TİPOĞRAFİ II FİNAL DERS NOTLARI
DR. ÖĞR. ÜYESİ ENGİN UĞUR

A. TİPOĞRAFİK TASARIM ELEMANLARI

1. Renk

Rengin insan psikolojisindeki etkileri göz önünde tutularak tasarımcı renk seçiminde; rengin kültürel çağrışımına, hedef kitlenin renk tercihine, firma ya da ürünün karakteri ve kişiliğini tasarımdaki yaklaşım biçimini göz önünde tutarak gerek biçim, gerekse tipoğrafik ögelerin renk seçiminde bilinçli davranmalıdır. İllüstratörler rengin illüstrasyonda ifadeyi güçlendirdiği ve vermek istedikleri etkileri daha kolay anlattıkları, görsel estetikliğin ön plana çıkarmada etkili olduğu için rengi günümüzde daha fazla yer vermektedirler.

Psikolojide renk, algılanan şeyin bir parçasıdır. Bu kavram en geniş anlamıyla, görsel deneyimlerin zaman ve mekan boyutlarından soyutlanması durumunda, arda kalan şey olarak açıklanabilir. Rengin kullanılma amacı, bir fikri sembolize etmek, bir hava, bir durum meydana getirmek ve kişisel heyecanları anlatmaktır. Tek başına bir renk bir cisim açıklamayabilir, ama bir duyguyu, hissi anlatmaya yeter.

Tasarımcılar gerek renk armonilerinden, gerekse renk kontrastlıklarından faydalanabilmektedir. Uzak-yakın renk armonileri, ton armonileri, tüm zıtlıklar ya kendileri ya da birkaç alternatif birlikte kullanılır. Böylece renk ile denge sağlanmış olur. Rengin üç boyutu bulunmaktadır: 1- Uzunluk (Rengin Türü), 2- Genişlik (Rengin tonu), 3- Derinlik (Rengin yoğunluğu). Rengin türü, renkleri betimleme de kullandığımız terimlerdir: Kırmızı, mavi vb. Renk tonu, bir rengin açıklık ya da koyuluğudur. Bir renge beyaz boya kattıkça tonu açılır, siyah ekledikçe koyulaşır. Rengin yoğunluğu ise rengin parlaklığı ile ilgilidir. Yoğunluğu fazla olan renkler; parlak renklerdir.

Rengi oluşturan bu üç boyut içinde en önemlisi, rengin ton değeridir. Bir görsel imgeyi en iyi tanımlayan unsur, içerdiği tonlardır. Renk türü ya da yoğunluğu, bu anlamda daha küçük rollere sahiptir.



Şekil 1. Soğuk renkle yapılmış çalışma



Şekil 2. Sıcak renkler yapılmış çalışma

RENK SEÇİMİNDE DİKKAT EDİLECEK UNSURLAR

Renk karmaşık bir olgudur, grafiker olarak basılacak yayının ve bunun sonucunda oluşan kurumun yansıttığı imajın başarısında renk seçiminin payı büyüktür. Etkin iletişim yöntemleri geliştirmek sınırlı sayıda doğru renk seçmeyi ve bu renkleri doğru şekilde kullanmayı gerektirir.

Grafik tasarımcı renk seçiminde şu dört unsuru dikkate almalıdır.

1. Rengin kültürel çağrışımı
2. Hedef kitlenin renk seçimi
3. Firma ya da ürün karakteri ve kişiliği
4. Tasarımdaki yaklaşım biçimi.

Grafik çalışmalarında, renk seçerken şunlara dikkat edilmelidir.

1. Sınırlı sayı da renk seçimi: En iyi yayınlar başlık, geri plan ve büyük grafik unsurları (vurgular, vs.) için birkaç ana rengi vurgulayan yayınlardır. Renkli fotoğraflar, şüphesiz, milyonlarca farklı renk içermelidir. Ancak yayınınızın büyük kısmı sadece birkaç anahtar renge odaklanmalıdır.



Şekil 3. Sınırlı sayıda renk kullanılmış bir çalışma

2. En iyi renkler: Renkler teker teker de değerlendirilse, birbiriyle kombinasyonlarına da bakılsa, belli görüntüleri yansıtırlar ve belli duygusal yanıtı harekete geçirirler. Yayınlamak istediğiniz görüntüyle uyum içindeki renkleri seçmek size düşer. Örneğin, koyu gri ve lacivert zenginlik ve güç göstergesidir, kırmızı genelde alarm ya da tehlike anlamına gelir, parlak yeşil ve sarı ise taze ve genç bir "yaz" görüntüsü akla getirir.



Şekil 4. Tipoğrafik tasarımda uygun renk kullanım örnekleri

3. Tutarlılık: Yansıtmak istediğiniz görüntüye uygun renkleri seçtikten sonra, bütün baskı boyunca bu renkleri tutarlı bir şekilde kullanmalısınız. Tıpkı imzanızın bütün çeklerinizi birleştirmesi gibi,

yazışmalar, broşür, dergiler, eğitim metinleri ve web siteniz de dahil olmak üzere, bütün basılı metinlerinizi de tutarlı bir şekilde aynı renk seçimlerini yansıtmalıdır.

4. Uygun biçim: Renk belirli işlevleri ancak sınırlı kullanıldığında yerine getirebilir. Dekorasyon ya da eğlence olsun diye ayrım yapmaksızın yerleştirildiğinde ise, aksi takdirde sıkıcı olacak, bir yayını kurtarmayı başaramaz. Renk ancak bir amaca hizmet ediyorsa en iyi performansını sergiler. Belirli bir duygusal yanıt uyandırmak, sizin iletilerinizi rakiplerinizinkilerden ayıracak benzersiz bir görüntü oluşturmak ya da seçkin bir vurgu yaratmak gibi. Öte yandan, ayrım yapmaksızın kullanılmış renkler seyircinin kafasını karıştırmaktan başka işe yaramaz.



Şekil 5. Tipoğrafik tasarımda uygun biçim ile ilgili örnekler

2. Ton

Tonlama verilmek istenen mesajda öncelikle algılanması gereken noktalara dikkati çekerek bir hiyararşi oluşturur. Göz beyaz yüzeyde büyük koyu alanları daha çabuk algılar veya tam tersi koyu zemin üzerinde büyük açık alanları daha çabuk algılar. Bazende verilmek istenen mesajda ön plana çıkarılmak istenen yerlerde kelime veya harflerde tonlama yapılabilir. Renklerin farklılığı yansıra, her bir rengin değişik tonlarda kullanılması da tasarda önemli rol oynar. Zira herhangi bir renk değişik değerlerde (ton değeri) kullanılırsa, renk tesirinde değişiklik hasıl olur. Bu değişiklik bir ilgi çekicilik doğurduğundan; renk tesirine tonlar yardımı ile yeni bir olanak katılmış olur. Bundan dolayıdır ki değer (ton değeri) bir tasar öğesi olarak kendine has önemli bir görev yapar.

Birden fazla renk, farklı değerleriyle kullanılırsa etkisi daha da artar. Sadece bir rengin tonlarıyla yapılan bir tasarda ya da sadece siyah-beyaz arasındaki ton değerleriyle bile pek çok düzenleme yapılabilir. Böyle çalışmalara tek renkli (monokrom) düzenlemeler denir. Birden fazla renk kullanılarak yapılan çalışmalar ise, çok renkli (polikrom) düzenlemeler denir.

Tasarım yüzeyleri üzerinde en fazla izlenen tonlar; grinin çeşitlemeleri ve siyahtır. Gri tonlar genellikle görsel imgenin yarım ton reprodüksiyon tekniğiyle tramlanması yöntemi ile elde edilmektedir.

Herhangi bir renkten beyaza ya da siyaha doğru az farklarla binlerce ton değeri elde edilebileceği gibi fazla sayıda ton kullanılması değerler arasındaki farkın hissedilmesini olanaksız hale getirebilir. Bu nedenle gereken yerlerde yumuşak geçişler dışında, çoğu zaman değer farklarının oldukça hissedilir bir şekilde kullanılması gerekir.

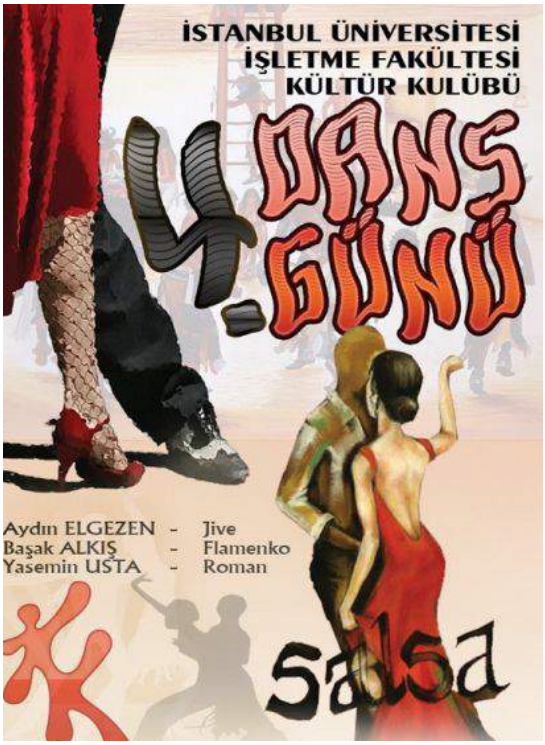




Şekil 6. Tipoğrafik tasarımda tonlama örnekleri









Şekil 7. Tipoğrafik tasarımda tonlama örnekleri

3. Doku

Doku, birbirine eş ya da birbirini tamamlayan birim biçimlerin belli sistemlerle yan yana gelmesinden oluşur. Doku ve desenlerdeki görsel etki, bakış açısına, bakış uzaklığına ve algılama koşullarına bağlı olarak, aynı cins şeylerin çok sayıda ve dizgisel özelliklere dayanarak yan yana gelmeleriyle izleyiciye bıraktıkları ve görsel yolla algılanan etkidir.

Doğal dokularda dokuyu oluşturan birim biçimleri matematik bir eşlik göstermemesine karşın bütün içinde birbirlerini tamamlayarak yapısal sistemi oluştururlar. Dokusal yapılar daima yüzeyseldir. Dokulardaki yapısal karakterler, işlevleriyle ilişkilidir. Dokusal yüzeylerin oluşumunu sağlayan birim biçimleri ve bunların yan yana geliş sistemleri daima farklılıklar gösterirler. Bazen değişik objelerde birim biçimleri benzer olsalar da işlevselleri ayrı ayrı olduğundan yan yana geliş sistemleri farklı olabilir. Yine birim biçimleri farklı olan objelerde birimlerin yan yana geliş sistemleri benzer olabilirler. Yineleme yolu ile ölçü, hep ayrı yönde, hiçbir değişikliğe uğramadan artar. Yönü değişmeyen bir açık-koyu değişkenliği ile doku oluşur Ritim artarak gelişir. Ritim, ileri geri yer değiştirme ile zıt yönlerde ve aynı ölçü içeresinde ya da değişik ölçüde gelişir. Belirli bir merkezden çıkarak dışardan içeriye ve içerden dışarıya hareket eder. Bir dokunun oluşması için pürüzlü bir yüzey ve uygun ışık gereklidir. Uygun bir ışık girinti ve çıkıntıları yani, dokunun derinliğini verir. Renk değişimi ise dokuya görsel karakter kazandırır.

Büyük puntolu tipoğrafik çalışmalarda harfin et kalınlığını renklendirmenin yanı sıra doku kullanılarak yazıya etki kazandırılır. Sadece yazı ve büyük boşluklardan meydana gelen afiş ve reklam vb. çalışmalarda boş alanlarda, tasarımın konusu ve görsel yapıyla uyumlu doku kullanılarak görsel zenginlik sağlanabilir. Doku kullanımında önemli olan görsel açıdan içyapı ile dış yapının uyum sağlamış olmasıdır.

Dokular yapılarına göre iki ana guruba ayrılırlar.

Doğal doku, işlevsellikle ilgilidir ve dış yapıyla içyapı arasında uyum vardır. Doğadan kaya, ağaç kabuğu, yaprak, tahta, balık, portakal, kozalak, deri gibi örnekler verebiliriz.

Yapay Doku, oluşturmada birim eleman sistemleri ile matematiksel düzenler oluşturma söz konusudur. Yapay dokularda kendi içinde;

- Yüzeysel doku
- İnce doku
- Kaba doku
- Düzenli doku
- Düzensiz doku olarak gruplara ayrılır.

Optik doku; göz aldanmasıyla oluşur. Temelinde hareket ve biçim değiştirme vardır. Dokusal yapıyı oluşturan birim biçimlerin matematik sistemlerle, büyümesi-küçülmesi, giderek değişime uğraması, belli merkezlerde toplanması, dağılması ve giderek döndürülmesi ile yüzeye optik hareket kazandırabilir.(Victor Vasarely)

Dokunun yapı etkisi; sert dokulu yüzeyler yakınlık etkisi, yumuşak dokulu yüzeyler uzaklık etkisi verir.

Doku ve renk etkisi; sıcak renkli dokular yakınlık etkisi, mat yüzeyli dokular uzaklık etkisi verir.

Dokunun ışıklılık etkisi; parlak yüzeyli dokular yakınlık etkisi, mat yüzeyli dokular uzaklık etkisi verir.

Dokunun işleniş etkisi; ince ve ayrıntılı işleniş dokulu yüzeyler yakınlık ve keskinlik duygusu verir. Dağınık, ayrıntısız ve belirsiz işlenmiş dokulu yüzeyler uzaklık etkisi verir.

Ayrıca doku, yumuşaklık-sertlik, ağırlık-hafiflik, sessizlik-gürültü, huzur-tedirginlik, durgunluk-hareketlilik, sakinlik-heyecanlılık, etkiler de yaratır.



Şekil 8. Tipoğrafik tasarımda doku kullanımı ile ilgili örnekler

B. TİPOĞRAFİK TASARIM İLKELERİ

Görsel sanatların hemen hemen tüm alanlarında tasarım ilkeleri etkin rol oynamaktadır. Tasarım ilkeleri, düşüncenin görselleşmesinde kullanılan tüm elemanların düzenlenmesinde yani kompozisyonun kurgusunda yardımcı olur ve aynı zamanda etkili tasarım için de rehber konumdadır.

Tasarım ilkeleri sanatsal çalışmaların planlanmasına yardım ettiği gibi sanat eserlerinin nasıl düzenlendiğini çözümlemeye de katkıda bulunur.

1. Bütünlük

Tasarımda görsel unsurlar bütünlük oluşturulacak şekilde bir araya getirilmiş ise dağınık ve parçalı yapı engellenmiş olur. Görsel algıda etkiyi arttırmak için, mesajı taşıyan görsel unsur farklı şekilde öne çıkarılmalıdır, bunu için de diğer unsurlar bütünlük ve uygunluk göstermelidir. Bütünlük içinde, benzer biçimlerin tekrarı ile oluşabilecek doku ve ritim bulunabilir.

Oranlar bilimi anlamına gelen "uyum" söz konusu olmadan, uzun süreli bir şey ortaya koyabilmek mümkün değildir derken "uyum" ilkesinin önemine de işaret etmektedir.

Tasarımcı bütünlük oluşturmada bazı farklı yöntemlere başvurabilir:

Bordür: Tasarım yüzeyini çevreleyen bordürler bütünlük sağlamada kullanılabilirler. Bordürler arası ölçü, üslup gibi benzerlikler, bir tasarımı bütünlüğe ulaştırabilirler.

Beyaz boşluk: Gerekli yerlerde beyaz boşluklar bırakılarak bir tasarımda bütünlük sağlamak mümkündür.

Eksen: Bir grafik tasarım yüzeyinde bütünlük oluşturmada en yaygın kullanılan yöntemlerden biri eksen kullanmaktır. Bir tasarım yüzeyinin çatısı en az iki olmak üzere, üç ya da daha fazla yatay ve dikey eksenden oluşur. Resimle tipografiyi aynı hizada yerleştirmek için eksenlerden yararlanırız.

Üç nokta yöntemi: Tasarımcılar, kompozisyon yüzeyinde belirledikleri üç odak noktasını tasarımın bağımsız birimlerini birbirine bağlayan unsurlar olarak kullanabilmektedir. Göz, bir yüzey üzerinde yer alan üç unsuru hayali çizgilerle birleştirerek bir üçgen oluşturmakta ve tasarımı bir bütün olarak algılamaktadır.

Sayfa tasarımında, karşılıklı sayfalar arasında bütünlük sağlamak için şu yöntemlerden yararlanabiliriz: Her iki sayfada da; aynı rengi, yazı karakterini ya da tasarım üslubunu kullanabiliriz. Sol sayfadaki eksenin konum ve ölçüsünü sağ sayfada yineleyebiliriz.





Şekil 9. Tipoğrafik tasarımda bütünlük konusunu ile ilgili çeşitli örnekler

2. Orantı ve Görsel Hiyerarşi

Görsel hiyerarşi, tasarım içinde vurgulanmak istenen mesaja göre görsel unsurların ölçülenmesi anlamına gelir. Kimi tasarımlarda görsel unsurlar öne çıkarılırken, kiminde renk, kiminde tipografik unsurlar öne çıkarılabilir. Tasarımda görsel hiyerarşiyi sağlamak için boyutla birlikte görsel unsurların yakınlık/uzaklık ilişkileri ya da renk tonlamaları gibi kontrastlık unsurları da kullanılabilir. Hiyerarşik yapı içindeki unsurların birbiri içine geçirilmesi yoluyla da hareketli tasarımlar elde edilebilir. Görsel unsurların birinin boyutuyla, diğerinin rengiyle, bir başkasının ise yakınlık/uzaklık ilişkisiyle kullanılması, bu söylediğimize örnek teşkil eder.

Tasarımcı açısından orantı, boyutlar arası ilişkilerdir. Tasarım yüzeyinin eni ile boyu, görsel unsurların genişlikleri ve yükseklikleri ile bir arada oluşturdukları kitlelerin boyutları arasında

daima orantıya dayalı ilişkiler vardır. Bir görsel unsurun tasarım içindeki diğer unsurlarla kurduğu orantısal ilişkiler, algı ve iletişimi doğrudan etkiler. Tasarımcı, görsel unsurların orantısal ilişkilerinde değişken yapılar kurmaya çalışmalıdır. Bir tasarımda uyumlu orantılara ulaşabilmek için matematiksel verilerden yararlanmalıdır.

Ölçü bir nesnenin bir başkasına göre karşılaştırılıp büyüklüğünün algılanmasıdır. Nesneler büyüklüğe göre zihinde algılanır ve buna göre gruplanır. Buna göre ölçü; iki büyüklük arasındaki birimsel ilişkidir diyebiliriz. Tasarımda önemli olan ölçülerin amaca uygun olarak uyumlu, dengeli ve estetik düzeni ortaya koyabilmesidir. Her tasarım ögesinin boyutu:

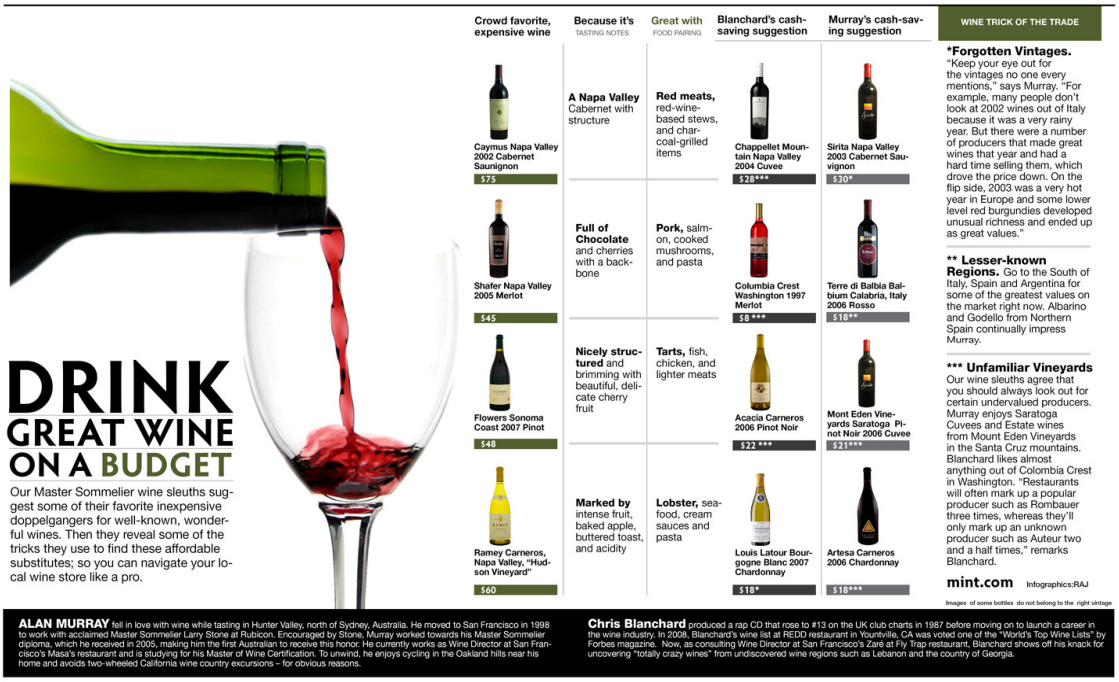
- İşlevsel açıdan,
- Malzeme açısından,
- Biçimsel açıdan,
- Çevreyle olan ilişkisi ve ögenin kendi geometrisi ile ya da strüktürü (Bir nesneyi ya da yapıyı ayakta tutan taşıyıcı sistem) ile belirlenir.

İnsan psikolojisi boyut zıtlıklarına büyük bir yatkınlık ve uyumluluk gösterir. Bir düzenlemede bütünlük, ayrıcalık, etkili - etkisiz, uyumluluk - uyumsuzluk, derinlik olarak önde-arkada gibi psikolojik etkileri boyut zıtlıklarıyla elde edilir. Ögelerin çoğu yaklaşık aynı ölçüde ve biri oldukça büyük ise bu öge görsel olarak önem kazanır. Bir grafik tasarım (sanat) ürünü, farklı ölçülerdeki unsurların bir araya gelmesiyle oluşur. Ölçüler büyüdükçe 1. Algılama düzeyi artar, 2. Etkileyicilik artar.

Görsel hiyerarşi, tasarım içindeki, görsel unsurları vurgulanmak istenen mesaja göre ölçülendirme anlamına gelir. Bazı tasarımlarda fotoğraf ya da İlüstrasyon büyük boyutlarda kullanılarak vurgulayıcı unsur haline dönüştürülür. Boyut dışında; renk, açıklık-koyuluk, uzaklık-yakınlık ve konum da görsel hiyerarşiyi etkileyen diğer unsurlar arasında sayılmaktadır. Tasarımcı, görsel hiyerarşi yoluyla okuyucunun gözünü tasarım üzerine yönlendirebilme olanağını bulur. Hiyerarşik yapı içinde birbirleriyle üstünlük çatışmasına giren unsurlar arasına dinamik ilişkiler kurabilir.



Şekil 10. Tipoğrafik tasarımda görsel hiyerarşi ile ilgili örnekler



Şekil 11. Tasarımda Görsel Hiyerarşinin Doğru Kullanımı

3. Yön

Bir tasarım yüzeyi üzerinde bulunan çizgisel, tipografik ve görsel unsurların yönü önemlidir. Örneğin bir gazete haberinde yer alan insan fotoğrafı, ilgili habere doğru bakmalıdır veya bir dergi ilanında kullanılan fotoğraf ürün metnine doğru bakmalıdır.

Yön sanat eserindeki sanal yoldur. Gözün takip ettiği sanal bir çizgidir de diyebiliriz. Yön bir çizgi halinde ilerleyen hattı temsil eder. Bir tasarım üzerindeki yazılar, resimler değişik noktalara yönelerek bir hareket oluştururlar. Tasarımcı, vereceği mesaj doğrultusunda bu hareketi yönlendirmekle yükümlüdür.

Birçok yönde hareket eden öğeler kompozisyonunda aynı yöne doğru eğilim gösteren biçimler bütün olarak algılanırlar. Görsel tasarım sürecinde tasarım öğelerinin bütünsel ve ayrı ayrı oluşturduğu yatay, dikey, eğri ya da diyagonal kompozisyon algısal etkiyi belirler. Tasarım yüzeyinde hareket eden unsurların önündeki boşluk arkasındaki boşluktan daha fazla olmalıdır. Kompozisyon hazırlarken yönleri değiştirmek farklı ve güzel görüntüler oluştururken aynı zamanda kompozisyona dinamizm ve hareket de kazandırır.

Birbirine paralel olanlarla zıt durumda olanlarının meydana getirdikleri etkiler başka başkadır. Yön, daima kendi zıddıyla vardır. Tasarımda yön, kuvvetlerin, içsel gerilimlerin dengesini sağlayan öğedir. Yön Aynı zamanda hem derinlik duygusunu, hem de algısını etkiler ve belirler. Derinlik, yön öğesiyle hem anlam, hem işlev kazanır. İlgili yöne doğru eğiklik, hareketi ve eylemi belirtir. İlginin o yöne doğru kaymasını sağlar.



Şekil 12. Tipoğrafik tasarımda yön konusu ile ilgili örnekler

4. Devamlılık

Çoğu zaman ritim duygusuyla paralellik gösteren görsel süreklilik olgusu okuyucunun gördüğünü daha iyi algılaması ve konuya ilgisinin devamlılığı için gereklidir. Görsel elemanların gözün hareketlerine uyacak şekilde ve algı sırasına göre yerleştirilmesi süreklilik sağlamak için yardımcı olabilir. Buna göre;

Görsel devamlılığı sağlaması için aşağıda unsurlar kullanılır. Okuyucunun gözü, tasarım yüzeyinde belli ilkeler doğrultusunda hareket eder. Göz hareketlerinin ustaca değerlendirildiği bir tasarım daima hedefine ulaşır. Göz alışkanlık gereği soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru bir yön izler. Gözün yatay hareketleri dikey hareketlerine göre daha kıvrak ve hızlıdır. Ayrıca göz; büyükten küçüğe, koyu renkten açık renge, renkliden renksize, alışılmamış olandan alışılmış olana doğru bir yol izler. Göz bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçişler yapabiliyorsa, devamlılık sağlanmış demektir. Devamlılık görsel unsurların boyutları ve biçimleri arasında oluşturulan benzerlikler, tekrarlamalar ve görsel hiyerarşi ile sağlanabilir.

a) Aynı elemanların tekrarı ile oluşturulan düzenli ritimler.

b) Birbirinden farklı görsel unsurların birbirini sıralı takip etmesiyle oluşan değişken ritimler.

c) Tekrar edilen unsurların düzenli değişimi ve geçişi ile oluşan oluşumcu ritimler.

d) Belli bir yüzey üzerinde akıcı bir şekilde görsel elemanların ani ve keskin değişiklikler göstermeden, yumuşak geçişli tekrarlarla yapılan ritim.

e) Ritim gözün normal hareketine uyacak şekilde olmalıdır. insan gözü soldan-sağa, yukarıdan-aşağıya, büyükten küçüğe, koyudan açığa, renkliden renksize, alışılmamış olandan, alışılmış olana doğru bir algılama izler.

Tasarımlardaki ritm ve hareketlilik birbirine çok yakın ve birbirleriyle bağlantılı kavramlardır. Hareket tasarımda hareket duygusu oluşturan, izleyicinin gözüne rehberlik eden, izlemesi gereken yolu ve sırayı gösteren bir kavramdır. İzleyiciyi tasarımın ilgi merkezine yöneltmek amacıyla kullanılır. Hareket bir çizginin eğimi, dokuların, biçimlerin ve renklerin tekrarı ile oluşur.

Tek bir tasarım içinde olduğu kadar dizi oluşturan birçok tasarım arasında da devamlılık sağlanabilir. Örneğin bir derginin, kitabın sayfalarında, dizi oluşturan kitap kapaklarında bir bütünün parçalan olduğu izlenimi yaratmak için devamlılık sağlayan unsurlar kullanılabilir. Yani bir

yayınevinin dizi kitaplarının kapaklarında fotoğraf ya da İllüstrasyonun, yazar adının, logonun aynı yerde kullanılması, aynı yazı karakterinin tercih edilmesi görsel devamlılığı sağlar.



Şekil 13. Tipoğrafik tasarımda devamlılık konusu ile ilgili örnek çalışmalar

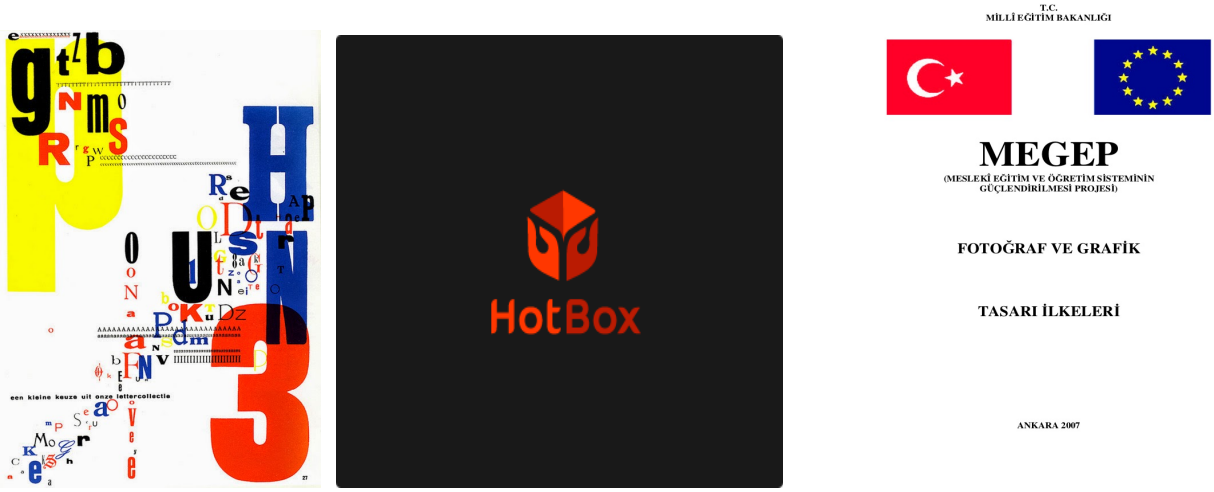
5. Denge

Denge, aynı ya da farklı nesneler arasındaki uyumlu ilişkidir. Denge, görüntü alanı içindeki görsel estetik öğelerin, nesnelerin ya da olayların birbirini tartacak şekilde düzenlenmesidir. Bir tasarımda denge unsuru varsa, o tasarım kendisiyle " barışık" demektir. Her tasarımın bünyesinde bir hareket unsuru vardır. Ama hareketi oluşturan unsur yada unsurlar tasarımın temel çatısı içinde yer almaz. Hareket unsurları, tasarımın içinde kullanılan uygulama alanlarından tipografi, fotoğraf ya da illüstrasyonlardaki canlılığın içindedir. Bir tasarım iki farklı denge sistemi içinde düzenlenebilir:

a) Simetrik denge b) Asimetrik denge

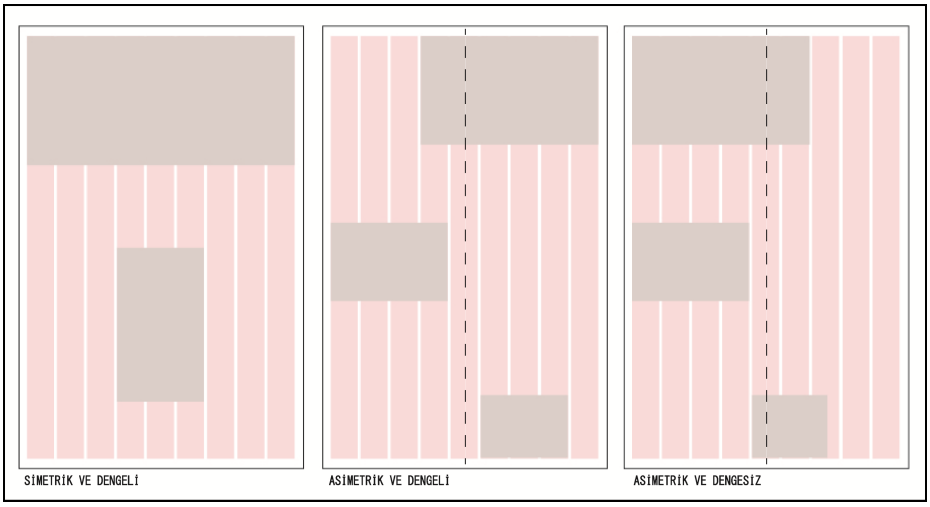
a) Simetrik denge: "Simetri sözcüğünün iki anlamı vardır. Simetri denildiğinde ilk olarak; iyi orantılanmış ve dengelenmiş parçaların oluşturduğu genel bir yapı akla gelir. Diğer taraftan, hayali bir çizgi ya da düzlemle ayrılmış iki yönlü biçim benzerliği de simetri olarak tanımlanır" .

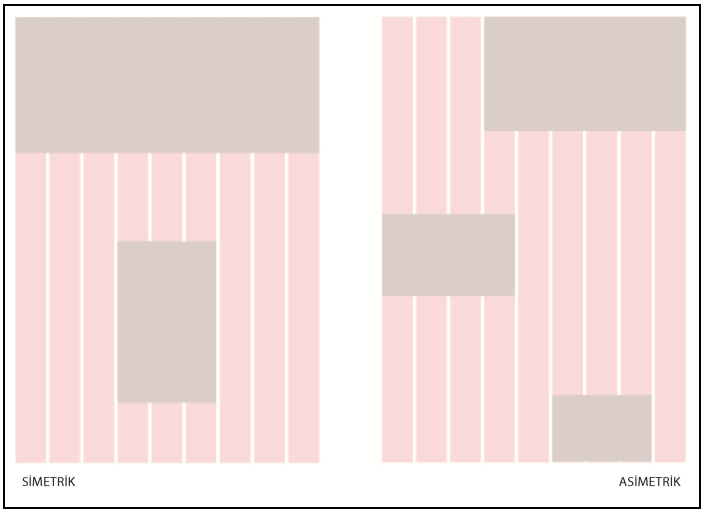
Doğada varlıkların hepsinde bir denge vardır. İnsan anatomisi (gövdesi ve insan yüzü) simetriktir. Simetrik çizgiler, şekiller ve renklerle denge kurmak kolaydır. Ancak simetrik görünüm, resme monoton bir etki verdiği için, değişik ölçüler arasında denge kurulmalıdır.



Şekil 14. Tipoğrafik tasarımda simetrik denge ile ilgili örnekler

İnsan anatomisinin simetrik yapısı, sanat ve tasarım dallarında simetrik biçimlere doğru güçlü bir eğilimin oluşmasına yol açmıştır. Günümüz grafik tasarımında simetrik düzenlemeler yaygın olarak kullanılmaktadır.

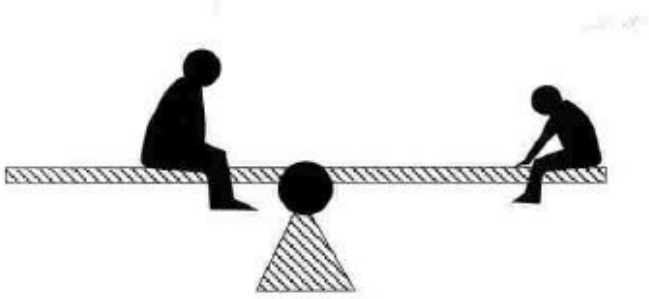


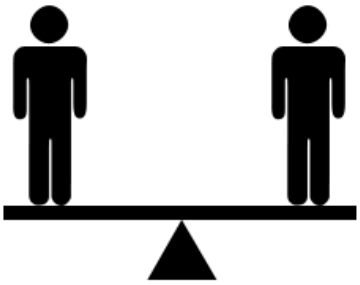


Şekil 15. Asimetrik - Simetrik ve Denge Unsurlu Gazete Sayfa Tasarımları

Doğada simetrinin değişik türlerine rastlamaktayız. Merkezi (radial) simetride görsel unsurlar merkezi bir nokta ya da eksenden güneş ışınlarına benzer biçimde üçyüz altmış derecelik bir yayılma gösterirler. Dönel (rotational) simetri ise görsel unsurların bir nokta etrafında dönerek eşit aralıklar halinde sıralanmalarıdır. Bir yüzey ya da boşlukta birbirine benzeyen biçimlerin yoğun bir istif düzeni içinde bulunması (örneğin, yer döşemelerinin oluşturduğu dokular) süslemeci (ornamental) ya da kristal dokulu (crystallographie) simetriye örnektir.

Geleneğin, resmiyetin, otoritenin vurgulanacağı tasarımlarda simetrik denge tercih edilir. Diğer yandan simetri, dürüstlük ve saygınlığın psikolojik simgesidir. Simetri dengeye dayalı kompozisyonlar, daha güvenilir olmaları nedeniyle amatör tasarımcılar tarafından daha çok kullanılırlar.





Şekil 16. Asimetrik dengede optik merkez büyük kitleye daha yakındır Şekil 17. Simetrik dengede iki taraf birbirine eşittir

b) Asimetrik denge: "yirminci yüzyıl başlarında ortaya çıkan modern sanat ve tasarım akımları, simetrik dengeyi reddederek; geleneksek olarak simetri noksanlığı ya da bütünün parçaları arasında orantıya dayalı bir eksik anlamına gelen asimetri benimsemişlerdir. Modernist akımlar, birbirine benzemeyen ya da eşdeğer olmayan görsel unsurlar arasında dinamik bir denge ya da düzen sağlayan bir kavram olarak ele alıp kullanmışlardır".

Hem simetrik dengede hem de asimetrik dengede bir optik ağırlık merkezi vardır. Ama asimetrideki merkez, geometrik merkezden farklı konumdadır. Asimetrik düzenlemenin tercih edilme nedeni, cesur ve sorgulayıcı olmasıdır. Asimetrik denge duygu yüklü ve dışavurumcudur.

Simetride durağanlık ve kasılma, asimetride ise hareket ve gevşeme duygusu vardır. Birinde düzen ve kural, diğerinde rastlantı ve keyfilik egemendir. Daha genel bir anlatımla; simetrik katılık ve sınırlılılığı, asimetri ise hayatı, eğlenceyi ve özgürlüğü simgeler.

Bir kompozisyonun simetrik ya da asimetrik dengeye dayalı olmasının en önemli kriteri, tasarımın konusu ve içeriğidir. Gerek simetrik, gerekse asimetrik düzenlemelerle oldukça etkileyici sonuçlar elde etmek mümkündür. Tasarımcı, oluşturduğu kompozisyonda optik ağırlıklara sahip unsurları belirli dengeler içinde bir araya getirmeye çalışır.





Şekil 18. Asimetrik denge ile ilgili örnekler

6.Vurgu

Vurgu dikkati önemli ölçüde etkileyen bir ilke olduğu için önemlidir. Vurgu grafik yüzeyde ifadesel bir derinlik oluşturarak dikkati istenen noktaya toplayabilir. Vurgu, düzenlemede bir tarafı ön plana çıkarma işlemi olarak veya etkin unsur yaratmak şeklinde tanımlanabilir. Etkili unsur dikkati çekerek hedef kitlenin tasarımı çözümlemesini sağlayabilir. Grafik tasarım da kullanılan unsurlardan hangi hiyerarşik dizinde daha önemli ise öncelikle o unsura vurgu yapılabilir. Bu bağlamda tasarımı yapılacak konunun iyi araştırılması ve nelerin öncelikli olduğuna doğru karar verilmesi, aynı zamanda öncelikli olan konunun hangi görsel unsurla vurgulanacağının kararlaştırılması önemlidir. Tasarımcı aynı zamanda vurgu unsurunu yüzey üzerinde nerede konumlandıracağına da karar vermek durumundadır. Etkili bir şekilde mesajın verilmesi için vurgu unsurunun yüzeyin optik merkezinde yer alması doğru bir hareket olabilir. Diğer bir dikkat edilmesi gereken kural, tasarım yüzeyinde çok fazla sayıda vurgu kullanımı etkiyi azaltabilir bu yüzden fazla sayıda vurgu kullanılmamalıdır. Vurgu amblem gibi simgesel anlamlandırmalarda da önemlidir, tasarımda en önemli vurgu görsel şekilde ifade edilmelidir ki bu hazırlanan amblemin anlamlandırılmasında kargaşayı engelleyebilecektir.



Şekil 19. Vurgu yapılmamış çalışma



Şekil 20. vurgu yapılmış çalışma





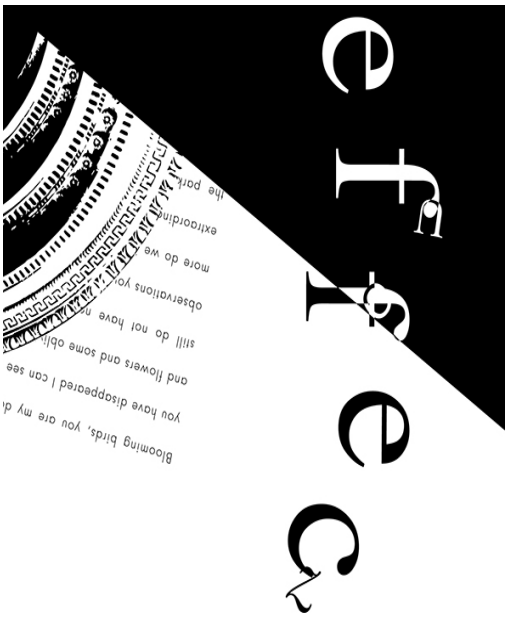




Şekil 21. Tipoğrafik vurgu örnekleri

7.Zıtlık

Zıtlık, yüzeyde farklı bir eleman yapılanmasıyla odak noktası meydana getirmektir. Tasarımdaki elemanların pozisyonu odak noktasını belirler. Herhangi bir tasarım elemanı diğer elemanların genelinden daha uzakta konumlandırılırsa, dikkat çekiciliği artar ve odak noktası oluşturur. Tasarımda yüzey üzerinde birden fazla odak noktası olabilir bu durumda dikkat dağılması oluşabilir. Bu durumda görsel hiyerarşiye dikkat edilmelidir. Görsel hiyerarşi vurgu alanlarını, odak noktalarını doğru yapılandırmaya yardımcı olur. Grafik yüzeyde göz bu odak noktalarından birini ilk etapta algılamalıdır ve bu odak noktası en önemli ve en dikkat çekmesi istenen olmalıdır. Bu durum ilk önemli odaktan belli bir sırayla diğer odaklara ulaşılacak ve göz beyin koordinasyonu doğru algılamayı gerçekleştirebilecektir.





Şekil 22. Tipoğrafik zıtlık konusu ile ilgili örnekler