

ÇAĞDAŞ SANAT VE TASARIM EĞİTİMİNDE GÖRSEL TASARIM ÖGELERİ VE İLKELERİ

Ülkü GEZER¹

¹Dr.Öğr.Üyesi, Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü ORCID: 0000-0003-2796-3942

Gezer, Ülkü. “Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri”. ulakbilge, 40 (2019 Eylül): s. 595-614.
doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02

Özet

Görsel tasarım öğeleri, herhangi bir görsel tasarımdaki, ayrıştırılabilecek ve tanımlanabilecek bileşenlerdir. Bir tasarımı oluşturabilmek için, aynı zamanda belli rehberlere gereksinim duyulmaktadır. Bu rehberler ise tasarım ilkeleri olarak adlandırılmaktadır. Bu ilkeler, bir eserdeki objelerin düzenlenmesini, birbiriyle olan etkileşimini etkilemektedir. Farkındalığı yaratmak ve etkileşimin kontrolünü sağlamak ise tasarımcının ana amaçlarından birisidir. Çalışmanın yapı taşlarını oluşturan ve çok çeşitli ifade güçleri olan, başka bir deyişle bir tasarım veya sanat eseri yaratmak için kullanılan unsurlara tasarım öge ve ilkeleri denir. Bu makalenin amacı, günümüzde değişik kaynaklarda, kategoriler ve çeşitler halinde karşımıza çıkmakta olan tasarım öge ve ilkelerini, kabul görmüş en temel unsurlarıyla ve akademik aslına uygun olarak başlık (başlıklar) altında toplamak, her birinin niçin önemli olduğunu anlatmak ve varsa ilk ortaya konuldukları yıllardan bugüne kadar uğramış oldukları değişiklikleri belirtmektir. Günümüzde farklı kaynaklarda değişik başlıklar altında aynı ya da benzer ilkelerin açıklandığını görebilmekteyiz. Teorik ve metodolojik olarak duru bir anlatımla yola çıkılsa bile, kavranması ancak uygulama ile mümkün olabilen bu özelliklerin anlaşılmasındaki olası yanlışları önlemek amacıyla İngilizce karşılıkları da not düşülmüştür. Tasarım öge ve ilkelerinin oluşmasında rol oynayan kişi ve okullar (ekoller) en önemli hatları ile derlenmiş, birbirlerinden nasıl etkilendikleri, tasarım ilke ve prensiplerinin oluşumuna ne şekilde katkıda bulundukları açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: sanat, tasarım, öge, ilke, temel sanat

Giriş

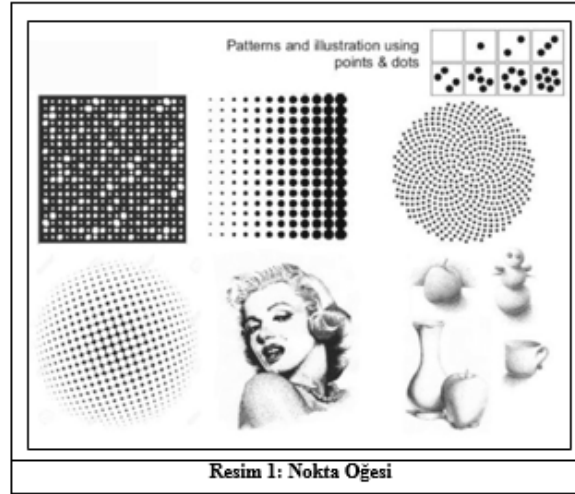
Tasarım kelimesi Türk Dil Kurumu Tarafından “Bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019). Yaşamımızın en önemli bileşenlerinden birisi olan tasarımı günlük hayat içinde fark edemememize karşın, üzerimizdeki etkisi çok anlamlı ve değişken olmaktadır.

Bir tasarımı oluşturabilmek ve farklılık sunabilmek için, belli rehberlere gereksinim duyulmaktadır. Bu rehberler tasarım ilkeleri olarak adlandırılmaktadır. Bu ilkeler, bir kompozisyon içindeki objelerin düzenlenmesini, birbiriyle olan etkileşimini etkilemektedir. Farkındalığı yaratmak ve etkileşimin kontrolünü sağlamak ise tasarımcının ana amaçlarından birisidir. Bu ilke ve öğeler, tasarımcıya ve sanatçıya evrensel bir rehber olmuş, tasarımın olmazsa olmazı haline gelmiştir. Plastik ve uygulamalı sanatlarda iki boyutlu düzenleme, kompozisyon olarak adlandırılmaktadır. İyi bir tasarım, formüllerden ziyade, harekete geçirilen öz sezi, duygu ve farkında olma durumu ile gerçekleşmektedir (Öztuna, 2007:20).

Görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri, uygulaması yapılan görsel sanatlar alanının özelliklerine göre farklılık göstermektedir. Görsel tasarım öğe ve ilkelerinin kökeni Japon sanat eğitimi sistemine dayanır. Kolombiya Üniversitesinden sanat ve tasarım eğitimcisi Arthur Wesley Dow, Tokyo Güzel Sanatlar Akademisindeki programlardan yararlanarak 1899 yılında yazdığı “Composition: A Series of Exercises in Art Structure for the Use of Students and Teachers” adlı kitabında bu öğe ve ilkeleri örnekler vererek tanımlamıştır. Dow, kitabında sanat üretmenin, sezgiye, birikime, yeteneğe dayalı özünü bilmekle birlikte, biçimsel olarak sistematik bir çözümleme ve öğretilebilirlik yolu geliştirme çabası içine girmiştir. Bu biçimci görüşte, sanatçı veya tasarımcı üretimi sırasında kontrol edilebilen öğeleri simetri, tekrar, bütünlük vb oluşturmak için kompoze eder. Dow’un kitabı birçok Amerikan sanat ve tasarım okulunda okutulmuştur. Birçok sanat ve tasarım eğitimi programları Dow tarafından geliştirilen kavramlar ile organize edilmişlerdir. Coburn, Weber gibi ünlü sanatçılar Dow’un öğrencisi olmuşlardır. Görsel tasarım alanındaki her yeni yaklaşımın değişik bir akım ya da üslup olarak ele alınmasına karşın, bunların yararlandıkları ilkeler temelde aynıdır. Bir insanın nasıl gördüğü ve görsel bilgiyi nasıl anlamlı bir bütüne dönüştürdüğünü araştıran Gestalt psikoloji okulunun bu alanda elde ettiği sonuçlar, tasarım ilkelerini belirleyen başlıca faktörler arasındadır. Buna göre; bütün, onu oluşturan parçalardan daha önemlidir (Becer, 2005: 64).mGestalt algı psikolojisi kavramları, görsel algılamada daha önce göz ardı edilen birçok özelliği ortaya koyarak farklı bir bakış açısı getirmiştir. (Tuğal, 2012: 26).

Gestalt Kuramı, 1912 yılında, Max Wertheimer’in çalışmaları ile başlamıştır. Kurt Koffka, Wolfgang Köhler ve Kurt Lewin tarafından geliştirilmiştir. İkinci Dünya Savaşı öncesinde büyük bir ekonomik ve sosyal bunalım olmuş, sanat ve tasarım eğitimi bundan çok etkilenmiştir. 12 Nisan 1919 tarihinde Walter Gropius Almanya’nın Weimer kentinde Bauhaus Okulu’nu kurmuştur. Dow’un geliştirdiği biçimci (formalist) sanat ve tasarım eğitimi müfredatı bu okulda da kendini göstermiştir. Biçimci estetik görüşe sanatçılar ve tasarımcıları bir çatı altında birleştiren bir anlayış eklenmiştir. Sanat ve zanaat ruhunun bir devamı olarak Gropius artistik yeteneklerin endüstriyel süreçlere uygulanmasını öngören bir müfredat geliştirmiştir. Bunlar yapılırken ünlü renk kuramcısı Johannes Itten’in temel sanat öğretimi yöntemleri de dikkate alınmıştır. Aslında Bauhaus’un savunduğu kuram “işlevselcilik”tir. Yani Bauhaus’da görsel sanatları, işi (zanaati) ve teknolojiyi birleştiren bir eğitim programı uygulanmıştır. Öğrencilere ilk sınıfta; malzeme, renk kuramı, temel sanat kuramları ve uygulama dersleri verilmiştir. Daha sonra bu yaklaşımın birçok tasarım okulunda yaygın bir özellik olarak uygulandığı görülmüştür. Temelleri 19. yüzyılın sonları ile 20. yüzyılın Modernizmine dayanmakta olan görsel sanat ve tasarım öğeleri ve ilkeleri; zamanla sanat alanlarının yanı sıra, mimarlık, iç mimarlık, moda, tekstil, endüstriyel tasarım ve grafik tasarımı eğitiminde de yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır, günümüzde de varlığını sürdürmektedir. (O’Connon, 2013)

Görsel tasarım öğe ve ilkelerinin sınıflaması, sanat ve tasarım alanlarına göre değişiklik ve çeşitlilik gösterebilmektedir. Genel kabul görmüş olan bu temel bilgilere göz atmadan önce, bunları “öge” ve “ilke” olarak iki ayrı başlık altında anlamaya ve anlatmaya çalışmak gerektiğinin altını çizelim.



Günümüzde farklı kaynaklarda değişik başlıklar altında aynı ya da benzer ilkelerin açıklandığını görebilmekteyiz. Teorik ve metodolojik olarak duru bir anlatımla yola çıkılsa bile, kavranması ancak uygulama ile mümkün olabilen bu özelliklerin anlaşılmasındaki olası yanlış anlamalara yardımcı olabileceği düşünülerek kullanılmakta olan İngilizce karşılıkları da not düşülmüştür.

Görsel Tasarım Öğeleri

Görsel tasarım öğeleri, herhangi bir görsel tasarımda veya sanat eserindeki ayrıştırılabilecek ve tanımlanabilecek bileşenlerdir. Çalışmanın yapı taşlarını oluştururlar ve çok çeşitli ifade güçleri vardır. Başka bir deyişle bir tasarım veya sanat eseri yaratmak için kullanılan öğelerdir. Görsel tasarım öğeleri, bir kekin pişirilmesinde kullanılan yumurta, süt ve un malzemeleri gibidir, ya da çivi, tahta ve tuğla gibi bir ev inşa etmek için kullanılan malzemeler gibidir. Bu öğeler olmadan, tasarım ve sanat eseri yaratılamaz. Görsel tasarım öğelerini şöyle sıralayabiliriz: Nokta, çizgi, doku, şekil, biçim, espas, renk.

Nokta (Point) Ögesi

Sadece bir nokta olsa bile, boş bir sayfadaki bir işaret, beynin içinde anlam ifade edecek bir şey inşa eder ve bir tür ilişki, anlam ya da düzen arar. Nokta, aynı zamanda çizgiyi ve daha sonra da yüzeyi oluşturabilecek olan en küçük görsel birimdir. Bu ögenin varlığını ve önemini öğrencilere öğretmeye çalışırken rastladığımız en önemli hatanın şu olduğunu görüyoruz: Eğitimciler noktalama yaptırarak bir görsel çalışma yaptırmakta ve bununla yetinmektedirler. Uygulama olarak bunun yaptırılması ise, noktanın aslında ne olduğunu ve neden önemli olduğunu öğrenciye kavratmaya yetmemektedir. Öge ve ilkelerin her birini bu yazımızda ele alacak olmakla birlikte, elbette sadece yol gösterici olmak hedeflenebilmektedir. Örneğin; farklı ve aynı büyüklükteki noktalar, farklı ve aynı ışık değerindeki noktalar, farklı veya aynı renkteki noktalar, sıklaşıp seyrekleşen noktalar, sistematik veya düzensiz noktalar, tasarımın dengesini etkileyen noktalar, varlığı ile üslup geliştirilebilen noktalar... gibi önemli birçok açıdan ele alınıp değerinin kavratılması gerekmektedir. (Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri, Ankara, 2016)

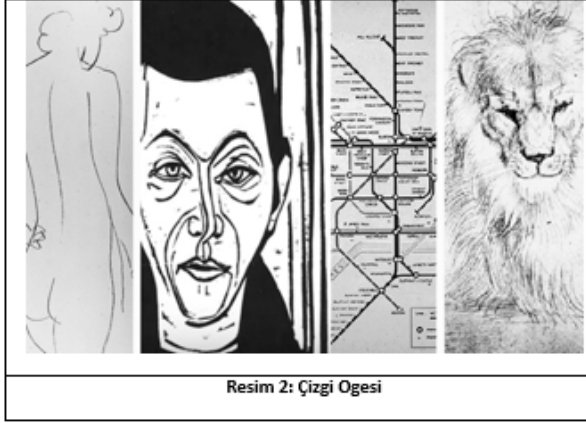
Noktalama bir üslup ve akım olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Sadece noktalama yaparak eser üreten sanatçılar vardır. Georges Seurat ve Paul Signac, Puantilizm-Noktacılık akımındaki sanatçıların başında gelirler.

Çizgi (Line) Ögesi

Çizgi, hem görsel hem de sözlü olarak çalışmak üzere üretilmiş, son derece kullanışlı ve çok yönlü bir araçtır. Sembolik bir dil gibi hareket edebilir veya karakteri ve yönü ile duyguları iletebilir. Çizgi, sanatçının veya tasarımcının yapay bir yaratımı olmak zorunda değildir; doğada ağaç dalları gibi yapısal bir özellik olarak veya bir kaplan veya deniz kabuğu üzerindeki şeritler şeklinde yüzey tasarımı olarak da bulunur. Çizginin kendisi çok basit olsa bile, çizgiler bir araya gelince çok farklı formlar oluşturabilecekleri için önemlidirler. Çizginin başka

çizgiler ve ögeler ile kombine halinde kullanılması, tasarımın diğer unsurları olan biçim ve değerin gelişmesine neden olur. Bazı çizgi düzenlemelerinin, belirli tür bilgilerin ifade edilmesini sağladığını biliyoruz. Yani bir çizginin niteliği, başlı başına herhangi başka tek bir unsurun ifade edemeyeceği derecede temel bir görsel dildir. Yine çizginin niteliği ve kalitesi, işin havasına, kimliğine katkıda bulunur ve usta bir sanatçı için çizginin kalitesi, onun üslubunun temel bir ifadesidir.

Bu temel tasarım ve sanat ögesini öğretmeye çalışırken noktada olduğu gibi; eğitimciler bu sefer de çizgileme yaptırarak bir görsel çalıştırmakta ve bununla yetinmektedirler. Uygulama olarak bunun yaptırılması ise, çizginin aslında ne olduğunu ve neden önemli olduğunu öğrenciye kavratmaya yetmemektedir. Örneğin, çizgi için ilk aklımıza gelen tarif dışında; iki yüzey arasındaki boşluktur, iki düzlemin kesişmesidir, önemli bir sadeleştirme



Resim 2: Çizgi Ögesi



Resim 3 Farklı Doku Örnekleri
(<https://asdinteriors.wordpress.com/tag/texture>)

stilize etme aracıdır, cümleleri de gerçeği yansıtır.

Çizgi etkisi yapan herşey çizgidir; çizgi sadece kalemle veya benzeri bir aletle çizilen bir hat değildir. İzleyicide çizgisel bir etki bırakan her görsel öge bir çizgidir. Örneğin bir tabloda yer alan şekiller ya da biçimler, çizgi etkisi bırakıyorsa görsel olarak çizgi sayılır veya çizgi değeri taşıyor demektir. Başka bir ifade ile sanat dilinde çizgi; bir basitleştirme, sadeleştirme ve soyutlama olayıdır. Fransız çizgi ustalarından Ingres; "Çizmeyi öğrenmem 30 yıldan fazla zamanımı aldı" demiştir. Çizgi, görünümündeki sadelik kadar, tanınması ve kullanılması güç bir elemandır.

Doku (Texture, Patern, Geçme) Ögesi

En sade tanımıyla görsel sanat ve tasarımda doku; gözde oluşan dokunma etkisidir. Dokunarak hissedilen dokular, görsel dünyaya taşındığında dokunmadan hissedilen dokular haline gelir. Dokuyu ilk keşfeden ressamlardır. Doku çeşitliliği açısından doğa çok zengindir. Gözümüzün gördüğü herşey aslında bir dokuya sahiptir, kimileri çok belirgindir kimileri çok daha az belirgindir. Parmak izlerinin bir doku olduğunu ve ne kadar çeşitli olduğunu göz önüne aldığımızda doğadaki doku ve doku çeşitliliği hakkında fikir sahibi olunabilir. İnsan zekası doğadaki doku zenginliğini farketmiş, etüt etmiş ve tanımlamıştır. Doğadaki dokuları etüt edip stilize ederek çok çeşitli ifade türleri elde edilebilmektedir. Doku her geçen gün, çağdaş sanat ve tasarım anlayışında her zamankinden daha çok yer edinmeye başlamıştır. Gerçek doku, görsel doku, organik ve inorganik doku, doğal ve yapay doku, dinamik doku, mekânsal doku gibi çeşitlendirilebilmektedir.

Doku, bütün kompozisyonun, öğelerinin kendiliğinden tekrarlanıyor duygusunu verdiği, biraz rastgeleliği ve organikliği içeren tekrarlardan oluşması anlamına gelebileceği gibi, sabitlenmiş tekrarlardan da oluşabilir, bu

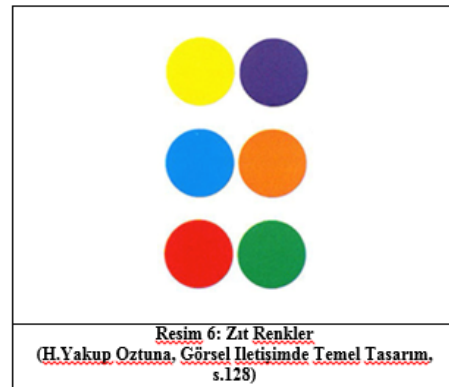


ikinci durumdaki doku, patern veya geçme olarak adlandırılır. Örneğin leopar deseni organiklik ve rastgeleliğe, bal peteği, sepet örmesi, geometrik Selçuklu geçmeleri ve zencerekler ise sabitlenmiş dokuya örnektir. Tasarımcının ürettiği paternlerin de kaynağının doğanın etüt edilmesi olduğu düşünüldüğü için, birçok kaynakta Tekrar (Repetition) başlığı altında ele alınan bu yapı, bu çalışmada Doku çeşitlerinin içindeki Patern adı altında incelenmiştir. Paternde, çoğaltılan dizinler rastgele değillerdir, belli bir anlayışla sabitlenerek ve tekrar edilerek elde edilirler. (Resim: 4)

Renk Ögesi

Bir ışık kaynağından çıkan ışınların ve kendi ışık kaynağı olmayan nesnelerle etkileşiminden sonra algılanan bir ışığın göz üzerindeki izlenimlerinden kaynaklanan duruma renk adı verilmekte, farklı ışık kaynakları da yapısı itibari ile farklı renklere sahip olmaktadır (Seyhan, 2005:93). Renkleri sınırsız olarak yaymak mümkün olmamakta, renk ile form arasında mutlaka bir bağlantı bulunmaktadır. Çünkü rengi formsuz tek başına düşünmek imkansızdır. Bazı renkler bazı formlarla birleşince kuvvetlendiği gibi, bazı formlarla birleştiğinde hafiflemektedir. Formların ve renklerin sayılarının sınırsız olması sebebi ile bunların oluşturduğu kompozisyonlar da sınırsız sayıdadır (İşingör, 1986:47).

Renk teorisinde üç adet ana ışık rengi bulunmaktadır. Bunlar kırmızı, mavi ve sarı olarak adlandırılmaktadır. Bu renkler ikili olarak eşit ya da farklı miktarlarda karıştırıldığı zaman olası olan bütün renkler elde edilebilmektedir (Öztuna, 2007:126). Bu renklerin ikili olarak karışımından elde edilen renklere ise ara renk denilmektedir. Bu renkler, turuncu (kırmızı+sarı), yeşil (mavi+sarı) ve mor (kırmızı+mavi) olmak üzere üç adettir (Resim: 5).



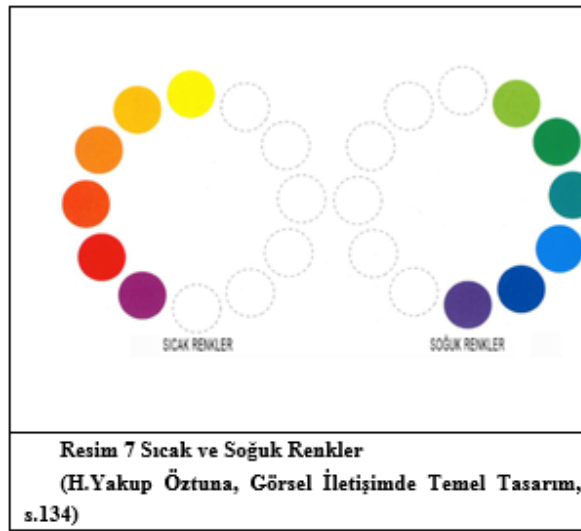
Renkler sıcak ve soğuk olmak üzere ikiye ayrılmakta, sarı, sarı-turuncu, turuncu, turuncu-kırmızı, kırmızı,

kırmızı-mor sıcak renkler olmakta, sarı, sarı-yeşil, yeşil, yeşil-mavi, mavi, mavi-mor ve mor da soğuk renkler olarak tanımlanmaktadır. Sıcak renkler izleyiciye doğru hareket ederken, soğuk renkler izleyiciden uzaklaşmayı hedeflemektedir (Öztuna, 2007:134) (Resim: 7).

Renk ögesini anlatırken iki kavramı daha ele almamız gerekir, bunlar ton ve valör (değer) kavramlarıdır.

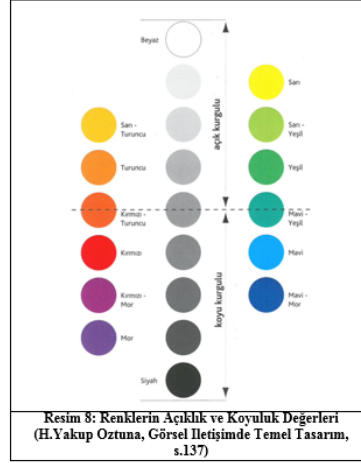
Ton; altı ana rengin birbiriyle karışması sonucu ortaya çıkan renklerin tümüdür. Ton, renklerin birbiri ile karışmasından ortaya çıkan yeni renklerdir. Ton, renkler arasındaki geçişlerdir. Ton, tasarımların ana ve ara renklerle sınırlı kalmasını engelleyerek görsel çeşitliliğe katkıda bulunur. (Özsoy, 2016:91). Renklerin ton değerleri de önem arz etmekte, bir esere bakıldığında, nüansları farketmemizi, algılamamızı sağlamaktadır. Renklerin etkili bir biçimde kullanılması için her birinin normal tonunun bilinmesi gerekmektedir. Bu normal tonlar siyahtan beyaza kadar yan yana getirildiği takdirde fark edilebilmektedir. (Öztuna, 2007: 136) (Resim: 8)

Valör, en kısa tanımıyla bir renk tonunun açıklık ve koyuluk derecesidir. Valör, rengin frekansından gelen derecesidir. Örneğin ana renk olarak sarı yine ana renk kırmızıdan daha açık bir valör derecesindedir. Fransızca "valeur" kelimesinden dilimize geçmiştir. İngilizcede "value" olarak kullanılır. TDK bu kelimeye Türkçe karşılık olarak "değer" ifadesini kullanmaktadır.



Bir eserde valör zenginliği birden fazla yolla oluşabilmektedir. Birincisi, valör, rengin doygunluk derecesidir. Rengin pigmentleri çoğaldıkça renk yoğunlaşır ve doygunluğu artar. Örneğin suluboya ile elde edilmiş bir renge su kattıkça doygunluğu azalarak daha açık bir valör derecesine gelir. Diğeri, valör, rengin koyu-açık derecesidir. Renklerin içindeki siyah ve beyaz derecelerinden gelen koyu açık farklarına da renklerin valörleri denir. Bir diğeri, valör, rengin ışık-gölge derecesidir. Renkli bir nesnenin üzerine ışık düşünce rengi açılır, gölge düşünce rengi koyulaşır. Yani ışık ve gölgenin ortaya çıkardığı valör derecesidir. Renk, sanat ve tasarımda duygulara en çok seslenen ve izleyiciyi en çok heyecanlandıran elemandır. Renk plastik sanatlardaki en temel öğedir. Cezanne'a göre "Renk bütün güzelliği ile ortaya konursa biçim de tam anlamını kazanır" (Mondadori, 1981:634)

Rengin etkisi bulunduğu yere ve zemine göre değişir. Renklerin kültürel boyutu vardır. Renklerin sembolik anlamları olabilir. Renkler toplumlara göre farklı anlamlar taşıyabilir. Renklerin verimlilikte ve tedavi edicilikte etkisi vardır. Renk üslup oluşturabilir. Birçok ressam ya da tasarımcının üslubu renge odaklıdır. Çoğu sanatçı kendi renklerini oluşturur ve kendi dünyalarını kurarlar. Hatta çağdaş sanatçıların bazıları konuyu eserinden çıkarmakta, rengi salt anlatım aracı olarak kullanmaktadır (Gökaydın, 1998:30).



Şekil (Shape) Ögesi

Şekil, nesnelerin iki boyutlu halleridir. Şeklin olduğu her yerde mutlaka zemin vardır. Başka bir deyişle şeklin ortaya çıkması için zemine ihtiyaç vardır. Şeklin algısı için zeminin özellikleri de etkilidir. Şekil zemin ilişkisi ilk bakışı çok etkiler. Tüm şekillerin temelinde geometri vardır. Şekillerde büyük küçük çeşitliliği vardır. Sadece bir çizgi, bir alan veya renk ile de şekil oluşabilir. Şekil ve form arasında sıkı bir ilişki vardır, her formun bir şekli vardır.



Şekilleri genel olarak üç grupta toplayabiliriz; bunlar, geometrik şekiller, doğal şekiller, serbest şekillerdir. Bazen doğal şekiller aynı zamanda geometrik şekil olarak da karşımıza çıkabilirler. Bal peteği buna örnektir. Doğal ve doğal olmayan bütün motifler birer şekildir. Şekiller tasarımı zenginleştirir. Şekiller algıyı hızlandırır. Şekiller sembol oluşturmada kullanılır. (Resim: 9) Şekiller üslup oluşturabilir, eserlerinde belirli şekilleri kullanan sanatçılar vardır, bu şekiller sanatçıları hatırlatırlar veya tanıtır. Böylece şekil ögesine bağlı bir üslup meydana gelmiş olur.

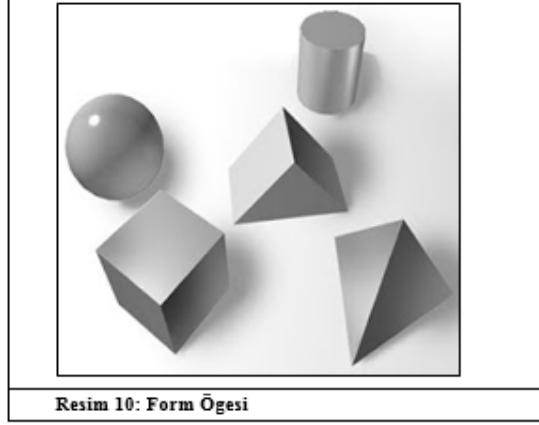
Biçim (Form) Ögesi

Form kavramının sanat ve tasarım dünyasında önemi büyüktür. Sanat ve tasarımın temelinde biçimlendirme isteği vardır. Biçimlendirme etkinliği insanın yaratma ve çevresini değiştirme isteminin dışı vuruşudur. Bu içgüdü sanat ve tasarım eğitimi ortamında değerlendirilir (Gökaydın, 2002:86).

Form kelimesinin Türkçede en çok kullanılan karşılığı “biçim”dir. Bazen de biçim yerine “şekil” kullanılmakta, şekil ile biçim arasında bir kavram kargaşası oluşmaktadır. Bu karmaşanın temel sebebi bu iki kelimenin günlük konuşma dilinde çoğu zaman birbirinin yerine kullanılıyor olmalarıdır. Oysa sanatta terim olarak kullanıldığında iki terim arasındaki fark ortaya çıkmaktadır. Çok kısa özetle söylersek şekil iki boyutlu, biçim (form) ise üç boyutludur. Hacmi ve şekli olan bütün nesneler form kapsamındadır. Form, gerçek ortamda üç boyuta sahip olabileceği gibi, iki boyutlu düzlemde üç boyut etkisi oluşturularak da yapılabilir. Formları şu

şekillerde sınıflamak mümkündür: Geometrik/Organik formlar, Köşeli/Yuvarlak formlar, Gerçekçi/Sembolik formlar, Hareketli/Hareketsiz formlar, Doğal/Yapay formlar gibi. (Resim: 10)

Her form malzeme ile bağlantılıdır. Üslup, form ile yakın arkadaşır. Bir sanatçının formu yaratırken başvurduğu düzenleme her sanatçının kendine özgü anlatım biçimini gösterir. Formlar da şekiller gibi üslup oluşturabilir. Sanatçılar ve tasarımcıların eserlerini ortaya koyarken meydana getirdikleri veya tercih ettikleri formlar oluşabilir. Böylece form ögesine bağlı bir üslup meydana gelmiş olur.



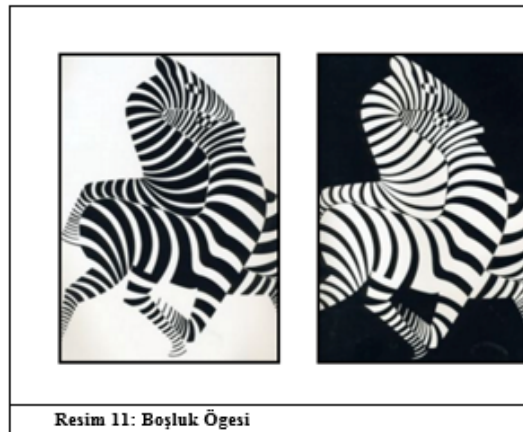
Resim 10: Form Ögesi

Espas (Boşluk) Ögesi

Espas kelimesi sözlük anlamı olarak boşluk, aralık demektir. Espas nesneler arasındaki uzaklıktır. Espas, yüzeyler, objeler, cisimler, figürler gibi nesneler arasında yer alan boşluk veya aralıktır. Tasarımda boşluk, “boş bırakılmış” gibi olumsuz bir anlamın aksine gerekli yerlerde kullanıldığında tasarımın en önemli parçası olabilir (Ashton 2001:67, Özsoy vd, 2016:144).

Espas, anlamlı boşluktur. Espas, sanat ve tasarımda bilinçli olarak boş bırakılan alanlardır. Espas göz yanılığine müsaittir. Boşluklar negatif, pozitif veya dokulu alanlar halinde olabilir. Espas, dinlendirir, espas, bir arada tutar, espas, derinlik elde etmede kullanılabilir, monotonluktan kurtarabilir, bütünlük oluşturabilir, eseri etkili kılar, vurguyu artırabilir ve hareket etkisini artırabilir. Fazla espas bitmemiş hissi verir, yetersiz espas çalışmayı boğar (Özsoy vd, 2016:148). (Resim: 11)

Tüm tasarımlarda boşluk doluluk ilişkisi göz önüne alınmak zorundadır. Örneğin, bir kelime içinde bile harfler boşluk doluluk ilişkisine göre dizilmek durumundadır. Boşluk doluluk ilişkisi bazı durumlarda şekil-zemin ilişkisinin yerini tutabilir. Zaman zaman şekiller boşluk etkisi verirken, zemin doluluk etkisi ortaya çıkarabilir (Özsoy vd, 2016:150).



Resim 11: Boşluk Ögesi

Görsel Tasarım İlkeleri

Bir bakıma tasarım; bir amaç için çizgi, renk, doku gibi öğelerin, tasarım ilkelerinin de katkısıyla organize edilmiş düzenlemesidir. Görsel algılama ve anlamlandırmada; 20. yüzyılda ortaya atılan en önemli psikolojik kuramlardan biri Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler tarafından 1910'larda ortaya atılan Gestalt algı psikolojisidir. Bu disiplin, insanın görme sürecinde önce görsel parçaları topladığı, bunları birleştirerek görülen bir nesne haline getirdiği düşüncesinden yola çıkarak görmenin daha en başından düzenlendiğini, yani bir düzenleme (Gestalt) olduğunu ileri sürmüştür. (Tuğal, 2012: 26)

Gestalt psikolojisi, bütün plastik sanatları etkilemiş ve insan algılarının duyum parçacıklarının birikmesi ve birleşmesi sonucunda oluştuğunu (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 673) kabul ederek bütünün algılanmasının parçaların algılanmasından daha önce oluştuğunu savunmuştur. Buna göre; bütün, parçalardan önce algılanır, bütünün algılanması bütüne ait parçaların algılanmasına göre daha kolaydır, bütünler geçerli olan koşullar altında bakıldığında tam, basit, simetrik ve iyi olma eğilimindedir, parçaların öncelikleri bütün içinde aldıkları yere göre belirlenir. (Şirin, 2012: 271)

Görsel algılamayı açıklayan Gestalt teorisinin temelinde, "bütün, kendini oluşturan parçaların toplamından daha anlamlıdır" ilkesi yer almaktadır. (Erişti vd. 2013: 49) Şekil, biçim, boyut, renk, doku veya değer gibi görsel özellikleri paylaşan şeyler izleyicinin aklında birbirine ait olarak algılanır. Algı, bir örgütlenme olayı olup, gelen duyular derlenip, toparlanıp, organize edilerek anlamlı hale getirilir.

Gestalt psikolojisi, bilişsel süreçler içerisinde özellikle "algı" ve "algısal örgütlenme" konularında yoğunlaşmış psikoloji teorisidir. Gestalt psikolojisi kaotik görünen bir dünyada anlamlı bir algıya sahip olmamızın temelde hangi kanunlara dayandığını anlamaya çalışır. Gestalt psikologları, insan algısındaki bilişsel sürecin organizasyonunu anlamaya çalışmaktadır.

Tasarım alanının güvenilir bir kaynağı olan Gestalt algı kuramının karmaşıklık paradigmasındaki kavramsal ve geometrik gelişmelerden ne ölçüde etkilendiği görülmüştür. Bu gelişmelerin algı ve sezgi sistemlerine olan etkilerini araştırmak için tasarlanmış, basitten karmaşığa uzanan temrinlerle yürütülen araştırmalarda *pragnanz*, kapanma ve parça-bütün ilişkisi gibi niteliksel Gestalt ilkeleri test edilmiştir. Berlin ekolü tarafından geliştirilen Gestalt algı kuramının temel varsayımı olan, zihnin algılamada en basit, en kararlı ve en bütüncül düzeni seçtiği fikri, Wertheimer'in *Pragnanz Yasası*'nda dile getirilmiştir. *Prägnanz* hem bazı nesne veya biçimlerin sahip olduğu bir tekillik ve ayrıcalık (simetrik, düzgün biçimler bu tanıma girmektedir), hem de nesne veya biçimin algısal ekonomisi veya basitliği olarak tanımlanmaktadır (Mennan, 2009).

Görsel algılamayı açıklayan Gestalt teorisinin temelinde, "bütün, kendini oluşturan parçaların toplamından daha anlamlıdır" ilkesi yer almaktadır (Senemoğlu, 2009). Gestalt teorisi şekil-zemin ilişkisi, yakınlık, benzerlik, tamamlama, devamlılık ve sadelik gibi temel ilkeler üzerinde şekillenmektedir (Erişti vd. 2013: 49).

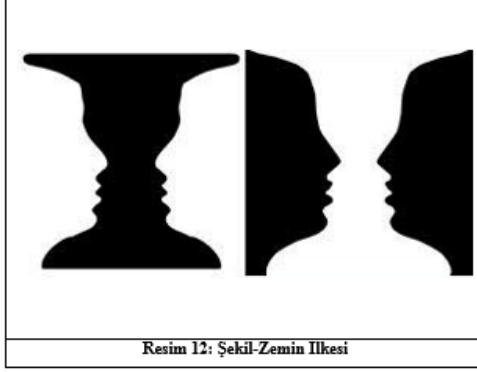
Gestalt teorisindeki ilkeler tek tek ele alındığında; şekil, gözlenen uyarıcıda bireyin dikkatini odaklandığı bölüm iken zemin ise şeklin gerisinde, dikkat edilmeyen, algı alanına girmeyen kısımdır. Yakınlık ilkesi, zaman ve mekan açısından birbirlerine yakın olan nesnelerin, gruplandırılarak algılanma eğiliminde olduğunu belirtir. Benzerlik ilkesi şekil, renk, doku, cinsiyet vb. pek çok özellik bakımından birbirine benzer uyarıcıların birlikte gruplandırılarak algılanma eğiliminde olduğunu vurgular. Tamamlama ilkesi, tamamlanmamış/eksik bırakılmış etkinliklerin, şekillerin, seslerin tamamlanarak algılanma eğiliminde olduğunu açıklar. Devamlılık ilkesi, aynı yönde giden noktaların, çizgilerin ve uyarıcıların birlikte gruplanarak algılanma eğiliminde olduğunu belirtir. Basitlik ilkesi ise, uyarıcıların en basit halleri ile algılanma eğiliminde olduğunu açıklar (Graham, 2008).

Belirtilen özellikler bağlamında Gestalt teorisinin günümüz görsel tasarım etkinliklerinde önemli etkisinin olduğu söylenebilir ve birçok farklı alanda görsel algıya ilişkin etkililiği sağlamak amacıyla kullanıldığı görülebilir (Eryayar, 2011; Mennan, 2009; Puustinen, Baker ve Lund, 2006). Gestalt psikolojisine göre çok sayıda şeklin kavranabilmesi için belirli koşullar vardır. Bu koşulların gerçekleşmesi için bazı ilişkilerin kurulması gerekmektedir.

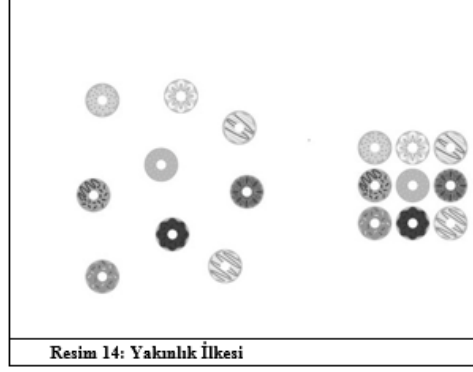
Gestalt Şekil-Zemin (Figure-Ground) İlkesi

Gestaltçılara göre şekil-zemin ilişkisi görme eylemi için önemli bir işlemdir. Ayırdına varılacak nesneye "şekil", çevresine de "zemin" denmektedir. Bu ayrım her zaman belirgin olmayabilir. Aynı anda hem zemini hem de şekili algılamak olası değildir. Söz konusu ayrımı yapabilmek için beyin, yaşantılardan oluşan ipuçlarından yararlanmaya çalışır. Şekille zeminin sürekli yer değiştiği yanılsamalı durumlarda, beyin sırayla zemini şekil,

şekli zemin yaparak görme eğilimindedir. (Alpan, 2008: 88)



Resim 12: Şekil-Zemin İlkesi



Resim 14: Yakınlık İlkesi

Gestalt Sadelik (Simplicity) İlkesi

Uyarıcıların en basit halleri ile algılanma eğiliminde olduğunu açıklar. “Bu yasaya göre, diğer unsurlar eşit olduğu takdirde, birey basit, düzenli bir şekilde organize edilmiş figürleri algılama eğilimindedir. Bu yasada algılamanın simetrik, düzenli, düzgün olan iyi bir biçime, şekle, bütüne doğru olduğunu göstermektedir” (Senemoğlu, 2010:247).



Resim 13: Sadelik, şekil-zemin, egemenlik,asimetrik denge ilkeleri birarada

Gestalt Gruplama İlkesi

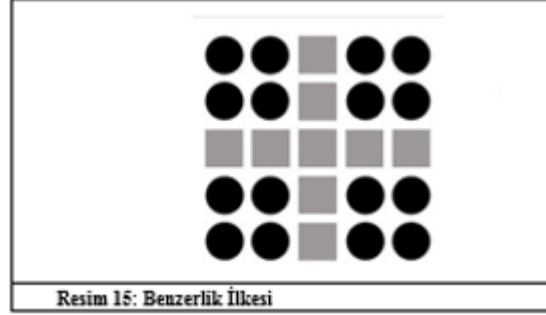
Yakınlık, benzerlik, devamlılık (süreklilik) ve tamamlama ilişkileri, nesneleri grup olarak algılamamızı sağlar.

a) Gestalt Yakınlık (Proximity) İlkesi

Yakınlık ilkesi, zaman ve mekan açısından birbirlerine yakın olan nesnelerin, gruplandırılarak algılanma eğiliminde olduğunu belirtir (Erişti vd. 2013: 49). Yakınlık yasasına göre birbirine yakın olan nesne ve olaylar birlikte diğer bir deyişle gruplanarak algılanmaktadır. Beyin birbirine yakın olan noktaları gruplayarak bir bütüne dönüştürmektedir (Alpan, 2008: 89). Gestalt Yakınlık ilkesi "birbirine yakın olan nesnelerin veya şekillerin gruplar oluşturduğunu" belirtir. Şekiller, boyutlar ve nesneler radikal biçimde farklı olsa bile, birbirlerine yakınlarsa grup olarak görünürler. (http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/gestalt_principles.htm)

b) Gestalt Benzerlik (Similarity) İlkesi

Gestalt benzerlik ilkesine göre; biçim, renk, doku, hareket gibi ortak görsel özelliği olan nesne veya olaylar beyin tarafından gruplandırılmaktadır. Bir örnek, beyaz bir koyun sürüsü içinde siyah bir koyun hemen fark edilmeye adaydır. Beyaz koyunlar birbirine renk bakımından benzer olduğu için bir bütün olarak algılanırlar (Alpan, 2008: 89). Benzerlik ilkesi şekil, renk, doku, cinsiyet vb. pek çok özellik bakımından birbirine benzer uyarıcıların birlikte gruplandırılarak algılanma eğiliminde olduğunu vurgular (Erişti vd. 2013: 49).

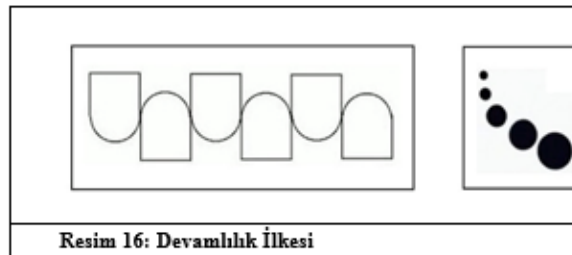


Resim 15: Benzerlik İlkesi

c) Gestalt Devamlılık (Continuity) İlkesi

Devamlılık ilkesi, aynı yönde giden noktaların, çizgilerin ve uyarıcıların birlikte gruplandırılarak algılanma eğiliminde olduğunu belirtir (Erişti vd. 2013: 50). “Devamlılık yasası” ya da “yön kuramı”na göre bir uyarıcının içindeki değişim, beyin tarafından yavaş ve kademeli olarak algılanmaktadır. Aynı yöndeki çizgilerin hareketi, birlikte, bir bütün olarak çabuk algılanmaktadır. Birinden diğerine sürüp giden etki doğal ilişkiler biçiminde duyumsanır. Uzatılmış bir parmak ya da ok işareti, izleyen gözlere liderlik etmektedir (Alpan, 2008: 89).

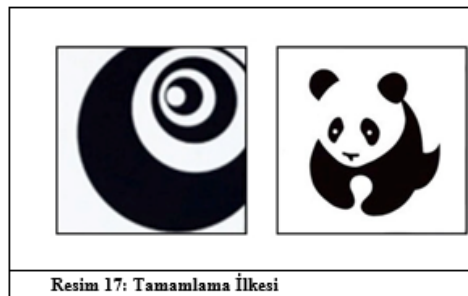
“Aynı yönde giden noktalar, çizgiler vb. birimler birlikte gruplanarak algılanma eğilimindedir” (Senemoğlu, 210:246). (Resim: 16) kendi içinde bir süreklilik göstermekte kıvrımlı çizgi olarak algılanmaktadır. Oysa altı tane ayrı üstü kubbemsi yapı vardır ve üstelik bu yapılar da birbirinin devamı değildir.



Resim 16: Devamlılık İlkesi

d) Gestalt Tamamlama (Closure) İlkesi

“Gestalt kuramına göre, organizma, tamamlanmamış etkinlikleri, şekilleri ve sesleri tamamlayarak algılamaktadır” (Elliott ve diğerleri, 2000; Zeren, 2008:532). Uyarıcıların eksik kalması durumunda zihnimiz eksik kalan uyarıcıları tamamlar ve onu bir bütün olarak algılar. Örneğin, (Resim: 17)’da sol tarafta yer alan figürde tamamlanmamış siyah daireler ve üçgen buna karşılık sağ tarafta ise yine çizgileri tamamlanmamış panda figürü yer almaktadır. Gözünüz sizin için bağlantıyı otomatik olarak tamamlar, algımızda bitiş noktalarının ötesinde şekillere devam etme, eğilimi vardır.



Resim 17: Tamamlama İlkesi

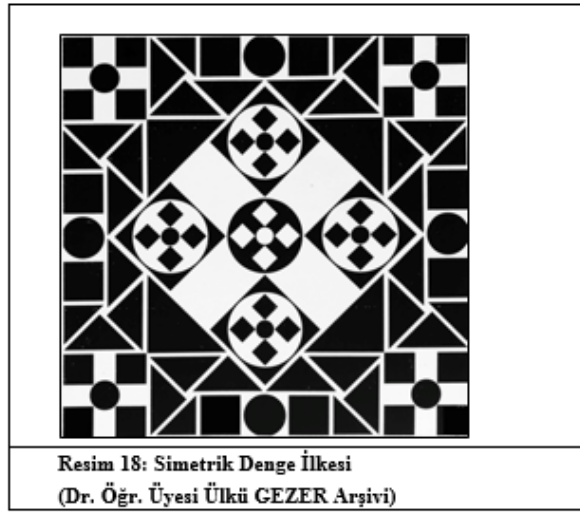
Denge (Balance) İlkesi

Denge, görsel olarak bakıldığında, çalışmada yer alan öğelerin yatay, dikey ya da diyagonal eksenlerinin iki tarafında orantılı olarak dağılması ile açıklanmaktadır. Sözü edilen durum, form, şekil, doku, renk, değer öğelerinin yanı sıra ölçü, aralık ve yön olarak da yapılmaktadır (Demircioğlu, 2016:47).

Konusu ne olursa olsun bir tasarımın gözü rahatsız etmemesi için dengeye ihtiyacı vardır. Denge, tasarımı oluşturan öğelerin düzenli dağılımıdır, bir anlamda görsel zıtlıkların birbiriyle denge içinde olması halidir. Denge, bütünlük kurar, kararlı ve kendinden emin olma hissi verir, bitmişlik hissi verir (Özsoy vd, 2016:191).

Denge ilkesi simetrik ve asimetrik olarak ikiye ayrılmakta, çalışmanın amacı ve yapılış esaslarına göre farklılık göstermektedir. İki eşit parçadan meydana gelen simetrik denge, genellikle tasarımda statik ve durağan bir etki bırakmaktadır (Öztuna, 2007:26). (Resim: 18)

Simetrik denge, çalışmada yer alan öğelerin ekseninin iki yanından bir aynadan yansiyormuş gibi eşit olarak yer almasıyla oluşmaktadır. Geometrik merkez aynı zamanda çalışmanın ağırlık merkezi haline gelmektedir (Demircioğlu, 2016:47).



Resim 18: Simetrik Denge İlkesi
(Dr. Öğr. Üyesi Ülkü GEZER Arşivi)

Asimetrik denge, benzer olmayan objelerin görsel algılama sırasında eşit görsel ağırlığı ya da eşit göz dikkatini yaratabilen tasarımlardır. Bir kompozisyonun, her iki tarafındaki görsel ağırlığın eşit olması halinde, benzeşmeyen objelerin birbirini tamamlamasında asimetrik denge sağlanmış olmaktadır. Asimetrik kompozisyonlar, devinimi, hareketi, enerjiyi, rahatsızlığı görsel ilişkilerle dışa vurmada kullanılmaktadır (Öztuna, 2007:27). (Resim: 19)

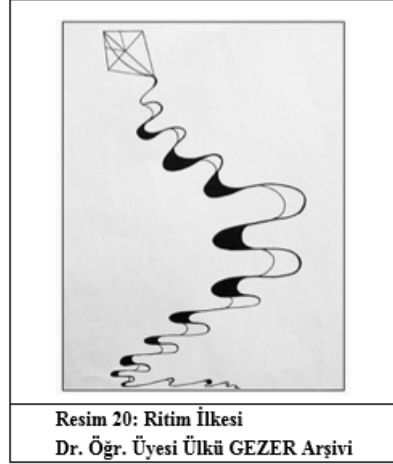


Resim 19: Asimetrik Denge İlkesi
Dr. Öğr. Üyesi Ülkü GEZER Arşivi

Ritim (Rhythm) İlkesi

Tasarımda öğelerin tekrarı ile hareketi gösteren en temel tasarım ilkelerinden olan ritim, tekrar eden şekillerle oluşturulmaktadır. Pozitif alanlar, tempo oluşturmakta, her tempo negatif alanlardan ayrılıp var olmaktadır (Öztuna, 2007:32).

Ritim aynı şeyin tekrarı değil, benzerliklerin veya bir kurgunun tekrarı ile oluşur. Ritim görsel tasarımda gözün öğeler arasında gezebilmesidir. Ritim birlik oluşturur, monotonluğu engeller, sanatsal algının etkili bir şekilde seyirciyi kucaklamasını sağlar (Özsoy vd. 2016:163). Ritim ilkesi, çalışmadaki bir veya birden fazla öğenin zaman veya mekanda belli aralıklarla tekrar edilmesi ile oluşmakta, ritim duygusu olan çalışmalar, tasarıma dinamizm katmaktadır. (Resim: 20)

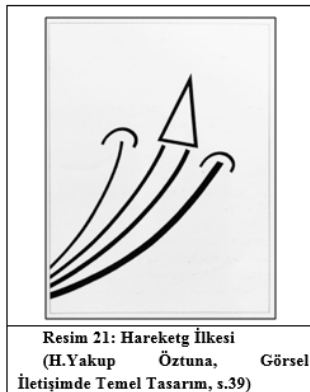


Resim 20: Ritim İlkesi
Dr. Öğr. Üyesi Ülkü GEZER Arşivi

Hareket (Movement) İlkesi

Bir sanat veya tasarıma bakarken izleyicinin gözlerinin izlediği yolu ifade eden tasarım ilkesidir. Hareket, tüm görsel öğeleri birbirine bağlayarak yapıtın tamamını bir araya getirmeye yardımcı olur. Hareket ilkesi, birlik oluşturur, monotonluğu engeller, sanatsal algının etkili bir şekilde seyirciyi kucaklamasını sağlar. Hareketi iki farklı şekilde düşünebiliriz; hareketli öğeyi gerçek hayatta varolan şekliyle kullanmak, örneğin koşan bir at resmetmek. Soyut da olabilecek görsel şekillerin kullanım şekli ya da birbirleriyle olan ilişkileri sonucunda ortaya çıkan hareket (dinamizm) izlenimidir. Ritmin dayandığı temel, harekettir. Bu nedenle bazı kaynaklar hareket ilkesini ritim ilkesi içinde incelerler. Hareket ile ritim arasındaki fark ritmin tekrar içeriyor olmasıdır (Özsoy vd. 2016:175). Tasarımda durağanlığı yok etmek amacı ile kullanılan hareket ilkesi, izleyicinin gözünü gösterilmek istenen noktaya odaklamakla gerçekleştirilmektedir.

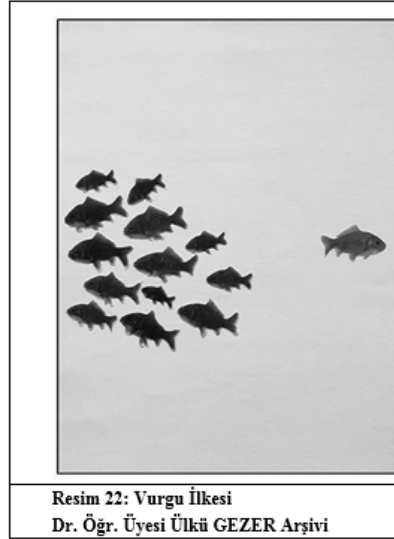
Tasarımın içinde kullanılan görsel dili anlayabilmek için, her öğenin birbiriyle ilişki içinde olduğunu kavramamız gerekmektedir. Hareket ilkesi, göz hareketini kolaylaştırmak ve tasarımın içinde izleyicinin seyahat etmesini sağlamak maksatlı uygulanmaktadır. (Öztuna 2007:38) (Resim: 21)



Resim 21: Hareket İlkesi
(H.Yakup Öztuna, Görsel İletişimde Temel Tasarım, s.39)

Vurgu (Emphasis) İlkesi

Tasarımda ilgiyi çekebilmek ve izleyiciyi aktif bir konuma getirebilmek için kullanılan vurgu, dikkati çekerek izleyiciyi tasarımı çözümlmeye yönlendirmektedir. Vurgu aracılığı ile tasarımcı, izleyicinin dikkatini tasarımın belli öğelerine yönlendirmektedir. Görsel önemin oluşmasında büyük rol oynayan vurgu ilkesi ile, vurgu yapılan şekil dikkati ve ilgiyi arttırmak adına çevresindekilerden farklılaştırılır (Öztuna:2007:36). (Resim: 22). Vurgu birden fazla olabilir, vurgu dikkat çekicidir, vurgu tasarımın tümüne hakimiyet (egemenlik) sağlamaz, yani en çok yeri kaplamaz ancak mutlaka farkedilir ve bazan da tasarımın tümüne yol gösterici olabilir.



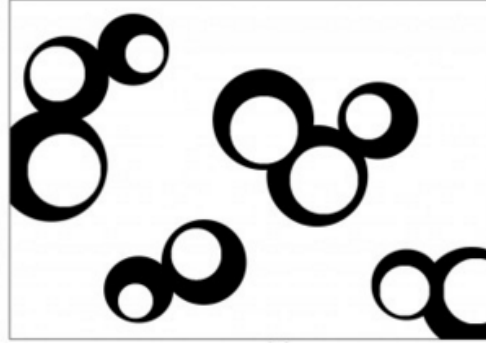
Egemenlik (Hierarchy, Dominance) İlkesi

Bir çalışmada öğelerin birinin diğer bütün öğelere karşı üstün olma prensibine egemenlik ilkesi denmektedir. Bu üstünlük durumu, çalışmanın amacına göre ölçü, doku, renk ve değer bakımından oluşturulabilmekte, üstün olan bir öğe olabileceği gibi bir grup da olabilmektedir (Demircioğlu, 2016:46). Egemen olan öğe çalışmada en çok yer kaplayan öğedir. Etkili kullanıldığında, egemenlik ilkesi karmaşık bir mesajı basitleştirebilir. Başka bir deyişle, görsel hiyerarşi, insan gözünün gördüklerini algılama düzenini etkiler. Eğer bir çalışma dokusal olarak zengin ise, en dikkat çekici olan doku ise, çalışmada doku egemenliği kurulmuş denilebilir. Aynı şekilde bir tasarımda renk olarak baskın ve fazla yer kaplayan renk hangisi ise egemenlik orda bulunmaktadır. (Resim: 23)



Bütünlük (Unity) İlkesi

Bir tasarımın ana hedefi görsel birliği sağlamaktır. Bu da tasarımı oluşturan öğelerin aynı fikirde olmaları demektir. Bir çalışma içerisindeki bütünlüğü sağlamanın en temel yolu, kullanılan her öğenin bir diğeri ile ilgili olduğunun bilinmesidir. Bütünlüğü sağlanmış bir çalışma, tamamlanmış hissi vermektedir. Bu da ilke tasarımın okunabilirliğini sağlamaktadır (Öztuna 2007:52). Bütünlüğü olmayan çalışmalar, dağınık öğeler arasında kopukluğu olan ve algılanması zor tasarımlar olarak değerlendirilmektedir (Demircioğlu, 2016:49). (Resim: 24)



Resim 24: Bütünlük İlkesi
(<https://practicumjourney.wordpress.com/art-10-drawing-painting/principles-of-design/>)

Zıtlık (Contrast) İlkesi

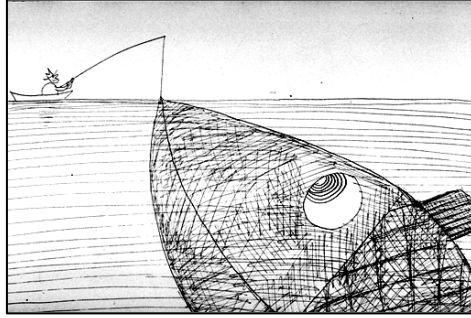
Bir çalışma içerisindeki tasarım öğeleri arasında farklılıkların veya karşıtlıkların (açık/koyu, büyük/küçük, yatay/dikey vb.) doğru kullanılırlarsa görsel çekicilik yaratabildikleri saptanmıştır. Örneğin; beyazın yanındaki koyu siyah, tamamlayıcı renkler kadar yüksek kontrast oluşturur. Zıtlık, sanatçılar tarafından sanat eserlerinde ilgi alanı oluşturmak için kullanılır. (Resim: 25)



Resim 25: Zıtlık İlkesi
(<https://practicumjourney.wordpress.com/art-10-drawing-painting/principles-of-design/>)

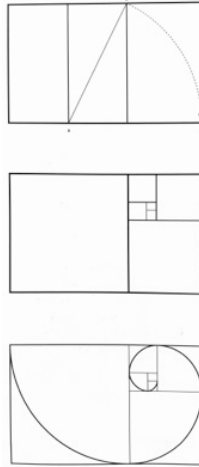
Oran-Orantı (Proportion) İlkesi

Oran ve boyut, tasarımın en önemli ilkelerinden olmaktadır. Eski Yunan filozofu Euclid, bir dikdörtgenden yukarıya bir çizgi çıkarılarak geriye karenin kalıyor olmasından, o dikdörtgenin altın oranlı dikdörtgen olduğu yargısına varmış, bu oran altın kesit ya da atın oran olarak adlandırılmıştır. Eski Yunanlılar bu oranın doğada var olduğunu düşündükleri oranı keşfettiklerine inanmaktadırlar. Bu oran matematikte, heykelde, mimaride ve seramikte parçaların birbirleriyle kurdukları ilişkinin kontrolünde kullanılmış, klasik Yunan heykellerinde figür başının toplam yüksekliğinin sekizde biri olması gerektiği üzerine ideal bir karar alınmıştır. Sanat yapıtlarında altın kesit, büyük parça bütünle ilişki kurarken, küçük parçanın büyük parça ile ilişkisini göstermektedir (Öztuna 2007:46). (Resim: 26)



Resim 26: Oran Orantı İlkesi,
(<https://practicumjourney.wordpress.com/art-10-drawing-painting/principles-of-design/>)

Altın oran konseptini geliştiren ve keşfedenler, formülü mekanik bir bölümlenme olarak ele almış, sanatlarının ideal görsel çözümlemesi olarak değerlendirmişlerdir. Bu oran ilerleyen zamanlarda bilim adamları tarafından açılarla ve spirallerle uygulanmıştır. Doğada spiral altın oran sistemini, deniz kabukları, çam kozalakları, ayçiçeğinin tohum motifleri ve keçi boynuzunda görmek mümkündür (Öztuna 2007: 46).



Resim 27: Altın oran (H.Yakup Öztuna,
Görsel İletişimde Temel Tasarım,s.46)

Hiza (Alignment) İlkesi

Hizalama, tasarımın en temel ve önemli prensiplerinden biridir. İngilizcede karşılığı "alignment" olarak kullanılır. Görsel öğeleri ortak bir hayali çizgi boyunca yerleştirmeye hizalama denir (Lidwell, Holden & Butler, 2003).

Üç tür hizalama vardır: dikey, yatay ve çapraz hizalama. Farklı hizalama yolları farklı etkiler yaratır (Gatto, Porter, & Selleck, 2011). Tasarımcılar çalışmalarına öge ekleme ve yerleştirme yapacakları zaman çok dikkatli olmalıdırlar (Brown & Green, 2011). Hizalama, tasarımı sağlamlaştırır ve öğeler rastgele yerleştirildiğinde ortaya çıkan gelişigüzel, dağınık olan etkiyi ortadan kaldırır. Yakın olmayan öğeleri hizalamak ise, aralarında görünmez bir bağlantı kurulmasına yardımcı olur. İyi hizalama, ilk bakışta farkedilmeyen hizalamadır. Çoğu izleyici bilinçli olarak her şeyin düzgün bir şekilde sıralandığını fark etmez, ancak uyumsuzluk olduğunda bunu farkederek.



Resim 28: Hizalama İlkesi

Sonuç

Görsel sanatlarda eser üretmenin öncelikle sanatçı veya tasarımcının genel formasyonuna, vizyonuna, araştırıcılığına, hayal gücüne, yetenek, birikim ve sezgilerine dayandığı bilinmesine karşın, öğretilebilir veya öğrenilebilir olan öge ve ilkelerin bulunduğu da saptanmıştır. 12 Nisan 1919 tarihinde Walter Gropius'un Almanya'nın Weimer kentinde kurduğu Bauhaus Okulu'nda, Gestalt kuramı ve Dow'un geliştirdiği biçimci (formalist) sanat ve tasarım eğitimi müfredatı kendini göstermiştir. Bunlar yapılırken ünlü renk kuramcısı Johannes Itten'in temel sanat öğretim yöntemleri de dikkate alınmıştır. Böylece bugün hala sanat ve tasarım eğitiminin temelini oluşturan öge ve ilkeler oluşmuş ve günümüze kadar ulaşmıştır. Tasarım alanının güvenilir bir kaynağı olan Gestalt algı kuramı ile ilgili Wertheimer'in yaptığı çalışmalardan ortaya çıkan sonuç; basit ve kararlı biçimlerin iyi şekillere olarak kabul edilmesidir. Görsel imgenin bir bütün oluşturmadığı durumlarda algı yasaasının sorunlu çalıştığı gözlenmiştir. Karmaşıklık karşısında insan algısındaki yetersizlikler, çağdaş görsel araştırmanın neden psikolojiden, nörobilimlerin sayısal ve bilişsel yaklaşımlarına kaydığını açıklamaktadır. Ancak, görsel dünyanın karmaşılaşması, insan sezgi ve algısının yerine niceliksel modellerin konmasından çok, bu sistemlerin güçlendirilmesini gerektirmektedir, çünkü biçimsel repertuarın genişlemesi, karmaşılaşması ve zenginleşmesi yalnızca etkili bir algı kuramını değil, aynı zamanda bu biçimsel akışkanlığın ayıklanmasını sağlayabilecek bir estetik kuramını da gereksinmektedir. Özetlersek, 1940'larda soyut dışavurumculuk, 1960'larda postmodernizm, sanat ve tasarımdaki formel öge ve ilkelerin tekrar tekrar gözden geçirilmesine ve yeni arayışlara neden olmuştur. 1980'lerden sonra gelişen bilgisayarlar ise sanat ve tasarım dünyasında yeni teknolojilere cevap olarak sürekli değişmelere tanık olmamızı sağlamıştır. Günümüzde yapılan çalışmalar, dünyanın farklı bölgelerinde yetişen sanatçı ve tasarımcıların gelişen küreselleşme sayesinde karşılıklı etkileşime geçebilen kültürel farklılıklarının eserlerine de yansıdığını ortaya koymaktadır. Tasarım ilkeleri birçok disiplinden, örneğin davranış bilimi, sosyoloji, fizik ve ergonomiden yararlanmaktadır. Gelişen teknoloji ve endüstriye paralel olarak ortaya çıkan yeni tasarım alanları veya mevcut alanlardaki gelişmeler de yeni öge ve ilkelerin oluşmasına sebep olmaktadır. Yeni tipografi, şeffaflık (transparency), grid, çerçeveleme (framing), rastgelelik (randomness), derinlik (depth), malzeme (material), kitle (mass), anlam (meaning), sembol, tasvir (imagery) gibi unsurlar bunlara örnektir. Böyle olmakla birlikte tasarım öge ve ilkeleri “yaygın olarak uygulanabilir” özellikler olmalıdır. Bugün hala sanat ve tasarım eğitiminin temelini oluşturan bu öge ve ilkeler, yeterlikleri üzerinde araştırmalar yapılsa da sayıları ve çeşitleri değişime uğrasa da önemini korumaya ve yaygın olarak kullanılmaya devam etmektedir.

Kaynaklar

- Alpan, Gülgün. Görsel Okuryazarlık ve Öğretim Teknolojisi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Aralık 2008.
- Becer, Emre. "İletişim ve Grafik Tasarım", Dost Kitabevi, Ankara 1997
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, İstanbul 1997
- Erişti, S . D., Uluuysal, B., Dindar, M. Görsel Algı Kuramlarına Dayalı Etkileşimli Bir Öğretim Ortamı Tasarımı ve Ortama İlişkin Öğrenci Görüşleri, *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, January 2013.
- Eryayar, E. Endüstri Ürünleri Tasarımında Gestalt Teorisi Uygulaması. *Journal of World of Turks*, 2011
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. *Universal Principles of Design*. Gloucester, MA: Rockport. 2003
- Lupton, E., Phillips, J. C., *Graphic Design: The New Basics* Newyork, Princeton Architectural Press 2015
- Mennan, Z., From simple to complex configuration: Sustainability of gestalt principles of visual perception within the complexity paradigm. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 2009.
- Özsoy V., Ayaydın A., Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara. 2016
- Puustinen, M., Baker, M. ve Lund, K. Gestalt: A framework foredesign of educational software, *Journal of Computer Assisted Learning*, 2006
- Senemoğlu, N. Gelişim öğrenme ve öğretim, kuramdan uygulamaya (14. baskı). Ankara: Pegem Akademi, 2009.
- Şirin, E. Sanat Eğitimi Kapsamında Görsel Algı" ve Gestalt", *I.Cyprus International Congress of Educational Research*, , Kyrenia / North Cyprus, 06-09 December 2012.
- Tuğal, S. A. Oluşum Süreci İçinde Op Art, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2012
- İnternet Kaynakları:
- <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>
- <https://sites.google.com/a/ripon.k12.wi.us/ripon-middle-school-art-studio/elements-and-principles-of-art>
- https://www.amazon.com/Graphic-Design-Basics-Revised-Expanded/dp/161689332X/ref=sr_1_3?keywords=the+best+of+basic+design+books&qid=1552828474&s=books&sr=1-3
- <https://practicumjourney.wordpress.com/art-10-drawing-painting/principles-of-design/>
- https://openlibrary.org/books/OL25066314M/Design_basics
- https://en.wikibooks.org/wiki/Graphic_Design/Principles_of_Design
- <http://char.txa.cornell.edu/language/element/element.htm>
- <http://flieschool.com/content/emphasis-dominance-and-focal-point>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_design_elements_and_principles
- <https://www.slideshare.net/mrsbauerart/elements-of-art-and-principles-of-design>
- <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>
- <https://sites.google.com/a/ripon.k12.wi.us/ripon-middle-school-art-studio/elements-and-principles-of-art>
- <https://sites.google.com/a/ripon.k12.wi.us/ripon-middle-school-art-studio/elements-and-principles-of-art/principles-of-design/contrast>
- <https://sites.google.com/a/ripon.k12.wi.us/ripon-middle-school-art-studio/elements-and-principles-of-art/elements-of-art-1>
- <http://char.txa.cornell.edu/language/element/element.htm>
- <https://254-online.com/function-principle-of-design/>
- https://www.amazon.com/Graphic-Design-Basics-Revised-Expanded/dp/161689332X/ref=sr_1_3?keywords=the+best+of+basic+design+books&qid=1552828474&s=books&sr=1-3

http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/gestalt_principles.htm

<https://issuu.com/bethkuebler/docs/bookfinalnobleed>

[http://arch121.cankaya.edu.tr/uploads/files/Week%203 lecture%20notes.pdf](http://arch121.cankaya.edu.tr/uploads/files/Week%203%20lecture%20notes.pdf)

<http://gestaltilkeleri.blogspot.com/p/pragnanz-yasas.html>

VISUAL DESIGN ELEMENTS AND PRINCIPLES IN CONTEMPORARY ART AND DESIGN EDUCATION

Ülkü GEZER

Abstract

It is called design principles which form the building blocks of the study and which have a wide range of expressive powers, in other words, to create a design or artwork. In order to create a design, specific guidelines are needed. These guidelines are called design principles. These principles affect the arrangement of objects in a work, their interaction with each other. Creating awareness and ensuring interaction is one of the main objectives of the designer. The aim of this article is to gather the elements and principles of design which are encountered in different sources and in some different categories, in some categories and categories. and, if any, the changes they have undergone since the first year. Today, we can see the same or similar principles explained under different headings in different sources. Even if a theoretical and methodological approach is made, it is noted that the English equivalents are used in order to understand the possible misunderstandings in understanding these characteristics which can only be possible with the application. The individuals and schools involved in the formation of design elements and principles are explained with the most important lines, how they are influenced by each other and how they contribute to the formation of design principles and principles.

Keywords: Art, Design, Element, Principle, Foundation