

Pandemiye Kadar 2000'lerde 'Tipo-Grafik' Tasarımın Yıldızları

Anıl SARIKAVAK



Dr. Öğr. Üyesi Anıl SARIKAVAK

**Pandemiye Kadar 2000'lerde
'TİPO-GRAFİK' TASARIMIN YILDIZLARI**

ISBN 978-625-5704-66-5

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarına aittir.

© 2025, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayınevidir**. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 2000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

I. Baskı: Ekim 2025, Ankara

Yayın-Proje: Selcan Durmuş
Dizgi-Grafik Tasarım: Tuğba Kaplan
Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Sayfa Basım Sanayi Ticaret Ltd. Şti.
İvedik OSB Matbaacılar Sit. 1514. Cad. No: 23-25
Yenimahalle/ANKARA

Yayıncı Sertifika No: 51818
Matbaa Sertifika No: 77079

İletişim

Pegem Akademi: Shira Ticaret Merkezi
Macun Mahallesi 204 Cad. No: 141/33, Yenimahalle/Ankara
Yayınevi: 0312 430 67 50
Dağıtım: 0312 434 54 24
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: yayinevi@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

Dr. Öğr. Üyesi Anıl SARIKAVAK

1992’de Ankara’da doğdu. 2006’da Beytepe İlköğretim Okulu’ndan mezun oldu. 2010’da Ankara Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi’nden mezun oldu. 2010’da Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü’nü birinci sırada kazandı. 2015’de mezun oldu. 2015’de Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anabilim Dalı, Grafik Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı’na kabul edildi. 2015’den itibaren çeşitli grafik çalışmaları gerçekleştirdi; karma grafik sergilerine katıldı ve çalışmaları jüri sergilemelere kabul edildi. 2017’de Anadolu Üniversitesi tarafından düzenlenen 9. Uluslararası Yunus Emre “Yarının Ustaları” Yarışmasında “Sergileme Ödülü” kazandı. 2018 Aralıkta Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anabilim Dalı’nda sürdürdüğü “20.Yüzyılda Tasarlanmış Önemli Fontların Dönemin Tasarım Anlayışlarıyla Etkileşimi ve Deneysel Font Çalışmaları” başlıklı yüksek lisans tez çalışmasını tamamlayarak “Master Degree” diplomasını aldı. 2018’de Anadolu Üniversitesi tarafından düzenlenen 10. Uluslararası Yunus Emre “Yarının Ustaları” Yarışmasında “Sergileme Ödülü” kazandı. 2019 Şubat’ında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik programına katılmaya hak kazandı. 2019’da T.C. Kültür Bakanlığı tarafından 19 Mayıs’ın 100. Yılı anısına düzenlenen ulusal afiş yarışmasında “Sergileme Ödülü” kazandı. Şubat 2021’de Trabzon Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü’ne Öğretim Görevlisi olarak atandı. 2023 Temmuz’da Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Dalı Grafik Anasanat Dalı’nda sürdürdüğü “Görsel İletişim Tasarımında Yeni Nesil Değişken Fontlar ve Bir Uygulama” başlıklı sanatta yeterlik tez çalışmasını tamamladı. 2023’den beri Dr. Öğr. Üyesi olarak akademik ve sanatsal çalışmalarını sürdürmektedir. Halen, düzenlenen ulusal ve uluslararası etkinlik ve yarışmalara katılmaktadır.

ORCID No: 0000-0002-9270-2223

ÖN SÖZ

1985’lerde başlayan masaüstü yayıncılık konvansiyonel grafik tasarımı kökten değiştirecek bir güce sahiptir. 2000’e değin kişisel bilgisayar teknolojisinin yazılım ve donanımındaki hızlı gelişmeler güncel grafik tasarım eğilimlerinin evrilmesine yol açar. Aslında, öncesinde bir takım analogik hazırlık aşamalarından geçen tasarım ve üretim süreci artık neredeyse bütünüyle dijital ortama taşınır. Bu bağlamda 1985-2000 yılları kişisel bilgisayarların ve masaüstü yayıncılığın erken aşamasını (yani *‘incunabula’sını*) ifade etmektedir.

2000 sonrası artık yeni bir yüzyılın (ve hâttâ yeni bir binyılın) başlangıcıdır. Zamanın ruhu bağlamında yeni bir soluk, yeni bir kavrayış, yeni bir ifade biçimi veya yeni bir anlayışla zamanın güncel grafik tasarım anlayışları değişir. Fakat birdenbire çok da beklenmedik bir durum gelişir. 2019’un son aylarında başlayan ancak 2020’ye damga vuran pandemi (küresel salgın hastalık) sadece gündelik yaşamsal davranışları değil, yaşama dair tüm algılama ve dışavurum biçimlerini değiştirir. Bir bakıma etkisi günümüzde azalmış olsa da pandemi sonrasının korkusu, yansımaları ve dönüşümleri yaşamın tüm alanlarında hâlen sürmektedir. Bu nedenle de 2020 ve sonrası ayrıca incelenmelidir.

Bu kitapçık, farklı ve özel bir zaman dilimini oluşturmaları nedeniyle, 2000 sonrasının ilk iki on yılında ‘tipo-grafik’ tasarım çalışmaları ve projeleriyle öne çıkan, çeşitli uluslararası yıllık veya kataloglarda eserleri yayımlanan ve böylelikle yirmi yıllık bir zaman diliminde görsel etki ve kişisel tavır üretmiş tasarımcıları ele almaktadır.

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iv
1. Bölüm: GİRİŞ	1
2. Bölüm: 2000 Sonrası Gelişmeler	3
3. Bölüm: Yıldız Tasarımcılar Hakkında	7
2000 Öncésinin Etkili Tipo-Grafik Tasarımcıları	9
Neville Brody.....	9
David Carson	9
Paula Scher	10
Gert Dumbar.....	11
Sadık Karamustafa ve Bülent Erkmen	11
İnternet ve Tarayıcıların Yaygınlaşması.....	12
Uwe Loesch	13
Anton Beeke.....	15
Werner Jeker.....	16
Rick Valicenti	17
Tom Bodkin (1953-)	18
Chen Shaohau (1954-).....	21
Vladimir Chaika (1955-)	23
Ruedi Baur (1956-).....	24
Ken Cato (1956-).....	29
Andreas Uebele (1960-).....	31
Jan Middendorp (1960-).....	33
Nick Bell (1960-)	34
Catherine Zask (1961-).....	37
Stefan Sagmeister (1962-).....	39
Leonardo Sonnoli (1962-).....	42
Marian Bantjes (1963-)	45
Rene Knip (1963-).....	48
Ellen Lupton (1963-).....	50
Kai Vermehr (1964-).....	53
Jonathan Barnbrook (1966-).....	54
Andrea Tinnes (1969-)	57
Peter Bilak (1970-).....	60
Martin Woodtli (1971-).....	62
Richard Niessen (1972-) ve Harmen Liemburg (1974-) / Golden Masters	65
Jerzy Skakun (1973-) ve Joanna Görska (1976-) / Homework.....	68
Hansje van Halem (1978-)	70
2000 ve Sonrası Olimpiyat Oyunlarının Görsel Kimlik Tasarımları Hakkında.....	73
Michael Bryce (logo), Saunders Design (piktogramlar) ve FHA Image Design (Kurumsal) / Sydney (Australia) Olympic Games 2000	74
ATHOC 2004 Image & Identity Department / Athena (Greece) Olympic Games 2004.....	77

Chen Shaohua (logo), Çin Olimpiyat Oyunları Düzenleme Komitesi Çalışma Grubu (Piktogramlar) / Beijing (China) Olympic Games 2008	78
Wolff Olins Design Firm (logo) ve SomeOne Design Agency (Piktogramlar) / London (England) Olympic Games 2012	79
Tatil Design / Rio de Janerio (Brazil) Olympic Games 2016	80
Masaaki Hiromura / Tokyo (Japan) Olympic Games 2021	82
 4. Bölüm: Sonuç	 85
 Kaynakça	 88
Kitaplar	88
Makaleler	88
Ağ Bağlantıları	89
Görsel Kaynakça	92

1. BÖLÜM

GİRİŞ

İkinci Dünya Savaşı sürecinde geliştirilmeye başlayan bilgisayarlar 1960'larından itibaren kamu kurum ve kuruluşlarına veri işleme amacıyla entegre edilir. İş istasyonları ve uç birimler olarak terminaller aracılığıyla kullanılmaya başlanan bilgisayar sistemleri böylelikle askeri alandan sivil hayata geçiş yapar. 1970'lerde bir yandan araştırma ve geliştirme (ar-ge) faaliyetleri yürüten Xerox gibi özel kuruluşların çabaları ile "Silikon Vadisi" gibi bilgisayar geliştirme şirketlerinin bulunduğu organize sanayi bölgeleri ortaya çıkar. Diğer yanda ise DARPA gibi Amerikan hükümetinin askeri projeleri geliştirme birimlerinin üniversitelerle birlikte yürüttükleri projelerin küresel ağına geliştirilmesine yönelik somut sonuçları üretir. Ek olarak yarı iletkenlerin bulunuşu, *hub*, *ethernet* ve *chip* (yonga) gibi bilgisayar teknolojisinin donanımsal unsurları ile *windows* (pencere arayüz sistemleri) gibi etkileşim ortamlarının geliştirilmesi, nihayetinde 1980'lerdeki masaüstü yayıncılık devriminin gerçekleşmesine gerekli ve yeterli ortamı sağlamıştır.

Masaüstü yayıncılık aslında girdi, düzenleme ve çıktı aygıtlarının bir büro ortamında kullanmak için makul fiyatlara satın alınabilir ve bütünleşik olmasını ifade eder. Çünkü daha öncesinde, örneğin, grafik tasarım ile basım ve üretim süreçleri ayrı ayrı analogik temelde alan uzmanlıklarını gerektirmekte, her bir aşaması ise masraflı ve adım adım yürütülmeyi zorunlu kılmaktadır. Masaüstü yayıncılık, tüm bu eski ardışık işlemleri bir anda, bir arada ve bir uzman sayesinde yapabilmeyi mümkün kılarak geçmişin basım ve iletişim ortamının köklü bir biçimde değişmesine yol açmıştır.

Digital Typography adlı eserinde Donald E. Knuth (1999, s. ix) "Dijital tipografi ile kastetmek istediğim şey aslında masaüstü yayıncılıktır." der. 1985'te Apple firmasının piyasaya sürdüğü 128-K modeli, yine bu yıldaki diğer gelişmelere eşlik ederek masaüstü yayıncılığın başlamasına yol açar. Bu diğer gelişmeler arasında yazılım olarak Aldus yazılım firmasının PageMaker programı, yine Apple tarafından geliştirilen 300 dpi lazer yazıcı ve daha önceki veri girişi işlemleri için geliştirilen çeşitli teknolojiler ve tarayıcılar yer almaktadır.

Böylelikle, daha önce teknik kısıtlamaların engellediği ve uygulama açısından ise sınırlı kalınan tüm düşsel tasarımların yapılabilmesinin önü açılır. Bilgisayar ortamı tasarımcıya bir siber-uzay sunmakta, girdiler düzenlenebilmekte, yazılımlar aracılığıyla vektörel ve piksel temelde görseller çizilebilmekte, üretilen ve değiştirilebilmektedir ve üstelik 1988’lerden itibaren ekranda görüldüğü gibi çıktılar da alınabilmektedir. Bu gelişmeler tasarımcıların hayallerinin önündeki engelleri kaldırır. Artık ne düşlenebiliyorsa onu görüntüleyebilme ve üretebilmenin mümkün olmasını sağlayan yeni bir tasarım alanı açar.

Artık her şeyi yapabilmenin mümkün olmasını sağlayan yaratıcı bir alanda üretim vermeye başlanır. Önceki nesiller tarafından konulan kuralların bozulması, biçim ve tarzlarda çeşitliliğin oluşması ve de eklektisizmin tartışılması, evrensel bir tasarım dilinden ziyade bireyselliğin ön plana çıkartılması ve teşvik görmesi, tasarımın temel olarak bilgisayar devrimine ve dijital harf, yazı karakteri veya font tasarımının gelişmesine dayanması gibi, kısaca tüm bunlar artık “Postmodernizm” olarak tanımlanmakta ve bu bağlamda terim 1980’ler ile 1990’ların geniş bir uygulama yelpazesine sahip olması için kullanılmaktadır (Heller ve Fili, 1999, s. 167).

1985-2000 yılları arasında kalan bu 10-15 yıllık süre bir bakıma bilgisayarların ve daha doğrusu masaüstü yayıncılığın erken gelişim ve olgunlaşma aşamalarıdır. 1970’lerde, geç modern dönemde grafik tasarım alanında ortaya çıkan yeni eğilimler 1980’lerin ortasından başlayarak farklılaşmaya başlar. Tasarımlarda bilgisayarın kullanımı adım adım artar. 1990’larda tasarımcılar artık işlerini neredeyse tümüyle bilgisayar ortamında üretmeye başlar. Dizgi ve sayfa düzenleme için kullanılan foto-dizgi ve foto-düzenleme aygıtlarının yerini kişisel bilgisayarlar alır. Grafik tasarımda gereksinen dizgi, pikaj, montaj vb. işlemler ise yerini dijital tasarımın font dizgisi, piksel veya vektörel görüntü üretimi ve görsellerin etkili bir biçimde düzenleme olanaklarına bırakır.

Bu çerçevede, özellikle tipografi alanında, yakın geçmişin foto-dizgi ve foto-düzenleme sistemlerinin hurufat veya dijital yazı karakteri kataloglarının kullanımının yerini hızla masaüstü işletim dizgesinin fontlar klasöründe biriktirilen vektörel sayısallaştırılmış eski fontlar ile sürekli yayınların dağıtımına sunduğu yeni nesil bit-eşlem, mekanik, historik, *revival*, sayko, tekno, yeni fütüristik, dekonstrüktif, *grunge*, karma ve kişisel elyazısı fontları almıştır. Bu nedenle, tasarımlarda fontları tanımlamak ve tasarımdaki rolünü açıklamak daha da zorlaşır. Artık “dönemin fontu” diye bir şey veya görüngü kalmaz. Zaten eskinin genel geçer ve tektipleştirici yaklaşımlarından uzun bir süredir sıkılmış ve bu nedenle yeni arayışlar içinde olan tasarımcılar için biraz zahmetli de olsa, yeni teknoloji bir altın madeni gibi işlev görür (Sarıkavak, 2023, s. 197).