



T.C.

GİRESUN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SANAT TASARIM ANABİLİM DALI

TEZLİ YÜKSEK LİSANS

PROGRAMI

**GRAFİK TASARIMDA GÖRSEL OKURYAZARLIK AÇISINDAN**

**PİKTOGRAMLARIN İNCELENMESİ**

**EXAMINATION OF PICTOGRAMS IN TERMS OF VISUAL LITERACY IN  
GRAPHIC DESIGN**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

**Serkan AKTAŞ**

Danışman

**Dr. Öğretim Üyesi Merve YILDIRIM**

2019 – GİRESUN

## JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 02/10/2019 tarihli toplantısında oluşturulan jüri, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Serkan AKTAŞ'ın "**Grafik Tasarımda Görsel Okuryazarlık Açısından Piktogramların İncelenmesi**" başlıklı tezini incelemiş olup aday 03/10/2019 tarihinde, saat 10:30'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)	Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN	
Üye (Danışman)	Dr. Öğr. Üyesi Merve YILDIRIM	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Gülcan BAŞAR	

ONAY

.../.../2019

Prof. Dr. Güven ÖZDEM

Enstitü Müdürü

## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “**Grafik Tasarımda Görsel Okuryazarlık Açısından Piktogramların İncelenmesi**” 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.

12/10/2019

Serkan AKTAŞ

## ÖN SÖZ

Tasarım bir şeyin biçimini zihinde oluşturma ve bu yolla düşünülmüş biçimleri, yazıları, unsurları bir araya getirme işidir.

Grafik tasarım sanatı bir mesajı iletir, ürünleri ve hizmeti tanıtır. Grafik tasarım ürünlerini güçlü ve anlaşılır kılabilmek, bireylerin ve toplumun anlayacağı seviyeye getirmek için tasarım ilke ve öğeleri doğru anlaşılmalıdır.

Tasarım alanlarından biri olan piktogramlar ise anlatılmak istenen mesajın sözlü ifade yoluyla değil de resimsel bir dille ifade edilmesidir. Bir kavramı, düşünceyi, durumu resimsel bir anlatım ile sade ve anlaşılır görsel bir dile çevirme işlemidir. Kullanılan bu görsel dilin okunması ve anlaşılır olması ise görsel okuryazarlık kavramı ile ilişkilidir.

Görsel okuryazar biri bu beceri ile görsel mesajları gösterme, yorumlama, doğru işaret ve sembollerle anlamlı hale getirmeye çalışır. Bu tanımlardan yola çıkarak grafik tasarımda piktogram kavramı ve örnekleri görsel okuma ve yazma becerilerine göre açıklanmış ve yorumlanmıştır.

Tezi yazma sürecimin aşamalarında bana yardımcı olan danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Merve YILDIRIM'a ve manevi olarak bana destek olan eşime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Serkan AKTAŞ

# GRAFİK TASARIMDA GÖRSEL OKURYAZARLIK AÇISINDAN PİKTOGRAMLARIN İNCELENMESİ

AKTAŞ, Serkan

YÜKSEK LİSANS TEZİ, SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Merve YILDIRIM

2019

## ÖZET

Günümüz dünyasında grafik tasarım hayatın her alanına girer. Bireyi, toplumu bilgilendirme, yönlendirme amacıyla birçok farklı alanda kullanılır. Oluşturulan bu tasarım ürünlerinde izleyiciye verilmek istenen mesajı etkin kılmak için dikkat edilmesi gereken bazı hususlar bulunur. Rastgele oluşturulmuş bir tasarım ürünü mesajın hedef kitleye etkili bir şekilde ulaşmasında başarılı olmaz. Evrensel bir algı düzeyine göre tasarlanmış piktogramlar verilmek istenen mesajı etkili bir şekilde aktarır ve güçlü bir iletişim aracı olur.

Oluşturulan piktogram tasarımlarının algılanması görsel okuryazarlık düzeyiyle de doğrudan ilişkilidir. Görsel okuryazarlık verilmek istenen mesajı okuma ve okuduğunu anlama gibi yeterlilikleri içinde barındırır. Birey için görsel okuryazarlık gelişim gösteren bir süreçtir. Dünyanın herhangi bir yerinde yaşayan bir topluluğun, o topluluğun en küçük parçası olan bireyin görselleri algılama ve anlamlandırma biçimi farklılık gösterir. Tasarımcının hedefi; anlaşılır olmak ve vermek istediği mesajı farklı sosyokültürel yapıdaki insanlara, tasarımında ortak bir dil kullanarak ulaştırmaktır. Bu amaç doğrultusunda tasarımcı tüm dünya tarafından kabul görmüş ve evrensel temeller üzerine kurulmuş olan temel tasarım ilke ve öğelerini kendine rehber edinerek amacına ulaşmaya çalışır.

Grafik tasarımda yapılan tüm uygulamalar yüzyıllar boyunca kullanılan ve günümüz yaşantısında da önemli bir yere sahip olan görsel ileti araçlarıdır. Günlük yaşantımızın her alanında karşımıza çıkan piktogramlar ise ortak yaşam alanlarında bulunan her kesimden insanın anlayacağı ortak bir görsel dil oluşturma amacı taşır. En

kolay ve anlaşılır biçimde her kesime ulaşmayı amaçlayan piktogramlar görsel olarak en etkili ve kısa sürede mesaj verme düşüncesine bağlı olarak kurgulanır. Bu tez çalışmasında da güçlü bir ileti aracı olan piktogram örnekleri alanında uzman kişiler tarafından incelenerek, seçilen piktogramların anlaşılabilirlik düzeylerinin görsel okuryazarlık açısından ne derece etkili olduğu belirlenmeye çalışılmıştır.

Bu araştırmada tezin giriş bölümünün de problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmanın sınırlılıkları ve varsayımlar gibi tezin temel yapısal içeriğinden bahsedilmiştir. Birinci bölümde ise grafik tasarımın tanımı, doğuşu, tarihsel gelişimi, tasarım kavramı, tasarım ilke ve öğeleri detaylı bir şekilde incelenmiştir. Tezin ikinci bölümünde ise piktogram kavramı, tarihsel gelişimi ve manipülasyon kavramı, okuryazarlık kavramı, piktogramlar da görsel okuryazarlık kavramı detaylı bir şekilde irdelenmiştir. Değişen teknolojiler görsel okuryazarlığı da etkilemiştir. Bu bağlamda görsel okuryazarlığın önemi, tarihçesi ele alınmıştır ve görseli algılama- anlama da hangi yolların izlenmesi gerektiği seçilen piktogramlar üzerinden açıklanmıştır. Piktogramların görsel okuryazarlık açısından incelenmesinde uzman kişilerin görüşlerine yer verilmiştir. Günlük yaşantımızda her gün karşılaşılan piktogramların açık ve anlaşılır olması açısından bir grafik tasarımcının çalışmasında kullandığı unsurları nasıl seçtiği, hangi ilke ve öğelere göre bir araya getirdiği analiz edilmiştir. Ayrıca görsel bir ileti sanatı olan grafik tasarım ürününün de izleyici kitleye verilmek istenen mesajın nasıl daha etkili hale gelebileceği amacı güdülerken görsel okuryazarlık kavramı ve kullanım amaçlarının anlaşılıp yorumlanması anlatılmıştır. Üçüncü bölümünde ise araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama teknikleri ve verilerin analizi gibi tezin temel yapısal içeriğinden bahsedilmiştir. Tezin dördüncü bölümünde seçilmiş olan 25 adet piktogram; 33 uzman tarafından cevaplanan “uzman görüş formu” ile görsel okuryazarlık düzeyleri tespit edilerek veriler tablo haline getirilmiştir. Sonuç ve öneriler bölümünde ise alanında uzman olan kişilerin görüşüne dayanarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre değerlendirilen piktogramların görsel okuryazarlık düzeylerinin ne olduğu açıklanmıştır.

**ANAHTAR KELİMELELER:** Grafik Tasarım, Görsel Okuryazarlık, Piktogram

# **EXAMINATION OF PICTOGRAMS IN TERMS OF VISUAL LITERACY IN GRAPHIC DESIGN**

AKTAŞ, Serkan

MASTER'S THESIS, DEPARTMENT OF ART AND DESIGN

Thesis Advisor: Dr. LEC. Member Merve YILDIRIM

2019

## **ABSTRACT**

In today's World, graphic design enters every area of life. It is used in many different fields for the purpose of informing and directing the individual and the society. In these design products, there are some considerations that need to be taken into consideration to enable the message that is intended to be given to the audience. A randomly generated design product does not succeed in effectively reaching the target audience for the message. Pictograms designed according to a universal level of perception effectively convey the desired message and become a powerful means of communication.

Perception of generated pictogram designs is also directly related to the level of visual literacy. Visual literacy includes the ability to read and understand the message that is intended to be given. Visual literacy for the individual is a developmental process. The way in which a community living anywhere in the world, the smallest part of that community, perceives and makes sense of the images differs. The designer's goal is to be clear and to convey the message he wants to give to people of different sociocultural structures by using a common language in his design. For this purpose, the designer tries to achieve his goal by obtaining a guide to the basic design principles and elements that are accepted by the world and founded on Universal foundations.

All applications made in graphic design are visual communication tools that have been used for centuries and have an important place in today's life. Pictograms that appear in every aspect of our daily life are intended to create a common visual

language that people from all walks of life can understand. Pictograms, which aim to reach all segments in the easiest and most understandable way, are constructed visually based on the idea of delivering messages in the most effective and short time. The tool examined in this thesis by experts in the field samples a strong message pictogram, pictograms selected to determine the effectiveness in terms of clarity of the level of visual literacy has been studied.

In this research, the main structural content of the thesis, such as problem status, purpose of the research, importance of the research, limitations of the research and assumptions, were mentioned in the introduction section of the thesis. In the first part, the definition, birth, historical development, design concept, design principles and elements of graphic design are examined in detail. In the second part of the thesis, the concept of pictograms, the concept of historical development and manipulation, the concept of literacy, and the concept of visual literacy in pictograms were examined in detail. Changing technologies have also affected visual literacy. In this context, the importance and history of visual literacy are discussed and the ways in which visual perception and understanding should be followed are explained through selected pictograms. Review of pictograms from the point of view of visual literacy is given the opinions of experts. It was analyzed how a graphic designer chose the elements he used, according to which principles and elements he put together, so that the pictograms encountered every day in our daily lives are clear and understandable. In addition, graphic design, which is an art of visual communication, is also explained how the message intended to be given to the audience can become more effective and how to understand and interpret the concept of visual literacy and its purpose of use. In the third part, the basic structural content of the thesis, such as the model of the research, the universe and sampling, data collection techniques and data analysis, is mentioned. In the fourth part of the thesis, 25 pictograms were selected; visual literacy levels were determined with the “expert opinion form” answered by 33 experts and the data were tabulated. In the results and Recommendations section, the visual literacy levels of pictograms, which are evaluated according to basic design principles and elements based on the opinion of experts in the field, are explained.

**KEYWORDS:** Graphic Design, Visual Literacy, Pictogram



**İÇİNDEKİLER**

JÜRİ ÜYELERİNİN ONAY SAYFASI.....	
YEMİN METNİ.....	
ÖNSÖZ.....	I
ÖZET.....	II
ABSTRACT.....	IV
RESİMLER LİSTESİ.....	VIII
GİRİŞ.....	1

**BİRİNCİ BÖLÜM**

1.1. GRAFİK TASARIM.....	8
1.1.1. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi.....	12
1.1.2. Türkiye’ de Grafik Tasarım.....	12
1.1.3. Tasarım Nedir?.....	16
1.1.4. Tasarım Öge ve İlkeleri.....	20

**İKİNCİ BÖLÜM**

2.1. PİKTOGRAM.....	38
2.1.1. Piktogramın Tarihsel Gelişimi.....	42
2.1.2. Manipülasyon.....	47
2.2. PİKTOGRAM VE OKUYAZARLIK.....	47

2.2.1. Görsel Okuryazarlık.....	50
2.2.1.1. Görsel Okuryazarlığın Tarihçesi.....	52
2.2.1.2. Piktogramlar da Görsel Okuryazarlığın Önemi.....	55

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1. YÖNTEM.....	57
3.1.1. Araştırmanın Modeli.....	58
3.1.2. Evren ve Örneklem.....	59
3.1.3. Veri Toplama Teknikleri.....	60
3.1.4. Verilerin Analizi.....	60

### DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.1. BULGULAR VE YORUM.....	61
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	89
KAYNAKÇA.....	96
İNTERNETKAYNAKÇASI.....	101
RESİM KAYNAKÇASI.....	103
EKLER.....	113
ÖZGEÇMİŞ.....	115

**RESİMLER LİSTESİ**

Resim 1: Lascaux Mağarası Çizimleri, M.Ö 15000 – 17000, Fransa	10
Resim 2: Henri de Toulouse-Lautrec, Afiş Çalışmaları	11
Resim 3: Manoli Favorit Firması Ambalaj Tasarımı	11
Resim 4: İbrahim Müteferrika Cihannüma Dünya Haritası	13
Resim 5: Ferah Tiyatrosu Afiş Çalışması	14
Resim 6: Münif Fehim, Şipsevdi, Kitap Kapağı Tasarımı	14
Resim 7: Nokta ve Derinlik	21
Resim 8: Noktaların Dizilişleri	22
Resim 9: Çizgi Çeşitleri	22
Resim 10: Açık-Koyu Ton Değerleri	24
Resim 11: Ton Dereceleri	24
Resim 12: Renk Çemberi	26
Resim 13: Doku Örnekleri	27
Resim 14: Optik Doku Örnekleri	28
Resim 15: Espas Ölçüleri	29
Resim 16: Denge	30
Resim 17: Simetri- Asimetri	30
Resim 18: Simetrik Denge	31
Resim 19: Asimetrik Denge	32
Resim 20: Görsel Hiyerarşi (Koram)	33

Resim 21: Parthenon Tapınağı	33
Resim 22: Görsel Hiyerarşi	34
Resim 23: Devamlılık	35
Resim 24: Bütünlük	36
Resim 25: Vurgulama	37
Resim 26: Resimsel Yazı Örneği (Hitit Hiyeroglifleri)	38
Resim 27: Resimsel Yazı Örneği (Mısır Hiyeroglifleri)	39
Resim 28: Sosyal Yaşamı Kolaylaştıran Piktogram Tasarımları	40
Resim 29: Oll Aicher 1972 Piktogram Tasarımları	41
Resim 30: Jason Hill Piktogram Örnekleri	41
Resim 31: Lascaux Mağara Resmi	42
Resim 32: Michelin Rehberinin Piktogramları	43
Resim 33: Otto ve Marie Neurath Isotype Koleksiyonu	43
Resim 34: Otto ve Marie Neurath Isotype Koleksiyonu	44
Resim 35: Seul Olimpiyatları Rehber Piktogramlar	45
Resim 36: Barselona Olimpiyatları Servis Piktogramları	45
Resim 37: Tokyo Olimpiyatları Spor Piktogramları	46
Resim 38: 1964 Tokyo Olimpiyatları Genel Piktogramlar	46
Resim 39: Dikkatli Taşıma Sembölü Piktogramı	64
Resim 40: Hayvan Giremez Piktogramı	65
Resim 41: Acil Çıkış Piktogramı	66
Resim 42: Düşük Sıcaklık Piktogramı	67

Resim 43: Cinsellik Piktogramı	68
Resim 44: Engelli Park Yeri Piktogramı	69
Resim 45: Radyasyon Alanı Piktogramı	70
Resim 46: Genel İzleyici Kitleleri Piktogramı	71
Resim 47: Otobüs Giremez Piktogramı	72
Resim 48: Geri Dönüşüm Piktogramı	73
Resim 49: Kuvvetli Manyetik Alan Piktogramı	74
Resim 50: Olumsuz Örnek Oluşturabilecek Davranış Piktogramı	75
Resim 51: Yaya Geçidi Piktogramı	76
Resim 52: Kırılabilir Nesne Piktogramı	77
Resim 53: Elektrik Tehlikesi Piktogramı	78
Resim 54: Şiddet / Korku Piktogramı	79
Resim 55: Alt Geçit Piktogramı	80
Resim 56: Yüzmek Yasaktır Piktogramı	81
Resim 57: Yanıcı Madde Piktogramı	82
Resim 58: Sigara İçilmez Piktogramı	83
Resim 59: Yedi Yaş ve Üzeri Piktogramı	84
Resim 60: Tehlike İşareti Piktogramı	85
Resim 61: Erkek Kadın Tuvalet Piktogramı	86
Resim 62: Taşıt Giremez Piktogramı	87
Resim 63: Sağlığa Zararlıdır Piktogramı	88

## GİRİŞ

Grafik tasarımın görsel duyulara hitap eden bir iletişim sanatı olduğu kabul edilir. En önemli işlevi ise mesajı izleyiciye aktarmak ve tanıtmaktır. Grafik tasarım sözcüğü ilk defa 20. yy. ın ilk yarısı içinde metal kalıplara çeşitli tekniklerle oyularak uygulanan ve sonrasında çoğaltmak için basılmış olan görsel materyaller için kullanılmıştır (Becer, 2009, s.33).

Grafik tasarım, düşünceleri, kavramları, yazılı içerik ve görsel materyalleri kullanarak baskı türleri, elektronik ya da diğer aşamalardan geçmesini sağlayarak görsel anlamda etkileyici bir şekilde sunmayı başarır. İletişim sürecini basitleştirmek amacıyla, içeriği düzenlerken mesajın aktarılacak istenen hedef kitle tarafından algılanmasına büyük faydası olur. Bir grafik tasarımcı belirtilen amaç doğrultusunda değişik unsurları mantıklı bir şekilde ele almalıdır. Oluşturulan tasarım ürünü estetik, felsefi, duyumsal, duygusal, duygusal ya da siyasi bir yapıya sahip olabilmelidir (Ambrose, Harris, 2012, s.10).

Grafik tasarımda kullanılan afişler, logo ve amblemler, kapak tasarımları, kurumsal kimlik ve piktogramlar izleyici kitlesine bir mesaj vermek ve yönlendirmek amacıyla yapılmaktadır. Bu amaçla yapılan tüm içeriğin izleyiciye nasıl mesaj verdiğini okumak, anlamak ve ne anlattığını doğru analiz etmek, görsel okuryazarlık yeterliliğini gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla tasarımın temel amacının iletişim olduğunu söyleyebiliriz, doğru bir analiz yapabilmek için piktogramların görsel okuryazarlık düzeylerinden bahsetmek gerekir.

Mesajın anlatım tekniği olarak görselleri okuma, anlama veya görme ve görsellerden oluşan iletilerin farkına varmayı çevreleyen bu dil, farklı bir aktarım yöntemi olarak kabul gördüğünde, iletişimin sağlanabilmesi için ne şekilde kullanılması gerektiğini öğrenme ve öğretme ihtiyacının gündeme geldiği görülmektedir (İşler, 2002, s.155).

Her geçen gün insan deneyiminin, eskiden olmadığı kadar çok daha fazla görselleştiğini ifade eden görsel tecrübelerimizi bireyin görme eyleminin biçimsel

yapılanması aşamasında yer aldığını söyler ve edinilen görsel tecrübelerin daha önceki deneyimler tarafından şekillenen ikinci planda olan bir deneyim olmadığına dikkat çeker (Mirzoeff, 1998 Akt. Aslan, 2003, s.51).

Görsel dilin yaşantımızda sahip olduğu önem giderek arttığından dolayı görseli anlama ve okuma becerilerimizi geliştirmek kaçınılmazdır. Bu da ancak günümüz okuryazarlık türlerinden görsel okuryazarlık becerisi kazanmak ile ilintilidir.

Görsel okuryazarlık kavramı; gözle ve akılla neleri görüp algıladığıdır. Görsel okuryazarlığa sahip olan bir insan, görselleri okuyup, yazabilme yeterliliğine sahip olabilmelidir. Bahsedilen bu beceri doğru ve başarısı yüksek bir şekilde görsel iletileri yorumlamayı, çözmeyi ve görsel iletişimi akılda kalacak tarzda oluşturmayı ve kodlamayı içerir (Bamford, 2003 Akt. Demirel, 2018, s.53-54).

Bu tez araştırmasının yapılma sebebi; günlük hayatta kullanılan piktogram, işaret ve semboller kullanıcılar için ne kadar önemli ve bu sembollerin kullanıcılar üzerindeki etkileri nasıl sorularına cevap bulmaktır. Bu çalışmanın yapılmasının amacı ise; piktogram ve sembollerin günlük yaşamı ne kadar kolaylaştırdığını anlatmak, kullanıcı tarafından kolay ve anlaşılır olması için görsel okuryazarlık düzeylerinin ne olduğunu tespit etmektir.

Görsel unsurların insan yaşamında her geçen gün daha da baskın olduğu bu yüzyılda, görseller arasında ilişkilerin kurulması ve bu görsel ilişkilerin geliştirilmesi de zorunlu hale gelir. Bu görseller, ilişkiler sistemi ilk olarak görme eylemi ile başlar. Görme eylemi fiziksel bir olgu olmakla birlikte, sadece fiziksel bir oluşum değildir. Aynı zamanda görme karmaşık oluşumlar içeren bir bilişsel süreçtir.

Karmaşık bir bilişsel yapıya sahip olan görsel algılamanın, estetik olanı anlama becerisine çevirebilir düşünce yapısı olduğunu belirten Locke, algılama sürecinin gördüklerimizin anlamlandırılması olduğunu, bireyin düşünce ve yaşadığı tecrübeden etkilenen öznel bir süreçten meydana geldiğini söyler. Aynı zaman da Locke insanların gördüklerini algılama aşamasında oldukça yüksek bir oranda görme eylemini ağırlıklı olarak kullandıklarına da dikkat çeker (Ketenci, Bilgili, 2006, s.192).

Görsel deneyimler yaşamının her alanında kendini gösterir. Örneğin; bir işaret panosunda, bazen bir duvarda ya da gördüğümüz birinin üzerindeki giyside, markette, havaalanlarında, yediğimiz bir ürünün ambalajında, trafik işaretlerinde vb. tüm yaşamsal alanlarda karşımıza çıkarak bilgi verir ve bizi yönlendirir. Bu insan yaşamını kolaylaştıran işaret ve sembollerden oluşan görsel öğeler sayesinde insanlar, çevresiyle kolay iletişim kurar. Toplumda aynı dili konuşmayan ya da aynı kültürel yapıyı taşımayan birçok insanın tercih ettiği kullanım mekânları, bu evrensel anlamı olan sembollerle doludur. Çünkü semboller toplumun tamamı tarafından kolay algılanabilen en iyi ve en etkili iletişim elemanlarından biridir. Bir başka ifadeyle bu sembol, işaretler ve piktogramlardan en etkilisi trafikte kullanılan işaretlerdir. Herkes kullanılan bu işaretlerin ne anlama geldiğini ve aktarmak istediği mesajı doğru, etkili, güvenli bir ulaşım yapabilmek için bilir ve uygular (Meb, 2013, s.19). Bu nedenle toplumun her kesiminden insanlar görsel dili bilme, anlama ve algılamaya mecburdur.

### **Problem Durumu**

Piktogram, hiçbir yazı unsuru kullanmadan görsel bir imge ile toplumun her kesiminden kişilerin kolayca, zaman harcamadan algılayabileceği iletişim araçlarıdır. Verilmek istenen mesajın anlaşılır bir hale gelebilmesi için detaylarından uzaklaştırılarak sade ve açık bir şekilde resmedilmesi iletişimi daha güçlü kılmaktadır. Açık ve anlaşılır mesaj iletme yollarından en önemlisi grafik tasarım çalışmalarında semboller kullanmaktır. Sembol ve işaretler grafik tasarımın en önemli elemanlarıdır. Geçmişten günümüze birçok topluluk kendine özgü olarak bu işaret ve sembollerden yararlanır (Çavuşoğlu, 1996, s.1).

Görsel okuma yazma becerisine sahip bireylerin çevresinde algıladıkları görsel hareketleri, iletleri, nesnelere, sembol-işaretleri algılama ve yorumlama becerileri gelişmiştir. Bu yeterliliklerin doğru ve etkili kullanılmasıyla bireyler başkalarıyla daha farklı ve etkili bir diyalog kurmayı başarırlar. Bu sayede görsel iletişim çok daha verimli kullanılmış olur (Hortin, 1994 Akt. Sanalan vd., 2007, s.34).

İletişim, insanlar arasındaki konuşma dilinin sembolleştirilmesine dayalıdır. İnsanlar iletişim kurarken semboller aracılığıyla karşısındaki bireylerin fikirlerini ve kurumların amaçlarını öğrenebilirler. İşaret ve sembollerin geliştirilmesiyle iletişimde



insanlar düşüncelerini içinde buldukları zaman ve mekândan daha ileriki dönemlere taşırlar. İnsanlar iletişim kurarken kullandıkları binlerce potansiyel olguyu sembollere indirgemişlerdir. Yapılan tüm sosyal ve ekonomik faaliyetler semboller aracılığıyla ortaya çıkarılmış ve sürdürülmüştür. Örnek verilecek olursa: sayılar, rakamlar, paralar ve dini semboller, devlet yönetimi biçimleri, damga, pul ve mühürler, armalar, kitap ayıraçları ve ekslibrisleri verebiliriz (Yıldırım, 2013, s.3).

Bu araştırma da görsel okuryazarlık açısından piktogram tasarımlarının anlaşılma düzeyleri nedir ve başarılı piktogramların ortak özellikleri nelerdir sorusuna cevap arayarak, hayatımız da bizi yönlendiren piktogram tasarımlarının verimliliğini nasıl arttırabiliriz sorusuna da cevap aranmıştır. Araştırmada özellikle piktogram tasarımlarına yer verilmesinin amacını şu cümleler ile açıklayabiliriz. Yaşantımızın her anının ayrılmaz bir parçası olan işaretler, semboller, piktogramlar görsel evrenimizin vazgeçilmez temel elemanlarıdır. Sokakta, evimizde televizyonumuzun kumandasında, alışveriş mekânlarında, ürün ambalajlarında özetle hayatımızın her alanında yer almaktadırlar. Bu şekilde bizi yönlendirir. Bilgilenmemizi sağlar ve ikaz ederler (Ketenci, Bilgili, 2006, s.268).

Tez çalışmasının problem cümlesi ise: Grafik tasarımda görsel okuryazarlık açısından piktogramların incelenmesinde; tasarım ilke ve öğelerine göre, alanında uzman kişilerin görüşlerine bağlı olarak günlük hayatta sıklıkla kullanılan piktogram tasarımlarının görsel okuryazarlık düzeyleri nedir? Sorusuna cevap aramıştır.

Alt problemler aşağıdaki gibi sıralanmıştır.

- 1- Hayatımızın her alanında bizi yönlendiren piktogram tasarımları sade ve anlaşılır mıdır?
- 2- Piktogram tasarımları verilmek istenen mesajı izleyiciye iletip, etkili bir iletişim imkânı sağlayabilir mi?
- 3- Her yaş ve kültürden insanın algılayabileceği evrensel özellikler taşıyan bir yapıya sahip midir?
- 4- Yapılan piktogram tasarımlarının görsel okuryazarlık düzeylerinin yüksek olması insanlar arasındaki iletişim açısından ve bireylerin gitmek istedikleri yere doğru ve hızlı ulaşması açısından kolay ve anlaşılır mıdır?

### **Araştırmanın Amacı**

Toplumda ortak bir sanatsal ifade biçimi oluşturmak için insanların düşüncelerini sözlü olarak ifade etmesi yeterli değildir. Ortak bir sanatsal dil oluşturmak amacıyla kullanılan araç-gereçler ve sanatsal uygulama tekniklerinin bir bütün oluşturması gerekir. Bu amaç; piktogram tasarımlarında kullanılan unsurların hangi düzen ve sistemde bir araya gelmesi gerektiğini açıklamamızı kolaylaştırır.

Böylece sorun görsel okuryazarlıktan çok görseli okumada tasarım ilkeleri ile olan ilişkisini kurma ve görsellerde kullanılan çizgi, biçim, form, şekil gibi elemanların nasıl okunacağını bilme, becerisini geliştirmek için izleyici algısını yönlendirir. İzleyici tarafından verilen cevaplar ortak bir paydada bir araya gelerek doğru bir tasarım dili ve ifade biçimi kazanır.

Günlük yaşantımızda her alanda sıklıkla karşımıza çıkan piktogram tasarımlarında; tasarım ilke ve öğeleri açısından, hedef kitleye ulaşma ve bu tasarımların etkili olma düzeyleri incelenirken, 33 uzman görüşüne başvurularak uygulanan uzman görüş formunda verilen cevaplar ile piktogram tasarımlarının tasarım ilke ve öğelerine göre görsel okuryazarlık düzeyinin tespit edilmesi amaçlanmıştır.

Bu amaçla yapılan araştırma, günümüz teknolojik gelişmelerine paralel gelişen görseli anlama sorununa izleyici açısından açıklık getirmiş ve görsel okuryazarlık açısından izleyici algısına yönlendirmeler yapmaya çalışmıştır.

Tezin amacı piktogram tasarımlarının temel tasarım ilke ve öğelerine göre görsel okuryazarlık açısından belirlenmesini sağlamaktır. Günlük hayatımızda her gün karşılaştığımız bu uyarıcıların ne kadar doğru bir görsel ifade olduğunu belirlemeye çalışmaktır. Araştırmamızda seçilmiş olan piktogram tasarımlarının, uzmanlar tarafından görsel okuryazarlık düzeylerinin yüksek-düşük olma dereceleri belirlenerek açıklanmış ve daha sonra tasarlanacak olan piktogram tasarımlarına da ışık tutması amaçlanmıştır.

Tasarlanmış olan piktogramların algılanma düzeyinin temel tasarım ilkelerine göre oluşturulmasıyla doğrudan ilişkili olduğu belirtilmiştir. Ayrıca bir tasarımı güçlü

kılacak renk, oran orantı, bütünlük vb. ilkelerine uygunluğu yapılan tasarımın görsel okuryazarlığını önemli ölçüde etkilediği ifade edilmiştir.

### **Araştırmanın Önemi**

Günümüzde artık yeterli olmayan sözcüklerin yeni temel becerilerle desteklenmesi gerekir. Her gün gelişen yeni teknolojilerle artık işlevini yitirmekte olan okuryazarlık tek başına yeterli olmamaktadır. Kişi artık yazılı ve görsel basılı materyalleri okuma ve anlama da kültürel okuryazarlık, medya okuryazarlığı, çoklu okuryazarlık, bilgisayar okuryazarlığı, görsel okuryazarlık vb. yeni birçok okuryazarlık türünü öğrenmeli ve etkin bir şekilde kullanabilmelidir.

Görsel okuryazarlık gördüğünü anlama ve anlatma sürecidir. Dolayısıyla bu yeterlilik insanın öğrenmesinde temel teşkil eder. Görsel okuryazarlığı gelişmiş bir bireyin kendi çevresinde gördüğü tüm uyarıcıları, olayları, nesnelere, simge ve sembollere, fark edip yorumlaması için sanatsal düzenleme ilkelerine göre tasarlanmış piktogramların kullanılması gerekir.

Araştırmanın önemi; sanat ve sanat eğitiminin toplumumuzdaki yeri, günümüzde görsel iletişimin giderek önem kazanmaya başlaması ve görsel okuryazarlığın gerekliliği gibi nedenler çalışmamızın önemini ortaya koymaktadır. Örnek olarak seçilen piktogram tasarımlarında açık anlaşılır ve etkileyici bir üslup nasıl oluşturulur sorusu da bu tez araştırmasının hedefini belirlemiştir.

### **Araştırmanın Sınırlılıkları**

Bu araştırma da günlük yaşamda en çok kullanılan rastgele seçilmiş 25 adet piktogram tasarımı ile sınırlıdır. 25 piktogram tasarımı uzman görüş formu aracılığı ile 33 uzman tarafından verilen cevaplar ve sonuçları kapsamaktadır.

Alanında uzman Türkiye'nin çeşitli üniversitelerinde görev yapan 162 öğretim üyesine e-mail yoluyla gönderilen uzman görüş formunu kapsamaktadır. Ancak gönderilmiş olan uzmanlardan 33 tanesi e-mail yoluyla geri dönüş yapmıştır. Geri dönüş yapan uzmanlardan 4 tanesi Profesör, 10 tanesi Doçent, 19 tanesi de Dr. Öğretim Üyesidir.

### **Varsayımlar**

Alanında uzman kişilerle e mail yoluyla iletişim sağlanarak, yapılan uzman görüş formuna uzmanların vermiş oldukları cevaplarda gerçekçi ve doğru düşüncelerini beyan ettikleri varsayılmıştır. Seçilen fakültelerde görev yapan uzman öğretim üyelerinin, seçilen piktogramların ve uzman görüş formuna verilen cevapların yapılan araştırmaya kaynaklık edecek seviyede olduğu varsayılmıştır. Uygulanan uzman görüş formunda yer alan kapalı uçlu sorular araştırmanın içeriğine ve amacına hizmet edecek ve çalışmanın içeriğini aşmayacak düzeyde olduğu varsayılmıştır.



# BİRİNCİ BÖLÜM

## KAVRAMSAL ÇERÇEVE

### 1.1. GRAFİK TASARIM

Grafik tasarım etkili, görsel iletişim aracı olarak kabul edilir. En önemli özelliği ise bir mesajı aktarmak ya da herhangi bir ürün veya hizmeti anlaşılır hale getirmektir. Bu ilk kullanımdan sonra gelişen teknoloji ile birlikte sadece yazılı eserlerde değil kitle iletişim araçlarında da yer bulan grafik tasarım gittikçe etki alanını genişletmiştir (Becer, 2009, s.33).

Tasarım sürecine bir problem durumunun çözümü denebilir. Grafik tasarım problemleri çoğunlukla iki boyutlu yüzeler üzerinde çözüme kavuşturur. Genellikle tüm görsel içeren sanatlar, özellikle iki boyut içerisinde yer alan görüntü sanatları hemen hemen benzer bir dil kullanır. Grafik tasarımcıda eserlerindeki tasarım sorununu çözerken bu ortak ifadeden yararlanır. Grafik tasarımının problemleri genelde iletişim ile alakalıdır. Grafik tasarımcılar; uygulama yöntem ve tekniklerinin yanında görsel algılama becerisinin temelini, görsel ilüzyonların etkisini aynı zamanda sözelle görsel etkileşim arasında bulunan ilişkileri algılamak ve dikkate almak durumundadır (Becer, 2009, s.34).

O halde grafik tasarımın temel elemanının iletişim olduğunu söyleyebiliriz. Tasarımcının hitap ettiği kitleye vermek istediği mesajı aktarabilmesi için tüm iletişim unsurlarını bilmesi ve karşılaştığı sınırlılıklara rağmen doğru ve etkili bir biçimde aktarabilmesi gerekir. Grafik tasarımcı aynı zamanda içinde bulunduğu dönemin sanatsal, sosyal, politik ve felsefik tüm gelişmelerini yakından takip etmelidir.

Grafik tasarım insana özgüdür; düşünceler, kavramlar, oluşturulan metin ve görsel unsurları alarak onları baskı, dijital olarak veya diğer aşamalardan eleyerek görsel manada etkileyici tarzda ortaya koyar. Mesaj alım ve iletiminin basitleşmesi amacıyla yeni bir düzen ve yapı oluştururken iletinin hedeflenen kitle tarafından doğru algılanmasına destek olur. Tasarımcı bu düşünce yapısıyla değişik unsurları amaçlı bir

şekilde ele alır. Bir tasarımın içindekiler felsefe barındıran, estetik duygular uyandıran, duyuşsal, duygusal ya da siyasi bir ruha sahiptir (Ambrose, Harris, 2012, s.10).

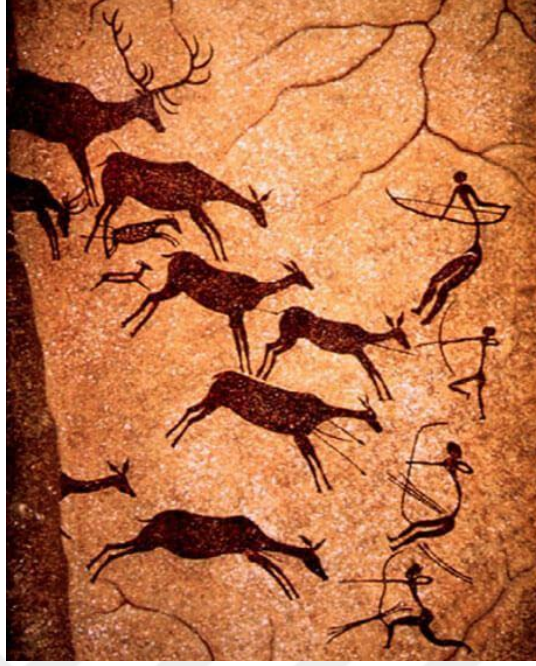
Verilmek istenen mesajın yerini bulabilmesi için kullanılan görselin içinde barındırdığı elemanların anlaşılır ve sade olması önemlidir. Bu sadelik aynı zamanda kıvrak bir zekâ ürünü ve az çizimle çok şey anlatmak gibi bilinçli bir süreci kapsamaktadır.

Tasarımda yapılan düzenlemeler ile verilmek istenen mesaj doğru anlaşılmalı ve yerine ulaşabilmelidir. Bu amaçla yapılan tasarımlarda tasarım unsurlarını doğru kullanmak önemlidir. Kullanılan unsurlar toplumsal sorunlara, duygusal içeriklere, estetik kaygılara yer verdikçe anlaşılma düzeyini ve hedef kitlesini artırır.

Grafik tasarım, birçok alanı ilgilendiren görsel sanatlar alanıdır. Aynı zamanda sanat yönetimi, bilgi teknolojileri, tipografi ve diğer alanları da kapsamaktadır. Bu çeşitlilik, grafik tasarımcıları içerisinde uzmanlık kazanabileceği birçok parçadan oluşan zemin açısından yeterli olma amacına itmektedir (Abmrose, Harris, 2012, s.12).

Farklı farklı alanlarda ifade biçimi bulan grafik tasarımın çeşitliliği, tasarımcının teknolojik gelişmelere ne kadar açık olduğu ve takip edebildiğinin yanı sıra yaratıcılık sürecinde nasıl yöntemler bulduğuna da bağlıdır. Kişisel birikim ve özgünlük içeren tasarımlar aynı zamanda alanla ilgili yeterli bilgi ve donanımına da sahip olmalıdır. Böylece kişi kendini kanıtlayabilir ya da dikkat çekici, hedef kitlenin ayırt edeceği, özgün, kendini aşmış çalışmalar üretebilir.

Grafik ve tasarıma tarihsel bir açıdan bakılacak olursa, insanlık tarihi kadar eskidir. İ.Ö 14,000’li yıllarda oluşturulmuş olan mağara duvar resimlerine ve İ.Ö 4.yüzyıl’da yazının başladığı dönemlere kadar gider (Resim 1). Bundan sonraki dönemlerde çoğunlukla el yazması eserler ilk yayınlar olarak kabul edilmiştir. Gutenberg’in ilk olarak Avrupa’da on beşinci yüzyılda hareketli matbaayı keşfetmesi ile kitaplar çoğaltılmaya başlar ve o dönemde entelektüel bakış açısı, din merkezli olduğundan basılarak dağıtılmaya başlayan eserler din temelli kitaplardır. Bahsedilen bu yayınlar için tipografik düzenlemeler erken dönem grafik tasarım çalışmaları olarak kabul edilebilir (Url 1: [www.videmy.com](http://www.videmy.com)).



Resim 1: Lascaux Mağarası Çizimleri, M.Ö 15000 – 17000, Fransa

Grafik tasarım kavramı, matbaa ve yayıncılık sektöründe terim olarak ilk kez literatüre 1950 yıllarında da girmiş olur. Bu dönemin basılı imalat sürecin de profesyonellerin veya iş guruplarının takip ettiği ve anlaşılır şekilde ayrılmış farklı bölümleri bulunmaktadır. (Ambrose, Harris, 2012, s.12).

Grafik tasarım günümüzdeki ismini almadan önce; el broşürleri, başlangıçta fotoğraflarla değil gravür baskı teknikleriyle yapılmaktaydı. Ürünlerin veya seçilen etkinliklerin tanınmasını sağlayan afiş tasarımları da kendi içinde başka bir alanda içerik olarak değerlendiriliyordu. Belirtilen bu alanlarda ilk örneklerini veren çalışanlar ise grafiker, grafik sanatçı ya da tasarımcı olarak değil ressam olarak anılırlardı. Örneğin burada örnek verdiğimiz ünlü ressam Jan Leutrec'in afiş tasarımlarıdır (Resim 2). O dönemde ressamlar yaptıkları resimlerin üzerlerine fırça ile tipografiyi yazıyorlar. Bu nedenle resimsel çizimler ön planda, tipografik özellikler ise arka planda kalır. Fakat baskı alanındaki tekniklerin gelişmesi, fotoğrafın gittikçe gelişmesi ve tipografinin resim düzleminde öneminin artması ile afiş tasarımları ve buna bağlı grafik sanatları resim sanatından ayrı, tasarımın farklı bir çeşidi olarak karşımıza çıkar (Url 2: [www.videmy.com](http://www.videmy.com)).



Resim 2: Henri de Toulouse-Lautrec, Afiş Çalışmaları

İkinci dünya savaşından sonra renkli görsellerin mesaj iletim gücü geniş topluluklar tarafından kabullenildikçe, grafik tasarım alanında da görsel iletişim tüketime doğru mesafe almış aynı zamanda gelişimin kazandırdığı teknolojiyle yeni icatların ekonominin değişik alanlarına dağıldığı görülmüştür. Günümüz döneminde teknolojik ilerlemeler basılı üretim sürecini rasyonelleştirmesiyle önemli değişiklikler getirmiştir. Dizgicilik ve görsellerden oluşan bir tasarım oluşturma gibi meslekler, tasarımcılar tarafından gerçekleştirilebildiklerinden dolayı ihtiyaç olmaktan çıkmıştır. Bu nedenle grafik tasarım tasarımcının üretimi yaptığı süreç içerisinde çok önemli bir role sahip olduğu işe yarar bir role bürünmüştür (Ambrose, Harris, 2012, s.12).

Grafik çizgi kavramı ise ilk defa Almanya’da ortaya çıkmıştır. Van Welde 1898 yılından itibaren, afişlerden ambalaj tasarımlarına ve Trapon’un tanıtım ilanına kadar, kamçı hareketlerine benzer dekoratif bir çizgi oluşturur. Berlin’de ise kısa bir süre sonrasında Lucian Bernhard, Manoli sigaralarına özel kusursuz bir grafik tasarım oluşturur (Resim 3) (Weill, 2012, s.11).



Resim 3: Manoli Favorit Firması Ambalaj Tasarımı



### 1.1.1. Grafik Tasarım Tarihsel Gelişimi

Grafik tasarım ifade biçimi olarak 20. yüzyılın ilk yarısından itibaren metal kalıpları oyma tekniği ile yapılan, yazılan, çizilen ve sonucunda çoğaltılmak üzere basılan yazılı ve görsel materyaller için kullanılmıştır. Gelişen teknolojik ilerlemelere paralel şekilde yalnızca basılı materyaller de değil, film şeklinde perdeye yansıtılarak, video ve diğer kayıt cihazlarıyla, ekrana, yansıtıcılara gönderilen ve son olarak 2000'li yıllarla tüm hayatımıza giren bilgisayarlar sayesinde üretilen tüm görsel materyaller de grafik tasarım kapsamına dâhil olmuştur. Grafik tasarımın tanımı ve kullanıldığı, etkin olduğu alanlar oldukça genişlemiştir. Günümüz grafik sanatçısı, tasarımcısı; uzunca bir süre bu görevi sahiplenen kaligrafi sanatçıların, baskı ustalarının ve zanaatçıların geleneğini sürdüren bir meslek adamıdır.

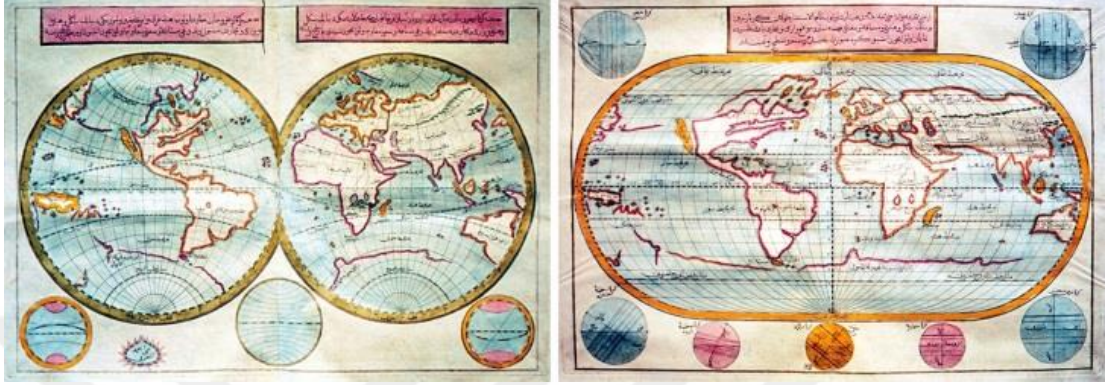
Grafik tasarımı kavram olarak baskı sanatları ve teknolojilerinden farklı düşünülemez. Dolayısıyla Türkiye'deki ilk matbaa ile başlayan süreç o dönemlerde ressamlar ve hattatlar tarafından yapılmaktadır. Grafik tasarım alanında uzmanlaşma ise Cumhuriyetin ilan edilmesine müteakip başlamış ve 1933 yılında açılmış olan Güzel Sanatlar Akademisi'nde bulunan Mithat Özer atölyesiyle temelleri oluşturulmuştur. 1919 senesinde Almanya'da kurulmuş olan Bauhaus okullarında uygulanan eğitimlerle yeni kurulan tasarım okullarına örnek teşkil etmektedir (Ketenci, Bilgili, 2006, s.278).

### 1.1.2. Türkiye'de Grafik Tasarım

Grafik tasarım kavramını baskı sanatı ve teknolojisinden ayrı bir şekilde düşünmek imkânsızdır. Bu sebeple Türkiye tarihinde ilk açılan basımevinin Türk grafik sanatının örnek olarak ilk ortaya çıktığı ortam olduğunu söylemek mümkündür.

Rönesans'ın Avrupa'nın kültür ve sosyal yaşantısına kattığı değerler, 18. yüzyılın başlangıcından itibaren Osmanlı toplum yapısını kendi açısından etkilemeye başlamıştır. Bazı Osmanlı aydınları o dönem Batı'daki bu uyanışın farkındaydı. Bu aydınlara göre Avrupa'daki toplumsal ve düşünsel gelişmeler Osmanlı toplumuna da aktarılmalıdır. Bu yenilikler Osmanlı'nın savaş ve savunma bilimi konularında yapılmaya başlamış; ordu, yeni baştan örgütlenmiştir. Osmanlı toplumu, Batı' da kendinden önceki iki yüzyıl da başlayan aydınlanma sürecine daha yavaş yavaş

giriyordu. Dönemin simgesi haline gelen lale bu devrin adının Lale Devri olarak kalmasına yol açmıştır. Bu yenilikçi ortamın akışında ilk Türk basımevi de 1727 yılı içinde Sait Çelebi ve İbrahim Müteferrika tarafından kurulmuştur (Resim 4) (Becer, 2009, s.112).



Resim 4: İbrahim Müteferrika Cihannüma Dünya Haritası

İlk Türk basımevi 1727 tarihinde kurulmuş olsa da Türk coğrafyasında ilk basımevinin kurulması çok daha eski zamanlara kadar uzanmaktadır. 1493 yılında, yani Gutenberg'ten 43 sene sonra Türkiye'de yaşayan Museviler İstanbul'da yer alan ilk basım evini açmıştır. Sivaslı Apkar adında bir Ermeni ise 1567' de başka bir basımevini açmıştır. 1627 yılında ise Rumlar kendi basım evlerini kurmuştur. Bir bilgiye göre İbrahim Müteferrika, azınlıkların kurmuş olduğu bu basım evlerinde deneyim kazanmıştır (Becer, 2009, s.113).

II. Meşrutiyet döneminde grafik sanatının ilk günlük kullanım eserleri ortaya çıkmıştır. Ancak balkan savaşları ve 1. dünya savaşı nedeniyle ülkemizde grafik tasarım basın ilanı alanında fazla gelişmemiştir. Ülkemizde bilinen ilk tasarımsal ürün Ferah Tiyatrosu için hazırlanmış olan afiş çalışmasıdır (Resim 5) (Becer, 2009, s.113).



Resim 5: Ferah Tiyatrosu Afiş Çalışması

Türkiye’de grafik tasarım çalışmaları alanında yeterli düzeyde gelişim Cumhuriyet’in ilan edilmesinden sonraki tarihlerde başlamıştır. 1920’lerde yapılmış olan Münif Fehim, İhap Hulusi ve Kenan Temizan kitap kapağı tasarımları, basın ilanı ve afiş çalışmaları alanında ortaya koydukları nitelikli çalışmalarla Türk grafik tasarım gelişimine öncülük etmişlerdir. Almanya’da sanat alanında grafik sanatlar eğitimi almış olan İhap Hulusi ve Kenan Temizan adlı sanatçıların bütün yapıtlarında Kuzey Avrupa grafik sanatı üslubu egemendir (Resim 6) (Becer, 2009, s.114).



Resim 6: Münif Fehim, Şıpsevdi, Kitap Kapağı Tasarımı

Türkiye’de gelişmekte olan grafik tasarım eğitime ilk defa 1933 senesinde Güzel Sanatlar Akademisi’nde Mithat Özer’in girişimleri ve öncülüğünde açılmış olan afiş atölyesinde başlanmıştır. Türk grafik sanatı tasarımcıları 1978’den başlayarak “Grafikerler Meslek Kuruluşu” adı ile geçen mesleki olarak bir örgütlenmeye girmişler; tasarımcı hak ve özgürlüklerinin korunması, ücretlerinin belirlenmesi, sergi alanlarının düzenlenmesi gibi konularda önemli ölçüde çalışmalar yapmışlardır (Becer, 2009, s.114).

Türkiye’de grafik tasarımın kendi yolunu bulması için biraz daha zamana ihtiyacımız vardır. Görsel okuryazarlık ve iletişim biçimlerine uyum sağlayamamak, yazılı ve görsel basın teknolojik gelişmelerin ülkemize geç girmesi grafik tasarımın plastik sanatlar alanında en yavaş gelişim gösteren alanı olmasına sebep olmuştur. Bu sebeple ülkemizdeki grafik tasarımcıların uluslararası düzeyde gelişimini gecikmiştir.

Piyasada yetişmiş olan belirli bir zanaatçı deneyimi kazanan, ama tasarım alanındaki eğitim ve kültüründen geri kalan birçok meslektaşımız yıllarca Türk grafik tasarım evrelerinin oluşmasına yardımcı olmuştur. Bunun neticesinde, belli bir yapıya, kavram ya da bakış açısına uymayan, görsel efekt ve düzenlemelerle dolu, iletişim amacının göz ardı edildiği grafik tasarım ürünleri ortaya çıkmış ve çıkmaya devam etmektedir. Bu olumsuz görünen tabloyu düzeltecek tek gücün; tasarım alanında kendini geliştirmiş ve eğitimini almış, grafik tasarım sıkıntılarını kavramsal yönden yaklaşabilen ve iletişimi grafik tasarımın bölünmez bir parçası olarak irdeleyen genç grafik tasarımcıların var olduğuna inanıyoruz (Becer, 2009, s.116).

Ülkemizde gelişen basılı teknoloji ve yeni görsel kavramlar grafik tasarıma güncel yaklaşımlar sağlamaktadır. Ancak bu gelişmeler ve beraberinde gelişen piyasadaki tasarım uygulamaları yeterli nitelikte mi? Sorusunu beraberinde getirmektedir. İyi bir tasarım ürünü yapmak için tasarım ilkelerini iyi anlamak özümsemek ve bu ilkeleri kullanmak tasarımlarda niteliği yükseltecektir. Ayrıca yeni dönem grafik tasarımcıları iletişimi göz ardı etmeden, kavramları ve mesajları doğru kullanan, görseli okuma ve yazma becerisi yüksek olan nitelikte olan çalışmalar üreteceklerdir.

### 1.1.3. Tasarım Nedir?

Günümüzde grafik tasarım kavramı sıklıkla kullanılmakta ancak anlamı tam olarak anlaşılamamaktadır. Bu çalışmanın konu başlığı olan tasarım kavramının tanımını bilmek; tasarımı doğru açıklamak ve taşıması gereken özellikleri bilmek açısından önemlidir.

Tasarım süreci: Bir model, kalıp oluşturmak ya da süsleme oluşturmak değildir. Oluşturulan bir tasarım kendi içinde bir yapıya ve bu yapı arkasında bir planlamaya sahip olmalıdır. Bütün sanatların merkezinde bir tasarım olgusu yer almaktadır. Tasarım eylemi oluşturulacak yapının organizasyonu ile alakalı her türlü faaliyeti kapsamaktadır (Becer, 2009, s.32).

Tasarım kavramı bu alandaki birçok kişi tarafından ayrı ayrı şekillerde tanımlanmıştır. Tasarım; bir şeyin şeklini zihinde canlandırmak, tasavvur etmektir (Güngör, 2005, s.5).

Gerekli olanın, şeyin araştırılması ve biçimlendirecek tasarımcının yaratıcı özelliklerini de ekleyerek ortaya çıkardığı bir biçim, şekil veya modeldir. Ancak tasarımı sadece kelime anlamı içine hapsederek tanımlamak doğru değildir. Tasarım hiçbir zaman, bir kalıp, model veya süsleme şekli olarak değerlendirilmemelidir. Çevremizde üretim amacıyla her fiziki olgunun başında da tasarım etkinliği vardır. Tasarım için gerekli ortamın oluşturulması ve tasarımı düşünülecek şeyin iyi organize edilmiş olması gerekir (Ketenci, Bilgili, 2006, s.277).

Tasarım; insanın hayalinde canlandığı bir sahnenin taslağı, çizimi ya da resim düzlemi üzerinde üç boyuttan oluşan görüntüsüyle tasvir edilen, uygulanabilen ve ortaya çıkarılan yapıtların tamamına verilen addır (Tepecik, 2002, s.27).

Elizabeth Adams Hurwitz; kitabın başlığında tasarım sözcüğünü kısaca şöyle ifade eder: “*Tasarım: Gerekli olanın araştırılmasıdır*”. Yale Üniversitesi Tasarım Bölümünde görev yapan Prof. Robert Gillam Scott; “*Ne zaman tanımlanmış bir amaç için bir şey yapıyorsak, o zaman tasarlıyoruz*” diyerek tasarım tanımına değişik bir bakış açısı kazandırmıştır (Ketenci, Bilgili, 2006, s.277).

Yani tasarım bir amaca hizmet eden faaliyetler bütünüdür. Bu amaçların neler olduğunu belirlemek ve aktarmakta tasarımın temel amacıdır. Verilmek istenilen mesajın doğru olarak aktarılması için yapılan tasarımda bir planlama olmalıdır.

Grafik tasarım ürünü oluştururken bir ihtiyaç sonucu anlatılması gerekeni tasarlamak düşüncesiyle hareket etmek yapılan yanlışlardan biridir. Grafik tasarımcı tasarımlarını oluştururken belirli kalıplarla hareket etmemelidir kendinden bir şeyler katarak özgün ancak belirli bir amaca hizmet eden ürünler oluşturmaya özen göstermelidir. Bu tanım bize çalışmamızın temeli olan tasarım ilkelerini anlama kavrama amacını açıklama olanağı sağlamaktadır. Eserlerinde tasarım ilke ve öğelerine dayalı görsel okuryazarlığı belirgin ürünler geliştirmeye dayalı düşüncemizi kanıtlamaktadır. Tasarım da ürün kalitesi ancak bu şekilde sağlanabilir.

Yapılan bütün tanımlar günlük hayatımızda ne kadar çok uyarana maruz kaldığımızı ve tasarımın yaşamımızdaki yeri ve önemini ortaya koymaktadır. Tasarımın bir olay ya da nesnenin zihnimize ilk oluşan tasvir ve çözüme kavuşmayı bekleyen bir süreç olduğu sonucuna varılır.

Temel tasarımda kişinin izlenimi, algılaması, gözlemi, araştırması, belleği, çağırımı, bilişi, buluşu, bilgiyi, düşünmeyi, usa vurmaya, değerlendirebilme gibi, his ve duyumsamalardan başlanılarak bütün hisleri ve düşünce aşamalarını bir araya getirir ve görsel alanda, malzeme ile yapıcı iletişime girmesini, yeni düzenlemeler, yeni biçimlemelerle birtakım formlara ulaşır (San, 2003 Akt. Toktaş, 2009, s.3).

Tasarım yaşantımızın her alnını kapsamaktadır. İzlediğimiz reklamlar, filmler, okuduğumuz kitaplar, kullandığımız ürünler vb. tüm günlük hayat kullanımlarımızın içerisinde yar alan tasarımın nitelikli olması için doğru bir süreç izlemek gerekmektedir. Bu sürecin doğru ilerleyebilmesi için tasarım sürecinin aşamaları bir sıra ile izlenmeli ve her basamağın karşılığının olmasına özen gösterilmelidir.

Bir ürünü veya sanat yapıtını ortaya çıkarmadan önce eşsiz, taslak proje, gibi ön çalışmaların tümü tasarım kavramıyla ilişkilidir. Tasarım kavramı yeniden oluşturma ve uyumlu parçaları bir araya getirme olarak açıklanabilir. Sanatsal tasarım, daha önce var olan biçimlerin ve elemanların basit bir kopyası değil, var olan biçim ve

elemanlarla farklı ve özgün kompozisyonlar oluşturmaktır. Çizim, tasarı, tasarlamak, tasarımcı gibi ifadeleri de içine alarak değerlendirilebilir. Tasarı; tasarımın herhangi bir malzeme üzerinde sade bir şekilde ve ayrıntısız bir şekilde anlatılması olarak ifade edilebilmektedir. Tasar; tasarımın tam olarak ve en son yetkin durumunu açıklamaktadır (Yerli, 2007, s.21-22).

Yaşamsal tüm faaliyetlerimiz kafamızda kurduğumuz tasarılarla yürütülmektedir. Bir tasarım yapmak için sadece teknik bir işin içerisinde bulunmak şart değildir. Planlamanın olduğu her yerde tasarım vardır. Yani tasarım hayatın sürekli içerisinde olan bir parçasıdır.

Bir görsel tasarlama eyleminin neticesinde ortaya çıkan ve asıl yapının oluşturulması esnasında, yönlendirici olan projedir (Sözen, Tanyeli, 1999, s.231).

İyi bir tasarımda kullanılan amaç ve araç farklı şeylerdir. Araç olarak kullanılan unsurların doğru seçilmesi, uygun kullanımı ve çalışmanın bütününde kazandırdığı yeni anlamlar amaç olarak verilmek isteneni tamamlamaktadır.

Kavramsal (nokta, çizgi, düzlem, hacim) ve görsel unsurlar (nokta, çizgi, renk, doku, boyut, biçim, yüzey) belli bir düzende bir araya getirilerek kompozisyonu meydana getirir. Kompozisyon oluştururken en mühim ilke, tasarımın her bir parçasının bütününe tamamına özgü ve oluşturulan yapıya uyumlu oluşu, hiçbir tasarım ögesinin alakasız olmayışıdır. Başka bir ifadeyle bütünlük içerisinde çeşitlilik (Ketenci, Bilgili, 2006, s.279).

Temel Tasarım sanatı anlamada ve sanatsal faaliyetlere zemin oluşturmada yol gösterici olarak kullanılmaktadır. Tasarım eğitimi denilince, yaratıcılığa işlev sağlayan, görsellerle desteklenmiş algısal bir oluşum ve aynı zamanda bir organizasyon yöntemi olarak görülmektedir. Genel algılamaya dayalı birtakım teoriler eşliğinde malzemelerle fikir ve sezgiler arasında ilişkiler kurularak sonuca varmaya çalışmaktır (Gökaydın, 2002 Akt. Toktaş, 2009, s.3).

Temel tasarım eğitimi bireyin görsel ve duygusal gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Sanat eğitiminin başlangıcı olan bu gelişim bir süreç olarak yaşam

boyu devam eder. Görsel sanat eğitimini görsel keskinlik ve görsel ifade olarak iki boyutta sınıflandırabiliriz.

**Görsel Keskinlik;** Bireyin etrafındaki çok yönlü olarak yer alan mesajları ve bilgiyi çabucak, açık ve anlaşılır bir şekilde algılayabilme yetisidir. Görsel algılama gücü, bireyin ilgili olduğu alanlara göre farklılık göstermektedir. Bu sebeple görsel eğitim, bireyin ilgi alanlarının da çoğalıp gelişmesine katkıda bulunabilir.

**Görsel İfade:** Görsel olarak oluşturulan mesajları gösterme becerisidir. Görsel algılama gücü aldığımız iletilerle uğraşırken, görsel ifade, gönderdiğimiz mesajlarla alakalıdır. Görsel eğitimi başarıya ulaştırmak amacıyla her ikisi de farkında olarak geliştirilmelidir (Ketenci, Bilgili, 2006, s.280).

Tasarım sürecinin oluşumu aşağıdaki basamaklar ile açıklanabilir.

- Problemin tanımı
- Bilgi toplama
- Yaratıcılık ve buluş süreci
- Çözüm bulma
- Uygulama

Bilimsel araştırma basamaklarının sıra ile izlenmesi, tasarımın daha sistematik ilerlemesini sağlamaktadır. Sorunu tespit edilen tasarım problemi içerik analizinden sonra tasarımı yapacak kişinin bilgi birikimi ve yaratıcılığıyla bütünleşebilir. Doküman incelemesi ile edinilen yeni bilgiler kişinin geçmiş öğrenmeleriyle birleşir ve özün fikirleri ile hayat bulur. Tamamlanan tasarım ürünü istenen sonucu verip beklentileri karşıladı mı? Sorusuyla geçerlilik kazanabilmektedir. Çözüm üretme aşamasında tek bir sonuç ve kısıtlı cevaplar vermemelidir. İyi bir tasarım süreci bir ürünün birden fazla içeriğe ve probleme çözüm üretebilme, çıkarımda bulunabilmeyi gerektirmektedir. Bu grafik tasarım ve reklam sektörünün kıvrak zekâ ürünü ve düşünülerek ortaya çıkarılmış bir eser olduğuna işaret eder.

Yaratıcı sürecin tanımlanamaz olmasına rağmen, tasarım süreci oluşturulurken ve temel yaklaşım şekilleri üzerine pek çok şey söylenebilir. Tasarım sürecinde tasarımcının bir işi üzerine alması ile tasarımcı için tasarım süreci başlar. Belirlenen



bu süreç sorunun çözümüne ve bu oluşturulan çözümün müşteri isteklerinin karşılanarak kabul edilip uygulanmasına dek devam eder. Çoğunlukla bir tasarım sorununun çözüm aşamasında yukarıda listelediğimiz beş basamak vardır. Bu aşamalar, oluşturulmaya çalışılan eserin yapım süresine bağlı olarak en kısa zaman da ya da çok uzun bir süre zarfında yapılabilir (Becer, 2009, s.39-40).

Tasarım sürecinde problemin tespit edilmesi çalışma da konu içeriğinin, olayın, verilecek mesajın belirlenmesi ile başlar. Cevaplanması gereken bir soru cümlesi ile tasarım süreci doğar. Bir sonraki basamak tespit edilen soruya ait bilgi ve dokümanların amaç, neden-sonuç, gereklilik ve kullanım alanlarına göre doküman taraması ve içerik analizi ile devam eder.

Tüm zihinsel süreçlerden aşamalı olarak geçirilen tasarım ürünü son olarak uygulama basamağına gelir ve uygulayıcı eserine sanatsal düzenleme ilke ve öğelerine göre basamak oluşturur. Tıpkı bir puzzle'ın parçaları gibi yapı taşlarını uygun yerlere tek tek yerleştirerek görselini bir bütün haline getirir.

#### **1.1.4. Tasarım Öge ve İlkeleri**

Tezimizin ana başlığını oluşturan tasarım ilkeleri doğru kavrandığı ve anlaşıldığı sürece yapılan görsel üründe verilmek istenen mesaj daha doğru ve net anlaşılacaktır. Grafik tasarımın en önemli amacı görsel etkileşim kurabilmektir bir tasarımcının yaratıcılığı ve kişisel tasarımları temel tasarım ilke ve öğelerinden özellikler taşımalıdır.

##### **Nokta**

Nokta; büyüyen, küçülebilen, çeşitlenebilen, dinamizmi olan ve düzen içerisinde sözü bulunan bir elemandır (Resim7) (Işingör, Eti, Aslıer, 1986, s.9).

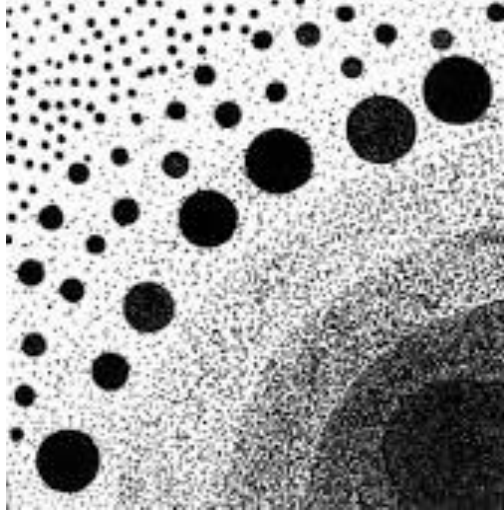


Resim 7: Nokta ve Derinlik

Görsel düzenlemede elde edilebilecek en basit nokta, kalemin hiçbir yöne hareket ettirilmeksizin kâğıt üzerine sabit bir dokunuşuyla oluşturulur. Tek başına durgunluk etkisi yaratmasına karşılık çoğaldıkça yüzey üzerindeki etkisi dinamikleşir. Noktanın birden fazla kullanımında, göz kendiliğinden bağlantı kurar. Göz, nokta sayılarındaki artışla kurduğu bu bağlantıyı çizgiselliğe dönüştürerek algılar. Noktanın yüzey üzerinde sık ya da seyrek dağılımıyla farklı leke değerleri oluşur. Açık bir yüzey üzerinde kullanılan koyu değerdeki noktaların seyrek yerleştirilmesi açık leke etkisi verir. Ne kadar sık yerleştirilirse o kadar koyu leke değeri etkisi yaratacaktır (Yılmaz, 2007, s.27).

Her şey nokta ile başlar dersek aslında hiçte haksız sayılmayız. Kalemin kâğıt üzerinde bıraktığı ilk iz noktadır. Bu kadar basit ve bilinçsiz bir eylem olan nokta aslında sanatsal üretimin ilk çıkış noktasıdır.

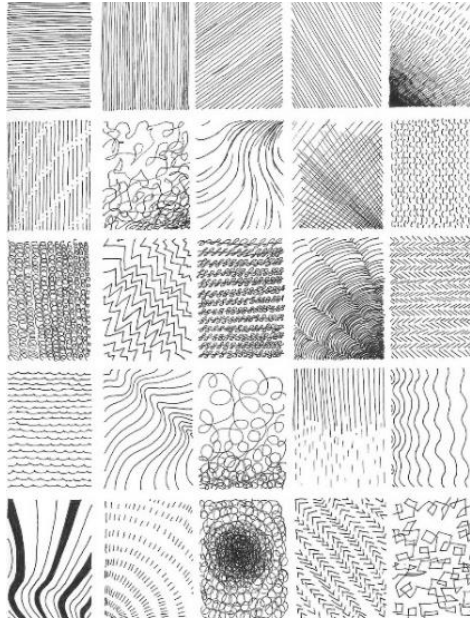
Noktanın kullanım alanlarının çeşitliliği ile oluşturulan eserler ile görseli etkileyici kılmak mümkündür. Örneğin noktanın farklı büyüklük-küçüklük, uzaklık-yakınlık, sıklık-seyreklik vb. özellikleriyle oynayarak parçada anlamsız ancak bütün olarak bir görsel ifade kazanması sağlanabilmektedir (Resim 8) (Yılmaz, 2007, s.27).



Resim 8: Noktaların Dizilişleri

### Çizgi

Düz veya kıvrımlı, kalın veya ince, sürekli veya kesik yapılara sahip olabilir. Belirlenen iki görsel elemanın arasına konumlandırılacak bir çizgi, hedef kitle olan izleyiciye bunları optik olarak algılaması, ayırması gerektiği mesajını verir. Çizgiler karakterlerine ve kompozisyonda buldukları konumlarına bağlı olarak çeşitli mesajlar verirler. Yatay Çizgi. Durgunluk, Düşey Çizgi. Saygınlık, Diyagonal Çizgi. Canlılık, Kıvrımlı Çizgi. Zarafet (Resim 9) (Becer, 2009, s.57).



Resim 9: Çizgi Çeşitleri

Çizgi noktaların bir araya getirilmesiyle oluşan doğrular olup, gözleme dayanan anlatımların geçmiş devirlerden beri ilk ve gerçek motifini oluşturabilir. Güzel sanatlar zincirinde sembolik işleri görmek için keşfedilmiş bir grafik tasarım aracıdır. Çizgi, formel, düzenli bir organizasyon ve belli bir sistemin ilk anahtarıdır. Eşyanın özelliklerini anlatan, sınırları tanımlayan fakat doğada tek başına görülmesi mümkün olmayan geometrik bir yapıya sahip unsurdur. Nesnel olarak; birçok heyecana sebep olan tepkileri ve halleri belirtmekte kullanılır (Artut, 2006, s.140).

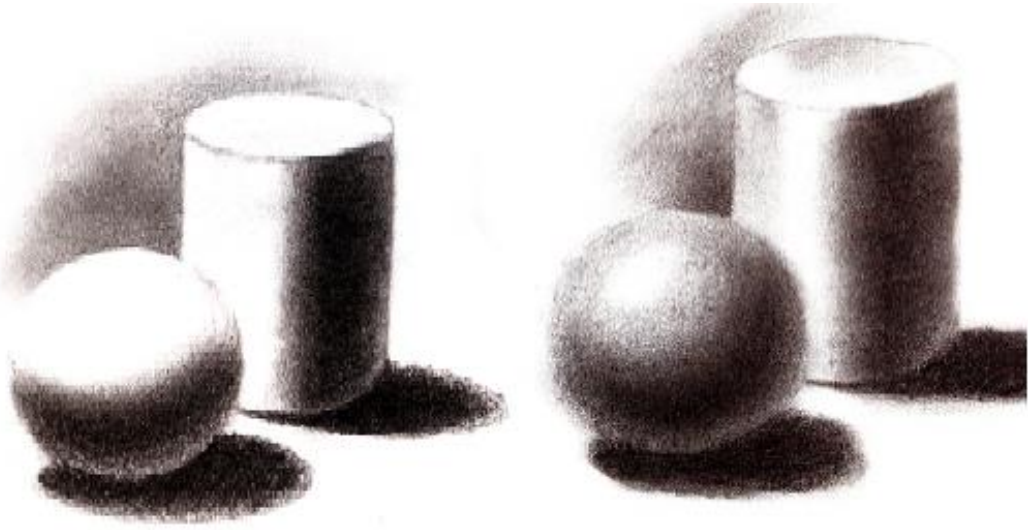
Tasarımın en temel öğelerinden biri olan çizginin tasarım eylemini gerçekleştirecek unsurlar üzerinde görevleri bulunmaktadır. Bu görevlerden ilki nesnenin dış hatlarını, kontürlerini belirlemektir. Biçim-form açısından çizgi nesnelere, olaylara, duygu ve düşüncelere şekil verme, biçimin genel hatlarını belirleme gibi nitelikler kazandırmaktadır.

Çizgi aynı zamanda salt görsel amaçlı ve süsleyici öğe olarak da kullanılır. Bunun yanı sıra çizginin yoğun kullanımı, doku etkisini de beraberinde getirir. Soyut ya da somut her türlü görsel tasarımda çeşitli çizgilerin tekrarıyla doku etkisi yaratılabilir (Yılmaz, 2007, s.29).

### **Ton (Leke)**

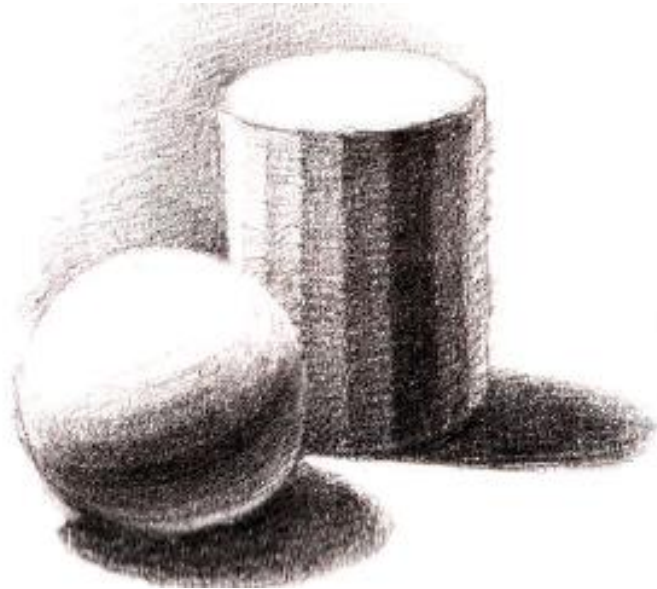
Tasarım alanları içerisinde en çok görülen tonlar, gri rengin çeşitleri ve siyah renktir. Gri tondaki değerler çoğunlukla görsel mesajın yarım ton kopyalanması tekniğiyle bitirilmesi yöntemiyle elde edilebilir. Ton ve çizgi tasarımda zıtlığı meydana getiren elemanlardır (Becer, 2009, s.57).

Bir yüzey üzerinde algılanan farklı ton değerine leke denir. Bir biçimin salt leke değeri olabilmesi için, sınırları belli alan içerisinde sahip olduğu değerlerin homojen dağılması gerekir. Her renk, bir leke değerine sahiptir. Yani her objenin bir rengi vardır ve açık-orta-koyu ton değerleri açısından yaklaşıldığında, obje rengi genelde bu üç ton üzerinde bir yere oturtulur (Resim10) (Yılmaz, 2007, s.34).



Resim 10: Açık-Koyu Ton Değerleri

Işığın cisimler üzerindeki aydınlatma dereceleri ton olarak açıklanmaktadır. Işığın nesneyi her noktadan eşit ölçüde aydınlatmadığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla farklı ışık dereceleri nesnenin üzerinde açık-orta-koyu ton değerleri ve farklılıkları oluşmaktadır. Nesnelerin ışık alan kısımları açık, karanlıkta kalan kısımları koyu ton değerleri ile ifade edilmektedir. Açık-orta-koyu ton değerleri ile nesneye biçim hacim ve form sağlamaktadır (Resim 11).



Resim 11: Ton Dereceleri

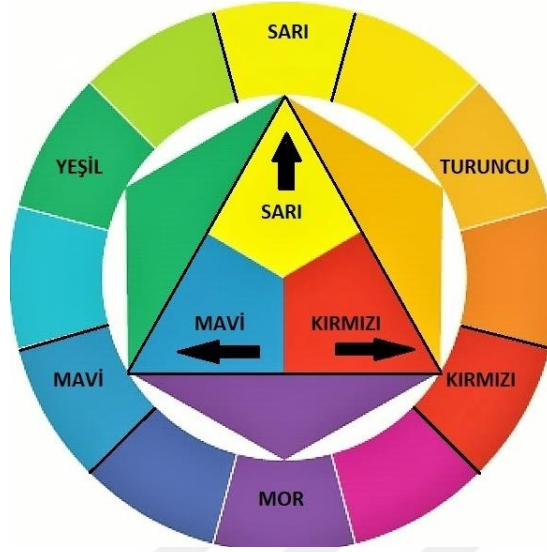
## Renk

Fiziksel anlamda renk, güneşten gelen ışıktan çıkan bir enerji çeşidi olarak düşünülebilir. Anlaşılacağı gibi renk, Kaynağından gelen ışığın cisimlere, nesnelere çarparak ve daha sonrasında yansiyarak görme duyumuzda yaratmış olduğu etkidir. Hiçbir ışık kaynağının olmadığı yerde renkten söz edilemez. Cisimler üzerine gelmekte olan ışınların bir bölümünü emer, büyük bir kısmını ise yansıtır (Artut, 2006, s.146).

Renkler ışıkla bir arada oluşurlar ve izleyici üzerinde farklı hisler oluşturabilirler. Bunların bir bölümü ise genellenebilir hislerden oluşur. Sıcak renklerin uyarıcı etkileri soğuk renklerin ise rahatlatıcı ve dinlendirici olması nedeniyle, genellenebilen hislere iyi bir örnek teşkil eder (Becer, 2009, s.57).

Bir sanatçının çalışmasında kullanacağı renkler, bir anahtarı temsil eden özel bir dil olduğu kabul edilir. Sanatçının eserinde bir yankı oluşturmasına yardımcı olur. Ara sıra çalışmada kullanılan bir gölge, bazen bir biçim unsuru şeklinde ifade gücünü artırır ve direkt bir anlatım elemanı olarak eserinde yer alır. Her rengin değişik varyasyonları vardır, farklı oyunları vardır. Sanatçı eserin dilinden anlar ve çalışması için yapması gerekeni sezer, renkler renk çarkından sanatçının paletine, oradan da tuvaline geçer. Renkleri formüle etmek kolay değildir. Sanatçı onları kendi anlayışı doğrultusunda uygular (Gökaydın, 1990, s.31).

Ana renkler de 3 boya pigmenti vardır. Kırmızı, sarı ve mavi. Biz bunlara ana renkler deriz. Ara renkler ise kendi aralarında eşit ölçülerde karıştırıldığında ara renkleri oluşturur. Bunlar boya pigmentleri mor (kırmızı renk + mavi renk), Yeşil (sarı renk + mavi renk), turuncu (kırmızı renk + sarı renk) tüm bu renkler kendi arasında tekrar karıştırıldığında ise kahverenginin farklı tonları bulunur. Renk çemberiyle açıkladığımız bu kısım da tüm bu renkler aynı zamanda birbirleriyle armoni oluşturur. Kırmızı-yeşil, mor-sarı, mavi-turuncu renk çiftleri de tamamlayıcı renklerdir. Bu renk çiftleri birbiriyle kontrastlık oluşturduğu gibi karışımından da nötr diye adlandırılan gri renk elde edilir (Resim 12) (Becer, 2009, s.57).



Resim 12: Renk Çemberi

Grafik tasarımcı, renk seçiminde dört önemli unsuru dikkate almalıdır;

- renğin kültürel çağrışımı
- hedef kitlenin renk tercihi
- firma, marka ya da ürünün karakteri ve kişiliği
- tasarımdaki yaklaşım biçimi (Ketenci, Bilgili, 2006, s.282).

### Doku

Çevremizde doğada ve yapay yüzeylerde var olan tüm nesnelerin yüzeyi organik ya da inorganik doku türü ile örtülüdür. Bu örüntüler cisimlerin ve nesnelerin yüzeyine kimlik kazandırır. Cisimlerin yapıları ve özelliklerini açıklama da bize fikir verir. Dokunma-hissetme duyumuzla farkına vardığımız doku türleri dokunduğumuz cisimlerin yüzeyinin özelliğini belirtir. Örneğin: kaba, sert, yumuşak, pürüzlü, kaygan, engebeli ve düz gibi. Ayrıca tabiat da var olan, çeşitli hayvan derileri (timsah, kaplan, kelebek, böcek vb.) ağaç kabuklarının dokusu, çam kozalaklarının yapısı, kiremitlerin dizilişi, taş duvarların dizilimi doku çeşitliliğine örnek olarak verilebilir (Resim 13). Gözümüzün gördüğü tüm cisimler kendine özel bir dış yüzey özelliğine sahiptir. Kendine özgü birtakım çizikleri, çıkıntıları, yarıkları, pürtükleri vardır. Ayrıca ritmik mozaik dizilim ve süslemeleri, halı, hasırlar, kilim motif-desenleri, bilgisayar, televizyon ekranlarındaki ve gazete ve posterlerindeki dokuları hissedemeyiz, fakat algılayabiliriz. Bunlara görsel doku da denir (Artut, 2006, s.144-145).

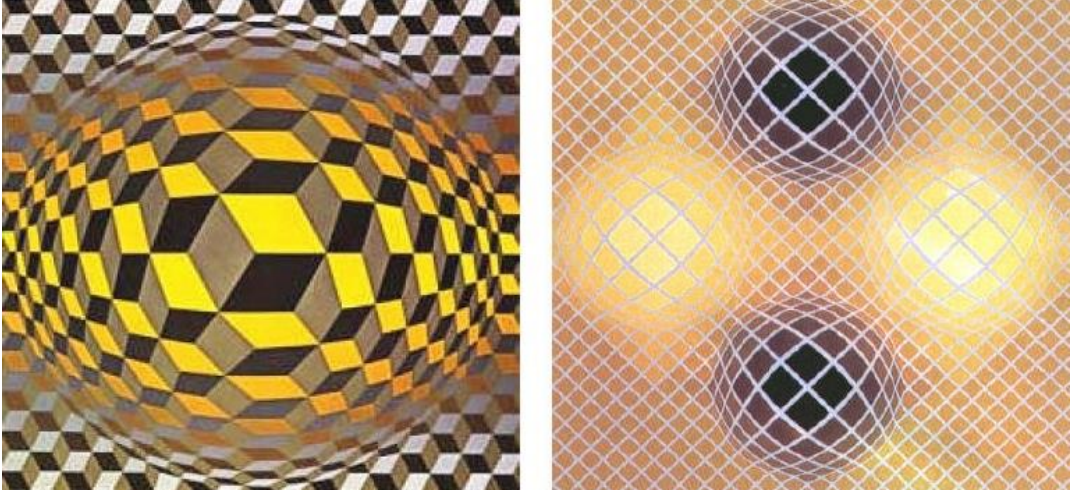


Resim 13: Doku Örnekleri

Gerçek doku veya dokunsal doku ile görsel doku arasındaki fark, söz konusu olduğu zaman, fonksiyon kavramı ile karşılaştırılır. Pamuklu, ipekli, yünlü, sentetik kumaşların dokusu yanında kilim ve halının da dokusu görülür. Bunlar maddi gereksinmelerin karşılanması için yapılmış dokulardır. Maddi gereksinme yerine manevi duyguya açık olan dokunun bir fonksiyonu bulunur. Sanatta ister piktüral, ister plastik etki olsun görsel dokuların sağladığı güzellik bizim konumuzdur (Akay, 1977, s.76).

Bir yüzeyde tekrarlarla oluşturulan biçimsel bir düzen yer alıyorsa, o bölümde bir dokunun olduğu söylenebilir. Grafik tasarımcılarının temel materyali olan kâğıtlarda değişik dokularda oluşturulur. Tasarım alanında yer alan dokular, optik ya da fiziksel yönden duygular üzerinde yönlendirici bir etkiye sahiptir (Becer, 2009, s.62).





Resim 14: Optik Doku Örnekleri

### **Biçim (Form)**

Herhangi bir varlığın dış çizgileri bakımından niteliği, biçimi ortaya koyar. Genişliği ve yüksekliği olan alanlara biçim denir. Biçimler iki veya üç boyutlu olabilirler. Resimdeki, biçimler genişlik ve yükseklikten ibaretse iki boyutlu olup, bu bize aynı zamanda biçimin tanımını da verir. Genişlik ve yükseklikle birlikte derinlik etkisi de kazandırılmışsa, üçüncü boyut etkisi devreye girer ki, bu durum daha çok form kelimesiyle ifade edilmektedir. Form oluşumunda üçüncü boyut etkisinin oluşturulabilmesi için ışık-gölge ve perspektiften yararlanır (Yılmaz, 2007, s.30).

Birçok çizginin art arda dizilimi, tek bir çizginin uygulanmasındaki dönüş ve kıvrımlar ile rengin farklı tonlarının oluşturduğu yüzeyler; bir resimsel tasarımda biçimi oluşturan unsurlardır (Becer, 2009, s.62).

### **Ölçü**

Oluşturulan bir grafik tasarım ürünü, sürekli farklı ve belirli ölçülere göre ele alınan görsel unsurların birlikte kullanılmasıyla oluşur. Ölçüler ebat olarak büyüdükçe, etkileyciliği ve algılanma düzeyi de artar (Becer, 2009, s.62).

Becer 'in bu tanımını da tüm bunların bir tasarımda nasıl kullanılacağını ifade ettiğini görmekteyiz. Bunların görsel sanatlarda ve tasarımlarda geçerli olan ortak ilkeler olduğunu söylemektedir. Ayrıca nitelikli sanatsal düzeye sahip birçok tasarım, içgüdüsel özelliklere bağlı biçimlendirildikleri için çoğu zaman beklenen etkiyi

sağlayamaz. Başarılı olduğu düşünölen bir tasarımcı olabilmenin önemli şartlarında biri, tasarım ilkelerini özümsemek ve bunları uygun yerde ve özellik de kullanabilmektir. Bir yazar için gramer kuralları ne kadar önemliyse, bir tasarımcı için de tasarım ilkeleri o düzeyde önemlidir der (Becer, 2009, s.62).

### **Mekân (Boşluk, Espas)**

Tasarımlarda birbirine yakın olan aralıklar uygun, birbirinden uzak olanlarsa birbirleri arasında kopukluğa sebep olurlar ve birliktelik göstermezler. Yan yana bulunan aralıklar ise tekrar edilirse monoton bir his uyandırabilir. Bu nedenle form ve mekânlar arasındaki farklı büyüklüklerdeki aralıkların tercih edilmesi kompozisyona hareket ve dinamizm katar (Megep, 2007, s.6).

Resimde negatif ve pozitif elemanlar yer almaktadır. Negatif özelliğe sahip olan elemanlar çoğunlukla espasa yani mekânı işaret etmektedir. Başka bir ifadeyle espas elemanı, boşluk demektir. Aralık terimi ise yüzeyle, nesnelerin arasında yer alan mesafelerdir. Görsel algılamada ise, doğal yapısından daha da etkili bir öge olduğu bilinmektedir. Nesnelerin görsel etkileme gücünün net, sade, güçlü, anlaşılabilir olmasında aralık kavramı çok önemli bir faktör olarak kabul edilir (Resim 15) (Atalayer, 1994, s.209).



Resim 15: Espas Ölçüleri

## Denge

Dengeden kastedilen yalnızca birbirleriyle uyumlu objeleri benzer kompozisyon içinde düzenlemek değildir. Bazen zıt unsurları kullanarak simetrik dengenin yerine asimetrik bir yapıya sahip dengeyi oluşturulabilir. (Resim 16) (Akalin, 2013, s.103).



Resim 16: Denge

Asimetrik denge ise; Birbirinin aynısı olmayan öğelerin serbest bir yerleştirme ile sağlanan dengesidir (Resim17). Örneğin; 1 kg pamuk, 1 kg demir ile dengelidir. Ancak renk, biçim ve nitelik açısından birbirlerinden farklı öğelerdir. Kompozisyonda dengelenecek değerler arasında şunlar sayılabilir:



Resim 17: Simetri- Asimetri

Açık-koyu, yuvarlak-köşeli, düz-eğri, büyük-küçük, yatay-dikey, çok-az, ince-kalın, alt-üst, soğuk-sıcak, boş-dolu vb. denge, yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı gibi, karşıt iki gücün denk gelmelerinden doğan durum olarak tanımlanabilir (Yılmaz, 2007, s.36).

Denge tasarım objesinin eşit bir görsellik ile kompozisyondaki dağılımıdır. Denge ve simetri hem geometrik anlam hem de estetik anlamda olan değersel veya görsel ritmik dengeyi içerir. Denge simetrik veya asimetric bir şekilde var olabilir. Simetrik denge ikiz görüntüde olduğu gibi, tasarım objesini eşit biçimsellik özelliklerini yansıtarak herhangi bir yüzeye bir eksenin ortasından ayrılmış gibi yerleştirmektedir. Örneğin; kelebekler veya insan vücudu simetrik bir formu taşır. Asimetrik, simetrinin olmadığı dengede kurulan dengeden oluşur (Tuksal, 2008, s.21).

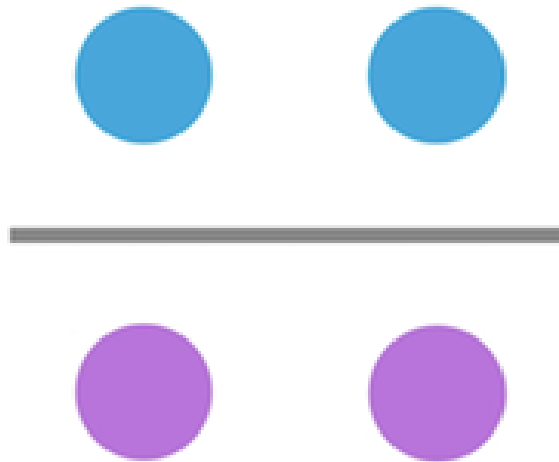
Her tasarımın içerisinde bir hareket unsuru yer alır. Hareket unsurları, tasarım içerisinde yer alan tipografi, fotoğraf veya illüstrasyonlarda bulunan canlılığın içindedir (Becer, 2009, s.65).

Bir tasarımda iki farklı denge sistemi vardır.

- a) Simetrik denge
- b) Asimetrik denge

**a) Simetrik Denge:**

Terim anlamıyla simetri gerçekte var olmayan bir çizgi ile tam ortadan orantılanmış ve bölünmüş parçalardan oluşan iki yönlü şekil benzerlikleridir (Resim 18) (Becer, 2009, s.65).



Resim 18: Simetrik Denge

Doğada simetrinin farklı türlerine denk gelmek mümkündür. Merkezi Simetride görsel öğeler merkezi bir noktaya veya eksenden güneş ışınlarına benzer şekilde 360 derecelik bir yayılma gösterir. Dönel Simetri ise görsel unsurların bir nokta etrafında dönerek eşit aralıklar şeklinde sıralanmalarıdır. Bir yüzey ya da boşlukta birbirine benzer biçimlerin yoğun bir istif düzeni içinde bulunmasında (Örneğin; yer döşemelerinin oluşturduğu dokular) süslemeci ya da kristal dokulu simetriye örnek olarak gösterilebilir (Becer, 2009, s.65).

### **b) Asimetrik Denge;**

20. yy. ile başlayan modern sanatta artık yavaş yavaş geleneksel sanat akımı bırakılarak bazı parçaların eksik bırakılması ya da bütünü parçaları arasında farklılıklara gidilmesi ile asimetrik denge kavramı ortaya çıkmıştır.

Simetrik dengede görüldüğü gibi asimetrik dengede de bir optik ağırlıktan söz etmek mümkündür. Fakat bu merkez, geometrik olarak farklı bir konumda yer almaktadır. Başka bir açıyla bakacak olursak asimetrik denge his yüklü ve dışavurumcu bir yapıya sahiptir (Resim 19) (Becer, 2009, s.66).

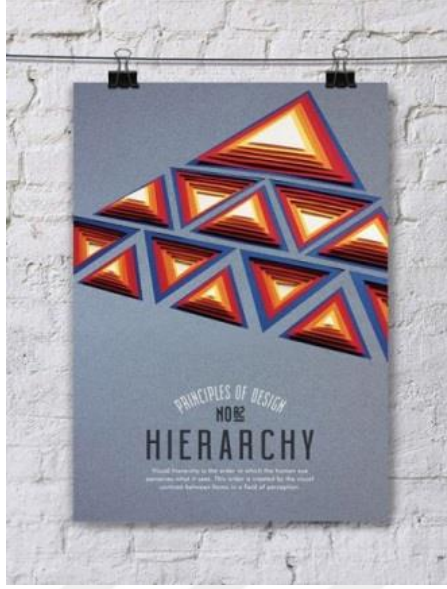


Resim 19: Asimetrik Denge

### **Orantı ve Görsel Hiyerarşi:**

Görsel düzen, insanların gözünün görebildiklerini algılama düzenidir. Bu düzen ise algı alanı içerisinde yer alan formlar içinde bulunan görsel zıtlıkla oluşur (Url 3: [www.tasarimgunlukleri.com](http://www.tasarimgunlukleri.com)).





Resim 20: Görsel Hiyerarşi (Koram)

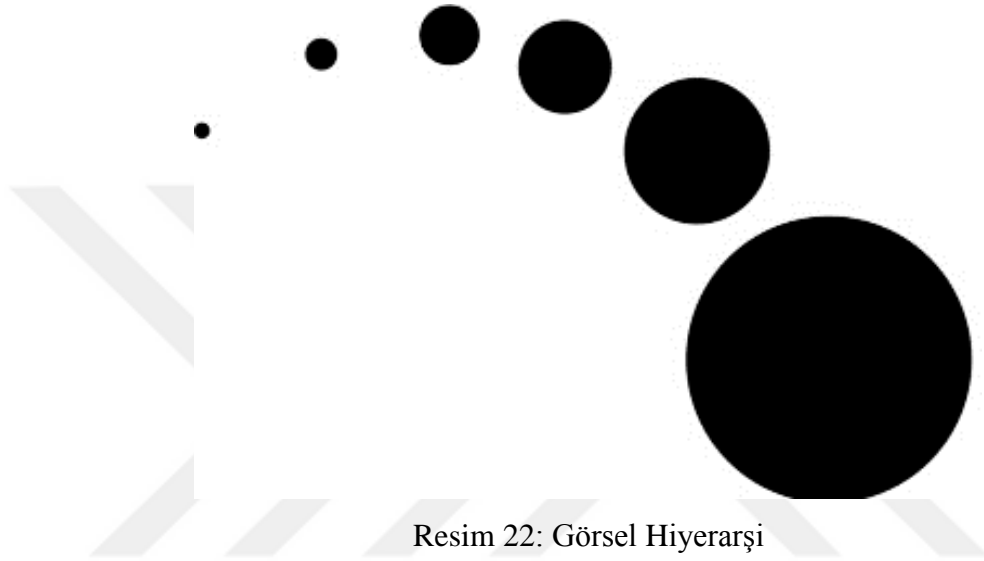
Bir tasarımda kullanılan unsurların kâğıt üzerinde nasıl bir araya geldiği ya da nasıl yerleştirilmesi gerektiği oran ve görsel hiyerarşi ile ilgilidir (Resim 20). Bu orantı görsel algı ve iletişimin temel yapı taşıdır (Tuksal, 2008, s.22).

Parçalar arasında uyumlu orantılar bulunan, insan yapısı örneklerden en önemlisi Yunanistan'daki Parthenon tapınağıdır (Resim 21). Bu tapınaktaki mimari elemanların ölçülendirilmesinde göz önüne alınan "Altın Oran" günümüzde de geçerliliğini korumakta ve halen kullanılmaktadır. Eski Yunanlılar altın Oranın ipuçlarını doğada bulmuşlardır. Bitkiler dünyasında (yapraklar, çiçekler, dallar) kristallerde (kar tanesi) ve birçok canlı organizmada Altın oran ilişkilerine rastlanmaktadır (Becer, 2009, s.69).



Resim 21: Parthenon Tapınağı

Görsel hiyerarşi; tasarımın vurgu noktasının ifade sırası olarak düşünölmelidir. Tasarımda verilen mesajın formatta nerede ve hangi oranda olduđu, izlenimcinin ilk intibasının edinildiđi alandır. Kullanılan resim, Őekiller veya sadece tipografik objeler görsel hiyerarşinin tasarımda seyir noktasını çizmiş olur. Őekillerin yanı sıra, kullanılan renk ve tonlar, büyüklük ve küçüklük gibi unsurlar ile birebir etki yaratılabilir (Resim 22) (Tuksal, 2008, s.22).



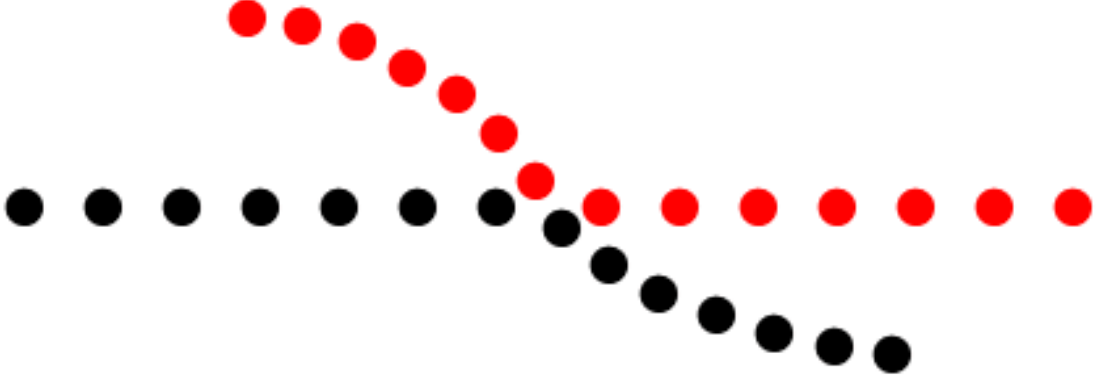
Resim 22: Görsel Hiyerarşi

Bir tasarımda ya da kompozisyonda elemanlar, birbiriyle ilişkiler içinde bir düzen oluştururlar. Bu düzen içinde bazı elemanlar yapıları itibariyle karşıtlık ve deđişiklikler oluşturur. Çevresiyle en çok karşıtlık oluşturan öğeler yüksek bir vurguya ve öneme sahiptir. Bu durum koramın oluşmasına sebep olur. Koram, görsel düzenler içinde oluşması kaçınılmaz bir temel tasarım ilkesidir. Bu ilkenin temeli, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde oluşturulan Gestalt kuramına dayanır. Almanca 'da gestalt sözcüğü form, biçim ve doku anlamına gelecek şekilde kullanılmaktadır. Bir tasarım ürünündeki eleman insan beyninin algısal düzenlemesi tarafından oluşturulan bütünden koptuğunda anlaşılabilir. Çevresinden en şiddetli haliyle ayrılan elemanlar en çok dikkat çeken elemanlardır (Url 4: [www.sanatenstitusu.com](http://www.sanatenstitusu.com)).

### **Devamlılık**

Okuyucununun algısı, tasarımda bazen bir çizgi veya kıvrım dâhilinde hareket edebilir. Göz bir unsurdan ötekine doğru kesintisiz geçiş gerçekleştirebiliyorsa,

devamlılık sağlanmıştır denebilir (Resim 23). Tasarımcı; izleyicinin ilgisini konuya çekerek, onu tasarlanan ürününün labirentlerin de dolaştırarak görsel devamlılığı yaratmak zorundadır.



Resim 23: Devamlılık

Devamlılığı sağlamada aşağıdaki yöntemlerden yararlanabilir:

- Görsel unsurlar gözün hareketlerine uyacak bir yönde konumlandırılmalıdır.
- Algılama yönü, izleyicinin dikkatini dağıtmayacak şekilde düzenlenmelidir.
- Göz, alışkanlıklar nedeniyle, soldan sağa aynı zamanda yukarıdan aşağıya doğru bir yön seyreder.

Gözün yatay hareketleri ise dikey hareketlerine göre daha kıvrak ve hızlıdır. Ayrıca göz; büyükten küçüğe, koyu tondan açık tona, renkliden renksiz, alışılmamış olandan alışılmış olana doğru bir algılama sırası izler (Becer, 2009, s.70).

### **Bütünlük**

Bir tasarım içerisindeki görsel elemanlar bütünlük oluşturması için bir araya getirildiğinde, oluşturulan kompozisyondaki dağılmayı ve parçalanmayı engellemiş olur. Tasarımcı, kompozisyonda bir arada kullandığı unsurları seçerek gruplamalı ve bunları birbirleri arasında uyumlu olacak şekilde düzenlemelidir. Benzer temel forma, boyuta, dokuya, renge veya hislere sahip elemanlar; bir tasarımda olması gereken bütünlüğü ortaya koyarlar. Bunun gibi nesnelere görüldüğünde, bunları tabii olarak gruplandırabiliriz. Benzerliğe yönelik bir bütün içerisindeki farklı elemanlar dikkat



çeker. Farklı olanı ön plana çıkararak algılamayı güçlendirmek için, diğer tasarım elemanlarının bir bütünlük şeklinde olmaları gerekebilir. Bütünlük kavramı içerisinde de bir ritim oluşumu aranır. Birbirine benzer biçimler bütünlük oluşturmak için belirli bir alan üzerinde tekrarlandıklarında, ortaya çıkardıkları doku içinde bir ritim hissi oluşturur (Resim 24) (Becer, 2009, s.72).



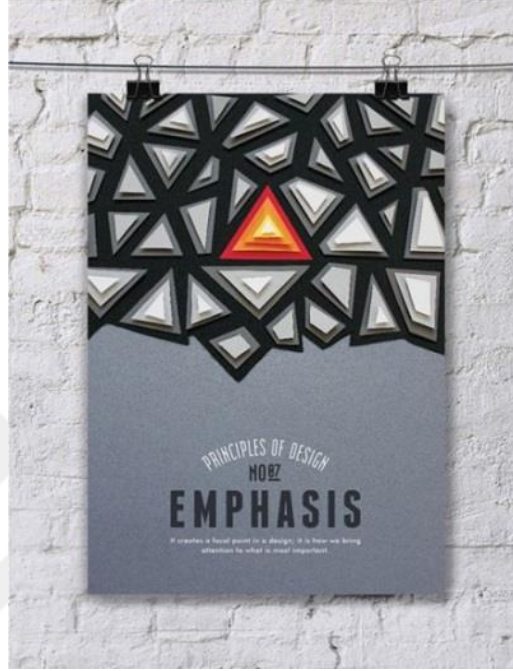
Resim 24: Bütünlük

Birlik, sanat eserindeki organik yapılarıdaki bütünlükle alakalıdır. Bir kompozisyonda yer alan bütünün önemi, ayrı ayrı öğelerin öneminden daha üstündür. Kompozisyonu oluşmasına yardımcı olan elemanlar arasındaki uygun bağların olması, birliği ortaya çıkarır. Örneğin; leke değerlerinin gelişigüzel serpiştirilmesi, lekeler arasında kopukluğa ve dağınıklığa neden olacaktır. Oysa gerek koyu gerekse açık leke değerlerinin, gözümüzün bağlantıları kurabileceği, devamlılığı sağlayabileceği şekilde yerleştirilmesi, birliği, bütünlüğü temin edecektir (Yılmaz, 2007, s.36).

### **Vurgulama**

Tasarımın etki noktası vurgunun yerleştiği formdur ve mutlaka teknik düşünülmemelidir. Her konuyu birlikte vurgulama grafik tasarımında çelişki ve konu sapması problemini getirir. Bu etki noktasında tasarımcı mesajı illüstrasyon ile, sadece

yazı başlığı veya tipografik unsurlar kullanılarak yeni bir ifade vererek iletebilir. Vurgulama tamamlanmış tasarım safhasında kullanılır. Bu safhada tasarımın prensipleri ve amacı çözülmüş, eser bitmiş ve vurgu objesi etki noktasında yerleştirilmiştir (Tuksal, 2008, s.23).



Resim 25: Vurgulama

Resim 25'teki gibi vurgulanmak istenen kısım bütün içinde bir farklılık ile ayrılmış ve ön plana çıkartılmıştır. Tasarımda vurgu yapılacak unsurun iyi tespit edilmesi öncelikli işler. Daha sonra vurgunun hangi tasarım ögesi ile yapılacağına karar vermek gerekmektedir. Bu bazen renk bazen büyüklük-küçüklük bazen de biçim ile sağlanabilir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2.1. PİKTOGRAM

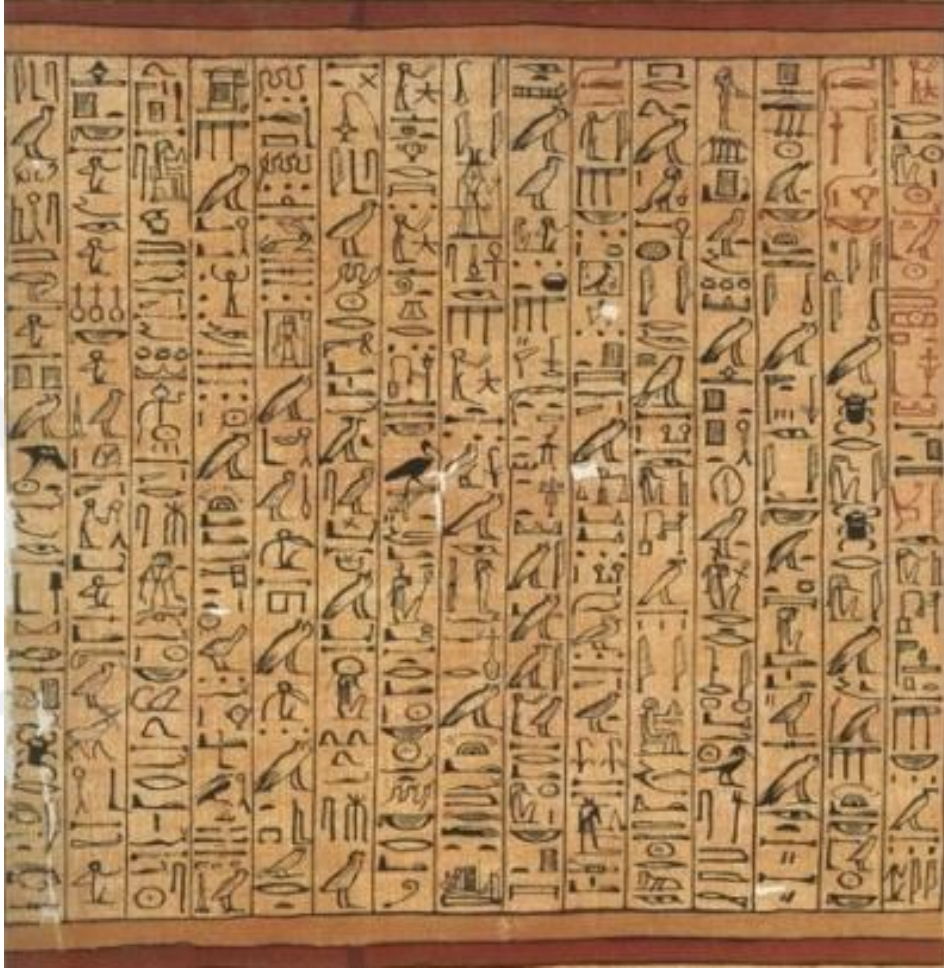
İnsan tarafından yaratılan ilkyazı sistemine bakıldığında, belirli bir nesneyi veya bir varlığı temsil eden ve resimlerden oluşan bir resim yazımı (resimsel yazı) olduğu görülmektedir (Resim 26). Konuşulan dile gönderme yapmayan ve aynı zamanda piktogramlar olarak da adlandırılan rızaya dayalı nitelikli görüntülerden oluşan başlıklar, hafızaya yardımcı olmak için oluşturulmuştur (Vardar, 1998, s.111).



Resim 26: Resimsel Yazı Örneği (Hitit Hiyeroglifleri)

Piktogram, istenen sözlü mesajın resme iletilmesidir. Piktogram tasarımları, bir kavramı ya da fikri görsel bir duruma çevirmek için sembollerle sade bir şekilde

yaratılan resimsel yazımın bir türüdür (Resim 27). Latince Pictu'lar, (resim) ve Yunanca Gramme, (yazı) kelimelerin bir kombinasyonu ile oluşturulmuştur. Buna göre, tam kelime anlamı "resim yazma" olarak tanımlanabilir (Başer, 1994, s.13).



Resim 27: Resimsel Yazı Örneği (Mısır Hiyeroglifleri)

Yaşamın, özellikle son 150 yılda, yazımın icadı ile kaydedildiği dünyamızda, ulaşım ve iletişim araçlarının genişlemesi ve ticaretin genişlemesi, farklı kültürlerden insanların birbirleriyle iletişim kurmasını sağlamıştır. Farklı dillere ve farklı yaşam tarzlarına sahip gruplar tarafından ortaklaşa kullanılacak dil arayışlarında, piktogramlar tekrar gerçekleştirerek ortaya çıkan ihtiyacı karşılamaya başlamıştır (Rayan, Roger, 2006 Akt. Güler, 2016, s.1523).

Piktogramlar, neyin bulunduğunu, neyin amaçlandığını, başka bir deyişle, bir yer, eylem, teşvik, yaptırım, hizmetlerin insanlara ulaşmasını basitleştiren görsel

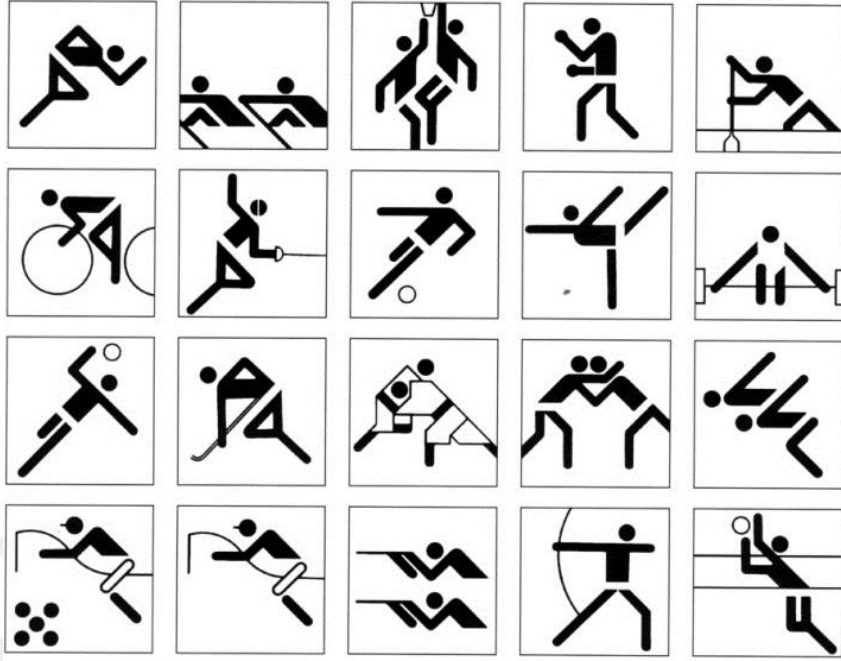
semboller veya işaret sistemleridir (Resim 28). Hiçbir yazı olmadan veya çok az kelimeyi esas alarak herkesin (farklı yaşlardan, dillerden ve kültürlerden) zaman kaybetmeden kolayca algılayabileceği görsel bir imgedir (Çavuşoğlu, 1996, s.1).



Resim 28: Sosyal Yaşamı Kolaylaştıran Piktogram Tasarımları

Çevresel Grafik Tasarımla alakalı, piktogramlar genellikle büyük aynı zamanda karışık sosyal alanlarda yönlendirme ve işaretleme amacıyla kullanılır. Piktogram tasarımları, havaalanı, tren istasyonları, otobüs istasyonu, alışveriş merkezleri, iş merkezleri, müzeler, oteller, hastaneler vb. birçok halka açık her alanda insanları yöneltme ve bilgilendirmelerde bulunmak için tercih edilir. Bu sebeple, piktogram tasarımlarının değişik kitleler tarafından kolayca anlaşılması çok önemlidir. 1972 Münih Olimpiyatlarına piktogram tasarımı yapan, Oll Aicher, piktogram tasarımları, değişik kültürlerden ve değişik meslek gruplarına insanların bunları anlayabilmesi, tabulara dikkat etmesi, tarafsız bir şekilde, okunur ve anlaşılır olması için tasarlanmalıdır der (Resim 29) (Başer, 1994, s.16).





Resim 29: Oll Aicher 1972 Piktogram Tasarımları

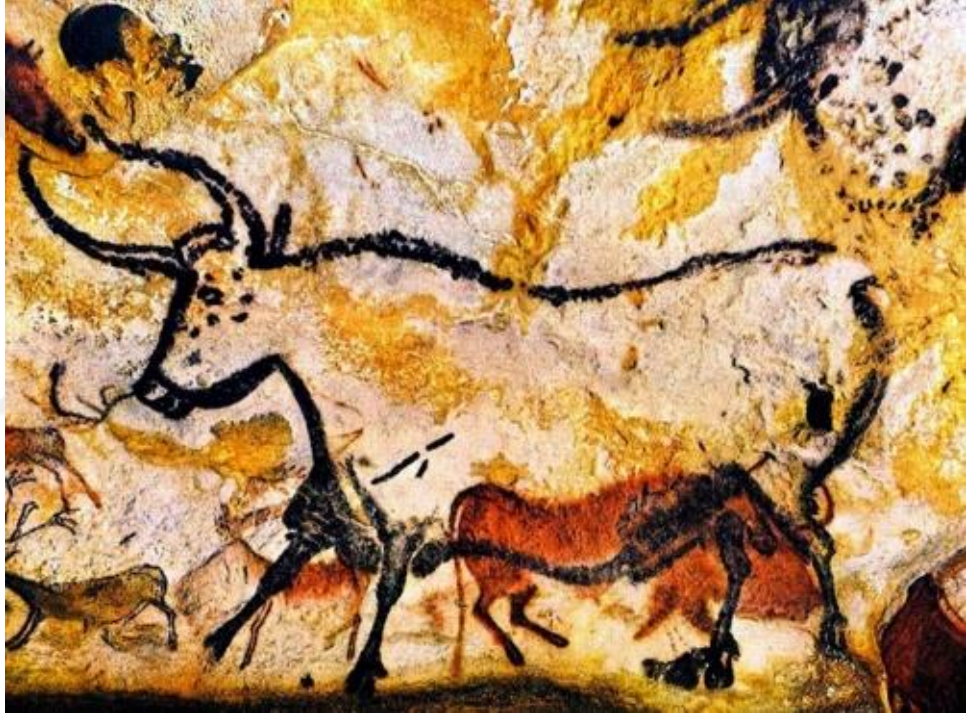
Piktogram tasarımlarıyla alakalı olarak, dünyada yaşamakta olan her insan, farklı dil geçmişleri ve kültürleri ile hızlı ve verimli bir iletişim kurabildikleri için dil engellerini kolayca aşabilirler. Bu şekilde küresel standartlar seviyesine yükselirler. Yol işaretleri bu gerçeğin canlı bir örneğidir (Resim 30) (Url 6: [www.jotform.com](http://www.jotform.com)).



Resim 30: Jason Hill Piktogram Örnekleri
















### 2.1.1. Piktogramın Tarihsel Gelişimi





Yaklaşık 12000 yıl öncesinde mağaraların duvarlarında başlayan ve değişik yerlerde şekillendirilerek evrensel bir boyut kazanan piktogramlar ve semboller, daha sonraki tarihlerde ticaretin gelişmesine bağlı olarak tanıtım işaretleri olarak kullanılmıştır (Resim 31). 14. ve 15. yüzyıllar içinde ortaya çıkan lonca sistemi ile tanıtım işaretleri, taklit ve kalitesiz ürünlere yönelik kullanılan zaruri bir “garanti belgesi” haline gelmesine neden olmuştur. Semboller özellikle 18.yy. da deniz yoluyla taşımacılığı çeşitlendirme alanında yayılmıştır (Maden, 1985 Akt. Erbey, 2014, s.4).



Resim 31: Lascaux Mağara Resmi

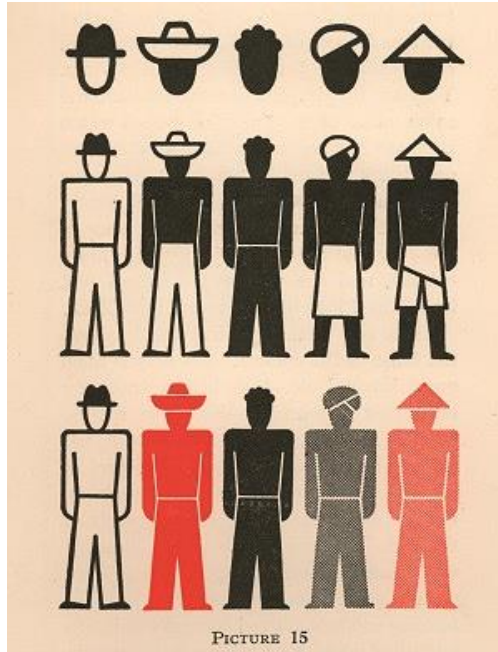
Piktogramların ilk çalışması, Michelin şirketinin endüstriyel devrimden sonra satın alan müşterilerine lastik dağıtmak amacıyla hazırlamış olduğu 1900'ün Michelin Rehberi'nde görülür (Resim 32) (Mijksenaar, 1997 Akt. Erbey, 2014, s.4).

**Morlaix** (Finistère), , 13,114 h.,     
 Paris, 522 kil. — Plougonven, 10 kil. — Roscoff, 25 kil.  
 — Lannion, 36 kil. — Landerneau, 40 kil. — Châteaulin, 63 kil.  
 \*\*\* de l'Europe, *rue d'Aiguillon*. ACF  
 — \* de Provence, *place de Dossen*. TCF   
 Huitric, *rue Carnot*, 11.    
 Berthou, *rue Carnot*, 10.     
 — Tanguy, Cycles, *rue de Brest*, 16.  

**Mormant** (Seine-et-Marne), , 1,100 h.,     
MORMANT 0 fr. 40 km

Resim 32: Michelin Rehberinin Piktogramları

Piktogram tasarımının en önemli sanatçılarından biri olan Otto ve Marie Neurath Isotype Koleksiyonu, Isotype hareketinin çalışmalarının en kapsamlı arşividir (Resim 33). Yirminci yüzyıl grafik tasarım düşüncesinde önemli bir rol oynayan verileri tasarlama ve yayma yöntemlerini belgelemektedir. 1971 yılında Marie Neurath tarafından Reading Üniversitesi'ne verilen Isotype Koleksiyonu, 1920'lerde Viyana'daki dilencilerinden Lahey, Oxford ve Londra'daki daha sonraki koleksiyonlarına kadar, tarihin, ilkelerin, çalışma yöntemlerinin ve hareketin ürünleriyle ilgili belgeleri, yazışmaları, yayınlanmış eserleri içerir (Resim 34) (Url 7: [www.reading.ac.uk](http://www.reading.ac.uk)).



Resim 33: Otto ve Marie Neurath Isotype Koleksiyonu





Resim 34: Otto ve Marie Neurath Isotype Koleksiyonu

Görüntünün simüle etme ve canlandırmadaki gücü, tarih boyunca insanları etkiler. Toplumun diğer üyelerine bilgi üretmek için insanlık duman, ateş ve ışık ile daha yakın zamanda sembolik işaretler kullandı. Yazının ilk belirtileri olarak kabul edilen bu şekiller kalıcı bir iletişimi sembolize eder (Teber, 1982, s.298).

Eylül 1985'te SLOOC, rehber piktogramlar üzerinde çalışmaya başlamak için bir şirket içi üretim ekibi düzenledi; 70 çeşit kapsayan rehber piktogramların son tasarımları Ocak 1986'da tamamlandı ve Seul Asya Oyunları sırasında kullanıldı (Resim 35). Seul Olimpiyat Oyunları'na hazırlık olarak, Eylül 1987'de sekiz tip ek olarak üretildi. Rehber piktogramlar Seul Olimpiyat Oyunları'nın imajını canlandırmak ve ilgili herkes tarafından kolayca anlaşılabilmesi için bu formlarda tasarlandı (Url 8: [www.olympic-museum.de](http://www.olympic-museum.de)).



Resim 35: Seul Olimpiyatları Rehber Piktogramlar

1992 Barcelona olimpiyatlarında oluşturulan hizmet piktogramları, yarışma mekanları, eğitim tesisleri veya servis merkezleri olsun, olimpiyat birimlerinin çevresi ve iç kısımlarında halka rehberlik etmeyi amaçladı (Resim 36). Barcelona'da seksen iki, spor piktogramları ile aynı grafik tarzda özel olarak tasarlandı ve kamu hizmetleri ve ulaşım için mevcut sembolleri içeren beş tane daha icat edildi (Url 9: [www.olympic-museum.de](http://www.olympic-museum.de)).



Resim 36: Barcelona Olimpiyatları Servis Piktogramları

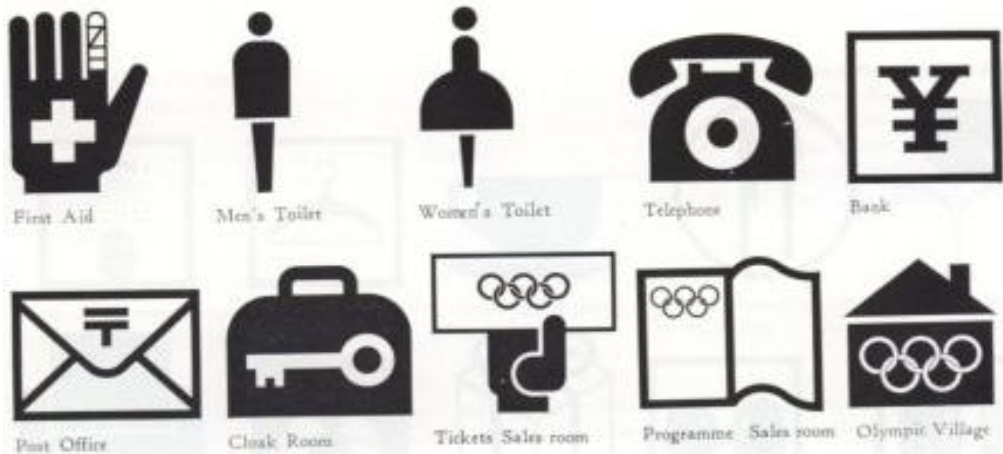
1909'da birçok Avrupa ülkesi yol işaretleri üzerinde resimli sembollerin kullanımını kabul ettiğinde, piktograflar modern aşamalarına geçti ve piktogramlar trafik işaretleri yasasıyla görevlendirildi. İyi piktogramların tasarımı zamana, stile, kültüre ve dile bağlı olmamalıdır. Birçok grafik tasarımcı yıllardır piktogram tasarımı

üzerinde çalışıyor ancak 1964 Tokyo Olimpiyatları'nda, Katsumie tarafından yapılan piktogram tasarımları gerçek grafik mükemmelliğine sahip ilk sistemdir (Resim 37) (Aydın, 2006, s.103).



Resim 37: Tokyo Olimpiyatları Spor Piktogramları

Gerçek anlamda ilk piktogramlar Yoshiro Yamashita tarafından Masaru Katsumie ile 1964'te Tokyo Olimpiyat Oyunları, uyum ve konum işaretleri için tasarlandı (Resim 38). Bu tasarımlar gerçekten de çok iyi birer örnek sayılmışlardır. Rudolf Modley, Masaru'ya ithaf en "*uluslararası piktogramların ve yerel sembollerin gelişimi arasındaki ana güç*" olduğunu belirtti. Masuru geliştirilen bu şekiller nedeniyle doğallığın ve basitliğin büyük yansımaları vardır (Eski, 2004, s.21).



Resim 38: 1964 Tokyo Olimpiyatları Genel Piktogramlar

Piktogram ve manipülasyon kavramları arasındaki ilişkiye değinilecek olursa, tasarımın temelinde “anlam yaratma” etkinliği yer alır; bir gerçek ya da durum için hedeflenen anlamın dolayımı olarak yeniden ortaya çıkması ile oluşan tasarım, genellikle sanat ile sınai-ticari üretim aşamaları arasında sıkışmış, ideolojik ve manipülatif bir faaliyetten ibarettir (Baran, 2018, s.114).

### **2.1.2. Manipülasyon**

Manipülasyon kavramı; siyasi, psikolojik, ekonomik, medya ve farklı alanlarda yer almış, son dönemlerde özellikle sanatsal anlamda irdelenmeye başlamış bir kavram şeklinde yer almaktadır. Kelimeler açısından; hedef kitle veya kişi, bir dizi psikolojik teknik kullanarak, davranış veya görüş değişikliği yaratma sürecidir. Bununla birlikte, şartlandırmadan ayrılması gereken manipülasyon, kişisel arası ilişkileri ve diğer iletişimi içeren iki farklı kullanım şeklinden söz etmek mümkündür. İlk olarak, amaç davranışı değiştirmek ve ikincisinde görüş değiştirmektir (Cevizci, 2012, s.287).

Teknolojik manipülasyonun kamera ile ortaya çıktığı söylenebilir. Fotoğrafın gerçek olanın bir yansıması olabileceği düşüncesi çok fazla sürmez ve gerçekler yanlış bir izlenim oluşturabilmek için manipüle edilir. Görüntülerin inanıla bilirliliği, etkileri ve karakterlerin oluşturulması artık yazılım programları aracılığıyla yapılmaktadır (Heartney, 2008 Akt. Koca, 2013, s.236).

Günümüzde, sanatsal yaratımın giderek bireyselleştirildiği yerlerde, dijital teknolojilerin yardımıyla üretilen birçok çalışma örneği bulunmaktadır. Özellikle 1980'lerde post modern teorilerin yaygınlığı ile sanatsal yaratım, özünde sanatçıların uygulamalarıyla nesneden daha çok şekillenir (Antmen, 2008, s.277).

## **2.2. PİKTOGRAM VE OKURYAZARLIK**

Günümüz dünyasında okuryazar olma ve okuryazarlık anlamlarında ciddi değişiklikler olmuştur. "Okuma ve yazma", ilk anlamla yazma sembolleri kullanabilmek aynı yazma sembolleriyle ortaya çıkarılan anlamı algılayabilmektir (Aşıcı, 2009, s.11).

Piktogram kavramına değinecek olursak bir sembolü ifade eder ve hayatın her anında rastlanan her sembolün genel adıdır. Başka bir deyişle, herhangi bir nesne, uzay, kavram, işaret ve işlemi sembolize etmeye piktogram denir. Sembollerle kullanılan bir yazı sistemi de vardır. Bu tip yazı sistemine piktografi denir. Picrography tarafından yapılan ifade biçimleri grafik olarak kullanılır ve bu sistemin temeli çivi formuna benzer. O kadar ki hiyeroglif ve çivi yazısı da piktogramları içerir (Url 5: [www.bilgiustam.com](http://www.bilgiustam.com)).

Sanatsal ifade şekli, yani insanın aklındakilerini görsel bir şekilde ifade etmesi bütün insanlığın kendisini ifade etme aşamasında benzer kelimeleri kullanması şeklinde gerçekleşir. Bizi zamanın, dilin ve medeniyetin sınırlarının dışına götüren sanatsal anlatım biçimi etkili bir ifade tarzıdır. Sadece bu ifade şekli sözel ifade şeklinden çok garklı olduğu bilinir. Çünkü bu ifade şeklinde “yazma” olayının karşılığı “tasarımdır”. İki veya üç boyutlu olsun oluşturulmuş olan bir tasarımda görmüş olduğumuz görsel özellikleri yaratmak amacıyla materyaller, araç-gereçler ve sanatsal tekniklerle beraber tasarım öge ve ilkeleri tercih edilmektedir (Chapman, 1992 Akt. İşler, 2002, s.158).

Harflerin anlamını okumak, noktalama işaretlerini, resim ve figürleri herhangi bir yazılı metinde kodlayarak bir anlam oluşturmak bunları akılda tutmak, anlam aktarmak için ifade edilmesi amaçlanan söz konusu semboller aracılığıyla yazıya yazmak amacına okuryazarlık denir. Kökenleri okuma ve yazma eylemlerine dayanmakla birlikte, okuryazarlık kavramı belirtilen becerilerin tamamından farklı olabilir. Okuryazarlık, okuyucunun yazılı olan materyaller ile okuma olayının kapsamı arasındaki etkileşim kurmasını sağlayan bir süreç olduğundan okuryazarlık, bağlamların arasında farklılıklar yapabilmek ve becerileri değişik bağlamlara aktarmamak veya aktarmamak anlamına gelir (Gül, 2007, s.19).

Başlıca okuryazarlık türleri şunlardır;

- 1- Medya Okuryazarlığı
- 2- Bilgi Okuryazarlığı
- 3- İnternet Okuryazarlığı
- 4- Görsel Okuryazarlık

Medya Okuryazarlığı: Medya, özellikle Gazeteler, radyo, televizyon ve internet uygulamaları gibi kitle iletişimini sağlayan medyada kişilerarası iletişimi sağlayan teknoloji ve uygulamaları içerir (Bilici, 2014, s.5).

Medya okuryazarlığı yazılı olan aynı zamanda yazılı olmayan ve büyük ölçüde değişen durumlarda medyanın mesajlarını analiz etme, değerlendirebilme ve iletebilme yeteneği şeklinde tanımlanır. Buna ek olarak, medya okuryazarlığı kavramı, izleyicinin medyada olup bitenleri bilinçli bir şekilde okumasının yararı, kişinin benliğinin etkisi, özgür ifadesi, sosyal yaşamda etkili ve pozitif katılımı yerel, ulusal ve kamu medyasının iyileştirilmesi ile ilgili faaliyetleri desteklemek için farkındalık yaratma gibi farklı konulara da genişletilebilir (Rtük, 2007, s.15).

Bilgi okuryazarlığı: Kaynaklarda bilgi okuryazarlığı hakkında birçok tanımlama bulunmaktadır. Bilgi okuryazarlığı kavramı 1990 yıllarında popülerliği çabucak yayılan bir kavram olmuştur; birçok yayında ele alınmıştır, birçok akademisyen tarafından, meslek dernekleri ve eğitim kurumları tarafından incelenmiş; çok sayıda üniversite kurumu tarafından mezun olmuş olan öğrencilerde aranan özellikler arasında yer almaktadır. Üniversiteler bu amaca yönelik komiteler kurmuş ve yapılan çalışmaları yürüten bireyler, kurumlar ve dernekler görsel okuryazarlık alanına yeni tanımlamalar katmışlardır. Bahsi geçen tanımları bilgi okuryazarlığı ifadesi ya da bilgi okuryazarlığına sahip bir kişinin özelliklerini ortaya koyan tanımlamalar olacak şekilde iki başlık altında bir araya getirmek mümkündür (Kurbanoglu, 2010, s.724-725).

Herhangi bir konu hakkında bilinen gerçekleri karşılayan bilgi kavramı, çoğunlukla çağımızdaki gelişmeler nedeniyle çok daha kıymetli bir şekle gelmiştir. Sebebi ise son dönemlerde post-kapitalist, post-modern kavramları kullanarak tanımlamaya çalışılmasıdır. Bunların arasında genellikle çok yaygın olarak kabul edilen "bilgi toplumu" kavramı, "bilgi çağı" ile aynı anlamdadır. Kişiler ve toplumlar, aynı zamanda da bir kriter statüsüne gelen bu konseptle dayanan yeni yönleri ile tanımlanır ve sofistike seviyeleri, bu niteliklere sahip olma oranları ile belirlenmektedir (Yılmaz, 1998, s.148).

Her dönemde olanlar gibi, günümüzde de bazı şartlar vardır. Söz konusu gereksinimin kriterlerini belirleyen bilgi olduğu bilinir. Bireysel anlamda, sosyal ve ulusal anlamlarda mevcut olabilme; bilginin kutsallığını kavrayabilme, bilgiye erişimin yöntemlerini öğrenebilme aynı zamanda elde edilecek hedefler doğrultusunda elde edilen bilgileri etkin bir şekilde kullanabilme. Nitekim tarih boyunca hayat değişir ve bilgi toplumların gelişiminde mühim bir odak haline gelir. Bilginin ne denli önemli olduğunu algılayan, etkili bir şekilde kullanabilen, onu geliştiren topluluklar vardır (Önal, 2010, s.116).

İnternet okuryazarlığı: Geçtiğimiz yılların aksine, insanlar bugün mevcut bir olay hakkında haberleri öğrenmek için isteklidir. Herhangi bir konuda araştırma, konuları geniş bir yelpazede incelemede interneti kullanır. İnternet çağımızın en önemli teknolojisidir ve dünya çapında milyonlarca bilgisayarın birbirine bağlı büyük bir ağıdır (Kırık, 2014, s.337).

### **2.2.1. Görsel Okuryazarlık**

“Görsel okuryazarlık” kavramı anlaşıldığı gibi “okuma” ve “yazma” becerilerini içerisinde barındırmaktadır. Başka bir ifadeyle görsel okuryazarlık, algılama (okuma) ve anlatma (yazma) etkinliklerinden oluşan bir yapıdır. Araştırmacılar tarafından görsel okuryazarlık kavramının birçok farklı tanımı yapılmasının yanı sıra, yapılan bu tanımlamalarda geçmişten bugüne değin bazı farklılıklar yapılarak, “görsel okuryazarlığın” tanımının kapsamı genişletilmiştir. Örnek olarak geçmişte “görsel okuma” ifadesi yalnızca tek bir anlama sahipken (okuma) sonrasında “görsel okuryazarlık” ifadesi ile algılama becerisinin yanı sıra anlatma yetisi de eklenmiştir (Tüzel, 2010, s.693).

Bilginin ve teknolojinin artmasına paralel olarak çoklu okuryazarlık türleri ortaya çıkmıştır. 21.yy. a uyum sağlamak ve insanların hayat standartlarını artırmak amacıyla sözlü iletişimi barındıran baskı veya yazılı okuryazarlık türleri yeterli gelmemektedir. Medya, bilgisayar, kültürel, sosyal, çevre, işitsel ve görsel okuryazarlık vb. yeni ve farklı okuryazarlık türleri görülmeye başlanmıştır (Kellner, 2001 Akt. Alpan, 2008, s.76).



Görsel okuryazarlık kavramı salt okuma ve yazma becerilerinin dışına çıkmayı ve günümüz değişen teknoloji ve kuramlarına ayak uydurmayı gerekli görmektedir. İnsanlar karmaşık ve gelişmiş bir hal alan görsel uyarıları anlaşılır kılmak ve daha güncel yorumlamalar yapmak için gelişen bilimsel gelişmelere ayak uydurmalıdır. Bu ve benzeri amaçlar ile ortaya çıkan görsel okuryazarlık kavramını kelime anlamı olarak incelemek ve anlamak için aşağıdaki tanımlardan faydalanmamız gerekmektedir.

Kavram olarak görsel okuryazarlık; görsel ifade dilinin evrensel bir niteliğe sahip olduğu bilinmektedir ve bu görsel dilin öğrenilmesi insanların yaşamlarını kolaylaştırmak için zorunluluk haline gelmektedir. Tv, reklam sektörü ve bilişim çağının etkisiyle, 21. yüzyılın en önemli okuryazarlık türünün görsel olacağı tahmin edilmektedir. Eğitim gören tüm bireyler, imgeler ile yazılı metinler arasında, yazınsal ve “figüratif” kelimeler ile akıcı bir şekilde değişiklikler yapmalıdırlar. Görsel okuryazarlık teriminin bu düşünce sonucu ortaya çıktığı tahmin edilmektedir (Burmark, 2002 Akt. Alpan, 2008, s.76).

Görsel okuryazarlık kavramı okuma aynı zamanda yazma gibi eylemleri içerisinde barındırır. Farklı bir söyleyişe göre görsel okuryazarlık kavramı, anlayabilme ve anlatabilme yeterliliklerinden oluşmuş olan bir süreçtir. Araştırmacılar tarafından yapılan görsel okuryazarlık tanımlarında bahsedilen geçmişten günümüze olan birtakım farklılıklar yapılarak, görsel okuryazarlık kavramının tanımlarının çoğaldığı görülmektedir. Örnek olarak önceki yıllarda görselleri okuma kavram olarak tek bir anlama becerisini temsil ederken sonrasında görsel okuryazarlığın anlama becerisinin yanı sıra anlatabilme becerilerini de kapsadığı görülmektedir (Tüzel, 2010, s.693).

Birden fazla disiplin alanını bünyesinde barındıran görsel okuryazarlık terimi, görsel tasarımlar, öğretim teknolojileri ve öğretim tasarımları, disiplinleriyle de yakından alakalıdır. Sanat, eğitim bilimi, dil bilimi, felsefik ve psikolojik gibi birçok disiplin alanının “görsel okuryazarlık” ifadesinin algılanmasına ve kavranmasına dair teorik altyapı oluşturulmasına yarayan katkılarının önemi bugün tartışılmamaktadır. Bunun dışında başlıca dört temel disiplinin “görsel okuryazarlık” ifadesini



şekillendirdiği söylenebilir. Bu disiplinler; dilbilimi, psikoloji, felsefe ve sanattır (Alpan, 2008, s.77).

Görsel tanımlar irdelendiğinde bu konuda uzlaşmış bir tanımdan söz etmek imkânsızdır diyebiliriz. Ancak görsel okuryazarlık ile ilgili alanlar incelendiğinde bahsedilen iletişim şeklinin sözel anlatım şeklinden değişik ve özgün yapıya sahip bir dil olduğunu ve bütünüyle gözün algısıyla alakalı olduğuna inanılmaktadır. Konuyla alakalı araştırmaların fikir birliğinde uzlaştığı noktaysa görsel okuryazarlık kavramının kendi kuralları ve çalışma şekli olduğu kabul edilen bir dil olmasıdır.

Günümüz de insanlar için yeterli gelmeyen sözcük, sayılara dayalı yetkinliğin bazı temel olan becerilerle desteklenmesi gerekebilir. Çünkü hayatımızı durmadan etkileyen yeni teknolojik gelişmelerle beraber yaşantımızdaki birçok şey değişmekte aynı zamanda kullandığımız sözel okuryazarlık kavramı kendi başına kâfi gelmemektedir. Mesajların iletim dili olan görselleri okuyabilme ya da görebilme ve görsel iletilerin bilincinde oluşunu temsil eden bu dil, farklı bir iletişim şekli olarak benimsendiğinde iletişim açısından nasıl uygulanacağını öğrenme ve öğretebilme ihtiyacından bahseder (İşler, 2002, s.154-155).

Görseli okuma ve anlama eylemini açıklamadan önce sürecin görme ile başladığını düşünürsek bizim tanım olarak görme kavramını ayrıntılı olarak incelememiz gerekmektedir.

Görme, her zaman görsel olan okuma ve konuşmadan önce gelmiş, çocuk dil becerilerinden önce bakıp tanımayı daha çabuk öğrenmiştir. Farklı bir tanımlama olarak farklı tüm anlamlarda dahi görme olayı sözcüklerin önüne geçmiştir. Yaşadığımız âlemde bulunduğumuz konumu görme duyumuzu kullanarak tespit ederiz (Berger, 2007, s.7).

Bu sebeple görme kavramının sözcükler ve konuşmadan önce var olduğunu kanıtlamış oluruz. Ancak her gün milyonlarcasına maruz kaldığımız görsel uyaranları sadece görmek yeterli değildir. Bir sonraki aşamada bu gördüğümüz şeyleri anlamak ve anlamlandırmak başlıca amaçtır.

### 2.2.1.1. Görsel Okuryazarlığın Tarihçesi

20. yy. da gelişerek insanoğlunun hayatına giren ve içerisinde bulunduğumuz 21. yy. da etkisini giderek artıran bilimsel ve teknolojik gelişmeler, bu gelişmelerin neticesinde ortaya çıkmış olan teknolojik ürünler insanların yaşamlarını önemli ölçüde etkilemiştir. Bu dönüşüm hem çağının ihtiyaç duymuş olduğu insan niteliklerini hem de toplumun değer yargılarını zorunlu olarak etkilemektedir. Örnek olarak 20. yy.da okuryazarlık kavramı okuma-yazma aynı zamanda matematik üstüne kurulmuşken 21. yy. da gittikçe genişlemeye; yalnızca sözcük ve sayılara değil bunun yanı sıra görsellere dayalı hale gelmiştir (Tanrıverdi, Apak, 2013, s.268).

Çok hızlı bir şekilde gelişmekte olan ve geniş bir kapsama gücüne sahip olduğu bilinen görsel okuryazarlık alanındaki bütünlükten yoksun bir anlayışa rağmen görsellerin algılarımıza hücum ettiği 21. yy. da görsel okuryazarlık kavramının özellikle eğitim açısından gerekliliği çok önemlidir. Bu gerekliliğin dikkate alınarak planlanacağı bir eğitim yöntemi, öğrencilerin derste kullanılan materyallerde karşılaşmış oldukları görsel materyallerden faydalanarak öğrenmelerini en üst düzeye çıkarmada öğrencilere destek çıkmalıdır. Bunun dışında görsel okuryazarlık güvenli seyahatlere çıkmayı, görsellerden gerekli olan bilgileri sağlamayı, reklam amacıyla oluşturulan görsellerle etkileme çabalarını, analizini yapma ve bazı zamanlarda bu konuda yaşanabilecek olumsuzlukları ortadan kaldırma gibi gününbirlik hayatta karşılaşılan birçok konuda öğrencilere destek olacaktır (İşler, 2002, s.158).

İnsanlık tarihinin başlamasından beri, bütün dönemlerde insanoğlu kendisini orijinal bir dilde anlatmaya çalışmıştır. Antik çağlarda, efsanevi anlatıların büyük bir öneme sahip olduğu bilinir. Bu çağlarda, anlamlar kelimeler ve kurallarıyla oluşur. Orta Çağ'da yazının devamlılığı otorite ve iktidarın bir sembolü haline gelirken, Rönesans'la birlikte gelişen kuralları olan ifade ve matbaanın icat edilmesi, onunla birlikte yazılı dilin önünü açmıştır. Yazarlık; dünya, teknolojinin hızla gelişmesi, kameranın icadı, daha sonra beyaz perde ve tv gibi harekete dayalı görüntüleri algılayan ve yaymasını sağlayan enstrümanlar ile görüntülerin ve görsel kültürün eşsiz kuralları ile açıklanabilen, o zamanlar anlam ve ifadenin kurulmasında kesinlikle

baskın olan, hızla akan bir sürece girmiştir (Parsa, 2004 Akt. Kurudayıoğlu, Tüzel, 2010, s.288).

Görsel okuryazarlık kavramını araştırdığımızda özellikle gelişmiş medeniyetlerde 1960'lı yılların sonlarına doğru duyulmaya başlamıştır. Bu kavramın isim olarak çağdaş bir yapıya sahip olsa bile yeni bir düşünce yapısı olarak doğduğunu söylemek zordur. Görüntüleri kullanma konusundaki tartışmalar çok eski zamanlara dayanır. Çünkü eski filozoflardan bazıları iletişimi sağlamak için çok değişik görüntüleri tercih eder. Tıp alanında Aristoteles anatomik yapılar için illüstrasyonlar kullanmıştır. Matematikte, Pitagoras, Sokrates aynı zamanda Platon geometriyi öğretebilmek amacıyla görsellerden faydalanmışlardır (Pettersson, 1993 Akt. Tüzel, 2010, s.694).

Görsel okuryazarlık kavramının gelişim sürecine bakıldığı zaman formal eğitim tarzı olarak eğitim kurumlarında uygulama alanı dar ve etkisinin az olduğu görülmüştür. Bunun sebebiyse görsel okuryazarlık kavramının teoride ve pratikte yeterli bir temelinin olmamasıdır. Oysa görsel okuryazar yeterliliğine sahip bir insan görsel olarak yeterli bir nesneyi öğrenen kişinin dikkatini çekecek tarzda düzenler ve kişinin dikkatini canlı tutar. Bireyin duygusal tepkiler vermesine etki eder ve kavramları somut hale getirir. Görsel unsurlar temsil edilirken realist görünümünden soyut görünüme; soyuttan da realiste doğru bir yön takip eder. Gerçek unsurun kendi fotoğrafken en soyut olanı ise yazıdır. Fakat varlıkların görüntüleri farklı seviyelerde zihinsel işlem gerektirmektedir. Bu sebeple görsel araç seçerken temsillerden yola çıkarak bu sıralama büyük önem arz etmektedir. Çünkü farklı yaşlardaki insanların zihin becerileri, verileri anlamlandırma biçimleri ve psikolojik durumları farklılıklar gösterir (Kılıç, Seven, 2003 Akt. Sanalan, Sülün, Çoban, 2007, s.38).

Tanıtımının ilk defa yapıldığı yıllardan beri görsel kültürler ve teknolojik gelişmelerin yönüne uygun bir şekilde gelişimini devam ettirmiştir. Görsel okuryazarlık kavramının ana prensipleri, görsel kültürde görülen gelişim evrelerine endeksli şekil alarak yazı alanında yer almaya başlamıştır. 1970 yıllarından itibaren gelişen tv ve sinema kültürü, görselleri anlamlandırma, eleştirme, değerlendirmeye

dayalıydı. Bu tür uygulamalar görsel okuryazarlık eğiliminin temeli olacak şekilde kavramsallaştırılmıştır (Lester, 2000 Akt. Tüzel, 2010, s.695).

### **2.2.1.2. Piktogramlarda Görsel Okuryazarlığın Önemi**

İnsanlar kitaplarda yazılı olandan çok gördükleri resimler, imgeler, semboller üzerine düşünmeye başlamışlardır. Görsel imgeleri anlamak ve yorumlamadan önce imge kavramını açıklamak gerekmektedir.

Görsel okuryazarlık kavramı öğrenenin algılarını, tecrübe ve zihinsel deneyimlerini kullanarak görünenleri doğru algılamayı kapsamaktadır. Bu bağlamda görsellik; görebilme, algılayabilme ve tanıma aşamalarının karışık zihinsel süreçleri olarak adlandırılabilir. Fakat burada zihinsel süreçlerin karmaşık oluşu söz konusudur. Çünkü görsel tasarlama konusu incelendiği zaman görsel unsurların tasarımı adına derin düşünceler oluşmuştur. Bu süreçte tasarım unsurlarıyla tasarım prensipleri veya ilkelerine büyük bir dikkatle bakmak gerekmektedir (İpek, 2003 Akt. Sanalan, Sülün, Çoban, 2007, s.38).

Resimsel anlamda imge ise göz ve beyin ile algılanan nesnenin duyular aracılığıyla bellekte yer bulmasıdır diyebiliriz. Yani görsel olarak gördüğümüz ve zihnimizde anlamlandırdığımız tüm işaret, sembol, mit, figür vb. hepsi birer görsel imgedir. Örnek verecek olursak tüm plastik sanat dallarında kullanılan görsel öğeler birer imgedir. Grafik tasarımda kullanılan nesne, figür, yazı ve işaretlerde imgelere örnek olarak gösterilmektedir.

Bilgisayarlar, internet, cep telefonu ve oyun konsolu gibi yani günlük yaşamın bir parçası haline gelen tüm teknolojik materyaller medya çatısı altında toplanır. Geleneksel medya türlerinden ayrılan yeni medyanın temel özelliği, etkileşim ve multimedya tarzı formata sahip olması, aynı anda çok fazla bilgi sunabilmesidir, değişik iletişim biçimlerinin, aynı zaman diliminde gerçekleşmesine olanak verir (Binark, Bek, 2007, s.5).

Bir piktogram örneğindeki görsel elemanları incelediğimizde kullanılan tüm obje, nesne, işaret, sembol ve yazılar görsel imge olarak algılanır. Piktogramda kullanılan görsel imgelerinde neden kullanıldığı, nasıl kullanıldığı, resim içerisinde

duruşları bizim tasarım amcamıza hizmet etmektedir. Bir tasarımı anlamak içinde bu imgelerin kullanım şekilleri ve amaçları dikkate alınmalıdır. Çünkü izleyiciye verilmek istenen mesaj ancak bu şekilde doğru olarak algılanabilir ve ortak bir sanatsal dil oluşturulabilir.

Tarihsel süreçler yönünden incelendiğinde görsel bilgiler yazılı bilgilerden çok daha önceye dayanır. Günümüzden çok daha eski dönemlerde şu anda Fransa topraklarında bulunan Lascaux mağarasında insanlık tarihinin ilk resimleri oluşturulmuştur. O tarihten itibaren 4. yy. da Sümerler ve Akad uygarlıklarında yazının ilk örneklerine kadar insanlar resimler, göstergeler, işaretler ve tasvirlerle birlikte mesaj aktarmanın birçok yolunu keşfetmiş ve görselleri okuyup ve yazarak görsel bir ifade dili meydana getirmişlerdir. Yazı sadece kullanıcının düşünceleri ve hisleri veya ifade edebildiği her şeyi somut hale getirip açıkça belirleyebilecekleri düzgün bir işaret veya simgeler bütünü oluşturmasından sonra meydana geldiğinden yazıya ait ilk bulguları sadeleştirilmiş resimler, farklı bir ifadeyle her simge yeni bir nesneye veya varlığa gönderme yapan piktogramlar olduğu kabul edilmektedir (Jean, 2012 Akt. Tanrıverdi, Apak, 2013, s.268-269).

Bireylerin çevrelerindeki görsel uyarılara bakıldığı zaman tam olarak ne anladıklarına dair ne biliyoruz?

Günümüzde çevrenin fazlaca ve farklı şekillerde görsellerle çevrelendiğini düşündüğümüzde, onların bile kendilerine has yapısı olduğunu, kültüre özgü görsel bir dil oluşturduğu görülür. Bu oluşum sürecinde bireyler gördüklerinden ne anlıyor? Gördüklerini anlamlandırmaları için iyi bir eğitimden geçmeleri gerekli midir? Sorularına cevap aranır (Kınıklı, 2005, s.436).

Sanat eğitiminde zihinsel düşünme yöntemiyle gördüklerinin analizine girişmek, algılarla görsel düşünmenin başarısını sağlamak, bu konuda sistematik bir görsel duyarlılık kazanmak ancak eğitimle mümkün olduğu sonucuna varılır. Tüm bu sorulara cevap arandığında da karşımıza, kuramcılarının da üzerinde durduğu Görsel Sanatlar dersi çıkar.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3.1. YÖNTEM

Tez araştırması kapsamında konular ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Görsel okuryazarlık ve piktogramlar hakkında yapılan tezler, makaleler, kitaplar ve internet kaynakları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Araştırmanın amacına hizmet edecek nitelikleri taşıyan uzman görüş formu hazırlanmıştır. Uzman görüş formu ile sorulan sorulara verilen cevaplar araştırmanın içeriğini kapsayacak şekilde derecelendirme ölçeği olarak yapılmıştır.

Bu araştırma da nitel araştırma yaklaşımı kullanılmıştır. Nitel araştırma, insanoğlunun olaylara ne tarz anlamlar yüklediği, farklı bir bakış açısıyla olayları ne şekilde nitelendirdikleri sorusunun cevabını aramaktadır (Dey, 1993 Akt. Özdemir, 2011, s.326).

Araştırma da uzmanların seçilen örnek piktogramları tasarım ilke ve öğelerine göre nasıl algıladıkları ve piktogramların görsel okuryazarlık düzeylerini verdikleri cevaplara göre nasıl derecelendirildiği belirlenmiştir. E mail yoluyla gönderilen uzman görüş formları alanında uzman öğretim üyeleri tarafından cevaplanmıştır. Uzman görüş formu Giresun Üniversitesi Görele Güzel sanatlar Fakültesi Dr. Öğretim Üyesi Merve YILDIRIM, Giresun Üniversitesi Görele Güzel sanatlar Fakültesi Doç. Dr. Tolga AKALIN, Trabzon Üniversitesi Fatih Eğitim Fakültesi Resim İş Öğretmenliği Bölümü Öğretim Üyesi Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN tarafından incelenerek, düzeltmeler yapılmış, veri toplama materyalinin kapsam geçerliği sağlanmıştır.

Kapsam geçerliliği sağlanan uzman görüş formlarında, görsel okuryazarlık düzeylerini belirlemeye yönelik rastgele seçilmiş 25 piktogram örneği kullanılmıştır. Her bir piktogram için uzmanlardan piktogram örneklerine çok düşük, düşük, orta, yüksek, çok yüksek şeklinde cevaplardan birini işaretlemeleri istenmiştir. 25 piktogramın her biri için 33 uzmanın verdiği cevapların ortalamasıyla o piktogramın tasarım ilke ve öğelerine göre görsel okuryazarlık derecesi belirlenmiştir.

Nitel veri analizi yöntemi, araştırma yapan kişinin bulguları düzene soktuğu, analizler yaptığı, sentez yaptığı, araştırma açısından mühim değişkenleri tespit ettiği ve bulgular sonucunda hangi bilgilerin oluşturulan rapora yansıtacağını kararlaştırdığı bir süreçten oluşmaktadır (Bogdan, Biklen, 1992 Akt. Özdemir, 2011, s.328).

Araştırma da verilerin yorumlanmasında betimsel analiz yöntem olarak kullanılmıştır. Betimsel analiz, birçok verileri toplama teknikleri sonucu elde edilmiş olan bulguların daha öncesinden belirlenen konu ve temalara bağlı olarak özetlenerek, açıklanmasını kapsayan veri analiz türüdür. Belirtilen analiz yönteminde araştırmacı görüşme yaptığı kişiler veya gözlemlediği bireylerin farklı farklı görüşlerini etkileyici bir şekilde yansıtmak gayesiyle, bireylerden aldığı doğrudan alıntıya sıklıkla yer verebilir. Bu analiz yaklaşım türünde temelde yer alan düşünce toplanan verilerin okuyucuya özet bir şekilde sunulmasıdır (Yıldırım, Şimşek, 2003 Akt. Özdemir, 2011, s.336).

### **3.1.1. Araştırmanın Modeli**

Araştırmada seçilen piktogramların görsel okuryazarlık düzeyleri tasarım ilke ve öğelerine dayalı uzman görüşlerine bağlı olarak ortaya konulmaya çalışılmıştır. Tez de kullanılan veriler anket yöntemlerinden biri olan uzman görüş formuna dayalı olarak belirlenmiştir. Bu yönetime göre, ilk defa anket çalışmalarında yer verilen sorular, ihtiyaç duyulması halinde cevap ve yorumsal verileri kapsamında ve bir araya getirmede ne kadar yeterli? Sorusunun cevabıdır. Yapılmış olan anket çalışmasının kapsam geçerliğiyle alakalı olan konunun içeriğine dayalı soruların cevabını almak için uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzman görüşünden istenilen, anket geliştirme basamaklarından biri olan Anket Taslak Formunda yer alan maddeleri kapsam geçerliği bakımından değerlendirmesidir (Büyüköztürk, 2005, s.8).

Anket cevaplanma aşaması, bire bir görüşme, posta yoluyla cevaplama, telefon yoluyla cevaplama ve bilgisayar yoluyla cevaplama olarak dört aşamaya ayrılabilir (Aiken, 1997, Anderson, 1990 Akt. Büyüköztürk, 2005, s.10).

Bilgisayar yöntemiyle yapılan anketler, teknolojik ve sosyal ağdaki hızlı gelişmelere dayalı olarak sıklıkla kullanılmaya başlamıştır. Geliştirilen paket

programlar ya da bu amacına hizmet edecek şekilde hazırlanmış yazılımlar yaparak e mail adresleri, internet sitelerini kullanarak daha kalabalık bir gruba çabuk ve hızlı sonuç alacak şekilde uygulama imkânı sunar (Büyüköztürk, 2005, s.11).

Ayrıca araştırmamız da kullandığımız uzman görüş formundaki soruları belirlerken kapalı uçlu sorular tercih edilmiştir. Kapalı uçlu soru, cevaplayacak olan kişiye sunulan cevap seçeneklerinin verildiği soru çeşididir. Bu sorulara yapılandırılmış sorular da denilmektedir. Bu sorulara cevap verecek kişiler soruyu zaman kaybetmeden ve doğru olarak cevaplandırır, araştırmayı yapan kişide verilen yanıtları yine hızlı, güvenilir bir biçimde analiz etmektedir (Büyüköztürk, 2005, s.5).

Dereceleme soruları, cevapların araştırmacı tarafından oluşturulan bir çeşit derecelendirme ölçeğine bağlı olarak bir araya getirilmesini gerektirir. Anketi yapmak amacıyla uygun olan derecelendirme türü ölçek geliştirmek, yöntem belirlemek, toplanacak veriyi biçimlendirme yönünden çok önemlidir. Ölçek içerisinde kaç adet nokta yer alacağı, ölçek genelini oluşturan noktalarının ne şekilde adlandırılacağı önceden belirlenmelidir. Sosyal bilim alanındaki araştırmalarda çoğunlukla kullanılan Likert türü derecelendirme ölçekleri, çoğunlukla tutum gibi davranışların psikoloji ile ilgili özelliklerini ölçmek için, bir konu hakkındaki görüşleri meydana çıkarmada ya da herhangi bir davranışın hangi sıklıkta gözlemlendiğini belirlemek amacıyla kullanıldığı görülür. Derecelendirme ölçek türleri, kişinin hazırlanmış olan ankette yer alan maddelere yönelik verdiği cevaplarını, her soru maddesinin mantıksal bir çerçeve biçiminde izlediği görülen cevaplar içinden kendine en yakın olan seçeneği seçmesine yardımcı olur (Wilson, McClean, 1995 Akt. Büyüköztürk, 2005, s.6).

### **3.1.2. Evren ve Örneklem**

Araştırmanın konu başlığı “grafik tasarımda görsel okuryazarlık açısından piktogramların incelenmesi” olarak belirlenmiştir. Araştırmanın evrenini kullanılan tüm piktogram tasarımları oluşturur. Rastgele seçilmiş olan 25 adet piktogram tasarımı tez araştırmasının örneklemine ifade eder. Araştırma kapsamında belirlenen kişiler çalışmanın evrenini temsil edecek nitelikte olup, alanında uzman 33 öğretim üyesinden



oluşan çalışma grubu oluşturulmuştur. Görüşler sonuçların genellemesinin deki aşamaları içerisinde barındırır.

### **3.1.3. Veri Toplama Teknikleri**

Tez araştırmasının kavramsal çerçeve kısmında konu ile ilgili olarak literatür taraması yapılmıştır. Piktogram ve görsel okuryazarlık alanında yapılmış olan tez, makale, kitap ve internet kaynakları incelenmiştir. Araştırmanın amacına bağlı olarak uzman görüş formu hazırlanmıştır. Uzman görüş formunda yer alan piktogram örnekleri ve sorular uzman görüşüne dayalı olarak piktogram tasarımlarının tasarım ilke ve öğelerine göre görsel okuryazarlık düzeylerini kapsar. Uzman görüş formu; alanında uzman kişilerden aynı konu ile ilgili farklı türden cevapları hızlı ve güvenilir bir şekilde almak amacıyla yapılmıştır. Uzman görüş formunda kapalı uçlu sorular kullanılmış ve kapalı uçlu soru türü olarak derecelendirme (likert) sorularına yer verilmiştir. Uzman görüşleri e-mail yoluyla alınmıştır.

### **3.1.4. Verilerin Analizi**

Araştırma da sayısal sonuçlar elde edilmesi aşamasında 25 piktogram örneği üzerinden, her piktogram tasarımı için beş aşamalı likert tipi sorulardan yararlanılmıştır. Uzman görüş formunda yer alan her bir piktogram tasarımı için uzmanlardan çok düşük, düşük, orta, yüksek, çok yüksek seçeneklerinden birini işaretlemeleri istenmiştir. Bu seçeneklerin her biri çok düşükten çok yükseğe doğru 1 ve 5 arası puanlama yapılarak derecelendirilmiştir. Her piktogram için 33 uzmandan alınan puanların ortalaması hesaplanarak piktogram tasarımlarının tasarım ilke ve öğelerine göre görsel okuryazarlık düzeyi tespit edilmiştir. Uzman görüş formunun puanlama kriterleri şu şekilde oluşturulmuştur; 0,01-1,00 çok düşük, 1,01-2,00 düşük, 2,01-3,00 orta, 3,01-4,00 yüksek, 4,01-5,00 çok yüksek olarak belirlenmiştir.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular ve oluşturulan tablolar araştırmacı tarafından yorumlanarak sonuca varılmıştır. 25 adet piktogram tasarımı, 33 uzman tarafından belirlenmiş olan kriterlere dayalı olarak değerlendirilmiş ve puanlanmıştır. Araştırmaya kaynaklık eden uzman görüş formu ek bölümünde yer almaktadır.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4.1. BULGULAR VE YORUM

Piktogramların Okuryazarlık Oranları (Tablo 1)

Piktogram lar	Pik. 1	Pik. 2	Pik. 3	Pik. 4	Pik. 5	Pik. 6	Pik. 7	Pik. 8
Uzman 1	3	3	4	2	5	4	2	3
Uzman 2	3	5	5	3	3	5	5	5
Uzman 3	1	5	4	1	2	5	4	4
Uzman 4	3	2	4	4	5	5	5	5
Uzman 5	4	3	5	5	5	5	5	5
Uzman 6	4	3	4	3	3	4	4	4
Uzman 7	1	2	4	5	5	5	5	4
Uzman 8	3	3	4	3	4	5	5	4
Uzman 9	3	2	5	3	4	5	5	4
Uzman 10	3	4	4	3	3	5	5	4
Uzman 11	4	2	4	4	3	5	2	5
Uzman 12	2	3	4	2	2	4	4	4
Uzman 13	3	1	4	3	4	5	5	5
Uzman 14	2	1	4	4	5	5	5	5
Uzman 15	3	5	5	3	4	5	4	5
Uzman 16	4	5	5	3	5	5	5	5
Uzman 17	2	3	3	4	3	4	5	5
Uzman 18	1	2	5	1	4	2	5	5
Uzman 19	2	5	5	3	5	5	4	5
Uzman 20	3	2	4	3	3	4	5	5
Uzman 21	3	3	5	3	2	5	5	5
Uzman 22	1	4	5	1	5	5	5	3
Uzman 23	2	3	4	1	5	5	5	1
Uzman 24	2	4	4	2	3	4	4	4
Uzman 25	2	3	5	2	5	5	4	5
Uzman 26	3	4	4	2	3	4	4	4
Uzman 27	4	3	4	2	3	4	5	5
Uzman 28	3	2	4	2	2	4	5	4
Uzman 29	3	3	5	5	5	5	4	5
Uzman 30	4	3	3	4	4	5	3	3
Uzman 31	3	4	5	3	4	5	5	4
Uzman 32	3	4	5	2	5	5	5	4
Uzman 33	4	3	4	2	3	4	5	5
Ortalama	2,75	3,15	4,33	2,81	3,81	4,60	4,48	4,33
Değerlendirme	Orta	Yüksek	Çok Yüksek	Orta	Yüksek	Çok Yüksek	Çok Yüksek	Çok Yüksek

Piktogramların Okuryazarlık Oranları (Tablo 2)

Piktogram lar	Pik. 9	Pik. 10	Pik. 11	Pik. 12	Pik. 13	Pik. 14	Pik. 15	Pik. 16
Uzman 1	1	4	4	4	5	4	4	3
Uzman 2	1	5	4	2	5	5	5	4
Uzman 3	2	4	2	1	5	4	5	4
Uzman 4	2	5	4	5	5	4	3	5
Uzman 5	4	4	5	4	5	5	5	5
Uzman 6	2	4	3	3	4	3	4	4
Uzman 7	1	4	1	4	5	4	2	5
Uzman 8	2	4	3	3	4	4	3	3
Uzman 9	1	4	3	4	5	5	5	4
Uzman 10	2	5	3	4	5	5	4	4
Uzman 11	1	5	4	3	5	5	5	3
Uzman 12	2	4	2	2	4	4	4	2
Uzman 13	1	5	5	5	5	5	5	5
Uzman 14	3	5	4	5	5	5	5	5
Uzman 15	1	5	4	3	5	5	1	4
Uzman 16	2	5	3	3	5	5	4	5
Uzman 17	2	4	4	3	5	5	5	5
Uzman 18	1	5	4	4	5	4	5	5
Uzman 19	1	4	4	4	5	5	4	4
Uzman 20	1	5	4	5	5	4	5	5
Uzman 21	1	5	3	3	5	5	5	5
Uzman 22	1	4	4	1	5	5	3	1
Uzman 23	5	5	5	1	5	5	5	5
Uzman 24	2	4	4	4	4	4	4	3
Uzman 25	1	3	3	4	5	4	3	4
Uzman 26	1	5	4	4	4	3	5	4
Uzman 27	2	5	2	3	5	5	4	4
Uzman 28	1	4	2	2	5	4	4	3
Uzman 29	2	5	4	3	5	4	4	4
Uzman 30	2	4	4	4	4	3	4	5
Uzman 31	2	4	4	3	5	3	4	3
Uzman 32	3	3	3	3	5	5	5	4
Uzman 33	2	4	4	4	4	3	4	4
<b>Ortalama</b>	1,75	4,39	3,51	3,33	4,78	4,33	4,15	4,03
<b>Değerlendirme</b>	Düşük	Çok Yüksek	Yüksek	Yüksek	Çok Yüksek	Çok Yüksek	Çok Yüksek	Çok Yüksek

Piktogramların Okuryazarlık Oranları (Tablo 3)

Piktogram lar	Pik. 17	Pik. 18	Pik. 19	Pik. 20	Pik. 21	Pik. 22	Pik. 23	Pik. 24	Pik. 25
Uzman 1	2	5	4	5	5	4	3	4	3
Uzman 2	3	5	4	5	5	4	5	5	3
Uzman 3	4	5	3	5	5	5	5	4	1
Uzman 4	4	5	4	5	5	5	5	5	1
Uzman 5	3	5	5	5	5	5	5	5	3
Uzman 6	2	4	4	4	3	4	3	4	3
Uzman 7	2	5	4	5	5	5	5	5	1
Uzman 8	3	4	3	5	5	4	4	5	2
Uzman 9	5	5	5	5	4	5	5	5	2
Uzman 10	4	5	5	5	5	5	3	5	2
Uzman 11	4	5	5	5	5	4	5	5	3
Uzman 12	3	3	3	4	3	3	3	4	2
Uzman 13	3	5	5	5	5	5	4	5	2
Uzman 14	3	5	5	5	5	4	4	5	2
Uzman 15	2	4	4	5	5	3	2	5	1
Uzman 16	4	5	4	5	5	3	4	4	2
Uzman 17	4	5	4	5	5	3	3	4	2
Uzman 18	5	5	5	5	5	5	5	2	1
Uzman 19	3	5	5	5	5	4	5	5	3
Uzman 20	5	3	5	5	4	4	1	5	3
Uzman 21	3	5	5	5	5	4	4	5	1
Uzman 22	1	5	2	5	5	1	5	5	1
Uzman 23	1	5	3	5	5	1	5	1	1
Uzman 24	3	4	4	4	4	3	3	4	2
Uzman 25	4	5	4	5	5	4	5	3	3
Uzman 26	1	4	3	3	4	2	3	3	2
Uzman 27	4	5	5	5	5	5	3	5	1
Uzman 28	1	5	2	5	4	3	2	4	2
Uzman 29	3	5	2	5	5	4	3	4	4
Uzman 30	3	4	3	4	4	3	4	4	3
Uzman 31	4	5	3	5	4	4	4	5	2
Uzman 32	3	5	4	5	5	3	2	4	1
Uzman 33	2	4	4	4	4	4	3	3	3
<b>Ortalama</b>	3,06	4,66	3,93	4,78	4,63	3,78	3,78	4,27	2,06
<b>Değerlendirme</b>	Yüksek	Çok Yüksek	Yüksek	Çok Yüksek	Çok Yüksek	Yüksek	Yüksek	Çok Yüksek	Orta

**Piktogram 1. Dikkatli Taşıma Sembolü**

Resim 39: Dikkatli Taşıma Sembolü Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram ürün ambalajları üzerinde yer alarak ürünün hassas bir yapıya sahip olduğu ve dikkatli bir şekilde taşınması gerektiğini anlatmak için oluşturulmuştur. Bilgilendirme amaçlı olduğu için kare bir şekil içerisine yerleştirilmiştir. Tasarımın sağ ve sol tarafına simetrik olarak yerleştirilmiş iki adet el, ellerin ortasında ise taşınan ürünü temsil eden küp şeklinde bir yapı yer almaktadır.

Dikkatli olmayı çağrıştıracak bir renk ya da uyarı sembolü yoktur. Bu piktogram iki elle taşınmalıdır anlamına gelebilir ancak “dikkat” kelimesi daha fazla uyarı gerektirmektedir (Zeğerek, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 4’ü çok düşük, 7’si düşük, 15’i orta, 7’si yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 2. Hayvan Giremez**

Resim 40: Hayvan Giremez Piktogramı

Tasarlanmış olan çalışma sosyal yaşam içerisinde insanların kullanmakta olduğu bazı mekânlara hayvanların giremeyeceğini anlatmak için oluşturulmuş bir piktogram örneğidir. Yuvarlak kalın kırmızı bir çizgi ile oluşturulmuş tasarımın ortasında stilize edilmiş bir köpek resmi yer almaktadır. Ayı zamanda yuvarlağı çapraz bir şekilde ortadan ikiye bölmüş köpeğin arkasında kalan kalın bir çizgi yer almaktadır.

Hayvan giremez piktogramın da kırmızı şerit arka yüzeye alındığından dolayı ilk bakıldığında tam tersi bir anlatım vermektedir (Güler, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 2'si çok düşük, 7'si düşük, 13'ü orta, 6'sı yüksek, 5'i çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 3. Acil Çıkış**

Resim 41: Acil Çıkış Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram herhangi bir acil durumda insanların buldukları mekândan belirlenmiş olan acil çıkış kapılarına yönlendirmek için kullanılmaktadır. Yatay, dikdörtgen bir şekilde ve yeşil renk olarak tasarlanmış olan piktogramın sol tarafında koşar halde bir figür hemen arkasında beyaz renkle acil çıkış kapsı temsili olarak yerleştirilmiştir. Tasarımın sağ tarafında ise büyük bir ok ile çıkış kapısının yönü belirtilmiştir.

Acil Çıkış; çıkışı ifade ediyor ancak acil çıkışı ifade etmiyor. “Acil” yeşil renk yerine daha uyarıcı bir renkle ve ek bir sembol ile tanımlanabilir (Zeğerek, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 2’si orta 18’i yüksek, 13’ü çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 4. Düşük Sıcaklık**

Resim 42: Düşük Sıcaklık Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram düşük sıcaklık değerini anlatmak için oluşturulmuştur. Üçgen bir yapı olarak tasarlanan çalışmanın etrafında siyah kalın bir kontur çizgi, zeminde sarı renk ve tasarımın ortasında da kar tanesini simgeleyen bir işaret yer almaktadır. Tasarımda üçgen şeklinin kullanılması tehlikeli bir durum olduğu mesajını kuvvetlendirmek amacıyla tercih edilmiştir.

Yaş ve sosyal yapı ne olursa olsun, bu işaretleri kolaylıkla anlamalıdır. Basit grafik çizimler veya semboller esastır. Öte yandan tasarımı, illüstrasyon türünde özel bir şekilde olmalıdır. Uluslararası anlamlara sahip olması için, her ülkede aynı renk ve şekle sahip olmalıdır. Tasarlanmış semboller estetik kalitede olmalı ve tek renkte basılmış olsa bile anlaşılabilir olmalıdır (Url 10: [www.bilgiustam.com](http://www.bilgiustam.com)).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 34 uzmandan 4'ü çok düşük, 9'u düşük, 12'si orta, 5'i yüksek, 3'ü çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.



**Piktogram 5. Cinsellik**

Resim 43: Cinsellik Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram tv kanallarında yayınlanan programlardan biri olan cinsel içerik barındıran türden bir yayın olduğunu belirtmek için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir form şeklinde tasarlanmış olan piktogram içerisinde erkek ve kadının biyolojik simgesi olan yapılar yerleştirerek oluşturulmuştur.

Kültürel değerlerin ve iletişimin farklılığı nedeniyle simgelerin okuryazarlığında anlam sapmaları yaşanabilir (Ata, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 4'ü düşük, 10'u orta, 7'si yüksek, 12'si çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 6. Engelli Park Yeri**

Resim 44: Engelli Park Yeri Piktogramı

Oluşturulmuş olan piktogram engelli insanların araçları için park yerini belirtmek için tasarlanmıştır. Kare bir form kullanılarak bilgilendirme amacı güdülmüş ve oluşturulmuştur. Mavi zemin üzerine park'ı simgeleyen p harfi büyük bir şekilde tasarımın ortasına yerleştirilmiştir. Tasarımın sağ alt tarafında ise engellileri simgeleyen bir sembol yerleştirilmiştir.

Okuma yazma bilmeyen insanların bile rahatlıkla algılayabilecekleri işaretlemeler olduğu için görsel okuryazarlıkla doğrudan ilişki kurulabilir. Hatta evrensel bir dili olduğu için iletişim kurmak adına ve görsel bildirişim adına çok önemsenmesi gereken bir konudur diyebilirim (Özdemir, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i düşük, 10'u yüksek, 22'si çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 7. Radyasyon Alanı**

Resim 45: Radyasyon Alanı Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram radyasyon alanı olduğunu anlatmak için oluşturulmuştur. Üçgen bir yapı olarak tasarlanan çalışmanın etrafında siyah kalın bir kontur çizgi, zeminde sarı renk ve tasarımın ortasında da pervaneye benzer bir işaret yer almaktadır. Tasarımda üçgen şeklinin kullanılması tehlikeli bir durum olduğu mesajını kuvvetlendirmek amacıyla tercih edilmiştir.

Piktogram, bir öğeyi, bir nesneyi, bir yeri, bir süreci, resim yoluyla bir kavramı temsil eden bir semboldür (Url 11: [www.mediatick.com.tr](http://www.mediatick.com.tr)).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 2'si düşük, 1'i orta, 9'u yüksek, 21'i çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 8. Genel İzleyici Kitle**

Resim 46: Genel İzleyici Kitle Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram tv kanallarında yayınlanan programlardan biri olan ailecek izlenebilecek türden bir yayın olduğunu belirtmek için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir form şeklinde tasarlanmış olan piktogramın çevresi kalın kontur bir yapı içerisinde aileyi bireyleri olan anne baba ve çocuğu simgeleyen figürler yerleştirilerek oluşturulmuştur.

Piktogramlar; zıtlıklar, şekil zemin ilişkisi, geometrik formlar gibi bazı sınırlı sanatsal ilke ve elemanı kullanmaktan öteye gidemezler. Buna karşılık kısa sürede de mesajı ulaştırmak durumundadırlar (Ayaydın, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i çok düşük, 3'ü orta, 12'si yüksek, 17'si çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

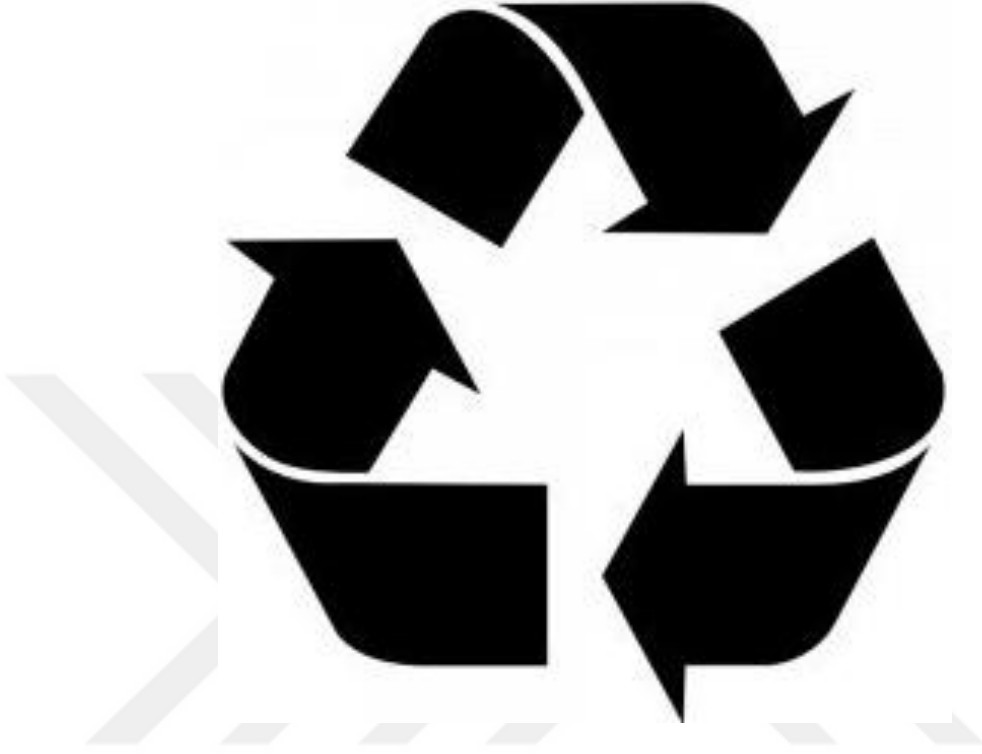
**Piktogram 9. Otobüs Giremez**

Resim 47: Otobüs Giremez Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram trafikte otobüsün giremeyeceği bir alanı belirtmek için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir form şeklinde tasarlanmış olan piktogramın çevresi kırmızı kalın kontur bir çizgi ile çevrelenmiş ve içerisine bir otobüs stilizasyonu yerleştirilerek oluşturulmuştur.

Piktogramların herkes tarafından kolay anlaşılır olması hedeflenir. Burada seçilenlerde ise bazılarının renk ve biçimleri kolay anlaşılır olmaktan uzak gibi. Örneğin üstte yer alan piktogram tasarımı, otobüs park yeri gibi algılanabilir. “Otobüs giremez” olması için üzerinde bir çizgi olması daha etkili olabilirdi (Bulut, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 15’i çok düşük, 14’ü düşük, 2’si orta, 1’i yüksek, 1’i çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 10. Geri Dönüşüm**

Resim 48: Geri Dönüşüm Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram ürünlerin üzerinde yer alan geri dönüştürülebilir malzeme olduğunu anlatmak için oluşturulmuş bir çalışmadır. Merkezinde uyarı sembolü olan bir üçgenin etrafına yerleştirilmiş siyah renkte üç adet kıvrımlı kalın ok yer almaktadır.

Yaygın olan piktogramlar bir süre sonra net bir anlama sahip fakat daha seyrek gördüklerimiz yoruma açık bir görsel olarak karşımıza çıkıyor (Yılmaz, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 2'si orta, 16'sı yüksek, 15'i çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

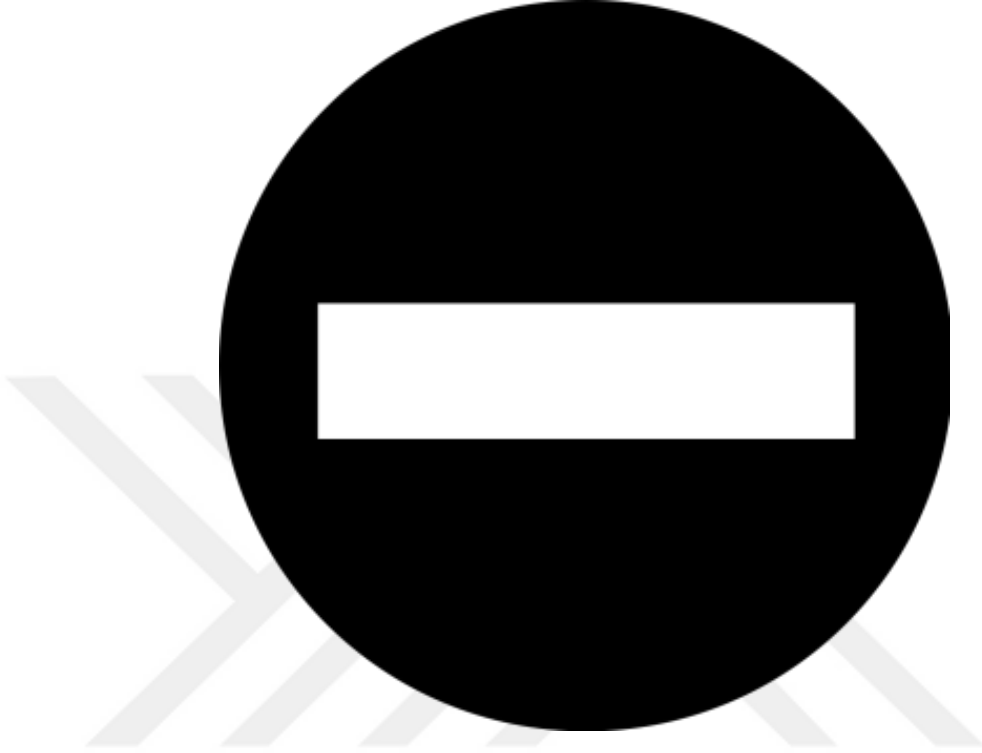
**Piktogram 11. Kuvvetli Manyetik Alan**

Resim 49: Kuvvetli Manyetik Alan Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram kuvvetli manyetik alan olduğunu anlatmak için oluşturulmuştur. Üçgen bir yapı olarak tasarlanan çalışmanın etrafında siyah kalın bir kontur çizgi, zeminde sarı renk ve tasarımın ortasında da at nalına benzer bir mıknatıs sembolü yer almaktadır. Tasarımda üçgen şeklinin kullanılması tehlikeli bir durum olduğu mesajını kuvvetlendirmek amacıyla tercih edilmiştir.

Piktogramların bir özelliği, dil, din veya ırk ne olursa olsun herkeste aynı çağrışımını uyandırmasıdır. Tren istasyonları, havaalanları, otobüs istasyonları ve çarşılar gibi birçok farklı kültürden insanı bir araya getiren yerlerde, piktogramlar evrensel anlamlarla çok önemli bir görev üstlenmektedirler (Url 12: [www.bilgiustam.com](http://www.bilgiustam.com)).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i çok düşük, 4'ü düşük, 8'i orta, 17'si yüksek, 3'ü çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 12.** Olumsuz Örnek Oluşturabilecek Davranış

Resim 50: Olumsuz Örnek Oluşturabilecek Davranış Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram tv kanallarında yayınlanan programların olumsuz örnek oluşturabilecek içerikleri barındıran türden bir yayın olduğunu belirtmek için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir form şeklinde tasarlanmış olan piktogramın siyah bir zemin içerisinde yatay kalın düz bir çizgi yerleştirilerek oluşturulmuştur.

Renk görsel bildirişim simgesi ilişkisi için ise, renklerin dalga boyu ve frekans değeri gibi fiziki koşullarda dikkate alınmalı ve incelenmeli (Ata, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 3'ü çok düşük, 3'ü düşük, 11'i orta, 12'si yüksek, 4'ü çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.



**Piktogram 13. Yaya Geçidi**

Resim 51: Yaya Geçidi Piktogramı

Oluşturulmuş olan piktogram yaya geçidini belirtmek için tasarlanmıştır. Kare bir form kullanılarak bilgilendirme amacı güdülmüş ve oluşturulmuştur. Mavi zemin üzerine beyaz bir üçgen yapı içerisinde siyah renkte yaya geçidi çizgileri ve bir figür yer almaktadır.

Sadece sürücü eğitimi gibi, özel bilgi ve eğitim gerektiren durumlarda bireylerin bilgi ve eğitimleri dâhilinde tanıdıkları piktogramların eğitim almayanlar tarafından tanınma ihtimali çok düşük olacaktır. Bu piktogramın iyi tasarlanmadığı sonucunu direkt doğurmamaktadır (Başar, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 7'si yüksek, 26'sı çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

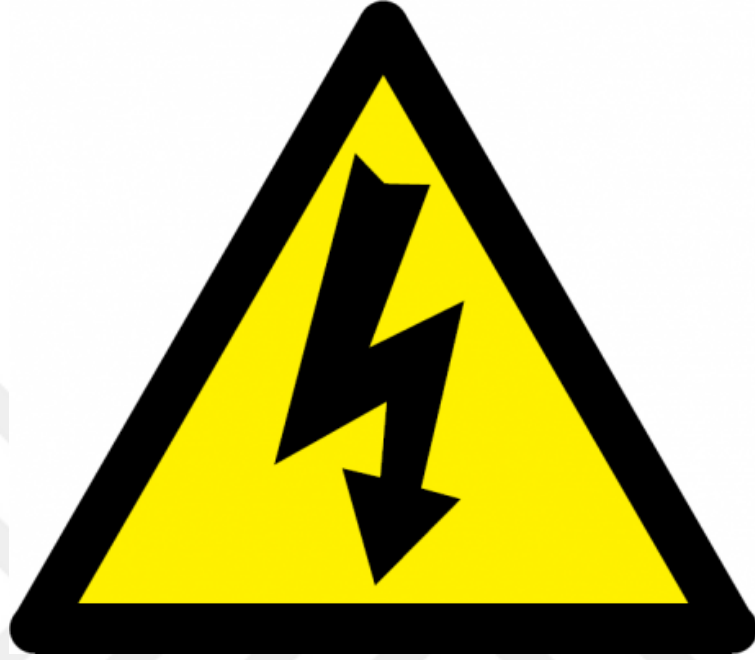
**Piktogram 14. Kırılabilir Nesne**

Resim 52: Kırılabilir Nesne Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram ürün ambalajları üzerinde kullanılan ve ambalajın içerisinde yer alan ürünün kırılğan bir yapıya sahip olduğunu anlatmak için oluşturulmuştur. Kadeh şeklinde siyah renkle oluşturulmuş tasarımın sol üst köşesi kırılmış olarak tasarlanmıştır.

Piktogram, en basit ifadeyle karşılaştığımız bir mesaj ve ifade biçimidir. Resim yoluyla herhangi bir şeyin ifadesidir. Bu şey bir nesne, bir fikir, herhangi bir soyut veya somut varlık olabilir. Kısacası, piktogramı tanımlarken, günlük yaşantımızın her saniyesinde yer alan fikirlerin ve düşünce formlarının tasvir edildiği yol olduğunu söylemek mümkündür (Url 13: haftalikgunluk.wordpress.com).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 5'i orta, 12'si yüksek, 16'sı çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

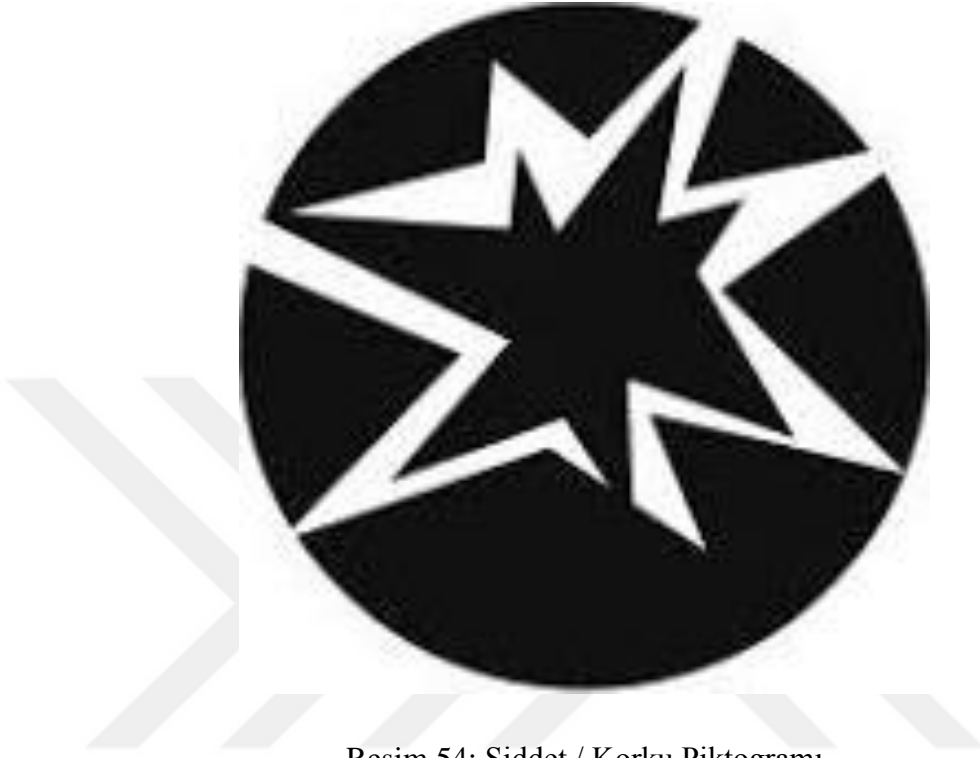
**Piktogram 15. Elektrik Tehlikesi**

Resim 53: Elektrik Tehlikesi Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram elektrik çarpma tehlikesini anlatmak için oluşturulmuştur. Üçgen bir yapı olarak tasarlanan çalışmanın etrafında siyah kalın bir kontur çizgi, zeminde sarı renk ve tasarımın ortasında da kıvrımlı bir ok işareti yer almaktadır. Tasarımda üçgen şeklinin kullanılması tehlikeli bir durum olduğu mesajını kuvvetlendirmek amacıyla tercih edilmiştir.

Pigtogramlar görsel okuryazarlığın en sade ve en etkili araçlarından biridir. Bu araçlar mümkün olduğunca az renk ve şekil kullanarak çok kısa sürede ifade etmek istediklerini ortaya koymak zorundadırlar. Pigtogramlar bunu yaparken sanatsal dili çok fazla kullanma lüksüne de sahip değildir (Ayaydın, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i çok düşük, 1'i düşük, 4'ü orta, 13'ü yüksek, 14'ü çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 16. Şiddet / Korku**

Resim 54: Şiddet / Korku Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram tv kanallarında yayınlanan programların şiddet ve korku içerikleri barındıran türden bir yayın olduğunu belirtmek için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir form şeklinde tasarlanmış olan piktogramın siyah bir zemin içerisinde keskin kırıklı yapılar kullanılarak oluşturulmuştur.

Piktogramlar Türkçemizde genellikle görsel bildirişim simgesi olarak adlandırılırlar. Görsel simgeler yani resim, simgeleri anlamlandırılma açısından daha kolay anlamlandırılırlar. Harf ve rakam simgeler ise nitelikli okuryazarlık gerektirdiği için daha zor anlamlandırılırlar (Ata, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i çok düşük 1'i düşük, 6'sı orta, 13'ü yüksek, 12'si çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 17. Alt Geit**

Resim 55: Alt Geit Piktogramı

Oluřturulmuř olan piktogram alt geidi belirtmek iin tasarlanmıřtır. Kare bir form kullanılarak bilgilendirme amacı gdlerek oluřturulmuřtur. Kalın, mavi bir kontur izgi ierisinde siyah renkte merdiven basamakları ve o merdivenlerden inen bir figr yer almaktadır.

Gnlk hayatta sıka rastlanılan ve toplumun her kesimi tarafından kullanılan piktogramların kolaylıkla tanındığı ve bu nedenle etkili birer tasarım oldukları dřnlebilir (Bařar, 2019).

Bu piktogramın grsel okuryazarlık dzeyini inceleyen 33 uzmandan 4' ok dřk, 5'i dřk, 12'si orta, 9'u yksek, 3' ok yksek dzeyde olduėunu tespit etmiřtir.

**Piktogram 18. Yüzmek Yasaktır**

Resim 56: Yüzmek Yasaktır Piktogramı

Tasarlanan piktogram yüzmenin yasak olduğunu anlatmak için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir yapı kullanılarak, kalın, kırmızı bir çizgiyle çevrelenmiş tasarımın ortasında siyah renkte kıvrımlı dalgalar ve yüzen bir insan figürü aynı zamanda tasarımı tam ortadan ikiye bölen çapraz bir şekilde yerleştirilmiş kalın kırmızı bir çizgi yer almaktadır.

Evrensel olarak uzun yıllardır kullanılan piktogramların, anlamı ve algısı oturmuş işaretlemeler olduğu için görsel okuryazarlık düzeyleri son derece yüksektir (Özdemir, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 2'si orta, 7'si yüksek, 24'ü çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 19. Yanıcı Madde**

Resim 57: Yanıcı Madde Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram üzerinde yer alan ürünün yanıcı bir madde olduğunu anlatmak için oluşturulmuştur. Dik bir şekilde konumlandırılmış kırmızı, kalın bir çizgi ile kare şekli içerisinde siyah renkte alevi simgeleyen bir stilizasyon ve alevin altında bir çizgi yer almaktadır.

Görsel okuryazarlık alanında toplumun her kesiminde eğitim seviyesi arttıkça ve süreç iyi işletildiğinde piktogramları anlama ve yorumlamaya ilişkin çabaların artacağı kanaatindeyim (Başar, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 3'ü düşük, 7'si orta, 12'si yüksek, 11'i çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 20. Sigara İçilmez**

Resim 58: Sigara İçilmez Piktogramı

Tasarlanan piktogram sigara içmenin yasak olduğunu anlatmak için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir yapı kullanılarak, kalın, kırmızı bir çizgiyle çevrelenmiş tasarımın ortasında siyah renkte sigara ve kıvrımlı çizgilerle dumanı, aynı zamanda tasarımı tam ortadan ikiye bölen çapraz bir şekilde yerleştirilmiş kalın kırmızı bir çizgi yer almaktadır.

Piktogramlar yenilikçi kültürlerde genellikle basit, resimsel semboller şeklinde kullanılırlar (Url 14: [www.burcinisitetik.wordpress.com](http://www.burcinisitetik.wordpress.com)).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i orta, 5'i yüksek, 27'si çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.



**Piktogram 21. Yedi Yaş ve Üzeri**

Resim 59: Yedi Yaş ve Üzeri Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram tv kanallarında yayınlanan programların 7 yaş ve üzeri insanların izlenebileceği türden bir yayın olduğunu belirtmek için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir form şeklinde tasarlanmış olan piktogramın çevresi kalın kontur bir yapı içerisinde yedi rakamı ve artı simgesi yerleştirilerek oluşturulmuştur.

Resimsel yazılar çoğunlukla farklı dil ailelerine ait dilleri kullanan insanların algılayabileceği üstün özellikte bir dil yapısına sahiptir (Url 15: [www.burcinisitetik.wordpress.com](http://www.burcinisitetik.wordpress.com)).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 2'si orta, 8'i yüksek, 23'ü çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 22. Tehlike İşareti**

Resim 60: Tehlike İşareti Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram tehlikeli bir durum olduğunu anlatmak için oluşturulmuştur. Üçgen bir yapı olarak tasarlanan çalışmanın etrafında siyah kalın bir kontur çizgi, zeminde sarı renk ve tasarımın ortasında büyük bir ünlem işareti yer almaktadır. Tasarımda üçgen şeklinin kullanılması tehlikeli bir durum olduğu mesajını kuvvetlendirmek amacıyla tercih edilmiştir.

İlk ve yaygın olarak kullanılan piktogramlar trafik işaretleridir. Yuvarlak, üçgen, dörtgen vb. yapılan tasarımların dikkat, uyarma, yasak anlamında kullanımlarında bir birlik söz konusu iken diğerlerinde renk, biçim açısından bir birliktelik söz konusu değildir (Başar, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 2'si çok düşük, 1'i düşük, 8'i orta, 13'ü yüksek, 9'u çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 23. Erkek Kadın Tuvalet**

Resim 61: Erkek Kadın Tuvalet Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram kadın ve erkek tuvaletlerini anlatmak için oluşturulmuştur. Tasarımın sol tarafında siyah renkte bir kadın stilizasyonu, sağ tarafında ise bir erkek stilizasyonu yer almaktadır. İki figürün ortasında ise figürleri birbirinden ayıran ince bir çizgi yer almaktadır.

Piktogramlar; kolay yoldan etkili mesajlar verir, ortak bir dil ifade eder, hayatı kolaylaştırır, çok hızlı bir iletişim aracıdır. Aynı zamanda kullanılan piktogramın evrensel olmasına özen gösterilmelidir (Karip, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i çok düşük, 3'ü düşük, 10'u orta, 7'si yüksek, 12'si çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 24. Taşıt Giremez**

Resim 62: Taşıt Giremez Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram trafikte taşıtların girmesinin yasak olduğunu belirtmek için oluşturulmuştur. Yuvarlak bir form şeklinde tasarlanmış olan piktogramın kırmızı bir zemin içerisinde yatay kalın düz beyaz bir çizgi yerleştirilerek oluşturulmuştur.

Trafik işaretleri aynı zamanda benzer piktografik araçlar çoğunlukla azami anlaşılabilirlik bakımından, dünya standartları şeklinde kabul görürler (Url 16: [www.burcinisitetik.wordpress.com](http://www.burcinisitetik.wordpress.com)).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 1'i çok düşük, 1'i düşük, 3'ü orta, 11'i yüksek, 17'si çok yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir.

**Piktogram 25. Sađlıđa Zararlıdır**

Resim 63: Sađlıđa Zararlıdır Piktogramı

Tasarlanmış olan piktogram üzerinde yer alan ürünün sađlıđa zararlı bir madde olduđunu anlatmak için oluşturulmuştur. Dik bir şekilde konumlandırılmış kırmızı, kalın bir çizgi ile kare şekli içerisinde siyah renkte bir insan stilizasyonu ve figürün ortasında örümcek ađına benzer lekesel bir yapı yer almaktadır.

Genel bir dil birliđi görsel kodlarla sınıflayarak öğrenen insanođlunun mesajı daha kestirme yollardan alması mümkün olacaktır (Başar, 2019).

Bu piktogramın görsel okuryazarlık düzeyini inceleyen 33 uzmandan 10'u çok düşük, 12'si düşük, 10'u orta, 1'i yüksek düzeyde olduđunu tespit etmiştir.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

### Sonuç

Tez araştırmasında piktogram tasarımlarının tasarım ilke ve öğelerine göre görsel okuryazarlık düzeyleri nedir? Sorusuna alanında uzman 33 öğretim üyesinden uzman görüş formu aracılığıyla cevap bulunmaya çalışılmıştır. Araştırma kapsamında nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama tekniklerinden; e mail yoluyla uzman görüşü formları alınmıştır. Araştırma da alanında uzman ve temel sanat eğitimi almış öğretim üyeleri rastgele seçilmiş 25 piktogram örneği ve buna bağlı kısa cevaplı sorular ile hazırlanmış uzman görüş formunu cevaplamışlardır. Günlük yaşantımızda sıklıkla karşımıza çıkan piktogramların tasarım ilkelerine bağlı olarak görsel okuryazarlık düzeylerinin nasıl olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen verilerin analizi ve yorumlanması betimsel analiz yöntemi ile sağlanmıştır.

33 öğretim üyesinin uzman görüş formu aracılığıyla verdikleri cevaplar bulgular ve sonuç bölümünde yer almıştır.

Uzman görüşlerine dayalı çıkan sonuçlar, genel piktogram çalışmalarında olması gereken istatistiksel değerleri içermektedir. Sonuçlara bağlı olarak yapılan yorumlar ışığında, piktogram tasarımlarının renk, çizgi, oran orantı, hiyerarşi, bütünlük vb. ilke ve öğeleri barındırma durumlarına bağlı olarak görsel okuryazarlık düzeyleri hakkında bilgi edinmemizi sağlanmıştır.

*“Sanatla ilgili eğitim veren tüm kurumlarda en önemli ve gerekli ders temel tasarım dersidir. Temel tasarım eğitimi içinde görsel sanatların alfabesi olan sanatın ilke ve elemanları öğrenciye kazandırılmaya çalışılır. Öğrenciler, bu görsel tasarım ilke ve elemanları kavrayabildiği ölçüde sanatsal okuryazarlık kazanır, sanat olanla sanat olmayanı ayırt eder ve “Sanat nedir?” sorusuna cevap bulur” (Ayaydın, 2010, s.60).*

Görsel okuryazarlık konusundaki düzey belirlemede toplumsal kabul çok önemlidir ancak görsellerdeki salt metin altı anlatımın ne kadar başarılı temsil edildiği

de bir o kadar önemlidir. Dolayısıyla renk, biçim ve temsil niteliklerinin toplumun tüm kesimine hitap eder biçimde tasarlanması başarı oranını yükseltecektir (Kodal, 2019).

Uzmanlar tarafından yapılan değerlendirmeler neticesinde; hayvan giremez, cinsellik, kuvvetli manyetik alan, olumsuz örnek oluşturabilecek davranış, alt geçit, yanıcı madde, tehlike işareti, erkek-kadın tuvalet piktogramları yüksek, acil çıkış, engelli park yeri, radyasyon alanı, genel izleyici, geri dönüşüm, yaya geçidi, kırılabilir nesne, elektrik tehlikesi, şiddet korku, yüzmek yasaktır, sigara içilmez, yedi yaş ve üzeri, taşıt giremez piktogramları çok yüksek düzeyde olduğu tespit edilerek, tasarım ilke ve öğeleri açısından görsel okuryazarlık düzeylerinin yeterli olduğu ön görülmüştür.

Bunun yanı sıra tasarımsal açıdan anlatması gereken mesajı izleyiciye aktarmakta yetersiz kalan; otobüs giremez düşük, dikkatli taşıma, alt geçit ve sağlığa zararlıdır piktogramları orta düzeyde olduğu tespit edilerek, tasarım ilke ve öğeleri açısından görsel okuryazarlık düzeylerinin yetersiz olduğu ön görülmüştür.

Dikkatli Taşıma Sembolü Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 2,75 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin orta olduğu tespit edilmiştir.

Hayvan Giremez Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,15 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Acil Çıkış Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,33 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Düşük Sıcaklık Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 2,81 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin orta olduğu tespit edilmiştir.

Cinsellik Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,81 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Engelli Park Yeri Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,60 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Radyasyon Alanı Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,48 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Genel İzleyici Kitlesi Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,33 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Otobüs Giremez Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 1,75 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin düşük olduğu tespit edilmiştir.

Geri Dönüşüm Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,39 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Kuvvetli Manyetik Alan Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,51 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Olumsuz Örnek Oluşturabilecek Davranış Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,33 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.



Yaya Geçidi Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,78 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Kırılabilir Nesne Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,33 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Elektrik Tehlikesi Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,15 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Şiddet / Korku Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,03 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Alt Geçit Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,06 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Yüzmek Yasaktır Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,66 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Yanıcı Madde Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,93 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin düşük olduğu tespit edilmiştir.

Sigara İçilmez Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,78 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Yedi Yaş ve Üzeri Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,63 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tehlike İşareti Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,78 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Erkek Kadın Tuvalet Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 3,78 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Taşıt Giremez Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 4,27 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Sağlığa Zararlıdır Piktogramını inceleyen 33 uzmanın değerlendirmesine göre yapılan hesaplama sonucunda, piktogramın ortalama değeri 2,06 çıkarak temel tasarım ilke ve öğelerine göre okuryazarlık düzeyinin orta olduğu tespit edilmiştir.

Bilgilendirme amacıyla kullanılan yuvarlak ve kare, uyarı amacıyla kullanılan üçgen şekli içerisine yerleştirilen piktogram tasarımlarının, mesajın iletim gücünün artması yönünde destekleyici etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Toplumsal yaşamın düzenini sağlamakta önemli bir yere sahip olan piktogramların, insanların faaliyetlerini kolay ve hızlı bir şekilde yapmalarına olanak sağlayacak nitelikte açık ve anlaşılır özellikte olması gerekir.

Bilgilendirme amaçlı tasarlanan piktogramlarda zemin renginin beyaz kullanımı, uyarı, ikaz ve dikkat çekilmesi gereken tasarımlarda ise sarı, kırmızı ve mavi gibi ana renklerinin kullanımı izleyici algısı üzerinde pozitif etkiler bırakacağı, izleyicinin mesajın türünü ve önemini doğru algılayacağı sonucuna ulaşılmıştır.

Piktogramların günlük yaşantımızda yeri ve önemi, kullanılma sıklıkları göz önünde bulundurularak doğru bir tasarımının taşınması gereken nitelikler, görsel okuryazarlık düzeylerinin arttırılmasında tasarım ilke ve öğelerine göre yapılmasının gerekliliği sonucuna ulaşılmıştır.

Piktogramlar evrensel olarak algılanmalıdır, farklı yaş ve kültür de yaşayan insanlar aynı şeyi algılayabilmelidir, hiçbir tabuyu içermemeli ve sade grafiksel çizim

ya da sembolleri barındırmalıdır. İllüstrasyon şeklinde özel olarak tasarlanmalı, simgesel işaretler sistemi şeklinde geliştirilmelidir. Uluslararası şekilde anlaşılır olmalıdır, standart olarak her ülkede aynı renk ve şekilde kullanılmalı, tasarımlar estetik kurallara uygun olmalı ve tek renk basıldığında bile anlaşılmalıdır (Url 17: [www.kerimusta.com](http://www.kerimusta.com)).

Jason Hill'e göre; Piktogramlarla ilgili olarak, neredeyse her insana, farklı dil kültürleri bile, hız ve verimlilikle iletişim kurabildikleri için dil engellerini kolayca geçebilirler, bu şekilde küresel standartlar haline gelirler. Yol işaretleri bu gerçeğin canlı bir örneğidir (Url 18: [www.jotform.com](http://www.jotform.com)).

Piktogram tasarımlarının belli bir gruba, yaşa, cinsiyete, bölgeye, ırka, dile vb. ait unsurlar taşıması piktogram tasarımının evrensel bir yapıya sahip olmasını engelleyerek, dünyada yaşayan tüm insanların piktogramın iletmek istediği mesajı algılanmasında zorluk yaratacağı sonucuna ulaşılmıştır.

## **Öneriler**

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre günlük yaşamda kullanılan piktogram örneklerinin görsel okuryazarlık düzeylerinin ne olduğu ve piktogram tasarımlarında eksik olan ya da taşıması gereken niteliklerin ne olması gerektiğine dayalı öneriler aşağıda ki gibi ifade edilmiştir.

Piktogram tasarımları oluşturulurken belirli bir kültüre ait unsurlar haricinde dünyada yaşayan tüm insanların algılayacağı evrensel bir nitelik açısından incelenebilir.

Toplumsal düzeni sağlamak için oluşturulan piktogram tasarımlarında bilgilendirme, uyarı, ikaz gibi anlatımları etkili kılmak ve ortak bir dil oluşturmak için tasarımlarda belli renk ve geometrik şekillerin kullanılması sağlanabilir.

Bireylerin görsel okuryazarlık düzeylerini arttırmak için devlet kademesindeki tüm okullarda eğitim ve öğretim faaliyetlerinin içine dâhil edilmesi ve görsel okuryazarlık düzeylerinin geliştirilmesi sağlanabilir.

Bu süreçleri grafik tasarım ürünlerinde kullanmak ve anlamlandırmak için sanat eğitiminin yanında görsel metinleri okuma, anlama ve anlatma becerilerinden oluşan görsel okuryazarlık eğitimi de verilebilir.

Farklı kültürlerde farklı piktogramların oluşturulmasında evrensel nitelik ne olmalıdır konusu araştırılabilir.

Günlük yaşamda toplumsal düzenin sağlanması açısından kritik öneme sahip trafik piktogramları başta olmak üzere, üç boyutlu hologram piktogramlar kullanılarak sürücü ve yaya güvenliğine yönelik tedbirlerin artırılması sağlanabilir.



**KAYNAKÇA**

- AKALIN, T. (2013). Fotoğraf. Ankara. Öncü Basımevi.
- AKAY, B. (1977). Resim Sanatı. Ankara: Dođuş Matbaası.
- ALPAN, G. (2008). “Görsel Okuryazarlık ve Öğretim Teknolojisi”. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. Cilt. V, Sayı. 11, Van. s. 76-80-81.
- AMBROSE, G., & HARRİS, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri. (M.E. Uslu, Çev.) (1.Basım). İstanbul: Literatür Yayınları.
- ANTMEN, A. (2008). Mekân, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, III. Cilt, 2779. İstanbul, Yem Yayın.
- AŞICI, M. (2009). Kişisel ve Sosyal Bir Deđer Olarak Okuryazarlık. Deđerler Eğitimi Dergisi, 9- 26.
- ARTUT, K. (2006). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Ankara: Anı Yayıncılık.
- ASLAN, U. T. (2003). Görsel Olanı Okumak: Eleştirel Görsel Okur-Yazarlık. İletişim Araştırmaları 1(1): 39-64.
- ATALAYER, F. (1994). Temel Sanat Öğeleri. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- AYAYDIN, A. (2010), “Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinin Gerekliliđi”. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 15 Diyarbakır, (2010), 52-62.
- AYDIN, E. D. (2006). Görsel İletişim Tasarımı Temel Ders Notları, İstanbul: Yorum Sanat.
- BARAN, D. (2018), Sağlık ve Güvenlik İşaretlerinde Piktogramik Yanılsamalar: “Sonuç Algı Parçalanması”, Atatürk İletişim Dergisi Sayı 16 / 2018; 16: 113-130.
- BAŞER, M. (1994). Görsel İletişimde Piktogram ve Sembollerin İnsan Üzerindeki Etkileri, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

BECER, E. (2009). İletişim ve Grafik Tasarım. (7.Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

BERGER, J. (2007). Görme Biçimleri 13.Basım. İstanbul: Metis Yayınları.

BİLİCİ, İ. E. (2014). Medya Okuryazarlığı ve Eğitimi. Ankara: Nobel Yayıncılık.

BİNARK, M. ve BEK, M. G. (2007). Eleştirel medya okuryazarlığı: Kuramsal Yaklaşımlar ve Uygulamalar. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., “Anket Geliştirme”, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Ankara 2005.

CEVİZCİ, A. (2012). Felsefe Sözlüğü, İstanbul: Say Yayınları.

ÇAVUŞOĞLU, S. (1996). Kent içi Çevre Grafiği Üzerine Bir Uygulama Çalışması. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Eseri Raporu, H.Ü., SBE.

DEMİREL, U. (2018). Temel Tasarım Derslerinin Görsel Okuryazarlıkla İlişkisinin Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. Ankara.

ERBEY, E. (2014). Günlük Hayatta Piktogram ve İkonların Önemi ve Kullanıcı Üzerindeki Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

ESKİ, A. (2004). Kentsel Mekânlarda Yer Alan İşaret Sistemlerinin Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi ve Ankara Mogan Parkı İçin Uygulamalar. Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

GÜL, G. (2007). Okuryazarlık Sürecinde Aile Katılımının Rolü. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi, 17-30.

GÖKAYDIN, N. (1990). Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı. Ankara: Sedir Yayınevi, T.H.K Basımevi.

GÜLER, T. (2016). Yazılı Tarihin Başlangıcından Günümüz Dünyasına Piktogramların İşlevi Üzerine Bir Değerlendirme. İdil Dergisi, 2016, Cilt 5, Sayı 25.

GÜNGÖR, İ. H. (2005). Temel Tasar. İstanbul: Afa.

İŞİNGÖR, M. ve ETİ, E. ve ASLIER, M. (1986). Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim. Ankara: Türk Tarih Kurumu.

İŞLER, A. Ş. (2002). Günümüzde Görsel Okuryazarlık ve Görsel Okuryazarlık Eğitimi. Uludağ Üniversitesi. Eğitim Fakültesi Dergisi. Cilt: XV, 153-161.

KETENCİ, H. F. – BİLGİLİ, C. (2006) Görsel İletişim & Grafik Tasarımı. İstanbul: Beta Basım A.Ş.

KINIKLI, O. (2005). Çağdaş Eğitimin Temel Niteliği ve Sanat Eğitiminin Gerekliliği. (G. Ü.- G. Fakültesi, Dü.) Eğitim Fakültelerinde Yeniden Yapılandırmanın Sonuçları ve Öğretmen Yetiştirme Sempozyumu.

KIRIK, A. M. (2014). Aile ve Çocuk İlişkisinde İnternetin Yeri: Nitel Bir Araştırma. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi. 337- 347.

KOCA, B. (2013). Güncel Sanatta Teknolojik Manipülasyonlar. Sakarya Ün. GSF 1. Uluslararası Sanat Sempozyumu 21-23 Kasım. Sempozyum Bildiri Kitabı. Sakarya.

KURBANOĞLU, S. S. (2010). Bilgi Okuryazarlığı: Kavramsal Bir Analiz. Türk Kütüphaneciliği 24, 4 (2010), 723-747.

KURUDAYIOĞLU, M., TÜZEL, S. (2010). 21. Yüzyıl Okuryazarlık Türleri, Değişen Metin Algısı ve Türkçe Eğitimi. TÜBAR-XXVIII-/2010-Güz.

MEB. (2013). Reklam ve Tasarım. Eğlence Hizmetleri. Ankara: T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

MEGEP. (2007). (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi). Ankara. Halkla İlişkiler ve Organizasyon Hizmetleri (Reklam ve Tanıtım Hizmetleri).

ÖNAL, İ. (2010). Tarihsel Değişim Sürecinde Yaşam Boyu Öğrenme ve Okuryazarlık. Bilgi Dünyası, 101- 121.

ÖZDEMİR, M. (2011). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,11(1).

RTÜK, (2007). İlköğretim Medya Okuryazarlığı Dersi Öğretmen El Kitabı. Ankara.

SANALAN, V. A., SÜLÜN, A., ÇOBAN, T. A. (2007). Görsel Okuryazarlık. Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt-Sayı: 9-2 Yıl: 2007.

SÖZEN, M. & TANYELİ, U. (1999). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

TANRIVERDİ, B., APAK, Ö. (2013). Görsel Okuryazarlık Üzerine Bir İçerik Analizi. Kocaeli Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi 26 (1), 2013, 267-293.

TEBER, S. (1982). Doğanın İnsanlaşması. İstanbul: Öncü.

TEPECİK, A. (2002). Grafik Sanatlar Tarihi – Tasarım – Teknoloji. Ankara: Detay.

TEPECİK, A. (2002). “Grafik Sanatlar”. Adana: Detay Yayıncılık.

TOKTAŞ, P. (2009). Güzel Sanatlar Eğitimi Veren Yükseköğretim Kurumlarında Temel Sanat Eğitimi/Temel Tasarım Dersine İlişkin Öğretim Elemanı ve Öğrenci Görüşlerinin Değerlendirilmesi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

TUKSAL, M. (2008). Grafikerlerin El Kitabı. İstanbul: Pusula Yayıncılık İletişim Yazılım İmalat San. Tic. Ltd. Şti.

TÜZEL, M. S. (2010), “Görsel Okuryazarlık”, TÜBAR (Türklük Bilimi Araştırmaları) -XXVII/2010 Bahar, s. 693-698.

VARDAR, B. (2001). Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeler, İstanbul, Multilingual Yayınları.

YERLİ, M. (2007). Resim-İş Öğretmenliği Programındaki Temel Tasarım Derslerinin, Grafik Tasarım Anasanat Atölye Derslerine Etkisine İlişkin Öğrenci Görüşleri. Eskişehir Anadolu Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Eskişehir.

YILDIRIM, M. (2013). “Sembollerin Tarihsel Süreçte Ekslibris Sanatına Yansıması ve Güzel Sanatlar Fakültelerinde Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı Bölümlerinde Bir Modül Önerisi”. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi. Ankara.



YILMAZ, B. (1998). Bilgi Toplumu: Eleştirel Bir Yaklaşım. Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 147-158.

YILMAZ, M. (2007). Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar. Ankara. Gündüz Eğitim ve Yayıncılık Turizm San. Tic. Ltd. Şti.

WEILL, A. (2012) Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. 4.Baskı.



**İNTERNET KAYNAKÇASI**

**Url 1:** <https://videmy.com/grafik-tasarimin-dogusu/>

Erişim Tarihi: 31/05/2019

**Url 2:** <https://videmy.com/grafik-tasarimin-dogusu/>

Erişim Tarihi: 31/05/2019

**Url 3:** <http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>

Erişim Tarihi: 28/04/2019

**Url 4:** <https://www.sanatenstitusu.com/hiyerarsi-nedir/>

Erişim Tarihi: 09/06/2019

**Url 5:** <https://www.bilgiustam.com/piktogram-nedir-nerelerde-kullanilir/>

Erişim Tarihi:10/06/2019

**Url 6:** <https://www.jotform.com/blog/the-emergence-icons-pictograms-58839/>

Erişim Tarihi:10/08/2019

**Url 7:** <https://www.reading.ac.uk/typography/collectionsandarchives/typ-isotype-collection.aspx>

Erişim Tarihi:25/08/2019

**Url 8:** <http://www.olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1988.php>

Erişim Tarihi:30/08/2019

**Url 9:** <http://www.olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1992.php>

Erişim Tarihi:01/09/2019

**Url 10:** <https://www.bilgiustam.com/piktogram-nedir-nerelerde-kullanilir/>

Eriřim Tarihi:01/09/2019

**Url 11:** <https://www.mediatick.com.tr/blog/piktogram-ve-ideogram-nedir>

Eriřim Tarihi:05/09/2019

**Url 12:** <https://www.bilgiustam.com/piktogram-nedir-nerelerde-kullanilir/>

Eriřim Tarihi:03/09/2019

**Url 13:** <https://haftalikgunluk.wordpress.com/2019/03/04/piktogram-nedir/>

Eriřim Tarihi:05/09/2019

**Url 14:** <https://burcinisitetik.wordpress.com/2017/03/31/piktogram/>

Eriřim Tarihi:15/09/2019

**Url 15:** <https://burcinisitetik.wordpress.com/2017/03/31/piktogram/>

Eriřim Tarihi:15/09/2019

**Url 16:** <https://burcinisitetik.wordpress.com/2017/03/31/piktogram/>

Eriřim Tarihi:15/09/2019

**Url 17:** <https://www.kerimusta.com/piktogram-nedir/>

Eriřim Tarihi: 15/09/2019

**Url 18:** <https://www.jotform.com/blog/the-emergence-icons-pictograms-58839/>

Eriřim Tarihi: 15/09/2019

**RESİM KAYNAKÇASI**

Resim 1: Lascaux Mağarası Çizimleri, M.Ö 15000 – 17000, Fransa

<https://www.nkfu.com/lascaux-magarasi-hakkinda-bilgi/>

Erişim Tarihi: 14.06.2019

Resim 2: Henri de Toulouse-Lautrec, Afiş Çalışmaları

[https://www.google.com/search?q=grafik+tasar%C4%B1m%C4%B1n+do%C4%9Fu%C5%9Fu&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj00YeLx8XiAhWC6qYKHV6jBsEQ\\_AUIDigB&biw=1024&bih=450#imgrc=51itM0qmMAMxzM:](https://www.google.com/search?q=grafik+tasar%C4%B1m%C4%B1n+do%C4%9Fu%C5%9Fu&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj00YeLx8XiAhWC6qYKHV6jBsEQ_AUIDigB&biw=1024&bih=450#imgrc=51itM0qmMAMxzM:)

Erişim Tarihi: 31/05/2019

Resim 3: Manoli Favorit Firması Ambalaj Tasarımı

<https://picclick.de/Alte-Zigaretten-dose-Favorit-25-Cigaretten-Manoli-Berlin-382655290750.html>

Erişim Tarihi: 14.02.2019

Resim 4: İbrahim Müteferrika Cihannüma Dünya haritası

<https://islamansiklopedisi.org.tr/cihannuma--katip-celebi>

Erişim Tarihi: 14.02.2019

Resim 5: Ferah Tiyatrosu afiş çalışması

<https://www.grafikerler.org/forum/konu/dunden-bugune-turk-grafik-tasarim-tarihi-bolum-1.31098/>

Erişim Tarihi: 14.06.2019

Resim 6: Münif Fehim, Şıpsevdi, Kitap kapağı tasarımı

<http://www.cizgidiyari.com/forum/m-n-o-o/659-munif-fehim-ozarman.html>

Erişim Tarihi: 14.06.2019

Resim 7: Nokta ve Derinlik

<https://pixabay.com/tr/illustrations/yar%C4%B1m-ton-nokta-3d-siyah-beyaz-2763493/>

Eriřim Tarihi: 02/06/2019

Resim 8: Noktaların Diziliřleri

<https://www.frmtr.com/cizim-atolyesi/7173623-temel-sanat-nokta-ve-cizgi-calismalari.html>

Eriřim Tarihi: 02/06/2019

Resim 9: Çizgi Çeřitleri

<http://meltemaltan.blogspot.com/2019/02/cizgi-cesitleri-cizgilerin-sekilleri.html>

Eriřim Tarihi: 02/06/2019

Resim 10: Açık-Koyu Ton Deđerleri

<https://vildankulekci.wordpress.com/2017/04/04/ders-plani-acik-koyu-isik-golge/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 11: Ton Dereceleri

<https://vildankulekci.wordpress.com/2017/04/04/ders-plani-acik-koyu-isik-golge/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 12: Renk Çemberi

<http://www.resimkeyfi.com/yagli-boya-resimde-renkler/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 13: Doku Örnekleri

<http://1.bp.blogspot.com/hM5fe8DuQks/TywuOoOgQgI/AAAAAAAAUCY/wkaTRmr-gac/s1600/2.jpg>

Erişim Tarihi: 09/06/2019

Resim 14: Optik Doku Örnekleri

<http://3.bp.blogspot.com/UEBT55BuAw/TywuVOIut4I/AAAAAAAAUDQ/PUVz8M-XYqw/s1600/9.jpg>

Erişim Tarihi: 09/06/2019

Resim 15: Espas Ölçüleri

[http://tipografininsesi.blogspot.com/2012/11/vbehaviorurldefaultvmlo\\_17.html](http://tipografininsesi.blogspot.com/2012/11/vbehaviorurldefaultvmlo_17.html)

Erişim Tarihi: 09/06/2019

Resim 16: Denge

<http://thecrcl.ca/misafir-yazar-dr-ahmet-camalan-estiride-denge-ve-kantarin-topuzu-1/>

Erişim Tarihi: 14/06/2019

Resim 17: Simetri- Asimetri

<https://www.hakanbuzoglu.com/yuzun-simetrisinin-degerlendirilmesi>

Erişim Tarihi: 09/06/2019

Resim 18: Simetrik denge

<https://medium.com/@Seyyahil/tasar%C4%B1m-i%CC%87lkeleri-denge-balans-45ce3d73bdbb>

Erişim Tarihi: 09/06/2019

Resim 19: Asimetrik denge

<https://medium.com/@Seyyahil/tasar%C4%B1m-i-CC%87lkeleri-denge-balans-45ce3d73bdbb>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 20: Grsel Hiyerarři (Koram)

<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 21: Parthenon Tapınađı

<http://arkeopolis.com/atina-akropolisi/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 22: Grsel Hiyerarři

<https://www.sanatenstitusu.com/hiyerarsi-nedir/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 23: Devamlılık

<https://medium.com/sherpa-blog-bulten/kullan%C4%B1c%C4%B1-deneyimi-tasar%C4%B1m%C4%B1nda-bili%C5%9Fsel-psikoloji-gestalt-g%C3%B6rsel-alg%C4%B1-ilkeleri-bad4c3d59786>

Eriřim Tarihi: 14/06/2019

Resim 24: Btnlk

<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 25: Vurgulama

<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>

Eriřim Tarihi: 09/06/2019

Resim 26: Resimsel Yazı Örneęi (Hitit Hiyeroglifleri)

<https://arkeofili.com/anadolu-hiyeroglif-yazisi-ile-tanisin/>

Eriřim Tarihi:14/08/2019

Resim 27: Resimsel Yazı Örneęi (Mısır Hiyeroglifleri)

<https://www.jotform.com/blog/the-emergence-icons-pictograms-58839/>

Eriřim Tarihi:18/08/2019

Resim 28: Sosyal Yařamı Kolaylařtıran Piktogram Tasarımları

<https://www.bilgiustam.com/piktogram-nedir-nerelerde-kullanilir/>

Eriřim Tarihi:19/08/2019

Resim 29: Oll Aicher 1972 Piktogram Tasarımları

<http://www.rocanov.com/blog/2016/12/11/intuitive-is-the-new-cool>

Eriřim Tarihi:10/08/2019

Resim 30: Jason Hill Piktogram Örneklere

<https://www.jotform.com/blog/the-emergence-icons-pictograms-58839/>

Eriřim Tarihi:14/08/2019

Resim 31: Lascaux Maęara Resmi

<https://ahmetustanindefteri.blogspot.com/2015/01/Cave-Art-Lascaux-Magarasi.html>

Eriřim Tarihi:10/08/2019

Resim 32: Michelin Rehberinin Piktogramları



<https://facefoodmag.com/en/magazine/michelin-guide>

Eriřim Tarihi:10/08/2019

Resim 33: Otto ve Marie Neurath Isotype Koleksiyonu

<https://www.reading.ac.uk/typography/collectionsandarchives/typ-isotype-collection.aspx>

Eriřim Tarihi:14/08/2019

Resim 34: Otto ve Marie Neurath Isotype Koleksiyonu

[https://www.researchgate.net/figure/The-correct-way-to-illustrate-trends-Otto-and-Marie-Neurath-Isotype-Collection\\_fig2\\_31421408](https://www.researchgate.net/figure/The-correct-way-to-illustrate-trends-Otto-and-Marie-Neurath-Isotype-Collection_fig2_31421408)

Eriřim Tarihi:14/08/2019

Resim 35: Seul Olimpiyatları Rehber Piktogramlar

<http://www.olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1988.php>

Eriřim Tarihi:14/08/2019

Resim 36: Barselona Olimpiyatları Servis Piktogramları

<http://www.olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1992.php>

Eriřim Tarihi:22/08/2019

Resim 37: Tokyo Olimpiyatları Spor Piktogramları

<http://www.olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.php>

Eriřim Tarihi:14/08/2019

Resim 38: 1964 Tokyo Olimpiyatları Genel Piktogramlar

<http://www.olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.php>

Eriřim Tarihi: 21/08/2019

Resim 39: Dikkatli Tařıma Sembolü Piktogramı

<https://bilgifenerim.com/ambalajlarda-kullanilan-seboller/>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 40: Hayvan Giremez Piktogramı

<https://www.mediaclick.com.tr/blog/piktogram-ve-ideogram-nedir>

Eriřim Tarihi: 09/09/2019

Resim 41: Acil Çıkıř Piktogramı

<http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1472894199.pdf>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 42: Düşük Sıcaklık Piktogramı

<http://www.uyaritabelasi.com/uyarici/8489-ef2093-dikkat-dusuk-sicaklik-donma-tehlikesi-isareti.html>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 43: Cinsellik Piktogramı

<https://cicicee.com/uyarici-isaretler-cesitlendirildi/>

Eriřim Tarihi: 04/09/2019

Resim 44: Engelli Park Yeri Piktogramı

<http://www.uyaritabelasi.com/otopark/4874-yt7406-engelli-arac-park-yeri-sembolue-levhasi.html>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 45: Radyasyon Alanı Piktogramı

<http://www.uyaritabelasi.com/uyarici/8482-ef2086-dikkat-radyoaktif-madde-veya-iyonize-radyasyon-isareti.html>

Eriřim Tarihi: 09/09/2019

Resim 46: Genel İzleyici Kitleleri Piktogramı

<https://cicicee.com/uyarici-isaretler-cesitlendirildi/>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 47: Otobüs Giremez Piktogramı

<https://www.makinaegitimi.com/trafik-isaret-levhaları-ve-anlamları-trafik-tanzim/>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 48: Geri Dönüşüm Piktogramı

<https://www.kilsanblog.com/yesil-cevreci-ekolojik/geri-donusum-sembolleri/>

Eriřim Tarihi: 09/09/2019

Resim 49: Kuvvetli Manyetik Alan Piktogramı

[http://market.izmirserigrafı.com/index.php?id\\_product=2628&controller=product&id\\_lang=2](http://market.izmirserigrafı.com/index.php?id_product=2628&controller=product&id_lang=2)

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 50: Olumsuz Örnek Oluşturabilecek Davranış Piktogramı

<https://cicicee.com/uyarici-isaretler-cesitlendirildi/>

Eriřim Tarihi: 04/09/2019

Resim 51: Yaya Geçidi Piktogramı

<https://www.ileritrafik.com/yaya-gecidi-levhasi-60-cm-1005>

Erişim Tarihi: 09/09/2019

Resim 52: Kırılabilir Nesne Piktogramı

<https://www.istockphoto.com/tr/vekt%C3%B6r/k%C4%B1r%C4%B1labilir-ya-da-k%C4%B1r%C4%B1lgan-malzeme-ambalaj-sembol%C3%BC-iki-tonlu-s%C3%BCr%C3%BCm-gm650230422-118359097>

Erişim Tarihi: 11/09/2019

Resim 53: Elektrik Tehlikesi Piktogramı

<https://nedenisguvenligi.com/blog/is-guvenliginde-kullanilmasi-gereken-isaretler/>

Erişim Tarihi: 09/09/2019

Resim 54: Şiddet / Korku Piktogramı

<https://cicicee.com/uyarici-isaretler-cesitlendirildi/>

Erişim Tarihi: 04/09/2019

Resim 55: Alt Geçit Piktogramı

<http://altinyoltrafik.com/urun/alt-gecit-b-45a/>

Erişim Tarihi: 09/09/2019

Resim 56: Yüzmek Yasaktır Piktogramı

<https://www.knysnaplettherald.com/News/Article/General/knysna-estuary-polluted-do-not-swim-201903120105>

Erişim Tarihi: 11/09/2019

Resim 57: Yanıcı Madde Piktogramı

<http://www.chembio.com.tr/kaynaklar>

Eriřim Tarihi: 09/09/2019

Resim 58: Sigara İçilmez Piktogramı

<http://www.uyaritabelasi.com/yasaklayici/8195-ef1806-sigara-icilmez-isaretilevhasietiketi.html>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 59: Yedi Yař ve Üzeri Piktogramı

<https://cicicee.com/uyarici-isaretler-cesitlendirildi/>

Eriřim Tarihi: 09/09/2019

Resim 60: Tehlike İřareti Piktogramı

<https://www.signsforsafety.co.uk/product/exclamation-mark-symbol/>

Eriřim Tarihi: 04/09/2019

Resim 61: Erkek Kadın Tuvalet Piktogramı

<https://tr.pinterest.com/pin/155303887171466127/>

Eriřim Tarihi: 11/09/2019

Resim 62: Tařıt Giremez Piktogramı

<https://www.makinaegitimi.com/trafik-isaret-levhaları-ve-anlamları-trafik-tanzim/>

Eriřim Tarihi: 04/09/2019

Resim 63: Sađlıđa Zararlıdır Piktogramı

<https://www.ayansan.com/zararlılık-isaretleri-piktogramlar-ve-sinifları>

Eriřim Tarihi: 09/09/2019

## EKLER

## Ek. 1 Uygulanan Uzman Görüş Formu

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Serkan Aktaş'ın "Grafik Tasarımda Görsel Okuryazarlık Açısından Piktogramların İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışması uzman görüşü formu.

**Uzmanın Unvanı Adı Soyadı:**  
**Görev Yeri:**

Aşağıda yer alan piktogramları temel tasarım ilke ve öğelerine göre görsel okuryazarlık düzeylerinizi inceleyerek, görsel okuryazarlık düzeyi çok yüksek, yüksek, orta, düşük, çok düşük kumeulofarından birini işaretleyiniz.

**Piktogram 1. Dikkatli Taşıma Sembolü**



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 2. Hayvan Giremez**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 3. Acil Çıkış**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 4. Düşük Sıcaklık**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 5. Cinsellik**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 6. Engelli Park Yeri**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 7. Radyasyon Alanı**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 8. Genel İzleyici Kitlesi**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 9. Otobüs Giremez**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 10. Geri Dönüşüm**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 11. Kuvvetli Manyetik Alan**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 12. Olumsuz Örnek Oluşturabilecek Davranış**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 13. Yaya Geçidi**




Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 14. Kırılabilir Nesne**



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

**Piktogram 15. Elektrik Tehlikesi**



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 16. Siddet / Korku



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 17. Alıt Geçit



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 18. Yüzme Yasaktır



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 19. Yanıcı Madde



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 20. Sigara İçilmez



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 21. Yedi Yaş ve Üzeri



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 22. Tehlike İşareti



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 23. Erkek Kadın Tuvalet



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 24. Tıstı Giremez



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogram 25. Sağlıđa Zararlıdır



Çok yüksek  Yüksek  Orta  Düşük  Çok düşük

Piktogramların Görsel Okuryazarlıkla olan ilişkileri hakkında düşüncelerinizi yazınız.

Değerli uzman zaman ayırıp bu formu doldurduğunuzdan ve bilime olan katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

## ÖZGEÇMİŞ

1985'te Elâzığ'da doğdu. İlk ve Orta Öğrenimini Elâzığ'da tamamlayan Serkan AKTAŞ, 2005 yılında Atatürk Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünü kazandı. 2006-2007 Eğitim Öğretim yılında yatay geçişle Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Öğretmenliği, Grafik Anasanat Dalı Programına geçiş yaptı. 2009 yılında lisans eğitimini tamamladı.

Süreç içerisinde grafik tasarım üzerine çalıştı. Halk eğitim görevlendirmesiyle Hazar Baba Bakım ve Rehabilitasyon Merkezinde, Elâzığ T tipi cezaevinde, Gençlik Merkezinde; Resim, Dekoratif Süsleme ve Seramik ve Cam Teknolojisi alanlarında öğretmenlik yaptı. 2011 yılında kendi sanat atölyesini kuran Serkan AKTAŞ; Güzel Sanatlar Fakülteleri, Mimarlık Fakülteleri ve Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği bölümleri özel yetenek sınavlarına hazırlık eğitimi vermektedir.