

Vesile AYKAÇ

Dr. Öğr. Üyesi, Marmara Üniversitesi, vaykac@marmara.edu.tr, İstanbul-Türkiye

ORCID: 0000-0001-5219-786X

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNDE HAZIR NESNEDEN GÖSTERGE OLUŞTURMA YÖNTEMİ VE ÖRNEK ÖĞRENCİ UYGULAMALARI

Özet

Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin iletiyi iletmek için görselleri oluştururken gösterge seçmekte zorlandıkları, anlamlandırırken sorun yaşadıkları, görselleri seçerken düşünsel boyutu göz ardı ettikleri görülmüştür. Öğrencilerin bu problemini aşmak için “çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyunu oynatılmıştır. Bu oyun ile oluşturdukları göstergelerle “Bizi Ne Birleştirir” konulu proje sosyal içerikli bir afiş tasarımı yapılmaları uygun görülmüştür. Görsel düşüncelerini zenginleştirerek, görsel oluşturma becerisi, bu görseli yan anlamı ile de düşünebilmeleri amaçlanmıştır. Grafik sanatlar eğitimi dersinde kullanılmak üzere oynanan bu oyun ile örnek yöntem oluşturmak düşünülmüştür.

Bu çalışma 2020-2021 eğitim ve öğretim yılında pandemi döneminde çevirim içi gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın evreni Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı öğrencilerinden oluşmuştur. Çalışmanın örneklemini ise grafik tasarım öğrencileri olan 3. sınıfta bulunan 12 öğrenciden ve onların tasarladıkları afişlerden oluşmaktadır. Bu 12 öğrencinin yapmış oldukları afişlerden seçilen 4 öğrencinin afiş çalışması üzerinde gösterge bilimsel analiz yapılmıştır. Çalışmanın başlangıcında literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme kullanılarak öğrenci görüşlerinde betimsel analiz, seçilen afişlerin analizinde ise gösterge bilimsel analiz yöntemi uygulanmıştır. Çalışmanın sonunda öğrencilerin gösterge oluşturma ve onu dolaylı anlatım yolu ile başarılı bir şekilde anlamlandırdıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Gösterge, Grafik Tasarım Eğitimi, Gösterge Bilim.

METHOD OF CREATING INDICATORS FROM READY OBJECT IN GRAPHIC DESIGN EDUCATION AND EXAMPLE STUDENT PRACTICES

Abstract

It was observed that the students who received graphic design education had difficulty in choosing indicators while creating the visuals to convey the message, they had problems while making sense of it, and they ignored the intellectual dimension while choosing the visuals. In order to overcome this problem of the students, the game “find and extract ready-made objects around us” was played. With the indicators they created with this game, it was deemed appropriate to design a poster with a social content for the project on "What Unites Us". By enriching their visual thoughts, it is aimed to create visual skills and to think about this visual with its connotation. With this game, which is played to be used in the graphic arts education lesson, it is thought to create an exemplary method.

This study was carried out online during the pandemic period in the 2020-2021 academic year. The universe of this study consisted of the students of Marmara University Atatürk Education Faculty Fine Arts Education Department

Painting Education Department Graphic Design Department. The sample of the study consists of 12 students in the 3rd grade who are graphic design students and the posters they designed. Semiotic analysis was carried out on the posters of 4 students selected from the posters made by these 12 students. At the beginning of the study, literature review method was used. In addition, using document analysis, one of the qualitative research methods, descriptive analysis was used in student opinions and semiotic analysis method was applied in the analysis of selected posters. At the end of the study, it was seen that the students successfully made sense of it by creating a sign and using indirect expression.

Keywords: Indicator, Graphic Design Education, Semiotics.

1. Giriş

Geçmişten günümüze insanoğlu duygu ve düşüncelerini birbiriyle paylaşarak iletişim halinde kalmıştır. Süreci içinde oluşan gelişmeler, değişimler iletişim dilinde farklılıklar yaratmıştır. Mağara duvarlarındaki resimlerden telefondaki iletişim uygulamalarına kadar yaptığımız iletişim sürecinde ileti, iletinin izlediği yol ve alıcı önemlidir. “İletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu kitlesi arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlanır.” (Becer, 2002, s. 11) Hayatın önemli bir parçası olan iletişim bütün duyu organlarımızı faaliyete geçiren önemli bir dildir. İster sözel, ister işitsel, ister görsel, ister bedensel, ister yazınsal olsun bizi uzak ya da yakın çevremize bağlayan bir ağıdır.

Günümüzde bu iletişim ağı içinde yoğun iletiler arasında kalan ve sadece bir tanesini seçecek olan alıcıda ilgi yaratmak için medya kurumları birtakım araçlardan faydalanır. Bu nedenle görsel iletişim araçlarına ve tasarımcılarına ihtiyaç duyulması kaçınılmazdır.

“İletişim araçlarının yaygınlaşması ve kolay erişilebilir duruma gelmeleri, bu alana ilginin artmasında önemli sebeplerden biri olmuştur. Çok genel anlamı ile “İletişim Tasarımcısı” olarak adlandırabileceğimiz bu çağdaş ve popüler meslek, çevresinde pek çok yan dalı ile ayrı ayrı ihtisas konularına sahiptir.” (Uçar, 2004, s.17). İletişim tasarımcılardan biri de grafik tasarımcısıdır. Bir mesajın hedef kitleye en iyi nasıl ulaştırması gerektiğini bilen kişidir. “Bir içeriği bir metni grafik dile dönüştüren görsel bir çevirmen gibidir.” (Turgut, 2013, s. 9) şeklinde ifade eden Erol Turgut “tasarımda kullanılan biçim, renk ve tipografinin niteliklerini grafik dile indirgenmiş kodlar” olarak tanımlar. Hedef kitleye iletilen bu kodlar görsel dilin kodlarıdır. Kendine özgü bir dili olan bu grafik tasarım ürünleri televizyonda, sokaklarda, duvarlarda, panolarda, sinemalarda, marketlerde, telefon uygulamalarında vb. gibi pek çok yerde karşımıza çıkmaktadır. Endüstri döneminde ihtiyaç duyulan ve ortaya çıkan yeni sanat ve meslek alanı ise grafik tasarımdır. Grafik tasarım, bir mesajı iletme, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreç olarak tanımlanabilir. (https://tr.wikipedia.org/wiki/Grafik_tasar%C4%B1m.)

Grafik tasarım, ortaya çıktığı endüstriyel devrimden günümüze pek çok akımdan, biçimlerden, düşünceden, olaylardan, gelişen teknolojiye etkilenmiştir. Felsefi akımların yanında Art and Craft, Bauhaus, Kübizm, Fütürizm, Konstruktivizm, Dadaizm, Sürrealizm, Pop Art, Op Art, Soyut Dışavurumculuk, Modernizm, Postmodernizm gibi grafik tasarımdaki değişimleri sağlayan sanat akımlarıdır. Ayrıca tarihsel süreç içinde meydana gelen fotoğrafın icadı, sinematografinin, bilgisayar teknolojisinin gelişimi, internet ağı, dijital baskı gibi değişimler tasarımın hızlı bir şekilde kitlelere ulaşmasında önemli etki sağlamıştır. Önceleri tipografi ve görsel anlatımların önemli olduğu tasarımlarda direkt anlatımlı iletiler dikkati çekerken sonraları kavramların, dolaylı anlatımların yer aldığı düşündürücü görsel imgelerin bulunduğu, iletileri algılamak için birikimlerin gerektiği tasarımlar ortaya çıkmıştır. Bu tasarımları çözümlenebilmek için sanat akımların getirdiği düşünme biçimlerini bilmek, mitolojiyi, kültürel yaklaşımları, psikoloji, sosyoloji, felsefe, eğitim gibi bilim alanlarının ortaya attığı fikirleri de tasarım için takip etmek gerekmektedir. Grafik sanatlarını etkileyen ve bu çalışmanın içeriğini oluşturan bu faktörlerden biri Dada Hareketidir. “Dadaizm, 1912-1922 yılları arasında resim, edebiyat, tiyatro ve müziği içine alan sanat dallarına olduğu kadar grafik tasarımın da görsel

diline devrimci nitelikler getirmiştir”. (Bektaş, 1992, s.49) “Amacı sanatta geleneksel tutumu yıkmak olan Dada Hareketi, sanata yeni malzemeler ve teknikler girmesine katkı sağlamıştır. Kübistlerden farklı olarak Dadacıların kullandığı malzemeler, seri üretilmiş endüstriyel nesnelere ve genellikle doğrudan kullanılmışlardır.” (Sürmeli, 2012, s. 340)

Bu isyankâr yaklaşım yeni güçlü iletişim yöntemleri yaratmıştır. Bu hareketin en önemli temsilcisi olan “Duchamp, büyük dönemecin başlangıç noktasıdır; çünkü sanat eylemini hazır nesneyi sanat yapıtına dönüştüren bir büyü işlemi haline gelmiştir, geleneksel sanattaki estetik anlayışını tamamen bitirmiştir; böylece tüm dünya estetiğin aktarılmasıyla (transestetik) estetik nitelik kazanmış; sanatın ve estetiğin sonu gelmiştir, imgeye hiçlik yüklemiştir” (Atalan, 2012, s.29) Tipografi dahil her türlü düzenin yıkılması, hazır nesnenin sanatın içinde yer alması, kolaj tekniğinin kullanılması grafik tasarımı etkilemiş, tasarımlardaki değişimi de beraberinde getirmiştir. Sanattaki devrimsel değişim olan hazır nesne kullanımı, imgesel yaklaşım ve kolaj tekniği bu çalışmada öğrencilerin hazır nesne kullanarak gösterge oluşturma stratejisi için eğitim yöntemi olarak kullanılmıştır.

Bu araştırmada yararlanılan diğer yaklaşım ise Minimalizmdir. Öğrenciler afiş tasarımlarını yaparken iletiyi iletmek için Minimalist yaklaşımdan yararlanmışlardır. Minimalizm, Mies Van Der Rohe Minimalizmi “Less is more” (Az çoktur) sözü ile özetlemiştir. “Minimalizm genel olarak, eserin içeriğinden çok biçimiyle taşıdığı öznel bir fikri veya mesajı, minimum sayıda renk, değer, biçim, çizgi, doku ve malzemeye indirgeyerek hazır nesneyi olduğu gibi var olan biçimi ile kullanma prensibiyle üretilmiş, geometrik şekil ya da biçimlerin basit ve sade olarak bir araya getirildiği ritmik eserlerin bütünüdür” ifadesiyle özetlenebilir. (Döl ve Avşar, 2013, s. 9) Bu minimal yaklaşım tüm sanat alanlarında olduğu gibi grafik tasarımı etkilemiş grafik tasarımcıları iletiyi en yalın şekilde iletmek için bu yaklaşımı kullanmışlardır. Bu yaklaşım araştırmada ortaya çıkan öğrenci afişlerinin gösterge oluşturmada iletiyi en yalın şekilde iletmek için bir yöntem olarak kullanılmıştır.

Bir grafik tasarım ürününü ortaya çıkarırken sadece yaklaşımlar yeterli değildir. Fikrin ortaya çıkış ve tasarım sürecine destek olan eğitimde ve sanat eğitiminde kullanılan, Sunuş Yoluyla Öğretim, Buluş Yoluyla Öğretim, Araştırma-Soruşturma Yoluyla Öğretim, Anlatım ve İşbirliğine Dayalı Yöntem, Soru-Yanıt, Sentez Yöntemi, Sorun Çözme, Gösterme, Drama, Tartışma, Öyküleştirme, Grup Çalışması, Beyin Fırtınası bu eğitim öğretim yöntem ve tekniklerden bir kaçıdır. Grafik tasarımcısı bu eğitimsel yöntem ve tekniklerin yanı sıra en özgün ve yaratıcı olanı bulmak için Dikey ve Kapsamlı Düşünme, Yaratıcı Grup Toplantıları (Brainstorming), Kuluçka Tekniği, Not Alma Tekniği, Sentez Yöntemi, Gözlemler, Görsel Beyin Fırtınası (Visual Brainstorming), Grafik Tasarımcı ile Beyin Fırtınası, Linkografi gibi yöntem ve tekniklerini kullanmaktadır. (Ülger, 2020, s. 572)

Bu yöntemleri iyi kullanmanın yanı sıra grafik tasarımcısı kendini yenilemeli çağı yakalamalı, araştırmalı, tasarım yöntem ve teknikleri iyi bilmelidir. Tasarımı hazırlarken bir plan dâhilinde belirlediği hedef doğrultusunda proje oluşturmalı eskizler yapmalı çeşitli araç gereçlerle oluşturduğu eskizler içinden en doğru tasarımı sunabilmelidir. Bunun için ise sanat eleman ve ilkelerine dikkat çekerek, çizgi, doku, renk, ton, valör (değer), biçim, şekil, mekân ile ritim, denge, vurgu, zıtlık, armoni, oran, bütünlük ve çeşitlilik gibi tasarım kavramlarını sanatın görsel dilini oluşturan faktörlere dikkat edilmelidir. (Ayaydın, 2009, Akt. Ülger, K. 2020, s.570)

Tasarımcı tasarımın sonunda problemine cevap bulabilir, sanat eleman ve ilkelerini bir araya getirip bir tasarım meydana getirebilir ama bu yeterli değildir. En özgün olanı en yaratıcı fikri ve farklı olanı bulma yolunda süreç ile ilerlemelidir. Bu nedenle bir grafik tasarımcısı için en önemli olan yaratıcılıktır. Yaratıcılık farklı olanı, bilinmeyeni bulma ve her yeni probleme yeni çözüm getirme yollarını bulma uğraşısıdır. Bu nedenle yüzlerce çözüm araştırır ve bunların arasından en orijinal, en alışılmadık olmasının yanı sıra, hala iyi bir çözüm olma özelliğini koruyan bir tanesini kullanır. İyi bir tasarımcı, yüzlerce olasılıktan birini kısa bir süre içinde görselleştirebildiği için iyi bir satranç oyuncusuna benzetilebilir. (Becer. E) Erişim Tarihi 24.10.2022 <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1032/98748.pdf?sequence=1>

Araştırmada oluşturmaya çalıştığımız sosyal içerikli afiş çalışmamızda çıkış noktamız olan Dadaizm Minimalizm yaklaşımları, sanat eğitimi ve grafik eğitimi yöntem ve teknikleri, tasarım ilkeleri olduğunu yukarıda açıklamıştık. Afiş tasarımını yaparken bu yönergelerin dışında hazır nesne ile oluşturduğumuz görseli nasıl anlamlandırmamız gerektiği önem teşkil etmektedir. Çünkü afiş tasarımı, gücünü yalnız anlatımları içeren görselden ve tipografiden alır. Bir iletişim ürünü olan afişler bir düşünceyi duyurmak, tanıtmak amaçlı yapılmış duvar ilanlarıdır. Hayatın yoğunluğu içinde dikkat çekmek ve düşündürmek en önemli görevidir. Bu nedenle afiş tasarımı oluştururken iletinin iletilmesi için doğru öğelerin kullanılması ve anlamlandırılması önemlidir. Grafik tasarım eğitiminde, yoğun ileti altında olan tüketiciye iletiyi iletmek için görsel düşünme ve ilgili görsel kavramlar yaratmak son yıllarda önem teşkil etmektedir. Bu nedenle grafik tasarım eğitimi Görsel düşünme yöntemleri oluşturmak için gösterge bilimden yararlanır. “Göstergebilimin amacı, anlamlı bir bütün olarak bir yazının, görüntünün müziğin veya bir tiyatro gösterisinin kendini ortaya çıkaran katmanları bir üst dil aracılığıyla sunmaktır. Anlamın kendisinden ziyade anlamın eklemlenmiş biçimlerinin ortaya çıkarılması, üretim süreçlerinin ortaya çıkarılması göstergebilimin amacıdır” (Rifat, 2009, s. 58). “Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) gösterge bilim (semiyotik) kelimesini göstergelerin bilimi olarak tanımlamıştır. Peirce göstergelerin kelimeler, görüntüler, sesler, kokular, tatlar, hareketler ve nesnelere biçimine girdiğini savundu. Ancak onlara bir anlam yüklenmedikçe bir anlama sahip değillerdi. İsviçreli dil bilimci Ferdinand de Saussure da kelimelerin onlara verdiğimiz anlamlardan başka hiçbir anlamı olmadığını savunuyordu. Saussure’a göre bir gösterge iki parçadan oluşur, gösterilen ve gösteren. Bir göstergeyi ancak bu iki parça birleştiğinde elde ederiz.” (Ambrose ve Aono-Billson, 2013, s. 103) Gösterge bilimciler, her şeyin kodlamadan ibaret olduğunu ifade ederler ve bu kodlamanın insanın deneyimlerden geldiğine inanırlar. Bu deneyimlerin oluşturduğu kodlar, doğduğumuz andan itibaren dış dünyadan aldığımız duyumların oluşturduğu algılarımızın zihnimize yansmasıyla anlamlı hale gelen imlerdir.

“İşaret anlamına gelen “im” sözcüğünden türeyen imge kelimesi, bir uyaran ile birlikte ya da uyaran olmaksızın bilinçte beliren nesne, olay, imaj anlamına gelir. Sözlük anlamının birinci maddesindeki anlam zihinsel imge, üçüncü maddesindeki anlam ise duymusal imge olarak tanımlanabilir. İmgelerle düşünme ve imgeler tasarlama insanlığın en eski düşünsel süreçlerindedir. Sanat eserini algılamak duyu ve duyum önemli rol üstlenir. Algılanan nesne, beyne imge olarak kaydolur”. (Bayav, 2009, s.107)

Algıların oluşabilmesi için duyumlara ihtiyaç vardır ve imge oluşmasındaki ilk adımdır. Duyum uyarıcıların duyu organları tarafından alınıp beyne iletilmesidir.

Algı, beyne iletilen duyumların işlenip, aktif olarak anlam kazandırılmasıyla oluşan bilişsel süreçtir. Algıladığımız nesnenin beynimizde oluşan görüntüsü imge onun yorumlanması ise imgelemdir. “İmgelem, edinilmiş imgeleri birleştirip kaynaştırma ve bu birleşiklerden yeni imgeler tasarlama yetisidir.” (Hançerlioğlu, 2008, s. 184)

İmgelemin oluşması yaratıcı sürecin başlamasıdır. Böylece tasarımlarında kullandıkları imgeleme dönüşmüş göstergeler birer koda dönüşür. Bu göstergeler ilk olarak düz anlam olarak gösterilir ve olduğu gibi algılanır, ikinci aşamada aynı gösterge kavramsal boyutu ile yan anlam olarak algılanır. Gösterilen imge, göstergeye dönüşür, içinde yatan anlam düşünsel bir boyutu, derin bir iletiyi kapsar. Görüldüğü gibi iletiyi zihinsel süreçte iki anlam boyutunda algılarız; bunlar “düz anlam” ve “yan anlam”lardır.

Düz anlam net bir şekilde görünen anlamını ifade etmektedir. Reel dünyadaki nesnenin, insan zihninde meydana getirdiği yansımadır. (Değerli, 2021, s.182) O halde, bir göstergenin düz anlamı, o göstergenin temsil ettiği nesnenin olduğu gibi algılanması ile oluşur. “Yan anlam, göstergenin, kullanıcıların duygularıyla ya da heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi betimlemektedir” (Fiske, 2003, s. 116). Yani görünenin arkasındaki anlamdır.

Anlamlandırma farklılığı yaratan yan anlamlardır. Görsel iletişim tasarımı uygulama alanları yan anlamla düz anlamın birlikte kullanıldığı alanlardır. Tasarımcılar göstergeyi anlamlandırmak, soyut fikirleri temsil etmek için somut objeleri kullanmak ve tasarıma katkı sağlamak adına, mitlerden, işaretlerden, sembollerden, metaforlardan, ironiden, gibi tasarımı güçlendiren öğelerden destek alır. Görsel düşünmenin başladığı tasarımda, tasarımı güçlendiren görsel öğeler, anlamlandırmak için kodlara dönüşür. Kodlama ve kod çözme görsel düşünme eylemidir, görsel iletişimde önemli bir anlamlandırma malzemesi olarak karşımıza çıkar.

Arnheim'ın belirttiği gibi görsel düşünme, “zihinlerin, bedenlerin, makinelerin ve toplumların yapısı ya da düşüncelerin işlevleri olan görsel biçimleri, varlığımızın altında yatan güç örüntülerinin imgeleri olarak görebilme yeteneğidir” (Arnheim, 2007; Akt. Taşpınar, 2017, s.1170)

Bu çalışmayı yaparken amacımız doğru hazır görseli bulup kullanmak olduğu için tasarım eğitimi içinde öğrencilere gösterge bilimin görsel oluşturma ve anlamlandırma hakkında bilgiler verilerek, örneklerle gösterge oluşturma yöntemlerinden bahsedilir. Dolayısıyla, grafik tasarımcı için grafik tasarım eğitimi önemlidir ve günümüzde önemli bir alan eğitimi olarak görülmektedir. Büyük kitlelere ulaşmak, bir düşünceyi kabul ettirmek, bir ürünü satmak, hedef kitleyi doğru bilgilendirmek, görsel okur yazarlığı geliştirmek, estetik algıyı artırmak, insanları harekete geçirmek, etkilemek ve fark yaratmak için ilgili kurumlarda verilen grafik tasarım eğitimi önemli rol oynamaktadır. Grafik tasarım eğitiminde, hedef kitleye uygun, yaratıcı, özgün tasarımlar yapmayı öğrenmek, yaratıcı görsel oluşturma yöntemleri geliştirmek, görsel okuryazar olmak önemlidir. Bu yaklaşımların uygulanması sırasında grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin tasarım sürecinde görselleri oluşturmada ve anlamlandırmada zorluk yaşadıkları görülmüştür. Aylin Güngör'ün 2022 yılında yaptığı araştırmada yer aldığı “Gerek üniversitelerde grafik tasarım bölümlerindeki grafik atölye derslerinde gerekse reklam ajanslarında yaratıcı iş üretimleri sırasında aktarılan meslek eğitimi bilgisinin amaçları arasında görselin doğru kullanımı ve vurgulanması eksik kalmaktadır. Bu yüzden grafik tasarım uygulamalarının, görsel algı ve vurgu boyutunda daha fazla geliştirilmesi gerekmektedir” (Güngör, 2022, s.545) görüşleri bu çalışmanın problemini destekler niteliktedir. Bu nedenle bu araştırma grafik tasarım öğrencilerinin görsel yaratıcı düşüncelerini geliştirmek için yapılmıştır.

1.1. Problem

Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin iletiyi iletmek için görselleri oluştururken ve anlamlandırırken sorun yaşadıkları, görsellerin yan anlamlarını oluştururken ve görselleri seçerken düşünsel boyutu göz ardı ettikleri ve gösterge seçmekte zorlandıkları için anlatımlarda düz anlamları tercih ettikleri bir problem olarak görülmüştür.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacını oluşturan görsel düşünme, görsel düşünme yöntemleri, anlamlandırma görsel tasarım içinde pratiğe aktarmada önemli yer tutmaktadır. “Görsel düşünme stratejileri, sanat yoluyla eleştirel düşünme becerilerini uyararak bilişsel ve estetik gelişim sağlayan etkili bir yöntemdir” (Hailey, D. Miller, A. & Yenawine, P. 2015; Akt, Taşpınar, 2017. s.1173).

Tasarım sürecinin görsel öğeler ve imgeler, tüm tasarım boyunca zihin süzgecinden geçirilmiş düşüncelerin biçimlendirilmiş ve vücut bulmuş halleridirler. Bu nedenle gösterilen öğelerin tasarım süresince üretilen fikre katkı yaptığı ve tasarımı güçlendirdiği söylenebilir. Bu yüzden görsel tasarım yapan bir kişi görseli anlamlandırmak için bir sürü nesne arasından seçtiği nesneyi sadece sanatsal bir ifade ediş biçimi olarak değil, aynı zamanda bilgi ve düşünceyi taşıyan iletişimsel bir araç olarak da kullanmaktadır. Bu araç, tasarımcının izleyici ile kurduğu iletişimin yanı sıra kendi düşünme ve yaratıcı sürecine de katkı sağlar. Ayrıca tasarımı farklı yöntemle geliştirerek bir iletişim olanağı ortaya koyar. Dolayısıyla, grafik tasarım eğitimi alan üniversite öğrencilerinin afiş tasarımı oluşturma sürecinde görselleri anlamlandırmakta zorluk çektikleri görülmüş, görsel düşüncelerini zenginleştirmek, görsel oluşturmalarını sağlamak ve bu görselin düz anlamı değil de yan anlamı ile metaforla, ironi gibi öğelerle iletiyi oluşturmak becerisini sağlamak

gerekliliđi ortaya çıkmıřtır. Bu nedenle öğrencilerin keyif alacađı “**çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart**” oyunu ile göstergeleri kullanmalarını sağlamak, buldukları göstergeleri anlamlandırarak düşündürme yolu açmak, tasarım sürecine katkı yapmak, tasarımcıyı yaratıcı ve üretken hale getireceđi bir yol olarak önermek, gösterge bilim arayıcılıđı ile incelemek bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

1.3 Evren - Örneklem

Bu çalışmanın evreni Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İř Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı öğrencilerinden oluşmaktadır. Çalışmanın örneklemini ise grafik tasarım öğrencileri olan 3. sınıfta bulunan 12 öğrenciden ve onların tasarladıkları afişlerden oluşmaktadır. Bu 12 öğrencinin yapmış oldukları afişlerden seçilen 4 öğrencinin afiş çalışması üzerinde analiz yapılmıştır.

1.4. Yöntem

Çalışmanın başlangıcında teorik alt yapıyı oluşturmak için literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme kullanılarak öğrenci görüşlerinde betimsel analiz, seçilen afişlerin analizinde ise gösterge bilimsel analiz yöntemi uygulanmıştır. Nitel arařtırmayı, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, alguların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiđi araştırma” olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 39).

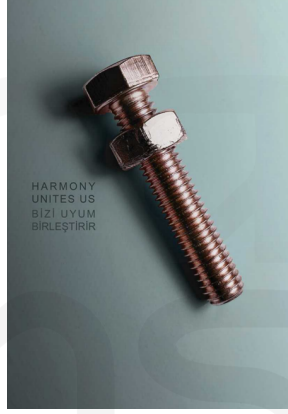
Betimsel analizde amaç görüşme ve gözlem sonucu elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunulmasıdır. Veriler daha önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır. (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 224): Gösterge bilimsel analiz olarak Göstergelerle kuşatılan dünyamızda karşılaştığımız sembollerin, işaretlerin ne anlama geldiđini bulmak önem arz etmektedir. Bu sebeple, görsel göstergeleri çözümlemek için birçok gösterge bilim kuramcısının kuramlarına başvurulmaktadır (Kılıç Gündüz, 2020, s. 254).

1.5. Verilerin Toplanması

Bu çalışma 2020-2021 Eğitim ve öğretim yılında öğrencilerin tasarımlarında görsel kullanma becerilerini geliřtirmek için proje hazırlama şeklinde gerçektelemiştir. “Bizi Ne Birleřtirir” konulu proje ile sosyal içerikli bir afiş tasarımı yapılması uygun görülmüřtür. Arařtırmanın amaçlarını gerçektelemek için projenin içinde “*çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart*” oyunu oynatarak tasarım öğrencilerinin seçtikleri çeşitli nesnelere deneysel yöntem ve malzemelerle sanat objesine dönüřtürmeleri istenmiştir. Bu çalışma pandemi döneminde çevirim için gerçekteleştirilmiştir. Projenin oluşturulması ve tasarım süreci haftada 5 ders saatlik zaman dilimi içinde 10 hafta sürmüřtür. Bu süre içinde öğrencilere grafik tasarımın öğeleri hatırlatılarak örnekler gösterilmiş, görsel oluşturma yöntemleri hakkında bilgi verilmiştir. Grafik tasarım tarihi içinden örnekler gösterilip tartışılmıştır. Gösterge bilimden göstergelerin anlamlandırma stratejilerinden bahsedilerek düz anlam ve yan anlam üzerinde durulmuřtur. Dolaylı anlatım için kullanılması gereken imgesel anlatımlardan bahsedilmiştir. Afiş sanatı ve tasarımı hakkında bilgi verilmiş afişler üzerinde yer alan göstergeler üzerinde anlamlandırma çalışmaları yapılmıştır. İçinde dolaylı anlatımların bulunduđu metaforun sıkça kullanıldığı ve ironik anlatımların yer aldığı Jordan Peele tarafından yazılıp yönetilen “US” filmi izletilmiştir. Filmdeki göstergeleri anlamlandırma çalışması yaptırılarak görsel oluşturma becerilerini geliřtirmeleri sağlanmıştır, çevrelerindeki nesnelere daha anlamlı bakmaları sağlanmıştır. Tasarım süreci başladıktan sonra eskizler deđerlendirilmiş, buldukları hazır nesnelere yan anlamları üzerinde tartışılmıştır. Buldukları hazır nesnelere iletmek istedikleri iletiler doğrutusunda istedikleri açıdan fotoğraflarını çekebilecekleri hatırlatarak nesneyi anlamlandırabilecekleri hatırlatılmıştır. Çektikleri fotoğraflarla amaçları doğrutusunda Photoshop programında oynayabileceklerini ve manipölasyon yapabilecekleri konusunda bilgi verilmiş, iletinin doğru iletilmesi için uygun tekniđi bulmaları gerektiđi hatırlatılarak tekniđi kullanma konusunda serbest bırakılmıştır. Ortaya çıkan afişler alanında uzman üç öğretim üyesine inceletilmiş görüş alınmıştır. Tasarım süreci sonunda ise ortaya çıkan afişler içerisinden

seçilenler Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesinin “Bizi Ne Birleştirir” Konulu Uluslararası Jürili Karma Afiş Sergisine gönderilmiştir, Marmara Üniversitenin açmış olduğu etkinlikler kapsamında da sergilenmiştir. Bu araştırmanın gerçekleşmesine katılan 12 grafik tasarım öğrencisi ile tasarım süreci gerçekleştirilmiş ve ortaya çıkan afişler ile ilgili ses kaydı alınarak görüşme yapılmış, ayrıca görüşme formu doldurularak kayıt altına alınmıştır. Tasarım sürecinin sonunda ortaya çıkan afişlerden 4 tanesi gösterge bilimsel yöntemle analiz edilerek yorumlanmıştır. Geri kalanlar ile görsel olarak makale de yer almaktadır. Ayrıca öğrencilerin görüşleri doküman inceleme yöntemi ile betimsel analiz yapılmış araştırmada öğrencilerin görüşlerine yer verilmiştir.

2. Bulgular



Resim 1. 1.Ö' nin Afiş Tasarımı-Uyum

Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesinin “Bizi Ne Birleştirir” Konulu Uluslararası Jürili Karma Afiş Sergisine katılan öğrencinin Uyum konulu afişinde “çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyunu için hazır nesne olarak cıvata ve somun nesnesini bulmuştur. Bu objeler gerçek anlamın dışında konuya bir gönderme olacak şekilde metafor olarak kullanılmıştır. Birbirine geçirerek kullandığı bu iki nesnenin fotoğrafı çekilerek anlatımı güçlendirmek için Photoshop programında manipülasyon ve fotoğraf düzenleme araçları kullanılmıştır.

Biçimsel olarak bakıldığında yüzeyde cıvata ve somun olan hazır iki nesneye yer verildiği görülmektedir. Minimal kompozisyon anlayışının kullanıldığı tasarımda 5 gösterge yer almaktadır. Asimetrik kompozisyon tercih ederek yazı, gölge, nesne ilişkisi ile asimetrik dengeyi yakaladığı görülmektedir. Turkuazın renk tonu olan zemin rengi huzuru temsil etmek amaçlı kullanılmıştır Somun ve cıvatanın renkleri ise ten rengi olarak kullanılmıştır ve insana gönderme yapılmıştır. Kompozisyonun tam ortasında yer alan cıvata ve somun göstergesi birleştirilmiş, hareketi sağlayacak şekilde yatay gösterilmiştir. Kadın ve erkeğin uyumu olarak vurgulanmak istenmiştir. Gösterilen gölge ise uyumun gerçekliğine bir gönderme yapmıştır. Seçilen yazı karakteri ‘Helvetica’dir. Minimal anlatım için modern bir yazı karakteri seçilmiştir. Hem renk, hem karakter, hem de punto ölçüsü olarak geri planda yer alan yazı hiyerarşik olarak görsel ön plana çıkarmış kendisi geri planda iletiyi desteklemiştir. Yazının blok halinde düz duruşu yatay konumlanmış görselle zıtlık oluşturarak zıtlık dengesi sağlayan unsurlardır. Ayrıca cıvata ve somunun sıcak ten rengi, arka zeminde yer alan soğuk renk, zıtlık oluşturarak afişin dikkat çekmesini iletinin kolay algılanmasını sağlamıştır.

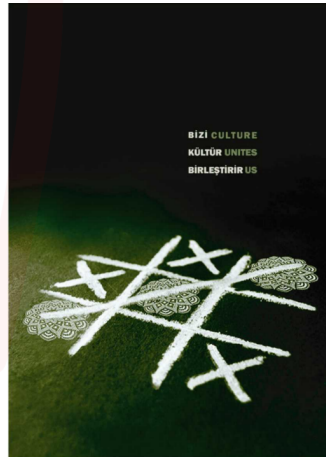
2.1. 1.Ö - Öğrenci Görüşü

Bu afişin tasarımını hazırlarken görsel oluşturma beni zorladı. Görsel oluşturmak için seçeceğim hazır nesne ve “Bizi Ne birleştirir” temasına uygun olması ve direkt değil de dolaylı anlatıma uygun olması gerekliliği beni epey düşündürdü. Hazır nesnelere bakışım hocamızla Afişler üzerindeki göstergeleri ve izlediğimiz filmdeki göstergeleri bulmaya çalışmamızla değişti. Çevremde her nesneyi inceleyerek alt anlamlar aramaya başladım, yaratıcı düşünme, görsel oluşturma yöntemi beni epey geliştirdi. Baktığım nesnelere aslında görmediğimi fark ettim. Artık çevremdeki nesnelere oyun oynayarak sen ne demek istiyorsun sorusunu soruyorum fark ettim.

Hazır nesne olarak somun ve cıvata nesnesini seçtim. Uyumu anlatmak için ideal bir seçenek olduğunu düşündüm. Çünkü cıvata ve somunun ölçüleri birbirini tutmadığında birleşmez, tutunamaz. Ama dişler uyumlu olduğunda birbirlerine tutunurlar. İkisi için kullandığım ten rengi insan bedenini anlatıyor. Somun ve cıvatanın aynı ölçülerde olması birleşmeyi olanaklı kılıyor. Benim için birkaç yönden birleşmeyi anlatıyor. Cinsel birleşme, zıt kutupların birleşmesi ve yönelimsel birleşmeler. Zıt kutupların birleşmesinin altından çıkan anlam ise uyumdur ve ben afişimde bizi birleştirenin uyum olduğu iletisini vermek istedim. Bulduğum nesne bunu en iyi anlatan göstergedir. Kompozisyon konuya ve seçtiğimiz imgelere ve şartlara göre değişkenlik gösterebilir. Fakat tasarımda renk bütünlüğü, font uyumu, denge, bütünlük ilkesi, yön, hiyerarşi, hareket, zıtlık gibi plastik değerler, konuya uygun elemanların, dengeli bir şekilde dağılması iletinin karşı tarafa başarılı bir şekilde iletilmesi için önemlidir. Bunlar tasarımı, başarılı bir tasarım yapar. Ben de çalışmamda bunların hepsine dikkat ettim. Tasarımının güçlü yönlerinin seçtiğim imge, gölge ve renk tercihleri olduğunu düşünüyorum.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Somun	Kadın
Nesne	Cıvata	Erkek
Nesne	Somun ve cıvatanın birbirine geçmiş hali	Uyum
Gölge	Somun ve cıvatanın birlikte olan gölgesi	Bütünlük, gerçeklik
Renk	Zeminde kullanılan renk	Huzur
Renk	Somon ve cıvatanın rengi	İnsanın teni
Yazı	Slogan (bizi <i>uyum</i> birleştirir)	Oluşan öğeleri desteklemek için projede kullanılması zorunlu cümledir ve gösterileni destekler

Tablo 1. Resim 1’de Uyum Konulu Afişin Gösterge Tablosu



Resim 2. 2.Ö’nün Afiş Tasarımı - Kültür

Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesinin “Bizi Ne Birleştirir” Konulu Uluslararası Jürili Karma Afiş Sergisine Katılan öğrencinin “Kültür” konulu afişi için “çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyununda metafor olarak daire şeklindeki dantel, XOX oyununun oynandığı şema, siyah ve yeşil renk kullanılmıştır. Kullanılan bu nesnelere fotoğrafları çekilmiş anlatımı güçlendirmek için Photoshop programında, manipülasyon ve fotoğraf düzenleme araçları kullanılmıştır.

Biçimsel olarak bakıldığında yüzeyde üzerinde O harfi için yuvarlak şekilde örülmüş üç adet dantel ve 3 adet X harfinden oluşmuş XOX şeması bulunmaktadır. Minimal kompozisyon anlayışının kullanıldığı tasarımda 5 gösterge yer almaktadır. Asimetrik kompozisyon tercih edilmiş zıtlıklara vurgu yapılmıştır. Bu objeler gerçek anlamın dışında konuya bir gönderme olacak şekilde dolaylı anlatım kullanılmıştır. Koyu yeşilin gösterileni olan ülke toprakları üzerine, asimetrik yerleştirilen oyun şemasına yani ülkeye yukarıdan bakılmaktadır. Beyaz renkle çizilen şema ve üzerindeki nesnelere ışık ile aydınlatılarak farkındalık artırılmaya, koyu açık zıtlığı kullanılarak da dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Odak noktası aşağıda yer almış yukarıdaki siyah boşluk üzerine afişin sloganı blok halinde İngilizce ve Türkçe olarak yerleştirilerek afişte hareket sağlanmış boşluk hissi yok edilmeye çalışılmıştır. Yazı, renk ve büyüklük olarak geri planda bırakılmış böylece hiyerarşik olarak oyun şeması ön plana çıkarılmıştır. Görünen şema ile gösterilen ülkedir. Bu oyun yeşil rengin gönderme yaptığı ülke toprakları üzerinde oynanmakta olduğu anlaşılmaktadır. Farklı kültürleri içinde barındıran ülkelerde farklı nedenlerden dolayı kültürel ayrıştırma görülmektedir. Bu tabloda “X” ayrıştırmaya neden olanlara “O” ise ülkeler de ki kültürel değerlere gönderme yapmaktadır. Oyun şablonu üzerinde kazanan ise dantellerdir. Düz bir çizgi ile kazananın kültürler olduğunu ilan eden oyun, “Bizi Kültür Birleştirir” iletisi Franklin Gothic Demi yazı karakteri ile iletilmektedir.

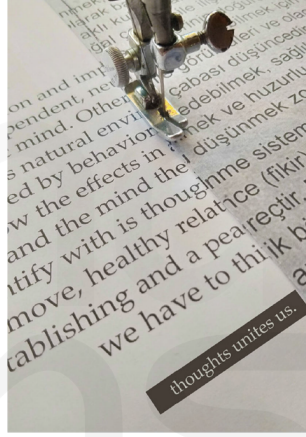
2.2. 2.Ö - Öğrenci Görüşü

XOX oyununu ve danteli metafor olarak seçtim. Afiş tasarımı için konunun anlamına uyduğunu düşündüm. Danteli ise görsel olarak kültürü en iyi anlatacak nesnelere biri olduğunu düşündüğüm için kullandım. XOX oyunu, harflerin yan yana gelip üzerinin çizilmesi ile kazanılarak oynana bir oyundur. Yan yana gelerek bir çizgi oluşturan dantellerin üzerini bir çizgi ile çizerek birleştirme duygusunu vermek istedim. Dolaylı anlatım kullanarak izleyiciyi düşündürmeye çalıştım. Afişimde biçimsel olarak, yüzey de ki renk olan, üst kısımda fazlaca yer alan siyah rengi, aşağıda yeşil renk ile destekledim. Dikkati çekmek istediğim bölgeye ışık verip beyaz kullanarak farkındalığı arttırdım. “O” harfine uygun olsun diye yuvarlak desende bir dantel seçtim. Bu da afişteki görselin XOX oyunundaki O harfi olduğunu anlamamızı sağlar. Afişteki vurgu yapılan kısım XOX tablosudur. Çapraz bir kompozisyon uyguladım ve odak noktasını aşağıya aldım, sloganı yukarıda kullanıp gözü gezdirmeyi amaçladım. Afiş, mesajını hedef kitleye iletmede sıkıntı yaşadığını düşünmüyorum. Çünkü danteller ile kültürü net yansıttığımı düşünüyorum ve oyunun kuralları ile düşününce mesaj çok rahat bir şekilde hedef kitleye iletilebiliyor. Ayrıca yazı ile desteklendiğinden mesaj daha doğru şekilde amacına ulaşıyor. Tasarıma başlamadan önce araştırma yaptım. Araştırmadan sonra fikri tasarlama aşaması beni aşırı yordu. Düşündüğüm nesnelere mesaj içerecek şekilde düşünmek ona anlam yüklemek beni aşırı zorlayan durum oldu. Bu çalışma bana dolaylı anlatımın ne kadar zor ve yaratıcı düşünmenin ne kadar çok zaman aldığı, yaratıcılığa çok fazla katkı sağladığını, düşündükçe daha farklı fikirler bulunabileceğini, kendini ifade etmenin birçok yolunun olduğu düşüncesini kattı. Ayrıca sadece çizim değil birçok eşyayı nesneyi somut veya soyut her şeyi mesaj iletmede kullanabileceğimi gösterdi. Bunda izlediğimiz filmdeki göstergeleri bulmamızın faydası çok oldu. Filmleri izlerken çok düz izlediğim de farkına varmış oldum.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	XOX oyunu	Ülke
Nesne	Beyaz çizgi	Zafer-kazanan
Nesne	Dantel	Kültür
Renk	Zeminde kullanılan- siyah	Uzaklık, ayrıştırılmışlık
Renk	Zeminde kullanılan- yeşil	Ülke toprakları
Kompozisyon	Yatay-asimetrik kompozisyon	Birleşme, barış
Bakış açısı	Yukarıdan	Bütünlük hissi

Nesne	Slogan (bizi <i>kültür</i> birleştirir)	Oluşan öğeleri desteklemek için projede kullanılması zorunlu cümledir ve gösterileni destekler. Franklin Gothic Demi yazı karakteri
-------	---	---

Tablo 2. Resim 2’de Kültür Konulu Afişin Gösterge Tablosu



Resim 3. 3.Ö’nün Afiş tasarımı - Düşünceler

Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesinin “Bizi Ne Birleştirir” Konulu Uluslararası Jürili Karma Afiş Sergisine Katılan öğrencinin “Düşünceler” konulu afişi için “çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyununda dikiş makinesi, İngilizce metin, Türkçe metin olarak 3 nesne ile birlikte toplam 7 adet gösterge kullanılmıştır. Kullanılan bu nesnelerin fotoğrafları çekilmiş anlatımı güçlendirmek için fotoğraf makinesi, Photoshop programı ve fotoğraf düzenleme araçları kullanılmıştır. Metinler ve slogan için kullanılan yazı karakteri iletiyi güçlendirmek için kullanılmıştır. Afiş tasarımında. Palatino Linotyps – Regular ve Ariel olan 2 farklı yazı karakteri kullanılmıştır.

Kompozisyona baktığımızda asimetrik yatay bir kompozisyon kullanılmıştır. Yatay kompozisyona dik açı oluşturulacak şekilde yerleştirilmiş dikiş makinesi, diğer göstergelerden farklı gösterge olarak dikkat çekmektedir. Bu nedenle tasarıma afişin üst kısmından gözün giriş yapması sağlanmaktadır, doku olarak leke oluşturan yazılar zıt yönde, sağ üst köşeye doğru hareket etmektedir. Türkçe ve İngilizce yer alan metin yüzeyinde renk farklılıkları görülmektedir. Dikiş makinesi üzerinde oluşan gri ton değeri, Türkçe metin yüzeyindeki gri ton değeri ile birleşerek gözün hareketini aşağıya doğru çekmektedir, bu hareket doku etkisi bırakan siyah yazılarla birleşerek gözümüzü sloganın olduğu siyah lekeye yönlendirmektedir. Böylece gözün hareketi vurgunun yapıldığı kompozisyonun alt kısmında son bulmaktadır. Ayrıca Sloganın yer aldığı koyu leke Türkçe metnin olduğu yüzeyin koyu ton rengi ile denge sağlamaktadır. Ayrıca boş bırakılan alanlar, boşluk doluluk dengesi yaratmaktadır.

Gösterge olarak sunulan iki farklı yazı karakteri iki farklı ülkenin insanını temsil etmektedir. Yüzeydeki açık ve koyu gri ton değeri farklı iki ülkeyi göstermektedir. Farklı yazı karakterleri ile yazılmış metinler ülkelere ait düşünceleri göstermektedir. Dikiş makinesi ve iki metni diktığını gösteren dikiş izi, dikiş makinesinin sağlam dikme özelliğinden dolayı birleştirici gücü temsil etmektedir. Doğal ışık kullanılarak çekilen fotoğrafta oluşan sarı ışık sıcak bir etki yaratarak anlatımı güçlendirmektedir.

2.3. 3.Ö - Öğrenci Görüşü

“Bizi ne birleştirir” sorusuna yanıt arayarak çıktığım bu yolda, soruma yanıt olarak bizi düşüncelerimizin birleştirdiği sonucuna vardım. Geçmişten günümüze düşüncelerimizle var olduk. Hangi dilde ifade edilirse edilsin

düşüncelerimiz aynı olduğunda, o düşüncelerle birleşiriz. Bu yüzden bizi birleştiren düşüncelerimizdir. Afiş tasarımımda dikiş, baskı ve fotoğraf tekniklerini, photoshop programını kullandım. Geçmişten bugüne düşüncelerimizi birçok farklı yolla ifade edip onları kalıcı hale getirebildik. Bunlardan en önemlisi de yazıdır. Harfler ile birçok farklı dillerde insanlar düşüncelerini ifade edebildiler. Düşüncelerin en somut hali yazıya dökülmüş halidir. Bundan yola çıkarak aynı düşüncelerin farklı dillerde yazıldığı kâğıtlar kullandım. Farklı dillerde ama aynı düşünceyi dile getiren insanları temsil etmek istedim. Dikiş makinesi, iki kumaş parçasını bir araya getirip dikerek kolay kolay sökülemeyecek bir bütün oluşturmayı sağlar. Bu nedenle benim hayatımda önemli bir yere sahip. Anlamsız kumaş parçalarına şekil verip onları dikip birleştirerek anlamlı bütünler haline getiriyorum. Kumaşları sağlam bir şekilde birleştirmek çok önemli. Bu yüzden dikiş makinesinin sağlam birleştirici gücünü seviyorum. Afiş tasarımımda da bu birleştirici gücü kullanmak istedim. Düşünceleri kâğıt üzerine yazarak onları elle tutulabilir hale getirip daha sonra dikiş makinesi ile diktim.

Afiş tasarımımda dolaylı bir anlatım tercih ettim. Düşüncelerimizin birleşmesi soyut bir kavramdır. Bu kavramı somutlaştırarak bir anlatım yolu kullandım. Dünya dili olan İngilizce ve kendi ana dilim olan Türkçeyi kullanmak istedim. İkisini de yazarken farklı fontlar kullanarak farklı insanların yazdığını ama düşüncelerinin aynı olduğu izlenimini vermek istedim.

Bu çalışmanın ön hazırlık aşaması olan film ve afiş yorumları bana görmek ile bakmak arasındaki farkı daha iyi kavramamı sağladı. Etrafımdaki olanları bulmaya çalıştıkça göremediklerimi gördüm. Bir eşyayı tek bir işlevde kullanmak yerine onu farklı işlevlerde kullanmak için düşünmek yaratıcılığımı geliştirdi. Yeri geldiğinde çok zorlandım. Beynim günlerce hiç durmadan çalıştı. Bazen rüyalarımda kendimi bu ödev hakkında düşünürken buldum. Beynimin böyle çalıştığını görmek beni mutlu etti ve her zaman da etmeye devam ediyor. Yaratıcılığın sonsuzluğunda kaybolmak heyecan vericiydi. Bu çalışma bana yaratıcılığımı geliştirme ve bir düşünceyi anlatırken farklı anlatım tekniklerini nasıl kullanabileceğim konusunda yarar sağladı. Beni zorlayan unsur ise düşünme süreciydi.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Yazı	İngilizce metin	Palatino Linotyps – Regular yazı karakteri İngilizce konuşan ülke insanların düşünceleri
Yazı	Türkçe metin	Arial yazı karakteri Türkçe konuşan ülke insanların düşünceleri
Nesne	Dikiş Makinesi	Birleştirici güç
Renk	Açık gri	İngilizce konuşan ülkeyi
Renk	Sarı	Sıcak birleştirici duygulara vurgu
Renk	Koyu gri	Türkçe konuşan ülkeyi
Yazı	Slogan (bizi düşünceler birleştirir)	Palatino Linotyps – Regular yazı karakteri ile oluşan öğeleri desteklemek için projede kullanılması zorunlu cümledir ve gösterileni destekler

Tablo 3. Resim 3’de Düşünceler Konulu Afişin Gösterge Tablosu



Resim 4. 4.Ö'nün Afiş tasarımı - Farklılıklar

Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesinin “ Bizi Ne Birleştirir” Konulu Uluslararası Jürili Karma Afiş Sergisine Katılan öğrencinin “*Farklılıklar*” konulu afişinde “çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyunu için hazır nesne olarak mandal nesnesini bulmuştur. Bu objeler gerçek anlamın dışında konuya bir gönderme olacak şekilde metafor olarak kullanılmıştır. Tek bir görsel olarak kullanılan nesnenin fotoğrafı çekilerek anlatımı güçlendirmek için Photoshop programında fotoğraf düzenleme araçlarını kullanmıştır. Kullanılan mandalın parçaları siyah ve beyaz olarak akrilik boya ile elde boyanmıştır.

Biçimsel olarak bakıldığında yüzeyde yer alan tek bir nesneye yer verildiği görülmektedir. Minimal kompozisyon anlayışının kullanıldığı tasarımda 5 gösterge yer almaktadır. Asimetrik kompozisyon tercih ederek nesne yazı ilişkisi ile asimetrik dengeyi yakaladığı görülmektedir. Zeminde kullanılan beyaz renk birleşmeden doğan barışı, huzuru temsil etmek amaçlı kullanılmıştır. Mandalın renkleri ise siyah ve beyaz olarak kullanılmıştır ve farklı ırklardaki insana gönderme yapılmıştır. Kompozisyonun tam ortasında yer alan mandal göstergesi hareketi sağlayacak şekilde yatay gösterilmiştir. İki farklı ırkın birleşmesinden doğan uyum vurgulanmak istenmiştir. Yüzey renginin beyazlığı mandal ile zıtlık yaratmış ve farklılıkların birbiri ile uyumlu olabileceğine vurgu yapılmak istenmiştir. Seçilen yazı karakteri ‘Helvetica/Regular’dir. Minimal anlatım için modern bir yazı karakteri seçilmiştir. Hem renk, hem karakter, hem de punto ölçüsü olarak geri planda yer alan yazı hiyerarşik olarak görsel ön plana çıkarmış kendisi geri planda iletiyi desteklemiştir. Yazının siyah zemin üzerinde beyaz renk halinde düz duruşu yatay konumlanmış görselle zıtlık oluşturarak zıtlık dengesi sağlanmak istenmiştir.

2.4. Ö.4 - Öğrenci Görüşü

“Bizi farklılıklarımız birleştirir” konusunu afişimin mesajı olarak seçtim. Dünyamızda hala devam eden ırkçılık meselesine değinmek için bu mesajı en iyi renklerle verebileceğimi düşündüm. Renkleri birleştirici öğe olarak mandala yerleştirdim ve fotoğrafını çektim. Açısını ışık soldan gelecek şekilde yatay bir şekilde çektim. Espaslara dikkat ettim. Yazıyı mandalı dengeleyecek ve yön oluşturacak şekilde yerleştirdim. Afişimin konuya kattığı anlam ise farklılıklarımızın bizi ayırmayacağı aksine birleştireceği yönündedir. Minimal bir afiş tasarladım. Az ile çok şey anlatmak istedim.

Siyah ve beyaz rengi mandalın sağ ve soluna boyayarak yerleştirip ırkçılık kavramına değindim. İki ırka da ayrımcılık yapmaksızın bir bütün olduğumuzu ifade etmek istedim.

Farklılıklarımızın bizi birleştirebileceği düşüncesini sosyal içerikli mesajımla verdim. Mandal objesini seçtim çünkü mandalın birleştirme özelliği mevcut. İki rengi en iyi birleştirebilecek objenin o olduğuna karar verdim. Bu çalışma evrensel meselemiz olan ırk ayrımcılığını bir kez daha düşünmemi sağladı. Etrafımdaki objelere tasarım yönünden bakmamı sağladı ve yaratıcı düşünmemi geliştirdi. Bu da yaratıcılığımı ve düşünce yapımı geliştirmeyi

sağladı. Farklı tekniklerle çalışmayı öğretti. Her ne kadar nesnelerin farklı anlamlarını bulmakta zorlansam da benim düşünme yetilerimi arttırdı ve algılarımın açılmasını sağladı. Severek isteyerek çalıştığım bir çalışmaydı.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Mandal	Birleştiren
Renk	Siyah	Siyah ırk
Renk	Beyaz	Beyaz ırk
Yazı	Slogan (bizi farklılıklar birleştirir)	Palatino Linotyps – Regular yazı karakteri ile oluşan öğeleri desteklemek için projende kullanılması zorunlu cümledir ve gösterileni destekler

Tablo 4. Resim 4’de Kültür Konulu Afişin Gösterge Tablosu

Afiş tasarımı yapan diğer öğrencilerin çalışmaları



Resim 5. 5.Ö

Resim 6. 6.Ö

Resim 7. 7.Ö

Resim 8. 8.Ö



Resim 9. 9.Ö

Resim 10. 10.Ö

Resim 11. 11.Ö

Resim 12. 12.Ö

3. Sonuç

Bu çalışma Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Tasarım Anasanat Dalı 3. Sınıfta okuyan 12 öğrenci ile yürütülmüştür. Proje hazırlama kapsamında gerçekleşen çalışmada “Bizi Ne Birleştirir” konusu ile bağlantılı sosyal içerikli afiş çalışmaları yapılmıştır, öğrencilerin tasarımlarında yaratıcı ve görsel düşünce becerilerini zenginleştirmek için “çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyunu oynatılmıştır. Oyunu desteklemek için “US” filmi izletilmiş, filmdeki göstergelerle, afiş görselleri üzerinden gösterilen göstergeleri anlamlandırma çalışmaları yapılmıştır. Öğrencilerin kullandıkları hazır nesneyi dönüştürerek yaptıkları afişlere gösterge bilimsel analiz yöntemi uygulanmıştır. Çözümleme yapılırken “gösterge”,

“gösteren” ve “gösterilenlerden” oluşan üç temel öge kullanılmıştır. Gösterge bilimsel analizde, nesnenin görünen anlamından çok görünenin arkasında olan anlamı ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

Afiş tasarımlarında, öğrenciler kullandıkları hazır nesnelere dışında yazı, renk, doku, ışık, açığı gibi göstergelere yüklenen kodlar sayesinde de anlam derinliği yaratmaya çalıştıkları görülmüştür. 1.Ö, 2.Ö, 3.Ö, 4.Ö, 5.Ö, 6.Ö, 7.Ö, 8.Ö, 9.Ö, 10.Ö, 11.Ö, 12.Ö kodlu öğrencilerin hepsi dolaylı anlatımı başarı ile gerçekleştirmişlerdir. Bu yaklaşım afişi bütün olarak görsel düşünmeye ve anlamlandırmaya başladıklarının bir göstergesi olarak düşünülebilir. Öğrencilerin afiş tasarımlarında düz anlamlar yüklenmiş göstergeler yerine güçlü anlamları olan farklı bakış açıları sunan yan anlamlar oluşturulabilecek göstergeler görülmektedir. Resim-5: 5.Ö kodlu öğrenci “*Bu çalışma başından beri beni çok düşündürdü ve sınırları zorlamaya ittiğini düşünüyorum. Normalde yaptığım çalışmalarda genel olarak direkt anlatımı ve durağanlığı tercih ediyorum. Metaforları ve mecazları düşünüp zihnimi zorlamak, birçok görselin tersini ve yüzünü tekrar tekrar düşünmek yaratıcı gücümü artırdı. Bu zihinsel süreçte izlediğimiz film ve afişler üzerinde yaptığımız gösterge çözümlemeleri çok işime yaradı.*” Şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir. 1.Ö, 2.Ö, 3.Ö, kodlu öğrencilerde izlene filmde bulunan göstergelerin anlamlandırma çalışmalarının yaratıcı düşünmelerine katkı sağladıklarını belirtmektedirler. Böylece afişteki anlatımı daha güçlü kıldıkları görülmüş ve iletiyi etkili hale getirirken, iletinin akılda kalıcılığını artırmışlardır. Afişlerde kültürel değerlere, kişisel bilgi birikimine dayalı çevrelerinde ulaşabildikleri nesnelere gösterge olarak kullanmışlardır. Kullandıkları nesne olarak Resim-6: 6.Ö kodlu öğrencinin bilyeleri kullanması oyuna, Resim-7: 7.Ö danteli kullanması birleştirmeye, Resim-2: 2.Ö kodlu öğrencilerinin dantelli kullanması, kültüre, Resim-3: 3.Ö kodlu öğrencinin dikiş makinesi ile patchworkün birleştirme özelliğine gönderme yapması kültürel değerlere, kişisel bilgi birikimine yönelik tercihler yaptıkları görülmektedir. Çocukluktan gelen ve algılarında oluşan imgeleri nesne olarak tercih ettiği ve bu nesnelere imgeleme dönüştüğü bu öğrencilerin afişinde görülmektedir.

Bütün öğrenciler minimalizmin “az çoktur” ilkesine yönelik sade anlatımları tercih etmişlerdir. Kullandıkları göstergelerle birlikte renk uygun bir şekilde kullanılmış hem kompozisyonda hem iletinin iletilmesinde bütünlük sağlanarak iletinin kuvvetli bir şekilde iletilmesini sağlamışlardır. Afişte kullanılan göstergelerin bir arada uyumlu bir şekilde kullanılması anlam bütünlüğünü bozmayacak şekilde kompozisyonlar oluşturmayı başarmaları afişlerdeki iletinin hedef kitleye doğru iletileceğinin bir göstergesidir. “Çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyunu yöntemi ile bulunan gösterge oluşturmada başarılı oldukları görülmüştür. Ayrıca yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği, dolaylı anlatımı başarılı bir şekilde uyguladıklarını görsel oluşturma yönteminin işe yaradığı anlaşılmaktadır. Resim-11: 11.Ö kodlu öğrenci “*Fikir bulma ve düşünme kısmı beni oldukça zorladı. Vaktimin kısıtlı olması beni strese soktu. Ama kendimi ve zihnimi, olumlu anlamda zorladığımı düşünüyorum*”. Şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir. Öğrenciler görsel araştırmada ve görsele anlam yüklemeye zorlanmış olsalar da düşünsel becerilerini geliştirerek nesneyi bulup çıkarma konusunda ve buldukları nesnelere görsele dönüştürmede başarılı oldukları görülmüştür. Hazır nesne yerine kendi elleri ile yaptıkları uygulamalarda yaratıcı görsel oluşturmaya destekler niteliktedir. Resim-7: 7.Ö kodlu öğrenci “*Hazır nesne olarak danteli seçtim çünkü dantel benim için gelenekler ve görenekler temsil ediyor. Gelenekleri betimlerken danteli kullanmanın nedeni danteli yaparken ipe zincir atarak birbirini birleştiriyor olması. Gelenek ve göreneklerin bizi birleştirdiğini düşünüyorum. Dantelde, birbirine zıt profil insan yüzü öreerek kullandım insanlar ne kadar gelenekleri reddetseler de geleneklerimizin bizi tıpkı danteldeki örgü düğümleri gibi birleştiren bir yapı taşıdır. Yaratıcı düşünmek için birleştirmek kelimesinden yola çıkarak bunu nasıl verebilirim demek bile beni düşünsel bir yolculuğa çıkardı*” Şeklinde ifade etmiştir. Ayrıca deneysel yolla kendi elleri ile yaptıkları görseller yaratıcı düşünce denemelerinin hazır bulunan nesnelere öteye giderek daha derin anlamlar oluşturma çabaları görülmüş bu da yaratıcı düşünceyi tetikleyen oyunumuzun işe yaradığını göstermiştir. Resim-3: 3.Ö kodlu öğrencinin “*düşünceler*” konulu afişte iki metnin olduğu kağıdı dikiş makinesinde dikmesi gibi. Grafik tasarım sürecinde görsel plastik değerleri başarılı bir şekilde uygulamışlardır. Tasarım süreci içinde amaç sadece iletmek değil aynı zamanda izleyicide psikolojik bir etki bırakmak, zihinlerinde yer etmek de önemlidir. Öğrencilerle yapılan görüşmelerde tipografiyi kullanmakta zorluk çektiklerini dile

getirmişler, bu konuda daha fazla araştırma ve deney yapmaları gerektiği üzerinde durmuşlardır. Resim-6: 6.Ö kodlu öğrenci “*Oyunlar insanları birleştirir, oyun oynamak zevklidir. Font konusunda yön hiyerarşi ve bütünlük konusunda eksik olduğumu düşünüyorum. Yazı ve font dışında, misketler için kompozisyon oluşturmak eğlenceliydi.*” Resim-10: 10.Ö kodlu öğrenci “*Çalışmada fotoğraf ile afiş nasıl yapılacağı mantığını anladığımı düşünüyorum. Fakat afişte puntonun seçiminin ve yerleştirileceği yer konusunda eksik olduğumu gördüm*”. Şeklinde ifade etmişlerdir. Resim-7: 7.Ö kodlu öğrenci de tipografiyi kullanırken sıkıntı yaşadığını belirtmiştir. Bu ifadelerin sonucunda görsel oluşturma tekniklerinin yanında tipografiyle görseli kullanma konusuna daha fazla ağırlık verilmesi gerektiği ortaya çıkmıştır. Öğrenciler afiş tasarımları ile gerek seçtikleri görseli, gerek kullandıkları renkleri, gerekse plastik öğeleri doğru şekilde kullanmış, hedef kitlenin hem görsel hem düşünsel sorgulatma becerisini geliştireceği düşünülmüştür. Zihinlerinde, yer edebileceği evrensel bir dil kullanılan afiş tasarımları, ortaya çıkarma konusunda başarılı oldukları görülmüştür. Bu çalışmada öğrencilerin seçmiş oldukları hazır nesnelere sıradan, öylesine bir kenarda duran nesnelere tıpkı Dadaizm de Duchamp’ın pisuvarı sergiye getirip koymadan önceki durumu gibi. Sanatçı onu buldu ve onu anlamlandırdı. Tıpkı bu çalışmaya katılan öğrencilerin yaptığı gibi. Dadaizmin” Rady Made” kavramından ilham alınarak uygulanan “çevremizdeki hazır nesnelere bul çıkart” oyununun amacına ulaştığı görülmüştür. Grafik tasarım öğrencileri tarafından bulunan nesnelere sıradan bir nesne iken anlamlandırıldılar ve afiş tasarımlarında iletiyi başarılı bir şekilde iletmeyi başardılar. “Çok sıradan bir kavram, tasarımcı tarafından yorumlandığında ortaya anlamsal açıdan zengin, biçimsel açıdan estetik bir ürün meydana gelebilir. Bu süreçte, doğru seçilmiş göstergeden faydalanarak ve göstergebilim kuramıyla desteklenerek anlamlı dizgeler oluşabilir.” (Kaptan ve Sayın, 2020, s. 818)

Kaynakça

- Ambrose, G. ve Aono-Billson, N. (2013). Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım. İstanbul Literatür Yayıncılık, s.103.
- Atalan, O. (2012). Ready-Made Kavramı Günümüz Sanatına ve Sanatçısına Etkisi, Yedi, DEÜ GSF Dergisi, Sayı:7, s. 23 – 30
- Bayav, D. (2009). “Resim Sanatında ve Sanat Eğitiminde İmge” Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 11 Sayı: 2, s.107
- Becer, E. (2002). İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Yayınları, s. 11.
- Bektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişimi, Yapı Kredi Yayınları, s. 49.
- Döl, A. ve Avşar P. (2013). Minimalizm Akımı Kapsamında Nesne Anlayışının Yeniden Değerlendirilmesi, İdil Dergisi, Cilt: 2, Sayı: 10, s. 1-11.
- Değerli, A.S. (2021). Göstergebilimsel Çözümleme Yöntemi ile Sosyal Ağ Konulu Afişlerin İncelenmesi, Cilt: 5, Sayı:18, s.179-188.
- Fiske, J. (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş, (Çev. Süleyman İrvan), Bilim ve Sanat Yayınları, s.116.
- Güngör, A., (2022). Grafik Tasarımda Görseli Vurgulamak: Anahtar Görsel Reklamcılığı, ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, Cilt:12, Sayı:2, s. 543-568.
- Hançerlioğlu, O. (2008). Felsefe Sözlüğü, İstanbul: Remzi Kitabevi, 16. Basım, s.184.
- Kaptan, S. ve Sayın. Z. (2020). Grafik Tasarım Bağlamında İletinin Görsel Tasarımlara Dönüştürülmesi Süreçleri, İdil Dergisi, Sayı:69 s. 805–820.
- Kılıç Gündüz, Y. (2020). Göstergebilimsel Çözümleme Yöntemiyle Bedri Rahmi Eyüboğlu Eser Örneği: “Kırmızı Kahve”. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi - Journal of International Social Research, Cilt:13, Sayı:74, s.249-257.

Rifat, M. (2009). Göstergebilimin ABC'si, 3. Baskı, Say Yayınları, s.58.

Sürmeli K. (2012). Dada Hareketinden Kavramsal Sanata, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt/Vol. 2 Sayı/No. 6, s. 337-345

Taşpınar, E.Ş. (2017). Teori ve Uygulamada Görsel Düşünme Stratejileri, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt:21, Sayı:3, s. 1167-1179

Turgut. E. (2013). Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri, Anı Yayıncılık, s. 9.

Uçar, T.F. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Yayınevi, s.17.

Ülger, K. (2020) Grafik Tasarım Öğretiminde Yeni Yöntem Arayışı, GSED, Cilt: 26, Sayı: 45, s. 570-579

Yıldırım A.ve Şimşek H. (2008) Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6. Baskı). Seçkin Yayıncılık, s.39, 224.

(Becer. E) Erişim Tarihi 24.10.2022 <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1032/98748.pdf?sequence=1>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Grafik_tasar%C4%B1m.