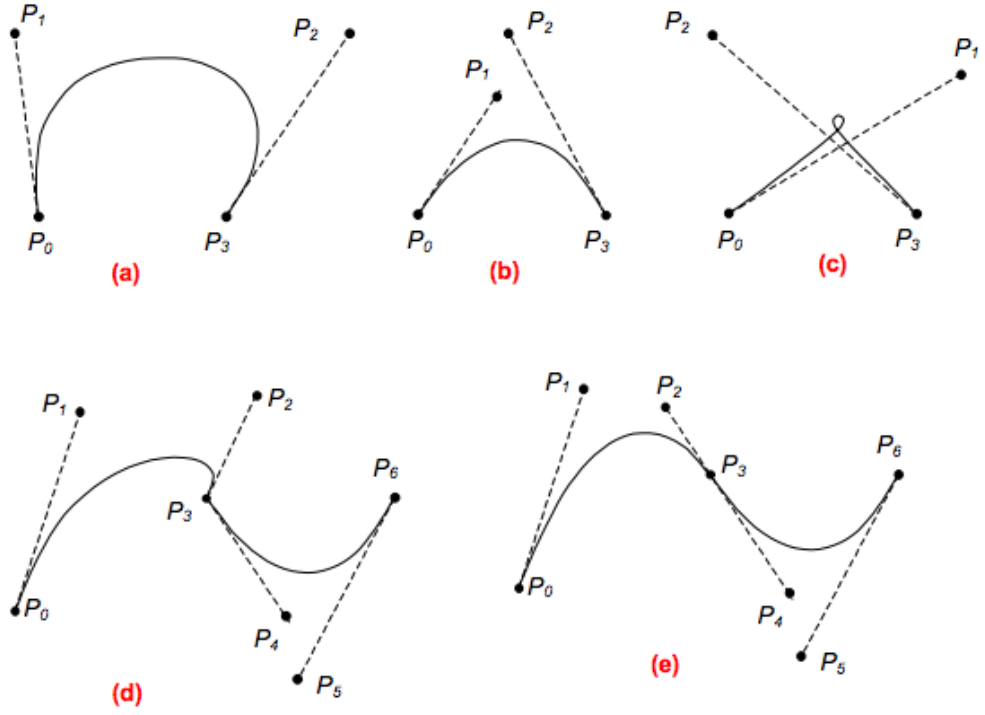
Sayısal Tipografi, tipografinin dijital devrimle beraber bambaşka bir üretim metoduna geçişini tanımlar. Bilgisayarların gelişimi ile beraber çoğu alanda olduğu gibi tipografinin yaratım süreci de atölye ve matbaa ortamlarından çıkıp bu yeni sayısal dünyanın içine girmeye başlamıştır. Yazılım geliştiren firmalar bu alandaki boşluğu farkedip ardı ardına yazılımlar piyasaya sürmüş, yepyeni bir kavram olarak sayısal tipografinin doğuşunu sağlamışlardır.

3.2.1. FONTOGRAPHER

ALTSYS firması tarafından Windows ve MacOS işletim sistemleri için geliştirilen font düzenleme yazılımıdır. Fontographer, Von Ehr tarafından Mac OS için geliştirilmiş ve Haziran 1986' da satışa çıkmıştır. Çıkış tarihi itibari ile kişisel bilgisayarlar için üretilmiş ve Bezier eğrisi prensibini kullanan ilk ticari yazılım olma özelliği taşır. Fontographer'ın piyasaya çıkışı sayısal tipografi alanında bir devrim olarak görülür. Çoğu uzman tarafından yazı tasarımının demokratikleşmesi olarak görülen bu devrim pek çok yazılımın da ilham kaynağı olmuştur.

Fontographer'ın üzerine ilave PostScript kurulması ile birlikte ALTSYS 1988'de Postscript destekli MacOS tabanlı, çizim ve düzenlemede Bezier³ Eğrilerini kullanan bir illüstrasyon yazılımı olan FreeHand' i geliştirdi. (Wikipedia) Bugün kullandığımız Illustrator yazılımının atası olarak kabul edilebilecek FreeHand'in Fontographer'ın temeli üzerine inşa edilmesi, Fontographer'ın sayısal tipografi alanı için öneminin de bir göstergesidir.

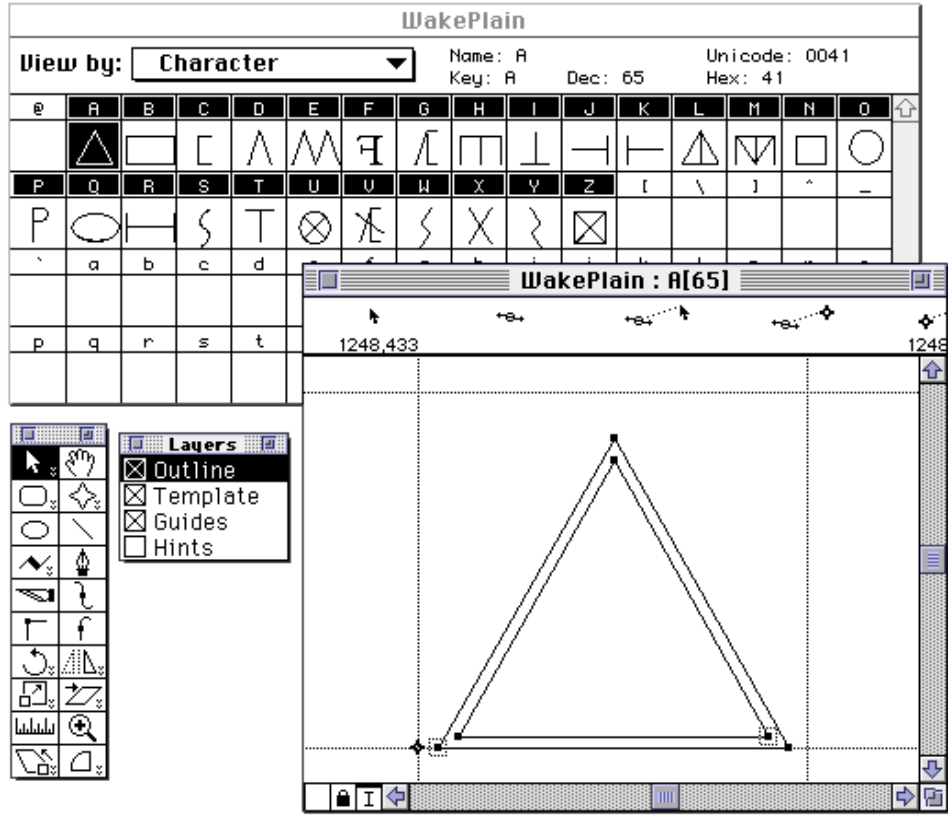
³ Fransız mühendis P. Bezier'in 1960'ta geliştirdiği, otomobil kaporta yüzeylerinin az sayıda parametreyle kontrol edilebilen eğrilerle tanımlanabilmesi için geliştirilmiş matematiksel eğrilerdir. (Yükselen, M.A., <http://web.itu.edu.tr/~yukselen/HM504/02Ek-%20Bezier%20e%F0rileri.pdf>).



Şekil 18: Farklı Tipteki Bezier Eğrileri

1989'da Fontographer 3.0 yayımlandı. Auto-Trace aracının ilave edildiği bu sürüm, PostScript yazıcı karakterlerinin üretimi için de ipuçları verdi.

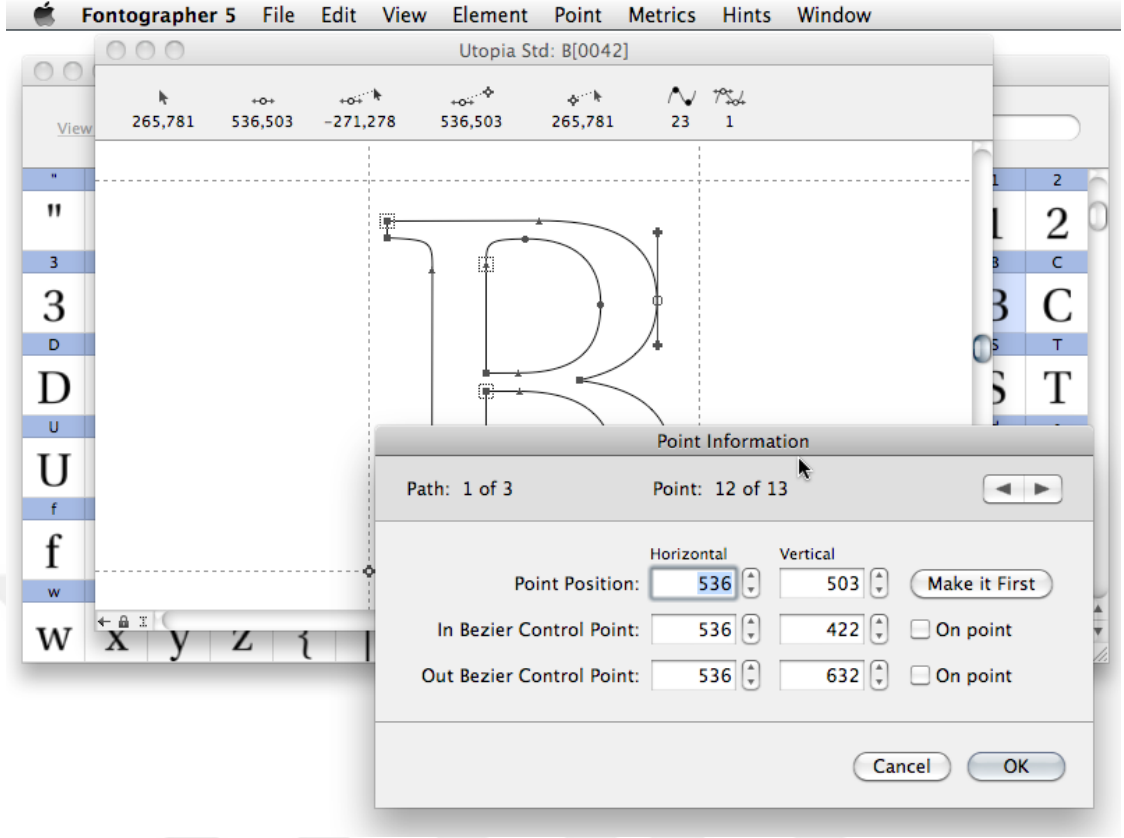
1995 yılında MACROMEDIA'nın ALTSYS'i satın almasıyla Fontographer ve FreeHand, Macromedia ürünleri arasında geliştirilmeye devam edildi. Bu tarihten sonra piyasaya sürülen Fontographer'ın yeni versiyonu MACROMEDIA GRAPHICS SUITE içerisinde yer alarak çok daha geniş kitlelere ulaştı ve adını duyurdu. Fontographer 4.1' i 2006 yılına kadar pek çok font tasarımcısı ve grafik tasarımcı kullanmaya devam etti.



Resim 19: Fontographer 4.1. Arayüzü

Mayıs 2005'te FONTLAB şirketi Macromedia'nın dağıtım haklarını satın aldığını duyurdu ve geliştirme çalışmalarına devam etti. Aynı yıl FONTLAB, MacOS için yazılımdaki hataların pek çoğunu düzelttiği yeni bir Fontographer sürümü yayınladı.

2010 senesinde Fontographer 5.0 satışa sunuldu. Bu sürüm 1996'dan beri yazılıma, en köklü değişikliklerin yapıldığı bir sürüm olma özelliği taşır. 2011 senesinde ise yazılımın 5.1 versiyonu yayınlanmış ve o tarihten günümüze değin yeni bir sürüm geliştirilmemiştir.



Şekil 20: Fontographer 5.1 MacOs arayüzü

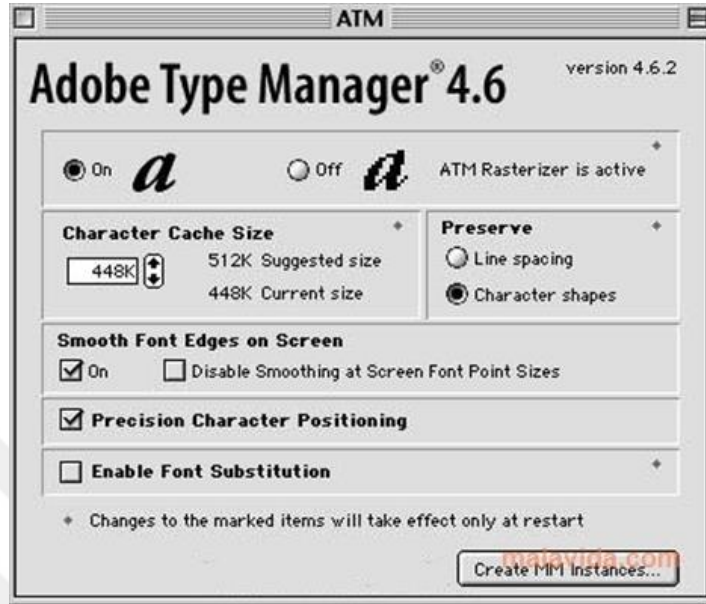
Fontographer, profesyonel yazı tasarımcılarının ihtiyacı olan pek çok üst düzey özelliği içermemekle beraber, bir satış stratejisi olarak, daha uygun bir fiyatla satışa sunulması, kolay kullanım özellikleriyle bir alternatif font üretim yazılımı olarak konumlandırılmıştır.

3.2.2. ATM (ADOBE TYPE MANAGER)

Orjinal Adobe Type Manager yazılımı, Apple Macintosh bilgisayar platformuna yönelik olarak, PostScript Type1 fontları bilgisayar monitörü için ölçeklendirmek ve PostScript olmayan yazıcılarda da basabilmek amacıyla geliştirildi.

1996 civarında, Adobe ATM'yi genişleterek, ATM DELUXE adında bir font yönetim yazılımı geliştirdi. Orjinal ATM ise ATM Light olarak yeniden isimlendirildi. ATM DELUXE, ATM LIGHT ile aynı font yumuşatma fonksiyonunu kullanıyordu, fakat

diğer fonksiyonlarda oldukça farklılıklar sunuyordu. Bunlardan bazıları font örnekleri görmeyi ve basmayı desteklemesi, yinelenen fontlar için tarama imkanı sunmasıydı.



Şekil 21: ATM Light MacOS arayüzü

2001 senesinde Apple MacOS X ve Microsoft Windows 2000 ve XP ile beraber Type 1⁴ font desteği, Adobe'nin de desteği ile ATM Light kodları kullanılarak işletim sistemlerine entegre edildi.

Apple MacOS X işletim sistemine geçtikten sonra Adobe ATM DELUXE'ü geliştirmeye devam etmedi ve 2005 yılında ATM DELUXE' ün satışını durdurduğunu açıkladı. (Adobe Official Website)

⁴ Type 1 , Adobe firması tarafından, TrueType fontlar yayınlanmadan önce 1980'lerde geliştirilen bir font formatıdır. Bu format yeniden boyutlandırılabilir grafiklerin yüksek çözünürlüklü çıkışına izin veren Adobe'nin post script baskı teknolojisi temeline dayanır. (<https://www.fonts.com/support/faq/font-formats>).



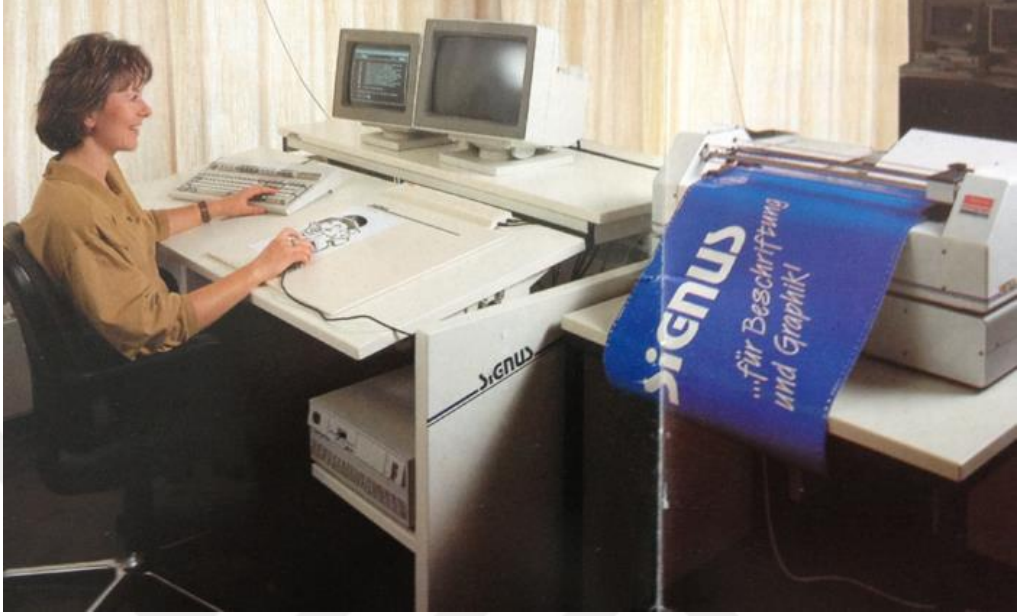
Şekil 22: ATM DELUXE MacOS arayüzü

3.2.3. IKARUS

Ikarus, font ve logoları sayısal ortama aktarmak, bilgisayar güdümlü baskı, tabela kesim cihazları ve reklam amaçlı baskı sistemleri için hazır hale getirmek için kullanılan ve Alman URW firması tarafından geliştirilen bir yazı tasarım ve üretim yazılımıdır. Agfa Compugraphic, Autologic, Berthold, ITC , Letraset, Linotype ve Monotype Stempel gibi büyük font stüdyoları tarafından lisans almıştır. Ikarus, 1975 yılında Polonya'nın başkenti Varşova'da Association Typographique Internationale konferansında tanıtılmıştır. (Karow, 1987: 89)

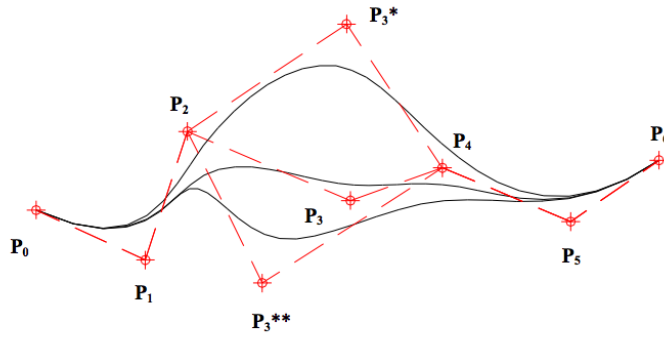
1980' lerde yazı karakterleri ve logolar fotoğraf filmleri olarak saklanıyordu ve bu filmlerin yeni nesil baskı cihazları ile basılabilmesi için bilgisayar ortamına aktarılması gerekiyordu. Bir scanner yardımıyla sayısal ortama aktarılması, görüntünün ölçeklendirilmesi esnasında ciddi anlamda bozulmalara yol açıyordu. O dönem için bu durum özellikle tabelacılık sektöründe önemli bir sorundu. Bu

sorunlardan dolayı URW, Tabela uygulamaları için “Signus” adıyla Ikarus’un bir versiyonunu daha yayınlamıştır.



Şekil 23: Signus yazılımı ile çıkış alan bir tasarımcı

Ikarus tamamen ölçeklenebilir bir font temsili için, anahat çizimlerinde **spline**⁵ modelini kullanır. (Fontographer’ın bezier eğrisi sistemini kullandığından bahsetmiştik). Bu sistem manuel çizimler için oldukça basit bir sistemdir.



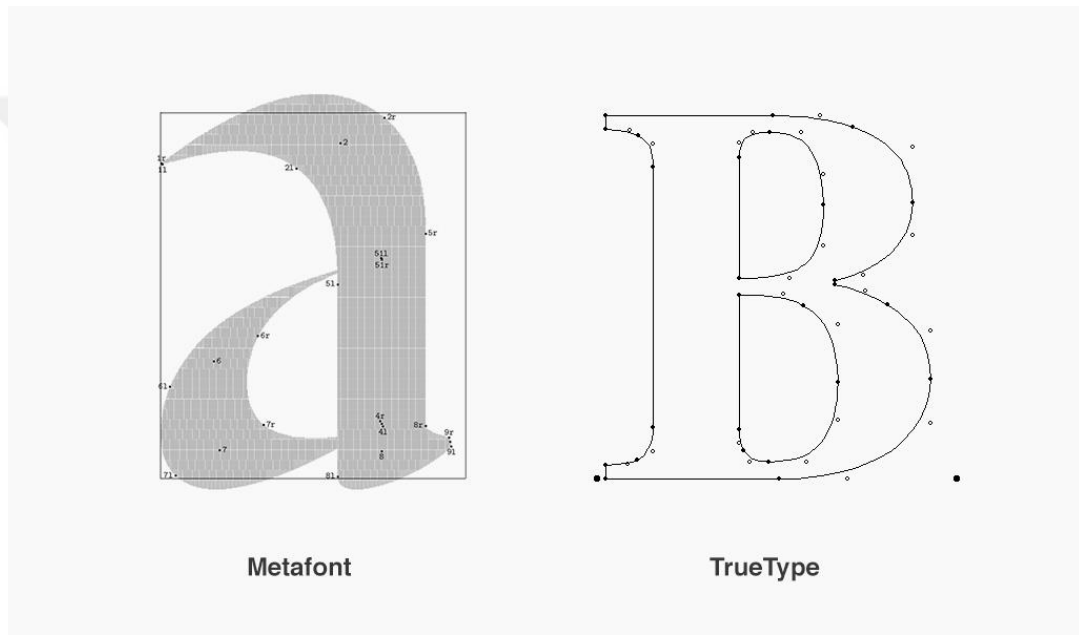
Şekil 24: Spline Eğrisi

⁵ Parçaların sınırlarında süreklilik şartlarını sağlayan polinom kısımları tarafından biçimlendirilen bileşik eğriler.

Bezier eğrisinden farklı olarak, spline eğrisinde kontrol noktaları, anahat çizgisinin içinde ya da dışında yer alabilir.

3.2.4. METAFONT

Metafont, esasen vektör fontları tanımlamak için kullanılan bir matematik dildir. Metafont'un özelliği, glif⁶ lerin tüm biçimlerinin geometrik denklemlerle tanımlanmış olmasıdır.



Şekil 25: Metafont ve TrueType fontu

Bir MetaFont fontu esas olarak dolu bölgeler ile birlikte sınırlı-genişlikteki kalem çizgilerinden oluşur. Böylelikle, MetaFont, bir glifin doğrudan anahatlarını tanımlamak yerine kalem izlerini tanımlar.

Bir matematik profesörü olan Donald E. Knuth, 1977 yılında harf tasarımı yazılımları üzerine çalışmaya başladı ve 1979 yılında Metafont'un ilk versiyonunu hazırladı. İlk versiyonun dilindeki eksiklikler nedeni ile Knuth 1984 yılında, bugün de kullanılan

⁶ GLYPHS : Küçük grafik semboller. (Oxford Dictionary)

tamamen revize edilmiş yeni bir MetaFont sistemi geliřtirdi. Hermann Zapf gibi tanınmış font tasarımcıların Knuth'la işbirliđi yaparak MetaFont kullanarak yeni fontlar üretmelerine rağmen system, profesyonel tasarımcılar tarafından çok fazla ilgi görmemiştir.

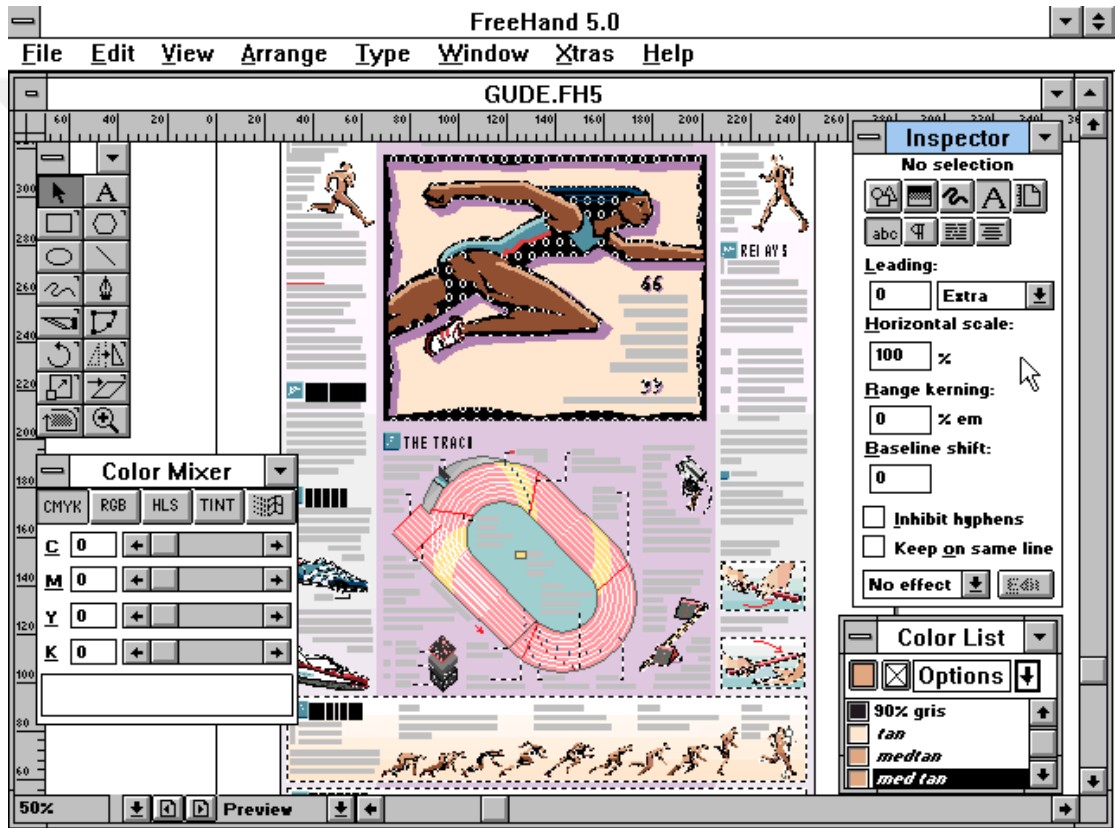
3.2.5. MACROMEDIA FREEHAND

Freehand, profesyonel resimleme, masaüstü yayıncılık ve web içerikleri oluřturmaya yönelik olarak iki boyutlu vektör grafikler yaratmaya yarayan bir yazılımdır. Freehand, amaçlanan pazar kapsamında, Adobe Illustrator, Corel Draw ve Xara Designer Pro ile benzer nitelikler taşır. Aynı zamanda sayfa düzeni ve yazı kontrolü özellikleri ile de Adobe InDesign ve QuarkXpress yazılımlarıyla da karşılaştırılır. Grafik tasarım, ilüstrasyon, haritacılık, moda ve tekstil tasarımı, ürün tasarımı ve mimarlık gibi meslekler FreeHand'in hedef kitlesidir.



Şekil 26: Aldus Freehand 1.0 giriş arayüzü

FreeHand, 1988'de Altsys Corporation tarafından geliştirildi ve ilk versiyonundan dördüncü versiyonuna kadar Aldus Corporation tarafından lisanslandı. 1994 senesinde Aldus, Adobe Systems ile birleşti ve Adobe Illustrator ile örtüşen pazar nedeniyle Federal Ticaret Komisyonu'nun emri ile Freehand tekrar ALTSYS firmasına döndü. Macromedia'nın Altsys'i satın almasından sonra 5.0 versiyonundan MX(11) versiyonuna kadar olan bütün FreeHand sürümleri Macromedia çatısı altında geliştirildi. 2005 yılında Adobe Systems, Macromedia'yı bünyesine kattı ve FreeHand MX'i de içeren ürünlerin sahibi oldu.



Şekil 27: Macromedia Freehand 5.0 ekran görüntüsü, menüler ve araçlar

Adobe Systems, 2006 yılında yazılımın, müşterilerin ihtiyaçları doğrultusunda geliştirilmeye devam edeceğini duyurmasına rağmen, bundan 1 yıl sonra 2007'de FreeHand'ın geliştirilmesine devam edilmeyeceği ve bu süreçte Adobe Illustrator'e geçmek isteyenler için geçişin kolaylaştırılacağı ve destek verileceği açıklandı.

FreeHand, programın geliştirilmesinin durdurulmasına rağmen bütün özellikleri ile Windows ve MacOs işletim sistemleri için halen ulaşılabilir durumdadır ve son sürümü olan MX yayınlanalı 11 sene olmasına karşın halen pek çok tasarımcının tercihi olmaktadır. Pek çok özelliği bugün benzer programların çıkarılan yeni sürümlerinde gelişmiş özellik olarak duyurulmaktadır.



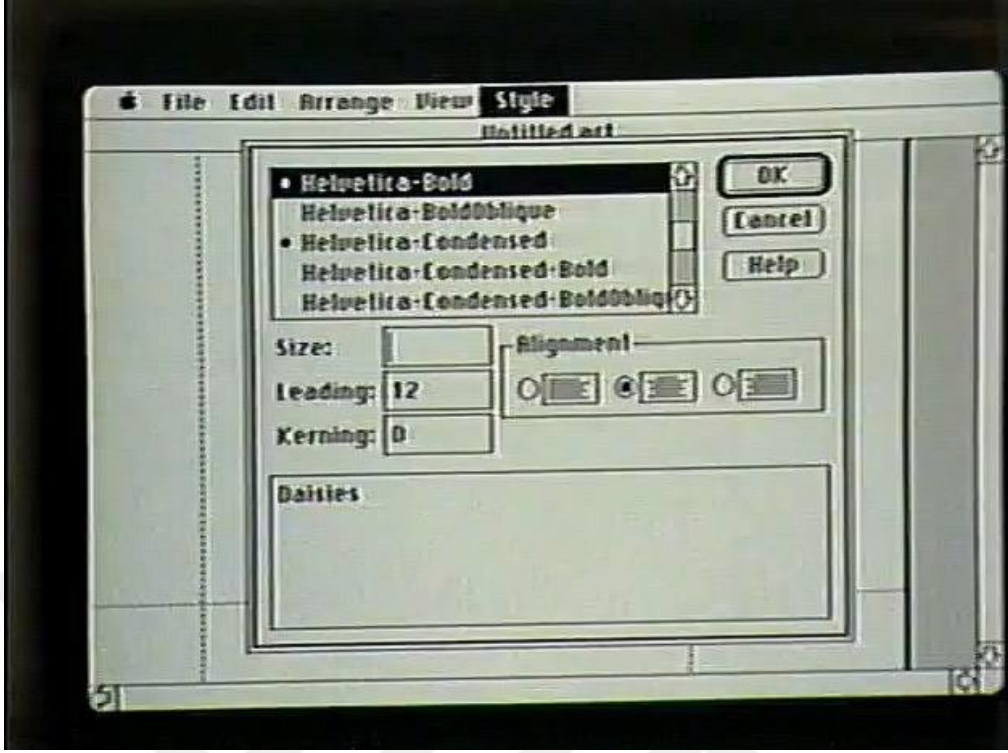
Şekil 28: Freehand MX kullanıcı arayüzü

3.2.6. ADOBE ILLUSTRATOR

Adobe Illustrator 1986 yılında ilk olarak Apple Macintosh bilgisayarlar için, Adobe bünyesinde geliştirilen bir font geliştirme yazılımı olarak ortaya çıktı. Aynı firmanın geliştirdiği Photoshop yazılımının bir parçası olarak tasarlanmıştır. Illustrator, tasarımın dizgi, logo, yazı düzenleme alanlarında sonuç verirken, Photoshop öncelikle dijital manipülasyon ve fotogerçekçi bilgisayar illüstrasyonları üretmek için kullanılır.

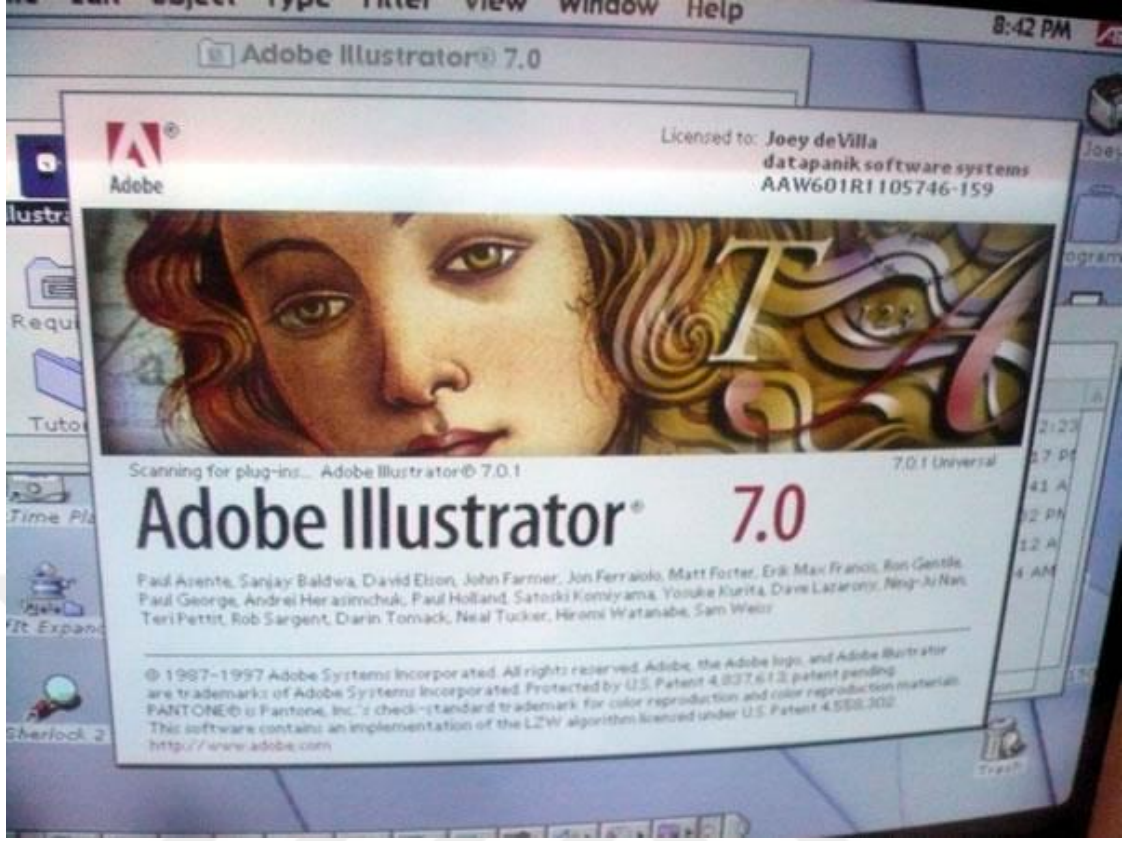
Adobe Illustrator, tıpkı Macromedia FreeHand gibi vektör tabanlı bir yazılımdır. Vektör grafikler, kontrol noktaları ve düğümler olarak adlandırılan yerlerin oluşturduğu vektörleri baz alır. Bu noktaların her biri x ve y eksenleri üzerinde kesin bir konuma sahiptir ve yolun yönünü belirler. Ayrıca her bir yol, kontur rengi, şekli, kalınlığı ve dolgu olarak da atanabilir. Bütün bu özelliklerin vektör grafik dosyasının boyutunu arttırmaması önemli bir noktadır. Piksel tabanlı (bitmap) grafiklerden farklı olarak vektör grafiklerin kalitede hiç bir değişiklik olmadan sonsuz ebatta büyütülebilmesi de önemli bir avantajdır. Dolayısıyla Illustrator programı sağladığı bu avantajlarla hem tasarım boyutunda hem de baskı süreçlerinde tercih edilen bir yazılım olmuştur.

Adobe Illustrator'un ilk versiyonlarından olan 1.7 versiyonu (illustrator88) pek çok yeni araç ve özelliklerle birlikte 1988 yılında yayınlandı. Bunu takip eden 10 yıl boyunca Adobe, Illustrator'u öncelikle Macintosh için geliştirmiş olsa da zaman zaman diğer işletim sistemlerini de destekledi. Illustrator 6, sadece Macintosh için tasarlanan son Illustrator sürümüydü.



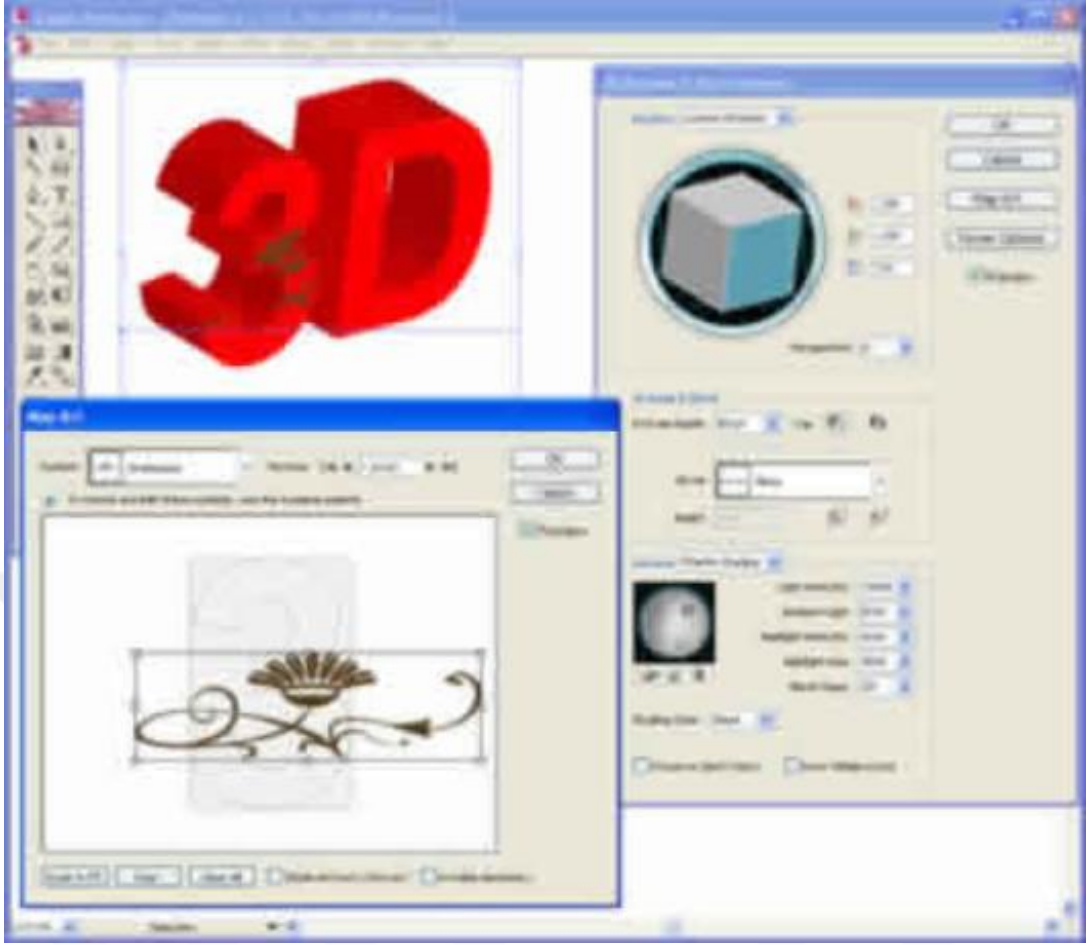
Şekil 29: Adobe Illustrator 88 (version 1) kullanıcı arayüzü

1997'de Illustrator 7'nin tanıtımıyla beraber Adobe, kullanıcı arayüzünde önemli değişiklikler yaptı. Bu sürümle beraber Illustrator, PostScript, Type1 ve TrueType arasında süren font savaşlarından galip çıkan TrueType'ı desteklemeye başladı.



Şekil 30: Adobe Illustrator 7.0 açılış arayüzü

2003 dolaylarında Adobe bütün grafik tasarım yazılımlarını bir paket altında toplayarak yeni bir pazarlama stratejisi geliştirdi. Bu yazılım paketinin adı **Adobe Creative Suite** olarak belirlendi ve bu ürün gamının altında pazarlanan her ürün CS kodu ile isimlendirildi.(Örn: Photoshop CS, Illustrator CS 2.0 gibi) 2003 yılında satışa sunulan Illustrator CS (versiyon 11) , 3 boyutlu çalışma imkanı sunan ve kullanıcıya 3 boyutlu objeler yaratmak için çeşitli kolaylıklar tanıyan ilk Illustrator sürümü oldu.



Şekil 31: Illustrator CS, Windows işletim sistemi için 3D ayarlar menüsü

27 Nisan 2005'te Illustrator CS2 yayınlandı. Live Trace⁷, Live Paint⁸, kontrol paleti ve özel çalışma alanları CS2 sürümüyle gelen yeni özellikler olarak göze çarpıyordu. **Live Trace** özelliği, daha önceki tracing özellikleri üzerine geliştirilmiş ve bu versiyonda bitmap görüntüleri vektör formata dönüştürmeye izin veren önemli bir özellikti. Yine bu versiyondaki yeniliklerden **Live Paint** ise kullanıcılara nesnelere için renk uygulamalarında daha fazla esneklik sağlıyordu.

⁷ Live Trace: Illustrator yazılımlarında, pixel tabanlı bir görseli, vektör çizime dönüştürmeye yarayan araç.

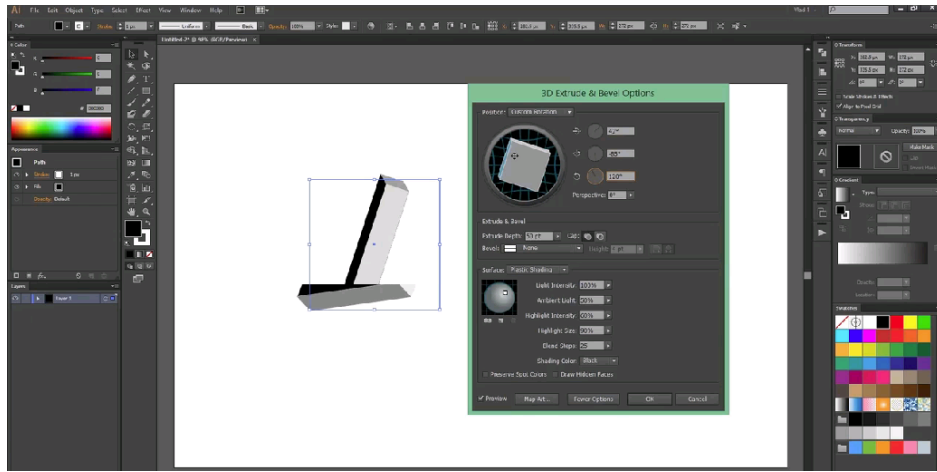
⁸ Live Paint: Illustrator yazılımlarında serbest vektörel boyama yapılmasına imkan veren araç.

2012 yılında yayınlanan, Illustrator CS serilerinin son versiyonu ve yazılımın 16. nesli olan CS6, hata düzeltmelerinin yanısıra yeni bir arayüz, katman panelleri ve renk rampası gibi performansı arttırmaya yönelik pek çok yeni özellik içeriyordu.



Şekil 32: Illustrator CS6 kullanıcı arayüzü

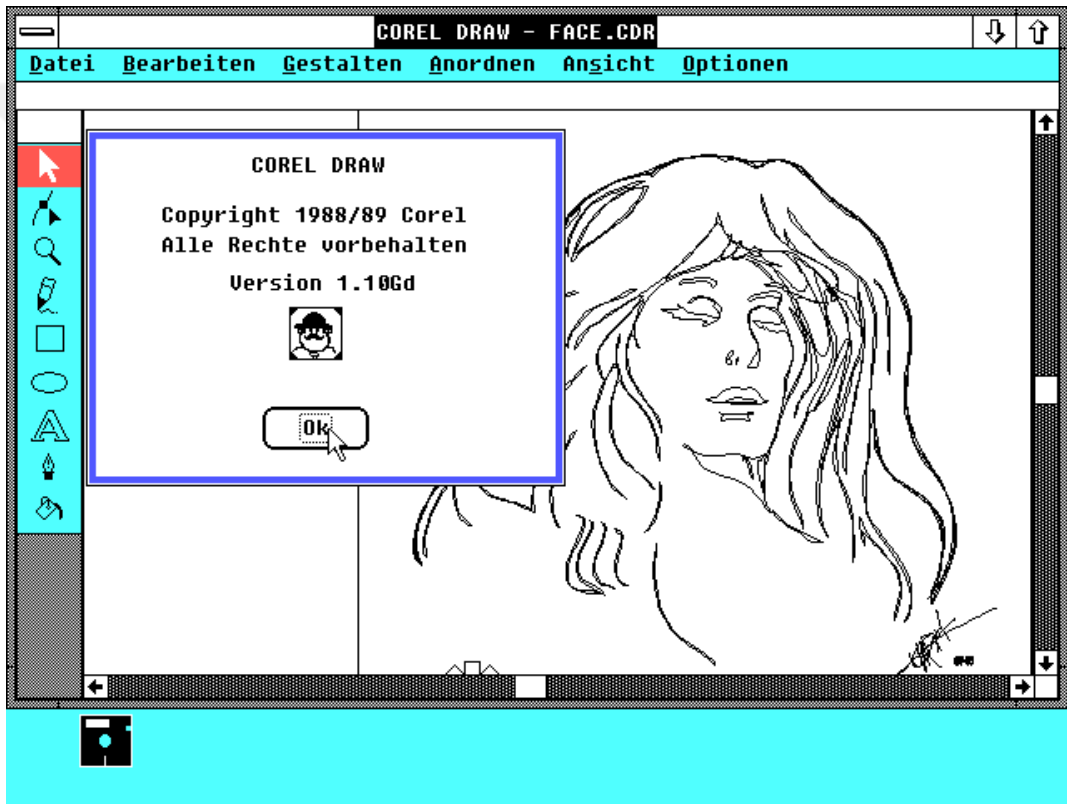
Creative Cloud (CC) ile birlikte , Illustrator CC yayınlandı. Pek çok yeni özelliğin eklendiği bu sürüm Haziran 2013'ten beri kullanılan en yeni Adobe Illustrator sürümüdür.



Şekil 33:Illustrator CC kullanıcı arayüzü

3.2.7. COREL DRAW

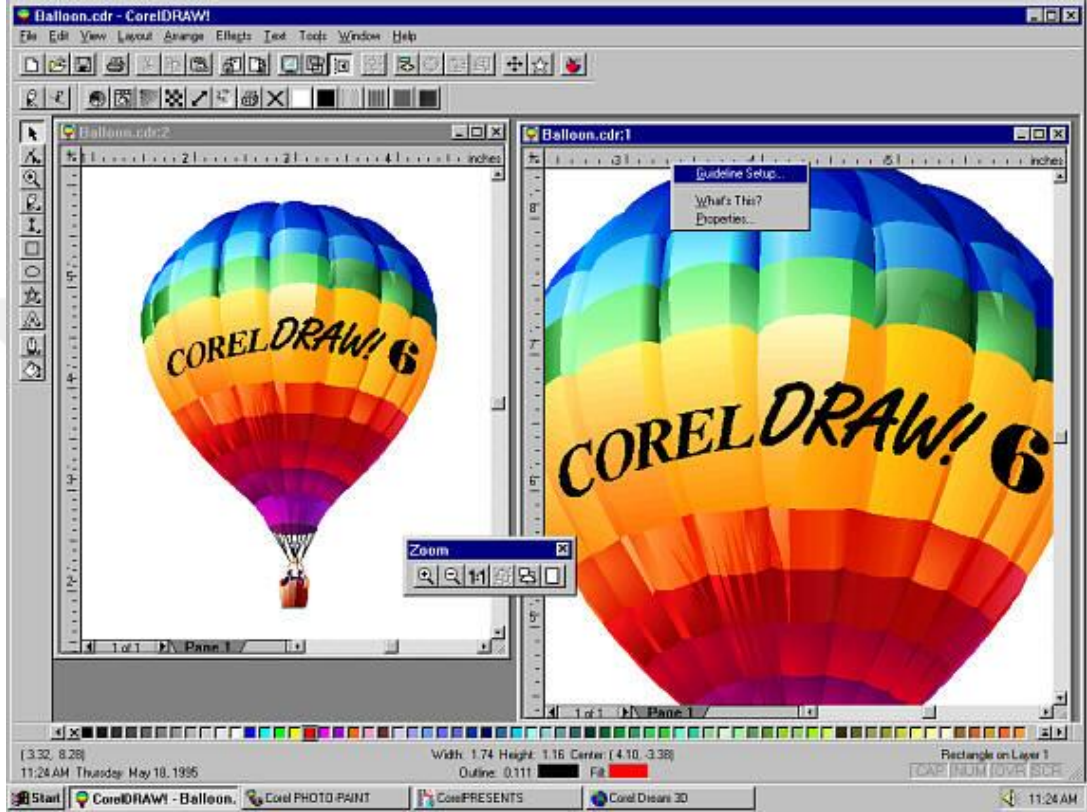
Corel Draw, Kanada merkezli COREL CORPORATION tarafından geliştirilen ve pazarlanan, vektör tabanlı bir grafik düzenleme yazılımıdır. 1987 yılında Michel Bouillon ve Pat Beirne adlı iki yazılım mühendisi tarafından masaüstü yayıncılık sistemleri için geliştirilmiştir. 1989' da ilk sürümü yayınlanmıştır. Windows tarafından PostScript çıkış alabilen ve sorunsuz bir font yönetimi sağlayabilen ilk yazılımlardan biridir. (Coreldraw.com)



Şekil 34: Corel Draw 1.1 kullanıcı arayüzü

Adobe'nin Illustrator'ünden farklı olarak başlangıcından bu güne dek sadece Windows işletim sistemleri için geliştirilmiştir. İstisnai olarak bir defa MacOS için bir sürüm geliştirilmiş fakat düşük satış oranları nedeniyle bir daha MacOS için herhangi bir geliştirme yapılmamıştır. Bu nedenle sadece PC kullanan tasarımcılar tarafından kullanılabilmiştir.

1995'te Microsoft'un Windows 95'i satıřa sunduđu gn, Corel Draw 6 da piyasaya srld. Corel Draw 6, tamamıyla 32 bit desteđi sunan ilk versiyon oldu. Bu versiyondaki en nemli yeniliklerden biri maksimum alıřma alanının 150ft X 150ft gibi devasa bir boyuta ykseltilmiř olmasıydı.



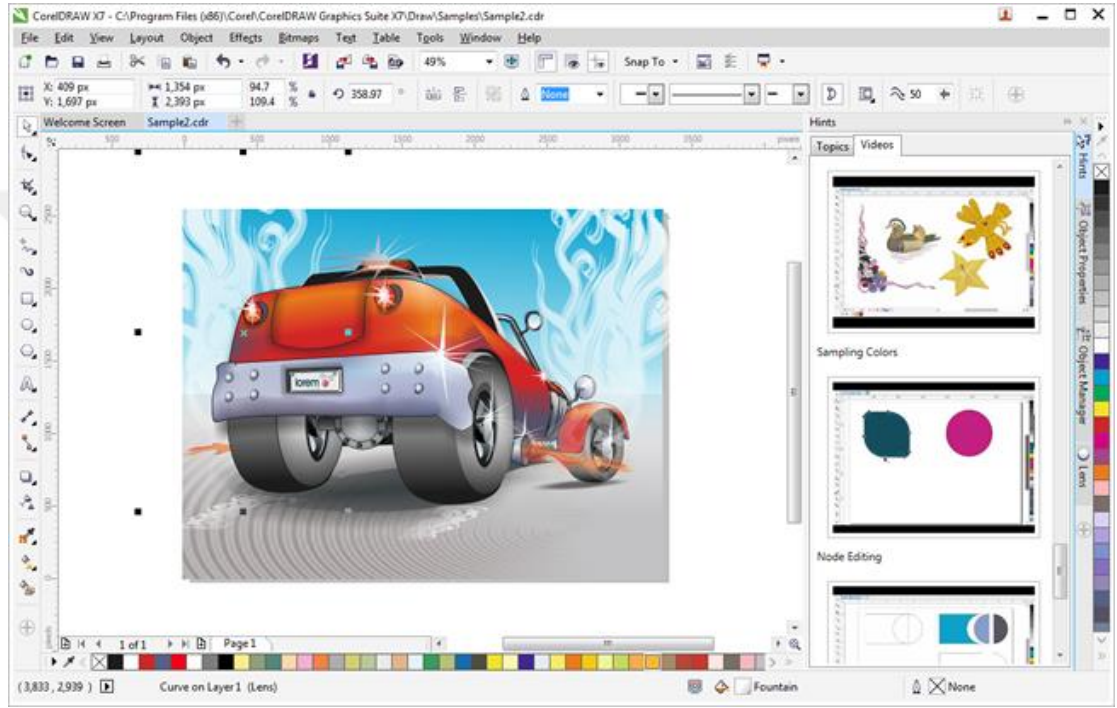
řekil 35: CorelDraw 6 kullanıcı arayz

1997'de ıkan CorelDraw 7, tipografi uygulamalarında nemli deđiřiklikleri de beraberinde getirdi. Otomatik yazım denetleyicisi, szlk ve imla denetleyicisi gibi yeni yazım araları Corel Draw 7'nin yeni ve dikkat eken tipografik zellikleriydi.

2004 yılında CorelDraw Graphics Suite 12 satıřa sunuldu. Graphic Suite 12, geliřmiř metin hizalama araları ve izilen objelerin tam olarak konumlandırılması ve hizalanması iin tasarlanmıř dinamik rehber zelliđi ile n pane ıkıyordu. Yine bu srmde unicode metin desteđi ile, oluřturulan dosya hangi dilde olursa olsun ya da iřletim sistemi ne olursa olsun dosya alıřveriři daha zahmetsiz bir hale getirildi. 2008

yılında pazara sunulan Graphics Suite X4 ile Corel, Live Text Formatting⁹ özelliğini tanıttı.

CorelDraw Graphics Suite X6, 2012 yılında tanıtıldı. X6, yeni ve güçlü bir tipografi motoru sunan, uyarlanabilir sayfa düzeni araçları ve karmaşık komut dosyası desteği ile daha güçlü bir CorelDraw olarak tanıtıldı. (CorelDraw.com)



Şekil 36: X7 kullanıcı arayüzü

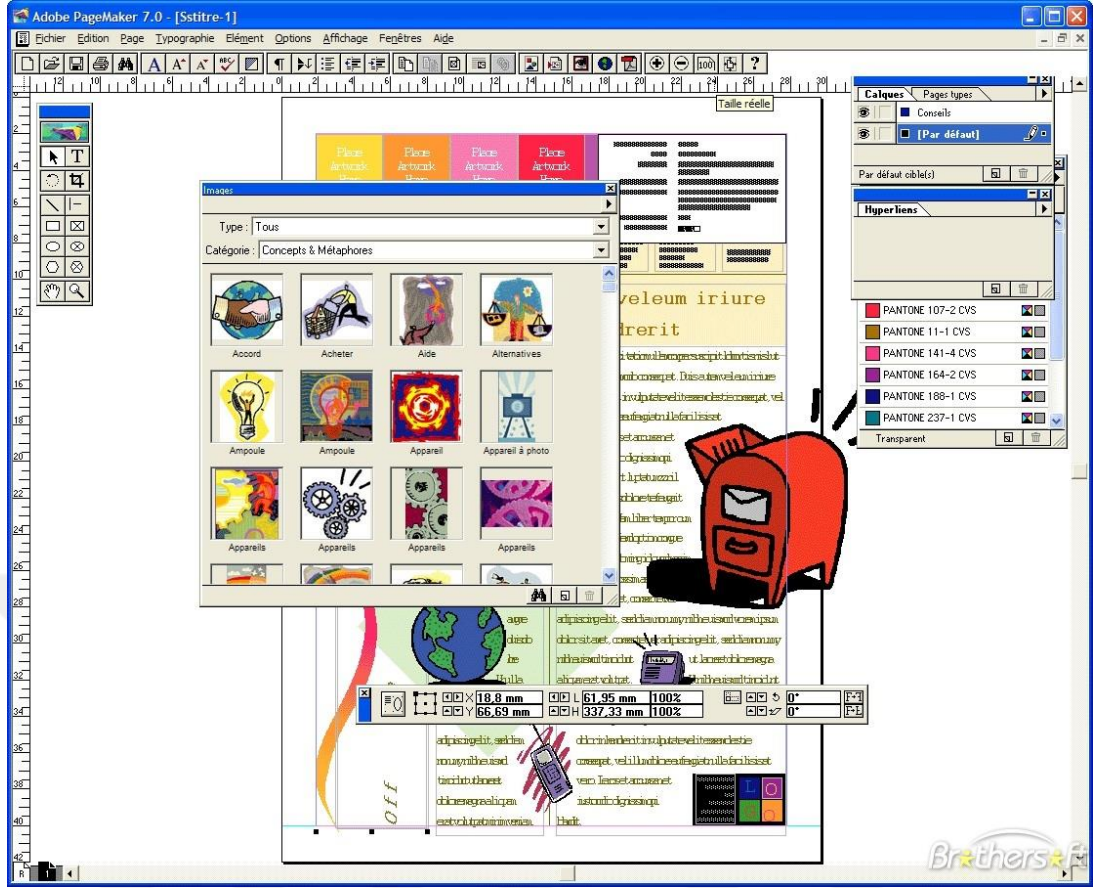
Corel Draw, CDR uzantılı dosya formatını kullanır. CDR Corel'in ötanımlı vektör dosya formatıdır. Şu an piyasadaki en son CorelDraw sürümü, 27 Mart 2014'te yayınlanan X7'dir.

⁹ Corel Draw yazılımında, dosyaya uygulamadan önce metin niteliklerini önizlemeye imkan sağlayan canlı metin biçimlendirme özelliği.

3.2.8. ADOBE PAGEMAKER

Güvenli grafik kullanıcı arayüzü ile PageMaker, Macintosh ve Windows platformlarının ilk uygulamalarından biri olarak bu işletim sistemlerinin geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olmuştur.

PAGEMAKER 4, 1990 yılında yeni kelime işleme yetenekleri, geliştirilmiş tipografik kontroller ve uzun metinleri işlemek için yeni özellikler ile birlikte Macintosh bilgisayarlar için satışa sunuldu. Bu versiyonun PC için olanı ise 1991 yılında duyuruldu. PageMaker, ALDUS tarafından 1985 yılında başlangıçta Macintosh için ve daha sonra 1987'de Windows 1.0 için tanıtılan ilk masaüstü yayıncılık yazılımlarından biridir.



Şekil 37: PageMaker 7.0 Windows kullanıcı arayüzü

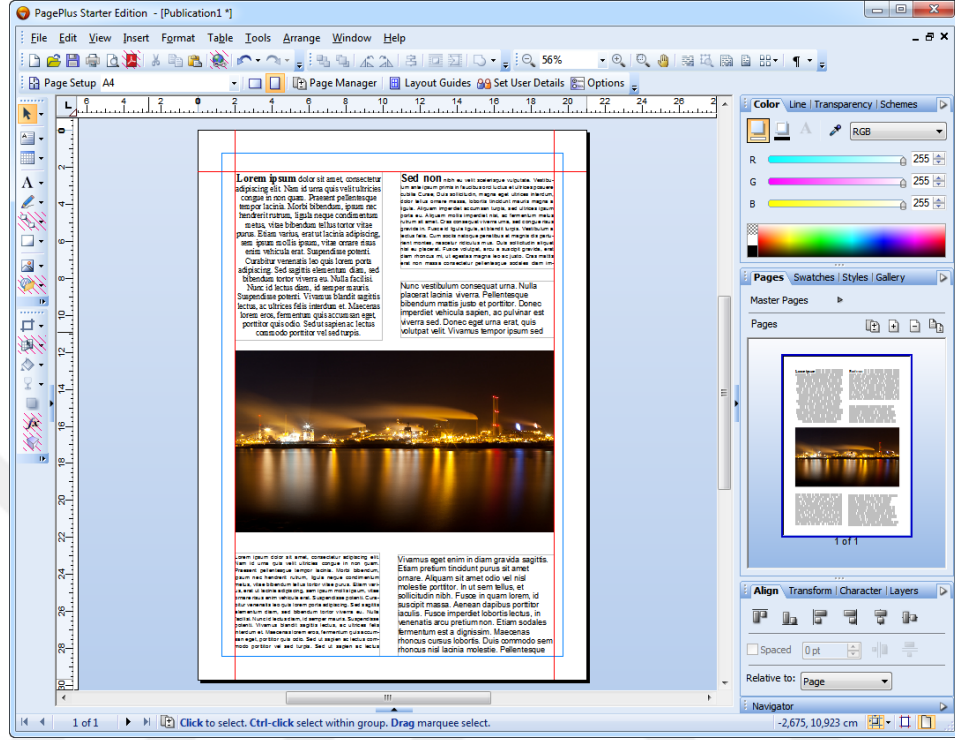
1994 yılında Adobe Systems, ALDUS'u ve dolayısıyla PageMaker'ı satın aldı. PageMaker'in son sürümü 2001 yılında satışa sunulan 7.0 oldu. Adobe 2004 yılında PageMaker'in tüm gelişimini durdurma kararı aldı ve kullanıcılarını InDesign kullanmaları için desteklemeye başladı.

3.2.9. PAGEPLUS

PagePlus SERIF firması tarafından geliştirilen masaüstü yayıncılık ve sayfa düzeni yazılımıdır. İlk versiyonu 1991 yılında Windows işletim sistemi için yayınlanmıştır.

PagePlus yayınlandığı dönemde, CMYK renk uzayı, Open Type desteği ve optik marj uyumluluğu ile göze çarpıyordu. PagePlus aynı zamanda PDF dosyalarını yaratmaya,

düzenlemeye, görmeye ve basmaya da imkan tanıyordu. Mobil formatlarda elektronik kitap yayınlama olanağı sunması da önemli bir özelliği idi.

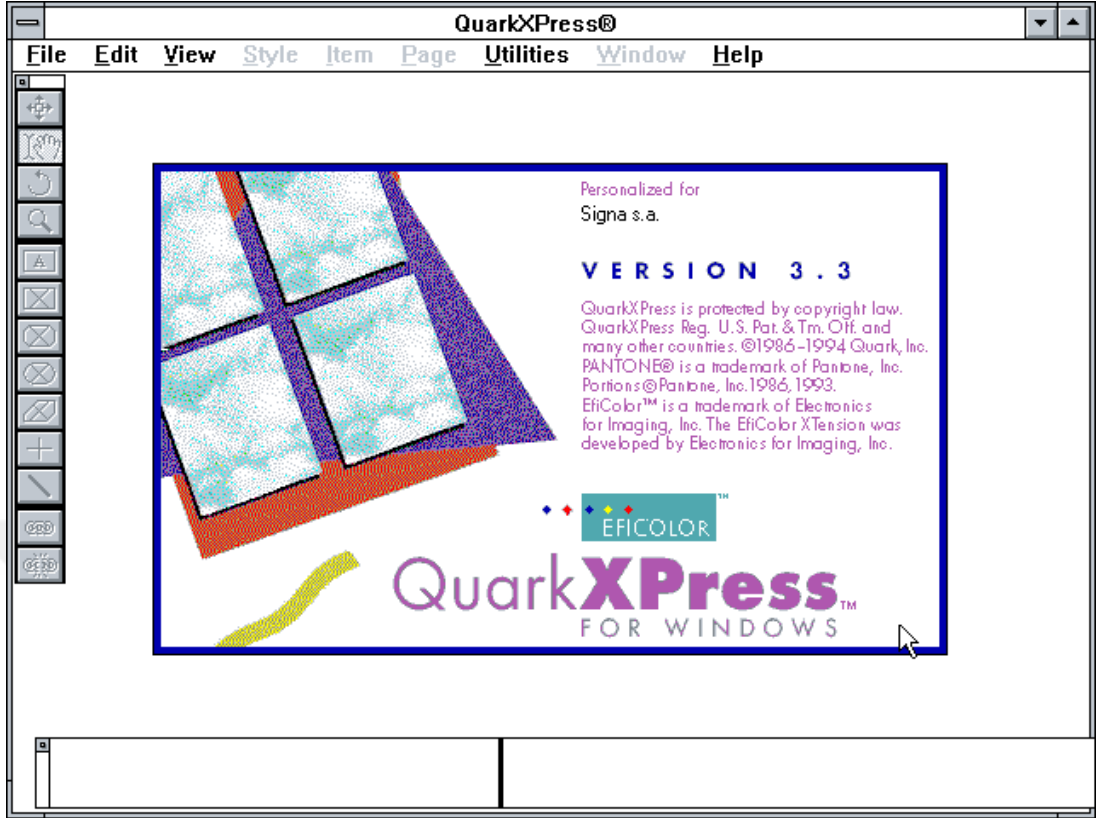


Şekil 38: PagePlus Starter 4.0 kullanıcı arayüzü

PagePlus'un daha önceki sürümlerine dayanılarak geliştirilen PagePlus Starter 4.0, yazılımın ücretsiz bir versiyonudur. PagePlus'un bu ve bundan önceki bir kaç sürümü daha geliştirici firma olan SERIF'in internet sitesinden indirilebilir ve kullanılabilir durumdadır. PagePlus'un piyasadaki son sürümü 2014 yılında satışa sunulan, Windows XP, Vista, 7 ve 8 ile uyumlu PagePlus X8'dir.

3.2.10. QUARK XPRESS

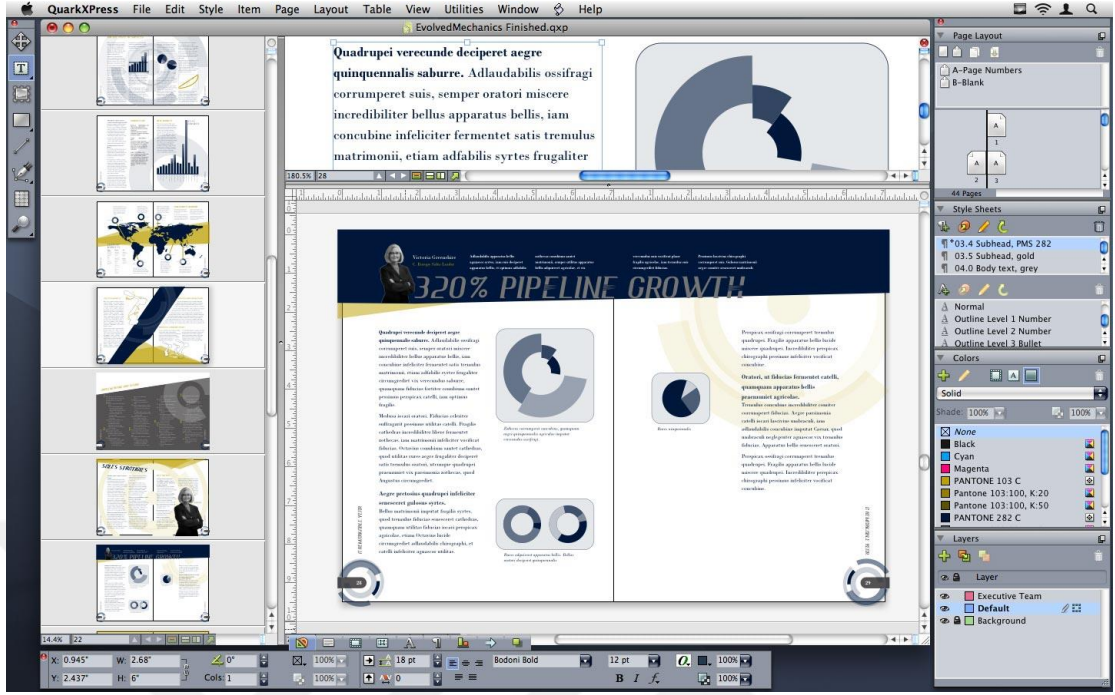
QuarkXPress, komplike sayfa düzenleri oluşturmak , düzenlemek ve de basılı işe en yakın sonucu görüntülemek amacıyla geliştirilmiş bir bilgisayar yazılımıdır. Hem MacOs, hem de Windows ortamında kullanılabilir. 1987 yılında QUARK INC. şirketi tarafından ilk kez yayınlanmıştır. Şirket, bugün de yazılımın sahibi ve geliştiricisi konumundadır.



Şekil 39: QuarkXpress 3.3. giriş ekranı arayüzü

1990 larda QuarkXPress, profesyonel sayfa tasarımcıları, dizgi endüstrisi ve basımevleri arasında oldukça yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandı. 1996'da satışa sunulan, MacOS için geliştirilen 3.3 sürümü, Apple'ın TrueType fontlarına ek olarak Adobe'nin PostScript fontlarıyla da sorunsuz bir şekilde çalışmıştır. 3.3 ten sonra, yazılımın önemli geliştirmelere ihtiyacı olduğu görüldü ve kullanıcılar tarafından geliştirmeler arasındaki uzun süreler nedeniyle fazlaca eleştirildi.

2002'de QuarkXPress X5'in yayınlanması ile beraber, aynı hafta duyurulan ve Quark'ın en büyük rakibi InDesign 2.0 desteklediği halde X5'in MacOS işletim sistemini desteklememesi (MacOS X) çoğunluğu Apple kullanıcısı basım endüstrisi tarafından eleştirilere neden oldu.



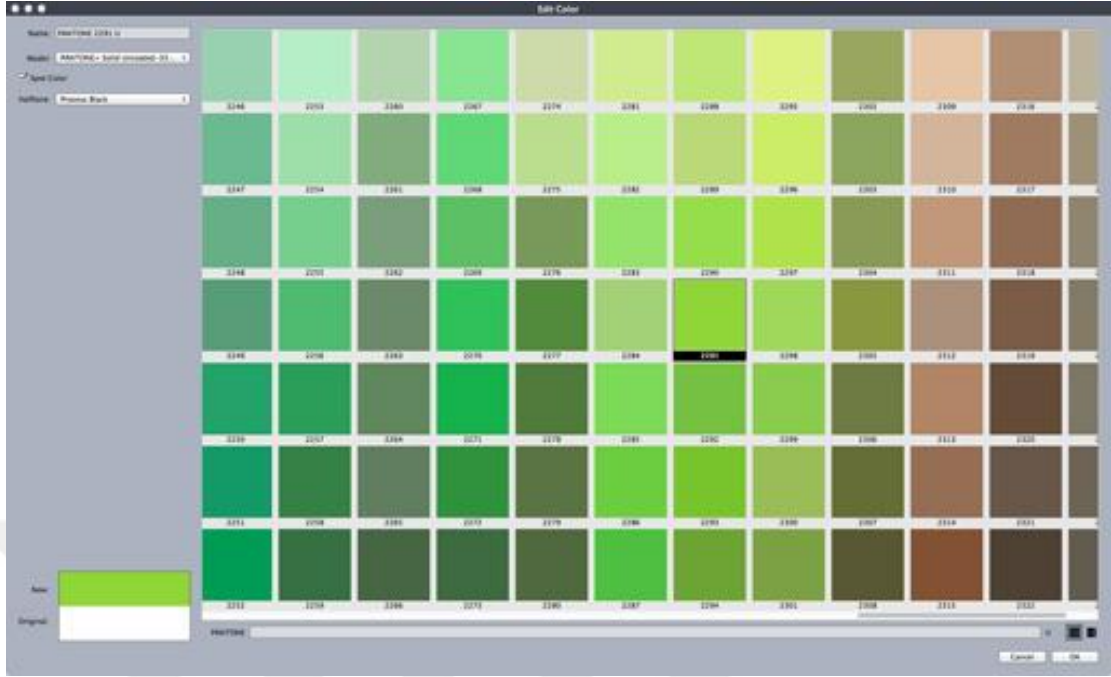
Şekil 40: QuarkXPress 9 kullanıcı arayüzü

QuarkXPress 8 (2008) ve 9 (2011) la beraber kullanıcı tabanının düşüncelerine daha çok önem vermiş gibi görünen Quark, tüm dünyadan olumlu yorumlar aldı ve hatta QuarkXPress bazı Mac dergilerinden yılın ürünü ödülünü aldı.¹⁰

Bir QuarkXPress paketi kullanıcıya hizalama, boşluk ve renk gibi temel tipografik düzenlemeler yapma imkanı sağlamanın yanında, karakter aralığı (kerning), bitişik harfler ya da bir çizgi boyunca yazıyı eğip bükme gibi profesyonel dizgi seçenekleri de sunmaktadır.

QuarkXPress kullanıcının, kutu (Box) denilen, yazı ya da grafik içeren bir belgenin alanlarını tanımlamasını sağlar. Bu kutular şekillendirilebilir ve katmanlandırılabilir. Böylece, grafik ve metin konumlandırma, kutuların içerisinde, bir inç'in binde biri hassasiyetle yapılabilir.

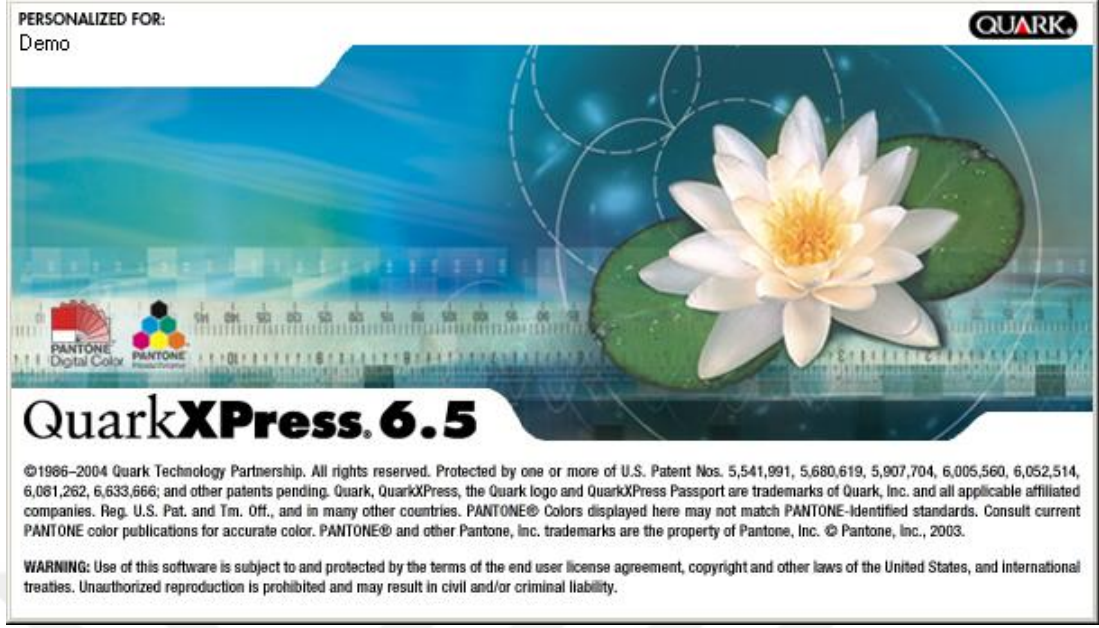
¹⁰ Dave Girard, 'How QuarkXPress became a mere afterthought in publishing' , 2014, <http://arstechnica.com/information-technology/2014/01/quarkxpress-the-demise-of-a-design-desk-darling/>



Şekil 41: QuarkXPress 10' a ait bir renk kontrol ekranı

QuarkXPress'in renk kontrolleri, çeşitli renk evrenleri ile beraber standart Pantone veya Hexachrome mürekkeplerinin baskı aşamasında tam olarak kullanılmasını sağlar. QuarkXPress ayrıca kompozit iş akışları için hem PostScript hem de PDF çıkışı olanağı sunar.

QuarkXpress kullanıcılara üst düzey bir önizleme imkanı sunar. Bu baskı önizleme yeteneği, çakışmalar ve diğer baskı sorunlarını otomatik olarak tanımlar. Benzer bir özellik Adobe InDesign' da da mevcuttur. QuarkXPress'in kompozisyon bölgeleri (Composition Zones) özelliği onu, birden çok kullanıcıya aynı sayfa üzerinde farklı bölgelerde düzenleme yapma imkanı tanıyan tek sayfa düzenleme yazılımı yapar.

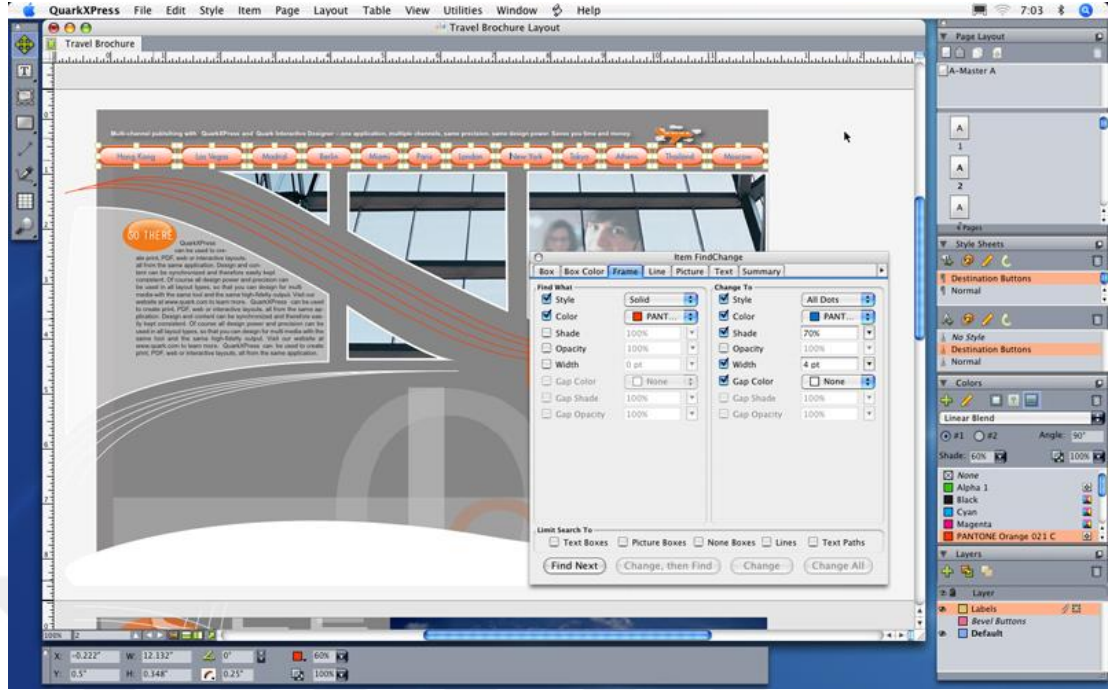


Şekil 42: QuarkXPress 6.5 kullanıcı arayüzü

2004'ün sonunda yayınlanan QuarkXPress 6.5 geliştirilmiş bir Photoshop desteği sunuyordu. Bu PSD entegrasyonu ve yeni imaj işleme özellikleri QuarkXPress'in 2004 yılında MacWorld dergisi tarafından editörlerin seçimi dalında en gelişmiş sayfa düzeni yazılımı gibi çok sayıda ödül kazanmasını sağladı.¹¹

QuarkXPress 7, 2006 yılında, Open Type, Unicode, JDF ve PDF çıkışı desteği ile birlikte geldi. Renk seviyelerinde doğal saydamlık gibi Quark'a özgü özellikler de yine bu sürümde kullanıcılara sunuldu. 2008 yılında satışa sunulan QuarkXPress 8, tamamen yeni bir kullanıcı arayüzü, sürükle bırak seçeneği ve küresel dosya formatı destekleri ile birlikte kullanıcıya ulaştı. QuarkXPress 8 tasarımcıların video ve animasyon etkileşimli olarak baskı içeriği oluşturmasına olanak veren yerleşik Flash özelliği içeren ilk versiyondur. Tasarımcılar herhangi bir Flash bilgisi olmadan bu içerikleri düzenleyebiliyorlardı.

¹¹ MacWorld Staff, 'Design and Video Products of the Year', 2004, <http://www.macworld.com/article/1041416/eddy2004pt3.html>



Şekil 43 QuarkXPress 8 kullanıcı arayüzü

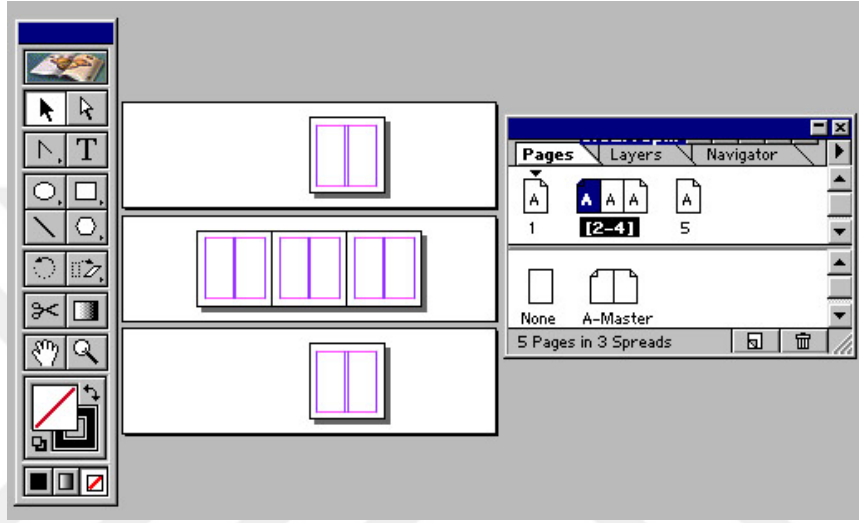
QuarkXPress 8 yine MacWorld dergisi tarafından 2008 yılında yılın basım yayın yazılımı ödülünü kazanmıştır. 2015 yılında QuarkXPress'in en son sürümü olan 11.0 yayınlanmıştır.

3.2.11. ADOBE INDESIGN

Adobe InDesign, ADOBE SYSTEMS tarafından geliştirilen masaüstü yayıncılık yazılımıdır. Süreli yayınlar hazırlayan (dergi, gazete, vb) grafik tasarım ara elemanları, basılı medya üzerine çalışan sayfa düzeni sanatçıları ve grafik tasarımcılar InDesign'ın başlıca kullanıcılarıdır. InDesign ayrıca yeni nesil tablet bilgisayarlar için hazırlanan e-kitap ve dijital dergi de dahil olmak üzere diğer dijital yayınları ve her türlü elektronik içerik oluşturmak için, EPUB ve SWF formatlarını da desteklemektedir. Buna ek olarak InDesign, metin içeriğini diğer dijital ve çevrimiçi formatlarda kullanılmak üzere uygun hale getirmek için XML ve diğer kodlama biçimlerini de destekler.

InDesign 1994 yılının sonlarında ALDUS'un satın alınmasıyla Adobe'nin sahip

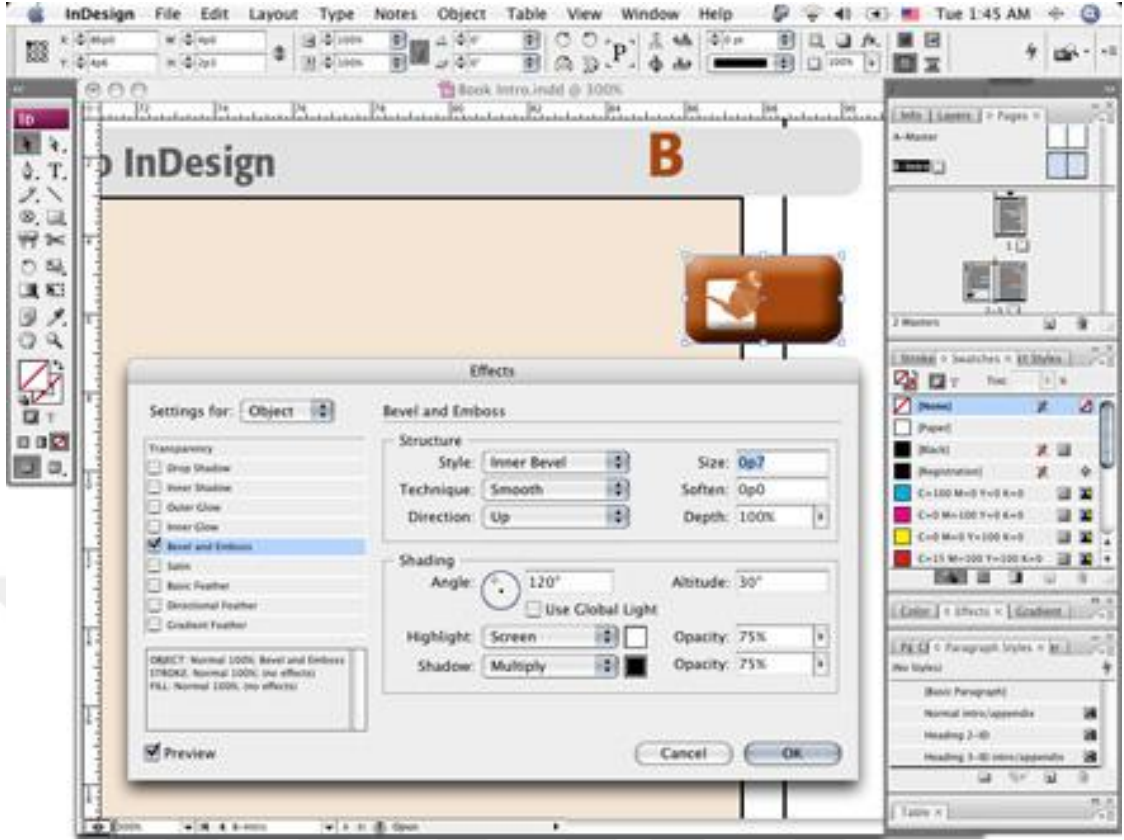
olduđu ve daha önce de bahsettiđimiz PageMaker'ın halefi bir yazılım niteliğindedir. 1998 yılına gelindiğinde PageMaker, QuarkXPress 3.3'ün üstün özellikleri ile kıyaslandığında neredeyse tüm Pazar payını kaybetmişti. Bu tarihlerde Quark INC. Adobe'ye tekellelik karşıtı sorunları önlemek için PageMaker'ı satın alma isteđini iletmiş ancak Adobe teklifi reddetmiş ve yeni bir sayfa düzeni yazılımı projesi üzerinde çalışmaya devam etmiştir.



Şekil 44: InDesign 1.0 Windows kullanıcı arayüzü

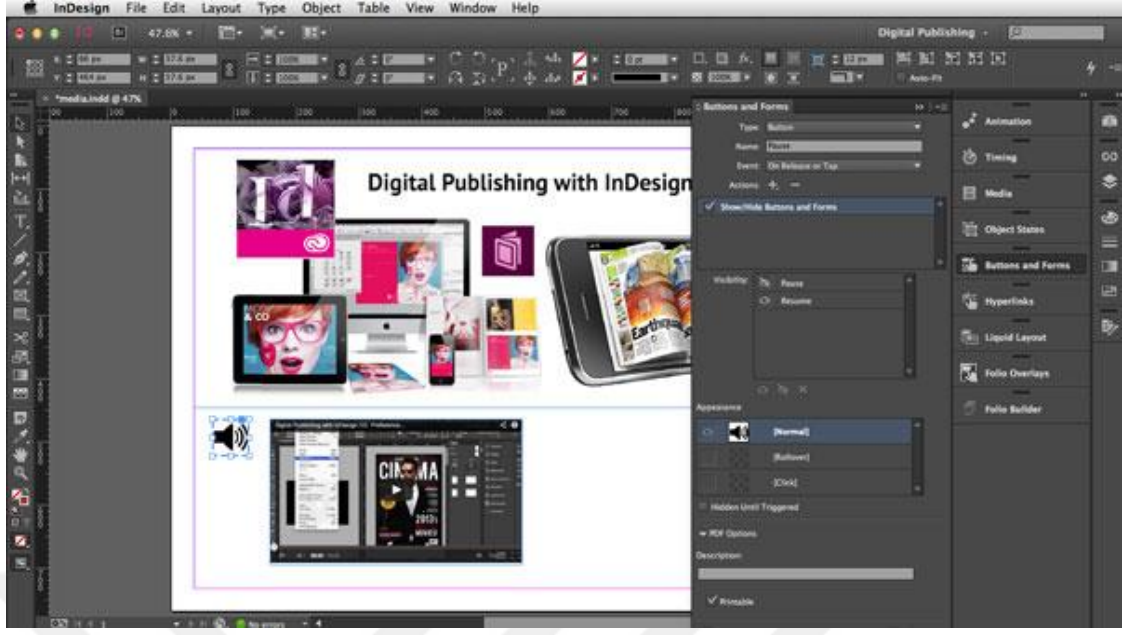
Adobe'nin üzerinde çalıştığı proje ALDUS tarafından SHUKSAN kodu ile başlanan ve Adobe'nin K2 koduyla devam ettirdiđi InDesign projesiydi ve 1999 yılında InDesign 1.0 olarak piyasaya sürüldü.

InDesign 3. versiyonuyla birlikte Photoshop, Illustrator ve Acrobat ile beraber Adobe'nin CreativeSuite paketinde yer alarak önemli bir ivme kazandı. Yazı düzenleme Unicode desteđi sunan ilk masaüstü yayıncılık yazılımı olma niteliđi taşıyan InDesign, dosyaları PDF olarak export eder ve çoklu dil desteđi sağlar. OpenType fontlarla gelişmiş tipografi uygulamaları imkanı sunan InDesign, optik kenar boşluđu hizalama, farklı sayfa düzeni stilleri ve gelişmiş şeffaflık özellikleri ile de öne çıkmaktadır.



Şekil 45: InDesign CS3 MacOs kullanıcı arayüzü

InDesign sonraki sürümlerinde PDF (Portable Document File)'e ek olarak yeni dosya biçimlerini de kullanıcıya sunmuştur. InDesign CS'le beraber özellikle tipografik uygulamalarda pek çok yeni özelliği de tanıtmıştır. 2014 yılında Adobe masaüstü yayıncılık ve grafik tasarımı yazılım paketini CC olarak geliştirmeye devam etmiştir. Bütün yazılımlarında olduğu gibi Adobe InDesign'da da çok önemli geliştirmeler yapmıştır. Metinlerle birlikte grafiklerin de doğrudan tablolara eklenebileceği , belgelerin herhangi bir eklentiye gerek olmadan çevrimiçi olarak izlenebilmesi, yayınlanabilmesi ve dağıtılabilmesi gibi özellikler InDesign CC ile birlikte kullanıcılara sunulmuştur.



Şekil 46: InDesign CC MacOs kullanıcı arayüzü

Günümüzde InDesign'ın 2015 yılında geliştirilen CC (2015) sürümü kullanılmaktadır.

3.3. GRAFİK TASARIMI EĞİTİMİ VEREN ÜNİVERSİTELERDE TİPOGRAFİ EĞİTİMİ

Tipografi, bir grafik tasarımı disiplini olarak değerlendirildiğinde, bu disiplinin eğitiminin üniversitelerin grafik tasarımı ve benzeri bölümlerinde verilmesi kaçınılmazdır. Üniversitelerin mevcut ders programlarına bakıldığında tipografi ile ilişkilendirilmiş derslerin ağırlıklı olarak grafik tasarımı ve görsel iletişim tasarımı gibi bölümlerde verildiğini görmekteyiz.

2015 yılı itibari ile YÖK'ün resmi verilerine göre Türkiye'de 185 üniversite bulunmaktadır. Bunlardan 109'u devlet üniversitesi, 76'sı ise vakıf üniversitesidir¹². Vakıf üniversiteleri de dahil olmak üzere ülkemizdeki üniversitelerin tümünde 88 Güzel Sanatlar Fakültesi bulunmaktadır.(Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakülteleri de dahil) Bu fakültelerin 69'unda ise Grafik Tasarımı Bölümü

¹² Kaynak: www.yok.gov.tr

bulunmaktadır. (Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri de dahil olmak üzere) Bu bölümlerden 19'u ise kurulum aşamasında ya da henüz öğrenci almamış, pasif durumda iken geriye kalan 50 bölüm aktif halde eğitim öğretim faaliyetlerine devam etmektedir. Ayrıca üniversitelerin Sanat ve Tasarım Fakülteleri ve İletişim Fakülteleri bünyesinde yer alan 12 adet Grafik Tasarımı bölümü mevcuttur. (Görsel İletişim Tasarımı ve İletişim Tasarımı Bölümleri de dahil olmak üzere). Bunun yanında Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinin Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalları dersleri içerisinde de tipografi eğitiminin verildiğini görmekteyiz. Ülkemizde bulunan üniversitelerde 2015 yılı itibari ile halen 35 adet Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü bulunmaktadır.



4. BÖLÜM: YÖNTEM

4.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışma ölçüm yapmaya dayalı olan nicel (Demir, 2011: 276) çalışmadır. Çalışmanın örnekleme belirlenirken rastgele değil, belirli özelliklerinden dolayı veya ulaşılması güç olan bireylere ulaşmak amacıyla, seçilerek belirlenen (Erkuş, 2011: 106; Böke, 2011: 125) amaçlı örnekleme tekniği kullanılmıştır. Veri analizi bakımından ise betimsel bir çalışmadır. "Betimsel çalışmalar ilişkiyi ya da farkı merak etmeyen, neyin ne olduğunu saptamaya dönük çalışmalardır" (Erkuş, 2011: 92). Bu tip çalışmaların ileride yapılacak olan çalışmalara zemin hazırladığı söylenebilir.

4.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırma kapsamına giren ve aynı özellikleri taşıyan tüm nesne ya da bireylerin tümüne evren denir (Hovardaoğlu, 1994: 4; Karasar, 2000: 40; Karasar, 2009: 109; Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2010: 3). Bu bilgi ışığında; tipografi öğretiminde vektörel tabanlı yazılımların kullanımının ilgili bölümlerde görev yapmakta olan akademisyenlerde nasıl olduğunu resmetmeye yönelik yapılan bu çalışmanın evrenini Türkiye'deki üniversitelerde Görsel İletişim Tasarımı, Grafik Tasarım, İletişim Tasarımı ve Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde görev yapmakta olan 192 akademisyen oluşturmaktadır. Bu bölümlerin seçilme nedeni tipografi derslerinin ağırlıklı olarak okutulduğu bölümler olmasıdır.

Çalışmanın örneklemini ise Anadolu Üniversitesi, Atılım Üniversitesi, Başkent Üniversitesi, Çanakkale Üniversitesi, Çukurova Üniversitesi, Dicle Üniversitesi, Dumlupınar Üniversitesi, Düzce Üniversitesi, Fırat Üniversitesi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, İnönü Üniversitesi, İpek Üniversitesi, Karatekin Üniversitesi, Maltepe Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Mersin Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Okan Üniversitesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Ordu Üniversitesi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, TOBB ETU, Trakya

Üniversitesi, Yakın Doğu Üniversitesi ve Yedidtepe Üniversitesinde yer alan Görsel İletişim Tasarımı, Grafik Tasarım, İletişim Tasarımı, Resim-İş Öğretmenliği ve diğer bölümlerde çalışmakta olan 46 akademiyen oluşturmuştur.

4.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Veri toplama aracı olarak amaca uygun sorulardan oluşmuş online anket kullanılmıştır. Online anket, elektronik posta kullanılarak soru formunun yer aldığı internet adresinin linki katılımcılara iletilerek uygulanır (Baş, 2010: 26; Sevinç, 2011: 266). Anket soruları iki alan uzmanı ve bir istatistik uzmanı tarafından incelenmiş ve son halini alarak evren olarak belirlenmiş tüm akademisyenlere elektronik posta olarak gönderilmiştir. Katılımcıların elektronik posta adreslerine kendi üniversitelerinin resmi web sayfalarından ulaşılmıştır.

Veri toplama aracı; demografik sorular, "filtre sorular" ve kullanım sıklığı sorular 4'lü likert tipi sorularından oluşmaktadır. Araştırmacı tarafından hazırlanmış 9 soruluk online ankette öncelikle katılımcıya demografik özellikler sorulmuştur. Katılımcının programları kullanma durumuna göre "evet" ve "hayır" seçenekleri olan; bazı soruların yalnızca soru kapsamında olan kişi ya da kişilerce yanıtlanmasına olanak sağlayan "filtre sorular" (Sevinç, 2011: 250) bulunmaktadır. Eğer katılımcı programı kullanma durumuna "hayır" yanıtını verdiyse, hangi sıklıkta kullandığı sorusuyla karşılaşmamaktadır. "Evet" cevabının ardından katılımcıların programları kullanım sıklıklarına ilişkin davranışlarını belirlemek üzere "Kullanıyorum", "Nadiren", "Çok Sık", "Sık Sık" olmak üzere 4'lü likert tipi kullanılmıştır. Ayrıca katılımcıların boş cevap verme durumları da irdelenmiştir.

4.4. VERİLERİN ANALİZİ VE YORUMLANMASI

Online anketlerden yapılan dönüşler sonrasında elde edilen veriler bilgisayar programı (SPSS 15) kullanılarak analiz edilmiştir. Analizde; kullanım amacı bir örneklem

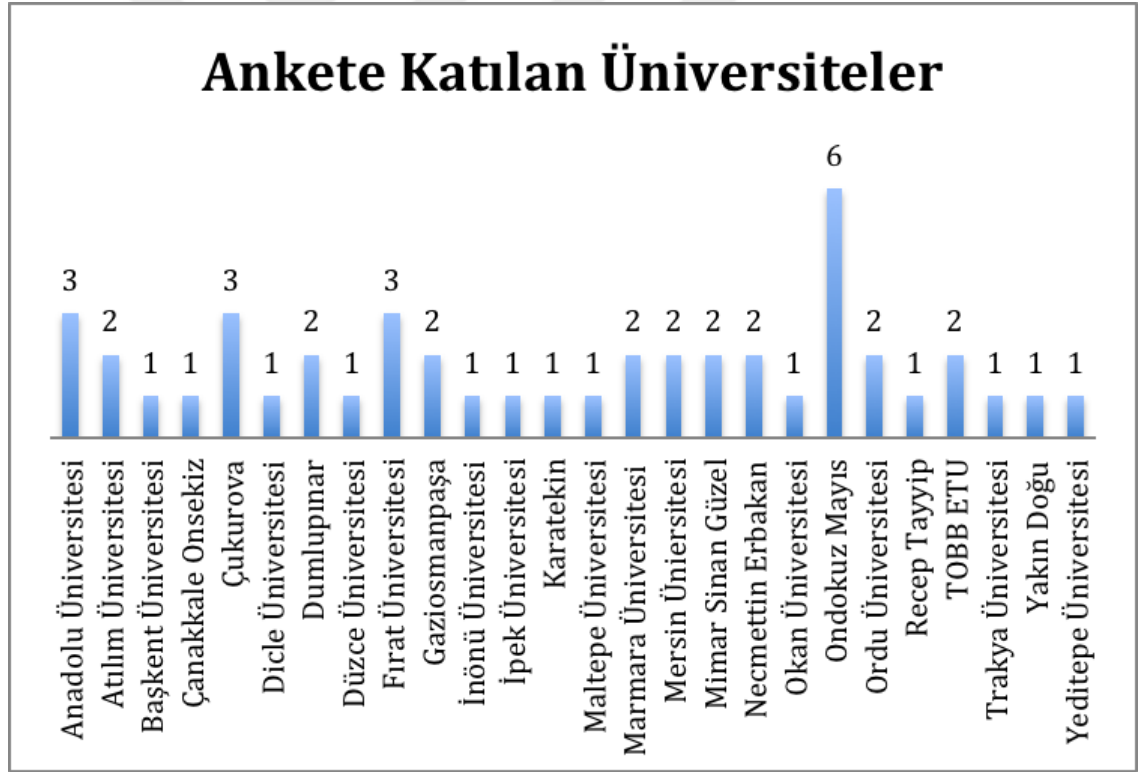
üzerinde elde edilen verileri kullanarak çalışılan grubun özelliklerini saptamak olan betimsel istatistik (Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2010: 4) kullanılmıştır. Betimsel istatistik içerisinde yer alan frekans ve yüzdelik dilimlerinden (Büyüköztürk, 2010: 21; Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2010: 4; Şencan, 2011: 137) faydalanılmıştır. Frekans dağılımları uygun olduğu koşullarda grafik ile gösterilebilir (Büyüköztürk, 2010: 21). Bu bakış açısıyla verilerin daha kolay okunması için elde edilen veriler grafik haline getirilmiştir.



5. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR

Grafik Tasarım Temel Disiplinlerinden Tipografinin Öğretiminde Vektörel Yazılımların Kullanımına Yönelik olarak hazırlanan çevrim içi anket uygulaması, Üniversitelerin ilgili bölümlerinde tipografi eğitimi kapsayan ve ilgili dersleri yürüten akademisyenlerin, internet araştırması sonucu elde edilen kurumsal ya da kişisel e-mail adreslerine gönderilmiştir. (Bu aşamada Yüksek Öğretim Kurumu'ndan e-mail listesi istenmiş, fakat böyle bir listeyi araştırma amaçlı dahi olsa veremeyecekleri cevabı alınmıştır.)

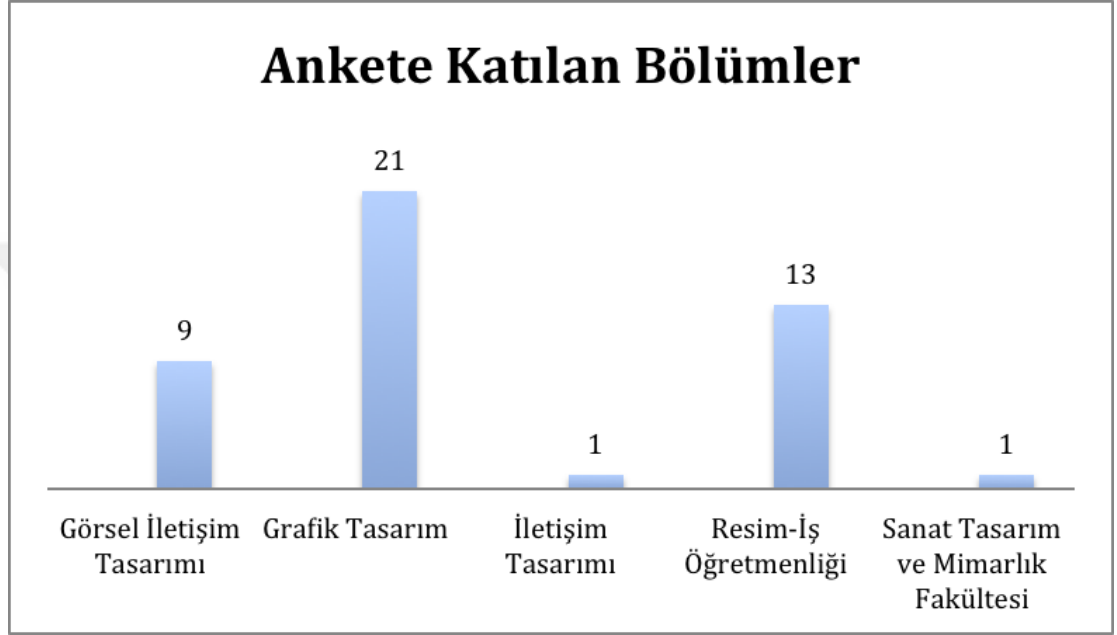
Çevrim içi anket uygulamasına katılımın artırılması için anket formu, birden fazla defa olarak elde edilen e-mail adreslerine gönderilmiştir.



Grafik 1: Ankete Katılan Üniversiteler

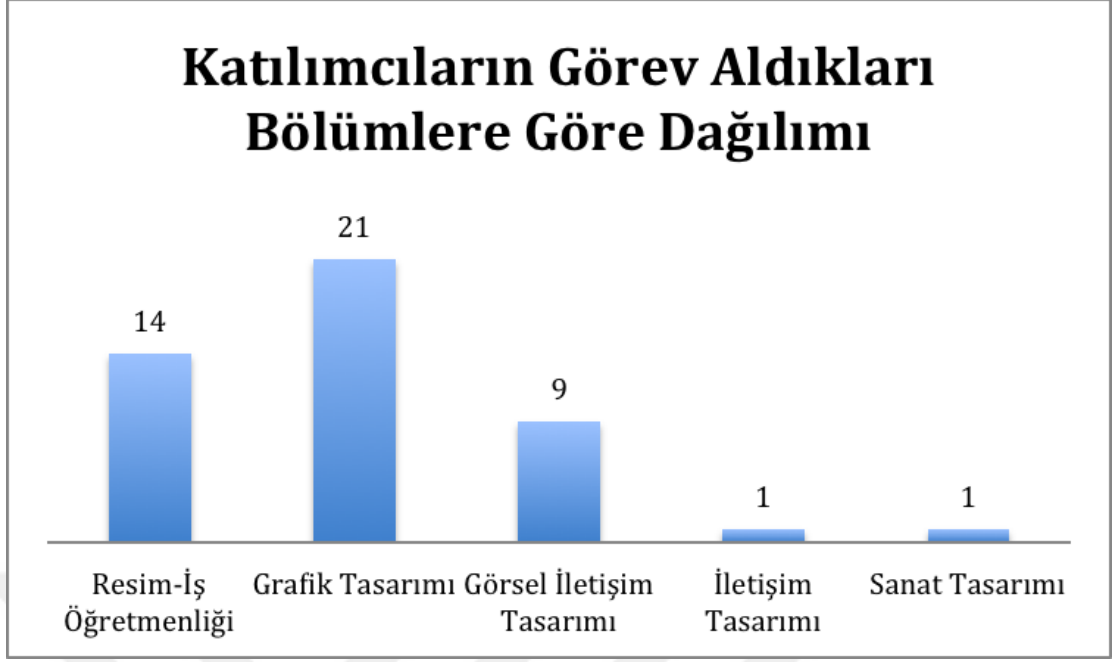
Ankete toplam 26 üniversiteden 46 akademisyen görüş bildirmiştir. Bu üniversitelerden 19'u devlet üniversitesi, 7'si ise vakıf üniversitesidir. Katılım

sayılarına bakıldığında en fazla katılımın 6 kişi ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi'nden olduğu görülmektedir. Bunu 3'er kişilik katılımlarla Anadolu Üniversitesi, Çukurova Üniversitesi ve Fırat Üniversitesi izlemektedir. Toplam 9 üniversiteden 2'şer kişilik katılım gerçekleşirken, geriye kalan 13 üniversiteden 1'er kişilik katılımın gerçekleştiği grafikten de anlaşılmaktadır.



Grafik 2: Ankete Katılan Bölümler

Türkiye’de eğitim veren devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri, Eğitim Fakülteleri, İletişim Fakülteleri, Sanat ve Tasarım Fakültelerinde, Resim-iş Öğretmenliği, Grafik Tasarımı ,Görsel İletişim Tasarımı, İletişim Tasarımı ve Sanat Tasarımı Bölümlerinde vektörel tabanlı yazılımlar desteği ile tipografi eğitimi ile ilgili dersler verildiği gözlemlenmiştir. Araştırmaya katılan akademisyenlerin görev aldıkları bölüm dağılımları 2 no’lu grafikte verilmiştir.

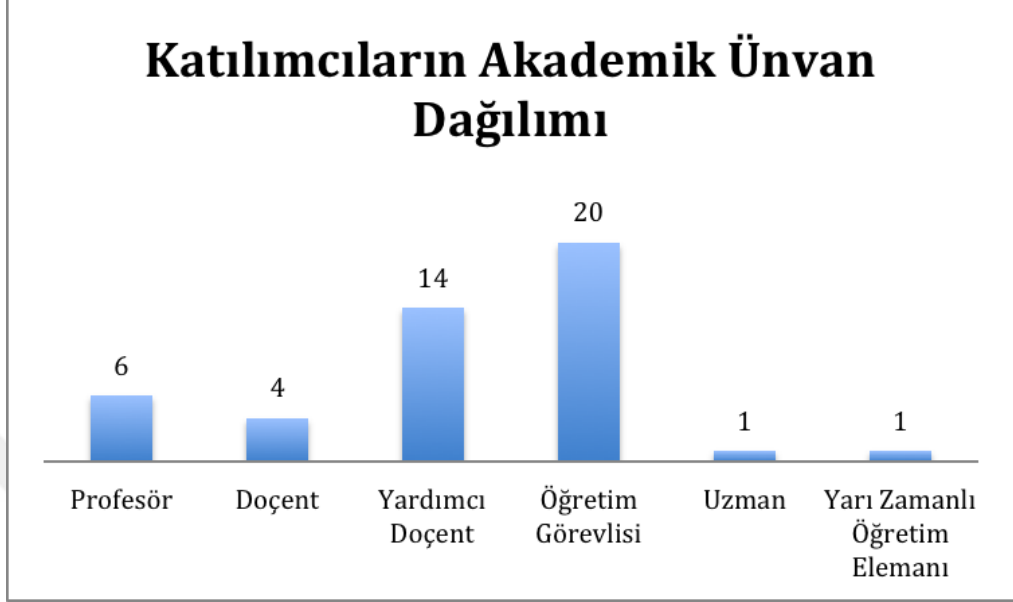


Grafik 3: Katılımcıların Görev Aldıkları Bölümlere Göre Dağılımı

Araştırmaya katılan bölümler içerisinde ağırlıklı olarak Grafik Tasarımı Bölümü yer almaktadır. Resim İş Öğretmenliği alanının ikinci sırayı aldığı bunu Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün izlediği görülmektedir. İletişim Tasarımı ve Sanat Tasarımı Bölümlerinden sadece birer katılımcı çalışmada yer almıştır.

Araştırma için hazırlanan ankete yanıt veren katılımcıların çoğunun Grafik Tasarımı Bölümlerinde görev yapan akademisyenler olduğu görülmektedir. Bu, vektörel tabanlı yazılımların en fazla Grafik Tasarımı Bölümleri içerisinde kullanıldığını gösterir bir veri olarak düşünülebilir. Tipografi eğitiminin ağırlıklı olarak Grafik Tasarım Bölümlerinde yürütüldüğü düşünüldüğünde vektörel tabanlı yazılımların tipografi eğitimi içerisinde yine en çok Grafik Tasarım Bölümlerinde kullanıldığı da bir diğer sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır.

5.1. TİPOGRAFİ EĞİTİMİ VEREN ÖĞRETİM ELEMANLARININ AKADEMİK ÜNVANI NEDİR?

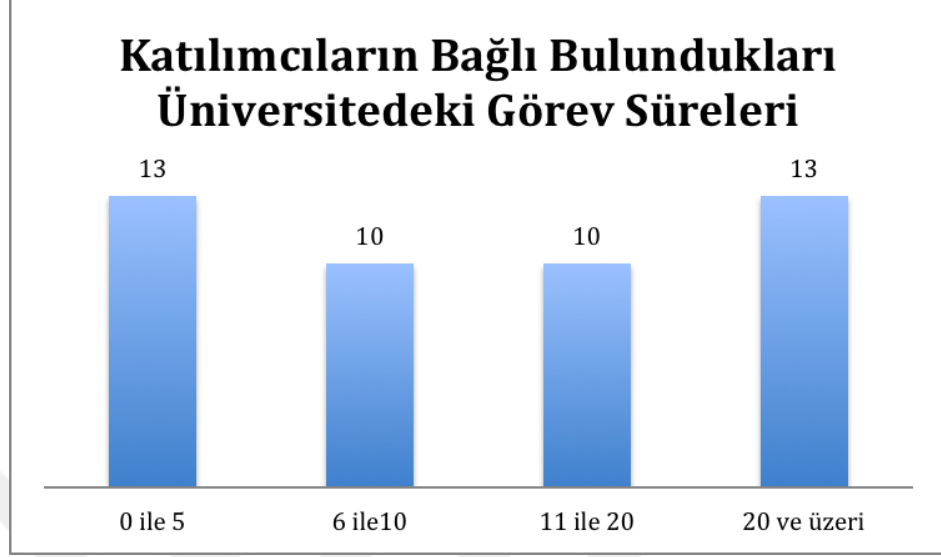


Grafik 4: Katılımcıların Akademik Ünvan Dağılımı

Araştırmaya katılan üniversitelerde görev yapan akademisyenler arasında en yüksek katılım 20 kişi ile öğretim görevlileridir. Bunu yardımcı doçentler 14 kişi ile takip ederken profesörler 6, doçentler ise 4 kişi olarak araştırmada yer almışlardır. Uzman ve yarı zamanlı öğretim elemanlarından ise sadece 1'er kişi anketlere cevap vermişlerdir.

Öğretim görevlisi sayısının yoğunluğuna bakıldığında, araştırmanın evrenini oluşturan bölümlerde, üniversite sisteminin gereksinimleri ile , alana yönelik ihtiyaçlar arasında farklılıklar olduğu, söz konusu disiplinlerin, akademik sistem içindeki pratikleriyle, piyasaya yönelik çalışma alanlarının ve yöntemlerinin, üniversitedeki akademik yükseltme/yükselme kriterleriyle tümüyle uyummadığı yorumu yapılabilir.

5.2. TİPOGRAFİ EĞİTİMİ VEREN AKADEMİSYENLERİN GÖREV SÜRELERİ NEDİR?



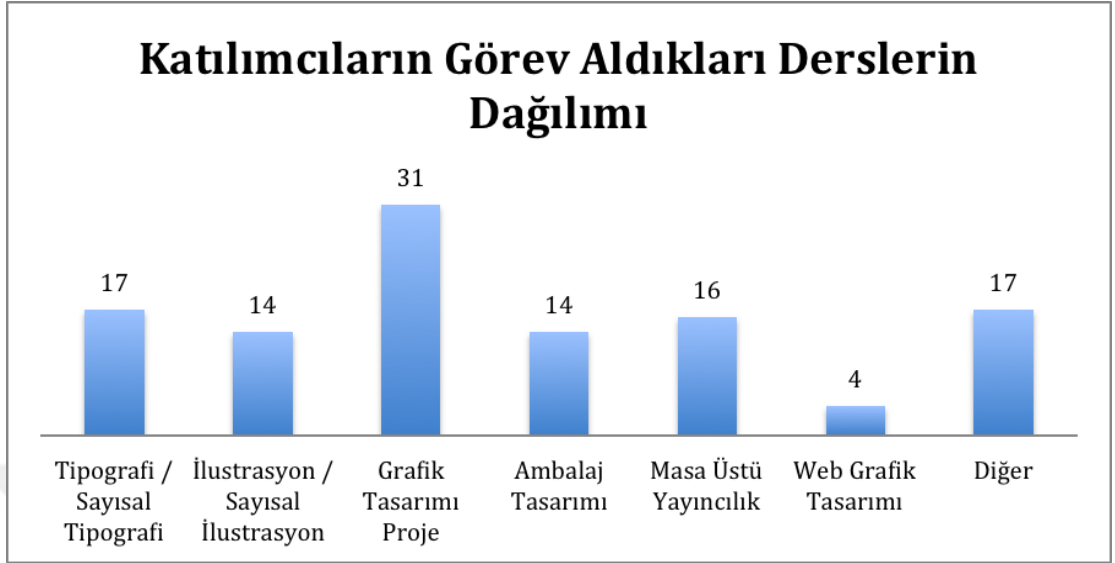
Grafik 5: Katılımcıların Bağlı Buldukları Üniversitede Görev Süreleri

Araştırmaya katılan akademisyenlerin bağlı buldukları üniversitelerdeki görev sürelerine bakıldığında 13'ünün 0-5 yıl arası, 13'ünün 20 yıl ve üzeri süredir aynı üniversitede görev yaptığı görülmektedir. 6 ile 10 yıl arası görev yapanların sayısı ve 11 ile 20 yıl arası görev yapanların sayısı ise eşit olup toplamda 20 kişidir. Genel olarak görev sürelerine bakıldığında anlamlı farklılıklar olmadığı görülmektedir.

5.3. TİPOGRAFİ EĞİTİMİ VEREN ÖĞRETİM ELEMANLARININ GÖREV ALDIKLARI DERSLER HANGİLERİDİR?

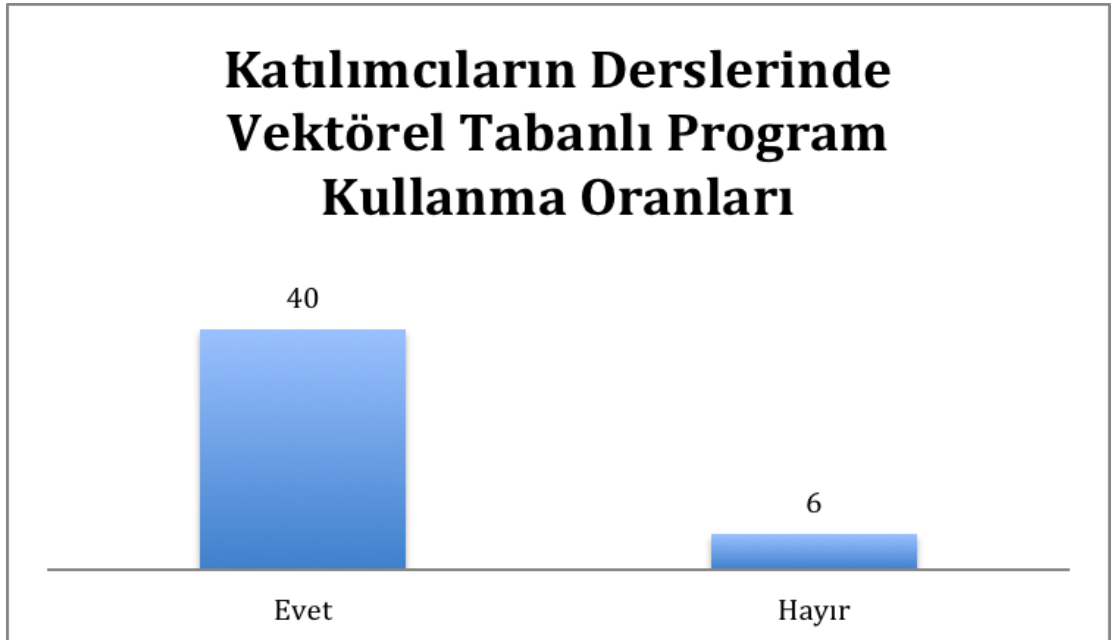
Araştırmaya katılan akademisyenlere bölümlerinde ağırlıklı olarak hangi dersleri yürüttükleri sorulmuştur. Bu soruya verilen yanıtlara göre grafik tasarımı proje derslerini yürüten akademisyenler 31 kişi ile birinci sırada yer almaktadır. Bunu 17'şer kişi ile tipografi/sayısal tipografi ve diğer dersleri yürüten akademisyenler takip etmektedir. 16 akademisyen masaüstü yayıncılık derslerini yürüttüğünü ifade ederken 14 akademisyen ilüstrasyon/sayısal ilüstrasyon dersini, 14 akademisyen ambalaj tasarımı dersini ve 4 akademisyen de web grafik tasarımı dersini yürütmekte olduğu

yanıtını vermiştir. (Grafik 6)



Grafik 6: Katılımcıların Görev Aldıkları Derslerin Dağılımı

5.4. ÖĞRETİM ELEMANLARI DERSLERİNDE VEKTÖREL TABANLI YAZILIM KULLANMAKTAMIDIR?

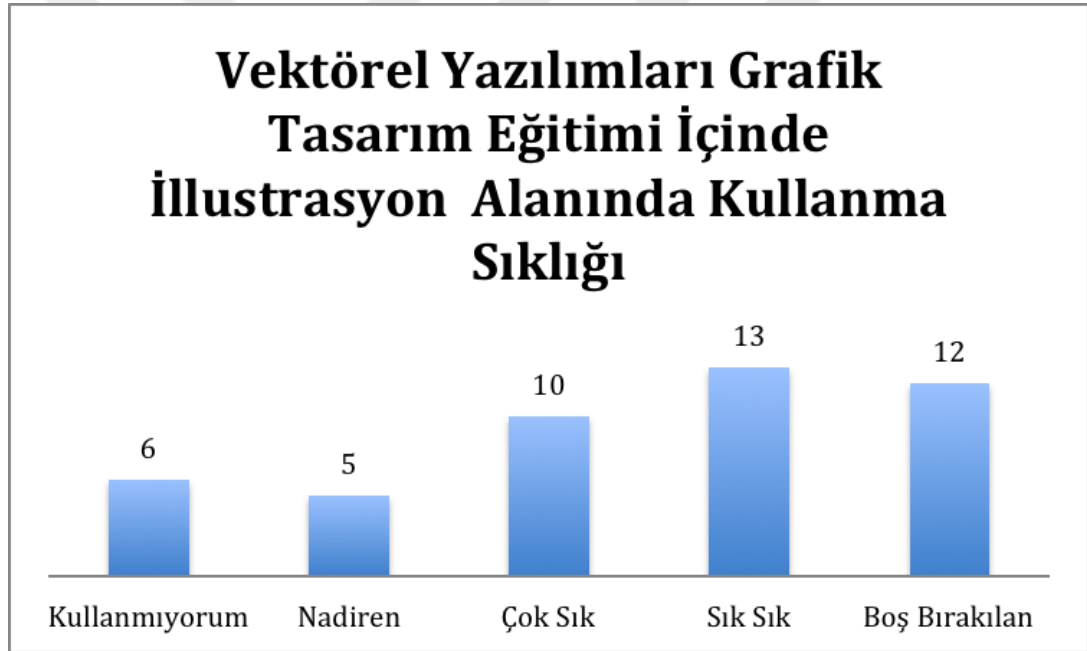


Grafik 7: Katılımcıların Derslerinde Vektörel Tabanlı Program Kullanma Oranları

Araştırmaya katılan 46 akademisyenden 40'ı derslerinde vektörel tabanlı yazılımları kullandığını ifade ederken 6 akademisyen ise derslerinde vektörel tabanlı yazılım kullanmadığını belirtmiştir. (Grafik 7).

Yazılım alanında yaşanan gelişmelerin etkilerinin grafik tasarımı eğitiminde de yaşanması kaçınılmazdır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında katılımcıların çok yüksek oranda derslerinde vektörel tabanlı yazılımları kullandığı anlaşılmaktadır.

5.5. ÖĞRETİM ELEMANI VEKTÖREL TABANLI YAZILIMI GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ İÇERİSİNDE NE SIKLIKLA KULLANMAKTADIR?



Grafik 8: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde İllustrasyon Alanında Kullanma Sıklığı

Araştırmaya katılan akademisyenlere vektörel tabanlı yazılımları grafik tasarımı eğitimi içerisinde hangi alanlarda ne sıklıkla kullandıkları sorulmuştur. Katılımcı akademisyenlerden 13'ü illüstrasyon alanında vektörel tabanlı yazılım kullanma sıklıklarının “sık sık” olarak ifade ederken, 12'si bu soruyu boş bırakmış, 10'u “çok sık” 6'sı “kullanmıyorum” 5'i ise “Nadiren” seçeneğini işaretlemiştir. (Grafik 8)

Vektörel tabanlı yazılımların grafik tasarım eğitimi içerisinde tipografi alanında kullanım sıklıklarına ise katılımcı akademisyenlerin verdiği cevaplar şu şekildedir. 20 akademisyen tipografi alanında vektörel tabanlı yazılım kullanım sıklığını “çok sık” olarak ifade ederken, 10’u “sık sık”, 5’i “kullanmıyorum” ve 2’si “nadiren” olarak görüş bildirmiştir.(Grafik 9)



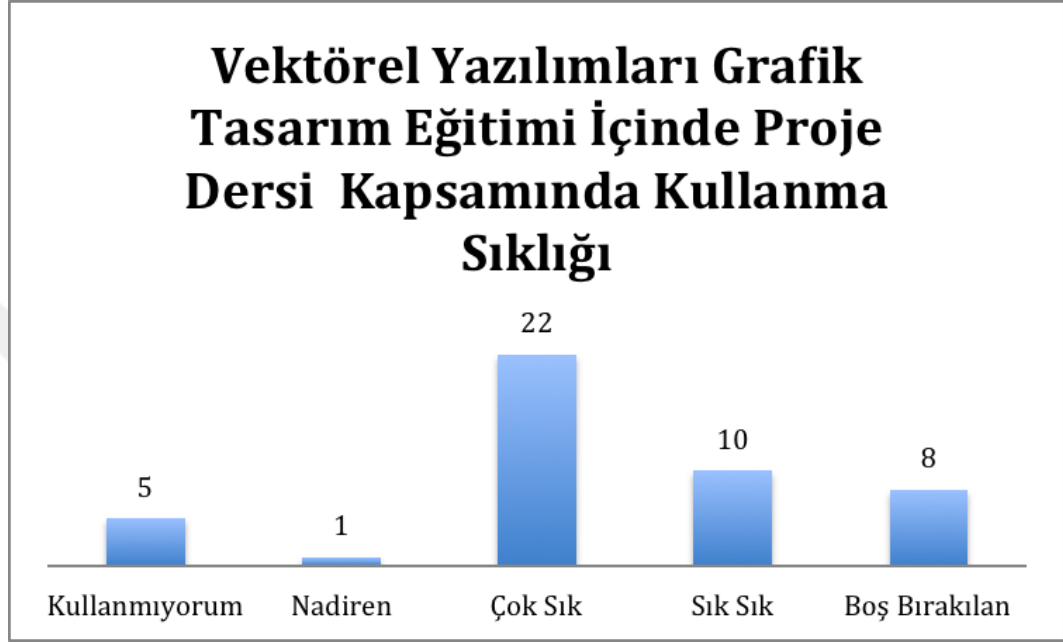
Grafik 9: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Tipografi Alanında Kullanma Sıklığı

Akademisyenlerden 9’u ise bu soruyu boş bırakmıştır. Veriler incelendiğinde ve kullanım sıklığı seviyesi göz ardı edildiğinde, tipografi alanında vektörel tabanlı yazılım kullanan akademisyenlerin, kullanmayanlara oranla daha fazla olduğu görülebilmektedir.

Tipografi eğitiminde, yazılım dünyasında yaşanan gelişmelerle beraber büyük değişiklikler yaşanmıştır. Yazının düzenlenmesi, yerleştirilmesi, tasarlanması, bu amaçla geliştirilmiş pek çok yazılım sayesinde çok daha kolay bir hal almış ve bu da tipografi eğitiminde pek çok kolaylıkları beraberinde getirmiştir.

Pek çok açıdan sağladığı avantajlar nedeni ile tipografi eğitiminde kullanılan en

verimli yazılımlar vektörel yazılımlardır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında, bu durumun eğitimciler tarafından da farkında olduğu ve tipografi eğitimi uygulamalarında büyük oranda vektörel tabanlı yazılımlara yer verildiği görülmektedir.

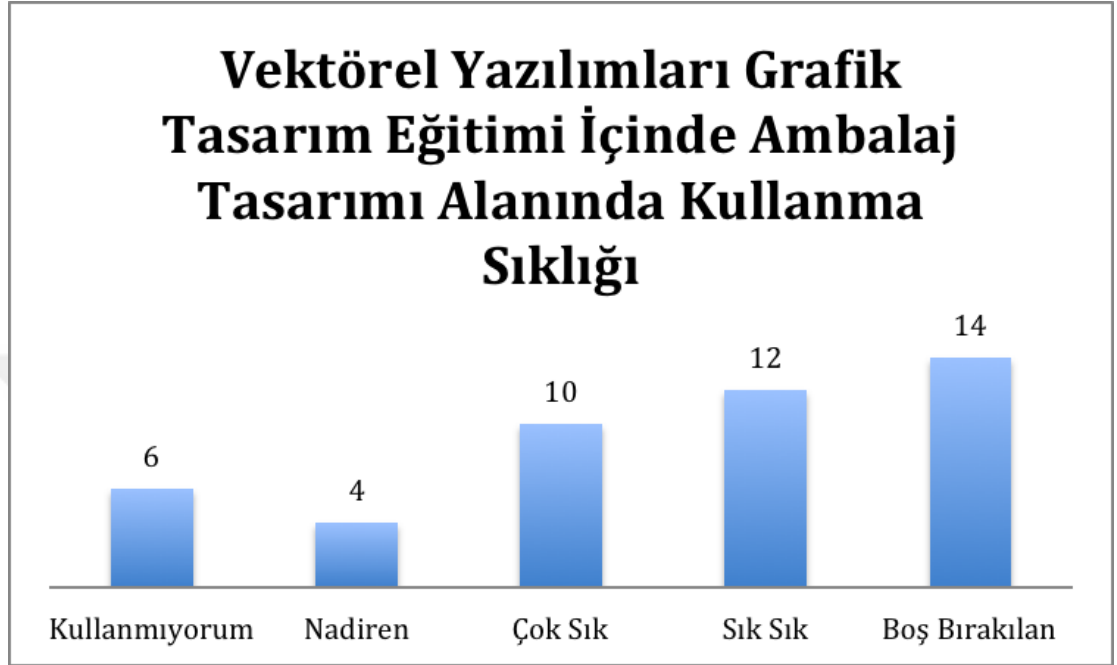


Grafik 10: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Proje Dersi Kapsamında Kullanma Sıklığı

Grafik tasarım proje dersleri kapsamında 22 akademisyen vektörel tabanlı yazılımları çok sık kullandığını belirtmiştir. Bu sayıyı sık sık kullanan akademisyenler 10 kişi ile takip ederken, 5 akademisyen kullanmadığını ifade etmiştir. 1 akademisyen ise nadiren kullandığı yanıtını vermiştir. Bu soruya 8 akademisyen yanıt vermemiştir. Bu veri incelendiğinde vektörel tabanlı yazılımların en çok proje dersleri kapsamında kullanıldığı açıkça görülebilmektedir. (Grafik 10).

Grafik tasarımı eğitimi verilen üniversitelerin ilgili bölümlerinde, ders saatleri göz önüne alındığına, en yoğun verilen ders grafik tasarım proje dersleridir. Bu dersin her aşamasında şüphesiz tipografi eğitimi de önemli bir yer tutmaktadır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında 33 katılımcı çeşitli sıklıklarda proje derslerinde vektör tabanlı yazılımları kullandığını bildirmiştir. Bu, araştırmaya katılan akademisyenlerin

büyük çoğunluğunu oluşturmaktadır. Bu anlamda vektörel tabanlı yazılımların en sık kullanıldığı grafik tasarımı eğitimi alanlarından birisinin proje dersleri olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.



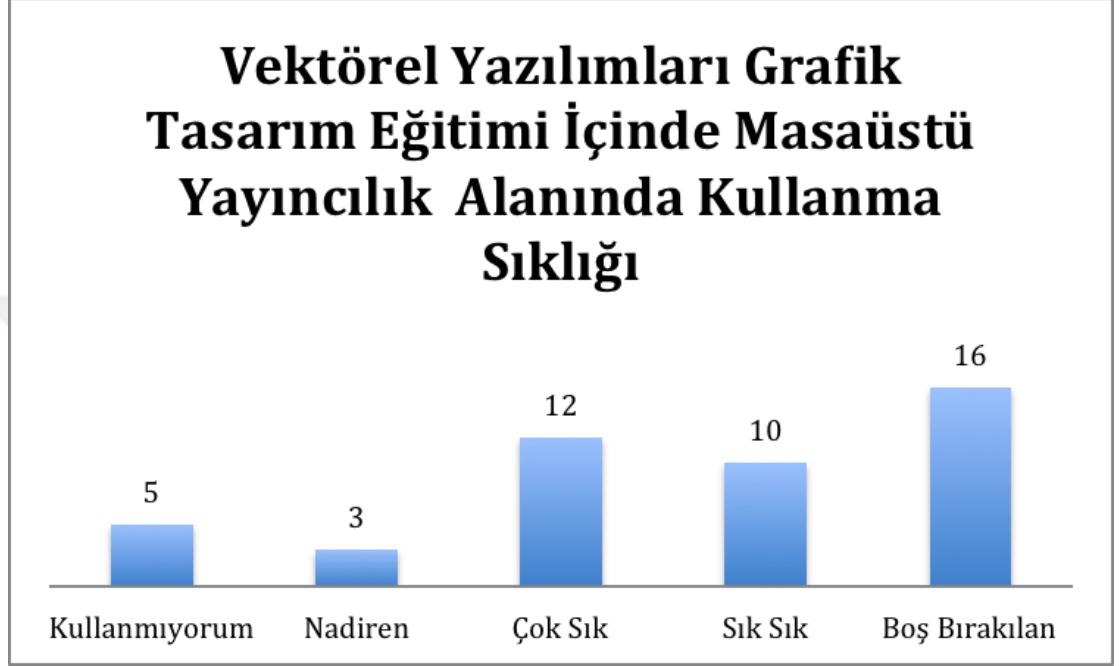
Grafik 11: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Ambalaj Tasarımı Alanında Kullanma Sıklığı

Araştırmaya katılan akademisyenlerden 12'si vektörel tabanlı yazılımları ambalaj tasarımı alanında sık sık kullandığını ifade etmiştir. 10 akademisyen çok sık kullandığını yanıtını verirken 6'sı kullanmadığını, 4 'ü ise nadiren kullandığını belirtmiştir. 14 akademisyen bu soru hakkında görüş bildirmemiştir. (Grafik 11).

Masaüstü Yayıncılık alanında vektörel tabanlı yazılımların kullanım sıklığı sorusuna 12 katılımcı çok sık kullandığını yönünde görüş bildirmiştir. Katılımcıların 10'u bu soruya sık sık kullandığını yanıtını verirken 5'i kullanmadığını, 3'ü ise nadiren kullandığını ifade etmiştir. 16 katılımcı ise bu soru hakkında herhangi bir görüş bildirmemiştir. (Grafik 12).

Bilindiği gibi masaüstü yayıncılık (desktop publishing), kitap, dergi gazete gibi

yayınları masaüstü ortamda, bilgisayar destekli olarak, yayına ve baskıya hazırlama işidir. Masaüstü yayıncılık, bilgisayar ve yazılım endüstrisinin gelişimi ile beraber ortaya atılmış bir kavramdır. Dolayısı ile yazılım desteksiz bir masaüstü yayıncılık düşünülemez.

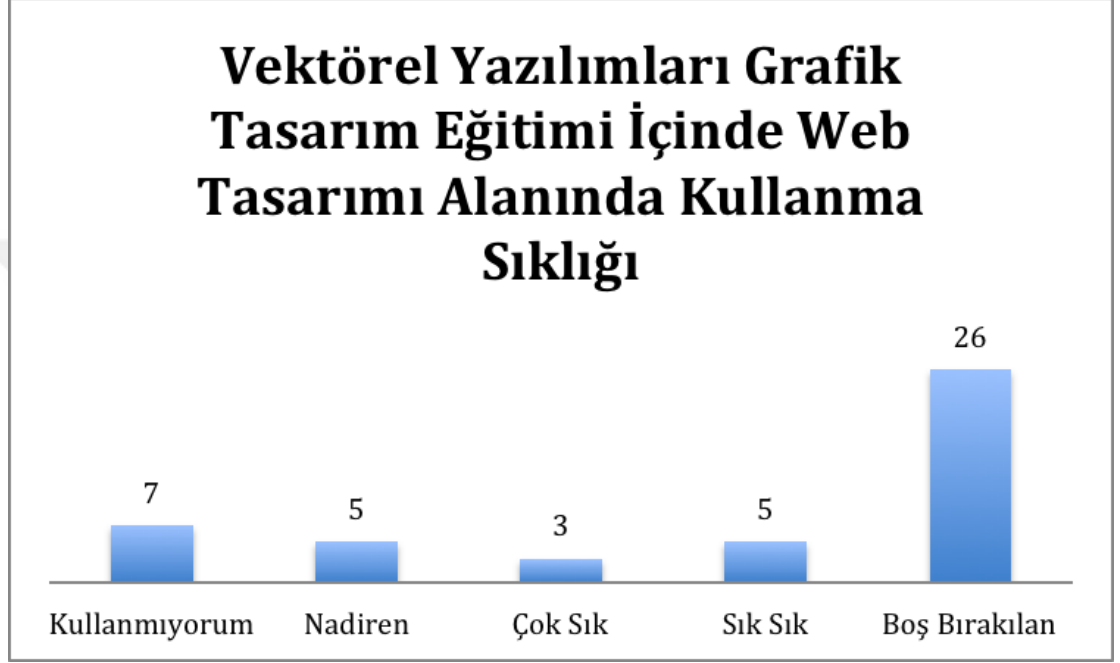


Grafik 12: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Masaüstü Yayıncılık Alanında Kullanma Sıklığı

Masaüstü yayıncılığın gelişim sürecine bakıldığında, bu süreçte yazılım firmalarının farklı amaçlar için pek çok yazılım geliştirdiği görülmektedir. Günümüzde ise masaüstü yayıncılık alanında Adobe firmasının geliştirdiği InDesign ve Quark Inc. firmasının geliştirdiği QuarkXPress başı çeken iki yazılım olarak göze çarpmaktadır. Günümüz masaüstü yayıncılarının en çok tercih ettiği bu iki yazılım da vektör tabanlı yazılımlardır. Başka bir deyişle günümüzde kullanılan masaüstü yayıncılık yazılımlarının tümü vektör tabanlıdır. Bu anlamda araştırma sonuçlarına bakıldığında çeşitli sıklıklarla vektörel yazılımları masaüstü yayıncılık eğitiminde kullandığını belirten eğitimci sayısı çok azdır. Bu konuda bir görüş bildirmeyen ve kullanmadığını ifade eden katılımcı sayısı ise toplam katılımcının yarıya yakınına oluşturmaktadır. Bu sonuç tipografi eğitiminin önemli bir yer tuttuğu masaüstü yayıncılık eğitiminde

yazılım bilgisi noktasında eksiklikler olduğunun bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Vektörel tabanlı yazılımların grafik tasarım eğitimi içerisinde web tasarımı alanında kullanım sıklıklarına ise katılımcı akademisyenlerin verdiği cevaplar şu şekildedir.



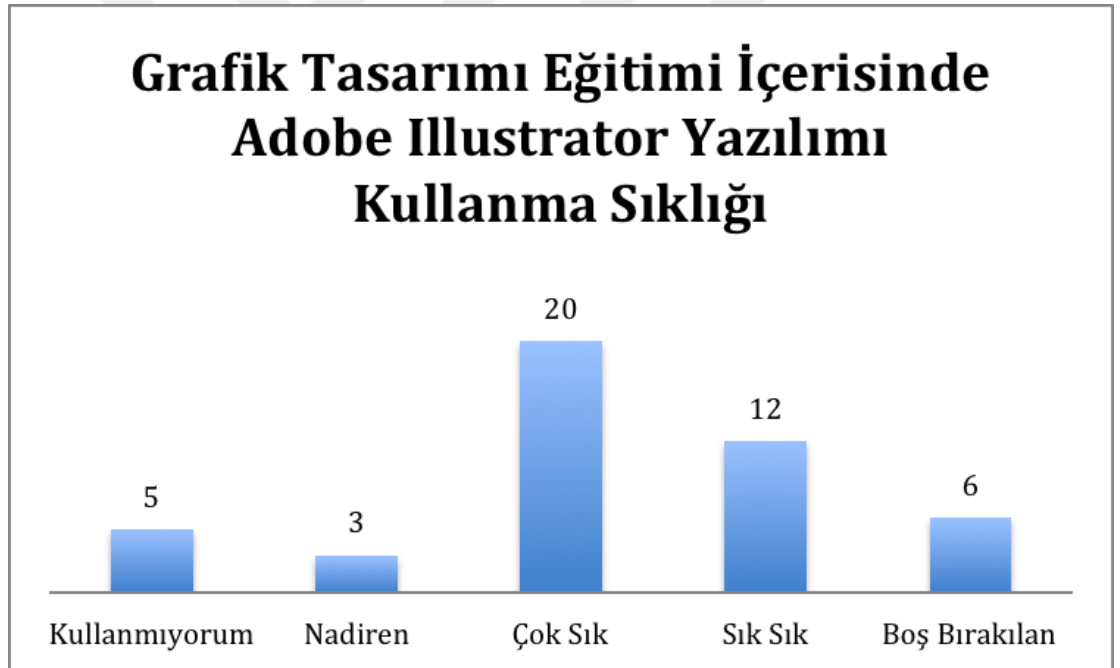
Grafik 13: Vektörel Yazılımları Grafik Tasarım Eğitimi İçinde Web Tasarımı Alanında Kullanma Sıklığı

7 akademisyen web tasarımı alanında vektörel tabanlı yazılım kullanım durumunu “kullanmıyorum” olarak ifade ederken, 5’i “nadiren”, 5’i “sık sık” ve 3’ü “çok sık” olarak görüş bildirmiştir. Akademisyenlerden 26’sı ise bu soruyu boş bırakmıştır. (Grafik 13) Bu veri incelendiğinde tüm katılımcılar arasında vektörel tabanlı yazılımların en az kullanıldığı alan web tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Yine bir diğer dikkat çeken husus en fazla görüş bildirilmeyen sorunun bu soru olduğudur.

Web grafik tasarımı alanında bugün kullanılan pek çok yazılım vektör tabanlıdır. Dolayısı ile vektör tabanlı bir yazılım kullanmadan bir web sitesi tasarlamak mümkün olsa da ortaya, amacı tamamen web tasarımı olan bir vektör yazılımı yapılabilecekler yanında nispeten zayıf örnekler çıkacaktır.

Araştırmaya katılan eğitimcilerin sadece 13'ü web tasarımı alanında çeşitli sıklıklarla vektörel tabanlı yazılımları kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu, web tasarımı alanında verilen eğitimin vektör tabanlı yazılımlar ile yapılmadığı gibi bir sonuç ortaya koyarken, diğer yandan pek çok eğitimcinin bu konuda görüş bildirmemesi, web tasarımı eğitimi alanında yazılım boyutunda pek çok bilgi eksikliği olduğunu da düşündürmektedir.

5.6. ÖĞRETİM ELEMANI HANGİ VEKTÖREL TABANLI YAZILIMI GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ İÇERİSİNDE NE SIKLIKLA KULLANMAKTADIR?



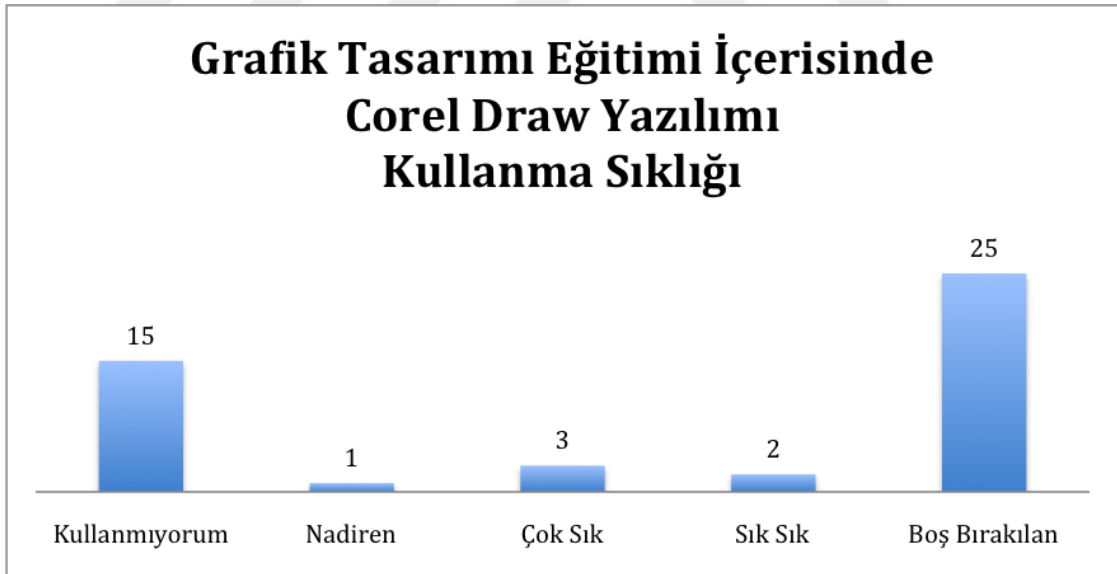
Grafik 14: Grafik Tasarımı Eğitimi İçerisinde Adobe Illustrator Yazılım Kullanma Sıklığı

Araştırmada, katılımcılara grafik tasarımı eğitimi içerisinde hangi vektörel tabanlı yazılımı ne sıklıkla kullandıkları sorulmuştur. Adobe Illustrator yazılımını çok sık kullandığını belirten akademisyen sayısı 20'dir. Bu yazılımı sık sık kullandığını 12 akademisyen belirtirken, 5'i kullanmadığı, 3'ü nadiren kullandığı yanıtını vermiştir. 6

katılımcı ise görüş bildirmemiştir. (Grafik 14) Soruyu yanıtlayanların anlamlı çoğunlukta kısmı Çok sık, sık sık ya da nadiren Illustrator programını kullandığını ifade etmiştir.

Vektörel tabanlı grafik tasarım yazılımları arasında en bilinen ve en çok kullanılanlarından birisi Adobe firmasının geliştirdiği Adobe Illustrator'dur. Yazılım, son sürümlerindeki yeni eklentiler ile beraber yine aynı firmanın ürettiği ve piksel tabanlı bir yazılım olan Adobe Photoshop'un yapabildiği pek çok uygulamayı yapabilir hale gelerek büyük bir aşama kaydetmiştir. Anket sonuçlarına bakıldığında da akademisyenlerin en çok tercih ettiği vektörel tabanlı grafik tasarımı yazılımların başında Adobe Illustrator geldiği açıkça görülmektedir.

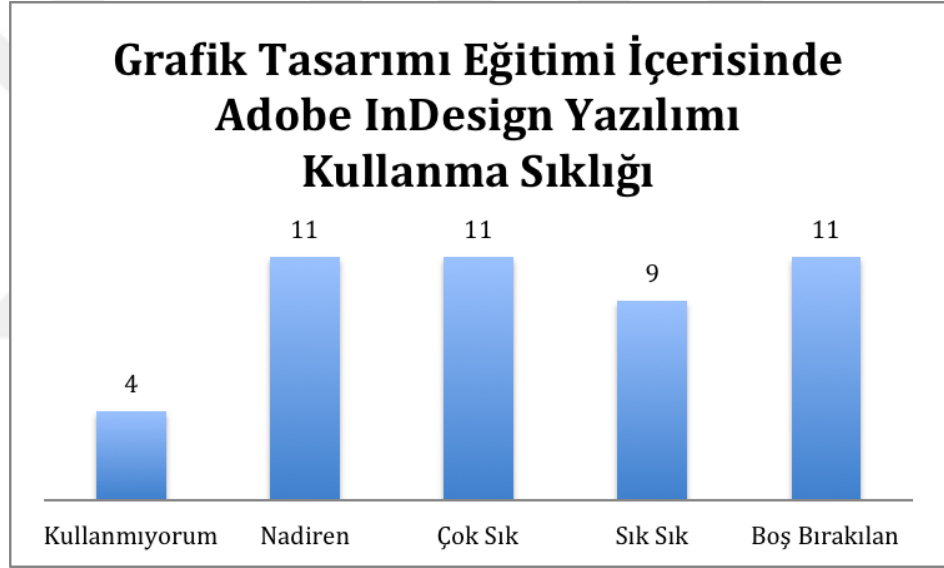
Grafik tasarımı eğitimi içerisinde kullanılan vektörel tabanlı yazılımlardan **Corel Draw**'ı ise 15 katılımcı kullanmadığını belirtirken, 25'i görüş bildirmemiştir. Kullandığını belirten katılımcı sayısı ise toplamda sadece 6'dır. (Grafik 15)



Grafik 15: Grafik Tasarımı Eğitimi İçerisinde Corel Draw Yazılımı Kullanma Sıklığı

Bu veriye bakıldığında **Corel Draw** hakkında görüş bildirmeyenlerin sayısının yüksek oranda olduğu, bu veri programı kullanmayanlar ile birleştirildiğinde katılımcıların çok büyük çoğunluğunun programla ilişkisi olmadığı açıkça görülmektedir.

Vektörel tabanlı grafik tasarımı yazılımları arasında en çok tercih edilen iki yazılımdan biri olan Corel Draw, Adobe Illustrator ile büyük bir rekabet içerisinde. Alaylı denilen grafik tasarım çevrelerinde (tabelacı, baskı merkezi vs.) sıklıkla kullanılan Corel Draw'ın akademik çevrelerce tercih edilmediği araştırma sonuçlarından açıkça anlaşılmaktadır. Katılımcılardan sadece 6'sı çeşitli sıklıklarda Corel Draw yazılımını kullandığını bildirmiştir. Şu halde sektörün sıklıkla kullandığı fakat sektöre tasarımcı yetiştiren akademilerin hemen hemen hiç kullanmadığı ve eğitimini vermediği Corel Draw'ın eğitim programlarının içerisine alınmasının doğru bir yaklaşım olacağı açıktır.



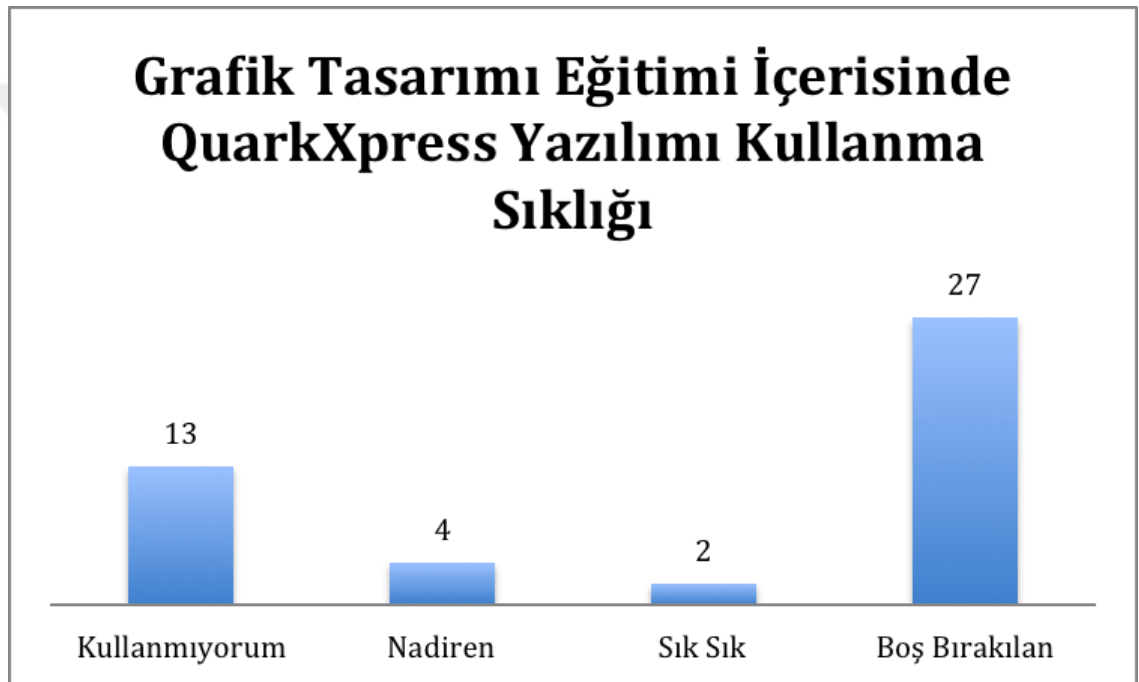
Grafik 16: Grafik Tasarımı Eğitimi İçerisinde Adobe InDesign Yazılımı Kullanma Sıklığı

Araştırmaya katılan akademisyenlerin InDesign hakkında bilgi sahibi olduğu, “sık sık”, “çok sık” ve “nadiren” seçeneklerini işaretleyen birbirine yakın sayıda katılımcının programı kullandığı söylenebilir. Kullanmıyorum cevabını veren katılımcıların toplam katılımcılara oranı oldukça düşük olmakla beraber dikkate değer oranda görüş bildirmeyen katılımcı vardır. (Grafik 16).

Layout (Mizanpaj), grafik tasarımı eğitimi içerisinde tipografinin en fazla yer aldığı alanlardan biridir. Ağırlıklı olarak gazete, dergi ve kitap tasarımlarının yer aldığı bu

eđitim ierisinde gnmzde pek ok farklı layout yazılım kullanılmaktadır. Bunlardan en nemlilerinden birisi kuřkusuz Adobe firmasının geliřtirdiđi InDesign'dır.

Anket sonularına bakıldıđında eđitimciler tarafından en ok tercih edilen layout yazılımının Adobe InDesign olduđu grlmektedir. Ankete katılan 42 akademisyen, eřitli sıklıklarda InDesign'ı kullandıđını bildirirken sadece 4 katılımcı bu yazılımı kullanmadıđını bildirmiřtir.



Grafik 17: Grafik Tasarımı Eđitimi İerisinde QuarkXpress Yazılımı Kullanma Sıklıđı

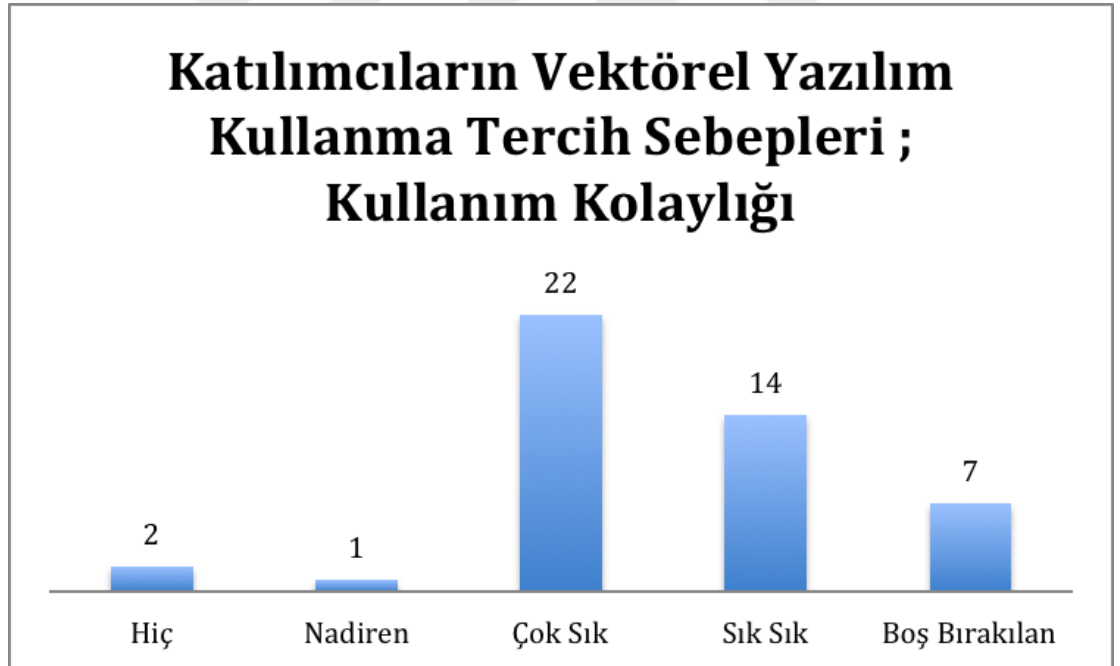
Grafik tasarımı eđitimi ierisinde QuarkXpress yazılımı kullanma oranlarına bakıldıđında bu yazılımı kullananların sayıca ok az olduđu, nadiren bu yazılımı kullandıđını ifade edenlerin yalnızca 4 kiři olduđu, kullanmayan ve grř bildirmeyenlerin sayısının katılımcı oranına gre yksek olduđu tablodan da anlařılmaktadır. (Grafik 17).

Sonulara bakıldıđında piyasada pazar payı hayli yksek olan QuarkXpress yazılımının tipografi eđitimini ierisinde bulunduran grafik tasarımı eđitimi ierisinde

eđitimciler tarafından çok fazla tercih edilmediđi grlmektedir. nemli bir mizanpaj yazılımı olan QuarkXPress'in akademik seviyede eđitimi noktasında grlen bu eksiklik, mezun olacak đrencilerin ileriki dnemlerinde iř hayatinde bir takım zorluklar yařayabileceđi anlamına geleceđi gibi, yine bu noktadaki yazılım bilgisi eksikliđini gidermek iin dıřarıdan eđitim desteđi almaları ihtiyaını dođuracaktır.

5.7. đRETİM ELEMANI VEKTREL TABANLI YAZILIMLARI GRAFİK TASARIM EđİTİMİ İÇERİSİNDE HANGİ NEDENDEN VE NE SIKLIKLA KULLANMAKTADIR?

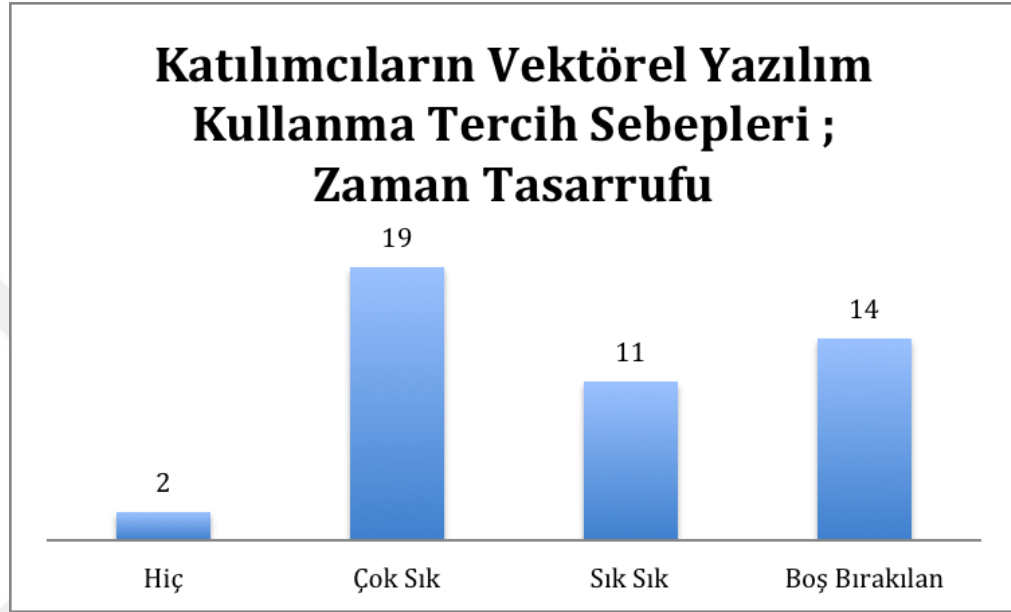
Katılımcılara grafik tasarımı eđitimi ierisinde vektrel tabanlı yazılımları tercih etme sebepleri sorulmuřtur.



Grafik 18: Katılımcıların Vektrel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Kullanım Kolaylıđı

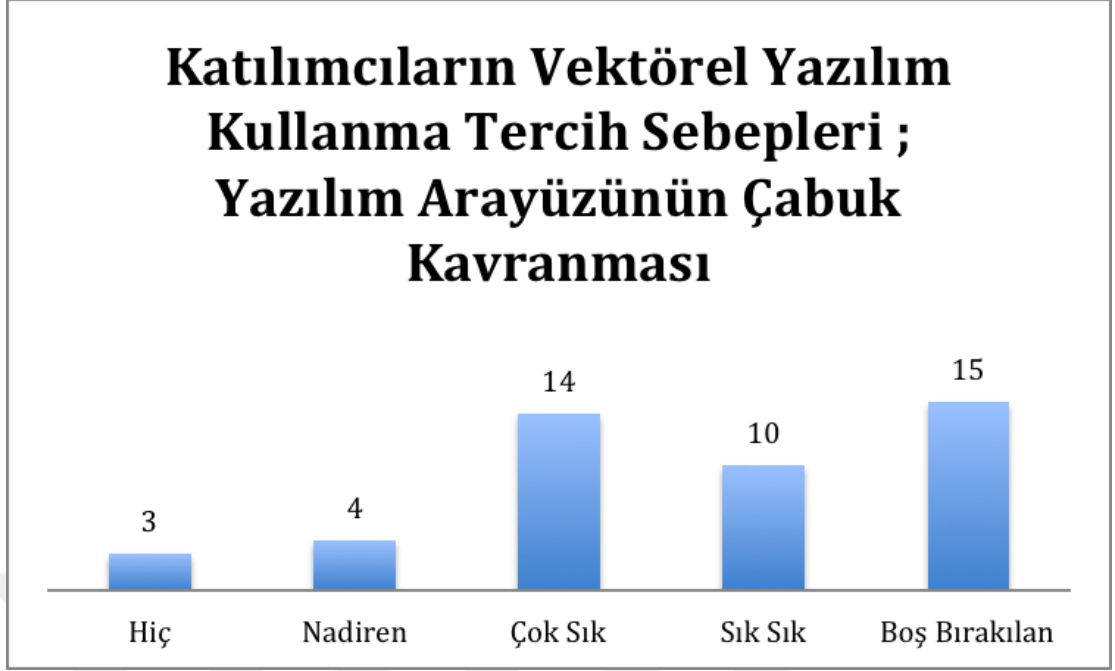
Katılımcıların olduka byk bir kısmı bu tr yazılımları kullanım kolaylıđı nedeni ile tercih ettiđini "sık sık" ve "ok sık" řıklarını iřaretleterek ifade etmiřlerdir. 7 katılımcı

görüş bildirmemiş, toplam 3 katılımcı da “nadiren” ve “hiç” kullanmadığını beyan etmiştir. (Grafik 18). Ortaya çıkan bu sonuç vektörel yazılımların avantajlarından en önemlilerinden birinin kullanım kolaylığı olduğunu ortaya koymaktadır. Kullanıcıların yazılım tercihlerinde önemli bir etken olduğu görülen bu durum, yazılımcılar tarafından da dikkate alınması gereken bir husustur.



Grafik 19: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Zaman Tasarrufu

Vektörel yazılımları zaman tasarrufu avantajı sebebi ile 30 akademisyenin tercih ettiği, 14 katılımcının bu konu hakkında görüş bildirmediği, 2 akademisyenin ise bu yazılımları tercih sebebinin zaman tasarrufu olmadığı anlaşılmaktadır. (Grafik 19). Vektörel yazılımlar, piksel tabanlı yazılımlarla kıyaslandığında, işlemci üzerine düşen iş yükünü minimum düzeyde tuttuğu ve de basit matematiksel formüllerle çalıştığı için her bir işlem için çok daha az zaman harcamaktadır. Bu durum zaman zaman tahammül edilemez hale gelen işlem sürelerini makul hale getirerek tasarımcı için pek çok avantaj sağlar. Bütün bunların eğitimci tercihlerinde de önemli bir payı olduğu anket sonuçlarından da görülmektedir.



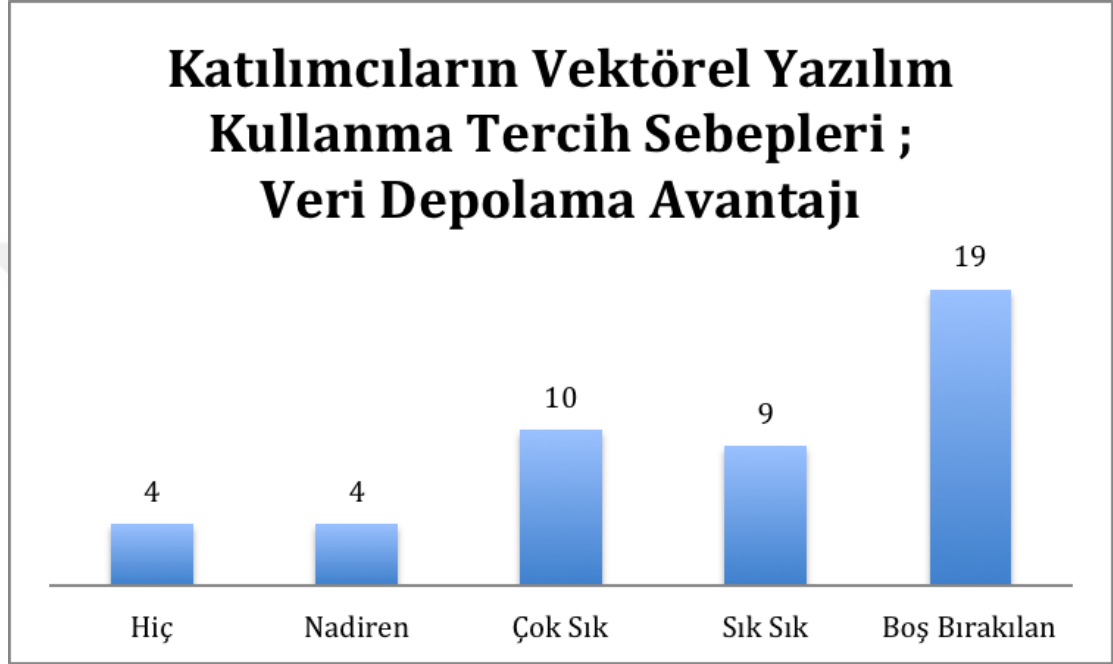
Grafik 20: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Yazılım Arayüzünün Çabuk Kavranması

Katılımcıların verdiği yanıtların yüzdelerine bakıldığında yarıya yakınının vektörel tabanlı yazılım tercihlerinin çabuk kavranılan arayüzü ile ilgili olduğu görülmektedir. Katılımcıların 3'te 1'i görüş bildirmezken çok az sayıda katılımcının ise nadiren bu sebepten tercih ettiği, hiç tercih etmeyenlerin sayısının ise sadece 3 olduğu görülmektedir. (Grafik 20).

Bir yazılım, kullanıcının verdiği bir komutla beraber, saniyeler içinde yüzlerce karmaşık matematiksel işlemi yapar. Fakat kullanıcı ne tür işlemler yapıldığı ile ilgilenmez. Kullanıcı daha çok verilen komut ve sonrasında ortaya çıkan sonuçla ilgilidir. Kullanıcının yazılımla irtibatı ve iletişimi de kullanıcı arayüzü vasıtası ile olmaktadır. Bu anlamda arayüzün anlaşılabilir, kolay ulaşılabilir ve de yazılımın bütün özelliklerini yansıtacak ölçüde bütünleşik olması çok önemlidir.

Anket sorularına verilen yanıtlara bakıldığında, tipografi eğitimi veren akademisyenlerin önemli bir bölümünün de yazılım tercihlerinde arayüz tasarımına dikkat ettikleri anlaşılmaktadır.

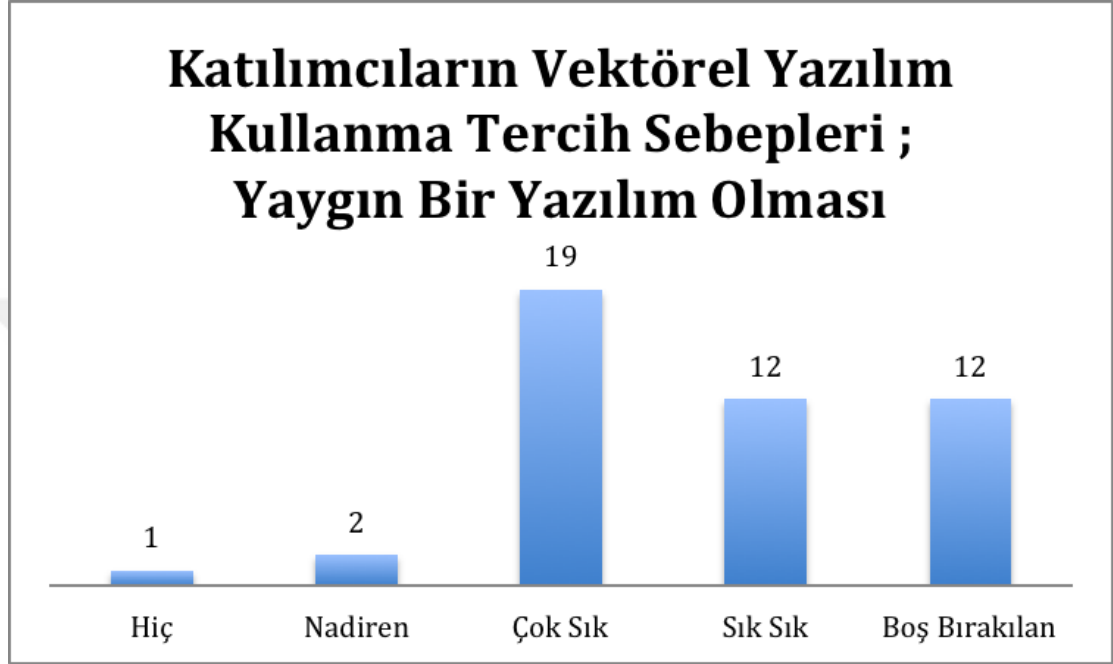
Vektörel yazılımların veri depolamada sağladığı avantajlar nedeniyle tercih sebebi olup olmaması konusunda sorulan soruya görüş bildirmeyenlerin oranı katılımcıların yaklaşık yarısını oluşturmaktadır. Geriye kalan katılımcıların büyük bir oranı vektörel yazılımları bu avantajı sebebi ile kullandıklarını belirtmiştir. “Nadiren” kullanan ve “hiç” kullanmadığını beyan eden katılımcı sayıları ise eşittir. (Grafik 21)



Grafik 21: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Veri Depolama Avantajı

Vektörel tabanlı yazılımlar basitçe, matematiksel işlemler ve geometrik hesaplamalar ile çalıştığı için, verilerin kaydedildiği dosya ebatları da piksel-bitmap tabanlı yazılımlara göre çok daha küçük olmaktadır. Bu durum çalışırken büyük avantajlar sağladığı gibi, oluşturulan dosya ebatlarının küçük olması veri depolamada çok ciddi farklar yaratmaktadır. Araştırma sonucunda vektörel yazılımların veri depolama avantajından ötürü tercih edilme oranı da bir hayli fazladır. Burada dikkat çeken husus, bu konuda görüş bildirmeyen eğitimci sayısıdır. Bu durum vektörel yazılımların veri depolamada sağladığı avantajların farkında olunmadığı gibi bir sonuç ortaya koyabileceği gibi veri depolama avantajının vektörel yazılım tercihlerinde öncelikli olmadığı gibi bir yorumu da beraberinde getirebilir.

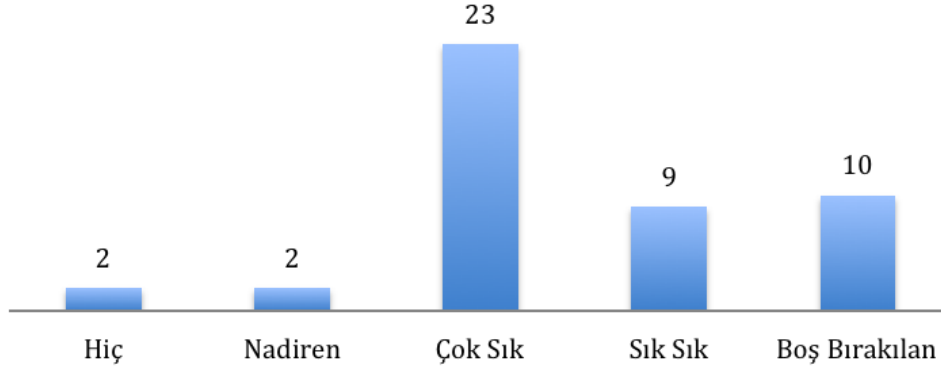
Katılımcıların vektörel yazılımları tercih etme sebeplerinden birisinin yaygın bir yazılım olması özelliği olduğu gelen yanıtlardan anlaşılmaktadır. (Grafik 22). Bu seçeneğe görüş bildirmeyen katılımcıların oranı dikkate değerdir. Bu özelliğin tercih sebebi olmadığını belirten katılımcı sayısı ise sadece 3'tür.



Grafik 22: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Yaygın Bir Yazılım Olması

Bir yazılımın yaygın olarak kullanılıyor olması, karşılaşılan sorunlarda çözüm bulunmasının da o oranda kolay olacağı anlamına gelir. Fazla tercih edilmeyen ve sınırlı sayıda insanın kullandığı yazılımlar hakkında yaşanan sorunlarında, o sorunu daha önce yaşamış ve çözüm bulmuş bir kullanıcı bulma oranı nispeten çok daha zor olacaktır. Aynı zamanda yaygın kullanılan yazılımlar hakkında yazılı kaynak bulunması da çok daha kolaydır. Bu anlamda araştırmada, katılımcıların anlamlı bir çoğunluğu vektörel yazılım tercihlerinin, yazılımın yaygınlığı ile doğru orantılı olduğunu bildirmişlerdir. Bu durum, eğitimci için, kullandığı yazılım hakkında daha fazla bilgi edinme imkanının olmasının, kendini geliştirebilecek kaynakların daha fazla ulaşılabilir olmasının önemli bir nokta olduğunu ortaya koymaktadır.

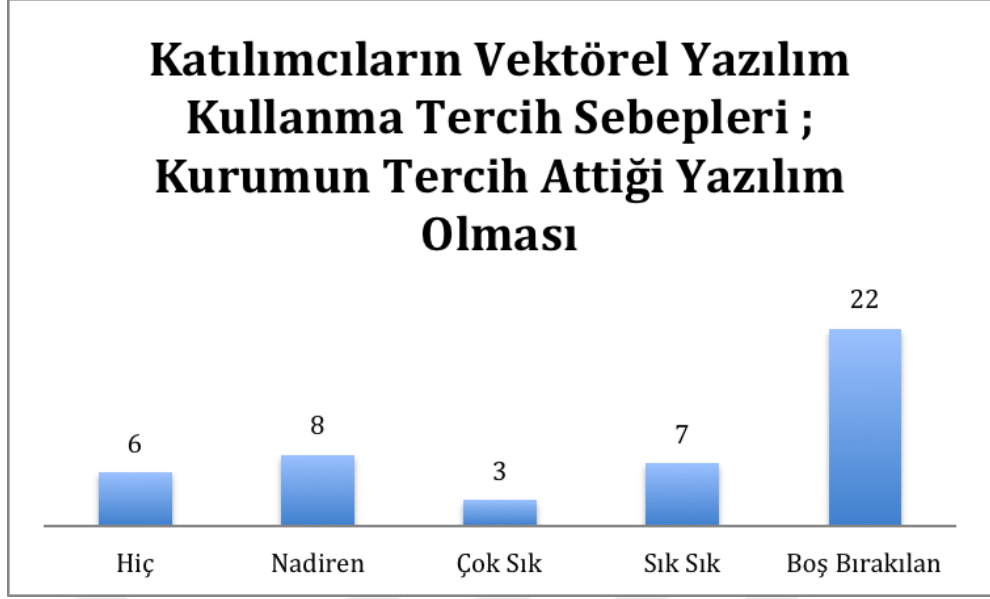
Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri ; Gelişmiş Özelliklere Sahip Olması



Grafik 23: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Gelişmiş Özelliklere Sahip Olması

Gelişmiş özellikleri nedeni ile vektörel tabanlı yazılımları tercih edenlerin sayısı katılımcıların tümüne oranla oldukça yüksektir. 32 katılımcı “çok sık” ve “sık sık” seçeneklerini işaretleyerek tercih sebeplerinin gelişmiş özellikleri olduğunu ifade etmişlerdir. 10 katılımcı bu konu hakkında görüş bildirmemiştir. Toplam 4 katılımcı ise “nadiren” ve “hiç” seçeneklerini işaretleyerek tercih sebebi önceliğinin gelişmiş yazılım özellikleri olmadığını belirtmişlerdir. (Grafik 23).

Günümüzde aynı amaç için geliştirilmiş ve benzer işlevli, birbirinin alternatifi pek çok yazılım, pek çok farklı firma tarafından piyasaya sürülmektedir. Önemli bir rekabetin yaşandığı grafik yazılımlarda da yazılım geliştirici firmalar, bir adım önde olabilmek adına her yeni sürümde yazılımlara farklı ve dikkat çekici özellikler eklemektedir. Araştırma sonuçlarına bakıldığında, yazılımların gelişmiş özelliklerinin eğitimciler tarafından tercih sebebi olduğu görülebilmektedir. Bu durum, araştırmaya katılan eğitimcilerin anlamlı bir çoğunluğunun yazılımlara eklenen yeni özellikleri takip ettiği ve buna paralel olarak eğitim öğretim sürecinde güncel ve gelişmiş yazılımlara yer verdiği olarak da yorumlanabilir.



Grafik 24: Katılımcıların Vektörel Yazılım Kullanma Tercih Sebepleri; Kurumun Tercih ettiği Yazılım Olması

22 akademisyen, vektörel yazılım tercihlerini çalıştıkları kurumun tercihlerinin belirleyip belirlemediği konusunda görüş bildirmemiştir. Görüş bildiren akademisyenlerin 8'i "nadiren" sıklığını işaretlemiştir. 10 akademisyenin tercihini ise kurum tercihi belirlerken, 6 akademisyenin tercih sebebinin bu olmadığı görülmektedir. (Grafik 24).

Tipografi eğitiminin verildiği üniversitelerin ilgili bölümlerindeki bilgisayar atölyelerinde, belirli bütçeler çerçevesinde ve donanımların kapasiteleri ölçüsünde kurum yöneticileri ve eğitimcilerin tercihleri doğrultusunda farklı yazılımlar ile eğitim verilmektedir. Üniversiteler, lisanslı yazılımların yüksek maliyetleri nedeni ile çoğu zaman aynı görevi yapacak farklı firmaların farklı özellikteki yazılımlarını satın almak yerine bunlardan bir tanesini seçip atölyelerdeki donanımlara bu yazılımları yüklemektedir. Örneğin Adobe Illustrator ve piyasadaki rakibi ve benzer işlevdeki Corel Draw yazılımından yalnızca biri eğitim süreçlerinde kullanılmaktadır. Araştırmada, Corel Draw'ın eğitimcilerce hemen hemen hiç tercih edilmemesinden(kullanılmamasından) da bu durum anlaşılmaktadır. (Grafik 15). Fakat araştırmaya katılan katılımcıların yarıya yakını vektörel yazılımı tercih nedeninin

kurumun tercih ettiđi yazılım olup olmadıđı konusunda herhangi bir grüş bildirmemiřtir.



6. BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. SONUÇ

Teknik ve artistik açıdan profesyonel bilgi gerektiren yazılımların anlatım dilinin İngilizce oluşu, bu yazılımların eğitimini veren kursların pahalı ve az sayıda oluşu uzman eğitici eksikliği, eğitimcilerin uzun yıllar grafik eğitiminde geleneksel yöntemleri tercih etmesinde önemli rol oynamıştır. Alt yapıdan donanımlı gelen yeni nesil grafik tasarım eğitimcileri ile grafik tasarımı eğitimi günümüzde yeniden şekillenmeye başlamış, geleneksel ile çağdaşın buluşmasında bir köprü rolü oynamaya başlamıştır. Grafik tasarım eğitimi içerisinde atölye donanımı eksikliğine bakılmadan, bilgisayar ve yazılımlar aracılığıyla yaratıcı düşüncelerin oluşturulması, grafik tasarım temel disiplinlerinin benimsetilmesi, kişiye düşünceyi sınırsız olanaklarla defalarca oluşturma şansı verilmesiyle, bilgisayar destekli grafik tasarım eğitimi yakın bir gelecekte aynı batıda olduğu gibi eğitimin ayrılmaz bir parçası olacaktır.

Araştırmanın evrenini oluşturan üniversitelerin ilgili bölümlerinde görev yapan akademisyenlerin neredeyse tamamı tipografinin öğretiminde vektörel tabanlı yazılım kullanma ihtiyacı olan dersleri yürütmektedirler. Katılımcıların %90'dan fazlası tipografi eğitiminde vektörel yazılımları kullanmaktadırlar. Yürüttükleri tipografi, proje ve masaüstü yayıncılık derslerinde öncelikli olarak vektörel tabanlı yazılımları tercih etmektedirler. İllüstrasyon ve ambalaj tasarımı derslerinde ise tipografi eğitimi amaçlı vektörel yazılımların kullanılması ikincil öncelikleridir. Tipografinin önemli bir yer tuttuğu web tasarımı dersinde vektörel tabanlı yazılımların kullanımının dikkat çekici oranda düşük olduğu, önemli sayıda katılımcının da bu konuda hiç görüş bildirmediği gelen yanıtlardan anlaşılmaktadır. Bu durum, anketin ulaştığı akademisyenler içerisinde web tasarımı dersi verenlerin sayısının azlığı olabilir. Ancak günümüzde web tasarımı alanında yaygın kullanılan Adobe Dreamweaver, Adobe Fireworks, Microsoft Frontpage, Adobe Flash gibi yazılımların vektörel yazılım kategorisine girdiği düşünüldüğünde ortaya çıkan bu durum enteresandır. Özellikle anketin genelinde en az vektörel yazılım kullanılan grafik tasarım alanının web tasarımı olduğu sonucunun çıkması, üniversitelerin ilgili bölümlerinde özellikle bu

alanda uzmanlaşmış yeterli akademisyen olmadığını gösterdiği gibi, mevcut akademisyenlerin bu alandaki eksikliğini de gösterir niteliktedir.

Tipografi eğitimi veren akademisyenlerin ünvanlarına bakıldığında, profesör, doçent gibi yaş olarak daha ileri yaşlarda oldukları düşünülen eğitimcilerin de eğitim süreci içerisinde vektörel tabanlı yazılımları kullandıkları görülmüştür. Bu durum yaygın kanının aksine, ileri yaş grubu eğitimcilerin de gelişen teknolojiye uzak kalmadığı, ve derslerin işleyişi içerisinde yazılım desteğine başvurdukları sonucunu ortaya koymaktadır.

Tipografi eğitiminde vektörel tabanlı yazılımlardan en çok tercih edilenin Adobe Illustrator olduğu, onu takip eden diğer yazılımın aynı firmaya ait olan AdobeInDesign olduğu, 2005'ten sonra yeni versiyonunun üretilmediği Macromedia firmasına ait Freehand yazılımının bu amaçla halen bazı akademisyenler tarafından tercih edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Corel firmasının ürettiği CorelDraw yazılımının tipografi eğitiminde yaygın olarak kullanılmadığı, aynı şekilde quarkXpress yazılımının da bu amaçla tercih edilmediği aşikardır. Bu iki yazılım için gelen cevaplarda görüş bildirmeyen katılımcı sayısı ciddi oranda yüksek çıkmıştır. Bu bize, akademik eğitim alanında bu iki yazılımın bilinirliğinin düşük olduğunu gösterir.

Vektörel tabanlı yazılımların avantajları hakkında yöneltilmiş sorunun seçeneklerinden, “sık sık” ve “çok sık” cevabını vererek bu yazılımların olumlu yönleri olarak sunduğumuz özellikleri onaylamışlardır. Bu soruya gelen yanıtlar değerlendirildiğinde vektörel tabanlı yazılımların eğitimciler tarafından tercih edilmesinin en önemli nedeni kullanım kolaylığı olarak ortaya çıkmıştır. Zamandan tasarrufta sağladığı avantajlar ve kullanım kolaylığı sebepleri ise benzer oranlarla kullanım kolaylığı faktörünü takip etmektedir. Veri depolamadaki avantajları ve yazılım arayüzünün çabuk kavranması avantajları ise yine tercihte etken olmakla beraber, belirleyici özellikte değildir.

6.2. ÖNERİLER

Günümüzde hemen hemen her alanda olduğu gibi grafik tasarım alanı da teknolojik gelişmelerden payını almıştır. Özellikle bilgisayar ve yazılım dünyasında yaşanan gelişmeler grafik tasarımın uygulama alanlarını tamamen sayısal ortama kaydırmıştır. Grafik tasarımın temel uğraşlarından afiş, logo tasarımı, kurumsal kimlik çalışmaları, ambalaj tasarımı, illüstrasyon gibi alanların tasarım süreçleri geleneksel yöntemlerden büyük oranda bilgisayar ortamına kaymış, tasarımcılar ise farklı süreçleri yönetebilecekleri farklı yazılımlar öğrenmek durumunda kalmışlardır. Bütün bu gelişmelerden grafik tasarımın hemen hemen bütün alanlarında yer alan tipografi de etkilenmiştir. Grafik tasarımcı yetiştiren eğitim kurumları bu gelişmelerle paralel olarak müfredatlarını ve eğitim süreçlerini revize etmiş ve bilgisayar destekli bir tasarım eğitimi için gerekli şartları sağlamaya eğilmişlerdir.

Araştırma, grafik tasarımın temel disiplinlerinden tipografi eğitiminde çokça kullanıldığı varsayılan vektörel yazılımlara odaklanmış, bu alandaki olumlu ve olumsuz yönleri ortaya koymaya yönelik oluşturulmuştur.

Araştırmaya katılan akademisyenlerin çok büyük bir kısmı vektörel tabanlı yazılımları kullandıklarını ifade etmiş ve derslerinde bu tip yazılımlardan faydalandıkları yönünde görüş bildirmişlerdir. Bu, grafik tasarımı eğitimcilerinin de teknolojik gelişmelerden uzak kalmadığını göstermesi bakımından olumlu bir sonuçtur. Fakat hangi vektörel yazılımın hangi alanda kullanılabileceği ile ilgili bazı yanlış bilgiler de olduğu anketten çıkan sonuçlardan anlaşılmaktadır. Akademisyenlerin bu noktada eksik bilgilerini gidermesi, hergeçen gün yeni versiyonları çıkan yazılımları güncel olarak takip etmesi, eğitimin güncelliği açısından da büyük önem taşımaktadır.

Mevcut vektörel tabanlı ve tipografi eğitiminde kullanılabilecek özellikte olan Corel Draw gibi programların eğitimciler tarafından tanıtılması faydalı olacaktır. CorelDraw ve mizampaj için kullanılan QuarkXpress, piyasada matbaacılar ve ajanslar tarafından çokça tercih edilen yazılımlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Mezun öğrencilerin iş

hayatına atıldıklarında bilgi eksikliği yaşamamaları için ileri düzeyde olmasa da, temel seviyede bu yazılımların da eğitimin kapsamı içerisine alınması önerilmektedir. Bunun yanında piyasada kullanılan diğer vektörel tabanlı yazılımların incelenmesi ve akademik eğitime bu veriler ışığında bir yön verilmesi mezunların iş hayatına daha hazır olmaları yönünden faydalı olacaktır.



EKLER

EK 1. ÖLÇEK (ANKET)

Bu anket, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde, Prof. Sevgi Soylu Koyuncu danışmanlığında hazırlanan, “Grafik Tasarım Temel Disiplinlerinden Tipografinin Öğretimde Vektörel Tabanlı Yazılımların Kullanımı” adlı doktora tezi için hazırlanmıştır. Vereceğiniz tüm bilgiler bu araştırma için kullanılacak ve gizli tutulacaktır. Yardım ve katkılarınız için teşekkürler.

1. Hangi üniversitede görev yapmaktasınız?

.....

2. Üniversitenizin hangi bölümünde görev yapmaktasınız?

- a- Grafik Tasarımı
- b- Görsel İletişim Tasarımı
- c- İletişim Tasarımı
- d- Resim-İş Öğretmenliği
- e- Diğer

3. Ünvanınız?

- a- Yarı Zamanlı Öğretim Elemanı
- b- Uzman
- c- Öğretim Görevlisi
- d- Yardımcı Doçent
- e- Doçent
- f- Profesör

4. Bölümünüzde kaç yıldır görev yapmaktasınız?

- a- 0-5
- b- 5-10

c- 10-20

d- 20 üzeri

5. Bölümünüzde ağırlıklı olarak hangi dersleri yürütmektesiniz? (Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz).

a- Tipografi-Sayısal Tipografi

b- İllüstrasyon-Sayısal İllüstrasyon

c- Grafik Tasarımı Proje

d- Ambalaj Tasarımı

e- Masaüstü Yayıncılık

f- Web Grafik Tasarımı

e- Diğer.....

6. Derslerinizde vektörel tabanlı yazılım kullanıyor musunuz? (Cevabınız evet ise lütfen diğer soruları yanıtlayınız).

a- Evet

b- Hayır

7. Vektörel yazılımları grafik tasarım eğitimi içinde hangi alanlarda ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

	Kullanmıyorum	Nadiren	Sık Sık	Çok Sık
İllüstrasyon				
Tipografi				
Proje				
Ambalaj Tasarımı				
Masaüstü Yayıncılık				
Web Tasarımı				

8. Yürütmekte olduğunuz derslerde aşağıdaki yazılımlardan hangisini tercih etmektesiniz? (Yazılımların versiyonları önemli değildir).

	Kullanmıyorum	Nadiren	Sık Sık	Çok Sık
Adobe Illustrator				
Macromedia Freehand				
Corel Draw				
Adobe InDesign				
QuarkXPress				

9. Yürütmekte olduğunuz derslerde kullandığınız yazılımı hangi nedenlerden dolayı tercih ediyorsunuz? (Birden çok seçeneği işaretleyebilirsiniz).

	Kullanmıyorum	Nadiren	Sık Sık	Çok Sık
Kullanım kolaylığı için				
Zamandan kazandırdığı için				
Yazılım Arayüzün çabuk kavrandığı için				
Veri depolamada sağladığı avantajlar için				
Yaygın kullanılan bir yazılım olduğu için				
Gelişmiş özellikleri için				
Kurumumuzda kullanılan donanımlarda yüklü tek yazılım olduğu için				
Diğer				

KAYNAKÇA

- AĞAOĞLU, Esmahan. 'Bilgisayarlar ve Eğitim', *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 74, 1989, ss. 53-55.
- ALTAY, Adil Bilhan, 'Ders Belgeliği: Dadaizm' *Desen Yazıları Dergisi*, Haziran 2004, Sayı:1, (çevrimiçi), <http://mimoza.marmara.edu.tr/~avni/dersbelgeligi/desenyazilari/1sayi/adil.htm> 1 (13.05.2014)
- ARMSTRONG, Helen, 2012, *Grafik Tasarım Kuramı: Meslek Alanından Okumalar*, İstanbul: Espas Yayınevi.
- ATILGAN, Doğan, 2006, *Atatürk ve Türk Dili ve Edebiyatı, Türk Eğitimi ve Türk Kültürü Konusunda Seçme Yazılar*, Ankara: A.Ü. Yayınları.
- AVCI, Cemal, "Harf İnkılabı ve Millet Mektepleri", *Mediterranean Journal of Humanities*, 3/1, 2013, ss.43-60.
- BAŞ, Türker, 2010, *Anket*, Ankara: Seçkin Yayınları.
- BATUR, Enis, 2015, *Modernizmin Serüveni*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- BECER, Emre, 2015, *İletişim ve Grafik Tasarım*, İstanbul: Dost Kitabevi.
- BECER, Emre, 2016, *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*, İstanbul: Dost Kitabevi.
- BEKTAŞ, Dilek, 1992, *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BİLGİN, İhsan, (2001). Oud'un Sentezi. *Arradamento Mimarlık Dergisi*, 140, 98-103.
- BLACKWELL, Lewis, 2004, *Twentieth Century Type*, USA: Yale University Press.
- BÖKE, Kaan, 2011, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemi* (Ed. Kaan BÖKE), ss.105-152 İstanbul: Alfa Yayınları.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Şener, 2010, *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*, Ankara: Pegem Akademi.
- BOYACIOĞLU, Ramazan, 'Harf Devrimi ve Sağladığı Kolaylıklar' *Atatürk Araştırma Merkezi Dergisi*, 17/50, 1989, ss.156-175.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Şener, ÇOKLUK, Ömay ve KÖKLÜ, Nilgün, 2010, *Sosyal Bilimler İçin İstatistik*, Ankara: Pegem Akademi.
- CUMMING, Robert, 2008, *Görsel Rehberler: Sanat*, Leo: İnkılap Kitabevi

- DEMİR, Oğuzhan Ömer, 2011, *Nitel Araştırma Yöntemleri, Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemi* (Ed. Kaan BÖKE), ss. 275-308, İstanbul: Alfa Yayınları.
- DEMİRCİ, Ümit Özgür, 'Türk Dünyasında Latin Alfabesine Geçiş Süreci (Geçmişten Günümüze)', *Türk Yurdu Dergisi*, 287/31, 2011, ss. 225-229.
- DERELİ, Ahmet, MERT, Hayrettin, 1987, Genel Matbaa, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi
- DOIG, Allan, 1986, *Theo Van Doesburg: Painting into Architecture, Theory into Practice*, New York: Cambridge University Press.
- DRUCKER, Johanna, 1997, *The Visible World: Experimental Typography and Modern Art, 1909-1923*, Chicago: The University of Chicago Press Books.
- DÜNDAR, Burcu, 2005, 'Matbaanın Bulunuşundan Bu Yana Batıda Ve 1970 sonrası Türkiye'de Grafik Tasarımda Tipografik Dil', *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, M.S.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ERKUŞ, Adnan, 2011, *Davranış Bilimleri İçin Bilimsel Araştırma Süreci*, Ankara: Seçkin Yayınları.
- ERTEL, Mengü, 1983, 'Türkiye'de Afiş Sanatı', Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi, İstanbul: İletişim Yayınları.
- GARFIELD, Simon, 2011, *Just My Type*, Great Britain: Clays, Bungay, Suffolk.
- GIDDENS, Anthony, 2014, *Modernliğin Sonuçları*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- GIRARD, Dave, 'How QuarkXPress Became a Mere Afterthought in Publishing' 2014, <http://arstechnica.com/information-technology/2014/01/quarkxpress-the-demise-of-a-design-desk-darling/>
- GİRİTLİ, İsmet, 'Harf İnkılabı ve Atatürk' *Atatürk Araştırma Merkezi Dergisi*, 5/13, 1988, ss. 31-35.
- HARRIS, Paul-AMBROSE, Gavin, 2012, *Tipografinin Temelleri*, İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- HOVARDAOĞLU, Selim, 1994, *İstatistik*, Ankara: Hatiboğlu Yayınları.
- İPŞİROĞLU, Nazan. (2011). *Sanatta Devrim*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- İZ BÖLÜKOĞLU, Hülya, 2003, 'Eğitim Fakültelerinde Grafik Tasarımı Eğitiminde Bilgisayar Kullanımının Değerlendirilmesi', *Üçüncü Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Doğu Akdeniz Üniversitesi

- JEAN, Georges, 2006, *Yazı İnsanlığın Belleği*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- KARABULUT, Beril, “2015 Yılıının Tasarım Trendleri”(çevrimiçi), <https://medium.com/@berilkarabulut/2015-yilinin-tasarim-trendleri-abde7ecfdd46#.chzznlixg> (10.12.2016)
- KARADUMAN, Bahriye, 2007, ‘Bir Derginin Görsel Kimlik Tasarımında biçim ve içerik ilişkisi bakımından Tipografinin Önemi’, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,
- KARASAR, Niyazi, 2000, *Araştırmalarda Rapor Hazırlama*, Ankara: Nobel Yayınları.
- KARASAR, Niyazi, 2009, *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Ankara: Nobel Yayınları.
- KAROW, Peter, 1987, *Digital Formats for Typefaces*, Hamburg: URW Verlag
- KARTALCIK, Vedat, ‘Geçmişten Günümüze Türk Dünyasında Alfabe Gelişimi’, *International Burch University, International Symposium on Sustainable Development*, Bosna Hersek, 9-10 Haziran 2009, ss. 363-369.
- KINROSS, Robin, 2004, *Modern Typography: An Essay in critical History*, London: Hyphen Press.
- KNUTH, Donald, 2004, *Digital Typography*, New York: Cambridge University Press.
- KORKMAZ, Zeynep, ‘Harf İnkılabı’, Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi, 1998, <http://turkoloji.cu.edu.tr/YENI%20TURK%20DILI/8.php> (25.07.2015)
- LUCIE, Smith, Edward, 1993, *Dictionary of Art Terms 3rd edition*, Slovenia: The Thames and Hudson Inc.
- LYNTON, Norbert, 1991, *Modern anatın Öyküsü*, İstanbul: Remzi Kitabevi
- MC LEAN, Ruari, 1988, *The Thames and Hudson Manual of Typography*, Great Britain: Thames and Hudson Inc.
- McLUHAN, Marshall, 1999, *Gutenberg Galaksisi, Tipografik İnsanın Doğuşu*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- MEGGS, Philip B.-ALSTON, W.Purvis, 2012, *Meggs’ History of Graphic Design*, New Jersey: John Wiley&Sons, Inc.
- ÖZBAY, Murat, “Bilim ve Kültür Atarıcısı Olarak Yazı”, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 2, 2005, ss. 67-74.

PAÇACIOĞLU, Burhan, 1990, *Sivas Basımında Harf İnkılabı*, Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları.

PEKTAŞ, Dilek, 1992, *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

POYNOR, Rick, (2006, Feb). Thoroughly Modern. *Design Week*, Retrieved August 11, 2014, from <https://www.designweek.co.uk/issues/16-february-2006/thoroughly-modern/>

SARIKAVAK, Namık Kemal, 2005, *Sayısal Tipografi 1: Basımcılık ve Yayıncılıkta Aygıt, Donanım ve Yazılım Teknolojisinin Gelişimi*, Ankara: Başkent Üniversitesi Yayınları

ŞENCAN, Hüner, 2011, *Sosyal ve Davranışsal Bilimlerde Bilimsel Araştırma*, Ankara: Seçkin Yayınları.

SEVİNÇ, Bilal, 2011, Survey Araştırması Yöntemi (233-274) içinde *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemi* (Ed. Kaan BÖKE), İstanbul: Alfa Yayınları.

SPENCER, Herbert, 2004, *Pioneers of Modern Typography*, Cambridge: The MIT Press.

STAPLES, Loretta, “Typography and the Screen: A Technical Chronology of Digital Typography, 1984-1997”, MIT Design Issues, 16/3, 2000, ss.19-34.

STEVEN, Heller, ‘Grafik Tarzlar: Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar’ *Grafikerler Meslek Kuruluşu Dergisi*, Aralık 1991, Sayı:50, (çevrimiçi), <http://gmk.org.tr/uploads/news/file-14470998481310563699.pdf>

TEKCAN, Süleyman Saim (1999) *Sanat Eğitimi Üzerine*. Çekirdek Sanat İstanbul.

TONGUL, Neriman, “*Türk Harf İnkılabı*”, Ankara Üniversitesi Türk İnkılap Tarihi Enstitüsü Atatürk Yolu Dergisi, 33/34, 2004, ss.103-130.

TSCHICHOLD, Jan, 1995, *The New Typography: A Handbook for Modern Designers*, London: University of California Press.

TÜRKAY, Kaya, 1982, *A. Dilâçar*, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

UÇAR, Tefik Fikret, 2014, *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Adobe Official Website
Corel Official Website
www.yok.gov.tr

KAYNAKÇA-TABLolar VE ŐEKİLLER

Őekil 1, MEGGS, Philip B.-ALSTON, W.Purvis, 2012, *Meggs' History of Graphic Design*, New Jersey: John Wiley&Sons, Inc. , s.64.

Őekil 2, TOULOUSE-LAUTREC, Henri de, 1891, *Moulin Rouge-La Goulue*, Indianapolis Museum of Art.

Őekil 3, MARINETTI, Filippo Tommaso, 1914, *Zang Tumb Tumb*, Milano.

Őekil 4, LISSITZKY , El, 1925, *The isms of Art*, Zurich: Eugen Rentsch Verlag.

Őekil 5, HAUSMANN, Raoul, 1920, *Collage et Gouache en Remerciant*, La Galerie Berinson, Berlin.

Őekil 6, RODCHENKO, Alexander, 1905, *Battleship Potemkin Poster*,

Őekil 7, GAN, Aleksei, 2014, *Constructivism*, Çeviri: Christina Lodder, London: Tenov Books , s.34

Őekil 8, LISSITZKY, El, 1919, *Beat the Whites with the Red Wedge*, <http://www.designishistory.com/1920/el-lissitzky/>, (24.06.2015).

Őekil 9, DOESBURG, Theo Van, MOHOLY-NAGY, Laszio, 1925, *Grundbegriffe Der Neuen Gestaltenden Kunst*, <http://havingalookathistoryofgraphicdesign.blogspot.com.tr/2012/11/de-stijl.html>, (28.06.2015).

Őekil 10, WEILL, Alain, 2012, *Grafik Tasarım*, İstanbul:Yapı Kredi Yayınları, s.42.

Őekil 11, GROPIUS, Walter, 1925, *Bauhaus Dessau*, http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/fa267/gropius.html, (16.08.2015).

Őekil 12, ALBERS, Josef, 1926, *Stencil Sans-Serif Typeface*, <http://www.design-is-fine.org/post/52621646653/josef-albers-study-for-lettering-1926-and-his>, 18.08.2015).

Őekil 13, WEILL, Alain, 2012, *Grafik Tasarım*, İstanbul:Yapı Kredi Yayınları, s.38.

Őekil 14, TSCHICHOLD, Jan, 1927, *Phoebus Palast Movie Poster*, <https://80magazine.wordpress.com/tag/jan-tschichold/>, (10.10.2014)

Őekil 15, WEILL, Alain, 2012, *Grafik Tasarım*, İstanbul:Yapı Kredi Yayınları, s.53.

Őekil 16, GAUTIER, Charles, “*Werkman et the Next Call*”, 06.11.2012, <http://strabic.fr/Werkman-et-The-Next-Call>, (04.05.2014).

- Şekil 17, BROCKMANN, Josef Müller, 1953, Frühjahrskonzert de Tonhalle-Gesellschaft, <https://posterconnection.wordpress.com/2014/05/09/josef-muller-brockmann-a-selection-of-our-favorite-posters/>, (11.10.2015).
- Şekil 18, YÜKSELEN, M.A., HM504 Uygulamalı Sayısal Yöntemler Ders Notları, <http://web.itu.edu.tr/~yuksele/HM504/02Ek-%20Bezier%20e%F0rileri.pdf>, (10.07.2016).
- Şekil 19, GUNN, Ian, 1996, “A Modest Proposal: A Wake Typeface”, <http://www.harenet.co.uk/splitpea/wake/> . (24.12.2015)
- Şekil 20, FONTLAB OFFICIAL WEB SITE, http://old.fontlab.com/images/screenshots/fg/fg5m_04nodeprops.png, (30.12.2015)
- Şekil 21, PEEL, Anthony, “Utility to View and Print PostScript Fonts”, <http://adobe-type-manager.en.malavida.com/mac/>, (03.01.2016)
- Şekil 22, <http://adobe-type-manager-atm.en.softonic.com/mac>, (15.04.2016).
- Şekil 23, HERRMANN, Ralf, 16.02.2013, “Ikarus”, <http://www.typografie.info/3/wiki.html/ikarus-r168/>, (22.04.2016).
- Şekil 24, ZEID, Ibrahim, 19.10.2010, “B-Spline Curves”, [http://designer.mech.yzu.edu.tw/articlesystem/article/compressedfile/\(2010-10-19\)%20B-spline%20curves.pdf](http://designer.mech.yzu.edu.tw/articlesystem/article/compressedfile/(2010-10-19)%20B-spline%20curves.pdf), (10.07.2016)
- Şekil 25, MADSEN, Rune, 15.02.2015, “On Meta-Design and Algorithmic Design Systems”, <https://runemadsen.com/blog/on-meta-design-and-algorithmic-design-systems/>, (12.02.2016).
- Şekil 26, AVELAR, Adan, 17.05.2007, “La Muerte de FreeHand”, <http://blogvecindad.com/la-muerte-de-freehand/>, (03.05.2015).
- Şekil 27, <https://winworldpc.com/res/img/screenshots/50-78f63d1e5a59844385d377b7fbdf7e83-FreeHand%205.0%20-%20Edit.png>, (08.05.2015).
- Şekil 28, ADOBE OFFICIAL WEB SITE, http://www.adobe.com/mena_en/products/freehand/productinfo/features/static_tour/mac_x_full.html, (13.05.2015).
- Şekil 29, RALEV, Margarit, 30.03.2012, “Adobe’s 25th Birthday!”, <https://logoblink.com/adobe-25th-birthday/>, (15.05.2015).
- Şekil 30, DEVILLA, Joey, 01.10.2008, “Adobe Illustrator 7.0 Splash Screen”, http://www.globalnerdy.com/2008/10/01/terminated-part-4-the-great-computer-give-away-umax-c600240-powermac-clone-circa-1996/umax_08/, (25.06.2015).

Şekil 31, ARAH, Tom, “Adobe Illustrator CS”, http://designer-info.com/Writing/illustrator_cs.htm, (26.07.2016).

Şekil 32, McVEIGH, Chris, 27.06.2012, “Illustrator CS6 Highlights Interface Overhaul and New Capabilities”, http://www.macworld.com/article/1167171/illustrator_cs6_highlights_interface_overhaul_and_new_capabilities.html, (26.07.2016).

Şekil 33, PERMANA, Arga, “Adobe Illustrator Latest CC 2015 19.2.0”, <https://nyusoft.blogspot.com.tr/2015/12/painter-adobe-illustrator-latest-cc.html>, (26.07.2016).

Şekil 34, <https://winworldpc.com/product/corel-draw>, (26.07.2016).

Şekil 35, <http://www.bmssoftware.com/screenshots/coreldraw602.jpg>, (26.07.2016).

Şekil 36, SARRAZIN, Vincent, “Un Des Logiciels de Conception Graphique Les Plus Complets”, <http://coreldraw-graphics-suite.fr.softonic.com/>, (26.07.2016).

Şekil 37, <http://www.brothersoft.com/adobe-pagemaker-67067.html>, (26.07.2016).

Şekil 38, KRICK, Kees, 27.04.2011, “Serif PagePlus Starter Edition 2.0.2.9”, <http://computertotaal.nl/overige-elektronica/serif-pageplus-starter-edition-2-0-2-9-22556>, (26.07.2016).

Şekil 39, <https://winworldpc.com/res/img/screenshots/3x-7b83e1b9ec4ccbff1a5367af784f867d-QuarkXPress%203.3%20-%20About.png>, (07.10.2015).

Şekil 40, SHANKLAND, Stephen, 05.06.2013, “Unhappy with Adobe Subscriptions? QuarkXPress offers upgrade deal”, <http://www.cnet.com/uk/news/unhappy-with-adobe-subscriptions-quarkxpress-offers-upgrade-deal/>, (04.11.2015).

Şekil 41, ECCLES, Simon, 03.10.2013, “QuarkXPress 10 review”, <http://www.digitalartsonline.co.uk/reviews/graphic-design/quarkxpress-10-review/>, (11.11.2015).

Şekil 42, <http://www.guidebookgallery.org/splashes/quarkxpress>, (13.11.2015).

Şekil 43, BURNS, Michael, 29.05.2008, “First Look: QuarkXPress 8”, <http://www.macworld.com/article/1133661/quarkxpress8.html>, (21.12.2015).

Şekil 44, “Move Over QuarkXPress, Competition Is Here!”, <http://www.sonic.net/mnitedpub/pccafe/editorspic/adobeindesign/adobeindesign.html>, (24.07.2016).

Şekil 45, GRUMAN, Galen, 27.03.2007, “First Look: Creative Suite

Preview:InDesign CS3”, <http://www.macworld.com/article/1057016/idcs3.html>, (27.07.2016).

Şekil 46, PERHINIAK, Martin, 13.11.2013, “Digital Publishing With InDesign CC: Audio Files”, <http://design.tutsplus.com/articles/digital-publishing-with-indesign-cc-audio-files--vector-18338>, (27.07.2016).



ÖZGEÇMİŞ

- 1. Adı Soyadı** :Evren TURAL
2. Doğum Tarihi :31.03.1981
3. Akademik Ünvanı :Öğretim Görevlisi
4. Adres :Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Grafik Tasarımı Bölümü, İncek/ANKARA
Telefon: 0312 586 88 80
e-mail: evren.tural@atilim.edu.tr

5. Akademik Eğitim

Derece	Üniversite-Fakülte	Bölüm	Yıl
Lisans	Ondokuz Mayıs üniversitesi Eğitim Fakültesi	Resim-İş Öğretmenliği	2004
Yüksek Lisans	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü	Güzel Sanatlar Eğitimi	2008
Doktora	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü	Güzel Sanatlar Eğitimi	Tez Aşaması

6. Tezler

Yüksek Lisans Tezi:

İlköğretim II. Basamak Fen bilgisi Ders Kitaplarında Kullanılan Görsellerin Biçim ve İçerik Yönünden İncelenmesi, 2007, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü (Danışman: Doç. Dr. Gülten İmamoğlu)

7. Yabancı Diller: İngilizce (KPDS 65)

8. Akademik Görevler:

Görev Tanımı	Kurum	Yıl/Tarih
Öğretim Görevlisi	Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü	Ekim 2012- Devam Ediyor
Araştırma Görevlisi	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Eğitimi Bölümü	Eylül 2005-Ekim 2012

09. Uluslararası/Ulusal Hakemli Dergilerde Yayınlanan Makaleler

10. Konferans/Seminerler

1. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Atakum Kampüsü İçin bir Model-Öneri Olarak Oluşturulan Görsel Bildirişim Simgelerinin Semiyotik Olarak Çözümlemesi ve Algısal Başarı Düzeyleri Üzerine Bir Çalışma, -**Bildiri-**, Nanjing/Çin, 2008.
2. Atakum Yerleşkesi İçin Oluşturulan Bir Model-Öneri Bağlamında Görsel Bildirişim Simgelerinin Doğru Algılanmasında Sanat Eğitiminin Etkisi Üzerine Semiyotiksel Bir Araştırma, -Bildiri-, Osaka/Japonya, 2008.

11. Sergiler

1. 2015, “Türkiye-İran Resim Kaligrafî Heykel Sergisi” **Uluslararası Karma Sergi**, Ankara, TR.
2. 2014 “Büyük Buluşma III-Kocaeli Üniversitesi”, **Karma Sergi**, Kocaeli, TR.
3. 2014, “Typography Day 2014”, **Yarışmalı Sergi**, Pune, Hindistan.
4. 2014, “Think”, **Kişisel Sergi**, Sarawa, Malezya.
5. 2013, “Innovation in Education”, **Yarışmalı Sergi**, Erzurum, TR.
6. 2013, “Innovation in Education”, **Yarışmalı Sergi**, Cenova, İsviçre.
7. 2012, “Büyük Buluşma I-Kocaeli Üniversitesi”, **Karma Sergi**, Kocaeli, TR.
8. 2012, “Halk Kültürü Sempozyumu Sergisi”, **Karma Sergi**, Kazan, TR.
9. 2006, “Deck the Halls”, **Uluslararası Karma Sergi**, Dublin, İrlanda.
10. 2006, “Yeni Yüksektepe Kültür Derneği 2. Uluslararası Karikatür Festivali”, **Yarışmalı Uluslararası Sergi**, İstanbul,TR.
11. 2006, “O.M.Ü. Öğretim Elemanları Sergisi”, **Karma Sergi**, Samsun, TR.
12. 2006, “24 Kasım Öğretmenler Günü Özel Sergisi”, **Karma Sergi**, Samsun, TR.
13. 2005, “Karikatür Sergisi”, **Karma Sergi**, Samsun, TR.

12. Burslar

13. İdari Görevler

1. 2016- , Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Güzel Sanatlar Ortak Dersler Bölüm Başkanı.

14. Bilimsel Kuruluşlara Üyelikler

15. Verdiđi Dersler

Akademik Yıl	Dönem	Dersin Adı	Teorik	Uygulama	Öğrenci Sayısı
2015-2016	II	GRT 2012 Temel Grafik Eğitimi	2	4	15
2015-2016	II	GRT301 Grafik Tasarım I	2	4	6
2015-2016	II	GRT302 Grafik Tasarım II	2	4	12
2015-2016	II	GRT306 Özgün Baskı II	1	2	14
2015-2016	I	GRT301 Grafik Tasarım I	2	4	14
2015-2016	I	GRT305 Özgün Baskı I	1	2	18
2015-2016	I	SGT425 Masaüstü Yayıncılık	1	2	10
2014-2015	II	GRT202 Temel Grafik Eğitimi II	2	4	20
2014-2015	II	GRT306 Özgün Baskı II	1	2	14
2014-2015	II	GRT402 Diploma Projesi	2	4	9
2014-2015	I	GRT203 Tipografi	2	2	22
2014-2015	I	GRT305 Özgün Baskı I	1	2	13
2014-2015	I	GRT401 Grafik Tasarım III	2	4	9
2014-2015	I	SGT425 Masaüstü Yayıncılık	1	2	12
2013-2014	II	GRT204 Sayısal Tipografi	2	2	15
2013-2014	II	GRT302 Grafik Tasarım II	2	4	11
2013-2014	II	GRT304 Sayısal İllüstrasyon	2	2	13
2013-2014	II	GRT306 Özgün Baskı	1	2	17
2013-2014	I	GRT203 Tipografi	2	2	16

2013-2014	I	GRT301 Grafik Tasarım I	2	4	11
2013-2014	I	GRT303 İlüstrasyon	2	2	13
2012-2013	II	GRT 204 Sayısal Tipografi	2	2	16
2012-2013	II	GRT302 Grafik Tasarım II	2	4	13
2012-2013	II	GRT304 Sayısal İlüstrasyon	2	2	12
2012-2013	II	GRT306 Özgün Baskı	1	2	12
2012-2013	I	GRT301 Grafik Tasarım I	2	4	13
2012-2013	I	GRT403 İnteraktif Grafik Tasarım	2	2	8
2012-2013	I	GRT407 Masaüstü Yayıncılık	1	2	14