



**T.C.
GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM VE BASKI SANATLARI ANASANAT DALI**

**TEKNOLOJİK DEĞİŞİM VE GELİŞİMLERİN
BASKI SANATINA OLAN ETKİSİ
THE EFFECT OF TECHNOLOGICAL CHANGES AND
DEVELOPMENTS ON PRINT ART**

**HAZIRLAYAN
Muharrem KARAAHMETOĞLU**

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Abdi Yaşar SERİN**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Giresun 2019



**T.C.
GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM VE BASKI SANATLARI ANASANAT DALI**

**TEKNOLOJİK DEĞİŞİM VE GELİŞİMLERİN
BASKI SANATINA OLAN ETKİSİ**

**EFFECT OF TECHNOLOGICAL CHANGES AND
DEVELOPMENTS ON PRINT ART**

HAZIRLAYAN

Muharrem KARAAHMETOĞLU

DANIŞMAN

Prof. Dr. Abdi Yaşar SERİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Giresun 2019

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün.../.../... tarihli toplantısında oluşturulan jüri, Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim ve Baskı Sanatları Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Muharrem KARAAHMETOĞLU'nun **Teknolojik Değişim ve Gelişimlerin Baskı Sanatına Olan Etkisi** başlıklı tezini incelemiş olup aday .../.../... Tarihinde, saat... da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır. Aday çalışma, sınav sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmzası
Üye (Başkan)	Dr. Öğr. Adem YÜCEL	
Üye (Danışman)	Prof. Dr. Abdi Yaşar SERİN	
Üye	Doç. Dr. Tolga AKALIN	

ONAY**..../2019****Prof. Dr. Güven ÖZDEM****Enstitü Müdürü**

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “**Teknolojik Değişim ve Gelişimlerin Baskı Sanatına Olan Etkisi**” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım kaynakların kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

.../.../2019

Muharrem KARAAHMETOĞLU

İmza

ÖN SÖZ

“**Teknolojik Değişim ve Gelişimlerin Baskı Sanatına Olan Etkisi**” isimli tezimin sürecinde yapılan araştırma öneri ve desteği ile yanımda olan, bilgi birikimi ve tecrübelerinden faydalanma imkânı bulduğum, çalışma ahlakı ve karakteriyle kendime örnek aldığım, saygıdeğer danışmanım Prof. Dr. Abdi Yaşar SERİN hocama çok teşekkür eder, saygılarımı sunarım. Dr. Öğretim Üyesi Erol Murat YILDIZ hocama teşekkürlerimi sunmayı bir borç bilirim.

Tez yazım aşamasında kıymetli bilgilerini benimle paylaşan ve her türlü yardımlarını esirgemeyen Doç. Dr. Tolga AKALIN hocama en içten teşekkürlerimi sunarım.

Muharrem KARAAHMETOĞLU

ÖZET**YÜKSEK LİSANS**

Araştırmanın Konusu: Teknolojik Değişim Ve Gelişimlerin Baskı Sanatına Etkisi

Effect Of The Technological Changes And Developments On Print Art

Muharrem KARAAHMETOĞLU

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Resim Ve Baskı sanatları Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Dr. Abdi Yaşar SERİN

Tarihsel süreçte bilimsel ve teknolojik gelişmelerin, yaşamda kolaylık ve konfor sağlaması, değişik disiplinlerde yer bulmasına neden olmuştur. Öyle ki teknolojinin hızlı bir şekilde yaşamımızda yer aldığı çağda, teknolojinin iletişime yön vermesi, gelişmelerin hızına yetişilemeyen, sanatın ise teknolojilerle buluştuğu zamanı anlatmaktadır.

Teknolojik Değişim ve Gelişimlerin Baskı Sanatına Olan Etkisinin ele alındığı bu çalışmanın ilk bölümünde grafik ve grafik tasarımı kapsamında, grafik kavramının tanımı, grafik tasarımı kavramı ile birlikte grafik tasarımın gelişimi ele alınmıştır. Grafik tasarımın gelişimi incelenirken, sanat ve el hareketi, yeni sanat hareketi, işlevsel akım, yeni sanat ve estetik anlayışı incelenmiştir.

İkinci bölümde baskı teknikleri incelenirken yüksek baskı teknikleri, düz baskı teknikleri, çukur baskı teknikleri dijital baskı ile serigrafi baskı araştırılırken,

bu baskı tekniklerinin geçmişi ve günümüzdeki kullanım alanları da göz önüne alınmıştır.

Üçüncü bölümde bulgular ve yorum aşamasında teknolojik değişim ve gelişimlerin baskı sanatına olan etkisi, XX. yüzyıl başlarında grafik baskının durumu, İkinci Dünya Savaşı sonrasında baskı tekniklerinin gelişimi, küreselleşme ve melezleşme ile birlikte geleneksel baskı teknikleri ve modern baskı tekniklerinin örnekler verilerek karşılaştırılması yapılmıştır. Bunun yanında teknolojik devrim sonrasında kullanılan yeni dijital tekniklere yer verilirken, etkileşimli ortam uygulamaları, hareketli ortam uygulamaları ve kişisel anlatım tarzı olarak kullanılan tasarım tekniklerine yer verilmiştir.

Dördüncü bölümde Grafik tasarım teknikleri hakkında bilgi verilmiştir. Gelişen ve günümüzde kullanılmakta olan grafik tasarım programları hakkında bilgi verilmiş ve örneklerle gösterilmiştir.

Bu çerçevede grafik ve grafik tasarımı ele alınırken, grafik kavramı, grafik tasarımı, grafik tasarımının gelişimi ve grafik tasarımının kullanım alanları anlatılmıştır. Baskı teknikleri incelenirken, yüksek baskı teknikleri, düz baskı teknikleri, çukur baskı teknikleri ve dijital baskı teknikleri anlatılmıştır. Teknolojik değişim ve gelişimlerin baskı sanatına olan etkilerinde ise , XX. yüzyılın başlarında grafik baskı, ikinci dünya savaşı sonrasında gelişen baskı teknikleri, küreselleşme ve melezleşme, teknolojik devrim sonrasında kullanılan yeni dijital teknikler, geleneksel baskı teknikleri ve modern baskı tekniklerinin örnekler ışığında karşılaştırılması yapılmıştır.

Anahtar Kelime: Baskı Resim, Sanat, Dijital.

ABSTRACT

The scientific and technological developments in the historical process, providing convenience and comfort in life, has led to a place in different disciplines. In such an era when technology takes place in our lives quickly, the direction of technology in communication tells the time when the speed of developments cannot be reached and art meets technology.

In the first part of this study, the definition of graphic concept and the development of graphic design to get it with the concept of graphic design are discussed. While examining the development of graphic design, art and hand movement, new art movement, functional movement, new art and an esthetic understanding are examined.

In the second part, while the printing techniques are examined, high printing techniques, flat printing techniques, hollow printing techniques, digital printing and serigraphy printing are investigated, the past and current age of these printing techniques are also taken into consideration.

In the third chapter, the effects of technological changes and developments on the art of printing, the state of graphic printing at the beginning of the XXth century, the development of printing techniques after the Second World War, globalization and hybridization along with traditional printing techniques and modern printing techniques are presented and compared. In addition to these, new digital techniques used after the technological revolution, interactive media applications, mobile media applications and design techniques used as personal narrative style are included.

In the fourth section, Graphic Design techniques are explained. Also in this section, instructions connected with recently used Graphic Design techniques are revealed and supported with examples.

The conclusions and recommendations are discussed, the bibliography and the curriculum vitae are given.

In this frame work, graphic and graphic design are discussed, graphic concept, graphic design, development of graphic design and usage areas of graphic design are explained. While examining printing techniques, high printing techniques, flat printing techniques, hollow printing techniques and digital printing techniques are explained. In the effects of technological changes and developments on the art of printing, graphic printing in the early XXth century, printing techniques developed after the Second World War, globalization and hybridization, new digital techniques used after the technological revolution, traditional printing techniques and modern printing techniques were compared in the light of examples.

Keyword: Print Painting, Art, Digital.



İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	III
ÖN SÖZ	IV
ÖZET	V
ABSTRACT.....	VII
İÇİNDEKİLER	IX
RESİMLER DİZİNİ.....	XII
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. BİLİMSEL ARAŞTIRMA BASAMAKLARI	2
1.1. Problem Durumu.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi.....	2
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	3
1.5. Varsayımlar.....	3
1.6. Yöntem	3

İKİNCİ BÖLÜM

2. Grafik Ve Grafik Tasarımı	5
2.1. Grafik Kavramının Tanımı	5

2.2. Grafik Tasarımı Kavramı	6
2.3. Grafik Tasarımının Gelişimi.	12
2.3.1. Arts Ands Crafts (Sanat Ve El Emeği Hareketi).....	16
2.3.2. Arts Deco.....	17
2.3.3. Art Nouveau (Yeni Sanat Hareketi).....	19
2.3.4. Bauhaus (İşlevsel Akım).....	21
2.3.5. De Stijl (Yeni Sanat Ve Estetik Anlayışı).....	23
2.3.6. Fütürizm.....	24
2.3.7. Kübizm.....	26
2.4. Grafik Tasarımının Kullanım Alanları.....	28

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BASKI TEKNİKLERİ.....	455
3.1. Yüksek Baskı Teknikleri.....	455
3.2. Düz Baskı Teknikleri	48
3.2.1 Litografi (Taş Baskı) Teknikleri	50
3.2.2 Ofset Baskı (Ofset-Lito) Teknikleri.....	50
3.3. Çukur Baskı Teknikleri.....	50
3.4. Dijital Baskı Teknikleri.....	52
3.5. Serigrafi Baskı Teknikleri	54
3.6. Tampon Baskı Teknikleri.....	57
3.7. Ultraviyole (UV) Baskı Teknikleri.....	588
3.8. Lazer Baskı Teknikleri.....	59
3.9. Gofre Baskı Teknikleri	60

3.10. Teknolojik Değişim ve Gelişimlerin Baskı Sanatına Olan Etkisi.....	60
3.10.1. XX. Yüzyıl Başlarında Grafik Baskı.....	62
3.10.2. İkinci Dünya Savaşı Sonrasında Gelişen Baskı Teknikleri.....	65
3.10.3. Küreselleşme Ve Melezleşme.....	66
3.11.4. Teknolojik Devrim Sonrasında Kullanılan Yeni Dijital Teknikler.....	73
3.11.5. Etkileşimli Ortam Uygulamaları	73
3.11.6. Tipografi.....	83

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. GRAFİK TASARIM TEKNİKLERİ	89
4.1 Kişisel Anlatım Tarzı Olarak Kullanılan Grafik Tasarım Teknikleri	89
4.1.1 Free Hand.....	90
4.1.2. Corel Draw	90
4.1.3. Adobe Illustrator (Ai).....	91
4.1.4. Adobe Indesign	92
4.1.5. Adobe Photoshop (Ps).....	93
4.1.6. 3Ds Max.....	94
4.1.7. Cad/Cam.....	95
4.2. Geleneksel Baskı Teknikleri ve Modern Baskı Tekniklerinin Örnekler Işığında Karşılaştırılması	98
SONUÇ VE ÖNERİLER	99
KAYNAKÇA.....	102
GÖRSEL KAYNAKÇA	105
ÖZGEÇMİŞ	114

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1. Camera Obscura (45 Derecelik Ayna).....	13
Resim 2. Av. Sağ Üstte Jaguar. Tarih-i Hind-i Garbi.....	14
Resim 3. Camera Lucida	15
Resim 4. Kelmscott Basımevi - The Nature of Gothic - John Ruskin ve William Morris 1890 Ebat: (583x843)	16
Resim 5. Victoire Mascotte, Rene Lalique	17
Resim 6. Art Deco Merdiven Tırabzanı.	19
Resim 7. Antoni Gaudi, Casa Batilo Adlı Mimari Eseri.....	20
Resim 8. Bauhaus Dessau.....	22
Resim 9. Piet Mondrian (1872 – 1944)	23
Resim 10. Filippo Tommaso Marinetti 1876-1944.....	24
Resim 11. Pablo Picasso Avignon'lu Kızlar, Tarih: 1907.....	26
Resim 12. Taos Beach – Çeşme, İzmir – Billboard Afiş ve Poster Tasarımları.....	29
Resim 13. Logo Tasarımı.....	31
Resim 14. Ambalaj Tasarımı.....	32
Resim 15. Otobüs Giydirmeye Örnek.....	34
Resim 16. New York Quad typographers (Nelson,1987: 95).....	35
Resim 17. Adriaen Brouwer, 1605-1638 Kaba Adam Uykuda, 1638.....	36
Resim18.Empresyonist Otokrom fotoğrafı 1910 (Edward Steichen).....	38

Resim19. Resimsel Yaklaşımla Oluşturulan Fotoğraf (Ara Güler).....	39
Resim 20. Fotoğrafta Denge(Arif Ziya Tunç)	43
Resim 21. Grafiksel Yaklaşımla Oluşturulan Fotoğraf (İbrahim Demirel).....	44
Resim 22. Grafiksel Yaklaşımla Oluşturulan Fotoğraf (İbrahim Demirel).....	44
Resim 23. Çok Renkli Yüksek Baskı Örneği.....	46
Resim 24. Ağaç Baskı ile Çin Yazısı.....	47
Resim 25. Japon Tahta Baskı Resim Örneği.....	48
Resim 26. Serigrafi Baskı	49
Resim 27. Albrecht Dürer “Yakaran Eller”, 1508, Gravür.....	51
Resim28. Çukur Baskı, Ahmet Aydın Kaptan, Gravür, Fener,.....	52
Resim 29. Dijital Baskı örneği.....	53
Resim 30. Serigrafi Baskı, Erol Murat Yıldız. 2017 “Tahir ile Zühre”.....	55
Resim 31. Tampon Baskı örneği.....	56
Resim 32. Ultraviyole (UV) Baskı.....	57
Resim 33. Lazer Baskı.....	58
Resim 34. Gofre Baskı.....	59
Resim 35. Andy Warhol, Mona Lisa Yorumu.	61
Resim 36. Mustafa Aslier, İki Zeybek, 2005, Linol Baskı.....	63
Resim 37. Mustafa Aslier, Geride Kalanlar, 2008, Tahta Oyma.....	63
Resim 38. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden.....	64

Resim 39. Isaac Kerlow, ‘Bulutlardaki Maya’ Gravür.....	69
Resim 40. JanetCurleyCannon, Siyah ve Beyaz Arasındaki Farklılık,.....	69
Resim 41. AnnThomson, ‘Ağıt, Dijital Baskı, Kuru Kazı, Gravür.....	70
Resim 42. Hasip Pektaş, Dans I, Dijital Baskı Resim.	71
Resim 43. Tipografik tasarım.....	83
Resim 44. Tipografik Tasarım.....	85
Resim 45. Free Hand Tasarımı.....	90
Resim 46. Corel Draw Tasarımı.....	91
Resim 47. Adobe Illustrator (Ai) Tasarımı.....	92
Resim 48. Adobe InDesign Tasarımı.....	93
Resim 49. Adobe 44. Photoshop (Ps) Tasarımı.....	94
Resim 50. 3DS Max Tasarımı.....	95
Resim 51. CAD-CAM Teknolojisi.....	96

GİRİŞ

Gün geçtikçe hızlı bir şekilde artış gösteren kültürel üretim süreci dşünsel sınırların zorlanmasına sebep olmakta, kimi zaman ise muğlaklaşmaktadır. Bu ortamın ise melezleşme tekniklerinin ortaya çıkmasına sebep olduğu görölmektedir. Değişik düzlemler içinde bir araya gelen sözünü ettiğimiz bu çoklu parçalar, yeni söylemleri de beraberinde getirmektedir. Geleneksel baskıya bakıldığında resimde yaratma edinimine eşlik etmekte olan bilgisayar teknolojisiyle yeni ifade türlerinin gelişmesine yol açarken, sanatsal yaratı sürecinin dijital ortam içinde yeniden biçim kazandığı veya dijital ortam içinde üretilen ürünün üzerine sonradan yapılmakta olan müdahalelerle sanatın farklı boyutlar kazandığı görölmektedir.

Geleneksel baskı resim sanatında yapının üretimi sırasında bilgisayar teknolojileri, yardımcı araç olabilirken, ortak yaratıcı konumunda da olabilmektedir. Dijital teknolojilerin sağlamış oldukları imkânların sınırlı olması, sanatçıya ortam bağlamında bu adı geçen teknolojiyi kullanma fırsatı vermiştir. Görsel kültürün vazgeçilemeyen parçası konumundaki bu teknoloji, geleneksel baskı resim türlerinin sınırlarını zorlarken, yeni ve farklı ifadelerin sunumuna da olanak vermektedir.

Bu araştırmanın birinci bölümünde grafik ve grafik tasarımının tanımı, kavramı, gelişimi ve kullanım alanları incelenecektir. İkinci bölümde baskı teknikleri başlığı altında yüksek baskı, düz baskı, çukur baskı, dijital baskı ve serigrafi baskı gözden geçirilecektir. Üçüncü bölümde ise bulgular ve yorum başlığı ile teknolojik değişim ve gelişimlerin baskı sanatına etkisi, XX. yüzyılda grafik baskı, İkinci Dünya Savaşından sonra kullanılan dijital baskı teknikleri, etkileşimli ortam uygulamaları, kişisel anlatım tarzı olarak kullanılan tasarım teknikleri ve geleneksel baskı teknikleri ve modern baskı tekniklerinin örneklerle karşılaştırılması yapılacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. BİLİMSEL ARAŞTIRMA BASAMAKLARI

1.1. Problem Durumu

Grafik tasarım, modernite ile birlikte iki farklı disiplin haline gelmiştir. Geleneksel grafik teknikleri ile üretilen baskıları grafik sanat, endüstri amaçlı grafik üretimleri ise grafik tasarım olarak isimlendirilmektedir. Son yıllarda grafik baskılar sanatçının bizzat eylemi haline gelmiştir. Yeni teknolojileri ve geleneksel teknikleri birlikte kullanarak görsel sanatlar içerisinde önemli bir disiplin haline gelmiştir.

Bu çalışmada teknolojik değişim ve gelişmelerin baskı sanatına olan etkisi, bu tezin problem durumunu oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Grafik tasarım, teknolojinin gelişmesi ile birlikte iki farklı disiplin haline gelmiştir. Geleneksel tekniklerle üretilen baskıları grafik sanat, endüstri amaçlı grafik üretimleri ise grafik tasarım olarak isimlendirilmektedir. Günümüzde grafik baskılar sanatçının bizzat eylemi haline gelmiştir. Modernizmle birlikte gelişen teknoloji ve geleneksel teknikleri birlikte kullanarak görsel sanatlar içerisinde önemli bir disiplin haline gelmiştir. Bu konu başlığı altında grafik tasarımın tüm teknikleri hakkında bilgi verilerek teknolojinin grafik sanatına etkileri incelenecektir.

1.3. Araştırmanın Önemi

XX. yüzyılın başlarında tüm sanat dallarında olduğu gibi grafik tasarım da hızla gelişmiş ve ekollerin ortaya çıktığı bir dönem olmuştur. Grafik tasarım ve baskı teknikleri Amerika'da liberal politikaların ve ekonominin hâkim olması ile birlikte reklamların görselliği artmıştır. Reklamlarla özellikle grafik anlatım daha çok ilişkilendirilmiştir.

Küreselleşmenin de etkisi ile aynı zamanda modernizmin ortaya çıkması ile birlikte grafik tasarım kendini sadece endüstriyel grafik tasarımlarla ve reklamlarla ilişkili olmaktan çıkararak aynı zamanda bir sanat dalı haline dönüşmüştür. Geleneksel grafik tekniklerinin yanı sıra bilgisayar teknolojilerinin artması ile dijital teknikler de grafik sanatının içerisine girmiştir. Bu anlamda değişen ve çeşitlenen grafik tekniklerinin getirdiği değişimler ve grafik sanatına etkileri son derece önemlidir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma grafik ve grafik tasarım ile geleneksel ve modern baskı teknikleriyle sınırlı tutulmuştur.

1.5. Varsayımlar

Geleneksel baskı teknikleri ile üretilen baskılar grafik sanatını temsil etmekle birlikte yeni teknoloji teknikleri ile üretilen baskılar daha çok endüstriyel grafik tasarımlarını temsil etmektedir.

Gelişen teknoloji ile birlikte tasarımın sınırlarının ortadan kalkarak sanata yaklaşmaktadır. Böylelikle grafik sanatçıları tasarımlarında geleneksel tekniklere göre daha da özgürleşmektedir.

Yeni teknikler ile birlikte grafik sanatçıları endüstri için tasarım yaptıklarında işverenden bağımsızca tasarımlarını yapabilirler.

1.6. Yöntem

Nitel araştırmayı, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve

bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma” olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım, Şimşek, 2008, s. 39). Bu araştırma uygulamaya ve alan yazın taramasına yönelik olarak nitel veri toplama tekniklerine göre yapılmıştır. Grafik ve grafik tasarımı bağlamında grafik tasarımın tanımı, kavramı ve gelişimi araştırılacaktır. Bununla birlikte sanat ve el emeği hareketi, yeni sanat hareketi, işlevsel akım, yeni sanat ve estetik anlayışı incelenecektir. Baskı teknikleri kapsamında ise yüksek baskı teknikleri, düz baskı teknikleri, çukur baskı teknikleri, dijital baskı ve serigrafi baskı ile birlikte, teknolojik değişim ve gelişimlerin baskı sanatına olan etkisi gelişim çerçevesinde ele alınacaktır.



İKİNCİ BÖLÜM

2. GRAFİK VE GRAFİK TASARIMI

2.1. Grafik Kavramının Tanımı

Grafik kelimesi Latince kökeninden gelen “grafyn” kelimesinden türemiştir. İngilizcede “graphic”, Fransızcada “graphique” şeklinde yazılan kelime Türkçe’de “grafik” biçiminde yazılmakta, resmin bir zemine kazınarak kâğıda aktarılması yöntemlerini kullanan sanat dalını ifade etmektedir.

Latince kökenli olarak Eski Yunanca resim çizmek, yazmak “kazımak”, desen anlamını taşıyan “Graphein” veya “Grafikos” sözünden türemiş ve dilimize geçmiş olan bir sözcüktür. Yunancada kazımak “yazmak” kökünden türeyen “grafik” sözü, ilk olarak tek renk, sonraları çok renk olarak taş, metal, tahta ve bunlar gibi sert malzemelere oyulmak suretiyle, boya sürülerek basılan şekilleri anlatmaktadır.

“Grafik”, yukarıda anlatılan işlemler yapıldıktan sonra kâğıda basılarak ortaya çıkmaktadır. “Grafik” sözü çoğunlukla baskı sanatı şeklinde isimlendirilmiştir. Grafik eserlerin ilk örnekleri, insan yaşamını konu alan yeryüzünde eski kalıntı örneklerini kemik ve taşla kazınmış şekiller olarak görmek mümkündür (Tepecik, 2002:17).

Grafik sözcüğünün kökenine bakıldığında, yazma kelimesinin yanında kazma yani kazıma kelimesinden de türetildiği görülmektedir. Grafik bir anlamda da kazıma işlemi olarak da karşımıza çıkmaktadır.

“Grafik” kavramı; önceleri tek renkli, daha sonra çok renkli olarak tahta, metal, gibi sert malzemeler oyularak üzerine boya sürülerek veya deri, kâğıt üzerine basılmasıyla oluşan şekilleri ifade edebilmek için kullanılmıştır. Grafik sözcüğü çoğu kez, “baskı sanatı” olarak da adlandırılmıştır. İlk grafik eserler olarak insan yaşamıyla ilgili yeryüzündeki en eski kalıntı örnekleri olan taş ve kemikle kazınmış şekiller gösterilebilir.

Grafik, görsel ve sözel ifadenin birlikte kullanılmasına gerek duyulmasıyla ortaya çıkmış, resmi ve yazıyı beraber kullanarak bir iletişim yolu olan sanat haline dönüşmüştür.

Grafik, zekâ ve sanatsal yeteneğin bir ortak ürünüdür, anlamları ve uygun ifade biçimlere dönüştürme sanatıdır. İşlevi ve olanakları sayesinde yaygınlaşmaya ve gelişmeye açık bir sanat dalıdır.

2.2. Grafik Tasarımı Kavramı

Grafik tasarım, izlenen ve okunan görüntülerin tasarlanması anlamını taşımaktadır. Grafik tasarımcı ise broşür, reklam, kitap ve afişleri tasarlayan kişidir.

Grafik tasarım ile tasarımcıların geçmişi beklentilerini, mesajlarını, korkularını ve hissettiklerini çizimler vasıtasıyla anlatma yolunu güden ilkel insanlara dek uzanmaktadır. İnsan kültürel, biyolojik ve sosyal varlıklar olarak hayatını emniyetli olarak sürdürmek maksadıyla topluluk olarak yaşamayı tercih etmiştir. Yine insanlar iletişim kurmak ve düşüncelerini anlatmak maksadıyla sembol ve işaretleri ortaya çıkarmıştır (Uçar, 2004:92). Grafik, anlatılanlar gibi çizim üstüne kurulan kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kökleri matbaanın keşfine dayanmakta olan grafik tasarımın varlık sebebi iletişim olmakla birlikte, aynı zamanda anlam veren sürecin ismi olarak görsel bir iletişim sanatı olarak görülmektedir. Grafik tasarımın ilk işlevi ürün tanıtmak veya mesaj iletmektir.

Grafik tasarım sözü ilk olarak XX. yüzyıl başlarında metal kalıpların oyulması ile çizilen ve yazılan, sonrasında ise çoğaltılmak üzere basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Seri bir şekilde çoğaltım yapılmasının gelişmesiyle bilgilerin estetik ve kavram kazanması da kendi kendine ortaya çıkmıştır. Bu alandaki teknolojik gelişmeler ilerledikçe grafik tasarım da gelişmiştir. Ortaya çıkan bir problemin çözümünde tasarımlar özellikle iki boyutlu yüzeyin üstünde oluşturulan görsel sanatların parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. Grafik sanatları

başka çizim sanatlarından ayıran, yapılmakta olan işin baskı için tasarlanmış olmasıdır. İlk grafik işleri taşı, metali ve tahtayı oyarak mürekkep sürdükten sonra üstüne kâğıt veya benzeri malzemeler bastırılması ile ortaya çıkmıştır.

Grafik tasarım insan düşüncesinde ortaya çıkan mesajları değişkenlik gösteren alışkanlıkları, gelişmekte olan teknolojiler ile birlikte görsel biçimlere dönüştürmek suretiyle, yüzyıllar boyunca insanların arasında toplumun bilinçlenmesine ve iletişimine yardım etmiştir.

Ortaya çıkan toplumsal gelişmeye ek olarak, ilk olarak tasarımcılar da yeni ortaya çıkan görsel dil konusunda yenilikçi arayışlar ortaya çıkarmaya özen göstermişlerdir. Daha önceleri var olmakla birlikte tasarım ismi ile anılmayan moda tasarımı teknolojik gelişmelerin ortaya çıkmasıyla multimedya ve iletişim tasarımı gibi çalışma alanları değişik şekillerde ayrılmakla birlikte tasarım ismiyle toplanmıştır.

Web tasarımı, film teknolojisi, video animasyon ve üç boyutlu görselleştirme, hareketli görüntü ve ses tasarımı, interaktif enformasyon tasarımı olarak multimedya tasarımıyla izlenen iki boyutlu görüntülerin tasarımı olarak adlandırılmaktadır. Grafik tasarım izleyiciyle işitsel, sözel ve görsel iletişim kurdukları, bir mesaj ilettikleri, bir ürün veya hizmeti tasarımlarından iletişim çatısı altında birleşme ile birlikte iletişim tasarımı alanında oluşmuşlardır. İletişim tasarımının ortak noktası kişisel ve görsel iletişim olan bütün alanları kapsamı altına almaktadır.

Grafik tasarım izlenen ve okunan iki boyutlu olan görüntüleri tasarlanmasının yanında izleyiciyle sözel ve görsel iletişim kurup bir mesaj iletmenin yanında bir hizmet veya ürünü katmaktadır. Bu nedenle iletişim tasarımı bir sanat dalı olarak görülmektedir.

Landa “Grafik Tasarım Çözümleri” isimli çalışmasında grafik tasarımı iletişim ve sanat becerilerinin endüstri ve iş ihtiyaçlarına hizmet veren uygulamaları şeklinde tanımlamıştır. Landa'nın sözü edilen grafik tasarım uygulamaları satış ve pazarlama, hizmet ve ürünleri şirketler ürün ve enstitü için görsel kimlik ortaya koyma, çevresel işaretler ile birlikte bulunan logolar, piktogramlar, semboller,

kurumsal kimlikte dosyalar, kartvizitler, zarflar ve antetli kağıtlar, reklamlar, poşetler, ambalajlar ve albüm kapaklarıdır.

Gelişmekte olan teknolojiyle birlikte, basılı olan malzemelerin yanında bilgisayar ortamında yaratılmış ekran veya perdede izlenen hareketli grafik ürünleri grafik tasarım uygulamalarının arasında yerini almış bulunmaktadır. Meckler ve Koren'e bakıldığında ise grafik tasarım değişik şema ve elemanların etkili biçimde bir araya getirilmesinden başka bir şey olarak görülmektedir. Bu düşünceye bakıldığında grafik tasarım yalnız başına değil birçok kavramın ortaya çıkmasıyla oluşmaktadır.

Grafik tasarımcı görsel ve kelimeleri bir araya getirmek suretiyle izleyiciyle iletişim kurar, izleyiciyi ikna eder, bilgi verir veya satar. Başarılı olan grafik tasarım mesajının açık bir şekilde iletilebilmesi için yüksek estetik ve hoş bir kaliteye sahip olmalıdır. Becer, İletişim Ve Grafik Tasarım isimli çalışmasında grafik tasarım tanımını yaparken, grafik tasarımda iletişimle alakalı fikirlerini şu biçimde ifade etmiştir.

Grafik tasarım görsel bir iletişim sanatı olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk işlevi de mesaj iletmenin yanında bir hizmet veya ürünü tanıtmaktır. Grafik tasarımın problemleri iletişim ile alakalıdır. Tasarımcı iletmek istediği mesajı etkili ve doğru bir şekilde aktarmalıdır.

Tasarım ne kadar başarılı ve güzel olursa olsun verilecek mesajı iletmiyorsa hiçbir değeri bulunmamaktadır.

Grafik tasarımcı görüntü unsurlarını ve sözcükleri görsel iletişim oluşturacak şekilde ortaya çıkaran kişidir. Bu unsurlar izleyicilerin çözebileceği görsel sözel bir denklemde sunulur. Grafik tasarımcı hem bir biçim düzenleyici hem de bir mesaj aktarıcıdır. Grafik tasarım iletişim sağlayan mesajları yalın ve doğru bir şekilde ortaya çıkarırken, tipografi renk kadrajlama teknikleri, kontrastlar ve ton dizilerini başarılı bir şekilde kullanmalıdır (Becer,1997:33-35). Grafik tasarımcı tek bir işi yapmıyor olmakla birlikte, birçok kişide bir araya getirmelidir. Örnek verilecek olursa görsel tasarımcı topluma mesaj verirken biçim düzenleme işini de yapmak

zorundadır. Bunları yaparken tipografi renk kadrajlama teknikleri kontrastlar ve ton dizelerini de kullanmaktadır.

Tüm bunlarla birlikte iletişimci de grafik tasarımcı mesajları almanın, mesajları göndermenin ve bunları yorumlamanın inceliklerini de bilmek zorundadır. Bowers'e bakıldığında mesajlar yalnızca tipografik imgeler, harfler, semboller, renkler veya elemanlarla oluşturulabilmektedir. Tek veya kombine şekilde bu elemanlar alıcı ve gönderici arasında iletişim kurmakla birlikte, bilgilerin kavramların ve fikirlerin aktarılmasına sağlamaktadır (Bowers,1999:89). Grafik tasarımcının aynı zamanda iletişimci de olması gerekmektedir. Mesajlarını verirken toplumla da iletişimde bulunmak zorundadır. Toplumla iletişim kurarken tasarımcıların anlamsız olanda anlamlılarını işe yaramayanlar ile işe yarayanları ayırt edebilmesi de gerekmektedir (Bowers,1999:89). Bu durum da bize göstermektedir ki grafik tasarımcının birçok işi yaparken bu işlerin ayrıntılarına dikkat etmesi gerekmektedir.

Materyaller, görseller, oranlar, ölçüler, biçimler, formatlar, yazı tipleri ve düzenlenmesi gibi bütün değişkenler bir araya geliş şekilleri ile görsel alanda tasarımın konseptini ortaya koymaktadır. Elemanların bir araya getirilmiş şekilleri tasarıma özellikler katan dillerdir.

Uçar, uygulama alanları değişen ve gelişen grafik tasarım ve tasarım dallarının yeri ile alakalı şunları söylemektedir:

Tüm dünyada grafik tasarım ile tasarımcısının gelişmenin çoğaltma ve baskı teknikleri ile anlıyor olmasına karşın, günümüzde temel problemin görsel iletişim tasarımı olduğu yaygınlık kazanmıştır. Grafik tasarımcının ister duvarda, ister ışıklı noktaları meydana getirdiği televizyon ve bilgisayar ekranlarında, ister kağıt üzerinde olsun temel sorunlarının görsel iletişim problemlerinin çözülmesinde görevli olduğu kesindir. Bu durum çerçevesinde görsel tasarımcının aynı zamanda iyi bir iletişimci olması gerekmektedir. Çünkü grafik tasarımcının yaptığı işte iletişim tasarımı gerekli olduğu gibi bu iş yapılırken iletişim problemlerinin çözümü odak alınmalıdır.

Bestley ve Noble'ye göre tanımın uygulama alanı olarak görülen grafik tasarım etkilerinde tekrar tanımlamaya başlamış bulunmaktadır. Bu tür tartışmalar da tasarımın yalnız bir ürün olmadığı, dokümantasyon ve görsel bir yorum süreci olduğu görülmektedir (Noble ve Bestley,2001:8). Yapılan işin yalnız ürünü ortaya koyma değil ürünün dokümantasyonun ve yorumlanması yapılması da gereklidir.

Her tasarımın ebatları belirlenmiş olan boş bir alanda başlamakla birlikte, sınırlarda belirli olan boş alan format olarak isimlendirilmektedir. Bir tasarımı yaparken ilk iş formatın biçimi ve ebatlarının belirlenmesi olmalıdır. Formatların izleyicide istenen duyguların oluşmasındaki etkisi göz önüne alınmalıdır. Ambalaj kartvizit afiş broşür gibi bütün grafik tasarım ürünleri değişik formlara sahiptir. Her formatın kendine özgü olan sınırlama ve problemleri bulunmaktadır.

Formatın ölçü ve biçimi tasarımı güçlendirirken aynı zamanda tasarımın gerektirmekte olduğu ölçü ve şekiller de olmalıdır. Örnek verilecek olursa kitaplar yakından, afişler ise uzaktan izlenecektir. Bununla birlikte standart formlarda bulunmaktadır. Antetli kağıtlar, zarf, kartvizit, CD kartoneri gibi...

Grafik tasarımda iki adet temel eleman türü vardır. Bunlardan birincisi tipografik elemanlar olarak görülmektedir. İkincisi ise görsel elemanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Tipografik elemanlar sözel bilgiler içermekle birlikte ileten noktalama işaretlerinden oluşan yazılar olarak görünürken, görsel elemanlar illüstrasyonlar ve fotoğraflardır. Grafik tasarım tipografik elemanlarla görsel elemanları tasarım ilkelerine bağlı kalmak kaydıyla ve estetik kaygılar çerçevesinde belli sınırlamalar içinde birleştirmek suretiyle izleyicisine bir hizmet veya ürün olarak tanıtan, asılarak çoğaltılması ile birlikte geniş kitlelere ulaşan bir uygulama ve tasarım alanıdır.

Tasarımcı tipografi ve görsel elemanları iletişim kuracak şekilde bir araya getiren kişi olarak görülmektedir. Arinston, grafik tasarımın temelleri isimli çalışmasında grafik tasarımda bulunan problemlerin hemen hemen bütün ünlü iletişimle alakalı olduğunu, mesajın iletilmesi için de tasarımda bütünlük oluşturmak, bunu başarırken de birtakım metotları kullanmak gerektiğini anlatmaktadır (Arnston,

1988: 02). Bu kapsamda grafik tasarımın iletişimle birebir ilişkisi olduğu ortaya çıkarmaktadır.

Başarılı olan grafik tasarım izleyenlere mesajını rahatlıkla iletebilen grafik tasarım olarak görülmektedir. Mesajın başarılı bir şekilde iletilmesi için tasarımda görsel bütünlüğün oluşturulması gerekmektedir. Grafik tasarımda görsel olarak bütünlük oluşturmak için tasarımcının grafik tasarım sürecinde görsel bütünlüğün ne şekilde sağlanabileceğini bilmesi gerekmektedir. Bu nedenle içinde görsel algılamının bilinmesi grafik tasarım ilke ve elemanlarını tanımalıdır.

Grafik tasarım anlatılabilen konuyu estetik bilgi verici ve etkili bir şekilde sunan görsel bir araç şeklinde tanımlanmaktadır. Bir başka tanıma bakıldığında ise grafik tasarım bir mesajı estetik, ekonomik ve açık bir şekilde üretmektir.

Grafik tasarım bakıldığında bir konuyu estetik bilgi verici ve etkili bir biçimde sunan görsel bir araç şeklinde tanımlanabilmektedir. Bir başka tanıma bakıldığında ise grafik tasarım bir mesajın estetik, ekonomik ve açık bir şekilde iletilmesidir (Becer, 1997: 32).

Grafik tasarım bir konuyu neden estetik, bilgi verici ve etkili bir şekilde anlamak gerekir sorusuna cevap aramaktadır. Grafik tasarım görsel iletişim sanatı olarak bilinmektedir. İlk işlevi bir mesaj vermek veya bir hizmet ya da ürünü tanıtmaktır.

Grafik tasarım sözü ilk olarak XX. yüzyıl başlarında metal kalıpların oyulması ile çizilen ve yazılan, daha sonra da çoğaltmak için basılan görsel malzemelerde kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesi ile sadece gerekli olan malzemeler haricinde, film aracılığıyla perdeye yansıtılmış olan video ile ekranı gönderilebilen bir bilgisayar yardımıyla üretilen görsel malzemeler de grafik tasarımın kapsama alanı içinde bulunmakla birlikte, bunun anlamı oldukça genişlemektedir (Becer,1997:33). Grafik tasarımı teknolojinin gelişmesiyle birlikte hızlı yol almıştır.

Günümüzde baskıyla çoğaltılacak her türlü materyalin ortaya konmasında grafik tasarım ilk uygulamalarından yararlanılırken televizyon etkinliği kullanımının ilkelerini düzenleyen TV grafik tasarım bilgisayar ekranından takip sağlanan internet siteleri için web grafik tasarımı hızlı bir şekilde gelişen yan grafik dalları olarak ortaya çıkmaktadır.

Grafik tasarım mesaj iletmenin yanında bir görseli geliştirmeye birlikte bir düşünceyi görselleştirmek için görselleri algılanabilir görülebilir düzlemde iki boyutlu olarak ya da üç boyutlu olarak organize edilmesi sürecidir.

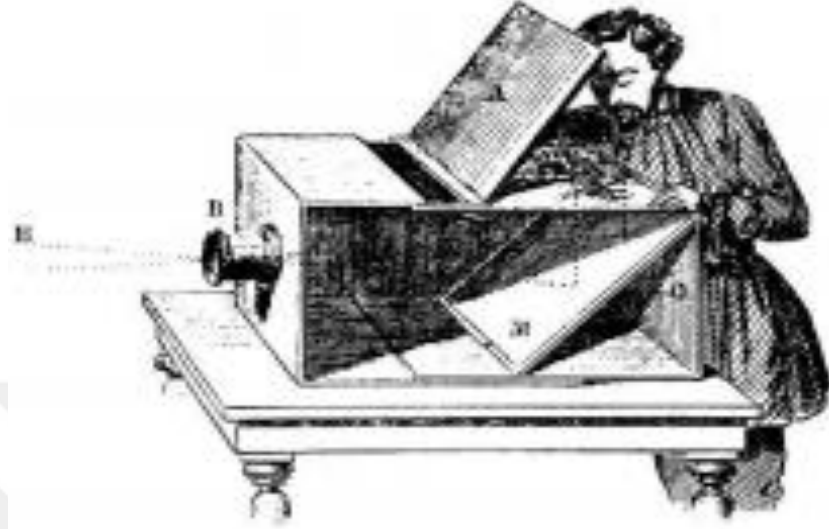
2.3. Grafik Tasarımının Gelişimi

Tasarım ve grafiğin tarihi MÖ 14000'lerde yapılmış olan mağara resimleri ile birlikte MÖ IV. yüzyılda yazının başlamasına dayandırılmaktadır. Sonra ise daha çok el yazması, dini içerikli kitaplar, yayınlar ortaya konmuştur. John Gutenberg'in, Avrupa'da 1450'li yıllarda hareketli matbaayı icat etmesiyle kitapların yaygınlaşma süreci başlamıştır. O dönemlerde entelektüel düşünce din çevresinde olduğundan basma kitaplar dinsel içerikli kitaplar olmuştur. Basılı yayınların içinde metin ve harf dizimi erken dönem grafik tasarımın pratikleri arasındadır.

Modernleşme ve sanayileşmeye geçilmesiyle birlikte fotoğrafın keşfinin yapılması sonucunda Post İzlenimcilik ve İzlenimcilik akımları başlamıştır. Resim sanatının değişik yönde ilerlemeye başlaması ile birlikte ürün katalogları, afişler, grafikler ve bunlar gibi materyaller öne çıkmaya başlamıştır. Gazetenin basılmasıyla tanıtım ve reklam da öne çıkmıştır. Örnek verilecek olursa ürün katalogları fotoğraf ile değil, gravür baskı ile basılmıştır.

İşlerini, duyusunu ve tanıtımını yapan afişler kendi içerisinde ayrı bir alan durumuna gelmiştir. O alanlarda ilk çalışmalarda grafik sanatçısı, tasarımcı sözcüğü veya grafiker değil ressamlar olmuştur. Bu sebepten resimsel özellikleri önde, tipografik özellikleri ise geri planda kalmıştır. Ancak baskı tekniklerinin ilerlemesi sonucunda tipografinin önem kazanması ve fotoğrafın gelişmesinin yanında

tipografinin önemli hale gelmesi özellikle afiş tasarımı ile grafik sanatlar resimlerden ayrı tasarım dalları olarak ortaya çıkmıştır.

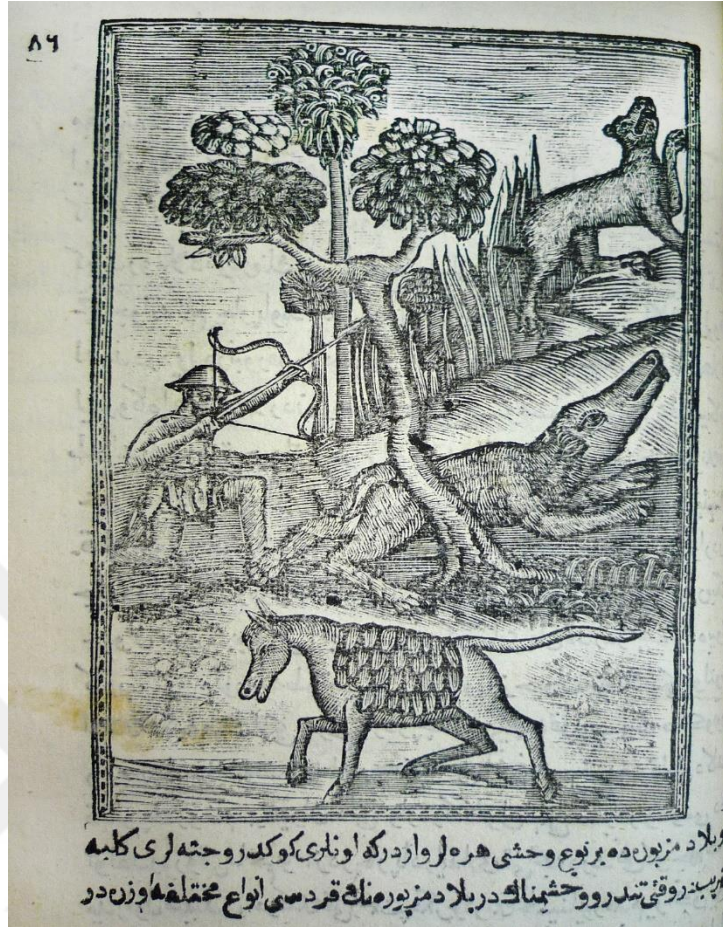


Resim 1. Camera Obscura 400x250 (45 Derecelik Ayna)

<https://www.studyblue.com/notes/note/n/history-of-comm-design-mod-3-test-pics/deck/21245904>

Türkiye’de, İbrahim Müteferrika ile birlikte ilk defa 14 Aralık 1727’de Müteferrika Matbaası kurulmuştur. Burada basılan kitaplar dünya kitap tarihine ve Osmanlı kültürü tarihine dair önemli bilgiler vermektedir. Bu matbaada 1729-1742 tarihleri arasında 16 kitap basılmıştır. 1729’da "Vankulu Lugati" Arapça harflerle ilk basılan kitaptır. Kâtip Çelebi’nin 1732’de basılan Cihannuma’sı içinde harita ve çizimler vardır. J. B Holderman'ın "Grammaire Turque" kitabı 1730’da Osmanlı’da Latin alfabesini kullanan ilk baskı olmuştur.

1832 senesinde İbrahim Müteferrika’nın, Tarihi Hindi Garbi kitabının içindeki resimlerin basılmasında bu teknikten yararlanılmıştır. (Milli Eğitim Bakanlığı, 2013: 3-5). Baskı sanatı Osmanlı İmparatorluğu’nda ilk matbaanın açılmasıyla görülmeye başlamıştır. İlk etapta kitap basımı yapılırken, bu baskılar Arapça harflerle basılmış, Latin harfleriyle ilk baskı ise matbaanın açılmasından yaklaşık üç sene sonra gerçekleşmiştir.



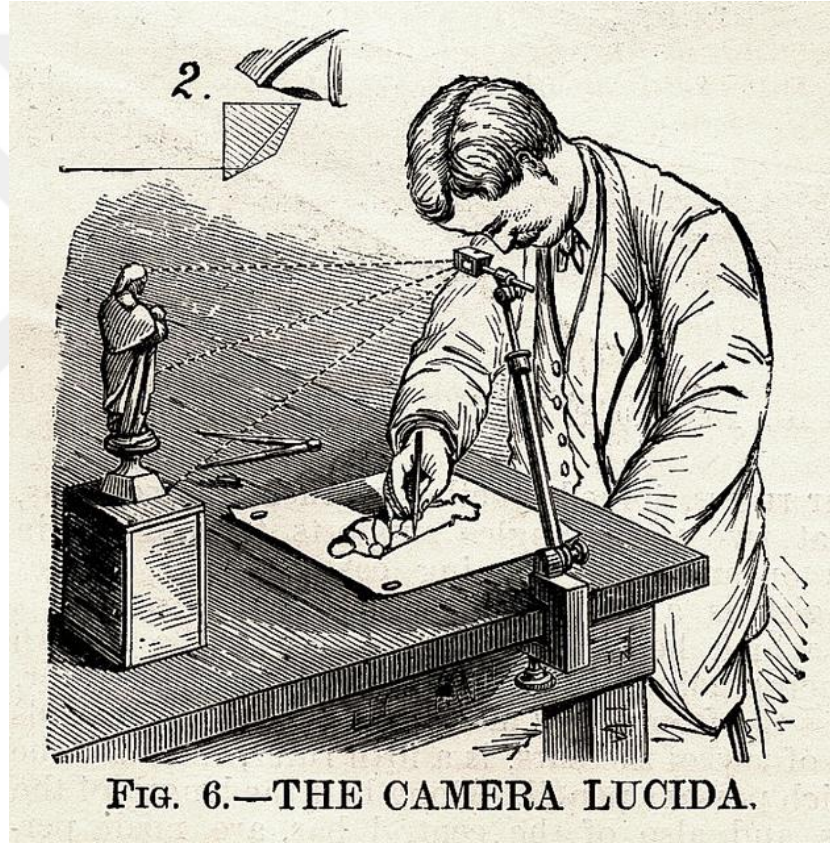
Resim 2. Av. Sağ Üstte Jaguar. Tarih-i Hind-i Garbi, Sayfa 86.

<https://blogs.princeton.edu/cotsen/tag/tarih-i-hindi-i-garbi/>

1891 ile 1896 yılları arasında William Morris'in tasarlamış oldu kitapları, o zamana göre çok başarılı grafik tasarım işleri olarak gösterilmektedir. William Morris'in yaptıkları, grafik tasarım alanında bir pazar olduğunu göstermektedir. Bu dönemler tasarımın sanattan ayrılmaya başladığı dönemler olarak dikkat çekmiştir. Bununla birlikte Münchpre-refaeritler ortaya çıkmışlardır. Bu pre-refaeritler, resimleri idealize ederken hayali ve gerçek dışı erkek ve kadın tipolojisi aşkın ve duygunun yüceliğini ortaya koymaktadır. Bu resimlerde anlatım yalınlaşırken detaylar kaybolmuştur. İzleyenlerin baktığında hemen anlayabilmesi amacı güdülmüştür. Münch'ün resimleri de grafik tasarımı alanında yapılmış olan hazırlık çalışmalarıdır.

Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra XIX. yüzyılın tasarım ve sanat görüşlerine tepki niteliğinde olan yeni düşünceler ortaya çıkmaya başlamıştır. 1919 yılında Almanya'da ve Weimar şehrinde kurulmuş olan Bauhaus Okulu tasarım ve sanat alanında birçok yeniliğe öncülük etmiştir

Camera Lucida, sanatçılara çizim yapmakta yardımcı olan bir düzenektir ve "Aydınlık Oda" olarak tanımlanır. Resim çizerken bu tekniği kullanan kişi prizma içeren bir mercekten bakmaktadır; altına çizim tahtası yerleştirilmiş olan mercekten içeriye bakıldığında hem tahta hem de çizilen görüntü görülebilmektedir.



Resim 3. Camera Lucida (629x640)

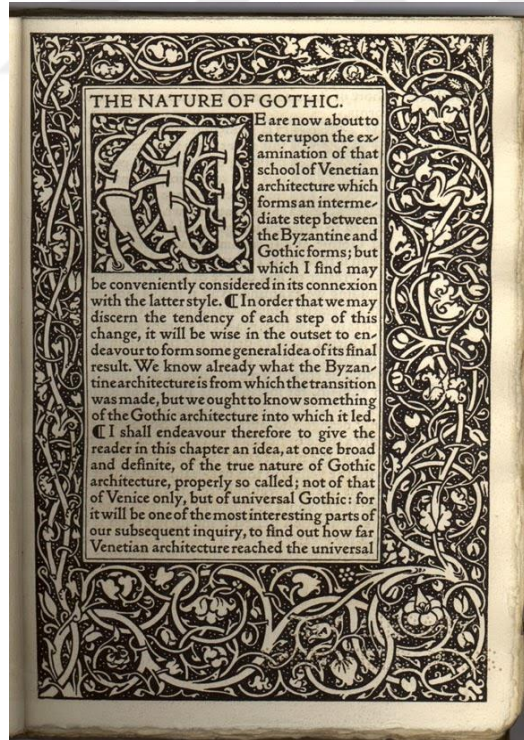
<https://boingboing.net/2016/04/05/the-lucy-is-a-magical-drawing.html>

Grafik tasarımı ortaya çıkışından günümüze kadar gelmiş olan sanat akımları ile beraber teknolojik ve bilimsel girişimleri de kapsayarak insanların görsel

kültürünü ortaya çıkarmaktadır. Tarihsel süreçte göz önüne alınarak günümüzdeki çağdaş grafik tasarım için zemin oluşturan büyük gelişmeler ortaya çıkarmıştır. Bu gelişmeler ise teknolojinin yardımıyla grafik tasarımcıları modern dünyanın koşullarına ayak uydurmaya zorlamıştır.

2.3.1. Arts And Crafts (Sanat Ve El Emeği Hareketi)

El sanatları ve sanatlar anlamını taşıyan Arts and Crafts hareketi XIX. yüzyılın son durağına doğru Endüstri Devrimi'nin sanatsal, ahlaksal ve sosyal karmaşasında bir karşı duruş olarak ortaya çıkmıştır. Bu hareketin önderi durumundaki William Morris Victoria döneminde kötü ve ucuz seri üretim mallarının nitelik taşımadığını vurgulayarak el sanatları ve tasarıma dönüşün gerekli olduğunu savunmuştur (Bektaş, 1992: 14)



Resim 4. Kelmscott Basımevi - The Nature of Gothic - John Ruskin ve William Morris 1890 Ebat: (583x843)

Arts and Crafts hareketi zanatkarlar ile sanat arasında gerçek tasarımlarla bir bağlantı kurmanın yanında, bu bağlantı sayesinde endüstriyel devrimin önemini getirildiğini düşünerek tekrar hayata döndürme nedeniyle süsleme sanatlarını mimari ve mobilya tasarımını kendilerine çalışma alanı edinen bir harekettir (Ambrose, Harris, 2010:34). El sanatlarını tekrar canlandırma çağrısı, işlevsel nesnelere güzel yapma, malzemeye sadık kalma, tasarımın işlevlerine uygun olması gibi ilkeler doğrultusunda nesillerce el sanatları ve sanat değil, endüstri ve sanatı birleştirme adına yapılmıştır. Onlara göre ürün tasarımı prensiplerinden ilki kullanılan özelliklerine saygı duyulmasıdır.

2.3.2. Arts Deco

Art Deco Saygın bir meslek, ticari bir sanat olmakla birlikte grafik tasarımcı kavramının doğmasını sağlamıştır. 1920 ile 1930'lu senelerde ortaya çıkmış olan akım ismini 1925 yılında Paris'te düzenlenmiş olan uluslararası Dekoratif Sanatlar ve Modern Sanayiler sergisinden almış bulunmaktadır. Art Deco o zamanların teknolojisine uygun olmakla birlikte hızlı, bir ölçü üzerinde olan geometrik desenlerin plastik camların parlak renklerin çoklukla kullanıldığı dekoratif tasarım tarzı şeklinde tanımlanmıştır (Ambrose ve Haris, 2010: 32).



Resim 5. Victoire Mascotte, Rene Lalique Ebat: (2x8x18)

<https://rlalique.com/rene-lalique-victoire-car-mascot>

Birinci Dünya Savaşı sonlarında yenilikçi tasarımları, toplumu uygunluk ve fonksiyon konusunda kendi ütopyik düşüncelerine ulaştırmak için üretmiş oldukları yenilikçi veya modern tasarımları dünya çapında tüketicileri etkilemiştir (Atılkan,2016: 25). Grafik tasarım günün teknolojisini kullanırken aynı zamanda modern ve yenilikçi yanıyla da dikkatleri çekmektedir.

Dünya Savaşlarının arasında, Avrupa'nın her yerinde gelişmekte olan grafik tasarımla ilgili yeni bir alan da olmuştur. Kısaltımlar, biçim kazandırma, yeni bir tipografi anlayışı ile doğan bu alana Art Deco ismi verilmektedir. Tarihi Bevis Hillier tarafından bütün stillerin sonuncusu şeklinde isimlendirilen Art Deco geleneksel tasarım sonunu getiren yenilikçiliğin üzerine kurulmuş bir oluşum olarak karşımıza çıkmaktadır (Arıkan, 2009: 23). Art Deco'nun hayatımıza girmesiyle dinsel tasarımın kullanılması ortadan kalkmış bulunmaktadır.

Art Deco'nun önemli sanatçıları arasında Jean Carlu, Cassandre ve Paul Colin yer almaktadır. Reklam grafiği dalında sıklıkla kullanılmakta olan tasarım üslupları ile tipografi, Art Deco biçimini vermekte olan başlıca unsurlardır. Bununla birlikte Art Deco stilinin belli bir ideolojisi bulunmamaktadır. Gerek faşistler, gerekse sosyalistler, propaganda malzemeleri arasında Art Deco biçimlerinden geniş bir şekilde yararlanmıştır (Becer, 1997: 105).

Art Deco'nun boyun eğmez motifleri makine çağının kültürünü zaferinde kabul edilebilecek bir mecaz sağlama ile kalmamış, tüketiciyi korumada etkili şifreler de sağlamıştır. Reklamcılık, dergi tasarımı, kitap ve ambalaj da dünya piyasasını doyurmuş bulunmaktadır. Sayfa düzeni ve reklam matbaacılığı Art Deco grafik stilinin birinci derecede habercisi olarak rol oynamaktadır (Arıkan. 2009:23-24). Stoecklin, 'Binica' grafik sanatını geliştirmenin tek yolunun avangartların katı kuralları olmadığını göstermektedir. Grafikçiler ilanlarının büyük kısmının kabul edebileceği bir yöntem benimsemek şartıyla, reklamı modernizm ve akılcılaştırma bir şekilde sergilemektedirler.

1920'li yıllarda Fransa'da meydana çıkan akım, Avrupa'da da hızlı bir şekilde yayılmıştır. Ünlü Chrysler binasının tasarımı Art Deco çizgilerini

taşımaktadır. Art Deco çizgileri lüks tarzı seven bir akım olmakla birlikte, abartıya kaçmadan kalitesini ortaya koymaktadır. Damasklar ve desenlerle kesinlikle işi olmayan bu akım, simetrik ve geometrik desenleri sevmektedir. Demir ferforje, tırabzanlar da bu akımın tamamlayıcıları olmuştur.



Resim 6. Art Deco Merdiven Tırabzanı. Ebat: (620x763)

<https://www.cosalindo.com/kesfet/art-deco-stilinin-ipuclari>

2.3.3. Art Nouveau (Yeni Sanat Hareketi)

Art Nouveau, 1878 senesinde Paris'te yapılmış olan bir fuarda, uygar dünyanın ilerlemesini ve gelişmesini kutlamak amacıyla sanatçıların bir araya gelmesi neticesinde doğmuştur. Yeni sanat anlamını taşıyan Art Nouveau akımı sanatçının eserini yücelten yeni bir üslubu ortaya çıkarma ilkesini taşımaktadır. Güzel sanatlar ile dekoratif sanatları birbirinden ayırarak değer vermekle birlikte güzel sanatlara daha çok önem vermiştir (Grzymkowski, 2015: 24). Art Nouveau ise her türlü sanat dalına eşit mesafede değer vermemekle birlikte, sanatları birleştirme çabasına gitmiştir bu sanat hareketine gönül verenler dekoratif sanatlar ve güzel sanatların birleşmesi için çaba göstermişlerdir.



Resim 7. Antoni Gaudi, Casa Batllo Adlı Mimari Eseri Ebat: (248x362)

<http://www.welcome-to-barcelona.com/2012/02/13/casa-batllo/>

1890 ile 1910 seneleri arasında tüm dünyayı etkisi altında bırakan ve afiş, illüstrasyon ve kitap adına önemli sayılabilecek çalışmalar ortaya koymuştur. Fransa'da meydan çıkan ve grafik tasarım, dekoratif sanatlar ve mimari etkilemiş olan Art Nouveau hareketinin kökeni Arts&Crafts hareketine dayanmaktadır.

William Morris'in ritmik olan çiçek desenli duvar kağıtlarının etkisi altında kalmıştır. Bu hareketin görsel betimlemesi organik şekiller, yuvarlak çizgiler, kadın figürleri ve çiçek motiflerinden başlamış olan sanat afişi geleneği Alphonse Mucha ve Henri de Toulouse-Lautrec ile devam etmiştir (Becer, 1997: 100).

Çok yumuşak olmakla birlikte kıvrımlı çizgi hatlarını oluşturduğu çalışmalarda süslemeyi ön plana çıkarmak şartıyla sanayiye bağlı olan bir tarz benimsenmiştir. Olağan anlayışın dışında olmakla birlikte, hedeflenmekte olan eserler çok renkli olması etkileşimi bakımından güçlü bir öneme sahip olmuştur (Gomrich, 1976: 443).

Art Nouveau döneminin biçimsel anlayışını grafik tasarımın tanımına yansıtmak amacıyla, tasarımcılar yalnızca yazı karakterini görsel kodlarla şekillendirme ile yetinmişler, kullanılan imgeler ve yazı karakterleri ile akışkan bir birlik sağlamak amacına gitmişlerdir.

2.3.4. Bauhaus (İşlevsel Akım)

Bauhaus sanat akımı tasarım ve zanaat okulu, 1919 senesinde Walter Gropius tarafından Almanya'da Weimar'da kurulmuştur. Güzel Sanatlar ile zanaatları birleştirme düşüncesini savunmuştur (Grzymkowski, 2015: 13).

Uygulamalı sanatları bir arada toplama amacıyla önceki dönemlerde ortaya çıkmış olan akımların aksine makinelerin işlevsel olmalarını kabul etmiş olan bir akımdır. Gropius bir grup avangart tasarımcı ve sanatçıyla birlikte yapılandırma işine girişmeyle birlikte, sanat, endüstri ve zanaatı birbirine yakınlaştırmayı amaç edinmiştir. Bu okul başka tasarım okullarından farklı olarak yapılandırılmıştır. Bauhaus tasarım eğitimi ve güzel sanatları birleştirmiş olan ilk modern sanat okuludur.

Bauhaus, yaratıcı düşünceleri bütün haline getirme gayesini güderek, değişik sanat disiplinlerin el sanatları ve sanatlarının, heykelin, resmin yeni mimari düşüncesinin vazgeçilmez unsurları olmasında emeği bulunmaktadır. Bütünleşmiş olan sanatların anıtsal yapısı olarak varlığını kanıtlamak Bauhaus'un amaçları arasında olmuştur.

Sözcük olarak yapı evi anlamını taşıyan Bauhaus, soyut sanat felsefesi önüne geçmiş bulunmaktadır. Weimar'da kurulmuş olan bu okulun türünün tek örneği olduğu bilinmektedir. Gropius yeni bir eğitim biçimi geliştirmek için akademiye Das Staatliche Bauhaus ismini vermiştir (Bektaş, 1992: 69).



Resim 8. Bauhaus Dessau Ebat: (1516x1050)

<https://www.themaggar.com/bauhaus-nedir/>

Gropius'a bakıldığında sanatın güzelliği, görselliğinin yanında gündelik hayatta olan bağlantısıyla bu hayat için sağladığı fayda olmuştur. Gropius'un, Bauhaus Bildirgesi'nde okulun misyonu şu şekilde dile getirmiş bulunmaktadır. Heykel, resim, çömlekçilik ve mimari gibi çeşitli dallarda mensup zanaatları ve sanatçıları bir araya toplayıp işbirliğine dayalı bir topluluk oluşturmaktır (Grzymkowski, 2015:14).

Bauhaus akımının düşünsel döngüsü her ne kadar Weimar'da başlayıp Dessau'da devam edip Berlin'de noktalanmış (1919-1933) olsa da, Amerika ve başka ülkelerde de akımın etkileri yayılmıştır. Bauhaus, öze ve insana, dahası topluma döner, kapsamlı ve işlevsel bir düşünce sistemi sunmaktadır. Teorik düşünmenin pratiğe nasıl dönüşmesi gerektiği konusunda karar mekanizmaları yaratmıştır.

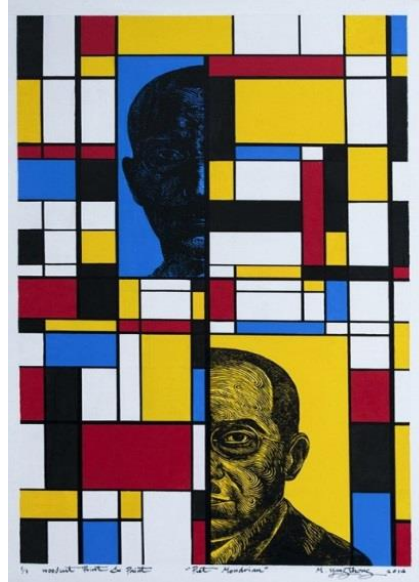
Bauhaus akımı, Birinci Dünya Savaşı ile 1930'ların otoriter politik hegemonyası arasında varlık göstermiştir. Bu noktada Bauhaus, zamanın yenilik arayışları ve öncü çıkışlarına pek de kulak asmayarak başlayan bir proje olmuştur. 1901'e kadar Weimar'a davet edilen Belçikalı sanatçı Henry Van Velde bir

edebiyatçı olarak değil bir uygulamalı sanatçı olarak dikkat çekmiştir. Bu hareket Bauhaus akımının ateşini yakan ilk kıvılcım olmuştur.

2.3.5. De Stijl (Yeni Sanat Ve Estetik Anlayışı)

Hollanda’da mimar, ressam, heykeltıraş gibi farklı dallardaki bir grup sanatçı The İvan Doesburg’un yanında bulunarak 1917 yılında “De Stijl” adındaki dergiyi yayınlamışlardır. Dergi, amaçladığı düşünceyi ilk sayısında belirtmiş ve sanatçıların, yeni sanat olarak düşüncelerini açıklamalarını sağlamak istemiş ve bu yolla yeni sanat düşüncesini topluma tanıtmıştır.

Bu akıma bağlı sanatçılar için evrenin temeli tümüyle yatay ve dikey çizgilere dayanmaktadır. Son derece yalın bir biçim alan sanat yapıtı sadece dikey ve yatay çizgilerden bir görünüm alırken renk dizimi de sarı, mavi, kırmızı olarak üç ana renk kullanılmaktadır. Piet Mondrian bu akımın kuramcısı ve en önemli uygulayıcısıdır. Sanatçı merkezi olmayan resimleri savunmuş olup eserlerinde yatay düşey çizgiler çoğu kez birbirini dengede tutan, birbirine zıt güçlerin yarattığı bir durağanlık ve asılı kalmak olarak akıllara getirmektedir.



Resim 9. Piet Mondrian (1872 – 1944) Ebat: (586x1013)

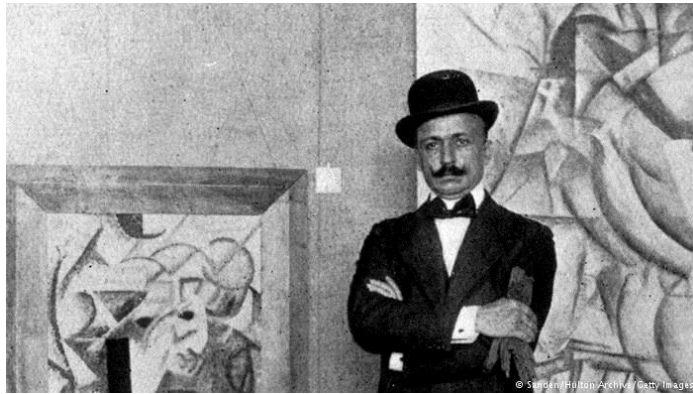
<https://www.negarta.com/products/piet-mondrian-4>

Bu hareket, tasarımdaki Sübjektivizme (öznelcilik) karşı çıkmıştır. Yuvarlak çizgiler, diyagonaller, duygulara hitap eden öğeler dışlanmakta ve evrensel uyumu betimlemek üzere, duygusal abartmalara yer verilmeyen resimsel öğeler aranmaktadır. Doesburg hareketi, teori, mimari ve grafik tasarım dili yaratmak isteyen De Stijl sanatçıları, teknolojiyi sosyal ve insani değerleri görsel biçimle birleştirmek istemişlerdir. 1920’li yılların başlarında De Stijl etkisi mimarlık endüstri tasarımı ve grafik tasarımda hissedilmeye başlamıştır.

De Stijl hareketinin önderi ve örgütleyici gücü olan Doesburg’un 1931 yılında zamansız ölümü bu hareketin de sonu olmuştur. Rusya ve Hollanda da başlayan bu sade karakterli görsel bir sanata ulaşma girişimleri XX. yy. boyunca görsel disiplinleri ilgilendiren başlıca konu olmaya devam etmiştir (Bektaş, 1992: 68-69). De Stijl grafik tasarıma uygulanan başlıca yönlerinden biri bu geometrik duyarlılığın basılı sayfayı düzenlemek üzere kullanılmış olmasıdır.

2.3.6. Fütürizm

XX. yüzyılda, merkezi İtalya olan avangart sanat akımları arasında olan tek akımdır. Fütürizm dünyaya İtalyan şair, romancı, oyun yazarı ve yayın yönetmeni Filippo Tommaso Marinetti tarafından hazırlanan manifesto ile ilan edilmiştir. Fütürizmin resmen hayata geçirilmesine öncülük etmiştir (Antmen, 2010: 65).



Resim 10. Filippo Tommaso Marinetti 1876-1944 Ebat: (700x394)

“Mücadeleden daha güzel bir şey yoktur. Saldırgan bir karakteri olmayan hiç bir çalışma sanat şaheseri olamaz.” bu etkileyici sözleri 1909’da Paris’te “La Figaro” gazetesinde yayınlandığında Fütürizmi bilim ve endüstri toplumunun yeni gerçekleri karşısında, tüm sanatların düşünce ve biçimlerini yeniden gözden geçirmek üzere devrimci bir hareket olarak kurmuştur (Bektaş, 1992: 42-43). Marinetti’nin manifestosu bir tür çağrıdır.

İtalya’yı geçmişin tüm ‘kangrenli’ hücrelerinden kurtarmaktan söz eden sanatçı, vatanseverlik ve militarizmden de dem vurarak genç İtalyan sanatçıları da çağırmaktadır: “Hadi kalkın ayağa!” (Antmen. 2010: 65). 1910 yılında Marinetti’ye “Mafarka Futurista” adlı romanının edebe aykırı bulunması nedeniyle hakkında dava açılmıştır. Marinetti bu durum karşısında Avrupa’yı dolaşarak vermiş olduğu olaylı konferanslarda skandala yol açmıştır. Bu olaylardan sonra Fütürizm akımının çok kısa zamanda popülerlik kazanmasında etkili rol oynamıştır.

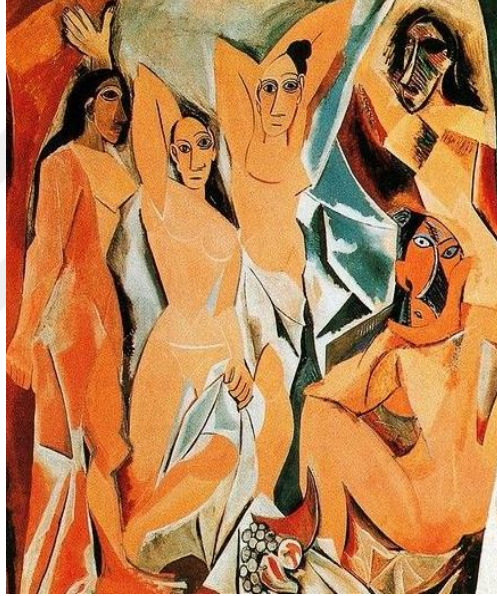
1912 yılında Paris’te gerçekleştiği düşünülen bir sergide Marinetti’nin işbirliği ve renkli kişiliği sayesinde yoğun ilgiyle karşılanmış ve Fütürizm akımının Avrupa’da tanınmasında büyük rol oynamıştır. Dönemin ünlü Fransız şair ve eleştirmeni, Apollinarie’nin 1913’de kaleme aldığı “Fütüristlerde Gelenek Karşıtlığı” başlıklı yazısında Fütüristleri ve o dönemin bazı sanatçılarıyla karşılaştırarak, teknolojik gelişmelere ve yeni zamanlara yönelik yeni arayışları sürdüren bir sanat akımı olarak nitelendirilmesi Fütürizmi tanıtmada etkili olmuştur.

Filippo Tommaso Marinetti tarafından hazırlanan, manifesto ile ilan edilmiştir. Bu düşünce sadece avangard hareketin merkezi olan Paris’e meydan okumakla kalmamıştır. On bir maddeden oluşan bir manifesto ile savaşın heyecanını, makine çağını, modern yaşamın yükselişini vurgulamış, kütüphane ve müze gibi geleneksel kurumları kötülemiştir. Akım her ne kadar edebiyat üzerine başladıysa da, kısa zamanda görsel sanatçılar tarafından uyarlanmıştır.

2.3.7. Kbizm

XX. yzyılın en etkili sanat tarzlarından biri olan Kbizm, XX. yzyılın bařında Fransa'da, Pablo Picasso ve Georges Braque tarafından yaratılmıřtır. Pablo Picasso'nun 1907 yılında ilkel Afrika ve İspanyol heykeltliđinden ve Cezanne'ın yeniliki fikirlerinden etkiler tařıyan Les Femmes d'Alger (O Variant) (Avignonlu Kızlar) nl tablosunu sergilemesiyle bařlamıřtır.

Pablo Picasso'nun 1907 yılında Paris'te yaptıđı "Avignonlu Kızlar" resmi ge XX. yzyılın sanatının bir bildirisi olarak kabul edilmiřtir.



Resim 11. Pablo Picasso Avignon'lu Kızlar, Tarih: 1907, Boyut: 243 x 233 cm,

Yer: Museum of Modern Art New York

<https://www.salakfilozof.com/wp-content/uploads/2017/06/avignonlu-kadinlar-pablo-picasso.jpg>

Kbizm, soyut bir sanat hareketi grnmnde olmasına rađmen gemiřteki sanatın grdđ somut gerekliđi tuvale aktaran gereki grnmnden daha fazla gerekle ilgilenmiřtir. Bu hareket, sanatının gerekliđe hem duyumsal hem de entelektel aıdan yaklařmasını sađlamıřtır. Sanatı artık bir nesneyi sadece tek bir bakıř aısından ele almadan, karřısında bulunan nesne hakkında ne biliyorsa bunun

analizini yaparak konuyu aynı anda birçok bakış açısından görüldüğü gibi çeşitli gerçekleri içerisinde resmediyordu (Bektaş, 1992: 40).

Birinci Dünya Savaşı'ndan sonraki modern tasarım anlayışını büyük oranda etkilerken genelde Kübizmin yeni bir görsel dil yaratma yolunda ortaya koyduğu yenilikler ve özellikle kolaj tekniğini bulması da XX. yüzyıldaki çağdaş grafik tasarımın gelişim sürecine katkıda bulunmuştur.

Kübitler, sanatlarını geliştirirken gerçeğin tamamen özgün bir biçimde resim sanatına dâhil etmek amacı taşımaktadır. Sanatçılar tasarımlarında gözün her türlü yönden görebilmesi için özellikle geometrik ve özgün biçimler kullanmışlardır. Sanatçılar boyutlandırma etkisi için boyalarına kum katmışlardır. Sanatçılar çalışmalarında, hem gerçek ile ilişkilerini yitirmediklerini göstermek hem de resimde, resme özgü madde diye bir şey olmadığını bir tasarımın herhangi bir şeyle yapılabiliğini göstermek istemişlerdir. Her türlü yapay ve doğal malzemeden tasarımları için resim malzemesi olarak kullanılır hale getirmişlerdir (Uçar, 2013: 88).

Günümüzde grafik tasarım büyük ölçüde bilgisayar programları aracılığı ile yapılmaktadır.

Bir diğer deyişle grafik sanatlar, görsel öğeler ile yazıyı bir arada kullanarak izleyiciyi etkilemek, izleyiciye belirli bir bildiri iletmek amacıyla oluşturulmuş her türlü tasarımı kapsayan bir sanat dalıdır. Grafik sözcüğü Yunancada yazmak, resim çizmek, işaret, desen anlamına gelen Grafikos ya da Graphein sözcüğünden türetilmiştir (Odabaşı, 2006: 17).

Grafik tasarım çağımızın en önemli işlevlerinden biridir. Grafik tasarımda, bir amaç vardır. Bu amaç sunulan mal ve hizmetin en iyi şekilde tanıtılması veya satışdır. Bir özgünlük ve yaratıcılık vardır.

- Bir düşünce ürünüdür.
- Bir gerekliliktir.

- Bir gereklilikten doğmuştur.
- Bir bilinç vardır.

Yeni yapılan tasarım bütünüyle kendi kanunlarını yaratır. Kendine has, kendine özgü orijinalliktedir. Yani yeni bir şeydir. O ana kadar yaratılanlardan bazen daha iyi, bazen daha kötüdür. Ama daima yenidir (Odabaşı, 2006: 18). Grafik tasarım, kendi içinde pek çok ihtisas alanlarına sahip, yoğun teknik ve uzantıları olan, her geçen gün yeniliklerin kazanıldığı dinamik bir görsel iletişim dalı olmaktadır (Uçar, 2004: 156).

Tasarımın aynı zamanda bir problemin çözümü olduğu düşünülürse, grafik tasarımın problemlerini genellikle iki boyutlu yüzeyler üzerinde çözdüğü görülmektedir. Bir grafik tasarım problemi daima iletişimle ilgili olmaktadır. Tasarımcı, uygulama yöntemlerinin yanı sıra görsel algılamamanın doğasını, görsel yanılısamanın rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri de bilmek ve göz önüne almak zorunda kalmaktadır (Becer, 1997: 34).

İletişim, grafik tasarımın hayati unsuru olarak görülmektedir. Aslında grafik tasarımı bu denli ilginç, önemli, dinamik ve çağdaş kılan da, iletişime yönelik etkin öğelerden biri olmasından kaynaklanmaktadır (Ketenci ve Bilgili, 2006: 279).

2.4. Grafik Tasarımının Kullanım Alanları

“Grafik tasarımı bir firmanın ismini, markalarını veya ürünlerini temsil edecek grafik semboller ve tipografi ile çalışır” (Mozota, 2005:14).

Ivan Chermayeff ve Tom Geismar’a göre; “Grafik tasarımın ana amacı, daha fazla görsel kargaşa yaratmak değil, görsel kargaşayı yarıp geçmektir” (Chermayeff, Geismar, 2007: 22).

Grafik tasarımın üç ana işlevi bulunmaktadır, bilgi verme, ikna etme ve kimlik açıklama. Bir grafik tasarım ürününde, bu üç işlev ya tek tek, ya da ikisi veya üçü bir araya getirilebilir.

Örneğin, küçük bir otobüs biletinden büyük bir billboarda, giydiğimiz T-şirte, okuduğumuz dergiye, doldurduğumuz vize başvuru formuna, bilgisayarımızda programın menüsüne, yoldaki dur işaretine, sokak tabelasına kadar grafik tasarım ürünleri bize bilgi vermekte, bizi bir davranışta bulunmaya ya da bulunmamaya ikna etmekte, düzenlemekte, harekete geçirmekte, konumlandırmakta, kimlik belirlenmekte, dikkat çekmekte ve keyif vermektedir. Tren tarifesi yolculara bilgi verir. Billboard bir ürünü satın almaya ikna eder, trafikteki hız sınırlama işareti bir tehlikeyi bildirir ve sürücüyü aracı yavaşlatmaya ikna eder. Bu nedenle uyku saatleri dışında, hayatımızın her anında grafik tasarımla iç içe yaşıyoruz diyebilmekteyiz.



Resim 12. Taos Beach – Çeşme, İzmir – Billboard Afiş ve Poster Tasarımları

<http://www.pixelaweb.com/tr/portfolyo-web-grafik-tasarim/basili-isler-baski-tasarim-grafik-tasarim/billboard-tasarimi>

Grafik tasarım her yerdedir. Sokakta yürürken tabelalarda, markaların logolarında, marketten aldığımız bir üründe, sinemada, film afişlerinde, televizyon ve internette, kısacası her yerde karşımıza çıkar. Grafik tasarım, yaygın, etkin çeşitli amaçlara hizmet eden uygulama alanlarına sahiptir.

Grafik tasarım ürünleri, sürücülere kavşakta durmalarını söyleyen işaretler ve tüketiciye her tür yiyeceğin içerisinde ne kadar kalori bulunduğunu gösteren besin çizelgelerinden, filmin konusunu ve atmosferini aktarıp izleyicinin heyecanını arttıran film jeneriklerine kadar uzanan çeşitlilikleri ve yaygınlıkları, ayrıca bu ürün ve etkilerdeki çelişkilerinden dolayı, inceleme amaçlı bir sınıflandırmaya direnirler (Twemlow, 2008: 6).

Grafik tasarım uygulama alanları oldukça geniş olmakla beraber birçoğu, birbiri ile ilişki içerisinde. Kimi zaman birbirlerini tamamlayan, kimi zaman da tamamen ayrı bir dal oluşturan grafik tasarım uygulama alanları mevcuttur. Grafik tasarım; kitap, dergi, gazete gibi, basılı yayınlar, bilgilendirme tasarımları, reklam, müzik albümleri, kurumsal kimlik, basın ilanları, afişler, film için üretilen çoklu ortam tasarımları, etkileşimli tasarımlar gibi birçok çeşitli alanda uygulama alanlarıyla karşımıza çıkmaktadır. Grafik tasarım yaygın uygulama alanlarında sıklıkla reklamcılık karşımıza çıkar.

Reklam, ürünün ya da hizmetin hedef kitleye iletilmesi için, çeşitli iletişim araçlarından faydalanır. Bunun için afiş, billboard, ürün ambalajı gibi grafik tasarım ürünlerini, dikkat çekme, ilgi uyandırma, ikna etme gibi amaçlarla kullanıldığını görürüz.

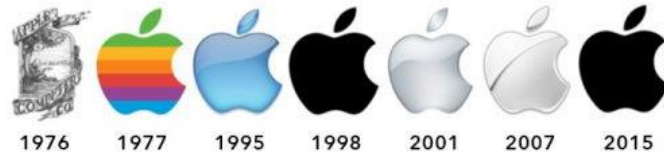
Günlük hayatımızda, grafik tasarımın yaygın uygulama alanlarından biri olan dergiler, belirli alan ve konular içeren, hedef kitlesine bağlı çeşitlilik gösteren yayınlardır. “Düzenli aralıklarla yayımlanan yayınlar olan dergiler, dikkat çekme ve devam ettirme gereksinimi sağlamaları açısından, farklılaşma gereksinimi amacıyla, tasarımcıların görsel ve tipografik formları denemelerine olanak sağlamıştır (Ambrose, Harris, 2010:62). İçeriğinin iletilmesindeki amaca göre ve hedeflenen okuyucu kitlesine bağlı olarak hazırlanan tasarımlar, derginin görsel kimliğini oluşturur.

Gazeteler, verilen haberleri okutmak adına anlaşılır bir haber diliyle, konuya dair çeşitli başlıklarla ve görsel kaynaklarla zenginleştirilerek tasarım prensiplerine uygun bir biçimde, haberleri okuyucuya verir. Katlanmış basılı sayfalardan oluşan ve

güncel olaylar hakkında bilgi veren bir yayın türü olan gazeteler, çok miktarda bilgiyi sınırlı bir alanda iletme gereksiniminden dolayı grafik ve tipografik tasarımları ön planda tutan tasarımlara sahiptirler (Ambrose, Harris, 2010: 95)”.

Grafik tasarım yaygın uygulama alanlarından birisi de kurum kimliği tasarımları olarak karşımıza çıkar. Kurum kimliği tasarımları, kurumun ihtiyacı kapsamında, işaretlendirme sistemlerinden, broşürlere, kartvizitlerden ambalajlara, üniformalara kadar, çeşitli ve oldukça geniş uygulama alanlarına sahiptir. Tasarlanmış görsel kimlik unsurları, her bir uygulamada tutarlı bir biçimde kullanılmasıyla aklımızda kalır ve görsel kimliğin oluşturulmasında, bilinen ve dikkat çeken öge, logo tasarımıdır. Logo tasarımı, kurum ürün veya hizmetin, görsel kimlik kazandırmak ve akılda kalıcılığın artırılması için, soyut nesnel görüntüler ya da harflerle oluşturularak tasarlanmış özgün simgelerdir.

Logo tasarımları, kurumun kim olduğunu ve ne yaptığını anlatan göstergelerdir. Kurumun rakiplerinden farklı tanınmasını sağlayan, kurumun temel fikrini yani kimliğini yansıtan araçlardır. Kurumsal anlamda bakıldığında kimlik, kuruluşun kendini nasıl sunduğu, konumlandığı ve kendini kurumsal işletme ve ürün seviyelerinde nasıl farklılaştırdığıdır. Logolar kurumun görsel kimliğinin oluşturulmasında güçlü unsurlardır. Bu bağlamda logoların farklı olması, akılda kalıcı olması ve özgünlüğü oldukça önemlidir. Bu sayede küreselleşen dünyada markalar rakiplerinden farklılaşıp, pazarda alıcı bulabilirler.



Resim 13. Logo Tasarımı Ebat: (600x388)

Ambalaj tasarımı, malzemesi ürünün özelliklerine göre belirlenen, ürünün fiziksel ve biçimsel özelliklerine uyum sağlayan, aynı zamanda, ürünün ömrünü uzatan ve taşıma maliyetini düşüren bir uygulama alanıdır. “Başlangıçta sadece koruma ve sonraları ise koruma ve taşıma ihtiyacından ortaya çıkan ambalaj tasarımı, ticaret ve rekabetin gelişmesiyle bir kimlik iletişimi görevini de üstlenmiştir (Uçar, 1994: 161-182)”.

Ürünü kimliğine dönüştüren ambalaj tasarımı, tüketiciyle iletişim kurar. Ambalaj tasarımı, ürünün özelliklerini ve içeriğini ve kalitesini tanımlayan, açıklayıcı bilgileri içerir. Ambalajın tasarımı, çekiciliği sayesinde, akılda kalıcılığı arttırarak, ürünün satın alınmaya değer olduğunu vurgular. Daha yaratıcı ve daha özgün, ayırt edici özelliklere sahip ambalaj tasarımları, söz konusu ürünün satın alınmasında ve kullanılmasında, raflarda duran diğer rakiplerine nazaran, öne çıkar.



Resim 14. Ambalaj Tasarımı Ebat: (620x415)

<https://pazarlamasyon.com/ambalaj-tasarimi-hakkinda-bilmemiz-gerekenler/>

Grafik tasarım yaygın uygulama alanlarından birisi de kitap tasarımlarıdır. “Kitap tasarım alanı, çeşitli alt kümeler içinde, kitabın içi ve kapağı şeklinde iki kategoride incelemiş.” Kitabın iç tasarımı ve kapağının tasarımı, kitabın içeriğinin yanı sıra okuyucu için ilgi çekici bir rol oynar. Kitabın içi ve dış kapak tasarımı bir bütün olarak düşünülebilir. Raflarda ilk olarak kitabın kapağı göze çarpar, kapak

tasarımı ile kitabın içeriği hakkında ipuçları verir ve içeriğinin özünü görsel açıdan yansıtır. Kitap ismi, yazar adı ve görsellerden oluşan standart, yaygın ve geleneksel kitap tasarımları yaygın olsa da, günümüzde çok sayıda tasarım sınırlarını zorlayan bağımsız kitap tasarımlarına da rastlamak mümkündür.

Çevresel grafik tasarım, bilgilendirme ve yönlendirme işaretleri, sergi alanları ve açık hava reklamcılığı olarak karşımıza çıkar. İşaretler, haritalar gibi çeşitli bilgilendirme tasarımlarından faydalanarak mekân içerisinde yolumuzu bulup, istediğimiz yerlere ulaşabiliriz.

Çevremizde bir ürünü ya da hizmeti tanıtan, tiyatro, sinema, seminer gibi kültürel etkinlikleri bildiren, çeşitli konularda eğitici, uyarıcı amaçlarla üretilmiş olan afişlerle karşılaşırız. Büyük boyutlu dış mekân afişleri, duvar yüzeylerine ve ilan panolarına asılır.

İç mekân afişleri ise lobi, salon ve koridorlarda kullanılmak üzere tasarlanan daha küçük boyutlu afişlerdir. Afişlerin izlenme süresi, tasarım aşamasında dikkate alınan bir kriterdir (Becer, 2006:201).

Billboardları tren, taksi ve otobüs giydirme gibi alanlarda olmak üzere çeşitli yayın ortamlarında görürüz. Bu tasarımlar ile karşılaşma süresi kısıtlı olabildiği için, hızlı algılanabilir niteliktedirler. “İleti, hareketli bir araç üzerindeyse odak noktası detaylı bilivermek yerine, akılda kalıcı bir etki yaratmak olmalıdır. Bu sebeple açık hava tasarımları çarpıcı bir imge, asgari miktarda metin veya yalnızca bir marka ve slogan içerir (Ambrose, Harris, 2009: 132)”.



Resim 15. Otobüs Giydirmeye Örnek. Ebat: (1024x611)

<https://www.kaocollins.com/inktank/16-innovative-bus-wrap-designs/>

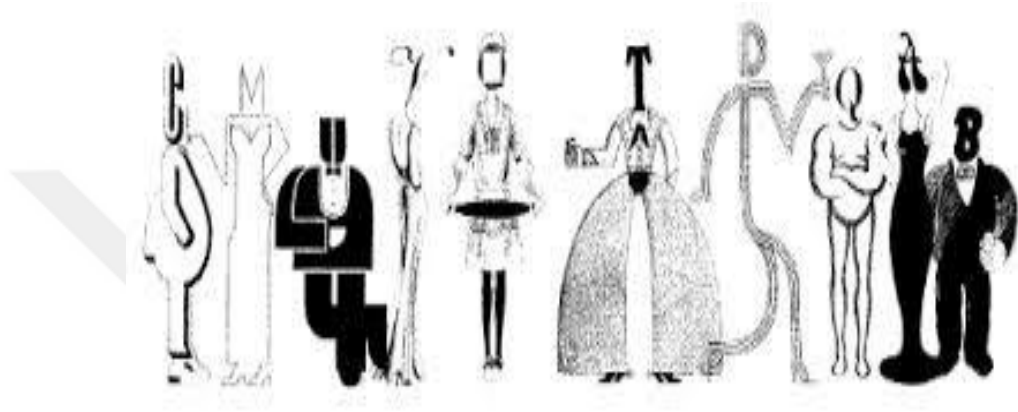
Basın ilanları ise, bir mal ya da hizmetin tanıtımını, satışını, bir olgunun başka alanıyla paylaşımını sağlamak için yapılan yaygın olarak gazete ve dergilerde uygulanan duyurular olarak karşımıza çıkar. Basın ilanları hedef tüketiciyi, reklamı yapan ürünün ya da hizmetin farkındalığına ve satın alma davranışına yönlendirir. Ürünün satılmasını sağlayarak, marka tanınırlığını geliştirir ya da satışı devam etmekte olan ürünün var olan talebinin artmasına yardımcı olur.

Günümüzde iletişim teknolojilerinin getirdiği avantajlar, yeni denemeler yapılmasına olanak sağlayarak, grafik anlatım dilinde, yeni ve çeşitli uygulama alanlarının kazanılması ve geliştirilmesine olanak sağlamıştır. Bu bağlamda grafik tasarımcılar, tasarım alanlarını genişleterek, aynı zamanda farklı disiplinlerle de bir arada çalışma olanağı elde etmişlerdir.

Kitle iletişiminin ekran üzerinde yoğun biçimde yaygınlaşmasıyla, grafik tasarımda çoklu ortam tasarımları meydana gelmiştir. Hareketli grafik tasarım uygulamaları, videoya, filme, animasyona, fotoğrafa, tipografiye, üçboyutlu görüntülere, illüstrasyona ve müziğe bir arada kullanım olanağı sunmaktadır. Hareketli grafiklerin geçen yıllar içerisinde evrimleşmesi halen devam etmektedir,

teknolojinin yeni ihtiyaçlar doğurması nedeniyle her geçen gün daha yeni iletişim olanakları ve grafik tasarım uygulama biçimleri ortaya çıkmaktadır.

New York Quad Typographers adlı firmanın beşinci kuruluş yıl dönümlerini kutlamak için tasarımcı tipografiyi bir görsel iletişim aracı olarak kullanmıştır.



Resim 16. New York Quad typographers (Nelson,1987: 95)

<http://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1506553639.pdf>

XX. yüzyılda ilk yarıdan itibaren iletişim araçlarındaki gelişme, görsel/plastik sanatta resimsel yaklaşıma nispeten grafiksel yaklaşım olarak nitelendirilen başka bir yeni yaklaşım türünü de ortaya koymuştur. Tasarım ilkeleri benzerlik gösterse bile, bu ilkelerin kullanımı ile alakalı olarak resimsel yaklaşım ve grafiksel yaklaşım bazı noktalarda ayrılmaktadır.

Bu araştırmanın asıl hedefi; resimsel yaklaşım ile grafiksel yaklaşımı tanımlayıp benzer ve farklı yönlerini ortaya koymaktır. Ayrıca araştırmacılar ve fotoğrafçılar, fotoğrafta resimsel izlenimin yanı sıra, grafiksel bir yaklaşım benimsendiği fikrini savunmaktadır. Örnek gösterilirse sunulan fotoğraflar, grafiksel veya resimsel yaklaşımları ortaya koyan yanlarıyla çözümlenmektedir.

Sanatçılar eserlerinde dış dünyayı sanat yönünden birikimleri ve estetik kaygıları açısından farklı şekillerde sunarlar. Dışımızda yükseklik, derinlik ve

genişlik olarak üç boyutlu bir dünya mevcuttur. Bizler çevremizi kaplayan bu evren içerisinde yaşarız ve onu üç boyutlu biçimde algılarız.

Sanatçılar da; XV. yüzyıldan sonra, farklı yöntemler kullanarak, gördükleri şeyleri üç boyutlu sunmak için (iki boyutlu bir yüzeyin üstünde, üçüncü boyutu yani derinlik kavramını hissettirmeye) çabalamışlardır. Bu çabalamalar, resim sanatı için "Resimsel Yaklaşım" şeklinde ifade edilmektedir.

Resimsel yaklaşımın asıl vasıflarından biri öykü anlatmasıdır, diğeri ise ışık ve tasarım elemanlarının, üçüncü boyutu verecek biçimde kullanılmasıdır. Bu yaklaşımı benimsemiş sanatçıların eserleri çoğunlukla öykü içeriklidir. Örnek verilirse; Adriaen Brouwer, günlük hayatı konu alan resimler çizen bir ressamdır. "Onun, basit meyhaneleri, bu meyhanelere düşmüş insanları konu alan resimleri doğrudan bir gerçekliği ve acıyı taşır".



Resim 17. Adriaen Brouwer, 1605-1638 Kaba Adam Uykuda, 1638

Ebat: (36,6x27,6) London, United Kingdom, Wallace Koleksiyonu

<https://i0.wp.com/www.seckim.com/wp-content/gallery/adriaen-brouwer/a-boor-asleep.jpg>

Ressamların konuları günlük hayattan seçmeleri ve anlatıcı üslup ile aktarma çabası ve anlayışı, şüphesiz fotoğrafçılar için de geçerlidir. Bu emekler 1885'li senelerden itibaren fotoğraf branşında "Piktoryalizm" diye anılan hareketin doğmasına sebep olmuştur.

Piktoryalizm, ıslak levhanın yerine kuru levha kullanmaya başlanan 1885 senesinden sonra moda haline gelmiş fotografik harekete verilen addır. Bu ifade resimde sanatsal kalitenin, görüntünün gerçekliğinden daha çok önem taşıdığı fotoğrafları tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır.

Piktoryalizm XX. yüzyılda erken zamanda zirveye erişmiş ve 1914'te modernizmin yaygın biçimde ortaya çıkmasının ardından hızla düşüşe geçmiştir. Büyük oranda da fotoğrafın, dönemin resim ve gravür sanatına olan eğilimi gereksiniminden doğmuştur.

Çalışmaların geneli siyah beyaz veya sepia tonları ile elde edilmiştir. Kullanılan yöntemleri: soft-focus, özel filtreler ve lens örtüleri, karanlık oda teknikleri ve egzotik baskı işlemleri olarak sıralarız. 1898'den itibaren resimde keskin hatları yok etmek için, pürüzlü yüzeyi olan baskı kâğıtları kullanılmıştır.

Bazı zamanlar da baskıların yüzeylerini ince uçlu fırça veya araç kullanarak kazıyıp değişik efektler elde etmişlerdir. Bütün bu teknik arayışların hedefi, sanatsal ifadelerde özgün ve artistik bir anlatım oluşturmak ve böylelikle fotoğrafçılığın dönemin sanat akımları (sembolizm, empresyonizm, vb.) içinde yer almasını sağlamaktır.

Piktoryalist üslubun tuhaf yanı, kökende teknik arayışlar (özellikle karanlık oda) ile tonlama ve ışığa dayalı günlük hayatı konu eden fotoğraflar olsa da, bunların genelinin, Edward Steichen'in fotoğrafında gözlemlendiği gibi dönemin empresyonist üslupta olan resimlere benzerliğidir. Bu hareketin temsilcisi olmuş fotoğraf sanatçıları, kameranın önünde ne geliştiğinden çok, duygusal etkiyle ve bazen de estetik ile daha çok ilgilenmişlerdir.



Resim18. Empresyonist Otokrom fotoğrafı 1910 (Edward Steichen)

<https://www.pinterest.com/pin/185703184610495203/>

XIX. yüzyılın bitmesine yakın gerçekleşen Endüstri ve Sanayi Devrimi, dünyayı baştan paylaşma savaşları ve yeni üretim ekonomileriyle toplumsal ve yönetsel farklılıklar sanatta da yeni yaklaşımlar ve anlayışların doğmasına sebep olmuştur.

XX. yüzyılın başında yazılı ve görsel iletişimi öne çıkaran bu süreç, sanatta "Grafiksel" denen yeni bir yaklaşımı da beraberinde getirmiştir. Bu; fotoğrafçıların, sanatsal birikimleri, sezgileri ve yaratıcılıklarına göre kişisel üsluplarını yaratmaya başladıkları bir süreçtir. Bu dilin kendileri ile özdeşleşmesinin bir sebebi de, fotoğraf sanatına yaklaşımlarda görülen şahsi tarzlardır.

Kişisel üslup, konu seçimleri, konuyu ele alışlar, kadrajlar, estetik kaygıları ve tasarım elemanlarının organizasyonunda meydana çıkar. Sanatçıların tarzları şeklinde benimsenebilecek bu çeşitli yaklaşımlar, kompozisyonu meydana getiren tasarım elemanlarının kullanımında oluşan şahsi tercihlerden kaynaklanmaktadır.

Grafiksel yaklaşımda, gölge, renk ve ışıkla derinlik yanılması, resim yaklaşımındaki anlayıştan daha aykırı kullanılmaktadır. Resimsel yaklaşım yoluyla oluşturulan fotoğraflar, anlatımcı oldukları ve biçim-içerik yönünden anlaşılır oldukları için, grafiksel yaklaşım ile oluşturulan fotoğraflara göre oldukça kolay benimsenirler.

Ara Güler'in fotoğrafı İstanbul'daki, sokak içinde iş arayan insanları göstermektedir. Dönemdeki (1960'lı yıllar) tanıklığı yapan içeriği (kesme taş döşenmiş sokakta, yokluk çeken insanların duvar dibine oturuşları, kıyafetleri, duruş ve bakışları) ile ön plana çıkmakta ve söze lüzum bırakmamaktadır.



Resim19. Resimsel Yaklaşımla Oluşturulan Fotoğraf (Ara Güler)

Yağ İskelesinde İş Bekleyen Hamallar, 1959

<https://www.haberler.com/fotograf-aski-picasso-yu-bile-dize-getirdi-ara-11344639-haberi/>

Tasarım ilkeleri benzer olsa da, grafiksel yaklaşımı, resimsel yaklaşımdan ayıran kendine has biçimsel bir yapısı mevcuttur. Örnekle; objeler formları ile değil, yüzey üzerindeki lekesele değerleri ile algılanmaktadır. "Bununla beraber fotoğraf kendi içerisinde iki boyutlu olmasından dolayı, form ve biçim bu aracın grafik özelliği olarak kabul edilir. Biçim ve form reel dünyayı çağrıştırmakla beraber grafik alanın hususlarıdır" (Grill, Scanlon, 2003: 50).

Burada lekenin siyah-beyaz veya renkli olmasının, algılama yönünden bir önemi yoktur. Grafikselsel unsurda form (üç boyutlu-model) yerini biçimselliğe (iki boyutlu-yüze) bırakır. "Fotoğrafta grafik etkisi çeşitli şekillerce elde edilebilir ve farklı seviyelerde olabilir" (Akbaş, İkizler, 2006: 137).

Resimsel yaklaşımın önem arz eden bir unsuru olan ve formu meydana getiren ışık, grafikselsel yaklaşımda biçim ve lekeyi ön plana çıkaran bir husustur. Bu noktada grafikselsel yaklaşımın nasıl olduğu, hangi temellere dayandığı ve resimsel yaklaşımdan ne tür ölçülerle ayrıldığına bilinmesi önemli bir hal almaktadır. Grafikselsel yaklaşım sonradan edinilen, eğitim yolu ve eleştirel ortamlarda vakit geçirerek gelişen bir dildir. Fotoğrafçı grafikselsel yaklaşımı benimsemiş olmasa bile, tasarım ilkelerinden yararlanması onun fotoğraflarını değişik bir konuma taşıyacaktır.

Resim; kâğıt, duvar veya tuval yüzeye estetik ve plastik öğelerden meydana gelen kompozisyon kuralları çerçevesinde yapılır. Bu metaların örgütlenmesindeki başarı, sanatsal başarıyı da beraberinde getirir. Sanatçılar ve eleştirmenler eserleri, felsefi boyut ve sanata kazandırdığı güncel söylemler tarafıyla olduğu kadar, bu kıyaslarla da yorumlar ve değerlendirir.

Avrupa'da resim sanatında kompozisyon ile alakalı kurallar (denge, açık ya da kapalı form, simetri vb.) özellikle XV. yüzyıldan itibaren etkili olmaya başlamıştır. "Özellikle manzara içerikli resimlerde, tablonun tektonik karakterini veren geometrik değerlerin oldukça önemli olduğu açıkça görülür. XVI. yüzyılın tüm manzara resimlerinde yatay ve düşeylere dayalı bir yapı vardır" (Wölfflin, 1973: 157).

Sanatçılar içerisinde yaşadıkları döneme özgü estetik ve sanat anlayışına göre ürün vermektedirler. Sanata yaklaşımları da bu fikirler doğrultusunda zamanla değişmektedir. Kompozisyon kuralları ve şekillendirme arayışları, klasik dönemde resimden Rönesans'a ve oradan da çağımıza kadar süregelmiştir. Bu çaba ve arayışlar 20'nci yüzyılda çoğu görüş ve sanat akımlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

XX. yüzyıla kadar kompozisyonun ve tasarımın kuralları, daha çok mimari, resim ve heykelle ilgiliyken, bu yüzyıldan sonra yeni sanat formlarının oluşmasıyla hem alanlara göre özelleşmiş hem de genişlemiştir. Elbette bu husus fotoğrafçılık için de geçerlidir.

Fotoğrafların görsel iletişim aracı şeklinde grafik sanatlar içerisinde kullanımı, keşfedilmesinden neredeyse yüzyıl geçince, 1912'lerden itibaren izlenmeye başlamıştır. Başlangıç için deneysel araştırmalar ve genellikle foto-montajlar yardımıyla gerçekleştirilen fotoğraf kullanımı, gittikçe grafik tasarımının vazgeçilmez bir görsel ögesi haline almıştır.

"Francis Bruguiere 1912 senesinde kartonu kesmek ve bükme suretiyle oluşturduğu şekillere ışık vererek meydana getirdiği soyut görüntüler ile fotoğrafa şiirsel bir ifade kazandırırken, başka bir fotoğraf sanatçısı Alvin Langdon Coburn 1913 yılında kuşbakışı bir açıdan çektiği fotoğrafta, doğada var olan soyut motif ve biçimleri görüntülemiştir. Christian Schat ise kâğıt, tel ve kumaş parçaları gibi elemanları fotoğrafın üzerine kübist üsluba uygun bir şekilde düzenleyip, ardından yeterince ışıklandırma yaparak tasarım kâğıda kaydetmekteydi" (Bektaş, 1992: 53).

XX. yüzyılda görülen sanat hareketleri ve akımlarına koşul olarak grafik sanatlardaki tasarım anlayışı ve hareketlerine ilişik olarak, kullanılacak fotoğraf seçiminde ve tasarımına katılmasında da farklı yaklaşımlar gözlemlenmektedir. "1920'li yıllarda Dada ve Sürrealizmi fotoğrafa yansıtarak profesyonel fotoğrafçılık sanatına başlayan Man Ray, hem stüdyo hem de karanlık oda düzenlemelerinde, hiç denenmemiş yepyeni yansımalar yaratmıştır. Man Ray, solarizasyonun yaratıcılığını araştıran ilk fotoğrafçıdır" (Bektaş, 1992: 53).

Paul Rand, Herbert Matter, Walter Herdeg, Herb Lubalin, Otto Storch, Günther Kieser fotoğrafın grafik tasarımda ve afiş sanatında kullanılmasında büyük katkı sağlayan yenilikçi tasarımcılardır. Grafik tasarımda meydana gelen gelişmeler ve estetik/plastik yaklaşımlar, fotoğraf sanatında da gittikçe soyutlama ve tasarım süreci oluşmasına sebep oldu.

Fotoğrafın sanatsal bir aktarım aracı olarak kullanılması ve sanat ürününe dönüşmesi ile beraber, fotoğrafçıların fotoğraf sanatına bakış açılarında da farklılıklar ortaya çıkmıştır. Resimde görüldüğü gibi konu aynı olsa da, her fotoğrafçı kendine has tasarım anlayışıyla ve estetik kaygılarla çektiği fotoğraflar ile öne çıkmaktadır.

Resimde tüm olay boş ve iki boyutlu bir düzlem üzerinde başlar. Sanatçı birikimleri ve arzusuna göre bu boş zemini doldurur. Mekânını, figürlerini ve ışığını tuval ya da kâğıt üstünde kendisi şekillendirir. Bu öğeleri tasarımı oluşturduğu düzlem üzerinde istediği şekilde, istediği yere ve renkte aktarabilir. Fotoğraftaysa durum farklıdır. Doğayı ya da görüntüyü görüldüğünden daha çeşitli anlama becerisi, sanatçıların bilgi birikimlerine, teknik donanımlarına, araştırmacılık ve deneyselliklerine bağlıdır.

Kompozisyonunu belirlerken fiziksel şartları göz önünde bulundurarak almak zorundadır. Fakat çözüm bekleyen tasarım ile ilgili (estetik ve plastik) problemler de bu anda karşısına çıkar. Fotoğraf çekmek için uygun ışık ve zaman beklemek, görüntünün üzerinde hayali çizgiler (ızgara) meydana getirerek, objeleri bu ızgaranın üzerinde, çizgilerin kesişim noktalarına (vurgu noktaları ve 1/3 kuralı) oturtmak gibi arayışlar içerisine girer.

Kadrajına neyi alıp almayacağı hususunda ise kompozisyonu ile alakalı sınırları vardır şüphesiz. Beğenmediği bir objeyi kadrajına sığdırmamak gibi bir şans her seferinde olamayabilir. Dolayısı ile bu durumda bulunduğu yeri ya da bakış açısını değiştirmek mecburiyetinde kalabilir.

Fotoğraf sanat içerdiği kadar, aynı anda görsel bir iletişim unsurudur. İnsanoğlunun mücadele ettiği problemler (savaş-hastalık-açlık vb.) fotoğraf aracılığı ile dramatik bir biçimde aktarılır. Sayfalarca yazıyla anlatılabilecek bir konu bazen bir kare fotoğrafla yeteri kadar net anlatılabilir.

W. Eugene Smith'in 1950 tarihinde çektiği bu fotoğraf İspanya'da çekilmiştir. Ailesini yitirmiş insanların acı ve kederli yüz ifadeleriyle inanmak istemedikleri bir olayı, ölüm karşısındaki çaresizliği aktarmaktadır. Tek kaynaktan ve tepeden

yansıyan ışığın etkisi ile de ortam olabildiğince dramatik bir etki kazanmıştır. Yani ışığın yüzlerde beliren ifadeyi öne çıkarması bu çalışmayı daha da anlamlı kılmaktadır.



Resim 20. Fotoğrafta Denge (Arif Ziya Tunç)

<https://dergipark.org.tr/download/article-file/1194>

İbrahim Demirel'in bu iki fotoğrafı, fotoğrafçının fotoğrafa grafiksel yaklaşımı sebebiyle öne çıkmaktadır. İlk fotoğrafta kadrajın sol alt köşesinden giren iki eğik çizgi (tekerlek izleri), asimetrik bir "S" oluşturup kadrajın üst noktasından birleşerek çıkmak üzeredir. Bu çizgilerle fotoğrafa hem derinlik hissi katmakta hem de fotoğraf üzerinde gözün hareket edeceği rotayı da (sol alt köşeden, yukarıya doğru) kendisi belirlemektedirler.

Bu sadelik ve geniş espas ile ön plana çıkan, insanda yalnız olma duygusu uyandıran bir fotoğraftır. Araba tekerleğinin meydana getirdiği bu çizgiler, hem kadrajı dikine iki parçaya ayırmakta ve aynı zamanda görsel denge sağlamaktadırlar.

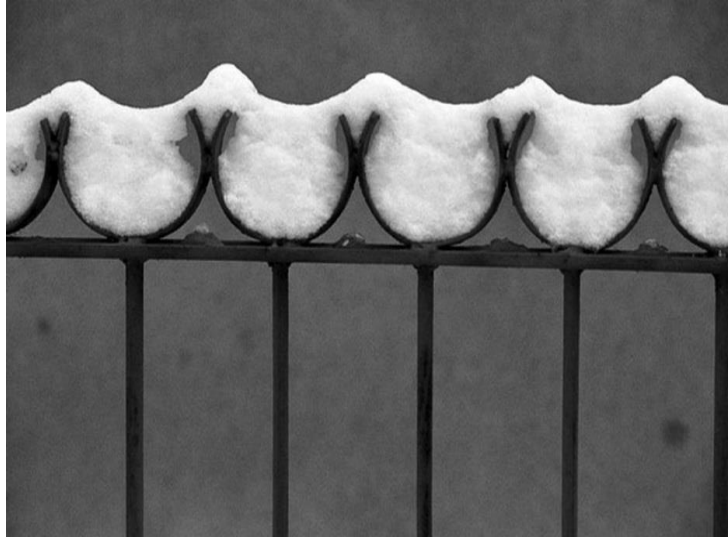
İbrahim Demirel'in grafiksel yaklaşımını ön plana çıkaran diğer fotoğrafıysa grafik yönden çizgi ve leke ağırlıklıdır. Birbirini dikey kesen düz çizgilerle kadrajın üst kısmında beyaz lekeyi saran eğri çizgi, kontrast ilişki (düz-eğri, dinamik-statik, dikey-yatay, sert-yumuşak) oluşturmaktadır. Eğri ve dikey çizgiler, yüzeydeki

boşluklarla parmaklık üzerinde birikmiş karın oluşturduğu leke tekrarları, kuvvetli bir ritim duygusuyla grafiksel yaklaşımı ön plana çıkarmaktadır.



Resim 21. Grafiksel Yaklaşımla Oluşturulan Fotoğraf (İbrahim Demirel)

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1194>



Resim 22. Grafiksel Yaklaşımla Oluşturulan Fotoğraf (İbrahim Demirel)

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1194>

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BASKI TEKNİKLERİ

3.1. Yüksek Baskı Teknikleri

Tarihte metal ustaları, at koşumları, zırhlar, değişik ev eşyaları ile birlikte takı gibi bronz, gümüş ve altından yapılmış olan çeşitli madenleri sivri aletler yardımıyla oyarak süsleme yapmışlardır. Bu sanatçılar oymuş oldukları metallerin üstünde belirmiş olan işlerin etkisini görebilmek amacıyla bu oymaları öncelikle kil üzerinde denemişlerdir. Bu sayede baskı tekniklerini ilkel bile olsa keşfettikleri söylenebilmektedir. Asıl baskı sanatına bakıldığında ise kâğıdın bulunmasıyla baskı sanatının başladığı görüşü ağır basmıştır (Can, 2008: 5).

Oyma olarak tahta kalıplardan yapılan resim basma tekniği III. yüzyılda Çin'de ortaya çıkmıştır. 105 senesinde, Çin'de kâğıdın yapılabilmesi, baskı sanatının ortaya çıkmasını hazırlamıştır.

Uzakdoğu ülkelerinde ortaya çıkan tahta baskı sanatı, batı kültürünü de etkileyerek XIV. yüzyılda başlamış ve XVIII. yüzyıla kadar devam etmiştir. Böylece kitap resimleme sanatının ortaya çıkması sağlanmıştır. Bu süre içinde konular dinsel olmakla birlikte, resim ile yazı bir arada kullanılmıştır.

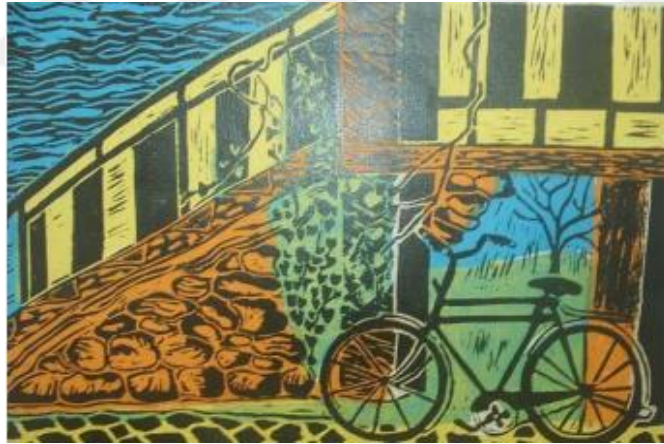
XVIII. yüzyıla kadar sanatı halka ulaşmamış, bu nedenle sanat baskısı olarak kendisini tam anlamıyla gösterememiştir. Ancak bu durum Avrupa için geçerli olmaktadır. XVII. yüzyılda Uzakdoğu ülkeleri kültürel ve ekonomik olarak üstün düzeye ulaşmış bulunmaktadır. Konular günlük hayatın içinden gerçekçi bir görünümle ortaya konulmuştur. Toplumda kadının yeri, çayhaneler, manzara resimleri, tiyatro Avrupa'da tahta baskının konuları içinde yer almıştır.

XVIII. yüzyılda gravür sanatçısı Thomas Bewick, gravür tekniğini ağaç kavuğa aktarırken sert bir ağaç olan kayını ve meyve veren ağaçları kullanmıştır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2013: 4).

Bu teknik, çeşitli tahta, kazımaya elverişli olan naylonlar, poliüretan levhalar, plastik yer karoları, linolyum üzerine uygulanmakta olan baskı çeşididir. En eski baskı tekniği olarak bilinmektedir. Elde edilmek istenen figürün baskı üzerinde görünmesinin yanında, yükseklik verilmesi için pürüzsüz bir materyalin yüzeyinde bir miktar kazıma, oyma işlemi yapılmasıdır.

Kazıma ve oymayla oluşturulan levha üstüne ruloyla baskı boyası verilmektedir. Yüksekte kalan yerlerdeki boyanın kâğıda geçirilmesiyle elde edilmektedir. Basılan kâğıda ters yüzüne bir ağaç parçasıyla, tahta kaşık sırtı ile sürülerek ya da baskı presi ile gerçekleştirilmektedir.

Farklı renkler için farklı kalıpların oyulmasıyla veya tek kalıp ile değişik renkler uygulayarak farklı renkte baskı yapma imkânı da bulunmaktadır. Hazırlanacak kalıplar ile çok sayıda baskı yapmak mümkündür.



Resim 23. Çok Renkli Yüksek Baskı Örneği

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Y%C3%BCksek%20Bask%C4%B1.pdf

Yüksek baskının tarihine gelindiğinde ise, oyularak yapılan tahta kalıplardan resim yapma tekniği Çin’de III. yüzyılda ortaya çıkmıştır. 105 yılında Çin’de kâğıt üretiminin yapılabilmesi sonucunda baskı sanatının ortaya çıkması sağlanmıştır.

Uzakdoğu ülkelerinin öncülüğünü yaptığı tahta baskı sanatı, sonradan batıda da XIV. yüzyılda başlamış ve XVIII. yüzyıla kadar sürmüştür, bu durum da kitap resimleme sanatının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Konulara bakıldığında genellikle dinsel konuların işlendiği baskı resimde, yazıyla resim bir arada kullanılmıştır.



Resim 24. Ağaç Baskı ile Çin Yazısı

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Y%C3%BCksek%20Bask%C4%B1.pdf

XVIII. yüzyıla kadar tahta baskı sanatı halka açılmamakla birlikte, sanat olarak da kendisini gösterememiştir. Ancak bu durum Avrupa için geçerli bir durumdur. XVII. yüzyılda Uzakdoğu ülkeleri kültürel ve ekonomik açıdan üstün duruma gelmiştir. Baskı resimde konular gerçekçi bir görüntüyle, gerçek hayattan verilmiştir. Toplumda çayhaneler, manzara resimleri, tiyatro, kadın, Avrupa tahta baskısının konusu olmuştur.

XVIII. yüzyılda gravürcü Thomas Bewick gravür tekniğini ağaç kalıba aktararak, meyve veren ağaçları ya da sert ağaçları seçmiştir.

Dünyanın ünlü popüler illüstrasyon literatüründe bulunan Gustave Dore ve William Marris yapıtlarının çoğunu XIV. yüzyıl tahta baskı sanatı ile vermişlerdir. XIV. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanat tarihinde önemli bir yere sahip olan Cezanne, Renoir ve Manet, daha sonra Gauguin, Van Gogh, Toulouse-Lautrec, Matisse, Picasso ile birlikte birçok sanatçı Japon tahta baskı sanatından etkilenmişler ve bu konuyla ilgili incelemeler yapmışlardır.



Resim 25. Japon Tahta Baskı Resim Örneği

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Y%C3%BCksek%20Bask%C4%B1.pdf

3.2. Düz Baskı Teknikleri

XIV. yüzyılın başlarına kadar resimli ve yazılı olan materyallerin çoğaltılması sırasında çukur baskı veya yüksek baskı teknikleri kullanılırken, 1797 senesinde Almanya'nın, Münih kentinde, Alois Senefelder'in baskıda yenilik olarak görülen buluşuyla, yükseklikleri aynı olmayan düz yüzey üstünden baskı yapmaya başlanmakla birlikte, bu tarzda yapılan prensibe düz baskı adı verilmiştir.

Baskı plakasının üzerinde yükseltmeler ve çukurlar bulunmayan, yüzeyin hassaslaştırılmasıyla boyayı alıcı bölümlerin oluşturulmasıyla yapılan baskıdır. Taş, çinko, bakır ve alüminyumun kullanıldığı bu yöntemle baskı üzerinde derinlik bulunmamaktadır (Çakıroğlu, 2015: 77).

3.2.1. Litografi (Taş Baskı) Teknikleri

Bu baskı türünde tekniğin desen çizimiyle ortak yanları bulunmaktadır. Sanatçı yağlı bir baskı mürekkebi ve yağlı bir kalem seçerek üstünün iyi düzeltildiği taş bir blok hazırlamaktadır.

Desen taşta yağlı kalem ile çizilmekle birlikte taş ıslatılmaktadır. Yağlı kalemle çizilmiş olan desenler suyu kabul etmemekle birlikte desenin yağlı çizgileri ruloyla sürülmüş olan yağlı mürekkebi kabul ederken. Islak olan kısımlar açık kalacaktır. Kâğıt taş zemine yatırılarak baskı yapılır. Bu baskı türünde her renk için ayrı taşlar kullanılmaktadır.

3.2.2. Ofset Baskı (Ofset-Lito) Teknikleri

Litografi baskının gelişmiş şeklidir. Litografi baskıda olduğu gibi su ve yağ malzemesi temeline dayanmaktadır. Bu baskı türünde taşın yerini ise bakır, alüminyum ve çinko tarzında metaller kullanılmaktadır.

Sanatçı ortaya çıkarmak istediği şekli direk olarak metale çizip boyamak kaydıyla, bu tür baskı, taş baskıdaki gibi uygulanmaktadır. Şuan bu teknik ile özgün ürünler üretilirken, aynı zamanda fotoğraf çalışmalarında da kullanılabilir.



Resim 26. Serigrafi Baskı

3.3. Çukur Baskı Teknikleri

Çukur baskı tekniği XV. yüzyıla kadar dayanmaktadır. Bu devirde İtalya ve Almanya'da kullanılmakta olan (Crible) metodu ile maden levhaların üstünde sayısız noktacıklar ortaya çıkaran bir teknik uygulanmıştır. Bu oyuklar çekiç yardımıyla, vurma suretiyle yapılmaktadır.

Boyanmakta olan levhanın üstünde oluşturulmakta olan oyuntular beyaz ve diğer kısımları siyah olarak meydana çıkmaktadır. Bu tür baskı, çukur baskınının kaynağını teşkil etmektedir. Yine XV. yüzyılda altın, bakır ve gümüş levhaların üzerinde bulunan oyuklar siyah bir maddeyle doldurulmuş ve yüzeyde siyah ve beyaz değerler elde edilmesi sağlanmıştır (Can, 2008: 6).

Gravür tekniği, oyma tekniğinin tam tersi durumundadır. Resim kalıpta çukur yerlerde bulunmakla birlikte, verilen boya çukur alanlara girmektedir. Kalıptan kâğıda boya çukur yerlerden verilerek görüntü oluşturulmaktadır.

Antik Çağ'da kuyumcular, kazıma türünde metal plakaların üstüne uyguladıkları eserler, çoğalabilen eserlerle yeni bir çığır açmıştır. Bakırdan yola çıkarak ilk defa sanatsal içerikli metal kalıpların kullanımının 15'inci yüzyılda Avrupa'da başladığı bilinmektedir. Bu dönemde önemli bir konumda olan Albrecht Dürer ve Lucas Granach, dini kitaplara yaptıkları resimleri ağaç ve metal kalıpları kullanarak ilk üretimlerini yapmışlardır. Bu şekilde resimlerin çoğaltımı Rönesans'ın gelmesinde belirleyici olmuştur.

XVII. yüzyılda Rembrandt, dinsel konulu olan çalışmalarını ortaya koymuştur. Aydınlanma süreciyle dünyada yaşanmakta olan yeni biçimlenmeler, sanat alanlarının hepsinde olduğu gibi çukur baskı tekniğinde de olmuştur.

Ağaç baskı ile oyma tekniğinin gelişimi sonucunda yaşanan Dışavurumculara rakip olarak Çukur tekniği çoğalmaktadır. XX. yüzyılda teknolojiyle savaşların hâkimiyetinde grafik sanatlarına alaka artarken, baskı sanatları da ön plana çıkmıştır. Özellikle de yüksek baskı ve gravür baskı teknikleri, toplumsal işlevlerinin yaygınlığı sebebiyle sanatçıların çok tercih ettikleri uygulama alanı olmuştur.



Resim 27. Albrecht Dürer “Yakaran Eller”, 1508, Gravür.

https://indigodergisi.com/wp-content/uploads/2015/12/praying_hands_albrecht_durer_dua_eden_eller.jpg

Çukur baskı tekniğinin Türkiye’de kullanımıysa, Cumhuriyet’ten önce II. Abdülhamit dönemindeki azınlıkların yaptıkları denemeler sonucunda olmuştur. 1882 senesinde Osman Hamdi Beyin girişimleriyle açılan Sanayi-i Nefise Mektebi’nin Baskı sınıfında Hoca Ali Rıza’nın yaptığı Gravür baskı tarzını taşıyan resimler, o dönemin ilk akademik sanat çalışmaları olarak görülmektedir.

Yakın geçmiş göz önüne alındığında, grafik üretimi sürecinde yeni aktif bir döneme adım atıldığı görülmektedir. 1990’lı senelerde, 1970’li senelerin grafik piyasasında durgunluk başlamıştır. Fotoğraf sanatı, yeni meydana çıkarılan sanat türleri, medyada yapılan değişiklikler grafiğin üzerinde etkili olmuştur. Günümüzde birçok sanatçının eserlerinde gerek teknik, gerekse hacmi bakımından heykel, resim ve baskı yarışır duruma gelmiştir (Can, 2008: 23).



Resim28. Çukur Baskı, Ahmet Aydın Kaptan, Gravür, Fener, 2013

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=782702981799225&set=a.437554649647395&type=3&theater>

3.4. Dijital Baskı Teknikleri

Dijital baskı, bilgisayarın hayatımıza girmesiyle ve gelişmesiyle birlikte başlamıştır. Terminolojik olarak çalışmaların bilgisayar kullanarak veri ortamı içinde yapılması durumudur.

Matbaa tekniğinde kullanılmakta olan kalıp ve film gibi öğelerin ortamdaki kaldırılması ile dijital kaydedilen resmin veya taranan bir fotoğrafın, bilgisayar yardımıyla elverişli olan programlarda çizim, grafik, metin ve bunun gibi çalışmalar tamamlanıp dijital ortam makineleriyle, baskı malzemelerinin üzerine basılması işlemidir. Baskı malzemeleri cast folyo, canvas, mesh, one way vision, folyo ve vinil ve bunlar gibi malzemelerdir.

Dijital baskı bilgisayarda hazırlanan veya bilgisayar ortamına yüklenmiş fotoğrafların ve tasarımların gelişmiş baskı teknolojileriyle hızlı ve kaliteli şekilde değişik materyallerin üstüne aktarılmasıdır.

Dijital baskı, kullanılmakta olan birçok baskı teknolojisini geride bırakmıştır. Bununla birlikte boyut sınırlamasının ortadan kalkmasını sağlamıştır. Yeni teknoloji olması nedeniyle sürekli bir şekilde gelişmekte olan dijital baskı makinelerinin baskı hızlarını ve kalitelerini artırmaktadır.

Dijital baskı makineleri püskürtme mantığıyla, injekt sistemi ile çalışır. Ofiste, evde kullanılmakta olan printerle yani yazıcılar gibidirler. Kartuş ismi verilen mürekkebi püskürten üniter sektörde 'kafa' ismiyle adlandırılmaktadır. Bu kafalar sola ve sağa gidip gelerek mürekkep püskürterek baskıyı yapmaktadır. Kafa sola ve sağa gidip, gelirken makinenin servo motorları baskı yapılacak malzemeyi ilerleterek baskı yapılmaktadır (Matbaa teknolojisi, 2011: 3).



Resim 29. Dijital Baskı örneği

<https://www.matbuu.com/blog/wp-content/uploads/2016/11/dijital-baski.jpg>

Dijital baskı günümüzde her sektöre hitap edebilmektedir. Kurumsallaşmış ve kurumsallaşma aşamasında olan işletmelerin dünyaya en renkli ve en hızlı bir şekilde tanıtılmaları baskı sektörü sayesinde olmuştur. Dijital baskı duyuru ve tanıtım amacıyla kullanılmakta olan dış ve iç mekan, araç, afiş, tabela, cephe ve cam kaplama, ışısız tabela, ışıklı tabela, yol panosu, totem, billboard gibi yarlarda kullanılmaktadır.

Her işletmenin sektörünü ve yerini belirtmesinde bunlara ihtiyacı bulunmaktadır. İş yerinin cephelerini ürün ve marka resimleriyle kaplama, araçlarının gezer reklam aracı olarak kullanımında, konumun kolay bulunabilmesi amacıyla yapılmış olan yönlendirme tabelalarında sıkça tercih sebebi olmaktadır.

Genel olarak dijital baskının tercih edilmesinin sebeplerinden birisi hava şartlarına dayanıklı olmasıdır. Hava değişimlerine dayanıklı solvent yapılı renkler kullanılıyor olması, dayanıklılığına bakarak ömrünü 15 seneye uzatılmaktadır.

Dijital baskı için bir ölçü bulunmamaktadır. 1m, 2m, 3m, 5m, olarak baskı yapılabilir. Folyonun boyu kadar baskı yapılabilir. Uzunluğu da istenilen ölçülerde olabilir (Matbaa Teknolojisi, 2011: 5).

3.5. Serigrafi Baskı Teknikleri

Uzakdoğu'da Japonya ve Çin'de çok eskilerden beri bilinen bir teknik olan ipek baskının XIV. yüzyılın sonlarında ABD'de "Silk-Screen Process" ismiyle kullanılmaya başlanmasının yanında, 1920 senesinden sonra da Avrupa'da yaygınlaşmıştır.

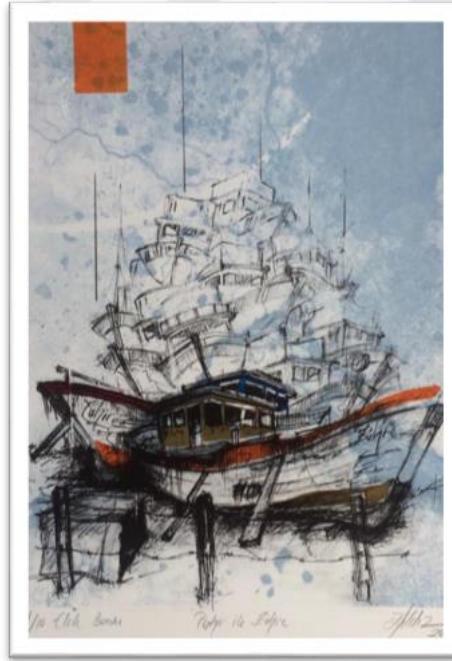
Avrupa'nın ise ipek baskıyla tanışması, Avrupa'nın XIV. yüzyılın ikinci yarısından sonra Japon kültürüyle yakın bir şekilde ilgilenmeye başlamalarıyla gerçekleşmiştir. Bu sayede 1900 ile 1910 yıllarında Avrupa'daki çoğu kentlerde serigrafi tekniği kullanılır hale gelmiştir.

1907 senesinde İngiltere'de serigrafi baskının, sıyrığaç ve gerilmiş ipekli tahta gibi araçların patentleri kaydedilmiştir. 1915 yılında bunlarla ilgili bir patent daha San Francisco'da alınmıştır. 1915 senesinde fotoğrafik yöntemin ortaya çıkmasıyla, serigrafi de yeni bir hız kazanmıştır. Tekstil sanayisi bu yeni olan tekniği ele alarak, foto şablon ile çalışmalarını sürdürmüştür. Bu sayede 1930'lu yıllarda Avrupa ve Amerika'nın çeşitli kentlerinde ipek baskı çok amaçlı bir şekilde kullanılmıştır.

Ülkemizde ise ipek baskının uygulanmasına ilişkin kesin tarih vermek mümkün olmamaktadır. Bununla birlikte 1950senelerinde daha fazla grafik tasarım, ambalaj, tanıtım ve reklam vb. üretim odaklı ticari amaçlar çerçevesinde kullanıldığı ve sanatsal yanının ön plana çıkarılmadığı görülmektedir. Daha sonraki yıllarda ipek baskının sanatsal çerçevede ilk uygulayıcısı Bedri Rahmi Eyüboğlu ve Eren Eyüboğlu'dur (Çakıroğlu, 2015: 82).

Serigrafi seri şekilde baskı yapma şeklidir. Geçmiş eskilere dayanan bu sanat dalı, son yıllarda sanayinin de gelişmesiyle endüstriyel ürünlerin markalaşması anlamında büyük önem kazanmış durumdadır.

Metal veya ahşap bir kasağa gerdirilmiş olan değişik türde ipek bez, fotoğraf film emülsiyon adı verilen bir filim tabakası ile kaplanarak ışıktaki pozlanmaktadır. Işığa hassas olan yerler su ile boşaltılmakla birlikte, ince bir dokulu yüzey oluşturmaktadır. Buna serigrafi kalıbı adı verilmektedir. Bir ragle ile çekilerek boya alta aktarılarak eser yapılmaktadır.



Resim 30. Serigrafi Baskı, Erol Murat Yıldız. Serigrafi Baskı, 2017 “Tahir ile Zühre” 50x70 cm

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10157073257124511&set=pb.670129510.->

[2207520000.1570368678.&type=3&theater](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2207520000.1570368678.&type=3&theater)

Serigrafi genel anlamda sırların ve boyaların deęişik işlemlerden geçerek çok ince metal, ipek elek bezi veya özel dokulu naylon üstünde hazırlanmış desenlerden baskının yapılacağı yüzeye dolaylı veya doğrudan aktarılması işlemidir.

Serigrafi kelimesi latince sericum (ipek), Yunanca graphe (yazma eylemi) sözcüklerinin birleşiminden oluşmaktadır. Bu sözcük şablon oluşturulmasında, en çok kullanılan bezin doğal olan ipekten dokunmasıyla bu şekilde türetilmiştir. Farklı ülkelerde ve farklı kültürlerde başka başka isimlerle anılmakla beraber uluslararası baskı ortamı içinde bu yöntemin adı serigrafi olarak konulmuştur (Erişim: 03.07.2019 <https://docplayer.biz.tr/60646239-Serigrafi-baski-teknigi.html>).

Her türlü yüzey ve malzemeye uygulanabilmekte olan serigrafi teknięiyle yuvarlak baskıların yapılması da mümkün olmaktadır. Bununla birlikte matbaanın baskı yapamadığı malzemelerin üstüne bu yöntem ile baskı yapılabilir. Genellikle tipografi ve ofset baskının uygulanamadığı seramik, metal, deri, polyester, cam, tahta ve bunlar gibi malzemeler üstüne uygulanır hale gelen serigrafi teknięi günümüzde tekstil sanayi dışında özellikle de az sayıdaki baskılar için sınırlı olanaklarla da olsa uygulanabilen teknik haline gelmiştir (Çakıroęlu, 2015: 84).



Resim 31. Tampon Baskı örneęi

<https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>

3.6. Tampon Baskı Teknikleri

Tampon baskı, genel tanımı ile, serigrafi baskı tekniğinde kullanılan ipeğin erişemediği her türlü düz, kavisli, buruşuk yüzeyler üzerine, yüksek çözünürlükte; golf topu, çakmak, kalem gibi küçük ebatlardaki ürünlere, baskı yapılabilmesine imkan sağlayan baskı tekniğidir. Klişe üzerine kaplanan mürekkep, bıçak ile sıyrılırken baskı tamponu nesne üzerinde onu kaplayacak şekilde konuşlanır. Baskı tamponu, klişe üzerindeki mürekkebi alır ve nesne üzerine baskı uygular. Bu esnada mürekkep, baskı tamponundan nesneye geçiş yapar. Tampon baskının kökleri 200 yıl öncesine dayanıyor. İlk baskı, görüntüyü aktarmak için yumuşak bir jelatin maddesi kullanılarak yapılmıştır. Tüm transfer işlemleri el yordamıyla yapılıyordu. İlk mekanik ped kullanılarak yapılan endüstriyel uygulama, İsviçre’de saat kadrantlarını basmak üzere gerçekleştirilmiş, ardından bu teknik Alman bir firma tarafından porselen Çin bebeklerini basmak için çok renkli baskı yapacak şekilde geliştirilmiştir. Jelatinin yerine, İkinci Dünya Savaşı sonrasında silikon alaşımı kullanılmıştır. Silikon transfer yastıklarının gelişmesiyle birlikte, tampon baskı süreci, sanayi ürünlerinde çok titiz bir yöntem haline gelmiş ve kullanılmaktadır. (Erişim: 03.07.2019: <https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>)



Resim 32. Ultraviyole (UV) Baskı

<https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>

3.7. Ultraviyole (Uv) Baskı Teknikleri

Ultraviyole (UV) Baskı, nesne üzerindeki boyanın, baskı gerçekleştikten birkaç salise sonra kurumasına imkân sağlayan baskı tekniğidir. Bu yeni teknik, otomotivden telekomünikasyona, grafik sanatlarından dekorasyona kadar pek çok sektörde benimsendi. Giderek gelişmekte olan bu tekniğin diğer endüstriyel baskı tekniklerinden farkı, boyada mevcut olan kimyasal çözücülerin işlem esnasında kurutulması, böylece çevreye ve ozona yayılacak olan zararlı maddelerin minimuma indirilmesini sağlıyor olmasıdır. Çevre dostu karakteri, artan kalitesi, performans verimliliği, geleneksel su ve solvent bazlı tekniklere alternatif olması gibi özellikleri sayesinde yılda %10 büyümüştür. UV baskı süreci, ısı yerine ışık kullanılmasıyla fotokimyasal bir reaksiyona dayanmış olur. Sıvı monomerler ve oligomerler, az oranda foto-initiatör ile karıştırılarak UV enerjisine maruz kalır. Birkaç saniye içinde mürekkep anında sertleşir. Bu faktör, üretim döngü süresini azaltmakta ve en önemli ekonomik faktörlerden biri olan sermaye tasarrufunu sağlamakta ve nakit akışını artırmaktadır. Her gün raflarda görmekte olduğumuz ürünlerin ambalajları ve etiketleri, telefon kapları, kişisel kartvizitler bu teknik ile basılmaktadır. UV baskının en büyük avantajı ise güneş, su gibi çevre şartlarından etkilenerek renklerin solması yahut silinmesi gibi olumsuz durumları en aza indirmesi en önemli özelliğidir.

(Erişim: 03.07.2019: <https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>)



Resim 33. Lazer Baskı

<https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>

3.8. Lazer Baskı Teknikleri

Tarihteki ilk yerini el oymacılığı ile alan lazer baskı, her türlü metal, cam, ahşap, mermer, kristal, porselen, deri gibi materyalin lazer ışığı ile kazınarak ya da yakılarak markalanması işlemidir. Ürünün mukavemetine göre bu ışınların kuvveti de değişiklik göstermektedir. Lazer baskıyı diğer baskı tekniklerinden ayıran en büyük özellik, baskının silinmesinin mümkün olmamasıdır. Herhangi bir zorlamaya maruz bırakılmadığı müddetçe, baskıda hiçbir deformasyon oluşmayacaktır. Bunlarla beraber, lazer baskı tekniğinde renk seçeneği bulunmamaktadır. Ürünün hammaddesi yani zemin rengi bize genellikle baskı rengini vermektedir. Ancak bazı durumlarda, örneğin; metalle kaplanmış, boyanmış, temperlenmiş (kontrol altındaki ısı sayesinde lazer markalama) ya da anodize edilmiş (metal yüzeyde ince oksit film tabakası oluşturulması) olması, yüzeylerde renk farkı meydana getirebilmektedir. Lazer baskının yapımındaki bir diğer husus ise, geri dönüşü olmayan bir baskı tekniği olmasından ötürü, baskı öncesi tasarım çalışmalarının büyük önem arz etmesidir. Kaliteli bir baskı elde edebilmek için Adobe Illustrator, Corel Draw ya da Freehand gibi vektörler programlarda grafik tasarım çalışmalarının yapılması gerekmektedir. Bu çalışmaların yapılması ardından istenilen boyuttaki baskı istenilen kalitede gerçekleştirilmektedir. (Erişim: 03.07.2019: <https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>)



Resim 34. Gofre Baskı

3.9. Gofre Baskı Teknikleri

Kâğıdın, baskı esnasında boyalı veya boyasız olarak kabartılması işlemidir. Gofraj işleminin en iyi şekilde gerçekleşmesi için öncelikle dişi klişenin ve dişi klişeye en uygun erkek klişenin çinko veya foto polimer maddelerinden üretilmesi gerekmektedir. Gofre baskılarından en iyi sonuç bu şekilde elde edilmektedir. Eskiden bu klişeler tahtaya veya metale gravür uygulanarak oluşturuluyordu. Günümüzde ise bu klişeler artık erozyon yöntemi ile hazırlanabilmektedir. Daha sonra baskısı yapılan kâğıda, farklı bir makinede bu klişe aracılığıyla baskı uygulanarak kâğıdın kabarması sağlanır. Gofre baskının diğer baskı tekniklerinden farkı, çok fazla güç sarf eden makinalar kullanılarak basılmasıdır. Günümüzde pek çok ürünün ambalajı, kitap, ajanda, defter kapakları ve kartvizitler bu yöntem ile çok daha değerli, gösterişli bir hava kazanabilmekte, akılda kalıcı bir görünüme sahip olabilmektedir. İsteğe göre gofre işlemi sıcak yaldızla birlikte uygulanabilmekte ve estetik bir görünüm kazanmaktadır.

(Erişim: 03.07.2019: <https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>)

3.10. Teknolojik Değişim ve Gelişimlerin Baskı Sanatına Olan Etkisi

Endüstri devriminden sonra bilimsel ve teknolojik gelişmelerle insan hayatı kolaylaşmış, yaşam ile teknolojinin hızı, insanın bilgi edinme ve iletişim kurma biçimlerinde önemli rol oynamıştır. Bununla birlikte 1990'lı yılların başından başlayarak teknolojinin yaşam içine girmiş olması, kültürel ve toplumsal yıkımlara sebep olan dünya savaşları, üretim tekniklerinin ve ifade araçlarının değişim geçirmesinde de bu durum önemli bir sebeptir.

II. Dünya Savaşı sonrasında bilgisayarın icat edilmesi, bu değişimin geri dönüşü olmayan bir noktaya taşınmasına neden olmuştur. Modern çağın başlangıcı olan bu buluş, teknolojinin, iletişime yol gösterdiği, gelişmeler hızlı şekilde seyir ettiği için hızına yetişilemediği, sanatın, teknolojiyle buraya geleceği dönemlerin habercisi konumuna gelmiştir.

Dünyadaki her alana bilgisayarın sunmuş olduğu teknolojik hizmetler, insanlarca hızlı şekilde benimsenerek daha fazla talep getirmekle birlikte, kentleşme ile gelişen iletişim yöntemleri, bilgisayarların olanakları ile güçlü bir konuma gelmiştir. Dijital iletişimle saniyeler içinde insanlar bir tuşa basmak kaydıyla birbirleriyle iletişim kurabilirken, dünyanın hemen hemen her tarafına bilgi aktarabilmektedir. Böyle bir hız çağında, iş dünyasında hızlı iletişimin gelişimi de kaçınılmaz hale gelmiştir. Dijital iletişimin hızlı bir şekilde yayılması, bilgiye kolay şekilde ulaşma isteği, isteklerin kişiye özel tasarımların üretildiği, yüksek kalite sağlayabilen ve ekonomik bir altyapıya kavuşmasını sağlamıştır (Beriş, 2015:298).

Bu tür gelişmeler ticari anlamda XVI. yüzyıldan beri kullanılan matbaacılıkta yaşanmıştır. Geleneksel yöntemler ile uzun süren hazırlıkların ardından üretilmiş olan basılı olanlar, yerini dijital alanlarda kısa sürede hazırlanabilen, her türlü yüzeye basılabilen iletişim mecraları ve kişisel tasarımlara bırakmıştır. Bu yer değişimi ise 1950 yılından itibaren gelişmiş olan bilgisayar ile programlama diline yansımış, ilk denemelerden sonra Andy Warhol gibi sanatçıların, sanatsal ifadelerinde yerini almıştır.



Resim 35. Andy Warhol, Mona Lisa Yorumu.

http://docenti.unimc.it/g.cipolletta/teaching/2018/19669/files/fotografia-e-nuove-tecnologie-visuali_6/fotografia-e-nuove-tecnologie-visuali_23102018

Bu etkileşimin yansıması kırk yıllık süreçte aynı hızla gelişimini sürdürmüştür. Günümüzde sanat, bireysel ifadenin yanında, iletişimi de teknolojik üretimin sunmuş olduğu avantajlarla irdelemekte, yeni olan ifade araçlarını da yaşamın içine almaktadır. Toplumun kültürel değerlerinin yanında, duyguların ifade edilmesinde temsil gücünü elinde bulunduran, sosyal ve kültürel yaşamın önemli ifade araçlarından birisi halini almıştır. Bu temsil gücünün toplumları ve kültürleri şekillendirdiği iddia edilmektedir. Bu temsil aşamasında sanat, toplumsal duyguların ortaya konulmasının yanında, yaşamın içine girerek, yaşama şeklini vermekte önemli rol oynamaktadır.

İnsanlar sanat aracılığıyla iletişim sağlamakta, toplumsal yaşam içinde bireyselliği teknolojik gelişmelerin sunduğu avantajlarla güçlendirmek şartıyla yeni ifadelere yer vermektedir. 1930'lu yıllarda bu değişime göndermede bulunan W. Benjamin, sanat yapıtı, içinde doğmuş olduğu koşullardan bağımsız olamaz demek suretiyle bu günleri işaret etmiştir.

Dijital sanat baskısı terim anlamıyla, dijital dosyaların veya dijital ortama aktarılmış olan yüksek çözünürlüklü görüntülerin, sanatçı tarafından kontrol edilerek, yüksek kalite içeren püskürtmeli inkjet baskı sistemiyle özel üretim medya olarak da bilinen baskı-altı malzemelerin üstüne yapılan özel baskıyı tanımlamaktadır. Türkçede ise daha tanım olarak net ifade edilemeyen bu durum dijital baskı sanatı olarak tanımlanacaktır.

Çağın teknolojik yaşamı içinde dijital sanatın önemini kavrayan bir bakış açısıyla dijital sanat baskısı, çağdaş sanattaki önemine ve rolüne atıf yapmaya değer yeni bir oluşum olarak görülmektedir.

3.10.1. XX. Yüzyıl Başlarında Grafik Baskı

XX. yüzyılda Grafik baskı türünde eserlere bakıldığında, Mustafa Aslıer'in gravür türünde renkli ve siyah, beyaz özgün baskı resimleri ile özellikle yöresel nitelik taşıyan figürlerin geometrik soyutlayıcı yönü ile hareket ettiği görülmektedir.

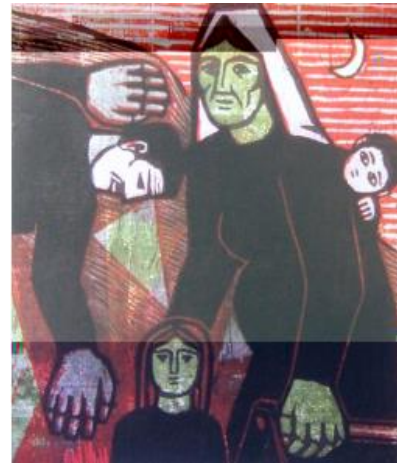
Mustafa Aslier, çalışmalarında Anadolu temelli olan biçim gruplarını, geometrik düzende ele alarak, yöreselliğin çizgisini, yüzey geometrisine bağlı kalan bir duyarlılıkla geliştirmiştir. Birbirini bütünleyen biçimler, büyük parçalar, doku ayrımlarına egemen olurken, çizginin niteliği de öne çıkmaktadır.

Aslier: “Zaman yoldaşım olan yurdum insanını, ortak düşünce ve duyguları ile ortaya çıkan çağrılarını çizmek suretiyle geleceğe aktarmayı istiyorum. Başka bir söyleyişle insanlarıma türkülerimi görsel öğeler eşliğinde söylemeyi istiyorum. Bu yolda ilerleme kaydederken, görsel dünyayı yorumlama ve algılama, görsel öğeler konularında insanlığın aydınlatmış olduğu değerleri inceleme ve tanıma olanağını buluyorum”, sözleriyle çalışmalarını gerçekleştirmedeki sebeplerine cevaplar bulmak istemektedir (Aslier, 2009). Aslier grafik baskıda yöresel öğelerle, Anadolu figürlerini baskı sanatında kullanmıştır. Aslier’in bu çalışmaları Anadolu kültürünü baskı sanatıyla bütünleştirmeye yöneliktir. Bu durum çerçevesinde yöreselliğin grafik baskı sanatında önemi de ortaya çıkmaktadır.



Resim 36. Mustafa Aslier, İki Zeybek, 2005,
Linol Baskı.

<https://i.pinimg.com/originals/ee/d5/3c/eed53c75e2d30036252b2458b98adba8.jpg>



Resim 37. Mustafa Aslier, Geride Kalanlar,
2008, Tahta Oyma.

<https://lh3.googleusercontent.com/V2REitwg1Ya9FnjAcx7OFinZlaGPrTAsxx8CGKoPb35WMC4UhyuI3WLrxkJRMI-RHPuWD2E=s85>

Türk Sanatı ve Sanat Eğitiminde Süleyman Saim Tekcan, birçok yenilikte öncülük eden bir sanatçıdır. Öncülüğünü yaptığı çalışmaların arasında Grafik Müzesinin ve ilk baskı atölyelerinin kurulması, Vakıf Güzel Sanatlar Fakültesi'nin açılışı, bilgisayar desteğinde Grafik eğitimi uygulamalarının başlaması sayılabilmektedir.

Genellikle baskı tekniği konusundaki buluşları, heykel rölyeflerinde özgün olan denemeleri, yağlıboya çalışmalarındaki modernleştirilen üslup, yabancı ve yerli yayınlarda yazılıp, çizilmiştir. Bununla birlikte hala yapıtları ve yazıları okunabilmiş değildir.

Tekcan, geleneğin sürekliliğine dikkatleri çekmektedir. Ancak onu evrenselleştirmiş olan, yerel geleneğe olan bağlılığı değildir. Ona katmış olduğu bireysel çoğalmalar olmuştur. Bu durum da Tekcan'ın üretmeden fazla yaratmaya meyilli çabasıdır. Tekcan'ın kişisel stili, Orta Asya'dan, Anadolu'ya taşınmış olan Hayvan biçimleri tradisyonu, Anadolu'nun farklı tarz zenginliğiyle harmanlayarak kendine has olan yorumları ile baştan hazırlamasıdır.



Resim 38. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden.

M.Ö. 3000 yılından başlayarak Proto-Türk kökene sahip veya Türklerin de içine girdikleri gurupların uygulamaya koyduğu tasvir sanatı tarzı şeklinde ayrılmaya başlanan Hayvan Tarzı, Tekcan'ın yağlıboya, heykel ve baskı olmak kaydıyla üç üslupta kararlı olarak devam etmektedir.

Zoomorfik özellikler, kıvrılan bükülen figürler, anatomiye zorlayan asimetrik hareketler, vurgu, stilizasyon, soyutlama; Rumi, kaligrafi, münhani ile birlikte erken Selçuklu Dönemi'nin yanında, İslam sanatıyla devamı gelen bu geleneğin hem tanıya götürmekte olan istatistikleri, hem de Tekcan'ın geleneğinde çağdaşlaşan dinamikleri olarak görülmektedir (Kodaman, 2007: 387).

3.10.2. İkinci Dünya Savaşı Sonrasında Gelişen Baskı Teknikleri

XX. yüzyılın baskı resmindeki ustaları Alberto Giacometti, Villon, Joan Miro, Max Ernst, Alexander Calder, Jackson Pollock gibi sanatçılardır. Baskı resim sanat dalı günümüzde oldukça önem kazanmıştır.

Her çeşit değer ve dokular bu yola verilmiştir. Gelişime ve yenilenmeye açık olan baskı sanatlarında henüz denenmemiş oldukça yol vardır ki, malzemelerin sağlayacağı beklenmedik neticeler sanatçılara yeni tetkik imkânları elde edecektir. Araştırma, denemelere açık olan baskı teknikleri, çağımızın çok mühim ifade yöntemlerinden biri konumundadır.

Teknolojinin son tekniğinden yararlanan sanatçılar sanatta uygulayacakları kökten değişimler için sürekli analiz ve çalışma içindedirler. Bu çalışma yöntemi ise tüm teknolojik gereçlerin kullanımına müsait yayma, artırma ve birçok çeşitli ebatlara imkân tanıyan bitmeyen deneme imkânları olan baskı türleridir.

Gelişmiş ülkelerin yükseköğretim ve üniversitelerinde baskı sanatlarına şuan daha çok önem verilmektedir. Hatta yalnızca baskı ile alakalı sanat merkezleri kurulmakta ve günümüze uygun olan bu sanat dalının koşulları zorlanmaktadır (Can, 2008: 16,17).

3.10.3. Küreselleşme Ve Melezleşme

Baskı resim, düşünce ve duygunun kalıplar aracılığı ile başka bir zemine aktarımı ve birden çok kopyanın sağlanabilirliği esasına dayanır. Temeli çoğaltıma dayanan bu sanat dalında, aktarılmak istenen yapıtın geçtiği aşamalar, kaç adet baskı sağlandığı ve tüm baskı aşamalarını sürdüren sanatçının tasarımcı kişiliği çok önemlidir.

“Özgün baskı resim sanatında, sanatçı resmin kalıbını belirler ve yaratma olayını devam ettirerek özgün bir baskı resim oluşturur. Bu resimde birden fazla baskı yapar ya da kendi kontrolünde baskı yaptırır, bu baskıları sırasıyla imzalamakta ve sayı vermektedir. Kendi belirlediği sayıdan daha fazla baskı yapmaz ve yaptırmaz” (İçmeli, 1985: 61-66). Bu da göstermektedir ki baskı resim sanatında, basılacak materyalin sayısı da önemlidir. Baskı sayının artması baskının kalitesinin düşmesine de neden olacaktır.

Bu işlemlerin tamamı, bazı kalıpların dışına çıkılmayacak alt yapılara sahip olduğu gözlemlenen baskı resim sanatını ayrıştıran önemli kurallardır ve bu özellikler dizgesi ulusal seviyede kabul edilen kurallar şeklinde bilinmektedir. Fakat disiplinler arası yaklaşımlarla beraber belirli kurallar dizgesi içerisinde çalışılan bu alanda mühim değişimler gözlenmiş ve çeşitli ortam ve kuralların sürece katıldığı uygulamalara rastlanmıştır.

İletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmelerin, yenedünya sisteminin, küreselleşmenin yarattığı düşünce ve duyguların sanatta da çok boyutlu ve çok üsluplu eserler meydana getirmesi doğal bir aşama olarak düşünülmektedir. Baskı resim alanı içinde, çağımızda sanat olup olmadığı kaygıları hala devam eden dijital baskı resimler de bunlardan biridir. Disiplinler arası ve çoğulcu bu düzenin üretimleri tek bir sanat alanının egemenliğini bitirmiş görünmektedir.

Günümüzde çok disiplinli sanat ortamının, yaratılan eserlerde, tekno-çağın kazancına paralel bir olgu sergilediği gözlenmektedir. Baskı resmin linol, gravür, ipek baskı, ağaç gibi geleneksel teknikler ile elde edilen ürünlerinde, estetik kaygının sanatçının elinde olduğu bilinmektedir. Dijital teknikteyse, bilgisayar teknolojilerinin

kapasitesine bağılı biçimde üretim yapılmaktadır. Her iki tekniğin merkezinde de sanatçı yer alır. Fakat dijital teknikte bilgisayar kapasitesiyle sanatçının düşünceleri bütünleşip bu tekniği başka yerlere taşıyabilmektedir.

Çağdaş sanat tekniğinin sınırları genişlemiş bir alan olarak kabul gören baskı resim sanatı, dijitallik vasıtasıyla bu çoğulcu ortamda dijitallik aracılığı ile melezleşip dönüşen bir yapıdadır. Dijital teknolojilerin aracı olarak kullanımıyla melez ifadesinin anlamı daha da güçlü bir hal almış ve tartışılan bir olgu haline gelmiştir. ChristianePaul'un yorumuna göre, dijital teknoloji sanatsal üretimin aracı ve ortamı haline dönüşmüştür.

Müzik, fotoğraf, baskı ya da heykel gibi geleneksel eserlerin oluşturulması için bir "aracı" olan dijital teknoloji; saklanan, üretilen ve yalnızca dijital formatta sunulan, katılımcı ya da etkileşimci özellikleri kullanan dijitallik için "ortam" şeklinde kullanılmaktadır.

Geleneksel baskı üretimden radikal şekilde ayrışan dijital teknolojiler aracılığı ile üretilen baskı resim pratiği, geleneksel ve dijitalin güçlerini birleştirip melez baskı resim teknikleri oluşmasını sağlamıştır. Melez tekniklerin, gelenekçi ve modern teknolojilerin muhteşem bir birleşimi olduğu söylenebilir.

1970'li yıllardan bu yana bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi ve bu teknolojinin baskı resim pratiği uyumu, mekanize çizim yöntemi olarak baskı resim sanat dalını tekrar inceleme ihtiyacı doğurmuştur. Yeniyile eski teknolojilerin yeniden düzenlenmesi ile baskı resim ve görsel dil süreçlerine ilişkin çalışma pratiğinde farklılıklar gözlenmektedir.

Geleneksel baskı algısının, modası geçen eski donanımlar üstünde yapılmış bir sanat pratiği olarak yorumlanmasından çok, dijital teknoloji ile arasında gelişen bağ ve yenilikçi doğanın araştırılmasının, bir kültürü besleyeceği düşünülmektedir. Geleneksel ve dijitalin kurduğu bağ, tekniklerin birbiri arasında geçişine izin veren melez yapıların meydana geldiği, yeni ve çeşitli söylemleri beraberinde getirmiştir.

1980’li yılların ortasında bilgisayar ortamından alınan baskıların arşiv ve imge kalitesinin istenen çoğu şeyi gerçekleştirdiğinin altı çizilmektedir (Kerlow, 2010, 152). Geleneksel baskı resim tekniklerinin üstüne, bilgisayarda üretilen imgeleri transfer için çeşitli yöntemler üzerine odaklanan bağımsız ve dijital film yapımcısı Prof .Dr. Isaac Kerlow, geleneksellik içeren ve dijital olanın gösterdiği benzerliklere şu şekilde değinir: “Geleneksel baskı resimler ve bilgisayarlarda üretilen imgesel nesil arasında kuvvetli kavramsal benzerlikler mevcuttur. Her iki tekniğin de dayandığı husus tek bir kalıpla birden fazla kopya elde etme düşüncesidir. Geleneksel baskı teknikleri tek veya birçok baskı kalıbıyla çalışır ve bilgisayarlar çoklu versiyonları üretmek için kalıp olarak bir imgenin sayısal verisini kullanır”. Geleneksel baskının da, bilgisayarla üretilen baskının da kopya elde etmek olduğu görülmektedir.

Dijital baskı, genel olarak meydana gelişinde bilgisayarın rol oynadığı ve fiziksel olmayan öğelerin ifadesine ilişkin tutum sergileyen bir sanat türüdür. Bu dönemde bilgisayar, geleneksel bağlamda bir yardımcı araç şeklinde kullanılırken, sanatın faydasına sürekli yeni anlatım metotları da sunmaktadır.

Özellikle 1990’larda dijital devrimden sonra sayıları hızlıca artan dijital baskıcı ve ressamlar, çağın gereği sosyal meselelere olduğu kadar, malzemeye de hâkim olan algıda üretimlerde bulunmuşlardır. Dijital tekniğin sunduğu imkânların çeşitli olması, sanatçılara konu, araç ya da ortam olarak kullanabilme tercihini yaratmıştır.

Eski ve yeni teknolojinin birbirine benzeyen kavramsal tarafları olduğunu söyleyen Kerlow’un eserlerinde, geleneksel baskı teknikleri üstünde dijital alanda ürettiği imgeleri aktararak melez yapılar meydana getirdiği gözlenmektedir. Örnek verilirse, “Bulutlar Üzerinde Maya” isimli resminde (Resim 36), iki renkle bastığı bulut manzarası üstünde, yüzen Maya mimarisinden ilham alarak dönüştürülmüş bir alfabenin kontrastı yüksek yerleşimi görülmektedir.



Resim 39. Isaac Kerlow, 'Bulutlardaki Maya'
Gravür.

<https://lh3.googleusercontent.com/8gBnEP8B5uANL13qmoKYGmcCak3Qq8ke6AWQ0xooRJ8LsduwgGdkKHx1MLo2lGuYyz9iPw=s1>

10



Resim 40. JanetCurleyCannon, Siyah ve Beyaz Arasındaki Farklılık, Linol ve Dijital Baskı.

<https://lh3.googleusercontent.com/ceOpIdAfp gYqGEqJfnYjtVknm5z-TpsFHxtEr1JqJUfdXmeTdjI0aGcOy63atTVG ev4jfA=s123>

Dijital baskı süreci ve tekniği kullanan farklı bir baskı resim sanatçısı olan Janet Curley Cannon, karışık teknikte yaptığı çalışmalarla dikkat çekmektedir. “Kentsel çevrenin yüzeysel özelliklerini analiz ederek yaptığı çalışmalarda, sosyal tutum, siyasi kaygı ve kültürel eğilim meselelerini ortaya çıkaran yapılar inşa etmenin datasını aramaktadır. Tekrarlanmış kalıplar, yapısal elemanlar ve değişim eşiğinde unutulmuş ve eski alanlarda biriken geçmişteki ilgi alanına girmektedir”.

Sanatçı, gravür tekniğiyle yüzeyi taramak suretiyle bilgisayar ortamına aktarır, photoshop yazılımı da kullanmak suretiyle fotoğrafik imgeleri karıştırarak, maniple etmek kaydıyla dijital baskıyı ortaya çıkarmıştır. Kolograf, gravür benzeri teknikler ile dijital ortamı kullanıp melez tekniğe özgü örnek sunduğu ortaya çıkmıştır.

Geleneksel anlamdaki baskı tekniklerinin, dijital baskı imgeleri ile potansiyel yaratıcılık oluşturduğu bir gerçektir. Avusturyalı Ann Thomson dijital ve geleneksel baskı resmi tekniklerinde yaptıkları üretimde. Özellikle de bu tekniklerin melez

formlarına ilgi duymaktadır. Dijital teknolojilerin araç olarak kullanılması, sanat yapıtlarını üretmede bütüncül rol oynamaktadır.



Resim 41. AnnThomson, 'Ağıt, Dijital Baskı, Kuru Kazı, Gravür.

<https://lh3.googleusercontent.com/SFzw5vGXGuqMUPwyF72BVFtWQhyBGkKMDrWFtBtOP5WGBYI03InJ4lqUpKIXkxWd3fvwnBA=s85>

Baskı resim, yukarıda verilmekte olan örneklerde görüleceği üzere entelektüel araştırma isteğini, hayal gücünü, düşünmeyi ve keşfetmeyi harekete geçirmeye yarayan deneyimlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Çağdaş sanatlarda baskı resimlerin gelişmekte olan pozisyonu dijital teknolojiyi benimserken, diğer yandan sanatçılara kuru kazı, ipek baskı ve litografi gibi geleneksel olan süreçlerde değişik ürün yelpazelerini ortaya çıkarmaktadır. Bu tür çoklu söylemler, içerikteki sınırlılığı genişletirken, dijital olan ile geleneksel olanı aynı yüzey üstünde sunarak güçlü bir şekilde ortaya çıkmaktadır.

Ülkemizde baskı resim alanında melez tekniğin örneği olabilecek yapıtları görmek oldukça zordur. Bu durumun sebepleri arasında, genç kuşakların kendilerini yeterli olarak anlatamaması, sanatçıların dijital olan hassasiyetleri, yapıtların teknikleri konusunda bilgilerin olmaması, bu konudaki yayınların az oluşu, dijital baskı sırasında kullanılmakta olan boyaların kalıcılığı konusundaki risklerin henüz ortaya çıkmaması sayılabilmektedir.



Resim 42. Hasip Pektaş, Dans I, Dijital Baskı Resim.

<https://image.istanbul.net.tr/uploads/img12/sergi/hasip-pektas-resimler-ekslibrisler-2.jpg>

Güçlü yönleri ile dijital temizleme aracılığı çerçevesinde geleneksel olan yöntemlerde kullanmakta olan ve sağlığı olumsuz bir şekilde etkileyen kimyasal müdahaleler minimuma indirgenmiştir. Bunun yanında geleneksel olan yöntemler yardımıyla üretmiş olan yapıtlarda yaşanmakta olan aksaklıklar dijital teknolojinin değişik yazılımları ile sıfır düzeyine indirgenerek işler en az seviyeye indirilmiştir.

Diğer yandan geleneksel yöntemler ile yapılmış olan bir baskı üstünde geleneksel tekniklere benzeyen neticeler alınmakta veya el ile üretilen çalışmalar dijital ortama aktarmak suretiyle üstünde çok fazla yeni imajlar elde edilebilmektedir. Doku, biçim, renk ve bunlar gibi seçenekleri geleneksel tekniklerin çok daha ilerisindedir.

Bununla birlikte dijital ortam içinde hazırlanmakta olan bir imge üstüne geleneksel yöntemler yardımı ile yapılan müdahale neticesinde aynı imgeyi tekrardan dijital ortam içine almak mümkün olurken, en son sonucu ekranda görebilmek baskı süreci içinde eserin karşılaşılabileceği sorunları bertaraf etmektedir. Bununla birlikte yukarıda değinmiş olan dijital baskıda kullanılmakta olan boya malzemesinin bilinmemesi, Müjde Ayhan'ın "Sosyolojik Bakımdan Özgün Baskı Resim Sanatının Bugünkü Durumuyla Alakalı Profesyoneller Sanatçıları Görüşlerinin İncelenmesi" isimli çalışmasında üzerinde durulmasıyla birlikte, sorun teşkil edebilir, sanat eserinin kalıcı anlamda güçsüz yön olarak düşünülebilir.

Sanat eserlerine bakıldığında, yaratıcılık kadar malzemelerin de önemi büyüktür. Kullanılmakta olan boya kısa bir sürede uçuyorsa ve kalıcılığı bulunmuyorsa yapılan eserin sonraki kuşaklara kalabilmesi mümkün değildir. Eski dönemlerde yaşayan sanatçılar daha kalıcı olabilmesi için boyanın kimyasalına önem vermişlerdir.

Dijital Baskıda kullanmakta olan boyanın kimyası yeterince kalıcı olmamaktadır. Dünyadaki en kaliteli dijital baskı türleri, bir asır gibi süre dayana bilmektedir. Teknolojik gelişmeler sonucunda bu sorun ileride düzelebilirken, dijital baskı resim sanatta kalıcı olabilecektir (Ayan, 2007: 137). Ülkemizde dünyada kabul gördüğünden daha hızlı olmayan bir süreç geçiren Dijital Baskı resim pratiğine göstermeyen sanatçılar olduğu görülmektedir.

Uzun yıllar klasik baskı teknikleri ile eser ortaya koyan sanatçılar dijital tekniği kağıt yüzeyinde dolunay dokusu bakımından ayrıca ifade anlatım aracı olarak yeterli olmadığını ileri sürmektedirler. Bu sanatçılar için özgürlük ifade biçimi ben yaratıcı güçtür bu nedenle çağı yakalama konusunda yeni tekniklerin kullanmanın faydalı olamayacağını düşünmektedir (Ayan, 2007: 137).

Bu sebeple baskı resim üretimi yapmakta olan genç kuşak ortaya koyduğu eserlerde karışık teknik ile dijital olanlar melezleşen eserleri çok açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Dijital çağın gelişmelerine paralel olarak kurumsal ve kavramsal bakımdan ülkemizde çalışmalar yapılmasına rağmen bu alanda henüz alakalı olan

derleyici çalışmaların yeterli düzeyde yapılmamış bulunması örneklerine de görsel anlamda ulaşılamaması büyük bir eksiklik olarak ortadadır. Hayri Esmer'e göre:

Türkiye'de yapılan son dönem baskı resimlerinde deneysel uğraşlar ile karşı karşıya gelmek imkânsız görünmektedir. Bunun sebepleri de baskı resim geleneğimiz çerçevesinde eğitiminde ve başka sebeplerle bağlantılı bir şekilde ayrıntılı irdelenmesi yanında, önem ve üzerinde durulması zorunlu bir hale gelmektedir.

Geleneksel teknolojilerin aracılığı doğrultusunda üretilen bir yapıtta içten müdahalenin nerelerde başladığı, nerelerde bittiği tam olarak bilinmemektedir. Ancak şunu söylemek mümkündür ki isimler arasında ayrımı ortadan kalmış olduğu, günümüzde baskı üstünde birçok sanat ve teknik yaklaşım kullanılmaktadır.

Örnek verilecek olursa, sanatçı geleneksel yöntemler ile yapmış olduğu linol baskıyı tanımak suretiyle dijital ortama geçmekte, değişik yazılımlar aracılığı ile değiştirerek yeni yapıtlar meydana getirebilmektedir. Çağımızda baskı resimde yapıldığı gibi sanatın değişik dallarında yeni eserler ortaya koymaktadır. Baskı resimde olduğu gibi günümüzde sanatın değişik dallarında yapıt ortaya koymada dijital teknoloji bir araç olarak kullanılmaktadır. Ayrıca yazılımlar aracılığı ile dijital üretim çeşitlenirken tamamıyla geleneksel olan baskı resim teknikleri yerini tutmasa da melez yapıtların üretilmesini ve çoğaltılmasını da sağlamaktadır.

3.10.4. Teknolojik Devrim Sonrasında Kullanılan Yeni Dijital Teknikler

3.10.5. Etkileşimli Ortam Uygulamaları

Bilgiye erişim yolları, iletişim ve bilgi teknolojileri ile genişlemekle birlikte, günlük yaşamda kullanılmakta olan öğretim materyallerini ve kaynaklarını çeşitlendirmektedir. Öğrenme deneyimi, söz konusu kaynakların aracılığıyla kişiden kişiye değişebilmektedir. Çoklu ortam ile öğrenme, iletinin birden daha fazla duyuya aynı anda ulaşarak, hedefe iletmeyi sağlayan bir yoldur.

Çoklu ortam kavramı birden fazla duyuya aynı anda hareket ederek, onlara hitap etme olarak tanımlanmaktadır. Öğretimin boyutunu anlamının yanında, iyileştirme ile ilgili olan öğretim tasarımı, öğretimin içeriğini artırmak için kullanılan bir bilgi disiplini şeklinde tanımlanabilmektedir. Bir başka ifade ile çoklu ortam, öğretimin merkezinde bilgisayarın bulunduğu ve öğretimin tümleşik kaynaklarla sunmak suretiyle öğrencinin etkin bir hale getirdiği eğitsel bir uygulama olarak tanımlanabilmektedir.

Bilginin resimler ve sözcüklerin birleşimi olarak gösterilmesi şeklinde ortaya konan çoklu ortam, etkili öğrenmenin ve öğrencilerde daha kalıcı olması ile eş anlam taşımaktadır. Öğrenmiş olanların hatırlanma oranları, söz konusu duyuların kalıcı olarak bellekte yer edilmesine etkisiyle farklılaşmaktadır. Örnek verilecek olursa, görerek katılanlar %30'luk bir dilimi kapsarken, hem işiterek, hem görerek hatırlananlar %50, görerek öğrenilenlerse % 83'lük bir dilimi göstermektedir.

Bu duruma bakıldığında ise görsellerin, kişilerin öğrenme düzeylerindeki rolünü belirgin hale getirmektedir. Bu konuda yapılmış değişik araştırmalar, görsel betimlemelerin ve öğelerin, öğrenenlerin kavramları anlamalarını ve somutlaştırmalarını, bilginin iletimi kolaylaştırmasının yanında, kavramlar arasındaki bağlantı kurmasını sağlaması bakımından etkili olmaktadır. Görselleştirme, konunun somutlaştırılması bakımından daha açık bir halde gelmesini sağlamakta, daha somut bir hale gelen konunun ise öğrenmeyi kolaylaştırdığı anlatılmaktadır (Tezci, 2011: 16).

Çoklu ortam uygulamalarının bireylerin öğrenme düzeylerine katkısı, öğrenme ve algıyı kolaylaştırıcı ilkelerin çerçevesi içinde incelenmektedir. Araştırma, öğretim materyallerinde çoklu ortam uygulamalarının işlevsel ve niteliksel özellik taşıması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Etkileşimli öğretim ortamlarının belirlenmesi, uygulamaların tasarımlarının incelenmesi, kullanıcı hareketlerinin gözlenmesi ile birlikte, sorunların belirlenmesi, araştırmanın kapsamı içinde bulunmaktadır. Kişilerin algılarını etkileyerek

yönlendirdiği düşünölen çoklu ortam ilkeleri ve görsel tasarım makalelerinin yönetimlerini şekillendirmektedir.

Etkileşimli olan medya uygulamalarının ilkeler gözetilerek incelenmesi, kullanıcıların algılayabilme ve kullanabilme düzeyleri uygulama örnekleri arasında başarı ölçümü yapmayı sağlamaktadır. Kullanıcının etkinliđi, uygulamanın içindeki dolaşım hızı ve öğrenme deneyiminin verimliliđi, bu ölçümün değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Eğitimde teknoloji entegrasyonu önde tutularak, çoklu ortam materyalinin tasarım süreçleri detaylandırılarak ortaya koyulmaktadır.

Çoklu ortamı açıklayıcı birçok tanımlama yapılmıştır. Eğitim psikolođu ve Kaliforniya Üniversitesi'nde profesörlük yapan Mayer'e göre, çoklu ortam görsellerin ve sözcüklerin sunumlarında kullanılması anlamını taşımaktadır. Öğrenmeye gelindiğinde, her geçen gün gelişmekte olan teknoloji ile araçlar ortam ve biçim değiştirmektedir. Öğrenmeyi kişinin çevresi ile belli düzeydeki etkileşimlerinde meydana gelen az da olsa kalıcı izli davranış değiştirmesi olarak tanımlamaktadır (Mayer, 2010: 4).

İletişim ve bilgi teknolojileri çoklu ortam uygulamalarını verimli ve etkili bir öğrenmenin gerçekleştirilebilmesi için değiştirmekle birlikte, teknoloji ile yeni ortamlarda öğretim materyalleri tasarlanmaktadır. Bilgisayar teknolojisi, kişilerin çevreleriyle etkileşimde bulunmasında rol alan araçtır. Bilgisayar ile programcılar aracılığıyla öğrenmeyi sağladıkları bilgisayarla, öğrenci etkileşimli öğretim biçimi anlatılmaktadır. Öğretim tasarımı ise öğrenmekte olan bilgiyi edinmekte olduğu çoklu ortam tasarım aracı olarak anlatılmaktadır.

Eđitsel gereksinimleri karşılamının yanında, öğrenme deneyimlerinin kaliteli olması amacıyla, etkili öğrenme sistemleri geliştirme amacı güden bir süreç olarak düşünölrse öğrenmeyi etkin bir hale getirmek görsel tasarımın sorumluluđu altındadır.

Görsel tasarım, mesajların hedefi olan kitleye iletilmesinde etkinliđi artırıcı bir araç olarak tanımlamaktadır. Kişilerin nesnelere arası iletişimini sağlamakta olan görsel algı kavramı, bu bağlam içinde önem arz etmektedir. Görsel algı ise görsel

sanatlar, plastik sanatlar öğretiminde önemli bir yer tutmaktadır. Algısal deneyimler bilgi ediniminde önemli bir araç olarak ortaya koymaktadır. Kişi koklama, tat alma, duyma, dokunma ve görme duygularıyla çevresinde çok sayıda bilgi toplamaktadır (Tuna, 2009: 149).

Cüceloğlu, algıyı duylardan değişik olarak ortaya koymaktadır. Algılama süresinde insan beyni kişilerin içinde bulunduğu durumdan beklentilerini, geçmişteki yaşantılarını, diğer duyu organlarından gelmekte olan değişik duyularla birlikte kültürel ve toplumsal farklı etkenleri hesaba katmak suretiyle gelmekte olan duygulara anlam verme durumunu gerçekleştirmektedir.

Duyu organları, insan beynine basit duyuları etkileyen algılama, bireyin geçmişteki deneyim ve öğrenme ile karmaşık süreç geliştirir. Bu sebeple algının kendisini oluşturmakta olan duysal girdilerin bütünden fazla bir anlam ifadesi taşıdığını ilk olarak Alman psikologları Gestalt kelimesi ile anlatmışlardır.

Gestalt ilkeleri kişilerin görsel düzenlemeleri algılamaları ile ilgilenmektedir. Gestalt ilkeleri algı düzeylerini etkilemekte olan ilkeleri, kişilerin algılama sistemlerinin zemin ve şekil arasındaki ayrımı algılayabilmesi, zemin şekil ilkesi organizmanın tamamlanmamış olan biçimleri sesleri ve şekilleri tamamlamak suretiyle algılaması, tamamlama ilkesi aynı yönde giden nokta çizgi ve bunun gibi şekillerin birlikte gruplandırılması suretiyle algılaması, devamlılık ilkesi organizmanın bir alandaki öğeleri nesnelere birbirine yakınlıklarına göre gruplandırmak suretiyle algılama eğiliminde olması, yakınlık ilkesi kişilerin düzenli basit bir şekilde düzenlenmiş figürleri algılaması, basitlik ve şekil, cinsiyet, biçim, renk, doku ve bunun gibi özellikleri ile birbirlerine benzeyen maddelerin birlikte gruplandırılarak algılaması benzerlik ilkesi olarak tanımlanmaktadır (Senemoğlu, 2010: 243-247).

Gestalt kuramına göre algı bir araya gelme, örgütlenme temel olmakla birlikte, onu oluşturan bütün olarak anlatılmaktadır. Bu kuramı geliştirenlerden birisi olan Wertheimer, belli uyarıcıları bir arada nasıl yapılandırılması, yorumlanması ve

kullanılmasını belirleyen söz konusu ilkelerle her algının form, şekil, biçim, parçaların toplamından başka bütün anlamına gelen gessalt kelimesidir.

Kuramcılara bakıldığında bütün parçaların toplamından çok daha fazla olmakla birlikte kişi bütünü parçalamak suretiyle ayrıştırarak değil bir bütünlük içinde algılamaktadır. Bir grafiğin birçok öğeden oluşuyor olması, bir bütün olarak algılanması, örnek olarak gösterilebilmesi felsefesini, grafik tasarımcı gözüyle şu şekilde ifade etmek mümkündür. Gestalt felsefesini grafik tasarımcıya hedef kitlesinin algı boyutuna göre tasarımlarında üretebilmek bakımından değerli veriler sunmaktadır (Uçar, 2004: 65).

Görsel iletişim tasarımı bakımından algılama ilkeleri biçiminde kandırılabilen görsel algı olarak Gestalt ilkeleri, grafik tasarımın mesajını taşımakla birlikte mesajı organize eden kavram da hedefe ulaşan bir ürün olarak karşımıza çıkmaktadır. Çoklu ortam tasarım uygulamalarına bakıldığında, aldığı eğitimi gerçekleştirmek ve kolaylaştırmak amacıyla Mayer'in çoklu ortam tasarım ilkeleri göz önüne alınmalıdır. İki durumda da kişilerin algı becerilerini, çoklu ortam uygulamalarının yönlendirmekte olduğu söylenebilmektedir.

Çoklu ortam tasarımlarına bakıldığında, tasarım süreci görsel tasarımın tasarım ilkelerinin çerçevesi içinde düzenlenmesini içine almaktadır. Bu uygulamanın hedef kitlesinin analizi ve belirlenmesi, tasarımın amacının ne olduğunun oluşturulmasıyla paralel olarak gelişmektedir. Amacın belirlenmiş olması, uygulamanın tasarımını da etkilemektedir. Çoklu ortam tasarımı uygulaması disiplinler arası çalışma olarak gösterilmektedir. Uygulamayı yapacakların değişik alan uzmanlarından oluşması sebebiyle bir ekibin kurulması sürecin başlangıcını oluşturmaktadır.

Uygulama, yazılımcı, grafik tasarımcı, metin yazarı, eğitimci, proje yürütücü ve bunun gibi alakası olan konu uzmanlarından oluşturularak gerçekleştirilmektedir. Proje olarak isimlendirilen bu uygulamada, proje takvimi çıkarmak ve iş akış çizelgesi oluşturmak için iyi bir şekilde kullanılması bakımından yol gösterici olarak görülmektedir. Söz konusu olan ekip, alanında donanımlı ve yetkili kişiler olarak

seçilmeli, ekibin hızını kesmeyecek nitelikte olmakla birlikte, tecrübeli kişilerde olması gerekmektedir.

Çoklu ortam uygulamaları tanıtıcı uygulamalar, yönlendirici ara yüzler, bilgilendirici grafikler, öğretici oyunlar, e-kitaplar yetişkinlere yönelik olan hikâye kitapları, resimli çocuk kitapları olarak sayılmaktadır. Her uygulamada öncelikle kavram belirlenmeli, içerik ise projenin amacına yönelik hazırlanmalı, konuyla ilgili literatür taraması gerçekleştirilmeli, bununla birlikte projenin kimliği de oluşturulmalıdır.

Projenin rotası, ana fikrin oluşturulması ve temanın belirlenmesi ile ortaya konmaktadır. Bir diğer nokta ise uygulamanın hedef kitlesinin belirlenmesidir. Uygulamanın hedefe ulaşabilmesi için alt yapının planlanması gerekmektedir, uygulamanın görsel çatısı ise çalışma ekibi içinde yer alan tasarımcılarca oluşturulmaktadır.

İçerikle ilgili bir görsel kimliğin oluşturulması projenin işlevsel olmasını etkilemekle birlikte, önemli bir aşama şeklinde kabul görmektedir. Algılama ve öğrenme becerilerini etkilemekte olan çoklu ortam tasarım ilkeleri, bu aşama içinde dikkate alınmalı, öğrenimi kolaylaştırıcı, dikkati toplayıcı özellikler ve algıyı yönlendirici detaylar eklenmelidir. İçerik oluşturmakla birlikte görsel tasarımı gerçekleştirilmekte olan uygulama yazılım uzmanlarıyla çalışılabilecek bir hale getirilmelidir.

Altyapı planlamasıyla görüntülenecek ortamın belirlenmesi sürecinde, kullanıcılardan geri dönüşler alınmaktadır. Bu kapsamda varsa yazılım çalışmaları ile birlikte kullanım hataları da giderilmelidir. Kullanılabilirlik testi olarak da isimlendirilen bu aşama projenin de ön değerlendirme süreci olarak adlandırılmaktadır. Bu test, eksiklerin eklenmesi, uygulamanın daha iyi çalışması, çalışmayan özellikler varsa bunların giderilmesi ile birlikte uygulamanın kullanıcı dostu olarak geliştirilmiş olması sebebiyle önemli bir aşama olarak görülmektedir. Uygulamanın kullanıcıya erişmesi projenin iş akışının programlanması ile birlikte bu akışa uyulmasıyla sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilebilir olmaktadır.

Yayıncılık sektöründe iletişimi tek taraflı olmaktan çıkaran etkileşim, öğrenenleri etkinleştirme ile birlikte yönlendirerek kontrol yetkisi veren, çoklu ortam tasarım uygulamalarında kullanılan bir özelliktir. Öğrenmenin öğrenci başarı düzeyi üstündeki etkisinin incelenmekte olduğu araştırmalar yapılarak okuyucu kullanıcı olarak aktif bir hale getiren özellik hakkında Wiencke ve Roblyer uzaktan eğitim ile verilmekte olan derslerde öğrenciler ile etkileşimin başarıyı açıklamakta önemli bir gösterge olduğunu belirtmektedir (Gülbahar, 2012: 72).

Bilgiye ulaşmada geleneksel olan yöntemleri değiştirmek suretiyle geliştiği günümüzde, kullanıcıların ürün içerisinde dolaşmasını, ürünlerdeki öğeleri hareket ettirebilmesinin yanında, uygulamanın da yönlendirilmesini sağlamakta olan etkileşimli çoklu ortam uygulamaları tercih sebebi olmaktadır.

Mayer öğrenmenin bilişsel altyapısı ile birlikte öğrenmeye etkisinin ne olduğu üzerinde çalışmış, öğrenme sürecini ve çalışan belleğini göz önünde bulundurarak, çoklu ortamda öğrenme sürecinin gerçekleşmesi, çalışmakta olan bellekte oluşan bilişsel yükün uygun düzeyde tutuluyor olması ve bununla birlikte işlenmesi amacını güden çoklu ortamda öğrenmenin kuramını geliştirmiş bulunmaktadır. Bu bağlam içinde çoklu ortamlarla birlikte, yeni medya uygulamaları öğrenmeye olan etkisini incelemek suretiyle yol gösterici ilkeler geliştirilmiş bulunmaktadır. Çalışan bellek çoklu ortam içinde öğrenmenin gerçekleşmekte olduğu alanı kapsamaktadır. Bu sebeple gereksiz olan öğelerle aşırı olarak yüklenmiş bilişsel yük, öğrenmeyi de olumsuz olarak etkilemektedir.

Mayer'in, 2001 yılında Multimedia Learning isimli kitabında bulunan öğrenme sürecini destekleyen ve geliştiren çoklu ortam tasarım ilkelerine bakmak gerekirse, çoklu ortam ilkesi öğrenenlerin sadece sözcükleri kullanması yerine görsel öğe ile sözcüklerin bir arada kullanılıyor olması durumunda çok daha iyi öğrenmenin gerçekleştirilebileceğini söylemektedir. İçeriğin, yalnızca sözcükler ya da görsel öğe ile desteklemek suretiyle sunulduğu tasarımlara göre görsel ve sözcük öğelerin aynı durumda bütünleştiriciliği, tasarımlarda öğrenmenin daha iyi bir şekilde gerçekleştirildiği belirtilmektedir.

Richard Lentz, ve W. Howard Levie, 1982 senesinde yapmış oldukları bir arařtırmada görsel ögesiz ve ögeli metinlerin çocuklarda algılama ve öğrenme düzeylerini test etmişlerdir. Deney arařtırmasının deęerlendirmesi sırasında resimsiz ve resim metinlerin karşılaştırılması yapılmıştır.

Arařtırmanın sonucuna bakıldığında yüzde 98 oranla resimlenmesi ile birlikte, sunulan metinlerin resimsiz olarak sunulan metinlere göre daha etkili ve daha iyi öğrenildięi sonucu çıkarılmıştır. Bu durum ise görsel ögelerin, kişilerin öğrenme ve algılama becerisine katkısını desteklemektedir. Bu durum metinlerin kişiler tarafından daha doğru ve tutarlı hatırlandığı konusu ile ilgili yapılmış olan dięer arařtırmalarında ortak bir sonucudur.

Birliktelik ilkesi, öğrenenlerin birbirleri ile alakalı sözcüklerin ve görsel ögelerin aynı sayfa içinde veya aynı ekranda zamansal ve konumsal bakımdan yakın olarak yerleřtirilmesiyle daha iyi öğrenebileceğini kapsamaktadır. Tutarlılık ilkesi ise konuyla ilgili olmayan materyalleri, öğretim tasarımı dışında tutulmasıyla öğrenmenin çok daha iyi gerçekleştirildięi düşüncesini savunmaktadır. Tutarlılık ilkesi, konu dışındaki materyallerinin öğrencilerin dikkatlerini dağıtacağı düşüncesini savunmaktadır.

Bu konu ile ilgili olan seslerin ve sözcüklerin, öğrenenlerin dikkatlerini dağıtmasına sebep olmasının yanında konuyu kavrama süresini uzattığı da belirtilmektedir. Bu ilke, uygulama tasarımı içinde içerikle bağlantısı bulunmayan tasarım ögelerine yer verilmemesini öncelemektedir.

Kanal, sıraya koyma, biçim ilkesi, çoklu ortam tasarım uygulamaları içinde tasarım ögelerinden, metnin yanında animasyonun birlikte sunulması yerine, animasyon ve sözlü anlatımların birlikte yer almasıyla öğrenmenin daha iyi bir hale getirdiğini içermektedir.

Mayer'e bakıldığında, öğrenmekte olanlar, ekranda yer almakta olan animasyon ve sözcüklerden çok, animasyon ve sözlü anlatımla daha iyi öğrenmektedirler. Animasyon ile metnin aynı anda sunulması ile öğrenilen bilişsel sisteme, hem yazı hem de resimlemekle birlikte, görsel sistem içinde aşırı yüke sebep

olmaktadır. Bu sebeple sözlü anlatımlı olan animasyonlarda öncelikle sözcükler bireyin sözel kanalına girmekle birlikte, öğrenmekte olan görsel kanaldaki resimleri işlemektedir (Kuzu, 2014: 15).

Aşırılık gereksizlik ilkesi, seslendirilmiş metinlerin ve görsel öğelerin birlikte kullanıldığı tasarımlarda görsel öğe, metin ve sesin hep birlikte kullanıldığı tasarımlara bakıldığında daha iyi öğrenme gerçekleştirilmesini kapsamaktadır. Bilişsel yük kuramına bakıldığında, bilişsel yükü aşırı yüklememek için üç öğenin aynı anda kullanılmaması önerilmektedir. Üç öğenin aynı anda kullanılmaması ile öğrenmekte olanların metinleri, görsel öğeler ile alakalı adlandırılırken, metinlere daha fazla dikkat ettikleri görülmektedir. Gözleri metinde iken ekrandaki görsel öğeleri ise görmeyebilmektedir. (Clark ve Mayer, 2003: 100).

Bireysel farklılık, tasarımın etkisinin az bilgisi olan öğrenenlerde daha çok bilgiye sahip olan öğrenenlerden daha çok olduğu ortadadır (Mayer, 2001: 161). Söz konusu olan ilkeye bakılacak olursa çoklu ortam tasarımının öğretildiği konu hakkında çok fazla bilgili olanlardan çok, az bilgileri olanlar için daha da etkili olduğu söylenmektedir.

Mayer'e bakıldığında, konunun hakkında ön bilgisi olan kişiler, öncelikli bilgilerini kullanmak suretiyle sadece sözcüklerle sunulmakta olan sözel bilginin zihinsel modelini çok rahat bir şekilde çıkarabilirler. Konu hakkında bilgisi olmayanlarsa zihinsel model oluşturmakta güçlük çekmektedir (Perkmen, 2009: 107). Bu ilke, çoklu ortam tasarımının kapsadığı kişileri netleştirici bir nitelik taşımaktadır.

Bölgümlere ayırma, parçalama, bölme ilkesi, öğrenenlere sözlü anlatımlı olarak animasyonu tek parçada uzun süreli olarak izlemektense parçalara ve bölümlere ayrılmış olarak küçük boyutlu bir şekilde sunmadan daha iyi öğrenmeyi sağlayacağını içermektedir. Bilişsel yüke yüklenmiş olan bilginin kontrolünün öğrenciye vermiş olduğu bu ilke ile çoklu ortam tasarımda bulunan sözlü anlatımlı animasyonları kısa bölümler halinde izleyebildiği görülmektedir (Perkmen, 2009: 107).

Sinyal ilkesi, çoklu ortam tasarımında metinlerin dolaşımı kolaylaştırıcı yönlendirmelerin dikkat toplayıcı yönlendirmecilerin, açıklayıcı bilgilerin, dikkat çekici sinyallerin, yönlendirici metinlerin ve destekleyici işaretlerin olması gerektiğini anlatmaktadır. Böylece öğrenmekte olanlar daha kalıcı ve etkili bir öğrenme süreci yaşamaktadır.

Kişileştirme ilkesi, öğrenmekte olanların, öğretim materyalleri içinde yer alan seslendirmenin ya da metnin akademik bir dil kullanması yerine günlük bir dil kullanımıyla daha iyi bir öğrenme sürecinin gerçekleştirileceğini anlatmaktadır. Bu özelliklerinin yanında etkileşimli medya tasarımı çoklu ortam uygulamalarında öğrenenlerin uygulamadaki dolaşımını etkilemekle birlikte, bireysel etkinlik kazandırmakta olan önemli bir özelliği barındırmaktadır.

Etkileşim kavramı karşılıklı bir şekilde etkileme anlamına gelen elektronik yayıncılık, yayımcı ile okuyucu arasında bağ kurmayı sağlayan yayıncılığı ise tek yönlülükten çıkararak bir özelliktir. İletişimin tek taraflı olması gerektiği gerçeğinden hareket etmekle birlikte, etkileşim medya uygulamalarının yanında, çoklu ortam tasarımlarında öğrenenleri etkinleştiren, uygulamayı yönlendiren, denetleyen, içerisinde gezilebilen bir şekle dönüştürülmesi bakımından söz konusu uygulamalarda dikkat çekici bir özellik olarak görülmektedir.

Çoklu ortam tasarım ilkeleri, Gestalt ilkeleri gibi görsel tasarım ilkesi de bütünsel anlamda bakıldığında tasarım mesajının iletilmesini etkilemekle birlikte, bireyin algısını öğrenme becerisini olumlu bir şekilde etkileyen özellikleri barındırmaktadır. Tasarımın güncelleştirilmesi öğelerin belirli biçimsel düzen içinde olmakla birlikte, bütünlük içerisinde bir araya toplanması sürecinde yaşamaktadır. Bu bağlamda bakıldığında söz konusu görsel tasarım ilkelerine yer vermek yerinde bir davranış olacaktır.



Resim 43. Tipografik tasarım

<https://www.matbuu.com/blog/tipografi-nedir.html>

3.10.6. Tipografi

Tipografi logolarda, kartvizitlerde, reklam materyallerinde, ürün ambalajlarında sıkça kullanılmaktadır. Tasarımı ve şekli itibariyle şık ve minimal duran tipografi sanatı, gittikçe daha popüler olmaya ve daha çok yerde kullanılmaya başlandı. Örneğin, sadece yazılarla yapılan video örnekleri tipografik video olarak, harflerle yaratılan logo tasarımları da tipografik logolar olarak adlandırılmaktadır. Tipografi, yazılı birşeyi, daha dikkat çekici ve okunabilir hale getirmek için de kullanılabilir. Düz geçen metinler yerine tipografi ile daha hareketli, sıkıcı olmayan ve dikkat çeken uygulamalar yapılabilir. Afişlerde, videolarda ve reklamlarda bu yöntem çok sık kullanılmaktadır.

Tipografi, harf ve semboller kullanılarak yaratılan görsel tasarımlardır diyebiliriz. Yazıları boyut, font ve boşlukları bakımından düzenleme ve tasarlama sanatıdır. Tipografi ile ilgilenen kişilere tipograf denir. Kökeni Yunancadan gelmektedir.

Tipografi ile insanların ilgisini çekmeyen bir şeyi birden daha dikkat çekici ve akıcı yapabilirsiniz. Bu yüzden de tipografik bir tasarım yapılırken dikkat edilmesi gereken birçok unsur vardır. Çoğu insan farkında olmasa da, tipografi insanları psikolojik yönden etkileyebilir. Çok karmaşık ve sıkışık bir yazı tipi psikolojik olarak yorucu ve sıkıcı bulunurken, daha temiz ve düz yazı tipleri daha ferahlatıcı ve rahatlatıcı bir etki bırakmaktadır.

Tipografik tasarımları daha dikkat çekici yapmaya çalışırken karmaşık ve yorucu olmamasına dikkat etmek gerekir. Bu sebeple yazı boyutu, harf ve kelimeler arasındaki boşluklar, font gibi etkenleri dikkatli düşünmek gerekir. Tipografi tasarımını nerede kullanacağınıza bağlı olarak değişiklik gösterebilse de bazı fontların okunması daha zor olduğu için insanların ilgisini çekmesi amaçlanırken okunamamasından kaynaklı istediğiniz başarıyı elde edilememektedir.

Washington State Üniversitesi'nin yaptığı bir araştırma sonucunda, farklı fontların farklı karakterleri olduğu ortaya çıkmış. İnsanların yazı tiplerine karşı hissettiklerini araştırmak üzere bir çalışma yapılmış. Bazı yazı tipleri güçlü olarak çıkarken bazıları da arkadaşça veya gösterişli olarak çıkmış. Yazı tiplerinin insanlar üzerindeki etkilerini göz önünde bulundurarak yaptığımız tasarımda ona göre bir yazı tipi seçmek gerekir.

Ayrıca, yazı tipi gibi boşluklar da tipografi tasarımda öne çıkan diğer bir etkendir. Harfler ve kelimeler birbirine çok yakın olduğunda karışık görünecektir. Hatta satır arası boşluklar da oldukça önemlidir. Satır aralarındaki boşluklar yazının okunabilir olmasını sağlar. Dikkat çeken bir tipografik tasarım yaptıktan sonra insanların okumasını sağlamak ve tasarımın çok karmaşık durmasının önüne geçmek için satır boşluklarına dikkat edilmelidir.

Tipografik tasarımlarda dikkat etmeniz gereken en önemli unsur metnin kolay okunabilir olması olduğu için satır arası boşluklar ve yazı tipi gibi etkenler başarılı bir tasarım yapmak için çok önemlidir. Yaptığımız tipografik tasarımla insanların dikkatini çekmek istiyorsanız düz ve sıkıcı görünmeyen, hareketli ve göze çarpan bir tasarım yapmak gerekir. Tipografi okuyucular için yapılan bir tekniktir. (Erişim:20.06.2019: <https://www.matbuu.com/blog/tipografi-nedir.html>)



Resim 44. Tipografik Tasarım

https://assets.about.me/background/users/a/d/n/adnangozeller_1542032098_705.jpg

Sayısal devrim, yeni tasarımlarla getirdiği fırsatlar dolayısıyla aynı zamanda tasarım kültürü üzerinde de büyük etkiler bırakabilmektedir. 1990'lı yıllardan itibaren ucuzlayan ve çoğalan donanım, yazılım gibi teknolojik araçlar, tasarımın yalnız üretimde değil tüketimde de değişimlere neden olmasını sağlamıştır.

Önceleri ayrı medya türleri olarak görülen tipografi canlandırma, fotoğrafçılık, grafik gibi cisimler birçok değişik yöntemle birleşmeye başlamıştır. Üretilen işitsel ve görsel imgeler artık saf olarak değil birer melez olarak ortaya çıkmaktadır.

Görsel anlamda melezleşmiş olan imgeler, günümüzün evrensel iletişim dilinin ayrılmayan parçaları olmuşlardır. Günümüzde melez imge kavramı, simge kavramı kullanılmakta olduğu yere göre bilinçli bir şekilde vurgulanabilmekle birlikte, tamamen görünmez özelliklerde olabilmektedir. Bu durumda önemli olan ise farklı medya türlerinin aynı karede kullanılıyor olmasıdır. Manovich'e bakıldığında, melez simge dilinin mantığının yalnızca farklı medya içeriğinin ya da estetiğinin değil, bunların temel tekniklerinin varsayımlarının da çalışma metotlarının remix, yani karıştırılabilir olması durumudur.

Bu karışımda tipografi, canlandırma, grafik tasarım, sinematografinin birbirleriyle olan etkileşimleri, hepsinin toplamından da ötede yeni estetik ve medya türlerinin oluşmasını sağlamıştır. Bileşim olarak da isimlendirilen compositing tekniğinin sayesinde değişik görseller katmanlar şeklinde farklı saydamlık oranları ile aynı kare içinde, farklı derinliklerde etki edebilir hale gelmişlerdir.

Farklı disiplinlerin de katmanlar halinde tasarıma duygusal ve anlamsal açıdan değişik derinliklerde etki edebilmesi, hareketli grafiklerde mümkün olmaktadır. Tıpkı fotoğrafın sanatta üretim ve temsil kavramlarını değiştirmiş olduğu gibi, her yeni medya kendisinden önceki medyaları değiştirecek özelliktedir. Bu değişim var olanı yok etmekten çok, bir araya getiren uzlaşmacı bir yapıya sahip olmaktadır. Tasarım öğrenenin bu tür değişimlerle birlikte yeni kavramlara hazırlıklı olması gerekir.

Etkileşimli tasarım ve hareketli grafikler birbirleri ile daha iyi iç içe geçmiş olan kavramlar olmaktadır. Devamlı kullandığımız web sayfaları, cep telefonları banka kodları ve bunlara benzer araçlar sebebiyle her ne kadar ara yüz tasarımı ile karıştırılıyor olsa da, etkileşim tasarımı kullanıcı deneyimi oluşturma amacına yönelik bir disiplin olarak karşımıza çıkmaktadır. Etkileşim tasarımı ara yüz tasarımının yanında çok yönlü etkileşimin kurgulanması, değişik kullanıcı tepkilerinin değişik sonuçlar doğurması esasını ortaya çıkarmaktadır.

Etkileşimli Tasarımın kullanıcıya içerik bakımından kontrol yetkisi vermiş olması, tasarımcıyı farklı senaryoları görev tasarım çözümlerini hazırlamaya mecbur etmektedir. Yeni medya nesnelere içinde kontrol kavramı, temsilin önüne geçmiş bulunmaktadır (Gür şimşek, 2008: 11).

Manovich'e bakıldığında, izleyici olanların sanal ortam uygulamalarında aktif bir biçimde katılımın yanında, sistem araçları doğrudan kontrol edebiliyor olması yeni bir görsel dilin doğuşunu sağlamaktadır. Bu yeni lisanda, tasarımcıyla kullanıcı arasındaki rolün değişimi, kullanıcıların seçimlerine göre değişen grafik ara yüzlerle sahip web sayfalarının yanında, farklı bilgisayar oyun senaryoları gibi kişiselleştirilmiş olan tasarım çözümleri olarak önümüze çıkmaktadır.

Kişiselleştirilmiş olan seçimler kullanıcıya yaratıcılık sağlıyor gibi görünse bile aslında sağlanmakta olan, kullanıcıların geliştirilmiş olan elektronik parçaları, elektronik olan bir platformda dönüştürmesi ve arşivlenmesi özgürlüğü olarak görülmektedir. Bu nokta içinde tasarımcı aslında görünenden daha çok fazla görsel içerik düzenlemenin yanında, anlaşılır bir şekilde sunmakla yükümlü olmaktadır. Bu sebeple tasarım çözümlerinde kullanılabilirlik en az içerik kadar önemlidir.

Özcan'a bakıldığında değişik medya öğelerinin grafik ara yüzlerde fare yardımı ile bağımsız el hareketleriyle ya da sesli komutlarla, estetik etkileşim tasarımının ne şekilde yapılması gerektiği günümüzde tasarım sorunu olarak karşımıza çıkmaktadır (Özcan, 2008,1).

Etkileşim ile kullanılabilirlik arasındaki alakayı kurgulayan tasarım öğrencilerinin kullanıcı davranış şekillerini yönlendirmesi ve anlaması için yeni özelliklerden haberdar olmasının yanında, olabilecek sorunları analiz edebilmesi, karmaşık olan içerikleri kullanıcılara daha basitleşmek suretiyle sunulması, çözüm önerileri getirebilmesi ve bunlarla birlikte kendisini kullanıcının yerine koyması gerekmektedir.

Sayısal devrimin teknoloji ile birlikte büyük bir toplumsal, sosyal ve kültürel değişime sebep olacağı açık bir gerçek olarak karşımızda durmaktadır. Tasarımcıların bu değişim içindeki önemli rolleri her zamankinden daha belirgin bir haldedir. Görsel iletişim bağlamı içinde hareketli grafiklerin artan kullanımı, yeni iletişim araçlarıyla birlikte, çözümlerini de birlikte getirecektir. Bu sebeple grafik tasarım sürekli evrim geçirirken var olan algı ve dil sistemlerini zorlamak zorundadır.

Yeni görsel iletişim diline bakıldığında, tasarımcı değişimlere açık olurken, kendini de sürekli olarak güncellemelidir. Hareketli grafik eğitimi almakta olan öğrencilerin aynı anda birçok değişikliğe hâkim olmasının yanında, yaratıcı olan iletişim prensiplerine ön plana alması, ancak engin içeriğe sahip geniş kapsamlı tutarlı ve kendisini sürekli güncelleyen bir eğitim sayesinde mümkün olacaktır.

Görsel iletişimin diline hâkim olan bir tasarım eğitimi, etkileşim, zaman, ses hareket, yazı ve görüntü kavramlarını, değişen teknoloji ile sosyal kültürel etkenler kapsamında sürekli olarak tekrar değerlendirmelidir. Tasarımın yalnızca teknik yönüyle sınırlı kalmayarak, tasarımcı adaylarına değişik dizilerde denemeler yapmanın fırsatlarını veren eğitim modeli, geçmişteki estetik birikimlerle geleceğin yaratıcı tasarımcılarına yön verecek iletişim çözümlerini mutlaka ortaya çıkarmak zorundadır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. GRAFİK TASARIM TEKNİKLERİ

4.1. Kişisel Anlatım Tarzı Olarak Kullanılan Grafik Tasarım Teknikleri

Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar ve bilgisayar yazılım programları, kullanıcılar için pek çok alternatifi sunmaktadır. Bu gruba dahil olan grafik tasarım programları kullanıcının özgür ve sınırı olmayan bir çok tasarımı, geliştirilebilir resimleri, tasarım animasyonu, çizimleri ve oluşturulmak istenen bir ürünün taslağı ve üç boyutlu görüntüleri gibi birçok çalışmanın profesyonel eller ile biçimlendirmek suretiyle hayat bulmaktadır.

Grafik tasarımların başlıca özelliği görselliğe dayanan bir iletişim unsuru olmasıdır. İnsanların dikkatini çeken, benimseten ve iyi bir tasarım gerçekleştirildiği zaman güven duygusunu, ürün ve hizmete dayalı olarak sağlayan grafik tasarımların sonuçlarında kendisini göstermektedir. İyi bir grafik tasarımı için, iyi bir program olmak zorundadır. Bu programları destekleyecek ve çalışmasını sekteye uğratmayacak bir bilgisayarın donanım özellikleri de yapılan işin kalitesi ve verimi için yüksek olmak zorundadır.

Günümüzde üzerinde bir web sayfası, bir ürün görseli, markası veya hayal üzerine kurulan sanatsal tüm içerikler normal hayatımızda, grafik tasarım programları ihtiyacı gerektiren bir zorunluluk haline gelmiştir. Grafik tasarım programlarının içerisinde, kullanıcının özgürce şekillendirdiği ama belirli bir simetri, oran, orantı, karşıtlık ve ölçü durumlarına göre titizlikle dikkat ettiği bir dizi unsurları barındırmaktadır. Kullanılacak grafik tasarım programı sayılıdır ve işlevleri birbirinden farklı olmakta, kurulduğu yazılım altyapısına göre çeşitlilik göstermektedir.

4.1.1. Free Hand

Tasarımcıların vektör çizim uygulaması için geliştirilen masaüstü bir çizim tasarım programıdır. Free Hand ile oluşturduğunuz görüntü ve grafikler üzerinde daimi bir kaliteye yönelik sonuçlar alırsınız. Bu program pikseli kuvvetlidir ve bir görüntüyü küçültüp veya büyüttüğünüz zaman herhangi bir bozulma yaşanmamaktadır. Tasarım oluşturmak için oldukça basit ve kullanımı kolaydır. Günümüzde yeni güncellemeleri Adobe Illustrator programına yönelse de, eski bir sürüm olan Free Hand kullanıcısı oldukça fazla bulunmaktadır.

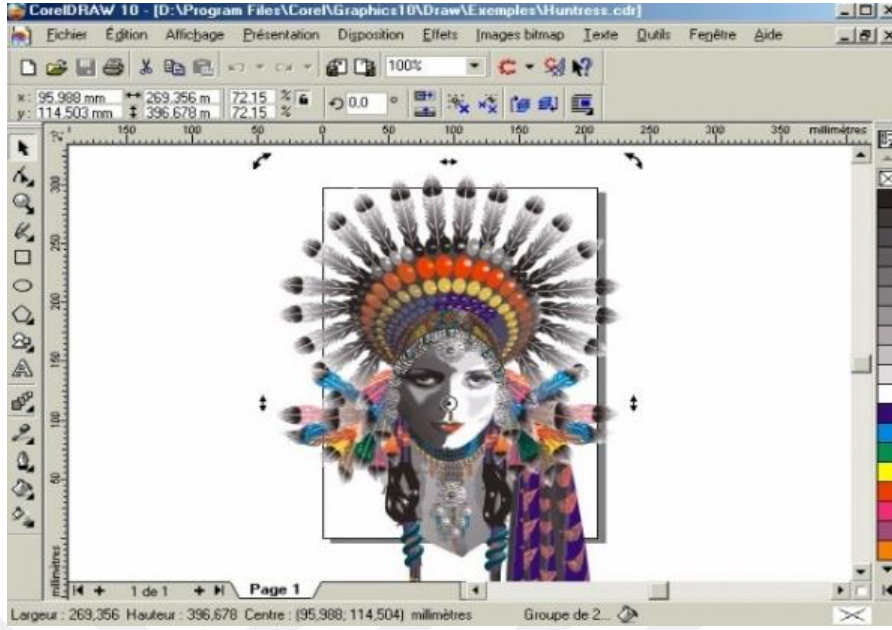


Resim 45. Free Hand Tasarımı

https://t3.ftcdn.net/jpg/01/03/11/02/500_F_103110254_zl9uFHN7icee4VZiOiNRWz5Vn4BWIKhb.jpg

4.1.2. Corel Draw

Corel Draw programının kullanım amacı baskı grafiği için kullanılmaktadır. Bu amaçla kullanımı daha yaygın olarak kullanılan Corel Draw, kartvizit, el ilanı, broşür, kurumsal kimlik gibi matbaa ürünlerinin baskısı, dijital baskı, reklam tabelaları, tekstil firmaları gibi tasarımlar için en çok tercih edilen bir program türüdür. Corel Draw vektör tabanlı tasarım programı olarak kurulmuş ve 1989 yılında kullanıcılar için aktif bir grafik tasarım olarak kullanılmaya başlanmıştır. Basit bir arayüze sahip olarak otomatik çizim olanağı sağlamakta, yeni başlayan kişiler için Corel Draw programı en ideal program olarak gösterilmektedir.



Resim 46. Corel Draw Tasarımı

https://galeri2.uludagsozluk.com/337/corel-draw_436375.jpg

4.1.3. Adobe Illustrator (Ai)

Corel Draw gibi vektörel tabanlıdır. Kullanım alanı bakımından oldukça zengin ve hemen hemen her firma tarafından kullanılmakta ve gelişmiş bir grafik tasarımı programıdır. Adobe Illustrator programı çoğunlukla baskı için kullanılmaktadır. Bu baskılarda, el ilanı, broşür, kitap, dergi, gazete ve kartvizit gibi çalışmalar Illustrator programı yardımıyla hazırlanmakta gelişmiş bir vektörel tabana sahip olduğu için üzerinde daha çok profesyonel tasarımcılar çalışmaktadır. Piksel sorununu ortadan kaldırarak bir resmin boyutunun küçülüp veya büyütülmesi durumunda herhangi bir görüntü bozukluğu yaşamadan ayarlamalar yapılmaktadır. Ayrıca Adobe Illustrator programı bir kullanıcının düşüncelerini tam olarak yansıtılabildiği bir tasarımı, bu program üzerinden gerçekleştirilebilme imkânına sahip olmaktadır. Bilgisayar menüsü gibi basit bir kullanım arayüzü vardır. Bu menüler sayesinde dosyaları rahatlıkla yönetebilir ve kullanmak istediğiniz amaca yönelik düzenlemeler yapılabilir.



Resim 47. Adobe Illustrator (Ai) Tasarımı

https://c.wallhere.com/photos/8e/d2/girl_portrait_brown_white-796349.jpg!d

4.1.4. Adobe Indesign

Yaratıcı tasarım Adobe InDesign programı sayesinde mümkün olmaktadır. Kullanıcının kendini geliştirebilmesi, tasarımını yaptığı görseller üzerinde değişiklik yapıp onu kendine özgü bir şekilde ele almasına yarayan kolay ve detaycı kullanıcılar için bir potansiyele sahiptir. Adobe Photoshop sürümleri ile uyumlu çalışmaktadır. Kullanıcının birçok resmi türlü renk, gölge ve diğer ölçü ayarlarını kendine özgü bir şekilde yaratıcılıkla kullanmasına yardımcı olan bir altyapıya sahiptir. Dünyada New York Times gibi çok bilinen kuruluşlarda Adobe InDesign programını kullanmaktadırlar. Sayfaları yüksek tasarımları mümkün kılan Adobe InDesign ile çok sayfalı katalog, gazete ve kitap gibi çalışmalarınızı tek yerden rahatlıkla yapma imkânı sağlamaktadır.



Resim 48. Adobe InDesign Tasarımı

<https://www.briefinggalego.com/wp-content/uploads/2015/09/maxresdefault-1024x576.jpg>

4.1.5. Adobe Photoshop (Ps)

Seçenekleri ile birden çok değişikliğin özgürce yapılabilirdiği, istenmeyen ve gizlenmesi gereken bir yazının veya resmin diğer resim üzerinde kaybolmasını veya hafifçe belirlemesini sağlayabildiğiniz çok yönlü bir programdır. Adobe Photoshop amacı, bir resmin üzerine başka bir resim ile yeni bir tasarımı ortaya çıkartmaktır. Birden çok resimleri birleştirerek hayal gücünün çeşitliliğine dayalı farklı tasarımlarda yapılabilmektedir. Adobe Photoshop pixel tabanlı bir tasarım programıdır. Günümüzde sürekli gelişen ve güncellenen sürümleriyle kullanıcılar için pratik ve özgün, özgür tasarımları yansıtabildikleri birçok fonksiyon özelliği içerisinde bulundurmaktadır.



Resim 49. Adobe Photoshop (Ps) Tasarımı

<http://goster.co/wp-content/uploads/2019/03/before-after-photoshop-images-max-asabin-20.jpg>

4.1.6. 3DS Max

Çok gelişmiş yazılımlardan biri olan 3DS Max, genel olarak 3 boyutlu çalışmaların en verimli şekilde ele alınması için kullanılan bir programdır. Normal bir görüntünün program dahilinde tasarımların kullanıcılar tarafından geliştirilerek 3 boyutlu görünebildiği programda, genellikle yeni projelerin tasarımı veya otomobil tasarımları veya her türlü 3 boyutlu görünüm elde etmek için kullanılmaktadır. Bir hayal gücünün gerçeğe dönüştürülmesine en yakın olan programlardan biridir. İç mimarlar, çizgi animasyonlar içinde kullanılan 3Ds Max tam ismi, "3Ds Studio Max" profesyonel tasarımcıların en çok tercih ettiği bir program türüdür.



Resim 50. 3DS Max Tasarımı

<http://www.detayhaber.com.tr/haberdetay.php?id=28740>

4.1.7. Cad/Cam

CAD/CAM kısaltması ile kullanımı yaygınlaşmış olan terim literatüründe, bilgisayar destekli tasarım üretim veya dijital tasarım ile birlikte üretim terimleri ile anlatılmaktadır. CAD/CAM teknolojilerinin kullanmış olduğu üretim ve tasarım sürecinde bilgisayarlar ortamındaki proje bilgileri yine bilgisayar ortamında fabrikalara ulaşmaktadır. Dosyadan gönderilerek fabrikaya ulaşan bilgisayar tabanlı sayısal kontrole dayalı üretim teknikleri kullanmaktadır. Kolarevic dijital üretim teknolojilerini dört ana grupta incelemektedir:

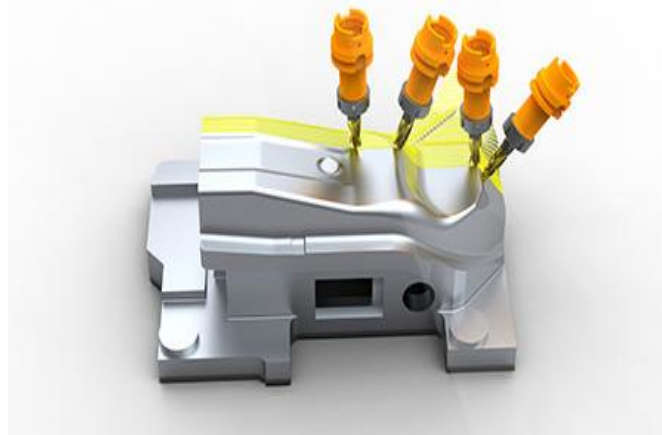
- İki boyutlu öğretim: CNC kesim işlemleri.
- Çıkarma işlemlerine dayalı olan üretim (katı objelerin frezelenmesi)
- Ekleme işleminedayalı olan üretim (hızlı prototipleme serbest biçimli katı obje üretimi katmanlı üretim)
- Biçimlendirmeye dayalı üretim

Üretimi yapılacak tasarımın, bütçe, malzeme türü, kullanım amacı, boyutları, tasarım biçimi gibi faktörlere bağlı olarak seçilmiş olan bu tekniklerin bütünü,

sayısal tabanlı tasarım bilgisini üretim tezgâhlarına aktarma prensiplerine göre çalışmaktadır. Bu tekniklerle katman halinde oluşturulacak ısısal işlemler ile birleştirilecek, kalıbı yapılacak, kesilecek malzemenin karmaşık şekle sahip olması veya milimetrik hesaplara dayalı olması, sayısal tabanlı üretimde sistemi zorlayan veya bütçeyi artıran faktörler olarak görülmemektedir.

Dijital üretim teknolojilerinin mimarlık için kullanılıyor olmaya başlamasıyla meydana gelen bir kavram, kitlesel bireyselleştirmedir. Kitlesel bireyselleştirme, mimarlıkta yeni bir kavram olarak görülmesine rağmen, otomotiv sanayisinde ve tüketici ürünlerinde yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Seri üretim sistemi bütün özellikleri aynı ürünlerin hızlı bir şekilde üretimi esasına dayanmakla birlikte, kitlesel üretimde bireyselleştirme ve özelleştirme sistemlerinde kullanıcının beğeni ve ihtiyaçlarına göre alternatif üretilen bir sisteme geçilmiş bulunmaktadır.

Örnek verilecek olursan Nike spor ayakkabılarında internetteki seçeneklerle istediğiniz ayakkabıyı oluşturabilir ve sipariş edebilirsiniz veya çeşitli otomobil firmalarında belirli olan özellikler içinden kendi konfigürasyonunuzu oluşturabileceğiniz sistemler mevcut bulunmaktadır. Bu sistemin mimarlığa uygulanması kapsamında seri üretilen fakat kullanıcının belirli olan özelliklerini değiştirebildiği mekânlar tasarlanmakla birlikte üretilmektedir.



Resim 51. CAD-CAM Teknolojisi

<https://www.hexagonmi.com/>

[/media/Images/Hexagon/Hexagon%20MI/Products/Software/CAD%20CAM/CAD-CAD-teaser.ashx](https://www.hexagonmi.com/media/Images/Hexagon/Hexagon%20MI/Products/Software/CAD%20CAM/CAD-CAD-teaser.ashx)

Bilgisayar destekli üretim teknolojilerinin mimari tasarım sürecinde, entegre şekildeki kullanımında öncülük yapan Gehry olmuştur. Heykelsi olan binaların projelendirme sırasındaki ihtiyaç üzerine, mimari üretim ve tasarım sürecine bilgisayar destekli üretim ve tasarım teknolojilerini bütünleşmiş etmiş uçak ve otomotiv tasarımında kullanılmakta olan CATIA gibi programların mimari tasarımda kullanımını sağlamıştır. CAD/CAM teknolojileri dijital mimarlıkta üretim ve tasarımın önemli bir bileşeni olmuştur.

CAD/CAM teknolojileri, tasarım süreci içinde prototip ve maket üretiminde de kullanılabilir. Bu sistemler sayısal tabanlı teknikler ile tasarlanmış olan mekânların uygulanması sırasında, yapı malzemelerinin biçimlendirilmesi, kesim kalıpların oluşturulması, her noktada değişmekte olan ve ölçülere sahip strüktürel elemanların üretimi imkânlarıyla uygulamanın merkezine yerleşmiştir. Günümüzde ise bu sistemler geleneksel olan atölyelerde bile kullanılmaya başlamıştır (Erişim Tarihi: 03.07.2018:http://www.ikiteknik.com/makale/cad_nedir_cam_nedir_cnc_nedir.aspx).

Tüm grafik tasarımı programları belirli bir amaç için, kullanıcıların isteklerine göre tasarımlarını, hayallerini, düşüncelerini ve bir iş amacıyla gerçekleştirmek istediği projeleri bu yardımcı programlar ile sağlanması, gelişen teknolojinin bir bölümünü yansıtmaktadır. Grafik tasarım programı ile bir kullanıcı düşüncelerini sanal ortamda gerçeğe dönüştürebilir, oluşturmak istediği bir dünyayı sanal ortamda grafik tasarım programları sayesinde gerçekleştirebilmektedir. Firmaların ürünleri için, bir reklam veya katalog için pazar payında daha iyi yer edinebilmek amacıyla bu tür grafik tasarımlarını yapan kullanıcılara ihtiyaç duymaktadırlar. Günümüzde internet ortamındaki rekabet, diğer firmalardan daha iyi olabilmek ve günümüzün zorunlu ihtiyacı haline gelen internet reklamcılığı için, bu programlara, tasarımcılara ve tasarımlarına ihtiyaç duyulmaktadır.

4.2. Geleneksel Baskı Teknikleri Ve Modern Baskı Tekniklerinin Örnekler Işığında Karşılaştırması

Baskı resim, düşünce ve duygunun kalıplarla başka bir yüzeye aktarımının yanında, birden fazla kopyanın ortaya çıkarılabilir olması esasına dayanmaktadır. Çoğaltım temelini oluşturan bu sanat alanında aktarılacak görselin geçirdiği aşamalar, kaç adet baskı elde edildiği ile bütün baskı aşaması içinde kaç adet baskı elde edildiğinin yanında, bütün bu baskı aşamalarını yöneten sanatçının tasarımcı kimliğini de önemli hale getirmektedir.

Özgün baskı resim çalışmalarında sanatçı, resim kalıbını oluştururken, aynı zamanda yararlı olanı sürdürmek suretiyle özgün bir baskı resim elde edebilmektedir. Bu resimden birden çok baskı yapılabilirken, kendi denetimde baskıda yaptırabilmektedir. Bu baskıları sıraya göre sayı vererek imzalayabilmektedir. Kendi tespit etmiş olduğu sayıdan fazla baskı yaptırılmamaktadır (İçmeli, 1985: 61-66).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Milenyum çağı olarak da adlandırılan bugün, mühendislikte bilimin tasarımla bir araya geldiği teknolojinin yaşadığı zaman olarak görülmektedir. Bu birliktelik ulaşımda, iletişimde, iş dünyasında, yaşam alanlarımızda insanlığa hizmet etmektedir. Üniversitelerin multi disiplinler çalışmalarda, Ar-Ge çalışmalarına ağırlık verdiği bu dönem içinde, tasarım bölümlerinde mühendis derslerine veya mühendislik bölümlerinde tasarım derslerine yer verildiği görülmektedir.

Kısaca teknolojik gelişmeleri birbiri ardına sıralandığı takibi zor olan bilim çağı karşımızda durmaktadır. Hızlı bir şekilde değişmekte olan yaşamda çağdaş sanatçılar da kendilerini yenileyerek algıladığı ve yaşadığı bu yeni dünyayı tekrar teknolojinin olanaklarından yararlanmak suretiyle yorumlamaktadır.

Yüz yıl sonra tekrar bir eşiğin olduğu yeni bir dönemin başlangıcı söz konusu olmaktadır. Bu teknolojik yaşamda sanatın tekrar yorumlanarak toplumda her kesime ulaşabilir olma durumunu sağlamak amacıyla teknolojik bir üretim sahasında kullanmak da artık yadsınamayacak bir gerçek olarak karşımızda durmaktadır. Bu gerçeği kabullenen çağdaş sanatçıların bir ekip içinde yer almak suretiyle çalıştığı görülmektedir.

Kanada'da en saygın fotoğraflardan birisi olan Edward Burtynsky, sanatçılığının yanında, kurmuş olduğu dijital görüntüleme ve yeni medya eğitim merkezi ile uluslararası bir üne sahip bilimsel çalışmalarıyla sanatı birleştiren bir örnek olarak karşımızda bulunmaktadır.

Günümüzdeki fotoğraf sanatçılarına ilham veren çağdaş yaklaşımlarıyla bilimi sanat ile sanatı bilim ile birleştirmiş birçok kişiyi göstermek mümkün olacaktır. Şu durumda bir gerçektir ki bu kadar bilgi akışının bulunduğu zaman içinde sanatçı olarak yeni anlatım yollarını bulmak için tek başına olmak yerine ekip şeklinde çalışmaya yönelmek, bu deneyime sonradan ortaklık etmek artık bir zorunluluk halini almıştır.

Bu deneysel ortam içinde izleyicide sondan teknoloji ile üretilen sanat eserlerinin, sanatsal ifade şekline zenginlik katmasının yanında, ilham verici olduğunu söylemekte mümkündür. Teknolojik yaşamı benimsemiş toplulukların dijital baskı sanat eserlerine yaşamda ilgiyle yer verdiği bu zaman çerçevesinde, araştırmacı olan bilime ve yeniliklere açık olan sanatçıların ileride sanat dünyasını şekillendireceklerine işaret edilmektedir.

1990'lı yıllardan başlayarak teknolojik yeniliklerle mürekkep püskürtmeli olan yazıcıların ortaya koyduğu bu yüksek kalite baskı parkurları sayesinde sanatsal baskılardaki görüntü kalitesi sanatçılar için tatmin edici bir duruma gelmiş bulunmaktadır.

Yeni keşfi yapılan teknolojik bir parkur olduğundan, her sanatçının rahat bir şekilde ulaşamayacağı maliyetinde yüksek fiyatları sebep olması, özellikle ülkemizde ciddi bir sorun olarak görülmektedir. İthal yapılarak ilk kez piyasaya sunulan bu teknolojik parkurlar çok pahalı olduğu için yüksek maliyetleri bulunan üretim çözümleri görülmemektedir. Ancak zaman içinde bu maliyetlerin istenilen seviyelere ineceği, daha kolay bir şekilde tedariklerinin sağlanabileceği düşük maliyet ile bunların sağlanabileceği zamanlar elbette gelecektir.

Ülkemizde de ithalata bağımlı olmayı ortadan kaldıracak malzemelerin ve teknolojilerin üretilebilmesi için tasarımcıların ve mühendislerin yetiştirilmesi gerekmektedir. Uluslararası standartlara sahip olan üretim teknolojilerinin yapılabilmesi, ülkemizin kendi kendine yetebileceği, uygun fiyatlı olan her türde sarfiyat malzemesi ve makinelerin temin edilebileceği bir aşamaya gelmesi zorunluluk halini almıştır.

Yaşamımızda hızla değişmekte olan dinamik, günü yakalayan özgün bir ifade ile günümüz sanatçıları istedikleri ölçekte ve kapasiteye sahip teknolojik parkuru kullanarak eserlerini önemli sergilerde izleyiciyle buluşturabilmektedir. Fotoğrafın mimari yapılarda, sergilerde ve müzelerde büyük ebat yerleşim olan sanatsal baskıları çağdaş sanat eseri olarak koleksiyon yapanların arasında ve sanat piyasasında önemi giderek artan bir değer olarak görülmektedir.

Dijital teknolojinin sanat vizyonuna bakıldığında ne kadar köklü olan deęişikler sağlayacağı ise henüz daha belirgin değildir. Bu dijital sanat baskılarının orijinal baskı sağlamasının yanında, sanat piyasasında ve koleksiyon yapanların gözünde yer bulduğunu vurgulamak yeterli olacaktır.

Niteliksiz, değersiz görsellerin tahribinin önüne geçmenin yanında, onların yerine estetik özellikleri barındırmakta olan dijital sanat baskıları, sanatsal yaratıcılık sınırlarının yıkılması suretiyle, sanatseverlere daha kolay ulaşması bakımından önemli olacaktır. Bu nedenle dijital teknolojinin, uluslararası sanat piyasasında yer bulduğunu gören çağdaş sanatçılar için dijital sanat baskısının bir ifadesi olarak ortaya çıkması beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- AKBAŞ, F., İKİZLER, E., (2006). Fotoğraf Teknik Okumaları, İstanbul, Say Yayınları.
- AMBROSE, G., HARRİS, P. (2010). Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü, Çeviren: Bilge Barhana Literatür, İstanbul.
- ANTMEN, A., (2010). 20. Yüzyıl Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- ARIKAN, A.G. (2009). İmgeden Baskıya Grafik Tasarım, Eğitim Kitabevi, Konya.
- ARNTSON, A.E., (1988). Graphic Design Basics, Harcourt Brace College Publishing, New York.
- ATILKAN, M., ERYILMAZ, H., (2016). Grafik Tasarım ve Gerilla Reklamcılık, Sosyal Bilimler dergisi, Yıl: 3, Sayı: 7, ss.132-151.
- AYAN, H. M., (2007). Sosyolojik Açıdan Özgün Baskı Resim Sanatının Bugünkü Durumu İle İlgili Profesyonel Sanatçıların Görüşlerinin İncelenmesi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- BECER, E., (1997). İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- BEKTAŞ, D., (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- BERİŞ. Y., (2015). Grafik Tasarım ile Dijital Baskı Üretim İletişiminin İncelenmesi, 1. Uluslararası Basım Teknolojileri Sempozyumu, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- BOWERS, J., (1999). Introduction to Two - Dimensional Design, Understanding Form and Function. Canada: John Wiley & Sons.
- CAN, Ş., (2008). Gravür (Çukur) Baskı Teknikleri, Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, Edirne.

CHERMAYEFFI., GEİSMAR,T., (2007). Son 50 Yılın Amblem, Logo ve Tasarımları, Pera Müzesi Yayınları, İstanbul.

ÇAKIROĞLU, L., (2015). Özgün baskı ve Tekstil Uygulamaları, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

GİSELE, F., (2008). Fotoğraf ve Toplum, Türkçesi: Şule Demirkol, Sel Yayınları, İstanbul.

GOMRICH, E.H., (1976). Sanatın Öyküsü, Remzi Kitabevi, İstanbul.

GRILL, T.,SCANLON, M.(2003). Fotoğrafta Kompozisyon, Çeviri: Nedim Sipahi, Homer Yayınları, İstanbul.

GRZYMKOWSKI, E., (2015). Sanat 101, Say yayınları, İstanbul.

<https://docplayer.biz.tr/60646239-Serigrafı-baskı-teknigi.html>

<https://www.istanbulsanatevi.com/resim-dunyasi/ozgun-baskı-nedir/>

http://www.ikiteknik.com/makale/cad_nedir_cam_nedir_cnc_nedir.aspx

İÇMELİ, M.,(1985). Çağdaş Açından Türk Grafik Sanatçıları, Türkiye’de Sanatın Bugünü ve Yarını. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları 1, s:61-66.

KETENCİ, H.F., BİLGİLİ, C., (2006). Yongaların 10 000 Yıllık Gizemli Dansı Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı. Beta Basım A.Ş, İstanbul.

KODAMAN, M.,(2007). Türk Sanatında Bir Islah-Atçı Süleyman Saim Tekcan’ın Yapıtlarını Tekrar Okumak, Turkish Studies / Türkoloji Araştırmaları Volume 2/3.

Milli Eğitim Bakanlığı, 2013. Grafik ve Fotoğraf, Yüksek Baskı, Ankara.

MOZOTA, B., (2005). Tasarım Yönetimi, MediaCat Kitapları, İstanbul.

NOBLE, I., BESTLEY, R., (2001), Experimental Layout, Rotavision, UK.

- ODABAŐI, Y., (2006). Tüketim Kültürü, Yetinen Toplumdan Tüketen Topluma, Sistem Yayıncılık, İstanbul.
- PERKMEN, S., ÖZTÜRK, A., (2009). Multimedia ve Görsel Tasarım, Profil Yayıncılık, İstanbul.
- SENEMOGLU, N.. (2010). Gelişim, Öğrenme ve Öğretim: Kuramdan Uygulamaya, A Pegem Akademi, Ankara,
- TEPECİK, A., (2002). Grafik Sanatlar: Tarih-Tasarım-Teknoloji, Detay Yayıncılık, Ankara.
- TEZCİ, E., GÜROL, A., (2011). Oluşturmacı öğretim tasarımında teknolojinin rolü, Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt: 3, s. 151-156.
- TUNA, S., (2009). Görsel Algı ve İmgelem Gücü, Pegem Akademi, Ankara.
- TWEMLOW, A., (2008). Grafik Tasarım Ne İçindir?, Tasarımcının El Kitabı, Yem Yayın, İstanbul.
- UÇAR, F. T.,(2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Kitapevi, İstanbul
- VVÖLFFLİN, H., (1973). Sanat Tarihinin Temel Kavramları, Çeviren: Hayri Örs, İstanbul Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, İstanbul.
- YILDIRIM, ŞİMŞEK (2008). Yıldırım, Ali, Şimşek, Hasan.(2008) Nitel Araştırma Yöntemleri. (7. Baskı) Seçkin Yayıncılık, Ankara

GÖRSEL KAYNAKÇA

Resim 1. Camera Obscura 400x250 (45 Derecelik Ayna)

<https://www.studyblue.com/notes/n/history-of-comm-design-mod-3-test-pics/deck/21245904>

Erişim tarihi: 19.05.2019

Resim 2. Av. Sağ Üstte Jaguar. Tarih-i Hind-i Garbi, Sayfa 86.

<https://blogs.princeton.edu/cotsen/tag/tarih-i-hindi-i-garbi/>

Erişim tarihi: 19.05.2019

Resim 3. Camera Lucida (629x640)

<https://boingboing.net/2016/04/05/the-lucy-is-a-magical-drawing.html>

Erişim tarihi: 19.05.2019

Resim 4. Kelmscott Basımevi - The Nature of Gothic - John Ruskin ve William Morris 1890 Ebat: (583x843)

<http://tulingungordu.blogspot.com/2013/12/>

Erişim tarihi: 19.05.2019

Resim 5. Victoire Mascotte, Rene Lalique Ebat: (2x8x18)

<https://rlalique.com/rene-lalique-victoire-car-mascot>

Erişim tarihi: 19.05.2019

Resim 6. Art Deco Merdiven Tırabzanı. Ebat: (620x763)

<https://www.cosalindo.com/kesfet/art-deco-stilinin-ipuclari>

Erişim tarihi: 19.05.2019

Resim 7. Antoni Gaudi, Casa Batilo Adlı Mimari Eseri Ebat: (248x362)

<http://www.welcome-to-barcelona.com/2012/02/13/casa-batllo/>

Erişim tarihi: 19.05.2019

Resim 8. Bauhaus Dessau Ebat: (1516x1050)

<https://www.themaggar.com/bauhaus-nedir/>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 9. Piet Mondrian (1872 – 1944) Ebat: (586x1013)

<https://www.negarta.com/products/piet-mondrian-4>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 10. Filippo Tommaso Marinetti 1876-1944 Ebat: (700x394)

<http://www.artspecialday.com/9art/2018/12/22/filippo-tommaso-marinetti/>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 11. Pablo Picasso Avignon'lu Kızlar, Tarih: 1907, Boyut: 243 x 233 cm,

Yer: Museum of Modern Art New York

<https://www.salakfilozof.com/wp-content/uploads/2017/06/avignonlu-kadinlar-pablo-picasso.jpg>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 12. Taos Beach – Çeşme, İzmir – Billboard Afiş ve Poster Tasarımları

<http://www.pixelaweb.com/tr/portfolyo-web-grafik-tasarim/basili-isler-baski-tasarim-grafik-tasarim/billboard-tasarimi>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 13. Logo Tasarımı Ebat: (600x388)

<http://www.mericreative.com/tum-zamanlarin-en-ikonik-10-logo-tasarimi/>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 14. Ambalaj Tasarımı Ebat: (620x415)

<https://pazarlamasyon.com/ambalaj-tasarimi-hakkinda-bilmemiz-gerekenler/>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 15. Otobüs Giydirmeye Örnek. Ebat: (1024x611)

<https://www.kaocollins.com/inktank/16-innovative-bus-wrap-designs/>

Erişim tarihi: 09.05.2019

Resim 16. New York Quad typographers (Nelson,1987: 95)

<http://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1506553639.pdf>

Erişim tarihi: 16.05.2019

Resim 17. Adriaen Brouwer, 1605-1638 Kaba Adam Uykuda, 1638

Ebat: (36,6x27,6) London, United Kingdom, Wallace Koleksiyonu

Erişim tarihi: 16.05.2019

Resim18. Empresyonist Otokrom fotoğrafı 1910 (Edward Steichen)

<https://www.pinterest.com/pin/185703184610495203/>

Erişim tarihi: 16.05.2019

Resim18. Resimsel Yaklaşımla Oluşturulan Fotoğraf (Ara Güler)

Yağ İskelesinde İş Bekleyen Hamallar, 1959

<https://www.haberler.com/fotograf-aski-picasso-yu-bile-dize-getirdi-ara-11344639-haberi/>

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 20. Fotoğrafta Denge(Arif Ziya Tunç)

<https://dergipark.org.tr/download/article-file/1194>

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 21. Grafiksel Yaklaşımla Oluřturulan Fotoğraf (İbrahim Demirel)

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1194>

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 22. Grafiksel Yaklaşımla Oluřturulan Fotoğraf (İbrahim Demirel)

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1194>

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 23. Çok Renkli Yüksek Baskı Örneđi

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Y%C3%BCksek%20Bask%C4%B1.pdf

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 24. Ađaç Baskı ile Çin Yazısı

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Y%C3%BCksek%20Bask%C4%B1.pdf

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 25. Japon Tahta Baskı Resim Örneđi

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Y%C3%BCksek%20Bask%C4%B1.pdf

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 26. Serigrafi Baskı

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Y%C3%BCksek%20Bask%C4%B1.pdf

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim 27. Albrecht Dürer “Yakaran Eller”, 1508, Gravür.

https://indigodergisi.com/wp-content/uploads/2015/12/praying_hands_albrecht_durer_dua_eden_eller.jpg

Eriřim tarihi: 16.05.2019

Resim28. Çukur Baskı, Ahmet Aydın Kaptan, Gravür, Fener, 2013

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=782702981799225&set=a.437554649647395&type=3&theater>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 29. Dijital Baskı örneđi

<https://www.matbuu.com/blog/wp-content/uploads/2016/11/dijital-baski.jpg>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 30. Serigrafi Baskı, Erol Murat Yıldız. Serigrafi Baskı, 2017 “Tahir ile Zühre”
50x70 cm

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10157073257124511&set=pb.670129510.-2207520000.1570368678.&type=3&theater>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 31. Tampon Baskı örneđi

<https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 32. Ultraviyole (UV) Baskı

<https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 33. Lazer Baskı

<https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 34. Gofre Baskı

<https://www.ilpen.com.tr/baski-teknikleri>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 35. Andy Warhol, Mona Lisa Yorumu.

http://docenti.unimc.it/g.cipolletta/teaching/2018/19669/files/fotografia-e-nuove-tecnologie-visuali_6/fotografia-e-nuove-tecnologie-visuali_23102018

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 36. Mustafa Aslier, İki Zeybek, 2005, Linol Baskı.

<https://i.pinimg.com/originals/ee/d5/3c/eed53c75e2d30036252b2458b98adba8.jpg>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 37. Mustafa Aslier, Geride Kalanlar, 2008, Tahta Oyma.

<https://lh3.googleusercontent.com/V2REitwg1Ya9FnjAcx7OFinZlaGPrTAsxx8CGK0Pb35WMC4UhyuI3WLrxBJRMI-RHPuWD2E=s85>

Eriřim tarihi: 05.06.2019

Resim 38. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden.

<https://docplayer.biz.tr/docs-images/93/111299504/images/98-0.jpg>

Erişim tarihi: 05.06.2019

Resim 39. Isaac Kerlow, ‘Bulutlardaki Maya’ Gravür.

<https://lh3.googleusercontent.com/8gBnEP8B5uANL13qmoKYGmcCak3Qq8ke6AWQ0xooRJ8LsduwgGdkKHxIMLo2lGuYyz9iPw=s110>

Erişim tarihi: 05.06.2019

Resim 40. Janet Curley Cannon, Siyah ve Beyaz Arasındaki Farklılık, Linol ve Dijital Baskı.

<https://lh3.googleusercontent.com/ceOpIdAfpqYqGEqJfnYjtVkNm5z-TpsFHxtEr1JqJUfdXmeTdjI0aGcOy63atTVGev4jfA=s123>

Erişim tarihi: 13.07.2019

Resim 41. Ann Thomson, ‘Ağıt, Dijital Baskı, Kuru Kazı, Gravür.

<https://lh3.googleusercontent.com/SFzw5vGXGuqMUPwyF72BVFtWQhyBGkKMDrWFtBtOP5WGBYI03InJ4lqUpKIXkxWd3fvwnBA=s85>

Erişim tarihi: 13.07.2019

Resim 42. Hasip Pektaş, Dans I, Dijital Baskı Resim.

<https://image.istanbul.net.tr/uploads/img12/sergi/hasip-pektas-resimler-ekslibrisler-2.jpg>

Erişim tarihi: 13.07.2019

Resim 43. Tipografik tasarım

<https://www.matbuu.com/blog/tipografi-nedir.html>

Eriřim tarihi: 13.07.2019

Resim Tipografik Tasarım

https://assets.about.me/background/users/a/d/n/adnangozeller_1542032098_705.jpg

Eriřim tarihi: 13.07.2019

Resim 45. Free Hand Tasarımı

https://t3.ftcdn.net/jpg/01/03/11/02/500_F_103110254_zl9uFHN7icee4VZiOINRWz5Vn4BWlKhb.jpg

Eriřim tarihi: 13.07.2019

Resim 46. Corel Draw Tasarımı

https://galeri2.uludagsozluk.com/337/corel-draw_436375.jpg

Eriřim tarihi: 13.07.2019

Resim 47. Adobe Illustrator (Ai) Tasarımı

https://c.wallhere.com/photos/8e/d2/girl_portrait_brown_white-796349.jpg!d

Eriřim tarihi: 13.07.2019

Resim 48. Adobe InDesign Tasarımı

<https://www.briefinggalego.com/wp-content/uploads/2015/09/maxresdefault-1024x576.jpg>

Eriřim tarihi: 13.07.2019

Resim 49. Adobe 44. Photoshop (Ps) Tasarımı

<http://goster.co/wp-content/uploads/2019/03/before-after-photoshop-images-max-asabin-20.jpg>

Eriřim tarihi: 13.07.2019

Resim 50. 3DS Max Tasarımı

<http://www.detayhaber.com.tr/haberdetay.php?id=28740>

Erişim tarihi: 13.07.2019

Resim 51. CAD-CAM Teknolojisi

<https://www.hexagonmi.com/-/media/Images/Hexagon%20MI/Products/Software/CAD%20CAM/CAD-CAD-teaser.ashx>

Erişim tarihi: 13.07.2019



ÖZGEÇMİŞ

1977 yılında Kumru/Ordu da doğdum. İlk ve orta tahsilimi Kumru da tamamladım.

1997 Yılında Niğde üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim Öğretmenliği bölümüne başladım.

1999 yılında Ondokuzmayıs Üniversitesine yatay geçiş yaparak Anasanat atölye grafik ve baskı teknikleri üzerine tamamladım. Resim Öğretmeni olarak mezun oldum.

2001 yılında Milli Eğitim Bakanlığına Resim Öğretmeni olarak atandım, halen Milli Eğitime bağlı Ordu Sosyal Bilimler Lisesinde Resim Öğretmeni olarak görev yapmaktayım.

Son 5 yıldır EBRU SANATI ile ilgilenmekteyim ve kendimi geliştirmekteyim.

2015 yılı Nisan ayında Gürcistan Batum Elit School Gorda Okulunda Ebru Sanatı Tanıtımı Ve Sanatsal Çalışmalar.

2016 yılı Mart ayında Nevruz Bayramı dolayısı ile Azerbaycan Bakü Türk Anadolu Lisesine Nevruz bayramını kutlamaları, Ebru Sanatı Workshop gösterimi ve Sanatsal çalışmalar.

2017 yılı Hala Sultan İlahiyat Koleji ile Kardeş Okul Projesi kapsamında Ebru Sanatı Workshop gösterimi ve sanatsal çalışmalar.

Muharrem KARAAHMETOĞLU

Resim ve Baskı Sanatları Anabilim Dalı (Tezli)

Öğrenci No: 20152020029