



Received / Makale Geliş Tarihi 04.04.2025
Published / Yayınlanma Tarihi 30.06.2025
Volume (Issue) Cilt (Sayı) 9 (55)
pp / ss 458-469

Research Article / Araştırma Makalesi
10.5281/zenodo.15807605
Mail: editor@pejoss.com

Doç. Cem Kara

<https://orcid.org/0000-0002-1843-6182>

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul / TÜRKİYE

ROR Id: <https://ror.org/02kswqa67>

Grafik Resim Çalışmalarında Anlam ve Yaratıcı Yaklaşım Üzerine Örnek Uygulamalar

Sample Practices on Meaning and Creative Approach in Graphic Illustration Works

ÖZET

Grafik resim çalışmaları, bugünün imgeler dünyası içinde özellikle dijital olanakların gelişimiyle mesajın daha etkili bir şekilde iletimine olanak sağlayarak alanın modern yüzü haline gelmişlerdir. Daha etkili bir mesaj için elbette birçok değişken bulunabilir. Resimleme alanındaki ilk koşul 'özgün bir plastik dil kullanımı' ile ilgilidir elbette. Resimleyenin uygulama tekniğine nasıl yaklaştığı ve kompozisyonu oluşturan tüm öğeleri hangi ilişkiyle nasıl bir araya getirdiği pek tabii önemlidir. Ancak resimlemelerde salt betimleyici bir ifade biçiminin yer alması çağdaş görünüm için artık tek başına yeterli değildir. Günümüzde yapay zeka kullanımının da hızla çoğalması bu durumu pekiştiren bir başka gelişmedir. Buna göre resimleyenin illüstrasyon mantığını çağa göre yeniden tanımlaması burada en belirleyici değişim olacaktır. Özetle; sadece tespit edici bir tavırla yapılacak betimlemelerden çok, içeriğin detaylı analizine göre geliştirilecek resimleme yaklaşımlarının kullanılması gerekmektedir. Bu noktadan sonra resimleyenin izleyeni düşünmeye, sorgulamaya ya da tavır almaya yönlendirmesi daha da önemlidir. Bu araştırmada öncelikle mesaj iletimi açısından anlam oluşturma ve dolayısıyla içerik analizi gerekliliğinin vurgulanması hedeflenmiştir. Detaylı bir analiz çalışmasının ardından bu kez görsel olarak nasıl, hangi yöntemlerle, ne derece yaratıcı yaklaşımlar sergilenebileceği örnek uygulamalarla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu amaçla Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü 2. Sınıf müfredatı Grafik Resim dersi kapsamında yapılan çalışmalar araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırma yönteminin uygulama aşamasında öğrencilere grafik resim ve yaratıcı içerik ilişkisi bizzat deneyimletilerek çeşitli tanımlamaların yapılması sağlanmış, ortaya çıkan üretimlerde görsel betimlemelerin aslında yaratıcı bir söylemi nasıl şekillendirdiği gösterilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim Tasarımı, İllüstrasyon, Grafik Resim, Yaratıcı Yaklaşım, Resim-Anlam İlişkisi

ABSTRACT

Graphic illustrations have become the modern face of the field by enabling the message to be conveyed more effectively, especially with the development of digital possibilities in today's world of images. Of course, there can be many variables for a more effective message. The first condition in the field of illustration is of course related to the 'use of an original plastic language'. It is of course important how the illustrator approaches the technique and how he brings together all the elements that make up the composition and in what relationship. However, the inclusion of a purely descriptive form of expression in illustrations is no longer sufficient on its own for a contemporary appearance. The rapid increase in the use of artificial intelligence today is a different development that reinforces this situation. Accordingly, the most decisive change here will be for the illustrator to redefine the logic of illustration according to the age. In short; rather than a description that will be made with a merely descriptive attitude, it is necessary to use illustration approaches that will be developed according to the detailed analysis of the content. After this point, it is even more important for the illustrator to direct the viewer to think, question or take a stance. In this research, it was aimed to emphasize the necessity of creating meaning in terms of message transmission and therefore content analysis. After a detailed analysis study, this time it was tried to explain with sample practices how, with which methods and to what extent creative approaches can be displayed visually. For this purpose, the studies conducted within the scope of the Graphic Drawing course in the 2nd year curriculum of the Graphic Arts Department of the Faculty of Fine Arts of Marmara University constitute the sample of the research. In the practice phase of the research method, the relationship between graphic illustration and creative content was experienced by the students themselves, and various definitions were made, and it was shown how visual descriptions actually shape a creative discourse in the resulting productions.

Keywords: Visual Communication Design, Illustration, Graphic Illustration, Creative Approach, Drawing-Meaning Relationship

1. GİRİŞ

Görsel iletişim tasarımı alanının bileşenlerinden Grafik Tasarım ve illüstrasyon işlevleri gereği görsel olarak betimleyici, anlatımcı özellik gösterirler. Ortak amaç hedef kitledeki ortak algıyı kullanarak mesajı ilgi çekici bir biçimde görsel olarak aktarmaktır. Grafik tasarım basit bir tanımla yazı ve diğer çeşitli görsel öğelerin belirli bir amaç doğrultusunda kompoze edilmesini içeren daha kapsayıcı bir alanken, illüstrasyon ağırlıklı olarak çizime dair unsurlar açısından değerlendirilir. Bununla birlikte bir metin ya da kavramın daha anlaşılır olmasını sağlayan salt tespit edici veya gösterici birer tasarım ögesi olarak açıklanamayacak olan illüstrasyonlar aynı zamanda da başlı başına bir mesajı içeren kapsama sahiplerdir. illüstrasyonlar bu özelliği ile grafik tasarım gibi düşündürmeye, sorgulatmaya ya da tavır almaya yönlendirebilirler. ‘Görsel iletişim tasarımı özünde bir problem çözme eylemidir. Bir kavramı, mesajı veya bir duyguyu izleyiciye etkili şekilde iletmeyi amaçlar. Görsel iletişim tasarımı içerisinde yer alan illüstrasyon, mesaj ya da bilgi vermek, farkındalık oluşturmak ya da beyin fırtınası yaratmak için tasarlanmış bir iletişim dilidir. illüstrasyon sayesinde karmaşık fikirler ve mesajlar netlik kazanmaktadır’ (Ermiş, 2023). Grafik illüstrasyon veya diğer bir ifade ile Grafik Resim / Resimlemeler ise illüstrasyon alanı içinde içeriği stilize bir yaklaşımla vurgulayan yorumlardır. Grafik resim çalışmaları bu özelliği ile içeriğe dair söylemi yaratıcı ifadeyle ortaya koymada daha pratik oldukları söylenebilir.

İllüstrasyon alanında yaratıcı fikir, ifade, bakış ya da yaklaşım içerikten bağımsız olarak form, renk, kompozisyon ve/veya tekniğe getirilecek yenilikçi tavırlarla da değerlendirilebileceği gibi görsel iletişimin gereği olarak bu plastik değerlerin iletişime dair anlamı oluştururken nasıl kullanıldıkları açısından da değerlendirilir. Çeken ve Terzi’nin, Dong vd.’den yaptığı alıntıda bu tespiti ‘Grafik tasarımda yaratıcılık, sadece estetik açıdan göze hoş gelen tasarımlar üretmek değildir, aynı zamanda problem çözme ve sürekli olarak yenilikçi çözümler bulma sürecidir (Dong vd., 2021’den akt., Çeken ve Terzi, 2024) şeklinde tekrarlamaktadır. Çeken ve Terzi’nin Grafik Tasarım alanı için yapmış olduğu alıntı bizzat illüstrasyon için de geçerli olup yine Merdin’den yaptığı alıntıda da ‘Tasarımcılar, karmaşık bilgileri basitleştirerek ve görsel olarak çekici hale getirerek hedef kitleye en iyi şekilde ulaştırmayı amaçlar. Bu süreçte yaratıcılık, geleneksel kalıpların dışına çıkarak yenilikçi ve dikkat çekici tasarımlar oluşturulmasına olanak tanır (Merdin, 2022’den akt., Çeken ve Terzi, 2024) demektedir. Bu alıntılarda da görüldüğü üzere aslında illüstrasyonda biçim ile içerik arasında ayrılmaz bir bütünlük vardır. Dolayısıyla biçim üzerinde plastik değerlerin yanında anlamı oluşturan yaratıcı yaklaşım da (fikir de) önemlidir. Kaptan ve Sayın bu konuda; ‘kavramların tasarım yüzeyinde birbirleri ile olan ilişki ve karşılıkları anlamı oluşturmaktadır. Bu nedenle bir tasarımı anlamlı hale getiren, o kavramın yalnızca “içeriği” değil, aynı zamanda ifade ediliş biçimidir denilebilir’ (Kaptan ve Sayın, 2020) diyerek ters açıdan destekleyici bir çıkarım yapmaktadır. Onlara göre; ‘Fikirden yoksun ve yalnızca biçime dayalı tasarım, belli bir gizem taşısa da aynı zamanda iletişimden de yoksundur. Öte yandan tamamen içeriğe dayalı tasarım ise, yorucu olacak ve kendisine baktırmayacaktır’ (Kaptan ve Sayın, 2020). Kaptan ve Sayın ayrıca Armstrong’dan yaptığı alıntıda da etkili bir benzetme ile konuyu örneklendirmektedir; ‘Fikir biçim iğne iplik gibidir ve ben, şimdiye kadar iğnesiz iplik veya ipliksiz iğne kullanılmasını öneren bir terziler locası görmüş değilim. İyi tasarım adeta iğne iplik gibi hem fikri hem biçimi tatmin eder (Armstrong, 2007’den akt., Kaptan ve Sayın, 2020). Kaptan ve Sayın’ın Ulutaş’tan yaptığı alıntıda ise biçim – içerik ya da fikir ilişkisini şu şekilde özetlemektedir; ‘Sanatsal bir tasarımın varoluşu iki tabakalıdır. Bu tabakalardan ilki felsefi olarak tin ya da başka şekilde söylenirse düşünce, duygu ve anlamı işaret eden manevi tabakadır. İkincisi ise bu manevi tabakanın nesneleşmesini tanımlayan maddi tabakadır. Bu sebeple her iki tabaka birbirleri ile kopmaz bir şekilde bağlıdır. Ancak manevi tabaka maddi tabakayı her yaratım sürecinde öncüler. Başka ifade ile fikir olmaksızın sanatsal nesne üretilemez. Bu varoluşsal durum sanat alanında sıkça biçim ve içerik birlikteliği olarak tanımlanır (Ulutaş, 2017’den akt., Kaptan ve Sayın, 2020).

Görsel iletişim tasarımı ve yaratıcı düşünce arasında yakın bir ilişki bulunmaktadır. İyi bir tasarım ürünü hedef kitle tarafında kolayca algılanan ve akılda kalan bir özelliğe sahip olmalıdır. Bunun yollarından biri iyi bir içerik analizi yapmak ve bu analiz sonrasında anlamı ortaya çıkartan yaratıcı bir yaklaşım geliştirmek gerekir. Grafik tasarımcı ya da illüstratörlerin yaratıcı bir fikir ortaya çıkarmalarının ilk koşulu herşeyden önce belirli bir bilgi birikimi ve deneyime sahip olmalarından geçer. İçinde bulunduğu toplumu iyi gözlemleyen, farklı konulara ilgi gösteren, günceli takip eden ve araştıran tasarımcı ya da illüstratör adayının alışılmışın dışında alternatif çözümlere yönelmesi daha kolay olacaktır. Hem görsel hem de teorik anlamda bilgi dağarcığı geliştirmek tasarımlarda yaratıcı fikri ortaya çıkarmayı tetikleyecektir. Karabulut bu konuda Mantaras ve Boden’de yaptığı alıntılarda şunları dile getirmektedir; ‘zihinde oluşan yeni fikirler tamamıyla yeni değildir, çünkü bu yeni fikirlerin tohumları zihinde olan temsillerdedir. Başka bir deyişle, kültürümüzün tohumları, tüm bilgi ve deneyimlerimiz, her yaratıcı fikrin arkasında yatan nedendir. Bilgi ve

deneyim ne kadar fazla olursa, yaratıcı bir fikri oluşturma yolunda düşünilemeyen ilişkileri bulma olasılığı da o kadar büyük olur. Biz yaratıcılığı, sahip olduğumuz bilgi parçaları arasında yeni ilişkiler kurmanın bir sonucu olarak anlarsak, o zaman daha önce sahip olduğumuz bilgiler, daha yaratıcı olma kapasitemizin artmasını sağlar (Mántaras, 2017 ve Boden, 1987'den akt., Karabulut, 2021). Deveci ve Bulut ise Ambrose ve Harris'ten yaptığı alıntıda; 'tasarımcılar anlam aktarımı için çeşitli yöntemlerden yararlanır. Bu yöntemlerde ortak kültürel normlara, değerlere, tarihe ve dile başvurdıkları görülebilir (Ambrose ve Harris, 2012'den akt., Deveci ve Bulut, 2016) diyerek 'tasarımda imgeleri hangi türde kullanacaksak kullanalım, kullandığımız biçimiyle bilinçli bir anlam yüklenmeli, göndermeleri etkili yapmalı, imgenin taşıdığı anlamın algılanmasını sağlayacak ipuçları yaratmalı ve okuyucuya anlaşılır bir dil sunarak, imge yoluyla mesaj çarpıcı kılınmalıdır. Bir görsel dil aktarımını güçlü ve etkili kılacak olan şey; imge simgenin tasarımcı tarafından hangi anlam bağlantılarıyla neye dönüştürüldüğü, nasıl sunulduğu ve ne ilettiğidir' (Deveci ve Bulut, 2016) şeklinde özet bir tespit eklemektedir. Diğer taraftan görsel iletişim tasarımı alanında yaratıcı bir içerik ortaya çıkarma ve anlam yaratma açısından bazı uygulama yöntemleri de önerilir. Yukarıda yazılan tespitlerle de örtüşecek biçimde özellikle içinde yaşanan toplum veya kültürün kodlarını tanımak ve bunları tasarım alanı içinde birer sembole dönüştürmek yaratıcı yaklaşım veya anlamı oluşturma etkin yollarından biridir. Buna göre Kaptan ve Sayın'ın da dediği gibi; 'Grafik tasarım ürününde iletilmesi amaçlanan anlam ile göstergesi arasında ayrılmaz bir bağlantı bulunmaktadır. Bu bağlamda, bir göstergenin seçimi, o göstergenin ileteceği anlamın niceliği ve niteliği ile doğrudan ilişkilidir. Hedef kitlenin ne anlama geldiğini bildiği göstergenin varoluş sebebi, tanıtma, bildirme aynı zamanda "kod" haline getirilmiş olma niteliğidir. Anlamın kodlandığı göstergeler, öncelikle gösterenle gösterilen arasında bir etkileşim kurmakta, bunun sonucunda anlamlandırma oluşmaktadır' (Kaptan ve Sayın, 2020). Grafik tasarım veya illüstrasyon çalışmalarında anlam sıklıkla farklı gösterenlerin esere taşınması sayesinde sağlanmaktadır. Kaptan ve Sayın bu kapsamda, özellikle illüstrasyon alanında da bazı koşulların geçerli olabileceği bir derleme yapıp tasarımda anlamlandırma aşamasını özetlemektedir. Onlara göre; 'tasarımda metafor ve metonomi kullanımı, yan anlam ve düz anlam düzeylerinin iletişime katkısı, tasarımcının geliştirdiği yöntemler, dil birliği, iletilecek içeriğin ve hedef kitlenin belirlenmesi, geliştirilen göstergeler arasında en özgün ve yalın olanın belirlenmesi, belirtilen içeriğin görsel göstergelere dönüştürülmesi vb, üzerinde durulması gereken tasarım sorunlarıdır' (Kaptan ve Sayın, 2020). Bu anlamda kısaca özetlemek gerekir ise içeriğin yaratıcı biçimde aktarımında göstergebilimsel yaklaşımların bir yöntem olarak kullanılması sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Özellikle doğrudan anlatım dışında yan anlamların kullanılması, yerine geçme ya da farklı bir deyiş ile Metafor, Çağırışım yapma ya da yine farklı bir deyiş ile Metanomi'den yararlanma, karşılaştıma yapma ya da Analoji gibi anlamın göstergelerle oluşturulması ya da açıklanmasını sağlayan etkili yöntemler bulunmaktadır. Bununla birlikte görsel iletişim tasarımlarındaki örnekler incelendiğinde mizah, dönüşüm, başkalaşım ya da metamorfoz, yanılsama, optik oyunlar ya da deformasyonlar, tarihi bilgiye öykünmeler, uyarlamalar veya göndermeleri kullanmak kaydıyla çeşitli anlam oluşturma yöntemlerinin de uygulandığı görülmektedir.

Elbette yaratıcı olma durumu çok farklı değişkenleri içinde barındırır. Bulut ve Özdal, yaratıcılık ve yaratıcı kimlik ile ilişkili bir çalışmada Basadur ve Gelade'den alıntı yaparak Guilford'un yaratıcılık ile ilgili modeline atıf yapmaktadır. Guilford; 'yaratıcılığı üç temel bileşen etrafında şekillendirir: duyarlılık, algılanan problemlere duyarlılık, akıcılık, çok sayıda fikir üretebilme ve esneklik, farklı bakış açılarından düşünebilme (Basadur ve Gelade, 2005'den akt., Bulut ve Özdal, 2024). Becer ise bu tanımlamadaki duyarlı, akılcı ve esnek olmayı bir başka şekilde yine aktarmaktadır. Ona göre yaratıcı kişi; 'okuyan, gözlemleyen, dinleyen ve araştıran kişidir. Bu nedenle, bir görüş ya da düşünceyi dogma olarak kabul edip, körü körüne savunan kişiler bütün çalışma alanlarında olduğu gibi tasarım alanında da yaratıcı olamazlar' (Becer, 2008). Alan yazında yaratıcı kişinin özelliklerine yer veren bir diğer çalışmada da Satılmışoğlu Cropley'in bilişsel, motivasyonel ve kendine güven olarak belirlediği yaratıcı kişinin özellikleri ile ilgili çalışmasına atıf yaparak yaratıcılık adına açıkladığı motivasyonel koşulları aktarmaktadır. Ona göre; 'yaratıcılığın motivasyonel önkoşulları (a) merak, (b) risk almaya isteklilik, (c) belirsizliğe tolerans, (d) kendini adama, (e) dayanıklılık ve (f) göreve duyulan hayranlıktır (Cropley, 1999'den akt., Satılmışoğlu, 2022). Yine Satılmışoğlu'nun aktarımıyla bu kez Andreasen'e göre ise de yaratıcı bireyin özellikleri; 'deneyime ve maceraya açık olma, asilik, bireysellik, duyarlılık, oyunculuk, ısrarcılık, merak ve sadelik'tir (Andreasen, 2019'den akt., Satılmışoğlu, 2022). Gürsözlü de yaratıcı olmayı farklı bir açıdan ele alıp aşamalarını değerlendirmektedir. Ona göre; tasarımcı kâğıda ilk eskizlerini karaladığında "Dışavurumcu Yaratıcılık" aşamasındadır. Eskiz biraz daha ayrıntılı bir hale getirildiğinde ise "Üretken Yaratıcılık" devreye girer. Çoğu tasarımcı ya da sanatçı, yaratıcılığın bu iki aşamasından yararlanır. Ancak üstün yeteneklere sahip tasarımcıların yapıtları "Yenilikçi" ve "Gelişmeci Yaratıcılık" aşamasına ulaşabilir. ...Yaratıcı düşünme becerisi, sorunları tersyüz etme, farklı alanlardaki bilgileri birleştirme, fikirleri değişik

kombinasyonlarda formüle edebilme ve olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkilerini kavrayabilme yeteneğidir (Gürsözlü, 2006). Özcan'a göre ise yaratıcı bir tasarımcı olmayı ele alıp özet bir yorum eklemektedir. Özcan; 'kimsenin akıl etmediğini akıl edip kendi yeteneğiyle hedef kitleye sunmayı bilmelidir. Aslında yaratıcı tasarımcı olmak cebinde bir pusula ile gezmek ve bir an takılıp yolunu şaşırdığında bu pusuladan faydalanarak yönünü bulmak gibidir. Yaratıcı fikirden bahsedilmesi için doğru bilginin elde edilmesi, onun duygular, düşünceler ve hisler ile harmanlanması gerekmektedir' (Özcan, 2019) diyerek yaratıcılığın bilgi ve duygu olmak üzere iki önemli bileşenine vurgu yapmaktadır. Literatürdeki yaratıcı olma kavramını bu alıntılar üzerinden özetlediğimizde karşımıza çıkan görünüm şu şekilde özetlenebilir; kalıplaşmış formlardan uzak durup, gözlem, deneyim ve araştırmaya önem vermek, bilgi birikimine sahip olup, estetik bir dağarcık geliştirebilmek, disiplinli ve meraklı olup, yeniyi deneme cesareti gösterebilmek ve hatada takılmadan ısrarcı davranıp, alternatif üretebilmek, esnek, değişime açık ve özgür olabilmek.

Yukarıda belirtilen yaratıcı kimliğin temel özellikleri bugün de değişmemekle birlikte içinde yaşadığımız bilgi, bilişim veya dijital çağın getirdiği değişimler ile yenilikçi olma ve yaratıcı düşünme zorunluluğu görsel iletişim alanında salt biçimlendirmeci tavrı etkisiz kılmıştır. Artık fikir içermeyen bir biçimin, düşündürmeyen, sorgulayıcı olmayan görselin kalıcılığı tartışılır bir noktadadır. Bu durum teknoloji ile yaşanan gelişimin kaçınılmaz bir sonucudur. Özellikle bilgisayar teknolojisi ile başlayıp yapay zeka olasılıkları ile genişleyen biçimlendirme olanakları, tasarımcının arayışlarını başkalaştırmaktadır. Karaçeper illüstrasyon ile ilgili araştırmasında yaptığı tespit ve atıf ile birçok tasarımcı tarafından deneyimlenen sonuçlara vurgu yapmaktadır. Ona göre; 'Bilgisayar ortamında gerçekleştirilen illüstrasyon uygulamalarının bir illüstratöre sunduğu en önemli avantaj, kısa sürede çalışma üstünde alternatifleri değerlendirebilme ve klasik illüstrasyon tekniklerine oranla daha çok değişiklik yapabilme olanaklarıdır. ...illüstrasyonda geleneksel yöntemlerle uzun bir süreyi kapsayabilen yaratım süreci ve renk düzenlemesi, bilgisayarın kullanımı ile kısalmıştır. Bununla beraber görüntü kaybı olmadan çoğaltma, uzun yıllar saklama imkânı ve birçok illüstrasyon tekniğini bir arada kullanma olanağını sanatçıya sunmaktadır' (Gürses, 2014'den akt., Karaçeper, 2018). Bu tespit de yer aldığı üzere klasik yöntemlere has gerek dokusal özellikler gerekse renge dair uyum ve benzeri özelliklerin hızlı ve çok sayıda alternatif olacak şekilde üretilebilmesi yaratıcı fikrin gerekliliği daha da görünür bir hale getirmiştir. Bu noktada Bayar'ın yapay zeka üzerine yaptığı araştırmasında yaptığı bir tespit önemlidir. Bayar; 'Sezgisel zekâsı ve organik düşüncesiyle tasarımcı, doğrunun kendisini yeniden tanımlayabilir ya da genişletebilir beceriye sahiptir. Bu önermeyle araştırma, üretme süreçlerinin her geçen gün yalınlaştığı ve temel değerın salt özgün fikir olduğu geleceğin üretme alışkanlıkları içerisinde yaratıcı bireyin varlığının daha da önemseneyeceği savunusunu taşımaktadır (Bayar, 2023)' demektedir. Bununla birlikte teknolojinin sağladığı kolaylıklar yanında bazı olumsuz sonuçlar da beraberinde gelmektedir. Bir diğer önemli tespit Özcan'ın çalışmasındandır. Özcan; 'Dev elektronik kütüphaneler, tasarımcıya milyonlarca esin kaynağına ulaşma ve görsel kütüphane oluşturmaya imkânı verir. Bunun en büyük zararı ise aynı verilerle beslenen tasarımcıların ortaya çıkmasıdır. Bu tasarımcılar aynı veri girişi ile aynı imgeleri kullanmaya, aynı düşünmeye başlar. Ne yazık ki benzer edinimler benzer anlatım biçimlerini ortaya çıkarır. ...Bu oluşum benzer yaşantıların eş sonuçlar doğurması olarak açıklanabilir' (Özcan, 2019)' demektedir. Teknolojinin bu çelişkisini yenmenin ilk koşulu yaratıcı kimliğin değişmeyen özelliklerini bilmek, dolayısıyla özgün biçimlendirme denemeleri yanında bilgi ve deneyime dönük dağarcığın genişletilmesi çabalarından vazgeçmemeyi gerektirir.

2. YÖNTEM

Bu çalışma nitel bir araştırma olarak gerçekleştirilmiş olup bu kapsamda literatür taraması, gözlem ve önceden planlanan bir uygulama sürecinin takip edilmesi yöntemleri kullanılmıştır. Uygulamalarda üretilen çalışmalar literatür taraması ile elde edilen bilgilerle karşılaştırılıp, araştırmanın konusu çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu açıklamadan da anlaşıldığı üzere araştırmanın nitel araştırma deseni bir eylem araştırması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada da yöntem olarak seçilen model üzerine Mamur ise görsel sanatlarda araştırma yöntemleri kapsamında yaptığı araştırmasında şu tespit ve atıfları yapmaktadır; 'Nitel araştırmaların temel özellikleri açısından incelendiğinde araştırma yönteminin görsel sanatlar öğretimine oldukça yakın olduğu görülür. Çünkü nitel araştırmalarda araştırmacı görülmesi gerekeni görmek, ipuçlarını yakalamak için kendisini ortamın bir parçası olarak sunar ve durumun bir parçası olur (Eisner, 1998'den akt., Mamur, 2012). Amaç bütüne ulaşmak için, parçalara ve ayrıntıya yoğunlaşmaktır. Çünkü küçük parçalar genel söylemi oluşturmada önemli rol oynar (Kırıçoğlu, 2009'den akt., Mamur, 2012). Yine Mamur aynı çalışmada yaptığı diğer atıflarda da şunları eklemektedir; 'Sanatsal çözümlemede kişiye, kültüre, topluma ilişkin bilgi ve görüş önemlidir. Dolayısıyla sanat yapma hem sanatı

yapan hem de araştıran için başlı başına nitel bir araştırmadır (Kırıçoğlu, 2009'den akt., Mamur, 2012) Eisner (2001)'a göre nitel araştırmaların uygulama ve ürünleri ile sanatta kullanılan uygulamalar arasında ortak çok şey vardır. Nitel araştırmalar incelikli ayrıntıları ve nitelikleri temel alarak, olanı anlamak yerine onu göstermeye ve bir anlamda duyguyu iletmeye odaklanmaktadır' (Mamur, 2012). Mamur araştırma deseni olarak beliren eylem araştırma için de; 'Karşılaşılan tüm tanımlarda, eylem araştırmasının amacının "sınıf, program ya da tüm okuldaki mevcut durumun değişimi ya da gelişimini sağlamak" olduğu konusunda bileşilmektedir' (Mamur, 2012) demektedir. Ayrıca eylem araştırmasının bir çeşidi olan katılımcı eylem araştırması modelini de; 'bir kurum ya da program içerisinde çalışan katılımcıların beraberce, değişim uygulaması için önerilerde bulunmak amacıyla bir araştırma tasarlamak ve uygulamak' (Mamur, 2012) şeklinde tanımlamaktadır. Araştırmanın evreni ise görsel iletişim tasarımı alanı içinde bulunan İllüstrasyon Sanatı ve özellikle grafik bir yoruma sahip çalışmalardan oluşan bir kapsamdır. Bu husus, araştırmanın önemli bir sınırlılığı olarak kabul edilip, çok farklı yorum çeşitlemelerinin, sanatçı anlatım dillerinin bulunduğu alan daraltılmaktadır. Bir diğer sınırlılık grafik resim çalışmalarında yorum şeklini ortaya koyan plastik dilin ne olduğu veya nasıl oluşturulduğu ile ilgili araştırma yapmaktan çok 'yaratıcı anlam oluşturma' başlığında biçim ve içerik ilişkisinin nasıl kullanıldığı ve bu durumun grafik resim çalışmalarında nasıl bir görünüme sahip olduğu ile ilgili bir araştırma kapsamında oluşturulmuştur. Bu kapsamda araştırma örneklemi olarak Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü müfredatı, Grafik Resim dersinin farklı akademik yarıyıllarda üretilen çalışmalar belirlenmiştir.

3. BULGULAR

Farklı akademik yarıyıllarda gerçekleştirilen ve figür, obje, mekan ile portre gibi unsurların grafik bir yorum ile üretiminin denendiği çalışmalarda, aynı zamanda biçim ile içerik arasındaki ilişkide yaratıcı bir anlamın da oluşturulması beklenmiştir. Buna göre 11 farklı projede elde edilen bulgular aşağıdaki gibi özetlenmiştir. Uygulamalarda, literatürde de yer alan; doğrudan anlatımda yaratıcı yaklaşım denemeleri, yan anlam kullanımında; metafor, metanomi, analogi, zıtlık, eşleştirme, gizleme veya ip ucuna yer verme gibi çeşitli anlam oluşturma yöntemlerinin kullanıldığı görülebilir.

3.1. Üç Adım Atlama Projesi

Grafik resim çalışmalarında yaratıcı fikir görsel ifadenin içinde yer alabileceği gibi konunun sunumuna ait bir planlamanın içinde de bulunabilir. Bu açıdan bakıldığında 2014-2015 Eğitim Öğretim Yılında gerçekleştirilen 'Üç Adım Atlama-Figür' başlıklı projede içeriğe dair anlam doğrudan anlatımı içermekle birlikte sunum açısından değerlendirildiğinde bir grup çalışması sonucunda ortaya çıkartılacak olması nedeniyle yaratıcı yaklaşıma örnek olarak gösterilebilir. Çoğu zaman bireysel bir çalışmanın ürünü olan grafik resim bir grup çalışması içinde farklı bir sunumun bileşeni olarak deneyimlenmiştir. Projedeki öncelikli amaç figürün grafik anlatımının oluşturulmasıdır. Bu amaçla öğrencilerden çizgi ve leke elemanlarını kullanarak figür üzerinde kendi biçimlendirme yaklaşımlarını sergilemeleri istenmiştir. 3 adım atlama sporu ile ilgili bir videodan her bir öğrenciye ayrı ayrı sahneler verilmiş, öncesinde yine her bir öğrenci için farklı olarak belirlenen teknik sınırlamalar içinde farklı yorumların oluşturulması beklenmiştir. Projede ortaya çıkartılan farklı figür yorumları ile sadece tek bir hareketli görüntüye ait parçaların oluşturulması planlanmıştır (Görsel 1., 2., 3. ve 4.).

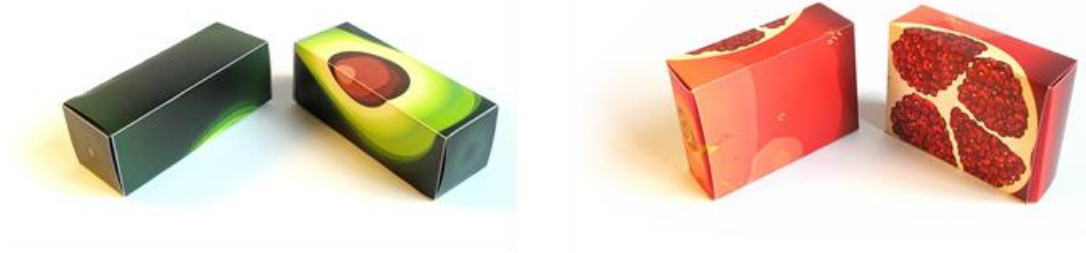


Görsel 1.-2.-3.-4. 'Üç Adım Atlama-Figür' Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Zahid Karagöz, Samet Üstündağ, Uzay Sarı, Onur Karagöz)

3.2. Meyve Kutusu Projesi

2014-2015 Eğitim Öğretim Yılında yürütülen bir diğer projede öğrencilerden yaratıcı düşünme biçimlerini sorgulamaları ve dolayısıyla proje yoluyla düşünce biçimlerini değiştirilmelerine yönelik bir uygulama yapılması planlanmıştır. Projedeki öncelikli amaç organik nesne olan meyvelerin bilgisayarda vektörel çizim programı aracılığıyla resimlenerek grafik yorumlarının üretilmesini sağlamaktır. Çalışma bu yönüyle

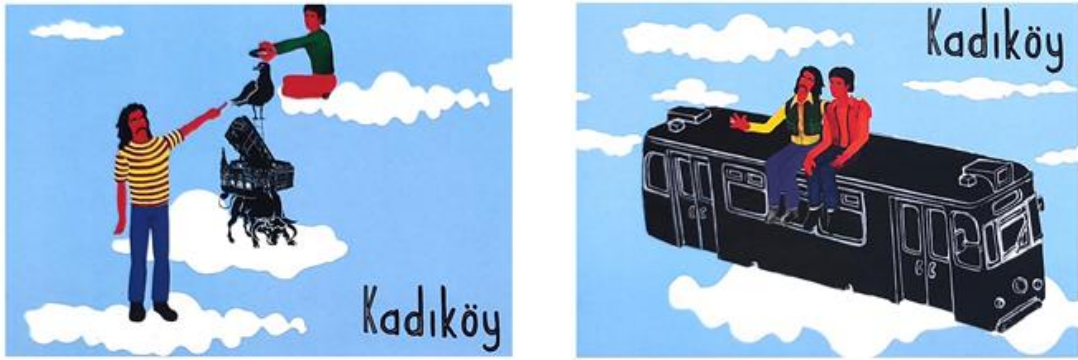
yine doğrudan anlatımı içermektedir. Ancak grafik resim çalışmaları elbette farklı format ve yüzeyler üzerinde yer alabilir. Ve hatta bu sunum için farklı kullanım biçimleri sorgulandığında çalışma yaratıcı içerik kullanımına ait bir örneğe dönüşebilir. Görsel 5. ve 6.'da da görüldüğü üzere 'Meyve Kutusu' başlıklı projede öğrencilerden resimleyecekleri bir meyveyi seçmeleri ve bu meyvenin formuyla ilişki kuracağını düşündüğü hazır bir kutu ambalajı bulunmaları istenmiştir. Öğrenciler grafik meyve yorumlarını kutu ambalajın geometrik yüzeyleriyle bir bütün oluşturacak biçimde çözümlenmişlerdir.



Görsel 5-6. 'Meyve Kutusu' Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Zeynep Oğulmuş, Büşranur Fatsa)

3.3. Kadıköy Projesi

Yine 2014-2015 Eğitim Öğretim Yılında işlenen 'Kadıköy' başlıklı bir başka projede ise grafik resim ve yaratıcı içerik ilişkisi, konuya ait farklı bir bakış açısı geliştirme çabasında izlenmektedir. Projede öğrencilerden Kadıköy ilçesi ile ilgili bir kartpostal üretilmesi durumunda, ilçeyi tanıtan hangi özel simge ve sembollerin kullanılabileceğinin araştırılması istenmiştir. Öğrenciler ilçe ile birlikte anılan, onunla bütünleşen unsurları düz bir mantık veya akla ilk gelen biçimde sunmak yerine farklı ifade biçimleri bularak aktarmak ve akılda kalıcılığı bu yolla sağlamak için çalışmışlardır. Görsel 7. ve 8.'de de görüldüğü üzere evi ile Kadıköy ilçesinin bir simgesi durumuna dönüşen Barış Manço figürü, yine Kadıköy'ün diğer simgeleri ile resmedilmektedir. Resimlemelerden de izleneceği üzere Barış Manço figürü bir başka genç figüre ilçeyi anlatmaktadır. Çalışma ayrıca bu yönüyle grafik resmin anlamı artırıcı, genişletici, birden fazla içeriği bir arada sunabilme özelliğine de iyi bir örnek olmaktadır. Bu yönüyle çalışmada Barış Manço yoluyla Kadıköy ilçesine yönelik bir anlam aktarımının kullanıldığı belirtilebilir.



Görsel 7-8. 'Kadıköy' Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışması
(Hikmet Çağatay Vural)

3.4. Portre-Figür-Obje Başlıklı Dergi Kapağı Projesi

Portre-Figür-Obje' başlıklı 2015-2016 Eğitim Öğretim Yılında uygulanan proje dergi kapağı resimlemesi üzerinedir. Projede öncelikle leke, çizgi, boşluk, istif, kadraj gibi çeşitli temel resimleme elemanlarının ya da yöntemlerinin grafik bir yorum oluşturacak şekilde tek renk olarak kullanılması istenmiştir. Bununla birlikte verilen diğer sınırlamalar ise format ve resimleme sayısıdır. Format ile özellikle boşluk ve istif uygulaması yönünden çözümler geliştirilebilecekken, resimleme sayısı ile de hikayenin rafine bir şekilde aktarılması zorunlu olacaktır. Görsel 9. ve 10.'da da yer aldığı üzere resimlemelerdeki yaratıcı içerik aslında daha çok hikayenin tezat bir sonuç içerecek şekilde sunulması ile ilgilidir.



Görsel 9.-10. ‘Portre-Figür-Obje’ Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Oğuzhan Kabakçı, Mizgin Ekinci)

3.5. Obje-Deyim Projesi

‘Obje-Deyim’ başlıklı uygulamalar 2016-2017 Eğitim Öğretim Yılında yapılmıştır. Amaç inorganik nesnelere ait grafik bir anlatım ortaya çıkarmak iken kolaj mantığı ile yapılacak ve hem içerik hem de resimleme ile örtüşecek bir ‘ek’in kullanımı çalışmayı farklılaştıracaktır. Öncelikle bizzat öğrenciler tarafından seçilen objeler sadece tespit amaçlı olarak salt biçimlendirmeci bir yaklaşımla üretilmiştir. Projenin ikinci aşamasında ise objelerin işlevselliği veya formları ile ilgili olmak koşuluyla yeni yorumlar (eklemeler) yapılması istenmiştir. Bu şekilde yine tezat olma yaklaşımı ile yaratıcı içerik kullanımı ya da anlam yaratma deneyimlenmiş olunacaktır. Çalışmalarda kimi zaman kesin uçlu bir el aleti işlevselliğinin tam tersine narin bir nesneyi kesmeye çalışmakla, kimi zaman ise bir yılanı benzeten makas ya da şerit metre çıkması gerekirken dil çıkartan bir aracı resmetmekle yenilikçi araştırmaya yönelmek mümkün olabilmektedir (Görsel 11., 12. ve 13.). Projenin son aşamasında resimlemedeki işlevsellik veya form ile ilgili bir deyim kullanımı grafik düzeni tamamlayan bir unsur olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 11. 12.-13. ‘Obje-Deyim’ Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Dilara Cevahir, Merve Yıldırım, İlkay Kocahaliloğulları)

3.6. Doku-Obje Projesi

2017-2018 Eğitim Öğretim Yılında gerçekleştirilen ‘Doku-Obje’ başlıklı proje öncelikli olarak bir nesne resimle projesi iken aynı zamanda da yaratıcı yaklaşımın aktarımında sıklıkla tercih edilen nesne ile dokusal bir yüzey oluşturma yönteminin kullanılmasıyla farklı bir projeye dönüşmektedir. Bir kez daha hem fiktörel hem de forma dair tezatlık oluşturmaya dair uygulamaların yapıldığı projede nesnelerin oluşturduğu yüzey grafik etkiyi artırmakla kalmayıp bir taraftan da içeriksel olarak da gerilimi artırıyor. Bu projedeki önemli farklılıklardan bir diğeri de aynı zamanda bilinçli bir renk mantığının kullanılmış olmasıdır. Nesnelerden oluşan bir yüzey değerlendirmesindeki baskın renk birlikteliği ile zıtlık oluşturan bir renk kullanımının tezat nesne üzerinde değerlendirilmesi ile hem yaratıcı içerik kullanımı desteklenmekte hem de vurgulamaya dönük bir uygulama gerçekleştirilmektedir (Görsel 14., 15. ve 16.).



Görsel 14.-15.-16. ‘Doku-Obje’ Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Ekin Şahin, Dilan Doğan, Berkay Taş)

3.7. Çanta-Obje Projesi

Nesnelerin grafik yorumlarının yapılmasına ilişkin bir başka proje de 2018-2019 Eğitim Öğretim Yılında yürütülen ‘Çanta-Obje’ başlıklı projedir. Projede grafik resim ilkeleri deneyimlenirken yaratıcı içeriği de kullanabilmek adına öğrencilerden bir çanta seçmeleri ve içindekilerin düşünülmesi istenmiştir. Çanta ve içindekilerin grafik yorumlarında renk sınırlaması, uygulama tekniği ve form bağlamında geliştirilen özgün bir resimleme tarzı denemeleri ile çalışmaların genelinde bir dil birliği sağlanması beklenmiş, çanta içindeki nesnelerin ne olacağı düşünüldüğünde ise öncelikle çantanın karakteristik özelliklerinin irdelenmesi ve sonrasında da buna göre seçilecek olan nesneler arasında yazılı olmayan bir hikayenin hissedilmesi istenmiştir (Görsel 17. ve 19.). Görsel 18. (Dedektif Çantası) ve 20.’de de (Avcı Çantası) görüldüğü üzere projenin devamında ise ilk çalışmayla ilişkili biçimde çanta içinden seçilecek bir nesne ile yeni bir düşünsel ilişki oluşturacak ikinci bir nesnenin üretilmesi dile getirilmiştir. Bu çalışmalarda öne çıkan anlam oluşturma yöntemi aslında içeriksel bir benzetme, mecazi bir ilişki kurma şeklinde gerçekleşmiştir.



Görsel 17.-18. ‘Çanta-Obje’ Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışması
(İlknur Bozacı)



Görsel 19.-20. ‘Çanta-Obje’ Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışması
(Batuhan Çetin)

3.8. Müzik, Mobilya-Kavram ve Kedigiller Projeleri

2021-2022 Eğitim Öğretim Yılında gerçekleştirilen ‘Müzik’ ve ‘Mobilya-Kavram’ başlıklı projeler ile 2022-2023 Eğitim Öğretim Yılında yürütülen ‘Kedigiller’ başlıklı projelerde normal zamanda gerçekleşme ihtimali olmayan daha çok çarpıcı bir görünüm ortaya çıkarma, dikkat çekme, hatta şok etme veya düşündürmeye yöneltme amaçlarıyla yapılan sürreal kurguların yaratıcı sonuçları ortaya çıkması hedeflenmiştir. Buna göre Görsel 21. ve 22.’de de yer aldığı üzere müzik kavramı ile sınırlandırılan içerik için öğrenciler öncelikle taslak çalışmaları gerçekleştirmiş ve seçilen taslak bilgisayarda vektörel çizim programları yardımıyla grafik bir düzende yeniden kompoze edilmiştir. Proje, içerik ile ilişkili kısa bir metin ve başlığın da görseli destekleyen bir unsur olarak kullanılması sonucunda tamamlanmıştır. Yine aynı uygulama yöntem ve aşamalarını kullanmak kaydıyla bir diğer projede ise bu kez içerik bir mobilya seçimi ile sınırlandırılmış ve seçilecek mobilyanın bir kavram ile ilişkilendirilmesi ve böylece yaratıcı bir içeriğin oluşturulması beklenmiştir. Görsel 23.’de berjer ile sağlık, Görsel 24.’de sandalye ile özgürlük, Görsel 25.’de ise kanepeler ile konfor ilişkileri kavram açıklamalarının ikinci bir nesne ile birleştirilmesi sayesinde gerçek dışı bir görünümde ve dolayısıyla yaratıcı bir içerikle sahnelenmiştir. Gerçek dışı sahnelerle ilgili bir başka proje olan ‘Kedigiller’ başlıklı projede de benzer uygulama aşamaları kullanılarak kedi figürü ve bir nesne arasındaki ilişki, kedinin karakteristik özellikleri irdelenerek grafik bir yorumla resimlenmiştir (Görsel 26. ve 27.). Tüm çalışmalarda görüldüğü üzere nesnelerden biri metafor üretmek için gerçek anlamı ya da işlevi dışında kullanılmakta, ikinci nesneyi bu yönüyle vurgulamaktadır.



Görsel 21.-22. ‘Müzik’ Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Sevgi Taşdemir, Rümeysa Çakır)



Görsel 23.-24.-25. ‘Mobilya-Kavram’ Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Tarık Okşar, Rümeysa Çakır, Aybüke Metin)



Görsel 26.-27. 'Kedigiller' Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Gülten Uyar, Elif Erkaya)

3.9. İç Mekan-Meslekler Projesi

Yaratıcı içerik ve grafik resim ilişkisi üzerine incelenen son uygulama projesi 2022-2023 Eğitim Öğretim Yılında gerçekleştirilen 'İç Mekan-Meslekler' başlıklı projedir. Bir derginin karşılıklı iç sayfası olarak sonuçlandırılan çalışmada her öğrenciye bir meslek grubu verilmiş ve öğrencilerden de bu mesleği icra eden kişinin evinden bir oda seçmeleri istemiştir. Yaratıcı içeriği öne çıkartacak bir yönlendirme olarak oda içinde bir figür veya eylem kullanmadan sadece nesneler veya bir eylemin belirtilerini kullanarak mesleğin anlatılabilmesi istenmiştir. Nesnelerin oda içindeki kurguları veya eyleme dair izler meslek ile ilgili yakın veya dolaylı bağlantılar oluşturarak kimi zaman kolay anlaşılır kimi zaman ise keşfetmeye sevk eden gizli içerikler ortaya çıkartılmıştır. Projede oda, bir grafik düşünme biçimiyle doğru orantılı olarak asıl içeriği etkileyeceği düşünülen gereksiz öğelerden arındırılıp, bilinçli seçilen bir bakış açısı ile istenilen vurguların yapılması sağlanmıştır (Görsel 28. ve 29.). Çalışmalarda gizleme ya da ipucu kullanma yoluyla bir anlam oluşturma kaygısı bulunmaktadır.



Görsel 28.-29. 'İç Mekan-Meslekler' Başlıklı Proje için Öğrenci Çalışmaları
(Soldan Sağa doğru: Elif Erkaya, Beril Sıla Sayar)

4. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Grafik resim çalışmalarında biçim ile içerik arasındaki ilişkiyi yaratıcı bir yaklaşım geliştirme üzerine yapılan araştırma kapsamında uygulama süreçlerin gözlemlenmesi ve bunun sonucunda ortaya çıkan çalışmaların literatürdeki tespitler ile karşılaştırılması sonucunda aşağıdaki sonuç ve önerilere ulaşmak mümkündür;

- İllüstrasyon alanında üretilen çalışmalarda biçimin nasıl oluşturulduğu kadar biçimin içeriğe nasıl destek verdiği ve yaratıcı bir anlam yaklaşımının bulunması çağdaş bir görünüm için gereklidir. Bu nedenle biçime, özellikle özgün bir tarza verilecek önem kadar içerik analizine ve içerik analizi sonrası oluşturulacak anlama da bir o kadar önem verilmeli ve hatta biçimin içeriğe olan desteği bu anlamı vurgulayacak nitelikte kullanılabilir.
- Yaratıcı bir anlam oluşturma ilk koşulu bilgi ve deneyimler sonucu oluşturulacak dağarcığın kullanımına dayanmaktadır. Bu nedenle mesaj ya da içerik üzerine yapılacak araştırma kadar, anlam

üretiminde daha önce uygulanmış başarılı yöntem ve çalışmalar da incelenmeli, benzer çözümler bilgi, duygu ve deneme cesareti ile birleştirilip, geliştirilmelidir.

- Çalışmalarda anlam oluşturmak için sıklıkla başvurulanan yöntem doğrudan anlatım yerine yan anlamların kullanımı olmaktadır. Plastik değerleri ile öne çıkan ve doğrudan anlatımı kullanan bir çalışmada sunum yöntemi ya da kullanım şekli dahi yaratıcı bir yaklaşımın geliştirilmesine, çalışmaya yeni bir kimlik kazandırılmasına sebep olabilir. Dolayısıyla her yeni bir format ya da çalışma alanı aslında yeni çözümler gerektiren birer tasarım ya da resimleme problemi olarak görülmelidir.

- Görsel iletişim alanında yan anlamların kullanımı yoluyla yaratıcı içeriklerin oluşturulmasına örnek olabilecek çok sayıda çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar incelenip, literatürde anlam oluşturma yöntemleri öğrenip, deneyimlenerek yaratıcı yaklaşım adına bir gelişim sağlanmaya, kazanım edinmeye başlanabilir.

- Görsel iletişim alanında üretilmiş bir çalışmadan salt içeriği anlatması beklenmez aynı zamanda çarpıcı içeriği ile akılda kalıcılığı da taşıması istenir. Bunun için yaratıcı bir anlamın kurgulanması önemlidir. Yaratıcı bir yaklaşım için sıklıkla kullanılan yöntemlerden biri de anlam aktarımı ya da anlamı düz mantıkla oluşturmak yerine, yeni bir nesne ile anlamı taşıyacak görsel ilişkiyi ortaya çıkartabilmektir. Bunun için hem içinde olduğumuz toplumun özellikleri ve kültürel değerlerine, hem de evrensel birikimlere hakim olunmalıdır.

- Grafik resim çalışmalarında zıtlık ilişkisinin kullanımı düşündürme, sorgulatmaya ve dolayısıyla yaratıcı bir anlam oluşturmaya uygun koşulları sağlayabilmektedir. Burada kastedilen zıtlık formsal bir zıtlık olabileceği gibi, tanımından beklenmeyen ya da bağlamından koparılan anlamsal bir içerik de olabilir. Literatüre ve incelenen çalışmalara bakıldığında, mitlere, sanat eserlerine, topluma mal olan kimliklere öykünme ve uyarlamalar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

- Zıtlık kullanımında yaratıcı kimliğin özelliklerinden biri olan deneme cesareti ön plana çıkmaktadır. Daha önce hiç biraraya gelmeyecek form ya da içerik birliktelikleri yeni anlamlar oluşturma pratik yollarından biridir. Bunun için de yeniyi deneme ve hatta hatayı dönüştürebilme ısrarcılığına sahip olmak gerekir.

- Grafik resim çalışmalarında yaratıcı yaklaşım, alanın biçimle ilgili özelliklerini de yakından ilgilendirmektedir. Örneğin grafik resimde istif ve boşluk karşıtlığı ya da stilizasyon şekli, önemli birer kullanım biçimi olarak bilinmektedir. Buna göre; format içinde gerek nesnelerin oluşturduğu dokusal bir yüzey, gerekse son derece stilize biçimde üretilmiş kompozisyona tezat olarak kullanılacak eklemeler anlamı yaratıcı görünüme taşıyabilir.

- Örnek çalışmalar incelendiğinde biçimsel ya da içeriksel olarak daha önce ilişki içinde olmayan herhangi iki nesne kurgusal bir bağlam altında bir araya getirilerek rahatlıkla yaratıcı bir anlam oluşumuna katkı sağlayabilirler. Bu yöntem ile ilişkisiz iki unsur artık yeni anlamın bileşenleri olarak karşımıza çıkmıştır.

- Bu noktadan hareketle belki de görsel iletişim alanında çarpıcı sonuçlar elde etmenin en bilindik yöntemlerden birinin gerçek anlamı dışında kullanma yoluya, diğer bir deyiş ile görsel metaforlar üretme yöntemiyle yaratıcı bir anlamın oluşturulabileceği, incelenen çalışmalardan da anlaşılmaktadır.

- Bununla birlikte günümüzün hızlı tüketim anlayışı her ne kadar incelemeye teşvik için yeterli zamanın olmama riskini beraberinde getirirse de doğrudan anlatımın ön planda olduğu çalışmalarda dahi anlamın gizlenmeye çalışılması ya da anlamı var etmeye dönük olarak ip ucu niteliğindeki kullanımların denenmesi zaman zaman etkili, akılda kalıcı ya da yönlendirmeci içerikleri ortaya çıkarabilir.

KAYNAKÇA

- Bayar, Z. (2023). Deneyim Tasarımı Bağlamında Sayısal Yaratıcılığın Bugünün Tasarım Ortamına Getirdikleri. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 9(17), 53-68.
- Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik Tasarım* (6. Baskı), Dost Yayınları, Ankara.
- Bulut, Ş., & Özdal, M. A. (2024). Yapay Zekâ Destekli Grafik Tasarımda Yaratıcılığın Dönüşümü. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(2), 553-571. <https://doi.org/10.52122/nisantasisbd.1480136>
- Çeken, B. & Terzi, M. F. (2024). Yapay Zeka, Grafik Tasarım ve İnsan Yaratıcılığı: İhap Hulusi Görey'in Afişleri Üzerine Bir Deneme. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, 13(26), 269-300.
- Deveci, M. & Bulut, E. (2016). Grafik tasarımda anlam bağlantılarının kurulmasına ilişkin program önerisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 43(43), 85-115. <https://doi.org/10.15285/ebd.65838>
- Ermiş, İ. S. (2023). Sözlü ve yazılı dile eşlik eden illüstrasyonun geleceği ve Yapay Zekâ. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (34), 168-185. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1317066>.
- Gürsözlü, S. (2006). *Reklam Sektöründe İllüstrasyon ve Fotoğraf Kullanımının Tasarım Çözümlemelerinde Gerekliği* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Güzel Sanatlar Enstitüsü, Marmara Üniversitesi.
- Kaptan, S. & Sayın, Z. (2020). Grafik Tasarım Bağlamında İletinin Görsel Tasarımlara Dönüştürülmesi Süreçleri. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, (69), 805–820. <https://doi.org/10.7816/idil-09-69-07>
- Karabulut, B. (2021). Yapay Zeka Bağlamında Yaratıcılık ve Görsel Tasarımın Geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(79), 1516-1539. <https://doi.org/10.17755/esosder.844536>
- Karaçeper, S. (2018). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 4(8), 73-83.
- Mamur, N. (2012). Görsel Sanatlar Eğitiminde Nitel Araştırmalar için Bir Döküman: Portfolyo. *Eğitim ve Bilim*, 37(165), 194-207.
- Özcan, A. (2019). *Grafik Tasarımcının Özgün Üretim Sürecinde Yaratıcılık Sorunu* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi,
- Satılmışoğlu, A. C. Y. (2022). *Tasarımda Yaratıcılığın Görsel Düşünme ve Eskiz ile İlişkisi* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Güzel Sanatlar Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi.