T.C.
Marmara Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLERİN EVRENSEL KÜLTÜR AÇISINDAN İMGE-SİMGE OKURYAZARLIKLARININ GELİŞTİRİLMESİNE YÖNELİK PROGRAM DENEMESİ

Meyrem DEVECİ

(Doktora Tezi)

İstanbul-2015

T.C.
Marmara Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLERİN EVRENSEL KÜLTÜR AÇISINDAN İMGE-SİMGE OKURYAZARLIKLARININ GELİŞTİRİLMESİNE YÖNELİK PROGRAM DENEMESİ

Meyrem DEVECİ

(Doktora Tezi)

Danışman

Prof.Dr. Erol BULUT

İstanbul-2015

Tüm kullanım hakları
M.Ü.Eğitim Bilimleri Enstitüsüne aittir.
©2015

ONAY

Meyrem Deveci tarafından hazırlanan "Grafik Tasarım Eğitimi Alan Öğrencilerin Evrensel Kültür Açısından İmge-Simge Okuryazarlıklarının Geliştirilmesine Yönelik Program Denemesi" konulu bu çalışma 28/01/2015 tarihinde yapılan savunma sonucunda jüri tarafından başarılı bulunmuş ve doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı Soyadı	**İmza**
TEZ DANIŞMANI	Prof. Dr. Erol BULUT	.....
JÜRİ ÜYESİ	Prof. Dr. Ümran BULUT	.....
JÜRİ ÜYESİ	Prof. Dr. Sefer ADA	.....
JÜRİ ÜYESİ	Prof. Dr. Hülya İZ BÖLÜKOĞLU	.....
JÜRİ ÜYESİ	Prof. Dr. Tayfun AKKAYA	.....

ÖZGEÇMİŞ

1995	İskenderun Lisesi'nden,
2002	Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nden,
2010	Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı'ndan mezun oldu.
2010	Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı Doktora Programı'na başladı.

İLETİŞİM BİLGİLERİ

Görev Yaptığı Kurum	Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi
E-Posta	meryem.deveci@marmara.edu.tr

Çok sevdiğim anneme.....

ÖNSÖZ

Bu araştırmanın temel amacı, grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür bağlamında imge-simge okuryazarlıklarını geliştirebilecekleri bilgi ve becerilerin kazandırılmasıdır. Bu nedenle tasarım konusunda eleştirel yaklaşımla öğeleri kullanma ve anlamlandırma yetisi kazandırabilecek bir ders programının, belli bir zaman diliminde uygulanarak, programın sağladığı gelişmenin düzeyi incelenmiştir.

Hızla ilerleyen ve sürekli değişime uğrayan teknolojik ve küresel çağa ayak uydurmak ve kültürel kimliğimizi yansıtarak görsel dili estetik değerlerle sunmak, ulusal ve uluslararası kültürel zenginlikleri ifade edip iletişimi işlevsel kılmak için görsel dili anlaşılır bir biçimde kullanmak gerekir. Dolayısıyla, görsel dili işlevsel kılmak, kültürle donatmak, estetik anlayışları geliştirmek ve anlam yaratımı konusunda zihni inşa etmek için başta üzerimize düşen şey; görsel iletişimin yaratıcılarını, grafik tasarım eğitimi alan öğrencileri ve hatta sanat alanında diğer yetişenleri kültürel bilgi donanımıyla geleceğe hazırlamaktır.

Sanatla uğraşanların çok geniş kültürel bilgi birikiminin olması gerektiği ve kültür sahibi olmanın ne demek olduğunu Baş Öğretmen M. Kemal Atatürk'ün aşağıdaki bu iki sözü, çok güzel bir şekilde özetlemektedir;

> *"Sanatçı esaslı kültür sahibi olmalı ve tarihi iyi bilmelidir"*
>
> *"Kültür, okumak, anlamak, görebilmek, düşünmek ve zekayı geliştirmektir" (1936).*

Yaşantımızı çepeçevre saran görsel dilin kullanıldığı her araç; imgelerin, simgelerin, ikonların, işaretlerin, metaforların v.b oluşturduğu birer metindir... ve bu araçlar doğru kullanıldıklarında anlam açısından zengin birer metin olarak, güçlü söylemleri içinde; yaşamı, tarihi, bilgiyi, toplumsal kültürü, değerleri, tüm yaşama dair izleri sunarlar. Bu araçlar üstlendikleri roller gereği anlamlara hizmet ederken, aslında alıcı tarafından okunabildikleri sürece anlamlaşırlar. Bu nedenle bu anlamları kodlamak ve çözmek için insanlara, görsele yönelik okuma eylemini gerçekleştirebilmeleri için olanaklar sunulmalıdır. Bu olanakların yaratılması ve görsel iletişimin gereksinimi karşılayacağı

düşünülen imge-simge okuryazarlığına yönelik gerçekleştirilen ders programı ile araştırmanın önemini vurgulanmaktadır.

Araştırmamı gerçekleştirdiğim süreçte yardımlarını ve desteklerini aldığım kişileri burada paylaşmak istiyorum. Öncelikle araştırmamı gerçekleştirmemde bana destek veren, önerilerinden yararlandığım ve özgürce çalışma olanağı sunan Tez Danışmanım Değerli Hocam Prof. Dr. Erol Bulut'a çok teşekkür ediyorum. Tez izleme komitesinde yer alan ve her izleme toplantısında görüş ve önerileri ile bana yardımcı olan Değerli Hocalarım Prof. Dr. Ümran Bulut'a ve Prof. Dr. Sefer Aday'a teşekkürlerimi sunuyorum. Ayrıca tez savunma jürisinde yer alan Değerli Hocalarım Prof. Dr. Hülya İz Bölükoğlu ve Prof. Dr. Tayfun Akkaya'ya teşekkürlerimi sunuyorum.

Araştırmamın ilk adımlarında bana zaman ayırıp rehberlikleriyle araştırmamı nasıl şekillendireceğim konusunda yol gösteren Değerli Hocalarım Prof. Dr. Yücel Kabapınar ve Doç. Dr. Levent Deniz'e teşekkürlerimi sunuyorum.

Araştırmam boyunca çok büyük yardımları olan fikirlerini paylaşan uzman olarak araştırmamın birçok alanında önerilerinden yararlandığım ve manevi olarak da sıkıntılarımı dinleyip desteğini gördüğüm Değerli Hocam Yrd. Doç. Dr. Handan Tunç'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Araştırmamı yaparken uzman olarak yardımlarını aldığım ve çok büyük emekleri olan Değerli Hocalarım Prof. Yusuf Güven'e, Prof. Erol Turgut'a, Prof. Arif Ziya Tunç'a, Prof. Dr. M. Turan Aksoy'a, Doç. Dr. Sezer Cihaner, Doç. Dr. Oya Açıkalın Karamanoğlu, Yrd. Doç. Dr. Canan Suner, Yrd. Doç. Dr. Rahşan Fatma Akgül, Öğr. Gör. Mustafa Kibarkaya'ya çok teşekkür ediyorum.

İki yıl boyunca çok büyük yardımlarını gördüğüm, deneyimlerini sıklıkla paylaşan, yoğunluğuna rağmen desteğini esirgemeyen, yönlendirici fikirleri ve eleştirileriyle araştırmama baştan sona yön veren Değerli Hocam Dr. Bülent Özden'e teşekkürlerimi sunuyorum. Öğretici yanıyla iyi öğretmenliği, sabrı ve anlayışıyla güzel dostluğu için de...

Yine araştırmama yönelik ilgi ve desteğini gördüğüm Doç. Yusuf Keş'e, her zaman görüşlerinden yararlandığım değerli arkadaşım ve meslektaşım Yrd. Doç. Dr. Selim Günüç'e teşekkürlerimi sunuyorum.

Yedi yıl boyunca güzel dostluğunu, anlayışını ve çok büyük manevi desteklerini gördüğüm değerli dostum Meral Melek Aksoley'e herşey için çok teşekkür ediyorum.

Hiç borçları ödenmeyecek olan çok değerli anneme ve babama, sundukları imkanlarla hayatımda yer alan her şey için... bugünlere gelmemi sağlayarak, uzun süreli eğitim yaşantıma fırsat verdikleri için büyük saygıyla sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum ve manevi desteklerini benden esirgemeyen sevgili kardeşlerime çok teşekkür ediyorum.

Meyrem DEVECİ

Ocak, 2015

ÖZET

Araştırmanın temel amacı, Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür bağlamında imge-simge okuryazarlıklarını geliştirebilecekleri bilgi ve becerilerin kazandırılmasıdır. Bu nedenle tasarım konusunda eleştirel yaklaşımla öğeleri kullanma ve anlamlandırma yetisi kazandırabilecek bir ders programının, belli bir zaman diliminde uygulanarak, programın sağladığı gelişmenin düzeyi incelenmiştir.

Araştırmada uygulanmış olan öğretim programına dayalı olarak, aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

1. Kültürel imge ve imge okuryazarlığı ders programının, çalışma grubunda bilgiyi edinme ve kullanma becerilerine etkisi nasıl olmuştur?
2. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun grafik tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin anlamlandırılması açısından farkındalık gelişimlerine etkisi nasıl olmuştur?
3. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunda, evrenselleşmiş imge ve simgelerin çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlamalarında etkisi nasıl olmuştur?
4. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun tasarımlarında görsel dil oluşturmak için bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerine etkisi nasıl olmuştur?
5. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunda görsel bir dil olarak grafik tasarıma analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini geliştirmede etkisi nasıl olmuştur?
6. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerisine etkisi nasıl olmuştur?
7. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programını, çalışma grubu nasıl değerlendirmiştir?
8. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programında kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcılığı ne düzeydedir?

Araştırmada nitel araştırma modeli olan eylem araştırma deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, 2012-2013 Eğitim-Öğretim yılı II. yarıyılda T.C.

Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bilim Dalı Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Grafik A.S.A. 3. sınıf, 11 öğrenciden oluşturmaktadır. A.S.A. dersini alan tüm 3. sınıf öğrencilerinin katılımıyla oluşturulmuştur. Bu grubun çalışma grubu olarak belirlenmesindeki neden; 3. sınıfın grafik tasarım dersinde 1 yıllık bir süreç geçirmiş olmaları dolayısıyla tasarım disiplini konusunda deneyim kazanarak, grafik tasarımın genel biçim elemanlarını kullanabilecek yeterlikte oldukları varsayılmalarıdır. Ayrıca, bu yeterliği kazanmış olmalarıyla tasarımlarda çeşitli kavram ve göndermeleri farklı boyutlarda işleyebilir ve yorumlayabilir düzeye hazır oldukları düşüncesi 3. sınıfın çalışma grubu olarak belirlenmesinde etken olmuştur.

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları; Öğrenci Günlüğü, Haftalık Ders Değerlendirme Formu, Yapılandırılmış Bireysel Görüşme, Video Kayıtları, Araştırmacı Günlüğü, Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu, Ürün Analizi, Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarının Öz ve Akran Değerlendirme Formları, Program Değerlendirme Formu ve Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndan oluşmaktadır.

Eylem araştırması olarak planlanan çalışmada, farklı kaynaklardan veriler elde edilmiştir. Araştırma sürecinde elde edilen tüm veriler nitel araştırma yöntemlerinde kullanılan ve makro seviyede gerçekleştirilen betimsel çözümleme yaklaşımıyla gerçekleştirilmiştir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar şunlardır:

1. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programının, çalışma grubunda bilgiyi edinme ve kullanma becerilerine etkisi olumlu olduğu görülmüştür.
2. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun grafik tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin anlamlandırılması açısından farkındalık gelişimlerini artırdığı görülmüştür.
3. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunda, evrenselleşmiş imge ve simgelerin çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlamalarında etkisi olumlu olduğu görülmüştür.

4. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun tasarımlarında görsel dil oluşturmak için bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerini geliştirdiği görülmüştür.
5. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunda görsel bir dil olarak grafik tasarıma analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini geliştirmede doğru anlamlandırma gücünü artırdığı görülmüştür.
6. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerisine etkisi kişinin etkisi kişinin imge-simgelerinin anlam bilgisine sahip oluşlarına ve deneyimlerine göre farklılık göstermiştir.
7. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubu "Dersin İçeriklerine ve Dersin Biçimine" ilişkin olumlu değerlendirmeleri görülmüştür.
8. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı'nda kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcı olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: İmge, simge, kültür, okuryazarlık, anlamlandırma, grafik tasarım.

ABSTRACT

The main objective of the study, it is to gain the information and skills of which students receiving the graphic design training might develop the image-symbol literacy in the content of the universal culture. For this reason, in a certain time of period, the lecture program has been applied for gaining the ability to use the objects with the critical approach about the design and for gaining the ability of interpretation, and the level of the development provided by the program has been examined.

Based on the training program applied on the study, following questions have been sought to answer;

1. How is the effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the ability to get information and ability of use in the study group?
2. How is the effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the development of the awareness in terms of interpretation of the image and symbol used in the graphic design of the study group?
3. How is the effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the interpretation of the multilayer meaning components of the universal image and symbols at the study group?
4. How is the effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the skills to use the cultural image and symbol with intent for creation of the visual language in the design of the study group?
5. How is the effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the development of the analytic and critical approach awareness to the graphic design as a visual language in the study group?
6. How is the effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the skill to make analysis for the visual design of the study group?
7. How does the study group assess the cultural image and symbol literacy lecture program?
8. What is the level of permanency of the information and skills on the cultural image and symbol literacy lecture program?

Action study pattern which is the qualitative study model has been used in the study. The study consists of the study group consisting of the 11 students from the Graphic A.S.A, program of Drawing-Work Teaching, Department of Fine Arts Teaching, Atatürk Faculty of Education, Marmara University at II term Academic year 2012-2013. The study group has been created with the participation of the 3rd year students receiving the lecture Graphic A.S.A. the reason why this group is chosen as the study group is that because they spent time of 1 year in the graphic design lecture in the 3rd year, they have experience about the discipline of the design, and they are sufficient to use the graphic design general form elements. In addition, in the determination of the 3rd year students as a study group, the factor is the thought that they are ready to process the various concept and understanding in the design in different dimensions because they have gained this ability and they are ready to interpret.

Qualitative data collection tools consists of Student Journal, Weekly Lecture Evaluation Form, structured individual interviews, video recordings, Researchers Journal, the Evaluation Form for the Design and Application of the Study Group, Product Analysis, Self and Peer Assessment Form of the Study Group on Design Practice, Program Evaluation Form and Persistence Lecture Evaluation Form.

In the study planned for the action study, the data has been obtained from the different sources. All data obtained in the study process has been realized with the descriptive analysis approach which is used in the qualitative study methods obtained during the research and realized at the macro level.

The results from the study are as follows:

1. The effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the ability to get information and ability of use in the study group is positive.
2. The cultural image and symbol literacy lecture program on the development of the awareness has been seen increased in terms of interpretation of the image and symbols used in the graphic design of the study group.
3. The effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the interpretation of the multilayer meaning components of the universal image and symbols at the study group is positive.

4. The cultural image and symbol literacy lecture program on the skills to use the cultural image and symbol with intent for creation of the visual language in the design of the study group has been seen increased.
5. The effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the development of the analytic and critical approach awareness to the graphic design as a visual language in the study group has been seen increased.
6. The effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the skill to make analysis for the visual design of the study group has been appeared to be different according to the experience and being information of meaning.
7. The study group has positive assessment in the cultural image and symbol literacy lecture program for the "content and form of the lecture".
8. The information and skills on the cultural image and symbol literacy lecture program is permanent.

Key Words: Image, symbol, culture, literacy, interpretation, graphic design.

İÇİNDEKİLER

ONAY ..... **i**

ÖZGEÇMİŞ ..... **ii**

ÖNSÖZ ..... **iii**

ÖZET ..... **vi**

ABSTRACT ..... **ix**

İÇİNDEKİLER ..... **xii**

ÖRNEK KESİTLER LİSTESİ ..... **xvi**

ÇİZELGELER LİSTESİ ..... **xxi**

RESİMLER LİSTESİ ..... **xxii**

KISALTMA VE SEMBOLLER ..... **xxiv**

BÖLÜM I: GİRİŞ **1**

1.1. Problem Durumu 1

1.2. Amaç 6

1.3. Önem 7

1.4. Sınırlılıklar 10

1.5. Sayıltılar (Varsayımlar) 10

1. 6. Tanımlar 11

BÖLÜM II: ALAN YAZIN **16**

2.1. Kültürel İmgeler ve Simgeler 16

2.1.1. Kültürel İmge ve Simgelerin Kaynakları 23

2.1.2. Küreselleşme ve Kültürel İmge - Simgelerin Yerelden Evrensele Ulaşma Kriterleri 29

2.2. Okuryazarlık Nedir? 40

2.2.1. Basit Okuryazarlık Nedir? 42
2.2.2. Fonksiyonel Okuryazarlık Nedir? 43
2.2.3. İletişim Teknolojilerinde Gelişen Okuryazarlıklar 44
2.2.4. İmge- Simge Okuryazarlığı ve Grafik Tasarım Eğitimi Açısından Önemi 45
2.3. İmge-Simge Okuryazarlık Ders programının Sağladığı Bilgi ve Beceriler 52
2.3.1. Grafik Tasarımda İkon, İşaret, Simge (Sembol), İndeks Kullanımı 53
2.3.2. Kültürel İmge Kullanımı 62
2.3.3. Grafik Tasarımda Metafor (Eğretileme) Kullanımı 72
2.3.4. Kültürel İroni Kullanımı 83
2.3.5. Kültürel Simge (Sembol) Kullanımı 89
2.4. Ulusal ve Uluslararsı Araştırmalar 111
BÖLÜM III: YÖNTEM 119
3.1. Araştırmanın Modeli 119
3.2. Araştırmanın Ortamı 121
3.3. Araştırmanın Çalışma Grubu 122
3.4. Veri Toplama Araçları 123
3.4.1. Günlükler 123
3.4.2. Araştırmacı Günlüğü 123
3.4.3. Öğrenci Günlüğü 124
3.4.4. Haftalık Ders Değerlendirme Formu 126
3.4.5. Görüşme 128
3.4.6. Video Kayıtları 129
3.4.7. Çalışma Grubu Tasarım Uygulamaları Değerlendirme Formu 129
3.4.8. Çalışma Grubu Tasarım Uygulamalarının Öz Değerlendirme ve Akran Değerlendirme Formları 131

3.4.8.1. Öz Değerlendirme Formu..... 132

3.4.8.2. Akran Değerlendirme Formu 132

3.4.9. Program Değerlendirme Formu 133

3.4.10. Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu 133

3.5. Verilerin Toplanması 133

3.5.1. İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programının Planlama (Tasarlanma) Süreci 135

3.5.2. İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programının Geliştirilme Süreci 141

3.5.3. İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programının Uygulanma Süreci..... 142

3.5.4. Araştırma Sürecinde Uygulnana Eylem Araştırmasının Basamakları..... 157

3.6. Verilerin Çözümlenmesi 161

BÖLÜM IV: BULGULAR 163

4.1. Grafik Tasarımda İmge-Simge Okuryazarlığı Geliştirmeye Yönelik Ders Programın Etkililiğini Ortaya koyan bulgular 165

4.1.1. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programının, Çalışma Grubunda Bilgiyi Edinme ve Kullanma Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur? ... 165

4.1.2. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Grafik Tasarımlarda kullanılan İmge ve Simgelerin Anlamlandırılması Açısından Farkındalık Gelişimlerine Etkisi Nasıl Olmuştur 177

4.1.3. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunda, Evrenselleşmiş İmge ve Simgelerin Çok Katmanlı Anlam Bileşenlerini Yorumlamalarında Etkisi Nasıl Olmuştur? 181

4.1.4. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Tasarımlarında Görsel Dil Oluşturmak İçin Bilinçli Olarak Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur?..... 197

4.1.5. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunda Görsel Bir Dil Olarak Grafik Tasarıma Analitik ve Eleştirel Yaklaşım Bilincini Geliştirmede Etkisi Nasıl Olmuştur? 241

4.1.6. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığını Ders Programı, Çalışma Grubunun Görsel Tasarıma Yönelik Analiz Yapabilme Becerisine Etkisi Nasıl Olmuştur 268

4.1.7. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programını, Çalışma Grubu Nasıl Değerlendirmiştir? 303

4.1.8. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programında Kazanılan Bilgi ve Becerilerin Kalıcılığı Ne Düzeydedir? 349

4.2. Çalışma Grubunun İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programını Değerlendirmelerine Dayalı Olarak ders Programında Yapılabilecek Değişiklikler . 385

BÖLÜM V: SONUÇ 388

5.1. Yargı 388

5.2. Tartışma 393

5.3. Öneriler 404

5.3.1.Araştırmacılara Yönelik Öneriler 404

5.3.2.Uygulayıcılara Yönelik Öneriler 405

KAYNAKLAR 408

EKLER 415

ÖRNEK KESİTLER LİSTESİ

Kesit 1. ÖĞ08 kodlu öğrencinin bilboard yorumlayışı (I. düzey)..... 187
Kesit 2. ÖĞ11 kodlu öğrencinin bilboard yorumlayışı (II. düzey)..... 188
Kesit 3. ÖĞ06 kodlu öğrencinin bilboard yorumlayışı (II. düzey)..... 189
Kesit 4. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 304
Kesit 5. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 305
Kesit 6. ÖĞ011 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 305
Kesit 7. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 306
Kesit 8. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 307
Kesit 9. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 307
Kesit 10. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 307
Kesit 11. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 308
Kesit 12. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 308
Kesit 13. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)..... 309
Kesit 14. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 310
Kesit 15. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 310
Kesit 16. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 311
Kesit 17. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 312
Kesit 18. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 312
Kesit 19. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 313
Kesit 20. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 313
Kesit 21. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 314
Kesit 22. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 314
Kesit 23. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)..... 314
Kesit 24. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 316
Kesit 25. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 316

Kesit 26. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 317
Kesit 27. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 317
Kesit 28. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 318
Kesit 29. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 318
Kesit 30. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 319
Kesit 31. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 319
Kesit 32. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 320
Kesit 33. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)..... 320
Kesit 34. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 321
Kesit 35. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 322
Kesit 36. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 322
Kesit 37. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 323
Kesit 38. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 323
Kesit 39. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 324
Kesit 40. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 324
Kesit 41. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 324
Kesit 42. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 325
Kesit 43. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)..... 325
Kesit 44. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 326
Kesit 45. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 327
Kesit 46. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 327
Kesit 47. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 328
Kesit 48. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 328
Kesit 49. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 328
Kesit 50. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 329
Kesit 51. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 329
Kesit 52. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 329
Kesit 53. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)..... 330

Kesit 54. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 331
Kesit 55. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 331
Kesit 56. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 332
Kesit 57. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 332
Kesit 58. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 333
Kesit 59. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 333
Kesit 60. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 333
Kesit 61. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 334
Kesit 62. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 334
Kesit 63. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)..... 334
Kesit 64. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 336
Kesit 65. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 336
Kesit 66. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 337
Kesit 67. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 337
Kesit 68. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 337
Kesit 69. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 338
Kesit 70. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 338
Kesit 71. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 338
Kesit 72. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 339
Kesit 73. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)..... 339
Kesit 74. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 340
Kesit 75. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 340
Kesit 76. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 340
Kesit 77. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 341
Kesit 78. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 341
Kesit 79. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 341
Kesit 80. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 342
Kesit 81. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 342

Kesit 82. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 342
Kesit 83. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)..... 343
Kesit 84. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 344
Kesit 85. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 344
Kesit 86. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 345
Kesit 87. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 345
Kesit 88. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 346
Kesit 89. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 346
Kesit 90. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 346
Kesit 91. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 346
Kesit 92. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 347
Kesit 93. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)..... 347
Kesit 94. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)..... 348
Kesit 95. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)..... 348
Kesit 96. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)..... 348
Kesit 97. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)) 348
Kesit 98. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)) 349
Kesit 99. ÖĞ04 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 351
Kesit 100. ÖĞ08 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 352
Kesit 101. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 353
Kesit 102. ÖĞ10 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 355
Kesit 103. ÖĞ03 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 356
Kesit 104. ÖĞ01 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 357
Kesit 105. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 358
Kesit 106. ÖĞ02 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)..... 359
Kesit 107. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2)..... 360
Kesit 108. ÖĞ06 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2)..... 361
Kesit 109. ÖĞ09 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2)..... 363

Kesit 110. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2) 364
Kesit 111. ÖĞ04 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3) 366
Kesit 112. ÖĞ08 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3) 367
Kesit 113. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3) 368
Kesit 114. ÖĞ06 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3) 370
Kesit 115. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3) 372
Kesit 116. ÖĞ02 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3) 373
Kesit 117. ÖĞ04 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (4) 376
Kesit 118. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (4) 377
Kesit 119. ÖĞ10 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (4) 377
Kesit 120. ÖĞ08 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5) 379
Kesit 121. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5) 380
Kesit 122. ÖĞ06 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5) 381
Kesit 123. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5) 383
Kesit 124. ÖĞ10 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5) 384

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge1. İmge-simge okuryazarlığı basamağı. 5

Çizelge 2. Çalışma grubunu kodlama şeması. 122

Çizelge 3. Grafik tasarımde kültürel imge-simge okuryazarlığı programı genel planı. 143

Çizelge 4. I.Hafta ders planı. 144

Çizelge 5. II. Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme. 145

Çizelge 6. II. Hafta ders planı. 146

Çizelge 7. III. Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme. 148

Çizelge 8. III. Hafta ders planı. 148

Çizelge 9. IV Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme. 150

Çizelge 10. IV. Hafta ders planı.Equation 10. IV. Hafta ders planı. 150

Çizelge 11 .V. Hafta ders planına eklenen yeniden düzenleme. 152

Çizelge 12. V. Hafta ders planı. 152

Çizelge 13. VI. Hafta ders planı. 153

Çizelge 14. VII. Hafta ders planı. 154

Çizelge 15. VIII. Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme. 155

Çizelge 16.VIII. Hafta ders planı. 155

Çizelge 17. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları. 157

Çizelge 18. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları devamı. 158

Çizelge 19. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları devamı. 159

Çizelge 20. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları devamı. 160

Çizelge 21. Çalışma grubu kodlama şeması. 164

Çizelge 22. Çalışma grubunun kodları. 164

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Absolut reklam iletileri örneği. 37

Resim 2. Charles Sanders Peirce'in göstergelerine örnek 55

Resim 3. (1.2.3) İkon, İndeks ve Sembol örneği 56

Resim 4. İkon/İndeks örneği. Tasarımcı: Jason Munn/The small stakes. “Ulusal Roman Yazma Ayı. 59

Resim 5. Sembol/Metafor örneği. Yaratıcı Yönetmen: Markus Lindsjö. Grafik Tasarım: Elinor Jacobsson, Hibe Menzies. "Nori Japon Yemekleri. 60

Resim 6. İkon/Sembol örneği. Yaratıcı Yönetmen: Matt Easwood. "McDonald's Ücretsiz Wİ-Fİ'yi seviyorum". 61

Resim 7. Kültürel imge kullanımı örneği. "MSA Web Sitesi Tanıtım Sayfası". 67

Resim 8. Kültürel İmge kullanımı örneği. Tasarımcı: Oliviero Toscani. 68

Resim 9. Kültürel imge kullanımı örneği. Benetton İtalyan moda kampanyası için afiş. 69

Resim 10. Kültürel imge kullanımı örneği. A Bite Of China". Belgesel yayını için ilanı. 70

Resim 11. Kültürel imge kullanımı örneği. Sanat Yönetmeni: Johan Jäger, Max Larsson von Rebekiel. Unicef. 71

Resim 12. Metafor örneği. Tasarımcı: Jason Munn/The Small Stakes. "Monsters Of Folk". Afiş. 76

Resim 13. İkon/Metafor örneği. Tasarımcı:Katachi. "Le Ciel Blue". 77

Resim 14. İkon/Metafor örneği. Tasarımcı: Jason Munn/The Small Stakes. "San Fransisco Müzesinde Modern Sanat". Afiş. 78

Resim 15. Metafor örneği. Paul Rand. "IBM". Afiş. 79

Resim 16. Metafor örneği. *Yaratıcı Yönetmen:* Kutberk Kargın. "Kahveci". Afiş. 80

Resim 17. Sembol/Metafor örneği. “ New York-Sydney/Sydney-New Air-line". 81

Resim 18. Metafor örneği. Yaratıcı Yönetmen: Guido Cornara, Agostino Toscana, "Finger's Japanese Restaurant". Afiş. 82

Resim 19. İroni/Metafor örneği. Yaratıcı Yönetmen: Magnus Olson. Saatchi$Saatchi Reklam Ajansı. "Cordaid/People in need". Afrika'ya Yardım Kampanyası. 86

Resim 20. İroni örnegi. Yaratıcı Yönetmen: Fabricio Gallo, Mario Virva. "Softbox". 88

Resim 21 .Kültürel Simge (Sembol) örneği. Unicef temiz içme suyu kampanyası.....94

Resim 22. Kültürel Simge örneği. Yaratıcı Yönetmen: IDAN Regev. "Steimatzky Book Stores Campaing/Your book your cast" Steimatzky Kitabevleri Kampanyası. "Kitabın Rolün”.....95

Resim 23. Kültürel Simge örneği. Yaratıcı Yönetmen: Gabrilla Ambrosio, Luca Maolani. "Civita Sanat Okulu". 96

Resim 24. Simge örneği. "Fremdenhass Macht Jeden Hässlich/Yabancı düşmanlığı, herkesi çirkin yapar!". 97

Resim 25. Dil/Söz/Simge örneği. Tasarımcı: Doroty. "Savaş Okulu". Afiş. 98

Resim 26. Sembol örneği. Tasarımcı: Furo (Slavimir Stojanvic). "The Seed (Tohum)". Afiş. 99

Resim 27. I Love Japan. Tasarımcı: MooN Projet. (Kozak ve Wiedemann, 2006 s.205) "Peace Nippon/Barış Japonya". 100

Resim 28. İkon/Simge örneği. Tasarımcı: Pierre Mendel. "Aida". Opera afişi. Bvyerav Devlet Operası. 101

Resim 29. İkon/Metafor/Simge örneği. Tasarımcı: Pierre Mendel. "Kilise ve Sanat". Die Neue Sammlung için sergi afişi. 102

Resim 30. Simge örneği. "Uluslararası Dünya Okuryazarlık Günü”. Unesco Afişi..103

Resim 31. Simge örneği. Tasarımcı: Oliviero Toscani. 104

Resim 32. Simge örneği. 105

Resim 33. Simge örneği. Tasarımcı: Taber Calderon "Yunanistan Aşkı". Sanat Santorini Bienali- Uluslararası Afiş Sergisi 2013. 106

Resim 34. Simge örneği. Tasarımcı: Rebacca Williams, Gavin Hurrel. "Noah's House". Logo Tasarımı. 106

Resim 35. Simge örneği. Tasarımcı: Paul Garbett. "İnsanlık/Eşitlik" Sergi Afişi. 107

Resim 36. Simge örneği. Sanat Yönetmeni: Lisa Doman. "MINI" 108

Resim 37. "Vitruvian Adam". Leonardo da Vinci. 108

Resim 38. Simge örneği. Yaratıcı Yönetmen: Cesar Ojeda, Rodrigo Geisse. "Sanat ve Gastronomi Mirador del Alto". Afiş. 109

Resim 39. "La persistencia de la memoria/Belleğin Azmi" (1931). Salvador Dali. ..110

Resim 40. "Son Akşam Yemeği" Leonardo da Vinci. 185

Resim 41. Marithe ve Francois Girbaud, kot kampanyası için bilboard, 2005. 186

KISALTMA VE SEMBOLLER

A.S.A. : Anasant Atölye Dersi

DPA : Dereceli Puanlama Anahtarı

BÖLÜM I: GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Yeni bir toplumsallık biçiminin geliştiği bu çağda, karşımıza yeni bir toplumsal kültür yaratma biçimi ortaya çıkmaktadır. Çünkü insanlar kendi kendilerine sorabilecekleri her türlü sorunun nesneleşmiş-yanıtlarını bulmaya çalışmaktadırlar. Nesnelerce oluşturulan işlevsel ve yönlendirilmiş bir sorunun karşılığı olmaya zorlanmaktadırlar. Nesneler burada bir mal olma özelliklerini yitirerek taşıdıkları anlam ve mesajın çözülüp, onaylanması gereken türden göstergelerle çoktan seçmeli bir teste benzemektedirler. Bize soru sorup yanıt vermeye zorlamaktadırlar. Medya mesajları da benzer bir şekilde iş görmekte ve bunlar da insanı ne bilgilendirmekte ne de insanlarla iletişim kurmaktadırlar. Medyanın mesajları bir referandum, sonu gelmeyen testler, kısırdöngüleşmiş yanıtlar, özetle kodun geçerliğinin sınanmasından başka birşey olmamaktadır (Baudrillard, 2011c, s.112).

Çağımızın bizi yaşamaya zorunlu kıldığı bu ortamda, insanların tüketimlerine sunulmuş olan yeniden üretimlerin oluşturacağı dil önem taşımaktadır. Böyle bir sorunun içinde görsel dünyanın algılanışına yönelik hizmet edebilecek, ancak kültürel dönüşümlere rağmen, toplumun kültürel kimliğini de yaşatabilecek ya da yansımalarını bilinçli aktarabilecek görsel bir dilin varlığına ihtiyaç duymaktayız. Evrensel ya da yerel kültürlerin kodları, aktarıcı tarafından kültürel bir birikimle bilinçli bir yaklaşımla görsel bir dilde yer verdiği sürece işlevselliklerini yerine getirebilir, izleyicisiyle veya tüketicisiyle iletişime girebilir. Buna en iyi aracılık edecek olan imgeler ve simgelerdir. Simgeler toplumsal ve kültürel kimliğimizin özünde yer alırlar. Doğadan alınma ya da insan icadı olabilir ve imgelerden ritüellere, öykü anlatımına pek çok biçim alabilirler. Simgeler birbirimize bağlanmamıza yardımcı oldukları statü, milliyet, kültürel faaliyetler ve çok daha fazlasını yansıtan ortak şifreli bir sistem yarattıkları için yaşamsal bir işlevi yerine getirirler (Wilkinson, 2011, s.214). Nesneleri bir kez gerçekler ya da daha derin konuların temsili olarak görmeye başladığımızda bizi kuşatan varoluşun çifte karekterinin-iç ve dış yaşamın-giderek daha fazla bilincine varmaya başlarız. Nesneleri sembolik bir şekilde gördüğümüzde, yalnızca gündelik

yaşamlarımızda değil, varoluşun evrensel gerçeklerine ilişkin de farkındalığımızı geliştirerek daha bilinçli yaşamaya başlarız (Wilkinson, 2011, s.9).

Popüler bir kültürde görsel dilde imgeler anlam ve bağlantılardan uzak kullanıldıklarından dolayı yaratıcılık ya da üretkenlik sürekli karıştırılan ve içi boşaltılan bir kavram haline gelmiş durumdadır. Baudrillard'ın da ifade ettiği gibi, XIX. yüzyılda kent artık göstergeler, iletişim araçları ve koda ait bir alandır. Gösterge/biçim görünümü verilmiş günümüz kentinin gerçekliğiyle her yerde karşılaşılabilir. Günümüzde artık televizyon, reklam, tüketiciler/tükelilenler, çözümlendikten sonra kendilerine birer çözümleyici görünümü verilerek tüm mesajları çözmek üzere önceden kodlanmışlar. Örneğin boş zamanların eğlendiricileri/eğlenenleri vs. adlı gettolar vardır. Günümüzdeki toplumsallaşma ya da daha doğrusu toplumsalı yoketmenin yolu çoklu kodlardan oluşan yapısal dağılımdan geçmektedir (Baudrillard, 2011b, s.139).

Önemli iletişim araçlarından biri olarak görülen grafik tasarımda ya da iletişimi üstlenmiş herhangi bir sanat ürününde bilinçsiz imge-simge kullanımı kültürel anlamda anlam yitimi ya da anlam karmaşasıyla anlamsal değerini kaybetmesine ve kültürel değerlerin gitgide içlerinin boşalmasına neden olabilir. Böyle bir kullanımda ayrıca görsel dil, iletisini gerçekleştirmesi mümkün olmayabilir. Böyle bir sorunun çözümü için tasarımcının hatta tüm görsel dil kullanıcısının evreni okuması, yorumlaması ve düşünsel derinliğinin olması gerekebilir. Tasarımcının kültürel bilgi edimini ve edinilen bilgiyi iyi bir fikirle kullanması kullandığı görsel dili anlamlaştırır. Öyleyse tasarımcı, kültürel imge veya simgelerin kaynaklarına ulaşmalı, anlamsal değerlerine sahip olmalıdır. Dolayısıyla kültürel imge ve simgeler tasarımda veya sanatın herhangi bir alanında yer aldığında anlamsal bağlantıları kurabilmeli, göndermelerini ya da temsil etkileri şeyi okuyup anlamlandırmalı ve yeni anlam katmanıyla iletileni doğru yorumlamalıdır.

Thomson (2013) kültürün yapısal kavranışını, sembolik biçimlerin bazı yönlerine "maksatlı", "göreneksel", "yapısal", "göndergesel" ve "bağlamsal" dikkati çeker. Bu beş yönün hepsi "anlam" (meaning), "meal" (sense) ve "anlamlılık" (significance) kavramlarıyla ilgili olduğunu belirtir. İlk olarak sembolik biçimlerin "maksatlı" yönü için; sembolik biçimler, belirli bir hedefe veya amaca göre üretilen biçimler içerisinde ve aracılığıyla*, "demek istediği"* veya *"kastettiği şeyi"* ifade etmeye çalışan bir özne

tarafından üretilir, inşa edilir ya da kullanılır. Bir öznenin ifadesi olarak, anlaşılması gereken bir *mesaj* olarak algılayan bir özne ya da özneler için kendini ifade etmeye çalışır (Thomson, 2013, s. 164-165). İkinci "göreneksel" özellik; sembolik biçimlerin alımlayan özneler tarafından üretilmesi, kullanımı veya yorumlanması genel olarak çeşitli türde kaidelerin, yasaların ya da göreneklerin uygulanmasını içeren süreçler olmasıdır. Üçüncü "yapısal" özellik; eklemli yapı sergileyen inşalar olmasıdır. Bunlar genelde birbiriyle belli ilişkiler içerisinde olan unsurlardan oluşmaları anlamına gelen eklemli bir yapı sergilerler. Bu unsurla ve birbirleriyle ilişkileri, örneğin bir resimde kelimelerin ve imgelerin yan yana getirilmesinin ve ya bir efsanenin anlatısal yapısının analiz edilebilmesi anlamında biçimsel olarak çözümlenebilir bir yapı teşkil eder. Dördüncü "göndergesel" özellik; sembolik biçimlerin tipik olarak bir şeyi temsil eden, bir şeye atıfta bulunan, herhangi bir şey hakkında bir şey söyleyen inşalar olalarıdır. Beşinci "bağlamsal" özellik ise; sembolik biçimlerin onlar içerisinde ve aracılığıyla üretildikleri, atarıdıkları, ve alımladıkları belirli sosyo-tarihsel bağlamların ve süreçlerin içine yerleşik olduklarıdır (Thomson, 2013, s. 167-171).

XX.yüzyılı göstergeler yüzyılı olarak adlandırmakta ve bu çağda anlam, anlamlandırma ve göstergelerin yorumlanması açısından çok hızlı ve sürekli değişen süreçlere tanık olmaktayız. İmgeler, dil dışı göstergeler bir çok alanda kullanılmakta ve bir iletişim işlevi görmektedir. Türkçe, Fransızca, İngilizce gibi herhangi bir doğal dilden ayrı olarak gelişmeye devam etmekte ve evrensel bir dil olma yolunda hızla birçok alana yayılmaktadır (Günay, 2012, s. 8-9). Bu nedenle görsel okuryazarlık bu yüzyıl için öğrenmesi gereken önemli bir dil haline gelmiş durumdadır. Görsel okuryazarlık görsel iletişimde imgeleri kullanarak mesajı alma ve gönderme sürecidir. Thibault ve Walbert (2012) göre, görsel okuryazarlık, görmek, anlamak ve sonuç olarak düşünmek, oluşturmak ve grafiksel iletişim yeteneğidir. Aktaran: (Chiou, 2013. s. 9). Görsel bir okur olan izleyici, genel olarak, dikkatli, eleştirel bir bir şekilde ve imge yaratıcısının niyetinin bakış açısıyla imgeye bakar. Becerileri, fotoğraf, resim, çizim, animasyon, çocuk grafik kitaplar, filmler, haritalar ve tablolar ve grafikler gibi her türlü imgeleri kullanılabilir. İzleyici imgede yer alan bilgi ve fikri toplar, imgeleri gruplandırır, onları bir bağlama yerleştirir ve onları zihinde tamamlar (Chiou, 2013, s. 9). Görsel okuryazarlık imgenin anlamını anlama becerisidir .

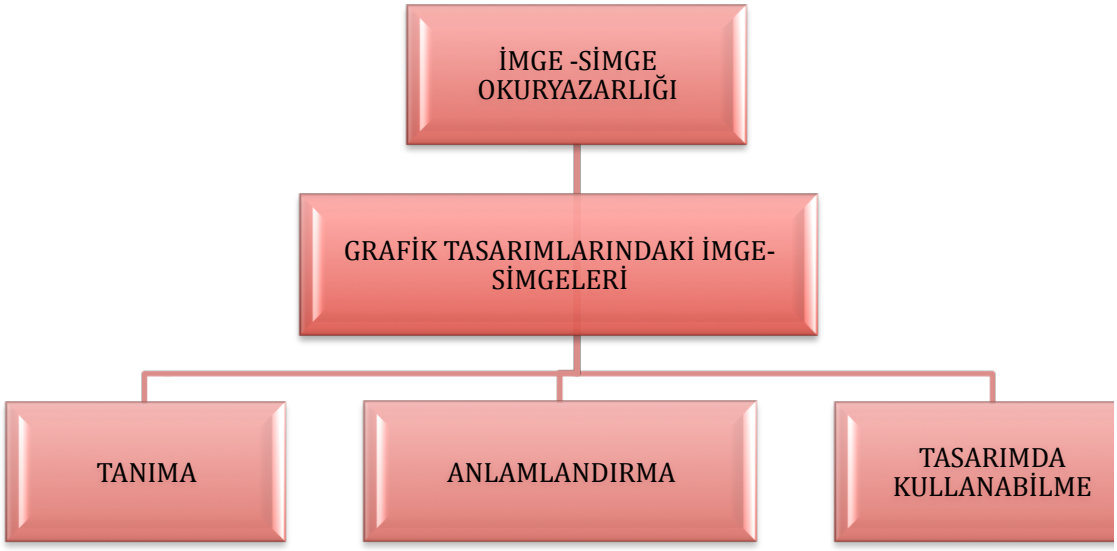
Çok geniş bir kapsamı olan görsel okuryazarlık içinde düşünebileceğimiz imge-simge okuryazarlığı görsel iletişim açısından kültürel bilgi edinimi, kullanımı, bağlamı ve iletisi bakımından üzerinde durulabilir. İmge-simge okuryazarlığı bir tür kültürel bilgi edinme süreci, görsel düşünme aracı, çözümleme yoluyla anlam çıkarma ve yorumlama yetisi geliştiren, görsel alanda fikir üretme yolu ve güçlü bir iletişim aracıdır.

Görsel dilin avantajı, herhangi bir doğal dili bilmeden çeşitli göstergelerle tüm dünya üzerinde iletişim kurmayı olanaklı kılmasıdır. Buna en iyi aracılık eden ise grafik tasarımdır. Ancak bunun için görsel dildeki imge ve simgelerin, göstergelerin öğrenilmesi, tasarımda ya da herhangi bir sanat alanında hangi bağlamda kullanıldığının bilinmesini gerektirir. Araştırmada, yaşantımızın her alanında yer alan ve önemli bir iletişim aracı olan grafik tasarım; verildiği eğitim içerisinde imge ve simgelerin kültürel açıdan görsel dil olak kullanımı sorun edilmiştir.

Grafik eğitimi alan öğrenciler grafik tasarıma ilişkin dersi yalnızca uygulamalı olarak almaktadırlar. Hem Güzel Sanatlar Fakültelerinde hem de Eğitim Fakültelerinde grafik tasarıma yönelik dersler, tasarımın temel ilkelerine ve biçimsel özelliklerine dayandırılabilir. İçeriksel anlamda görsel öğelerle bağlantıların kurulması çabası görülse de bunu öğrenci tam olarak bilinçli yapmayabilir. Öğrencilere, grafik tasarım derslerinde eleştirel bir yaklaşımla görsel öğeleri okuma, disiplinlerarası bir bilginin ve evrensel ya da yerel kültürel olguları tasarıma yansıtma bilinci kazandırılabilir. Öğrencilerin derslerde imgelerin ya da herhangi bir göstergenin kullanım biçimlerine geniş yer verilmemesi sonucu göstergelerin ayrımının farkında olmamalarına neden olabilmektedir. Dolayısıyla öğrencinin herhangi bir görüntüyü okuma eyleminde, imge ile mesaj iletisi arasındaki bağ; kimi zaman görülmeyebilir ya da hiç kurulmayabilir. Dersin tamamının uygulamalı olarak yürütülmesi, tasarım alanında kuramsal bilginin eksik kalmasına neden olduğu ve bu sorunun tasarımın kendisine yansıdığığı görülebilir.

Oysa ki, sanatın herhangi bir alanında okuyan öğencinin yerel ve evrensel alanında geniş bir bilgiye sahip olması ve sanat çalışmalarında bu bilgisini bilinçli olarak yansıtabilmelidir. Düşünme ve bakma derinliği kazanmalı ve entelektüel olma yolunda yer almalıdır. Akademik seviyede grafik tasarım dersinde, imge ve simgelerin kuramsal bilgisine sahip olup imge ve simgelerin üst anlamlarını okuyabilmelidir.

Çizelge 1'de özetlendiği gibi, grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin, evrensel kültür açısından imge-simge okuryazarlıklarının geliştirilmesi; grafik tasarımdaki imge-simgeleri tanıma, anlamlandırma ve tasarımlarında kullanabilme yeterliliğinin edinilmesi ile gerçekleşir.



Çizelge1. İmge-simge okuryazarlığı basamağı.

Grafik tasarım öğrencileri, eğitimleri sürecinde görsel tasarıma yönelik uygulamalı dersler ile tasarımın teknik ve sanatsal problemlerine çözüm yeterliliklerini geliştirirler. Edindikleri akademik tasarım bilgileri ile onların bağımsız olarak, herhangi bir tanıtım temasında, grafik tasarımı yapabilmeye yetecek bilgi birikimini sağladığı varsayılır.

Ancak, imge ve simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgi birikimi; sözkonusu olan akademik tasarım bilgi birikimini kazandıran derslerin kapsamında çok sınırlı yer almaktadır. Oysa günümüzde tasarımcıdan beklenen, tanıtım ve reklam tasarımlarının küresel ölçekte, farklı kültürlere eşzamanlı sunulabilmesidir. Bu yüzden grafik tasarım öğrencilerinin, evrensel dili anlama ve kullanma yeterliliğini edinme gereksinimi artmıştır. Bu gereksinim yukarıda yer alan şemadan da anlaşılacağı gibi akademik tasarım bilgilerine eklenecek yeni bilgi birikimi ile karşılanabileceği düşünülmektedir.

Ayrıca, tasarım öğrencilerinin, üretici oldukları alanın tüketicisi olma deneyimi geliştirilebilmek; onların evrensel imge ve simgeleri anlama-çözümleme biçimleri hakkında bilgi ediniminin, hangi yoldan sağlanabileceğine yönelik yapılabilecek

rehberliğin, mezuniyet sonrasında da kendilerini geliştirmelerine yararlı olacağına inanılmaktadır.

Öğrencilerin entelektüel bir birikime ulaşmadan, kültürel imge ve simgeleri (ya da sembolleri) tasarımlarda kullanmanın taşıdığı sakıncanın farkında olması gerekir. Daha da önemlisi öğrencilerin kullandıkları sanat dilinde, zengin bir anlatım diline sahip örtük anlamların taşıyıcısı olan imge ve simgelerin kodunu çözen, özgünlüklerini yitirmeden kullanabilen, yorumlayabilen düzeye gelmeleri gerekmektedir. Grafik tasarım açısından olduğu gibi tüm görsel eğitim alanı açısından da bunun önemi benimsetilmelidir.

Bu araştırmada tasarlanan imge simge okuryazarlık ders programıyla, öğrenciler grafik tasarım ürünlerine nasıl bakmaları gerektiğini, bir üründeki imgeleri-simgeleri tanıyıp anlamlandırmayı, yorumlamayı ve aynı zamanda kurmuş olduğu anlamsal bağlantıları tasarımında kullanabilmeyi öğrenebilecektir. Bu dersle grafik tasarım ürünündeki imge ve simgelerin neyi temsil ettiğini, hangi kültürü yansıttığını tanımlayacak, imge ve simgelerin tasarımda kullanılmasının nedenini, tasarımda iletilen mesaja sağladığı anlam katkısını farkedebilecek ve bütün bunlara bağlı olarak imge ve simgelerin üst anlamlarını okuyabilecektir. Dolayısıyla bu bilgi, tasarlayacağı çalışmaya da aynı bilinçle yaklaşmasını sağlayarak, imge ve simgelerin üst anlamlarını tasarımda kullanma becerisini kazandıracaktır.

Yukarıda bahsettiğimiz bütün bu düşüncelere dayanarak; insan yaşamını tamamıyle sarmalamış olan görsel iletişimin, günümüzde çok yönlü kullanılmasıyla görsel iletişime hizmet eden önemli araçlardan biri olan grafik tasarım alanına yönelik bu araştırmanın problemini "Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür açısından imge-simge okuryazarlıkları nasıl geliştirilebilir?" düşüncesi oluşturmuştur.

1.2. Amaç

Araştırmanın temel amacı, grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür bağlamında imge-simge okuryazarlıklarını geliştirebilecekleri bilgi ve becerilerin kazandırılmasıdır. Bu nedenle tasarım konusunda eleştirel yaklaşımla öğeleri kullanma ve anlamlandırma yetisi kazandırabilecek bir ders programının, belli bir zaman diliminde uygulanarak, programın sağladığı gelişmenin düzeyi incelenmiştir.

Araştırmada uygulanmış olan öğretim programına dayalı olarak, aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

1. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programının, Çalışma Grubunda Bilgiyi Edinme ve Kullanma Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur?
2. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Grafik Tasarımlarda kullanılan İmge ve Simgelerin Anlamlandırılması Açısından Farkındalık Gelişimlerine Etkisi Nasıl Olmuştur?
3. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunda, Evrenselleşmiş İmge ve Simgelerin Çok Katmanlı Anlam Bileşenlerini Yorumlamalarında Etkisi Nasıl Olmuştur?
4. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Tasarımlarında Görsel Dil Oluşturmak İçin Bilinçli Olarak Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur?
5. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunda Görsel Bir Dil Olarak Grafik Tasarıma Analitik ve Eleştirel Yaklaşım Bilincini Geliştirmede Etkisi Nasıl Olmuştur?
6. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığını Geliştirme Ders Programı, Çalışma Grubunun Görsel Tasarıma Yönelik Analiz Yapabilme Becerisine Etkisi Nasıl Olmuştur?
7. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programını, Çalışma Grubu Nasıl Değerlendirmiştir?
8. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programında Kazanılan Bilgi ve Becerilerin Kalıcılığı Ne Düzeydedir?

1.3. Önem

Hızla gelişen teknolojik çağda, iletişim süreci içinde yazılı materyallerin görsel öğelerle bütünleştirilmiş olarak kullanılması her geçen gün daha da yaygınlaşmaktadır. Görselliğin medyaların gücüyle birleşmesi, yeni bir kültür ve yeni anlamlar oluşmuştur. Öyle ki başat kültür kendini görüntülerin anlamlarında göstermiştir. Bu konuda kitle iletişim araçları önemli roller üstlenmiştir. Görsellik giderek kendi söylemini yaratmış; gerçekliği ön plana çıkartıp, evrenselliği simgeler hale gelmiştir. Görsel dil çok

karmaşık yapılı bir olgudur. Dil bütününde anlamın üretilip paylaşılması için oluşturulmuş simgesel sistemdir. Bu sistem aynı zamanda karşılıklı bir iletişim sürecini ifade eder (Batı, 2010, s.35).

Sözel iletişim aracı olan yazılı dil, değişen dünyaya rağmen elbette yerini korumaya devam edecektir. Ancak, görsel ve sözel her iki iletişim sistemi birbiriyle iç içedir. Bu görsel dünya, kendi döneminin değerlerini yansıtırken, zaman zaman geçmiş dünyanın değerlerini taşıyan imge ve sembollerden anlamları ödünç almaktadır. Bu, bir yandan ortak bir dünya dili yaratırken, diğer yandan da çok sayıda değerin, tarihsel gerçekliğinden koparılarak içi boşaltılmış bir metaya dönüştüğü görülmektedir. Kültürlerin çok sayıda imgeleri, birer marka logosu haline geldiği bilinmektedir. İmgeler, temsil ettikleri gerçeklikten daha fazla ilgi çekmektedirler. İnsanlar görmek istediklerini görürken, imgeler görmek istemediklerimizi de gözler önüne sermekte ve çekicilikleriyle bizi tamamen egemen oldukları bir dünyanın içine sürüklemektedirlerler. Biz içine sürüklendiğimiz bu dünyayı anlamak zorundayız. Bu yüzden imge ve simgelerin kullanıldığı görsel dilin okuryazarı olmak; bu dilin hem uygulayıcısı olarak imge-sembol dilini doğru ve etkili kullanabilen, hem de bu dilin alıcısı olarak yorumlayan, eleştiren ve aynı zamanda kendisini kuşatmış olanı sorgulayabilen "bilgi toplumu"nun bir bireyi olarak yetişmek açısından bu araştırma, önem taşımaktadır.

Bu nedenle imge ve simgelerin kullanıldığı görsel dilin okuryazarı olmak; bu dilin hem uygulayıcısı olarak imgesel-simgesel dili doğru ve etkili kullanabilen, hem de bu dilin alıcısı olarak yorumlayan, eleştiren ve aynı zamanda kendisini kuşatmış olanı sorgulayabilen "bilgi toplumu"nun bir bireyi olarak yetişmek açısından önemlidir. Bu araştırma araştırmacılar, uygulayıcılar ve öğrenciler açısından da önemi şu şekilde vurgulanabilir;

1. Araştırmacılar için; görsel bir iletişim aracı olarak görsel bir metnin, evrelsel ya da yerel anlamda kültüre özgü söylem yapısıyla üretilen iletilerin eleştirel bir gözle algılanması, okunması ve yorumlanması açısından,
2. Uygulayıcılar için; tasarımlarda imge ve simge kullanımının, tasarımın biçimsel ve içeriksel estetik değerler bütünü içinde düşünsel ve anlamsal derinlik

oluşturmak için etkin bir bil dil aracı olarak kullanılması, imgelerin-simgelerin tasarıma evrensel dil oluşturma katkısı açısından,

3. Öğrenciler için; görsel dilde kullanılan imge veya simgelerin hangi kültürü ya da olguyu temsil ettiklerini, tasarımdaki işlevlerini ve tasarıma sağladığı anlam bütününü farkederek, tasarım bütününde öğelerin oluşturduğu üst anlamı okuyabilme ve aynı yapıdaki bir dili bilinçli olarak tasarımlarda kullanabilme becerisi kazandırması, aynı zamanda kültürel bilincinin tasarım yoluyla oluşturulması açısından önem taşımaktadır.

Mark Johnson, "The Body in the Mind" (1997:151-159) adlı kitabında, imgelem konusuna ilişkin görüşü; "imgelem olmaksızın anlamlı deneyim olmaz" ...Yalnızca duygusal ve sanatsal güdülerimizle fantazilerimizle hatta çoğu mantıksal olmayan düşüncelerimizle ilgili olarak görülen imgelem ayrıca, mükemmel rasyonel biçimlere zihinsel temsilleri şematize ettiğimiz, kavramlaştırdığımız ve yapılandırdığımız bir araç olduğunu ifade etmektedir. Johnson'a göre o, insan rasyonalitesinin mutlak anlamda merkezi yönüdür." (s.168). Böylece bu imgelem bizi, rasyonel niyetlerimizin hizmetindeki yaratıcı gücümüzü kullanmaya iter. Bu, aynı zamanda bilişsel olarak örgütlenen işlevi de içerir: "imgelem zihinsel temsilleri, (özellikle algılamaları, imajları, imaj şemalarını) anlamlı, kapsamlı birimler içine organize etme kapasitemizdir... (kullanım da) imgelem etkili bir yapısal etkinliktir" (s.140-168) (Johnson, 1997:151-159) *Aktaran:* (Lull, 2001, s.152).

Ayrıca araştırma, grafik tasarımın hedefinin yalnızca ürün tanıtım ve pazarlamasına yönelik değil, kültürel kimliğin evrenselleşmesinde katkıda bulunan bir üretim biçimi olduğunu göstermesi bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

Kültürel imge ve simgelerin/sembollerin yeniden üretimi ve yaygınlaştırılmasında en etkili yöntemlerden biri grafik tasarım ürünleridir. Bu ürünlerin iletişim araçları yoluyla geniş kitlelere iletilmesi, kültürel imgelerin yeni anlamlandırmalarla yayılmasını en hızlı biçimde gerçekleştirme gücüne sahiptir. Dolayısıyla grafik tasarımı, günümüzde artık, entelektüel bir birikime kaçınılmaz biçimde gereksinim duymakta ve bu yönde kültürel imge ve simgelerin okuryazarı olmayı zorunlu kılmaktadır.

Bu araştırmada ele aldığımız imge-simge okuryazarlığı görsel okuma kavramına dayandırabilirieceğimiz ancak; görsel okumanın belli bir alanına (imge-sembol)'un

okuryazarlığına ilişkin vurgu yaparak, imge-simge okuryazarlığın öğretilmesi ile öğrenenin yalnızca imge ve simgelerin anlam bilgisine sahip olması değil, aynı zamanda genel anlamda görsel dil ustalığını kavradığında, ondan zevk alan, bilgisini kullanmasını bilen ve bunu tasarım anlamda yaratıcılığa dönüştürebilecek yeterliğe sahip olması beklenmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırmada elde edilecek bulgular;

1. Konu açısından, çalışma grubunun imge-simge okuryazarlıkları ile
2. Zaman açısından, 2012-2013 eğitim-öğretim yılı ile
3. Çalışma grubu açısından, İstanbul İli, Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı Grafik A.S.A. 3. sınıf 11 öğrenci sayısı ile sınırlıdır.

1.5. Sayıltılar (Varsayımlar)

Tez çalışması aşağıdaki sayıltıları (varsayımları) kabul etmektedir:

1. Çalışma grubunun, araştırmanın sonucunu etkileyecek bir etkileşimde bulunmadıkları,
2. Çalışma grubunun, kontrol altına alınamayan dış etkenlerden eşit düzeyde etkilendikleri,
3. Çalışma grubunun, grafik tasarımın biçim elemanlarının kullanımı konusunda genel bilgilerinin yeterli olduğu,
4. Çalışma grubunun, program planındaki derslere dayalı olarak araştırmada kullanılan veri araçlarında yer alan tüm formlarda duygularını samimi bir şekilde yazdıkları varsayılmaktadır.
5. İmge ve simgelerin bilinçli biçimde grafik tasarımlarında kullanabilme yeterliği kazandırmaya yönelik birikim, çok yönlü ve disiplinlerarası bilgi ile beslendiği savunulmaktadır. Bu kaynaklardan biri olan “genel kültür” birikiminin kısa süreli bir eğitim programıyla edinilmesinin mümkün olmadığı bilinmektedir. Ancak, programın uygulanacağı çalışma grubunun, genel kültür birikimlerinin,

birbirinden çok farklı olmayacağı varsayılmıştır. Çalışma grubunun öğretim programında yer alan tüm uygulamalardan, yakın düzeyde yol alması ve kazanım elde etmeleri beklenilmektedir.

1.6. Tanımlar

Anlam: Bir şeyin gösterdiği ya da dile getirdiği anlam bütünü. Dildeki göstergelerin ifade ettiği şey. Bir kişiyi bir nesneye, bir duruma gönderen ve sözcüklerle ortaya konan şey. Kavram ve olayların işaret ettiği şey (Cevizci, 2002, s. 65).

Anlamlandırma Edimi: Konuşanın sözleriyle doğal bir dilin söz dizimi kuralarına uygun olaarak bir şeyi veya olguyu kastetmesi, ona gönderme yapması, referansta bulunması durumu.

Buna göre bir sözü veya dillendirimi belirli bir anlam içinde ve belirli bir şeye ya da olguya gönderme yaparak kullanmak, anlamlandırma ediminde bulunmaktır (Cevizci, 2002, s. 66).

Anlamlı Yapı: Anlamlı bir bütünlük olarak kabul edilen metnin her bağımsız bölümünün ayrı ayrı açıklanması ve söz konusu bölümlerin aralarındaki ilişkinin yorumlanmasıyla elde edilen bütünlük demektir (Günay ve Parsa, 2012, s. 242)

Derin Anlam Düzeyi: Anlamın temellendiği, kaynaklandığı, gücül, mantıksal yapılar. (Rifat, 2007, s.58).

Anlatı Düzeyi: Olay örgüsünün kurulmasını sağlayacak işlevsel anlatı birimlerinin belirlenmesi ve aralarındaki ilişkilerin düzenlenmesi; Özne/nesne; Gönderen/Gönderilen; Yardımeden/Karşıçıkan arası ilişkiler (Rifat, 2007, s.58).

Dönüşüm: Bir sembol yaratıldığında dönüşüm yerini almıştır. Bazı şeyler bir form değişikliği üzerinden devam eder ya da bir form değişikliği aracılığıyla meydana gelir ve bir şey başka bir şeyi temsil eder. Form kelimesi "... herhangi bir tür örneğini izleyen herhangi bir şey, sergi düzeni, iç bağlantı…..” demektir. (Langer, 1967, p.23) Aktaran (Feinstein, 1982, s.46). “herhangi bir şey” maddi ve maddi olmayan/tinsel ve ruhani şeyleri dahil eder: fiziksel şekiller, kavramlar, davranış, sezgi.

Gösterge: Bir başka şeyin yerini alabilecek nitelikte olduğundan kendi dışında bir şey gösteren her türlü nesne, biçim ya da olgudur (Günay ve Parsa, 2012, s. 243).

İçerik: Her tür iletişimin açık ve örtük anlamı. Ürünün özünü oluşturan maddeler (Gülsoy, 1999, s.107).

İkon: Görüntüsel gösterge. Temsil ettiği nesneye biçimsel olarak benzeyen simge. Örnegin, bilgisayar ekranında çeşitli işlevleri simgelemek için kullanılan çöp kusu, dosya, kalem simgeleri gibi (Gülsoy, 1999, s. 246). Temsil ettiği şeye (görüntü, ses, koku, his veya tat bakımından) fiziksel olarak benzerlik gösteren her gösterge ikon olarak tanımlanır. Örneğin bir kişinin fotoğrafı fiziksel olarak o kişiyi temsil ettiğinden ikonik bir gösterge olarak değerlendirilebilir. Grafik tasarımda ikonlar en yalın biçimlerine indirgenebilirler. Bu teknik, hava alanlarında iniş, çıkış, yön veya cinsiyet belirten piktogramlarda da kullanılmıştır (Ambrose ve Billson, 2013, s. 108).

İmge: İmge, anlatılmak istenen duygu ya da düşünceyi daha iyi duyumsatmak daha belirgin kılmak için benzetme, eğretileme gibi yollarla zihinde yaratılan görüntü (Gülsoy, 1999, s. 248).

İndeks (Belirti) : Belirtisel gösterge. Temsil ettiği nesneyle nedensel bir bağı bulunan simge. Örneğin duman, ateş olduğunu belirtiği için belirtisel göstergedir. Amerikalı bilim adamı, mantıkçı ve filozof C.S. Peirce (1839-1914) belirlediği gösterge türlerinden biridir. (Gülsoy, 1999, s. 252).

İroni: Alaysama, istihza. 1. Kastedilen şeyin aksini söyleyerek yapılan alay. 2. Karşısındakinin yanılgısını onu konuşturarak ortaya çıkarmak için bildiğini bilmemezlikten gelme, “Sokrat ironisi” (Socratic irony) olarak bilinir. 3. (Tiyatro, sinema, televizyon) dramatik ironi. İzleyicinin bildiği gerçeği oyuncuların bilmemesinin yaratttığı uyuşmazlık. Reklam ilmlerinde özellikle rakip markaları küçük düşürmek için başvurulan dramatik bir araçtır (Gülsoy, 1999, s.268) . Söylev sanatında sık kullanılan bir söz oyununun adıdır. Özelliği, söylenen sözün aksinin ima edilmesidir. Böylece, ironi her biçimi için geçerli olabilecek bir belirleme elde edilir; yani fenomen öz değil, özün karşıtıdır (Kierkegaard, 2009, s. 271).

İşaret: İşaretin gösterge ve nesne arasında doğrudan bir bağlantısı vardır. Örneğin bir sokak tabelasının yalnızca bulunduğu sokaktaki konumda anlamı vardır. Dur işareti yolun veya kavşağın sonuna konulduğunda sürücüye kesin talimat verir. İşareti anlarız ancak, aslında yaptığımız sadece talimatın bulunduğu yere göre anlamlandırmaktır (Ambrose, ve Billson, 2013, s. 108).

İster fresk, ister fotoğraf ister video görüntüsü olsun, görüntü birçok gerçeklik içerir. Bir bakıma gerçeklik ile benzerlik ilişkisi kurar. Üç boyutlu bir dünyadan iki boyutlu iki boyutlu bir dünyaya geçiş yapmayı sağlar. Duyu organları aracılığıyla dıştan algılanan bir nesnenin bilince yansıyan benzeridir. Görsel bir belirtkedir; başka bir nesneyi örnekseyerek ya da örneksemeyerek görsel bir biçimde yansıtır ve çok sayıda özellik taşır: 1.Evrenseldir, görsel dizgesi tüm toplumlarda aynıdır; 2. Daha az bilgi veren sözden farklı biçimde önemli oranda bilgi verir; 3. Okunma süresi anlıktır; 4. Genellikle çok anlamlıdır (Günay ve Parsa, 2012, s. 243).

Kodlama: Kaynaıın iletişim için aktarmak istediği şeyin, düşüncesinin, tavrının, özel bir simge (sözlü, yazılı, görsel) halinde iletişime geçmesidir. Kod, kelime anlamıyla; ortak kültürü paylaşan üyeler arasında iletiyi sağlayan ortak bir anlam sistemidir (Ketenci ve Bilgili, 2006, s. 262).

Kültür: Kültür, insanoğlunun doğayı denetime almak için yarattığı her şey ve bütün çaba sonunda beliren anlamlar, değerler, kurallardır.Toplumsal değişmenin temelinde teknolojik değişmenin yarattığı, insanlararası ilişkilerin değişmesi vardır. Kuramsal olarak bu noktada, maddi kültür ve maddi olmayan kültür ayrımı ortaya çıkmaktadır. Maddi kültür, bütün araç ve gereöleri kapsar. Maddi olmayan kültür ise gelenekler, inançlar ve manevi değerlerle belirlenir. Hiç kuşkusuz maddi olmayan kültürün ardında, belirleyici öğe, maddi kültürdür. Madd kültürün altında ise eknoloji yatar. Böylece teknoloji, insanlararası ilişkileri düzenleyen anlamları, değerleri, kuralları biçimlendiren güz olmaktadır (Kongar, 1999, s.23-24)

Kültürel: Kültürle ilgili. Tinsel ya da manevi kültüre, bir topluluğun hayat tarzına ilişkin olan; doğuştan getirilen veya biyolojik olarak, sosyal bir biçimde aktarılan veya içinde yaşanılan toplumsal durumdan kaynaklanan; varolan kültürü geliştirmeyi, yaygınlaştırmayı amaçlayan şey ya da şeyler için kullanılan sıfat (Cevizci, 2002, s. 643).

Mesaj/İleti. Vericiden alıcıya iletilen simge.Reklamın hedef kitlesine iletmesi amaçlanan duygu, duyum ve düşünce (Gülsoy, 1999, s. 324). Kaynaktan alıcıya gönderilen bir uyarı, bir düşünce, kanı, davranış, duygu ya da bilginin kaynak tarafından kodlanmış, simgelenmiş biçimi (Ketenci ve Bilgili, 2006, s. 262).

Metafor (Eğretileme): Eğritileme, ödünçleme, istiare. Bir kavramın gerçek anlamı dışında, başka bir varlığı nitelemek için kullanılmasıyla ortaya çıkan, yalnızca benzetilene ya da benzeyene dayalı benzetme. Örneğin, "yaşamın sonbarı" sözünde, "benzeyen" açıkça belirtilmemiş olmasına karşın yaşlılık çağrıştırılır. Metafor, başka bir varlığı ya da düşünceyi anlatmak için onun yerine kullanılan, böylece onunla arasında bir bağ kurulan varlık. Reklamda ürünün duygusal, duyusal ya da ussal nitelikleri anlatmak için metafordan yararlanılır; örneğin, Selpak Havlu'nun fiili, Marlboro sigaralarının kovboyu, Yumoş çamaşır yumuşatıcısının oyuncak ayısı, bir takım nitelikleri nedeniyle ürünle özdeşleştirilmektedirler. Metafor, simgeden (symbol) farklıdır. Simge ile simgelediği varlık arasındaki benzetme yönü her zaman açık değildir (örneğin, ulusal bağımsızlığın simgesi olan bayrak), metaforda ise belirtilmese de anlaşılır. (Gülsoy, 1999, s. 324-325).

Amerikalı Sanat kuramcısı, eleştirmeni ve filozof Arthur C. Danto'nun 1983 yılında yayınlanan *"Sıradan Olanın Başkalaşımı"* adlı kitabında; metaforların "sunuş biçiminin" günün kültürel çevrelerinde anlam ve bağlantıları olduğundan söz eder. Metaforların sadece özneleri temsil etmediğini fakat temsil biçiminin özellikleri, özneyi anlamaya katkıda bulunması gerektiğini ifade ederek, herşeyden önce her metafor küçük bir şiir gibi basmakalıp bir söylemdir. Özellikleri aracılığıyla, metaforları küçük sanat yapıları olarak tanımladığımızı aktarır (Danto, 2012, s. 210-211).

Üstdil: Göstergebilimde üstdil, terimlerden oluşan bir dizelge değildir. Birbirini tanımlayan, birbirini denetleyen üç ayrı düzeyin eklemlenmesinden oluşan bir aşamalar düzenidir. *a.betimsel di, b.Yöntembilimsel dil, c.Bilimkuramsal dil* (Rifat, 2007, s.86).

Simge/sembol: Belli bir insan topluluğunun uzlaşarak kendisine belli bir anlam yüklediği somut nesne ya da işaret, remiz, rumuz timsal, sembol; bir düşünceyi, soyut bir kavramı belirten somut nesne, imge ya da işaretin içerdiği örtük anlam (Günay ve Parsa, 2012, s. 244). Bir sembolün tarif ettiği şeyle hiçbir mantıksal bağlantısı yoktur. Nesne ve gösterge arasındaki ilişki, bu temsili anlayabilmek için öğrenilmiş olmalıdır. Ulusal bayraklar veya bir kuruluş veya şirketi temsil eden logolar sembol örnekleridir. Alfabe, noktalama işaretleri ve Mors alfabesi de... Örneğin, gamalı haç (svastika) çok eski zamanlardan kalma bir hayat ve şans sembolüdür. 1920'de Nazi Partisi tarafından

kullanılması nedeniyle, pekçoğu için nefret antisemitizm, şiddet, ölüm ve katliam kavramlarını temsil eder. (Ambrose, ve Billson, 2013, s. 108).

BÖLÜM II: ALAN YAZIN

2.1. Kültürel İmgeler ve Simgeler

Kültür, karışık bir kavramdır. Çünkü, çok geniş terim içinde, pek çok toplumbilimcinin fikrini ortaya koymuştur. Sosyal yaşam bu fikirler aracılığıyla inşa edildi. Bu değişim için önemli katkıda bulunan biri, Stuart Hall: Kültür, uygulama ve süreç olarak toplum üyeleri ve grupları arasındaki üretim ve değiş-tokuş-"vermek ve almak anlamlarıyla" ilgili olduğu iddia edilmektedir. Bu nedenle kültür, genel olarak, dünyaya 'anlam verme' katılımcıların çevredeki şeyleri tamamıyle yorumlamalarına bağlıdır (Hall 1077 a:2) *Aktaran:* (Rose, 2012, s.2). Kültür aynı zaman da insanların toplumsal birliğini sağlayan, yaşam ve davranışlar biçimi olarak ifade edilebilmektedir. Kültürün içinde dil, inanç, ve töreler bulunmaktadır. Çünkü bunların tümü bir toplumun ortak değerlerini oluşturur. Sanat ise kültür kaynağından beslenen bir özelliğe sahiptir, çünkü sanatçı öğreteceği eserlerini ilk önce yerel veya yöresel kültürüyle oluşturur daha sonra evrensel kültüre ulaşmaya çalışır (Tepecik, 2002, s.12). 18. yüzyıl sonu ve 19.yüzyıl başlarında ortaya çıkan ve Alman filozoflar ve tarihçiler tarafından dinlendirilen kültür kavramı, "klasik kavranış" olarak; *kültür, beşeri yetilerin gelişmesi ve ilerlemesi sürecidir; ilim ve sanat eserlrinin özümsenmesi sonucu kolaylaşan bu süreç modern çağın ilerlemeci niteliğiyle de ilintilidir,* şeklinde ifade edilmiştir (Thompson, 2013, s.151). Sınıflara bölünmüş tarihsel toplumda kültür, bilginin ve yaşanmış olanın temsilinin genel alanıdır; yani kültür entelektüel emeğin bölünmesi ve bölünmenin entellektüel emeği şeklinde ayrı olarak var olan genelleştirme gücüdür. Kültür, kaybedilmiş birliğin arandığı yerdir (Debord, 2010, s.143).

Sosyal fark soruları ve sosyal güç ilişkileri ile baş edebilmek için onları devam ettiren ulusal bir kültür gereklidir ki, bu aynı zamanda sosyal farklılığın, sosyal ilişkilerin ve sosyal gücün sorularına hitap edebilir (Rose, 2012, s.14-15). Farklılaşmalar bu türlerin anlamlarını koruduğunda, görsel kültür alanındaki analitik odakta kim neyi, nasıl ve ne etkiyle görebilir konusunda dikkatle düşünmek zorundadır. Aslında Mitchell (1994:420) kesin olarak temsil (simge) yaratmayı ilgilendiren soru: kim ya da ne, kime ve nerede, niçin ne temsil eder? olduğunu iddia etmiştir *Aktaran:* (Rose, 2012, s.14-15). Kültürel ortamlar günümüzde dolayımlı ve doğrudan öğelerin, entelektüellerin ve popülerin,

kişiselliğin ve kitleselliğin, bilindik ya da yabancının, dünün, bugünün yapılanmasıdır. İnsanlar kültürel dünyalarını toplumsal olarak kurdukları gibi, tüm varolan maddi ve sembolik alanlardan yararlanırlar (Lull, 2001, s. 220).

Kültür terimi yüzlerce anlamlarla karşımıza çıkmaktadır. Kültür, antropoloji disiplinin gelişimiyle yakından ilişkilidir. Eisner de *The Arts And The Creation Of Mind adlı* kitabında, kültürü antropolojik ve biyolojik olarak ikiye ayırıp açıklamaktadır. Antropolojik algıda kültür, yaşam yoluyla paylaşılır, fakat biyolojik algıda kültür terimi, gelişen şeyler için araç olarak kullanılır. (Eisner, 2002, s.2-3). Thompson *İdeoloji ve Modern Kültür* adlı kitabında antropolojik kültürde kültür kavramının merkeziliğini gözününe alarak *"betimsel kavrayış"* ve *"sembolik kavrayış"* atıflarıyla ele alınabilmektedir. Kültürün betimsel kavrayışında Gustav Klemm, dünyanın dört bir tarafındaki halkların ve kabilelerin adetlerini, becerilerini, sanatlarını, araç-gereçlerini, silahlarını, dinsel pratiklerini irdelemiştir. Oxford Üniversitesi'nde antropoloji profesörü olan E.B. Tylor, *Primitive Culture (1871)* adlı kitabında; *kültür ya da uygarlık, geniş etnografik anlamıyla ele alındığında, insanın toplum üyesi olarak edindiği bilgi, inanç, sanat, ahlak, yasa, adet ve diğer kabiliyet ve alışkanlıkları içeren karmaşık bir bütündür,* şeklinde klasik bir tanım vermektedir (Thompson, 2013, s.152). Betimsel kavrayış kavramı olarak, Tylor ve Malinowski; *bir grup ya da toplumun kültürü, kişilerin, grubun ya da toplumun üyesi olmakla edindikleri inançlar, gelenekler, fikirler ve değerlerin yanı sıra eserler, nesneler ve gereçler yelpazesi* şeklinde tanımlanmaktadırlar (Thompson, 2013, s.155).

Yukarıdaki her iki tanıma bakıldığında, kültür kavramının topluma ait inanç, sanat, birçok alana ilişkin toplumun değerlerini yansıtan, daha genel bir ifadeyle kültür, toplumsal kimlik olarak karşımıza çıkmakta, toplumları kimliği konusunda bizi bilgilendirdiği, fikir verdiği, tarihsel bilgi yüklediği düşüncesi yatmaktadır. Dolayısıyla bugün, toplumsal kimliğin yansıtmak için birçok imge ve simgeler aracılık etmektedir. Bu aracılığa en iyi hizmet eden şey de sanatın çeşitli alanları olduğu söylenebilir. Sanat aracılığıyla, kavramlar herhangi bir duygusal formda ya da deneyim/yaşantı özellikleri temsil etmek için imgeleri (görüntüleri) kullanarak ortaya koyamaktadır (Eisner, 2002, s.-3).

“Toplumsal kimlik” olarak adlandırdığımız sosyal aidiyet bilinci ortak bir dilin konuşulması ya da daha genel bir ifade ile ortak bir simgesel sistemin kullanımı ile ulaşılan ortak bilgi ve belleğe katılıma dayanır. Burada önemli olan kelimeler, cümleler ve metinler değil, gelenekler, danslar, örnekler, işlemeler, giysiler ve yeme, içme, anıtlar, resimler, coğrafyalar, yol ve sınır işaretleridir. Ortaklığı belli eden herşey gösterge olabilir. Dilin araçsallığı değil, simgelerin işlevi ve gösterge yapısı önemlidir. Simgelerle gösterilen bu ortaklığın tamamını “kültür” daha doğrusu “kültürel sistem” olarak adlandırılabilir. Toplumsal kimlik, onu biçimlendiren, daha doğrusu yeniden üreten belli bir kültürel sisteme denk düşer (Assmann, 2001, s.139).

Sembolik/simgesel ifade geçmişe bakış ve öngörü imkanı verir. Çünkü bu ifade varacılığıyla, bilinç bütününün içinde sadece belirgin ayrışlar gerçekleştirilmez; ayrıca bu ayrışlar geçmişe ve geleceğe bakış şeklinde kayda geçirilir (Cassirer, 2011, s.102).

Ortak anlamların dolaşımı “ortak duyguyu” çıkarır. Grubun her üyesinde, arzu, dürtü ve hedeflerini tabi kılacağı bütünün önceliğine dair bir bilgi oluşur. Burada “ortak duygu” olarak ifade edilen şey, kimliği garanti eden bilgi, “bilgelik” ve “mit” olarak nitelendirilen iki ayrı sistemi kapsar (Assmann, 2001, s.140-141). Mitler ve efsaneler kimlikle ilgilidir., “biz” kimiz, nereden geliyoruz ve “bizim” evrendeki yerimiz neresi sorulara cevap verirler. Bu grubun birlik ve özgüllük bilincini temellendiren kutsal anlatıları korurlar (R.Schott 1968). *Aktaran:* (Assmann, 2001, s.142). Levi Strauss için mitler, zıtlık, tersyüz etme, simetri, yerine geçme ve yer değiştirme ilişkilerine göre analiz edebilen dönüşüm sistemleridir. Mistik düşünce daima bu karşıtlıkların farkındadır ve varoluş amacı da bu çelişkileri giderebilmeye yönelik bir mantık model sunmaktır. Mantık yapıları olarak mitler, doğa/kültür, ölüm/hayat, yer/gök gibi zıtlıklar üzerinden belirli mesajları farklı şekilde dile getirirler (Strauss, 2013, s.26).

Mitler, efsaneler, semboller toplumun bilgelik ve yaşam biçimlerini tüm değerlerini ortaya koyan çok güçlü araçlardır. Toplumun bilgelik ve yaşam biçimlerini (gelenek ve görenekleri) yaratıp ve temellendirirken, mit yaşamın anlamını verir. Kültürel anlamın kendiliğinden dolaşımı ve yeniden üretimi mümkün değildir, onun dolaştırılması ve sahnelenmesi gerekir (Assmann, 2001, s.142). Bu nedenle kültürel imge ve simgelerin gerek sözel gerekse sözel olmayan sanatın çeşitli alanlarında, tiyatroda, sinemada, resimde, edebiyatta, mimaride, görsel iletişimde, endüstriyel tasarımlarda kullanılması

önem tasımaktadır. Özellikle görsel iletişimin hem evrensel hem de yerel anlamda çok yoğun olarak hayatımızda yer alan grafik tasarım alanınında yer verilmesi, kültürel imge ve simgelerin/sembollerin insan yaşamında sürekli dolaşmasını, kültürel anlamda bilgilendirmesini ya da bilgisini canlı tutmasını sağlayabilir.

"Kültür" pek çok toplumbilim anlayışında sosyal süreçler, sosyal kimlikler ve sosyal değişim ve çatışma bakımından önemli oldu. Bu anlamlar açık veya kapalı, bilinçli veya bilinçsiz, gerçek ya da fantezi olarak hissedilebilir; retorik (sözbilim), yüksek sanat, film vb aracılığıyla nakledilebilir; ve bir toplumda farklı gruplar, farklı şekillerde dünyayı anlamlandırabilecektir. Hangi formda olursa olsun bunlar, günlük yaşamımızdaki insan davranışları yoluyla yapılanır, yorumlanır ve anlamlaşır (Rose, 2012, s.1)

Bir 'simgesel/sembolik form'dan, zihnin tüm enerjisi; bir zihinsel anlam içeriğini somut bir duyusal işarete bağlayan ve içeriği bu işarete içsel olarak veren zihin enerjisi anlaşılmalıdır. Bu anlamda, dil, mitik-dini dünya ve sanat tamamen kendine özgü bir sembolik form olarak karşımıza çıkar. Çünkü onların hepsinde kendini gösteren asıl bilincimizin, dıştaki şeylerin etkisini almakla yetinmeyip, her etkiyi serbest bir ifade etkinliğiyle birleştirmesi ve ona nüfuz etmesi durumudur. Kendi ürettiğimiz işaretlerin ve imgelerin dünyası, eşyaların nesnel gerçekliği olarak adlandırdığımız şeylere karşıt durumda bulunur ve nesnel gerçeklikler karşısında, asli güç ve bağımsız mevcudiyet içinde kendi kendini korur (Cassirer, 2011, s.158).

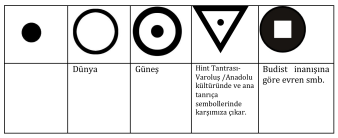
Simgelerin/sembollerin kullanılmasının insan yaşamına özgü bir özelliktir. Anlamlı ifadelerin kurulabileceği ve mübadele edilebileceği dillerin yalnızca insanlar tarafından bütünüyle geliştirildiği söylenir. İnsanlar anlamlı dilsel ifadeleri üretmek ve alımlamakla kamaz, aynı zamanda dil dışı inşaalara da –eylemler, sanat eserleri, türlü maddi nesneler- anlam bahşederler. L. A. White *The Science of Culture'*da (1940) kültürün belirgin bir görüngüler, yani "sembolleştirme" olarak terimleştirilen, insanlara özgü bir zihinsel yetinin uygulanmasına dayanan seyler ve olaylar düzeni ya da sınıfın adı olduğunu sürer. *Aktaran:* (Thompson, 2013, s.156). Kültür analizi yasalar peşinde olan deneysel bir bilim değil, anlamlı yapıların katmanlı bir hiyerarşisidir; eylemlerden, sembollerden ve işaretlerden oluşur (Thompson, 2013, s.157).

İmge ve simgeler insanlığın kültürel iletişim dillerinden biri olduğundan, sözcükler gibi zengin ve katmanlı ancak daha evrensel anlam içerme olanağına sahiptir. Süreç içinde anlamlar ne kadar dönüşse de uygarlık süresince toplumsal belleklerde sürekli canlı kalmayı başarabilmektedirler. Başlangıçtan itibaren simgeler evren, doğurganlık, ölüm ve yenilenme gibi kavramlarla ilişkilendirilmiştir. Daha sonraları ise çok daha çeşitli kavramlarla ilişkilendirilmiş, evrensel ve yerel değerlerde yaşantımızın birçok yönüne atıfta bulunan sayısız imge ve simgeler yer almıştır.

Simgeler, imgeler ya da işaretler, fikri temsil eden evrensel bir gerçeğin daha derin düzlemli bir göstergesi olarak görsel dilde kullanılmaktadırlar. Örneğin ateş, hem Güneş'i hem de hepimizi çevreleyen eril gücü simgelerken, bir bahar çiçeği, yeniden yaşamı temsil edebikmektedir. Simgelerin ışığında yaşamımız zenginleşmekte ve anlamlara bürünmektedir.

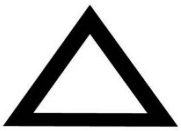
Simgeler toplumsal ve kültürel kimliğimizin özünde yer alır. Doğadan alınma ya da insan icadı, canlı ya da cansız olabilir ve imgelerden ritüellere, öykü anlatımına pek çok biçim alabilirler. Simgeler bizlerin birbirimize bağlanmamıza yardımcı oldukları, statü, milliyet, kültürel faaliyetler ve daha çok fazlasını yansıtan ortak şifreli bir sistem yansıttıkları için yaşamsal işlevi yerine getirirler. Siyaset, din, folklor, müzik, dans ve tiyatro gibi kültürel etkinliklerin kökleri eski zamanlara uzanırken, sembolik anlam kazanırlar ve kuşaktan kuşağa aktarılan masallar din, psikoloji ve kozmosla çeşitli şekillerde ilişkili olmaktadırlar. Takılar her zaman bir statü ve ait olunan topluluğun işareti olmuşken, beden süslemeleri geleneksel olarak kabile, askeri ya da dinsel topluluklarla ilişkilendirilmiştir. Aidiyet ihtiyacı bütün insan topluluklarının temelidir ve kültürel kimlik duygumuzu pekiştirir (Wilkinson, 2011, s.214-215)

Kültürel imge ve simgeler herhangi bir nesneyi, formu, bir beden dilini, atasözleri vb. kapsayabilir. Burada üzerinde durduğumuz şey, tüm bunların görsel bir kültür olarak nasıl yansıtıldığıdır. Kültürel imge ve simgeler, ister sözel ister görsel olsun, bir kültüre yönelik anlam oluşturmaya çalışıldığında, hangi kültüre ait olduklarını ve o kültür için neler ifade ettiği göz önünde bulundurulması gerekir. Kültürlere göre kimi zaman ortak, kimi zaman yakın, kimi zaman da tam anlamıyla zıt anlamlar içeren birkaç sembol/simge örneklerine yer verecek olursak;



	Dünya	Güneş	Hint Tantrası-Varoluş /Anadolu kültüründe ve ana tanrıça sembollerinde karşımıza çıkar.	Budist inanışına göre evren smb.

Daire; Çin kültüründe simgesel anlamda, yeryüzünü örten ve "yuvarlak" biçimli tasarımlanan gökyüzü. Egzotorik tasarımlarda, simgesel anlamda, her şeyin kaynağı durumundaki "yüce tanrı". Maya mitolojisinde, simgesel anlamda, her şeye hayat veren "güneş". (Korkmaz, 2010, s.227). Daire sonsuzluk anlamına gelir. Ayrıca mükemmelliği cennet ve evreni ifade etmede kullanılır. Bir daire içerisine yerleştirilmiş kare formu budist inanışına göre evrenin sembolüdür. Sonradan Çin ve Japonya'da kabul edilen ve yoğun biçimde kullanılan "bir daire içinde kare formu" Çin'de "Cash" diye adlandırılan madeni para ile ilişkilidir. Para daire formunda olup ortasında kare bir boşluk vardır: kare dünyayı temsil ederken, daire cenneti sembolize etmektedir. Daire içende nokta "Güneşi" sembolize etmektedir (Rowena ve Shepherd, 2010, s. 334).



Üçgen; yaklaşık 50 bin yıllık bir geçmişe sahip geometrik şekildir ve Avrupa sanatında en çok benimsenen biçim olmuştur. Mısır piramitlerinin plan olarak temelini oluşturan üçgen, dinsel ilahi üçlemeyi ve göğe yükselme arzusunun bir göstergesi olmuş ve bireyler arasında bir hiyerarşinin temsili olarak da yer almıştır. Üçgen akıl, parıltı, dikkat ve ilgi gibi anlamlara sahiptir. Eski kimya bilgininde üçgen "ateş, toprak, hava ve su " olmak üzere dört elementi temsil etmektedir. Yukarıya doğru üçgen "ateş", yukarıya ve arasından yatay çizgi geçen üçgen "hava", aşağıya doğru üçgen "su", aşağı ve arasından yatay çizgi geçen üçgen "toprak"ı işaret etmektedir. Güney Batı Amerika'da aşağıya doğru üçgen "bulut"u, yukarıya doğru üçgen kutsal dağları sembolize etmiştir. Eşkenar üçgen genellikle Hıristiyan sembolü için " teslis" (üçleme/ üçlü birlik: baba, oğul, ruh) temsil eder. Antik Hitit insanları, aşağıya doğru üçgeni, kralın ve sağlığın sembolü olarak kullandı. Sümerlerde (ve diğer kültürlerde) aşağıya doğru üçgen, kadının temsili olarak kullanıldı. Çin tasarımlarında üçgenin baş aşağı durumunda "dişil", baş yukarı durumunda ise "erkek" sembolize etmektedir (Rowena ve Shepherd, 2010, s.335).



Kare; kare sıklıkla yeryüzünü, maddeyi, dengeyi, kararlılığı, dayanıklılığı sembolize eder. Çin ve Orta Asya tasarımlarında üretken ve çift olarak algılanan Gökyüzü-Yeryüzü ilişkisinden yola çıkarak "yeryüzü" simgesidir. Eski Çin edebiyatında, sarı nehrin sularından çıktığı inanılan ve "sihirli" olduğu kabul edilen simgesel anlamda "Satranç tahtası biçimli plan". Pisagorculukta, simgesel anlamda "tek sayıların" ilişkilendirildiği geometrik şekil (Rowena ve Shepherd, 2010, s.335).



Göz; her şeyi bilen, her şeyi gören ilahilik ve sezgisel görü niteliğini simgeler. Göz aynı zamanda, tüm güneş tanrıların ve onların hayat verici güneşle aşılama gücünün sembolü ve bilginin kaynağı olarak kabul edilir. Göz aynı zamanda sadece alıcı bir organ olarak değil, ışınların aktarıldığı, ruhsallığın dışavurumunu sağlayan bir organ olarak da tanımlanır. Hıristiyan ikonografisinde etrafı güneş ışınları ile çevrili olan veya içinde tepesi yukarıda olan bir üçgenin içindeki göz, trinitenin her yerde oluşunun sembolüdür ve bu Tanrı'nın bilgeliğinin, tüm dünyaları yaratan Tanrı'nın, bütün sırlara nüfuz edişini her yerde varoluşunu ve herşeyi bilişini simgeler. Tek göz Tanrı'nın, ebediliğin, kendi kendine yeterli olanın sembolüdür. Batı sembolizminde sağ göz güneşin, günün ve geleceğin, sol göz ise ayın, gecenin ve geçmişin sembolüdür. Doğuda ise bunun tam tersi doğru kabul edilir. Göz, manyetik veya majik akışkanın ve arındırıcı ışığın kaynağı olarak kabul edilir. Pek çok uygarlıkta güneş "her şeyi gören göz" olarak tanımlanır ve gözle sembolize edilir, tıpkı Mısır güneş tanrısı Horus gibi. Horus pek çok yerde şahin olarak ya da şahin kafasıyla tasvir edilir. Horus'un gözü ve kaşı gücün tasvir edilişidir. İki kanatlı göz ise gökyüzünün, kuzeyin ve güneyin; güneşin ve ayın, kutsal alanın bölünmesidir. Sağ göz güneş, Ra ve Osirisle, sol göz ise ay ve İsis'le bağlantılı kabul edilirken, Horus'un gözü ay ile ilişkilendirilebilmektedir (Uçar, 2004, s.28-29).



Lotus; eski bir yaratıcılık ve bereket sembolü olan lotus Hindistan, Çin, Mısır ve Japonya'da çok saygı görür. Çamurlu sulardan lekelenmeksizin çıktığı için saflığı da temsil eder. Hint kültürünün en yaygın sembolllerinden olan lotus Güneş ve yaratılışı, saflık ve kusursuzluğu temsil eder. Lotus budist felsefede çok önemli bir yer tutar. Bitkinin yetiştiği çamurlu sular cehalet ve usandırıcı doğum-yeniden doğuş döngüsünü (samsara) temsil ederken bitkinin sudan yükselen sapı Budist öğretinin özünü insanın bayağı doğası üzerinde yükselebileceği düşüncesini simgeler. Eski mısırlılar için Güneşle birlikte açılıp kapanan lotus bir doğum ve yeniden doğuş simgesiydi. Su ve Güneş çağrışımları bu çiçeği güçlü bir imge haline getirmiştir (Wilkinson, 2011, s.87)



Yılan; Çin, Arjantin ve Afrika' da nehir tanrısı olarak saygı görmüşlerdir. Pek çok sembolik anlamı; doğurganlık, ilksel yaşam gücü ve yaradılış temalarını içerir. Mitoloji ve dinde yılan hem pozitif hem de negatif simgesel anlamıyla çift yönlü bir güçtür. Koruyucu ve yok edicidir, aydınlık ve karanlık, iyi ve kötüdür. Deri değiştirme alışkanlığı onu diriliş ve şifayla ilişkilendirmiştir. Hıristiyanlıkta yılan, Havva'yı yasak meyveyi tatmaya ikna ederek yoldan çıkarır (Rowena ve Shepherd, 2010, s.210).

Tıp Sembolü olarak iki yılanın dolandığı asa, caduceus (eskülap) Yunan tanrıların ulağı Hermes ile ilişkilendirilen eski bir şifa amblemidir. Yunan tanrısı Hermes'in (Romalıların Merkür'ü) uyku bahşettiği sihirli asası eskülap üzerinde şifa ve zehir ile hastalık ve sağlık sembolü ile değneğe ikiz yılanlar dolanmıştır (Wilkinson, 2011, s.314)



Güneş; en yaygın ve en önemli kültürel sembollerdendir. Genellikle erkek ve büyük erkek tanrılar olarak görülmektedir. çoğu kültürde, evrensel güç olarak Güneş'e tapılmıştır. Sıcaklık kaynağı olarak Güneş canlılık, tutku ve gençliği simgeler. Işık kaynağı olarak aydınlanmayı temsil eder. Bunların yanı sıra göklerin, krallığın ve imparatorluğun da sembolü olmuştur. Doğup batış yönüne göre "doğum, ölüm ve diriliğin" sembolü olmuştur. Japonca da nihon kelimesinin anlamı 'güneşin doğuşu' ve ulusal bayraklarının üzerinde kırmızı güneş sembol olarak görülür (Rowena ve Shepherd, 2010, s.18).



Terazi; adalet sembolü olarak teraziye Eski Mısır, Yunan, Roma, Hıristiyan ve İslam düşüncesinde rastlanır. Terazinin bir kefesinde kanıt ve iyilik işler, diğerinde ise kötülük vardır (Rowena ve Shepherd, 2010, s.310).



Haç; çok ilkel anlamıyla yatay ve dikey çizginin keşişmesiyle bir şekil olan haç formu yoğun şekilde farklı devirlerde kullanılmış bir semboldur. Sayısız sembolik açılımlarla sınırsız anlamlar yüklenmeye çalışılmış olan bu sembolü biçimsel olarak yorumladığında, dikey uzantı ayaklarıüzerinde duran insanı, canlıları,varlığı sembolize eder. Yatay cizgi ise ufku, dünyayı sembolize eder. Her türlü haç çiziminde ortaya çıkan şey keşişme noktasıdır. Bu örtüşme rastlaşma ve beraberlik çoğu kez hayatın kendisidir. İnsanlık bu formu yorumlayarak üzerine farklı anlamlar yüklemiş ve sembolik bir değer olarak kullanmıştır. Haç sembolü ilk bakışta Hıristiyanlığın sembolü gibi görülse de, aslında İsa'nın doğumundan binlerce yıl önce de var olan dünya üzerinde değişik coğrafyalarda da kullanılan bir semboldür (Uçar, 2004, s.38).



Gamalı Haç/Svastika; Hindistan'da Brahmanların kutsal bir dili olan "Sanskritçe" alfabesinden gelmektedir. M.Ö. 10.000 yılında bile kullanmaktaydı. Svastika sıklıkla güneşin sembolü olarak kullanılmıştır. Svastika iyilik, refah, esenlik anlamı taşır. Svastika sembolü daha sonraları diğer coğrafyalarda yaygın bir üne kavuşmuştur. Çin'de en üst seviyedeki mükemmelliyet anlamındadır. Alman Nazileri II. Dünya Savaşı'nda, svastikayı, gerçek anlamı kötü olmasa bile, kötü bir sembol olarak kullanmışlardır. Eski Hint paralarında kullanılmıştır, Japon Budizm'inde (sonsuzluk kavramını yansıtmıştır), Antik Yunan'da, Perslerde, İskandinavya'da ve tüm Avrupa'da görülmüştür. Hıristiyanların çentikli haçı da svastikadır. Çin ve Hindistan'ın en eski simgelerinden biridir. Çin kültüründe sola doğru hareketli biçim "iyi şans", ters yöne hareketli olan ise "kötü şans"ı ifade etmektedir. Mohenjo-Daro'daki İndus Kültürü'nde (MÖ 2500–1500) çoğunlukla bir iyi şans simgesi olarak kullanılmıştır (Uçar, 2004, s.39).



Zeytin Dalı/Zeytin ağacı; dinde, sanatta ve mitolojide konu edilen önemli bir semboldür. Zeytin ağacı aynı zamanda çok yönlü bir bitki olmasından dolayı "öncelikle barış, sonra da bereket ve gücün, dinsel inançlarda ise 'günahlardan arınmış olmanın' sembolüdür." Zeytin Dalı çoğu kez bir güvercinle birlikte gösterilerek "barış" anlatılır kullanılmıştır (Uçar, 2004, s.42).



Defne; yaygın kullanılansembollerden biridir. Özellikle Antik Yunan ve Roma medeniyetlerinde hükümdarlar, kahramanlar ve ilim adamlarının taçları, defne yaprağıyla süsleniyordu. Defne, yaz kış yeşil kalması ve yaprağını dökmeyen ağaç olasıyla ilişkili olarak; sonsuz yaşamın, enerjinin ve gençliğin de evrensel bir simgesi olmuştur." (Rowena ve Shepherd, 2010, s.335).

Yukarıdaki örnekler dışında sayısız örnek vermek mümkündür. Biçimsel olarak çok fazla çeşitliliğe sahip ve dolayısıyla farklı anlamlara sahip haçlar, sayısız bitkiler, takılar, masklar, hayvan figürleri, mimari yapılar, harfler, sayılar, renkler, vb. simgeler, toplum tarafından kodlanmış ve belli bir anlam için uzlaşılmış nice imgeler, işaretler vardır. Ancak bütün bunlara burada yer vermek mümkün değildir.

Görsel kültür eleştirmenleri, dünyada görsel imgelerin etkilerini inceleyerek, ciddi olarak onların enerjilerine yoğunlaşmışlardır. Kültür teorisyenleri, temsil üzerindeki vurgularıyla, artık duyuşsal ile ilgili teoriler aracılığıyla görsel kültürü değerlendirmektedirler (Barnard 2001; Evans and Hall 1999; Rampley 2005) Aktaran (Rose, 2012, s.11). Kültürel imge ve simgelerin yaşamımızda geniş bir yer kapladığından, görsel dilin çok zengin olduğunu, ancak görsel dilin doğru ve etkili kullanımı aktarımıyla görsel kültürün nesilden nesile canlı kalacağını bilmemiz gerekiyor.

2.1.1. Kültürel İmge ve Simgelerin Kaynakları

Yaklaşık olarak MÖ 15000'lü yıllarda insanoğlu yapmış olduğu mağara resimlerinde av sahnelerine ve insanoğlunun varlık sembolü olarak kullanılmışçasına el resimlerine rastlanılmıştır. Bu resimler imgelerin insan üzerindeki etkisine ilişkin ilk görsel örnekler olmuştur. Lascaux mağarasındaki çizimlerin sanatın ilk örnekleri olup olmadığı konusu

tartışılabilir, ancak görsel iletişimin ilk örnekleri olduğu kesindir. Fransa'da Lascaux mağarasındaki çizimlerin yanısıra Anadolu'da Asya ve Avrupa'da da değişik zaman dilimlerine ait görsel izlere rastlanılmıştır. İlk mağara resimlerinin yapılış sebepleri arkeologlar, toplumbilimciler ve davranış bilimciler tarafından araştırılmış ve bu konuda farklı düşünceler ortaya atılmıştır. Philips Meggs, bu resimlerin güç adına oluşturulmuş sihirli işaretler olabileceğini ve gençlere avlanma metodları konusunda eğitim vermiş olabileceklerinden bahsetmektedir. Pek çok mağarada soyut şekillere rastlanılmaktadır. Yapılış nedenleri ne olursa olsun bu biçimlerin görsel bir iletişim işlevine sahip olduğu kesindir ve yaşam biçimleri hakkında fikir vermektedir (Uçar, 2004, s.16-17-18).

Simge/sembol, Frolov'un ifadesiyle, hem işareti (imi), hem de imgenin gizil güçlerini (potansiyellerini) bir araya getirir; bunları iletişim bağlamında gerçekleştirir" Przyulski'ye göre, sembollerin çeşitliliği insan bilincinin evrilmesiyle ilişkilidir. Bu da ana tanrıçadan başlayarak daha gelişkin düşünce ürünlerine doğru yol alındığına işaret etmektedir. Modern psikolojinin kurucusu J.Lacan da bu sembollerin yapısallaşmış bir dil olduğunu ve onların nereden geldiklerini değil, fakat ne anlatmak istediklerini çözmek gerektiğini söyler. G. Durand da mitleri ve sembolleri dini ve sosyal içerikli çizgiler olarak görür ve bunların sınıflandırılmasına ağırlık verir. Levi –Strauss'un temel tezi de, kültür ürünlerinin görünüşte çok çeşitlilik gösterdiği halde, yüzeyin altında yapısal düzeyde evrensel bir takım ortak öğelere sahip bulunduğudur. Böylece yüzeyde kalan (biçim) doğru bir yöntemle ele alınıp çözümlendiğinde, tüm kültürlerde ortak olarak bulunan unsurlara ulaşılabileceğini, kültür yapısının esas mesajının da bu düzeyde bulunduğunu söyler (Ateş, 2002, s. 30-31).

Simgesel form, 'zihinsel olan'ın ifadesini en geniş anlamı içinde, duyusal 'işaretler' ve 'simgeler' vasıtasıyla alma işidir. Simge kavramı başlangıç itibariyle dini alanda kökleşir ve uzun zaman bu alana bağlanmış halde kalır. İlkönce Yeniçağ düşüncesi bu kavramı buradan alıp bilinçli ve kararlı şekilde aşamalı olarak başka alanlara yerleştirmiş ve onu özellikle sanatsal ve estetik incelemelerin hizmetine sunulmuştur (Cassirer, 2011, s.156-157).

Güneş, ay, yıldızlar ve gezegenlerin hareketinin gözlemleyip mevsim değişimlerinin ayırdına vararak insanlar zaman içinde Evre'nin doğal ritmine ilişkin bir takım görüşler

geliştirmişlerdir. Binlerce yıl içinde gözlemlerimizi açıklığa kavuşturan kozmoloji oluşturulmuş, doğal güçlerin kontrolünü de tapınılan tanrılara atfedilmiştir. Ay'dan yıldızlara, gökgürültüsünden şimşeğe gökyüzünde yer alan her şey Simgesel/sembolik olarak uhrevi alemle ilişkilendirilmiştir. Gökyüzünde yakınlıklardan ötürü dağlar da kutsal olarak bilinmiştir. Her birinin kültürden kültüre değişen tanrıları, tanrıçaları ve doğaüstü temsilcileri olmuştur. Güneş, ilahi gücün evrensel bir simgesi iken, Budistler de ateşi, cehaleti ortadan kaldıran bilgelik olarak anlamlaştırmışlardır. Hıristiyanlarla Hindular için su, çokluk arınma simgesidir ve gökyüzü, bütün büyük dinlerde tanrısal varlığın meskeni olarak görülmüştür.Yaratılış mitleri ile küresel bir tufana ilişkin efsaneler, bütün kültürlerde ortaktır ve Evren'in gizemini açıklamaya çalışan kozmik sembolizm kadar, tanrıların cezalandırılması konuları da yer almıştır. Simgeler ilk insan toplulukları için önemliydi, çünkü insanların bir arada daha uyumlu yaşamalarına ve ilahi aydınlanmayı anlamaya yardımcı olmaktaydı. Erken dönemlerinde bilim, kozmosun dört ana elementi olan toprak, ateş, su ve hava ile simgesel bağlar kurmaya çalışmıştır. Hava ile ateş sembolik olarak eril ve aktif, toprak ile su ise dişil ve pasif görülmüş, elementler arası denge, kozmik ahengin temeli sayılmıştır. İşaretlerle simgeler, içinde yaşadığımız dünyayı bilmsel kavrayışımızı genişlemesinde yaşamsal bir rol oynamıştır. Günümüzde de dünyamıza işaret ve simgeler aracılığıyla anlam bulmaya devam ediyoruz (Wilkinson, 2011, s. 14-15)

İlkel insanların kullandığı simgeler genelde, simge ve temsil ettiği şey arasında algılanarak, zihinsel bir şekilde oluşturulan ilişki üstüne değil, çoğunlukla töz birliğine kadar giden bir bütünleşme üstüne oturtulmuştur. İlkel insanlar çok eskilerden bu yana varlıkların simgelerini kendi kendilerine üretmeyi öğrenmişlerdir. Ürettikleri sanat yapıtları, (kimi tarih öncesi uygarlıklar pek çok hayranlık uyandırıcı sanat ürünleri bırakmışlardır), törenleri, dansları, şarkıları, formülleri (kalıplaşmış sözcükler) ve oyunları bunun en güzel kanıtı olmuştur. Bunlardan zevk almışlardır hem de "ruhlar", yağmur ve şimşek, hayvan ve bitki türlerinin, vs. "efendileri" ya da "sahiplerini" gerçekleştirdikleri simgesel eylemlerle etkilemişlerdir. Silahlarını kaplayıp araçların, kutsal nesnelerin ve belli bir amaca yönelik elleriyle imal ettikleri hemen herşeyin üzerini örtükleri "süslerin" geçmişte ve günümüzde sahip olduğu anlamlarla süs olmadan önce simge olarak var olmuşlardır (Levy-Bruhl, 2006, s.188).

İnsan hayatının doğum, ergenlik, evlilik ve ölüm gibi dönüm noktalarına eşlik edecek çeşitli ritüel ve semboller oluşturulmuştur. Eski zamanlarda insanın bedeni evreni içeren mikrokozmos olarak görülmüştür. Çinlilerde sağlıklı bir bedenin kusursuzluğunu daire içinde olan Yin-Yang temsil etmiştir. Bedenin her bölümünün işlevi ya da görünüşünün esinlendiği sembolik anlamı olmuştur. Tanrılar ve simgeler, toprağın bereketi ve büyüme, ölüm ve yeniden hayat bulmanın mevsimlere göre değişen örüntüleriyle yakından ilişkiliydi. Örneğin altın renkli bir buğday demeti bolluk ve berektin simgesi olmuştur. Çoğu kültürde bereket için eril ilke vurgulanmış ve fallüs sütunlar, dikili taşlar ve şenliklerde etrafında dans edilen direklerle temsil edilen güçlü bir sembol olarak görülmektedir. Ölüm ve yas ritüelleri de mezar taşlarının yerleştirilmesinden yas giysilerinin rengine, simgelerle doludur. Tırbanlı ölüm meleğinden çürüyen meyve dışında, ölümü anlatan başka semboller de zaman içinde gelişmiştir (Wilkinson, 2011, s. 104-105).Her kültürün sahip olduğu derin kökler sunan ve kimlik duygumuzu güçlendiren kendi simgeleri ve yaradılış öyküleri vardır. Kültürler örneğin, Yunan aşk tanrısı Eros gibi farklı nitelikleri temsil eden çeşitli tanrılar icat etmişlerdir ve bütün kültürlerde simgesel mitolojik figürler yer almıştır (Wilkinson, 2011, s. 136-137).

Semboller kullanıldıkları ve yaygınlaştıkları kültür ve coğrayaların ötesinde de kullanılabilen sosyal bir öğedir. Örneğin mısır kültüründe kutsal ve sihirli olduğuna inanılan gökyüzü, ışık, Güneş Tanrısı Horusun gözü, iyi şans getirdiğine inanılan bir semboldü, mavi-yeşil renkte kullanılan bu sembol Mısırlı katipler tarafından iyi şans getirmesi için yazıtlara eklenirdi. Gözler Mısır sanatının da en önemli öğesiydi gözler hep abartılı bir şekilde profilden çizilir ve güçlü bir eleman olarak resimlerde yer alırdı. Ayrıca Mısır sanatında bir çeşit tanrısal niteliğe sahip ve ülkemizde de yaygın olan "nazar boncuğu" ile parelellik taşır. Estetik ve dekoratif özelliğinin yanı sıra, kütülükleri uzaklaştırması ve kem gözlerden uzak tuttuğuna inanılan bu sembol, çeşitli biçimlerde çeşitli malzemelerde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle eskiçağ sanatında tüm anlatımlar ve göstergeler sembolik yapıda tasarlanmıştır.Sanat, adeta sembolleri bilmek, yaratmak ve onları yaratıcı bir biçimde kullanmakla özdeş olarak algılanmıştı (Uçar, 2004, s.29-30).

Bazı eski uygarlıklarda hükümdarlar tanrılarla özdeşleştirilmiştir; Japonya ve Taylan gibi kimi ülkelerde giyimi ve kuşamı statü yükseltici, pekiştirici simgelerle yüklüdür ve

yöneticiyi halkından ayrı bir yere koyacak anlamı içermektedir. Milliyet kavramı ortak kültür ile ulusal simgelerin kullanımıyla güçlendirilir. Burada sözkonusu olan simgeleri; ikonlar, alametler hayvan ve kuş gibi biçimler ya da bayrak, posta pulu, hatta tarihi olayların kutlandığı günler içerebilir. İlk çağlardan beri her kültür ve toplumun mimarisinde ifade bulan imparatorluğun gücünün idrak edildiği klasik yapılardan kilise, cami, kule minare ve kubbelerin temsil ettiği göksel sembolizmle, mimarlar evrensel bir görsel yapılar inşa etmişlerdir (Wilkinson, 2011, s. 114-115).

Günümüzde işaretlerle ve simgelerle yaşamımızın her anında yüz yüzeyiz. İşaret ve simgeler/semboller kimi zaman bizi yönlendiren, kimi zaman karar veme sürecinde etkili, kimi zaman bilgi veren işlevleriyle karşımıza çıkmaktadır. Simgelerin iletişim hızı diğer tür iletişim biçimlerine, örneğin yazıya göre son derece hızlıdır. Grafik tasarım bir bakıma semboller sanatıdır. Grafik tasarımcı bu dalın özünde yer alan kısa sürede yoğun ve kavramsal bir iletiyi iletme işlevini görsel bir yapıda tasarlarken sembolik yaklaşımlardan faydalanır. Bu yaklaşım aynı zaman da evrensel bir niteliğe sahiptir. Kültürlerarası ekileşimler oluşturabilir, akılda kalıcıdır, az ama öz biçimlendirilmiş sembolik yaklaşımlar daha kolay hatırlanabilir Simgeler tarih içinde kimi topluluk ve kültürlerde kendine has bir dil olarak ortaya çıkmaktadır. Bazen bu özelliği bir ayrıcalık ve farklı bir iletişim frekansı içinde biçimlenmektedir (Uçar, 2004, s.31-32).

Sembol sisteminin en saf örneği alfabedir. Bazı harfler tek başlarına anlam taşıyabilir, ancak diğerleriyle birlikte kullanıldığında en fazla anlamı taşımaktadır. Rakamlar daha bağımsızdır ve en basit düzlemlerinde, yani temsil ettikleri sayıların sembolü olarak kullanılabilmektedirler. Örneğin (yedi) bütünlüğü simgelemektedir. çünkü tanrısallın (üç) ve maddi dünyanın (dört) toplamıdır. Arma ve bayrakların sembolik dili çok daha çabuk oluşmuş, her ikisi de bilinçli olarak yaratılmış ayırt edilebilir sistemler olarak kontrol altında tutulmuştur. Armacılık en karmaşık ve zengin anlamlı sembol sistemlerindendir. Yakın tarihli bir olgu olarak çoğu bayrak Hıristiyan uluslar için haçlar, İslam ülkelerinin hilali ve olduğu gibi alınan hayvan ve gökcisimleri içerir. Ulusal bayraklar arasındaki etkileşim görülebilmektedir. Örneğini üç renkli Fransız bayrağının, devrimle doğan diğer ulusların üç renk kullanılan bayraklarına esin verdiği görülebilmektedir. Yine Etiyopya bayrağının renkleri, bağımsızlığını yeni kazanan pek çok Afrika ülkesinin bayrağına ilham vermiş durumdadır. Şekil ve renkler daha az

formel olan sistemlerde ifade gücü kullanım biçimine göre farklılıklar göstermektedir. Örneğin, siyahın kasvetli, kötü sembolizmi, tam karşıtı, saflık ve kutsallıkla özdeşleşmiş beyaz olmaksızın çok daha az güçlüdür. Uluslararası işaretler arasında müzikal ve matematik nota, para birimi ve hava durumu simgeleri gibi evrensel sembol sistemleri yer almaktadır. İşaretlerin biçim ve renkleri de büyük önem taşır; içeriklerini yasak, uyarı, talimat ya da enformasyon olarak belirtmektedirler. Örnek olarak, tuvaletlerin kapısındaki evrensel erkek/kadın işareti ile yiyecek ve giyecek ihtiyaçlarını bulma kolaylığı sağlayan marka logaları verilebilir (Wilkinson, 2011, s. 278-279).

Simgeler insanın her çağda, her toplumda her koşul içinde yarattığı iletişim biçimlerinin ilk anahtarları olarak ortaya çıkmış ve günümüzde toplumların bütününün oluşturan, örgütlerin kurumların birbirinden kolayca ayırdedilmesini sağlayan önemli bir araç haline gelmiştir.

İnsanların, binlerce yıl önce, mağara duvarlarına çizdikleri, kültürün dinamikleri içerisinde oluşturulan, spiral şeklinden başlayıp mandalalara, Yin-Yang simgesinden svastika'ya; kimi zaman güneşle, kimi zaman doğumla, yaşamla ve ölümle, kimi zaman tanrıyla ilişkilendirilen, ona göre anlamlandırılan simgeler, değişim ve dönüşümlere uğrayarak günümüz toplumlarında yaşamlarını sürdürmektedir. Böylece hem eş zamanlı, hem de artzamanlı bir etkileşimin nesnesi olmaktadır (Gümüştekin, 2007, s.116). Eşzamanlı gelişen evrensel sembollerden/simgelerden bir örnek tanrıça verilebilir. Çoğunlukla büyük göbek ve göğüslerle temsil edilen tanrıça doğurganlık ve bereket simgesidir ve Malta'dan Rusya bozkırlarına dek tarih öncesi sanatında yer almıştır. Doğumu ve Toprak Ana olarak yenilenmeyi temsil eder. Kimi zaman dişi üreme organı sembolü olarak basit bir üçgenle gösterilen tanrıça doğum ve ölümün kesintisiz döngüsünü temsil eden çember ile de ifade edilebilmektedir. Sembolizm binlerce yıldır büyük ölçüde değişmeden kalmış olmasının yanı sıra yeni bir biçimi de gelişmiştir. Süpermen, Örümcek Adam gibi günümüzün kültür kahramanları, ateşi çalıp insanlara vermek ya da bir tufanın ardından dünyayı yeniden yaratmak gibi kahramanca işler gerçekleştiren eski yaratılış mitlerinin kahramanlarıyla benzerdir. Ancak diğer çağdaş kültür kahramanları, görünüşleri, dünya çapında beğenilmeleri ya da pek çok kişiye hitap eden lüks yaşam biçimleriyle bize seslenen ünlülerden oluşmaktadır. Bazı semboller de yıkımla ilişkilidir. Örneğin, Hiroşima üzerindeki mantar biçimli bulut, atom bombasının ortaya çıkışını ifade eder ve New York'taki Dünya Ticaret

Merkezi'nin İkiz Kulelerinin çöküşü ile birlikte en kötü yok oluş korkularımızı temsil etmektedir.

Bugünün tüketim toplumlarında, her şeyin tüketim nesnesine dönüşmesi, binlerce yıl öncesinden, kendilerini anlaşılır kılmak, zaman ve mekânda kendilerini belirlemek, bilgi vermek için grafik simgeleri üreten İnsanoğlunu birey olmaktan ve birey olmanın anlamından uzaklaştırmaktadır. Bu süreçte farkında olunmayan şey; insana özgülüğün yok olmakta olduğudur. Üretimin çoğalmasını, daha çok insana ulaşılmasını sağlayan endüstriyel gelişmelerin, insandan ve doğal olandan uzaklaşmaması için çaba gösterşlmelidir. İnsanın doğasının, duygularının, deneyimlerinin, birikimlerinin yansıması olan simgeler boyutunda, "anlam" her zaman sorgulanması gereken kavram olmalıdır. Farklı kültürlerin sosyal, kültürel, ekonomik ve dini yapılarının göstergesi olarak binlerce yıldır varlığını sürdüren simgeler, insan var oldukça üretilmeye ve taşıdıkları anlamlarla mesajlarını iletmeye devam edeceklerdir (Gümüştekin, 2007, s.116).

2.1.2. Küreselleşme ve Kültürel İmge-Simgelerin Yerelden Evrensele Ulaşma Kriterleri

Günümüzde sıkça kullanılan küreselleşme kavramı çok sık tartışılmaktadır ve bu tartışmalarda iki görüş ön plana çıkmaktadır. Bunlardan birisi, küreselleşmeye kapitalizmin gelişim süreci içerisinde varılan ve Batılı ülkelerin temsil ettiği noktanın, insanın erişebileceği en üst siyasal ve ekonomik aşama "evrenselleşme" olarak olumlu yaklaşılmaktadır. Diğeri ise, Batı'nın/kapitalizmin çıkarları doğrultusunda ekonomik, siyasal ve kültürel "tektipleştirme" olduğunu öne sürerek küreselleşmeye olumsuz yaklaşanlardır. Bu anlamdaki küreselleşmeyi en iyi "hür dünyanın" fast-food zincirini oluşturan McDonald's'ların küresel olarak yaygınlaşmasının temsil ettiği ifade edilmekte ve küreselleşme bir bakıma küresel "McDonaldlaştırma" sayılmaktadır (Alankuş, 2001, s.1-2) *Aktaran:* (Asker, 2011, s.89) Küreselleşmeye olumlu yaklaşanlar; iletişim teknolojilerindeki gelişmeler bağlı olarak dünyanın küçüldüğünü ve ulusal sınırların anlamını yitirdirip "evrensel değerlere doğru yol aldığı" düşüncesi hakimken (Adaklı, 2006, 46), olumsuz yaklaşanlarda "küreselleşme, günümüzde özellikle güç ve iletişim ilişkilerinin dünya üzerinde yayılması, zaman ve uzayın (yerin)

daraltılması ve sosyal ilişkilerin yeniden biçimi" olarak anlamlandırmışlardır (Erdoğan, 2000, 272) *Aktaran:* (Asker, 2011, s.89).

Yerelin küresel karşısında verdiği tepkilerle iletişim ilişkilerinin biçimlendiği öne sürülmektedir; James Watson'a göre "yerelleşme" adını verdiği olguya küresel kültür önemli yerel değişiklerle kabul edilmektedir (2000, 129). Küresel etkilerin sızması sonucunda yerel kültür biçimlerinin yeniden canlanması da olanaklı olmaktadır. Hall (1998, 55) *Aktaran:* (Asker, 2011, s.90).

Küreselleşme, ürün ve hizmetlerin, paranın, insanların, fikir, haber ve bilgilerin dünya üzerinde serbestçe dolaşımıdır. Globelleşme olarak da kullanılan kavram, bir anlamda dünyada fiziki sınırların ortadan kalmasını ifade eder. Televizyon programları, sinema filmleri, müzik albümleri ve tüm kitle iletişim ürünlerine dil ve coğrafya ayırt etmeksizin ulaşabilmektedir. O halde yılardır sembolik olarak birşeylerin değiştiği apaçık ortadadır (Ertike, 2010, s.7). Sağocak (2003) "*Tasarım Tarihi, Endüstri Ürün tasarımında 250 Yıl"* adlı kitabında kültürü, paylaşılan anlamlar, değerler, pratikler ve toplumsal yaşamı biçimlendiren bir bağlam olduğunu göz ardı etmeden, geçmişe ait olduğu kadar geleceğe de ait "kültürel kimlik" sorununu ele almak gerektiğini ifade edmektedr. Kültürel kimlik sürekli yapılanan ve oluşan bir kavramdır. Üretimden tüketime geçiş ve küreselleşme süreci bir "kültür krizi" de ortaya çıkarmış; kısa ömürlülük, elden çıkarılabilirlik, geçicilik gibi kavramları beraberinde getirmiştir. Çoğul kullanıcı kitlelerinin beklentilerine karşı geliştirilen tekil çözümler kültürlerarası farkları, yer ve kimlik duygusunu göz ardı etmiştir. Tasarımcının biçimlendirme ve tasarım sürecinde kullandığı gelenek ve kültüre dayalı kavramsal araçlar büyük ölçüde geçerliliğini yitirmiştir. Bu küresel ortamda kaybolan aidiyet duygusunun yerini, bağlamından kopuk, yapay, sanal bir takım ortamlarda ve göstergelerde üretilmeye çalışılan bir yerellik kaygısı almıştır (Sağocak, 2007, s.264)

Günümüzde kültür değişmesi kavramı en çok tartışılan konulardan biridir. Dünyanın küresel köy haline gelmesi ve küreselleşmeyle fiziki sınırların anlamını yitirmesi kültürel yayılmanın boyutlarını attırmış durumdadır. Kültürel yayılma, gözlenebildiği kadarıyla asimetrik biçimde gerçekleşmektedir. Kültürel yayılmanın sadece olumsuz biçimde gerçekleşmesi söz konusu değildir. Teknoloji, bilim, sanat vb. alanlarda olumlu aktarım da yapabilir. Fakat tektipleşme ve standartlaşmanın bu kadar arttığı, buna

karşılık özgün kimliklerin/özgün tercihlerin bu denli azaldığı ve radikalleştiği bir ortamda yayılmanın olumsuz yönleri daha çok dikkat çekmektedir (Ertike, 2010, s. 12).

Küreselleşme ile birlikte "tek bir mekana küçülen" dünyada bir taraftan küresel bir kültür oluştururken diğer taraftan da farklılıkların mevcudiyetini koruması hatta giderek kendini sağlamlaştırması konusunda Robertson (1999:171, 278) kendi ürettiği "küresel ve tikelin eşanlığı" kavramı üzerinden cevap vermektedir. Ona göre dünya bir tek mekan haline gelmektedir, yani küreselleşmektedir. Öte yandan küreselleşme tüm toplumları "görecelleştirerek eşitlemektedir. Robertson (1999: 214) Bu da tüm toplulukların tek bir mekanda yer alabilmesini sağlayan farklılıkların, yerelliklerin "bir aradalığını" doğurur. Robertson'ın "küresel kültür" dediği şey de, farklı kültürlerin etkileşimlerinin bir sonucudur Robertson (1999: 187) *Aktaran:* Balcı, 2006, s.31). Küresel ve yerel olanın eşanlılığı Robertson'ı yeni bir kavram anlayışına iterek bu konuda "glokalleşme" kavramını önermiştir. Robertson küreselleşme ve postmodernite ilişkisine değinerek bu ilişkinin çift taraflı olduğunu çu açıklamalarıyla belirtir; modernite, küreselleşmenin "evrenselin tikelleşmesi" yönünü temsil ederken, postmodernite "tikelin evrenselleştiği" süreci temsil etmektedir Robertson (1999: 169) *Aktaran:* (Balcı, 2006, s.33). Evrenselin tikelleşmesi evrensel varoluşa küresel-insani somutlukkazandırma düşüncesini içerirken, tikelciliğin evrenselleşmesi tikelciliğe eşsizliğe dolayısıyla dafarklılık ve ötekiliğe hiçbir sınır tanınmadığı düşüncesinin geniş oranda yaygınlaşmasını içerir (Balcı, 2006, s.33).

Tüketim yalnızca ekonomik değil, aynı zaman da kültürel bir olgudur. Modern tüketimde ürünlerin özellikleri ve işlevlerinden daha çok taşıdıkları anlamlar önem taşıdığı görülmektedir. Her ne kadar ticari bir meta olarak ürünler tüketiliyor olsa da aslında herbiri kültürün birer taşıyıcısıdırlar ve bu yönleriyle de toplumun yaşam biçimlerini değiştirebilmektedirler. Yaygın küresel pazarın kullanıcıları "evrensel tasarım" olarak tanımlanan "çok işlevli" ve "her kültüre uyan" ürünler, tasarım pratiği ve tasarım felsefesi açısından iletişim, kimlik ve anlam sorunları yaratmaktadır. Tüketim kültürü, işaretler, anlamlar, imgeler, gösterilerle yüklü reklâm, ambalaj, mağaza düzenlemeleri, ürün tasarımları gibi konular aracılığıyla, nesneler hakkında çeşitli görsel ve işitsel anlatımlar sunmaktadırlar. Tüketim olayının gerçekleştirilmesinde önümüze sunulan bu sayısız seçenek arasından yaptığımız tercihler ise aslında bir kültürel seçim sürecinin sonucunda oluşmaktadır. Üretimden

tüketime geçiş ve küreselleşme süreci bir "kültür krizi" ni de ortaya çıkarmış; kısa ömürlülük, elden çıkarılabilirlik, geçicilik gibi kavramları doğurmuştur. Çoğul kullanıcı kitlelerinin beklentilerine karşı geliştirilen tekil çözümler kültürlerarası farkları, yer ve kimlik duygusunu göz ardı etmiş, tasarımcının biçimlendirme ve tasarım sürecinde kullandığı gelenek ve kültüre dayalı kavramsal araçlar büyük ölçüde geçerliliğini yitirmiştir. Tüketim kültürünün bu esnek yapısını karşıtlıkların dengeli birlikteliğini öneren bir bakış açısıya değerlendirmeye çalışılabilir (Sağocak, 2007, s.264).

İnsanlar bugün kültürel sembolizmi yeni geçici ayrımlar içinde yorumlayabilmekte ve kullanabilmekteler. Simgesel/sembolik formların bu kültürel belleği ve iletişim teknolojisi böylece kültürel programlama ve iktidar uygulamaları için temel bir kaynak haline gelmektedir. Kültür-ötesi, bir yandan geleneksel kültürel kategorileri yıkarken diğer yandan yeni kültürel türleri birleştirmektedir (Lull, 2001, s. 210).

İnsanlar bugün kültürel sembolizmi yeni geçici ayrımlar içinde yorumlayabilmekte ve kullanabilmekteler. Simgesel/sembolik formların bu kültürel belleği ve iletişim teknolojisi böylece kültürel programlama ve iktidar uygulamaları için temel bir kaynak haline gelmektedir. Kültür-ötesi, bir yandan geleneksel kültürel kategorileri yıkarken diğer yandan yeni kültürel türleri birleştirmektedir (Lull, 2001, s. 210). Baudrillard Walter Benjamin'in *Teknik Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı* başlıklı çalışmasında yeniden üretim ilkesinin temel içermelerinden söz ederek, yeniden-üretimin, üretim sürecini emip yuttuğunu, ereklerini değiştirdiğini ve ürünün statüsünde değişikliğe yol açtığını söylemektedir. Walter Benjamin'in bu olguyu; "klasik" üretkenlik geleneğiyle ilişkisi olmayan ve XX. Yüzyılda yeniden üretilebilirlik adı altında aniden ortaya çıkan yeni alanlar olarak, sanat, sinema ve fotoğraf alanlarında ortaya koyduğunu aktarır. Baudrillard, bugün tüm maddi üretimin bu evrene ait olduğunu ve kapitele özgü bütüncül sürecin gelip düğümlendiği nokta-moda, medya, reklam, haber ve iletişim ağları-yeniden-üretim ya da Marx'ın pek de önemsemeden yan ödemeler (bu sayede tarihin ironi düzeyini ölçebilmek mümkün olmamaktadır) dediği düzey yani simülakrlar ve koda ait evren olduklarını ifade eder (Baudrillard, 2011a, s.97).

Sembol/simge sistemleri binlerce yıl boyunca gelişmiştir ve kültürden kültüre değişiklikler göstermiştir, bazıları hızla ortaya çıkıp çok çabuk yayılarak

evrenselleşebilmiştir. Kitlesel iletişimde, giderek küçülen modern dünyasında dil, engellerini aşan yeni evrensel sembol (simge) sistemleri ile karşımıza çıkmaktadır. Şekil ve renk sembolizmi çok uzun bir zamanda gelişmiştir ve her kültürün neredeyse genetik programına işlenmiştir. Renklerin anlamı diğer simgelerde de olduğu gibi kültürden kültüre değişebilmektedir. Örneğin Avrupa'da ve Türkiye'de siyah matem rengi olarak anlamlandırılır. Oysa Japonya'da bu renk mutluluğu simgeler. Dolayısıyla farklı kültürden olan birisi bu kodu yanlış açımlayabilir (Ertike, 2010, s. 77).

İnsanın gündelik nesnelerle olan ilişkisi, yaşanan bütün bu dönüşümlerle birlikte ortaya çıkan farklı sosyo-kültürel yapılanmalarla ve anlamlandırma süreçleriyle şekillenmiştir. Tasarım ürünlerinin anlamlandırılmasında, kültürel bağlamın yorumlayıcı, insanın kendi ve çevresiyle olan sosyal ilişkilerini belirleyici bir örüntü oluşturduğu söylenebilir. Tasarım-üretim ve tüketim süreçleri, toplumsal iletişim sürecinde ve gündelik yaşam pratiklerinde etkili olan kültürel yorumlama, beğeni ve algılama modelleriyle bağlantılıdırlar. Kültür ister "*herhangi bir özgül tarihsel toplumun pratiklerinin, dillerinin ve göreneklerinin gerçek, yerleşik alanı*" olarak yayılmacı yaklaşıma göre tanımlansın; ister simgesel ifade, metin, retorik, söylem üzerinde yoğunlaşılan indirgemeci (metinci) yaklaşıma göre ele alınsın, ürünlerin/nesnelerin yapısal, estetik ve tasarımsal özelliklerinin, kültürel kullanım ve anlamlandırma biçimleriyle somut bir şekilde ilintili olduğu yadsınamayan bir gerçektir (Sağocak, 2007, s.256).

Kültür, kodlar üzerinden varlığını sürdürür, gelişir ve değişir. Bazı kültürel değerlerin kodları evrenseldir ve herkes tarafından anlaşılabilir. Bazı kodlar ise yaşandığı kültür içerisinde gelişmiştir, bu sepeble bölgeseldir. İletilmek istenen mesaj, bu kodlar aracılığıyla anlamlandırıldığı için bazen evrensel olabildiği gibi bazen de bilgesel kalabilir. Türk kültüre ait düz anlamı çok rahat anlar, anlamlandırır ve yan anlamlarını kavrayabiliriz. Ama türk kültürünü bilmeyen bir Japon düz anlamı tanımlayamazsa, yan anlamı da zihninde biçimlendiremez ve mesajı da doğal olarak anlaması mümkün değildir. Bu nedenle, tasarıma başlamadan önce hedef kitleyi belirlemek çok önemlidir. Bu belirlemenin ardından, mesajı doğru şekilde iletecek uygun imge ve simgelenin seçmi yapılması gerekir (Gümüştekin, 2007, s.3).

Reklamlar, bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesinin sonucu olarak birçok yerde karşımıza çıkmakta ve davranışlarımızı kimi zaman yönlendirebilmektedir. Prof. Dr. İlhami Sığırcı *"Göstergebilimsel Açıdan Reklam İncelemesi"* adlı makalesinde; reklamın ticari iletişimin önemli bir aracıdır ve kitleleri, ekonomik, toplumsal ve kültürel yönlerden etkilediğini ifade eder. Reklamın görsel ya da dilsel iletilerinde bazen evrensel özellikli bir iletişim, bazen de reklam iletisinin yayınlanacağı topluma ve topluluğa özgü iletiler kurgulanmasını tercih eder. Bu durumda "göstergeküre" olarak adlandırılan kavram reklam iletişimi açısından önemli duruma gelir. "Göstergeküre" ortaya atan ve ilk kullanan Yuri Lotman'a (1999) göre, her kültür kendi içinde dünyayı *"kendi dünyası"* ve *"ötekinin dünyası"* biçiminde ikiye ayırmaktadır. Bu ikili ayırım, iki farklı kültürün tanınmasıyla, benzer ve farklı yanlarının ortaya konmasıyla açıklanabilir. Bu ikili ayırım, iki farklı kültürün tanınmasıyla benzer ve farklı yanlarının ortaya konmasıyla açıklanabilir. Jacques Fontanille (1998) göstergekürenin "bir ülkede yaşayanları, belli bir kültüre ait olanların anlam paylaşımı" olarak tanımlanabileceğini belirtir". Bu nedenle reklam çözümlemesinde "göstergeküre" kavramı son derece önemlidir. Anlamın oluşumu hem kültürel, hem toplumsal, hem de tarihsel koşullar içinde devam eden bir üretim sürecidir. Dil bu süreç içinde, gerçeği anlamlandırmak için başvurulan tek iletişim aracı değil, ancak en fazla başvurulan dizgedir. Günümüzde, çevremiz görsel reklamlarla kuşatılmış durumdadır. Bu reklamların kendine özgü bir yapısı olduğu, dış gerçekliğe ve kültüre özgü görsel bir dil içerdiği kolaylıkla söylenebilir (Sığırcı, 2012, s.96).

Birçok çokuluslu (küresel)ya da ulusal kuruluşların, tüketiçiyle iletişime girebilmek ve daha "okunur" daha "algılanır", daha "akılda kalıcı" ve etkileyici iletiler aktarabilmek ve "öteki" kuruluşlardan ve kurumlardan farklı olabilmek amacıyla, görsel algılamanın öneminin ayırdına vararak, iletilerini değişik biçimlerde kurgulamaktadurlar. Reklam iletisinin görsel ya da dilsel iletilerinde kimi zaman "evrensel" nitelikli bir iletişimi benimserken kimi zaman da reklam iletisinin yayınlanacağı topluma ve topluluğa özgü iletiler kurgulamayı yeğlemektedir. Özellikle çok uluslu ya da küresel kuruluşların reklam iletişiminde uygulayacakları reklam stratejisinin belirlenmesinde reklamın yayınlanacağı kültürün özellikleri, o kültürde yaşayan hedef kitlenin özellikleri, reklamı yapılan hizmet ya da ürünün özelliklerinin yadsınmaması gerekmektedir. Yuri

Lotman'ın vurgulaığı göstergeküre tam bu noktada önem kazanmaktadır (Güz ve Küçükerdoğan, 2005, s.65-66).

Backer Spielvogel Bates Worldwide Ajansi tarafindan ortaya çıkan "Küresel reklam iletişiminin savsözü sayılan "küresel düşün, yerel hareket et" sözünü, Ajans yöneticisi Carl Spielvogel: "Küreselleşme pazarların arasındaki farklılıkların yer almadığı ya da önemli olmadığı anlamına gelmediğini, Avrupa kültür mozayiği tümüyle hiçbir zaman gözardı edilemeyeceğini, reklamcılar ve diğerleri belli yerel koşulları, ülkenin dilini, geleneklerini ve alışkanlıklarını görmezlikten gelinmemesi ve çeşitliliğe saygı duyması gerekktiğini vurgulayarak açıklamıştır *(Russell J.,T., Lane W. R., (1992), "Kleppner's Advertising Proeedure", New Jersey, Prentice Hall).* Bu konuda örneğin Nescafe çoğunlukla "küresel düşünüp, küresel hareket eden" bir kuruluştur. Çünkü Nescafe reklam iletileri incelendiğinde, reklam iletilerinin yayınlandığı ülkeye özgü nitelikler taşımadığı ancak o ülkede ve "öteki" ülkelerde "tanınan", "bilinen" önemli günlere uygun iletilerin kurgulandığı gözlemlenebilmektedir. Sonuçta iletilerde, "evrensellik", her kültürün ya da her bireyin "tanıdığı" ya da "bildiği", kolay algıladığı kavramlara, "gösterilenlere" yer verilmektedir (Güz ve Küçükerdoğan, 2005, s.65-66).

Kullanım nesnelerinden kentlere kadar her ölçekte yaşamı ve çevreyi öz niteliklerden koparark, tüketim ekonomisinin birer aracı olarak kullanılan küresel mekanizmalar karşısında, yaşama ve çevreye zarar vermeyen, insanların yaşam kalitesine katkı sağlayacak bir üretim ekonomisi, toplumların kültürel kimliklerini yok etmeyen geniş ölçekli bir tasarım öğretisi, bilginin evrenselliğini, özkaynakların zenginliğiyle birleştiren kalkınma politikaları-barışa, insanlığa ve uygarlaşmaya hizmet eden uluslararası işbirliğine dayalı bir gelişme ideali benimsenmesi gerekmektedir (Sağocak, 2007, s.265).

Çağdaş reklamcılık bir ürünü satmaya çalışırken genellikle kültüre ve onun değerlerine başvurmaktadır. Dyer'in (1982, s.13.) deyimiyle reklamcılar, kültür tarafından belirlenen dili, imgeleri, fikirleri ve değerleri kullanırlar. Son dönemdeki teknolojik gelişmeler sonucunda, kitle iletişim araçları aracılığıyla 'kültür' herhangi bir ticari mal gibi tüketilen bir ürün olmuştur. Özellikle küreselleşme süreci önce ekonomik alanda, ardından politik alanda ve en son olarak da kültürel alanda etkili olmaktadır. Yeni küresel reklamcılıkla birlikte, özellikle tüm dünyada tanınan markaların reklamları

sözün egemenliğinden ziyade görsel anlatımı ile ön planda olmktadırlar. Reklamların ne anlama geldiği, anlamın nasıl meydana geldiğinin çözümlenmesiyle ortaya çıkmaktadırlar. Bir reklamın söylemi yalnızca onun söylemeyi istediği şey'dir. İletişim amacıyla üretilen her reklamın bir anlamı vardır ve iletişimin gerçekleşmesi açısından da anlam en temel öğe olmak zorundadır. Dilsel göstergeleri düz ve bilinen anlamlarıyla tanımlamak kolaydır, ancak görsel göstergelerin, simge türü anlatımların göstergelerini anlamlandırmak daha karmaşık ve zordur. Görsel ve simgesel göstergeler yananlamsal, çağrışımsal ya da metaforik anlamlarla yüklüdür (Parsa, 2007, s. 3-4). Küresel reklam iletilerinde etkili ve etkin olmak için;

- Reklam iletisinin, herkesin algılayabileceği kültürel değerlere uygun özgün bür kavram üzerine kurmak,
- Reklam iletisinin her tür kitle iletişim aracına uygunluğu,
- Reklam iletisinin her ülkenin yasalarına uygun olmasına,

dikkat edilmesi gerekmektedir. Reklam iletisinini gününü, etkisini, önemini, çekiciliğini yitirmeden her dile çevrilir olması (Bu durumda, iletide simgesel nitelik taşıyan sözcükler, o kültüre özgü terimler olmalıdır). Örneğin Absolut Vodka reklam iletilerinden "Absolut Savaş" ve "Absolut Sonbahar" iletilerinde bilindik, tanıdık mitoslara gönderme yapılamaktadır. Bomba ya da kurşun biçimindeki Absolut şişesi"savaş" olgusunun çağrıştırırken, "Noel ağacındaki" gibi dallarından süsler, meyveler, yemişler sarkan ağaç biçimindeki Absolut şişesi "verimlilik", "bereket"i simgelemektedir. Bunlar her kültürün bilidiği mitoslardır (Güz ve Küçükerdoğan, 2005, s.68-69). "Absolut Moskova" da ise; Moskova'nın simgesi durumundaki Kızıl Meydan'da bulunan Saint Basil Katedrali, Absolut şişesini çağrıştıran, şişe biçimindeki bir duvarın girişinden görümektedir. Bu tasarımda da Absolut bilindik tanıdık bir kültürel simge ile sunulmuştur.



Resim 1. Absolut reklam iletileri örneği.

Kitle kültüründe bir ürün, üretim amacı gözönünde bulundurularak kodlandığı, mesajlarla tanıtılırken tüketim kültüründe mesajların çok daha belirsiz ve çeşitli biçimlerde yorumlanabilecek tarzda olduğu görülebilmektedir. Bu da tüketim kültürünün insanlara vaat ettiği bireysellik ve farklılık anlayışla açıklanabilecek bir olgudur. Bu eğilim farklılıklarının toplumsal olarak tanınması ve meşrulaştırılması amacına da hizmet etmektedir (Ertike, 2010, s. 11). Bir reklam ajansının yaratıcı yöneticisi, (dünyayı ve tüketim ürününü kültürel olarak kuran) izleyici/okuyucu, aralarında özle bir benzerlik varmışçasına onları birleştirme arayışı içinde olması gerekir. Bu sembolik denklik başarılı biçimde kurulduğunda, okur/izleyici, kültürel olarak kurulmuş olan ve tüketicinin yararına gelişen dünyada varolmayı bilmenin belli özelliklerine yönlendirilir. Böylece dünyanın bilinen bu özellikleri iyi tüketicinin bilinmeyen özellikleri içinde yerleşiklik kazanır. Sonuçta anlamın dünyadan eşyaya akışı sağlanmış olur (1990:77) *Aktaran:* (Lull, 2001 s.108). Mitchell (1994) görüntü ve yazılı metinlerin karşılıklı ilişkisini vurgulayan bir yolu olarak görüntü/metin terimini ortaya çıkarmıştır. Aslında tüm görsel görüntüler karışık olmasına rağmen, onlar her zaman yazılı metinler ve çok sık diğer görüntüler de dahil olmak üzere, başka şeyler ile ilişkili anlam oluştururlar. Bunlar diğer şeyler tarafından anlamları taşımak için indirgenmezler. Görsel imgeler, her zaman çeşitli uygulamalar, teknolojiler ve bilgilerin yoluyla inşa edilmiştir. Bu nedenle görsel imgelere eleştirel bir yaklaşımla bakmak gereklidir: İmgenin temsili hakkındaki düşünceler, akademik eleştirmenler dahil, çeşitli izleyeyicilerin görerek yansıtıkları sosyal uygulamalar, etki ve yansımalar dikkate alınmalıdır (Rose, 2012, s.16,17).

Modern tüketimi çevreleyen simgeler anlamak ve onlara cevap verebilmek için yeterli bir kapasite geliştirmek gerekmektedir. Tüketim, yalnızca, reklam endüstrisi ve ticari çıkarların pasif bir izleyici kitlesini etkilemesiyle oluşan, modern tüketicilerin bir etkinliği olarak görülmemelidir. Bu olgu, hem kollektif hem de bireysel kimlik duygularının simgesel/sembolik oluşumunu içeren etkin bir süreç haline dönüşmüştür. Kimlik duygusu artık belli bir ekonomik sınıfa ve sosyal statüye üye olmakla veya doğrudan etnik köken, cinsiyet yoluyla insanlara kazandırılan bir şey olarak düşünülmemelidir. İnsan artık kendi kimliğini kendisi oluşturmak durumundadır. Bu etkin kimlik oluşturma süreci içinde tüketim önemli bir rol oynamaktadır. Baudrillard, tüketicilerin örneğin giyim eşyası, gıda, takı, mobilya ya da bir eğlence tarzını, kim olduklarıyla ilgili zaten var olan duygularını dışa vurmak için satın almadıklarını öne sürdüklerini ancak; insanların, kimlik duygularını, bu satın aldıkları şeyler aracılığıyla oluşturduklarını ifade etmektedir (Bocock, 2009, s. 74). Tasarım ürünleri, zamana bağlı olarak farklı oluşum ve kullanım süreçleri bağlamında değerlendirilmiştir ve kabul görmüşlerdir. Zanaat döneminden endüstri dönemine geçiş, yaşanan sosyo-kültürel ve ekonomik değişimler paralelinde, insanların nesneler dünyasıyla olan ilişkileri değişime uğramıştır. Nesnenin kullanıma yönelik pratik değerinin üzerine eklenen kültürel anlamlar, imgesel çağrışımlar ve simgesel kodlardan kurulu ikinci düzlem, endüstri öncesi toplumlarda emek, saygınlık ve sınıfsal farklılıkları ifade ederken, endüstriyel toplum için üretimi, standartları, düzen, kesinlik, uzmanlık gibi kavramları öne çıkarmıştır. Post-endüstriyel toplumda bolluk, harcama ve eğlenceyle kendini gösteren tüketim kültüründe ise imgesel değerlerin, taklit ve simulasyonların nesneye ait değerleri belirlediği, markalar ve modellerin statü göstergesi haline dönüştüğü gözlenmektedir (Sağocak, 2007, s.255). Horkheimer, dünya imgelerinin gelişmesinin sonucu olarak, özgül iç yasalarına uyan kültürel değer alanlarının oluşmasını şu şekilde değerlendirmektedir; "Kültür alanlarının bu bölünüşü, evrensel nesnel doğruluğun yerine, biçimleştirilmiş, doğası gereği göreli, biçimsel aklın geçirilmesinin zorunlu sonucudur". Horkheimer modern sanatın gelişimi hakkında aynı şeyi öne sürüyor: Sanatın akıldan koparılması süreci, "Sanat yapıtlarını kültürel metalara dönüştürür.... tüketimlerini de gerçek niyet ve amaçlarından kopuk, rastgele, düzensiz bir duygular dizisine" (Habermas, 2001, s.365-366). Deneyim ve ürünlerin anlam kazanması çevremiz ile etkileşimizden, girişimlerimizde yapıyı kavramaktan ve metaforik anlamı

ve aslını iletmekten kaynaklanır. Bu girişimlerin özü sembolik dönüşümün temel rolüdür. Langer deneyimi anlamak için öncelikle soyut bir sembol içinde deneyimi dönüştürmemiz gerektiğini ileri sürmüştür (1957, p,93). Başka bir deyişle bazı görsel sembol sistemin bilgisine, söz dağarcığına, kavramlarına, geleneklerine sahip olmalıyım; ve manipule etmek için sanat materyallerin bazı teknik yeteneğine sahip olmalıyım. Deneyimlerimizi anlamak için o zaman öncelikle bir sembol içinde zihinsel dönüşüm, deneyimleri aktarmak, diğer gereksinimler için onu bazı dil veya sembol sistemi içinde yeniden dönüştürmek gerekir. Kapsamlı sembolik dönüşüm anlayışı, özellikle metafor, belirli kavramların tartışmasını: gösterge ve sembol, dönüşüm ve anlam gerektirmesiyle ilişkilidir (Feinstein, 1982, s.46).

Küresel reklam iletişiminin temelinde bulunan bireyin içinde yaşadığı kültürün oluşturucularına dikkat eden, bu oluşturucuları göz ardı etmeyen, bu oluşturuculara göre iletinin yapılandırıldığı bir iletişim bulunmaktadır. Bu bağlamda, Geert Hofste' denin kültürün boyutunu inceleyen çalışması değişik kültürleri tanımamıza ve bu kültürlerin değerlerini, törensel, geleneksel ve söylensel etkinliklerini çözümlememize destek sağlamaktadır. Örneğin Hofstede, Türk kültürünü diğer kültürlerden ayırn özellikler arasında, "yetkecilik (otoriter)", "birlikten hoşlanma", "erkeksi nitelik", "belirsizlikten hoşlanma" gibi ölçütler belirlenmiştir. Bu ölçütleri reklam iletilerini çözümlerken ve yeniden yapılandırırken kullanmak önemlidir. Söz konusu ölçütlerin "küresel düşün, yerel davran" ya da yerel düşün, yerel davran" stratejileri doğrultusunda son derece geçerlidir. Kültürlerarası reklam iletilerini çözümlerken göz önünde bulundurulan göstergeler arasında "kültür göstergeleri" gelmektedir: *Simgeler (Renkler ve sayılar, çizimler ve biçimler, sözcükler, beden ve uzam dili, müzik), Dilsel Göstergeler (Dil düzeyi, Seslenme Biçimi, Dilsel İşlevler), Kahramanlar, Gelenekler ve Törensel Göstergeler, İnanışlar ve Söylesel Göstergeler, Değerler ve Yaşam Biçimi Göstergeleri.* Bu göstergeler, farklı göstergekürelerde yer alan ülkelerin ve toplumların belirlenmesinde geçerli olan göstergeler bütünüdür. Bunlarla herhangi bir topluma ait kültürü, toplum özellikleri çözümlenerek, kurgulanacak reklam iletisinde bu göstergelerin kullanımı gerekmektedir Güz ve Küçükerdoğan, 2005, s.70-71).

Günümüzde artık postmodern değerler benimsenmektedir. Örneğin, çoğulculuk, türdeşlik, küresellik, yerellik, eğlence, yayılganlık, karışım, çok kültürlülük, saygılı olma, hoş görme, hiyerarşinin olmadığı bir düzen bu değerler arasında sayılabilir.

Reklam iletilerinde bu değerleri yansıtan markalar başarılı ve etkin bir reklam iletişimi etkileşimi gerçekleşeceklerdir. Ancak unutulmaması ve göz ardı edilmemesi gereken kültürlerarası/uluslararası reklam iletişiminin temelinde kültür göstergelerinden oluşan göstergekürelerin varlığıdır. Örneğin, Brezilya Amazonlarında yaşayan Yanomamislerin çıplak dolaşmaları, giysi giymemeleri ve evlerini daire biçiminde düzenlemeleri onların "kendi" kültürel göstergeleri ve yaşam biçimleridir. Dolayısıyla bu göstergeler onları "diğer“ lerinin yaşam biçimine göre "değersiz" kılmamaktadır. Kurokawa'nın, 21. yy felsefesi olarak ortaya koyduğu simbiosis felsefesinde de karşıt gibi görünen kişiliklerin ve kültürlerin yüzleşmesi ve rekabet ederken ve eleştirirken ortak bir uzlaşma zemini bularak işbirliği yapabilmesi öngörülür. Tanrı ya da idol mükemmeliyetçiliğini, etrafını ve diğer kişileri gözleyerek arayan çağımızın ayna toplumu "diğerlerine göre" kendini tanımlamak yoluna gider. Simbiosis felsefesi, modern toplumlarda kişinin kendi bireyselliğini ve kimliğini vurgulamak konusunda kararlı, aynı zamanda da farklılıklara saygılı olmasını önermektedir (Sağocak, 2007, s.264).

Grafik sanatçısı ya da tasarımcısı çalışmalarında kullandığı simgelerle vermek istediği mesajı özünden kopmadan, yalınlaştırarak, kolay algılatarak, bilgilendirici kültürel değerlerle zenginleştirerek, dikkat çekici ve uzun süre akılda kalıcı olma özelliklerine yansıtarak, evrensel ya da yerel olarak bilinçli bir biçimde vermelidir. Tasarımında imgelerini ya da simgelerini her dilde tanıdık olabilecek bir biçimde seçmesi ve etkili sunması tasarımını daha güçlü kılacaktır. Günümüzde iletişim ağı evrensel bir iletiçim aracı niteliği taşıyan görsel bildirişim ve iletilerin simgeleri çağdaş dünyanın vazgeçilmezi durumundadır.

2.2. Okuryazarlık Nedir?

Okur-yazarlık günümüze kadar çeşitli tanımları yapılmıştır. Bu kavramın çeşitli tanımlarının yapılmasının nedeni, değişen koşulların ve ihtiyaçların çeşitliliği ile okuma yazma öğretimi anlayışının gelişiminden kaynaklanmaktadır. "Okumak ve yazmak" ilk anlamı ile yazı sembollerini tanıma, seslendirme, kullanma ve bu sembollerle oluşturulan anlamı çözmektir. Yaşadığımız dünya, yazı sembolleri yanında binlerce sembolik anlatımı da içermektedir. Bütün bu sembolleri anlamlandırmaya çalışmak bir

tür okuma şeklidir. Aslında, farkına vararak ya da varmadan çevremizi, kendimizi, etrafımızda olup bitenleri ve olayları becerimiz doğrultusunda okuyoruz; bazen de yine semboller kullanarak kendimizi ifade ederek yazmış oluyoruz (Altun, 2005) Aktaran: (Aşıcı, 2009, s.11).

Potter'a göre de okumayazma kod çözme ve anlam eşleştirmeye dayalı olarak üst düzey bir zihinsel süreç içinde anlam kurmadır. Dolayısıyla okuryazarlığın mevcut bir alfabesi yoktur. Zaman, zemin, bağlam, olaylar, kişiler onun alfabesini oluşturabilir ve alfabeyi oluşturan özneler durağan bir anlama sahiptir (Kurudayıoğlu ve Tüzel, 2010, s.285).

Harris ve Sipay'e göre (1990:10) "Okuma, yazı dilinin anlamlı olarak yorumlanması" dır. Tinker ve McCullough'a (1968:8) göre ise "Okuma, geçmiş yaşantılar aracılığıyla oluşturulan anlamların hatırlanması ve okuyucunun halen sahip olduğu kavramları kullanarak yeni anlamlar kurması için uyarıcı olarak görev yapan basılı ve yazılı sembollerin tanınması, algılanmasını içerir *Aktaran:* (Coşkun, 2002, s. 231). Bütün bu tanımlara dikkatimizi verdiğimizde, bizi anlamlandırmaya sürüklediğini görmekteyiz. O halde okuma anlamı algılama-anlamlandırma, yazma ise anlamı oluşturmadır.

Dolayısıyla, okuryazarlık, yazı sembollerini seslendirme ve anlamlandırma ile başlayan becerinin etkili bir şekilde kullanılması sonucunda; nesneleri, olgu ve olayları daha ayrıntılı anlama ve anladıklarına kendi özünü katarak kendini ifade etme durumudur. Okuryazarlık ayrıca; bir etkileşim-iletişim yoludur. Toplumdaki bilgileri, becerileri ve sosyal normları anlama, birbiriyle paylaşma, yorumlayabilme ve sonraki nesillere aktarma aracıdır .

Okuryazarlık, okuma ve yazma faaliyetinin eşliğinde kişinin yaşadığı hayatı ve bu hayat içinde nesne ve olayları algılayışı, anlaması ve sosyal hayatındaki bütün ilişkilere anlam yüklemesi ile ilgilidir. Okuryazarlık, (litercy), okuma (reading) ve yazma (writting) eylemlerinden farklıdır. İngilizce'de literacy kelimesi başlangıçta harfleri seslendirme ve bu harflerle yazılmış, metinleri okuma anlamına gelirken, daha sonra anlamı genişlemiştir. Günümüzde okuryazarlık, yazı sembolleri ile gerçekleştirilen bir eylem olmanın çok ötesinde, pek çok zihinsel beceriyi, dili kullanarak gerçekleştirilen iletişim becerilerini ve tutumlarını ifade eden bir eğitim terimidir (Aşıcı, 2009, s.11-12).

Okuryazarlık, kullanıldığı yere göre değişmekle birlikte, daha çok kişinin kendi duygu, düşünce ve isteklerini konuşarak ve yazarak tam ve doğru bir şekilde ifade etmesi,

başkalarının söylediklerini ve yazdıklarını dinleyerek ve okuyarak doğru bir şekilde anlaması ve bütün bunları yaparken kendi bilgi ve becerilerini sosyal ve kültürel alanda kullanması anlamında kullanılmaktadır. Hatta böyle bir okuryazarlık becerisi ile donanmış kişilerin, kendi bilgi, duygu ve düşüncelerini geliştirirken, yaratıcı ve derin değerlere sahip olacağı düşünülmektedir. Ayrıca, okuryazar kişilerin kendini geliştirdiği kadar içinde yaşadığı toplumun problemlerinin çözümüne ve ilerlemesine katkıda bulunacağına inanılmaktadır (Güneş, 1997) *Aktaran:*(Aşıcı 2009, s.12).

2.2.1. Basit Okur-Yazarlık Nedir?

Birçok kişi okur-yazarlık sözcüğünü okuma ile ilişkilendirir. Doğru olan şu ki okuma genel olarak toplumumuzdaki başarı, etkin yazılı iletişim, temel hesaplamalar ve günlük matematik kavramlarını uygulama yeteneği için gereklidir. Ayrıca okuma yetişkinlerin güçlü olması gereken pekçok bilişsel süreçlerde hayatlarını kolaylaştırır. Bunlara konuşma ve etkili dinleme yeteneği, takip etme, başkalarına yön verme, organize etme ve görev disiplini sağlama, bilgiyi ezberleme, seçenekleri değerlendirme dahil olur.

Okuryazarlık, genellikle yetişkinin yazılı işaretleri, yani okuma ve yazmayı en basit şekilde anladığı zaman başlamaktadır. Eskiden yalnızca adını okuyup yazabilene ve imzasını atabilene okur-yazar deniliiyordu. Ancak zamanla çok sınırlı olan bu ölçüler değişmeye başladı. Unesco tarafından 1951 yılında yapılan bir toplantıda, Eğitim İstatiklerini normalleştirmekle Görevli Uzmanlar Komitesi, okur yazarı şu şekilde tanımlamıştır. "Okur yazar, günlük yaşamı ile ilgili basit kısa cümleyi anlayarak okuyup yazabilen kişidir." Unesco 1958 yılından itibaren üye ülkelere, eğitim istatiklerinde bu tanımı kullanmalarını tavsiye etmiştir. Çeşitli ülkeler tarafından da kullanılan bu ilk okur yazar tanımı, okuma yazmanın temel unsurları olan kodlama ve kodu çözme becerilerini kapsamaktadır (Güneş, 1994, s.499).

Okuma-yazma kavramının uluslararası düzeyde belirgenleşmesi ve kullanılmaya başlanılması 1950'li yıllarda görülmektedir. 1950 yıllarda okur-yazarlık kavramı; "günlük yaşamla ilgili basit bir mesajı anlayarak okuma ve yazma kapasitesi" olarak anlaşılmıştır. Bu anlayış ile okuma-yazmanın tanımı yapılmış ve UNESCO üye ülkelerden söz konusu tanımı kullanmaları istenmiştir.

UNESCO'nun tanımına göre okuryazarlık; Değişik türdeki yazılı kaynakları, kayıtları kullanarak tanımlama, anlama, yorumlama, bir araya getirme, iletişim kurma ve hesap yapma yeteneğidir. Toplumun geniş bir kitlesine hitap edebilmek, bilgisini ve gücünü geliştirerek hedeflerine ulaşması için bireye olanak veren olgudur.

Gelişen dünyada okur-yazarlık tanımı da eskisi gibi değil. Okuma yazma öğrenmiş olmak 'fonksiyonel okur-yazar' olduğunuzu göstermiyor. Eskiden okuma yazmayı en basit şekliyle yapabilenlere 'okur-yazar' denilirken şimdi 'fonksiyonel okur-yazarlıktan' bahsediliyor. Fonksiyonel okur-yazarlık; okuma, yazma, aritmetikle elde edilen bilgilerin günlük hayata uyarlanması, kişilerin bilgi, birikim ve becerilerini sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarda kullanabilmesi, iletişim becerisini geliştirmesi, okuduklarının en az %70'ini doğru anlamasını gerektiriyor.

2.2.2. Fonksiyonel Okuryazarlık Nedir?

Okuma-yazma ve aritmetikle ilgili ve becerilerin bireysel, sosyal, ekonomik, ve kültürel alanlarla kullanabilme durumunu anlatır. Fonksiyonel okuryazarlıkta ağırlık, okuma-yazma ve aritmetikle ilgili temel bilgi ve becerilerin öğrenilmesi ve bunların günlük yaşamda kullanılmasına yöneliktir. Bir başka ifadeyle fonksiyonel-okuryazarlık düzeyi hem teknik becerileri hem de işlevsel becerileri kapsamaktadır. Hatta bireyin sosyal, yurttaşlık ve ekonomik rollerine daha iyi hazırlanmasına ve gelişmesine yardımcı bir düzey olarak görülmektedir.

1960 yılından sonra okuma-yazama kavramına olan dar bakış bırakılmış, fonksiyonel okuma-yazma olarak tasarlanan ve sürekli eğitim anlayışına yönelik okuma-yazma kavramı gündeme gelmiştir. Yetişkinlerin, sürekli eğitimlerinin tamamlayıcı bir parçası olan fonksiyonel okuryazarlık anlayışına dayanan Dünya Okuma-Yazma Deneme Programı uygulanmasının teklifi sonucunda fonksiyonel okuryazarlık şu şekilde açıklanmıştır; Yetişkinlerin okuma yazma öğretimi, genel kalkınmanın temel unsuru olarak ekonomik ve sosyal önceliklere, aynı zamanda bugünün ve yarının insane gücü ihtiyaçlarına sıkı sıkıya bağlı olmalıdır. Burada okuma yazma ile ilgili becerilerin kazandırılmasının yerine kişini sosyal, yurtaşlık görevleriile ilgili ve ekonomik rollerine hazırlanmasının bir yolu olarak görülmelidir. Okuma yazma yalnız temel, genel bilgilere değil, aynı zamanda işe hazırlamaya, üretimi artırmaya, yurttaşlık hayatına

daha geniş ölçüde katılmaya , kişinin kendisini çevreleyen dünyayı daha iyi anlamasına ve daha ileride temel insane kültürüne yönelmelidir (Güneş, 1994, s.506).

2.2.3. İletişim Teknolojilerinde Gelişen Okuryazarlıklar

İnsanlar içinde yaşadıkları dünya ile görsel işitsel kitle iletişim araçlarının sunduğu dünyadan anlam çıkarmak, gösterilen enformasyonun ötesine gitmek, gözlediklerine bir anlam vermek isterler. Bu bağlamda geleneksel okuryazarlığın dışında yanı sıra, yeni iletişim teknolojilerinin gelişimine paralel olarak görsel okuryazarlık, medya okuryazarlığı, sinema okuryazarlığı, televizyon okuryazarlığı, ve bilgisayar okuryazarlığı alanlarının geliştirilmesi yolunda son yıllarda kuramsal olarak yoğun çalışmaların olduğu gözlemlenmektedir. Bu açıdan bakıldığında her ortamda okuryazarlığın tanımı "bir mesaj kodlama ve kod çözme becerisi" olarak tanımlanabilir. Mesaj hangi konuda ise bu mesajı kodlama ve çözme becerisi o alandaki okuryazarlığı akla getirmelidir. Sosyal, kültürel, politik ve teknolojik değerler dizisinin sürekli değişimi sonucunda bireyler de sürekli olarak okuryazarlık alanlarını genişletmek zorundadır. Günümüzde geliştirilmesi bir zorunluluk haline gelen okuryazarlık alanı ise, 21. yüzyıl okuryazarlığı içinde temellenen ve iletişim teknolojileriyle paralel gelişen medya ile görsel okuryazarlık alanlarıdır (Parsa, 2012, s. 154-155)

21. yüzyıl okuryazarlığı kısaca şöyle açıklanmaktadır;

1) Bilgi/Enformasyon okuryazarlığı: bilginin ihtiyaç duyulduğu anda kendi içinde çeşitli biçimlerde yerleştirme, değerlendirme, etkili kullanma, açıklama, farkına varma, yeteneğini işaret etmektedir. Bilgi otoyollarında basılı kaynaklardan, bilgisayardan ve diğer ortamlardan enformasyon sağlama, yorumlama, kullanabilme yetenek bilgisini içermektedir.

2) Medya Okuryazarlığı: iletişimin çeşitli biçimlerde çözümleme, değerlendirme ve üretme yeteneğini işaret etmektedir. Medya okuryazarlığının temel amacı, tüm iletişim kitle iletişim araçlarını merkeze alarak mesajların kitleler tarafından nasıl tüketildiğini, mesajların *nasıl ve hangi amaçla* yapılandığı üzerinde de durmaktadır. Medya okuryazarlığı, okuryazarlığı geleneksel anlamda okuma ve yazma yeteneği olarak görmeyip, görselliğin oldukça etkin yaşandığı bu çağda kitle iletişim araçlarından çeşitli biçimlerde sunulan mesajları çözümlemeyi ve onları eleştirel okumayı hedeflemektedir

(Parsa, 2012, s. 156) Öğrencileri medyanın her türünde yeterli, eleştirel ve *okuryazar* yapmak; böylece öğrencilerin gördüklerini ve duyduklarını kontrolünde kalan değil, bunları kontrol eden kişiler olmalarını sağlamaktır. Medya okuryazarı olmak, medya hakkındaki gerçekleri ve istatistikleri ezberlemek değil; seyrettiği, okuduğu ve duydukları hakkında doğru sorular sormayı öğrenmek demektir (Jols ve Thoman, 2008, s.33)

3) Çoklu-Kültürel Okuryazarlık: Kültürlerin bilgisi, dilleri ve çoklu duyusal verilerinin (metin, ses ve grafik) bir dilde, ana fikirde ve görsel içerikte ortaya koymasıdır. Bu okuryazarlık kültürel farklılıkları tanımlarken bir model olarak da bireysel, sosyal/kültürel gruplar ve sosyo-politik çevre faktörlerine karşı geliştirilen ve paylaşılan bilgiyi birbiri içine geçirmektedir.

4) Görsel Okuryazarlık: Temel görsel öğelerin bilgisi aracılığıyla, imgelerin anlam ve bileşenleri anlama yeteneğidir (Parsa, 2012, s. 156) Görsel okuma tanımlamalarının çoğu bireyin görsel bir imgeyi, görüntüyü nasıl yorumladığı olgusunu da içermektedir. Görsel algılama görsellere ilişkin bilginin beyindeki serüvenidir ve üç aşama içerisinde; görme eyleminin biyolojik etkinliğinin ardından zihinsel (psikolojik) ve kültürel okumalara geçilmesiyle gerçekleşmektedir. Görme eyleminin oluşması ve imgenin retinaya düşmesi biyolojik bir etkinliktir. İmgenin zihinde dolaşması ve tanınması psikolojik bir etkinliktir. Zihinde beliren imgeye beynin daha önce öğrendiği ve anı deposunda sakladığı enformasyona ve kültürel kodlara göre anlam vermeye girişmesi görsel okumadaki son aşamaya işaret etmektedir. Bu bağlamda görsel okuryazarlığın ilk aşaması "görsel algılama" dır (Parsa, 2012, s. 157). Rune Pettersson'a göre görsel okuryazarlık; "görsel bilginin anlamını ve görsel mesajları kesin olarak yorumlama ve bu tür mesajları yaratma yeteneğini öğrenmek olarak adlandırılmaktadır" (1988:155) *Aktaran:* (Parsa, 2012 s. 157-158)

2.2.4. İmge- Simge Okuryazarlığı ve Grafik Tasarım Eğitimi Açısından Önemi

Günümüzde ürünlerden çok anlam tüketilmektedir. Bu tüketim kültürel dünyayı temsil eden simgelerle, çeşitli türdeki imgelerle, reklam ya da başka bir görsel alanın taşıdığı görsel bir dil varlığıyla gerçekleşmektedir. Kavramlar, herhangi bir duygusal formda ya da yaşantının deneyimlerin özelliklerini temsil etmek için imgeleri ya da simgeleri

kullanarak ortaya koymaktadır. İnsanların, bir kültür aracılığıyla toplum için üretebildikleri yaratma becerileri farklıdır.

Bugün yaşamımızı şekillendiren ve yansıtan en önemli kültürel faktörlerden biri de reklamdır ve ya görsel iletişime dair herşey. Gazete okumak ve televizyon izlemek eylemlerden kaçılsa bile, kentsel ortama egemen kılanan imgelerden kaçmak mümkün değildir. Bütün medyayı kaplayan ve hiçbir sınırı bulunmayan reklamcılık, açıkça özerk bir varoluşa ve muazzam bir etkileme gücüne sahip geniş bir üst yapıyı oluşturmaktadır. Reklamcılık bir dilin tanımlanabilir parçalardan oluştuğu ve sözcüklerin önceden belirlendiği anlamında, bir "tek" dil değildir. Reklamın çeşitli bileşenleri vardır. Reklamlar daha çok nesnelerin dilini insanların diline dönüştürebilen ve tersini yapabilen bir yapı oluşturmaktadır. (Williamson, 2001, s.11-12). Bu dili ya da yapıyı çözmek ya da bu yapıyı estetiksel bir değerle sunmak için tam bu noktada kültürel imge simge okuryazarlı gerektirmektedir. Çünkü; çevresi simgeler, imgeler ve değişik türde göstergelerle çevrilmiş olan insan, onlara hep bir anlam yüklemiş ve iletişim amacıyla kullanmıştır. İngiliz Kültürel Çalışmaları'nın önemli temsilcisi olan Stuart Hall, izleyiciye medya iletileri karşısında sınırsız bir özgürlük tanımaz. Hall'a göre, anlam toplumsal bir üretimdir ve kültürün içerisinde gerçekleşir. Batı'da tüketim toplumu çalışmaları, tüketim toplumunun gelişimine parel olarak, reklamlarda kültürel öğelerin ve mitlerin kullanımının arttığını göstermektedir (Dağtaş, 2012, s. 175-176).

Anlam, okuruyla (izleyiciyle) ileti arasındaki dinamik etkileşimden doğmaktadır. Bir metnin anlamını çözümlemeye çalışırken yalnızca onu oluşturan öğeleri değil, bu öğeler arası ilişkiyi, yarattığı tüm izlenimleri ve bu izlenimlerin yaratılmasında kullanılan tüm tekniklerin de düşünülmesi gereklidir. İmgeler bir tepki vermemize neden olduklarında onların üzerimizdeki etkisinin de bilincinde oluruz. Bu bilincin oluşmasına imgelerin içerdiği mitler, ideolojiler ve yananlamlar neden olmaktadır. Bu bağlamda, görünenin altındaki görünmeyen anlam ancak, ileri bir çözümlemeyle ortaya çıkmaktadır (Parsa, 2007, s.1). Bu ileri çözümleme için sanat alanında özellikle de grafik tasarım ya da görsel iletişim alanlarında eğitim alanların, imge ve simgelerin kullanımlarını, yorumlamalarını, doğru iletişim için anlam bağlantılarının nasıl kurulması gerektiği konusunda bilinç yaratılması gerekmektedir. Çünkü anlamları hem okumak hem de oluşturmak için; geniş kültürel bilgiye, düşünsel anlamda derinliğe, metaforik düşünmeye, güçlü yorumlamaya gereksinim olduğundan zordur ve ciddi bir deneyimsel

bilgi gerektirir. Çünkü bir tasarımda ya da herhangi bir görsel iletişim aracında kullanılan imgelerle ya da simgelerle anlam yaratılmak istendiğinde kişiye; gerçek anlama mı yoksa mecazi anlama mı başvurulacağına karar vermek, her iki durumda da anlatımın etkisini güçlü kılmak ve izleyiciye doğru algılatmak gibi bir sorumluluk düşmektedir.

Feinstein (1982) gerçek anlamla mecazi anlam yaratımını şu şekilde açıklamaktadır; gerçek anlam düzanlam yoluyla iletişim kurarken, mecazi anlam yananlam yoluyla çağrışım yapar. Fakat çağrışım yapmak için bazı fikir birliğine varılmış (gerçek anlam) göndermelerin mevcut olması gerekir. Mecazi anlam, bu yüzden iki şey yapar: öncelikle çağrışım yapar ve ikinci olarak iletişim kurar. Bu demek ki mecazi anlam gerçek anlamı kapsar. Göndermelerde gerçek anlam farkı birebir birbiriyle uyuşma vardır, mecazi anlam içindeki göndermelerde biri içinde çok sayıda birbiriyle uyuşma vardır. Bazı durumlarda henüz adlandırılmış olan birbiriyle uyuşma kültür tarafından kabul edilmeyebilir. Böylece gerçek anlama karşıt, anlam mecazi aracılık sembollerinde bir alıcı bulmak kullanıcının amaçladığı tam anlamı olamayabilir. Bu durum bireysel deneyimlerin temeli üzerine inşa edilmiş anlamlara izin verir. Metaforlarda örnek gösterilen anlam mecazi anlamdır. (Feinstein, 1982, s.47). Örneğin öğrenciler metaforik olarak düşünme yeteneğini geliştirirlerse, onlar fırsatlara, örneklere, yazma ve konuşmada kullanacakları metaforlar için teşvik edilmeye ihtiyaç duyarlar. Metaforik olarak düşünme yeteneği, tek bir gereklik (elverişli durum) keşfetmek için fırsatların tekrar ettirilmesi gerekir ki, anlam aracılığıyla dolaylı gönderme, ima/çağrışım üretilir. Gerçeklik genellikle çok küçük çocuklarda şiirsel dil kullanımı neredeyse doğal bir eğilim olarak baskılar. Benzer bir şekilde, öğrenciler görsel nitelik hakkında görmeyi ve konuşmayı öğrenirlerse, gör ve konuşmak için fırsatlara ihtiyaç duyarlar. Görmek bir başarıdır, yalnızca bir görev değildir. Görmek dünyanın bir kısmını anlamını kavramanın bir sonucudur. Nitelikli görmeyi öğrenmek, görsel alanları oluşturan bir odaklanma yöntemi gerekir. Bu da "olağan" yaşam içinde nadiren kullanılır (Eisner, 2002, s.12).

Reklam asla tek başına seslenmez, onu farklılaştırıcı ilişkisi içinde hedef alır, onun derin motivasyonlarını yakalıyormuş gibi göründüğü zaman bile bunu her zaman gösterisel bir tarzda yapar, yani her zaman ona yakınlığı olanları, grubu ve yine kendisini kurduğu okuma ve yorumlama sürecinde, değer verme sürecinde

hiyerarşikleşmiş olan toplumun tamamını içine sokar (Baudrillard, 2004, s.72). Reklamlar, gittikçe daha çok bizi yorumlanması gereken bir dünyanın içine bir anlamlılık dünyasına çekmektedirler. Kentsel çevremizin görünüşü simgesel bir biçim alır: Fiziksel yaşamımızdaki alışılmış yerlerinden değil, göstergeler oldukları posterlerin ve perdelerin üzerinde yeni simgesel anlamlar yüklenirler. Şeylerle göstergeleri kaynaştırmaya çalışmak reklamların "imgesel" işlevinin parçasıdır. Çevremizdeki maddi dünyanın kodlanmasıyla reklamlar bir bilmeceler evreni üretirler-:deşifre" etmeden içine girdiğimiz bir evren, çözüm bulmamızı gerektiren bir evren. Levi Strauss'un betimlediği gibi kabilesel zihin için dünya deşifre edilecek göstergelerle doludur. Doğanın sağladığı bu anlamsal evrenin yerini simgesel bir sistem alır (Williamson, 2001, s.73).

Dilbilimci Mehmet Rifat görsel- işitsel mesajların bombardımanı altında yaşayan, çağdaş insanın evrimleşme sürecini şöyle tanımlamaktadır; "Çevresindeki dış dünyayı anlamlandırmaya çalışan insanın yeni adı 'Homo Semioticus'... Anlamlandıran insanın tüm yaşamı artık bir *'okuma'* serüvenidir. Bu anlamda imgeleri okuma anlamlı bir yapı karşısında insan beyninin gerçekleştirdiği en temel etkinliklerinden biridir. Bu etkinlik üç temel aşamada gerçekleşir: Algılama, belleğe kaydetme ve göstergeleri yorumlayarak yeniden oluşturma (Parsa, 2007, s.4). Anlamın iletişim için en önemli koşulu kullanıcının amaçladığı tam anlamı, sembollerin aracılık ederek alıcı bulmasıdır. Gerçek anlam göndergelerinde bire bir birbirine uygunluk/birbirini karşılama sözkonusudur. Hem anlam hem de gönderge uzlaşımcı bir şekilde kültür aracılığıyla, fikir birliğine varılır. Yani anlam ve gönderge zaten anlamlandırılmıştır. Görsel imgeleri daha çok kavramak ve iletmek için öğretilen gerçek anlamdır. Bazı durumlarda sözlü anlamlar ilave edilir. Örneğin okulda kavramı biçimlendirmek için yardımcı metinler, reklamlarda medical illüstrasyonlar, birleştirilmiş konular için şematikler vb. Diğer durumlarda görsel imgeler bağımsızdır; Onlar konvesiyonelleştirilmiştir ve bu yüzden komedi ve tragedinin tiyatral maskeleri gibi kolayca anlaşılır (Feinstein, 1982, s.47). Ancak metaforik, ironik gibi görsel anlatımlarda durum daha zorlaşmaktadır. Görsel dilde ilk önce düzanlamlar daha sonra da yananlamlar algılanır. Reklamın anlamlandırmasında yananlam düzlemi büyük önem taşır. Dolayısıyla, tasarlanan ürünün hedef kitlesi, ve hedef kitlenin kültür düzeyi düşünülerek, toplumsal kültüre ters düşmeyen, ama kolay anlaşılabilen, estetiksel değerlere sahip, kültürel bilginin doğru

kullanımıyla belki sorgulayıcı, belki bilgilendirci bir yaklaşımla tüketicisine ya da izleyicisine seslenebilecek görsel dili yaratma becerisi olmasını gerektirir. Maria Sturken ve Lisa Cartwright (2009) *Bakma Pratiği adlı* kitaplarında imge hakkında önemli olan şey, imgenin kendisi değildir. Fakat imgenin belirli yollarla bakan izleyici tarafından nasıl görüldüğü önemli olduğunu söyler (Rose, 2012, s.13). Bu açıdan bakıldığında, evrensel anlamda imge ve simgelerin bilgi birikimine sahip olmak dünya kültürüne yani çeşitli kültürel farklılıkları bilmek ve tanımak, bunları görsel dile yansıtabilmenin farkındalığında ve bilincinde olmak için grafik tasarım eğitiminde imge-simge okuryazarlığının ne derece önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Levi Strauss'un, Saussure ve Jakobson linguistiğinden devraldığı başlıca anafikir şudur: anlam kendi başına değil, ancak anlam içinde var olabilir. Sosyal ve kültürel formlar doğuş ve kökleriyle açıklanamaz. Aksine, her toplumun veya kültürün anlam sisteminin bütünü içindeki konumuyla açıklanmalıdır (West, 2008, s.271) *Aktaran:* (Strauss, 2013, s.13).

Gelişmekte olan bir dili görsel niteliklerle kültürel bilgi edimi disiplini ile öğrencilere kazandırmak, aynı zaman da estetik değerlerden yoksun, içi boşaltılmış ve anlam derinliğinden yoksun görüntünün tüketiminden kurtaracağı gibi oluşturulmasını da engelleyebilir. Kültürel imge ve simge okuryazarlığını kazandırmak, ayrıca öğrencilerde bilgilenmeye teşvik ederek, bulmaca çözer gibi düşünmeye yönlendirir, zihinlerini geliştirip, düşünce üretmelerini, sorgulayıcı-eleştirel yaklaşımlarla görsel dili ustalıkla kullanmalarını sağlayabilir. Dilin ustalıkla kullanımı kişiye hem belirli düşünce tarzını hem de algısal tutumlarını geliştirmiş olmasıyla sonuçlanacaktır. Böylece gelişmekte olan öğrencilerin becerileri artarak ve öğrenmiş oldukları disiplini diğer etki alanlarıyla da uygulayıp görsel dil estetiğini ve zenginliğini yaşamlarına daimi olarak da dahil edebilirler ve tüm görsel kodları hem kullanabilen hemde okuyabilen bireyler olarak anlam üretme bilgisine erişebilirler. Simgesel sistem olarak dilin kendisinin de marka ve reklam söylemi düzeyinde nasıl kitle iletişim aracına dönüştüğü çözümlenebilir. Kitle iletişimi her yerde bu teknik araç ve kod düzeyindeki sistematikleşmeyle, iletilerin dünyadan hareketle değil, aracın kendisinden hareketle sistematik olarak üretimiyle tanımlanır (Baudrillard, 2004, s.158).

Williamson "*Reklâmların Dili; Reklâmlarda Anlam ve İdeoloji"* (2000) adlı kitabında anlam ilişkilerini kurmayı sanatın bir işlevi olarak görür. Düşünceleri ve duyguları,

dışşal ve "nesnel" bir şeyle ilişkilendirmeyi, herhangi bir anlam (bir mit) yaratmada önemli bir özellik olarak görmektedir. Bazı bağlantılara duyulan gereksinimin temel bir gereksinim olduğunu ifade eder. Ona göre, bu tür bağlantıları kurmak ve öznel ile nesnel, kişisel ile evrensel arasındaki Romantik uçurumu kapatmak sanatın işleviydi: "Sanat", kişisel olarak yaşamış olabileceğimiz duygu ve düşünceleri, bunların kişisel niteliklerini yitirmiş göründüğü ve herhangi bir özneden bağımsız "nesnel" bir anlam kazandıkları bir düzeye yükseltmek gibi görünür. İngiliz şair, oyun yazarı ve edebiyat eleştirmeni Thomas Stearns Eliot, sanatın bu "bağ kurma" ya da bağıntı kurma yanını, "nesnel bir bağıntı" olarak tanımlar: "Duygulanımları sanat biçiminde ifade etmenin tek yolu, 'nesnel bir bağıntı' bulmaktır. "Nesnel" bağıntılar ve "anlamlar" vermek, kitle iletişim araçlarının işlevidir (Williamson, 2001, s.30). Henrich Hertz'in, fiziksel sembollerin anlamı ve yönelimi ile ilgili şöyle vurgular: 'Bilinçli doğa bilgimizin bize, şimdiki zamanda sergileyeceğimiz davranışlarımızı gelecek öngörüsüne göre kurabilmemiz için, gelecekteki deneyimleri önceden kestirme yetisi vermesi, onun açık ve kesin en önemli görevidir. Geçip gitmiş olanlardan gelecek hakkında bir fikir türetmemize ve böylelikle erişmek için çalışılan gelecek öngörüsü kazanımına hizmet eden yöntem budur; ilaveten onları, imgelerin düşünsel-zorunlu sonuçlarını, kopya edilen nesnelerin doğal zorunlu sonuçlarıyla ilgili imgeler oluşturacak şekliyle oluştururuz (Cassirer, 2011, s.170)

Sembol oluşturma fonksiyonu aslında gizlice yayılan bir birlik olarak düşünülebilir; fakat formların farklılığı, onların her birinde, zihin tarafından üretilen imgeler ve biçimler dünyasına yine zihnin verdiği farklı bağlantı araştırılır araştırılmaz, yeniden ortaya çıkar (Cassirer, 2011, s.171). Sembol, kendi içinde yerleştirilmiş olan'görünüş'ün dünyasını temsil eder; ama bu görünüş dünyası da kendine ilişkin gerçek zorunluluğu ve asıl hakikati kendinde taşır (Cassirer, 2011, s.174). Reklamların ne ifade ettiğini, ancak onların nasıl ifade ettiklerini anlayarak ve ne şekilde işlediklerini çözümleyerek anlayabiliriz. Bir reklamın 'söylediği' şey, salt onun söylemek iddiasında bulunduğu şeydir; bir reklamın, sadece kendi arkasındaki bir 'mesaj'ın saydam bir taşıyıcısı olduğuna inanmak aldatıcıdır. Reklamların salt arzulanmayan belli mesajların görünmez taşıyıcıları olduğu varsayımına dayanmaktadır; ve reklamın 'biçimi'nden çok, sadece onun açık 'içeriğindeki' anlamı görmek-başka bir ifadeyle 'biçimin içeriğini' göz ardı etmektir (Williamson, 2001, s.15-16). Bu nedenle, imge simge

okuryazarlığı reklamdaki imgelerin ya da simgelerin işlevlerini görebilmesi, okuyabilmesi ve yorumlayabilmesi için bir çeşit gizli kodları çözmek için bir gerekliliktir. Simgeleme (temsil), ayırt etme yetisi ve hayal gücü gibi uygulamalarda da kavramsal fonksiyonu önemlidir. Düşünme süreci aracılığıyla oluşur. Simgeleme (temsil), ilkin bilinç içerikli bir materyali oluşturan dönüştürme amaçlı olarak düşünülebilir. Genellikle zor anlaşılabilir ve bazen unutulup giden bir düşünce ya da imge olabilir. Simgeleme (temsil) bir materyalde fikir veya imgeyi dengeler ve onunla diyalog yapmak mümkün olabilir (Eisner, 2002, s.6).

Giysiler, parfümler, otomobiller, yiyecek ve içeceklerin hepsi kimlik yaratma sürecinde rol oynayabilecek şeylerdir. Bütün bu kalemler, insanın kendisi ve kendisiyle aynı anlatım kodlarını ve aynı gösterge/sembol sistemini paylaşan değerleri için o kişinin *x* veya *y* olduğunu gösterirler. Baudrillard'a göre, modern postmodern toplumlarda tüketim, daha önceden var olan ve kökeni temel insan biyolojisi düzeyinin ötesindeki bir dizi gereksininmin giderilmesi üzerine kurulmamıştır. Onu anladığı anlamda "tüketim" terimi, basit maddi nesnelerin değil, gösterge ve sembollerin tüketilmesi anlamını içermektedir (Bocock, 2009, s. 74-75). İşte tam da bu nokta da görsel dilde kültürel tüm göstergelerin nasıl kullanılacağı ya da nasıl ilişkkilendirilip anlam oluşturulacağı önem taşımaktadır. Habermas, toplumsal bütünleyici olan dünya imgelerinin ve bunların sağladığı toplumsal dayanışma gücü, pek de akıl dışı olmadığı için bilim, ahlak ve sanat "kültür alanlarının birbirinden koparılması"nın, öğrenme süreçlerinden kaynaklandığını ifade eder ve bunun pek de akılcı olduğu kabul edilemez olduğunu söyler (Habermas, 2001, s.369).

Hangi alanda olursa olsun görsel bir metni okuma ve yorumlama ihtiyacını Eisner ve Freeland şu şekilde açıklamaktadır; sanat eğitiminin vizyonunda, görsel kültür anlayışını tanıtan sanatların kullanımı üzerine odaklanılması ve görsel kültür tanıtılarak popüler kültürle birlikte güzel sanatlar olarak adlandırılan şeyle iliştirilmiş olan değer ve fikirlerin nasıl kodu çözüleceği öğrencilere öğretilmesi çabası gösterilmesi gerikir. Bazı iddialara göre sanat, insanların medya kitle yoluyla nasıl etkilendiklerini öğrencilerin öğrenmesine yardımcı olmak için eleştirel bir analiz süreci tasarlanmaya çalışılmalıdır. Bu görüş alanında sanat formu, bir tür metin hem okumaya hem yorumlanmaya ihtiyacı olan metinler olarak kabul edilebilirler. Onlar "yüzeyden " ya da "ana hatlardan" sıklıkla mesaj gönderirler. Bir görsel metinde mesajın nasıl

okunacağını öğrenmek, aynı zaman da kişisel hakların korunmasının bir yoludur. Sanat eğitimi görsel dünyada şu çerçevede; Görsel imgelerin ve duyarlı, politik açıdan bilgili anlam yorumcuları, sosyal ve politik konusunda büyük ölçüde önemli olduğuna odaklanılmıştır (Eisner, 2002, s.28-29-30). Anlatımcı kuram da bilişsel kuram sanatın birşey ilettiğinde hem fikirdir: sanat, heyecanları ve duyguları ya da düşünceleri ve tasavvurları aktarabilir. Burada yorum önemlidir. Çünkü sanatın bunu nasıl yaptığına açıklık getirmeye çalışmaktadır. Sanat bir bakıma bağlamından dolayı anlam taşır. Bu, Dewey için bir kültürün iletişimci bağlamıdır (Freeland, 2001, s.143). Anlam, sadece sosyal olarak türetilebileceğinden, mesajın alıcısına dikkat sarfedilir. Alıcı/okuyucu ile metin arasındaki etkileşim üzerinde durulur. Metinler anlamlar, imalar oluşturmak üzere belli bir işaret sisteminde işaretler, kodlar ve simgeler üzerinde tekrar çalışılarak yaratılır (Ketenci ve Bilgili, 2006, s.267-268). Dolayısıyla görsel iletişim yoluyla bize sunulmuş olan ya da bizim izleyiciye sunmak istediğimiz bir üründe kodları doğru kullanarak kültürel bir zengilile işlevsel kılmak için; bir görüntüdeki imge veya simgeleri algılayıp tanımak, yorumlamak ve kendi görsel dilimizde kullanabilmek için imge simge okuryazarlığı, görsel sanat alanlarında özellikle de görsel iletişimin önemli bir aracı olan grafik tasarım alanlarında önem taşımaktadır.

2.3. İmge-Simge okuryazarlık Programının Sağladığı Bilgi ve Beceriler

Grafik tasarım çeşitli yaklaşım ve unsurları kapsayan bir disiplindir. Fikirleri, kavramları, metin ve görselleri etkin bir biçimde sunarak iletişimi sağlar. İletişim sürecinin kolaylaşması ve anlaşılır kılması için içeriğe düzen ve yapı sağlayarak mesajın hedef kitle tarafından alınması ve anlaşılmasına yardımcı olur. Tasarımcı bu amaçlarla hareket ederek tasarımın farklı unsurlarını bilinçli bir biçimde ele alması gerekir.

Grafik tasarım, yeni teknolojiyle birlikte çok daha fazla kişiye erişerek evrimleşmiş ve değişmiştir. Bu durum bir takım sorunları ortaya koymaktadır. Evrimleşme süreci, grafik tasarımı günümüzde içinde barındırdığı çeşitli türdeki imgelerin kullanılması, bilinçli aktarılması ve anlamlandırılması konusunda bir sorumluluk yüklüyor.

Grafik tasarım, toplumun geneline yansıyan entelektüel ve estetik eğilimlere sahiptir. Örneğin tasarım, dünya görüşümüzü değiştiren alanlara yönelik cevaplar üretebilir. Bu

nedenle grafik tasarım yaratıcı bir disiplin olarak sürekli gelişimini ve evrimini biçimlendirmekte, yeni yaratıcı olanaklara kapı açmakta ve yeni tasarım mücadelelerine yönelik araçlar üretmektedir (Ambrose ve Harris, 2012, s.24). Bu nedenle tasarımda oluşturulan her tür görüntünün bilinçli kullanımı, aktarımı önem taşıyor. Bu estetik kaygının yanısıra anlam oluşturma ve anlamı iletme çabası tasarımda imge ve simgelerin kullanımına ilişkin okuryazarlık gereksinimi doğuruyor. Grafik tasarımda imge-simge okuryazarlık ders programı da böyle bir soruna çözüm amacıyla sunuluyor.

Metin ve imgeler grafik tasarımın temel dayanaklarıdır ve bunların sayfa, ekran ve yapı üzerindeki kurgusu, modern iletişimin temel unsurlarından birini oluşturmaktadır. Bu nedenle farklı unsurları genel iletişimi güçlendirmek amacıyla birbirini tamamlamalı ve bütünlemelidir. Tasarımcılar, metin ve imgeleri düzenlerken aynı zamanda tasarımda bir anlatı (hikaye anlatıcılığı) geliştirirler. Bu anlatı, metin ve imgenin anlam üretme amacıyla bir araya getirilmesiyle kurulur.(Ambrose ve Harris, 2012, s.22). Burada kullanılacak imgenin belli bir bilgiye dayandırılması, bilgiyle ilişkilendirilmesi üretilen anlamı güçlendirir, derinleştfirir ve iletinin etkili olasını sağlar. Sözkonusu olan anlam; sembolizim, metafor, ironi, mecaz veya diğer araçların kullanımıyla elde edilebilir.

Araştırmada geliştirilen okuryazarlık öğretim programında, tasarımda imge-simgelerin bilinçli kullanımı ve anlamlandırılması üzerinde durulmuştur. İmge-simge okuryazarlığın başlangıç adımı olarak görüntüyü okuyup anlamlandırmak için öncelikle imgeye nasıl bakmak gerektiğine ve türlerinin ayrımına dikkat çekilmiştir. İmgenin okunuşu veya anlamlandırılması için; ikon, işaret, simge (sembol), indeks kavramlarına ve bu kavramların görsel olarak yaşantımızda veya tasarımlardaki kullanımlarına bakmak gerekir.

2.3.1. Grafik Tasarımda İkon, İşaret, Simge (Sembol), İndeks Kullanımı

Sözcükler ve imgeler, hem aynı köke hem de aynı işarete sahip olmalarına rağmen tamamıyla farklı görünürler. İşaret bütün iletişim için ön koşuldur. Bütün insanlar düşünce ve fikirlerin alışverişini yapar. Biz de bilgimizi, fikirlerimizi, iç görümüzü ve ikazlarımızı paylaşmak ve iletebilmek amacıyla ifadelerin aracı olarak işaretlere ihtiyaç duyarız. Biz ayrıca bunları belgelemek amacıyla işaretlere ihtiyaç duyarız. Onları teoriğin dışında mantıksal soyut sistemle yapmamız gerekir (Bergström, 2012, s.221).

İşaretilerin hangi sistemle nasıl oluştuğunu ve okunduğunu anlayabilmemiz için göstergeye değinmemiz gerekir. Gösterge, bir şeyi belirtmeye yarayan belirti, im, işaret (Turgut, 2013, s.208). Bir harf veya daha fazlası, fakat aynı zaman da bir resim. İşaretleri kullanma sistemleri oluşturulduğunda sayısız fıratlar çıkar. Göstergebilim, insanların sözcüklerden, seslerden ve resimlerden nasıl anlam çıkardığına dair bir tarif ortaya koyar. Göstergebilim üç "sınıflandırıcı" olduğunu önerir. Gösterge içeriği aracılığıyla bilgi verir, sistem göstergenin iş gördüğü düzendir ve bağlam da göstergenin konumlandığı düzendir. Pek çok tasarım sembolik göndermeler veya çoklu bilgi katmanlarıyla iletişim kuran göstergeler barındırır (Ambrose ve Harris, *Tasarım* 2013a, s.86).

Amerikalı felsefeci Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dilbilim profesörü Ferdinand de Saussure birbirinden bağımsız bir şekilde çalışmış olmalarına rağmen, her ikisinin incelemelerinde benzerlik görülür. Her ikisinin çalışmalarının temelinde gösterge vardır, başlangıçta göstergenin yapısal modeliyle ilgilendiler, göstergenin bileşeni arasındaki ilişkiye dikkat çektiler. Amerikalı felsefeci Charles Sanders Peirce göstergelerin üç kategoride gruplandırabileceğini önerdi: İkon, işaret ve sembol. Bu üç kavramı tanımlayacak olursak;

İkon: bir nesneyi kişiyi ya da başka bir şeyi temsil eden grafik öğedir. İkon bir fotoğraf olabilir, çizgisel veya illüstratif olabilir. Özünde çok fazla detay eklememek, görüntüyü basite indirgemek ve anında tanınabilecek özellikleri kullanmayı amaçlar. Başka bir değişle ikon; genelde ne olduğu hemen tanınabilen bir nesnenin yalın bir indirgemesidir (Ambrose ve Harris, 2013 s.142). Bir belirtiye atıf yapan, benzerlikleri simgeleyen/temsil edendir.

İşaret: Gösterge ve nesne arasında doğrudan bir bağlantı olduğu zaman olur. Örneğin, çoğu trafik levhası belirli bir yol durumuna ilişkin bilgi temsil ettiğinden, işarettir (Ambrose ve Harris, 2013a, s.88).

Sembol: Bir konsepti, fikri veya nesneyi aralarında mantıklı bir anlam olmaksızın ileten resimsel öğe. Harfler kelimeleri oluşturmak için kullandığımız sesleri temsil eden sembollerdir. Örneğin bayraklar farklı ülkeleri, coğrafi bölgeleri veya kurumları temsil eden sembollerdir (Ambrose ve Harris, 2013a, s.88). Bu göstergelerde işaret ve anlam arasında mantıksal bağlantı yoktur. Özellikle işaret ve anlam arasında bağlantılı bilgiye

sahip okura/okuyucuya dayanmaktadır. Uluslararası yardım örgütü anlamına gelen Kızıl Haç bir semboldür. Bayrakları, organizasyonları ya da bölgeleri temsil eden sembollerdir. Alfabenin harfleri sembolik işaretlerdir. Onların anlam bilgisine sahibiz. Anlamları öğrenilmiştir. (Crow, 2010, s.31).



ikon İşaret sembol/simge

Resim 2. Charles Sanders Peirce'in göstergelerine örnek

Peirce'a göre gösterge ile nesne açısından, bir imge içinde hem belirti (indeks), hem görüntüsel gösterge (ikon), hem de simge (sembol) kullanılabilir. O halde belirti (indeks)'i açıklayacak olursak;

İndeks (belirti): Nesne ve gösterge arasında doğrudan bağlantı kurar. Bu kategoride duman yangının indeksidir. Bir kuyruk köpeğin indeksidir. Sokaktaki trafik işaretleri indeks işaretlerdir. Onların bir kavşakta ya da bir tepenin yamacı gibi bulundukları yerin fiziksel gerçekliğiyle doğrudan bir bağlantısı vardır. (Crow, 2010, s.31). İndex, yakınlık parça-bütün ilişkisi veya nesnenin başka bir karakterinin belirtisini temsil eder (duman gibi). Duman dolaylı olarak ateşte mevcut olur. (ateş olmaksızın ateş olmaz) bir kuş yuvası bir kuşun varlığını uzaktan verir. Bir ruj bir kadına bir kıravat bir adama yönelik düşüncelere iter. Bütün iletişim (ses ve vücut dili dışında) işaretlere dayalıdır. Bu işaretlere göre semiyotik üçgeni göndergelere dayalıdır. (örneğin gerçeklik-yangın) bir yorumcu yangını görür ve kişi sözcük ve resimlerde yangının özelliklerini yorumlar. Göstergeler kendinde bir ifade oluşturur (gösterdiği şey) ve içerik (bir şeyin anlamı) (Bergström, 2012, s. 221).

Resim 3'te üç parça halinde ikon, indeks, sembol örnekleri gösterilerek açıklanmıştır (Crow, 2010, s.31).

1. 	**İkon Örneği:** Bu işaret Manchester'da bir alışveriş merkezi için kullanılan bir ikonik göstergedir. Okunması yerel bilgiye bağlıdır.
2. 	**İndeks (belirti) Örneği:** Yangın tehlikesi fiziksel konumu (işaret ormanın kenarındadır.) ve bir ağaç ideogramın kullanımı aracılığıyla orman ile bağlantılıdır.
3. 	**Sembol Örneği**: Kırmızı Haç ve bunu izleyen sözcükler hepsi semboldür. Bütün bu göstergelerin kodlanmasıyla okuyucular onların anlamlarını anlamak için bu kodları öğrenmişlerdir.

Resim 3. (1.2.3) İkon, İndeks ve Sembol örneği

Dilbilimci Sausure dilsel göstergenin "gösteren" ve "gösterilen" den oluştuğunu ortaya koyar. Saussure ilk olarak indeks göstergeleriyle ilgilenmedi. Sözcüklerle ilgilendi. Sözcük sembolik göstergedir. Bu durumda onomatopeic (çıkardığı sese göre isimlendirilen kelime/sözcük. Vızıldamak gibi) sözcükler aynı zamanda ikonik göstergeler olabilir. Saussure bu yöntemle göstergeleri kategorize etti. Saussure'nin kategorileri Pierce tarafından kullanılan kategorilerle çok benzerdir.

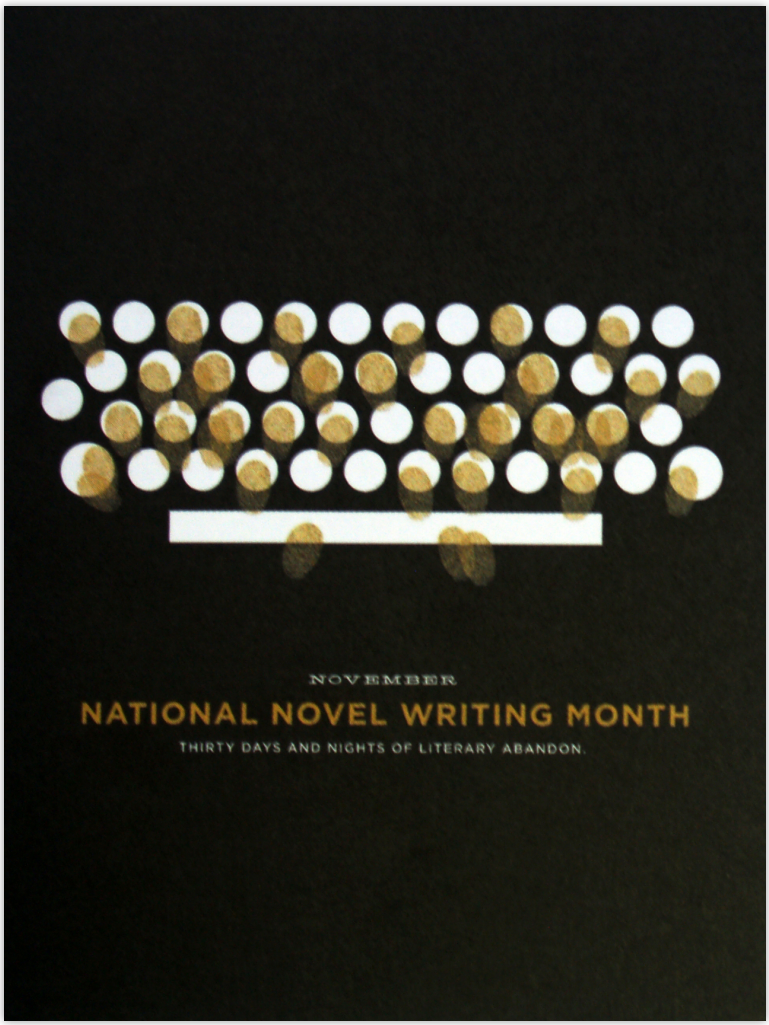
Reklam iletişiminde, dilsel ve görsel iletiler türlü göstergeler aracılığıyla oluşturulup aktarılmaktadır. Görüntünün izleyici üzerinde etkisi vardır. Bu konuda iki tür yaklaşım söz konusudur: Bilgi ediminin anlıksal sürecini incleyen ve algılama, bilgi edinme, yargıda bulunma gibi etkinlikleri duyu organlarıyla elde edilen veriler doğrultusunda ele alan bilişsel yaklaşım. Diğeri ise görüntüyü algılama koşullarını inceleyen edimsel yaklaşımdır (Küçükerdoğan, 2005, s.47-48).

Tasarımcı bir görüntüyü oluştururken pekçok amaçlarla hareket eder. Birincisi görüntüyü yaratan kişinin amacı bilgi vermek olmalıdır. Ünlü dilbilimci R. Jakobson'a göre bu amaç *göndergesel işleviyle* örtüşür. Göndergesel işlev ya da iletinin "gerçekliğe yönelimi", nesnel olaylara dayalı iletişimde en önemli işlevdir. Bu işlev, iletişimin doğru ya da gerçekleri tam olarak yansıtmasıyla ilgilidir. Bunu dışında görüntünün *anlatımsal işlev* dediğimiz iletinin gönderenle ilişkisini ortaya koyar. Görüntüyü yaratan kişinin bir diğer amacı, okuyucuyu harekete geçirmek, etkilemek ve düşünmeye yöneltmektir. Bu yönlendirme görüntünün *etki işlevini* çağrıştırır. Günümüz grafik tasarımlarda veya reklamlarda gönderen ya da vericinin kullandığı norm ile ilgili bilgi aktardığı, öğeleri açıkladığı *üst dil* işlevi vardır. Bu işlev reklam görüntüsünün görsel iletisinde değil ancak dilsel iletisinde karşılaşılabilen bir işlevdir. Örneğin; "bu bir reklam değildir" türünden bir dilsel ileti tümüyle üst dil işlevinin göstergesidir. Grafik tasarımda veya herhangi bir reklamda ileti aktarıldığında alıcı-verici arasındaki ilişkinin kurulması, sürmesini sağlayan *ilişki işlevi* reklam görüntüsünde iletinin "okunurluğu" ilkesini temel alır. Bu nedenle görüntünün düzenlenmesi bilinçli bir biçimde yapılması gerekir. Örneğin okuyucu ilk önce görütüdeki yazıyı, sonra canlı ve devinimli öğeleri, daha sonra da durağan devinimleri algılar (Küçükerdoğan, 2005, s.51). Ancak, Bütün bunların birbiriyle ilişkisi ve bütünlüğü görsel dilin başarısını ortaya koyacaktır. Bu nedenle; görsel öğeleri bilgiye dayalı, anlam bağlantıları içinde kullanarak, reklam metnini ya da görüntünün tam olarak anlamlı hale getirir ve izleyici tarafından okunması sağlanır.

Grafik dil ve anlatım biçimi birçok görsel türevlerle; çizgi, leke, biçimleme, tipografi, ikon, indeks, simge, metafor, ironi, mecazi, benzetme v.b. anlatımlarla karşımıza çıkmaktadır. Serbest çizim çoğunlukla metaforik bir temsil olarak kullanılan basit çizgi çalışmasından, siluetlere, ikonlara, imgelere ve piktogramlara kadar farklı türler içeririr. Bu terimlerin çoğu bilindik olsalar da genellikle yanlış kullanılır. Örneğin imge ve ikon arasındaki ayırım çoğunlukla yanlış anlaşılır çünkü terimler (hatalı olarak) birbiri yerine kullanılır hale gelmiştir (Ambrose ve Harris, 2013b, s.135).

Toplumsal yaşamda, hemen her alanda anlamlar üretilmektedir. Yaşamı şekillendiren düşünceler, üretilen işaret ve dil bireyleri anlamlandırmaya doğru yöneltmektedir. Anlamlandırmak bir iletişim şeklidir. Edebi bir metin, tiyatro oyunu ya da plastik sanatlarda bireyler karşılarına çıkan bir obje ile gösterilen ve gösteren arasındaki ilişkiyi

çözmeye çalışmaktadırlar (Karamehmet, 2012, s.69). Ele alınan bu araştırmada da geliştirilen öğretim programında (Grafik tasarımda Kültürel İmge-Simge Okuryazarlığı Programı) grafik dilde anlam oluşturmaya temel olabilen yöntemler üzerinde durularak, görsel anlatım biçimi olan ikon, indeks, işaret, simge/sembol, metafor, ironi kullanılarına, örneklerine değinilmiştir. Bu yöntemlerde kültürel kimliğin yansıtılması ve bilinçli kullanımı üzerinde durulmuştur. Görüntünün ve iletinin yansıtılmasında, görsel dil oluşumunda bir araç olarak bu yöntemlere değinilirken, görüntünün nasıl oluşturulduğuna (yazıldığına) ve okunduğuna, tasarımlarda kurulan kültürel anlam ilişkilerine, yansıttıkları evrensel ya da yerel dil biçimlerine örnekler seçilip yorumlanmıştır. Şimdi bu örneklere bakarak, örneklerin yansıttıkları anlam bağlantılarını değerlendirelim. Araştırmada ele alınan tasarımların bazılarında iki yöntemin kullanımı örneklendirebilmektedir.



Resim 4. İkon/İndeks örneği. Tasarımcı: Jason Munn/The small stakes. "Ulusal Roman Yazma Ayı"

Klavye tuşlarının nadiren dairesel bulunması gerçeğine rağmen bu imgede bir klavye daire göstergelerinin bir düzenlemesi bulunmaktadır. Tasarım görsel olarak pek çok temel günlük kullanımımızdaki klavyeye benzediği için düzenleniş biçimini kolaylıkla farkederiz. Gösterge temsil ettiği şeyin görüntüsünü veren bir ikoniktir. Çok sayıda anlama sahip olabilen parmak izi göstereni vardır. Fakat bu örnekte parmak izleri tuşlarla ilişkili olması nedeniyle açık bir şekilde yazma eylemiyle ilişki kurulmaktadır. Afişte anlam doğrudan gösterge arasındaki bağlatıdan gelir ve fiziksel yerleştirme – parmak izleri ve onların klavye üzerindeki pozisyonları nedeniyle, bu tasarım indeks göstergesi olarak tanımlanabilir (Crow, 2010, s.47).



Resim 5. Sembol/Metafor örneği. Yaratıcı Yönetmen: Markus Lindsjö. Grafik Tasarım: Elinor Jacobsson, Hibe Menzies. "Nori Japon Yemekleri"

Nori isimli bir yiyecek firması, Japon yemeklerinin sabah saat 11:00'den itibaren servis edildiğini ilan etmek amacıyla, beyaz bir zemin üzerine kırmızı bir tabak, tabağın içinde de *"hashi"* denilen ve Japon kültürünü yansıtan yemek çubuklarının kullanılmasıyla tasarım kurgulanmıştır. Tabakta yemek çubukları saat 11:00 gösterir gibi düzenlenip tabak ve yemek çubukları nesneleri birer metafor (eğretileme) olarak saatin yerine kullanılmıştır. Kompozisyon düzeninin tamamına bakıldığında; tasarımdaki bütüm imgelerin düzenlenişiyle dörtgen beyaz bir alanda kırmızı daireyi görürüz. İmgeleri okumaya çalıştığımızda; Japonya'nın kültürel sembolleri olan Japonya bayrağını ve Japonya'nın yemek kültürünü okuruz. Tasarım, minimalist bir yaklaşımla çözümlenmiş, imgeler sembole dönüştürülerek kültürel bir kimliğin son derece yalın ve zekice yansıtıldığını göstermektedir. Tasarım kültürel imgenin, simgenin ve metaforun kullanımaına örnek olmaktadır.



Resim 6. İkon/Sembol örneği. Yaratıcı Yönetmen: Matt Easwood. "McDonald's Ücretsiz Wİ-Fİ'yi seviyorum".

Tasarım McDonald'ın tüm restauranlarının ücretsiz Wi-Fi sağladığının reklamını yapmak amacıyla oluşturulmuştur. Tasarım yalın, yaratıcı ve parlak bir fikri sunan minimalist bir örnektir. Tasarımda McDonald's patatesleri küçükten büyüğe üst üste yarım daire biçiminde dizilerek Wİ-Fİ'nin sembolü oluşturulmuştur. Gösterge tamamıyla biçimsel olarak temsil ettiği şeyin görüntüsünü verdiğinden ikoniktir. Tasarımda anlam, gösterge arasındaki bağlantıyla kurulmaktadır. Patateslerin kırmızı bir yüzeyde fiziksel olarak yerleştirilmesi, sembol göstergesi olarak tanımlanmaktadır; Kırmızı, cesareti, hareketi ve enerjiyi sembolize eder; bu sebeten de insane can verdiği ve hareketlendirdiği iddia edilir. Kırmızı özellikle koyu bir arka fonla birlikte kullanıldığında öyle şiddetlidir ki, bir görüntüde yer alan küçücük kırmızı görüntünün her yerini etkiler. Mutluluğu temsil eder ve kişinin iştahını açar. Dünyadaki gıda firmalarını (Coca Cola, Pizza Hut, MC Donald's, Burger King….) Hepsinin logosunun kırmızı olduğu dikkati çekmektedir (Ertike, 2010, s.74-75).

Tasarımda da kırmızı renk burada iştah açıcılığı sembolize etmesi ile anlamsal bir bağ kurulmaktadır. Tasarım, McDonald's yalnızca lezzetli yiyecek değil, aynı zaman da ücretsiz Wİ-Fİ sağladığını, McDonald's amacı ihtiyacınız olan herhangi bir şeyi sağlamak olduğunu ve onun restaurantlarında zamanın eğlenceli olduğunu mesajını iletmiştir.

2.3.2. Kültürel İmge Kullanımı

İmgeler, sanatın birçok alanında ve çok farklı türlerde kullanıldığı görülür. Ancak hangi sanatın türünde yer alırlarsa alsınlar, bulundukları yerde belli bir hizmeti ve işlevi karşılarlar. Arnheim'in "Görsel Düşünme" kitabında söz ettiği gibi, imgeler, resimler, simgeler, gösterge olarak da kullanılabilirler. Bu konuda yazıp çizen birçok yazar bu türü ayırıma gitmişlerdir. Kimileri aynı ya da benzer terimler kullanışlardır. (Arnheim, 2012, s.157).

Burnett ise "İmgeler Nasıl Düşünür?" kitabında, imgeleri nesne ve göstergenin çok daha ötesinde gördüğünü şu satırlarından çıkarmak mümkündür. Dil, söylem ve izlemenin (viewing) bir sentezi olan imgeler bütün medya biçimlerini bir araya getirmektedir. İmgeler, pek çok ifadenin arasında yalıtılmış birer ifade olmadıkları gibi sadece nesne ya da gösterge de değiller. İmgeler uçsuz bucaksız ve birbirine bağlı imge-dünyaların hem atasıdır hem de sonucudur (Burnett, 2012, s.31).

Ancak bu tez çalışmasında, "kültürel imge-simge okuryazarlığı" ifadesi kullanılarak, simge ile imge ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Simgeler belli bir kökene dayanarak, tarif ettiği şeyle hiçbir mantıksal bağlantısı olmadığından, nesne ve gösterge arasındaki ilişkiyi ve temsili anlayabilmek için öğrenilmiş olması gerektiğinden imgeden ayrı tutulmuştur. Ayrıca her imgenin "simge" olma özelliğini taşımayacağından bu ayrıma gidilmiştir.

İmge öncelikle zihinde oluştuğu bilinmektedir. Rudolf Arnheim'im Görsel Düşünme (2002) adlı kitabında, Robert H. Holt'un **Tahayyül: Sürgünün Dönüşü** başlığında yer alan bir metinde "düşünce imgesi" üzerine şu tanımı; *"bir düşünce edimin parçası olarak uyanık bilinçte mevcut, duygusal girdisi yetersiz bir duyumun ya da algının zayıf bir öznel temsili. Bellek imgelerini ve tahayyül imgelerini içerir; görsel, işitsel ya da*

herhangi bir diğer duyusal halde ve ayrıca tamamen sözel olabilir" yapmasından söz eder (Arnheim, 2012, s.119).

Richard Leppert **Sanatta Anlamın Görüntüsü-İmgelerin Toplumsal İşlevi** (2002) kitabında, imgeler bize asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya gösterdiğini aktarır. İmgelerin, gösterilen şeyler değil, bunların temsilcileri olduğunu ifade eder. O'na göre temsil yani yeniden sunumdur. İmgelerin temsil ettiği şeyler " gerçeklik"te olmayabilir; sadece kuruntu, arzu, rüya ya da fantazi dünyasında var olabilir. Fakat öte yandan her imge, dünyaya şu ya da bu şekilde dahil olan bir nesne olarak vardır. İster fotoğraf, ister film ya da video, isterse de resim olsun, imgelere baktığımızda gördüğümüz şey insan bilincidir. İnsan bilinci ise kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçasıdır. İmgeler, belli bir sosyo-kültürel ortam içerisi nde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeylerdir (Leppert, 2002, s.14). Leppert'in bu açıklamaları da tez çalışmasında konu edilen imge kullanımını; imgelerin kültürel bilginin bir aktarımı, kültürel kimliğin bir yansıması ve bilginin bilinçli aktarımı olarak işleve sahip olması gerektiği düşüncesini desteklemektedir. Bu nedenle herhangi bir sanat çalışmasında imgenin nasıl kulanıldığı ve imgeye nasıl bir anlam yükleneceği büyük önem taşıyor.

İmgeler, belirli bir kültürün bir unsurundan kaynaklanan çeşitli bilişsel ve düz anlamlara sahip olabilir. Tasarımcılar çoğu zaman bilinçli bir şekilde simgesel içeriği tasarıma dahil ederek, onun üstü kapalı bir şekilde iletişim kurmasını sağlarlar. İletiyi izleyiciye aktarabilmek için imgelerin genellikle kısa bir zamanı vardır. İmgeler belirli bir anlamı, belirli bir grup insana aktarabilmeleri için dikkalice seçilir ve sunulur. Bu, sembolzim, metafor, ironi, benzetme, tipogram ya da bir takım başka yöntemler kullanılarak gerçekleştirilebilir (Ambrose ve Harris, 2013b, s.67). Tasarımcı imgenin kastedilen mesajı aktarabilmesi için uygun yöntemi belirlemeli ve yönteme bağlı olarak imgesini doğru kullanmalı, anlamsal bağlamı güçlü bir biçimde kurmalıdır. İmgeleri tarif etmek için kullanılan terim dilbilimsel çalışmalardan türetilir. Bu da onları imge biçime uygularken belli miktar yorum yapılması gerektiği anlamına gelir. Bu nedenle sözkonusu olan imgelerle anlamsal bağlamı kurma yetisi, hem izleyici hem de tasarımcı açısından deneyimsel bilgiye, kültürel birikime, disiplinlerarası bilgi kullanımına, iyi görme ve iyi yorumlama becerisine bağlı olacaktır.

Bir imge, pekçok farklı yolla ve düzeyde iletişim kurabilir. Özne, imgenin görüldüğü şekili, imgenin sunulduğu bağlamı, imgeyi çevreleyen nesneleri ve onun nasıl anlamlandırılacağı ve yorumlanacağını etkiler. İmgeler düz anlam ve bilişsel süreçler, göstergeler aracılığıyla anlam aktardıklarından, imgelerin düz ve yan (bilişsel) anlamları üzerinden yorumlanabilir (Ambrose ve Harris, 2013b, s.68-69). İmgeler, farklı türde göstergeler barındırırlar. Gösterge güçlü bir iletişim aracıdır: Kolayca tanınabilir ve karmaşık kavramları basit bir dille aktarabilir. Düz anlam ve Yan anlam (Bilişsel) kavramlarını açıklayacak olursak;

Düz anlam (göstergeterimsel anlam): Düz anlama ilişkin yorum, bir şey görünür bir göstergeyle anlamlandırmak demektir. Örneğin "araba" dört tekerlekli bir araçla ilişkilendirdiğimiz, düz anlamlı bir sözcüktür. Benzer bir şekilde bir araba resmi, ulaşım anlamına gelebilir. Düz anlam, imgenin veya grafiğin doğrudan ilk anlamına gönderme yapar. Bir şeyin göründüğü gibi olması anlamına gelir.

Yan anlam (Bilişsel): Algılanan, öğrenilen veya akıl yürütülenlerle temellendirilen anlama, bilme veya yorumlama. Bilişsel yorumlama, imgenin sunumu değiştikçe imgeyi düz ve anlamsal yorumlayışımız da değişir. Bu değişiklikler bağlam, renklendirme, konumlandırma veya başka yollarla yapılabilir (Ambrose ve Harris, 2013a, s.86).

Tasarımlarda kullanılan imgeleri kimi zaman düz anlamlarında kimi zaman da yan anlamlarıyla kullanıldıklarını görürüz. İmgelerin ilettikleri mesajı da bu kullanımın doğru algılanıp okunmasına bağlıdır. Örneğin yan anlamda bilişsel algıladığımız, öğrendiğimiz ve akıl yürüttüğümüz şeyler ifade edilmesi gerekir. Bir ev resmi, yuvayı, yaşadığımız yeri temsil ederken, "yuva" kavramı olarak kullanılan ev imgesi aile, güvenlik, sevgi gibi yan anlamları da aktarabilir.

İmgeler insanların kendilerini görselleştirme ve bunun sonuçlarını nakletme yollarıdır. İnsan doğasına ve insanların yarattığı kültürel ve sosyal biçimlenimlere dair tutarlı ve tarihsel olarak şekillenmiş bütün tanımların tam merkezinde yer alırlar. İmgelerin inşası, kullanımı, dağıtımı her kültürde temel bir öneme sahiptir. İmgeler düşünme ve hissetme sürecinin de üretken odaklarıdır (Burnett, 2012, s.38).

İmgeler görsel, dilsel ve algısal süreçlerin ayrılmaz bir parçasıdırlar, hatta bu süreçlerin temeline yer alırlar. Burnett "İmgeler Nasıl Düşünür?" adlı kitabında, imgelerin insan

bilincinin gelişimine temel oluşturduğunu ifade etmiştir (Piaget 1951; Chomsky 2000) *Aktaran:* (Burnett, 2012, s.66).

İmgeler çok yönlü olduklarından pek çok farklı yönde iletişim kurmak için kullanılabilirler ve okunmaları, sunumları esnasında rol alan diğer faktörlerle koşullandırılabilirler. İmgeler farklı kültürel ve soyal anlamlandırmalara sahip olabilir ve bunlar kullandıkları bağlamda şekillendirilebilirler. Yönlendirildikleri kültürel gruplar, bir kültürel grup tarafından paylaşılan belirli gösterge ve sembollerin dahil edilmesi veya hariç bırakılması, mizah ve espiri gibi koşullandırma etmenlerinin varlığı veya yokluğu ve tarihsel anlamın benimsenmesi gibi faktörlerin tümü imgeden alınan anlama etki edebilecek faktörlerdir. Bir imgenin veya tasarımın tasvir edilme biçimi de bir etkiye sahiptir (Ambrose ve Harris, 2013a, s.84). Bu nedenle 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 olarak iletilmelidir. Gillian Rose **Visual Methodologies** (Görsel Yöntembilimler) (2001) kitabında görsel imgelerin yöntembilimsel bir çerçeveyle eleştirel olarak yorumlanması ve anlamının çözümlenmesi için üç konumda değerlendirmeleri gerektiğini belirtmektedir. Bunlar; imgenin üretim süreci, imgenin kendisi ve imgenin farklı okurlar tarafından algılanma sürecidir. Her sürecin karışık ve farklı görünümleri olduğunu belirten Rose, farklı görünümleri kiplikler olarak adlandırmış ve imgelerin eleştirel olarak anlaşılabilmesi için teknolojik, (kompozisyonel ve sosyal kiplikler bağlamında değerlendirilmeleri gerektiğini belirtmiştir (s.16-17). Aktaran: (Parsa, 2007 Fotografya sayı:19) *(http://fotografya.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=204,0,0,1,0,0)*

İmgelerin birbiriyle olan ya da kurulabilen bağlantısını kurma yetisine imgelem denilmektedir. İmgelerden çeşitli düzenlemeler kurabilen imgelem, bunu hem duyuşsal hem de düşünme ile ilgili süreçlerde yapar. İmgeler, hemen her zaman nesnesel birer görüntüdürler; gerek belleğimizde, gerek imgelememizde varlıklarını korurlar. İmgelemi algılamadan ayıran başlıca özellik, imgelemede daha çok "yeniden canlandırılmış imgelerin" yer almasıdır (San, 2004, s.30).

İmgeler dönüştürülerek yeni anlamlarla, izleyicinin veya okuyucunun bazen apaçık gözüne çarparken, bazen bu anlamlar imgede çok daha derin bir söylem içinde gizlenmiş olabilmektedirler. Bu derin anlamı yaratmak ya da okumak deneyimsel bilgiye ve okur-yazarlığa, çeşitli türde bilginin aracılığıyla bağlamları kurma becerisine bağlı olarak kişinin zihinde anlatımın canladırılmasına bağlıdır. John Berger'in "Görme Biçimleri" (2003) kitabında imgenin görünümü konusunda; bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan- bir-kaç dakika ya da birkaç yüzyıl için- kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler dizenidir (Berger, 2003, s.10) şeklinde ifade edişi, imgenin ne kadar çok zengin anlamlarla karşımıza çıkabileceği ve okunuşunda da ne kadar çok dikkatli olunması gerektiği düşüncesine itmektedir.

İnsanların imgelerle, kültürleriyle, birbirleriyle ya da çevreleriyle etkileşime girdiklerinde iş gören kodlar basit değildir. İmgeleri görselleştirmek, bilginin, enformasyonun ve düşüncenin kesimlerine yanıt vermek kadar bunları yaratmakla, bu keşisimleri tanımak ve üretmekle de ilgili bir şeydir. Görselleştirmenin pek çok biçimi vardır. İmge-dünyalarının zengin çeşitliliği, görselleştirmenin aynı anda hem algı alanının hem de düşünen zihnin bir parçası olduğu anlamına gelir. Görselletirmeyi, algıların, düşüncelerin ve hayallerin bir birleşimi olarak düşümek gerekir. Bir çocuk bir öyküyü dinlediğinde, bu süreç bütün gücüyle anlatı öğelerini görselleştirmekte kullanılır. Öyküdeki temsillerin gerçekliği ya da etki gücü kadar, dinleyicinin hayal gücünü kullanma kapasitesiyle ilgili bir şeydir (Burnett, 2012, s.272-273). Bu nedenle tasarım sözkonusu olduğunda imgenin hem okuryazarlığı önem tasşıyor. Başka bir deyişle imge kullanıcısının hayal gücü, bilgisi, yaratıcılığı ve estetik algısı ne kadar önemli ise aynı derece okuyucu için de önemlidir.

İmgeler bir fikri veya bilgiyi hızlıca aktarma yetisine sahip olduklarından dolayı, imgelerin grafik tasarımda kullanılması büyük önem taşır. İmgeler bir fikri iletmenin güçlü araçlarıdır. Bütün imgeler, onlara atfettiğimiz çağrışımlarla ve o çağrışımları nelerle ilişkilendirdiğimize bağlı olarak güçlü bir iletişim kurar. İmgenin yaygın olarak bir tasarım tekniği olmasının nedeni de budur (Ambrose ve Harris, 2013b, s.135).

Tasarımcı, imgelerle bir grafik tasarımının içeriğini en uygun hale getirmek amacıyla farklı yaklaşımlar sergileyebilmekte ve imgeleri çok farklı biçimlerde kullanarak

görselleştirmiş olduğu düşünce ile tasarımını ve tasarım dilini zenginleştirebilmektedir. Şimdi imge kullanımına örnek olabilecek tasarımlara yer vererek, oluşturulan anlam bağlamlarını değerlendirelim.

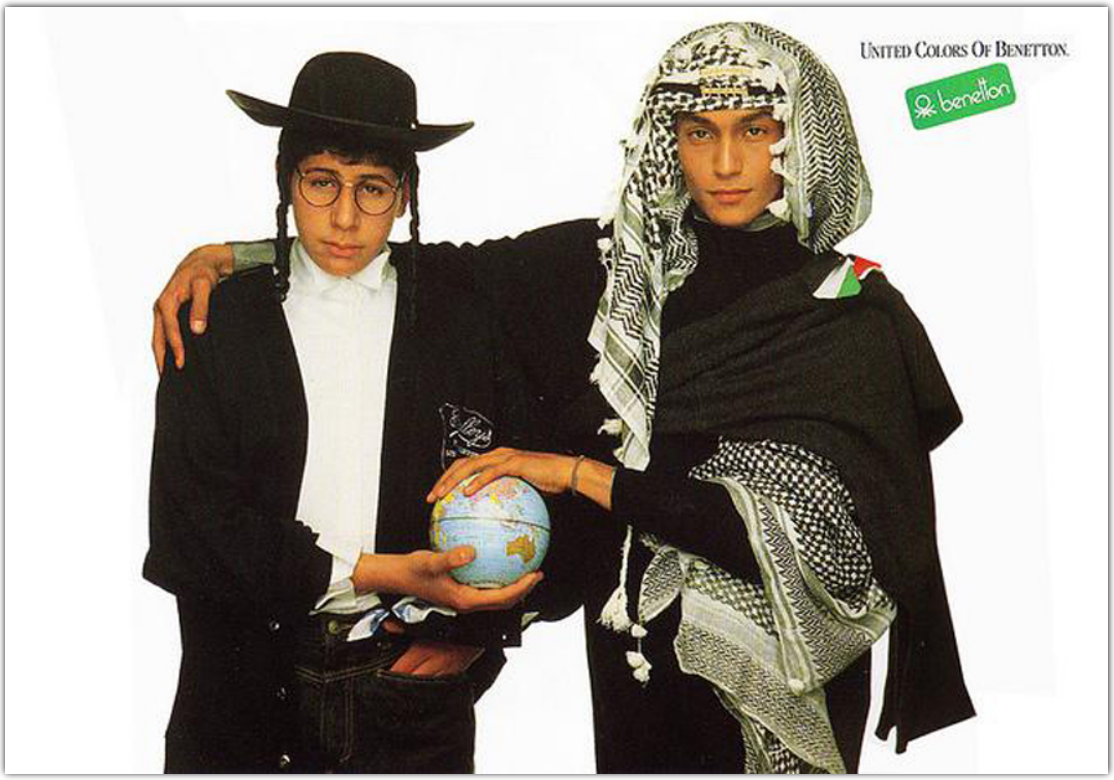


Resim 7. Kültürel imge kullanımı örneği. "MSA Web Sitesi Tanıtım Sayfası".

Tasarımda patlıcan imgesi kullanılarak, patlıcanın yüzeyinde Türk kültürünü yansıtan bitki süslemeleri bulunmaktadır. Özellikle lale motifi Türk kültüründe önemli bir sembol olma özelliğine sahip olması bakımından, tasarımda lale motifi kullanılmıştır. Tasarım, MSA'nın "Dünyaya Türk Mutfağı Hareketi" olarak tanımladığı misyon çerçevesinde hazırladığı uluslararası diplomalı ilk ve tek Profesyonel Türk Mutfağı Eğitimini tanıtmak amacıyla web sitesi için tasarlanmıştır.

Tanıtımı yapılan Türk Mutfağı Eğitimi'nde (MSA); Türk mutfak kültürünü, yöresel ürünlerini ve geleneksel pişirme tekniklerini içermekte ve Klasik Türk Mutfağı olarak tanınan yemeklerin eğitimi verilmektedir ve bu yemeklere ait dönemsel tarih ve kültürel bilgiler aktarılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında; Türk mutfağının vazgeçilmez sebzesi olan patlıcanın ve Türk kültürünü yansıtan lale motifinin tasarım imgesi olarak

kullanılması tasarımda kültürel imge kullanımı açısından örnek olarak gösterilebilir. Burada tasarımcının kültürel bilgisini tasarıma aktardığı ve anlamsal bağ kurduğu, yerel kültürü evrensel kültüre taşımaya çalıştığı görülmektedir.



Resim 8. Kültürel İmge kullanımı örneği. Tasarımcı: Oliviero Toscani.

Oliviero Toscani, birçok tasarım çalışmasında Benetton reklamlarını alışılmadık bir biçimde aykırı ve şok edici etkilere sahip bir içeriklele yansıtmıştır. Yukarıdaki ilanın tasarımında Toscani, yıllardır aralarında bitmeyen İsrail-Filistin anlaşmazlığını çoçuk figürlerinin giysilerine yansıtmıştır. Sol taraftaki çocuk figüründe İsraillilerin geleneksel kültürel giysiylerini sağda ise Filistinlilerin geleneksel kültürel giysiylerini yansıtarak iki çocuğu dostça birbirine sarılışını ve küreyi ellerinde tutuşunu göstermiştir. Toscani, iki farklı ülkenin kültürel özellikleri tasarıma yansıtırken, iki ülke için ve dünya için "barış" çağrısı yaparak, Benetton'un tüm reklam kampanyalarının geleneğindeki mesajı izin iletmiştir.



Resim 9. Kültürel imge kullanımı örneği. Benetton İtalyan moda kampanyası için afiş.

Çin-Tipet temalı Benetton reklam çalışması. İlanda, Çin'in Sichuan eyaletindeki deprem kurbanları için Tibetli bir monk (rahib) ve bir Çinli asker yüzyüze dua ederken gösterilmiştir. Tibet rahibi ve bir Çinli askerin giysileri ve dua edişleri kültürel imgeyi yansıtmaktadır. Fonda, büyük siyah harflerle "VICTIMS=MAĞDUR/KURBAN" yazının her bir karekteri dumanı, tozu simgeleyen gri lekelerle süslenmiştir. Tasarımda "insanlar arasında barışçıl yaşama" vurgu yapılarak evrensel mesaj iletmiştir.



Resim 10. Kültürel imge kullanımı örneği. A Bite Of China". Belgesel yayını için ilanı.

“A Bite Of China/her beklenen kadar iyi” sloganıyla Çin’in hit belgesel programının tanımımı için tasarlanmıştır. Çin’in geleneksel, zor ve her tür yaşamını konu alan belgeselin tanıtımı için Çini ile bezenmiş Çini porselen gösterilerek, Çin kültürü temsil edilmeye çalışılmıştır.



Resim 11. Kültürel imge kullanımı örneği. Sanat Yönetmeni: Johan Jäger, Max Larsson von Rebekiel. Unicef.

Tasarımda, "Kötü su, savaştan daha fazla çocuk öldürüyor" sloganıyla su kirliliğine vurgu yapılmıştır. Bu vurgu, bir çocuk ve metafor olarak çocuk oyuncağı olan su tabancası imgeleriyle yansıtılmıştır. Çocuk imgesi Unicef'in korumasındaki tüm çocukları temsil etmektedir. Gerçek bir tabancanın "öldürme" işlevselliği ile kirli suyun sebep olduğu "ölüm" ilişkilendirilmiştir. Çocukların yaşatılması, korunması ve gelişiminin, insanlığın ilerlemesinde içsel, kalkınma açısından da evrensel bir zorunluluk olarak yaklaşan Unicef'in "bir damla su" isimli projesine katkı sağlamak amacıyla tasarım yapılmıştır.

2.3.3. Grafik Tasarımda Metafor (Eğretileme) Kullanımı

Bir sözcüğün ya da ifadenin bir benzerlik ya da akla getirmek için uygun olmayan bir şeyi ifade edecek şekilde kullanılması metafor (eğretileme)'dur (Ambrose ve Harris, 2013b, s.166). Metaforda benzetilen öğenin mutlaka tanınır bir nesne ya da olgu olması zorunlu bir durumdur. Bu gerçekleştirilmezse izleyicinin gerekli kodlamayı yapabilmesi mümkün değildir. Böyle bir durumda gönderilen iletinin anlamının çözülmesi güç olacaktır. Metaforların (eğretileme) işlevlerinden biri –bunu onun bir iç dinamiği olarak da ifade etmek mümkündür -onların belli bir düşünce yolu ve düşünce şekli yaratma konusunda izleyiciye rehberlik yapmasıdır (Batı, 2010, s.112-113). Jacques Lacan, metaforun dilbilimsel gösterenin yerine onunla ei zamanlı ilişkide bulunan bir başka gösterenin kullanılması eğilimi olarak tanımladığı görülür. Böylece gösterilen değişmeden kalmakla beraber gösterilenin kökensel göstereni, yerini başka bir gösteren bırakmış olur (Tura, 2005, s.180) *Aktaran:(*Karamehmet, 2012, s.70).

Anlamı bir imgeden başka bir imgeye aktarıp, yeni bir anlam yaratmak ya da anlamı derin düşünsel bir ifadeyle aktarmak için görsel metaforu kullanırız. Metafor, bilindik bir şeye ilişkin bir izlenimi, imge ve diğer bilindik şey arasında kurduğu bağlamla anlamı yaratır.

Umberto Eco (1985, s.262), metaforu söylemin merkezine konumlandırdığı gibi dilin gelişiminde de önemli bir role taşır (Condon, 1199, s.7) *Aktaran:(*Karamehmet, 2012, s.69).

> *"İletilerimizin çoğu, günlük yaşamda ya da akademik felsefede olsun, metaforlarla bezelidir. Dilin yaratıcılığı problemi, yalnızca yazınsal (poetic) söylemin ayrıcalıklı alanında ortaya çıkmaz. Dilin her seferinde – kültürün henüz özümsemediği bir şeyi işaret etmek için – düzgü (code) tarafından önceden beklenmeyen birleşik olasılıklar veya anlamsal bağlamalar/ilişkiler icat etmek zorunda olduğunda da karşımıza çıkar."*

Paradigmal (paradigma: benzer özellikteki öğelerin bir sınıfı şeklinde Saussure tanımlamıştır.) seçimi uygulama pratiği açısından metafor kullanımını anlamak kolay olabilir. Bir sözcüğün ya da bir imgenin yerine başka bir dizi yerleştirdiğimizde biz başka bir nesnenin özelliğini de aktarmış oluruz. Metaforun bu kullanımı reklamlarda çok yaygındır. Bir ürünün yeri kolaylıkla ilişkilendirilmeyen belirli özellikler ile

doldurulur. Ayrıca medyanın diğer formları yerine bu tip metaforları uygulayabiliriz (Crow, 2010, s.42). Reklamlarda metaforları kullanmak, reklama ilgiyi artırarak, hatırlanmasına olanak vermekte ve reklamın amacına ulaşmasını sağlamaktadır.

Susanne Langer, metaforun yalnızca temel süreç ve fikrin ürünü değil, aynı zaman da sanatın metafor olduğunu ileri sürmüştür. Langer, tezinde simgeleme ve metaforların temel içeriklerini tartışır; görsel metaforların doğasını inceler, açıklayıcı bir kıyaslama olarak Ortony'nin dilbilimsel metaforlarının yapısını kullanır. Metafor, yalnızca bir süsleyici dil aracı kabul edilirken, şimdi zorunlu bir süreç ve düşünce ürünü olarak görülmektedir. Metaforların gücü, gerçekliği tanımlayan anlam deneyimi anlayışımızın ötesinde bir potansiyele uzanır. Sanat ve dil içinde metaforlar gerçek anlam ötesine, üretileni ilişkilendirmeye, yeni, farklı ya da anlamın daha derin düzeyine bakmak zorundayız. Metaforik süreçler yeniden düzenlenir ve güçlendirilir; paradoksal olarak (mantığa aykırı olarak) yoğunlaştırır ve genişletilir; genellikle farklı anlamları sentezler. Bu süreçte, varlığın özelliklerinden biri başkası ile karşılaştırılmasıyla, yer değiştirilmesiyle ya da etkileşimin bir sonucu olarak aktarılır. Langer, metafor, algı ya da kavramların alt anlamlarını tamamıyle temsil ettiğini savunur, büyük bilgi parçalarını ekonomik olarak araçtan konuya aktarılmış veya dönüştürülmüş olmasına olanak verir. Bu aktarım bilgi parçalarını bağlar/tutar, özellikleri yönlendirir... yani detayları doldurur (Feinstein, 1982, s.45-48).

Sanat ile insanı birbirinden ayrı değerlendirmeyen Nietzche, metaforların da insanın sanatının bir sonucu olduğunu savunmuştur. Nietzsche dilin metaforlar üzerinden işleyen yaratıcı bir rol olduğunu savunmaktadır. Her göstergenin, gösrerilenin bir metaforu olduğu görüşünü ileri sürmüştür. Nietzsche'ye göre dilin temsil etme görevi yoktur. Dil, ilkin bir metafora dönüştürür sonra metaforun metaforuna geçilir. Daha açık bir ifade ile; kavram oluşmadan evvel zihinde çifte bir görünüş oluşturulur. Yalnızca duyulur dünya görünür ve dönüştürülür. Dilin kökeninde hiçbir varlık yokrtur, sadece simgeler üreten sanatçının asli gücü vardır (Karamehmet, 2012, s.65).

Metafor düşünme biçimi olmaktan daha çok herhangi bir sanat alanına (görsel, performans, edebi) ilişkin düşünce ürününü de geliştirir. Metaforlar sözlü ve yazılı olduğu gibi birçok sanat uygulamalarında görsel olarak örtülü anlamlar içerisinde metaforların kullanımı o sanatın görsel dilini zenginleştirmektedir. Hem izleyici hem de

üretici için derin düşünmeye, anlam üretmeye, kavramlar veya nesneler arasında anlamsal bağ kurmaya itmektedir. Metaforlar hayal gücünü ve yorumlayabilme yeteneğini zorlayan özelliklere sahip olup çeşitli kültürlere özgü yansımaları da içermektedirler. Bu aşıdan bakıldığında metaforlar tasarımın mesajına çok daha renkli, vurgulayıcı ve etkili özellikler katmaktadır.

Metafor önemli bir süreçtir ve düşünce üretimidir. Anlam yapısının merkezidir. Düşünce üretimini tam olarak geliştiren sanat, metafordur. Metaforun temel belirtisi, karşılaştırma, yerine koyma ya da etkileşim sonucu olarak atribüleri (sembolleri) aktarır-ikisiyle elde edilir. Metaforu elde etmenin belirtisi olarak, metafor yeniden düzenlenir ve canlandırılır, paradoksal bir biçime sokulur, genişletilir ve sıklıkla benzeşmeyen anlamlar sentezlenir. Dilsel olarak görsel sembol sisteminde metafor, çağrışımları, farklılıkları ve derin anlamları üretmek için etkili bir uyarıcı/canlandırıcıdır. Merak uyandıran aktarım sürecinde benzerlikler, farklılıklar ve ilişkiler ve bütün bunları birleştirmek için anlama yeteneği gereklidir. İzleyici bir sanat çalışmasına metaforik veya gerçek anlamıyla okuma yeteneği ile yaklaşırsa, daha çok hedefe ulaşmak için anlam yapısına açık olacaktır. Anlam, daha çok kapsamlı gerçeklik temelimizde çevre alışverişimizle yapılandırabilir (Feinstein, 1982, s.50-51).

Dondis (1973), doğrudan görsel metaforun içyapısına işaret etmiştir. Ton, renk, çizgi, doku ve organ gibi bireysel unsurların önemine değinmiş, bunların görsel yapısının sınırları içerisinde ya bir gerilim ya da bir uyum yaratma amacıyla görsel bir boşluk içerisinde nasıl ustaca ele eldığından bahsetmiştir. Görsel yapıların görsel mesajları taşımak için nasıl oluşturulduğunu ortaya koymuştur. Metaforlar, olayları algılama şeklimizi genişletir ve çok çeşitli bireysel anlamlar ortaya koyabilir. Görsel metaforlar, örneğin, sık sık, soyut fikirleri temsil etmek için somut objeleri kullanırlar (Aktaran; Ang ve Lim, 2006, s.39) (Aktaran: İnam, 2008, s.58).

Görsel metafor, ikna edici retoriğin çoğunlukla kullanıldığı bir biçimdir (Philips,1997, s.78). McQuarrie ve Mick (1996, s.425) *Aktaran:(*Karamehmet, 2012, s.65), metaforun ilişkilendirilmesi beklenmeyen iki terim arasında benzerlik öne sürdüğünü ve böylelikle yeni anlamlar yarattığını ileri sürmüşlerdir. Bu görüşe gore metafor, gerçek sözcük anlamları birbirinden çok fakli olsa bile; bir nesnenin mecazi olarak diğer objeye benzediğini belirterek, iki objeyi kıyaslama yaparak karşılaştırmaktadır. Karşılaştırma

bir kez yapıldığında, iki nesne arasındaki benzerlik mantıklı olarak fark edilmeye başlanmaktadır (Stern, 1990, s.71) *Aktaran:*(Karamehmet, 2012, s.65).

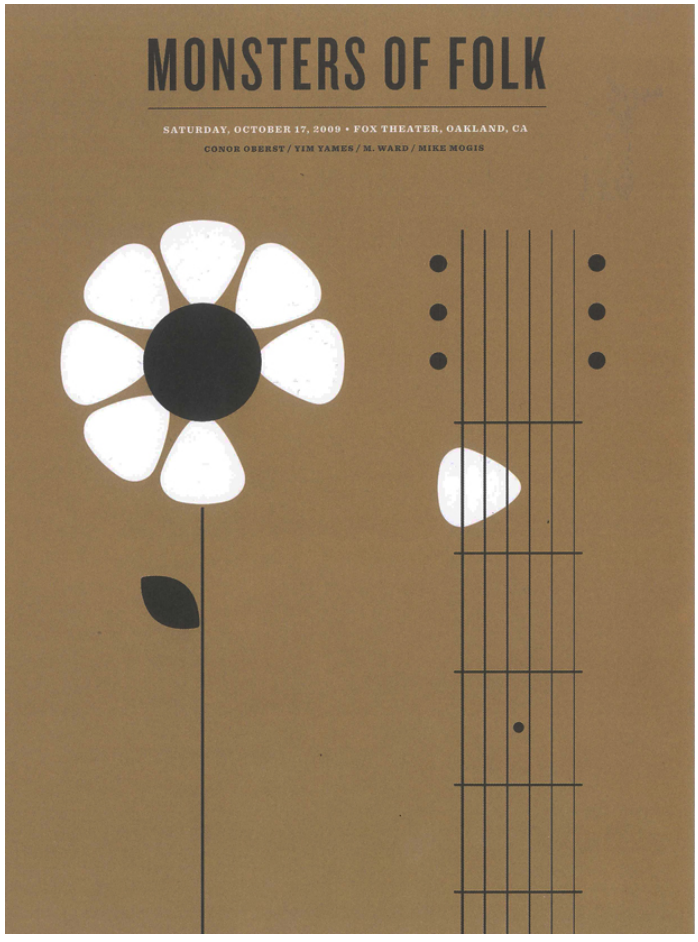
Görsel metaforlar sözlü metaforlara benzemekle birlikte görsel iknanın sözdizimsel yapısını kullandıkları için "görsel muhakeme" olarak da nitelendirilebilirler (Messaris, 1997, s.10) Başka bir ifade ile, kıyaslama yoluyla aralarında bağlantı kurulmuş iki nesne ya da kavramın sözlü olarak ifade edilmesi yerine, görsel metaforlar kullanırlar. Böylece sözlü açıklamalar içermeden iki imajı karşılaştırılmaktadır (Jeong, 2008, s.60) Bu yüzden görsel metaforlar sözlü metaforlara kıyasla daha dolaylı ve karmaşık olmaya meyillidirler (Philips, 2000, s.16) Aktaran: (Karamehmet, 2012, s.74).

Metaforik anlamların yardımıyla deneyimlerimizi zenginleştirebilir, anlaşılabilir ve böylece gerçekliğimiz genişletilebilir. Görsel formlarda gerçek ve metaforik anlamları iletmek, yapılandırmak ve kavramak için kesinlikle görsel sanatların öğretiminde birincil gerekçe olmalıdır. Bu gerekçe ne estetik düşüncelere ne de çevresel, tarihsel, kültürel ya da eleştirel düşüncelere engeldir. Aksine onları nesneleştirerek (belirgin kılarak) doğrular ve genişletiriz (Feinstein, 1982 s.53). Feinstein'in metaforik anlamlara ilişkin bu fikirlerini, Lakoff ve Johnson "Metaforlar/Hayat Anlam ve Dil" adlı kitabında ileri sürdükleri bu düşünceler desteklemektedir: Her kültür hem ona adapte olarak hem de onu değiştirerek çevresiyle başetmenin az veya çok bir yolunu sağlamalıdır. Ayrıca her kültür içinde insanların kendilerine anlamlı gelecek rollere sahip oldukları ve bu rolleri sosyal olarak başarıyla yerine getirebilecekleri bir sosyal gerçekliği tanımlamalıdır. Kültürün tanımladığı sosyal gerçekliğin fiziki gerçeklik anlayışını etkilemesi şaşırtıcı değildir. Kültürün üyesi durumunda bir birey için gerçek olan şey hem sosyal gerçekliğin hem de onun fiziki gerçeklikle ilgili tecrübesini şekillendirme tarzının ürünüdür. Sosyal gerçekliğimizin çoğunu metaforik terimlerle anladığımızdan ve fiziki dünya anlayışımız kısmen metaforik olduğundan, metafor bizim için gerçek olan şeyin belirlenmesinde çok önemli rol oynar (Lakoff ve Johnson, 2010, s.177).

Göstergebilimde kullanılan metafor türlerinin neler olduğuna ilişkin farklı ayrımlar söz konusudur. Shruti Chandra'nın çalışmasında 18 metafor türünden, Richard Northquist'in çalışmasında da 13 metafor türünden sözedilmiştir. Ancak metafor türleri, bazen birbirlerinin içine geçmiş bazen de birlikte kullanılan metafor türleri

olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durumda genel bir ayırımın yapılması söz konusu değildir. Genel olarak metafor türleri incelendiğinde 8 metafor türünün öne çıktığı görülür. Bunşar; ölü metaforlar, kapalı metafor, karma metafor, soyut ve somut metaforlar, kavramsal metafor, ontolojik/varlık metafor, yön metaforu ve açık metafordur (Karamehmet, 2012 s.75).

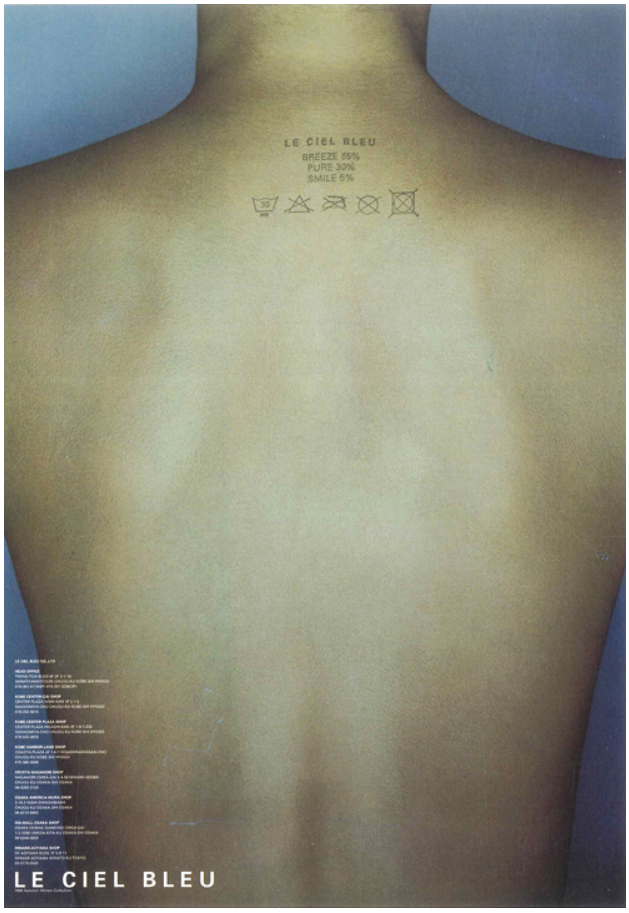
Araştırmamızda metafor türlerine ilişkin herhangi bir ayrıma gidilmeksizin genel olarak üzerinde durulmuştur. Program uygulanmasında genel olarak metaforların nasıl kullanıldığını örnekleyebilen tasarımlar incelenip yorumlanmıştır.



Resim 12. Metafor örneği. Tasarımcı: Jason Munn/The Small Stakes. "Monsters Of Folk". Afiş.

Resim 11'te Fikir ya da bir göstergenin görüntüsü onun etrafındaki göstergelerden daha az önemlidir. Biz görünüşü değiştirmeksizin fakat yanındaki gösterge basit bir şekilde değiştirilmiş, değer olarak (bir çiçek petal) örneği görmekteyiz. Bu durumda klavye (fretboard) çiçek ile değiştirilmiştir. Göstergenin azlığı öğrenilmiş ilişkilere

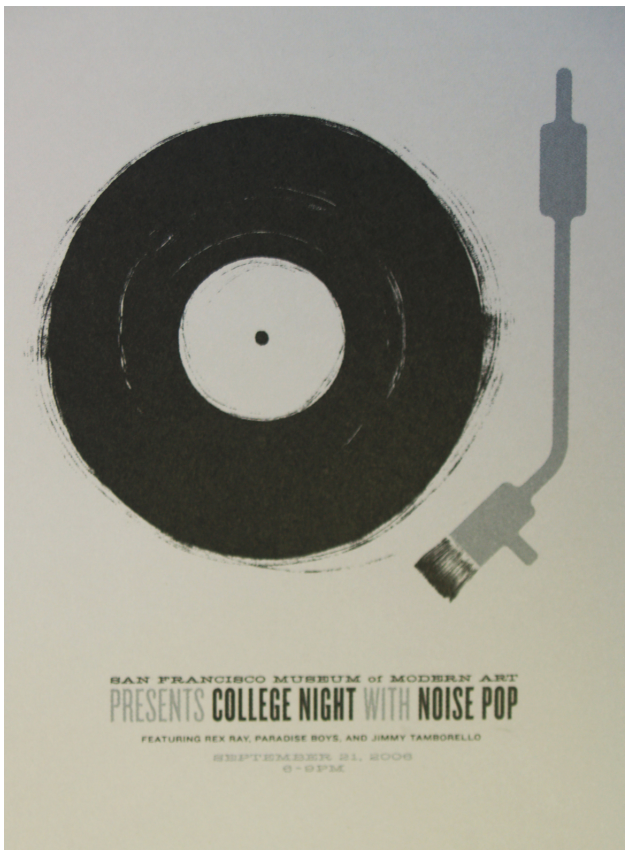
(çağrışımlara) dayalı olarak daha çok okuyucuyu harekete geçirmektedir. Bir çiçek petalin çizimi/bu örnekte pena, çok basit geometrik bir taslak (gölge görüntüsü gibi) ve hareketsiz olarak tanımlanabilir. Tasarımcı bir çiçekle ve bir gitar klavyesiyle (fretboard) hemen bağlantı yaparak, okuyucununn bu şeklin anlamını bulmasını sağlamıştır. Çiçek petal ayrıca bütün özelliğiyle ve ilişkisiyle müziğe aktarıldığında metafor olarak rol almaktadır (Crow, 2010, s.47).



Resim 13. İkon/Metafor örneği. Tasarımcı: Katachi. "Le Ciel Blue".

*Resim 12'*de Tasarım "Le Ciel Blue" isimli bir giyim markası için tasarlanmıştır. Tasarımcı giysi markasını tanıtımını alışılmadık bir yaklaşımla tasarlayarak, giysi yerine çıplak bir beden- sırt imgesi sergilemiştir. Sırt, giysi gibi düşünülerek, sırtın üst kısmından (bir giyside etiketin yer aldığı kısımda) 5 ikon kullanılmıştır. İkonlarda bir giysinin etiketinde yer alan yıkama talimatını gösterilmiştir. (*sırayla; yalnızca maksimum 30 °C'de el ile yıkanır/klor- bazlı ağartıcı kullanılmaz/ütü yapılmaz/kuru temizleme yapılmaz/kurutma yapılmaz).* İkonların en üst kısmında "Le Ciel Blue" marka ismi yer almıştır. Markanın altında ise gerçekte giysi etiketinde, giysinin oluştuğu

malzemeyi belirten göstergeler yerine; BREEZE 85% (meltem % 85), PURE 30 % (saf % 30), SMİLE 5% (gülümseme % 5) sözcükleri alt alta yer almıştır. Tasarımcı aynı düşünceyi kol ve ayak teninde göstererek tasarımları ayrı ayrı yapmıştır. Aynı yaklaşımın görüldüğü ve ayak imgesinin kullanıldığı tasarımda, ayak bileğinin üzerine; SUNNY 35% (güneşli % 35), CHEERFUL 30 % (neşeli% 30), WİT 30% (zeka % 20) sözcüklerine yer vermiştir. Burada marka tanıtılırken, insanın duyguları yansıtılarak, giysiye insana has özellikler kazandırılmıştır. Giysi *"sizinle o kadar uyumlu ki, sahip olduğunuz özellikleri yani; sizi yansıtır"* mesajı iletilmiştir. Tasarım, giysinin yıkama talimat etiketi kullanılarak tasarımın temel öğesini oluşturduğundan ikona, insanın teni ise; giysinin yerine kullanıldığından metafora örnek olmaktadır.



Resim 14. İkon/Metafor örneği. Tasarımcı: Jason Munn/The Small Stakes. "San Fransisco Müzesinde Modern Sanat". Afiş.

*Resim 14'*te Pikap ve pikap iğnesi kolu temsil ettikleri şeye benzediklerinden dolayı ikonik sembol olarak tanımlnabilirler. Tasarımcı bir fırçayı ve bir ressamın fırça izlerini görüntüye ilave ederek geleneksel sanatçının niteliğiyle (özellikleryle) bu göstergeyi

(pikap) kaplamıştır. Bu bir fikrin başka bir karakteristik aktarımı görsel kompozisyonda metaforun nasıl kullanıldığının iyi bir örneğidir (Crow, 2010, s.47).



Resim 15. Metafor örneği. Paul Rand. "IBM". Afiş.

*Resim 24'*de Paul Rand'ın (1982) IBM için tasarladığı afişte ses benzeşimleri ilişkisi kurularak tasarımdaki göz ve arı öğeleri metafor olarak kullanılmıştır. IBM harfları içinde; ben anlamına geln "I" ile göz anlamına gelen "eye"ın İngilizce okunuşları aynıdır. Gözün kendisi değil de ingilizce okunuşundan çıkan sesi "I"nın yerine kullanıldığından metafordur. Aynı şekilde arı göstergesi İngilizcedeki okunuşuyla "Bee" ile ilişkilendirilip, "IBM" markasının isimi oluşturan ikinci harfin "B"nin yerine kullanıldığından arı öğesi metafordur. Figürlerin okunuşundaki sesler, IBM'I dolaylı yoldan göstermekte, izleyiciye hiç alışık olmadığı bir anlatımı metaforik bir dille sunmaktadır (Turgut, 2013, s.68-69).



Resim 16. Metafor örneği. Yaratıcı Yönetmen: Kutberk Kargın. "Kahveci". Afiş.

*Resim 16'*de "Kahveci" için yapılan tasarımda, bakır bir kahve fincanı zil yerine, zil fonksiyonu kazandırılarak kullanıldığından metafordur. Zil sesinin "uyandırma" fonksiyonu ile kahvenin içilerek insanı uyandırması, ayık tutması fonksiyonu arasından anlam bağı kurulmuştur. Tasarımda "uyandırma servisi" sloganı da bu anlam bağını desteklemektedir.



Resim 17. Sembol/Metafor örneği. “ New York-Sydney/Sydney-New Air-line"

Resim 17'deki ilanda çok zeki bir şekilde kullanılan New York sembolü olarak bilinen “Büyük Elma”, farklı boyutlarda parçalara ayrılarak bir biçime-Sydney'in Opera Binası'na- gönderme/çağrışım yapılarak tasarımda Sydney'in Opera Binası sembol olarak kullanılmıştır. Reklam iletisinde Newyork-Sydney ve Sydney-Newyork gidiş-geliş uçuşlarının yapılabileceği vurgulanmıştır. Tasarımda elma, parçalanarak Sydney Opera Binası'nın yerine kullanıldığı için tasarımın aynı zamanda metafora örnek oluşturduğunu söyleyebiliriz. Bu açıdan bakıldığında; tasarımda hem sembolik hem de metoforik anlatım söz konusudur.



Resim 18. Metafor örneği. Yaratıcı Yönetmen: Guido Cornara, Agostino Toscana, "Finger's Japanese Restaurant". Afiş.

*Resim 18'*de **t**asarımında bir iki çubuk tutan bayan eli görülmektedir. *"Finger's Japanese Restaurant"* isimli balık restaurantını tanıtmaya ilişkin yapılan tasarımda; Japonya kültüründe yemek yemek için (tek kullanımlık olarak) çatal ve bıçak yerine kullanılan *"waribashi"* ya da *"hashi"* denilen yemek çubuklarını, bir bayan eli tutmuştur. Çubukların tutulma biçimi ile "balıkçıl kuşuna" gönderme yapılmıştır. Tasarımda imgelerin düzenlenişi (elin ve çubukların duruşu) balıkçıl kuşunu çağrıştırmaktadır. Çubuklar, balıkçıl kuşunun gagasının yerine kullanıldığından metafordur. Balıkçıl kuşunun taze balık yiyerek beslenmesi ile restaurantın *"Yalnızca en taze balıklar"* sloganıyla vurgulamış olduğu taze balıklar arasında anlamsal bağ kurulmuştur. Ayrıca tasarımda kullanılan çubuk imgeleriyle Japon kültürü yansıtılmıştır.

2.3.4. Kültürel İroni Kullanımı

İroninin sözlük anlamı; alaysama, istihza. 1. Kastedilen şeyin aksini söyleyerek yapılan alay. 2. Karşısındakinin yanılgısını onu konuşturarak ortaya çıkarmak için bildiğini bilmemezleikten gelmeç "Sokrat ironisi" (Socratic irony) olarak bilinir. 3. (Tiyatro, sinema, televizyon) dramatik ironi. İzleyicinin bildiği gerçeği oyuncuların bilmemesinin yaratttığı uyuşmazlık. Reklam ilmlerinde özellikle rakip markaları küçük düşürmek için başvurulan dramatik bir araçtır (Gülsoy, 1999 268). İronin tarihsel gelişimi boyutuyla Aristoteles'e dayanır. Aristoteles, ironi kavramını kişinin kendi kendisini önemsiz göstermesi çerçevesinde tanımlar. Bu noktada önemsizliği övünmenin karşısına koyar. (Cebeci 2008 a:278) *Aktaran:* (Aydın, 2013, 50)

İroni, ahlaki bir tavır olmaktan çok insanın varoluşunun önemli bir parçası ve entelektüel bir etkinlik, çelişkileri ve tutarsızlıkları ortaya koyan zihinsel uyanıklık yetisidir. Bu tavrıyla antik dönemen günümüze varlığını ve etkinliğini sürdüren ironi, öykünün betimleyici doğasıyla birleşince, sıradan olan değişir ve farklı dillerle konuşan sayısız sanat yapıtına kaynaklık eden itkiye dönüşür. Günümüzde ironik anlatımların izlediği yol, çağın getirdiği sosyolojik, ekonomik, siyasal ve teknolojik değişimlerle şekillenir ve kendine güncel ifade araçları bulur. İğneleme, bilmezden gelme ve tersini söyleme gibi yöntemlerle, yanlış, çarpık ve absürd olayları eleştiren ironiyi, bir söz sanatı ve felsefi bir düşünce biçimi olarak, terimsel ve kavramsal açıdan, farklı sanat disiplinlerindeki yaratımlara katkılarıyla ortaya koyar (Dökeroğlu, 2013).(http://www.e-skop.com/skopbulten/tezler-sanatta-ironi-ve-oykuleme_pratikleri/2090) Sözel ve görsel olarak bir çok sanat dallarında kullanılan ironi, sanatçının yaratıcılığını tetiklemektedir.

İroni araştırma ve yorumları çok eski bir geleneğe sahiptir. İroni Webster tarafından "diğerinden karşıt ve özellikle edebi anlama karşıt birşey ifade etmek için kelimelerin kullanılması" olarak tanımlanır. Attordo, iğneleme (alay) kavramını belli bir ip ucu ve amaç ile ironinin açık olarak saldırı yapan/agresif bir türü olarak açıklamaktadır. Ancak yüzeysel ya da önemli farklılıklarıyla da ironi ve iğnelemenin aslında aynı şey olup olmadığı konusunda bir fikir birliği olmadığını ifade etmektedir (Attordo, 2000, s.794-795).

Jankelevitch'e (2008:140) göre ironi, inceliğe benzer bir biçimde daha çok mantığımızı frenleyen şeyi temsil eder. Yazara göre çoğul ve kıvrak olan ironi, duygulara etki etmez

artık; incelik ruhunun her şeyi tanımlamaktan ve her şeyi kanıtlamaktan kendini alıkoyması gibi ironi de kendi akıl yürütmesi üstüne fazla akıl yürütmemeyi çizgisel ya da fazla destekli gösterimlerden kaçınmayı öğretir. *Aktaran:* (Aydın, 2013, s.50)

Umberto Eco'ya göre; ironi, tam olarak herkesin söylediğinin aynısını söylememek için son derece yapmacıklı olarak tersini söyleme biçimidir. İroni derin bir işlevi olan belirsiz bir söz oyunudur. Kendini olduğu gibi ortaya koyan iyi bir ironi stratejisi, dünyanın öz niteliğiyle ilgili bilgileri bile değiştirmeye kadar gidilebilecek çok büyük bir ikna aracı olabilir (Eco, 1991, s.60-61).

Kierkegaard'a (2004:227) göre ironi, söylev sanatında sık kullanılan bir söz oyununun adıdır ve özelliği, söylenen sözün aksinin ima edilmesidir. Böylece ironinin her biçimi için geçerli olabilecek bir belirleme elde edilir. Fenomen olan sözcük, anlamın değil, özün karşıtıdır. İroni her durumda öz ile biçim, anlam ile söz, söylenenle söylenmek istenen arasındaki karşıtlığı esas alır. Asıl anlam niyette ortaya çıktığından, söylediği ifadelerin görünün/gramatik anlamından hareketle suçlanamaz (Taşdelen 2007: 58) *Aktaran:(*Aydın, 2013, s.50).

Bütün bu tanımlara bakıldığında; söylenenle kastedilenin birbirinden farklı olup anlamın ironiyi oluşturan kişinin niyetine bağlı olduğu düşüncesi oluşmaktadır. Dolayısıyla ironi derin, zekice bir düşünceyi içinde barındırarak, bize mutlaka ilettiği bir "şey" vardır ve kesinlikle ilettiği şey boş değildir. Derin anlama sahiptir. Dolayısıyla ironi hangi türde yapılıyor olursa olsun, ironinin başarısı yaratıcılığa bağlı olmaktadır. Kierkegaard'ın "İroni Kavramı " adlı kitabında ironi üzerine bu açıklamaları ironinin güçlü etkisini ortaya koymaktadır. Kierkegaard ironin kuramsal ya da potansiyel bir yönünün olduğunu ifade eder. İroni satir (hicve), taşlama ve alay ile aynı sanılmasının nedeni olarak, ironinin herşeyin boş yönünü algıladığı için doğal olarak bir bağlantısı olduğunu söyler. Ancak gözlemini ortaya koyma bakımından farklı olduğunu, gördüğü boşluğu yok etmediğini, suça karşı adaletin takındığına benzer bir tavrı olmadığını ve kendi içinde bir uzlaştırma gücüne de sahip olmadığını ifade eder. O'na göre, aksine boşluğu içinde güçlendirir ve deliliği daha da deli kılar. Bunu ironinin bağımsız uğraklar arasında arabuluculuk yapma çabası olduğunu söyler (Kierkegaard, 2009, s. 282).

İroni herşeyden önce sembolik bir dildir. Üretilen dildeki sözcükler anlamsal bir değişime uğrar. Sözün gerçek anlamda kullanılmaması ironiyi sembolik bir dil kullanımına götürerek mecazlı söyleyişe sokar (Danesi ve Perron 19999:355-356) *Aktaran:* (Aydın, 2013, 50).

İroninin sokratik, dramatik, kozmik ve romantik türlerinden söz edilebilir (Ambrams 1993:136-137) *Aktaran:(*Aydın, 2013 s.50). Ancak tüm bu ironilerde eleştirel bir tavır, entelektüel bir yönü, örtük, dolaylı, kinayeli ve iğneleyici br anlatım yer alır.

Kierkegaard, ironinin kendisini bir karşıtlık ilkesi içinde göstermesi özelliğini çok güzel bir biçimde şu şekilde açıklar; aşırı bir bilgeliğin karşısında alabildiğine cahil, alabildiğine aptal, kütük gibi durur ama o kadar sıcakkanlı ve öğrenmeye heveslidir ki, bilginin ev sahipleri böyle birinin dağ gibi birikimlerini yağlamasından büyük zevk duyar. Duygusal ve anlamsız bir heyecanla ilgili olarak, başkalarını etkileyen büyük olayları kavramayacak kadar kalın kafalı olmak, ama aynı zamanda, bugüne kadar sır olarak kalmış herşeyi kavrayıp anlamak istayan bir iyiliği de ortaya koymak, ironinin son derece normal ifadeleridir. İroni en sade ve kıt insanları seçerek, onları değil ama bilgili olanları alaya almak isteyince, kendisini daha dolaylı bir yoldan karşıtlıklar ilişkisi içinde gösterebilir. İroni kendisini, neredeyse dünyayı kavrayacak kadar, kendisini gizlemek için değil, gizlenenlerin ortaya çıkmalarını sağlamak için çevresini büyülemeye çalışırcasına gösterir (Kierkegaard, 2009, s.274-275).

İroni, içeriğinde barındırdığı ince alayla yarattacağı anlamlar için ciddi ve derin düşünmeyi gerektirir. İroni sanat dallarının bir çok alanında, sözel ve görsel olarak kullanılmaktadır. Grafik tasarımlarda da ironi kullanımı hem sözel hem de görsel olarak yansıdığı görülür. Kimi zaman imgelere ağırlık vererek yansıtılırken, bazen hem imgelere hem de sözele yer verilir.

İroni ya da iğneleme içeren reklamlar, yanlış anlaşılma ya da halkı kınama riski vardır. Okuyucular üzerinde bazen istenmeyen etkiler yaratabilir. Bazen de okuyucular reklamları yanlış yorumlayıp ironi ve iğnelemeyle yapılan göndermeleri gözden kaçırabilirler.

Tüketiciler ticari reklamlardaki ironi kullanımının niyetini (kasıtlı kullanımını) farkına varırlarsa, sonunda reklamı sevmeyebilir ve reddedebilirler (Logerwerf, 2007 s.1704). Bu nedenle tasarımlarda ironinin nasıl kullanılacağını ve nasıl okunacağı önem

taşımaktadır. Tasarımcı hedeflediği okurun algı düzeyini hesaba katmalıdır. İronide kültürü yansıtmalı ancak ironin kendi varlığı gereği söylemi ne kadar ters olsa da okunabilirliği açısından kültüre ters düşmemesi gerekir.

İroni sıradan bir okur ile çözümleyici okuru birbirinden ayırır. Okuma ve anlam çıkarma çabasını göstermesi gerekir. Bu çaba okuyucunun birikimi veya entelektüeliğiyle ağırlaşıp ya da hafifleyecektir.



Resim 19. İroni/Metafor örneği. Yaratıcı Yönetmen: Magnus Olson. Saatchi$Saatchi Reklam Ajansı. "Cordaid/People in need". Afrika'ya Yardım Kampanyası.

Hollandalı yardım ajansı Cordaid Reklamları oldukça dikkat çekicidir. Reklam devi Saatchi&Saatchi tarafından tasarlanan reklam ironi kullanımına örnektir. Dünyamızın dengesizliğini temsil edici bir şekilde piyasa/pazar tüketim ürünlerini zenci bir figür ile birbiriyle uyumsuzca kullanılmıştır.

Tasarımda toplumun alışıldık moda reklam imgeleri bir gösterge olarak kullanılmıştır. Afişte eleştirel bir yaklaşım hakim olup içinde bulunduğumuz yaşam değerleri dışında kalan dünyayı algılamaya kapitalist dünyaya çok yönlü göndermeler yapılmıştır. Afiş

yüzeysel incelendiğinde; *X parfümü her erkeğin zevkine hitap eder / X parfümü dünyanın her coğrafyasında kullanılabilir / X parfümü Afrikanın sıcağında bile etkisini gösteririr / X parfümü Afrikalı erkekte de etkileyicidir,* gibi anlamlar okunabilir. Ancak böyle bir okuma tasarımda hakim olan düşüncenin derinliğine okuyucuyu ulaştırmaz. Tasarımdaki imgeler incelendiğinde parfüm-giysi çelişkisi göze çarparak; *Afrika tüketim toplumu olma yolunda / Afrika insanı modern dünyanın parçası olmaya dair özlemler duyuyor / Afrika modern dünyanın bir parçasıdır,* gibi anlamları akla getirmektedir. Ancak figürün duruşunda ve bakışında derin duyguları, sorgulayıcı, yargılayıcı ve bilgi bir ifade içerisinde hesap sorarak izleyiciye bakmaktadır. Ciddi duruşuyla gerçekleri (gerçek dünyayı) sessizliğine rağmen, çok güçlü bir ifadeyle izleyicinin yüzüne haykırmaktadır. Oysa ki afişin derin anlam katmanlarında; *"Bana yakıştırmakta güçlük çektiğiniz bu parfüm bana ait değil" /"Bu parfümü kullanmaktan daha acil gerksinimlerim var" / "Yaşadığım yere bakın ne kadar kurak" / "Yaşantımın bu denli yoksul, en doğal gereksinimlerimi karşılamaktan uzak olmanın nedeni geçmişimde kaybettiklerim değil midir?" / "Sorunsuz yaşantılarınızın yatırımını uzun yıllar, afrikayı sömürerek elde etmediniz mi?" / "Teknolojinin yarattığı küresel ısınmadan sorumlu olan uygar dünya susuz, barksız, aç olan Afrika'ya çözüm bulmakta ne kadar çabalı?"* gibi düşünceleri okuyucuya iletilmektedir.

Siyah erkek figürü beyaz fotomodel erkeğe öykünüyormuşçasına, moda tüketiminin toplumun en etkili pazarı olan zengin modern dünyaya seslenir. Tasarımda modern tüketim toplumunda, tüketim ürünü olan parfüm 35€, Afrika'da çok sayıda insan için hayatta kalabilmenin temel bir gereksinimi olan yeni bir ev anlamı taşığı vurgulanmıştır. Bu tasarımda siyah Afrikalı erkek figür *Üçüncü Dünya* olarak adlandırılan, dünyanın yoksul ülkelerini temsil etmektedir. Afrikalı erkek figürün duruşu modern kapitalist dünyanının tüketim ve pazar kültürünü temsil etmektedir. Afrikalı erkek figürü ile parfüm çelişkisi, Afrikanın modern birinci dünyayla insani hiçbir bağının kalmadığına ilişkin yabancılaşmaya vurgu olduğu düşünülebilir.

Afişin görüntü metni ile yazılı metni arasında çarpıcı bir ironi vardır. Bir yardım kampanyası afişi olmasına karşın yardım edecek bir hedef kitleye (zengin Avrupalı ve Amerikalı zengin insanlar) rica etme yerine, onu tanımlayıp sembolleştiren görüntüyle eleştirip, kapitalist tüketim toplumunun zaaflarıyla alay edip onları düşünmeye ve utandırmaya yönlendirdiğinden, afiş ironi kullanımına örnek oluşturmaktadır.

Tasarım, "*Kapitalist dünya zenginliğini bizi sömürerek elde ettin. Zenginliğinin tadını büyük bir savurganlık ile tadını çıkarırken; sıradan bir kozmetik ürün için harcadığın 35 €, yaşamak için en doğal gereksinim olan ev için 6.50 € harcamak zorunda olan ve bu harcamayı yapamadığından ölen insanlar için düşün ki ne denli önem taşıyor.* " gibi bir mesaja ulaşılmasını sağlamaktadır. Düz anlam yerine çok katmanlı anlam düzlemleri kurgulanmıştır. Afiş tasarımı; bir yandan duyarlı ve eğitimli insanın, entelektüel düzeyde bir insanlık tartışması yapılmasına zemin hazırlarken, diğer yandan sıradan insanın vicdanına seslenerek dikkat çekmeyi başarmıştır.

İmgeler derin ve yan anlamları ile dizgelenmiş, ilişkili çok anlamlılık sağlanmıştır. Görsel metin ile anlam derinliği oluşturularak, evrensel imgeler ve kodlar kullanılmıştır. Afiş, entelektüel bilgi birikim düzeylerinin her katmanına seslenebilmektedir. Görsel ve yazınsal metinin, zengin eğretilemeler oluşturması nedeniyle etkileyici ve akılda kalıcıdır.



Resim 20. İroni örnegi. Yaratıcı Yönetmen: Fabricio Gallo, Mario Virva. "Softbox".

Softbox için tasarlanmış olan tasarımda "Kırmızı Başlıklı Kız" masalının kahramanları; Kurt ve Kırmızı Başlıklı Kız ironik tasarım imgesi olarak kullanılmıştır. Evrensel kültürel imge kullanımına sahip olan tasarımda, sayıca birden fazla olan Kırmızı Başlıklı Kız figürlerinin, kurda yaklaştıkça yüzündeki ifadelerinin değiştiği; korku ve endişenin belirdiği görülür. Kurt, burada uygunsuz yazılımı temsil etmekte ve varlığının tehlikesini vurgulamaktadır. Tasarımda yaratılan anlam, masalın içerik bilgisiyle

ilişkilidir. Tasarımda yer alan "Uygunsuz bir yazılım şirketinize zarar verir" sloganı tasarımın ilettiği mesajı ve tasarımdan okunan anlamı desteklemektedir.

2.3.5. Kültürel Simge (Sembol) Kullanımı

Simge (sembol) sözcüğü; bir kavamı temsil eden somut bir şekil, bir nesne, bir işaret. Simge (sembol) belirli bir nesnel olay ya da olgunun, düşünsel kaynaklı bir kavram veya kendi kavramının açılımları ve çağrışımlarıyla karşılaştırılmasından doğar. Bir yaklaşıma göre, simgeler "evrenselleşmiş sessiz bir dildir" (Uçar, 2004, s.24). Langer da, sembol oluşturma fonksiyonu, önceden dönüşüm varsaydığı bir kararlılık, bir şeyi başka bir şeyle temsil etme kararını verme yeteneği olarak ifade eder. Langer epistemoloji incelemeleri için önemli olan simgeleştirmenin iki sınıfını tasarladı. Bu sınıflandırmalardan biri sunumla ilgili (ya da söylemsel olmayan)- görsel sanat eğitimi için hayati önem taşıyan sanatları kapsar. Langer, sanat etkinlikleri düşünme ve anlam oluşturma dahil, önemli ve karmaşık bilişsel etkinliklerin seviyesine yükseltilmesi gerektiğini iddia etmektedir (Feinstein, 1982 s.45). İnci San (2004) ***Sanat ve Eğitim. Yaratıcılık ve Temel Sanat Kuramları Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*** adlı kitabında etkin bir düşünme süreci için imgeler yerine bir takım simgeler kullandığımızı, imgelerin artık kaynaktaki, kökendeki özgün biçimlerini yitirdiğinden söz eder. Onların yerini alan simgeler artık gördüğümüz nesnelerle özdeş olmadıklarını seçilip arınmış, yeniden düzenlenmiş, us tarafından irdelenip soyutlanmış ve düşüncenin en etkin haline geldiğini belirtirerek simgeleri şu şekilde açıklamaktadır; simgeler bizim imgeler halinde algıladıklarımıza, düşünme süreçlerinde kullanılmak üzere verdiğimiz formlar, biçimler kavramsallaşmış işaretlerdir. Sanatsal bir etkinlik sürecinde simge, yaşantının, bir deneyin simgesini temsil eder. Bu simgeler de algı edimleri sırasında derlenirler. Sanatsal yaratma'da, görsel kökenli bir simge, asıl algının imgesiyle pek yakından ilişkili olabilir; ama algılanmış olan nesne ya da şeyi'in imgesinin bir kopyası olmayıp, tüm o yaşantı ve deneyin simgesidir. Simgeler ortaya çıkarken, yani sanat dalının ilgili malzemesiyle birleşip yeni bir form ya da mecaz yaratılırken, imgeler "deforme" edebilirler. Nitelik ve özelliği, yaşantı ve deneylere ilişkin ham imgelerden, bu yaşantıları zenginleştiren düşünü, anlam ve yorumları iletebilecek ya da en azından anıştırabilecek simgesel bir yapıya ve estetik yönden doyurucu bir biçime sahip olmasıdır (San, 2004, s.30-31).

İnsanoğlunun göstergeler kadar simgeleri (sembol) de kullanabilme kapasitesinin insanın evriminde yalnızca nicelik olarak değil, nitelik olarak da bir yükselme ve gelişme kaydettiği görülebilir. Bir simgenin taşıdığı kavramı *çağrıştırdığı* söylenebilir; simgeyle arasındaki ilişki kurulan nesne veya özel durumun yakın çevrede hazır bulunup bulunmaması önemli değildir. Gösterge ve sinyallerin değişimi için ise ilgili nesne veya durumun hemen yakında bulunması gerekir, aksi halde gerçek bir bilgi değişimi yapılamaz. Semboller/simgeler soyut olabiliyorken, göstergeler ise soyut olana bağlıdır. Simgesel (sembolik) dünya kavramının içeriği dilin ya da matematik ve mantık sembollerinin ötesindedir. Onun kapsamı içine, hem daha "yüksek" sanatlar, hem de popüler eğlence anlamında sanat, dini ritüeller de girebilmektedir (Bocock, 2009, s. 80).

Simge kullanımıyla yapılan iletişim, diğer doğrudan iletişim biçimlerine göre daha farklı, derin ve algılama seviyelerine göre şekillenen zengin bir boyutta gerçekleşir. Bu yüzden sembolizm resim, din, edebiyat gibi alanlarda yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Simgelerin bu özelliği kullanım alanının genişlemesine, anlam ve iletişimin yeni boyutlarının keşfedilmesine sebep olmuştur. Simgeler işaretlere göre çok daha yoğun ve derin bir anlam ve içerik zenginliğine sahiptirler. İşaretler genelde bir şeyi işaret etmek gibi bir işleve sahipken, simgeler bu iletişim boyutunun çok ötesinde anlamlandırmaya çalışan okuyucuya yeni kapılar açar. Yaygın ve etkin iletişimi hedefleyen işaretlerin aksine simgeler daha kapalı, izleyenin niteliklerine, bilgi ve kültürüne, deneyimlerine ve algı gücüne göre şekillenirler. Simgeler bütün olası düşünceler dünyasının özetidir ve bu derece kısa, öz ve net olmaları onlara benzersiz bir nitelik kazandırır.... Hızlı ve doğrudan iletişim, kimi zaman simgeleri dolaylı ve derin anlamlar içine sürükleyebilir (Uçar, 2004, s. 25). Bu nedenle simgelerin anlam boyutunu çözmek, onları okumak açısından izleyici ya da okuyucunun eğitimi, kültürel bilgisi, deneyimleri ve disiplinlerarası bilgi donanımı önem taşır. Okuyucu, simgelerin anlam boyutunun yanı sıra bağlı olduğu kültürü ve simgenin aracı olduğu ürünü bir bütün olarak düşünüp değerlendirmesi ve yorumlaması gerekir. Levi Strauss'un, Saussure ve Jakobson linguistiğinden devraldığı başlıca anafikirde şu ifadeler yer alır; anlam kendi başına değil, ancak anlam içinde var olabilir. Sosyal ve kültürel formlar doğuş ve kökleriyle açıklanamaz. Aksine, her toplumun veya kültürün anlam sisteminin bütünü içindeki konumuyla açıklanmalıdır (West, 2008, s. 271) *Aktaran:* (Strauss, 2013, s.13) şeklindeki ifadeleri, kültürel farklılığı göz önünde bulundurularak, kültürel herhangi bir

formun birbirine bağlı anlam halkası oluşturduğu ve belli bir kültüre dayalı anlamsal bağlamın kurulabileceğini gösterir.

Simgeler tarih içinde kimi topluluk ve kültürlerde kendine has bir dil olarak ortaya çıktıklarından, kültürlere bağlı olarak anlam taşırlar ve özgündürler. Onların özelliği bir ayrıcalık ve farklı bir iletişim frekansı şeklinde biçimlenmektedir. Yaşamla iç içe olan simgeler, farklı devirlerde farklı anlamlar yüklenmiş olsa da anlamak ve anlatmak sürecinde kendine has bir iletişim tarzı oluşturmuşlardır. Yaşamın bir parçası olarak süregelen bir devinimi ve bilgi aktarımını üstlenen simgeler, kimi zaman somut kimi zaman soyut biçimlerle karşımıza çıkmaktadırlar. Sembollerden yoksun bir dünya derinlikten ve anlamdan yoksun sığ bir dünyadır. Bu yüzden dünya üzerindeki her türlü felsefi derinliğe sahip inanış, öğreti ve yaklaşım simgelerle örülmüştür. Sıradan gibi görünen soyut temel formlar (üçgen, kare, daire, beşgen vb.) yeri geldiğinde derin semgesel anlamlara sahip birer forma dönüşebilirler ve dolaylı yoldan bilgilendirirler. İçeriksel zenginliğinin yanı sıra bilimsel dil olarak da kolay ve hızlı bir anlam sistematiğine sahiptirler (Uçar, 2004, s. 33).

Peirce, anlam aktarımın tanımlamak için semiosis (gösterme süreci) terimini kullanır. Bu gösterilenin gösterge ve okuyucu arasında aktif sürecin bir bölümüdür. Göstergenin anlamı okuyucunun geçmişiyle (birikimi ile) etkilenmektedir. Okuyucunun geçmişi; eğitimi, kültürü ve deneyimleri göstergenin nasıl bir bütünsel ilişkiye sahip olduğunu okuyacaktır. Bunun en görünür örneklerinden biri, farklı kültürlerde renklerin sembolik kullanımıdır. Batı Avrupada siyah renk, ölüm ve yasın bir sembolü olarak tanıdıktır. Cenaze direktörleri siyah ceket giyer ve cenazeye katılmak isteyenler için siyah giymek olağandır. Sportmenler hayatını kaybedenler için saygı göstermek amacıyla siyah kolluklar takarlar. Bunlar öğrenilmiş olan sembolik/simgesel göstergelerdir ve bir dereceye kadar ikoniktir. Dünyadaki diğer kültürlerde renkler arasındaki ilişki ölümlerde oldukça farklıdır. Örnegin, Çin'de cenazeler için beyaz kullanılır. Cenaze konusundaki bu değerler tersine çevirilerek, Batı Avrupa için düğün etkisi yaratabilir. Bu durum beyazın kullanım anlayışının farklılığını ortaya koymaktadır (Crow, 2010, s.34).

Dolayısıyla grafik tasarım alanlarında simgelerin kullanımı söz konusu olduğunda, kullanılan simgenin evrensel ya da yerel olup olmadığı göz önünde bulundurularak,

anlamsal bağlamı kurmak gerekir. Evrensel ya da yerel kültürel simgelere sayısız örnek vermek mümkün. Ancak kısaca çok alışık olduğumuz örneklere yer verecek olursak; bir kalp sevgiyi, bir güvercin barışı, bir terazi adaleti, bir kafatası ölümü sembolize eder. Bu basit semboller, karmaşık kavramları belirtmek için kullanılırlar ve evrensel bir şekilde anlaşılmaktadırlar (Ingledew, 2011, s. 184).

Kültürlere göre farklılık gösteren simgelerin sıkça kullanımının yanı sıra benzer anlamlara sahip simgeler ile günümüzde kaybolan simgeler de sayısızdır. Bütün bunlara bu araştırmada yer vermek elbette mümün değildir. Ancak birkaç sembol/simge türlerinden; hayvan sembolleri, yerli çiçek ve bitkiler ulusal sembolleri, meyve sembolleri ve mimari sembolleri kısaca örneklendirebiliriz:

Hayvan sembolleri: anlam ve tek tek sembollerin etkisi, zaman içinde yeniden gelişebilir, değer kullanımları değişebilir ve kaybolabilirler. Örneğin bazı hayvanların sembolizminde; baykuş=bilgelik, anka kuşu=yenilenme, aslan=güç ve kuvvet, tilki=kurnazlık, köpek=sadakat gibi kavramlar hala anlaşılmaktadır. Kurbağa ise kaybolan bir sembol olarak şeytanı temsil ederken, günümüzde artık kabul görmemektedir. Hayvanlar aynı zaman da ülkeleri ve kıtaları sembolize ederler; kartal Birleşmiş Milletler'i ve Meksika'yı, ayı Rusya'yı, koala ve kanguru Britanya'yı, boğa İspanya'yı sembolize eder. Bu semboller politik karikatürlerde de kullanılmaktadır.

Yerli çiçek ve bitkiler ulusal sembollerdir; devedikeni İskoçya'yı, Nergis, gül İngiltereyi, lale Hollanda'yı ve dört yapraklı yonca iyi şansı sembolize eder.

Meyve sembolleri; güçlü sembolik anlamlara sahiptir. Örneğin elma, İncil ve dini resimlerde günahı, bir öğretmen için hediyeyi, New York şehrini ve yer çekimini sembolize etmektedir. Ayrıca Beatles plak şirketini ve apple bilgisayar için de kullanılan bir semboldur. Bazı sembollerin anlamları tamamen yereldir. Örneğin, yalnızca Amerika'da havaya atılan saman hasır şapka siyasi bir başarıyı sembolize eder. Çin'de yeşil şapka, ortağını aldatan bir adamı sembolize eder. Hıristiyanlıkta İncil'e ait bir inancın sembolü olan balık Çin kültüründe zenginliğin sembolüdür. Bunun nedeni Çinçede "balık" sözcüğü bolluk ve bereketi tanımlamasıdır.

Mimari semboller; New York'ta Empire State Binası, Paris'te Eyfel Kulesi, Moskova'da Kızıl Meydan, Sydney'de Opera Evi, Roma'da amfi tiyaro olarak bilinen Kolezyum (Colosseum), Londra'daki London Eye dönme dolap, bulundukları yeri şehri

sembolize ederler. 1945'te Hiroşima bombalama olayından sonra ayakta kalan iskelet son bina Genbaku Dome (Hiroşima Barış Anıtı) Japonya'da sembolik bir anlam kazandı. Bina, masum insanların katliamını ve nükleer savaşın kötülüğünü milyonlarca insanın aklında tutarak, ayakta duruyor (Ingledew, 2011, s. 184-185).

Simgeler, resimsel olarak gösterilmesine rağmen çoğunlukla, temsil ettikleri kavramları, düşünceleri ya da nesneleri anlatmak için kullanılır. Örneğin birçok insan, kırmızı renkli haç işareti ile İngiltere futbol takımı arasında, kullanıldığı bağlamdan ötürü bir ilişki kuracaktır. Ortak simgelerin tanınabilme kolaylığı, onları güçlü bir tasarım aracı kılar. Güçlü simgeler, özellikle hedef kitleden daha fazla sayıda insana ulaşmak için kullanılacaktır (Ambrose ve Harris, 2013b, s.144).

Bir tasarımda simgeleri kullanmak için tasarımcının dikkatli düşünmesini gerektirir. Simgeler etkili iletişim kurar. Çünkü bir ürün veya şirket için yapılan bir kimlik, logo veya markanın bir parçası olarak kullanımda kolayca göçmeyecek paylaşılan kültürel normlardan yararlanır. Daha önceden de değindiğimiz gibi bazı simgeler evrenseldir ve belli bir oluşum veya marka için görsel kimlik yaratımına destek olmayabilirler. Bu nedenle sembolün/simgenin barındırdığı anlam bilgisine sahip olunmalı ve yapılacak tasarımın içeriği ile kullanılacak olan sembolün anlamı üzerine dikkatlice durulmalı ve anlamsal bağlam içinde kullanılmalıdır. Ancak anında tanınabilen küresel logoların bolluğundan da anlaşılabileceği gibi simgeler oldukça etkili olabilmektedirler. Bu gibi durumlarda bir kurumun veya ürünün, onun geçmişinin, kuruluşunun ve değerlerinin derinlemesine kavranışı üzerine temellendirilmiş özgün bir şey ortaya konulmuştur (Ambrose ve Harris, 2013a, s.90).

Günümüzde reklam alanlarında birçok türde; ükelerin bayrakları, tarihsel olaylar, masallar, klasik romanlar, ün kazanmış kimlikler, dini simgeler, harfler, kıyafetler vs. kültürel simgelere ver verilmekte ve tasarım etkili bir görsel dil ile kitlesine seslenebilmektedir. Görsel olarak bir kaç örneğe yer vererek, tasarımda küllanılan simgelerle anlamsal bağlamı kurmaya çalışalım:



Resim 21 .Kültürel Simge (Sembol) örneği. Unicef temiz içme suyu kampanyası.

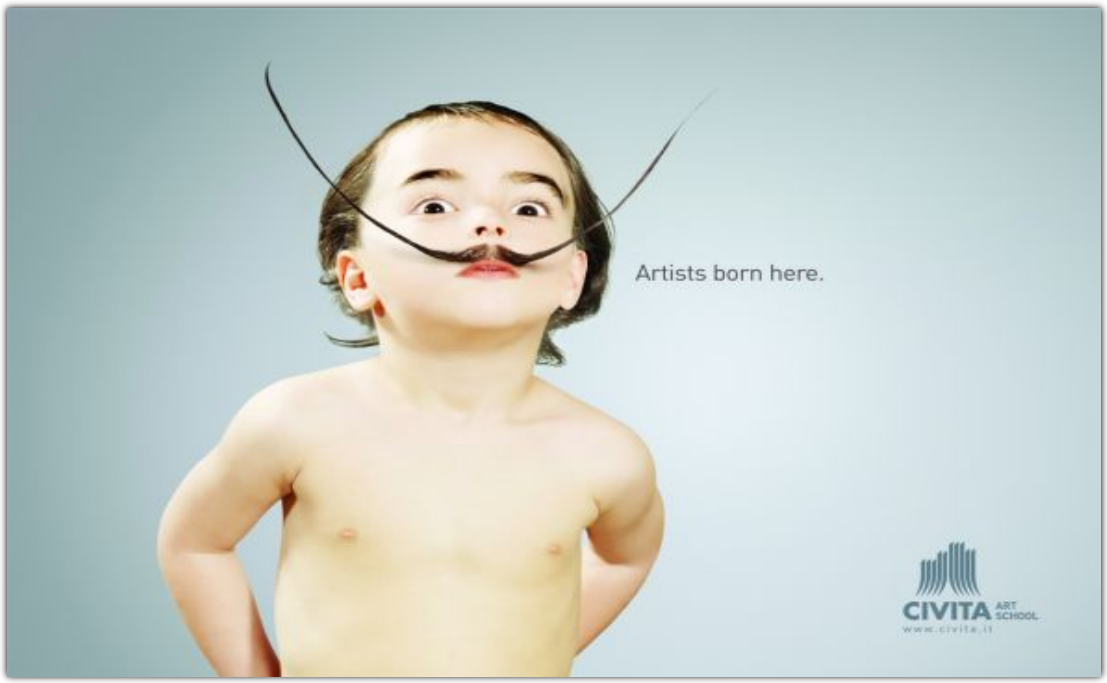
Temiz içme suyu arayan Unicef'in çevresel reklamı, sade ve zekice tasarlanmıştır. "Her yıl 1.5 milyon çocuk hergün kirli su tüketiminden ölüyor" şeklinde küçük bir cümleyi okurken, bir bomba gibi şekillenmiş olan su kütlesi (veya serbest bakış açınıza bağlı) sol tarafta durur. Tasarımda kirli suyun tehlikesinin ciddiyeti ve büyüklüğü Hiroşima'ya atılan atom bombasının patlamasından gelen mantar şeklindeki bulut göndermesi ile patlamanın Hiroşima'ya verdiği zarar-çok sayıdaki ölümler ile kirli suyun sebebiyet verdiği çok sayıdaki ölümler arasında bir bağlamsal anlam kurulmuştur. Hiroşima bombasını çağrıştıran suyun, mantar biçiminde kullanılması evrensel anlam taşıyan sembol/simge kullanımına örnek olmaktadır. Tasarımda görsel imge, "Her yıl 1.5 milyon çocuk hergün kirli su tüketiminden ölüyor" şeklinde iletilen mesajını desteklemiştir. Tasarımdaki mesaj son derece dokunaklı ve güçlü etki yaratmıştır.



Resim 22. Kültürel Simge örneği. Yaratıcı Yönetmen: IDAN Regev. "Steimatzky Book Stores Campaing/Your book your cast" Steimatzky Kitabevleri Kampanyası. "Kitabınız Rolünüz"

Steimatzky Kitabevi 1925 yılında Yechezke Steimazky tarafından İsrail'de kurulan en eski ve en büyük kitapevidir. İsrail dışında birçok ülkede zinciri vardır. Londra ve Los Angeles'ta 68 şehirde işletilen mağaya sahiptir.

Yukarıdaki tasarım "Steimatzky Kitabevleri Kampanyası" için yapılmıştır. Tasarımın anlatı hikayesini, İspanyol Altın Çağı'ndan bir örnek olan ve modern edebiyatın en kayda değer kurgu romanlarndan Don Kişot'an alınmıştır. Tasarımda Don Kişot'un imgesinin seçilmesiyle, Don Kişot'un şövalye serüvenlerini okumaktan aklının karışmış yaşlı ve aristokrat bir kişi olamasını akla getiriyor. Böylelikle dünya klasikleri içinde yer alan Don Kişot, evrenselleşmiş bir roman simgesi olarak tasarımda günümüz simge kullamına örnek gösterilebilir. Tasarımda Don Kişot'un yanında birçok şövelye yer almaktadır. Fonda "Auditions" sözcüğü kullanılmış. Sözcük rol için seçmeler anlamını taşımaktadır. Figürlere baktığımızda da herbiri rollerini almak üzere sınav için sıralarını bekler durumdadırlar. Tasarımda "Your book your cast/Kitabınız rolünüz" sloganı kullanılarak "okunan kitaplarla kapılacağımız dünyaya, serüvene, zenginleştireceğimiz hayallerimize, bakış açılarımıza gönderme yapılmıştır.





Resim 23. Kültürel Simge örneği. Yaratıcı Yönetmen: Gabrilla Ambrosio, Luca Maolani. "Civita Sanat Okulu".

Tasarımda “Civita Sanat Okulu” tanıtımını yapmak amacıyla iki sanatçının; Salvador Dali ve Andy Warhol’un bilinen imgeleri sembol olarak kullanılmıştır. Warhol’un gözlüğü ve peruğu Dali’nin ise bıyığı kullanılarak bu iki sanatçıya gönderme

yapılmıştır. Tasarımdaki imge ve sembollerle anlamsal bağ kurularak, sanat alanında hizmet veren okulun sanat alanında önemli yetenekli bireylerin burada yetiştiği düşüncesi yaratılmak istenmiştir. Bu nedenle tasarımda "Sanatçılar burada doğdu" sloganı ile verilmek istenen düşünce desteklenmiştir. Tasarım, evrensel imge ve simgelerin kullanımına örnek oluşturmaktadır.



Resim 24. Simge örneği. "Fremdenhass Macht Jeden Hässlich/Yabancı düşmanlığı, herkesi çirkin yapar!"

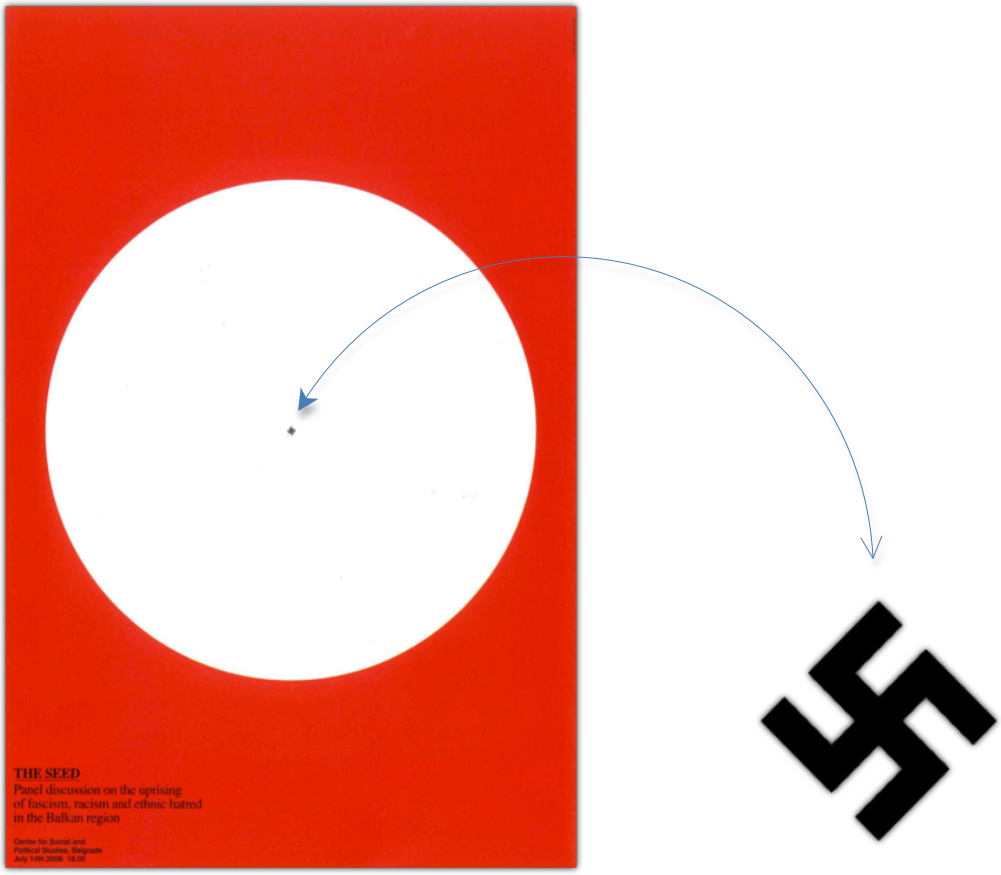
Yabancı düşmanlığı kampayası için afiş tasarlanmıştır. *"Fremdenhass Macht Jeden Hässlich/Yabancı düşmanlığı, herkesi çirkin yapar!" sloganı kullanılmıştır.* Bu çarpıcı afiş günümüz ve 1930'ların aşırı faşist politikacıları arasında görsel bir bağlantı yaparak dikkati çeker (Bergström, 2012, s.26). Tasarımda yer alan *"Fremdenhass Macht Jeden Hässlich/Yabancı düşmanlığı, herkesi çirkin yapar!"* sloganın genç kızın dudağının üstünde, 3 satır halinde, sol-sağ bloklu ve bitişik bir tipografik düzende yerleştirilmesi Hitler Adolf'un bıyığına ve faşizme gönderme yapılarak (çağrışımı yapılarak) yabancı

düşmanlığı vurgulanmıştır. Tasarımda tipografinin çağrıştırdığı Hitler Adolf'un bıyığı sembolik olarak yer almıştır.



Resim 25. Dil/Söz/Simge örneği. Tasarımcı: Doroty. "Savaş Okulu". Afiş.

Savaş Okulu Film Afişi beş film afiş serisinden biridir. Ctrl. Alt. Shift tarafından açılışı yapılan Ulusal Kısa Film yarışmasının kazananlarının tanıtımını yapmak için tasarlandı. Her film baskılayıcı küresel konulara farkındalığı artırır. "Savaş Okulu" Ben Newman tarafından bir ingiliz okulunda çocuk askerler için savaşın gerçek dehşetini belirten bir askeri eğitim kampı yeniden yaratıldı. Merkez motifi, yalnızca iki nokta ve bir çizgi (dil)'in yapılandırıldığı iyi bilinen matematiksel semboldür. Afişin etkisini veren şey her halükarda dilin tasarımcı tarafından kullanılmasıdır. Elemanların dönüşümü kanayan yara içinde anlamı nasıl etkilediğini gösterir. Sonuçta savaşın kan lekesi ile sözlü matematiksel bölme tekniksel güçlü bir bileşimdir (Crow, 2010, s.63).



Resim 26. Sembol örneği. Tasarımcı: Furo (Slavimir Stojanvic). "The Seed (Tohum)". Afiş.

Sırp tasarım studyosu Futro'dan Slavimir Stojanvic konuya dolaylı ve yaratıcı bir yaklaşımla akıl yürütme biçimiyle, tasarıma güçlü bir yorum katma isteğiyle yaklaşarak bu güçlü politik sembolüne (tasarımda Nazi svastika sembolü kullanmıştır.) sahip çalışmayı ortaya koymuştur. Balkanlar'da artan faşizmi konu alan bir konferansın tanıtım afişi olan bu tasarım, Nazi svastikasını küçülterek daha da büyüme potansiyeli olan bir tohuma benzetmiştir (Ambrose ve Billson, 2013, s.42-43).



Resim 27. I Love Japan. Tasarımcı: MooN Projet. (Kozak ve Wiedemann, 2006 s.205) "Peace Nippon/Barış Japonya"

Geleneksel Japon yemeği olan pirinç (gohan), Japonlar için öylesine önemli bir besindir ki, çok sık tüketilir. Japon kültüründe, öğlen ve akşam yemeklerinde yan yemek, sabah kahvaltısında ise çiğ yumurta veya soslarla karıştırılarak ana yemek olarak yenilmektedir. Japon pilavı yağ, tuz veya herhangi bir tatlandırıcı konulmadan yalnızca haşlanarak pişirilir. Genelde yemeklerin yanında veya yemeğin sonunda servis edilir.

Yukarıdaki tasarımda da bütün yüzeyi dolduran haşlanmış pirinç imgesi kullanılmıştır. Pirincin ortasında ise kalp biçiminde kırmızı renkte bir sos ilave edilmiştir. Bu iki imge gösterilerek birden fazla çağrışım yoluyla Japonya'ya ve Japonya kültürüne gönderme yapılmıştır. Pirincin doldurduğu yüzey ve üzerindeki kırmızı sos; beyaz yüzeyin ortasında kırmızı daire biçimiyle oluşan Japonya bayrağını sembolize etmektir. Böylece Japonya bayrağı doğrudan değil, dolaylı olarak kültürel imgelerle bir sembol/simge olarak tasarıma yansıtılmıştır. İmgelerin yaptığı ikinci bir gönderme ise, kalp simgesi ile

Japonya'ya duyulan sevgidir. Tasarımın ilettiği mesaj, "barış"tır. Tasarımcı Japonya'ya duyduğu sevgiyi, Japonya'nın barışçıl bir ülke olduğu iletisini Japonya'nın kültürel imge ve simgeleri en yalın görsel dil kullanımı başarısıyla sağlanmıştır.



Resim 28. İkon/Simge örneği. Tasarımcı: Pierre Mendel. "Aida". Opera afişi. Bvyerav Devlet Operası.

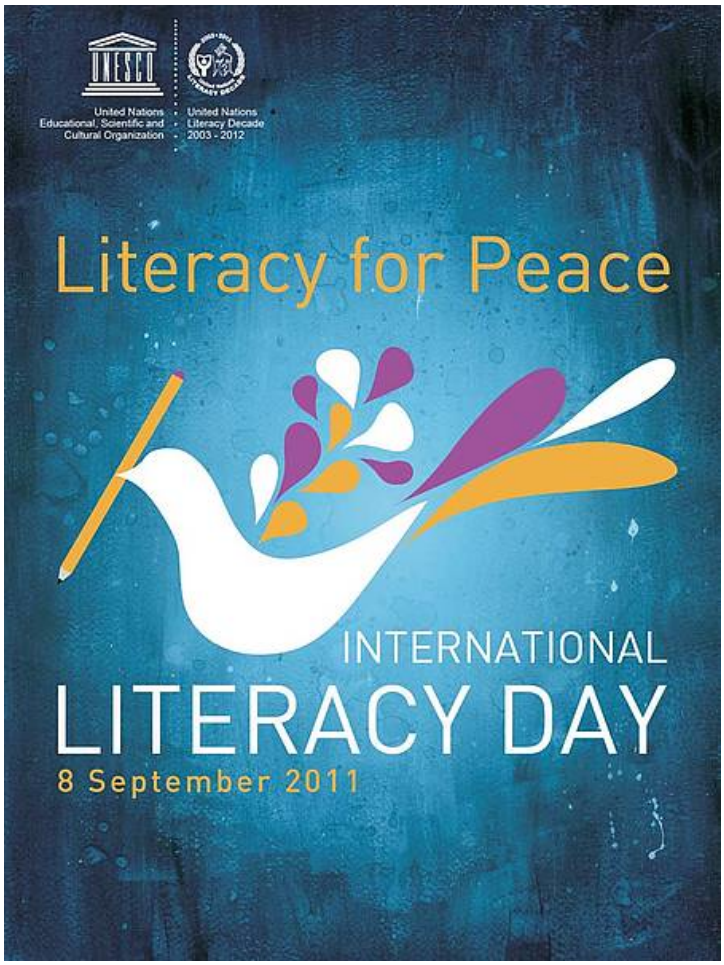
Yukarıdaki afiş, Gueseppe Verdi tarafından bestelenmiş dört perdelik bir opera için tasarlanmıştır. Tasarım, sarı düz bir renk yüzeyine denglenmiş olan geometrik formlar; altta beyaz üçgen, yukarıda ise siyah bir kare, siyah karenin altında ise yatay pembe bir dörtgen görülmektedir. Aida ile ilgili bilgilerimizi kullandığımızda, afişe kullanılan tüm bu soyut öğelerin, sembolik bir anlam içerdiğini ve anlam bağlantılarını kurduğu görelebiliriz. Sarı renk Mısır'ı çağrıştırmakta, altaki beyaz üçgen ise Mısır Piramitini sembolize eden ikon kullanıma örnek oluşturmaktadır. Sarı renk ve piramit öğeleri kullanılarak Mısır uygarlığına gönderme yapılmıştır. Aida operası, Mısır Hidivi İsmail Paşa'nın Verdi'ye 1871'de eserin hazırlanması için sipariş vermiş olmasıyla eser, 24

Aralık 1871'de yapılmıştır. Ayrıca eserin konusunun Mısır'da geçen bir aşkı anlatıyor olmasıyla afişteki öğelerde Mısır'ı çağrıştıran ve geleneksel Mısır Uygarlığı'nın "sonsuzluk" sembolü olan piramit ile soyuta anlam yükleyen, geometriciliği benimseyen Süprematizm akımın önemli temsilcisi Kazimir Maleviç'in "sonsuzluk" anlamı taşıyan kendi geometrik soyutlaması arasında bağlantı kurulmuştur. İki ayrı "sonsuzluk" simgesiyle anlam örtüşmesi yapılmıştır. *(Eserin konusuna göre; Habeş Krallığı ve Mısır orduları savaş halindeyken Habeş Kralının kızı Aida Mısır'da sarayda tutsak edilir. Mısır ordusunun baş komutanı Rademes Aida'ya aşıktır. Radames savaşı kazanıp Aida'ya dönmeyi planlar. Savaşı planlandığı gibi Radames komutasındaki Mısır orduları kazanır ve Aida'nın babası Habeş Kralı tutsak edilir. Ancak zafer çoşkusuyla birlikte Firavun Radames'e başarısının armağanı olarak kızı Amneris'le evleneceğini bildirir. Bunun üzerine Radames ve Aida mutsuz olur. Tutsak olan Habeş Kralı kızı Aida'la kaçmak için Radames'ten yardım ister. Radames onlara yardım eder ancak sonrasında pişmanlık duyup kendini "vatan haini" olarak suçlar. Habeş Kralı öldürülür ve Radames vatan hainlari için öngörülen diri diri gömülme cezasına çarptırılarak Aida ile aynı mezarı paylaşır)*



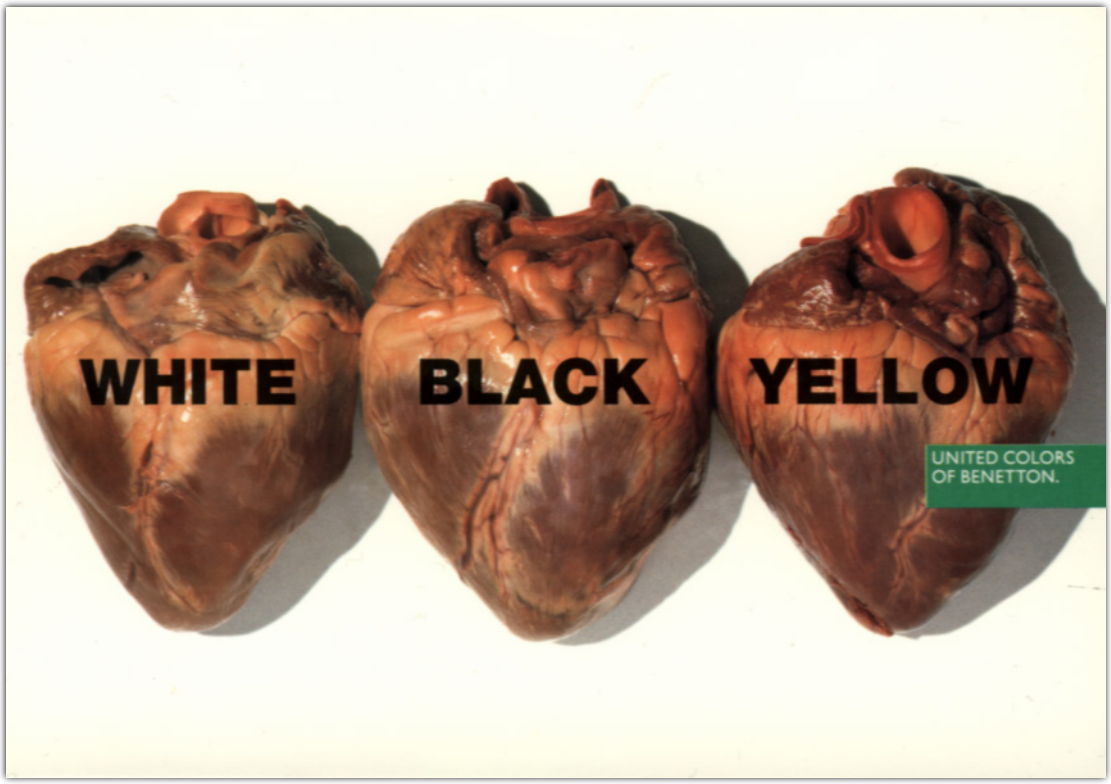
Resim 29. İkon/Metafor/Simge örneği. Tasarımcı: Pierre Mendel. "Kilise ve Sanat". Die Neue Sammlung için sergi afişi.

Resim 29' daki afişte dikey, bold, siyah, düz bir çizginin üzerine yatay bir fırça vuruşu ile haç sembolü oluşturulmuştur. "Kilise ve Sanat" isimli sergi için tasarlanan afişte hıristyanlığı simgeleyen haç ve sanatı ima eden fırça darpesinin birleşimi serginin içereğine; hem sanata hem de kiliseye gönderme yapmaktadır.



Resim 30. Simge örneği. "Uluslararası Dünya Okuryazarlık Günü". Unesco Afişi.

Afiş, Uluslararası Okuryazarlık Günü Kutlamaları (Her yıl 8 Eylül günü) doğrultusunda "barış" teması üzerine tasarlanmıştır. Tasarımda barışın sembolü olarak evrensel simge niteliği taşıyan güvercin simgesi kullanılmıştır. Afişteki içerik okuryazarlığa dayalı olduğundan, güvercinin gagasındaki zeytin dalının yerini kurşun kalem yer alarak okuryazarlığın temsili imgesi olmuştur.



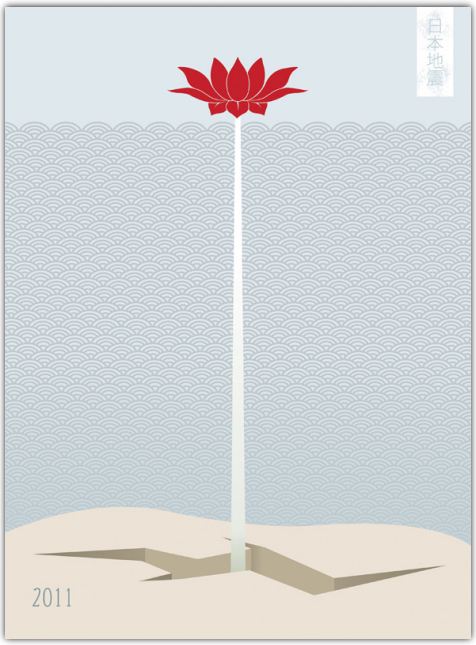
Resim 31. Simge örneği. Tasarımcı: Oliviero Toscani.

Yukarıdaki tasarım, savaş ve ırk karşıtı bir yaklaşımla kendini gösteren Benetton için yapılmış, tasarımda üç ayrı kalp organı sembolik evrensel bir imge olarak kullanılmıştır. Organın herbiri bir ırka; beyaz renk-beyaz ırkı, siyah renk-siyah ırkı ve sarı renk-sarı ırkı temsil etmiştir. Renk tipografik olarak yansıtılmış ve renklerle ırk sembolize edilmiştir. Tasarımda gerçek kalp organının fotoğrafının kullanılması tasarımı daha çarpıcı, tasarımcının söylemini de daha güçlü kılmıştır. Tasarımda, "Bütün ırkların insan olduğu, bir arada olabileceğini, birarada yaşayabileceğini ve aslında bütün kalplerin aynı olduğu" vurgulanmıştır.

Yukarıdaki örnekte olduğu gibi Oliviero Toscani'nin tasarımları her zaman evrensel boyutta çok derin ve zengin mesajlar içermektedir. Tasarımcı, tasarımın yaratıldığı ana denk gelen toplumsal sorunu göz önünde bulundurarak, toplumun ihtiyacı olan mesajı son derece etkili bir biçimde vermektedir. Simge ve imgelerle kurduğu derin anlam bağlantılarıyla izleyicinin ya da tüketicinin yüreğine dokunmayı başarıyla gerçekleştirmektedir.

Oliviero Toscani, reklamcıların kendilerine verilen büyük miktarlarda parayı boşa harcadıklarını, dili yozlaştırdıklarını, toplumda ayrımcılığa yol açtıklarını, insanların

gerçekleri görmelerini engellediklerini iddia etmektedir. Reklamcının sahip olduğu olanakları kullanarak, markayı tanıtabileceğini hem de üzerine düşen sorumluluğu yerine getirebileceğini ifade etmeş olmasıyla, tasarıma olan yaklaşımı tüm tasarımcılara örnek olabilecek niteliktedir (Ertike, 2010 s.174).



Resim 32. Simge örneği.

Afişte lotus çiçeği bir sembol olarak kullanılmıştır. Afiş, Japon halkının direncini temsil etmektedir. Lotus, doğumu ve yeniden doğuşu sembolize etmektedir. Özellikle kırmızı lotus, sevgi, şefkat ve tutkunun sembolüdür. Lotusun, hava ve güneş ışığı için suyun derinliklerinde savaşarak, çamurlu bir topraktan doğması ile bilinir. Eski bir yaratıcılık ve bereket sembolü olan lotus Hindistan, Çin, Mısır ve Japonya'da çok saygı görmektedir. Çamurlu sulardan lekelenmeksizin çıktığı için saflığı da temsil etmesiyle de bilinir. Hint kültürünün en yaygın sembolllerinden olan lotus güneş ve yaratılışı, saflık ve kusursuzluğu temsil eder.

Lotus çiçeğinin yukarıda sözü edilen simgesel anlamlarına bağlı olarak; tasarımcı afişinde lotus çiçeğini bir sembol olarak kullanıp, Japonya halkının ihtiyaç duyduğu sevgi ve şefkati yalın bir biçimde vurgulamış ve kendi insanlarının güçlü olmak ve zorluklara, fekaketlere katlanma, dayanma inancı olan Japonyayı temsil etmiştir.



Resim 33. Simge örneği. Tasarımcı: Taber Calderon "Yunanistan Aşkı". Sanat Santorini Bienali- Uluslararası Afiş Sergisi 2013.

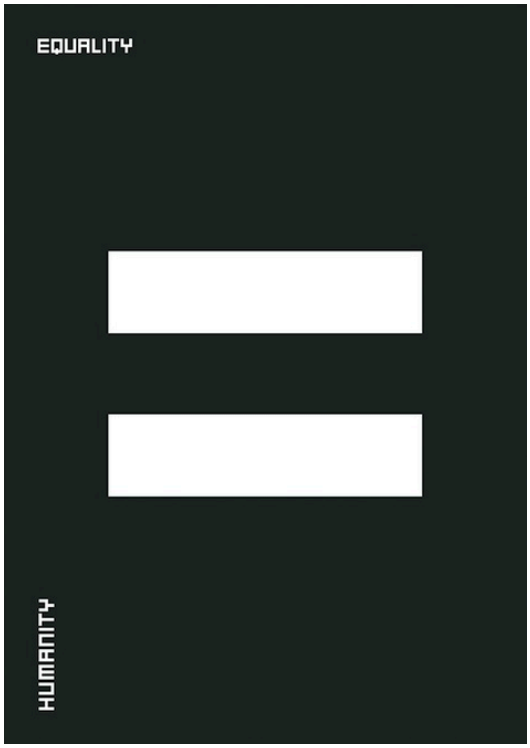
Tasarımda, Yunanistan bayrağı, kalp ve sütun sembol olarak kullanılmış, sütun ile bayrak simgeleri Yunanistan'nın kültürel simgesi olarak yansımıştır. Tasarımda Yunanistan bayrağının kullanım biçimiyle Antik Yunan sütununa dönüştürülmüştür.



Resim 34. Simge örneği. Tasarımcı: Rebacca Williams, Gavin Hurrel. "Noah's House". Logo Tasarımı.

"Noah's House" adlı logo tasarımı evde bakımı sağlanan hastalara yönelik bir kurum için tasarlanmıştır. Logoda son derece yalın bir şekilde gagasında zeytin dalı olan güvercin sembolü kullanılmıştır. Güvercinin kanatları kalp şeklinde çizilerek özgün bir biçimle ve özgün çizgi karekteriyle yansıtılmıştır. Güvercin ile kalp sembolünün

birleştirilmesi; gagasında zeytin dalı, kanatlarının kalp oluşuyla; barış ve sevgi kavramlarıyla anlamsal bağ kurulmuştur. Böylelikle hastaların bakımla beraber ihtiyaç duydukları; sevgi, şefkat ve hayatla barışık olma duygusu vurgulanmıştır.

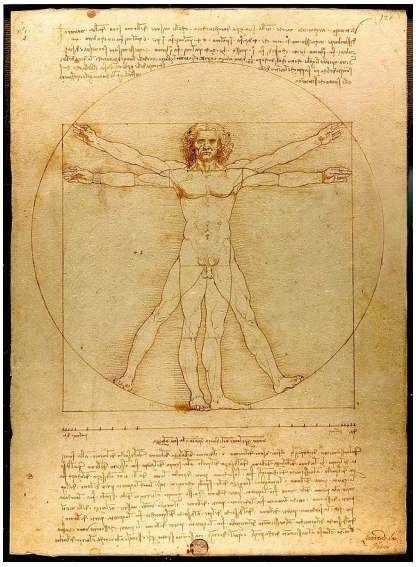


Resim 35. Simge örneği. Tasarımcı: Paul Garbett. "İnsanlık/Eşitlik" Sergi Afişi.

Afişte, matematik alanında tanıdık olan “eşittir” (=) sembolü kullanılarak, tasarımın temasını gerçekleştirilmiştir. “Eşitlik” düşüncesi ile “insanlık” kavramı eşitleyerek, her iki kavramın birbirine bağlı olduğunu, birbirini doğurduğu okunabilmektedir. Afiş, Sydney’in bir sokağında yıllık görsel iletişim sergisinde yer almıştır.



Resim 36. Simge örneği. Sanat Yönetmeni: Lisa Doman. "MINI"

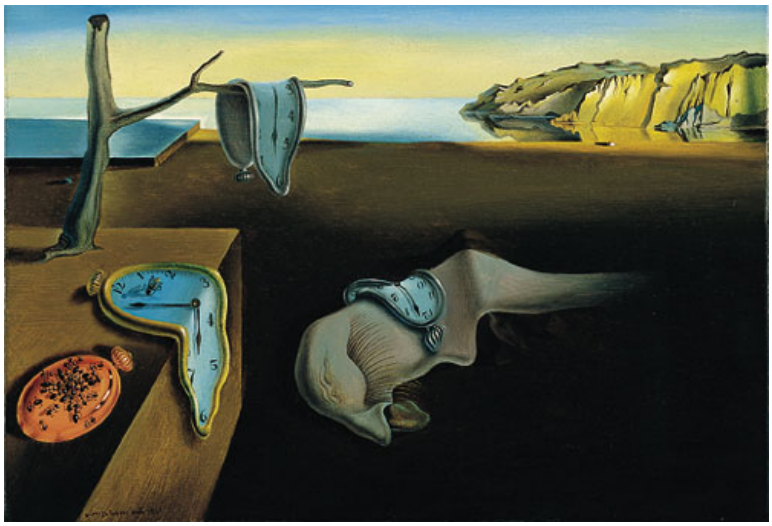


Resim 37. "Vitruvian Adam". Leonardo da Vinci.

Tasarımda MINI markalı araba karlı bir ortamda, kuş bakışı bir görüntü ile özellikleri tanıtılmıştır. Görüntüde arabanın dört kapısı açık, kar zemininde dört kapı kanadın hareketiyle oluşan açılar ve teker izleri göze çarpmaktadır. Tasarımdaki bu kurgu, Leonarda da Vinci'nin "Vitruvian Adam" isimli eskizinde ortaya koyduğu altın oran ile ilişkilendirilerek, arabanın mükemmel ölçüleri/oranları ve doğayla olan uyumu vurgulanmaktadır. *(Leonarda da Vinci'nin "Vitruvian Adam" isimli eskizinde resim iç içe geçmiş bir daire ve bir karenin ortasına çizilmiş uzuvları açık ve kapalı pozisyonda üst üste geçen bir çıplak erkeği betimler. Bu eskizle sanatçı "oranların kanunu", "insanın oranları" olarak ele alınmıştır. Sanatçını bu çalışması örnek bir bilim ve sanat eseri olma özelliğiyle insan ve doğayı birbiri ile ilgilendirme-bütünleştirme çalışması olarak bir dönüm noktasıdır)* Tıpkı Leonardo da Vinci'nin çalışmasında insan ve doğayı bütünleştirme gibi tasarımcı da bu bilgisini ve yaratıcılığını kullanıp arabayı doğayla bütünleştirerek, araba ve doğanın biribiriyle olan uyumunu imgelerle anlamsallaştırmıştır. Görüntüyü destekleyen "Bırak kar yağsın" sloganı ise arabanın doğanın zor koşullarında bile doğayla uyumunu vurgulayışını desteklemektedir.



Resim 38. Simge örneği. Yaratıcı Yönetmen: Cesar Ojeda, Rodrigo Geisse. "Sanat ve Gastronomi Mirador del Alto". Afiş.



Resim 39. "La persistencia de la memoria/Belleğin Azmi" (1931). Salvador Dali.

Afişte Restaurant Mirador del Alto'nun reklamını yapmak amacıyla tasarlanmıştır. Tasarımda içinde pasta ve çilek parçacıklarının bulunduğu ve yanında da bir çatalın yer aldığı bir tabak, masasın üzerinde yer almaktadır. Masada duran tabağın içindeki pasta, meyve ve çatalla birlikte eriyip, masanın kenarından süzüldüğü görülmektedir. Tasarımdaki bu imgeler ve kompozisyon bize Salvador Dalí'nin "***La Persistencia De La Memoria /Belleğin Azmi"*** (1931) isimli sanat çalışmasını hatırlatmaktadır. Tasarımcı Dali'nin bu sanat çalışması gastronimiyle ilişkilendirmiştir. Bu ilişki Salvador Dali'nin "***Belleğin Azmi"*** isimli eserin anlamsal yönüyle değil, sanatla ve eserin sanatçının en ünlü eseri olma yönüyle ilişkilendirilmiştir. Restauranta hazırlanan yemeklerin gastronomi bilimiyle yani; kültürle yemeklerin bütünleştirilmesi, damak ve sanat gibi göz zevkinin amaçlanarak sunulması ile ilişkilendirilmiştir. Yemeklerin sanat gibi özenle iyi düzenlenmesi, hoş ve lezzetli sunulması, damak ve göz zevkine hitap etmesi vurgulanmaktadır. Afiş, söz konusu olan restaurantda yemeklerin adeta bir sanat gibi özen ve estetikle yapılışını ve sunuluşunu ifade eder. Tasarımdaki "Sanat ve Gastronomi Mirador del Alto" sloganı da bu fikri desteklemektedir. Tasarımcı kullandığı imgelerle ve kurguladığı kompozisyonla Dali'nin eserini çağrıştırması, tasarımında kültürel-sembolik öğe kullanımına örnek oluşturmaktadır.

2.4. Ulusal ve Uluslararası Araştırmalar

Bu araştırmayla yakın ilişkili araştırmalara rastlanılmadığından, bu kısımda genel olarak; görsel okuyazarlık, sanat üzerine eleştiri/okuma, reklamlardaki anlamlılık, semboller ve metaforlar gibi konuları içeren aşağıdaki şu araştırmalara değinilmiştir.

Kurudayıoğlu ve Tüzel (2010), makalesinde, okuryazarlığın mevcut bir alfabesi olmadığını zaman, zemin, bağlam, olaylar, kişiler onun alfabesini oluşturabildiğini ve bu alfabeyi oluşturan öznelerin durağan bir anlama sahip olmadığını ifade etmiştir. Anlamın sürekli yenilendiğini, okuryazarlıkta statik bir anlamın mevcut olmadığını aktarmıştır. Bu nedenle sürekli olarak yeniden anlamlandırma, değerlendirme ve inşa etme gerekliliğini savunmuştur. Okuma-yazma için metin, belirli bir zemindeki harf sistemine dayalı simgelerden oluşan kompozisyon olduğunu ve bu kompozisyonu ancak o harf siteminin bilgisine sahip bireylerin anlayabildiğini aktarmıştır. Kurudayıoğlu ve Tüzel, okuryazarlığı insanın üzerinde düşünebildiği tüm, bilgi, beceri, sosyal norm ve örüntüler olarak görmektedir. Okuma-yazmayı belirli bir harf sistemini çözmeye yarayan statik bir davranış olarak değerlendiriken, okuryazarlığı iletisi olan her şeyi anlamlandırmayı hedefleyen geliştirilebilir bir beceri olarak görmektedir. Bu bağlamda basılı materyallerin üzerlerinde yer alan harf sistemlerinin çözülmesi okuma-yazma davranışına işaret ederken; çözülen bu kodların anlamlandırılması süreci daha üst düzey bir beceri olduğu düşünülen okuryazarlığa işaret etmektedir

Riesland (2005), sınıfta görsel okuryazarlık çalışmalarının öğrencilere yöneltilen eleştirel sorularla gerçekleşebileceği üzerinde durmuştur. Görsellerle verilen mesajların anlamlarının ne olduğu, metin ve resim arasında nasıl bir bağlantı bulunduğu, bu mesajın nasıl daha etkili olabileceği öğrencilere sorulabilir. Görsel okuryazarlık öğrencilerin derslerde daha aktif olmalarını ve daha iyi iletişim kurmalarını sağlamaktadır.

Akkaya'nın (2014), akademik disiplinlerarası yeni sanat eleştirisi kuramı, subjektif bir şekilde eserdeki kültürel değerlerin anlamlarının okunmasına ve sembollerin yerinde yorumlanmasına önemli derecede hizmet etmektedir. Bu metod her ne kadar resim alanındaki eserlerin okunmasına hizmet etse de imge ve simgelerin kodlarını çözmeye yardımcı olmaktadır. Kültürel bilgi arayışına iten ve kültürel bilgiyi kullanarak eserdeki öğelerin anlamlarıyla bağlantılar yaptıran, düşünsel derinlik pratiğini geliştiren sekiz

ana aşamadan ve 22 alt başlıktan oluşan bu metod, bir takım kriterlere bağlı olarak sanat alanında okuma, yorumlama ve eleştirel beceriyi geliştiren görsel okuma metodu olarak da görülebilir.

Görsel okuma birçok alanda gereksinim duyulmakta ve buna ilişkin araştırmalar yapılmaktadır. Örneğin, müze alanlarında izleyicinin estetik gelişimi görseli okuyabilme becerisiyle ilişkilidir. Dolayısıyla bu yönde eğitim programlarına dayandırılmış araştırmalardan sözetmek mümkünkündür.

Housen (1987), müze izleyicilerinin estetik gelişimlerini inceleyen bir araştırmayı 1984 yılında gerçekleştirmiştir. 1987 yılında Müze Araştırmaları dergisinde orijinal olarak yayınlanmış olan bu araştırmasında, üç farklı görüşme araçlarının özelliklerine bakılarak, Boston'da Çağdaş Sanat Enstitüsü'nde (Institute Of Comtemporary Arts/ICA) müze izleyicileri araştırması için üç görüşme araçlarının özellikleri üzerinde durularak üç tip verinin yararlılık ilişkisi keşfedilmeye çalışılır. Araştırmada her araç izleyicinin spesifik deneyimlerini ve öğrenmelerini değerlendirmek için farklı bir yöntemi yansıttığı görülür. Bir pilot çalışmayla eğitim ihtiyacı üzerine özelllikle odaklanılarak ICA'de "Akımlar" adlı bir sergide izleyiciler değerlendirilir (Housen, 1987 s.1). Housen araştırmasında, izleyicilerin estetik gelişimlerini aşağıdaki beş aşama çerçevesinde incelediği görülür;

I.aşamada; görüntüleme yöntemiyle rastgele gözlemler yapılarak izleyici kişisel ve kendine özgü ilişkiler ile yönlendirilir. İzleyicilerin tercihleri, düşünceleri, ve geçmiş tarih temelini oluşturan değerlendirmeler yapılmıştır.

II.aşamada; bu aşamada izleyici, kendi çalışmasını bir takım deneyimlerle eşleştirir ve dünyadaki resimlerle karşılaştırarak görmeyi öğrenir. Gerçeklikte bu ilgi pratik bir bakış açısıyla paraleldir.

III.aşamada; izleyici sanat çalışmalarını sınıflandırmayı ögrenir ve tuvalde sanatçıya göre ip uçları analiz ederek sanatçının amaçlarını ve tarihsel etkilerinin kodlarını çözmeye çalışır. Bu ip uçları, resmi öğelerin konturlarını, rengi ve kompozisyonu algıladığı, kodladığı ve bir sanat eseri yargısını oluşturur. İzleyici ilk kez doğrudan ve objektif bir şekilde sanat eseriyle yüzleşir. İzleyici sanat eserini doğru sonuçlandırırsa, sanat çalışması sanatçının yapıtı içinde zaman açısından okul, stil ve belirli bir yere yerleştirilebildiği ifade edilmiştir.

IV.aşamada; izleyici bu aşamada daha az edebi ve objektif aşamaları araştırdığı belirtilir. Sanat eserinden renk dağılımını değil, sembollerin kodlarını araması sağlanır. Arştırmada bu sembollerin ve düşüncelerin hislerini (anlamını) dillendirerek, yorumlarında duygu yüklü anılarının rol aldığının farkına vardığı bir aşama olduğu açıklanmıştır. Dolayısıyla her karşılaşma izleyici için bir çözülme olanağıyla kendisinin ve eserin yeni bir bilinci yaratılmış olduğu aktarılmıştır.

IV. aşamada ise; yaratıcı yeniden oluşum aşaması olarak ifade edelebilen bu aşamada izleyici kendisinin bir yaşamıymış gibi kebdi yasal özellikleri ve kurallarıyla nesneye süspansiyon davrandığı ifade edilir. Bu konuda izleyici resimdeki yelkenlinin denizlere açılmadığını bilse de teknenin denizlere açılmış olabileceği yönünde bir yanıt vermesi örneklendirilmiştir. Bu aşamada izleyici tüm becerilerini eşit derecede kullanır: duygusal, analitik, algısal olarak. Sonunda gördüğü şeye, bildiği şeye ve hissettiği şeye dayandırarak izleyici kendisi için tekrar ve yeniden sanat eserini yapılandırdığı aktarılmıştır.

Housen'ın (1987) araştırma sonucu, II. ve IV. aşamada izleyici çağdaş sanatı yorumlamak ve anlamak için yönlendirici ilkeleri gereksinim duyduğu bulgusuna ulaştığı görülmektedir. Katılımcılardan yarısından fazlası kendiliğinde daha fazla eğitim alma desteğine ilişkin görüşünü ifade ettikleri ve geniş bir eğitim programından yararlanmayı istedikleri sonucu elde edildiği ifade edilmiştir. Ayrıca III., IV., ve V. aşamalarda izleyicilerin dörtte biri daha çok sanat eseriyle kişisel olarak karşılaşmak, programlara katılmak ya da seçennekler sunan materyallarei talep ettiklerine ilişkin bulgularına ver verildiği görülmektedir.

Housen'in beş aşamalık izleyicinin estetik gelişimlerini sağlayan bu incelemesi de görsellere dair okumanın yorumlamanın yaşamımızda yer alan birçok eylem ve etkinliklerimiz için önemli bir gereksinim... Bu gereksinimin belli bir eğitim tasarımıyla gerçekleştirmenin mümkün olduğu farklı örneklerle görülebilmektedir. Görsel imge veya simgeleri okuma eylemi sanat tüketimi, günlük yaşamımızdaki görselleriyle hizmet sunan nice alanlar dışında, aslında düşünme yetisini de geliştirerek birçok disiplinin öğrenilmesinde önemli bir yöntem olarak da görülebilir.

Landorf, Lora ve Pagan (2013), Görsel Düşünme Stratejileri (VTS) müfredatı içinde metafor kullanımının Miami-Dade Devlet Okul Sistemindeki üç okulda 4. sınıf

öğrencilerin yazılı ve sözlü gelişimlerini nasıl etkileyebildiğini durum incelemesi tasarımı kullanılarak araştırmalarını gerçekleştirmişlerdir. Bu okullarda öğretmenler görsel okur yazar olmak için ve gerekli araçları sağlamak için öğrencileriyle Görsel Düşünme Stratejilerini kullanmaya yönelik Yenawine tarafından eğitilerek incelemelerini gerçekleştirdiklerini ifade etmişlerdir. Makalede keşfederek, bilinçli bir şekilde metafor kullanarak öğretmenlerin eleştirel, etkili hem yönettiği pedagojik hem de Görsel Düşünme Strateji müfredatı içerik yönüne daha çok odaklanabileceklerini ve öğrencilerin öğrenmelerinde daha çok atılımlar yapmalarına yardımcı olabileceği belirtilmiştir.

İz Bölükoğlu (2001), Grafik Tasarım atölye eğitiminde grup eleştirisinin olumlu ve olumsuz yönlerinin araştırmak amacıyla öğrencilere bir anket uygulanmıştır. İz Bölükoğlu, Grafik tasarım eğitiminin hedeflerinde; tasarım eğitimi alan öğrenciye, bir tasarımcının sahip olması gereken düşünsel sürece sahip olma ve sürekli geliştirebilme yetisinin kazandırılması gerektiğini vurgulamıştır. Buna paralel olarak eğitmenin tasarımın çağdaş, dinamik, ilginç özelliklerini ortaya çıkarabilecek sorgulayıcı, eleştirel, araştırıcı bir eğitim gerçekleştirmesi gerektiğini ifade etmiştir.

İz Bölükoğlu, Grafik Tasarım Atölye eğitiminde grup eleştirisi yöntemini şu şekilde aktarmaktadır; öğrencilerin eleştiriye katılabilmesi için, atölye ortamında ortak bir konu kapsamında yapılan tasarımlar (eskiz aşamasında veya tamamen bitirilmiş olabilir) atölyedeki panolara asıldığını ifade etmiştir. Öğrencilerin yapılan bu tasarımları dikkatle, sessizce inceleyerek, daha sonra çalışmaların her biri, öğrenciler tarafından eleştirilmesi sağlandığını, grup eleştirisinde eğitmenin, konu paralelinde oluşturulan tasarımın genel hedeflerini hatırlatarak, eleştirilerin hangi temeller üzerine oturtulması gerektiği konusunda bilgi verdiğini belirtmiştir. Sonra da eğitmen pasif duruma geçerek eleştirilerin istenen hedeflerin dışına çıkmaması için gizli rehber konumunda olduğunu ve tartışmaya öğrencilerin çoğunun katılımını sağlamaya çalıştığını, eleştirilerin tıkandığı durumlarda da küçük ipuçlarıyla tekrar düşünce ve eleştiri akışının sağlanmasına yardımcı olduğunu belirtmiştir.

İz Bölükoğlu araştırmanın anket sonucunda; öğrencilere atölye grup eleştirisinin atölye eğitimi açısından verimli olduğu sonucuna varılmıştır. Benzer verimli sonuç, İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programında ile amaçlanan çalışma grubunun görsel tasarıma

yönelik eleştirel yaklaşım bilinci geliştirmedeki etkisinde ve analiz yapabilme becerilerine etkisi değerlendirildiği bölümde (5. 6. ve 7. amaç sorularının bulgularında) görülmektedir. Çalışma grubunun sınıf ortamında görsel tasarımların üzerine tartışılmasının yanısıra akran ve öz değerlendirmeleri yapılması, öğrencilerde düşünsel boyutta, tasarımdaki öğeleri anlamlandırma ve yorumlama açısından, kendi veya karşılaştıkları tasarımların olumlu yönlerini ya da eksikliklerini görebilmeleri açısından ve daha sonra yapabilecekleri tasarımlar için yol gösterici olması bakımından olumlu sonuçlar elde edilmiştir.

Holmes (2008), araştırmasında tanımlanmış reklamlarda kullanılan sembolik görsellerin uygunuluğunun/anlamlılığının nasıl olduğunu, reklamlarda sembolik görsellerin tüketici cevaplarıyla ilişkisindeki uygunluğun/anlamlılığın rolüne ve reklamlarda görsel sembollerin tüketici yorumlarını açıklayan uygunluk anlamlılık teorisini ne ölçüde kapsadığını incelemiştir. Yani; araştırmasında uygunluk/anlamlılık kavramını tanımlamaya çalışarak, reklamlarda doğrudan ürünle bağlantısı olmadığı düşünülen görsellerin, yalnızca ürünle uygunluğu/anlamlılığı olan görsellerin beklenen etkiyi yaratma sebebini araştırmıştır. Spesifik tüketici cevaplarıyla uygunluk arasındaki ilşkiyi test etmiştir. Araştırmada uygunluk/anlamlılık; iki veya daha fazla nesnenin arasında spesifik bir içerik içinde bir bağlantının anlamlı yorumu olarak tanımlanmıştır.

Uygunluk/anlamlılık, bireylerin anlamlı bir yorumla ulaşabildikleri nesne arasındaki bağlantı hakkında sağlayabildiği bir içeriğe dayanır. Bu yorumlar, araştırmada uygunluk ölçeği (Açımlayıcı Faktör Analizi/EFA ve Doğrulayıcı Faktör Analizi/CFA) ile ölçülmüştür. Holmes (2008), araştırmasında reklamda uyumlu görseller olduğunda, tüketicinin çok fazla ürün üzerinde düşünmesini gerektirmediğini, küçük bir düşünce ile anlamın ortaya çıktığını ifade etmiştir. Böylece, uyumlu bir görselin uyumsuz bir görselden daha çok başarılı olduğu kolayca görülebildiği değerlendirilmesini yapmıştır. Çalışmanın sonuçlarında, daha çok uyumlu bir görselin ürün ile uygunluk/anlamlılık gösterdiğini, kısmen uyumlu görselin orta derecede uygunluk/anlamlılık gösterirken, uygunsuz olan görselin ise en az derecede uygunluk/anlamlılık gösterdiğini ortaya koymuştur. Holmes, kısmen uyumlu ya da uyumsuz görsellerin daima alakasız düşünce oluşturduğu anlamına gelmediğini, ancak, basit bir şekilde tüketici bir görseli yorumlamak için daha çok çaba sarfetmek durumunda kaldığını ifade etmiştir. Bu durumun da uygunluk/anlamlılık ölçümünü düşürdüğünü belirtmiştir. Holmes

araştırmasında; reklamlarda uygunluk/anlamlılık mevcut olmayan bir durum değil, fakat varoluşun değişen derecelerde olan bir kavram olduğunu, bağlamın ise benzersiz nesneleri alabilen basit bağlantıları yapmak için sırayla çabayı azalttığı bilgiyi sağladığını aktarmıştır. Katılımcıların bağlam dışında kısmen uyumlu görselleri kolayca yorumlayabildiklerini ortaya çıkarmıştır.

Dolayısıyla, Holmes'in varolan reklam ürünlerinde uygunluk/anlamlılık üzerine yaptığı araştırmasından da anlaşılacağı gibi görselin ürün ile uygunluk derecesi tüketicinin ya da izleyicinin reklamı anlamlandırması ya da mesajı algılaması açısından da önem taşıdığı ifade edilebilir. Grafik tasarım ürünlerinde imge simge okuryazarlığı sözkonusu olduğunda imgenin ya da simgenin ürünle veya ele alınan konuya göre bilinçli ilişkilendirilmesi, (bu durum imge ve simgeleri doğru kullanımını gerektirir) tasarımın okunurluk derecesini güçlendireceği düşüncesini destekler niteliktedir.

Alvarez (2008), sembol anlaşılabilirliğini değerlendirmek için çoktan seçmeli yöntemi kullandığı bir araştırmayı gerçekleştirmiştir. Uluslararası Standartizasyon Örgütü (ISO) grafik sembollerin anlaşılırlığını değerlendirmek için geliştirmiş olduğu bu yöntem ile gözlenen bireylerin algılarına ilişkin cevaplar listeden seçilerek değerlendirilir. Açık uçlu soruları içeren anketler katılımcıların yorumlamalarını açıklamaktadır. Araştırmada kullanılmış olan bu yöntem havaalanında kullanılan semboller gibi sözel olmayan bilgilerin anlamı ve yorumlarını test etmek için tasarlanmıştır

Alvarez (2008), araştırmasında uyguladığı anket sonuçlarında, geleneksel değerler daha yüksek algıya sahip olduğunu; raslantısal değerler arasında güvenirlik daha yüksek algı olduğunu ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yeniden tasarlanan üç sembol arasında yapılan değerlendirmeler sonucunda, ürünün kurumsal sembolü ve değerler birleşimi katılımcılar için amaçlanan en yüksek değer algısına sahip olduğu bilgisini elde etmiş ve böylece kültürlerarası kurumsal kimlik aracılığıyla iletişim değerleri küresel çapta tanınmış bir imgeye sahip olarak etkisinin daha fazla olduğunu ortaya koymuştur. Araştırmacı anketlerde görsel algı değerlerinde küreselleşmenin etkisi olduğu sonucunu elde etmiştir. Alvarez'in yapmış olduğu literatür incelemelerinde de iletişimdeki mevcut ilerleme kültürlerarası bilginin yayılması için teknolojik gelişmelerin ve sosyoekonomik değişimlerin izin vermesiyle katkısı olduğuna ulaşmıştır. Ayrıca, anketin açık-uçlu soruların birinde (soru sayısı 4) katılımcılar çoğunlukla kültürel

geçmiş ve deneyimlerle algılanan değerlere yönelik kararlarına rehberlik ettiği konusunda hem fikir olduklarını ortaya çıkarmıştır.

Alvarez'in araştırma bulgularında; güçlü bir şekilde kültürlerarası bir kurumsal sembol içinde ürünün temsil edilmesi gerektiğini ortaya çıkarmıştır. Kahve kampanyası için bir ürün birleşimine ve değerlerine sahip yeniden tasarlanan sembolün çok başarılı olduğunu ve kültürlerarası sembollerde iletişim değerlerinin etkileri, uluslararası tanınmış imgelerle temsil edildiklerinde çok etkili olabildiğini elde etmiştir. Bu konuda geleneksel değerler ve toplumsal duygular bir kahve fincanı ile temsil edilerek daha çok etkili bir şekilde iletildiğini ortaya çıkarmıştır. Araştırmacının bir diğer temel bulgusunda, ikon olarak kartal sembolünün yaygın bir şekilde tanınması, katılımcılar için güven niteliği algısına götürdüğünü aktarmıştır. Araştırmacı, belirli değerlerin iletişiminde kullanılan imgelerin evrensel olarak tanınmış olmasını ve değerlerle ilişkilendirilmiş olan kültürlerarası iletişimi olabilen çabaların olması gerektiğini ileri sürmüştür. Örnek olarak, güven kavramı için evrensel algılar nedeniyle bir kartal ile temsil edilmezse, tasarımcı amaçladığı mesajı veremeyebileceğini ifade etmiştir. Burada araştırmacı güven kavramını örneklerken, bu kavram için evrensel bir sembol kullanımının önerisini getirmektedir.

Karamehmet (2012), reklamlar yoluyla tüketiciyle kurulacak iletişimde metaforun ne şekilde, nasıl ve hangi tür reklamlarda daha sıklıkla kullanıldığını saptayarak, metaforlara karşı tüketicilerin tepkilerinin neler olduğunu ortaya koyan araştırmasını gerçekleştirmiştir. Araştırmasında metoforun tüketicinin gündelik yaşam içerisinde kullandığı dilin dolaylı bir anlatım olduğunu ve reklamcıların bir disiplin olarak göstergebilimden yararlandığını aktarmıştır. 2011 yılı Kırmızı Reklam Ödüllerin'nde ödül almış metafor içeren reklamları inceleyerek araştırmasını gerçekleştiren Karamehmet, metaforların türleri üzerinde durarak reklam değerlendirmelerini yapmıştır ve reklamcıların metafor kullandıklarında genellikle kavramsal metafor, somut metafor ve kapalı metafor türlerini kullanmayı tercih ettiklerini aktarmıştır (Karamehmet, 2012 s.301,302). Karamehmet (2012), araştırma kapsamında elde ettiği bulgularda; reklamda görsel metafor kullanarak tüketicilerin satın alma niyetleri artırabildiği, reklamda metafor kullanımını tüketicilerin reklama karşı tutumunu olumlu yönde etkilediği, tüketicinin bireysel yaratıcılığını tüketicilerin reklama karşı geliştirdiği

duyguları güçlendirdiği, tüketicilerin metafor kullanımına sıcak duygu, olumlu tutum ve reklamdaki ürüne satın alma niyeti ile yaklaştıkları sonucuna varmıştır.

Araştırmacının vardığı bu sonuçlar, metafor kullanımının tasarımın temel amaçlarında biri olan güçlü bir iletişimin aracı olduğunu da kanıtlamaktadır. Dolayısıyla bu dilin kullanımı gerek tüketici/izleyici gerekse tasarımcı açısından ne derece önemli olduğunu akla getirmektedir. Ayrıca her iki durumda (tüketici/tasarımcı için) metafor dilinin kullanımı ve algılanışına yönelik tasarım eğitim programı içinde yer vermenin gerekliliğini ortaya koymaktadır.

BÖLÜM III: YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

"Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür açısından imge-simge okuryazarlıklarının geliştirilmesi"ni amaçlayan bu araştırma, eylem araştırması biçiminde desenlenmiştir.

Eylem araştırması, bir okulda çalışan yönetici, öğretmen, eğitim uzmanı veya diğer tür kuruluşlarda çalışan mühendis, yönetici, planlamacı, insan kaynakları uzmanı gibi bizzat uygulamanın içinde olan bir uygulayıcının doğrudan kendisinin ya da araştırmacı ile birlikte gerçekleştirdiği ve uygulama sürecine ilişkin sorunların ortaya çıkarılması ya da önceden ortaya çıkmış bir sorunu anlama ve çözmeye yönelik sistematik veri toplamayı ve analiz etmeyi içeren bir araştırma yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek 2011, s.295).

Eylem araştırması, eylemlerin ve öğretimin niteliğini anlamak ve iyileştirmek için gerçek sınıf veya okul durumunu çalışma süreci olarak tanımlanabilir (Hensen, 1996; Mctaggart, 1997; Schmuck, 1997). Öğretmenlerin kendi uygulamalarını, gözlemlemeleri veya bir problemi ve bir eylemin olası yönünü incelemeleri için sistematik ve düzenli bir yoldur (Dinkelman, 1997; McNiff, Lomas&Whitehead, 1996). Eylem araştırması önceden planlanmış, düzenlenmiş ve diğerleriyle paylaşabilen bir sorgulama türüdür (Foshy, 1998; Tomlinson, 1995). *Aktaran* (Johnson, 2014, s:20) Eylem araştırması süreci, beş temel adım veya bölüm içerir (Pelton, 2010, s.9):

Adım 1: Konu Tanımlama

Adım 2: Bilgi Toplama

Adım 3: Eylem Planlama

Adım 4: Planı Yansıtma

Adım 5: Ürün (Çıktı) Değerlendirme

Birinci adım, soru sormak, bir problem durum belirlemek veya inceleme alanı tanımlamaktır. İkincisi, hangi verileri toplamak zorunda olduğumuza, bu verilerin nasıl ve hangi sıklıkla toplanması gerektiğine karar vermektir. Üçüncüsü, verileri toplamak

ve analiz etmektir. Dördüncüsü, bulgularımızın nasıl kullanılabileceği ve uygulanabileceğini betimlemek. Beşincisi ise bulguları paylaşıp rapor etmektir. Bu adımların bazıları tekrarlanabilir ve ya farklı bir sıralamayla gerçekleştirilebilir.

Eylem araştırmaları tür bakımından alanyazında farkli biçimlerde sınıflandırılmıştır. Berg (2001) (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.297) farklı yaklaşımları bir araya getirerek eylem araştırmalarını üç tür altında sınıflandırmaktadır: ”teknik/bilimsel/işbirlikçi eylem araştırması”, “uygulama/karşılıklı işbirliği/tartışma odaklı eylem araştırması”, “özgürleştirici/geliştirici/eleştirel eylem araştırması”**.**

Bu araştırmaya, **özgürleştirici/geliştirici/eleştirel eylem araştırması** türüyle ve **uygulayıcının aynı zaman da araştırmacı olduğu”** bir yöntemle yaklaşılmaktadır. Özgürleştirici/geliştirici/eleştirel eylem araştırma yaklaşımında amaç; uygulayıcıya yeni bilgiler, beceriler ve deneyimler kazandırmak ve kendi uygulamalarına karşı eleştirel bir bakış açısı geliştirmesine yardımcı olmaktadır. Böylece uygulayıcı kendi uygulamalarını bir problem çözme süreci olarak bu süreç içindeki kendi rolünü sorgulayacaktır. Aynı zamanda uygulamalarına eleştirel bir gözle bakabilme anlayışını geliştirebilecek ve uygulamada sık sık karşılaşılan sorunlara ilişkin bilinçli açıklamalar getirebilecektir. Bu yaklaşımda uygulayıcının araştırma yoluyla mesleğinde daha yetkin hale gelmesi, kuram ile uygulamayı bütünleştirme becerisi kazanması ve kendi alanı ile ilgili politikalara ilişkin de görüşler geliştirmesini mümkün hale getirebilmektedir Berg’in yaptığı sınıflamaya “Uygulayıcının aynı zaman da araştırmacı olduğu” yaklaşım olarak dördüncü tür eklenmiştir. Bu yaklaşımda araştırmacı uygulamayı sürdürürken aynı zamanda belirlediği soruna ilişkin veri toplamayı da başarabilmelidir. Bu veriler uygulayıcının tuttuğu notlar, gerçekleştirdiği kayıtlar (video, ses kasedi gibi), bir meslektaşın gözlemi, dökümanların incelenmesi göbi farklı veri toplama yöntemleri ile elde edilebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.297).

Eylem araştırmasında Amaç, problemi çözme, değerlendirme veya hatta yeni fikirleri bulma ve nasıl çalıştığını anlamaktır. Andrew P. Johnson (Johnson, 2014, s.43-44-45) “Eylem Araştırması El Kitabı’nda 10 eylem araştırması adımından söz eder. Bunlar;

1. Bir problem ya da araştırma konusunu belirlemek,
2. Kuramsal bağlamda problemi ya da araştırma konusunu ortaya koymak,
3. Veri toplamak için bir plan yapmak,

4. Verileri toplamak ve analiz etmek,
5. Gerektiğinde soruların ya da problemlerin değişmesine izin vermek,
6. Verileri düzenleyerek analiz etmek,
7. Verileri raporlaştırmak,
8. Yargıları ve önerileri yapmak,
9. Bir eylem planı oluşturmak,
10. Planı eyleme geçirmek ve değerlendirmek

Araştırmada, "Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür açısından imge-simge okuryazarlıklarının geliştirilmesi" konusu ele alınmış, konu öğretim programı olarak planlanmış ve eylem planı kapsamında veriler toplanıp analiz edilmiş ve raporlaştırılmıştır.

3.2. Araştırmanın Ortamı

Araştırma, T.C. Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı 'nda, 2012-2013 Eğitim-Öğretim yılı Bahar Dönemi 3. Sınıf, Grafik Anasanat Atölye (A.S.A.) dersinde gerçekleştirilmiştir. Grafik A.S.A., Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı'nda, Anasanat Dalı seçimi sonucunda yerleşen öğrencilerin 2., 3. ve 4. sınıflarda almak zorunda oldukları bir derstir. 3. sınıfta 2 Teorik/ 4 Uygulama ve toplam 4 krediye sahip olan haftada 6 saat olarak işlenen derste, araştırmada tasarlanan İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programı uygulanmıştır.

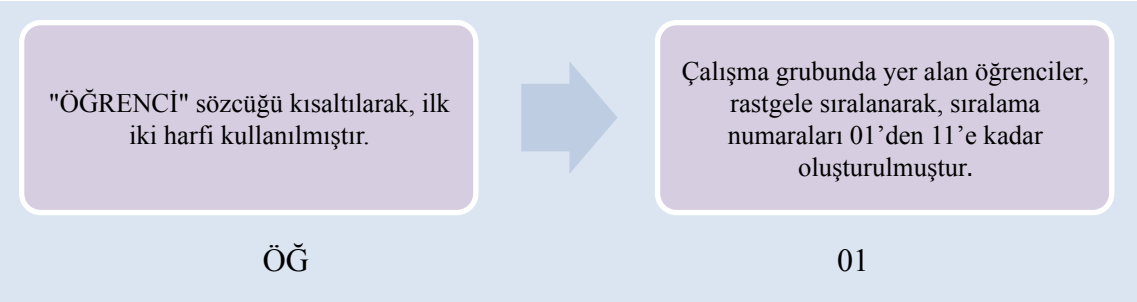
Toplam 1 erkek ve 10 kız olmak üzere 11 öğrenciyle dersin işlendiği sınıf, geniş ve uzun dörtgen biçimindeki mekân içinde; sağ ve sol tarafta bir blok halinde bilgisayarların yer aldığı masa ve sandalyeler bulunmaktadır. Ortada da birbirine yüzyüze bakan üzerleri boş masa ve sandalyeler mevcut olup, öğrenciler bu masalarda oturup dersteki çeşitli uğraşlarını gerçekleştirme olanağı bulmaktadırlar. Kapının tam karşısındaki duvarda pencereler yer almaktadır. Pencerenin perdeleri aynı zamanda projeksiyonun slayt perdesini oluşturmaktadır. Kapının hemen yanında öğretmen masası ve bilgisayarı yer almaktadır. Öğrenciler, orta bloktaki masalarda otururak, slayt perdesini rahatlıkla görebilecekleri, birbirleriyle ve dersin hocasıyla rahatlıkla iletişime geçebilecekleri ortamdadırlar.

3.3. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmayı, 2012-2013 Eğitim-Öğretim yılı II. yarıyılda T.C. Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Grafik A.S.A. 3. sınıf, 11 öğrenciden oluşan çalışma grubu oluşturmaktadır. Çalışma grubu, Grafik A.S.A. dersini alan tüm 3. sınıf öğrencilerinin katılımıyla oluşturulmuştur. Bu grubun çalışma grubu olarak belirlenmesindeki neden; 3. sınıfın grafik tasarım dersinde 1 yıllık bir süreç geçirmiş olmaları dolayısıyla tasarım disiplini konusunda deneyim kazanarak, grafik tasarımın genel biçim elemanlarını kullanabilecek yeterlikte oldukları varsayılmalarıdır. Ayrıca, bu yeterliği kazanmış olmalarıyla tasarımlarda çeşitli kavram ve göndermeleri farklı boyutlarda işleyebilir ve yorumlayabilir düzeye hazır oldukları düşüncesi 3. Sınıfın çalışma grubu olarak belirlenmesinde etken olmuştur.

Araştırma bulguları sırasında çalışma grubunu oluşturan öğrenciler, kodlanarak bulgular kısmında yer almışlardır.

Öğrencilerin İsimlerinin Kodlanması; araştırma faaliyetinin tamamında üst etik değerlerin benimsenmesi ve uygulanması esasına dayalı olarak, araştırmanın bulgularında yer alan çeşitli nitel veri toplama araçlarında; çalışma grubunu görüşme formları, günlük formları, öz ve akran değerlendirme formları, ders değerlendirme formları, öğrencilerin tasarım uygulamalarında, tasarım analizlerinde ve araştırmacı günlükleri gibi dokümanların tamamında, öğrenci isimleri doğrudan verilmeksizin, öğreci isimleri kodlanarak ilgili dokümanlarda yer almışlardır. Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan 3. sınıf Grafik A.S.A. 11 öğrenci kodu çizelge-2'de yer alan açıklamalar doğrultusunda oluşturulmuştur.



Çizele 2. Çalışma grubunu kodlama şeması.

3.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada nitel araştırma modeli olan eylem araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel veri toplama araçları; Öğrenci Günlüğü, Haftalık Ders Değerlendirme Formu, Yapılandırılmış Bireysel Görüşme, Video Kayıtları, Araştırmacı Günlüğü, Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu, Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarının Öz ve Akran Değerlendirme Formları, Program Değerlendirme Formu ve Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndan oluşmaktadır.

3.4.1. Günlükler

Araştırmada sekiz hafta süresince her ders için araştırmacı ve araştırmaya katılan 11 öğrenci günlük tutmuş ve bu günlüklere araştırmanın bulgularında yer verilmiştir. Günlükler, her hafta için farklı sayıda yapılandırılmış açık uçlu sorulardan oluşturularak araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Günlük Formu'nda yer alan sorular için uzman görüşü alınmıştır.

Programda her hafta farklı konuya yer verilmesi nedeniyle günlükler, her hafta farklı sorular içermiştir. Böylece her hafta işlenen ders konusunda öğrencilerin öğrenmiş oldukları konuya yönelik duygu ve düşüncelerini yansıtmaları; öğretim etkisi açısından, öğrenme ihtiyacının belirlenip şekillenmesinde ve konuya ilişkin eleştirilerini ve gözlemlerini aktarabilmelerinde etkili olmuştur. Daha önceden gözden kaçırılmış olan öğrencinin ders konusundaki gereksinimlerine de yer verilmesinde yönlendirici olabilmiştir.

Araştırmacının günlüğü ise sekiz hafta yürütülen derseteki gözlem ve düşüncelerin birleşiminden aktarılmıştır.

3.4.2. Araştırmacı Günlüğü

Araştırmacı günlüğü araştırmanın tüm bölümleriyle ilişkili gözlemleri ve düşünceleri kayıt etmek için kullanılan bir defterdir. Araştırmanın kronolojik olarak parçalarını bir araya getiren önemli bir kaynaktır. Gözlemler, analizler, taslaklar, alıntılar, öğrenci yorumları, sınav sonuçları, düşünceler, duygular ve izlenimler gibi çok çeşitli verilere yer verilebilir. Araştırmacı günlüğünün nasıl kullanılacağı veya şeklinin nasıl olacağı

kişisel tercihe bağlıdır. Bazıları araştırmacı günlüklerini, saha notlarını ve başka şekillerdeki verileri toplamak için kullanmaktadırlar (Johnson, 2014 s.81).

Saha notları-Araştırmacının gözlemleri: saha notları; öğretim esnasında yoğun betimlemeler, öğretim esnasında kısa notlar, ve öğretim sonrasında notlar ve yansıtmalar şeklinde üç türde olmaktadır (Johnson, 2014 s.82).

Bu araştırmada da araştırmacı günlüğü, sekiz hafta boyunca her ders için karşılaşılan çeşitli durum ya da sorunları yansıtılarak yazılmıştır. Araştırmacı günlüğü araştırmanın saha notları- gözlem ve düşüncelerin birleşimini oluşturan bir yöntemle oluşturulmuştur. Bunun nedeni aynı bilgi, gözlem ve düşüncelerin tekrarından kaçınmaktır. Bu nedenle araştırmacı günlüğü, saha notlarını da içererek hem ders esnasında hem de dersten sonra gözlemlere, izlenimlere ve derse yönelik düşüncelere, öğrencilerin dersteki davranış ve yorumlarına yer verilmiştir. Ayrıca video kayıtlardan da yardım alınarak her bir dersin sonunda izlenen video kayıtlarından öğrencilerin dersteki konulara ilişkin yaklaşımları, dersteki diyalogları, ilgileri araştırma günlüğünde daha geniş notlar halinde yazılmıştır. Böylece eylem araştırması sürecinde izlenen tüm tüm süreçler, belli bir bakış açısıyla yansıtılmış ve çeşitli değrlendirmelerle bir veri kaynağı elde edilmiştir.

3.4.3. Öğrenci Günlüğü

Öğrenci günlükleri, öğrencilerin öğrenme deneyimlerine ilişkin düşüncelerini samimi bir biçimde ve korkusuzca ifade ettikleri veri kaynağıdır. Öğrencinin ilgi ve gereksininimlerini ifade edeceği önemli bir araç olan öğrenci günlükleri, öğretmenin de öğrencinin öğrenmelerindeki gelişim sürecini izleyip anlamasına yardım eder; böylece, onun öğretimle ilgili kararlarını vermesine katkıda bulunur (Jewell ve Tichenor, 1994 s.6) *Aktaran:* (Türkkan, 2008, s.81). Bu açıdan bakıldığında öğrenci günlükleri tez araştırması sırasında uygulanan ders programına yönelik öğrencileri bakış açısıyla değerlendirilmesi ve eksikliklerin giderilmesi için eylem araştırmasının olanaklarıyla ders planının yeniden düzenlenmesi bakımından önemli bir veri kaynağı olarak görülmektedir.

Araştırmada, İmge-simge Okuryazarlık Ders Programına katılan 11 öğrenciden her ders için dersin sonunda kendi deneyim ve değerlendirmelerini, derse ilişkin gözlemlerini,

ilgilerini, meraklarını, dersin kendilerine sağladığı katkıları vb. tüm duygu ve düşüncelerini yansıtmaları istenmiştir. Günlük Formları, her hafta farklı sayıda hazırlanmış sorular çerçevesinde yapılandırılmış açık uçlu sorular içermiştir. Bu formların oluşturulmasında uzman görüşü alınmış daha sonra da öğrencilere uygulanmıştır *(Tablo 1)*.

Günlüklerde, araştırmada uygulanan programın haftalık ders planında yer alan konulara göre öğrenme etkinliklerinde; tasarım örnekleri üzerine tartışmaları ve yorumları, tasarım çalışmalarında uygulayacakları, tasarımı incelerken veya oluştururken dikkate alacakları, bilgilerine nelerin yeni eklendiği ve kendilerine neler düşündürdüklerine ilişkin derste yaşadıklarını yansıtabilecekleri açık uçlu sorulara yer verilmiştir. Öğrencilerin günlüklerine yansıyan derse yönelik düşünceleri bulgularda doğrudan aktarılmış ve betimsel olarak analiz edilmiştir.

Tablo 1.Öğrenci Günlüğü Geçerlik Hesaplaması

		Gerekli	Yararlı/Yetersiz	Gereksiz	Kapsam Geçerlik Oranı
1. Hafta	1.Madde	5			1
	2.Madde	5			1
	3.Madde	5			1
	4.Madde	5			1
	5.Madde	5			1
2. Hafta	1.Madde	4		1	0,6
	2.Madde	4	1		0,6
	3.Madde	5			1
	4.Madde	5			1
3. Hafta	1.Madde	5			1
	2.Madde	5			1
4. Hafta	1.Madde	5			1
	2.Madde	5			1
	3.Madde	5			1
5. Hafta	1.Madde	5			1
6. Hafta	1.Madde	5			1
7. Hafta	1.Madde	5			1
		Uzman Sayısı			5
		Kapsam Geçerlik İndeksi			0,95

Tablo 1'de öğrenci günlüğü, yapılan geçerlik hesaplaması sonucunda, uzman görüşü doğrultusunda ikinci haftada yer alan 1. madde çıkartılmış ve 2. madde düzeltilmiştir.

3.4.4. Haftalık Ders Değerlendirme Formu

Araştırmada, sekiz hafta süresince her dersin sonunda önceden hazırlanmış soruların yer aldığı yapılandırılmış Haftalık Ders Değerlendirme Formu kullanılmıştır. Bu formdaki sorular araştırmacı tarafından hazırlanmış ve soruların geçerliği için uzman görüşü alınmıştır. Yapılan geçerlik hesaplaması sonucunda *(Tablo 2),* uzman görüşü doğrultusunda birinci haftada yer alan 2. ve 7. Maddeler düzeltilmiş 8. madde ise çıkartılmıştır. İkinci haftadaki 5. madde, üçüncü haftadaki 1.ve 3. madde, altıncı haftada ise 1. madde düzeltilerek uygulanmıştır.

Tablo 2. Haftalık Ders Değerlendirme Formu Geçerlik Hesaplaması

		Gerekli	Yararlı/ Yetersiz	Gereksiz	Kapsam Geçerlik Oranı
1. Hafta	1.Madde	5			1
	2.Madde	4	1		0,6
	3.Madde	5			1
	4.Madde	5			1
	5.Madde	5			1
	6.Madde	5			1
	7.Madde	4	1		0,6
	8.Madde	4		1	0,6
2. Hafta	1.Madde	5			1
	2.Madde	5			1
	3.Madde	5			1
	4.Madde	5			1
	5.Madde	4	1		0,6
3. Hafta	1.Madde	4	1		0,6
	2.Madde	5			1
	3.Madde	4	1		0,6
4. Hafta	1.Madde	5			1
	2.Madde	5			1
5. Hafta	1.Madde	5			1
6. Hafta	1.Madde	3	2		0,2
	2.Madde	5			1
7. Hafta	1.Madde	5			1
	2.Madde	5			1
		Uzman Sayısı			5
		Kapsam Geçerlik İndeksi			0,86

Haftalık Ders Değerlendirme Formu'nda, öğretim programında haftalık ders planında yer alan konulara göre öğrencilerin öğrenmelerindeki süreç ve durum gözetilerek, tasarımları okuma, tasarımlardaki öğeleri anlamlandırma ve tasarımı oluşturmaya ilişkin düşüncelerini yansıtabilecekleri açık uçlu sorulara yer verilmiştir. Her haftanın formunda farklı sayıda soru yer almıştır. Çalışma grubuna Haftalık Ders Değerlendirme Formu'ndaki sorulara her ders sonrasında istediği tarzda öznel olarak yanıt verme olanağı sağlanmıştır. Çalışma grubunun söz konusu olan ders formunda yazmış oldukları yanıtlar daha sonra tezin bulgular kısmında ilgili soru çerçevesinde doğrudan alıntılarla yer verilmiş ve analiz edilmiştir.

3.4.5. Görüşme

Görüşme, nitel araştırmada en çok kullanılan veri toplama tekniklerinden biridir. Bunun nedeni bireylerin verilerini, görüşlerini, deneyimlerini ve duygularını ortaya çıkarma yönünden oldukça güçlü olması ve iletişimin en yaygın biçimi olan konuşmayı temel almasıdır. Görüşmenin etkili ve verimli bir veri toplama yöntemi olarak kullanılabilmesi için bu yöntemin temel özelliklerini, güçlü ve zayıf yönlerini iyi anlamak, nitel veriye ulaşmayı kolaylaştıracak bir görüşme formu hazırlamada ve görüşmeyi gerçekleştirme sürecinde dikkate alınması gereken bir takım ilkelere bağlıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s:119). Görüşmeler bireysel olarak düzenlenir. Planlanmış sorulara yanıt verirler (Johnson, 2014, s.89).

Araştırmada İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programının uygulama sürecinin 7. Haftasında (23.05.2013 tarihinde) çalışma grubuyla bireysel görüşme yapılmıştır. Bu görüşme için önceden araştırmacı tarafından 8 yapılandırılmış açık uçlu sorular hazırlanmış ve bu soruların geçerliği için uzman görüşü alınmıştır *(Tablo 3)*.

Tablo 3. Bireysel Görüşme Sorularına Yönelik Geçerlik Hesaplaması

	Gerekli	Yararlı/ Yetersiz	Gereksiz	Kapsam Geçerlik Oranı
1.Madde	5			1
2.Madde	5			1
3.Madde	5			1
4.Madde	5			1
5.Madde	5			1
6.Madde	5			1
7.Madde	5			1
8.Madde	5			1
Uzman Sayısı				5
Kapsam Geçerlik İndeksi				1

Öğrencinin düşüncesini daha açık ifade edebilmesi açısından bireysel görüşme sırasında yapılanmamış sorulara yer verilmiştir. Çalışma grubunun verdikleri her yanıt, ses kaydı cihazına araştırmacı tarafından alınmıştır. Daha sonra verilen yanıtlarının dökümü yapılarak, betimsel olarak analiz edilmiş ve tez için veri oluşturmuştur. Tezde bireysel görüşmede verilen yanıtlar doğrudan alıntı olarak gösterilmiş ve yorumlanmıştır.

3.4.6. Video Kayıtları

Araştırmada sekiz haftalık ders programının uygulanması süresince video çekimleri araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Video kamera, dersin işlendiği ortamda sınıfın sol köşesinde; sınıftaki tüm öğrencileri ve slayt perdesindesinin görüntülerini (sunumu) görüntülenmesini sağlayan bir açıda yer alan tripota yerleştirilmiştit. Böylece dersin işlenişi sırasında küçük bir grubu oluşturan öğrenciler, sınıfın ortasında birbirine yüzyüze bakan masalarda oturduklarından ve hemen karşılarında slayt perdesi yer aldığından video kameranın sabit kurulmasına rağmen, öğrencinin davranışlarına ve slayta aktarılan bilgilere ilişkin görüntünün alınması mümkün olabilmiştir.

Video kamera aracılığıyla sınıf ortamı daha derinlemesine gözlemlenebilmiş, böylece öğrencilerin dersteki davranışları, derste sordukları sorular, sorulara verdikleri yanıtlar, gösterilen örneklerde yaptıkları tartışmalar ve yorumlar, derse yönelik tüm katılımları vb. araştırmada destekleyici veri olarak kullanılmıştır.

3.4.7. Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu

İmge-simge okuryazarlığı ders programının IV. ve VII. hafta arasında çalışma grubuna iki ayrı konu çerçevesinde tasarım çalışmaları yaptırılmıştır. Yaptırılan tasarımlarda çalışma grubunun imge-simge okuryazarlık dersinde edindikleri kazanımlar doğrultusunda tasarım çalışmalarını yapmış ve bu çalışmalarda imge ve simgeleri tasarımlarda kullanma becerileri ölçülmüştür. Çalışma grubunun tasarım çalışmalarında imge ve simgeleri kullanma becerileri, tasarımlara yansıttıkları düşünceleri ölçmek için Dereceli Puanlama Anahtarı-(Rubric)-(DPA) araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Geliştirilen Dereceli Puanlama Anahtarı için alan uzman görüşleri ve ölçme-değerlendirme alan uzman görüşü alınarak geçerlik ve güvenirlik hesaplaması yapılmıştır *(Tablo 4 ve Tablo 5)*. Daha sonra çalışma grubunun tasarım çalışmalarının değerlendirilme aşamalarında da, öğrencilerin çalışmaları hem araştırmacı tarafından

hem de alan uzmanı tarafından değerlendirilerek, puanlamanın güvenirlik hesaplaması yapılmıştır *(Tablo 6)*. Uygulamaların değerlendirilmesinden çıkan sonuçlar tezin bulgularında veri olarak kullanılmıştır.

Tablo 4. Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) Geçerlik Hesaplaması

	Gerekli	**Yararlı/Yetersiz**	**Gereksiz**	**Kapsam Geçerlik Oranı**
1.Madde	5			1
2.Madde	5			1
3.Madde	5			1
4.Madde	5			1
5.Madde	5			1
6.Madde	5			1
7.Madde	5			1
8.Madde	5			1
9.Madde	5			1
10.Madde	5			1
11.Madde	5			1
12.Madde	5			1
13.Madde	5			1
Uzman Sayısı				5
Kapsam Geçerlik İndeksi				1

Tablo 5. Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) Güvenirlik Hesaplaması

	n	X	s	r
Araştırmacı	20	31,9	10,167	0,99
Uzman		32,55	9,156	

Tablo 6. Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) Puanlama Güvenirliği Hesaplaması

	N	□	S	r	p	sd	t	p
ARAŞTIRMACI	20	31,95	9,367	0,98	0,000	19	-1,222	0,237
UZMAN	20	32,5	8,275					

Tablo 6 'da yapılan puanlamadaki güvenirlik hesaplamasına göre araştırmacının ve uzmanın puanlaması arasında anlamlı bir fark yoktur. (p=0,237; p>0,05) ve her iki puanlamanın arasında yüksek ve anlamlı bir ilişki vardır. (r=0,98; p=,000; p<0,05). Bu durumda araştırmacı tarafından yapılmış olan DPA puanlamasının güvenilir olduğu söylenebilir.

Tezin bulgularında veri olarak kullanılan çalışma grubunun grafik tasarım çalışmaları biçim elemanlarının kullanımı konusunda genel bilgilerinin yeterli olduğu varsayıldığından, biçimsel olarak çizgi değerleri, ton değerleri, renk değerleri, doku değerleri açısından değerlendirilmemiştir. Çünkü programın uygulanma sürecinde tasarımda bu değerlerin kullanımı açısından herhangi bir ders verilmemiştir. Ancak tasarımların biçimsel açıdan **" Genel Estetik Değerler ve Çekicilik"** kategorisinde; denge, orantı ve hiyerarşi, görsel devamlılık, vurgu, bütünlük ve yaratıcılık basamakları, içerik açısından ise **"Metinsel İçerik Başarısı" ve "Görsel İçerik Başarısı"** kategorisinde; kültürel imge-simge mesaj ilişkisi, kültürel imge-simge orijinalitesi, kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı basamakları **"Eleştirel içerik Başarısı"** kategorisinde; kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı, kültürel birikimin yansıması basamakları ile **"Genel İçerik-Biçim Tutarlığı"** kategorisi oluşturulup her kategorideki maddeye puan verilmiştr.

Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) 13 maddeden oluşmaktadır. Değerlendirme, DPA kullanılarak, dört dereceli puanlamaya göre; (3) çok iyi, (2) iyi, (1) hiç yeterli değil, (0) gözlenmedi şeklinde gerçekleştirilmiştir. Formdaki 13 madde sayısına ve dört dereceli puanlamaya göre; Başarısız (0-0,99) Vasat (1-1,99) Başarılı (2-3.00) şeklinde aralıklar belirlenmiştir.

3.4.8. Çalışma Grubunun Tasarım Çalışmalarının Öz Değerlendirme ve Akran Değerlendirme Formları

İmge-simge okuryazarlığı ders programının IV. ve VII. hafta arasında çalışma grubunun yapmış oldukları tasarım çalışmalarını Öz Değerlendirme ve Akran Değerlendirme adı altında hem kendi kendilerini (yani kendi tasarım çalışmalarını) hem de arkadaşlarının çalışmalarını puanlama yaparak değil, genel bir yorum çerçevesinde inceleyip değerlendirme yapmaları sağlanmıştır. Yaptırılan tasarımlarda öğretmenler gibi (Watts & Johnson, 1995), kendi çalışmalarını analiz eden ve değerlendiren öğrenciler daha eleştirel ve becerikli uygulamacılar haline gelirler (Johnson, 2014, s.98).

Öz ve Akran Değerlendirme Formları aratırmacı tarafından oluşturulmuş, güvenirliğin sağlanması açısından hem formların hazırlaması sırasında hem de değerlendirilmesinde uzman görüşü alınmıştır.

Çalışma grubu, Öz Değerlendirme ve Akran Değerlendirme Formları aracılığıyla tasarımlardaki öğeleri görme, öğelerin kullanma nedenini düşünme, bu öğeleri okuma, anlamlandırma ve eleştirel yaklaşma becerilerini kullanma olanağı bulmuşlardır.

Tezin bulgularında veri kaynağı olarak kullandığımız Öz Değerlendirme ve Akran Değerlendirme araçlarını ayrı ayrı ele alalım:

3.4.8.1 Öz Değerlendirme Formu

Öz değerlendirme, öğrencilerin kendi kendi çalışmalarının uygunluğuna ilişkin ölçütleri belirledikleri ve bu ölçütlerin ne kadarını karşıladıklarına ilişkin kararları verdikleri değerlendirme türüdür (Lomas, Hill ve MacGregor, 2004) *Aktaran:* (Alıcı, 2014,s.152). Bu araştırmada kullanılan Öz Değerlendirme Formu, çalışma grubuna yaptırılan çalışmalar gözönünde bulundurularak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Formda 6 soru sorularak, "Evet" veya "Hayır" şeklinde yanıt seçenekleri oluşturulmuş ve seçeneklerin öğrencinin kendisi tarafından doldurulması istenmiştir. Ayrıca formda, iki açık uçlu soruya yer verilmiştir. Bu sorular; *"Bu tasarımı yeniden yapsaydınız neyi düzeltirdiniz?"* ve *"Eklemek istediğiniz açıklama"* bırakılarak, öğrencinin yorum yapması sağlanmıştır.

3.4.8.2. Akran Değerlendirme Formu

Akran Değerlendirmesi öğrencilerin arkadaşlarının hazırladığı ödev, araştırma, proje, rapor vb. çalışmaları değerlendirmesidir. Akran Değerlendirme, öğrencilerin birrbirlerinin yaptıkları çalışmaları değerlendirmelerini ifade eder. Öğrencilerin akran değerlendirme yoluyla diğer öğrenciler tarafından değerlendirilmesi ve geribildirim alması, öğrenme süreçlerine çok önemli katkıda bulunur. Akran değerlendirme hem ürünün hem de sürecin değerlendirildiği durumlarda ve grup çalışmaları söz konusu olduğunda gerçekleştirilmektedir (Alıcı, 2014,s.155).

İmge-simge okuryazarlığı ders programının IV. ve VII. hafta arasında çalışma grubuna tarafından yaptırılan tasarım çalışmaları için herbir öğrenci bir arkadaşının çalışmasını, hazırlanan Akran Değerlendirmesi Formu'nda yer alan "Evet" veya "Hayır" seçeneklerine göre değerlendirme yapması ve ilgi alana bu çalışma hakkında yorum

yapması istenmiştir. Öğrencilerin yapmış oldukları Akran Değerlendirmeleri, betimsel analiz edilerek tezin bulgularında veri olarak kullanılmıştır.

3.4.9. Program Değerlendirme Formu

Program Değerlendirme Formu ile araştırmada eylem araştırması uygulaması kapsamında uygulanan ders programının etkililiğinin, öğrenciler tarafından değerlendirilmesi için hazırlanmıştır. Bunun için sekiz hafta süren dersin ardından, uzman görüşü alınarak hazırlanan "Program Değerlendirme Formu" "Dersin İçeriklerine İlişkin Değerlendirme" ve "Dersin Biçimine İlişkin Değerlendirme" olmak üzere iki farklı basamakta, yapılandırılmış açık uçlu sorularla oluşturulmuştur ve çalışma grubunun bu formdaki soruları cevaplaması istenmiştir. Dersin içeriklerine ilişkin değerlendirme için altı soru, dersin biçimlerine ilişkin değerlendirme için ise dört soru sorularak, öğrencilerin öğretim programı hakkındaki görüşleri alınmıştır. Öğrenciler böylelikle derse ilişkin kazanımlarını, becerilerini dile getirmiş, aynı zaman da derste gördükleri eksikliklere ilişkin de eleştiri yapma olanağı bulabilmişlerdir.

3.4.10. Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu

Kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programının eylem araştırması uygulaması kapsamında sekiz haftada tamamlanmıştır. Ancak üç ay sonra kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programından kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcılığını değerlendirmek amacıyla, uzman görüşü alınarak hazırlanmış olan ve 5 sorudan oluşan "Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu" çalışma grubuna uygulanmıştır. Çalışma grubunun bu formda vermiş oldukları yanıtlar analiz edilmesi sonucunda, programdan elde edilen bilgi ve becerilerin kalıcılığı ortaya konulmuştur.

3.5. Verilerin Toplanması

Araştırmanın veri toplama süreci, T.C. Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bilim Dalı Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda, 2012-2013 Eğitim-Öğretim yılı Bahar Dönemi 3. Sınıf, Grafik Anasanat Atölye (A.S.A.) dersinde sekiz hafta içinde gerçekleştirilmiştir.

İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programının işlenmesi sürecinde, dersin planı ve amaçları doğrultusunda çalışma grubuna çeşitli uygulamalar yapılmıştır; Öğrenci Günlükleri, Haftalık Ders Değerlendirme, Video Kayıtları/Araştırmacı Günlüğü, Bireysel Görüşme, Çalışma Grubunun Tasarım Çalışmalarını Değerlendirme, Çalışma Grubunun Tasarım Çalışmalarını Öz Değerlendirme ve Akran Değerlendirme, Program Değerlendirme ve Kalıcılık Ders Değerlendirme uygulamaları gerçekleştirilmiştir.

Veri toplama sürecinde, sekiz hafta boyunca İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programı teorik ve uygulmalı olmak üzere T.C. M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bilim Dalı Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda Grafik Anasanat Atölye (A.S.A.) dersinde Salı günleri programın sonuna doğru zaman kazanmak ve tatile denk gelen dersin telafisini yapmak amacıyla Salı ve Perşembe günleri haftada 3 saat olarak uygulanmıştır.

Programın uygulandığı süreçte her dersin sonunda ders planında yer alan konuya göre dersin verimliliğini ya da eksik görülen yanını değerlendirmek için çalışma grubuna Haftalık Ders Değerlendirme Formu uygulanmış ve günlük tutturulmuştur.

Programın uygulandığı süreçte programın haftalık planındaki çıktılarına göre çalışma grubuna farkındalığını, bilgisini, becerilerini değerlendirebilecek çalışmalar yaptırılmıştır. Bu çalışmalar için sekiz haftalık ders programının işlem sürecinde ayrıntılı açıklamalar yapılmıştır. Araştırmada kullanılan sekiz haftalık ders programına ve bu programın uygulanma sürecine *sayfa:142*'de yer verilmiştir.

Dersin sonunda bireysel öğrenci görüşmeleri yapılmıştır. Bu görüşmede çalışma grubuna yapılandırılmış sorular sorularak, ders programının kendilerine sağladığı kazanımlara ilişkin düşünceleri ses kayıt cihazı kullanılarak alınmıştır. Bireysel görüşme sırasında aşağıdaki sorular sorulmuş ve bu sorulara yönelik aktarılan düşünceler, betimsel analiz yoluyla değerlendirilmiş ve araştırmanın bulgularında yer verilmiştir.

Sekiz hafta süren ders programının uygulanma aşamalarının bitmesinin ardından çalışma grubuna İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programından kazanılan bilgi ve becerileri, dersin olumlu ve olumsuz etkilerini değerlendirmek amacıyla Program Değerlendirme Formu uygulanmıştır. 3 ay sonra ise bu dersten kazanılan bilgi ve

becerilerin kalıcılığını test etmek amacıyla Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu uygulanmıştır.

3.5.1. İmge-Simge Okuryazarlığı Öğretim Programının Planlanma (Tasarlanma) Süreci

Grafik tasarım alanında öğrenim gören öğrencilerin, deneyimsel bilgileri ile imge ve simgeleri bilinçli kullanarak, tasarımlarında anlam katmanlarını oluşturabilme konusunda kazanım ve becerilerini sağlamaya yönelik İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı tasarlanmıştır. Tasarlanan öğretim programında "Grafik tasarım alanında öğrencilerin kültürel imge ve simge okuryazarlıklarının geliştirilmesi" hedeflenmiştir. Bu öğretim tasarımında esnek modeller kategorisiyle hareket edilmiştir.

Esnek modeller, genel öğretim tasarımı döngüsünü benimsemekle birlikte sürecin baştan sona tüm adımlarının önceden belirlenmesine ve ardışık bir sıra içinde tamamlanması gerektiği görüşüne karşıdır. Öğretim tasarımı yaparken esnekliği savunan modellerin en iyi bilinen örneği; Önce Kemp (1985) tarafından geliştirilen, sonra Morrison, Ross ve Kemp (1994) tarafından belirli yönleri değiştirilen modeldir. Bu modele göre öğretim tasarımının temel bileşenleri amaçlar, öğrenciler, yöntemler ve değerlendirmedir (Şimşek, 2014 s.74-75). Morrison, Ross ve Kemp'e (2001)göre bir model esnek, uyarlanablir, değiştirilebilir, hatta eklenebilir olmalı; sezgisel yaklaşım izlenmelidir. Yani; öğretim tasarımcısının deneyimlerini, gözlemlerini ve yorumlarını yansıtarak gelişecek bir model olmalıdır (Fer, 2009, s.85).

Öğretim programı, araştırmacı tarafından tasarlanmıştır. Tasarlanan öğretim programının güvenirliği için Güzel Sanatlar/Grafik Tasarım alan uzmanlarının ve Öğretim Programları ve Öğretim uzmanının destek ve görüşleri alınmıştır. Geçerlik için uzman görüşleri toplanmış ve kapsam geçerlik oranları elde edilerek hesaplanmıştır *(Tablo 7).*

Tablo 7. Ders Programının Genel Amaç ve Çıktılarına Yönelik Geçerlik Hesaplaması.

	Kazanımlar	Gerekli	Yararlı/Yetersiz	Gereksiz	Kapsam Geçerlik Oranı
Genel Amaç ve Çıktılar	Genel Amaçlar	10			1
	Genel Kazanımlar	10			1
1. Hafta	1.Kazanım	10			1
	2.Kazanım	10			1
	3.Kazanım	9		1	0,8
2. Hafta	1.Kazanım	10			1
	2.Kazanım	10			1
3. Hafta	1.Kazanım	10			1
4. Hafta	1.Kazanım	10			1
	2.Kazanım	10			1
5. Hafta	1.Kazanım	9		1	0,8
6. Hafta	1.Kazanım	10			1
7. Hafta	1.Kazanım	10			1
8. Hafta	1.Kazanım	10			1
	Uzman Sayısı				10
	Kapsam Geçerlik İndeksi				0,97

İmge- Simge Okuryazarlığı Öğretim Programı; tasarım sürecinde fikir bulma ve fikri yansıtma aşmasında görsel iletişim çözümleri üretmenin yönteminin ve etkililiğinin bilinçli bilgi kullanımına dayandırılmasını, bilginin zengin görsel dil kullanımıyla aktarılmasını, dönüştürülmesini ve doğru bağlantılarla ilişkilendirilmesini, farklı kültürel bilgilerin doğru imge ve simgelerle yansıtılmasını ve yeni anlamlar üretilebilmesini, görsel kaynaklardaki temsili görüntülerin okunarak anlam çıkarılmasını sağlayabilecek imge-simge okuryazarlığını geliştirme ihtiyacından ortaya çıkmıştır. Öğretim programı, bir ders süresi içinde planlanan hedeflerin bireye nasıl kazandırılacağını gösteren tüm etkinliklerin yer aldığı bir plandır. Bir dersin öğretimiyle ilgili tüm etkinlikleri kapsamaktadır (Demirel, 2012, s.6).

Tasarlanan öğretim programının için öğrenenlerin özellikleri göz önünde bulundurularak, özellikle 1 yıllık Grafik A.S.A. eğitimi almış öğrencilerin olması tercih edilmiştir. Çünkü, planlanan öğretim programının amaçlarını gerçekleştirmesi ve ele alınan problemin çözümü için grafik tasarımın temeli olan biçimsel elemanları kullanabilme bilgi ve becerisine sahip olması gerektiği düşüncesiyle hareket dilmiştir.

Dolayısıyla, dersin uygulanacağı 3. Sınıf öğrenci grubunun bu aşamada grafik tasarımın biçimsel elemanlarını tam olarak kavramış ve bunları kullanabilme yeterliğine sahip olduğu varsayılmıştır. Buna dayalı olarak; program, Grafik A.S.A 3.sınıf öğrencilerinden oluşan 11 öğrenene (11 kişilik çalışma grubuna) uygulanmıştır. Öğretim programı sekiz hafta ve haftalık ders süresi ise 3 saat olarak belirlenmiştir.

Programın hedefi doğrultusunda, sekiz hafta süresince ders işlenebilecek konular için her hafta ayrı ayrı planlanmıştır. Her haftanın konusu için öğrenme çıktıları, ders yöntemi ve derste kullanılacak kaynak ve materyaller hazırlanmıştır. Ancak programın geliştirilmesi sırasında bu materyallere ilaveler yapılarak artırılmış ve yöntemde de küçük değişiklikler yapılmıştır. Kimi haftaların ders konusundan kaynaklı olarak programda planlanan 3 saatlik ders süresinin dışına çıkmak zorunda kalınmıştır.

Program Tasarımları bir eğitim programını oluşturan temel öğelerden oluşmakta ve bu öğeler arasındaki ilişkiler açısından farklılıkları ortaya koymakta ve farklı tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Bir programın temel öğeleri, hedef, içerik, (konu alanı), öğrenme yaşantıları ve değerlendirmedir. Eğitim programı tasarımlarında sözkonusu öğelere farklı ağırlıklar verildiğinden, tasarımcı kendine özgü tasarımını ortaya koymaktadır. Genelde bu öğeler içinde en çok içerik boyutuna ağırlık verildiği görülmektedir. Kimileri de öğrenme yaşantılarına ya da değerlendirme boyutuna ağırlık vermektedir. (Demirel, 2012, s.43)

Tasarlanan öğretim programında; ele alınan haftalık ders konuları imge-simge okuryazarlığına temel oluşturabilecek, basamak basamak kazanım ve becerilerle okuryazarlığı gerçekleştirmeyi sağlayacak şekilde düşünülerek sekiz hafta şeklinde planlanmıştır. Her hafta için ders planı, öğretim materyalleri ve öğretimi etkili kılacak öğrenme çıktıları tasarlanmıştır. Öğrenme çıktıları, haftalık derslerin konu içeriklerine dayalı olarak, derslerin öğrencilere sağlayacağı kazanım ve becerilere göre düşünülmüş ve performans hedefleriyle ilişkilendirilip oluşturulmuştur. Performans hedeflerde; farkına varma (farkındalığının artırılması), anlamlandırma (imge-simgelerle/görsel öğelerle bağlantılar kurma), yorumlama (eleştirel bakabilme), uygulama (tasarıma yansıtma) türünde olmuştur. Dolayısıyla bu performanlarla programın etkililiği ölçülmüştür. Programda oluşturulan öğretim çıktıları genel bakış açısıyla; tasarım eğitimi bağlamında tasarımda görsel öğe olarak yer alan imge ve simgeleri tanıyarak,

anlamsal işlevsellikleriyle bağlantılar kurmaya, bilgi birikimi yoluyla bilinçli anlam arayışına, bilinçli öğe kullanımına ve görüntülerin anlamı okumaya yöneliktir.

Kültürel İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı sekiz haftalık ders planı içinde içerik boyutuna ağırlık verilerek tasarlanmıştır. Eğitim programı tasarımı çalışması, programın ana çerçevesini ortaya koymak üzere;

- Ne yapılmak istenmektedir?
- Konu alanı neleri içermektedir?
- Hangi öğrenme stratejileri, kaynak ve etkinlikler yer alacaktır?
- Sonuçları değerlendirmek için hangi ölçme teknikleri veya araçlar kullanılacaktır?

şeklindeki soru öğelerinin birbiriyle ilişkilendirilmesiyle tasarlanmaktadır (Demirel, 2012, s.43).

Tasarlanan İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nda yer alan sekiz haftalık ders planıda konu içerikleri ve ders çıktıları şu düşüncelerle oluşturulmuştur;

I. haftanın ders konusu *(çizelge 4);* kültür, imge, simge, ikon, indeks gibi kavramlarına ve kültürel imge-simgelerin nasıl oluştuklarına yer verilerek, öğrenenlerin bunlara ilişkin göstergeleri tanımalarını sağlayabilcek konu içeriğiyle hazırlanıp planlanmıştır. Ders çıktısının temelinde; görsel kaynaklardaki göstergeleri-ikon, indeks, sembol ve herhangi bir imgeyi-tanıyabilmesi ve farklarını görebilmesi hedeflenmiştir. Çünkü imge-simge okuryazarlığı için öncelikle göstergelerin çeşitliliklerini, aralarındaki farklarını ve fonksiyonlarını bilmeleri gerekir. Böyle bir bilgi edinimi öğrenenleri anlam yükleme konusunda temel bir davranışı kazandıracağı düşünülmüştür.

II. haftanın ders konusu *(çizelge 6);* grafik tasarımda kullanılan görsel öğelerin kullanımına ilişkin bilgi edinmesini sağlayabilecek içerikle planlanmıştır. Dersin çıktısı; günlük yaşantımızdaki temsili görütülerin iletiği mesaja ve fikirlere anlam yükleme, üretilen yeni anlamları okuma yeterliği kazandırmaya yöneliktir.

III. haftanın ders konusu *(çizelge 8);* görsel iletişimde kullanılan imge ve simgelerin örneklerini, türlerini, evrensel veya yerel imge ve imgelerin anlamlarını ve bunların oluşturduğu anlam katmanlarını anlatımını içermiştir. Ders çıktısı dünyadaki tasarım

örneklerinden imge ve simgeleri farkedip yorumlamasını ve ileriki çalışmalarına kullanma yetisi kazandırmaya ilişkin oluşturulmuştur.

IV. haftanın ders konusu *(çizelge 10);* öğrenenlere tasarım çalışmaları yaptırılarak kültürel imge ve simgeleri kullanarak anlam bağlantılarını kullanabilmeleri için fırsatları sunmuştur. Dersin çıktısı; imge ve simgeleri grafik tasarımlarda bilinçli kullanma ve anlam bağlantılarını gerçekleştirme becerisinin kazandırılması ilişkin belirlenmiştir. Öğrencilere burada öğrendiklerini deneyimsel bilgileri ile bu alanda edinmiş oldukları bilgileri pratiğe dönüştürme olanağı sağlanmıştır. Böylece, tasarım problemlerini çözerken, biçimsel öğelerden ve teorik araçlardan yararlanıp, bilgiyi doğru kullanacak ve anlam katmanı yaratabilcek beceriler kazandırılmaya çalışılmıştır.

V. haftanın ders konusu *(çizelge 12)* kültürel imge ve simgelerin kullanıldığı bir ürünün analizini yaptırmaya ilişkin bir uygulamayı içermiştir. Dersin çıktısı; öğrencilerde eleştirel yaklaşım bilincini geliştirmek şeklinde oluşturulmuştur.

VI. haftanın ders konusu *(çizelge 13)* imaj, ideoloji ve kültürel kimliği içermiştir. Tasarımın beslendiği kültürel, politik ve gerçeklere dayalı girdilerle beslenen yönüne yer verilmiştir. Dersin çıktısı; kültürel kimlikleri yansıtan imajların anlamlarını ve etkilerini, imge ve simgelerler aracılığıyla geniş bir açıdan bakmak şeklinde planlanmıştır.

VII. haftanın ders konusu *(çizelge 14)* Öğrencilerin yapmış oldukları grafik tasarım çalışmaları içermiştir. Dersin çıktısı; öğrenciler hem kendi hem de arkadaşlarının yapmış oldukları tasarımları farklı açılardan değerlendirerek, farklı yorumlarla tasarım üzerine fikir üretebileceklerdir. Böylece, tasarımın sahip olduğu öyküyü zihinsel bir süzgeçten geçirerek, tasarımın söylemini okuyabilme ve anlamlandırabilme çabasında bulunma olanağını yakalayabilmişlerdir.

VIII. haftanın ders konusu *(çizelge 16)* İmge simge okuryazalığına ilişkin genel bir değerlendirmeyi içeren tartışma kapsamında planlanmıştır. Dersin çıktısı; imge-simge okuryazarlığın üzerine ve bu konuda uygulanmış olan derslere yönelik öğrencilerin görüşlerinin alınmasına, tartışılmasına ve öğrencilerin derslere yönelik problem ya da eksikliklerinin giderilebilmesine ilişkin oluşturulmuştur.

Tasarlanan İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'da, haftalık ders planı kuramsal ve uygulamalı olarak tasarlanmıştır; I., II., ve III, haftaların dersleri tamamıyla

kuramsal, IV. hafta tamamen uygulamalı, VI. ve VII. haftalar uygulamalı ve kuramsal, VIII. hafta ise tartışmalı bir ders biçimde planlanmıştır.

Ders programının yöntemi kuramsal ve uygulamalı olarak planlanmıştır; I., II., ve III, haftaların dersleri tamamıyla kuramsal, IV. hafta tamamen uygulamalı, VI. ve VII. haftalar uygulamalı ve kuramsal, VIII. hafta ise tartışmalı bir biçimde gerçekleştirilmiştir.

Haftalık ders planlarında kullanılan materyaller öğretim programınını etkililiği destekleyebilecek ve dersin yönteminin uygunluğuna göre tasarlanmıştır. İyi tasarlanan ve uygulanan materyaller, öğrenenlerin öğrenme stillerine ve stratejilerine uygun ögretimin düzenlenmesine, aynı zamanda farklı öğrenme ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olur. Öğrenenin görerek, yaparak, etkili iletişim kurarak, aktif rol alarak öğrenmesini sağlar. Materyaller aynı zamanda öğrenenlerin dikkatlerini çekmeyi, alıştırma yapmalarını, bilgileri geri kazanmalarını sağlar. Materyallerin önemli rollerinden biri de soyut, karmaşık ve anlaşılması güç olan terimleri, fikirleri, olguları ve olayları basitleştirmesi ve anlaşılmalarını kolaylaştırmasıdır. Böylece öğretim sürecini zenginleştirirken, kalıcı öğrenme kolaylaşır (Fer, 2009, s.255-256). Bu nedenle materyallerin seçiminde; öğrencinin gelişimine, araştırma ve uygulama yapmaya yöneltmesine, dersin önemli noktalarını vurgulamasına, güncel ve görsel açıdan fikir vermesine ve anlaşılırlık açısından uygunlunluğu göz önünde bulundurulmuştur. Derslerde kuramsala, uygulamaya ve tartışmaya yer verilmesi nedeniyle, araştırmacı tarafından hazırlanarak, görsellerle desteklenen kuramsal anlatımın olduğu Power Point slaytları kullanılmıştır. Dolayısıyla öğretim programında görsel ve işitsel özelliğe sahip materyaller yer almıştır. Ayrıca, kuramsal ve görsel örneklerin de yer aldığı hem İngilizce hem de Türkçe kitaplardan yararlanılmıştır. Seçilen kaynaklar; grafik tasarıma, görsel kültüre, kültürel imge ve sembollere, görmeye ve anlamlandırmaya ilişkin kaynaklardır; yaratıcı tasarımın temellerini, tasarım fikrini, tasarımın dil ve yaklaşımını, tasarımda kullanılan imgeleri, grafik tasarımda kullanılan sembolleri, görsel iletişimi, reklamda anlam yaratımını, görsel işeretleri, görsel sanatlardaki semiyotiği, imge, metafor, ironi, ikon, ,indeks, işaret kullanımını göstermeleri ve anlaşılır bir dille açıklamalara sahip olamaları açısından dersin içeriği ve kullanılan yöntemle uygunluk göstermiştir.

Öğretim programının etkililiği ölçmek için; her haftanın ders planında yer alan konusuna göre belirlenen ders çıktılarını değerlendirmeye yönelik alan uzmanlarının görüşlerinin alınmasıyla araştırmacı tarafından oluşturulan ve öğrencilere uygulanan; Tasarım Uygulamaları, Tasarım Çalışmalarının Öz ve Akran Değerlendirme Formları, Ürün Analizi, Haftalık Ders Değerlendirme Formu, Program Değerlendirme Formu, Öğrenci Günlükleri ve Bireysel Görüşmeleri kapsayan araçlar hazırlamıştır *(bknz.3.4. Veri Toplama Araçları)*.

3.5.2. İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programının Geliştirilme Süreci

İmge-simge okuryazarlığını geliştirmeye yönelik ders programının tasarlanmasının ardından, programın geliştirilmesi de araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Öğretimi geliştirme, öğretime ilişkin tüm materyallerin, ürünlerin ve süreçlerin üretilmesini içerir (Bronson & Grow, 1987). *Aktaran: (*Fer, 2009, s.264). Öğretimin geliştirilme sürecinde "tasarlanan öğretimi uygulamak için yapılması gerekenler nelerdir?" sorusunun yanıtı aranır. Basit bir açıklama ile öğretimi geliştirme, öğretim tasarımı sonunda oluşan planı geliştirerek uygulamaya hazır hale getirme sürecidir. Öğretim tasarımı aşamasında oluşturulan plana ve alınan kararlara bağlı kalarak öğretime yönelik tüm materyallerin üretimini kapsar. Öğretimi geliştirme sonucunda ortaya çıkan ürün ise uygulamaya hazır olan öğretim kaynakları, ders notları, ders planları türünden dokümanlardır (Fer, 2009, s.264).

Tasarlanan programın geliştirilme sürecince şu konulara ilişkin öğretim materyalleri hazırlanmış ve uygulanabilir hale getirilmiştir;

1. Görsel kültür nedir? Kültürel imge ve simge nelerdir?
2. Görsel iletişim açısından kültürel imge ve simgelerin grafik tasarımda kullanımı
3. İmge ve simge türleri, evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamı, imge ve simgelerin çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesi
4. Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamaları
5. Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamalarının analizi
6. Uygulamaların analizi
7. İmaj ideoloji kültürel kimlik
8. İmge simge okuryazarlığına ilişkin genel değerlendirme'dir.

Yukarıda sıralanmış olan ders konularının planına dayalı olarak, öğretim programında kullanılacak olan kaynaklar araştırmacı tarafından taranarak, teorik bilgi düzenlemiş ve görsel örnekler belirlenmiştir. Aktarılacak görsel örnekler ve teorik bilgi Power Point programında çalışma grubuna sunulmak üzere hazır hale hale getirilmiştir. Bu hazırlık 6. ders için ayrı ayrı yapılmıştır. Sunumlar bilgisayar aracılığıyla Power Point programında düzenlenmiştir. Çalışma grubuna uygulanacak olan tasarım çalışması belirlenmiştir.

Öğretim programını uygulamak için M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'ndan onay alınmıştır.

Ders sürecini ve etkililiğini değerlendirmek üzere; haftalık ders değerlendirme formları, ürün değerlendirme formları, öğretim programını değerlendirme formu, öğrenci günlükleri uygulanabilir bir biçimde düzenlenmiştir. Geliştirilen öğretim programı 16.04.2013 tarihinde uygulanmıştır.

Araştırmada Tasarlanan ve geliştirilen İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programı'nda sekiz haftalık ders planının işlem (uygulanma) sürecinin nasıl gerçekleştirildiğini aktaralım;

3.5.3 İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı ve Programın Uygulanma Süreci

Bu aşama, geliştirilen öğretim tasarımının sınıf ortamında uygulanmasını içerir. Tasarımın uygulamada etkili çalışması için öğretim öncesinde yapıla işlemleri ve tasarım uygulanma işlemlerini içerir. Tasarlanan öğretimin gerçek ortamda uygulanması, bu uygulamadan alınan sonuçlara göre düzeltilmesi, sürecin değerlendirilmesi ve öğretim sırasında yaşanan sorunların kaydedilerek öğretim tasarımının diğer aşamalarına geri bildirim vermek için raporlanması bu aşamada yer alır (Gentry1994). *Aktaran:* (Fer, 2009, s.266-267).

İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programının uygulanma aşaması araştırmacı tarafından uygulanmıştır. Sekiz haftalık ders planından ve haftada 3 ders saatinden oluşan uygulamada öncelikle İmge-Simge Okuryazarlığı Öğretim Programı hakkında; programın uygulanma süresi ve içeriği konusunda araştırmacı tarafından çalışma grubuna genel bir bilgilendirme yapılmıştır.

GRAFİK TASARIMINDA KÜLTÜREL İMGE VE SİMGE OKURYAZARLIĞINI GELİŞTİRMEYE YÖNELİK DERS PROGRAMI	
DERSİN UYGULANACAĞI ÖĞRENCİ GRUBU	Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Grafik A.S.A /3. Sınıf Öğrencileri
UYGULAMA SÜRESİ	8 Hafta
HAFTALIK DERS UYGULAMA SÜRESİ	Haftada 3 Ders Saati
DERSİN GENEL AMACI	Grafik Tasarımı Alanında Öğrencilerin Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlıklarını Geliştirmek
DERSİN GENEL ÖĞRENİM ÇIKTILARI	1-İmge ve simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgi sağlanacaktır. 2-Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği kazanacaktır. 3-Kendi tasarımlarının görsel dil oluşumunda, bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecektir. 4-Değişen ve gelişen toplum dinamiklerine uygun olarak grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına, eleştirel bakabilmeye yön veren farkındalıkları geliştirilecektir.
DERSİN YÖNTEMİ	Kuramsal ve Uygulamalı
UYGULAMA YÖNTEMİ	Eylem araştırması yöntemlerine uygun olarak esnek, öğrenci performansı verileri doğrultusunda yenilenebilir haftalık çalışma dilimlerinin eğitsel düzenlemesi gerçekleştirilmiştir.

Çizelge 3. Grafik tasarımde kültürel imge-simge okuryazarlığı programı genel planı.

Genel anlamda, programda tasarlanan sekiz haftalık ders planında yer alan konuların çalışma grubuyla işlenmesi sonucunda öğrencilerden;

1. İmge ve simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edinme ve kullanma becerilerine etki etmesi,
2. Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği kazanmaları,
3. Kendi tasarımlarının görsel dil oluşumunda, bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini gerçekleştirebilmeleri,
4. Değişen ve gelişen toplum dinamiklerine uygun olarak grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına, eleştirel bakabilmeye yön veren farkındalıklarının artırılması,

beklenilmiştir.

Söz konusu olan öğretim çıktılarının gerçekleşme başarısı araştırmadan elde edilen verilerin betimsel yaklaşımla analiz edilmesi sonucunda ortaya konulmuştur.

İmge-simge okuryazarlığı ders programının I. haftasında ders konusunun amacından sözedilmiştir. Daha sonra aşağıda *çizelge 4* 'te görülen I.hafta ders planı 16.04.2013

tarihinde*"Görsel kültür Nedir? Kültürel İmge ve Simgeler Nelerdir?"* konusu işlenmiştir. Konuya öncelikle "Kültür Nedir? Kültür neden önemlidir?" şeklinde kültürün çeşitli tanımları üzerine değinilerek giriş yapılmıştır.

I. HAFTA DERS PLANI			
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**	**KULLANILACAK KAYNAK /MATERYALLER**
GÖRSEL KÜLTÜR NEDİR? **KÜLTÜREL İMGE ve SİMGELER NELERDİR?**	1-Görsel kaynaklardaki işaretlerin çeşitlerini sınıflandırabilecek ve kategorize edebilecektir. 2-İkonlar, indeksler ve sembollerin arasındaki farkları açıklayabilecektir. 3-Görsel kültür çalışmalarına uygulanabilecek metodolojik yaklaşımları kavrayabilecektir.	Görsel doküman ve örnekler eşliğinde teorik bilgi verilecektir.	Ambrose, G., Billson, A., N.,(2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım.* (M. Taşçıoğlu, Çev.). (I.Baskı). İstanbul: Literatür Yayınları. Ambrose, G., ve Harris, P., (2005). *İmage.* Ava Published (UK) Ltd. Ambrose, G., ve Harris, P., (2005). *Design Thinking.* Ava Published (UK) Ltd. Okuma/Readings: Williamson, J. *Decoding Advertisements: Ideology and Meaning in Advertising.* London: Boyars, 1978, pp. 1114, 1727, 99105. Rose, G. Visual Methodologies. London: Sage, 2007 (Chapter 5, 'Semiology', pp.74106) Crow, D., (2010). *Visible Signs. An İntroduction To Semiotics İn The Visual Arts.* (2nd edition). Switzerland: AVA PuplishingSwitzerland.

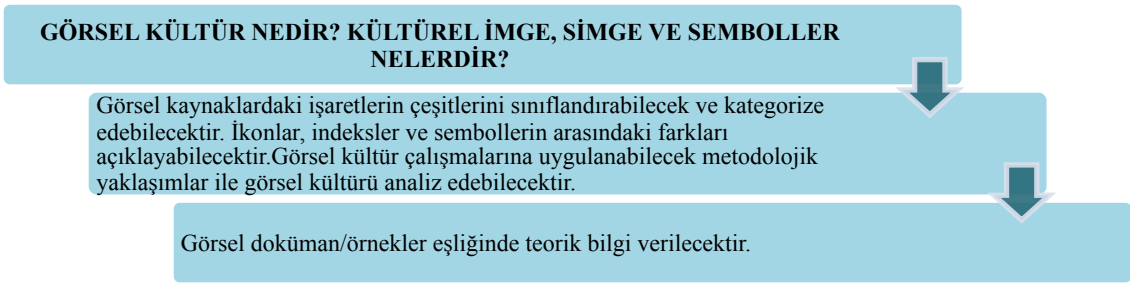
Çizelge 4. I.Hafta ders planı.

Derste, imge ve simgelerin neler olduğu, imge ve simgeleri aslında birbirinden nasıl ayırmak gerektiğini, türlerini, bunların farklı toplumlarda nasıl yansıtılabildiği veya toplumlara göre aynı simgenin kimi zaman nasıl farklı anlam taşıyabildiği teorik olarak çalışma grubuna aktarılmıştır. İmge ve simgelerin türlerine değinildiğinde, bu türlere örnek olabilecek görsel örnekler, grafik tasarımlar sınıf ortamında slayt olarak sunulmuş, örnekler üzerine kısa açıklamalar yapılmıştır. Çünkü imge ve simgelerin grafik tasarımlardaki kullanımlarına ilişkin bilgi bir sonraki hafta anlatılacağından sözkonusu olan örneklerin üzerine yeterli düzeyde tartışma yapılmamıştır. Ancak imge ve simgelerin kullanımının önemi, gerekliliği ve nasıl bir gösrel dil olduklarını, kültürleri nasıl yansıttıklarının üzerine değinilmiştir. Çalışma grubunun 1. Hafta ders planında yer alan konuya ilgi duydukları gözlenmiştir. Ancak bu konuyla yeni karşılaşmış olmaları ve ders saatinin sınırlılığı, konuyu anlamalarında zorluk yaşatmıştır. Bu nedenle çalışma grubu, imge ve simge türlerini anlamaya yönelik soru sorup, cevap almışlardır. Derste yaşanan bir diğer zorluk ise çalışma grubunun bugüne

kadar görmüş olduğu grafik tasarıma ilişkin derslerin uygulama ağırlıklı olduğundan, bu dersin teorik olmasını yadırgamış olmalarıdır. Görsel örneklere değinilmesi, tartışmaya katılımı artmıştır. Ancak kimi kavramların tanımları yapılsa da (Lirik, metafor, düşşel, folklorik, kavramsal, vb.) bu tanımlara önceden yabancı oluşları ve öğrencilerin alana ilişkin terim bilgisinin eksikliği, görsel örneklerde (tasarımlarda) kullanılmış olan imge ve simge türlerini ayırma konusunda zaman zaman sorun yaşamışlardır ya da bu türleri karıştırmışlardır. Bu nedenle öğrencilere dersin sonunda bu konu ve sunumlara ilişkin notların dokümanı verilmiştir.

Dersin sonunda, çalışma grubuna açık uçlu sorular sorularak hazırlanmış olan günlük ve görüşme formları dağıtılmış ve bu formlarda derse ilişkin; dilgilerini, etkileri, görsel unsurlara ilişkin farkındalıkları, konunun anlaşılırlığını açıklayabilecek duygu ve düşüncelerini yansıtmaları istenmiştir. Çalışma grubunun bu konuda düşüncelerini yansıtmaları eylem araştırmasına yön vermekte ve sonraki ders planı için yeniden düzenleme yapılmasına etken olmaktadır. Ayrıca araştırmacı da derse yönelik izlenimleri araştırma günlüğüne aktarmıştır.

Çalışma grubunun günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarında derse yönelik yansıttıkları duygu ve düşüncelerinin dökümü yapılmış ve yapılan değerlendirme sonucunda, II. hafta ders planı uygulamasına eklenmesi uygun görülen uygulamaya ilişkin açıklama aşağıda yapılmıştır.



Açıklama:



Çizelge 5. II. Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme.

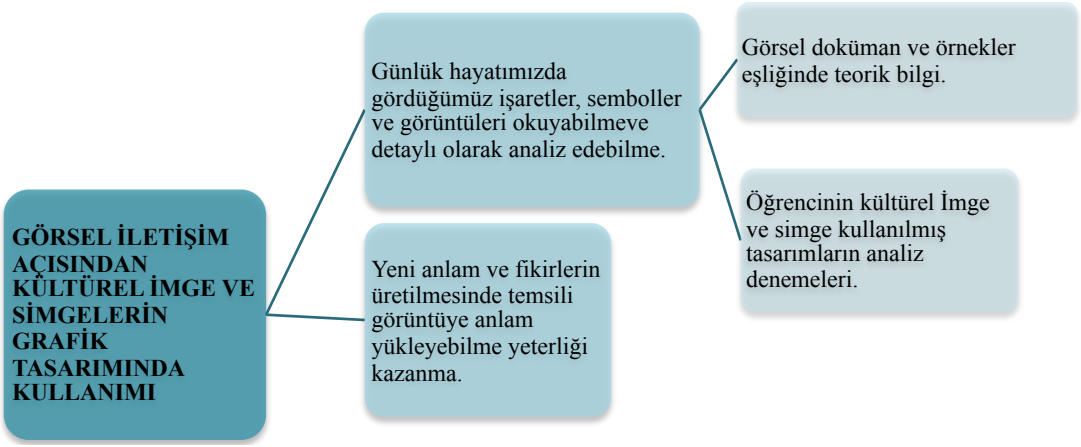
II. HAFTA DERS PLANI			
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**	**KULLANILACAK KAYNAK /MATERYALLER**
GÖRSEL İLETİŞİM AÇISINDAN KÜLTÜREL İMGE VE SİMGELERİN GRAFİK TASARIMINDA KULLANIMI	1-Günlük hayatımızda gördüğümüz işaretler, semboller ve görüntüleri okuyabilme ve detaylı olarak analiz edebilme. 2-Yeni anlam ve fikirlerin üretilmesinde temsili görüntüye anlam yükleyebilme yeterliği kazanma.	Görsel doküman ve örnekler eşliğinde teorik bilgi.	Afiş ve diğer tasarım örnekleri Ambrose, G., Billson, A., N.,(2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım.* (M. Taşçıoğlu, Çev.). (I.Baskı). İstanbul: Literatür Yayınları. Ambrose, G., ve Harris, P., (2005). *İmage.* Ava Published (UK) Ltd. Ambrose, G., ve Harris, P., (2005). *Design Thinking.* Ava Published (UK) Ltd. Okuma/Reading: Sturken, M. et. al. Practices of Looking. Oxford: OUP, 2001. (Chapter 4, pp. 109150). Bergström, B., (2012). *Essentials of Visual Communication.* Published in 2008, London EC1V 1LR, United Kingdom: by Laurance Kimg Publishing Ltd. Reprinted 2010, 2012

Çizelge 6. II. Hafta ders planı.

30.04.2013 tarihinde II. hafta ders planı uygulanmadan önce I. haftanın*"Görsel kültür Nedir? Kültürel İmge ve Simgeler Nelerdir?"* konusuna ilişkin çalışma grubuna açık uçlu sorular sorulmuş, dersten edindikleri bilgi ölçülmüştür. Daha sonra II. hafta ders planı *çizelge 6'*da 30.04.2013 tarihinde *"Görsel iletişim Açısından Kültürel İmge ve Simgelerin Grafik Tasarımda Kullanımı"* konusu, çalışma grubunun I.haftada dile getirmiş oldukları görsel doküman/örneklerin artırılması isteği yeniden düzenlenerek gerçekleştirilmştir. Bu haftanın konusu anlatılırken aynı zaman da görsel okuryazarlık konusunda öğrencilere bilgi verilmiş ve görsel öğeleri okumanın ve yorumlamanın, görsel metaryalleri tasarlamanın nasıl gerçekleştirilebileceği konusu üzerinde durulmuştur. Görsel iletişim açısından imge ve simgelerin temsil ettikleri dünyada imge simge okuryazarlığın gereksinimi vurgulanmıştır. Derste gösterilen örnekler arasında aynı zaman da I. hafta ders işlenişinde değinilen imge-simge türlerini yansıtabilen örneklere de yer verilmiş ve öğrencilerin bu örnekleri fark edip üzerine tartışmaları için zaman zaman öğrencilere soru sorulmuştur. Başlangıçta fikir yürüten öğrencilerin sayısı az iken daha sonra tartışmaya katılım sayısının arttığı gözlenmiştir. Bunun nedeni, yapılan tartışmalarda öğrenciler, örneklerde imge ve simgeleri gitgide farkedebilmiş ve bu imge ve simgelerle anlam ilişkileri kurup tasarımda verilen mesaja odaklanabilmeleri olmuştur. Bu da öğrencilerin derse ilgilerini artırmıştır. Öğrenciler tasarıma yönelik yorumları birbirinden farklı bir şekilde dile getirseler de benzer

anlamsal değerleri yakalayabilmişlerdir. Gösterilen bazı örneklerde ise kullanılan imge ve simgelerin anlamı konusunda hiçbir bilgisi olmadığı zaman, tasarımı yorumlamalarında zorlandıkları ya da yanlış bağlantılar kurdukları görülmüştür. Bu durumda tasarımda algılanan imge ve simgelerin anlamının araştırılması ve bağlı olduğu kültürle ilişkilendirilmesi konusunda yönlendirme yapılmıştır. Kimi zaman öğrenciler tasarıma eleştirel bakarak, tasarımcının ele aldığı konuyu çözme biçimine de yorum getirmiş, tasarımcının yaklaşımını olumlu veya olumsuz olarak değerlendirebilmişlerdir. Dolayısıyla II. hafta ders konusu; öğrencilere tasarımı okumaya çalışırken, sorgulama, mantık kurma, çözüm arama- bulma gibi eylemlerde bulunmalarını sağlamıştır. I. haftanın dersine göre daha aktif geçen II.hafta dersi, II. hafta ders planında amaçlanan ders çıktılarının "tasarımlardak işaretleri, sembolleri ve görüntüleri okuyabilme ve analiz edebilme, yeni anlam ve fikirlerin üretilmesinde temsili görüntüye anlam yükleyebilme yeterliği kazanma" gerçekleştiği görülmüştür.

Ders boyunca çalışma grubunun yaklaşımları gözlenmiş ve derse yönelik izlenimler araştırma günlüğüne aktarılmıştır. Dersin sonunda, çalışma grubundan da günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarında derse yönelik duygu ve düşüncelerini yansıtmaları istenmiştir. Çalışma grubunun günlük ve görüşme formlarında yansıttıkları düşünceler ve araştırmacının izlenimleri sonucunda bir sonraki derse (III. hafta ders planına) örnekler üzerine tartışma süresinin uzatılarak dersin teorisine katkı sağlamasına karar verilmiştir. Bu uygulamaya ilişkin açıklama aşağıda yapılmıştır.



Açıklama:



Çizelge 7. III. Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme.

III. HAFTA DERS PLANI			
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**	**KULLANILACAK KAYNAK/ MATERYALLER**
İMGE VE SİMGE TÜRLERİ, EVRENSELLEŞMİŞ İMGE VE SİMGELERİN ANLAMI, İMGE VE SİMGELERİN ÇOK KATMANLI ANLAM BİLEŞENLERİNE DÖNÜŞMESİ	1-Görsel iletişim tasarımı alanında imge ve simgelerin dünyadaki örnekleri yorumlayabilecek ve ileride kullanma yetisine sahip olabilecektir.	Görsel doküman ve örnekler eşliğinde teorik bilgi. Öğrencinin kültürel İmge ve simge kullanılmış tasarımların analiz denemeleri.	Ambrose, G., ve Harris, P., (2005). *İmage.* Ava Published (UK) Ltd. Ambrose, G., ve Harris, P., (2010). *Design Thinking.* Ava Published (UK) Ltd. An Introduction to Visual Culture, Nicholas Mirzoeff/Seeing is Believing, Jhon Berger, Görme Biçimleri Bergström, B., (2012). *Essentials of Visual Communication.* Published in 2008 ,London EC1V 1LR, United Kingdom: by Laurance Kimg Publishing Ltd. Reprinted 2010, 2012

Çizelge 8. III. Hafta ders planı.

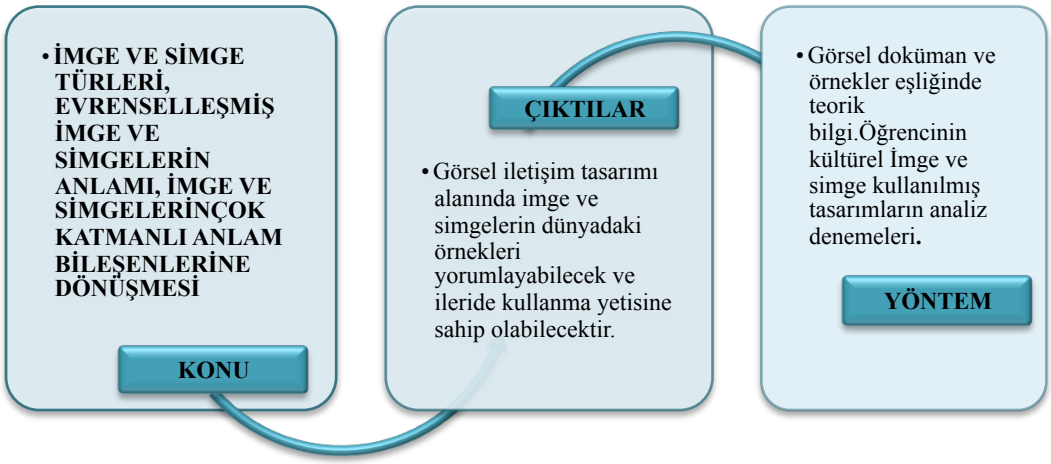
02.05.2013 tarihinde III. hafta ders planına geçilmiştir *(çizelge 8)*. Bu derste *"İmge ve simge türleri, evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamı, imge ve simgelerin çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesi"* konusu çalışma grubuna anlatılmıştır. Özellikle tasarım aracılığıyla kültürel kimlik yansımalarının önemi üzerinde durulmuştur. Ulusal ve uluslararası anlamda reklam etkilerinde kültürel kimlik bilinci vurgulanmıştır. Çalışma grubunun bu haftanın dersini önceki ders sunumlarıyla kıyasladığımızda, dersi daha çok ilgiyle izledikleri görülmüştür ve derse ilişkin notlar almaya çalışmaları dikkati çekmiştir. Teorik sunum yapılarak, işlenmesine alışık olmadıkları Grafik dersinin teorik anlatımına alışılmış oldukları ve konu üzerinde fikir sahibi olmanın etkisi görülmüştür. Dersin sunumunda gösterilen örneklerde, imge ve simgelerin kullanımı üzerinde durulmuştur. Kullanılan imge veya simgeler aracılığıyla yapılan göndermeler, metafor kullanımlarıyla yaratılan anlam katmanları üzerine tartışılmıştır. Öğrencilere yapılan tartışmalar esnasında tasarımın görsel öğeleri üzerine

sorular sorulmuş ve imge veya simgeleri bulmaları, bilgilerini kullanarak, düşünmeye ve imgeleri okumaya yöneltilmiş ve anlamsal bağlantıları kurmaları istenmiştir.

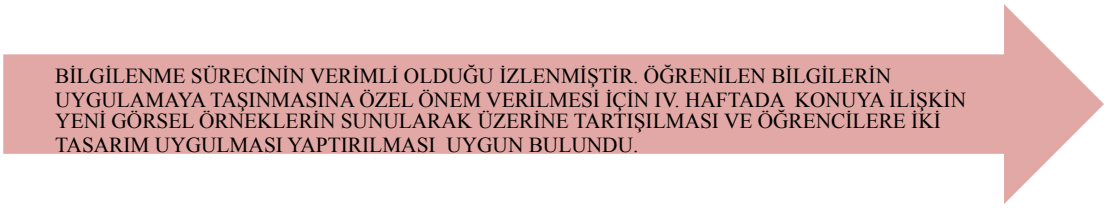
Dersin sonuna doğru, slayttan bir tasarım (Marithe ve Francois Girbaud, kot kampanyası için billboard, 2005) gösterilerek, bu tasarımı yazarak değerlendirmeleri (analiz etmeleri) sağlanmıştır. Öğrencilerin yapmış olduğu değerlendirmelerde, tasarımcının hangi sembollerden yararlandığı, neyin reklamını yaptığını ve bunu nasıl aktardığına ilişkin yorumlarını yazmış oldular.

Dersin sonunda derste anlatılan bilgilerin anlaşılıp anlaşılmadığı değerlendirmek amacıyla dört soru sorulup öğrencilerden bu soruları cevaplamaları istenmiştir. III. hafta ders işlenişinin ardından yine her hafta yapıldığı gibi çalışma grubuna günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarında; derse ilişkin hangi açılardan yararlandıklarını, dersin neleri düşündürdüğünü, derste hangi görsel örneklerin dikkatlerini çektiğini, tasarım yaparken neleri gözönünde bulunduracaklarını yansıtabilecek duygu ve düşüncelerini aktarmaları istenmiştir. Araştırmacı günlüğünde de ders izlenimleri yazılmıştır.

Çalışma grubunun derste edindikleri bilgiler sonucunda ve araştırmacının izlenimlerine dayalı olarak, IV. derse eklenmesi uygun görülen teorik ve tasarım uygulamasına ilişkin açıklama aşağıda yapılmıştır.



Açıklama:



Çizelge 9. IV Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme.

IV. HAFTA DERS PLANI			
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**	**KULLANILACAK KAYNAK/MATERYALLER**
KÜLTÜREL İMGE VE SİMGE KULLANILAN TASARIM UYGULAMALARI	1-Kültürel imge ve simgeleri görsel bir dil olarak grafik tasarımında kullanabilme yeterliliği için alt yapı oluşturma. 2-Öğrenci, bir tasarım problemini çözerken çok boyutlu değişkenleri kontrol ederek ilişkiler ağını kurgulayabileme becerisini geliştireceklerdir.	Grafik tasarım uygulaması.	Tasarım araç ve gereçleri. Ambrose, G., Billson, A., N.,(2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım*. (M. Taşçıoğlu, Çev.). (I.Baskı). İstanbul: Literatür Yayınları. Bergström, B., (2012). *Essentials of Visual Communication.* Published in 2008 ,London EC1V 1LR, United Kingdom: by Laurance Kimg Publishing Ltd. Reprinted 2010, 2012

Çizelge: 10. IV. Hafta ders planı.Equation 10. IV. Hafta ders planı.

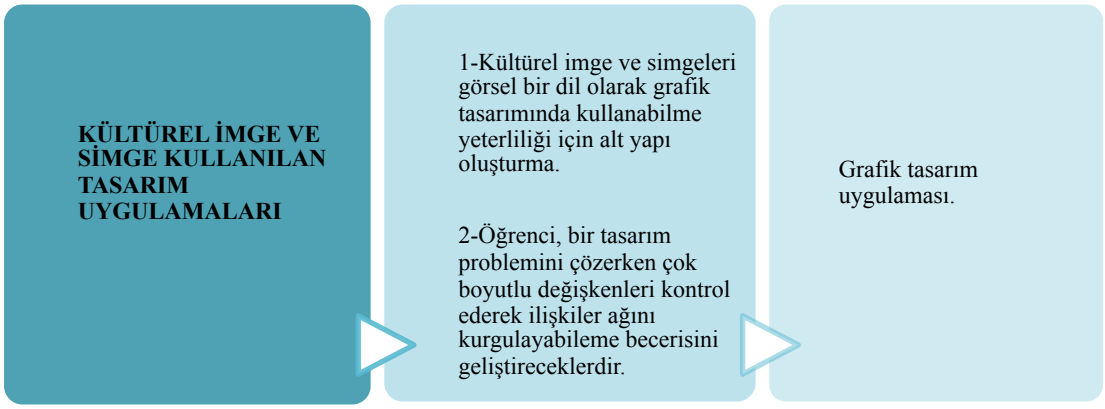
IV. hafta ders planı 16.05.2013 tarihinde*"Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamaları"* konusu adı altında *(çizelge 10)* işlenmiş ve çalışma grubuna tasarım çalışmaları yaptırılmaya başlanmıştır. Çalışma grubuna "Barış" konseptli "50.yıl Troia Festivali" ve "Tüketim" konulu tasarım çalışmaları (ürün tasarımı) yapmaları istenmiştir. Böylece kültürel imge simge kullanılmasına ilişkin tasarım uygulama süreçleri başlamıştır. Bu çalışmalar sonuçlandığında, çalışma grubunun yapmış olduğu uygulamalar ile *"Kültürel imge ve simgeleri görsel bir dil olarak grafik tasarımında kullanabilme yeterliliği için alt yapı oluşturma"* ve *"Öğrenci, bir tasarım problemini çözerken çok boyutlu değişkenleri kontrol ederek ilişkiler ağını kurgulayabileme"* becerisi ölçülmüş olacaktır.

Çalışma grubuna, ürün tasarımı için "Barış" konseptli "50.yıl Troia Festivali" ve "Tüketim" konularının verilmesindeki neden; araştırma dışında Grafik ASA dersinde

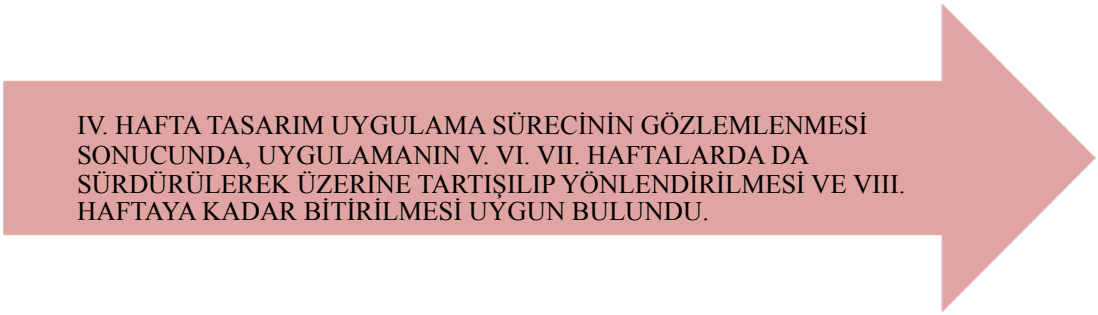
böyle bir konunun önceden verilmiş olmasıdır. Öğrencilere tez araştırması dışında Grafik A.S.A. dersinin yükü, araştırma sürecinde öğrenciler açısından birden fazla konulara odaklanma gibi zorluklar yaşatmıştır. Dolayısıyla bu zorluğu kısmen azaltma düşüncesiyle hareket ederek aynı konuya bağlı kalınarak, tasarımlarda kültürel imge ve simge kullanma bilinci sağlanmaya çalışılmıştır. Çalışma grubu, oluşturacakları tasarım için araştırmalar yaparak fikir yaratmaya çalıştılar. Derste, öğrencilerin yarattığı fikirler ve bu fikirleri taslaklarına yansıtma biçimleri üzerine tartışma yapılmıştır.

IV. hafta ders planında çalışma grubunun tasarım uygulamasına yönelik yaklaşımları; tasarım konularına ilişkin araştırma yapmaları, bu konulara uygun fikirleri bulmaları ve oluşturulan fikirlerin üzerine tartışılması sonucunda; öğrencilerin tasarım taslaklarını oluşturmaları için uzun bir zamanı gerektireceği gözönünde bulundurulmuştur. Öğrencilerin bazıları teknik açıdan sorun yaşadıkları (bilgisayarda program kullanımı gibi) görülmüştür. Bu durumu öğrenciler, tasarım çalışmalarında fikrini tam olarak etkili gerçekleştirilmesinde karşılaştıkları zorluk olarak ve büyük eksiklik şeklinde yansıtmışlardır. Bu nedenle, IV. haftanın dersinde yer alan *"Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamaları",* VIII. haftaya kadar sürecek olan derslerle birlikte devam ettirilmesine ve üzerine tartışılmasına karar verilmiştir.

IV. hafta ders planının uygulanması sonucunda, çalışma grubuna tasarımlarını gerçekleştirmeye ilişkin izledikleri yolu, duygu ve düşüncelerini, karşılaştıkları zorlukları günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarında yansıttılar. Derste izlenen sürece ve öğrencilerin yansıttıkları düşüncelere dayalı olarak; yukarıda da belirtildiği gibi V. hafta dersi için eklemeler yapılarak tasarım uygulamasına ilişkin plan, aşağıda yeniden düzenlenmiştir.



Açıklama:



Çizelge 11 . V. Hafta ders planına eklenen yeniden düzenleme.

V. HAFTA DERS PLANI			
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**	**KULLANILACAK KAYNAK/MATERYALLER**
KÜLTÜREL İMGE VE SİMGE KULLANILAN TASARIM UYGULAMALARININ ANALİZİ	1-Kültürel imge ve simgeleri görsel bir dil olarak grafik tasarımında kullanılmasın, analitik ve eleştirel yaklaşım bilinci geliştirmek.	Analitik tartışma, bir tasarım örneği üzerine analiz yaptırmaya yönelik çalışma.	İmge ve simgelerin kullanımlarına örnek oluşturabilecek görsel tasarım dokümanları.

Çizelge 12. V. Hafta ders planı.

V. haftanın ders planı 09.05.2013 tarihinde uygulanmıştır. V. hafta ders başlangıcında çalışma grubunun kültürel imge ve simgelerin kullanmaya çalıştıkları, tasarımların fikir ve taslakları üzerine tartışılmıştır. Öğrencilerden tasarlanmaları istenilen iki ayrı çalışma; 50. Uluslararası Truva festivali (Barış konseptli) ve tüketim konulu afiş tasarımlarının taslaklarına tek tek bakılmış ve öğrenciyle tartışılmış, öğrencilerin tasarım için çözüm arayışlarına rehberlik edilmiştir. Bu derste öğrencilerin tasarım çalışmalarında çözüm yolu bulabilme açısından, kültürel imge ve simgeler aracılığıyla anlam bağlantıları kurularak, kararlı bir tutum içinde fikirlerini tasarımlarında somutlaştırabilme konusunda daha iyi bir ilerleme göstermişlerdir.

V. haftanın ders planına bağlı olarak, planda da belirtildiği gibi *"Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamalarının analizi" (çizelge 12)* konusu işlenmiş ve çalışma grubuna iki ayrı ürün üzerine kısa analizler yaptırılmıştır. Ürünlerin analizini yapılacağı form için önceden bir alan uzmanın görüşü alınarak hazırlanmıştır. Form hem yapılandırılmış kapalı uçlu soruları hem de özgün bir açıklama yapabileceği alanı içererek düzenlenmiştir. Çalışma grubu, ürün analizini yaptıktan sonra dersin sonunda derse ilişkin düşüncelerini günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarına aktardılar.

Araştırma günlüğünde de çalışma grubunun tasarım oluşturma sırasındaki izlenimler aktarıldı.

VI. HAFTA DERS PLANI			
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**	**KULLANILACAK KAYNAK/ MATERYALLER**
İMAJ İDEOLOJİ KÜLTÜREL KİMLİK Bu ders imajların anlamlarını, etkilerini ve görsel kültürün, reklamcılık, video oyunları ve modaya kadar uzanan geniş yelpazesine bakmanın yollarını keşfeden, teorik bir derstir.	1-Oluşturulduğu sosyal bağlamı, temsil ettiği kültürel anlamları, işin stilini ve tasarımcının/sanatçının amacı gibi kriterler kullanarak, bir görsel kaynağı eleştirel olarak analiz edebilecektir.	Görsel dokümanlı teorik anlatım.	Okuma/Readings: Williamson, J. Decoding Advertisements: Ideology and Meaning in Advertising. London: Boyars, 1978, pp. 1114, 1727, 99105. Rose, G. Visual Methodologies. London: Sage, 2007 (Chapter 5, 'Semiology', pp.74106) Bergström, B., (2012). *Essentials of Visual Communication.* Published in 2008 ,London EC1V 1LR, United Kingdom: by Laurance Kimg Publishing Ltd. Reprinted 2010, 2012

Çizelge 13. VI. Hafta ders planı.

VI. hafta ders planı 21.05.2013 tarihinde uygulanmıştır *(çizelge 13)* Bu haftanın ders planı uygulamasında, *"Kültürel İdeoloji ve Kültürel Kimlik"* konusu ele alındı. Çalışma grubuna aktarılan teorik bilgiyi destekleyecek evrensel ve yerel kültürel kimliklerin yansımalarının olduğu görsel tasarım örnekleri gösterilmiştir. Öğrencilerin evrensel ve yerel kültürel kimliklerin tasarımlardaki yansımalarını ayırt edebilmeleri, anlamladırabilmeleri ve eleştirel olarak analiz edebilmeleri için görsel örnekler üzerine uzun tartışmalar yapılmış ve örnekler üzerine sorular sorularak derse katılım sağlanmıştır. Gösterilen örnekler üzerine yerel ve kültürel imge ve simgeler düşünülerek tartışılmıştır. Derste, öğrenciler çok fazla simgelerin kullanıldığı örneklerle karşılaştıklarında daha fazla ilgi gösterdikleri ve daha çok kişiden yorum geldiği gözlenmiştir. Kisho Kurokawa'nın "symbiosis" felsefesine değinilmiş ve yeni kavramlar öğretilmiştir. Çalışma grubuna bu dersin değerlendirmesini yapan birkaç sorudan oluşan sorular sorulmuştur.

VI. hafta ders planında da devam eden tasarım çalışmaları incelenmiş uygulamalardaki sorunlar üzerine tartışılmıştır. Dersin sonunda çalışma grubundan günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarını yazmaları istenmiştir.

VII. HAFTA DERS PLANI			
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**	**KULLANILACAK KAYNAK/MATERYALLER**
UYGULAMALARIN ANALİZİ	1-Öğrenciler hem kendi hem de arkadaşlarının yapmış oldukları tasarımları farklı açılardan değerlendirebileceklerdir. 2-Sınıf içinde öğrencilerin tasarımları yorumlamalarında tasarım üzerine fikir üretebileceklerdir.	Sınıf içinde öğrencilerin tasarımları üzerine tartışma-değerlendirme yapılacaktır.	Öğrencilein bu ders programı süresince yapmış oldukları tasarımlar.

Çizelge 14. VII. Hafta ders planı.

23.05.2013 tarihinde VII. haftaya gelindiğinde çalışma grubunun tasarım çalışmaları devam ettiğinden, ders planında yer alan "Uygulamaların Ananalizi" bir sonraki hafta yani VIII. hafta ders planı ile birleştirilerek gerçekleştirilmiştir. 23.05.2013 tarihinde çalışma grubu tasarım çalışmalarına devam etmiş ve aynı zamanda öğrencilerle bireysel görüşme yapılarak, görüşme ses kaydına alınmıştır. Görüşmede alan uzman görüşü alınarak yapılandırılmış açık uçlu sorular sesli olarak sorularak yanıt alınmıştır. Düşüncesini net ifade edemeyen bir-iki öğrencinin verdiği yanıtlar gözönünde bulundurularak, öğrencinin düşüncesini daha açık ifade edebilmesi açısından yapılanmamış soru sorulmuş öğrencinin düşüncesi alınmaya çalışılmıştır. Bireysel görüşme de öğrencilerin vereceği yanıtların birbirini etkilememesi için herbir öğrenci ile ayrı yrı görüşülmüştür.

Yapılan bireysel görüşmede çalışma grubuna şu sorular sorulmuştur;

Bu dersin yararını gördüğünüzü düşünüyor musunuz?

İmge-simge okuryazarı olduğunuzu düşünüyor musunuz?

Grafik tasarım için imge-simge okuryazarlığı sizce önemli mi? Neden?

Bu derste bilgiyi kullanmanın önemli olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?

Grafik tasarımda görsel dil yansımalarına sizce eleştirel bakabilmek önemli midir? Neden?

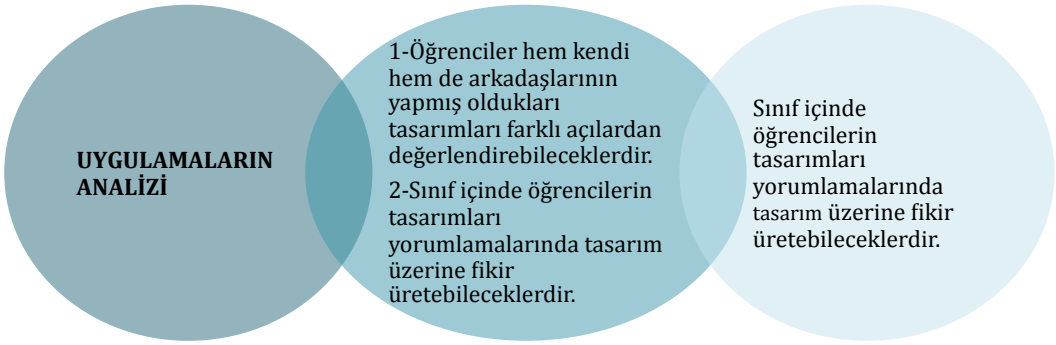
Sizce kültürel imge ve simgeler nasıl boşaltılmaktadır?

Evrensel düşün, yerel hareket et! savından ne anlıyorsunuz?

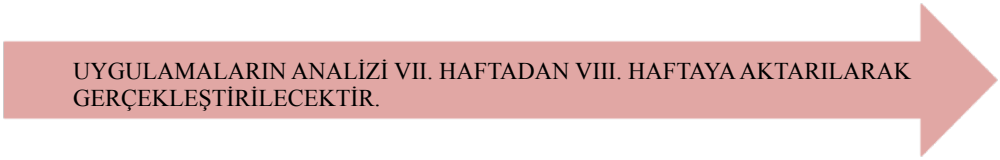
Bu dersle ilgili eklemek istediğiniz bir şey var mı?

Sorulardan alınan yanıtların dökümü yapılarak analiz edilmiştir.

VII. hafta ders planında görülen "Uygulamaların Ananalizi" bir sonraki hafta yani VIII. hafta ders planı ile birleştirilerek gerçekleştirilmiştir.



Açıklama:



Çizelge 15. VIII. Hafta ders planına eklenen yeni düzenleme.

VIII.HAFTA DERS PLANI		
KONUNUN ADI	**DERS ÇIKTILARI**	**DERSİN YÖNTEMİ**
İMGE-SİMGE OKURYAZARLIĞI'NA İLİŞKİN GENEL DEĞERLENDİRME	1- Öğrencilerin imge simge okuryazarlığını kapsayan derslere yönelik görüşleri alınıp tartışılacak ve öğrencilerin derslere yönelik herhangi bir problemi ya da eksikliği giderebilecektir.	Tartışma

Çizelge 16.VIII. Hafta ders planı.

04.06.2013 tarihinde VII. haftası ders planındaki yeni düzenleme VIII. hafta ders planıyla birleştirilerek uygulanmıştır. Öncelikle çalışma grubuna hazırlanan öz ve akran değerlendirme formları verilerek, tasarlanan ürünler için çalışma grubuna öz değerlendirmesi ve akran değerlendirmesi yaptırılmıştır. Öz değerlendirmede her öğrenci kendi çalışmasını yorumlamıştır. Öz Değerlendirme Formunda, 6 yapılandırılmış kapalı uçlu soru ile 1 yapılandırılmış açık uçlu soru ve özgün yorum yapabilecekleri açıklama alanına yer verilmesiyle oluşturulmuştur. Akran

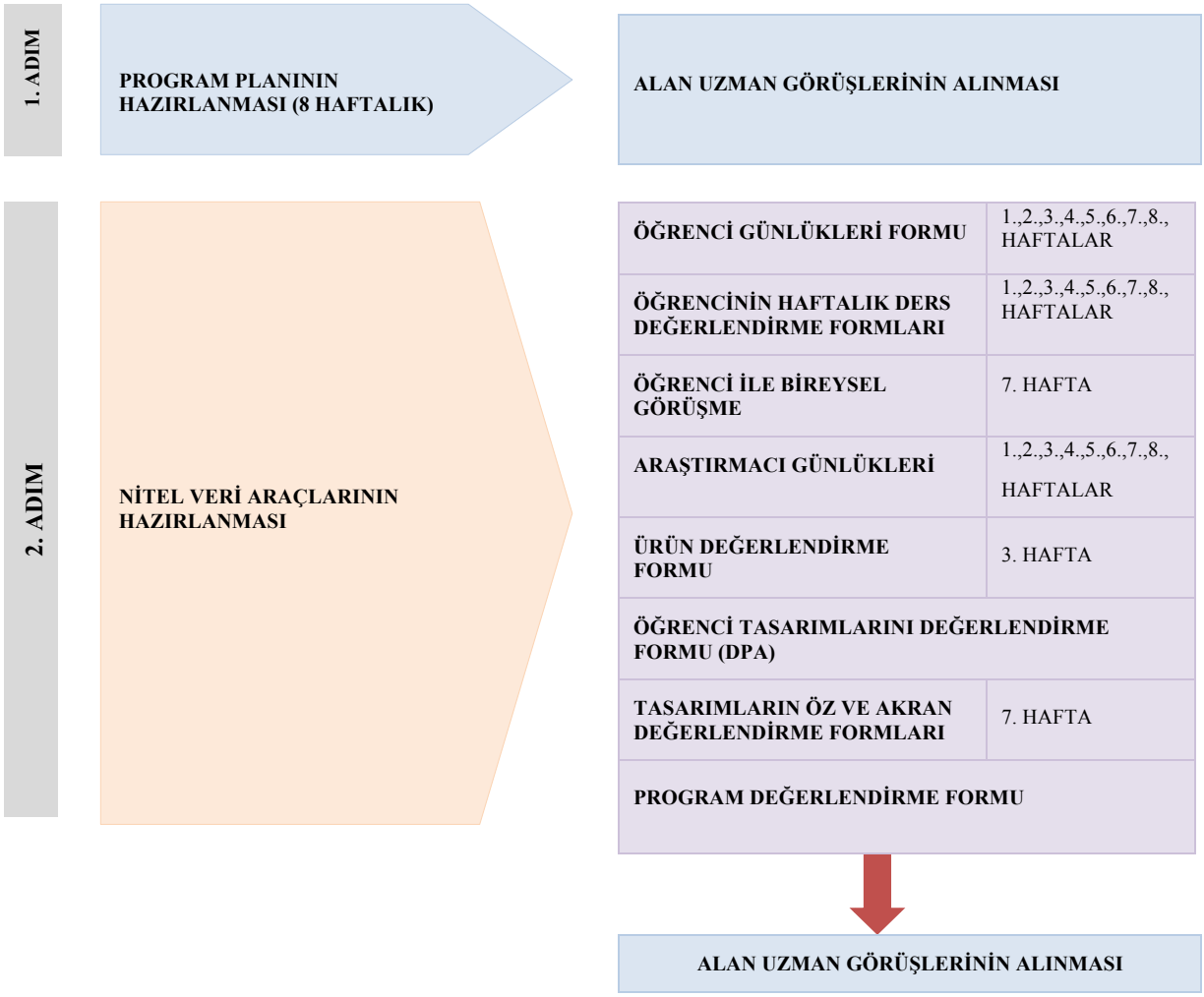
değerlendirmesinde ise her öğrenci bir arkadaşının tasarladığı çalışmasını seçerek çalışmayı yorumlamıştır. Akran Değerlendirme Formu ise 6 yapılandırılmış kapalı uçlu soru ile eklemek istenen açıklamaya yer verilerek hazırlanmıştır. Çalışma grubuna bu çalışmalarının yaptırılması hem düşüncelerini yansıtma becerisi kazandırmış hem de tasarımları okuma ve tasarımlara eleştirel bakma yetisini güçlendirmiştir. Bu değerlendirmelerini ardından çalışma grubu, kültürel imge ve simge kullanarak yapmış oldukları tasarımları A3 çıktısı alarak sınıf içinde panoya asılmış ve kültürel imge ve simgelerin görsel tasarımlarda kullanımlarına ve imge simge okuryazarlığına ilişkin genel tartışmalar yapılmıştır.

Dersin sonunda çalışma grubu yine her derste uygulanan günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarında derse ilişkin duygu ve düşüncelerini yazmaları sağlanmıştır. Daha sonra Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programını değerlendirebilmek için Program Değerlendirme Formu'nu cevapladılar. Program Değerlendirme Formu'nda dersin içeriklerine ilişkin ve dersin biçimine ilişkin sorulara yer verilmiştir. Böylece dersin biçimsel ve içerik açısından öğrencilerin ders programına ilişkin görüşleri alınmıştır.

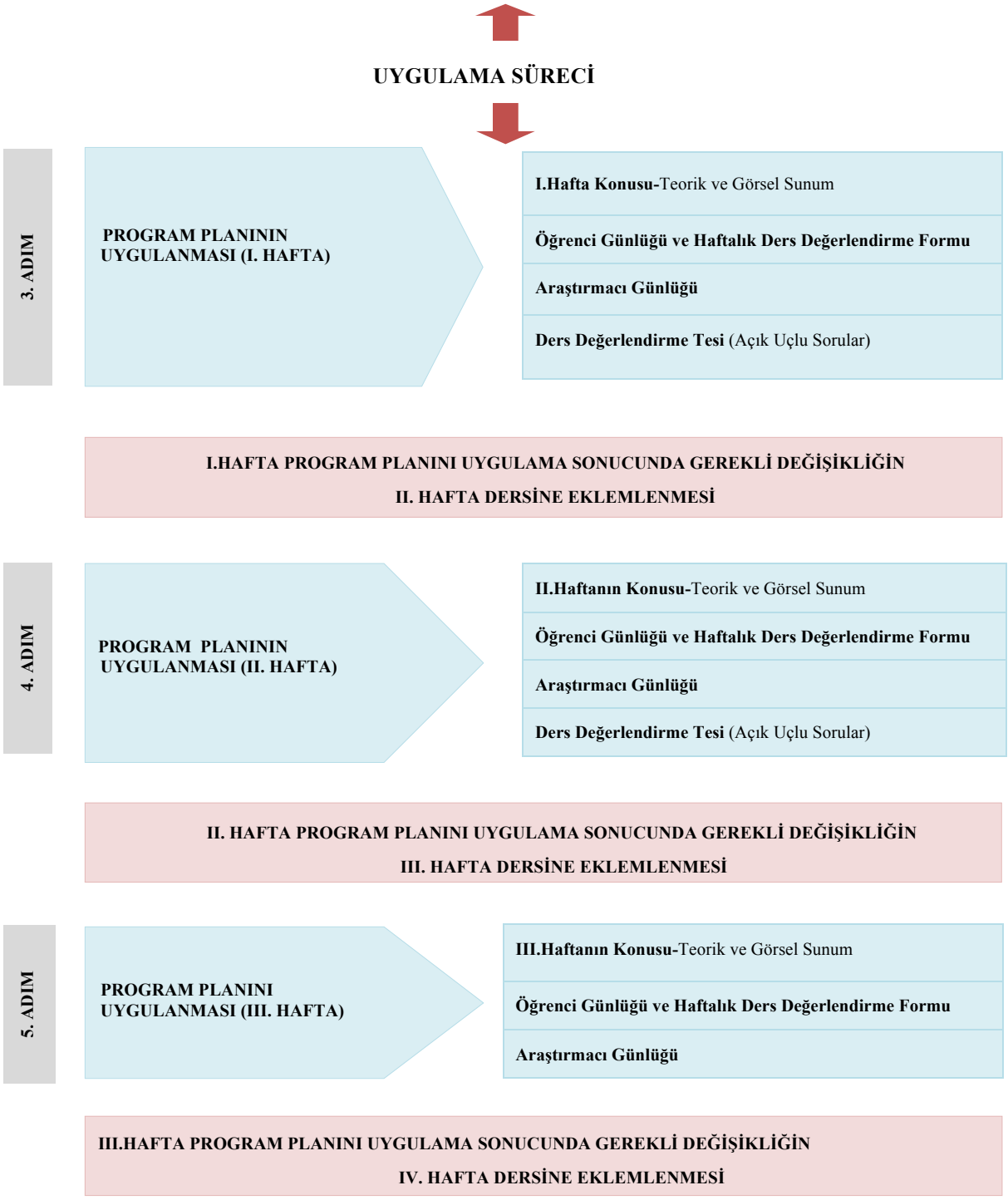
Araştırmada uygulama bittikten üç ay sonra Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programında Kazanılan Bilgi ve Becerilerin Kalıcılığını test etmek amacıyla çalışma grubuna Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu aracılığıla 5 soru sorulmuş ve sorulara verilen yanıtlarla çalışma grubunun bilgi ve becerilerine ilişkin kalıcılık düzeyleri değerlendirilmiştir.

İmge-simge okuryazarlığı öğretim programı eylem araştırması kapsamında hazırlanma ve uygulanma aşamaları şematize edilerek sayfa *157, 158, 159, 160'*de gösterilmiştir.

3.5.4. Araştırma Sürecinde Uygulanan Eylem Araştırmasının Basamakları



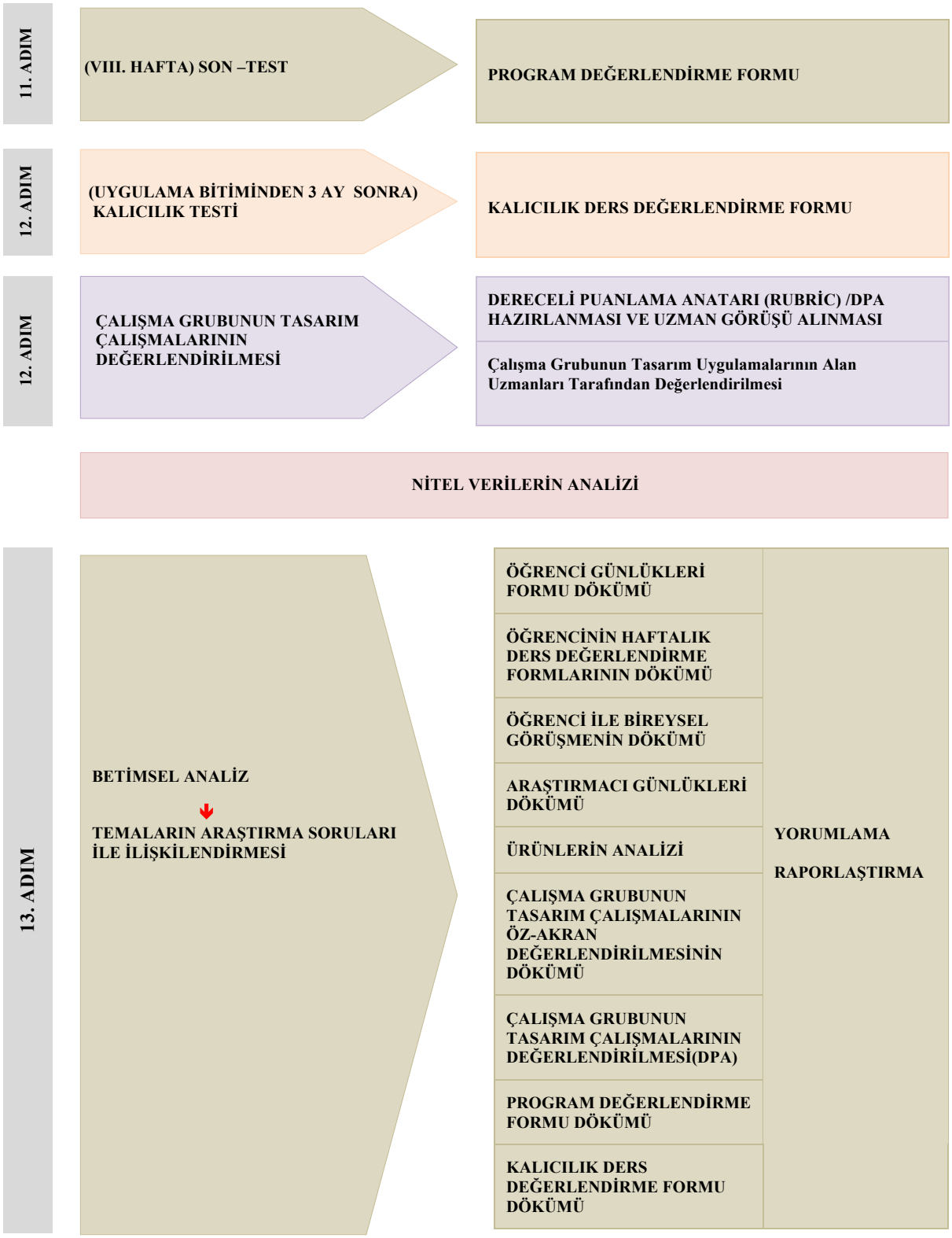
Çizelge 17. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları.



Çizelge 18. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları devamı.



Çizelge 19. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları devamı



Çizelge 20. Araştırma sürecinde uygulanan eylem araştırması basamakları devamı.

3.6. Verilerin Çözümlenmesi

Eylem araştırması olarak planlanan çalışmada, farklı kaynaklardan veriler elde edilmiştir. Araştırma sürecinde elde edilen tüm veriler nitel araştırma yöntemlerinde kullanılan ve makro seviyede gerçekleştirilen betimsel çözümleme yaklaşımıyla gerçekleştirilmiştir.

Bu yaklaşıma göre elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre düzenlenebileceği gibi, görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir. Betimsel analizde, görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerinin çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sıklıkla yer verilir Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Bu nedenle veriler sistematik ve açık bir biçimde betimlenir. Betimlemeler açıklanarak yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri irdelenir ve bir takım sonuçlara ulaşılır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 224).

Bu tez araştırmasında, veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre bir çerçeve oluşturulmuş ve düzenlenmiştir. Analiz boyunca çalışma grubunun bireysel görüşlerini yansıtmak amacıyla doğrudan günlüklerinde, Haftalık ders değerlendirme formlarında, bireysel görüşmelerde verdikleri yanıtları ile ürün değerlendirmelerinde, ders değerlendirme formlarında ve kalıcılık ders değerlendirme formlarında verdikleri yanıtları gösteren doğrudan alıntılara çok sık yer verilmiştir. Veriler, araştırma sorularının ortaya koyduğu temalar gözönünde bulundurularak, sistematik bir biçimde betimlenmiş ve yorumlanmıştır.

Betimsel analiz şu dört aşamadan oluşmaktadır;

1-Betimsel analiz için bir çerçeve oluşturmak: Araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve/veya gözlemde yer alan boyutlardan yola çıkarak veri analizi için bir çerçeve oluşturulur. Bu çerçeveye göre verilerin hangi temalar altında düzenleneceği ve sunulacağı belirlenir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 224).

Araştırmada 8 sorudan oluşan araştırma sorusu çerçevesine bağlı olarak, her bir soruda farklı temalara göre araştırmada toplanan; günlükler, görüşmeler, ürün analizi, ürün

tasarımları, ürün değerlendirmelerine ilişkin öz ve akran değerlendirmeleri, ders değerlendirmeleri gibi veriler düzenlenmiş ve bulgularda sunulmuştur.

2-Tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi: Bu aşamada daha önce oluşturulan çerçeveye göre elde edilen veriler okunur ve düzenlenir. Burada veriler tanımlama amacıyla seçilmesi, anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmesi gerekir. Oluşturulan çerçeveye göre bazı veriler dışarıda kalabilir ya da önemli olmayabilir. Sonuçlar yazılırken kullanılacak doğrudan alıntılar seçilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 224).

Bu aşamada oluşturulan 8 araştırma soruların altında birbiriyle ilişkili olan veriler, anlamlı ve mantıklı bir biçimde, ilgili tema gösterilerek, öğrencilerin yansıtmış oldukları günlüklerin görüşmelerin, tasarım analizlerinin, ürün değerlendirmelerinin, video kayıtların, ses kayıtlarının ve ders değerlendirmelerinin dökümleri yapılmış tutarlı bir biçimde bir araya getirilmiştir. Kimi verilere ise araştırmada hiç yer verilmemiştir. Bir araya getirilen veriler önce tek tek alıntı halinde gösterilmştir.

3-Bulguların tanımlanması: Son aşamada düzenlenen veriler tanımlanır ve gerekli yerlerde doğrudan alıntılarla desteklenir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 224).

İlgili tema dorultusunda öğrenci kodu gösterilerek öğrencinin konuya ilişkin vermiş olduğu yanıt, doğrudan alıntı şeklinde örneklendirilmiş ve tanımlanmıştır. Kimi tanımlamalar yapılırken, farklı öğrencilerin benzer veya farklı yaklaşımları doğrudan yapılan alıntılarla karşılaştırılarak betimlenmiştir.

4-Bulguların yorumlanması: Tanımlanan bulguların açıklanması, ilişkilendirilmessi ve anlamlandırılması bu aşamada yapılır. Bulgular arasındaki neden-sonuç ilişkilerinin açıklanması ve gerekirse farklı olgular arasında karşılaştırılması, araştırmacı tarafından yapılan yorumun daha nitelikli olmasına yardımcı olur.

Araştırma bulgularında çıkan sonuçlar neden-sonuş ilişkisi içinde açıklanmış ve yorumlanmıştır.

BÖLÜM IV: BULGULAR

Tezin bu bölümünde, tezde uygulanan eylem araştırması sonucunda elde edilen nitel verilerin çözümlenmesinin ardından ulaşılan bulgular, araştırmanın amacı doğrultusunda, yanıt aranan sorular temel alınarak sunulmuş ve yorumlanmıştır. Araştırmanın nitel verilerine ilişkin bulgular, araştırma soruları çerçevesinde, betimsel analiz ile araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre düzenlenmiş ve yorumlanmıştır. Dolayısıyla araştırmanın bulguları;

"Grafik Tasarımında İmge-Simge Okuryazarlığını Geliştirmeye Yönelik Ders Programının Etkililiğini Ortaya Koyan Nitel Bulgular" şeklinde ele alınmıştır.

Araştırmanın verilerine ilişkin bulgular, araştırmada kullanılan sekiz haftalık ders programı uygulama süreci içinde çalışma grubu öğrencilerine uygulanan tüm ders etkinlikleriyle elde edilmiş ve sekiz haftalık ders programının etkiliği değerlerdirilmiştir.

Araştırmada yanıt aranan sorular, çalışma grubu öğrencilerinin;

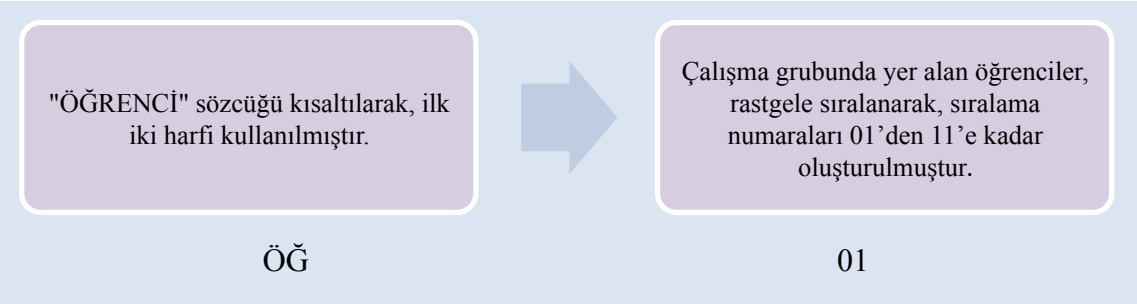
- Bilgiyi edinme, kullanma ve buna ilişkin farkındalıkları,
- Kültürel imge-simgeleri anlamlandırma yeterliği,
- Kültürel imge-simgeleri bilinçli kullanabilme becerisi,
- Kültürel imge-simgelerle eleştirel bakabilme becerisi,
- Görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerisi,

üzerine oluşturulmuş sorulardır.

Araştırma bulgularında çalışma grubundaki öğrenciler, kodlanarak yer almışlardır.

Öğrencilerin İsimlerinin Kodlanması; araştırma faaliyetinin tamamında üst etik değerlerin benimsenmesi ve uygulanması esasına dayalı olarak, araştırmanın bulgularında yer alan çeşitli nitel veri toplama araçlarında; çalışma grubu öğrencilerinin görüşme formları, günlük formları, öz ve akran değerlendirme formları, ders değerlendirme formları, öğrencilerin tasarım uygulamalarında, tasarım analizlerinde ve araştırmacı günlükleri gibi dokümanların tamamında geçen öğrenci isimleri doğrudan verilmeksizin, kodlanarak ilgili dokümanlarda yer almışlardır. Araştırmanın çalışma

grubunu oluşturan 11 Grafik A.S.A. (Anasanat Atölye) öğrencisinin kodları şu şekilde oluşturulmuştur;



Çizelge 21. Çalışma grubu kodlama şeması.

Çizelgede görüldüğü gibi "ÖĞRENCİ" sözcüğü kısaltılarak, ilk iki harfi kullanılmıştır ve çalışma grubunda yer alan öğrenciler, rastgele sıralanarak, sıralama numaraları 01'den 11'e kadar oluşturulmuştur. Çalışma grubu, aşağıdaki kodlarla araştırmada yer almışladır.

ÖĞ01

ÖĞ02

ÖĞ03

ÖĞ04

ÖĞ05

ÖĞ06

ÖĞ07

ÖĞ08

ÖĞ09

ÖĞ10

ÖĞ11

Çizelge 22. Çalışma grubunun kodları.

4.1. Grafik Tasarımında İmge-Simge Okuryazarlığını Geliştirmeye Yönelik Ders Programının Etkililiğini Ortaya Koyan Bulgular

4.1.1 Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programının, Çalışma Grubunda Bilgiyi Edinme ve Kullanma Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur?

İmge-simge okuryazarlığı, uzun bir süreci gerektirir ve çok geniş kapsamda eklenen displinlerarası teorik ve uygulamaya dönük bilgilerin elde edilmesiyle kazanılabilir. Bu nedenle, araştırmanın sekiz haftalık ders programını kapsayan konuların aktarılması sonucunda, çalışma grubunun elde edeceği bilgi ve becerilerinin oluşmasıyla, tam olarak imge-simge okuryazarlıklarına ilişkin kayda değer bilgi edindiklerinden söz edilebilir. Bu durumun sağlanması, araştırmada amaçlanan imge-simge okuryazarlığının temelindeki displinlerarası bilgi edinimini gerçekleştirme yönünde bilgiyi işlemenin önemini, çalışma grubu öğrencilerine benimsetmekle mümkündür. Dolayısıyla, çalışma grubu öğrencilerine sekiz haftalık ders programını kapsayan konuları aktarırken, aynı zaman da öğrencilerin zengin bilgi arayışı içinde araştırmacı olmaları ve edindikleri bilgileri doğru kullanabilmenin yolunu öğrenmeleri ve bu bilgileri doğru ilişkilendirmenin bilincinde olmaları gerekir.

Bu nedenle, araştırmanın birinci nitel amaç sorusu, *"Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programının, çalışma grubunda bilgiyi edinme ve kullanma Becerilerine etkisi nasıl olmuştur?"* şeklinde ifade edilmiştir. Bu soruya ait veriler, sekiz haftalık ders programı boyunca, çalışma grubunun programda yer alan derslerle elde ettikleri kazanımlar, öğrencilerin günlük formları, haftalık ders değerlendirme formları ve araştırmacı günlüğü dokümanlarından elde edilmiştir. Özellikle bu ders programı ile öğrencilerin yönelimlerinin nasıl değiştiği, yani; derslerin öğrencide ne tür bir değişim yarattığı izlenmek istenmiştir. İmge-simge okuryazarlığında, disiplinlerarası bilgi edinimi, edinilen bilgiyi pratiğe dönüştürebilme, imge simgeleri; algılayabilme/yorumlayabilme/ilişkilendirebilme, eleştirel bakabilme, imge-simgeleri ayrıt edebilmeye ilişkin kazanım ve becerilerin olması gerekir. Çalışma grubu öğrencilerinin sözünü ettiğimiz bu eylemleri edindikleri bilgiler sonucunda ancak, bu bilgiyi edinme ve kullanma yoluyla yansıtabilirler. Bu soruyla çalışma grubunun bu programdan elde edecekleri bilgiyi edinme ve kullanma açısından ne kadar yönlendirici olup olmadığı konusunda, programın etkililiği test edilmeye çalışılmıştır. Araştımanın bu sorusunun yanıtı için sekiz haftalık ders programının 16.04.2013 tarihli I. haftanın

ders planı, 30.04.2013 tarihli II. haftanın ders planı ve 21.05.2013 tarihli VI. haftanın ders planı uygulanmasının ardından çalışma grubu öğrencilerine uygulanan haftalık ders değerlendirme formlarından, günlük formlarından ve 30.04.2013 tarihli araştırmacı günlüğünden yararlanılmıştır. Çalışma grubunun günlük ve görüşme formlarında ifade ettikleri görüşler; "etki ve ufuk açıcılığı/yönlendiriciliği", "araştırmaya teşvik ediciliği", "daha fazla bilgi arayışı", "bilgileri ilişkilendirme" ve "öğrendiklerini uygulayabilme", "temsili görüntüye anlam yükleyebilme bilgisi", "bilgiyi pratiğe dönüştürme", "eğitsel yarar-kültür" temaları açısından değerlendirilmiştir.

Araştırmanın uygulama sürecini oluşturan 16.04.2013 tarihli I. haftanın ders planında *(çizelge 4)* belirtilen "Görsel Kültür Nedir? Kültürel imge ve simge nelerdir?" konusu çalışma grubu öğrencilerine aktarılmıştır. Derste imge simge türlerine vurgu yapılarak, imge simge türlerine göre grafik tasarım örnekleri gösterilmiştir. İmge ve simgelerin kültürel yansımalarına değinilmiştir. Dersin teorik ve görsel örneklerle sunulmasının ardından, dersin "etki ve ufuk açıcılığı/yönlendiriciliği", "araştırmaya teşvik ediciliği", "daha fazla bilgi arayışı"na itmesi, "bilgileri ilişkilendirme" ve "öğrendiklerini uygulayabileceklerine" ilişkin yarar sağlayıp sağlamadığı ve bu yönde öğrencilerin ilgisini çekip çekmediğini anlamak için öğrencilerin görüşlerine başvurulmuştur. Bu nedenle, I. haftanın ders planı uygulandığında, çalışma grubuna *"Bugünkü ders ilginizi çekti mi? Bu dersin sizde nasıl bir etkisi oldu?"* sorusu sorulmuştur.

ÖĞ04, ÖĞ05, ÖĞ06 kodlu öğrenciler günlük formlarında verdikleri yanıtlarda, derse hangi açılardan ilgi duydukları ve hangi açılardan dersten yararlanlandıklarını şu şekilde ifade etmişlerdir:

> ÖĞ04: Evet, konu olarak ilgimi fazlasıyla çekti. (...) Bu ders kesinlikle yarar sağlayacak. Çünkü bu bilgiler hayatın her alanında gerekli olabilecek bilgiler ve bizim alanımızla tamamen ilgili. (...) yol gösterici oldu. Çünkü simge ve imgelerin biraz nasıl kullanıldığını görmüş olduk (ÖĞ04, 16.04.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ05: (...) Grafik alanının temeli olduğunu düşünüyorum. Bunları bilmeden grafik tasarımcı olunması pek sağlıklı olmaz. (...) Düşünce temelimin şekillenmesinde ve düşünce dağarcığımın artmasında yararlı olduğunu düşünüyorum. (...) Bu sayede yaratıcılığım artacaktır.
>
> Alanımız hakkında donanımlı öğretmen adayları olarak yetişmemiz açısından yararlı olduğunu düşünüyorum. Çünkü Grafik Ana Sanat Dalı öğrencileri olarak sıkça karşılaşabileceğimiz konuları içerdiğini düşünüyorum (ÖĞ05, 16.04.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ06: Kendi alanımla ilgili konular olduğu için ilgimi daha çok çekti. Daha önce gördüğüm ama anlamını bilmediğim simgeleri öğrenmek benim için ilgi çekiciydi.

> Olumlu bir etkisi oldu. (...) bu ders yarar sağlayacak, okul hayatımda çok yardımcı olacak. (...) derste yapacağım afiş konusunda, bugün anlatılanların etkisi oldu. Gösterilen afişlerde imge ve simgelerin kullanımları bana fikir ve alt yapı oluşturdu (ÖĞ06, 16.04.2013, Günlük Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, günlüğünde dersin ilgisini çektiğini, grafik tasarımda imge ve simgelerin nasıl kullanıldığına ilişkin bu dersin yol gösterici olduğunu belirtmiştir. ÖĞ05 kodlu öğrenci ise düşünce üretebilmesine katkı sağlaması açısından dersi yararlı görmüş ve ders sayesinde yaratıcı fikir üretebileceğini ifade etmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrenci de daha önce gördüğü, ancak anlamını bilmediği imge ve simgelerin anlamlarını, bu ders aracılığıyla öğrenmesi açısından dersin ilgisini çektiğini belirtmiş ve grafik tasarımlarda imge ve simgelerin kullanımları konusunda fikir edindiğini ifade etmiştir. Çalışma grubundak öğrencilerin bu ifadeleri gözönünde bulundurulduğunda; derse ilgi duydukları ve dersin "etki ve ufuk açıcılığı/yönlendiriciliği" açısından öğrencilere "yarar" sağladığı söylenebilir.

Haftalık Ders Değerlendirme Formunda, *"Derste aktarılan bilgilerin sizi araştırmaya teşvik edeceğini düşünüyor musunuz?"* sorulan soruda; ÖĞ02, ÖĞ05, ÖĞ04, ÖĞ03 ve ÖĞ01kodlu öğrencilerin yansıttıkları duygular, I. hafta dersinin, çalışma grubu için "araştırmaya teşvik edici" bir yönlendirme yaptığını göstermektedir.

> ÖĞ02: Görselleri görmemle birlikte araştırma yapma isteği doğdu. Ve orada kullanılan bazı terimler de beni araştırma yapmaya sevk etti. Bu bilgilerle birlikte başka bilgiler ulaşabilir miyim? Bunları görmek istiyorum. (ÖĞ02, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ05: Bazı konular merak uyandırıcı ve araştırmaya teşvik edici olduğunu düşünüyorum. (ÖĞ05, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ04: Derste anlatılan bilgiler araştırmaya teşvik edecektir. (ÖĞ04, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrencinin görüşme formunda ifade ettiği görüşleriyle, derse yeni terimlerle karşılaştığı, terimlerin merak uyandırıp araştırmaya teşvik ettiğini göstermektedir. Aynı zamanda ÖĞ05 ve ÖĞ04 kodlu öğrencilerde de derste aktarılan bilgilerin merak uyandırıcı ve araştırmaya teşvik edici olduğunu belirtmişlerdir.

> ÖĞ03: Kültürlere göre imge ve sembollerin bilinmesi yaratıcılığı artıracak bir etmen. Fikir oluşturma açısından işe yarayacaktır.
>
> Eğer simgeye dayalı bir iş çıkaracaksam elbette araştırmaya teşvik eder. Sunumda geometrik şekillerin kültürlere göre anlamlandırıldığının ve kimi zaman çeşitli kullanım hallerinin olduğu söylendi. Bu merak uyandırdı (ÖĞ03, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

I. haftanın ders planında ele alınan imge simge türleri ve bu türlere göre grafik tasarım örneklerinin gösterilmesi, ÖĞ03, kodlu öğrencinin ilgisini çektiğini "*Sunumda geometrik şekillerin kültürlere göre anlamlandırıldığının ve kimi zaman çeşitli kullanım hallerinin olduğu söylendi. Bu merak uyandırdı"* ifadeleriyle ortaya koymuştur. ÖĞ03, kodlu öğrencinin görüşme formunda; imge ve simgelerin kültür göstergeleri olması, öğrencinin bir tasarım konusunda fikir oluşturması açısından yararlı olduğunu ve bunun fikir oluşturmada daha yaratıcı olmasını sağlayacağını belirterek, imge ve simgelerin kültürlerle ilişkilendirip anlamlandırılabileceğini kavradığını ve simgeleri kullanarak tasarım yapması durumunda araştırma yapmaya yöneleceği şeklinde değelendirilebilir.

> ÖĞ01,: Derste anlatılan bilgiler beni araştırmaya her zaman itecektir. Grafik alanında olmak, bunu her zaman mecbur kılacaktır. Fakat bunu sunumda daha iyi bir boyutta görmek isterdim. Bu oldukça geniş bir konudur. Bana yararlı olması açısından, nasıl bir afişte ne tür imge, simge vs. kullanılması uygun olur gibi bir ders de işlensin isterdim (ÖĞ01, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ01, kodlu öğrenci, derste edindiği bilgilerin kendisini araştırmaya teşvik ettiğini belirtmiştir. Ancak *"Bana yararlı olması açısından, nasıl bir afişte ne tür imge, simge vs. kullanılması uygun olur gibi bir ders de işlensin isterdim"* şeklinde belirttiği ifadesine dayalı olarak; tasarımda ele alınacak olan konunun, görsel dile aktarılması ele alınan konu için yaratıcı fikrin oluşumuna bağlıdır. İmge ve simgelerin kullanım biçimleri de oluşturulacak olan fikre hizmet edecektir. Dolayısıyla, "afiş ya da tasarım türüne göre; şu tür imge ve simgeleri kullanmak gerekir", şeklinde kalıp oluşturmanın son derece sakıncalı bir durum olduğu söylenebilir. Ancak; öğrencinin araştırma ve görsel tasarımları okuma çabası sonucunda, ele aldığı herhangi bir konuyu yansıtmasında oluşturduğu yaratıcı bir fikrin kararlılığıyla, hangi imge ve simge türü kullanacağı konusunda doğrudan bir etki göstereceğini söylemek mümkün olabilir.

I. haftanın dersinde sunulan teorik bilginin yanı sıra görsel örneklere de yer verilmesi sonucunda, görsel örnekler ÖĞ02 kodlu öğrencinin derse yönelik ilgisini artırmıştır ve bu durumun öğrencide "daha fazla bilgi arayışı yarattığı" görüşme formundaki şu ifadesinde görülebilir:

> ÖĞ02: Görselleri görmemle birlikte araştırma yapma isteği doğdu. Ve orada kullanılan bazı terimler de beni araştırma yapmaya sevk etti. Bu bilgilerle birlikte başka bilgiler ulaşabilir miyim? Bunları görmek istiyorum (ÖĞ02, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrencinin görüşme formundaki görüşleri değerlendirildiğinde; derse yönelik ilgisi ve araştırma yapma isteğinin oluşmasında görsel örneklerin sunumunun büyük ölçede etkisi olduğu görülebilir.

Çalışma grubuna sorulan, *"Sizce, derste edindiğiniz bilgiler, tasarımlarınızda nasıl kullanacağınız konusunda yönlendirici oldu mu?"* sorusuna ÖĞ05, ÖĞ04, ÖĞ07, ÖĞ06 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler I. haftanın dersinden edindikleri bilgileri "afiş tasarlarken yararlanabileceklerini ve "öğrendiklerini uygulayabileceklerini" belirtmişlerdir. ÖĞ05 ve ÖĞ04 kodlu öğrencilerin Haftalık Ders Değerlendirme Formları'ndaki şu görüşleri, edindikleri bilgileri ilişkilendirebilecekleri konusunda fikir verdiği söylenebilir;

> ÖĞ05: Yapacağım sonraki tasarımlar için görsel zenginliği artırdı. Ayrıca birçok bilgiyi birbiriyle bağdaştırmaya yardımcı olacağını düşünüyorum (ÖĞ05, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ04: Evet olumlu etkilediğini düşünüyorum. Nedeni ise öğrendiğim şeyleri daha sonra hem ders anlamında daha bilinçli kullanabileceğim, hem de günlük yaşamda baktığım algıladığım şeyleri kolay anlayabileceğim (ÖĞ04, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrenci I. Hafta dersinden edindiği bilgilere dayalı olarak; görsel dil zenginliğinin artması, tasarımlarında yararlanacağı bilgileri, birbirleriyle ilişkilendirme konusunda desteklediğini belirtmiştir. ÖĞ04 kodlu öğrenci derste edindiği bilgiler sonucunda kültürel imge ve simgeleri daha bilinçli kullanmasında rehberlik etmesinden kaynaklı olarak, dersin kendisini olumlu etkilediğini belirtmiştir. Dolayısıyla, ÖĞ04 kodlu öğrencinin sözünü etmiş olduğu kültürel imge ve simgeleri daha bilinçli kullanabileceği yönündeki görüşü, grafik tasarımlardaki "bilgileri ilişkilendirme" yönünde kazanım elde ettiği söylenebilir.

ÖĞ07, ÖĞ06 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler, I. hafta dersinde edindikleri bilgileri grafik tasarımlarında görsel dile aktarabileceklerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

> ÖĞ07: Sonraki konumuz afiş tasarımı ve afiş tasarlarken işlediğimiz kültürel imge ve simgelerden de faydalanarak, tasarımlarımı yapacağımı düşünüyorum (ÖĞ07, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ06: Evet. Grafik derslerinde yapacağım afişler için bilgi toplarken, sunumda anlatılan konuların bana yön gösterici olacağını düşünerek imgeyi ve simgeleri öğrenip konuya uygun imge ve simgeleri araştıracağım (ÖĞ06, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ02: Artık bir imgeyi ya da simgeyi afiş tasarımlarında ya da başka bir tasarımda daha sorgulayıcı bir şekilde yerleştireceğim. Diğer kültürlerde ve kendi kültürümde

> yer alan simge ve imgeleri ayrıntılı bir şekilde inceleyip, benimseyip daha sonra bunları mesajımı vermekte yardımcı eleman olarak kullanacağım (ÖĞ02, 16.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ07 kodlu öğrenci, derste edindiği kültürel imge ve simgelerden faydalanabileceğini ifade etmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrenci, *"Sunumda anlatılan konuların bana yön gösterici olacağını düşünerek, imgeyi ve simgeleri öğrenip, konuya uygun imge ve simgeleri araştıracağım",* şeklindeki ifade etmesi, grafik tasarımda kullanmayı düşündüğü imge ve simgelerin anlam bilgisine bakarak, grafik tasarımda ele alacağını göstermektedir. Öğrencinin bu yaklaşımı, konunun doğru yansıtılması açısından konuya uygun imge ve simgeleri araştırıp kullanabime disiplini edindiği şeklinde yorumlanabilir. ÖĞ02 kodlu öğrenci de *"Artık bir imgeyi ya da simgeyi bir tasarımda daha sorgulayıcı bir şekilde yerleştireceğim. Kültürlere göre simge ve imgeleri ayrıntılı bir şekilde inceleyip, daha sonra bunları mesajımı vermekte yardımcı eleman olarak kullanacağım"* şeklinde ifadeleri, dersten edindiği bilinçlilikle imge ve simgeleri grafik tasarımlarda ulusal veya evrensel bağlamda sorgulayıcı bir yol izlediğini göstermektedir. Yani; imge ve simgelerin anlamsal değerini düşünerek, tasarımında mesaj iletiminde araç olarak kullanmayı hedeflediği söylenebilir.

I. haftada yapılan dersin sonunda bu dersin temelindeki *"imge, simge, kültür"* kavramları üzerinde durulmuş ve öğrencilerden bu kavramların tanımı yapmaları istenmiştir. Çalışma grubu öğrencileri dersin başında sözel olarak, *"İmge ve simge kavramı arasındaki fark nedir?"* sorusuna yanıt vermezlerken, dersin sonunda dersi değerlendirmeye yönelik yapılan sınavda, öğrencilerin tümü simge kavramı için; *"Bir düşünce, fikir ya da nesnenin yerini tutan, bir kavramı ya da düşünceyi belirten gözle görülür ve anlamı bilinen işarettir."* İmge kavramı için; *"Dış dünyadaki nesnelerin zihinsel resim, kopya ya da tasarım. Gerçek ya da gerçek dışı olgunun zihindeki tasarımıdır",* şeklinde tanım yapabilmişlerdir. Çalışma grubunun bu iki kavramın ayrımına varması, kültürel imge ve simgelerin doğru anlamlandırması yönünde hem yapacağı araştırmalar sırasında hem de tasarımdaki doğru kullanımı açısından önemlidir. Simgelerin taşıdıkları anlamlar, kültürlere göre değişen, ancak taşıdığı kültür hakkında fikir veren, anlamı herkesçe kabul edilirken, imgeler insanın zihninde tasaladığı ve tasarlanandığı biçime göre çok daha değişken anlamlar yüklenen görüntülerdir. Dolayısıyla imge veya simgeye anlam yüklenirken, yansıttığı kültürü gözönünde bulundurmanın yanı sıra; sözkonusu olan bu ayrımı da gözönünde

bulundurmak gerekecektir. Çalışma grubu, çok geniş farklı tanımlara sahip olan *"kültür"* kavramının tanımına da hepsi başarılı bir şekilde yapabilmiştir. Çalışma grubunun*"kültür"* kavramının tanımına yönelik ÖĞ09, ÖĞ03, ÖĞ06 kodlu öğrencilerilerin yanıtlarına örnek verecek olursak şu şekildedir;

> ÖĞ09: "Kültür sözcüğü Latince culturadan gelir. Cultura, inşa etmek, işlemek, süslemek, bakmak anlamlarına gelen colereden türetilmiştir. Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yapılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmadan sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanı değer ve toplumsal çevresine egemenliğinin öyküsünü gösteren araçların bütünüdür", tanımı kapsayıcı bir kültür tanımıdır"
>
> ÖĞ03: "İnşa etmek, işlemek, süslemek. Görecelidir, tarihseldir, insan yapıtıdır, durağan değildir. Toplumun gelişme süreci içinde maddi ve manevi kullandığı, geliştirdiği herşey. Din, dans, müzik vs."
>
> ÖĞ06: "Kültür, bir toplumun bir yaşam biçminin içinde gelişen ve geçmişten bugüne süregelen bir yaşam biçimi, değerler bütünüdür"

Çalışma grubunun yapmış olduğu bu tanımlara dayanarak, I. haftada aktarılan dersin temelindeki üç önemli kavram olan*"imge, simge ve kültür"* kavramlarını tam olarak kavrayabildiklerini göstermektedir.

30.04.2013 tarihli II. haftanın ders planında *(çizelge 6)* belirtilen "Görsel İletişim Açısından Kültürel İmge ve Simgelerin Grafik Tasarımında Kullanımı" konusu çalışma grubuna aktarıldıktan sonra öğrencilerde derse yönelik bilgilerin daha fazla artması beklenilmiştir. Yani; öğrencilerin II. hafta ders konusunun bilgisine sahip olmaları aynı zaman da grafik tasarımlarda yeni anlam ve fikirlerin üretilmesinde temsili görüntüye anlam yükleyebilme yeterliği kazandırması beklenir. 30.04.2013 tarihli araştırmacının günlüğü incelendiğinde; öğrencilerin derste gördükleri "LG" ve "America Style" tasarım örneklerdeki temsili görüntüye anlam yükleyebildikleri söylenebilir.

Araştırmacı Günlüğü/30.04.2013

Örnekler üzerinde konuşulduğunda; zaman zaman öğrencilere soru sorularak, örnekler üzerine fikir yürütmeleri istendi. Tartışmalarda örneğin; "LG markası, Apple markasının egemenliğini sarstığını konu eden, masal teması içinde geçen imge ile verilişinin (Willhem Tell'in hikâyesindeki olağanüstü nişancılık başarısı ile özdeşleştirilen tema) başarısı anlatan LG" nin afiş tasarımını gördüklerinde, çalışma grubu öğrencilerinin çoğu LG' nin Apple markasına yönelik üstünlüğünü yansıtan bir tasarım olduğunu farkkettiler. Bunu farkketmenin heyecanını yaşarak, onlara sunulan örneği okuyabilmenin mutluluğu, öğrencilerin konuya ilgilerini artırmıştır. Öğrenciler yorumları ne kadar birbirinden farklı bir şekilde dile getirseler de çoğu kez birbirine yakın anlamı ifade eden yorumlar yapmışlardır.

LG' nin tasarım örneği üzerine en çok ÖĞ07, ÖĞ05, ÖĞ11 kodlu öğrenciler şu şekilde yorum yapabilmişlerdir; ÖĞ07 kodlu öğrenci "Burada LG markası başarısıyla apple markasını geçtiği anlatılıyor. Isırılmış kırmızı elma ile apple gönderme yapılıyor" (30.04.2013, video kaydı) şeklindeki yorumu, apple'ın logosu haline gelen ısırılmış elma sembolüyle tasarımda temsili görüntü olarak kullanılan gerçek ısırılmış elma görüntüsü arasında ilişki kurmuştur. ÖĞ7 kodlu öğrenci, tasarımda apple markasının temsili görüntüsü ile LG markası olan teknolojik aparatın sunum biçimiyle LG'nin apple göre üstünlüğünü tasarımda görebilmiştir. ÖĞ05 kodlu öğrenci "LG markası, apple markasından daha hızlı bir şekilde geliştiği anlatılmak istenmiş bence" (30.04.2013, video kaydı) şeklinde yorumunu yapmıştır. Ardından, ÖĞ11 kodlu öğrenci de "Bence LG, apple markasını yok edecek kadar başarılı bir marka olduğu anlatılmış" (30.04.2013, video kaydı) şeklinde yoruma ilave yapmıştır. ÖĞ05 ve ÖĞ11 kodlu öğrenci yorumlarında da LG ve apple markasına arasındaki rekabeti vurgulayan ifadeler görüldüğü söylenebilir.

Sunumda gösterilen "America Style" adlı hamburger üzerine tasarlanmış örnekte öğrenciler uzun süre konuştular. Burada öğrenciler hem birbirleriyle hem de araştırmacıyla konuşup fikirlerini paylaştılar. Amerika Özgürlük Heykel'inin sembolik olarak kullanıldığı tasarımda, ÖĞ07 kodlu öğrenci, "Özgürlük Heykeli"nin sembolünün " Güç ve Amerika egemenliği" kavramlarına dayandırarak; "Burada ürünün özgürce dünyanın her yerine egemen olduğu düşüncesi var" (30.04.2013, video kaydı) şeklinde yorum yapmış ve üründe yer alan imge-simge arasında anlam ilişkisi kurmuştur. ÖĞ08 kodlu öğrenci ise sembolün yalnızca "Özgürlük" kavramıyla ilişkilendirip " özgürce hamburger ye! Mesajını alıyorum" (30.04.2013, video kaydı.) diyerek, özgürlük heykelinin akla getirdiği ilk kavramla; "özgürlük" kavramıyla ilişkilendirmiştir.

30.04.2013 tarihli araştırmacının günlüğüne dayanarak öğrencilerin derste gördükleri örneklerdeki temsili görüntü üzerine tartışabildikleri ve bu görüntülerden çağrışım yoluyla anlam çıkarma çabası içinde yorum yapabildikleri söylenebilir.

II. Hafta dersi sonucunda çalışma grubuna, derste edindikleri temsili görüntüye anlam yükleyebilme bilgisinin kendi tasarımlarında da pratiğe dönüştürüp dönüştüremeyeceklerine ilişkin görüşlerini değerlendirmek için *"Edindiğiniz bilgileri tasarımlarınızda uygulayabileceğinizi düşünüyor musunuz?"* şeklinde soru sorulmuştur;

Bu soruya yönelik ÖĞ03, ÖĞ11kodlu öğrencilerin olumlu ifadeleri, derste verilen bilgilerini tasarımda pratiğe dönüştürebileceklerini göstererek, dersin "bilginin pratiğe dönüştürme" yönündeki katkısını değerlendirmede fikir verebilir.

> ÖĞ03: Evet, verilen bilgiler günümüzde aktif halde kullanıldığı için özellikle afiş alanında kullanabiliriz. (ÖĞ03, 30.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

> ÖĞ11: Evet, öğrendiklerim sayesinde imgeleri daha özgür şekilde kullanabileceğimi düşünüyorum. Görsel okuryazarlığımızın, imgeleri okuyabilmemizin, bize bu imgeleri okutabilmemizin de önünü açacaktır**.** (ÖĞ11, 30.04.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ03, ÖĞ11 kodlu öğrencilerin görüşme formundaki yorumlarından edindikleri bilgileri pratige dönüştürmekten yana olduğu söylenebilir.

02.05.2013 tarihli derste öğrenciler açısından dersin başarısı ve *yararı "Bugün derste neler yaptığınızı, derste neler düşündüğünüzü, dersin size neleri düşündürdüğünü ve gördüğünüz görsel örneklerden birinin temasını anlatınız"* sorusu çalışma grubuna sorularak, bu konuda düşüncelerini aktarmaları istenmiştir. ÖĞ01 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler günlük formunda şu şekilde düşüncelerini aktarmışlardır;

> ÖĞ01: Bugün derste bazı afişler üzerinde tartıştık. Bazı simgelerin afişlerde kullanıldığı ve bu bazı simgelerin doğrudan ya da dolaylı olarak hangi kesimlere hitap ettiğini vs. gördük. Reklam amaçlı afişlerin bazı kullandığı simgelerin genel olarak insanların bilmediği simgeler olduğunu vs. bunun zaten algılaması gereken kişilerin de algılayabilmesi için yeterli birikime sahip olmasını vs. öğrendik. Kadın temalı, küresel ekonomik krizi, kot, diş fırçası gibi temalı afiş örnekleri gördük (ÖĞ01, 02.05.2013, Günlük Formu.)
>
> ÖĞ02: Kullanılan görsellilerde, kullanılan nesnelerin bizim o tasarımı anlamamız adına ne kadar önemli olduğunu, farklı konuların birebiriyle alakasını kurup o kısmın vurgulandığını ve tasarımın bu boyutta ortaya çıktığını düşünüyorum. Bugün, görseller düşündüren, nasıl anlaşılır olunur ya da anlaşılır olmak için nesneleri nasıl kullanmamız gerektiğini anlatıyordu (ÖĞ02, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ01 kodlu öğrenci dersin yarattığı etki çerçevesinde; imge ve simgelerin tasarımlarda farklı anlatım türleriyle karşımıza çıktığını belirtmiş, imge ve simgelerin anlaşılmasında bilginin gerektiğini vurgulamıştır. Dolayısıyla öğrencinin imge ve simgenin bilgisinde "anlam" kavramı üzerinde durarak bilgi edinmeyi vurguladığı görülebilir. ÖĞ02 kodlu öğrenci de dersin yarattığı etki çerçevesinde; tasarımda kullanılan nesnelerin birbiriyle ilişkisi ve anlama hizmet ettigini gördüğünü ifade etmiştir. Görsel tasarımın düşünmeye iten öğelerini öğrendiğini ifade ederek, ÖĞ01 kodllu öğrenci gibi imge ve simgenin bilgisinde "anlam" üzerinde durarak, bilgiyi edinme ve kullanma üzerinde durduğu söylenebilir. ÖĞ01 kodlu öğrencinin, *"Bugünkü dersten neler kazandığınızı düşünüyorsunuz?"* sorusuna yönelik şu yanıtı da ders programınnın uygulanma sürecinde, imge ve simgeler aracılığıyla imgelerin kullanımlarına ilişkin bilgi edinmeyi gerçekleştirildiği görülebilir.

> ÖĞ01: Bugünkü dersten afiş yapmanın önemi ve zor bir anlatım tekniği olduğunu öğrendim. Afişin sade olması gerektiği, beni etkileyenler özellikle anlatımı ve

> anlatılmak isteneni doğrudan verenler oldu. Anlatımı dolaylı olanlar da vardı. Fakat, beni çok etkileyen; klasik dünya hikayelerinin çocukların hayal dünyasını geliştirmek için okumanın şart olduğunu anlatan afiş örnekleri oldu. Pinokyo'nun yer aldığı örnekte, kitap okunmadığında; ölen hayal dünyası Pinokyo' nun yatakta olup, ölmek üzere olmasıyla çok etkili bir anlatım yoluyla aktarılmıştı (ÖĞ01, 02.05.2013, Günlük Formu).

IV. haftanın ders sürecine gelindiğinde ise; ÖĞ01 kodlu öğrencinin günlük formunda dile getirdiği düşünceleri; imge ve simgelerin anlaşılması için yeterli bilgi düzeyine sahip olunması gerektiğidir. Ancak bu yolla, "tasarımlarda temsili olarak kullanılan imgelerin doğrudan veya dolaylı anlatımlarının algılanmasını kavramak mümkün olacağı" düşüncesine sahip oldukları düşünülebilir. Bu durumun, uygulamanın ders programının temel amaçlarından biri olan imge simge okuryazarlığı için bilgi edinme ve kullanma açısından katkı sağladığı düşüncesi ile örtüştüğü söylenebilir.

Uygulamanın 21.05.2013 tarihli VI. hafta sürecine gelindiğinde, araştırmacı tarafından çalışma grubuna, bugüne kadar geçen ders sürecinde elde edilen yararlara ilişkin düşüncelerini günlüklerinde aktarmaları istenmiştir. Çalışma grubuna, *"Bu dersin size hangi açılardan yarar sağladığını düşünüyorsunuz?*" şeklinde sorulan soruya, ÖĞ06, ÖĞ04, ÖĞ11, ÖĞ08, ÖĞ010, ÖĞ05, ÖĞ09 ve ÖĞ02 eğitsel yarar üzerine kültürel aktarımların algısına yoğunlaşarak, düşüncelerini şu şekilde aktarmışlardır;

> ÖĞ06: Kültürel imge ve simgeleri öğrenmek, bu imgelerin bir tasarımdaki rolünü bilmek, yaşadığımız modern tüketim toplumunda görsel dil çalışmalarına eleştirel bakabilmek, görsel okuryazarlık kazanabilmek ve bilginin ışığında önce kendimizi sonra yaptığımız tasarımlarla toplumları aydınlatacak bir ders süreci geçirdik. Grafik tasarımdan mezun olacak bir öğretmen adayı olarak imge ve simgeler dersi bana tasarım yapmamda, tasarımı (az-çok) ne dediğini anlamamda ve eleştirel bakabilmemde yarar sağladı diyebilirim (ÖĞ06, 21.05.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ04: Bu ders evrensel Kültür açısından imge ve simgelerin okuryazarlığını bilme, kullanma açısından, evrensel bir kültür bilgisi edinebilmek için, entelektüel bilgi sahibi olabilmek için, afişleri incelemede, konu ve mesajı daha iyi anlayabilmek için yarar sağladığını düşünüyorum. (ÖĞ04, 21.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 ve ÖĞ04 kodlu öğrenciler grafik tasarımda kültürel imge ve simge okuryazarlığını gerçekleştirmede ve dolayısıyla grafik tasarımda ele alınmış olan konu ve mesajı algılamada ve tasarımlara eleştirel bakabilmede yarar sağladığını belirtmişlerdir.

> ÖĞ11:Tasarım ürünlerinin anlamlandırılmasında, kültürel unsurları yorumlama açısından önemli olduğunu, tasarım üretim ve tüketim süreçlerinin toplumsal iletişim süreçlerinde ve yaşamda etkili olan kültürel eleştirinin yorumlamanın beğeni ve algılama ile yakından ilişkili olduğunu, küreselleşmenin kültürde de

> olduğunu öğretmesi bakımından yarar sağladığını düşünüyorum. (ÖĞ11, 21.05.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ08: Bana her açıdan yarar sağladı. Günlük hayatta gördüğüm her şeyi, tasarımları, afişleri görüp yorumlamayı öğrendim. Ve neler yapabileceğimi düşünüyorum. İmge ve simgelerin tasarım yaparken çok önemli olduğunu anladım. Yapılan tasarımları eleştirip yorumlamayı ve yanlış veya doğru yapılmış tasarımları ayırt edebildim. Bilgisizce yapılan hataları tasarım yaparken dikkat edip, aynı hataları yapmamaya dikkat ediyorum. Etrafıma baktığımda nasıl imge ve simge kullanabileceğimi düşünüyorum. İmge ve simgeleri hayatımıza sokmamız gerektiğini ve tasarımımızda önemli yer kapladığını öğrendim. (ÖĞ08, 21.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, 21.05.2013 tarihli dersin *"Tasarım üretim ve tüketim süreçlerinin toplumsal iletişim süreçlerinde ve yaşamda etkili olan kültürel eleştirinin yorumlamanın beğeni ve algılama ile yakından ilişkili olduğunu"* ifade etmiştir. Öğrencini bu ifadeleri, kültürel imge ve simgelerin hem üretim hem de tüketim anlamında zengin bir dil olduğunu kavradığını göstermektedir. ÖĞ04 kodlu öğrenci de "*Yapılan tasarımları eleştirip yorumlamayı ve yanlış veya doğru yapılmış tasarımları ayırt edebildim. Bilgisizce yapılan hataları tasarım yaparken dikkat edip, aynı hataları yapmamaya dikkat ediyorum*" şeklindeki ifadesinde, grafik tasarımda kültürel imge ve simge okuryazarlığıyla, görsel tasarımlara eleştirel bakıp, kendisine sunulmuş olan iletileri değerlendirebilmesi gerektiğinin farkında olduğu, gözlemleyebildiği ve yanlış kullanımlardan kaçınması gerektiğinin bilincine vardığı görülmektedir.

> ÖĞ10: İmge-simge okuryazarlığını geliştirdi. Yorumlama gücü, yaptıklarımızı anlamlandırmak imge simgeleri kullanarak kültürel imge- simgeler oluşturabilmeyi, bunları en etkili ve yalın şekilde anlatabilmeyi öğrendik. (ÖĞ10, 21.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ10 kodlu öğrenci ifadelerine dayanarak, imge ve simgeleri kullanmayla geliştirebileceği bir grafik dil gücünün bilincinde olduğunu söylenebilir.

> ÖĞ05: İmge-simgeyi ayırt etme, imge ve simgenin kullanımı, anlamlandırılması, eleştirilmesi, yorumlanması, bilgi katmanları ile ilişkilendirilmesi açısından çok şey öğrendiğimi düşünüyorum. Bu sayede imge-simge okuryazarlığım arttı. Bir imgeyi tanıma, verilen mesajı anlama ve ilişkilendirme açısından bu ders faydalı oldu. Özellikle simgelerin anlamla ilişkilendirilmesi daha önce fark etmediğim bir konuydu. Bu sayede her açıdan bir tasarıma bakıp değerlendirebiliyorum (ÖĞ05, 21.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığına ilişkin derslerin, ona önceden ayrımını bilmediği imge ve simgeleri, şimdi birbirinden ayırt edebildiğini ve bunları bir konun aktarımına dayalı olarak anlamlandırılmasında, yorumlanmasında ve diğer kavramlarla ilişkilendirilmesinde katkı sağladığını belirtmiştir.

> ÖĞ09: Kültürel kimlik denildiğinde topluma ait ortak değerlerden söz ediliyor ve ortak bir iletişim dilinin olması gerekiyor. Grafik tasarım dersinin bu yöndeki yararı da bu yüzden önemli. Çünkü kültürün görsel-iletişimsel ifadesine aracılık eden imge-simgeleri anlamlı, mantıklı ve bilgiye dayanarak, bilinçli anlam ilişkilerini kurabilmeyi ve bu şekilde grafik tasarıma taşımayı öğretti. Kültürel kimlik bilinci içinde tasarım yapmayı öğrendik. (ÖĞ09, 21.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ09 kodlu öğrenci imge simge okuryazarlığına ilişkin dersin yararını *"Kültürün görsel-iletişimsel ifadesine aracılık eden imge-simgeleri anlamlı, mantıklı ve bilgiye dayanarak, bilinçli anlam ilişkilerini kurabilmeyi ve bu şekilde grafik tasarıma taşımayı öğretti. Kültürel kimlik bilinci içinde tasarım yapmayı öğrendik"* şeklinde ifade etmesi, bu dersin; öğrencinin edindiği kültürel kimlik bilincini grafik tasarıma aktarması yönünde rehberlik ettiği söylenebilir.

> ÖĞ02: Bu ders bir grafik tasarımda tüm öğelerin nasıl kullanılması gerektiği imge simge arasında anlam ilişkisi kurulması gerektiği ve tasarımlarda derin anlamlar ya da çok katmanlı anlamlara yer verildiğinde, iyi çözümlenmiş tasarımları uygulayabilmemiz yönünde rehberlik etmiş oldu. Ayrıca hem tüketici hem de tasarımcı ve tasarım eğitimi almış bireyler olarak bize imge simge okuryazarlığını kazandırmış oldu. (ÖĞ02, 21.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrencinin düşünceleri; imge simge okuryazarlığı edinerek, imge ve simgelerle anlam ilişkilerini kurulması gerektiği ve derin anlamlarla çok katmanlı anlamlar oluşturabilmesini mümkün kılan grafik tasarımdaki öğelerin kullanımı hakkında fikir edindiği şeklinde değerlendirilebilir.

Bu durumda, çalışma grubunun Günlük ve Haftalık Ders Değerlendirme Form'larında dile getirdikleri düşüncelere dayanarak, kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubuna şu şekilde eğitsel yararlar sağladığını söyleyebiliriz;

Öğrencileri yönlendirerek, ufuklarını açtığını ve araştırmaya teşvik ettiğini, daha fazla bilgi arayışı sağlayarak, bilgisini pratiğe dönüştürdüğünü, imge ve simgeleri birbirinden ayırt etmesini, algılamasını, yorumlama yoluyla bilgileri ilişkilendirmesini ve temsili görüntüye anlam yükleyebilmesini, imge ve simgeleri uygulayabilme kararlılığını ve kültürel kimlik bilincini sağlaması, eğitsel yararlar olarak görülebilir. Dolayısıyla öğrencilerin tüm bu edinimleri, grafik tasarımda imge ve simge okuryazarlığını geliştirme ders programının, bilgiyi edinme ve kullanma becerilerinde etkili olduğu şeklinde değerlendirilebilir.

4.1.2. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Grafik Tasarımlarda Kullanılan İmge ve Simgelerin Anlamlandırılması Açısından Farkındalık Gelişimlerine Etkisi Nasıl Olmuştur?

İkinci nitel sorunun temelindeki "farkındalık" kavramı, çalışma grubu öğrencilerinde araştırmanın dayandığı kültürel imge ve simgelerin kullanımlarına aracılık eden görsel unsurların, nasıl kullanıldıklarına ve nasıl kullanılması gerektiğine ilişkin bilinç sağlamaya yöneliktir. Kültürel kimliklerin birer temsili olarak görülen imge ve simgelerin doğru kullanımları, ancak bilgi yoluyla mümkündür. Bu nedenle; ikinci nitel amaç sorusu; *"Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun grafik tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin anlamlandırılması açısından farkındalık gelişimlerine etkisi nasıl olmuştur?"* şeklinde ifade edilerek, çalışma grubunun sekiz haftalık ders programı ile görsel dilin kullanımlarına ilişkin farkındalıkların gelişip gelişmediği test edilmeye çalışılmıştır. Çünkü bilgiye dayalı bir yaklaşımla hareket etmek, görsel dil araçlarında kültürel kimliklerin doğru yansıtılmasını sağlayacaktır. İmge ve simgelerin yanlış kullanımları sonucunda kültürel değerleri yok eden içi boşaltılmış imge ve simgelerin tehlikesi ancak bu bilinçle aşılabilir.

Bu nedenle çalışma grubu öğrencilerine sekiz hafta süren programa dayalı olarak yapılan derslerin sonucunda, kültürel imge ve simgelerin kullanımlarına ilişkin farkındalık kazandırılması amaçlanmıştır. Öğrenciler her hafta yapılan dersin içeriğine göre kültürel imge simgelerin grafik tasarımdaki kullanımlarına ilişkin farkındalıkların gelişmesi beklenmiştir.

Çalışma grubu öğrencilerine I. haftanın ders planında yer alan konuların kapsamında *(çizelge 4)* görsel örnekler eşliğinde, kuramsal bilgi aktarılmıştır. Kültürün tanımı yapılmış ve kültürün ne olduğu, görsel unsurlarla nasıl yansıtıldığı anlatılmıştır. İmge ve simgelerin kültürlerle ilişkisini, kültürlerden nasıl türediklerini ve kültürlere göre nasıl değişime uğradıkları üzerine teorik bilgi verilmiştir. İmge ve simgelerin ne olduğu, bunların arasındaki farkı, imge ve simgelerin kültür açısından nasıl bir dil olduğu, grafik tasarım aracılığıyla bize nasıl yansıdığı ve türlerine göre nasıl sınıflandırılabileceği konusunda çalışma grubuna bilgi aktarılmıştır.

Çalışma grubu, bu derste alışık olmadıkları bir durumla yani; grafik tasarıma yönelik bir derste geniş kapsamlı bir teorik bilgiyle karşılaşmışlardır. Öğrencilerin yeni karşılaşmış

oldukları dersin konularını başlangıçta anlamakta zorluk çekmiş olsalar da konuya ilgi duymuş, imge ve simge türlerini anlamaya yönelik soru sorup, cevap almaya çalışmışlardır. Derste, imge ve simgenin türlerine (lirik soyut imgeler, geometrik soyut imgeler, düş imgeleri, folklorik imgeler, endüstri imgeleri, ideolojik imgeler vs.) göre çalışma grubuna görsel örnekler gösterilmiş, tasarımlarda kullanılan imge-simgeleri örneklerden bulmaları istenmiştir. I. Haftanın ders sonucunda; çalışma grubuna, önceki farkındalıkları ile bu dersin sonucundaki farkındalıkları arasında bir değişim olup olmadığını anlamaya ilişkin *"Gördüğünüz dersin, tasarımlardaki görsel unsurlara yönelik sizde daha çok farkındalık yaratacağını düşünüyor musunuz?"* sorusu sorularak, öğrencilerin bu konudaki düşüncelerini günlüklerine yazmaları istenmiştir;

> ÖĞ04: Evet yaratacak. Nedeni ise neyi niçin kullandığımızı ve nasıl kullandığımızı farkında olmamızı sağlamasıdır. Bilinçli bir şekilde öğeleri kullanacağız. (ÖĞ04, 16.04.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ06: Evet, farkındalık yarattığını düşünüyorum. Bu sayede yaratıcılığım artacaktır. Gördüğüm bir simgenin ya da imgenin ne olduğunu, hangi türe girdiğini anlamamda yardımcı oldu. (ÖĞ06, 16.04.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ05: Evet, düşünüyorum. Bu sayede yaratıcılığım artacaktır. (ÖĞ05, 16.04.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ02E: Tam anlamıyla olmasa da üzerine gidip daha fazla ilgilenirsem ve araştırırsam farkındalık yaratacağını düşünüyorum. (ÖĞ02, 16.04.2013, Günlük Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci "*Evet yaratacak. Nedeni ise neyi niçin kullandığımızı ve nasıl kullandığımızı farkında olmamızı sağlamasıdır. Bilinçli bir şekilde öğeleri kullanacağız."* şeklindeki ifade ederek, ders programının imge ve simgeleri grafik tasarımlarda sorgulayıcı bir bilinçle kullanma yaklaşımı açısında farkındalık yarattığını dile getirmiştir. 06BM kodlu öğrenci ise imge ve simgelerin anlamlarını düşünerek ve türlerinin bilincinde olarak (lirik soyut imgeler, geometrik soyut imgeler, düş imgeleri, folklorik imgeler, endüstri imgeleri, ideolojik imgeler vs.) kullanılmasında farkındalık yarattığını dile getirmiştir. ÖĞ06 ve ÖĞ05 kodlu öğrenciler ders programının yarattığı farkındalıkla grafik tasarımda daha yaratıcı fikirleri yansıtmanın mümkün olacağını belirtmişlerdir. ÖĞ02 kodlu öğrenci ise ders programına yönelik ilgisi dorultusunda araştırmalarını gerçekleştirirse, bu programın farkındalık yaratacağını belirtmiştir. ÖĞ04, ÖĞ06 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler ifade ettikleri düşüncelerine dayalı olarak; grafik tasarımda amaca göre öğelerin bilinçli kullanımına, imge ve simgelerin

anlaşılmasında ve sınıflandırılmasında farkındalıkların gelişeceğine dair izlenim yarattığı söylenebilir.

VI. haftanın ders sürecine gelindiğinde, her hafta için programda planlanmış olan tüm kuramsal bilgi, çalışma grubuna aktarılmıştır. Aktarılan bilgi sonucunda, öğrencilerde evrensel kültür açısından daha geniş düzeyde farkındalıkların oluşması beklenmiştir. Bu yüzden yukarıda bahsetmiş olduğumuz, *"Gördüğünüz dersin, tasarımlardaki görsel unsurlara yönelik sizde daha çok farkındalık yaratacağını düşünüyor musunuz?"* sorusunun üzerine ikinci kez, çalışma grubuna *"Gördüğünüz dersler sonucunda daha önce farketmediğiniz neleri, bu derslerde farkettiniz? Açıklayınız",* şeklinde soru sorulmuştur. Bu sorulardan, ilk birinci soru I. hafta ders planı uygulamasının ardından sorulurken, ikinci soru ise tüm kuramsal dersin aktarılıp bitirildiği VI. hafta ders planı uygulanması sonucunda sorulmuştur. Bu programın sunulması sonucunda çalışma grubu, kültürel imge ve simgelerin okuryazarlığı ile yeni kazanımlar elde edeceklerinden, öğrencilerin farkındalıklarında nelerin eklendiği değerlendirilmek istenmiştir. Dolayısıyla çalışma grubunun verdiği yanıtları incelediğimizde; farkındalıklarını imge ve simgelerin kültürel kimliği yansıtmada anlamsal bir değer olması açısından ifade ettiklerini ve bazı öğrencilerin farkındalıklarını önceki durumlarıyla karşılaştırdıklarını görmek mümkündür; her öğrenci, farkındalığına ilişkin durumu şöyle ifade etmiştir;

> ÖĞ06: Kültüre nasıl yaklaşmam gerektiğini düşündüm bu derste. Kültür yalnızca bir toplumun yaşayışı, değerleri değildi, çünkü kültür insan demektir. Bu derste kendi kültürel kimliğini oluşturmuş bir milletin zengin simgeleri olduğunu gördüm. Ve tasarımlarda evrensel ve yerel kültürün imge ve simgelerini bilinçli kullanmanın farkındalığına vardım (ÖĞ06, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, kültürel kimliği oluşturan simgelerin çeşitliliğini ve hem evrensel hem de yerel kültürleri yansıtan imge ve simgelerin bilinçli kullanımlarının farkındalığına vardığını belirtmiştir.

> ÖĞ04: Öğrendiğim imge ve simgeler ile ve tüm kültürel ideolojik anlamlarını öğrendikten sonra derste incelediğimiz afişlerin derin anlamlarını, nelere atıf yapıldığını farkketmeye başladım (ÖĞ04, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, afiş tasarımlarda kullanılan imge ve simge örnekleriyle tasarımlardaki ideolojik anlamları, çok katmanlı anlamları ve bu anlamlarla neye gönderme yapıldığı yönünde farkındalıkların oluşmaya başladığını ifade etmiştir.

> ÖĞ11: "Evrensel tasarım" olarak nitelendirilen "çok işlevli" ve her kültüre uyan ürünlerin nasıl bir küresel kültür krizi yarattığını daha önceden farkketmesem de bu ders sayesinde çok bilgilenmiş oldum (ÖĞ11, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, kimi tasarımlarda rastlanan, popüler kültürün yansımaları olan çok işlevli, her kültüre uyan ve evrenselmiş gibi sunulan tasarımların aslında nitelikli olmadığını ve küresel bir kültür krizi yarattığını bu ders programı sayesinde öğrendiğini belirtmiştir. Öğrenci, önceki durumuyla kıyaslama yaparak, dersin bilgisine eklediği farkındalıkları ifade etmiştir.

> ÖĞ08: Derste daha önce farketmediğim şeyler; imge ve simgenin ne kadar önemli olduğu, tasarım yaparken imge ve simgelerin konuya ve kompozisyona göre yerleştirmeyi, imge ve simgelerin anlam değeri, tasarımda imge ve simgenin neden önemli olduğunu, imge ve simgelerin açık anlaşılır ve eleştirel yaklaşım ile düşündürücü olması… Şimdi bunların bilinci içindeyim. (ÖĞ08, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ08 kodlu öğrencinin ifadelerinden de, imge ve simgelerin anlamsal değer içinde tasarımda ele alınan konuya göre eleştirel bir yaklaşımla düşündürücü ve estetik değerler çerçevesinde kullanılmasının bilinci yönünde, ders programının kendisinde yeni farkındalıklar yarattığını çıkarabiliriz. ÖĞ08 kodlu öğrenci de, ders programının yarattığı farkındalıkları değerlendirirken, program öncesindeki durumuyla kıyaslama yapmıştır.

> ÖĞ05: Bu derste kültürel imge ve simgelerin günümüze yapılan gönderme için nasıl kullanıldığını öğrendim. Derin bir anlamlandırma amacı gütmeden, yüzeysel bir anlatım kullanıyordum. Şimdi ise daha derin düşünüyor, eleştiri ve yoruma daha fazla zaman ayırıyorum. Bilgi araştırma sürecine daha fazla önem veriyorum (ÖĞ05, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrencinin de görüşlerinde önceki durumuyla karşılaştıma yaptığı görülmektedir. Kültürel imge ve simgelerin günümüzde grafik tasarımlardaki görsel bir dil olarak yansıyışını öğrendiğini, derin eleştirel anlam yorumlarına yer veren bir yaklaşımı ve bilgi kaynağını önemsediği yönünde farkındalığının arttığını belirtmiştir.

> ÖĞ03: Bir simgenin kültürlerdeki farklı anlamlarını öğrendik. (...) Bir kültüre hitap etmek ya da tüm kültürlere hitap edebilmenin çözümsel yollarını farkettim. (ÖĞ03, 21.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ03 kodlu öğrenci, simgelerin kültürlere göre değişen anlamlarına ve ulusal ya da evrensel anlamda kültürleri tasarımda yansıtabilmenin çözüm yollarına ilişkin farkındalığının geliştiğini ifade etmiştir.

> ÖĞ09: Toplumda karşılıklı iletişim ve verilmek istenen mesajın doğru algılanması için tasarımda kullanacağımız her türlü görsel öğelerin toplumun genel kültür yapısına uygun olması gerekir. Derste toplumuzun davranışlarının yansıtan kültürel kimliğimizin, aslında bizim diğer toplumlar tarafından tanınmamızı sağlayan çok önemli bir öğe olduğunu farkkettim. Hem diğer toplumların hem de kendi toplumumuzdaki insanların etrafında olup biteni algılanabilirlik açısından kültürel kimliği grafik tasarımda imge simgelerle yansıtmanın zengin bir dil olduğunu farkkettim (ÖĞ09, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ09 kodlu öğrenci, grafik tasarımlardaki mesajın doğru algılanmasında kültürel kimliğin etkisini ve buna aracılık eden imge ve simgelerin zengin görsel dil olduğuna ilişkin farkındalığından söz etmiştir.

> ÖĞ02: Derste toplumların kültürel kimliğini yansıtan birçok imge ve simgelerin grafik tasarım çalışmalarında nasıl yansıtılması gerektiğini farkkettim. Ayrıca tasarımlarda kullanılan birçok öğenin aslında önemli bir bilgi taşıyıcısı olduğunu bu nedenle de tasarımlarda kullandığımız tüm öğeler arasında anlam ilişkilerini çok bilinçli bir şekilde kurulması gerektiğini farkettim. Tasarımlarda derin anlamlar yaratılması gerektiğini ve bu derin anlamların da evrensel ya da yerel simge aracılığıyla kültürü yansıtmış olması gerektiğini farkettim. (ÖĞ02, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrenci ise kültürel kimliğin birer göstergeleri olan imge ve simgelerin evrensel ya da yerel yansıtılma biçimlerini ve anlam ilişkileri kurarak, derin anlamların yaratılmasına ilişkin farkındalığının oluştuğunu belirtmiştir.

ÖĞ06, ÖĞ04, ÖĞ11, ÖĞ08, ÖĞ05, ÖĞ03, ÖĞ09 ve ÖĞ02 kodlu öğrencilerin Haftalık Ders Değerlendirme Form'larında belirtmiş oldukları ifadeleri genel olarak değerlendirildiğinde; kültürel imge ve imgelerin çeşitliliğine, anlamsal değerlerine, evrensel ya da yerel düşünme biçimlerine, grafik tasarımlarda eleştirel ve estetiksel değerlerle bilinçli kullanımlarına ilişkin farkındalıklarının geliştiği söylenebilir.

4.1.3. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunda, Evrenselleşmiş İmge ve Simgelerin Çok Katmanlı Anlam Bileşenlerini Yorumlamalarında Etkisi Nasıl Olmuştur?

Çalışma grubunun, imge simge okuryazarlığını edinmeleri ile tasarımlarda kullanılan evrensel imge-simgeleri farkederek, imge ve simgelerlerin hangi anlamlara dönüştürüldüğünü yorumlayabilecek düzeye gelmeleri beklenir. Öğrencilerin bu düzeye gelip gelmediklerini test edebilmek amacıyla, araştırmanın üçüncü amaç sorusu *"Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunda, evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamının, çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlamalarında etkisi nasıl olmuştur?"* şeklinde ifade edilmiştir. Bu soru, ders

programının III. haftasının etkililiğini ölçmektedir. Çünkü imge-simge okuryazarlığına sahip kişilerin, çok katmanlı anlamların oluşturulduğu tasarımları yorumlayabilir olması gerekir. Araştırma amacının bu sorusu, çalışma grubunun Günlük ve Haftalık Ders Değerlendirme Formu'nun yanı sıra; araştırmacının günlüğü ve öğrencilerin Ürün Değerlendirme Formları'ndan elde edilen verilerle değerlendirilmiştir.

02.05.2013 tarihli III. hafta ders planında *(çizelge 8)* "İmge ve Simge Türleri, Evrenselleşmiş İmge ve Simgelerin Anlamı, İmge ve Simgelerin Çok Katmanlı Anlam Bileşenlerine Dönüşmesi" konusu görsel örnekler eşliğinde kuramsal bilgi olarak çalışma grubuna aktarılmıştır.

Derste imge ve simgelerin anlamı, imge ve simgelerin çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesi üzerine teorik sunum yapıldı. Sunumda çalışma grubuna, birçok görsel örnek gösterildi. Derste, Yuri Lotman' ın "kendi" ve "ötekinin" dünyası şeklinde dünyayı ikiye ayırarak, söz ettiği kültüre yönelik düşüncelerinden söz edildi. Küresel reklam iletişiminin "Küresel düşün, yerel hareket et" sav sözünden söz edilerek, kültür mozaiğine değinildi. Öğrencilere tasarımcının ya da tasarımla ilgilenen eğitimcinin belli yerel koşulları gözönünde bulundurarak, geniş kültür bilgisine sahip olunması gerektiği düşüncesi iletildi.

Ders anlatımı süresince, öğrencilerin dikkatini canlı tutmak için öğrencilere soru sorularak, derste fikirlerini aktarmaları istendi. Özellikle Backer Spielvoges Bates Worldwide Ajansı tarafından ortaya çıkan *"Küresel düşün, yerel hareket et"* savı üzerinde tartışıldı. Konu anlatımı sırasında derse yönelik öğrencilere doküman verilmesine rağmen, ÖĞ11 kodlu öğrencinin kısa notlar alması, dikkati çekti. Çalışma grubunun önceki ders sunumuna göre; dersi daha çok ilgiyle dinlediği gözlendi. Bu duruma; teorik olarak dersin işlenmesine alışık olmayan çalışma grubunun, teorik ve uygulamalı olan grafik dersine artık alışmş ve konu üzerinde fikir sahibi olmalarının etkisi gösterilebilir.

Dersin teorik sunumunun ardından, öğrencilerin önceki derslerde daha fazla görsel örnekleri görmek ve üzerine tartışmak istedikleri için bu derste daha fazla tasarım örnekleri sunulmuş ve bu örnekler incelenerek, öğrencilerin yorum yapmaları, gördükleri öğeler üzerinden anlam ilişkisi kurmaları istenmiştir. Öğrencilerin yorum yaptığı bazı tasarım örneklerine araştırmacı günlüğünde yer verilmiştir. 02.05.2013

tarihli araştırmacı günlüğünde, derste gösterilen I., II., III., IV., V. örnekleri için çalışma grubunun yapmış oldukları yorumlar şu şekilde aktarılmıştır;

Araştırmacı Günlüğü/02.05.2013

I.ÖRNEK: Troia atının ve Euro'nun yer aldığı kültürel afiş örneğinde, çalışma grubunun çoğundan yorum gelmiş, örnekteki simgeler çok çabuk tanınmış ve herkes düşüncelerini aktarmıştır. Araştırmacı tarafından çalışma grubuna "Tasarım örneğinde neler görüyorsunuz?" sorusu sorulduğunda, ÖĞ09 kodlu öğrenci, "Euro", ÖĞ02 kodlu öğrenci "Troia atı" yanıtlarını vermişlerdir. Araştırmacının "Bu sembolleri gözönünde bulundurarak, tasarımı nasıl yorumlarsınız? sorusuna, ÖĞ06 kodlu öğrenci, "Troia atını görüyoruz. Troia atıyla yapılan savaşı biliyoruz. Paranın savaşla, iç çıkarlarla elde edildiğini görüyoruz" (02.05.2013, video kaydı) yorumunu yapmıştır.

Çalışma grubundan birçok uğultu şeklinde gelen parça parça yorumlardan; "Burada Troia atı var ve Euro'nun sembolünü görüyoruz. Troia zaten bir savaşın sembolüdür. Dolayısıyla, savaşların para ve iç çıkarlara bağlı Avrupa devletlerinin oyunlarıyla ortaya çıktığı bize anlatıyor." şeklinde tasarıma yönelik çıkarımlarda bulunmuşlardır. "Troia'nın ihanetin veya iç ihanetle kazanılmış savaşın sembolü olduğunu nereden anlıyoruz? Troia atının herhangi bir maket veya çocuk oyuncağı olmadığını niçin düşünmüyoruz? şeklinde soru ile vurgu yapılmış, Troia'nın Yunan mitolojisi ve edebiyatında önemli yere sahip olduğu bilgisini bilmemizden kaynaklıdır. Bu bilgiyle tasarıma yaklaşıyoruz. Dolayısıyla biz tasarımı gerek yorumlarken gerekse oluştururken de bilgimizi kullanıyoruz. Biz burada "*Yunan mitoloji bilgisinden yararlanıyoruz*" şeklinde ifade edilmiş, imge ve simgelerin okuryazarlığı için; tarih, etnografi, psikoloji, mitoloji, gibi daha birçok alanın bilgisini gerektirdiğini ve eğitim aldığımız bu alanın, entelektüel bilgi birikimine gereksinim duyması üzerine konuşulmuştur (02.05.2013, video kaydı).

II.ÖRNEK: Birçok görsel örneklerle desteklenen bu derste; öğrenciler daha çok yorum yapıp, tartışır duruma geldiler. Siyahi bir erkek figür ile beyaz bir kadının yeraldığı "Öpücük" isimli afiş örneğinde, araştırmacı tarafından "Bu örnekteki öğelere bakarak, gördüğünüz öğeleri hangi sembollerle ilişkilendirirsiniz? sorusu sorulmuş, ÖĞ03 kodlu öğrenci de "Ying-Yang sembolü" yanıtını vermiştir. Araştırmacı, "Ying-Yang sembolünün anlamı nedir? sorusu sorulduğunda ÖĞ11 kodlu öğrenci, "Her iyi bir kötüyü, her kötü bir iyiyi barındırır" yanıtını vermiştir (02.05.2013, video kaydı).

III.ÖRNEK: Haç işaretinin rahat bir fırça darbesiyle boyanıp insan bedeni üzerinde yansıtılan ve her iki elini alışveriş torbalarıyla coşku içinde havaya kaldırışını gösteren imge ve sembolün kullanıldığı billboard örneğinde; ÖĞ07 kodlu öğrenci, "Haç işareti görüyorum. Tüketim var. Burada alışverişe tapmak düşüncesi var" diyerek, tasarımdaki öğelere doğru yaklaştığı ve imge-simgeyi okuyabildiği gözlendi (02.05.2013, video kaydı).

IV.ÖRNEK: Evliliğin toplumsal bir tuzak olduğuna ilişkin eleştirel ve mizah bir yaklaşımla tasarlanan afiş örneğinde; bütün öğrenciler, bir fare kapanına yem gibi tutturulmuş olan tek taşlı yüzüğe bakıp, gülüştüler. ÖĞ02 kodlu öğrenci, "Evlilik bir tuzaktır. Bunu çok çabuk anlarız" dedi. Öğrenciler, afişte iletilen anlam ile imgeler arasında anlam ilişkilerini rahat kurabilmişlerdir. Tasarımcının anlam ile imgeleri

bütünleştirme başarısını; herkesin tasarım örneğine aynı fikirle yaklaşıp, tasarımdan aynı iletileri alarak, tasarımda kullanılan temsili imgeler ile anlamı algılamış olmalarıyla değerlendirmişlerdir. Öğrenciler, tasarımı çok beğendiklerini ifade etmişlerdir (02.05.2013, video kaydı).

V.ÖRNEK: Çalışma grubu öğrencilerine gösterilen örneklerin bazılarında, sanatçı-tasarımcı hakkında bilgi verildi. Öğrenciler bu derste, tasarımlar üzerine imgeleri anlamlandırmaya ve anlam ilişkisi kurmaya çalışarak, aktif bir biçimde yorum yaptılar. Yorum esnasında bilgilerini kullanarak, düşünmeye ve imgeleri okumaya yöneldiler. Örneğin, Yossi Lemel'in yeni yıl için yaptığı tasarımda; "nar"ın temsili bir imge olarak kullanıldığı, yarım dilim nar içinde gösterilmiş olan barış sembolü, nar ile tamamıyle bütünleşmiş olmasına rağmen, çalışma grubu öğrencileri tarafından rahatlıkla algılanmıştır. ÖĞ03 kodlu öğrenci, "Bu yeni yıl kutlaması için yapılmıştır." Araştırmacı tarafından tasarımda nar niçin kullanılmış olabilir? sorusuna, ÖĞ03 kodlu öğrenci, "Nar dini inançta kutsallığı, sonsuz yaşamı ifade eden bir meyvedir" dedi (02.05.2013, video kaydı).

Gerek Hıristiyan inancındaki kıyamet günü ve sonsuz hayat anlamı gerekse İslam inancına göre cennet meyvesi şeklindeki anlamları ifade eden nar, sanatçı tarafından "sonsuza kadar sürecek olan barış" temennisini öğrenciler okuyabilmiş ve tasarımın onları etkilediğini dile getirerek yorum yapmışlardır.

Araştımacı günlüğünde ifade edilen Troia sembolünün kullanıldığı tasarımda (I. Örnek)*"Avrupada 2011 yılından beri yaşanan ekonomik krizin gerekçesi olarak Euro politikalarının Avrupa Birliğinin zayıf ülkelerini bir iç ihanetle zor durumda bırakması anlatılıyor. Oysa beklenen Euronun Avrupa'nın ekonomik gücünün dünyanın diğer bölgelerinde egemen kılmaktı"* şeklinde görsel öğelerden okunabilecek anlam, ÖĞ09, ÖĞ02 ve ÖĞ06 kodlu öğrenciler tarafından daha basit ifadelerle yorumlanıp aktarıldığı söylenebilir.

Araştımacı günlüğünde yer verilen ikinci tasarımda (II. Örnek) yer alan birbirini öpen iki figürün, ırk rengi ile "Ying-Yang sembolü" nün içerdiği anlam birbiriyle ilişkilendirilmiş, tasarımda temsili görüntülerin sunum biçimleriyle iletilmek istenen "zıtlık" ya da "kutuplaşma" kavramlarını, ÖĞ11 kodlu öğrenci, "iyi" ve "kötü" kavramlarını söyleyerek okuyabilmiştir. Tasarımda yansıtılmış olan görsel öğelerde *"Değişim ve kutuplaşma aynı süreçte işler ve kutuplar birbirinin özünü karşıtında barındırır. Herşey, hiçlikten doğar doğmaz kutuplaşma da başlar"* düşüncesini barındırılmıştır. ÖĞ03 ve ÖĞ11 kodlu öğrenciler, ying-yang'ın anlamı ile ilişkilendirilmiş olan tasarım örneğinde çağrışımla sembole yapılan göndermeyi

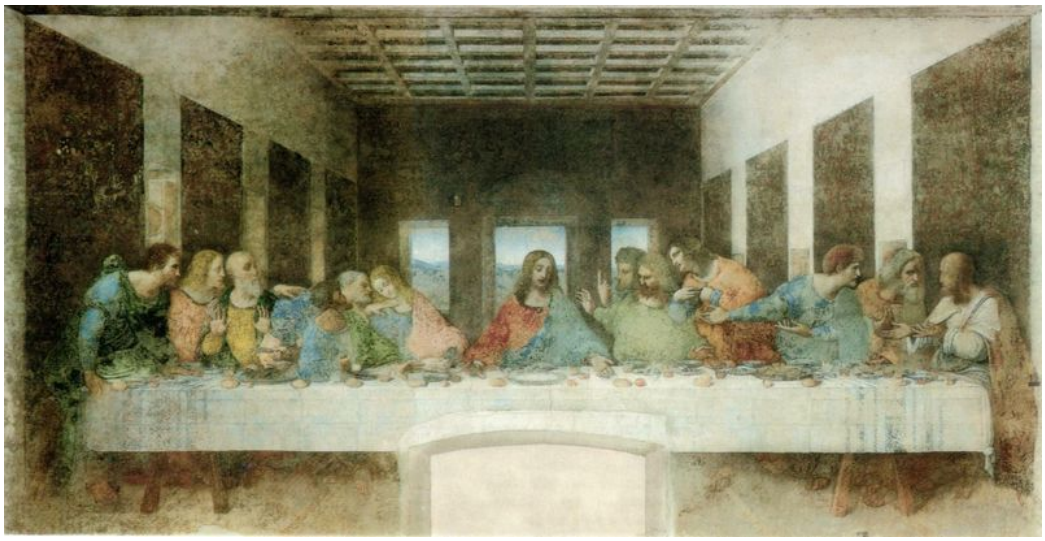
farketmiş ve ÖĞ11 kodlu öğrenci, tasarımdaki görsel öğelerle ying-yang sembolü anlamı arasında ilişki kurmayı başardığı gözlemlenmiştir.

Haç simgesinin kullanıdığı tasarımın (III. Örnek) taşıdığı anlam; *"tüketimin ruhani bir coşkuya dönüşmesini ve meta fetişizmi"* ÖĞ07 kodlu öğrenci tarafından algılanmış ve öğrenci tasarımdan çıkardığı anlamı daha basit kavramlarla okuyarak, yorumlayabilmiştir.

Kullanıldığı nesnelerde metaforları yansıtma biçimiyle dikkati çeken tasarım (IV. Örnek) çalışma grubu tarafından çok çabuk algılanmış, tasarımda iletilmek istenen anlam rahatlıkla okunabilmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrencinin, *"Evlilik bir tuzaktır"* şeklindeki ifadesi, tasarımı rahatlıkla okuyabildiğini göstermektedir.

Yossi Lemel'in yeni yıl için yaptığı tasarımı (V. Örnek) ÖĞ03 kodlu öğrenci, tasarımdaki nar imgesiyle birlikte verilen barış sembolünü farketmiş, tasarımdaki imge ve simgeyi okuyarak iletilen mesajı anlamlandırğı gözlenmiştir.

Dersin sonuna doğru slâyttan gösterilen tasarım örneklerinden, evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamını, çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesini yorumlamaya örnek olabilecek bir tasarım seçilerek, bu tasarımı çalışma grubunun inceleyip yazarak, yorum yapmaları istenmiştir. Çalışma grubu tarafından yorumlanması istenen *(Resim 41)* tasarım yayınlandığı Paris'te, tasarımda kullanılan imge ve simgelerden dolayı çok tartışmalara neden olmuştur.



Resim 40. "Son Akşam Yemeği" Leonardo da Vinci.



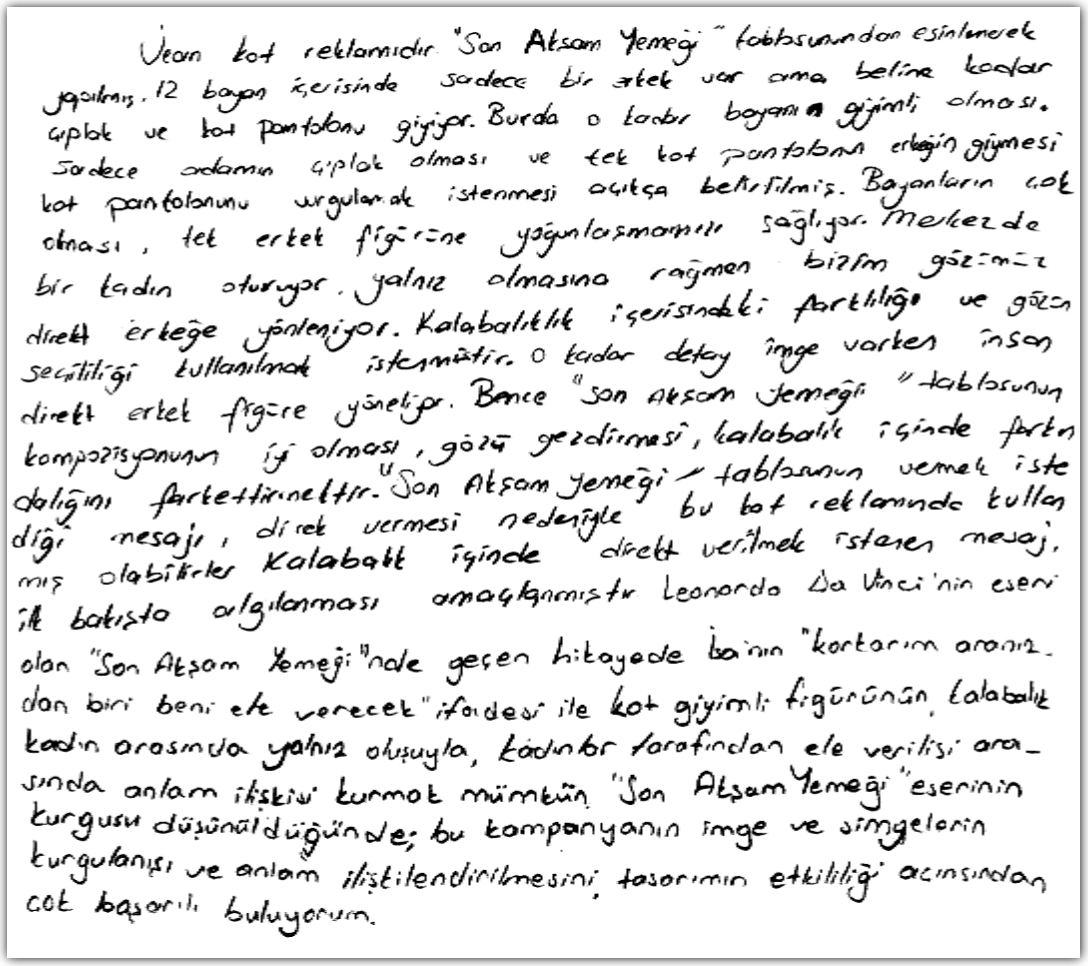
Resim 41. Marithe ve Francois Girbaud, kot kampanyası için bilboard, 2005.

Marithe ve Francois Girbaud, Leonardo Da Vinci'nin eseri olan "Son Akşam Yemeğini" kot kampanyası için yeniden tasarlamıştır. Mart 2005 tarihte başlatılan billboard'ta akşam yemeği yiyenlerin çoğu kadın olarak yer alıp ve John karekteri jean giyinerek, üst kısmı çıplak bir erkek olarak betimlenmiştir.

Marithe ve Francois Girbaud, bu reklamın imge ve simgeleriyle; "modern toplum, yalnızca kadınsılığı kurban ederek, kadın için cinsel eşitlik başarısı erkekle etkinleştirilebilir." şeklinde ifade etmiştir. Bu nedenle, Leonardo Da Vinci'nin sözkonunsu eserindeki *(Resim 40)* tam merkezde yer alan İsa'nın yerini kadın almıştır. Bilboard'a kadına yüklenen anlam ile İsa'nın kurban edilişi arasında anlam ilişkisi kurulmuştur.

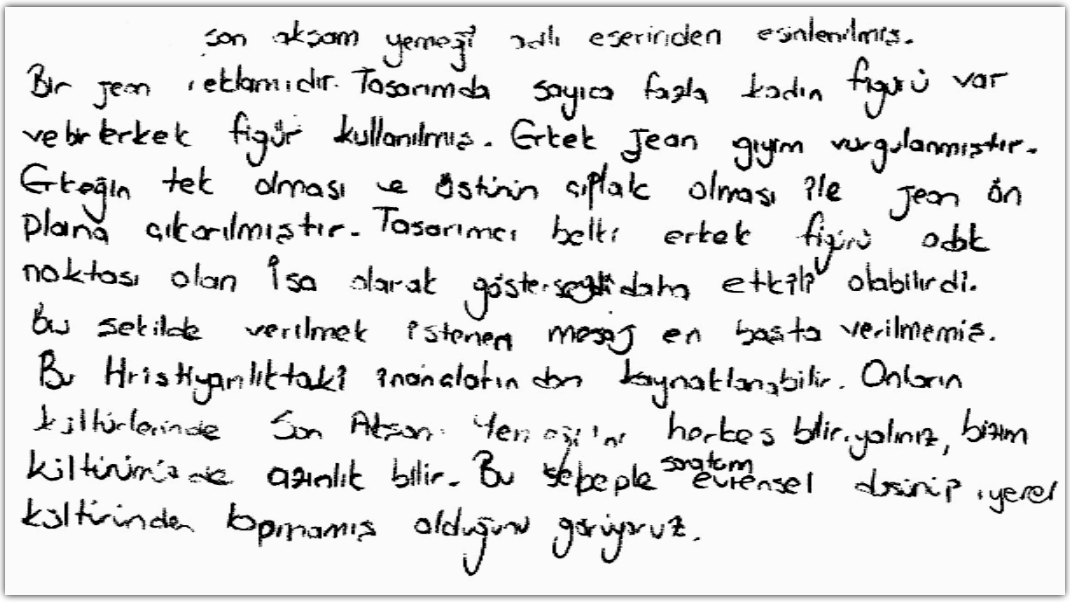
Bu reklamın yorumu, Leonardo'nun resmindeki kutsallığı değersizleştirmek değildir. Tasarımcı, kırılgan konumdaki kadın yerine, erkeği sunarak kadınsallığın yeni algısını yaratmayı tercih etmiştir.Çalışma grubu, Marithe ve Francois Girbaud billboard'unu *(Resim 41)* değerlendirmelerinde; tasarımcının hangi sembollerden yararlandığı, neyin reklamı yapıldığı ve tasarımın nasıl aktarıldığı yönünde yorumlamalarını yapmışlardır. Yapılan değerlendirmeler genel olarak gözönünde bulundurulup, üç ayrı düzey olarak ele alınmıştır. Yani; çalışma grubu tarafından yapılan değerlendirmelerin geneline bakılarak, en iyi düzeydeki değerlendirmeye I. düzey (başarılı), orta seviyedeki değerlendirmeye II. Düzey (vasat) ve kötü değerlendirmeye ise III. düzey (başarısız) şeklinde ifade edilip, üç örnek incelemesine yer verilmiştir. I. düzeyde ÖĞ08, II.

düzeyde ÖĞ11 ve III. düzeyde ise ÖĞ06 kodlu öğrencilerin yapmış oldukları değerlendirmeler şu şekildedir;



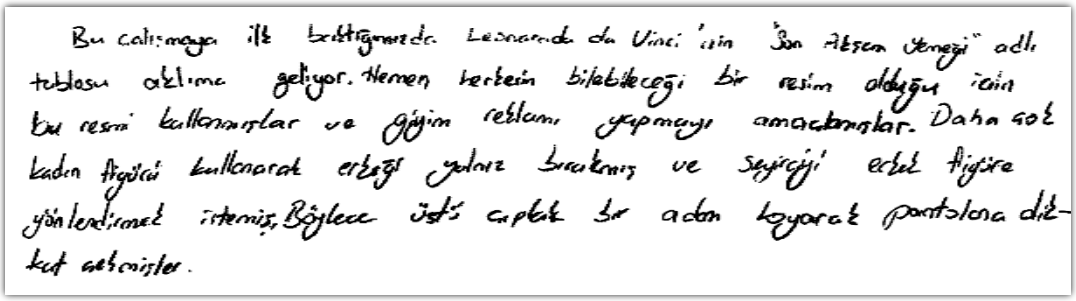
Kesit 1. ÖĞ08 kodlu öğrencinin bilboard yorumlayışı (I. düzey)

ÖĞ08 kodlu öğrencinin, *(Resim 41)* Marithe ve Francois Girbaud, kot kampanyası için billboard örneğinde yapmış olduğu yorumlarda; tasarımda yer alan imge ve simgeleri farketmiş, İsa'nın yerini alan kadını vurgulamış ve tasarım konusunda erkeğin sunulduğunu okuyabilmiştir. Tasarımcının billboard'a kullandığı kültürel simgelerin Leonarda Da Vinci'nin eserindeki "Son Akşam Yemeği" ile ilişkilendirildiğini okuyarak, İsa'nın kurban edilişini veya ele verilişinin anlam ilişkisini "erkek figürünün ön planda oluşunu, kadınların varlığına" bağlayarak anlamlandırmıştır. ÖĞ08 kodlu öğrencinin, reklamda kullanılan imge ve simgeleri Leonarda da Vinci'nin eserindeki "Son Akşam Yemeği" ile ilişkilendirip, reklamın tasarlanma nedenini tespit edebilmesi bakımından, imge ve simgeler aracılığıyla anlamı çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesini yorumlamayabildiği söylenebilir.



Kesit 2. ÖĞ11 kodlu öğrencinin bilboard yorumlayışı (II. düzey)

ÖĞ11 kodlu öğrencinin, *(Resim 41)* Marithe ve Francois Girbaud, kot kampanyası için billboard örneğinde yapmış olduğu yorumlarda; Leonarda Da Vinci'nin "Son Akşam Yemeği" adlı eserindeki konuya göndermeler yaparak, billboard'un kot reklamı amaçlı yapıldığını okuyabilmiştir. ÖĞ11 kodlu öğrencinin *"Tasarımcı belki erkek figürü, odak noktası olan İsa olarak gösterseydi daha etkili olabilirdi. Bu şekilde verilen mesaj en başta verilmemiş. Bu hıristiyanlıtaki inançlardan kaynaklanabilir. Onların kültürlerinde 'Son Akşam Yemeği'ni herkes bilir. Yalnız bizim kültürümüzde azınlık bilir"* şeklindeki ifadelerinden, öğrencinin tasarımı okuyuşunda yani yorumlayışında, sorgulamacı ve eleştirel yaklaşım içinde olduğunu ve nedenlere cevap aradığını göstermektedir. Ayrıca, öğrencinin bu değerlendirmelerinde İsa'nın yerini alan kadını "kadınsılığı kurban etme" düşüncesiyle ilişkilendirmesi eksik olsa da İsa'nın yerini alan kadına, dikkat çekmesi ve sorgulamacı yaklaşması, tasarımın çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlaması açısından iyi bir başlangıç sayılabilir ve olumlu bir tutum olarak görülebilir. ÖĞ11 kodlu öğrencinin değerlendirmesinde*"..sanatçının evrensel düşünüp, yerel kültüründen kopmamış olduğunu görüyoruz"* şeklinde belirtiği son yorum ifadesinde, 02.05.2013 tarihli III. hafta dersinde sözü edilen "Küresel düşün, yerel hareket et" savını, tasarım okuyuşunda aradığını ve sanatçının nasıl bir düşünme ve kimlik yansıtma yaklaşımıyla, kültürel imge ve simgeleri kullandığını incelediğini göstermektedir. Bu veri, öğrencinin afiş analizlerinde yalnızca öznel beğenisini değil, bilgi birikimini de harekete geçirip, yargı oluşturabildiğini göstermektedir.


Bu çalışmayı ilk başlığımızda Leonardo da Vinci'nin "Son Akşam Yemeği" adlı tablosu aklıma geliyor. Herkesin bilebileceği bir resim olduğu için bu resmi kullanmışlar ve giyim reklamı yapmayı amaçlamışlar. Daha çok kadın figürü kullanarak erkeği yalnız bırakmış ve seyirciyi erkek figüre yönlendirmek istemiş. Böylece üstü çıplak bir adam koyarak pantolona dikkat çekmişler.

Kesit 3. ÖĞ06 kodlu öğrencinin bilboard yorumlayışı (II. düzey)

ÖĞ06 kodlu öğrencinin, *(Resim 41)* kot kampanyası için billboard örneğinde yapmış olduğu yorumlarda; genel izlenim açısından öğrencinin reklamı anladığı görülmekle birlikte, anlam katmanlarını ayırt etmekte güçlük çektiği izlenmektedir. Bu güçlük, olasılıkla "Son Akşam Yemeği" inancının öyküsünü derinlemesine bilmemesinden kaynaklanmaktadır.

Marithe ve Francois Girbaud billboard'unu *(Resim 41)* değerlendirmelerinde, tasarımda ele alınan konuyu yani; tasarımın kot reklamı amaçlı yapıldığını ve Leonardo Da Vinci'nin "Son Akşam Yemeği" eserindeki öykünün imgelerinden yararlanıldığını çalışma grubunun tamamı doğru olarak farkedip yorumlamıştır. Ancak çalışma grubundan beş öğrenci ÖĞ04, ÖĞ07, ÖĞ06, ÖĞ09 ve ÖĞ01 kodlu öğrenciler anlam katmanlarını ayırt etmekte güçlük çektiği söylenebilir.

Çalışma grubu 02.05.2013 tarihli III. hafta ders ile görsel iletişim ders alanında imge ve simgelerin dünyadaki örnekleri yorumlayabilme ve ileride grafik tasarımlarında kullanma yetisine sahip olabilme kazanımlarını elde ettiklerini, günlük formlarında şu şekilde dile getirmişlerdir;

> ÖĞ03: Güncel ürün reklamlarının sanat tarihindeki objelerle ilişkilendirilen reklamlara ağırlık verdik. Bunların kullanım şekillerini inceledik. Örnekleri tartışarak yorumladık. Konuyu kavramamız için tatmin ediciydi. Örneklerde, mit imgelerini kullanırken, ürünlerde hitap ettiğimiz kitlenin düzeylerine dair bir tartışma yaptık. İmgeler şekil boyutundan çıkarak, geometrik boyuttan çıkarak, günümüzdeki objelerle oluşturulmuştu. Yossi Lemel'in çalışmalarına yöneldik. Beğendiğim tasarımların sahibiydi. Tasarımdan çıkarak, tasarımcının tanıtılmasından hoşlandım (ÖĞ03, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ03 kodlu öğrenci, günlük formunda yansıttığı düşüncelerden, derste gördüğü örneklerdeki imge ve simgeleri sanat tarihi bilgisinden edindiği imge ve simgelerle benzerlikler görüp, bağlantı kurduğu söylenebilir. Bu örneklerin tartışılmasında

"*evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamının, çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesi*" konusunu kavramasında etkin olduğunu ifade etmiştir. Derste mit öğelerinin kullanıldığı tasarımların incelenmesi sonucunda, örneklerde gösterilen tasarımların hangi hedef kitlesinin gözönünde bulundurularak tasarlandıklarına ve günümüzün problemleriyle nasıl ilişkilendirilip tasarımlarda yer aldıklarına ilişkin fikir edindiği söylenebilir. Ayrıca, gösterilen tasarım örnekleri arasından derste grafik tasarım sanatçısı olan Yossi Lemel'in kendisinden ve tasarımlarından bahsetmek ÖĞ03 kodlu öğrencinin hoşuna gittiği ve bu sanatçının tasarımlarını etkili bulduğu ifade edilebilir.

> ÖĞ11: Bugünkü ders; imgeleri, görselleri nasıl yorumlayabileceğimi, doğru-yanlış, amacına uygun kullanılıp kullanılmadığına ilişkin düşüncelere yöneltti.
>
> Çeşitli imgelerin bize çağrıştırdığı şeyleri tartıştık. Bir kot reklamının, "Son Akşam Yemeği" eserinden yola çıkılarak nasıl görsel biçimde sunulduğunu gördük ve bunu yorumladık. Bu ders bana farklı biçimde düşünmeyi ve yorumlayabilmeyi öğretti (ÖĞ11, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, günlük formunda belirtmiş olduğu ifadelerine dayanarak; III. Hafta dersi sonucunda, grafik tasarımda yer alan imge-simgelerin amaçları doğrultusunda uygun anlam ilişkisi kurularak, kullanılıp kullanılmadığının üzerinde durmaya başladığı ve tasarımlardaki imge-simgeleri nasıl yorumlayabileceğine ilişkin fikir edindiği söylenebilir. Ayrıca, "*Evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamının, çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesi*" ne yönelik III. hafta dersinin, ÖĞ11 kodlu öğrenciye grafik tasarım uygulamalarını farklı bir biçimde düşünebilmeyi ve yorumlayabilmeye ilişkin kazanım sağladığı da ifade edilebilir.

> ÖĞ08: Bugün derste önce hocamızın anlattığı dersi dinledik. Sonra yapılmış olan afişler hakkında tartıştık. Derste gördüğümüz tasarımları inceledikten sonra; nelere dikkat edip etmediğimizi, dikkat etmemiz gereken şeyleri düşündüm. Yani bir grafik tasarımcıda olması gereken nitelikleri düşündüm. Kendini geliştirmenin, eleştirel bakmanın, mesajın nasıl iletilmesi gerektiğinin önemini düşündüm. Jean kot reklamı, dünya şeklinde kitap, çöp konulu afişleri ve pek çok türde örnekleri tartıştık.
>
> Görsel bir tasarımda yer alan nesnelerin önemini, hazırlayacağım tasarımları yaparken imgeler arası ilişkiler, kültür özellikleri bulunulan yaşanılan ortam ve özelliklerini, detaylarını iyi bilmek için araştırmayı, nesneler arasında bağlantıları iyi kurmam gerektiğini anladım. Kullanacağım nesneleri mantıklı, algılanır şeklinde kullanmayı öğrendim. Görsel okuma ve yazmanın önemini, kendimi daha çok geliştirmem gerektiğini anladım. Doğrudan değil de, daha derin bir mesajı iletmem gerektiğini, sade, açık ve net dil kullanmam gerektiğini öğrendim (ÖĞ08, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ08 kodlu öğrenci, 02.05.2013 tarihli III. haftanın dersinde farklı konuları ele alan örnekleri görmesi sonucunda, nitelikli bir grafik tasarımcının eleştirel yaklaşımının ve tasarımda mesajını nasıl iletilmesi gerektiğinin önemine dikkatini topladığı söylenebilir. Ayrıca, öğrencinin *"...nesneler arasında bağlantıları iyi kurmam gerektiğini anladım. Kullanacağım nesneleri mantıklı, algılanır şeklinde kullanmayı öğrendim. Görsel okuma ve yazmanın önemini, kendimi daha çok geliştirmem gerektiğini anladım. Doğrudan değil de, daha derin bir mesajı iletmem gerektiğini, sade, açık ve net dil kullanmam gerektiğini öğrendim"* şeklindeki belirtmiş olduğu ifadelerinden grafik tasarımda kullanılan öğelerle açık ve anlaşılır bir görsel dil ile derin anlamlar yaratmanın gerekliliğini ve önemini farkettiğini söylemek mümkündür.

III. hafta dersinin, ÖĞ03 kodlu öğrenci günlüğünde belirtiği ifadelerinden; sanat tarihi ile ilişkili imge ve simgelerle (temsili görüntülerle) bağlantı kurarak, tasarımlardan anlam çıkarabilmesinde, ÖĞ11 kodlu öğrenci de uygun anlam ilişkileri kurularak düşünebilmesinde ve yorumlayabilmesinde, ÖĞ08 kodlu öğrenci ise eleştirel bir yaklaşımla iletilecek olan mesajlarda derin anlamlar yaratılarak görsel tasarımdaki çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlayabilmenin önemini ve gerekliliğini kavramasında etkili olduğu ifade edilebilir.

> ÖĞ04: Bugünkü dersten simgelerden veya imgelerden daha derin anlam çıkartmayı, daha derin düşünmeyi öğrendik. Ayrıca, nitelikli anlamlar çıkartmayı, evrensel veya yerel olarak kullanılan imge ve simgeleri ve bunların daha doğru kullanımını, imge ve simgelerin nasıl kullanıldığını öğrendik (ÖĞ04, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, III. hafta dersinin grafik tasarımlarda imge ve simgelerin kullanımlarını, evrensel ya da yerel kültürel değerleri yansıtma biçimlerini ve bunların taşıdığı derin anlamları yorumlayabilmesini öğrenmesinde etkili olduğunu dile getirmiştir.

> ÖĞ06: Bugün derste incelediğimiz tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin görünen anlamından fazlasını içerdiğini gördük ve kendi çalışmamda benim de böyle bir anlayışla ilerlemenin bana fayda sağlayacağını düşündüm.
>
> İmge ve simge kullanırken anlam olarak yüzeysel düşünmememiz gerektiğini anladım. Çalışmalarda imge ve simgelerin çok katmanlı anlamı olduğunu düşünmem gerektiğini ve öyle yorumlamamız gerektiğini anladım (ÖĞ06, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, III. hafta dersinde gösterilen örneklerle, grafik tasarımlarda kullanılan temsili görüntülerin aslında, çok katmanlı anlam bileşenlerine sahip

olduklarını kavramış ve böyle bir yaklaşımla da kendi tasarımlarını oluşturması gerektiğini düşündürtmesi ile III. hafta dersinin imge ve simgeleri tasarım alanında hem anlamlandırmasında hem de uygulayabilmesinde etkili olduğu söylenebilir.

> ÖĞ09:Derste önce kültürel imgeler, simgeler hakkında birkaç bilgi aldık. Sonra görsel örneklere geçtik ve onlar hakkında neler düşündüğümüzü belirttik, tartıştık. Bize verilen mesajları gördük. Mesela bir Jean reklamı yapılmış ve "Son Akşam Yemeği" kompozisyonu ile bağdaştırılmış. Orada kadını çok olması ve erkeğin tek olup üstünün çıplak olması, jean giymesi, İsa ile bağdaştırılmış ve jean vurgulanmış. Ben jean reklamı olduğunu hiç fark etmedim. Bana aksine çok arka planda kalmış gibi geldi. Ama daha sonra daha ince düşününce farkkettim.
>
> Ders çok yararlı geçiyor. Bilmediğim bir sürü şeyin farkına varıyorum. İmgelerin ve simgelerin öneminin farkına vardım. Görsel tasarıma baktığım zaman daha kolay anlayabiliyorum (ÖĞ09, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ09 kodlu öğrenci günlük formunda, III. hafta dersi için imge ve simgelerin görsel tasarımdaki öğeleri anlamlandırmasında kolaylık sağladığını ifade etmiştir.

> ÖĞ05: Bazı örnekler üzerinde eleştiriler yaptık. Bazı simgelerin olduğu afişlerde kullanımlarını gördük. Doğrudan ve dolaylı olarak topluma mesajların aktarımı söz konusuydu. Örneğin Leonardo Da Vinci'nin önemli bir tablosunun kot reklamında kullanılması örneğini gördük.
>
> Bugün kü derste nesneleri yorumlayarak, belki yalınlaştırarak, kültürel öğelerle birleştirerek, nasıl kısa yoldan mesaj verilebileceğini öğrendik.
>
> Farklı anlatımın da etkisinin büyük olduğunu öğrendim. Örneğin, kitap okumanın gerekliliği; Pinokyo'nun yatakta hasta olup ölmek üzere olmasıyla "kitap okunarak yaşar" vurgusu yapılmış (ÖĞ05, 02.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge ve simgeler aracılığıyla kültürel değerlerin yansıtılıp çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesini yorumlayarak, iletilen mesajların algılanmasında III. hafta dersinin etkililiğinden sözetmiştir. Ayrıca öğrencinin, derste gösterilen bir örnekte sunulan anlamı aktarma yönteminin etkisinde kaldığını, *"Farklı anlatımın da etkisinin büyük olduğunu öğrendim. Örneğin, kitap okumanın gerekliliği; Pinokyo'nun yatakta hasta olup ölmek üzere olmasıyla 'kitap okunarak yaşar' vurgusu yapılmış"* şeklinde dile getirdiği ifadelerinden çıkarılabilir. Öğrencinin sözünü ettiği *"Çocukların hayal dünyasının sağlıklı bir biçimde gelişmesi için klasik hikaye kitaplarının zamanında okutulması gerekir"* vurgusunu yapan tasarımın iletisini bu şekilde yorumlamasıyla, incelediği tasarımı okuyabildiğini ve anlam çıkarabildiğini göstermektedir.

ÖĞ04, ÖĞ06, ÖĞ09 ve ÖĞ05 kodlu öğrencilerin günlük formlarında yansıttıkları düşüncelerinin değerlendirilmesi sonucunda; *"Evrenselleşmiş imge ve simgelerin*

anlamının, çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesi" konusunun ele alındığı III. hafta dersinin çalışma grubuna farklı bir bakış açısı kazandırarak, dersin etkililiğine şu açılardan değinmişlerdir; imge ve simgelerin kullanıldığı grafik tasarımlarını yorumlayarak kültürel birikimin yansıtılmasında ilettikleri mesajların algılanması ve kültürel imge ve simge kullanımında metaforların ya da ironileri anlamlandırmalarında rehberlik ettiğini ifade etmişlerdir.

Çok katmanlı anlam bileşenlerinde imgelerin çok büyük rolü olduğundan araştırmacı, derste çalışma grubuna, imgelerin tasarımdaki önemini anlayıp anlamadıklarını değerlendirmek için *"Sizce görsel bir tasarımda yer alan imgeler önemli midir? Neden?"* sorusu sorularak, öğrencilerinden görüşmede düşüncelerini belirtmeleri istenmiştir. ÖĞ06, ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ07, ÖĞ11, ÖĞ03, ÖĞ05 ve ÖĞ02 kodlu öğrencilerin yanıtları şu şekilde olmuştur;

> ÖĞ06: Önemlidir. Çünkü tasarımda kullanılan imgeler herkes için bir şey ifade eder ve anlatımı güçlendirir. Kullanılan imgelerin güçlü bir anlamı varsa eğer, tasarımcı anlatmak istediği şeyi daha kolay, derin ve etkili ifade eder (ÖĞ06, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ04: Önemlidir. Çünkü derin anlam katarlar ve kompozisyona katkıda bulunurlar (ÖĞ04, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, imgeler aracılığıyla bir görsel dili güçlü, derin ve etkili anlam katmanlarıyla oluşturması açısından, ÖĞ04 kodlu öğrenci ise imgeleri derin anlam katmanlarının yanı sıra, tasarım kompozisyonunun oluşturulması açısından görsel tasarımda imge kullanımını önemli bulduklarını ifade ettikleri söylenebilir.

> ÖĞ08: Tabii ki önemlidir. Çünkü tasarımda yer alan imgeler, anlatmak istediği şeyi yansıtması açısından önemlidir. Bir tasarımda imge, simge ve diğer görüntülerin birbiriyle bağlantılı ve ilişkili olması gerekir. Bu da görsel tasarımda kullanılan imgelerin önemini yansıtır. Anlatılmak istenen şeyi yansıtmak için önemlidir (ÖĞ08, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ07: Evet tabii ki önemlidir. Çünkü tasarımı oluşturan imgelerdir ve vermek istediğimizi imge kullanımıyla veririz (ÖĞ07: 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

Görsel bir tasarımda yer alan imgeleri; ÖĞ08 kodlu öğrenci, oluşturulmak istenen anlamları yansıtmaları ve anlam taşıyıcısı olan temsili görüntülerin ilişkilendirilmesi ÖĞ07 kodlu öğrenci de tasarımın bütününü oluşturması ve verilmek istenen mesajın dilini oluşturması açısından önemli bulduklarını belirtmiştir.

> ÖĞ11: Görsel tasarımda imgelerin nasıl kullanıldığı önemlidir. İmgeler, simgeler bizim vermek istediğimiz mesaja hizmet eder. Bu nedenlerle onları iyi şekilde

> kullanmalıyız. İmgenin çağrıştırdığı mesaj önemlidir. İmgeleri bu şekilde, çağrıştırdığı mesaja göre estetik şekilde kullanmak gerekir (ÖĞ11, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge ve simgeler verilmek istenen mesaja hizmet ettiği için imgenin çağrıştırdığı veya ilettiği mesaj düşünülerek genel estetik değerler ve çekicilik içinde imgelerin görsel tasarımda kullanılmasının önemli olduğunu ifade etmiştir.

> ÖĞ03: Görsel tasarımı, görsel bir objeyi daha doğru tasarım haline getiren şey onun anlam boyutudur. Görsel bir tasarımda kelime kullanımı kısıtlı olduğu için imgelere verilen anlamlarla, anlatılmak istenen şey anlatılır. Bu nedenle imge önemlidir (ÖĞ03, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ03 kodlu öğrenci, görsel tasarımda imgelerin tasarımlarda anlamı oluşturan bir nevi sözcük işlevine sahip olmaları açısından önemli olduklarını vurgulamıştır.

> ÖĞ05: Önemlidir. Çünkü görsel öğeler insanların zihinlerinde çok çabuk yerleşen ve diğer öğelerle çok çabuk bağlantı kurulan unsurlardır**.** Zihinde canlandırmak istenen, görsel imgelerle çok rahat sağlanabilir (ÖĞ05, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ02: Evet, kesinlikle önemlidir. O tasarımın anlaşılır olabilmesi ve verdiği mesajın karşısındaki kişi tarafından algılanması için çok önemlidir (ÖĞ02, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, görüşme formunda görsel öğelerin daha kısa sürede algılanması, zihinde kalıcı olması ve diğer tasarım öğeleriyle bağlantı kurup anlamı canlandırılması ve ÖĞ02 kodlu öğrenci de tasarımın anlaşılır ve izleyici tarafından algılanması açısından görsel tasarımda imgelerin önemli olduğunu belirtmişterdir.

Verilen tüm bu yanıtlar değerlendirildiğinde; görsel bir tasarımda kullanılan imgelerin hangi açıdan önemli olduklarını, çalışma grubunun şu ifadelerinde kısaca ele alınabilir; ÖĞ06 kodlu öğrencinin *"..tasarımda kullanılan imgeler herkes için bir şey ifade eder ve anlatımı güçlendirir. Kullanılan imgelerin güçlü bir anlamı varsa eğer, tasarımcı anlatmak istediği şeyi daha kolay, derin ve etkili ifade eder"* şeklindeki düşünceleri; bir görsel dilin güçlü, derin ve etkili anlam katmanlarıyla oluşturulmasını imgelerin varlığına bağladığı görülmektedir. ÖĞ04 kodlu öğrencinin *"...Çünkü derin anlam katarlar ve kompozisyona katkıda bulunurlar"* ifadesi; imgelerin önemini, tasarım kompozisyonuna olan görsel katkıları ve tasarıma yüklenmek istenen anlam derinliğinine aracılık etmeleri açısından ele aldığı düşünülebilir. ÖĞ08 kodlu öğrencinin *"...Bir tasarımda imge, simge ve diğer görüntülerin birbiriyle bağlantılı ve ilişkili olması gerekir. Bu da görsel tasarımda kullanılan imgelerin önemini yansıtır"* ifadesiyle; oluşturulmak istenen anlamların yansıtılmasına ve anlam taşıyıcısı olan

temsili görüntülerin ilişkilendirilmesine, yani; tasarımdaki öğeleri ilişkilendirilmesine yardımcı olup, anlam bileşenlerine dönüşmeleri açısından imgenin önemini vurgular. ÖĞ07 kodlu öğrencinin *"... tasarımı oluşturan imgelerdir ve vermek istediğimizi imge kullanımıyla veririz*" ifadesiyle; tasarımdaki anlam bütünü açısından imgenin önemini ifade eder. ÖĞ11 kodlu öğrenci, *"...İmgenin çağrıştırdığı mesaj önemlidir. İmgeleri bu şekilde, çağrıştırdığı mesaja göre estetik şekilde kullanmak gerekir"* ifadesiyle; imgenin çağrıştırdığı veya ilettiği mesaj düşünülerek, genel estetik değerler ve çekicilik içinde verilmesiyle, imgelerin tasarıma kattığı değeri vurgular. ÖĞ03 kodlu öğrenci; *"görsel bir objeyi daha doğru tasarım haline getiren şey onun anlam boyutudur. Görsel bir tasarımda kelime kullanımı kısıtlı olduğu için imgelere verilen anlamlarla, anlatılmak istenen şey anlatılır"* ifadesiyle; imgelerin sözcük işlevine sahip olmaları açısından değerlendirir. ÖĞ05 kodlu öğrencinin, *"görsel öğeler insanların zihinlerinde çok çabuk yerleşen ve diğer öğelerle çok çabuk bağlantı kurulan unsurlardır. Zihinde canlandırmak istenen, görsel imgelerle çok rahat sağlanabilir"* ifadesiyle; tasarımın kısa sürede algılanması, zihinde kalıcı olması bakımından, imgelerin tasarımda önemli bir araç olduğunu belirtilmiştir. Bu değerlendirmelerle imgelerin önemi, çalışma grubu tarafından tam olarak kavranmış olduğu görülebilir.

IV. haftanın ders planına dayalı olarak, çalışma grubuna bugüne kadar edindikleri bilgileri kullanacaklarını ve tasarım yapma aşamasına geçecekleri düşünülerek, "*Bugünkü dersten sonra, bu dönem için hazırlayacağınız tasarımda, neleri göz önünde bulundurarak, tasarımı yapabileceğinizi düşünüyorsunuz"* sorusu sorulmuştur;

> ÖĞ06: Tasarımda kullanacağım imge ve simgelerin göründüğü anlamdan ziyade altındaki diğer mesajlara yoğunlaşabilirim (ÖĞ06, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ04: İmge ve simgelerin çok katmanlı anlamlarının düşünerek, bilinçli kompozisyonu oluşturacağım (ÖĞ04, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 ve ÖĞ04 kodlu öğrenciler, imge ve simgelerden yararlanacaklarını ve imge simgeleri kullanırken, çok katmanlı anlamlarını düşünerek hareket edebileceklerini belirtmişlerdir. Bu durum, araştırmada edinilen amaç doğrultusunda grafik tasarımda imge ve simgelerin, anlam ilişkisi kurma disiplinini öğrencilerde geliştirdiği gösterilebilir.

> ÖĞ08: Hazırlayacağım tasarımda göz önünde bulunduracağım şeyler; Kesinlikle bağlantıları mantıklı ve algılanır şekilde kullanmaya çalışacağım. Kullanacağım

> imgelerin birbiriyle ilişkili olmasına dikkat edeceğim. Kesinlikle metaforik anlatımların gerektiğini anladım. Anlaşılır ve ilişkili (nesne) imgelerle tasarım yapmam gerektiğini ve ilk görüşte algılanabilir mesaj içeren tasarım yapmam gerektiğini anladım (ÖĞ08, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ08 kodlu öğrencinin görüşme formunda ifade ettiği düşüncelerinde; III. hafta ders konusu ile imge-simge aracılığıyla metaforik anlatımlara başvurarak tasarımının görsel dilini zenginleştirmek gerektiğini kavradığı ve imgelerle bağlantılar kurup, algılanabilir mesaj içeren tasarım oluşturma bilgisi kazandığı görülebilir.

> ÖĞ07: Bundan sonra yapacağım tasarımlarda göz önünde bulunduracağım önemli şeylerden bazıları; imgelerin kullanımı, birbirlerine olan uyarlamaları ve nasıl ilişkilendirildiği (ÖĞ07, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ11: İmgelerin çağrıştırdığı mesaja göre yani bu imgeleri amacına uygun kullanarak tasarlayabileceğimi düşünüyorum. Aynı zaman da etki alanına göre kullanarak en okunur şekilde verilmek istenen mesajı verebilmeyi amaçlıyorum (ÖĞ11, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ07 kodlu öğrenci, tasarımını birbiriyle anlam ilişkisi kurulmuş imgelerle, ÖĞ11 kodlu öğrenci ise hedef kitlesinin okuyabilmesini gözönünde bulundurarak iletmek istediği mesajı çağrıştıracak imgelere tasarımda yer vereceğini belirtmişlerdir. ÖĞ07, ÖĞ11 kodlu öğrencilerin bu düşüncelerini değerlendirdiğimizde; hazırlayacakları tasarımlarda imge simge kullanarak, imge ve simgelerin anlamını çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüştürerek, tasarımlarını oluşturmayı hedefledikleri söylenebilir.

> ÖĞ05: Bugünkü dersten sonra kültürel öğeleri kullanmaya dikkat edeceğim. Bunu sebebi insanların zihninde kalıcı olmak, bilgilendirmek, mesajın bir anlamı olması içindir. Ayrıca günlük fark edilmemiş şeyler için insanların aslında bildiği şeylerle de dikkat çekmeyi hedefleyeceğim (ÖĞ05, 02.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrencinin, farkındalık yaratmak için kültürel bilgi yoluyla dikkat çekip, tasarımda kültürel öğeleri kullanmayı hedefleyerek anlam içeren mesajları iletmek istemesi, bu ders ile katmanlı anlam bileşenlerini yorumlama bilgisi kazandığını gösterebilir.

02.05.2013 tarihli III. hafta ders planı, araştırmanın *"Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunda, evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamının, çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlamalarında etkisi nasıl olmuştur?"* amaç sorusunda yanıt olan tüm bu verilere dayanarak; çalışma grubu öğrencilerinin evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamını, çok katmanlı anlam bileşenlerine dönüşmesini yorumlayabilmelerine yön verdiği görülebilir. Dolayısıyla, sözkonusu olan

dersin, çalışma grubunun ileride grafik tasarımlarında evrenselleşmiş imge ve simgeleri kullanarak, hem tasarımlarında imge ve simgelerin anlamını çok katmanlı anlam bileşenleri olarak kullanabilme yetisi için hem de izleyici olarak yorumlayabilmelerinde kaynaklık ettiği söylenebilir.

4.1.4. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Tasarımlarında Görsel Dil Oluşturmak İçin Bilinçli Olarak Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur?

Ders planın IV. haftasına gelindiğinde, çalışma grubunun kültürel imge ve simgelerin grafik tasarımdaki kullanımları konusunda bilgi edinmiş, tasarımlarında da bilinçli bir biçimde anlamsal bağlantılar kurarak yansıtabilecek düzeye gelmiş olmaları beklenir. Bu nedenle araştırmanın dördüncü amaç sorusu; *"Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Tasarımlarında Görsel Dil Oluşturmak İçin Bilinçli Olarak Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur?* şeklinde ifade edilmiştir. Bu soru, çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı bilgisine sahip olmaları sonucunda, kendi tasarımlarında kültürel imge ve simgeleri doğru bir biçimde kullanarak, tasarımda imge ve simgelerin anlam bileşenlerini yorumlayıp, mantıklı ve estetik bir tutarlılıkla yansıtmalarının başarısını test etmeye yöneliktir. Bu nedenle, çalışma grubunun yapmış olduğu grafik tasarımları, değerlendirmek amacıyla araştırmacı tarafından Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) olarak "Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu" tasarlanmıştır. Tasarlanan DPA için uzman görüşü alınarak, geçerliği sağlanmış ve böylece çalışma grubunun "Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu" aracılığıyla tasarımlar değerlendirilip ölçülmektedir.

Uygulama sürecinin 09.05.2013 ve 16.05.2013 tarihli IV. hafta ders planı doğrultusunda *(çizelge 10) "Kültürel İmge ve Simge kullanılan Tasarım Uygulamaları"*na yani çalışma grubu öğrencilerinin tasarım için taslak oluşturma aşamasına geçildi. Grafik alanında tasarım yapmak; hem konuya uygun yeni bir fikir yaratmak hem de teknik olarak yapılacak tasarımı tam anlamıyla oluşturmak bakımından zaman aldığı için çalışma grubu öğrencilerinden 09.05.2013 tarihinden itibaren iki farklı konu üzerine; Barış konseptine bağlı kalınarak "50. Uluslararası Troia Festivali" ve dünyanın-insanlığın önemli bir sorunu haline gelen "Tüketim" konusuna yönelik afiş tasarlamaları istendi. Çalışma grubu, her iki konu için gerekli araştırmayı yaparak, uygun fikirler

üretmeye ve tasarımları için fikirlerini yansıtacak taslakları hazırlamaya başladılar. Bu uygulama, çalışma grubu öğrencilerine; kültürel imge ve simgeleri görsel bir dil olarak grafik tasarımında kullanabilme yeterliliği için alt yapı oluşturma ve bir tasarım problemini çözerken çok boyutlu değişkenleri kontrol ederek, ilişkiler ağını kurgulayabilme becerisini geliştirebilmeleri için yaptırılmak istenmiştir.

Uygulama aşamasına geçmeden önce 09.05.2013 tarihli derste çalışma grubuna tasarım oluştururken ne gibi sorunlarla karşılaştıklarına yönelik düşüncelerini değerlendirmek için "*Tasarımınızı yaparken genel anlamda, sizce en çok karşılaştığınız güçlükler nelerdir? Bunun nedenini neye bağlıyorsunuz? Bu konuda tüm duygularınızı belirtiniz"* sorusu sorulmuştur. ÖĞ11, ÖĞ02 kodlu öğrenciler günlük formunda şu şekilde düşüncelerini aktarmışlardır;

> ÖĞ11: Tasarım yaparken çok fazla araştırma yapıyorum. Bu sebebten dolayı zaman kaybetmek karşılaştığım güçlüklerden biridir. Fikirlerimi pratiğe nasıl geçireceğim konusunda da sıkıntı yaşadığım ve pratikte fazla bilgim olmamasından dolayı, bu fikri dijital ortama nasıl uygun şekilde aktaracağımın da araştırmasını yapmak bana büyük zaman kaybı yaşatıyor.
>
> Onun dışında bu dersi dinlemeye başlayınca imgeleri okumaya başladım. İmge simge okuryazarlığı tasarımı yaparken hayal gücümü yaratıcı kullanabilmemi geliştirdi (ÖĞ11, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, tasarım için oluşturduğu fikri, dijital ortamda yansıtabilmesi için tasarımını oluşturmayı uygun gördüğü bilgisayar programlarını (Adope Photoshop, Illustrator, Adope In Desing vb.) yeterli düzeyde bilmemesinden kaynaklı olarak, program kullanımına ilişkin araştırma yapmak zorunda kaldığını ve zaman kaybettiğini ifade etmiştir. Ancak imge simge okuryazarlığına ilişkin yapılan I., II., III. hafta derslerinden edindiği bilgi ile tasarımda imgeleri okumaya başladığını ve tasarım yaparken yaratıcı hayal gücünü geliştirdiğini belirtmiştir.

> ÖĞ06**:** Samimi olmak gerekirse, yapacağım tasarımın konusunu tam anlamıyla araştırmadan bir şeyler yapmaya çalışmam, tabii ki tasarımımda güçlük yaşamama neden oluyor. Yani eksik bilgi ve programa hakim olamamanın verdiği zorlukları yaşıyorum. Okulun eğitimindeki yetersizlik ve evimde internet kullanmadığımdan görselleri incelemem açısından) tasarım yaparken güçlük çekiyorum **(**ÖĞ06, 09.05.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ02: Düşünme kısmında güçlük çekiyorum. Ama şu anda araştırma kısmındayım. Ve bazı fikirler oluşmaya başlıyor. Bir yandan düşündüğüm fikrin hangi imge ve simgelerle ilişkilendirilip, tasarımımı etkili yapmak konusunda sıkışmış durumdayım. Ama gördüğüm görseller ve derste anlatılanlar dahilinde daha iyi fikirler bulacağımı düşünüyorum **(**ÖĞ02, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ0 kodlu öğrenci, *"...yapacağım tasarımın konusunu tam anlamıyla araştırmadan bir şeyler yapmaya çalışmam, tabii ki tasarımımda güçlük yaşamama neden oluyor. Yani eksik bilgi ve programa hakim olamamanın verdiği zorlukları yaşıyorum. Okulun eğitimindeki yetersizlik ve evimde internet kullanmadığımdan görselleri incelemem açısından) tasarım yaparken güçlük çekiyorum"* şeklinde belirttiği ifadelerinden; ÖĞ06 kodlu öğrenci, ÖĞ11 kodlu öğrencinin de belirtmiş olduğu gibi bilgisayar programlarının kullanımına ilişkin zorluklar yaşamanın yanı sıra, oluşturacağı tasarımın konusu için de gerekli gördüğü araştırmayı yapmakta, içinde bulunduğu koşullar nedeniyle güçlük çektiğini belirtmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrenci ise yapacağı tasarım için fikir oluşturmakta zorlandığını, aynı zaman da oluşturduğu fikir için kullanacağı imge ve simgeleri belirlemekte sıkıntı yaşadığını belirtmiş, ancak bugüne kadar imge simge okuryazarlığına ilişkin derslerden edindiği bilgilerle iyi bir fikir bulma konusunda umutlu olduğu görülmektedir.

ÖĞ11, ÖĞ02 kodlu öğrencilerin belirtmiş oldukları düşüncelerine dayanarak; tasarım oluşmurma süreci içinde fikir oluşturmak için araştırma yaptıkları, I., II., III. hafta derslerinden edindiği bilgi ile tasarımda oluşturacakları fikir için imge ve simgeleri kullanma çabası gösterdikleri, ancak oluşturdukları fikri aynı zamanda bilgisayar ortamında tam olarak yansıtmakta, teknik açıdan sorun yaşadıkları söylenebilir.

Çalışma grubuna "*Bu derslerden sonra (I., II., III. hafta dersleri) hazırlamaya çalıştığınız tasarım konusu için fikir oluşturmada herhangi bir kolaylık ya da zorluk yaşadınız mı? Neden?"* sorusunu sorularak, öğrencilerin bu konudaki düşünceleri alınmıştır. ÖĞ11, ÖĞ08, ÖĞ06 ve ÖĞ02 kodlu öğrencilerin yanıtları şu şekilde olmuştur;

> ÖĞ11: İmgeleri kullanmaya başladım. Bu dersten sonra fikir oluşturmak daha kolay oldu. Eskiz yaparken, tasarımlarımda hayal gücümün de ulaşabileceği alanların zenginliğini görebiliyorum **(**ÖĞ11, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci I., II., III. hafta derslerinden sonra tasarımı için imgeler aracılığıyla fikir oluşturmanın daha kolay olduğunu belirtmiş, taslaklarında zengin hayal gücünün yansıtabildiğini ifade etmiştir. Öğrencinin bu düşüncelerinde; ilk üç hafta derslerinin ÖĞ11 kodlu öğrencinin tasarımını oluşturmasında etkili olduğu görülebilir.

> ÖĞ08: Hocamızın anlatmış olduğu konular, bana derste çok faydası oldu. Önceden çok sorun yaşıyordum, imge ve simgelerin nerde, nasıl kullanacağımı, nasıl bağlayacağımı ve hatalarımı bilmiyordum. Şimdi bir afişi tasarlamaya başladığım

> zaman direkt anlayabiliyorum eksiklikleri, fazlalıkları. Fikir oluşturmada da kolaylık yaşıyorum. Nasıl ve ne yönde daha etkili tasarlayacağımı öğrendim ve bu yönde kendimi geliştirmeye çalışıyorum **(**ÖĞ08, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ08 kodlu öğrenci ilk üç hafta derslerinden çok faydalandığını belirterek, imge simge okuryazarlığına ilişkin programının uygulamadan önce imge ve simgeleri tasarımında nasıl kullanacağını bilmezken, bu derslerin uygulanmasının ardından, tasarımında imge ve simgeleri nasıl kullanacağını kavramış, tasarımı için etkili fikir oluşturmakta ve yansıtmakta gelişme katettiğini belirtmiştir.

> ÖĞ06: Kolaylık yaşadım diyebilirim. Tasarımım hemen hemen belliydi. Fakat sloganım belli değildi ve bugün sloganlarım hakkında bazı fikirler oluşturdum **(**ÖĞ06, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci tasarımını oluşturup, tasarımı için uygun slogan fikri yaratma aşamasına geldiğini ve III. hafta derslerinden sonra tasarımını kolayca oluşturmasında etkili oluğunu ifade etmiştir.

> ÖĞ02: İki imgeyi birleştirmeyi ya da imgeler arasındaki bağı vurgulamayı gösterebilmekte oldukça zorlandım. Düşünce kısmı, beni en çok zorlayan kısım aslında. Gösterilen örnekleri görünce "Çok güzel şeyler yapılmış, nasıl da iyi ilişkilendirilmiş" diyorum. Ama kendim yeni şeyler üretmeye gelince, düşünce kısmında takılıyorum. Ancak ufkumu açmakta oldukça etkili oluyor. Peki nasıl mı etkisi oluyor? Şöyle ki; artık düşünürken kullanacağım imgenin anlamını, ilişkilendirecek olduğum imgeyi nasıl ilişkilendireceğimi biliyorum. Böyle bir bilinç ile hareket ediyorum **(**ÖĞ02, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrencinin, *"İki imgeyi birleştirmeyi ya da imgeler arasındaki bağı vurgulamayı gösterebilmekte oldukça zorlandım. ..... Ancak ufkumu açmakta oldukça etkili oluyor. Şöyle ki; artık düşünürken kullanacağım imgenin anlamını, ilişkilendirecek olduğum imgeyi nasıl ilişkilendireceğimi biliyorum. Böyle bir bilinç ile hareket ediyorum"* şeklindeki ifadeleri, imgeler ya da simgeler arasında anlam ilişkilerini kurmakta zorlansa da ilk üç haftadaki derslerin ufkunu açtığını, imgeleri nasıl ilişkilendirmesi gerektiği konusunda rehberlik ettiğini, imge ve simgeler aracılığıyla tasarımında anlam ilişkilerini kurma yönünde bilinç yarattığını belirtmiştir.

ÖĞ11, ÖĞ08, ÖĞ06 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler 09.05.2013 tarihli günlük formlarında ifade ettikleri düşüncelerine bakıldığında; imge simge okuryazarlığına ilişkin I., II., III., hafta derslerini almaları sonucunda, tasarımlarında "imge ve simgeleri görsel bir dil aracı olarak kullanmak, anlam ilişkilerini kurmak" tasarım için fikir oluşturma ve buldukları fikri tasarımlarında yansıtma konusunda çözüm yöntemi olarak görebildiklerini söylemek mümkündür.

09.05.2013 tarihli IV. hafta dersinde çalışma grubunun üzerinde çalıştığı tasarım uygulamaları konusunda öğrencilere yön verilmesi amacıyla, konuya ilişkin yeni tasarım örnekleri sunularak, öğrencilerle örnekler üzerinde tartışma sağlamıştır ve daha sonra çalışma grubuna *"Sizce, bu ders (IV. hafta dersi) tasarımınız konusunda yol gösterici oldu mu? Nasıl?"* sorusu sorularak düşünceleri alınmıştır. Bu soruda ÖĞ11, ÖĞ04, ÖĞ06, ÖĞ01 ve ÖĞ02 kodlu öğrencilerin yansıttıkları düşünceleri şu şekilde olmuştur;

> ÖĞ11: Yalnızca bugünkü ders değil, bu derslerin tamamı tasarımlarımda daha kolay fikir üretmeme ortam hazırladı. Yalnız görseller üzerinde daha fazla durulursa, konuşma-tartışma ortamı daha da yoğunlaşırsa fikir alışverişi daha fazla olur ve görselleri imgeleri daha iyi okuyup onlara anlamlar yüklenebilir **(**ÖĞ11, 09.05.2013, Günlük Formu).

İmge simge okuryazarlığına ilişkin yapılan tüm derslerin (I., II., III., IV) ÖĞ11 kodlu öğrencinin tasarımlarında fikir üretmesinde etkili olduğunu belirtmiş, ancak derslerde gösterilen örnekler üzerinde daha fazla tartışma ve yorum yapılırsa, imgelere sahip tasarımların okunup anlam yüklenmesinde daha etkili olabileceğine ilişkin düşüncelerini aktarmıştır.

> ÖĞ04: Tasarım ve fikir konusunda çok yol gösterici oldu. Çok fazla örnek görmemiz ve bu örneklerin değişik imge ve simgeler ile tasarlanmış olması, bunları topluca yorumlamamız herkes için hem fikir hem de fikirlerine uygun imgeleri kullanabilme yetisini bizde geliştirdi **(**ÖĞ04, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, IV. derste imge ve simgelerin kullanıldığı farklı çeşitlilikte örneklerin gösterilip, sınıfça tasarımların ilettikleri anlamlar üzerine tartışmak hem tasarım için fikir oluşturma konusunda hem de oluşturulan fikrin nasıl bir imge ya da simge ile yansıtılacağı konusunda beceri kazandırdığını ifade etmiştir.

> ÖĞ06: Tasarımım belli olmasına rağmen farklı tasarımlar görmek, yeni fikirler doğurdu. Bir tasarımda metaforik anlatımın nasıl olduğunu öğrendim. Bunu kendi tasarımımda da nasıl aktarabileceğime rehberlik etti. İmge ve simgeleri kullanmamız konusunda yol gösterici oldu **(**ÖĞ06, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, tasarımını oluşturmuş olmasına rağmen, IV. derste gördüğü birçok tasarım örneği, kendinde yeni fikirler yarattığını, tasarımda uygulanan metaforik anlatımları daha iyi öğrenmesinde etkili olduğunu ve kendi tasarımında da metaforik dil kullanımı konusunda fikir verdiğini ifade etmiştir.

> ÖĞ01: Evet, oldu. Ben genellikle doğrudan anlatımla düşünürken, burada aslında dolaylı yollardan da güzel aktarımda tasarımlar oluşturacağımı anladım. İmge ve simge arasında anlam katmanlarıyla güçlü bir dil oluşturmanın mümkün olduğunu öğrendim **(**ÖĞ01, 09.05.2013, Günlük Formu.)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, tasarımlarında düz anlamları oluştururken, IV. hafta dersi ile yan anlamlara sahip ya da metaforik anlatımlarla da tasarımlarını oluşturmanın bilincini yakaladığını, imge ve simgelerin aracılığıyla, zengin görsel dili tasarımlarında yansıtmanın mümkün olacağının bilgisine ulaştığını aktarmıştır.

> ÖĞ02: Evet oldu. Gösterilen imgeler araştırmaya sevk ederek farklı düşünmeye yönlendirdi. Taslaklar üzerinde konuşarak, imge-simge arasında anlamlar ilişkisi kurmaya çalışıldı **(**ÖĞ02, 09.05.2013, Günlük Formu.)

İmge-simge okuryazarlığına ilişkin IV hafta dersinde gösterilen görsel örnekler, ÖĞ02 kodlu öğrenciyi tasarımında fikir oluşturmak için farklı düşünmeye itmiş, oluşturduğu tasarım taslakları üzerine konuşularak, imge simge aracılığıyla anlam ilişkilerinin oluşturuması üzerine tartışıldığını belirtmiştir.

Çalışma grunubun aktarmış oldukları düşüncelerine dayanarak; ÖĞ11, ÖĞ04, ÖĞ06, ÖĞ01 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler, imge simge okuryazarlığına ilişkin aldıkları IV. hafta dersi sonucunda, imge ve simgeleri, görsel bir dil olarak tasarımlarında fikir üretme ya da geliştirme, oluşturdukları fikre göre uygun imge simge ile yansıtma ve bunlarla anlam ilişkilerini kurma konusunda IV. hafta dersini yol gösterici buldukları ve bu dersin güçlü bir dili yansıtma açısından metaforik dil kullanımında etkili olduğu söylenebilir.

İyi tasarlanmış grafik tasarım, ele aldığı probleme göre; tasarımın hem biçim hem de içerik elemanlarını etkili kullanarak, çok boyutlu değişkenleri kontrol edip, ilişkiler ağının kurgulanmasına bağlıdır. Araştırmanın dördüncü amaç sorusunda değinilen ve IV. hafta ders planını ölçmeye yönelik olan "bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisi" sözü edilen "biçim ve içerik elemanları"nın kullanım etkisi ile ilişkilidir. Ders programının IV. haftasına gelindiğinde, "biçim ve içerik elemanları"nın kullanım etkilerinin, araştırmanın çalışma grubu tarafından kazanılmış bir bilgi olması beklenilmektedir. Bu nedenle, çalışma grubuna, tasarımın güçlü etkisini gösterebilecek niteliklerin ne olabileceğine ilişkin bilgi sahibi olup olmadıklarını değerlendirmek amacıyla, *"Sizce bir tasarımın güçlü etkisi, hangi nitelikler ile sağlanabilir?"* sorusu sorulmuştur. Çalışma grubu, tasarımın güçlü etkisini şu şekilde ifade etmişlerdir;

> ÖĞ11: Kullanılan imgelerin-simgelerin doğruluğu, kullanılan imge-simgelerin etkili olabilmesi, kullanılan imge-simgelerin hedef kitleye olan etkisindeki başarı, iyi bir fikir ile üretildiğini gösterir (ÖĞ11, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrencinin, tasarımın güçlü etkisi olarak; tasarımda imge ve simgelerin doğru ve etkili kullanılarak, hedef kitleyi etkilediği ölçüde, iyi bir fikrin üretimini gösterdiğini ifade etmesi, tasarımın içerik elemanlarının kullanım yeterliğine değindiğinin göstergesidir.

> ÖĞ04: Kompozisyona bağlı niteliklerle, konuyu net bir şekilde bize aktarıp aktarmamasıyla, etkili imge simge kullanılmasıyla, etkili bir anlatım ile farklı açıdan bakılarak, zengin anlam katmanlarının oluşturulmasıyla ve metaforların kullanılmasıyla sağlanabilir (ÖĞ04, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ08**:** Konunun anlatmak istediği imge ve simgelere bağlıdır. Anlatılmak istenen konu sade, açık ve net bir şekilde anlatması ile sağlanabilir. Yani; konu, imge ve simgelerin doğru kullanımı, ilginç ve anlaşılır fikir, anlam katmanları oluşturmak, kompozisyon, anlatılan şeyin doğru aktarılmasıdır **(**ÖĞ08, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ04 ve ÖĞ08 kodlu öğrenciler de, tasarımın güçlü etkisine yönelik şu nitelikleri belirtmişlerdir; tasarımda hem biçim elemanlarının kullanım yeterliğini gösteren tasarım kompozisyonuna, hem de içerik elemanlarının kulllanım yeterliğini gösteren imge ve simgelerle anlam katmanlarının oluşturularak metaforların kullanılmasına değindikleri görülmektedir.

> ÖĞ06: Sıradan olmaması, herkesin aklına gelebilecek basit fikirleri yorumlayabilmek, kompoziyon, renkler, kullanılan imge ve simgelerin ifadeleri ve konu bütünlüğü tasarımın etkili olmasını sağlayabilir. Metaforik anlatımlar tasarımı zenginleştirir **(**ÖĞ06, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ01: İmge simgelerin kullanımı (uygun kullanımı), kompozisyon, anlatılmak isteneni doğrudan ya da dolaylı olarak doğru, uygun bir şekilde aktarılması, farklı anlatım, ilginç olması vs. katmanlı anlamlar ile estetiksel değerler doğrultusunda yapılması ile sağlanabilir **(**ÖĞ01, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 ve ÖĞ01 kodlu öğrenciler, tasarımın güçlü etkisine yönelik belirtmiş oldukları niteliklerde, birbirine benzer düşünceler aktarmışlardır. Tasarımda biçim elemanlarının kullanım yeterliği açısından, kompoziyon, renk, estetiksel değerlerin kullanımlarına değinilmiş, içerik elemanlarının kullanım yeterliği açısından da farklı anlatım biçimine, imge ve simgelerin kullanım başarısına ve metaforik anlatımlara dayandırdıkları tasarım nitelikleri dikkati çekmektedir.

> ÖĞ02: Çok okumak, konu hakkında çok fazla bilgiye sahip olmak, fikir için kullandığımız öğelerdeki anlamları yansıtmaya bağlı. Farklı açıdan düşündüğümüz fikri imge ve simgeler aracılığıyla derin anlamlar yaratarak, tüm öğeleri birbiriyle ilişkilendirmek gerekiyor (ÖĞ02, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrenci, tasarımda ele alınacak konu hakkında bilgisini kullanarak, tasarımdaki tüm öğelerin birbiriyle ilişkilendirilmesi gerektiğini vurgulaması ve farklı açıdan düşünülmüş fikri yansıtan imge-simgelerle derin anlamlar yaratılmasını ifade etmesi, tasarımın güçlü etkisini tasarımın içerik elemanlarının kullanım etkililiğine dayandırdığını göstermektedir.

Çalışma grubundaki ÖĞ11, ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ06, ÖĞ01 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler, tasarımda biçim elemanlarının kullanım yeterliği olarak "kompoziyon, renk, estetik değerler" gibi kavramlarına değinmiş ve tasarımda içerik elemanlarının kullanım yeterliğine ilişkin; "imge-simge kullanımını, farklı düşünme biçimlerini, metaforik anlatımları ve anlam ilişkilerini" tasarımın güçlü etkisinin birer niteliği olarak değerlendirmeleri IV. hafta ders planının "kültürel imge ve simgeleri grafik tasarımda görsel bir dil olarak kullanabilme yeterliliği" açısından bir alt yapı oluşturduğu söylenebilir.

16.05.2013 tarihli V. hafta ders planında yer alan (Tablo-X) *"Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamaları"*na geçilmiş ve çalışma grubunun tasarım için taslak oluşturma yaklaşımları, 16.05.2013 tarihli araştırmacı günlüğünde şu şekilde ifade edilmiştir.

Araştırmacı Günlüğü/16.05.2013 5. hafta

Dersin bu uygulama kısmında herbir öğrencinin yapmış olduğu tasarımın taslağı incelenerek, oluşturmaya çalıştıkları fikir üzerine tartışıldı.

İlk olarak ÖĞ09 kodlu öğrencinin taslağı incelendiğinde; tasarımında fikir oluşturmada, imge-simge kullanımında ve estetik açıdan da öğelerini uygun seçme ve düzenlemede sorun yaşadığı görüldü. Kararsızlığı ve çözüm üretme yaklaşımının zayıf olduğu gözlendi. Bu yüzden ÖĞ09 kodlu öğrencinin tasarımında kullandığı tüm öğelerin üzerinde tek tek durularak, tartışıldı. Troia için yaptığı ilk taslakta; troia atı ile güvercin öğesini birleştirme fikri, biçimsel bir sorun yaratarak, zorlama yoluyla yeni bir biçimi doğurmuştur. İki simgenin birleşiminden doğan yeni simge, asıl yansıtması gereken simgenin dışına çıkarak, biçim karmaşası yaratmıştır. Ancak, ÖĞ09 kodlu öğrencinin "Troia Festivali" afişi için oluşturmuş olduğu ikinci taslağı incelendiğinde, daha başarılı bulundu. Öğrenci, ikinci taslağında iki temsili imgeden yaralanmış olmasına rağmen, karmaşadan çıkıp, çözüm üretebilmiştir. ÖĞ09 kodlu öğrencinin tasarımdaki yaklaşımı ile yaratmak istediği anlamı güçlendirmeyi başardığı gözlendi. Yani; güvercinin tüyleriyle, barış konseptini yakalamış, güvercini doğrudan kullanmadan çağrışım yoluyla "barış"ı simgeleyen güvercini tüylerle yansıtarak, farklı bir çizgi yakalamıştır. Tüylerin yoğun biçimde bulunduğu kümelerden parçalanarak yavaş yavaş dağılmasıyla da aslında, kuş tüyleriyle aynı zaman da atın parçalanıp dağılışını betimleyerek "hilenin çelişkileri" ni

anlamlandırmış ve yaratıcı bir çözümleme gerçekleştirmiştir.

ÖĞ05 kodlu öğrenci "tüketim" konusu üzerine, öncelikle kum saati içinde sıkışmış bir insan öğesini kullanarak, insanın zamanı yarar adına tüketmediğinde, kendini tüketebileceği fikriyle zamanın tüketimine vurgu yapmayı amaçladı. Öğrenciyle, bu fikir için daha etkili olabililecek imge ve simgelerin kullanılabileceği üzerine tartışıldı ve öğrencinin yeni fikir için çıkış yolu bulması sağlandı. Sonuçta; ÖĞ05, bu sorunu daha farklı çözmeye yöneldi. Onun bu arayışı, zaman teknolojiyle birlikte doğan "zamanın boş tüketimi" sorununa yöneltti. Bunun için William Shakespeare'in şiiri "Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu! satırlarından yararlanmaya karar verdi. İnsanlığın tüm zamanlardaki çatışmalı bencilliklerini, teknolojisinin tüm hayatımızı sarması sonucunda; zamanı yaşam için anlamlı kılmakla "insanın varolabileceği", ya da teknoloji karşısında insanın kendini tüketmesi gibi boşa harcanan yaşantının "insanı yok edebileceği" fikri üzerine taslak oluşturmaya çalıştı. ÖĞ05 kodlu öğrenci bu fikir için afişinde ne tür öğeler kullanacağının üzerine tartışıldı. Shakespeare'in profil görüntüsünden, hamlet oyunundan, kum saatinden ve mause gibi öğelerden yararlanarak taslağını oluşturdu. Öğrencinin dünya edebiyatında önemli bir yere sahip olan Shakespeare'in bu şiirinden yararlanması, konumuz açısından olumlu bir yaklaşım olduğu düşünülmekdir.

ÖĞ01 kodlu öğrenci, "tüketim" konusu için yaptığı araştırmalar sonucunda, doğanın tüketilerek yokedilmesi sorununa dikkat çekmek amacıyla; kızılderili toplumun sıkı sıkaya bağlılığını ve duyarlılığını vurgulayan, doğayı korumak ve onu yok etmemek için geleceğe dönük önemli bir uyarıyı ileten ünlü kızılderili atasözünden yola çıkarak, taslağını oluşturmaya çalıştı. Sözü edilen atasözünü; "Son ırmak kuruduğunda, son ağaç yok olduğunda, son balık öldüğünde; beyaz adam paranın yenmeyen birşey olduğunu anlayacak" vurgulamak için temsili görüntü olarak "kızılderili oku"nu simgesel kullandı. Taslağında kurak topraktan oluşan bir alan (yemek yenilen masaya benzetilerek) üzerine kurulmuş ve içinde yemek yerine dolar servisinin yapıldığı yemek sofrasını farklı imgelerle canlandırmış kabile reisinin sözlerini bir görsel çevirisi olarak öğeleri yansıtmıştır.

ÖĞ10 kodlu öğrenci "50. Uluslararası Troia Festivali"nin afiş tasarımı için Troia atı, güvercin ve zeytin dalı simgelerini kullanarak, üç simgenin birleşiminden doğan "barış dalını" afişine yansıttı. Tüketim problemine ilişkin oluşturduğu fikir; "endüstrileşmeyle birlikte doğanın ihmal edilerek bozulması" problemine yönelik oldu. Taslağında fabrika bacaları ve kirli hava imgeleri ile doğanın yok oluşuna gönderme yapan dumanlı bulutlardan oluşan sisli ağaçları yansıtarak, doğa insan çelişkisini vurgulamıştır. ÖĞ10 kodlu öğrencinin tasarımı için seçtiği imgeler ile iletmek istediği mesaj arasında anlam ilişkisini kurabildiği söylenebilir.

ÖĞ08 kodlu öğrenci "Troia Festivali" afişinde Troia atını güvercin kanadıyla uyum içinde birleştirip, birbirinin tekrarı olan simgeler ile birbirine dolanmış güvercin kanatları imgesini taslağında oluşturdu. Bu imge ile "barış ve sevgi birlikteliği"ne vurgu yapmak istedi. Tüketim konusu için de, evrensel "sonsuzluk" simgesini kullanarak, insanın doğayı yıkıcı bir şekilde tüketme sorununu ele aldı. İnsanın doğaya yaptığı müdahale sonucunda, bu müdahaleninin doğurduğu sonuçla karşılaşacağını, yani; doğaya ne verirseniz, doğa da size onu verecektir! düşüncesini taslağında yansıtmaya çalıştı. Doğayı yeşertirsen, yeşil doğada yaşarsın! Doğayı

betonlaştırırsan, beton doğada yaşarsın! Dolayısıyla sonsuzluk simgesi ile her zaman hareket edilen nokta ne ise; tekrardan o noktayla karşılaşılacağının fikrini simgeleştirme biçimi, ÖĞ08 kodlu öğrencinin bu dersin konusunu algıladığı, tasarımında da bu dersten edindiği imge ve simgeleri bilinçli bir yaklaşımla yansıttığı görülebilmektedir.

ÖĞ11 kodlu öğrenci "Troia Festivali" afişi için zeytin dalı kullanarak "barış" konseptine vurgu yapmak istediğini söyledi. Buna ilişkin taslağı üzerine tartışıldı. Ancak öğrenciye yunan mitolojisinde geçen Troia efsanesinin diğer öğelerini de kullanabileceğinin önerisi verildi. Bunun üzerine ÖĞ11kodlu öğrenci Troia Festivali afişi için yeniden bir taslak oluşturdu. Bu yeni taslakta Troia kentinde yer alan kale görüntüsünden yararlandı. Bu görüntüyü son derece özgün bir yaklaşımla; kale duvarını parçalayarak bu parçaları-yoğunluktan gitgide seyrekleşen güvercinlere dönüştürerek, "barış" temasını vurguladı. ÖĞ11 kodlu öğrencinin bu şekildeki yaklaşımı; tasarımı üzerinde yapılan tartışmanın, onda fikir oluşturma heyecanını yaşattığını ve derse yönelik ilgisinin sonucu olarak, başarılı davranışını göstermiştir. Aynı öğrenci "tüketim" konusunda mitolojik simgelerden "Midas Kralı" simgesini kullandı. Bu simge ile doğanın maddi güç uğruna yokedilmesi sorununa dikkat çekmeye çalıştı. Midas'ın aç gözlülüğüyle insanın aç gözlülüğü sonucunda doğanın yok edilmesi anlamlarını ilişkilendirebileceğini ve Midas Kralı'nın dokunduğu herşeyin altına dönüşmesiyle ilgili efsaneden yararlanacağını söyledi. ÖĞ11 kodlu öğrencinin bu konudaki araştırması ve ele aldığı sorunun konusu ile kurduğu anlam ilişkisi oldukça ilgi çekicidir.

ÖĞ06 kodlu öğrenci, "Troia Festivali" afişi için "metamorfozdan" yararlandı. Troia atını küçük küçük aşamalarla güvercine dönüştürerek, spiral bir kompozisyon oluşturdu. Öğrencinin bu kompozisyonu üzerine tartışıldı. Tartışma sonucunda, öğrenci spiral kompozisyonun yapmış olduğu çağrışımla, yunan mitolojisinde geçen Achillous'un kalkanından da yararlabileceğinin fikri oluştu. Mitolojideki Achillous'un kalkanında, (Achillous'un tüm yaşamını konu alan birçok imge ve simgelere yer verilmiştir) ÖĞ06 kodlu öğrenci bu bilgiye ilgi duydu. Bu bilgi ile metamorfozdan yararlanarak bir araya getirdiği simgelerin düzenleme ve düşünce açısından Achillous'un kalkanınıyla ilişki kurmaya başladığı görüldü. ÖĞ06 kodlu öğrencinin yine "tüketim" konusu için "bilinçsiz elektrik tüketimi ve bilinçsiz su tüketimi" sonucunda çıkabilecek soruna ilişkin dikkatleri çekmeye çalıştığı bir taslağı hazırladı. Biliçsiz su tüketimi için evrensel simgeleri kullanarak dile getirmeye çalıştı. Her iki taslağında (bilinçsiz elektrik tüketimi ve bilinçsiz su tüketimi) kullandığı imge-simgelerle derin anlamı yakaladığı gözlendi.

16.05.2013 tarihli V. hafta dersinde *"Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamaları"*na yönelik çalışma grubunun tasarım için taslak oluşturma yaklaşımlarına bakıldığında araştırmacı günlüğünde de ifade edildiği gibi; öğrencilere bilgiye yönelmeleri için yol gösterildiğinde; çok daha rahat çözüm yolu bulabildikleri, tasarımda kullandıkları imge ve simgeler ile anlam ilişkilerini kurabildikleri, yapmak istediklerini de kararlı bir tutumla yansıttıkları gözlendi. Çalışma grubu öğrencileri

oluşturdukları taslaklarında tutarlı bir fikir yasıttıklarında da düşüncelerini, yorumlarını, rahatlıkla aktarabildikleri görüldü. Taslaklar üzerine tartışmalar yapıldığında, konuya ilişkin bilgi ve yönelimlerinin arttığı, kendilerine yapılan eleştiriyi daha iyi anladıkları ve bu eleştirinin onları çözüme ulaştırdığı gözlendi.

Çalışma grubu tasarımlarının taslaklarını oluştururken, anlam derinliği yaratma çabası içinde fikir oluşturmaya çalıştıklarını, yani düşünsel anlamda da yeni bir beceri kazandıkları söylenebilir. Çalışma grubu tasarımlarını oluşturuken; daha önce yalnızca kompoziyon, renk gib biçim elemanları kullanımı üzerinde durarak tasarımlarını gerçekleştiriyorlardı. Ancak, imge-simge okuryazarlığına ilişkin yapılan programın uygulanmasıyla, öğrenciler ilk defa tasarım yaparken, aynı zamanda anlamı da tasarladıklarını farkederek tasarımlarını oluşturmaya çalıştılar. Bu durumu, çalışma grubuna *"Tasarım oluşturma sürecinizi anlatınız"* şeklinde sorulan soruda, öğrencilerin tasarım sürecini anlatıkları günlük formlarındaki ifadelerinde de görebiliriz.

> ÖĞ11: "Evrensel düşün yerel hareket et" araştırmasını yaptım. ... bu simgeleri evrensel kültür açısından araştırdım.... Mitolojideki Kral Midas ile doğanın maddi güç uğruna tüketilip, para için dönüştürülmesini konu alan tasarımı oluşturdum. Mitolojideki Kral Midas'ın dokunduğu her şeyi özünden kopup altına dönüşmesi anlamı ile doğanın para uğruna katledilip sadece maddiyatın düşünülmesi arasında bağ kurdum. ... Mitolojideki Kral Midas ile doğanın maddi güç uğruna tüketilip, para için dönüştürülmesini eleştiren tasarımı oluşturdum (ÖĞ11, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, tasarımında kültürel imge-simgeden yararlanarak, Midas'ın "aç gözlülük" metaforunu, günümüz sorunu olan doğanın yok edilişi arasında anlam ilişkisi kurması, tasarımı için yarattığı fikri görsel elemanlarla ortaya koyuşunu ve düşünsel anlamda kazandığı beceriyi göstermektedir. Öğrenci günlük formunda tasarım sürecini anlatırken, tasarımının içerik elemanlarından söz ederek, aslında, tasarımında "anlamı" nasıl tasarladığını ifade etmiştir.

> ÖĞ01: "Evrensel düşün yerel hareket et" sözüyle hareketle bu çalışma sürecimde; Kızılderililere yönelik imge-simgeyi kullanıyorum. Doğa tüketimi için afiş tasarımıma öncelikle fikir oluşturdum. Kızılderililerin meşhur atasözü "Son ırmak kuruduğunda, son ağaç yok olduğunda, son balık öldüğünde; beyaz adam paranın yenmeyen bir şey olduğunu anlayacak" fikrinden yola çıktım. Fikir üzerine tartışıldı. Görsel öğeler için araştırma yaptım. Renk, kompozisyon ve tüm görsel öğelerin düzeni için tasarımım yeniden düzenledim (ÖĞ01, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ01 kodlu öğrenci, tasarımını oluşturma sürecinden bahsederken, beyaz insanın doğaya olan olumsuz tutumunu eleştiren fikri için edindiği bilgiyi tasarımında hangi

imge ve simgelerle yansıttığını ve tasarımının renk, kompozisyon ve görsel elemanlarının düzenine ilişkin çabasından bahsetmesi, tasarımının biçim ve içerik elemanlarına ilişkin dikkatini verdiğini göstermektedir.

> ÖĞ05: Yapacağın afiş konusu için araştırma yaptım. Tasarım için fikir oluşturdum. Bu fikir için uygun olabilecek imge ve simgeleri araştırdım. Fikrim ile imge ve simge arasında anlam ilişkisi kurmaya çalıştım. İmge simge okuryazarlığı açısından rahat okunabilecek- algılanabilecek bir tasarım sunmayı amaçladım. İzleyici açısından da hem kullandığım kültürel imge-simgeyle hem de ortaya koyduğum fikir ile bağ kurup edinilen bilgiye farklı bir bakış açısıyla yaklaştım (ÖĞ05, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, *"Fikrim ile imge ve simge arasında anlam ilişkisi kurmaya çalıştım.... İzleyici hem kullandığım kültürel imge-simgeyle hem de ortaya koyduğum fikir ile bağ kurup edinilen bilgiye farklı bir bakış açısıyla yaklaştım"* şeklindeki tasarım sürecini aktarması, imge ve simgeleri kullanarak, tasarımında içerik elemanlarıyla "anlam"ı yaratma ve algılatma çabası içinde olduğu söylenebilir.

> ÖĞ08: Bugünkü tasarımda fikrime uygun imge ve simgeyi oluşturmaya dikkat ettim. İmge ve simgeleri kullanarak nasıl etkili sunabileceğimi ve nasıl bir anlam katmanı oluşturacağımı düşündüm. Bütünlük açısından, imge ve simgeye uygun olan biçimsel estetiğini çok yönlü düşünerek, kompozisyonumu oluşturdum (ÖĞ08, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ08 kodlu öğrenci, *"...İmge ve simgeleri kullanarak nasıl etkili sunabileceğimi ve nasıl bir anlam katmanı oluşturacağımı düşündüm"* şeklinde aktardığı ifadeleri, tasarımda imge simge aracılığıyla tasarımın içerik elemanlarını kullanarak "anlam"ı yaratma girişimi içinde olduğunu ve *"Bütünlük açısından, imge ve simgeye uygun olan biçimsel estetiğini çok yönlü düşünerek, kompozisyonumu oluşturdum"* şeklindeki ifadeleriyle de tasarım bütünlüğü açısından da tasarımın biçim elemanlarını dikkate aldığını göstermektedir.

> ÖĞ06: Bugünkü ders; Yapacağım film afişinde simgeleri kullanma fikrini doğurdu bende. Mitolojiden simgeler kullanmayı düşündüm. Ya da kendi kültürel değerlerimizden faydalanabilir miyim? Diye düşündüm. Tüketim konusunda yaptığım çalışmamda kültürel simge olarak ülkelerin bayraklarının kullandım. Tasarımıma daha etkili ve daha derin bir anlam kattığını düşünüyorum. Tasarımımda etkiyi güçlendirmek için çok katmanlı anlamlar kullanılacağını öğrenmiştik. Ben bugünkü öğrendiklerimle birlikte böyle bir etki oluşturmaya çalıştım (ÖĞ06, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, 16.05.2013 tarihli V. hafta dersinin aynı zaman da bu derste yapacağı tasarımın uygulamasının dışında, başka tasarım uygulamasında da simgeleri kullanma düşüncesine ittiğini ifade ederek, kendi kültürel simgeleri kullanma düşüncesi

üzerinde durmuştur. "Tüketim" konusu için yaptığı tasarımda kültürel simgelerden yararlandığını belirterek, *"Tasarımımda etkiyi güçlendirmek için çok katmanlı anlamlar kullanılacağı"*na ilişkin edindiği bilgiyi tasarımında yansıtma çalıştığını belirterek, "anlam" yaratma çabasını günlüğünde ifade etmiştir.

> ÖĞ04: Oluşturma süreci tek günlük bir durum değildi. İlk önce fikir ortaya çıktı. O fikir zenginleştirildi. Ve ona uygun nasıl bir imge ve simgele kullanılır? Bunlar araştırıldı. Daha sonra anlam açısından uygun imge ve simgeler seçildi. Tasarım kısmına geçildi. Kompozisyon oluşturuldu ve afiş ortaya kondu (ÖĞ04, 16.05.2013, Günlük Formu).
>
> ÖĞ09: "Küresel Kuraklık" sorunu üzerine bir afiş tasarladım. Afişte simge olarak Nuh'un Gemisi'ni kullandım. Kuraklık söz konusu olduğunda, hayat son bulacağından ve hiçbir canlının yaşama şansı kalmayacağından, afişte yer alan Nuh'un Gemisi'nde de hiçbir canlı yoktur. Hatta geminin üst kısmında geyik kafatası-boynuzları vardır. Geyik kafasının kullanılmasının nedeni hayatın son bulacağını ifade etmektir. Afişte metaforik anlatım ve alt anlam katmanı kullanılmıştır (ÖĞ09, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci günlüğünde *"İlk önce fikir ortaya çıktı... Daha sonra anlam açısından uygun imge ve simgeler seçildi"* şeklinde yansıttığı tasarım oluşturma sürecine ilişkin düşünceleri, tasarımında iletmeyi düşündüğü mesaj doğrultusunda, "anlam"ı imge simge aracılığıyla oluşturduğunu göstermektedir. ÖĞ09 kodlu öğrenci de günlüğünde, ele almış olduğu "Küresel Kuraklık" sorunu için tasarımında oluşturduğu "anlam"ı aktararak, afişinde kullandığı metaforik anlatıma değinmiştir.

ÖĞ11, ÖĞ01, ÖĞ05, ÖĞ08, ÖĞ06, ÖĞ04 ve ÖĞ09 kodlu öğrencilerinin tasarım süreçlerini anlatan günlükleri yukarıda tek tek değerlendirilmiş ve tüm öğrencilerin tasarımlarında "biçim elemanlarının" kullanımına yönelik çabaları dışında, tasarımın "içerik elemanlarını" kullanarak; "imge simge aracılığıyla "anlam" yaratma çabası" içinde oldukları görülmektedir. Öğrencilerin günlüklerine yansıttıkları düşünceler ile tasarımda ele aldıkları proplemi, sadece kompozisyon açışından değil, hangi imge simge ile hangi anlamı yaratmak istediklerinin üzerine düşünüp çözüm getirmeye çalıştıkları görülebilmektedir.

Öğrencilerin yapmış olduğu taslaklar üzerine tartışıldıktan sonra ders bitiminde, tasarımları oluşturma aşamasında izlenen yol ile öğrencilerin bilgi birikimlerinde kazanım elde edip etmediklerini, *"Tasarımınızı oluştururken hangi açıdan bilginizi zenginleştirdiğinizi düşünüyorsunuz?"* sorusuna, Haftalık Ders Değerlendirme Formu'na aktardıkları düşüncelere göre değerlendirilmiştir.

> ÖĞ01: İmge-Simge okuryazarlığım ilk güne göre daha çok gelişti. Artık bir afişe vs. bakarken daha dikkatli bakıyorum ve anlıyorum. Tasarım, görsel dil, evrensel kültür alanında, imge-simge bilgisi ve okuryazarlığı konusunda, mitoloji ve birçok alanda bilgimi zenginleştirdiğini düşünüyorum (ÖĞ01, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ05: Tasarım oluşturma aşamasında ilk önce konumuzu araştırmak önemli. Araştırma esnasında elde edilen bilgi ile zihnimizde oluşturacağımız imgeler arasında bir bağ kurma açısından önemli. Görsel dağarcığımızın artması için konuyla ilgili çeşitli görsel öğeler inceledim. Bu görsel öğeleri daha önceden araştırmış olduğum için kültürel simgelerle birleştirmek çok önemliydi. Böyle bir bütünlük ile izleyiciye kendi bakışımızla bilgi sunmuş oluyoruz. Bu tasarımın konusu hakkında çeşitli yazılı ve görsel bilgi araştırmak, bilgimi birçok yönden zenginleştiriyor (ÖĞ05, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ01 ve ÖĞ05 kodlu öğrenciler, ilk beş haftada yapılan derslerin etkileriyle elde ettikleri kazanımlar sonucu, tasarımlarını oluştururken yaptıkları araştırma, inceledikleri görsel örneklerle; ÖĞ01 kodlu öğrenci, evrensel kültür alanında imge simge bilgisi, mitoloji bilgisi ve imge-simge okuryazarlığının geliştiğini, ÖĞ05 kodlu öğrenci ise tasarımında kullandığı görsel öğeleri kültürel simgelerle birleştirerek, izleyiciye kendi bakış açısıyla birçok yönden zenginleştirdiği bilgisini sunma olanağı bulduğunu ifade ederek, tasarımlarında kültürel imge simge kullanım bilgisini kazandıkları söylenebilir.

> ÖĞ07: Tasarım oluştururken her alanda bilgi zenginliği kazandırıyor. Görüş açımız farklılaşabiliyor. Tasarımda hayal gücü ve bakış açısı çok önemlidir. Bunları geliştirmek için sürekli tasarım yapılmalı, hayal gücü kullanılmalı. Hayal gücünü besleyen şey de bilgidir. Dolayısıyla tasarımımızı oluştururken disiplinlerarası bilgiden yararlanıyoruz. Felsefe, mitoloji, imge-simgelerden, uygarlık tarihinden, kültür tarihinden ve daha birçok alanın bilgisinden yararlanıyoruz. İmge-okuryazarlığımızı geliştiriyoruz (ÖĞ07, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ07 kodlu öğrenci, tasarımını oluştururken, disiplinlerarası bilgiden "Felsefe, mitoloji, imge-simgelerden, uygarlık tarihinden, kültür tarihinden vb." yararlanarak imge-simge okuryazarlığını geliştirdiğini ifade etmiştir.

> ÖĞ06: Teknik açıdan bilgim çok zenginleşmese de içerik bakımından daha zengin ve yaralı bilgi öğreniyorum. Bu bilgileri edinme sürecinde, tasarımımda kullandığım ya da kullanmayı düşündüğüm imge ve simgelerin ne olduğunu, ne olması gerektiğini düşünmek ve kendi tasarımım doğrultusunda araştırma yaparak bilgiler edindim. Taslakları oluştururken konu dâhilinde araştırmalar yaptım ve sonrasında imge ve simgeleri çalışmamda nasıl kullanabileceğimi düşündüm. Çalışmalar inceledim. Derste gördüğümüz örnekler benim çalışmada ve sonrası için bana gerçek anlamda yön verdi. Ben bu çalışmalarda kullanılan simgelerin nasıl yer aldığını, ne anlattığını bulmaya çalışmanın ve mantığını kavramaya çalışmanın; bizi bilgilendirdiğini ve kendi tasarımlarımızda bize alt bilgiyi oluşturduğunu düşünüyorum. İmge ve simgelerin arasında anlam ilişkisi kurabilmeyi başarmak, bizi fikir yaratmada ve derin düşünmede, yorum

> yapabilmede ve anlamlandırmada gerçek anlamda bir bilinç yarattı (ÖĞ06, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci görüşmede dile getirdiği *"Ben bu çalışmalarda kullanılan simgelerin nasıl yer aldığını, ne anlattığını bulmaya çalışmanın ve mantığını kavramaya çalışmanın; bizi bilgilendirdiğini ve kendi tasarımlarımızda bize alt bilgiyi oluşturduğunu düşünüyorum. İmge ve simgelerin arasında anlam ilişkisi kurabilmeyi başarmak, bizi fikir yaratmada ve derin düşünmede, yorum yapabilmede ve anlamlandırmada gerçek anlamda bir bilinç yarattı"* düşünceleriyle, tasarımın içerik elemanlarının kullanımı konusunda bilgilendiği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca tasarımını oluştururken, imge-simge aracılığıyla anlam ilişkisi kurma ve fikir yaratırken derin düşünerek, görsel elemanları yorumlama konusunda bilinçlendiği şeklinde değerlendirme yapmak mümkündür.

> ÖĞ04:Tasarımla ilgili hem teknik olarak hem de tasarımda kullanılan imge ve simgeler sayesinde, kültürel simgeler de kullanıldığı için; evrensel kültür, evrensel kültürel imge ve simgeler, imge ve simgenin okuryazarlığı hakkında fazlasıyla bilgim oldu. İmge ve simgelerin uygun anlam bütünlüğünün nasıl sağlanacağı hakkında bilgilerimi zenginleştirdiğini düşünüyorum (ÖĞ04, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci görüşmede, evrensel kültürel imge ve simgeler hakkında ve kültürel imge ve simge okuryazarlığı konusunda bilgisini zenginleştirdiğini, bu bilginin aynı zamanda, tasarımında imge simge aracılığıyla uygun anlam bütünlüğü oluşturmasına yön verdiğini aktarmıştır.

ÖĞ01, ÖĞ05, ÖĞ07, ÖĞ06 ve ÖĞ04 kodlu öğrencilerin görüşlerine bakıldığında, imge simge okuryazarlığının tasarım aşamasında bilgi birikimlerine; disiplinlerarası bilgi, evrensel kültür bilgisi ve bunlara bağlı olarak imge simge okuryazarlığına ilişkin katkı sağlayarak, tasarımlarda anlam ilişkilerini kurma ve anlam bütünlüğü oluşturmalarına yön vermiştir.

Çalışma grubu, tasarımlarda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerine yönelik amaç sorusuna yanıt bulmak amacıyla öğrencilerin 04.06.2013 tarihinde bitirmiş oldukları iki farklı konudaki "Barış" temalı "50. Uluslararası Troia Festivali" ve "Tüketim" tasarım çalışmaları şu şekilde incelenip değerlendirilmiştir;

Çalışma grubunda yer alan her öğrencinin "Barış" temalı "50. Uluslararası Troia Festivali" ve "Tüketim" konusunda yapmış oldukları iki farklı konudaki tasarımlar;

“Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu” ile iki farklı bölümde incelenmiştir. Birinci bölümde tasarım, biçimsel olarak ele alınmış, “afiş tasarımında biçim elemanlarının kullanım yeterliği” başlığı adı altında yapılan tasarım; denge, orantı ve görsel hiyerarşi, vurgu, bütünlük, yaratıcılık değerleri ile genel estetik değerler ve çekicilik açısından değerlendirilmiştir. İkinci bölümde ise tasarım içeriksel olarak ele alınmış, “Afiş tasarımında içerik elemanlarının kullanım yeterliği” başlığı adı altında yapılan tasarım; metinsel, görsel, eleştirel içerik başarısı ile genel içerik biçim tutarlığı açısından değerlendirilmiştir. Tasarımın görsel içerik başarısı; kültürel imge-simge mesaj ilişkisi, kültürel imge-simge orijinalitesi, kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı şeklinde üç basamakta değerlendirilmiştir. Tasarımın eleştirel içerik başarısı; kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı ve kültürel birikimin yansıması şeklinde iki basamakta değerlendirilmiştir. Böylece toplamında 13 maddeden oluşan DPA’nın herbir maddesi dört kategoride; (3) Çok yi, (2) Orta düzeyde yeterli, (1) Hiç yeterli değil, (0) Gözlenmedi şeklide puanlamalarla, değerlendirmeler; “Başarılı”, “Vasat”, “Başarısız”, puanlama dereceleri oluşturulmuştur. Bu şekilde araştırmacı tarafından hazırlanan çalışma grubunun “Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu”nun öncelikle geçerliği için daha sonra da çalışmaların puanlanmasında güvenirlik için uzman görüşü alınmıştır. “Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu”da ortaya çıkan puanlamalarda; araştırmacının ve uzmanın puanlaması arasında anlamlı bir fark yoktur ($p=0,237$; $p>0,05$) ve her iki puanlamaa (hem araştırmacının hem de uzmanın puanlalaları) arasında yüksek ve anlamlı bir ilişki vardır ($r=0,98$; $p=,000$; $p<0,05$). Sonuç olarak; yapılan puanlamanın güvenilir olduğu söylenebilir.

Görsel ve eleştirel içerik kurgularında gözlenecek başarı seviyesi araştırmanın ana sorunsalı olan kültürel imge ve simge kullanımında gösterilen başarı seviyesiyle paralellik göstermesi beklenir. Kuşkusuz, biçime ve içeriğe dair diğer başarılar da gözden kaçırılmayacak öneme sahiptir. Çünkü içerik; izlenebilir ve algılanabilir estetik tutarlığı olan biçim ve izleyiciye bütüncül anlamada taşınma olanağa sahiptir.

Tablo 8. ÖĞ04 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	3			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	3			
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	3.00			

ÖĞ04 kodlu öğrenci, afişin tanıtım amacı bağlamında kültürel imge ve simge seçiminde, seçilen imge ve simgenin anlam üretmeye yönelik kurgusunda başarılı olduğu görülebilir. Öğrenci, tasarımının biçimsel öğelerini de içeriği eksiksiz biçimde algılanmasını sağlayacak başarıda kullandığı görülebilmektedir. Bu nedenle, ÖĞ04 kodlu öğrencinin afiş tasarımında; anlam üretmeye yönelik kurgusundaki başarısı,

biçimsel öğelerini doğru ve etkili kullanarak, içeriği eksiksiz biçimde algılatma başarısı gözönünde bulundurulup, afişin izleyicisinde sanatsal doyum sağlayacak estetik başarıyı da elde ettiği ifade edilebilir.

Tablo 9. ÖĞ04 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	3			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	3			
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
		Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	3.00			

ÖĞ04 kodlu öğrencinin Troia için yaptığı ikinci afiş tasarımı değerlendirildiğinde; seçtiği kültürel imge ve simge üzerinde genel kültürü ile yetinmediği, araştırmacı tavrıyla Troia Savaşı'nı incelediği anlaşılmaktadır. Öğrencinin bu araştırmacı tutumu,

imge ve simgelerin kullanımında özgün, metafor kurgusunda ise belirgin bir başarı sağlanmasında etkili olduğu söylenebilir. Öğrencinin tasarımında oluşturmuş olduğu biçim, içeriği estetik bir görsellikte taşıyabildiği görülebilir.

Tablo 10. ÖĞ04 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		2		
		Orantı ve görsel hiyerarşi	3			
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu		2		
		Bütünlük		2		
		Yaratıcılık				0
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
		Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	2.53			

ÖĞ04 kodlu öğrencinin üçüncü tasarımında da; "tüketim" teması bağlamında kültürel imge ve simgeleri, ülke bayraklarıyla ve ülkeleri çağrıştıran geleneksel kıyafetlerle

ilişkilendirerek kurgulamıştır. Kurgu, başarılı bir buluş içermekle birlikte, biçimsel estetik değerlerin kullanımı, görsel algıyı güçlendirme açısından çok başarılı olmamış, alışıldık çözümlere başvurulmuştur. Afişin en başarılı vurgusu; "Tüm kültürel çeşitliliğe karşın, tüketimin tektiplilik göstermesi" çıkarsaması yapabilecek çanta benzerlikleri olduğu görülebilir.

Tablo 11. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			**(3) ÇOK İYİ**	**(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ**	**(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL**	**(0) GÖZLENMEDİ**
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		**2**		
		Orantı ve görsel hiyerarşi				**0**
		Görsel devamlılık			**1**	
		Vurgu		**2**		
		Bütünlük				**0**
		Yaratıcılık				**0**
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI				**1**	
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi			**1**	
		Kültürel imge-simge orijinalitesi			**1**	
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı				**0**
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı			**1**	
		Kültürel birikimin yansıması			**1**	
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI			**2**		
		TOPLAM	**0.92**			

ÖĞ11 kodlu öğrencinin Troiya için tasaladığı afişte; yaygın olarak bilinen kültürel bir imgeden yola çıkarak, anlam kurgulamak isteği görülebilir. Ancak, öğrencinin biçimsel çözümleme unsurlarında başarısız oluduğundan, içerik izleyici tarafından algılanabilir bir plastik değerle sunumadığı ifade edilebilir. Öğrencinin tasarımında, uyguladığı basit çözümlemelerle tematik bilgiyi izleyiciye ulaştırdığı için tasarımın sıradan etkisi dışında, estetik bütünlük gösteremediği şeklinde de değerlendirilebilir.

Tablo 12. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		2		
		Orantı ve görsel hiyerarşi		2		
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI			2		
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
		Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	2.76			

ÖĞ11 kodlu öğrencinin "tüketim" konusu için yaptığı afiş tasarımında; kültürel imge ve simge kullanılmında "Midas'ın aç gözlülük" metaforunun, günümüzde ileri kapitalizmin zenginlik tutkusuyla doğayı yok etme girişiminin bağlantısını kurması,

tasarımın orijinalitesini güçlendirmiştir. Ayrıca, tasarımda gösterdiği biçimsel yalınlık, çok katmanlı anlamın, izleyiciye kolayca ulaşmasını sağladığı da gözlenebilmektedir.

Tablo 13. ÖĞ03 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			**(3) ÇOK İYİ**	**(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ**	**(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL**	**(0) GÖZLENMEDİ**
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	**3**			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	**3**			
		Görsel devamlılık		**2**		
		Vurgu	**3**			
		Bütünlük	**3**			
		Yaratıcılık	**3**			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		**3**			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	**3**			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	**3**			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	**3**			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	**3**			
		Kültürel birikimin yansıması	**3**			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		**3**			
		TOPLAM	**2.92**			

ÖĞ03 kodlu öğrencinin "tüketim" için yaptığı afiş tasarımı incelendiğinde; doğa-insan ilişkileri bağlamında, Kızıl Derili Kültürü'nün hassasiyetlerine ilişkin evrensel

varsayımdan yola çıkılarak, kurgulanan imge-simge dili, başarılı görsel mesaj bütünlüğü oluşturmuştur. "Yağmur duası dansı" na gönderme yapan imgeler, yok olmaya yüz tutmuş bir ırkın kaderi ile yok olmaya yüz tutmuş temiz su kaynaklarının arasında kader ortaklığına vurgu yapan bir ironi yaratılmıştır. Öğrencinin bu ironiyi yaratması, afişin entelektüel diline olumlu katkıda bulunurken, aynı zamanda çok katmanlı anlam zenginliğini de yaratığı ifade edilebilir.

Tablo 14. ÖĞ02 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			**(3) ÇOK İYİ**	**(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ**	**(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL**	**(0) GÖZLENMEDİ**
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge			**1**	
		Orantı ve görsel hiyerarşi			**1**	
		Görsel devamlılık				**0**
		Vurgu		**2**		
		Bütünlük		**2**		
		Yaratıcılık				**0**
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI				**1**	
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi		**2**		
		Kültürel imge-simge orijinalitesi			**1**	
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı		**2**		
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı			**1**	
		Kültürel birikimin yansıması			**1**	
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI				**1**	
		TOPLAM	**1.15**			

ÖĞ02 kodlu öğrencinin Troia için tasarım değerlendirildiğinde; afiş tanıtım piyasasının sık kullandığı şablon tasarımları anımsatan bir kurguyla düzenlenmiş; simge ve semboller düz anlamlarıyla afişte yer almıştır. Biçimsel çözümlemenin başarısızlığının yanı sıra, içerikte anlam katmanları oluşturacak imge kullanımı yoksunluğu, sıradan bir etki yarattığı gözlenmektedir. Afiş tipografisi çıkarıldığında, birçok festival için kullanılabilecek basmakalıp bir izlenim bıraktığı ifade edilebilir.

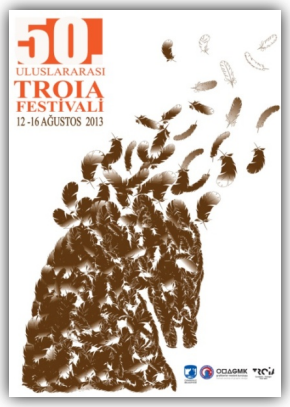
Tablo 15. ÖĞ02 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		2		
		Orantı ve görsel hiyerarşi		2		
		Görsel devamlılık		2		
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	2.76			

ÖĞ02 kodlu öğrencinin "tüketim"e yönelik tasarımını şu şekilde değerlendirilebilir; acımasız, vahşi savaşçı imgesi olarak kurgulanan Viking Savaş Kaskı'nın; şiddeti sembolize eden boynuzlarının, Euro simgesine dönüştürülmesi, afişin anlam tasarımını başarılı kılmıştır. Tasarımın biçim elemanları, imge ve metafor kullanımındaki

yaratıcılığı çarpıcı hale getirecek güçte etkili olmamasına karşın; içerik kültürel imge ve simge kurgusuyla ilgi çekicidir.

Tablo 16. ÖĞ09 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		2		
		Orantı ve görsel hiyerarşi		2		
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık		2		
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI			2		
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi		2		
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
		Kültürel birikimin yansıması		2		
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	2.53			

ÖĞ09 kodlu öğrencinin Troia mitolojisinin yaygın olarak bilinen, "düşmanın içine gizlendiği tahta at" imgesinin kullanıldığı afiş tasarımı, ilk bakışta sıradan bir etki bırakmaktadır. Ancak, atın parçalanıp dağılışı, kuş tüyleri ile betimlenerek "hilenin

çelişkileri" ni anlamlandırması açısından yaratıcı bir çözümleme gerçekleştirmiştir. Bu yaratıcı fikir, biçim elemanlarını kullanılmasındaki yetersizlik nedeniyle izleyici tarafından kolayca farkedilemektedir. Fikir, estetik bir çekiciliğe ulaşmadığı için afişin sıradan bir izlenim bıraktığı söylenebilir.

Tablo 17. ÖĞ09 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çıa Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			**(3) ÇOK İYİ**	**(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ**	**(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL**	**(0) GÖZLENMEDİ**
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		**2**		
		Orantı ve görsel hiyerarşi		**2**		
		Görsel devamlılık		**2**		
		Vurgu	**3**			
		Bütünlük	**3**			
		Yaratıcılık	**3**			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		**3**			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	**3**			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	**3**			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	**3**			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı		**2**		
		Kültürel birikimin yansıması		**2**		
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		**3**			
		TOPLAM	**2.61**			

Tasarım tüm biçimsel elemanlarıyla genel estetik çekiciliğini çarpıcı biçimde izleyiciye yansıtmaktadır. İçerik elemanları gerek metafor kullanımı gerekse özgünlüğü açısından belirgin bir başarı yansıtmaktadır. Ancak izleyicinin bu özgün metaforu algılayabilmesi için afişi dikkatli incelenmesini gerektirmektedir. Tasarımda mesaj metafor ilişkisi bir ölçüde örtülü kalmıştır. Ancak dikkatli bir izleyici için çok başarılı bir afiş olduğu söylenebilir.

Tablo 18. ÖĞ08 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	3			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	3			
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	3.00			

Tasarım biçimsel anlamıyla, estetik çekiciliği abartısız biçimde gerçekleştirmiştir. Biçim, içeriği simge bileşeni yaratacak biçimde tasarlanmıştır. Örneğin, Troia atının eş zamanlı olarak hem güvercin, hem savunulması gereken kale, hem de sonsuz savaşım imgelerini taşıyabilir biçimde sunulması içeriği çok katmanlı anlam zenginliğine

ulaştırmıştır. Bilinen imge ve simgelerden yola çıkılmasına karşın oluşturulan bileşen, özgün bir dil yaratmıştır. Afiş, en sıradan izleyici için bile kolayca anlamdırılabilecek kadar yalın tasarlanmıştır.

Tablo 19. ÖĞ08 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
	 		**(3) ÇOK İYİ**	**(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ**	**(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL**	**(0) GÖZLENMEDİ**
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	**3**			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	**3**			
		Görsel devamlılık	**3**			
		Vurgu	**3**			
		Bütünlük	**3**			
		Yaratıcılık	**3**			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		**3**			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	**3**			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	**3**			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	**3**			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	**3**			
		Kültürel birikimin yansıması	**3**			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		**3**			
		TOPLAM	**3.00**			

Uygarlığın doğa karşısında egemen güç olarak yıkıcılığını ortaya koyması, karşılaştırmalı ele alınarak tasarlanılan afişte, varolmanın sonsuz döngüsü vurgulanmıştır. Biçimsel elemanların estetik bir incelikle kullanılması, ilk bakışta uygarlığın tehlikesiz bir öğe olarak sunulmasını sağlamıştır. Ancak şiddeten ve keskinlikten arıtılarak, doğa ve insan mücadelesi, felsefi bir tartışmanın öznesi haline getirilmiştir. Bu tartışma içerik açısından afişi, tüm boyutlarıyla zenginleştirerek, çok başarılı kılmıştır. Gerek entelektüel dil başarısı gerekse kültürel birikimin yansıtılma başarısı izleyicinin afiş üzerinde bir anda değil, üzerinde düşünerek karar vermesini sağlamaktadır.

Tablo 20. ÖĞ05 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	3			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	2			
		Görsel devamlılık		2		
		Vurgu		2		
		Bütünlük		2		
		Yaratıcılık		2		
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI			2		
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
		Kültürel birikimin yansıması		2		
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	2.46			

Rönesans figürü kullanılarak tasarlanan afiş; günümüz imgeleriyle bir zaman yolculuğuna çıkarılmıştır. İnsanlığın tüm zamanlardaki çatışmalı bencillikleri biçim elemanlarının uyumlu olarak kullanılmasıyla güçlendirilmiştir. Metafor ve ironi kullanımında çok başarılı olan tasarım, imge mesaj ilişkisi açısından tam yalınlık

sağlayamadığı için izleyicinin algısını zorlamaktadır. Plastik değerlerin resimsel kimliğinin öne çıkarılması, mesajı gölgelemektedir.

Tablo 21. ÖĞ01 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		**2**		
		Orantı ve görsel hiyerarşi	**3**			
		Görsel devamlılık	**3**			
		Vurgu	**3**			
		Bütünlük		**2**		
		Yaratıcılık		**2**		
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		**3**			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	**3**			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	**3**			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	**3**			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı		**2**		
		Kültürel birikimin yansıması		**2**		
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		**3**			
		TOPLAM	**2.61**			

Beyaz insanın "yağmacı" tutumunu eleştiren kızılderili kabile reisinin çok bilinen sözleri, afişin tematik kurgusunu oluşturmaktadır. Biçimsel elemanların başarılı biçimde kullanılarak canlandırdığı görüntü, kabile reisini sözlerini bir görsel çevirisi olarak algılanabilir. Gerek imge orijinalitesi, gerekse entelektüel dil kullanımı açısından

beklentinin dışına çıkmayan bir tematik çözümleme yoluna gidilmişse de metafor ve ironi kullanımının çok başarılı olması afişi izleyici açısından anlamlı ve çekici kılmaktadır.

Tablo 22. ÖĞ01 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge				**0**
		Orantı ve görsel hiyerarşi			**1**	
		Görsel devamlılık		**2**		
		Vurgu			**1**	
		Bütünlük				**0**
		Yaratıcılık				**0**
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI				**1**	
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi		**2**		
		Kültürel imge-simge orijinalitesi		**2**		
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı				**0**
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı			**1**	
		Kültürel birikimin yansıması			**1**	
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI				**1**	
		TOPLAM	**0.92**			

ÖĞ01 kodlu öğrenci Troia'nın simgesi olan atı, afişde bir örüntü olarak yerleştirmiş üzerine gözün tamamladığı evrensel "barış" sembolünü kullanmıştır. Tasarımda biçim ve içerik elemanlarının kullanım yetersizliği tasarımın başarısız kıldığı söylenebilir.

Tablo 23. ÖĞ10 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			**(3) ÇOK İYİ**	**(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ**	**(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL**	**(0) GÖZLENMEDİ**
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge		**2**		
		Orantı ve görsel hiyerarşi	**3**			
		Görsel devamlılık	**3**			
		Vurgu		**2**		
		Bütünlük	**3**			
		Yaratıcılık		**2**		
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI			**2**		
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	**3**			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi		**2**		
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	**3**			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	**3**			
		Kültürel birikimin yansıması		**2**		
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		**3**			
		TOPLAM	**2.53**			

ÖĞ10 kodlu öğrenci çalışmasında, ton, renk, doku değerleriyle çok başarılı, biçimsel bütünlük sağlamış, içerik açısından ise güncel imgeleri kullanarak, afişin içerik biçim tutarlılığını zayıflatmıştır. Kullanılan endüstri imgeleri, doğa insan çelişkisini başarılı bir ironik dille ortaya koymasına karşın, proje başlangıcında verilen "kültürel imge" amacı gölgede bırakılmıştır. Ancak, endüstriyi fabrika bacaları, modern kültürün global imgesi olarak kabul edildiğinde, bu amaç büyük ölçüde dikkate alınmıştır. İzleyicinin kolayca algılayabildiği estetik bütünlük içinde izlenen afiş, her yer grubundaki izleyici için açık ve anlaşılır bir başarı göstermiştir.

Tablo 24. ÖĞ10 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge			1	
		Orantı ve görsel hiyerarşi		2		
		Görsel devamlılık		2		
		Vurgu			1	
		Bütünlük			1	
		Yaratıcılık				0
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI			2		
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi		2		
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı		2		
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı			1	
		Kültürel birikimin yansıması			1	
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI				1	
		TOPLAM	1.46			

Afişte, Troia mitinin üç temel kültürel imgesi, öznel bir mesaj kaygısı olmaksızın yanyana sıralayarak, izleyicide henüz bitmemiş, tasarım hazırlığında olan eskiz etkisi gözlenmektedir. Biçimsel çözümlemelerde bu sıralamaya olumlu bir katkı sağlamak yerine daha keskin olarak ortaya çıkmasına neden olmuştur. Entelektüel fikrin kurgu

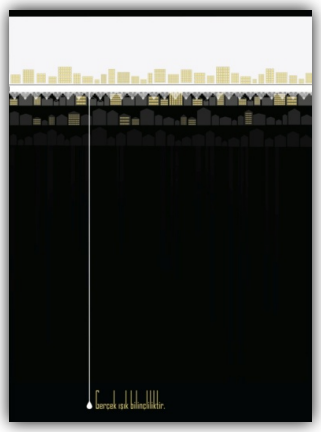
aşamasında düzenlenmemiş olması, afişin biçimsel ve tematik özelliğini, başarısız görsel yansımaya götürmüştür.

Tablo 25. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	3			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	3			
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı		2		
		Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	2.92			

ÖĞ06 kodlu öğrenci çalışmasında, Troia mitinin bilinen imgelerinin yanı sıra, efsanenin bütününden yola çıkan bir anlam çözümlemesine başvurmuştur. Bu, afişin özgünlüğüne çok olumlu katkıda bulunmuştur. İçeriksel özgünlük, başarılı biçim uygulamasıyla estetik bir çekiciliğe ulaşmıştır. İlk bakışta, yalın bir görüntünün izleyiciye yansıdığı söylenebilir. Ancak dikkatli bir bakışla, "kalkanın barış güvercine dönüşmesi" metaforunun hassas bir biçimlemeyle çözümlendiği görülebilmektedir. Gerek özgünlük gerekse kültürel birikimin yansıması açısından çok katmanlı anlam kurgusuyla afiş, bekleneni gerçekleştirmiştir.

Tablo 26. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

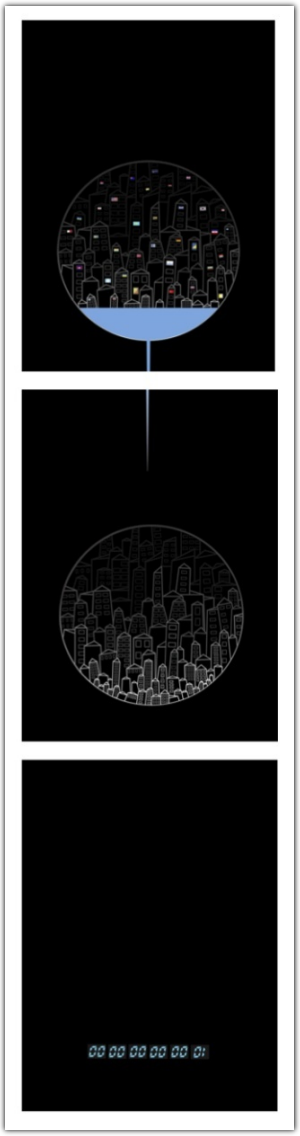
Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	3			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	3			
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
		Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	3.00			

ÖĞ06 kodlu öğrenci, afiş tasarımı açısından çağdaş ekollerin savlarını dikkate alan bu tasarımında *(Tablo 26)* gerek biçimsel gerekse içeriksel özgünlük ön plana çıkmaktadır. Popüler kültürün imgelerinin kullanıldığı tasarım, metafor ve ironi kullanımı açısından belirgin bir başarı göstermiştir. Biçim ve içerik öğeleri yetkin bir dil birliğine

ulaştırılmış, izleyici açısından estetik değerleri farkedilecek ölçüde çekici, anlamlı, özgün bir tasarım gerçekleştirilmiştir.

Tablo 27. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerisindeki Başarısını Gösteren Çalışması

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu



			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININKULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge	3			
		Orantı ve görsel hiyerarşi	3			
		Görsel devamlılık	3			
		Vurgu	3			
		Bütünlük	3			
		Yaratıcılık	3			
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI		3			
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi	3			
		Kültürel imge-simge orijinalitesi	3			
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı	3			
		Kültürel birikimin yansıması	3			
	GENEL İÇERİK – BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI		3			
		TOPLAM	3.00			

ÖĞ06 kodlu öğrenci çalışmasında *(Tablo 27),* alışılmış afiş formatlarının dışında biçimsel çözümlemelere giden bir tasarım sunarak, tasarımda modern dünyanın kültürel

imgelerini kullanılmıştır. İçeriğin entelektüel dil başarısı, metafor kullanımındaki özgünlük, eleştirel yaklaşımı keskin bir tartışmaya dönüştürmüştür. Biçim; içeriğin mesajını seçilen; renk, doku, ton değerleriyle birlikte genel estetik değerleri açısından da; vurgu, bütünlük, görsel hiyerarşi, yaratıcılık, denge ve bütünlüğü büyük ölçüde desteklemiş, izleyiciye "insanlığın seçtiği sınırsız tüketim yolunun" nasıl bir çıkmaz noktaya ulaşacağı fikri, bütünüyle biçimde verilmiştir. Bu yöntem, afiş tasarımını hem etkili görsel mesaja ulaştırmış hem de yazılı mesajın okunmasına ihtiyaç kalmadan, tüm kültürlerde anlaşılabilecek görsel bir dil oluşturmuştur.

Çalışma grubunun yapmış olduğu tasarım uygulamalarının değerlendirilmesi sonucunda; 15 tasarım çalışması "Başarılı", 2 tasarım çalışması "Vasat", 2 tasarım çalışması da "Başarısız" olarak *(Tablo 29)* değerlendirilmiştir. Bu çalışmaların başarı puanları aşağıdaki çizelgede gösterilmiştir. ÖĞ07 kodlu öğrenci ise her iki konu için tasarımını gerçekleştirememiştir.

Tablo 28. Dereceli Puanlama Anatarının Puanlama Aralıkları

BAŞARISIZ	VASAT	BAŞARILI
0-0,99	1-1,99	2-3.00

Tablo 29. Çalışma Grubunun Grafik Tasarım Uygulamalarında İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerilerindeki Başarı Dereceleri

ÖĞRENCİ KODU	UYGULAMA KONUSU	PUANI	BAŞARI DERECESİ
ÖĞ01	Troia Konulu Afiş	0.92	Başarısız
ÖĞ01	Tüketim Konulu Afiş	2.61	Başarılı
ÖĞ02	Troia Konulu Afiş	1.15	Vasat
ÖĞ02	Tüketim Konulu Afiş	2.76	Başarılı
ÖĞ03	Tüketim Konulu Afiş	2.92	Başarılı
ÖĞ04	Troia Konulu Afiş I	3.00	Başarılı
ÖĞ04	Troia Konulu Afiş II	3.00	Başarılı
ÖĞ04	Tüketim Konulu Afiş	2.53	Başarılı
ÖĞ05	Tüketim Konulu Afiş	2.46	Başarılı
ÖĞ06	Troia Konulu Afiş	2.92	Başarılı
ÖĞ06	Tüketim Konulu Afiş I	3.00	Başarılı
ÖĞ06	Tüketim Konulu Afiş II	3.00	Başarılı
ÖĞ07	-	-	-
ÖĞ08	Troia Konulu Afiş	3.00	Başarılı
ÖĞ08	Tüketim Konulu Afiş	3.00	Başarılı
ÖĞ09	Troia Konulu Afiş	2.53	Başarılı
ÖĞ09	Tüketim Konulu Afiş	3.61	Başarılı
ÖĞ10	Troia Konulu Afiş	1.46	Vasat
ÖĞ10	Tüketim Konulu Afiş	2.53	Başarılı
ÖĞ11	Troia Konulu Afiş	0.92	Başarısız
ÖĞ11	Tüketim Konulu Afiş	2.76	Başarılı

4.1.5. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunda Görsel Bir Dil Olarak Grafik Tasarıma Analitik ve Eleştirel Yaklaşım Bilincini Geliştirmede Etkisi Nasıl Olmuştur?

Grafik tasarım öğrencilerine kütürel imge simge okuryazarlığının kazanım ve becerisini sağlamak için grafik tasarım ürünlerine analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini de kazandırmak gerekir. Eğitimin bir işlevi de zaten bireye birçok açıdan analitik olarak düşünebilmeyi öğretmektir. Çalışma grubunun, tasarımlara görsel bir dil olarak analitik ve eleştirel yaklaşım bilinci geliştiğinde; tasarımda yer alan imge ve simgeleri sorgulamacı bir yaklaşımla inceleyerek, anlam ilişkilerini kurabilme, yorum yapabilme ve karar verebilme becerilerine sahip olacaklardır. Bu nedenle, araştırmanın beşinci amaç sorusu; *"Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunda görsel bir dil olarak grafik tasarıma analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini geliştirmede etkisi nasıl olmuştur?"* şeklinde ifade edilmiştir. Bu amaç sorusuyla, çalışma grubunun hem kendi tasarımlarında, sorunu ele alma biçimleri değerlendirilecektir. Öğrencilere, ele aldıkları sorunun tasarımla çözümlemelerinde, eleştirel bir yaklaşımı sergileyip sergilemediklerine bakılmaktadır. Hem de öğrencilerin herhangi bir tasarımı değerlendirmelerinde, analitik ve eleştirel bir yakaşımla hareket edip etmediklerini test edilmektedir. Soru, ayrıca ders programının VI. hafta ders planının etkililiğini ölçmektedir. Beşinci amaç sorusu, çalışma grubunun günlük ve görüşme formlarından, mülakatlarından, ürün değerlendirmelerinden, yaptıkları tasarımlarla birlikte araştırmacının günlüğünden elde edilen verilerle değerlendirilmektedir.

Araştırmanın beşinci amaç sorusunun temelindeki eleştirel düşünme üzerinde durulacak olursa; eleştirel düşünme araştırmanın konusuyla ilişkisi, kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı çalışma grubuna, grafik tasarımlara eleştirel düşünme yaklaşımı kazandırarak, çalışma grubunun tasarım uygulamalarında veya tasarımı okumalarında, soru sorarak, bilgiye dayalı, mantıklı bir biçimde tasarımlardaki görüntüleri anlamlandırma, çözümleme ve sonuçlara varma eylemlerini göstermeleri beklenilmektedir. Bu doğrultuda, görsel bir dil olarak grafik tasarıma analitik ve eleştirel yaklaşım bilinci geliştirildiğinde; çalışma grubu gerek tasarımı oluşturma gerekse tasarımı okuma alanında temsili görüntünün aktardığı şeyi olduğu gibi değil, imge veya simge simgelerin anlamsal ilişkilerinin kurarak, gösterenle-gösterilenin kavramlarından yararlanıp, düşünme sürecini yeniden kuracak ve yeniden

anlamlandırma sürecine girecektir. İrdeleyici bir bakış açısıyla tasarımdaki anlam ilişkilerini kurabilecektir.

Araştırmanın VI. hafta ders planına gelindiğinde, çalışma grubuna 21.05.2013 tarihinde "İmaj, İdeoloji, Kültürel Kimlik" konulu teorik ve görsel dökumana dayalı ders yapıldı *(çizelge 13)*. Bu ders imajların anlamlarını, etkilerini ve görsel kültürün birçok alanına (reklamcılık, video oyunları, moda gibi) uzanan geniş yelpazesine bakabilmenin yollarını keşfeden, teorik bir ders olarak sunulmuştur. Bu dersle öğrencilerin grafik tasarımda oluşturulan sosyal bağlamı, temsil edileni kültürel anlamları, çalışmanın stilini ve tasarımcının/sanatçının amacı gibi kriterleri düşünerek, görsel bir kaynağa eleştirel olarak bakabilme kazanımını elde etmeleri beklenmiştir.

21.05.2013 tarihinde "İmaj İdeoloji, Kültürel Kimlik" konulu ders süreci içinde öğrencilerin konuya yaklaşım ve ilgileri 21.05.2013 tarihli araştırmacı günlüğünde aktarılmıştır.

Araştırmacı Günlüğü/21.05.2013

Bugünkü derste "İmaj, İdeoloji ve Kültürel Kimlik" konusu üzerine yapılan teorik sunumda aynı zamanda Kisho Kurokawa'nın "symbiosis" felsefesine değinildi.

Çalışma grubu öğrencilerine bu derste de konuya ilişkin kültürel yansımaların görülebileceği birçok grafik tasarım örnekleri gösterildi. Gösterilen örnekler üzerine yerel ve kültürel imge ve simgeler düşünülerek tartışıldı. Öğrenciler çok fazla simgelerin kullanıldığı örneklerle karşılaştıklarında, daha fazla ilgi gösterdikleri ve daha çok kişiden yorum geldiği gözlendi. Orta Asya ve Anadolu Selçuklu kültürün yansıması olarak gösterildiği bir örnekte ÖĞ04 kodlu öğrenci, örneği doğru okuyarak, hangi kültürlerin yansımalarının olduğunu söyleyebildi. Çok fazla simgelerin bir arada kullanılarak Abraham Lincoln'un kullanıldığı bir örnekte, öğrencilerin tasarımı yorumlama yönündeki ilgileri dikkati çekmiştir. Bu örnekte görülen Ludwig van Beethoven, Amerika'nın Özgürlük Heykeli, Abraham Lincoln'un portresini oluşturan simgeler olarak hemen farkedildi. ÖĞ06 kodlu öğrenci tartışma sırasında sürekli notlar tuttuğu gözlendi. Öğrencilere örnekleri gösterip sorular sorulduğunda, gösterilen örnekler üzerinde yorum yapabilmeleri, öğrencilerde eleştirel yaklaşım bilincinin gelişmesinin bir yansıması olarak değerlendirildi. Örneğin Hindistan kültürünün yansıtıldığı ve Marilyn Monroe'nun yer aldığı bir tasarımda "Burada hangi kültürü görüyorsunuz?" sorulduğunda çoğunun verdiği yanıt "Hindistan" oldu. Yine Van Gogh'un yer aldığı bir tasarımda ÖĞ11 kodlu öğrenci, Van Gogh'un yaşamıyla anlam ilişkisi kurarak yorum yapması, doğru görme yaklaşımıyla tasarımı okuyabildiğini göstermiştir.

Usame Bin Ladin ve Bush'un bir arada ata binmiş görüntülerine yer verildiği tasarım örneğinde kişileri tanıyarak, bu kişilerin bir arada gösterilmesine güldüler. Sonradan da tasarımda görülen tüm öğeler üzerinde durup, görüntüdeki öğelere dayanarak soru sorup yorum yapmaya, düşünce üretmeye çalıştılar. ÖĞ11 kodlu öğrenci, afişin

yüzeyinde yer alan parçalanmış kağıda dikkati çekti. "Buradaki şeyler nedir? Bu öndekiler ne? dedi. "İşte oda bu reklamın bir parçası" denildiğinde, ÖĞ04 kodlu öğrenci, herşey orada gizli der gibi bakarak "evet" dedi. Üzerinde düşünmeye devam eden öğrencilerden ÖĞ03 kodlu öğrenci" Kağıt kesimi ile ilgili bir reklam mı?" dedi ve bulması gereken tasarım konusunu buldu. Tasarımda ele alınan konu doğrultusunda; birçok işyeri için evrak imha etme işini mobil olarak gerçekleştiren, güvenli kağıt öğütme ve gizli atık konusunda uzman olan Shed-İt adlı bu şirketin reklamında kullanılan imgeler ve anlam ilişkileri ile iletilen mesaj üzerine tartışıldı.

Sonuç olarak; öğrenciler bu derste kültürün ideolojik ve kimlik yansımalarını gösteren örnekleri gördüler. Kisho Kurokawa'nın felsefesini tanımış oldular. Dersin geri kalan kısmında ise öğrencilerin yaptıkları uygulamardaki sorunlar üzerine tartışıldı. Günlük ve Haftalık Ders Değerlendirme Formları'nı doldurmaları istendi.

21.05.2013 tarihli VI. hafta dersinde çalışma grubuna, tasarımdaki anlamların oluşumunda temel öğe olan imge ve simgelerin doğru kullanımlarına ilişkin fikirlerini değerlendirmek için "*Kültürel imge simge konusunda tasarımcı olarak hassasiyet gösterilmesi gerektiğine inanıyor musunuz? Açıklayınız"* sorusu sorularak, çalışma grubundan, görüşme formunda düşüncelerini aktarmaları istenmiştir. Çünkü, kültürel imge ve simgelerin tasarımlardaki kullanımlarında, hassasiyet gösterilmesine ilişkin bilincin oluşturulması; çalışma grubunun, imge ve simgelerin taşıdıkları doğru anlamın bilgisine ulaşma çabasını göstermelerine neden olacaktır. Edindikleri bilgiyle akıl yürüterek, anlam ilişkisi kurup, tasarımlarında derin anlamlar oluşturma ya da bu anlamları çıkarma çabasıyla öğrencilerin analitik ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimine katkı sağlayacaktır. Başka bir deyişle; simgelerin gerçek bilgisine ulaşarak, bilgiye dayalı bir disiplinle, imge ve simge aracılığıyla bağımsız ve özgün yorum getirip, anlam oluşturabilecek ve tasarımlarda mesajını iletebilecek ya da bir izleyici/tüketici olarak tasarımdaki mesajı okuyabileceklerdir.

Çalışma grubu, görüşme formlarında, grafik tasarımlarda kültürel imge ve simgelerin kullanımlarında tasarımcının tutumunun nasıl olması gerektiğine ilişkin şu şekilde görüş bildirmişleridir;

> ÖĞ06BM: Evet düşünüyorum. Bir tasarımcı kendi kültürünün imge ve simgelerini çalışmalarında uygulamalıdır. Bu o tasarımcının ne kadar bilgili olduğunu gösterir. Ayrıca tasarımcının kendi kültürüne ne kadar değer verdiğini de gösterir. Simgeleri bilinçli ve doğru anlam ilişkisi içinde kullanırsa eğer; imge ve simgeleri başarılı kullanmış olur. Kültürünü dünyaya göstererek, ülkesinin kültürel özelliklerini birçok ulusa aktarır, kültürünü yayabilir. Bilinçli bir yaklaşımla evrensel ve kültürel imge ve simgeleri kullanmalıdır. Aksi durumda tasarımcının bilinçsizliğinden doğan yanlış bilgi aktarımı ve kültüre bağlı simgelerin içinin boşaltılması söz konusu olur. (ÖĞ06BM, 21.05.2013, Görüşme Formu).

ÖĞ06BM kodlu öğrenci, *"Bilinçli bir yaklaşımla evrensel ve kültürel imge ve simgeleri kullanmalıdır. Aksi durumda tasarımcının bilinçsizliğinden doğan yanlış bilgi aktarımı ve kültüre bağlı simgelerin içinin boşaltılması söz konusu olur"* şeklinde görüşlerini ifade ederek, kullanılacak olan imge ve simgelerin taşıdıkları doğru bilgiye ulaşılarak, imge ve simgelerin, bilinçli bir şekilde tasarımda yorumlanması gerektiğini vurgulamıştır. Böyle bir yol izlenmediği takdirde; imge ve simgelerin doğru bilgisine ulaşılamıyacağından, imge veya simgelerin hiçbir şey ifade etmeyeceğini, herhangi bir kültürü yansıtmalarının mümkün olmayacağını ve anlamlı bir yorumlamadan uzak olacağını belirtmiştir. Öğrencinin bu görüşleri, imge ve simgelerin ancak, bilgiye dayalı olarak akıl yürüterek, eleştirel düşünme yaklaşımıyla yorumlanabileceği söylenebilir.

> ÖĞ04: Fazlasıyla hassasiyet gösterilmesi gerektiğine inanıyorum. Nedeni ise afişlerde veya kullanıldığı kompozisyonda, derin anlamlar taşıdığı için doğru kullanılmasına, anlam olarak da doğru ilişkilendirilmesine dikkat edinilmelidir. Konu ile imge ve simge kullanımı zıt olmamalıdır. Yani birbirine ters düşmemelidir (ÖĞ04, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge ve simgelere tasarımlarda yer verirken, hassas davranılması gerektiğini ifade etmiştir. Öğrenci imge ve simgeler derin anlamlara sahip olduklarından, tasarımlarda kullanılacak olan imge veya simgelerin anlamları gözönünde bulundurularak, bu anlamların doğru ilişkilendirilmesi gerektiğinden sözetmiştir. Bu konuda hassas davranılmadığında; tasarımda ele alınan konu ile imge simgelerele yaratılmak isnenen anlam arasında çelişkili anlam yaratılacağına ilişkin bir tehlike görmektedir. ÖĞ04 kodlu öğrenci, bu nedenle imge ve simgelerin araç olarak kullanıldığı anlam yaratımında, simgelerin anlam açısından kaynaklardan sorgulanıp, çelişkili anlam yaratımından uzak, tutarlı anlam yorumlamalarıyla kullanılmasına ilişkin dikkati çekmiştir. ÖĞ04 kodlu öğrencinin bu yaklaşımı, ders programının grafik tasarımlarda analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini geliştirdiğinin bir göstergesi olarak ifade edilebilir.

> ÖĞ11: Evet. Bunları kullanarak yani, kültürel imge ve simge kullanarak evrenselleşebilmenin önemini, çok yönlü bilgiyi arttıracağından önemli olduğunu ve üzerine gidilmesi gerektiğini düşünüyorum. Doğru bilgiye ulaşarak, evrensel kültürel imge ve simgelerin kullanılmasının önemini farkketmiş oldum. Buna hassasiyetle yaklaşılmazsa, kültürel imge ve simgelerin içini boşaltmış olabileceğimizin farkına vardım (ÖĞ11, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrencinin *"Doğru bilgiye ulaşarak, evrensel kültürel imge ve simgelerin kullanılmasının önemini farkketmiş oldum. Buna hassasiyetle yaklaşılmazsa, kültürel imge ve simgelerin içini boşaltmış olabileceğimizin farkına vardım*" şeklinde ifade

etttiği düşüncelerinden, evrensel kültürel imge ve simgelerin bilgiye dayalı olarak tasarımlarda kullanılıp yorumlanması, eleştirel düşünme yaklaşımla hareket edilmesi gerektiğini vurguladığı söylenebilir. Aksi durumda Dewey'in dediği gibi hem imgelerin, fikirlerin ve kavramların zihinde aralarında mantıksal bir bağlantı ve düzenli bir ardıllık olmadan uçuştuğu rastgele düşünmeden hareket edildiğinden, kültürel imge ve simgelerin içini boşaltmış olabileceğimizin yani; imge ve simgelerin rastgele kullanılmasından kaynaklı olarak "anlamsızlaştırılacağının" farkına vardığı ifade edilebilir.

> ÖĞ10: Evet. Anlatımı en yalın şekilde anlatabilmeli ve grafik eğitimi almış tasarımcılar olarak alanın bilgisine sahip olmalı. En önemlisi de imge simgeleri, doğru bilgisine dayanarak tasarımlarda kullanabilmeliyiz (ÖĞ10, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).
>
> ÖĞ03S: Evet, imge simge konusunda hassasiyet gösterilmeli. Çünkü imge veya simgenin yanlış kullanımı, kitleye hitap etmez ve imge-simgenin içinin boşaltılmasına neden olur (ÖĞ03, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ10 ve ÖĞ03 kodlu öğrenciler de imge ve simgelerin doğru kullanılması için bilgiye dayalı hareket etmek gerektiğini ifade etmişlerdir. ÖĞ03 kodlu öğrenci, imge ve simgelerin tasarımlarda yanlış kullanılması ya da imge ve simgeler herhangi bir bilgiye dayalı olarak ilişkilendirilmemesi durumunda, tasarımda yer alan imge ve simgelerin anlamsal değer açısından içleri boşaltılmış olacağından, tasarımın tüketici/izleyici için hiçbir şey ifade edemiyeceğini. ÖĞ10 ve ÖĞ03 kodlu öğrenciler bu değerlendirmeleriyle, analitik ve eleştirel yaklaşım bilinciyle tasarımda imge ve simge kullanımına dikkat çektikleri görülebilmektedir. Bu durum ÖĞ10 ve ÖĞ03 kodlu öğrencilerde, imge-simge okuryazarlık ders programının kendilerine analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini geliştirdiğini göstermektedir.

> ÖĞ05: Kültürel imge simge kullanımında bence öncelik hassasiyet olmalı. Kullanılacak kültürel imge ve simgelerin gerçek değer ve anlam yargılarına zarar vermeden, manipüle etmeden içi boşaltılmadan yeni anlam katmanları oluşturulmalı. Derdimizi anlatırken diğer kültürlere de saygı duymalıyız (ÖĞ05, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, *"Kullanılacak kültürel imge ve simgelerin gerçek değer ve anlam yargılarına zarar vermeden, içi boşaltılmadan yeni anlam katmanları oluşturulmalı"* şeklinde düşüncelerini aktarması, imge ve simgelerin anlamlarına ilişkin bilgileri kullanarak, bilinçli bir yaklaşımla, kültürel kimlik yansımalarına zarar vermeden, özgün düşünmeyle yeni anlam katmanları oluşturulması gerektiği ifade ettiği söylenebilir. Öğrencinin ifadelerindeki izlenmesi gereken mantıklı bağlantılarla oluşturulacak olan bu özgün düşünme, eleştirel düşünmenin bir yaklaşımı olarak değerlendirilebilir.

> ÖĞ09: Kültürel imge ve simgeler toplumumuzun kendi kültürümüzün temsilcileridir. Bunları doğru kullanmalı ve ne anlam ifade ettiğinin farkında olmalıyız. Tasarımlar belli çıkarlar uğruna içi boşaltılmamalı ve anlamları dışına çıkarılmamalı. Kültürel imge ve simgeler bizim kültürel kimliğimizdir. Bu anlamda onların anlamlarını yitirmesi, bizim de kimliğimizi yitirmemizdir. Bu yüzden kültürel kimliğimize sahip çıkmalıyız. Bu düşüncelerle grafik tasarımda kullanacağımız simgeleri evrensel ya da yerel anlamda doğru kullanmamız gerekir (ÖĞ09, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ09 kodlu öğrenci, yerel ya da evrensel kültürel imge ve simgelerin kültürel kimliği yansıtmaları nedeniyle, bilgiye dayalı olarak, akıl yürüterek grafik tasarımlarda kullanılması gerektiğini ifade etmiştir. Rastgele ve çelişik anlamlarla kullanılan imge-simgelerin kültürel kimlik kaybı tehlikesini yaratacağını belirterek, eleştirel düşünme yaklaşımından yararlanarak, imge ve simgelerin tasarımlarda kullanılması gerektiği düşüncesi belirtildiği söylenebilir.

> ÖĞ02: Kültürel imge simgelerin tasarımlarda hassasiyet gösterilerek kullanılması gerektiğine inanıyorum. Çünkü tasarımda yer alacak olan imge ve simgelerin birer kültür yansıması ya da kültürel bilgi taşıyıcısı oldukları için doğru kullanılması gerekir. İmge veya simgelerde doğru anlam ilişkisi kurulmadığında ya da simgelerin anlamları düşünülmeden tasarımlarda yer verildiğinde imge ve simgelerin içlerinin boşaltılmasına neden olur (ÖĞ02, 21.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrencinin *"imge ve simgelerin birer kültürel bilgi taşıyıcısı oldukları için doğru kullanılması gerekir. İmge veya simgelerde doğru anlam ilişkisi kurulmadığında ya da simgelerin anlamları düşünülmeden tasarımlarda yer verildiğinde imge ve simgelerin içlerinin boşaltılmasına neden olur"* şeklindeki ifadeleriyle, rastgele düşünülmüş anlam yaratımının imge ve simgelerin anlamlarına zarar vereceği gibi; kullanıldığı tasarımı da "anlamsızlaştıracağını" belirterek, imge-simgelerin bilgiye dayalı anlam ilişkisini kurulup, tasarımda anlamların üretilmesi gerektiği yönünde düşüncesini aktarmıştır.

ÖĞ06, ÖĞ04, ÖĞ11, ÖĞ10, ÖĞ03, ÖĞ05, ÖĞ09, ÖĞ09 ve ÖĞ02 kodlu öğrencilerin görüşleri genel olarak değerlendirildiğinde; anlamların uygun oluşumlarını sağlamak, hedeflenen kitleye doğru mesajı iletmek, kültürlere gerekli saygıyı göstermek, imge ve simgelerin gerçek sahip oldukları değer ve yargılara zarar vermeden kültürel kimliği canlı tutmak, birer bilgi taşıyıcısı olan imge-simgeleri ulaşılan doğru bilgilerle ilişkilendirmek açısından imge ve simgelerin grafik tasarımdaki kullanımlarına hassasiyet gösterilmesi gerektiği bilincine sahip oldukları görülmektedir. Öğrencilerin imge ve simgelerin grafik tasarımlarda kullanımına ilişkin görüşleri değerlendirildiğinde; eleştirel düşünme yaklaşımına uygun bir eylemle, doğru bilgiye ulaşılarak, derinlemesine düşünülüp, kimlik yansımaları hesap edilerek yorumlamalarla

yeni anlam katmanlarının oluşturulabileceğine ilişkin özgün anlam üretimlerine değindikleri söylenebilir.

23.05.2013 tarihinde VII. hafta ders planında çalışma grubu öğrencilerine imge simge okuryazarlığına ilişkin programda yer alan kuramsal ders aktarımının bitmesi üzerine dersin öğrenciler için verimli olup olmadığını değerlendirmek için öğrencilerle mülakat yapıldı. Yapılan mülakatta çalışma grubuna *"Görsel dil yansımalarına sizce eleştirel bakabilmek önemli midir? Neden?"* sorusu sorularak, öğrencilerin bu konudaki görüşleri değerlendirildi.

> ÖĞ08: Önemli. Çünkü, gördüğümüzü anlayabilmek önemli. Estetik değer açısından önemli. Burada yorum yapabilme yetisine sahip olmamız gerekiyor. Zaten yorum yapabiliyorsak, eleştirebiliyorsak bir bilgi birikimine sahip olduğumuzu gösterir (ÖĞ08, 23.05.2013, Bireysel Görüşme).
>
> ÖĞ11: Eleştirel bakabilmek önemlidir. Yani zaten başta konuştuğumuz şeylere dayanıyor. Eleştirel bakmazsak tasarımı anlayamayız. İmge simge okuryazarlığımız olmazsa, değerlendirme yapamayız. Entelektüel bir bilgi gerekiyor. Buna da gerek tasarım yaparken, gerek okurken yapmak gerekiyor (ÖĞ11, 23.05.2013, Bireysel Görüşme).

ÖĞ08 kodlu öğrenci, grafik tasarımdaki görsel dil yansımalarına eleştirel bakma yaklaşımını; tasarımlarda bize sunulan görsel bir dili okuyup anlayabilmek, tasarımcı için görsel dili estetik bir değer içinde sunabilmek, tasarımı okuyan için ise sunulan estetik değeri farkederek, görsel dili yorumlayabilmek açısından önemli bulmuştur. ÖĞ08 kodlu öğrenci, görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilme yetisine sahip olan kişinin, aynı zamanda görsel dili okuma açısından yeterli bilgi düzeyine sahip olduğunun göstergesi olarak ifade etmiştir. Öğrencinin görsel dil yansımalarına eleştirel bakma yaklaşımının önemini dile getirip bu şekilde değerlendirmesi; grafik tasarımda kültürel imge-simge okuryazarlığı programının VI. hafta ders planında edinilenin amacın başarısını gösterdiği söylenebilir. Yani; VI. hafta ders planında amaçlanan, tasarımdaki imajların anlamlarını, etkilerini, sosyal bağlamı, kültürel anlamları ve sanatçının/tasarımcının amacını-kriterlerini ortaya koyan görsel kaynağa eleştirel olarak bakabilme gerekliliğinin bilinci, öğrencilerde oluştuğunu göstermektedir. Grafik tasarımda kültürel imge simge okuryazarlığı programında hedeflenen, zengin bilgi edimiyle, imge-simgeleri okuyarak anlamlandırma, anlam ilişkisi kurularak görsel öğeleri yorumlama ve estetik değerlerle sunma bilgisine yönelik bakış açısının, öğrencilere kazandırıldığı görülmektedir.

ÖĞ11 kodlu öğrenci, hem tasarımcı/sanatçı durumunda tasarımı kurgularken hem de bir izleyici/tüketici durumunda tasarımı oluşturan tüm öğeleri okuyup, anlamlandırmak açısından, eleştirel bakmanın gerektiğini belirtmiştir. Öğrenci düşüncelerinde, eleştirel bakabilmek için entelektüel bilgiye ve imge-simge okuryazarlığına sahip olunması gerektiğini vurgulamıştır. Öğrencinin bu ifadelerinden, kültürel imge-simge okuryazarlığı programı kapsamında verilmiş olan derslerle, tasarımdaki öğelerin okunup anlaşılmasında, geniş kapsamlı bir bilginin varlığıyla tasarımın anlaşılma ve takdir düzeyi açısından doğru okunabileceğini kavramış, imge-simge okuryazarlığının tasarım açısından kazandırdığı geniş bakış açısını algılayabilmiştir.

> ÖĞ02: Tabii önemli. Eleştirel bakabilmek olumlu veya olumsuz her iki durumu görmemizi sağlar. Eleştirel gözle baktığımızda daha çok şey öğrenip, daha çok şeyi görebiliriz. Düşünmek demek, eleştirel bakabilmek demektir. Eleştirel bakmazsak, baktığımız hiçbir şey düşündürmez. Eleştirerek düşünmek bize başka kapılar açar (ÖĞ02, 23.05.2013, Bireysel Görüşme).

ÖĞ02 kodlu öğrenci eleştirel yaklaşımla, görsel dil yansımalarına daha derin bakabilmeyi sağladığını ifade etmiştir. Yani; tasarımda yer alan tüm imgeleri her açıdan değerlendirerek, sadece tasarımın güçlü, etkili yanını değil, aynı zaman da zayıf yanını yakalayarak, geniş açıyla görebilmeyi mümkün kıldığını belirtmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrenci, eleştirel bakış açısının, izleyiciyi veya tasarımcıyı yeni keşiflere iteceğine ilişkin görüşleri, imge-simge okuryazarlığına ilişkin programın grafik tasarımda kullanılan tüm imajların yansıttığı görsel dilin anlaşılmasında ve tasarımın nitelik düzeyinin belirlenmesinde etkili olduğunu göstermektedir. Öğrencinin görsel dil açısından eleştirel yaklaşımın önemini bu şekilde vurgulamasına dayanarak, VI. hafta ders planında, öğrencilerde analitik ve eleştirel yaklaşım bilinci gelişmesinde etkili olduğunu göstermektedir.

> ÖĞ03**:** Kesinlikle önemli. Çünkü eğer alt anlamı bilmezsek; o zaman bir afişe baktığımızda sadece renklerin ya da objelerin teknik olarak güzel olduğunu düşünürüz. Ama o objeler karşımıza farklı anlamlarla çıkıyorlarsa, biz o anlamı bilmiyorsak, bizim algıladığımızın çok dışında olabiliyor. Biz ona sadece resim olarak bakmış oluyoruz. Afiş oysa görsel bir sunumdur ve anlatmak istediği birşey vardır. Yani afiş hem görsellikten hem anlatmak istediği anlamdan oluşur. Biz sadece görselliğini ele alırsak, önemli bir şeyi eksik bırakmış oluruz. Onun en önemli kısmı da "bilgi" oluyor. (ÖĞ03, 23.05.2013, Bireysel Görüşme).

ÖĞ03 kodlu öğrencinin fikirleri değerlendirildiğinde; görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmeyi, herkesin algıladığı dışsal bir görüntünün (yüzeysel) etkisinin dışında, temsili görüntülerin derin anlamlarının okunup algılanması açısından önemli bulduğunu

ifade etmiştir. Bu durum VI. hafta ders planına kadar gelinen süreçte imge-simge okuryazarlığına ilişkin programın uygulanmasıyla, grafik tasarımda görsel öğelerin estetik bir biçimde tasarımda yer almalarının dışında, önemli işlevsel yanı olan dilsel yanının gücünü yansıtma başarısını kavramış ve bu başarı bilgiyle sağlanabilceği ve tasarımın taşıdığı anlamları da ancak bilgiyle okunabileceği kazanımını elde etmiş olması, ÖĞ03 kodlu öğrencinin grafik tasarımda analitik ve eleştirel yaklaşımın önemini kavradığını göstermektedir.

> ÖĞ06: Ben eleştirel bakabildiğim zaman, kendi tasarımım da daha kaliteli ve daha iyi bir boyuta gelecektir. Ya da bir tasarıma eleştirel bir şekilde bakabildiğimiz zaman orada yansıtalan kültürü anlayacağızdır. İçi boşaltılımış bir kültürün yansımalarını gördüğü zaman o tasarıma yaklaşımımız değişebilecektir. Bu şekilde eleştirel bakmak çok yönlü görebilmeyi sağlar. (ÖĞ06, 23.05.2013, Bireysel Görüşme).

ÖĞ06 kodlu öğrenci eleştirel yaklaşımla hareket ettiğinde, kendi tasarımının daha nitelikli bir boyutta oluşturabileceğini ifade etmiştir. Aynı zamanda alıcıya sunulmuş olan tasarımların taşıdığı kültür yansımalarını ya da temsili görüntülerinin içlerinin boşaltılıp boşaltılmadığını yani; hangi nitelikle anlam taşıdıklarını algılamanın mümkün olabileceğini ve geniş bir görme açısı kazandıracağını ifade etmesine dayanarak, öğrencinin eleştirel yaklaşımın önemini kavramış durumda olduğu düşünülebilir.

Grafik tasarımlarda özellikle de popüler kültürde sıkça rastlanılan kültürel imge ve simgelerin yanlış kullanımlarından doğan kültürel imge ve simgelerin içlerinin nasıl boşaltıldığına ilişkin çalışma grubunun mülakatta *"Sizce, kültürel imge ve simgeler nasıl boşaltılmaktadır?"* sorusuna yönelik aktarmış oldukları görüşleri, görsel dilde oluşan eleştirel yaklaşım bilinci hakkında da fikir vermektedir.

> ÖĞ03**:** İmge ve simgelere ait anlamlar yok ediliyor. Yeni yaratılan ve tekrar eden anlatımlarla bilinçsizlik yaratılıyor. Tasarımcı imge ve simgenin en doğru anlamını seçerek sunmalı. Alt bilgisini bilmezsek, popüler anlamı ile yaklaşmış olacak (ÖĞ03**:** , 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ03 kodlu öğrenci, günümüzde görsel tasarımlarda popüler kültürle birlikte, imge ve simgelerin bilinçsiz kullanımlarından kaynaklı olarak, imge ve simgelerin doğru olan anlamları düşünülmeksizin, sıklıkla tekrarlanan imajlarla yer aldıklarını ifade etmiştir. Ancak öğrencinin bu kullanım yaklaşımını eleştirmekte ve tasarımcının imge ve simgelerin bilgiye dayanarak en doğru anlamı ile kullanılmasını önermesi; imge-simge okuryazarlık ders programının öğrencide, imge simge kullanımlarında analitik ve

eleştirel yaklaşımını geliştirerek, imge ve simgelerin doğru kullanımı konusunda bilinç oluşturduğu söylenebilir.

> ÖĞ05: Tasarımcı, kültürel imge ya da simgeyi kullanırken, ... ana temasına zarar vermeden kullanmalı. İlişkiyi ana temasına zarar vermeden kurması lazım. Gerçek bilgisinden uzaklaştırarak anlam ilişkisi kurulmaksızın yapılıyor. Bu da kültürel imge simgenin içinin boşaltımasına neden oluyor (ÖĞ05, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, kültürel imge simgelerin içlerinin boşaltılmasını; tasarımda kültürel imge ya da simgeler kullanılırken, imge ve simgelere ait anlamlar, gözardı edilerek anlam ilişkisi kurulmamasına bağlamıştır. Böyle kullanımların aynı zamanda imge ve simgelerin anlamlarına zarar verdiğini ifade etmiştir. Öğrencinin bu bakış açısı, imge-simge okuryazarlığı ders programının VII. haftasına gelindiğinde; imge ve simgelerin anlamı hakkında bilgi sahibi olunması ve bu anlamlarla ilişkilendirilmesi gerektiğinin bilgisini ve imge-simgelerin kullanımlarında da sorgulamacı bir yaklaşımı kazandırdığını göstermektedir. Öğrencinin bu kazanımlarla aynı zamanda grafik tasarımlarda imge ve simge kullanımı konusunda ve anlamların oluşturulmasına yönelik tasarım ürünlerine analitik ve eleştirel bakma bilinci kazandırdığı görülmektedir.

> ÖĞ08: Bir kültüre ait olan imge-simgeyi, onun anlamının çok dışında kullanılmasıdır. Bu özellikle yiyecek ve içeceklerde çok yapılıyor. Bu örneklerle karşılaştığımızda da "zaten ne alaka?" diyoruz. Hiçbir anlam ilişkisi yok. Bu tip örneklerdeki imge simgelerin tamamen içi boşaltılmış oluyor (ÖĞ08, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ08 kodlu öğrenci herhangi bir kültüre ait simgelerin, taşıdıkları anlamlarının dışında ve hiçbirşey ifade etmeksizin yer almaları sonucunda, anlam ilişkisi kurulmamakta ve imge-simgelerin tamamen içlerinin boşaltılmasına neden olduğu görüşünü dile getirmiştir. Öğrenci bu görüşlerini, imge-simge okuryazarlığı ders programı boyunca gördüğü tasarım örneklerinde, imge-simge kullanımları konusunda bilgi sahibi olduğu ve programın öğrenciye imge-simgelerin kullanım niteliğine göre analitik ve eleştirel bir yaklaşımla tasarımı değerlendirebilme düzeyi kazandırdığını göstermektedir.

> ÖĞ11: Küreselleşmeyle birlikte simgeler anlamın dışında kullanılıyorlar. Kültürel imge ve simgeler amacın dışında kullanılarak içi boşaltılmaktadır. Bunu da imge simge okuryazarlar rahatlıkla anlayabiliyor (ÖĞ11, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, kültürel küreselleşmeyle birlikte kültürel imge ve simgelerin taşıdıkları anlamları yok sayarak, tasarımlarda kullanılıp içlerinin boşaltıldığını ifade etmiştir. Ancak bir imge-simge okuryazarının böyle kullanımları rahatlıkla anlayabileceğini vurgulaması; imge simge okuryazarlığına sahip olan kişinin aynı

zamanda görsel dil yansımalarına analitik ve eleştirel düşünme yaklaşımıyla algılayabileceğini, tasarımları da bu yaklaşımla değerlendirip, tasarımın anlam aktarma düzeyini takdir edip etmeyeceğini gösteren düşüncesini aktardığı söylenebilir.

> ÖĞ04: Estetik olmayan , kitsch, basit göndermelerle içi boşaltılıyor. Örneğin, Meryem Ana'yı Super Man'e dönüştüren bir örnek vardı. Bunun gibi. Anlam ilişkisi kurulmamış. Bu durumda imge simgelerin içi boşaltıla boşaltıla kültür yozlaşıyor (ÖĞ04, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, grafik tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin; biçimsel estetikten uzak, popüler kültürle yaygınlaşan sadece ticari kaygılarla üretilip, son derece rüküş ve sıkıcı ürünlere gönderme yapan kitsch yansımalar ve basit çağrışımlar sonucunda, imge ve simgelerin anlamlarının boşaltıldığını ve kültürün yozlaştırıldını ifade etmiştir. Öğrenci, Süper Man'e dönüştürülmüş Meryem Ana'yı örnek vererek bu yorumları yapması; imge-imge okuryazarlığı ders programından elde ettiği eleştirel bakış açısı kazanımlarıyla, grafik tasarım olarak sunulan ürünlerin anlamsal ve estetiksel değerlerini, yansıtabildikleri anlam tutarlılığına göre inceleyebildiğini göstermektedir.

> ÖĞ06: Örneğin, siz derste bir McDonalds için yapılan bir örnek göstermiştiniz. Örnekte Meryem Ana, Super Man olarak gösterilmişti. Orada Meryem Ana'nın kimliği, dini kimliği tamamen yok edildiğini yani; simgenin boşaltılmış halini görüyoruz. Ve bu hafızalarda tamamen bu şekilde kalabilir. Özellkle medyada bu afişler çok yayılıyor. Belki komik geliyor. Belki dikkatlerini çekiyor. Ancak, çoğu da ora da Meryem Ana'nın kimliksizleştirildiğini görmüyor. Bazı kültürel değerler, kültürel simgeler zamanla ölüyor. Bunların sonucunda da tasarım da başarısız görülüyor (ÖĞ06, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, ÖĞ04 kodlu öğrenciyle aynı örneği vererek; McDonalds reklamı için yapılan Süper Man'e dönüştürülmüş Meryem Ana'nın kimliğinin tamemen yok edilip, kültürel bir simgenin boşaltılmış afiş tasarımını eleştirmektedir. Bu tür afiş tasarımlarının kimi zaman komik yada dikkat çekici gelebildiğini ancak böyle bir kimliksizleştirilmiş imajların, kültürel değerleri ya da kültürel simgeleri zamanla ölmesine neden olduğunu, hafızalara yanlış bilgileri ilettiğini ve izleyiciyi başarısız sunulmuş tasarımlarla karşı karşıya bıraktığını belirtmiştir.

ÖĞ03, ÖĞ05, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06 ve ÖĞ04 kodlu öğrenciler, imge ve simgelerin anlam değerlerinin boşaltılmasına ilişkin görüşlerine dayanarak, öğrencilerin imge-simge okuryazarlığı ders programının uygulanması sonucunda çalışma grubunun görsel dil yansımalarında, imge ve simgelerin anlamlarını düşünerek, anlamlar arasındaki bağlantıları bilgi yoluyla ilişkilendirilip yorumlanan tasarım örnekleri ile anlam

bağlantılarının kurulmadığı kültürel anlam yitimine neden olan imge-simgelerin kullanıldığı tasarım örneklerinin ayrımını yapabilecek analitik ve eleştirel yaklaşım bilinci elde ettikleri görülmektedir.

VI. hafta ders süreci içinde çalışma grubuna, iki farklı ürün analizi yaptırılarak, öğrencilerin bir ürün tasarımını okurken, görsel tasarımın dil yansımalarına analitik ve eleştirel yaklaşım bilinci değerlendirilmek istenmiştir. Değerlendirme, her iki farklı örnekte yapılan analizi, üç ayrı düzeye ayırarak I. (başarılı), II. (vasat), III. (başarısız) düzey şeklinde değerlendirilip, iyiden kötüye doğru sıralanmıştır. Çalışma grubundan, ürün analizlerini tasarımlardaki imge ve simgeleri okuyarak anlam katmanlarını yorumlayarak imgeler veya simgeler arasında anlam ilişkilerini kurup tasarımın yansıttığı mesajı doğru algılamaları beklenilmiştir. Analitik ve eleştirel yaklaşımla tasarımı okuma; I. ürün analizi için; ÖĞ06, ÖĞ02 ve ÖĞ11 kodlu öğrencilerin, II.ürün analizi için; ÖĞ11, ÖĞ04, ÖĞ06 ve ÖĞ02E kodlu öğrencilerin analizlerine yer verilmiştir.

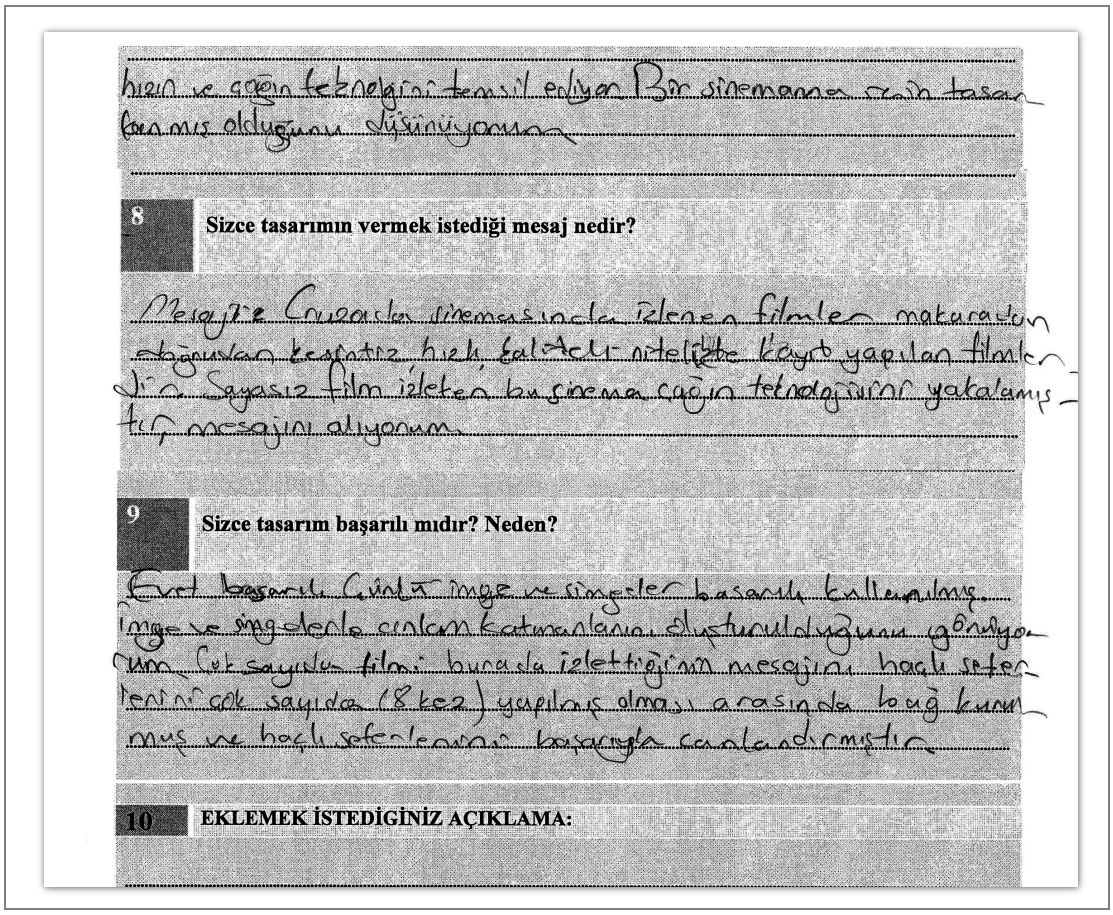
Çalışma grubunun ürün analizlerinde, anlam katmanlarını doğru yorumlayıp yorumlamadıklarına, imge-simge ilişkilerini doğru kurup kurmadıklarına, metafor göndermelerini anlayıp anlamadıklarına ve tasarımda iletilen mesajı doğru algılayıp algılamadıklarına göre tasarımı analitik ve eleştirel bir yaklaşımla okuma başarısındaki düzeyleri iyiden kötüye doğru (I., II., III.,..) sıralanmıştır.

Tablo 30. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Tasarımda çok sayıda motorsikletli kişilerin tozu dumana katarak bir merkezden geniş açılarla izleyiciye doğru yeltiklerini görmeyenuz Bu kişilerin elinde her simgesinin aldığı bayraklar bulunmaktadır Motorsikletler atların yerini almıştır Birçok imgeyi ve simgeyi kültürel olarak metaforik bir anlatımla kendi seferleri canlandırılmış CRUZADA sözcüğünün anlamı da "Haçlı Seferleri" dir Tasarımdaki motorsikletler



hızın ve çağın teknolojisini temsil ediyor. Bir sinemanın reklam tasarlanmış olduğunu düşünüyorum.

8 **Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?**

Mesajı: Cruzados sinemasında izlenen filmler maalesef günümüzün keskin hızlı kalabalık nitelikte kayıt yapılan filmler. Sansürsüz film izleten bu sinema çağın teknolojisini yakalamış. Bu mesajını alıyorum.

9 **Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?**

Evet başarılı. Çünkü imge ve simgeler başarılı kullanılmış. İmge ve simgelerle anlam katmanlarına ulaştırıldığını görüyorum. Çok sayıda film; burada izlettiğini mesajını haçlı seferleri çok sayıda (8 kez) yapılmış olması arasında bağ kurmuş ve haçlı seferlerini başarıyla canlandırmıştır.

10 **EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:**

Tablo 31. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi *(devamı)*

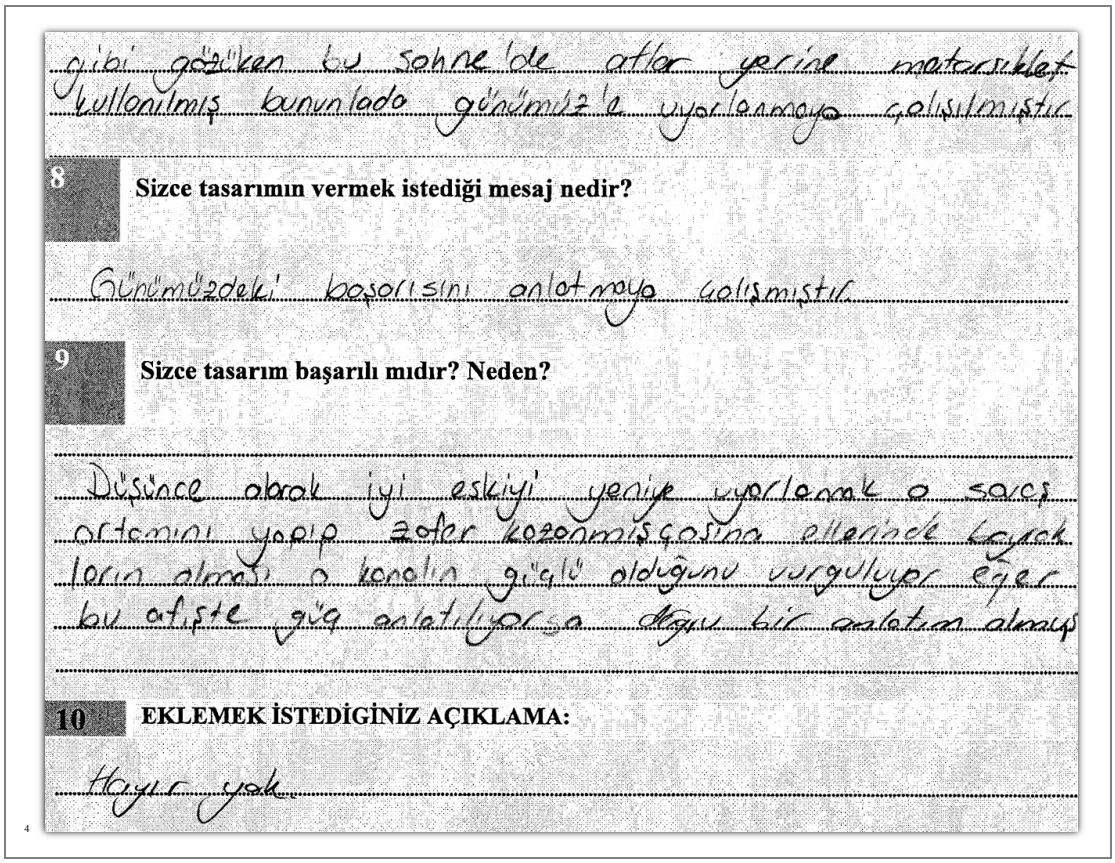
ÖĞ06 kodlu öğrenci, ürün analizinde afişin anlam katmanlarını doğru yorumlayarak, imge ilişkilerini ve metafor göndermelerini, bunların işaret ettiği mesajı doğru algılamıştır. Tasarımda süratla giden motorsikletlerin, Haçlı Seferleri'ndeki atların yerini aldığını belirtmesi, savaş kostümleriyle yer alan figürlerin ellerindeki kılıç ve bayrakların Haçlı Seferleri'ne gönderme yapıldığını ve Haçlı Seferleri anlamına gelen "CRUZADA" sözcüğünü, anlamıyla vurgulaması, tasarımda algıladığı imge ve simgeleri bilgiye dayandırarak ilişkilendirmesi açısından ÖĞ06 kodlu öğrencinin ürünü okumada analitik ve eleştirel yaklaşım bilinci ile hareket ettiği görülmektedir. ÖĞ06kodlu öğrenci, tasarımdaki imge ilişkilerini ve metafor göndermelerini I.düzeyde /başarılı bir biçimde okuyabildiği söylenebilir.

Tablo 32. ÖĞ02 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Tele cine yazısından dolayı afişin bir tv kanalı için yapıldığını düşündüm. Bayraklar kullanılmış bu bayraklar sanırım Wallisian in bayrağı bu bayrakla o ülkenin üstünlüğünü vurgulamak istemişler. Bir savaş ortamı


gibi gözüken bu sahne'de atlar yerine motorsiklet kullanılmış bununlada günümüz'e uyarlamaya çalışılmıştır.

8 **Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?**

Günümüzdeki başarısını anlatmaya çalışmıştır.

9 **Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?**

Düşünce olarak iyi eskiyi yeniye uyarlamak o savaş ortamını yapıp zafer kazanmışçasına ellerinde kılıçlarını almaları o konunun güçlü olduğunu vurgulayıp eğer bu afişte güç anlatılıyorsa doğru bir anlatım almış

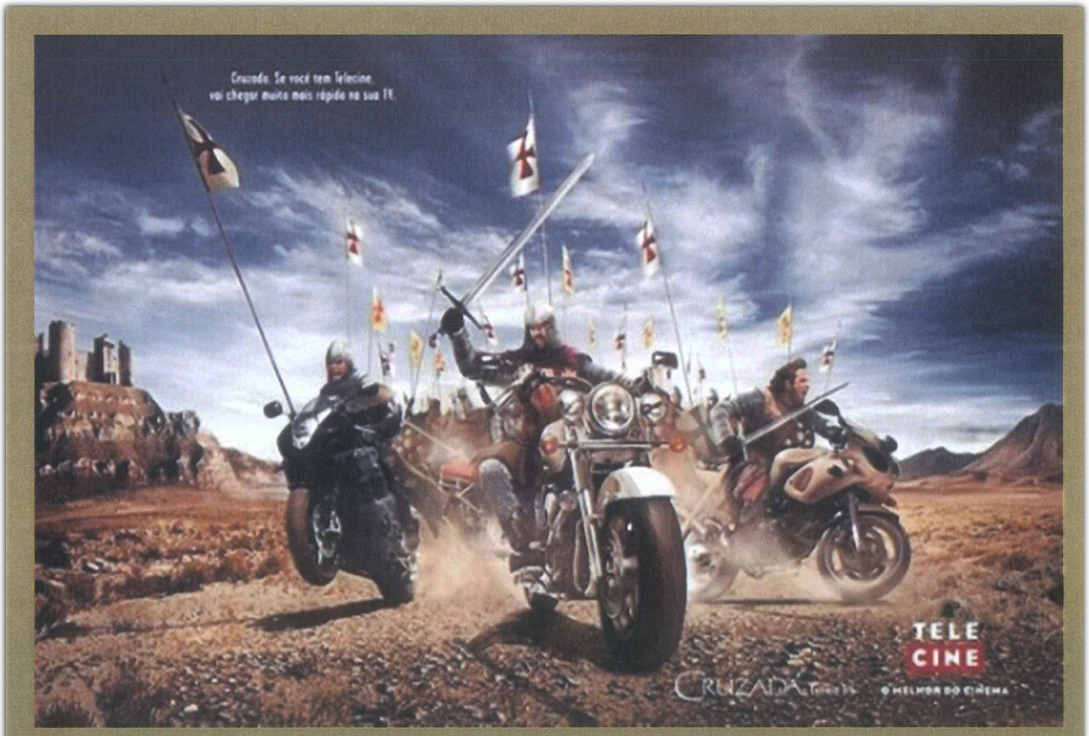
10 **EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:**

Hayır yok.

Tablo 33. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi *(devamı)*

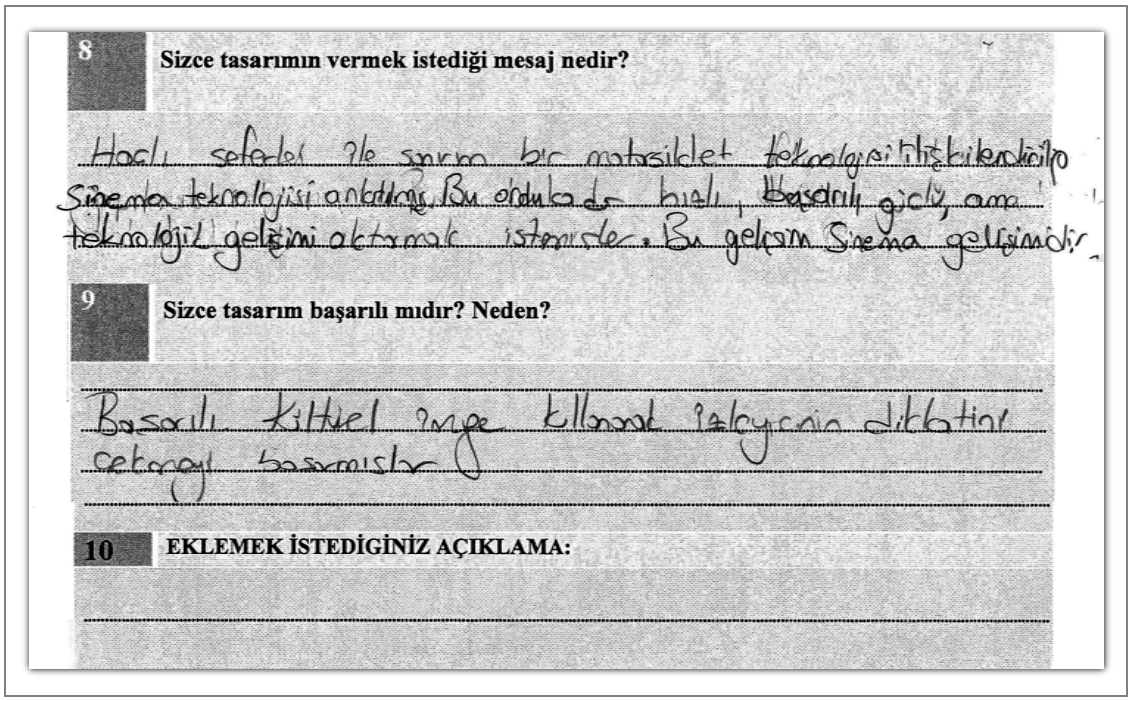
ÖĞ02 kodlu öğrenci, tasarımı doğru yorumlamakla birlikte, imgesel anlatımın anlam katmanlarını değerlendirmede eksiklikleri olduğu görülmektedir. Anlam katmanlarını değerlendirmedeki eksikliklerinde; imge ilişkilendirmelerini, metafor göndermelerini tam olarak yapamadığı görülmektedir. Ancak, ÖĞ02 kodlu öğrenci, tasarımı doğru yorumlayabildiğinden I. düzeyde/başarılı olarak tasarımı okuyabildiği ifade edilebilir. Tasarımdaki anlam katmanlarını eksik değerlendirmiş olmasına karşın, "Tele Cine" yazısıyla kurduğu "yayın" ilişkisi ve savaş sahnesindeki motorsikletlerin, günümüz teknolojisine "yayın teknolojisi" ne uyarlandığını yorumlayarak anlam çıkarması, tasarım ürünündeki görsel dil yansımalarına analitik ve eleştirel düşünme yaklaşım bilinciyle inceleyebildiği görülmektedir. Ancak, ÖĞ02 kodlu öğrencinin, tasarımda kullanılan imge ve imgelerin anlamlarına yönelik eksik bilgisini okumaya çalıştığı tasarımdaki, imge ve simgelere göre uygun kaynaklara ulaşıp, tasarım analizinde imge veya simgelerin ilişkilendirmesini tam olarak yapabilmesi gerekmektedir.

Tablo 34. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Hadi sefaleri imgesi kullanılmış. Dikkat çekici, algılanabilir akılda kalıcı bir tasarım olmuş.


8 Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?

Haçlı seferleri ile sinema bir matbaacılık teknolojisi ilişkilendirilip sinema teknolojisi anlatılmış. Bu anlatılırken hızlı, başarılı, güçlü, ama teknolojik gelişimi aktarmak istemişler. Bu gelişim sinema gelişimidir.

9 Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?

Başarılı kültürel imge kullanarak izleyicinin dikkatini çekmeyi başarmışlar.

10 EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:

Tablo 35. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi *(devamı)*

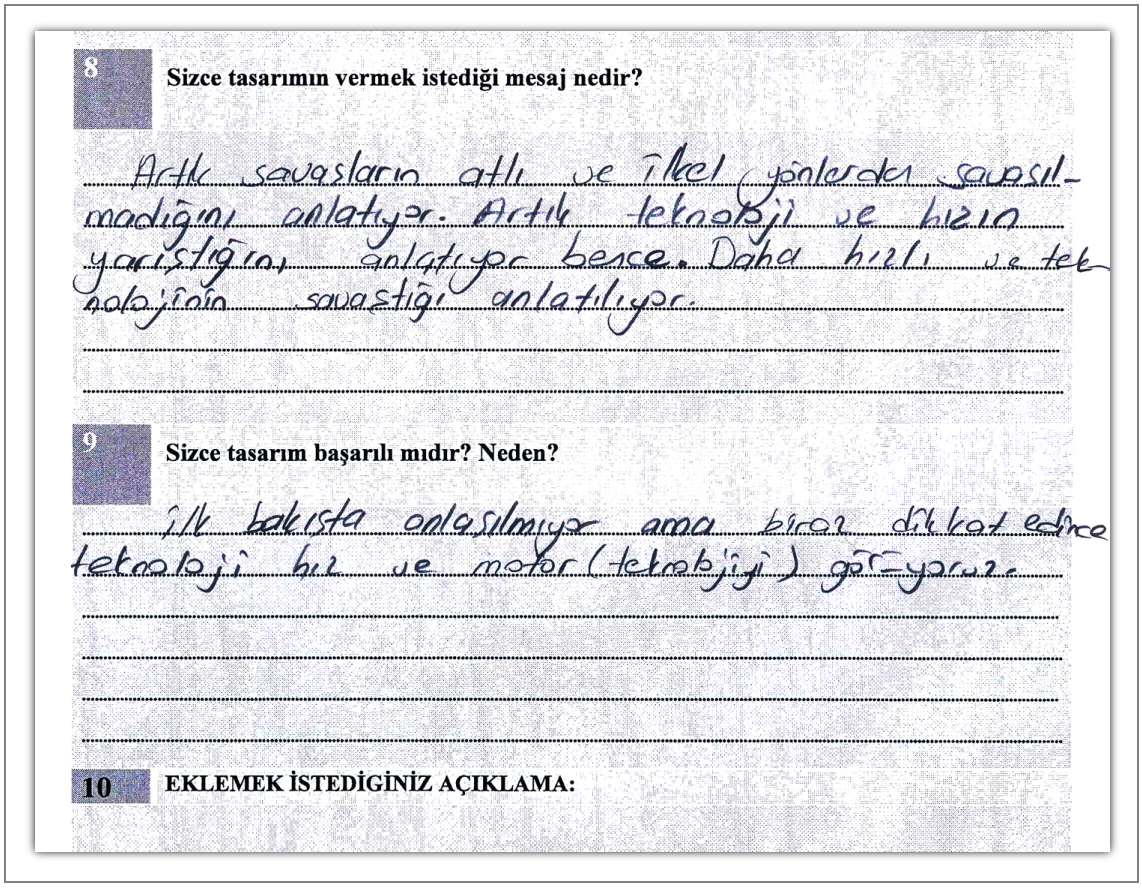
ÖĞ11 kodlu öğrenci, tasarımdaki imgeleri doğru anlamlandırmış ancak; imge ve simgelerin birlikte ilişkilendirilmesinde ve yorumlanmasında eksiklikler görülmektedir. Tasarımda anlam katmanlarından, yapılan göndermelerden söz etmesi gerekir. ÖĞ11 kodlu öğrenci tasarım yorumu yaparken, *"Haçlı Seferleri imgeleri kullanılmış"* şeklinde ifadesi elbette, Haçlı Seferleri konusunda bilgiye sahip olduğu ve bu bilgisinden yararlanarak tasarıma yorum yaptığını gösteriyor. Ancak hangi simgenin ne anlama geldiğini, imge veya simgenin neye gönderme yaptığını belirten ilişkilendirmeyi yaparak tasarımı yorumlaması daha doğru bir yaklaşım olacağından, öğrencinin bu değerlendirmesi II. düzeyde/vasat bir değerlendirme olarak ele alınmıştır.

Tablo 36. ÖĞ01 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?		X
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Yeşil olmayan kurak alan bir yer savaşçılar var - At yerine savaş aracı olarak motorlar kullanılıyor. Motorların hızı ve teknolojinin gelişmiş anlatılıyor



8 **Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?**

Artık savaşların atlı ve ilkel yönlerden savaşılmadığını anlatıyor. Artık teknoloji ve hızın yarıştığını anlatıyor bence. Daha hızlı ve teknolojinin savaştığı anlatılıyor.

9 **Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?**

İlk bakışta anlaşılmıyor ama biraz dikkat edince teknoloji hız ve motor (teknoloji) görüyorum.

10 **EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:**

Tablo 37. ÖĞ01 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi (devamı)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, tasarımdaki imgeler anlaşılmadan görüntü yorumlanmış olduğu için tasarımda anlamlandırma başarısız olmuştur. Bu nedenle ÖĞ01GS kodlu öğrencinin ürün analizi III. düzeyde/başarısız olarak değerlendirilmiştir.

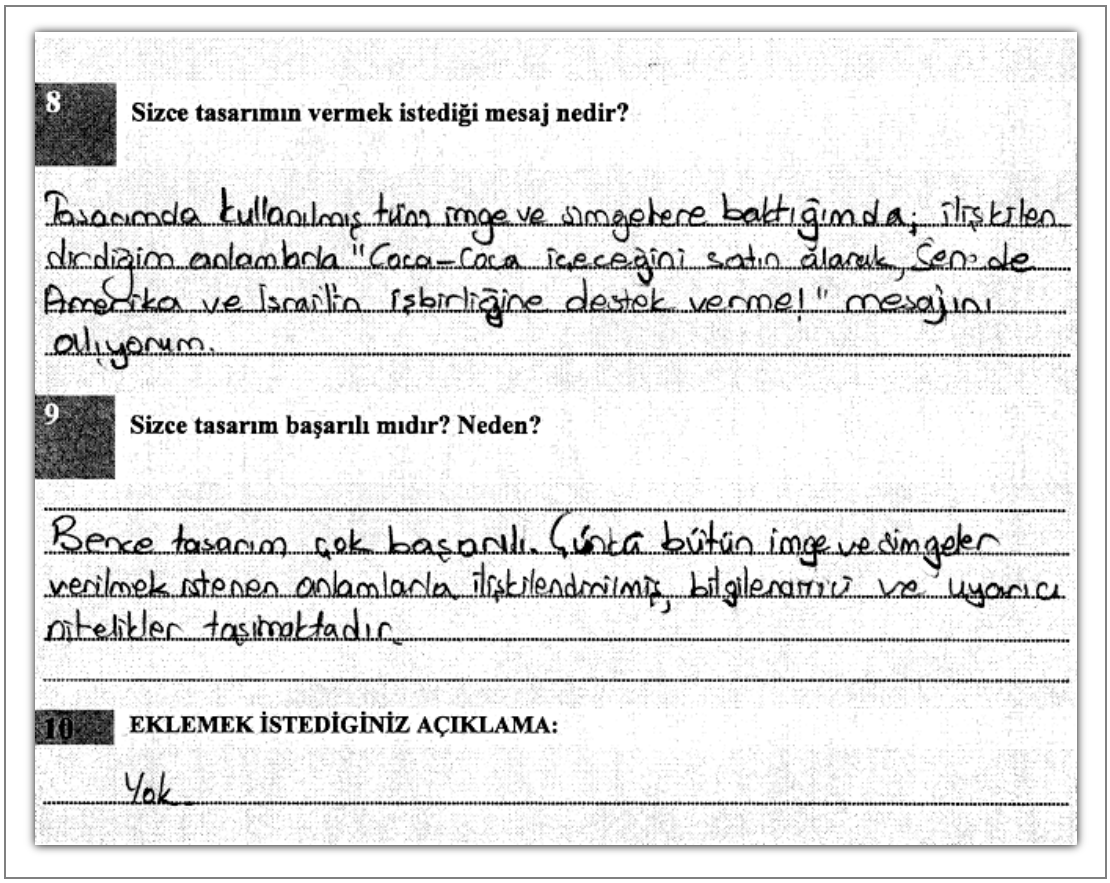
I. Ürün analizini; çalışma grubundan ÖĞ06, ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ03, ÖĞ02 ve ÖĞ05 I. düzeyde/Başarılı, ve ÖĞ11 ve ÖĞ09 II. düzeyde/Vasat, ÖĞ01, ÖĞ07 ve ÖĞ10 III. düzeyde/Başarısız olarak gerçekleştirmişlerdir.

Tablo 38. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Müslümanlar için önemli olan Kudüs'ün Filistin'e ait olduğunu belirten Kubbetüs Sahra tasarımda simge olarak kullanılmıştır. America üretimi olan Coca-Cola imgesi Kubbet-üs Sahra'nın kübbesinde kullanılmıştır. Bu kullanım ile America egemenliği vurgulanmıştır. Ayrıca Coca-cola'nın yapılacak bir ürün benzetmesi yapılarak metaforik anlatıma yer verildiğini görüyoruz. Tasarımın üst kısmında "Yeni yerimize taşınıyoruz" sloganın kullanımıyla America üretimi olan İsrail'in nasıl her yeri kuşattığı hatırlatılıyor. Tasarım izleyiciyi uyarıcı ve bilgilendirici özelliği ile eleştirel yaklaşımla çözümlenmiştir. Çünkü, "Amerika üretimi destekleyerek, sen İsrail'i destekliyorsun" mesajını vermiş ve America-İsrail işbirliğini eleştirmiştir.



8 **Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?**

Tasarımda kullanılmış tüm imge ve simgelere baktığımda; ilişkilendirdiğim anlamlarla "Coca-Cola içeceğini satın alarak, Sen de Amerika ve İsrail'in işbirliğine destek verme!" mesajını alıyorum.

9 **Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?**

Bence tasarım çok başarılı. Çünkü bütün imge ve simgeler verilmek istenen anlamlarla ilişkilendirilmiş, bilgilendirici ve uyarıcı nitelikler taşımaktadır.

10 **EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:**

Yok

Tablo 39. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi *(devamı)*

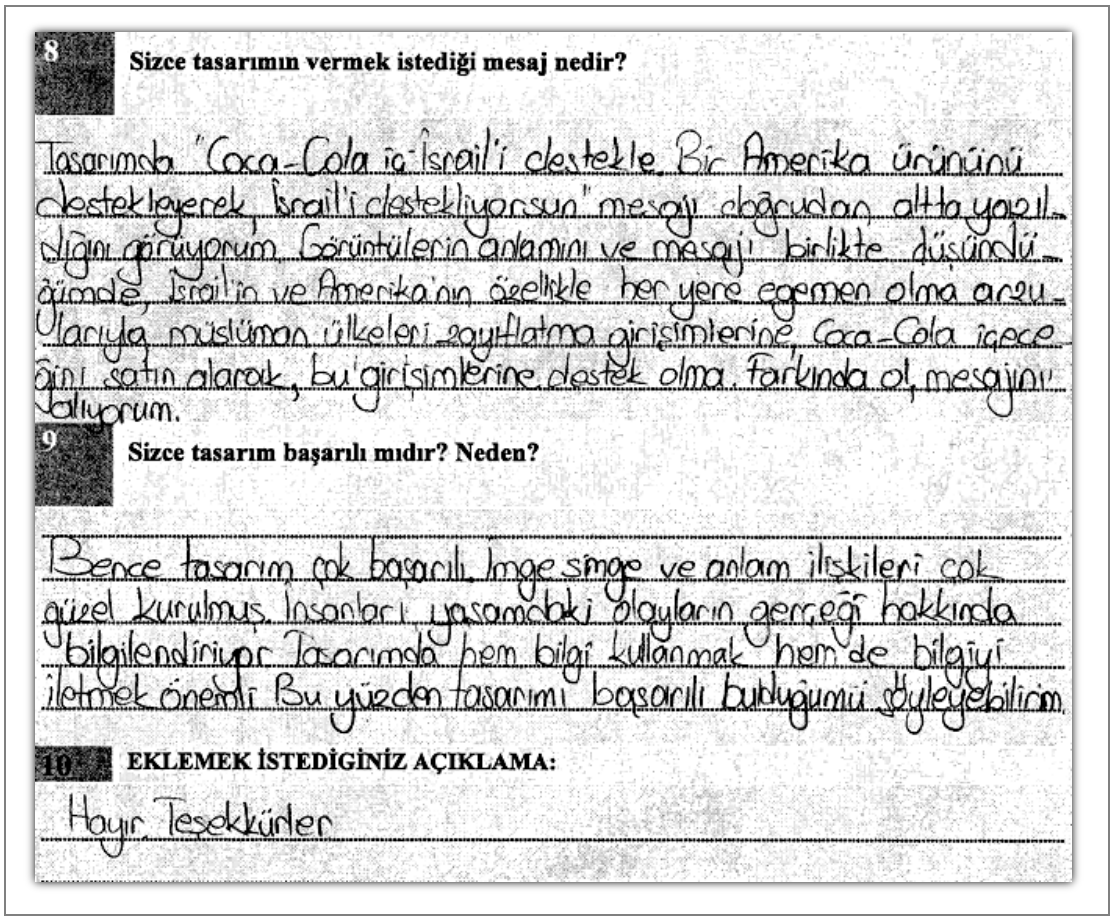
ÖĞ11 kodlu öğrenci, kültürel imge-simge kodlarını doğru çözümleyerek, anlam katmanlarının ulaştığı mesajın eleştirel uyarısını farketmiş olduğu görülmektedir. Ancak, Coca-Cola'nın sadece Amerika'yı değil, küresel sermayeyi de temsil ettiğini belirterek, Kubbet-üs Sahra'nın aslında üç dinin de kutsal saydığı bir mekan olması nedeniyle medeniyetler ve inanışlar buluşmasına güçlü bir ironi yapıldığını ifade edebilirdi. ÖĞ11 kodlu öğrencinin, tasarım ürününü yorumlama biçimi *"Müslümanlar için önemli olan ve İsrail'in fiili başkenti olan Kudüs'ün aynı zamanda sembolü olan Kubbet-üs Sahra tasarımda simge olarak kullanılmıştır. Bu kullanım ile AmeriKa egemenliği vurgulanmıştır..... Coca-Cola tapılacak bir ürün benzetmesi yapılarak metaforik anlatıma yer verilmiştir"* şeklinde yaptığı yorumlar, tasarımın görsel dil yansımalarına analitik ve eleştirel bir yaklaşımla, bilgiye dayalı olarak tasarımdaki imge ve simgeleri ilişkilendirerek okuyup, anlam katmanlarını yorumlaya çalıştığını göstermektedir. Öğrencinin II. ürün analizinde, izlediği bu yaklaşımla tasarımı yorumlayıp mesajı doğru algılaması açısından I. düzeye "başarılı" olarak değerlendirilmiştir.

Tablo 40. ÖĞ04 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Tasarımda, Kudüste bulunan Kubbetüs Sahra'yı görmekteyiz. Coca-Cola logosunun kubbede yer alması ile Coca-Cola içeceğinin tapınılacak hale geldiğine ilişkin benzetmenin yapıldığını görüyorum. Coca-cola Amerikayı temsil eder. Kubbetüs-Sahra ise bulunduğu bölge nedeniyle İsrail'i akla getirir. Kubbetüs-Sahra müslümanlar için kutsal kabul edilir. Tasarımda bütün bu temsili görüntüleri okuduğumda ve taşıdığı anlamlarla birleştirdiğimde, Amerikanın egemenliği, İsrail'i desteklediğini görüyorum. Zaten slogan ile "yeni bölgelerine taşındıklarını ifade ederek, görüntülerin taşıdıkları anlamları destekliyor.



8 **Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?**

Tasarımda "Coca-Cola içi İsrail'i destekle. Bir Amerika ürününü destekleyerek, İsrail'i destekliyorsun" mesajı çağrıdan, altta yazıl-dığını görüyorum. Görüntülerin anlamını ve mesajı birlikte düşündü-ğümde, İsrail'in ve Amerika'nın özellikle her yere egemen olma arzu-larıyla, müslüman ülkeleri zayıflatma girişimlerine, Coca-Cola içece-ğini satın alarak, bu girişimlerine destek olma farkında ol, mesajını alıyorum.

9 **Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?**

Bence tasarım çok başarılı. İmge simge ve anlam ilişkileri çok güzel kurulmuş. İnsanları yaşamdaki olayların gerçeği hakkında bilgilendiriyor. Tasarımda hem bilgi kullanmak hem de bilgiyi iletmek önemli. Bu yüzden tasarımı başarılı bulduğumu söyleyebilirim.

10 **EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:**

Hayır. Teşekkürler

Tablo 41. ÖĞ04 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi

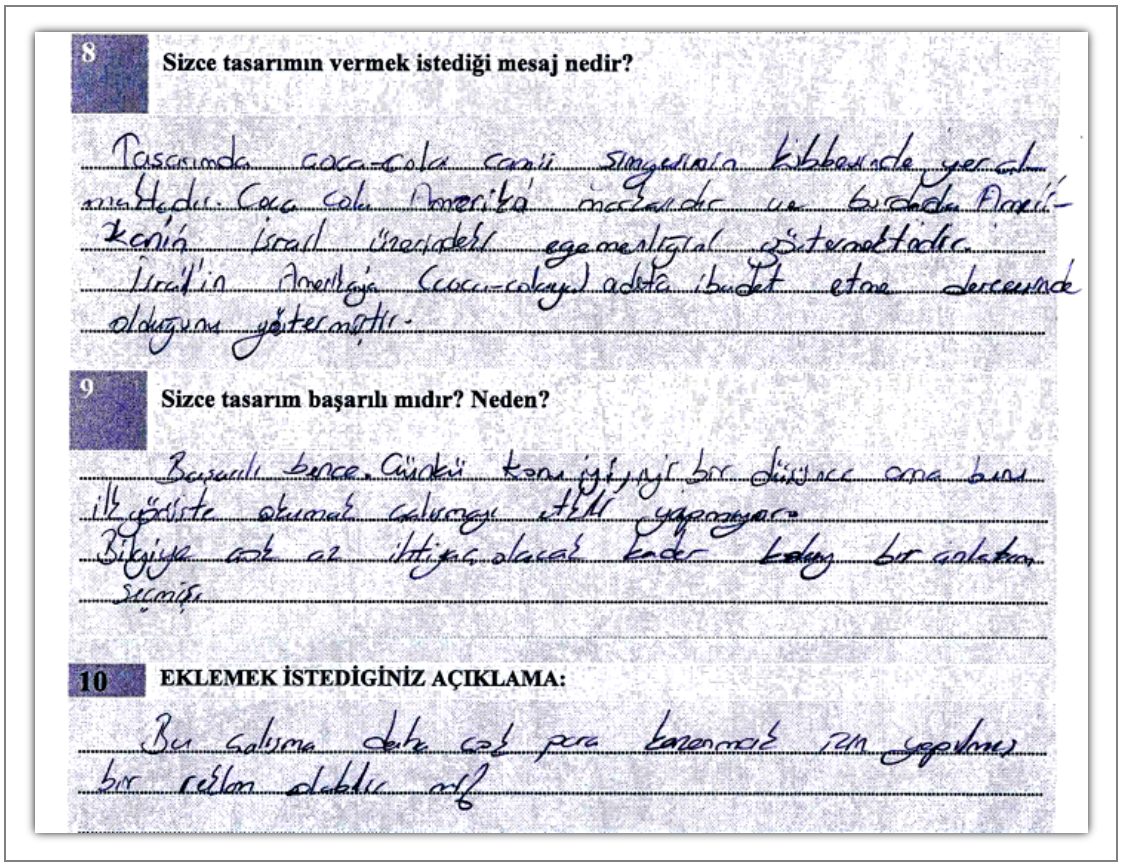
ÖĞ04 kodlu öğrenci, tasarımdaki imge-simge kurgusunun oluşturduğu anlam katmanlarını ve metaforik anlatımın anlam göndermelerini doğru tespit etmiş ve yorumlayabilmiştir. ÖĞ04 kodlu öğrenci, tasarımdaki görsel yansımalardan yapılan göndermelerle birlikte bahsederek, tasarımı yorumlaması ve tasarımın başarısını nedenleriyle açıklayarak dile getirmesi, bilgisini kullanarak, tasarımı analitik ve eleştirel bakış açısıyla inceleyip değerlendirdiğini göstermektedir. Öğrencinin tasarımı değerlendirmesindeki yaklaşımı ve tasarımdaki anlam katmanlarını, metaforik anlam göndermelerinin doğru tespit ettiğinden I.düzeyde "başarılı" ürün analizi yaptığı ifade edilebilir.

Tablo 42. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?		✓
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?		✓
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Tasarımda kısaca aslında coca-cola logosu kullanılmış. Bu logo bir canlının kubbesine yerleştirilmiş. Canlının elinde de İsrail askerleri var. Canlıyla Amerikayı (coca-cola) ve Amerikayı ibadet eder gibi sunarak bir İsrail hâkimiyeti anlatmış. İsrail askerler Amerikanın himayesinde denel etmiş.



8 **Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?**

Tasarımda coca-cola canlı simgesini kitabında yer al-
mıştır. Coca cola Amerika merkezdir ve burada Ameri-
kanın İsrail üzerinden egemenliğini sürmektedir.
İsrail'in Amerikaya (coca-cola) adeta ibadet etme derecesinde
olduğunu yansıtmıştır.

9 **Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?**

Başarılı bence. Çünkü konu iyi yansıtılmış bir şekilde ama bunu
ilk görüşte okuyucu çözmeye itilmiş yapmamış.
Bu yüzden çok az ihtiyaç olacak kadar kolay bir çözüm
seçmiş.

10 **EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:**

Bu çalışma daha çok para kazanmak için yapılmış
bir reklam dahası mı?

Tablo 43. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi *(devamı)*.

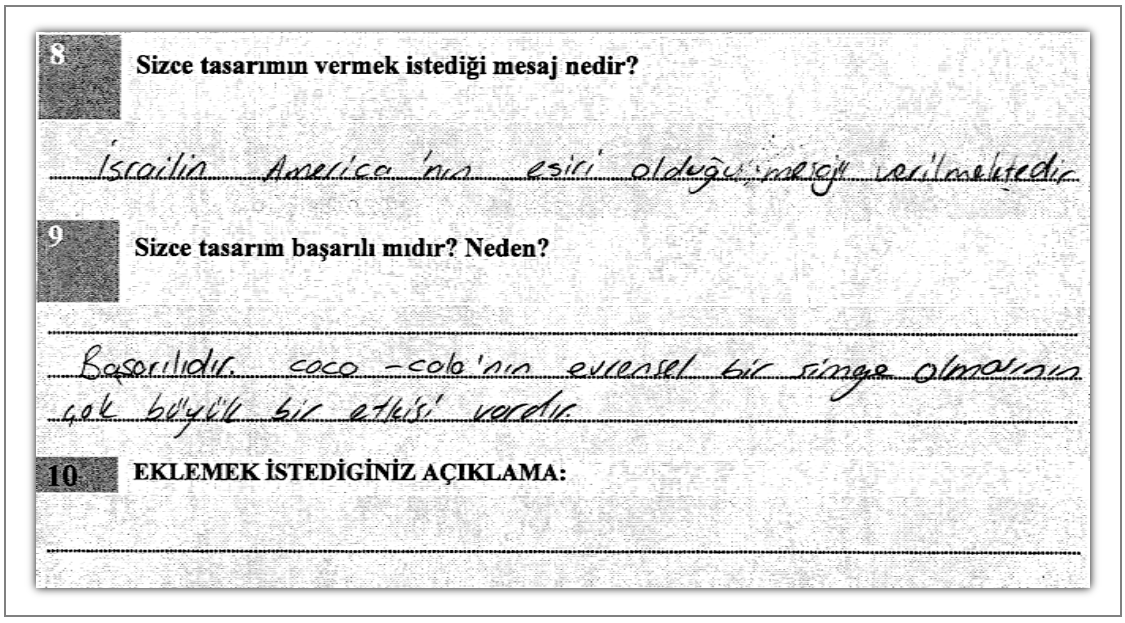
ÖĞ06 kodlu öğrenci, Amerika-İsrail dostluğunu, Filistin karşısında ezici bir baskıya dönüşmesi konusunda doğru yorumlamaya yaklaşmasına karşın, metaforun doğru ifadelerle açıklanamamasından kaynaklı eksiklikler görülebilmektedir. Bu nedenle, öğrencinin tasarımı analitik ve eleştirel yaklaşımla okuması II. düzeyde "Vasat" olarak değerlendirilmiştir.

Tablo 44. ÖĞ02 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	Tasarımı tüm öğeleriyle yorumlayıp değerlendiriniz.		

Burada America coca-cola ile simgeleşmiştir. coca-cola evrensel bir simge olması karşıdaki insana mesajı açıkça anlatıyor. Kubbenin üzerine coca-cola amblemenin yerleştirilmesi İsrailin coca cola içmesiyle inanç sisteminin içine americanın girdiğini artık america'nın himayesi altında olduğunu vurgulayor. Askerlerin elinde silah yok savaş teslimiyet var


8 Sizce tasarımın vermek istediği mesaj nedir?

İsrailin America'nın esiri olduğu mesajı verilmektedir.

9 Sizce tasarım başarılı mıdır? Neden?

Başarılıdır. coco-cola'nın evrensel bir simge olmasının çok büyük bir etkisi vardır.

10 EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:

Tablo 45. ÖĞ02 Kodlu Öğrencinin Ürün Analizi *(devamı)*

ÖĞ02 kodlu öğrenci, genel olarak afişin anlam katmanlarını farketmiş, ancak imgelerarası bağlantıyı ve metaforu yorumlamakta yetersiz kaldığından, analitik ve eleştirel yaklaşımla tasarımı okuması III. düzeyde "başarısız" olarak değerlendirilmiştir.

II. Ürün analizini; çalışma grubundan ÖĞ11, ÖĞ08, ÖĞ04, ÖĞ09 ve ÖĞ03 I. düzeyde (Başarılı), ÖĞ06, ÖĞ10 ve ÖĞ07 II. düzeyde (Vasat), ÖĞ02, ÖĞ05 ve ÖĞ01 III düzeyde (Başarısız) olarak gerçekleştirmişlerdir.

Ürün analizi bilgiyi kullanmanın yanı sıra görsel yansımaları okuma deneyimi gerektirtiğinden, çalışma grubunun ürün analizini gerçekleştirme sıklığıyla orantılı olarak, tasarımı daha detaylı inceleyerek, analitik ve eleştirel yaklaşımla bilgilerini kullanarak imge ve simgelerle anlam katmanlarını ilişkilendirip metaforları mantıklı yorumlayarak anlam çıkarma düzeyleri elbette artırılabilir.

4.1.6. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Görsel Tasarıma Yönelik Analiz Yapabilme Becerisine Etkisi Nasıl Olmuştur?

Görüntü ya da görsel iletiler bizi sadece eğlendiren, anlamamızı, algılamamızı kolaylaştıran şeyler değildir; bir konuya yoğunlaşmamızı ve dikkat etmemizi sağlayan bir yöntem ve süreçtir. Görsel iletilerin olası birçok gerçekleşmeleri vardır. Kimileri duyularımıza, kimileri aklımıza seslenir. Kimi zaman görseller, görüntüler geçmişimize, kültürümüze ışık tutar (Küçükerdoğan 2012, s.55).

Araştırmanın altıncı amaç sorusu; *"Kültürel imge ve simge okuryazarlığını geliştirme ders programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerisine etkisi nasıl olmuştur?"* şeklinde sorulmuştur. Çalışma grubunun Öğrenci Günlüğü, ve Haftalık Ders Değerlendirme Formları, Bireysel Görüşmeler, Araştırmacı Günlüğü, Öz ve Akran Değerlendirme Formları ile ölçülmektedir. İmge simge okuryazarlığı bir grafik tasarıma nasıl bakılması gerektiğini bilinmesini gerektirir. Bu nedenle çalışma grubu kendi ve arkadaşının çalışması üzerine analiz yaparak, tasarımı imge ve simge kullanımlarıyla anlam katmanlarını ilişkilendirmesi ve metafor göndermelerini doğru okuması ve algılaması beklenir.

Tasarımlarda yer verdiğimiz her temsili görüntünün doğru kullanımının yanı sıra ilişkilendirilen anlam gücü önemlidir. Dolayısıyla da ciddi bir sorumluluk ve disiplin gerektirir.

Reklam, ticari iletişimin önemli bir aracıdır ve kitleleri, ekonomik, toplumsal yönlerden etkiler. Reklamın dilsel ya da dilsel iletilerinde bazen evrensel özellikli bir iletişimi bazen de reklam iletisininin yerel topluma özgü iletilerin kurgulamasıyla karşımıza çıkar. Bu nedenle tasarımdaki biçim ve içerik öğelerin doğru okunması için kültürün evrensel ya da yerel dilde nasıl yansıtıldığını da algılamak gerektiğinden; araştırmada yer alan imge-simge okuryazarlığına ilişkin programda, çalışma grubu öğrencilerine kültürel imge ve simgelerin evrensel ve yerel kullanımlarına değinilmiştir. "Küresel reklam iletişiminin savsözü sayılabilecek ve ilk kez Backer Spielvogel Bates Worldwide Ajansi tarafindan ortaya atılmış olan "Küresel düşün, yerel hareket et" *Aktaran:* (Güz ve Küçükerdoğan, 2005 s.66) savından söz edilerek, "küresel-evrensel" değerlerin aktarımında "yerellik" in gözardı edilmemesi gereken bir değer olduğu üzerine tartışılmıştır. Dolayısıyla 23.05.2013 tarihli bireysel görüşmede çalışma grubuna "*Küresel düşün, yerel hareket et! savından ne anlıyorsunuz?"* sorusu sorulmuştur. Çalışma grubu bu konuda görüşmede düşüncelerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

> ÖĞ03: Evrensel bir dille hareket etmeliyiz elbette. Belli bir işi yaparken kendimize değil, insanlara hitap etmiş oluyoruz. Bu yüzden sadece kültürümüzü anlatmaya dayalı hareket edebiliriz. Bu da yanlış olur. Kendi kültürümüzü her kültürün anlabileceği şekilde yansıtmalıyız ki; bu da yerel olmaktan çıksın evrensel bir anlam kazansın. Böylece insan imge ve simgelere bakarak istenilen anlamı çıkarabilsin (ÖĞ03, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ03 kodlu öğrenci, "*Küresel düşün, yerel hareket et!"* savını yerel kültürün yansımalarının olduğu bir durumu, imge ve simge yoluyla tüm kültürlerin doğru anlamlandırabileceği bir dille yansıtarak, dünya insanlarıyla görsel dilde iletişime geçme yolu olarak değerlendirmiştir.

> ÖĞ05: Dünya dilinde kullanılabilecek bir tasarımdır. Dünyada her kültürün anlamasını sağlayacak ama yerel kimliğini de yok etmeden yaklaşılan bir anlatım tarzıdır (ÖĞ05, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ05 kodlu öğrenci de yerel kimliği yok etmeden, dünya dilinde kullanılabilecek bir anlatım tarzı olarak değerlendirerek, ÖĞ03, ÖĞ05 kodlu öğrencilerin yanıtlarında, herkesin anlayacağı evrensel değerler kullanılsa da, yerel değerlerin de yok edilmemesi gerektiği bilincinin oluştuğu görülebilmektedir.

> ÖĞ08: Tasarımımızda evrensel düşünüp, yerel kültürü yansıtıyoruz. Kendi yerel değerlerimizi yansıtabiliyoruz. Tüm insanlığa dünyaya ulaşabiliyoruz. Ama kimliğimizi kaybetmiyoruz. Evrensel bir dili kullanarak yansıtmaktır (ÖĞ08, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ08 kodlu öğrenci, "*Küresel düşün, yerel hareket et!"* savını yerel kültür kimliğini kaybetmeden, yerel kültür değerleriyle birlikte, evrensel dilde tüm insanlara ulaşabilme yaklaşımı olarak değerlendirmiştir.

> ÖĞ11: Yerel olan imge ve simgelerden yola çıkarak bunları evrenselleştirmeyi anlıyorum. Evrensel bir dille anlatmayı yani; herkesin anlayabileceği bir dille anlatabilmeyi anlıyorum (ÖĞ11, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

> ÖĞ02: Yerel bir sorun için evrensel bir simge kullanarak dile getirilebilir. O zaman etkisi daha fazla olur. Evrensel düşünerek çok daha fazla insana ulaşmış oluruz (ÖĞ02, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

Yerel kültürü yansıtan imge ve simgeleri kullanarak, herkesin iletileni doğru bir çekilde anlamlandırabileceği evrensel bir dilde yansıtılan tasarımlarda evrensel düşünüp yerel hareket etmek şeklinde değerlendiren ÖĞ11 kodlu öğrenci kültürel kimliğin, evrensel dilde sürdürülmesine işaret etmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrenci de görüşlerinde, yerel bir sorun evrensel simge ile yansıtıldığında, etkisinin daha fazla olacağını ve daha fazla insana ulaşmak açısından tasarımlarda evrensel düşünebilmenin önemli yanını vurgulamıştır.

> ÖĞ01: Evrensel düşün derken, herkese hitap et, herkes anlayabilsin. Yerel hareket et derken de kendi kimliğini yok etme, yaşat demektir. Bu şekildeki yaklaşım tasarımın daha başarılı olmasına neden olur (ÖĞ01, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

> ÖĞ10**:** Yani herkesin kabul edeceği şeyi düşünmek, fakat yerel özellikten hareket etmek. Kimliği yok etmeden imge simge kullanarak tasarım yapmak (ÖĞ10, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ01 ve ÖĞ10 kodlu öğrenciler, tasarımda yerel kültürel özelliklerin yansıtılması gerektiğini, kültürel kimliği yok saymadan, imge ve simgelerin aracılığıyla evrensel dilde herkesin anlamlandırabileceği görsel dili yansıtmanın tasarımı daha başarılı/etkin kılacağını ifade etmişlerdir.

> ÖĞ04: Tüm kültürlerin anlamlarını düşüneceğiz. Evrensel kültürleri düşüneceğiz. Ama kesinlikle kendi kültürümüzden kopmayacağız. Onu yaşatmaya devam edeceğiz. Evrensel bir dille anlatmaya çalışacağız (ÖĞ04, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).
>
> ÖĞ06: Bir toplumun kendi kültüründen uzaklaşmaması gerekiyor. Kendi kültürnü de doğru kullanması gerekiyor. Bunu evrensel dille yansıtabilmeliyiz. İnsanların tamamının anlayabileceği ortak bir dil oluşturmuş oluyoruz (ÖĞ06, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ04 ve ÖĞ06 kodlu öğrenciler de "*Küresel düşün, yerel hareket et!"* savını yerel kültürün özelliklerinden kopmadan, diğer bütün kültürlerin simgesel yansımalarını, anlamlarının düşünülmesi ve evrensel dil aracılığıyla ortak dil gücünü tasarımda kullanılması düşüncesini aktarmışlardır.

Çalışma grubunun "*Küresel düşün, yerel hareket et!"* savına yönelik aktarmış oldukları düşüncelerinden; tasarımlarda yerel kimliğin yaşatılmasının bir aracı olarak, yerel kültürel kimlik özelliklerin yansıtılması ve imge-simgelerin evrensel dil gücünden yararlanıp, dünyada anlaşılabilen dili tasarıma aktarmak gerektiğinin bilinci tüm çalışma grubunda oluştuğu görülebilmektedir.

Görsel tasarımlarda analiz yapabilme becerisi disiplinlerarası bir çözümlemeyi gerektirir. Bu disiplinlerarasında ekonomi, sosyoloji, psikoloji, antropoloji, edimbilim, göstergebilim vb. sayılabilir. Burada üç temel öğeye yönlenmek gerekir. İletinin merkezinde yer aldığı nesne, kullanılan göstergeler ve anlamdır. Bu öğeler birleşerek verilmek istenen iletiyi oluşturular (Sığırcı, 2012, s.97).

Umberto Eco'ya göre "bir göstergenin yorumu kültürel yada anlamsal bir birimdir. Herhangi bir kültürde bu birimler bir karşıtlık dizgesi içinde düzenlenir. Eco, (1988:154 *Aktaran:* (Günay ve Sönmez 2012, s.112) Kültürel göstergeler, diğer göstergeler gibi farklılıklar, zıtlıklar içinde anlam kazanırlar. Her kültürdeki göstergeler bu biçimde işler. Bir kültüre ait olan göstergeler kendi aralarında ilişki kurduğu gibi, diğer kültürlere ait göstergelerle de ilişki içindedirler. Bu sayede iki kültüre ait değişik

göstergeleri de birbirleriyle karşılaştırmak olasıdır. Reklam bildirileri bu tür kültürel öğeleri topluma yansıtan araçlardan biridir.

7. Hafta ders planına gelindiğinde imge-simge kullanarak "50.Yıl Troia Festivali" ve "Tüketim"e yönelik yapmış oldukları afiş tasarımlarını, çalışma grubu tasarımların üzerine değerlendirme yapmak üzere tasarımlarını A3 boyutlarında çıktılarını alarak, sınıftaki panoya astılar. "Tüketim"e yönelik tasarımlarda öğrenciler farklı problemlere yönelip, vurgulamak istedikleri soruna ilişkin, kendi araştırıp düşündükleri imge ve simgeleri kurdukları anlam ilişkileriyle tasarımlarında kurguladılar. Çalışma grubu, 6 hafta boyunca edindikleri imge-simge okuryazarlık bilgisine dayanarak, 7. Hafta ders planının görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerilerine etkisi değerlendirilmek istendi. Bu nedenle 7. haftada çalışma grubunu oluşturan her öğrenciden hem kendi tasarımı için Öz Değerlendirme hem de arkadaşınının tasarımı için Akran Değerlendirmesi istendi.

Ancak, öğrencilerin tasarımlar üzerine yapmış oldukları öz ve akran değerlendirmelerine yer vermeden önce, 23.05.2013 tarihinde öğrencilerle yapılan mülakatta, çalışma grubuna *"Grafik tasarım için imge-simge okuryazarlığı sizce önemli mi? Neden?* sorusu sorulmuştur. Bu soru; görsel dil iletişimi olarak grafik tasarımda, görsel dilin anlaşılmasında, anlam katmanları oluşturulmasında ve yorumlanmasında yani; tasarımın doğru algılanıp analiz edilmesinde imge-simge okuryazarlık bilgisinin bir yöntem olduğu bilinci, çalışma grubunda oluşup oluşmadığı konusunda fikir edinmek ve imge-simge okuryazarlığı programının, 7. Hafta ders sürecinde etkililiğini değerlendirmek amacıyla sorulmuştur. Çalışma grubu grafik tasarımda imge-simge okuryazarlığının gereksinimini/önemini görüşlerinde şu şekilde ifade etmişleridir;

> ÖĞ08: Kesinlikle önemli. Sonuçta, gördüğünü okuyabilme çok önemlidir. Önceki derslere baktığımızda, kendimiz bir şeyler yapıyorduk. Ama birçok örnek görüp, tartışıp konuşmamıştık. Fakat bu ders sayesinde örneklere bakıp yanlışları görüyoruz ya da imge simgeleri görüyoruz. Yorumlayıp eleştiriyoruz. Okuryazarlık konusunda bize oldukça faydası olduğunu düşünüyorum (ÖĞ08, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ08 kodlu öğrenci görüntüyü okuyarak, görüntünün yorumlanıp, eleştirel bakabilmek açısından tasarımlarda imge-simge okuryazarlığını önemli bulmuş ve imge-simge okuryazarlığı programının kendilerine oldukça yarar sağladığını düşündüğünü belirtmiştir.

> ÖĞ11: Evet, eleştirel bakabilme açısından önemli. Nasıl desem? Bir tasarım yapılıyor. En kolay yolla anlatılmak isteniyor. Eğer siz imge-simge okuryazarlığına sahip değilseniz, onu ya değerlendiremiyorsunuz ya da anlamıyorsunuz. Üzerinde duramıyorsunuz. Aslında iyi bir okuryazarsanız iyi bir tasarım da yapabiliyorsunuz. Tasarımı hem bir tasarımcı olarak hem de tüketici olarak anlayabilmek önemli (ÖĞ11, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarılığına sahip olamayan kişinin kimi zaman en kolay yolla yansıtılmış bir görsel tasarımı anlamanın mümkün olamıyacağını ifade etmiştir. ÖĞ11 kodlu öğrenci, hem bir tasarımcı hem de bir tüketici/izleyici olarak anlam ilişkisi kurup metaforları anlamak ve eleştirel bakış açısıyla, görüntünün anlamlandırılmasında imge-simge okuryazarlığı gerektiği görüşünü yansıtmıştır.

> ÖĞ02: Tabiî ki önemli. Çünkü karşımızdaki insana bir şey vurgulamak istiyorsak, bir amacımız varsa, mesaj vermek istiyorsak, imge-simgeyi düzgün kullanarak bütün buları yapabiliriz. Bizim imge simge okuryazarı olmamız bunu destekler. Nasıl destekler? Neyi, hangi mesajı vermemiz gerektiğini biliriz. Bunu bilinçsizce de yaparız. Ama bilinçli bir şekilde yapmak çok daha farklıdır. Bilinçli bir şekilde yaparsak karşımızdaki insana mesajın tam gitmesini sağlarız. Tasarımlarımızda bilinçlilik ve farkındalık yaratmalıyız (ÖĞ02, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığın, grafik tasarımda iletilmek istenilen mesajın, nasıl bir imge veya simge kullanılarak verilebileceğini bilinçlendirebildiğini ifade etmiştir. Bu nedenle de tasarımda bilinçli imge ve simgelerin kullanımı ve bu konuda farkındalık yaratılması açısından öğrenci, grafik tasarım alanında imge simge okuryazarlığını önemli olduğunu belirtmiştir.

> ÖĞ04: Önemli. Çok önemli. Birşeyler üretiliyor. Tasarlanan şeyler var. Sonuçta bunların kaliteli, etkileyici olması gerekiyor. Bu da işte toplumun kültürlerini kullanarak ya da popüler kültürü kullanarak olabiliyor. İşte bütün bunların kullanımında imge simge okuryazarlığının bilinmesi gerekiyor. İmge simgeleri çok az biliyorduk. Ama bu şekilde kullanmıyorduk ve böyle bir yorum yapmıyorduk. Bu yüzden grafik için imge simge okuryazarlığı gerekli (ÖĞ04, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ04 kodlu öğrenci grafik tasarımlarda toplumun kültürel yansımalarını etkileyici olarak sunabilmek açısından imge-simge okuryazarlığının önemli olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca imge-simge okuryazarlığı ders programı uygulanmadan önce grafik tasarımda imge ve simgeleri, anlam ilişkisi kurma disiplini içinde kullanmadıklarını, yorumlayamadıklarını belirterek, imge simgelerin grafik tasarımda ilişkilendirilerek anlam ilişkisinin kurulması ve yorumlanması açısıdan önemli bulmuştur.

> ÖĞ06: Önemli. Bizim alan için de daha çok önemli. Bir tasarım hazırlarken, orada kullanacağım sembolleri bilmem, sembolün temelinde yatan bilgiyi bilerek yapmak, bu yaklaşımla grafik tasarımı hazırlamam beni diğer grafik tasarımcılardan ayırabileceğini düşünüyorum. Gerçekten bilgiye dayalı bir anlatım

> yaparak, bilinçli bir yaklaşım sergilemeliyim. Oradaki alt anlamı anlayarak ve yorumlayarak bilinçli bir tüketici olacağım. Bilinçli üretici kadar bilinçli tüketici de olmak önemli (ÖĞ06, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, hem tasarımcı hem de izleyici/tüketici açısından grafik tasarımda yer alam tüm öğelerin bilgiye dayalı olarak alt anlamlarını anlamlandırılması ve yorumlanması konusunda imge simge okuryazarlığının etkili olmasından kaynaklı olarak grafik tasarımda imge simge okuryazarlığını önemli olduğunu belirtmiştir. İmge simge okuryazarlığına sahip kişilerin diğer tasarımcılar göre bakış açılarında farklılık yaratacağı düşüncesini aktarmıştır.

> ÖĞ10: İmge simge okuryazarlığı önemli. Yani imge simge okuryazarlığı bilmeden imge simgeleri yanlış kullanabilir yanlış değerlendirebiliriz (ÖĞ10, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

> ÖĞ05: Eleştirel bakabilmek açısından önemli (ÖĞ05, 23.05.2013 Bireysel görüşme.).

ÖĞ10 kodlu öğrenci, grafik tasarımında imge ve simgeleri doğru kullanma ve okuma açısından, ÖĞ05 kodlu öğrenci de grafik tasarım uygulamarında ve okunmasında eleştirel bakabilmek açısından imge simge okuryazarlığının önemli olduğunu ifade etmişlerdir.

Çalışma grubunda ÖĞ08 kodlu öğrencinin *"Gördüğünü okuyabilme",* ÖĞ11 kodlu öğrencinin *"Eleştirel bakabilme, anlama ve değerlendime açısından",* ÖĞ02 kodlu öğrencinin *"Neyi, hangi mesajı vermemiz gerektiğini bilme, bilinçli bir şekilde tasarımda imge ve simgeleri oluşturarak, hedeflenen kitleye tasarımdaki mesajın tam olarak iletilmesini sağlamak, tasarımlarımızda bilinçlilik ve farkındalık yaratmak",* ÖĞ04 kodlu öğrencinin *"Toplumun kültürlerini tasarımlarda yansıtmak",* ÖĞ06 kodlu öğrencinin *"Bir tasarım hazırlarken, kullanılacak sembolleri bilmek, sembolün temelindeki bilgiyi bilerek grafik tasarımda yer vermek, ve bu yaklaşımla sıradan grafik tasarımcılardan kendini ayırmak, bilgiye dayalı bir anlatımı yansıtarak, tasarımdaki öğelerin alt anlamı anlamak ve yorumlamak"* ve ÖĞ10 kodlu öğrencinin *"İmge ve simgeleri doğru kullanmak ve yorumlamak"* şeklinde belirttikleri ifadelerinden; ileti göstergelerinin doğru kullanımı, yorumlanması ve algılanması açısından imge-simge okuryazarlığını önemli buldukları ve gerekli gördükleri söylenebilir. İmge-simge okuryazarlığı programının oluşturduğu bilinçlilik, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilmelerine yön verdiği düşünülebilir.

Görsel imgeler okunmaya başlandığında, aynı zamanda yorumlanmaktadırlar. Bu yorumlama süreci, imgeler üzerinden yeniden anlatmayı, kimliklendirmeyi, açıklamayı ve aynı zaman da eleştirmeyi de içermektedir. Yazılı sözcüklerin ve yazılı metinlerin anlamını öğrenmenin gerekliliği nasıl zorunluysa, görsel dilin bileşenlerini okumayı ve anlamayı öğrenmek de zorunlu hale gelmiştir. Bu zorunluluk, hem görsel mesajları doğru yorumlamak hem de böyle mesajları yaratmak için gerekmektedir. Herhangi bir işlevsel ya da sanatsal metinde anlam, hem onu yaratan hem de okuyan alıcısı tarafından, zihinsel süreçte karşılıklı bir etkileşimi işaret etmektedir. Anlamın inşası, hem kültürel hem toplumsal hem de tarihsel koşullar altında bitmez tükenmez bir üretimdir (Günay ve Parsa, 2012, s.157).

Bu nedenle imge simge okuryazarı olmak, aynı zamanda yeterli düzeyde birçok alanın bilgisine sahip olunmasının yanı sıra, sahip olunan ya da edinilen bilgiye dayalı olarak; görüntüleri çözümlemek ve görsel iletiyi okumak için görüntünün zihinde olgunlaşma sürecinden geçmesi gerekir. Bu süreç, görüntüyü oluşturan kültürel imge veya simgelerin anlam ve mesaj ile ilişkilerinin, metaforik ya da ironik göndermelerinin görülebilmesine ve yorumlanabilmesine dayanmaktadır. Görüntülerin açık şekilde izleyiciye neyi gösterdiği, neyi aktardığı anlaşılması daha sonra da görüntülerin gizli anlamlarına yani; derin anlam katmanlarına ulaşılması gerekmektedir. Bu nedenle imge simge okuryazarlığı, bitmeyen bir süreç ve kuşkusuz çok sayıda imgelerin, simgelerin kullanıldığı örneklerin incelenmesiyle elde edilen görme olgusuna dayalı bir yorumlamadır. Dolayısıyla, çalışma grubuna ses kaydı kullanılarak karşılıklı görüşmeler yapılmıştır. Yapılan görüşmede; çalışma grubunun görsel bir tasarımı inceleyip analiz yapabilecek düzeye gelip gelmediklerini, yukarıda sözedildiği gibi görsel bir tasarımı hangi açılardan inceleyebilecekleri bilgisini edinip edinmediklerini ve 7. hafta ders planında amaçlanan durumun gerçekleşip gerçekleşmediğini değerlendirebilmek amacıyla *"İmge-simge okuryazarı olduğunuzu düşünüyor musunuz?"* sorusu solmuştur. Çalışma grubu bu soruda düşüncelerini şu şekilde aktarmışlardır;

> ÖĞ08: Kesinlikle düşünüyorum. Tasarımlara baktığımda o tasarımları yorumlayabiliyorum, uygulayabiliyorum. Sürekli imge ve simgeyi düşünerek, bağlantı kurmaya çalışıyorum (ÖĞ08: 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ08 kodlu öğrenci, tasarımlarda imge ve simgeleri düşünerek, imge ve simgelerin anlam bağlantılarını kurmaya çalıştığını ve yorumladığını ve uyguladığını ifade ederek, imge-simge okuryazarı olduğunu belirtmiştir.

> ÖĞ11: İmge simgeleri okuduğumu düşünüyorum. Daha önce tasarıma yüzeysel bakıyordum. İmge türlerini düşünebiliyorum artık. Eskiden kültürel imge diye bir şey bilmiyordum. Ya da lirik imge türünün anlatımı kullanmış diyemiyordum. Çünkü bunların nasıl olduğunu bilmiyordum. Önceden bakıp geçtiğim tasarımları şu an değerlendirebiliyorum. Eleştirel bakabiliyorum (ÖĞ11, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığına ilişkin ders programı uygulamasından önce grafik tasarımlara yüzeysel baktığını belirtmiştir. Ancak, imge-simge okuryazarlığı ders programı uygulamasından sonra ilk ders planında öğrenmiş olduğu imgenin türlerini (lirik, follorik, düş imgeleri, kaligrafik, kültürel imgeler veya ideolojik imgeler vb) düşünerek değerlendirebildiğini ve tasarıma eleştirel bakabildiğini söyleyerek, imge-simge okuryazarı olduğunu düşündüğünü ifade etmiştir.

> ÖĞ05: İmge simge okuryazarı olduğumu düşünüyorum. Herhangi bir afişle karşılaştığımda yorum getirebiliyorum. Bu yorumu getirebilmenin önemli olduğunu düşünüyorum. Bundan sonraki kendi tasarımlarımda da yorum getirerek, eleştirel bakış açısıyla tasarımlarımı yapmayı düşünüyorum (ÖĞ05, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, herhangi bir afişi incelediğinde yorum getirebildiğini ve imge-simge okuryazarlığı dersini almış olmasının ardından kendi tasarımlarında da kullandığı imgelere yorum getirerek ve eleştirel bakış açısıyla oluşturmayı düşündüğünü ifade ederek, imge simge okuryazarı olduğunu belirtmiştir. Öğrencinin aktarmış olduğu düşüncelerinden, hem tasarımın algılayıcısı hem de uygulayıcısı olarak imge simge okuryazarlığa ilişkin kazanımları yansıtacağı düşünülebilir.

> ÖĞ06: Ders kısa süreli olmasına rağmen, imge simge okuryazarı olduğumu düşünüyorum. Ama bu daha da ilerleyebilecek içeriğe sahip bir ders. Bir afiş gördüğüm zaman alt mesajını anlayıp, ordaki imge simgeler neler? Mitolojik simgeler mi var? Kültürel imgeler simgeler neler? Bunlara bakıp anlamaya çalışıp sonra ne demiş acaba? Sorularını soruyorum. Katmanlı anlamlara sahip bazı çalışmalar oluyor vs. Bütün bunları anlamlandırabiliyorum. Ya da içi boşaltılmış imge simgeler oluyor. Onlar kültürü zedeleyebiliyor. İşte onları okuyabilmek, bunların okuryazarlığını edinmek bu açıdan çok önemli (ÖĞ06, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, aktarmış olduğu düşüncelerinde neredeyse imge-simge okuryazarlığı ders programını kapsayan bütün ders amaçlarını özetlemiş gibidir. Öğrenci, imge-simge okuryazarlığını edindiğini belirterek; tasarımda imge ve simgelerin içerdiği alt anlam katmanlarını anlayarak mesajı okuyabildiğini, mitolojik veya kültürel imge- simgeleri tasarımlarda algılayarak tüm anlam katmanlarını yorumlabildiğini, alıcıya sunulan boş imge ve simgelerin ayrımına vardığını, imge simge okuryazarlığını da bu açılardan çok önemli olduğunu ifade etmiştir.

> ÖĞ02: Çok fazla okumak ve görsel örnek görmek gerekiyor. Şimdi tam anlamıyla okuryazar olamam. Hiç kimse tam anlamıyla olamaz belki. Bitmeyen bir süreç bu. Ne kadar çok örnek görürsek, ne kadar çok okursak, ne kadar çok görsel görüp yorumlarsak, o kadar çok okuryazarlığımız gelişecektir (ÖĞ02, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığının bitmeyen bir süreç olduğunu, bunun için çok fazla okumak, bilgi sahibi olmak gerektiğini ve çok fazla örneğin incelenip okumaya çalışılması, yorumlanması gerektiğini ifade etmiştir. Bu süreçteki bilgi edinme, örnek inceleme ve yorumla sıklığına göre imge simge okuryazarlığının gelişebileceğini düşüncesini aktarmıştır.

> ÖĞ01: Çok değil. Ama dediğim gibi bu benim önceki bilgi eksikliğimden kaynaklı. Bu zaten zamanla olacak bir şey. Bu biraz daha çok alandan kitap okumakla alakalı olmalı. Görsel örnekler görmekle alakalı. Ama ders yararlıydı. İmge simge okuryazarı olunması gerektiğini düşünüyorum (ÖĞ01, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ01 kodlu öğrenci, kendi bilgi eksikliğinin olduğunu ifade ederek öz eleştiri yapmış ve imge-simge okuryazarlığını çok fazla edinmediğini söylemiştir. Öğrenci imge simge okuryazarlığının çok fazla bilgi edimi, görsel örneklerin inceleme deneyimine ve zamana bağlı olduğunu belirterek, imge simge okuryazarlığına ilişkin dersin yararlı olduğunu ve bu dersle imge simge okuryazarı olunması gerektiğinie inandığını belirtmiştir.

> ÖĞ10: Kesinlikle düşünüyorum. Çünkü hiç bu açıdan bakmamıştık. Tamamen bu 7 haftalık ders ile okuryazarlığımın geliştiğini düşünüyorum (ÖĞ10, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ10 kodlu öğrenci, 7 hafta boyunca süren imge-simge okuryazarlığı ders programıyla okuryazarlığının geliştiğini ve bu programın derslerinden edindiği bakış açısıyla daha önce tasarımlara hiç bakmadığını söyleyerek, imge-simge okuryazarı olduğunu düşündüğünü ifade etmiştir.

> ÖĞ04: Kısmen imge simge okuryazarı olduğumu düşünüyorum. Ama bunun sonu yok. Ne kadar araştırırsan, ne kadar incelersen, o kadar öğreniyorsun. Sonuçta belli şeylere yorum getirebiliyorum. Burda beraber oturupta tartıştığımız afişlere yorum getirebiliyoruz (ÖĞ04, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığının bitmeyen bir süreç olduğunu, araştırmacı bir tavırla yaklaşıldığı ve imge-simgelerin kullanıldığı tasarımların incelendiği kadar, imge-simge okuryazarlık düzeyinin artacağını mülakatta dile getirmiştir. Öğrenci kimi tasarımlara ve tartışılan afişlerde yorum getirebildiğini ifade

ederek, bu bitmeyen sürecin içinde kısmen imge-simge okuryazarı olduğunu aktarmıştır.

> ÖĞ03: Dersin süresi kısa olduğu için, biz çok temel bilgileri alabildik. Dersin süresi biraz daha uzun olsaydı, biz bu konuda daha çok bilgi sahibi olabilirdik. Bu dersi almadan önceki durumumu gözönünde bulundurduğumda; gördüğüm bir görsel tasarım için daha fazla yorum yapabileceğimi düşünüyorum. Daha önce dediğim gibi teorik kısmı bizde eksik olduğu için nasıl eleştireceğimizi bilmiyorduk. İmge simge anlamında değerlendirince beğenmediğim fazla tasarımların olduğunu farkettim. Artık görsel olarak beğensemde alt bilgi kısmında beğenmediğim afişler oluyor. Onları geri plana atıyorum (ÖĞ03, 23.05.2013 Bireysel Görüşme).

ÖĞ03 kodlu öğrenci, "*...gördüğüm bir görsel tasarım için daha fazla yorum yapabileceğimi düşünüyorum. Daha önce dediğim gibi teorik kısmı bizde eksik olduğu için nasıl eleştireceğimizi bilmiyorduk. İmge simge anlamında değerlendirince beğenmediğim fazla tasarımların olduğunu farkettim. Artık görsel olarak beğensemde alt bilgi kısmında beğenmediğim afişler oluyor. Onları geri plana atıyorum"* şeklinde aktardığı düşüncelerinden; imge-simge okuryazarlığı ders programının uygulanması sonucunda, gördüğü görsel tasarım üzerine daha fazla yorum yapabildiğini, bir tasarımı nasıl eleştirebileceğini; imge-simgelerin kullanıldığı tasarımları değerlendirirken, genel estetik ve çekicilik dışında, tasarımda iletilen bilgiyi/mesajı da değerlendirerek, yapılan tasarımın başarısını ölçebildiğini ve beğenmediklerini eleyebildiğini ifade ettiği görülmektedir. Öğrencinin tasarımı bu açıdan değerlendirme yaklaşımıyla, imge simge okuryazarlığını kısmen kazandığını göstermektedir.

ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ05, ÖĞ06 ve ÖĞ10 kodlu öğrenciler görüşmede, imge-simge okuryazarlığı ders programının uygulanması sonucunda 7. hafta ders planına gelindiğinde, imge-simge okuryazarı olduklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca, ÖĞ06, ÖĞ04, ÖĞ02, ÖĞ01 ve ÖĞ03 kodlu öğrenciler imge-simge okuryazarlığının bitmeyen bir süreç olduğunu ve gitgide geliştirilebilecek bir deneyim olduğunu vurgulamışlardır. Yukarıda da *"imge simge okuryazarlığı, bitmeyen bir süreç ve kuşkusuz çok sayıda imgelerin, simgelerin kullanıldığı örneklerin incelenmesiyle elde edilen görme olgusuna dayalı bir yorumlama"* olduğu belirtilmişti. ÖĞ04, ÖĞ02, ÖĞ01 ve ÖĞ03 kodlu öğrenciler kısmen imge-simge okuyazarı olduklarını ifade etmişlerdir. ÖĞ09 ve ÖĞ07 kodlu öğrenciler ise görüşmeye katılmamışlardır.

Çalışma grubunun elbette bir tasarımı nasıl okumaları gerektiğini anlamış ve bu deneyimi zenginleştirme çabasına girmeleri beklenir. Kuşkusuz, her bir tasarımı aynı etkilikle veya başarıyla okuyup yorumlamaları beklenemez. Sahip oldukları bilginin yakınlığına veya inceledikleri tasarımdaki imge ve simgelerin birbiriyle ilişkisi doğrultusunda, yaptıkları araştırmanın genişliğine bağlı olarak tasarımı okuma başarılarında farklılık olacaktır.

Görüşmede, tasarıma eleştirel bakabildiklerini, imge simge aracılığıyla tasarımlarda oluşturulan anlam katmanlarını algılayabildiklerinin ve mesajı okuyabildiklerini, boş imge ve simgelerin ayrımına vardıklarını, hem grafik tasarım algılayıcısı hem de grafik tasarım uygulayıcısı olarak, imge-simge okuryazarlıklarını yansıtabileceklerine ilişkin düşüncelerin aktarılmış olması, imge-simge okuyazarlığının edinilmiş olduğu konusunda olumlu sonucu işaret etmektedir. Görüşmedeki bu değerlendirmeler sonucunda, çalışma grubunun tasarımdaki imge ve simgeleri okuyarak yorumlayabildiklerine ilişkin görüşleri bir görsel tasarımda analiz yapabilmeye hazır bir aşamada olduklarını göstermektedir. Burada söz konusu olan analiz; tasarımdaki her görüntünün göstergebilimsel analiz gibi her göstergenin kodlanarak ayrıntılı bir biçimde betimleyip anlam dizgelerini oluşturmak değildir. Ancak bir tasarımda kullanılmış olan imge ve simgelerin algılanarak, kültürel anlamlarıyla bağlantılar kurup, tasarımda oluşturulan anlam ilişkilerini farketmek ve iletilen mesajı genel olarak okuyabilmektir.

Bu nedenle çalışma grubunun yapmış oldukları grafik tasarımlar üzerine kendi tasarımlarına yönelik öz değerlendirmeyi ve arkadaşlarınının tasarımlarına ilişkin akran değerlendirmeyi, sınıfta kısa sürede gerçekleştirmeleri istenmiştir. Çalışma grubunun öz ve akran değerlendirmelerinde tasarım üzerine düşünerek tasarımda ele alınan konuya dayalı olarak; imge ve simgelerin algılanarak, anlam ilişkilerini kurup kurgulanan tasarımı bilinçli bir şekilde yorumlamaları, tasarımda varolan problemleri ya da eksiklikleri doğru bir şekilde tanımlamaları beklenilmiştir. Çalışma grubu, öz ve akran değerlendirmelerini şu şekilde gerçekleştirmişlerdir;

Tablo 46. ÖĞ08 Kodlu Öğrencinin Analiz Yapabilme Becerisinin Gösteren Öz Değerlendirmesi







	SORULAR	YANITLAR EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	

7 **Bu Tasarımınızı yeniden yapsaydınız neyi düzeltirdiniz?**

Oluşturmuş olduğum simgemin kompozisyondaki yerini yeniden gözden geçirirdim. Özellikle simgem ile yazının yerlerini daha iyi bir şekilde yerleştirirdim. Onun dışında Troia ile ilgili yaptığım afişte yazının yeri dışında bir problemim olduğunu düşünmüyorum. Çünkü istenilen şartlara göre ortaya çıkan çalışmam bu kadar olur. "50." yazısının vurgulanması ve imge-simgenin anlaşılması, açık, sade ve yalın bir anlatım ve kurum tarafından verilen amblem - logolar., verilen şartlara uygun olarak yaptığım için kompozisyonumda ve yaptığım tasarımda başka bir problemim olduğunu düşünmüyorum. (Sadece yazıyı biraz daha yeri düşünebilirdim.

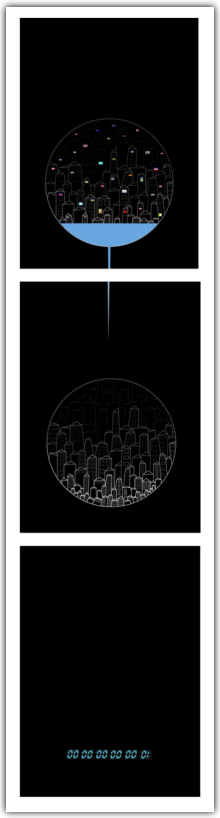
8 ~~**Eklemek istediğiniz açıklama:**~~

Tüketim konusu için yapılan afişimde, matematikte kullanılan sonsuzluk simgesini kullandım. Fidandan ağaca dönüşen, sonra ağacın kesilmesinden geçekondu olduktan sonra gökdelenlere kadar sürekli değişen süreçle ilgili. Gelişim dediğimiz şey doğanın betonlaşmalı. Sürekli bir dönüşüm var. Bu dönüşüm doğayı yok ediyor ve biz ne yaptıysak, onu yapıyoruz. Sonsuz bir şekilde, bu durum devam ediyor. "Doğayı yeşil bırakınsan yeşil doğayla karşılaşılacağını, betona dönüştürürsen betonla karşılaşacağının" mesajını, sonsuzluk simgesiyle verdim. Sonsuzluk simgesi "∞" → Evrensel kültürel simgeler. Bu simgenin sonsuzluk anlamıyla tasarımda vermek istediğim mesajımı ilişkilendirdiğim. Kullandığım imge ve simgelerle vurguladığım şey, Doğaya yaptığımız muamelenin aslında bize dönmesiyle karşılaşacağın. Bu, kendimize yaptığımız, sonu olmayan bir döngüdür.

ÖĞ08 kodlu öğrenci öz değerlendirmesinde; evrensel simge özelliğini taşıyan "sonsuzluk" simgesi ile gönderme yaptığı metaforları doğru tanımlaması ve kullandığı simge ve imgeleriyle oluşturduğu anlamın, ilettiği mesaj arasındaki ilişkisini ifade etme biçimi, çalışmasının her aşamasını bilinçli olarak kurguladığını göstermektedir. Öğrenci çalışmasında, rastlantısal biçimlemeye yer vermediğini ve eksikliklerini doğru tanımladığını öz değerlendirmesinden anlaşılmakta dolayısıyla da öz değerlendirmesini *"başarılı"* bir biçimde gerçekleştirdiğini göstermektedir.

Tablo 47. ÖĞ06 Kodlu Öğrencinin Analiz Yapabilme Becerisinin Gösteren Öz Değerlendirmesi





	SORULAR	YANITLAR EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	

7 **Bu Tasarımınızı yeniden yapsaydınız neyi düzeltirdiniz?**

Üçlü tasarımın için düzeltme yapmazdım. Şu anki haliyle bana göre yeterli. Belki diğer Troia için oluşturduğum afiştekı imge ve simgeleri tasarımımdan daha fazla yansıtabilirdim. Troia afişini yeniden yapsaydım kalkanı oluşturan at ve güvercin simgesini artırarak helezonik devam eden metamorfozu oluştururdum. Troia atının güvercin simgesine "barış" metaforu için yaptığım göndermeyi Achille'nin kalkanında uzun bir savaş mücadelesini vurgulamak için atın güvercine dönüşen metamorfozun aşamalarını artırırdım.

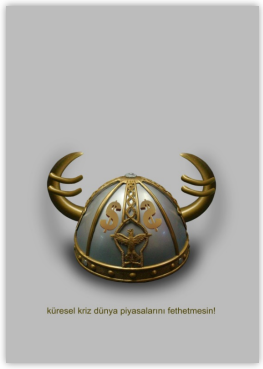
8 **Eklemek istediğiniz açıklama:**

Kullandığım afişi olan üçlü tasarımında modern dünyada yaşayan kalkanımızı kültürel imge ve simgeleri kullanarak dünya üzerinde olan çeşitli bilinçsiz iletişimsel çatışmaları yansıttım. Bilinçsiz iletişimin dünya savaşına dönüşmesini vurgulamak için ilk bayrak üzerinde simgesel olarak kullandığım Japonca aşkın çeşitli afişin ikinci kısmında dünyayı sarsıp bitiren çıkmaya gelecek insanların ve kalkanımızda bilinçsizliğini elestirdim. İletişimin üçüncü aşamasında sessizlik sarmalıyla dünyanın yok olma tehlikesinin uyarısını çiçek bir zeminde bomba tehlikesi gibi kalın ve kısa çizgilerle mesajımı iletmeye çalıştım.

ÖĞ06 kodlu öğrenci, Troia afiş tasarımın için *"imge ve simgelerin tasarımımda daha farklı yansıtabilirdim. Kalkanı oluşturan at ve güvercin simgesini artırarak helezonik devam eden metamorfozu oluştururdum. ... 'barış' metaforu için yaptığım göndermeyi Achille'nin kalkanında uzun bir savaş mücadelesini vurgulamak için atın güvercine dönüşen metamorfozun aşamalarını artırırdım"* şeklinde nedenlerini açıklayarak yapmak istediği değişiklikleri aktarması; bilinçli tasarım oluşturma yaklaşımıyla birlikte, tasarımını geniş bir çerçeveden eleştirmesi, mantıklı yorumlarda bulunup, tasarımında anlam oluşturma gücü açısından geniş bir bakış açısıyla eksikliklerini değerlendirmesi *"başarılı"* öz değerlendirmesini gerçekleştirdiğini göstermektedir.

Öğrencinin su tüketimi için yapmış olduğu afiş tasarıma yönelik değerlendirmesinde; imge-simge ile ilişkilendirdiği anlamlardan, tasarımdaki eleştirel yaklaşımından, gönderme yaptığı metaforlara, ilettiği mesaja değinerek, bilinçli imge-simge kullanımını göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında, öğrencinin tasarımına ilişkin öz değerlendirmesini *" başarılı"* bir şekilde geniş bir açıdan ele almıştır.

Tablo 48. ÖĞ02 Kodlu Öğrencinin Analiz Yapabilme Becerisinin Gösteren Öz Değerlendirmesi





	SORULAR	YANITLAR EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	Bu Tasarımınızı yeniden yapsaydınız neyi düzeltirdiniz?	"TROİA FESTİVALİ" için hazırladığım tasarımımda güvercini "T" harfine benzetip tipografik bir tasarım yapmıştım. Eğer düzeltmek istesem T harfi için kullandığım güvercin simgesini daha yalın bir halde çizmek isterdim. Başka bir düzenleme yapmak istemezdim çünkü güvercin simgesiyle konuyu vurguladığımı düşünüyorum.	
8	Eklemek istediğiniz açıklama:	"WİKİNG AFİŞİM" wiking şapkasının boynuzlarını Euro işaretine benzettim. daha sonra dolar işaretini içine yerleştirdim. Burada metaforik bir anlatım kullandım. Wikinglerin yağmacılık özelliğini Euro'nun piyasayı alt üst etmesiyle birleştirmeyi amaçladım. Dolar sembolünü de ekleyerek dövizin piyasayı alt üst etmesiyle küresel krizi eleştirmeyi amaçladım. Euroyla birlikte Küresel krizin dünya piyasalarını çökertmesini eleştirmekteyim. Örneğin yakın zamanda Yunanistan para birimini dolar'a çevirmişti büyük bir kriz girip halk ciddi sıkıntı yaşamış ve maaşlarını uzun süre alamamıştı.	

ÖĞ02 kodlu öğrenci, Troia afiş tasarımı için " 'T' harfi için kullandığım güvercin simgesini daha yalın bir halde çizmek isterdim" şeklinde ifade ettiği tasarımdaki sorunu, afişte kullandığı tipografi bütünlüğü açısından doğru tespit etmiştir.

Viking kaskı simgesini kullandığı "tüketim" konulu afişinde, simge ve imgelerle yapmış olduğu metaforik göndermeleri, eleştirel yaklaşımını açıklayarak, imge ve simgeleri afişinde kullanma gerekçelerinden, oluşturduğu anlam katmanlarından söz etmesi, tasarımında imge ve simgeleri bilinçli olarak kullandığını göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında; imge-simge, metafor ve anlam bağlantılarıyla yapmış olduğu değerlendirme öğrencinin, öz değerlendirmesini *"başarılı"* kılmıştır.

Tablo 49. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin Analiz Yapabilme Becerisinin Gösteren Öz Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	Bu Tasarımınızı yeniden yapsaydınız neyi düzeltirdiniz?	Kültürel imge olarak "Kral Midas" ı kullandığım tasarımımda kompozisyon dikey olarak kullanabilmek için elimden geleni yaptım. Dikey olarak kullanıldığında kompozisyon, elemanları yerleştirme bakımından sıkıntı yaşadım. Özellikle slogan yerleştirmek tasarım dengelemek kullandığım imge ile, elemanları devinim halinde tutmak, tasarımın düzeninden zor oldu. Yeniden yapsaydım slogan, soğ tarafa belki yerleştirebilirdim. Yaprağın olduğu tarafa hizalayabilirdim. Yada midasın sadece elini kullanıp, onun dokunuş olduğunu anlatabilirdim. Yine de çalışmamı bu haliyle beğenmekte olduğumun altını çizmeliyim.	
8	Eklemek istediğiniz açıklama:		

ÖĞ11 kodlu öğrencinin tasarımda kullandığı mitolojik simge "Kral Midas" ile tipografik düzenleme arasında dengeli bir bütünlük sağlamak amacıyla düzeltme yapmak isteyeceğine dair öz eleştirisini yapmıştır. Ayrıca simge olarak Midas'ın yalnızca elini kullanarak, doğa için gönderme yaptığı yaprağa 'dokunuş'unu vurgulayacağı değişikliği tasarımına yansıtabileceğini ifade etmiştir. Öğrenci tasarımdaki düşüncesini aynı imge ve simgeyle daha etkili bir biçimde yansıtabilme

arayışlarına ilişkin öz değerlendirmesi *"başarılı"* bir şekilde aktarmıştır. Ancak ÖĞ11 kodlu öğrenci, "Midas'ın dokunuşu" ile "Midas'ın aç gözlülük" metaforunun günümüz kapitalizmle ilişkinden söz ederek öz eleştirisini genişletebilirdi.

Tablo 50. ÖĞ04 Kodlu Öğrencinin Analiz Yapabilme Becerisinin Gösteren Öz Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?		✓
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	Bu Tasarımınızı yeniden yapsaydınız neyi düzeltirdiniz?		

Teknik olarak kompozisyonda daha kaliteli kumaşlar kullanıma dikkat ederdim. Daha çok kültüre yer vermeye çalışırdım. Bu kompozisyonda kalabalık oluşturabilirdi ama anlamı daha kuvvetlendirirdi.

8	Eklemek istediğiniz açıklama:

ÖĞ04 kodlu öğrenci, *"metaforik bir anladım varmı?"* sorusunda hayır seçeneğini işaretleyerek, yanlış değerlendirmiştir. Ancak, "*Bu tasarımınızı yeniden yapsaydını neleri düzeltirdiniz?"* sorusuna yönelik yaptığı değerlendirmelerde bilinçli bir öz eleştiri görülmekle birlikte, tasarımını yeniden yapması durumunda nelere dikkat edeceği yeterince gerekçelendirmediğinden *"başarısız"* olarak değerlendirilmiştir.

Tablo 51. ÖĞ01 Kodlu Öğrencinin Analiz Yapabilme Becerisinin Gösteren Öz Değerlendirmesi





	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	Bu Tasarımınızı yeniden yapsaydınız neyi düzeltirdiniz?	Kültürel imgeyi daha iyi belirtirdim. Daha farklı düşünmek için daha farklı açıdan yapmam gerekirdi. Fakat yine de basit bir afiş oldu, sade ve anlatılmak istenen anlatıyor. Düzeltmek istediğim bir şey pek yok, sadece daha farklı düşünülmemiş bir şey yapmak isterdim. (Troia)	
8	Eklemek istediğiniz açıklama:	Seçtiğim konuyu, aşkım, bir kahvaltının üzerinden yola çıkılarak yapıldı. Anlatılmak istenen anlatan bir afiş oldu.	

ÖĞ01 kodlu öğrenci kendi tasarımı üzerine yapmış olduğu yorumlarını, dayanaklardan yoksun olarak gerçekleştirdiğinden, öz değerlendirmesini "başarısız" olarak gerçekleştirmiştir.

Çalışma grubunun öz değerendirme formlarında kendi tasarımlarına yönelik değerlendirmelerinde; tasarımda eksikliklerin doğru tanımlanması, kullanılan imge ve simgelere değinerek, imge ve simgelerle gönderme yapılan metaforların okunması, anlam bağlantılarının kurulup, tasarımda iletilen mesajın doğru tanımlanmasına dayalı tasarımın çözümleme başarılarına göre; ÖĞ06, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ02, ÖĞ03 ve ÖĞ05

kodlu öğrencilerin I.düzeyde/başarılı, ÖĞ09 ve ÖĞ10 kodlu öğrencilerin I.düzeyde/vasat, ÖĞ04 ve ÖĞ01 kodlu öğrencilerin III.düzeyde/başarısız olarak öz değerlendirmelerini gerçekleştirdikleri görülmüştür. ÖĞ07 kodlu öğrenci ise öz değerlendirmenin yapıldığı derste yer almamıştır. Bu durumda, kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerilerinde, "öz değerlendirme" de çıkan sonuca göre, etkili olduğu söylenebilir.

Tablo 52. ÖĞ03 Kodlu Öğrencinin ÖĞ01 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi

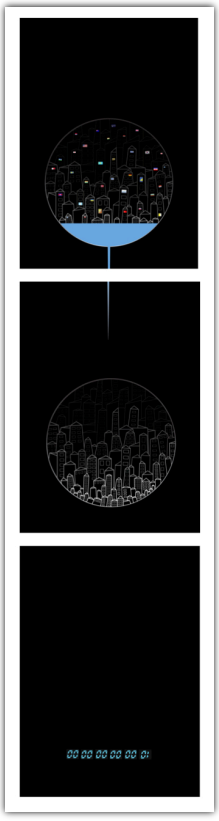


	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

Bu çalışmada birbiriyle bağlantılı öğeler ve ön plana çıkan bir öge var. Burda ok. Akım üzerindeki simge ve desenlerden kızılderili çağrışımı oluşturuyor. Burda, kızılderili geleneği doğrultusunda, doğayı koruyan, saygı, yerine, geçen, önem veren bir toplum olduğunu biliyoruz. Şu andaki çıkarımımızla arkadaki kuraklık gelişiyor. Neden geliştiğimizi sorguladığımızda çalışmanın doğa ile alakalı kızılderililerin verdiği bir mesaj olduğu çıkarımına varıyoruz. Arkadaki kuraklık ve boş bir tabaktaki paralar doğanın paraya çevirildiğini çarpıcı bir şekilde sergileyen Buna yenmeyen yok edilmesine neden olan para olsada, açlık ve kıtlığa neden olan aç ağızlılık ve para hırsından.

ÖĞ03 kodlu öğrenci, ÖĞ01 kodlu öğrencinin yapmış olduğu tasarım için akran değerlndirmesinde; tasarımda kullanılan imge ve simge dizisinin kaynağı konusunda *"Bu çalışmada birbiriyle bağlantılı öğeler ve ön plana çıkan bir öğe var. Bu da ok. Okun üzerindeki desenler, kızılderili çağrışımı oluşturuyor"* şeklinde bilinçli bir yorum yaptığı gözleniyor. Öğrencinin yorumlarında Kızılderililerin kültürel yaşam felsefesindeki doğaya bakış açılarıyla, tasarımdaki imgeler arasında kurduğu mantıklı bağlantılarla, ÖĞ03 kodlu öğrencinin, tasarıma doğru bir yorumlama ve anlamlandırma yaptığı gözlenmektedir. Bu açıdan bakıldığında; ÖĞ03 kodlu öğrencinin, ÖĞ01 kodlu öğrenci tasarımına yapmış olduğu akran değerlendirmesini "başarılı" olarak gerçekleştirdiği görülmektedir.

Tablo 53. ÖĞ05 Kodlu Öğrencinin ÖĞ06 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:	SADE ve ANLAMLI	

Anlam katmanları oluşturması açısından başarılı buldum. Binaların ışıkları ülkelerin bayraklarından oluşuyor. Evrensel bir simge kullanmış. Bu binaların ışıkları yani milletler suyu (yani doğanın vazgeçilmez) tüketilmesi ve zamanla geri dönüşü olmayacak kaybolup doğa yıkıldığını belirtmek istedi. Sade ve başarılı buldum.

ÖĞ05 kodlu öğrencinin, ÖĞ06 kodlu öğrenci tasarımı için gerçekleştirdiği akran değerlendirmesinde *"Anlam katmanları oluşturması açısından başarılı buldum. Binaların ışıkları, ülkelerin bayraklarından oluşuyor. Evrensel bir simge kullanmış. Bu*

binaların sahipleri suyu tükettiklerini ve zamanla dönüşü olayacak kuraklığa gidildiğini belirtmektedir" şeklinde tasarıma ilişkin yorumları gerekçeleriyle doğru bir yaklaşımla ifade etmiştir. ÖĞ05 kodlu öğrenci, tasarımda kullanılan imge ve simgelerden, oluşturdukları anlam katmanından ve tasarımda iletilen mesaj hakkında yorum yaptığından, akran değerlendirmesini *"başarılı"* olarak gerçekleştirdiği söylenenbilir.

Tablo 54. ÖĞ02 Kodlu Öğrencinin ÖĞ08 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi





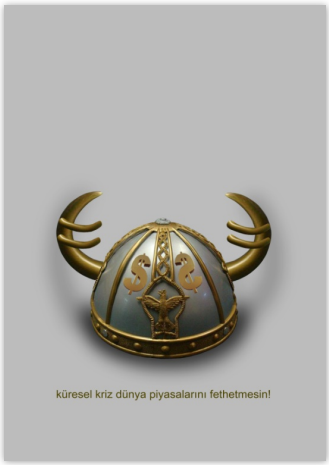
	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?		X
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

Sonsuzluk simgesi kullanılarak, başladığımız yere tekrar geleceğimizi ve bunun bir sonu olmadığını kullanılan öğelerle destekleyerek, doğa ve kentlerin başlangıçtan sona kadar anlatımını sonsuzluk simgesi ile anlatılması gayet iyi bir fikir ve tasarım başarılı. Ele alınan sorun sonsuzluk simgesi ile anlamlandırılabiliyor.

ÖĞ02 kodlu öğrencinin, ÖĞ08 kodlu öğrencinin tasarımı üzerine akran değerlendirmesinde; tasarımda kullanılan "sonsuzluk" simgesi ile tasarımda oluşturulan anlam ilişkisine değinerek, tasarımda oluşturulan fikir ile simge kullanımındaki başarı arasındaki bağlantıya yer vermiştir. Bu açıdan bakıldığında, ÖĞ02 kodlu öğrenci, akran

değerlendirmesinde, tasarımı gerekçelerle yorumladığı görülmüştür. Ancak yukarıda *"Metaforik bir anlatım var mı?"* sorusuna *"Hayır"* yanıtını vererek hatalı cevap vermiştir.

Tablo 55. ÖĞ08 Kodlu Öğrencinin ÖĞ02 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

Vikingler yağmacılık yapmaları, doların inip çıkması ile ilgili bir çalışma yapmış. Küresel krizin yağmacılığı ile Vikinglerin yağmacılığını birleştirmiş. Gerçekten ilgi çekici, anlatmak istenilen mesaj ve konuyu direk yansıtıyor. Bayrakların € işaretine dönmesi, dolar işaretini kullanması çok iyi olmuş. Euro ve doların piyasayı yapmış olduğu zarar ve piyasayı alt-üst etmesini çok iyi anlatmış. Vikinglerle dolar ve Euro arasında çok iyi bir anlatım ve bağlantı kurmuş.

ÖĞ08 kodlu öğrencinin akran değerlendirmesinde; doğru yorumlamayla imge ve simgeler çözümlenmiştir. Ancak, belki küresel ekonominin yarattığı problemlere ilişkin yorum yaparak, daha geniş bir açıdan değerlendirebilirdi. Tasarımda kullanılan tüm

simgelere değinmiş, imge ve simgelerin yaptığı göndermelerle oluşturulan anlam ilişkisini kurarak, iletilen mesajı okuyabilmiştir. Bu anlamda, ÖĞ08 kodlu öğrencinin akran değerlendirmesinin *"başarılı"* olduğu görülmektedir.

Tablo 56. ÖĞ11 Kodlu Öğrencinin ÖĞ04 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	X	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	X	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	X	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	X	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	X	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	X	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

Bu çalışmada imge ve simgelerin kullanımını yedi yerinde buldum. Kompozisyon, ritm unsuruyla dengelenmiş. İmge ve simgenin kullanımı açısından bakıldığında evrensel bir gönderme söz konusu. Yerel imgeler evrensel şekilde kullanabilmiş olmasıyla "yerel düşün evrensel hareket et" fikrine uygun olmuş bir tasarım. Çünkü, tüketim daha değişik açıdan tüketim-alışveriş çılgınlığı evrensel bir sorun haline gelmiş durumda. Tasarımda da bir nevi dünya ülkesine seslenme var.

ÖĞ11 kodlu öğrenci tarafından, ÖĞ04 kodlu öğrencinin afişindeki imge ve metaforlar doğru anlaşılmış ve anlamlandırılmış olmasından dolayı, akran değerlendirmesini *"başarılı"* gerçekleştirdiği söylenebilir. ÖĞ11 kodlu öğrenci, tasarımda kullanılan

imgelerin, afişte ele alınan tüketim sorununa değinmiş, ancak yorumunu bağlantılarla zenginleştirebilirdi.

Tablo 57. ÖĞ09 Kodlu Öğrencinin ÖĞ10 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?		✓
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

İmge olarak fabrika bacaları kullanılmış ve ağaçlar kullanılmış Tabiat israfını anlatmak istenmiş. Bence başarılı bir çalışma olmuş, Tam olarak anlatmak istediğini vermiş. Fabrikadan çıkan zehirli gazlar ağaçlarımızı yok ediyor. Çıkan dumanların sekli ağaçların şeyliyle benzetilmiş. Sanayinin gittikce artmasıyla havaya verdiği zarar ve savaşın tabiatın görüntüsü zarar ifade edilmiş.

ÖĞ09 kodlu öğrencinin, ÖĞ10 kodlu öğrenci afişi için yapmış olduğu görsellere ilişkin yorumu, imgelerden çıkarılan mesaj doğru aktarıldığından, akran değerlendirmesinin "başarılı" olduğu söylenebilir. Ancak, ÖĞ09 kodlu öğrencinin afişteki imge çözümlemeleri daha açıklayıcı olabilirdi.

Tablo 58. ÖĞ01 Kodlu Öğrencinin ÖĞ03 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

Bu çalışmada arkadaşım tüketim konusunu ele almıştır. Ele aldığı tüketim konusu ise su tüketimi. Bunu da bitirdiğinde yapmak için istediği, yaptığı su denizdir. Fakat bu bir batık inşaat. Su tüketiminin aşırılığı, su kaynaklarının yok olması ekolojisiyle şekillen yağmur ormanında suyun geri gelecek yağmur yağacağı düşünülemez. Tasarımda arkadaşım imge simge kullanmıştır. Simgelerden kullanımı olduğu görsel kurgu ile temsil etmektedir. Bitirdiğinde simgeleyen kültürel giysileri ve bastonu yapılışı. Güzel, açık, anlaşılır bir afiştir. Kısacası Tasarım izleyicinin dikkatini çekmektedir.

ÖĞ01 kodlu öğrencinin ÖĞ03 kodlu öğrenci tasarımı üzerine yaptığı değerlendirmede, afişteki imge ve simgeleri doğru bir anlamlandırdığından *"başarılı"* akran değerlendirmesini gerçekleştirdiği söylenebilir. Ancak, tasarımdaki imge ve simgelerle oluşturulan anlamla birlikte, tasarımda estetik yoruma da yer verebilirdi.

Tablo 59. ÖĞ04 Kodlu Öğrencinin ÖĞ11 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirmesi



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?	✓	
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?	✓	
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

Tasarımın düşünce olarak gayet iyi olduğunu düşünüyorum. Anlam ve simge kullanımı gerçekleştirilmiş. Fakat görüntü ve kompozisyon daha etkili bir şekilde kullanılabilirdi. Teknik anlamda kullanımda biraz sıkıntı var. Ama anlam aktarım imge ve simgeyi doğru yerde kullanma gayet başarılıdır.
Anlam olarak doğa zaten değerli ve altına dokunulmemeli gibi bir anlam çıkıyor mitolojik olayına bakarak entellektüel bilgi birikimi gerektiriyor konuyu anlamamız için.

ÖĞ04 kodlu öğrencinin ÖĞ11 kodlu öğrenci tasarımında oluşturulan anlamlandırmaya genel olarak doğru yaklaşmış olmakla birlikte "iyi", "sıkıntı var", "nitelikli" gibi yargı söylemleri gerekçelendirilmemiştir. Bu nedenle ÖĞ04 kodlu öğrencinin akran değerlendirmesi *"vasat"* olduğu söylenebilir.

Tablo 60. ÖĞ10 Kodlu Öğrencinin ÖĞ09 Kodlu Öğrenci Tasarımı İçin Analiz Yapabilme Becerisini Gösteren Akran Değerlendirme



	SORULAR	YANITLAR	
		EVET	HAYIR
1	Tasarımda İmge-Simge kullanılmış mı?	✓	
2	Metaforik bir anlatım var mı?		✓
3	Kültürel İmge Simge kullanılmış mı?		✓
4	Katmanlı anlamlara yer verilmiş mi?	✓	
5	Tasarımda kullandığı İmge ve Simgeleri izleyiciye algılatabilecek nitelikte midir?	✓	
6	Tasarım İzleyicinin dikkatini çekip etkileyecek nitelikte mi?	✓	
7	EKLEMEK İSTEDİĞİNİZ AÇIKLAMA:		

Anlatmak istenen çok yalın bir şekilde yapmış. Bazat o kadar etkileyi bulmadım. Tasarım daha çok imge simge kullanılarak yalın halde anlatılabilirdi. Kompozisyon olarak okunması göz bir ofiş olduğunu düşünüyorum. Anlatmak istenen daha iyi indirilebilirdi. Güzel bir düşünce ama daha iyi kullanılabilirdi.

ÖĞ10 kodlu öğrencinin ÖĞ09 kodlu öğrenci tasarımına yönelik yaptığı yorum tamamiyle özneldir. Ayrıca yapılan yorumlar yeterince gerekçelendirilmemekle birlikte, formdaki tasarıma yönelik *"Metaforik bir anlatım var mı?"* ve *"Kültürel imge simge kullanılmış mı?"* sorularına *"hayır"* seçenekleri işaretlenerek yanlış yanıt verilmiştir. Bu nedenle ÖĞ10 kodlu öğrencinin akran değerlendirmesinin *"başarısız"* olduğu görülmektedir.

Çalışma grubunun akran değerendirme formlarında arkadaşlarını imge simge okuryazarlığı ders sürecinde uyguladıkları tasarımlarına yönelik değerlendirmelerinde; tasarımda eksikliklerin doğru tanımlanması, kullanılan imge ve simgelerin algılanarak, imge ve simgelerle gönderme yapılan metaforların okunması, anlam bağlantılarının

kurulup, tasarımda iletilen mesajın doğru tanımlanmasına dayalı tasarımın okuma başarılarına göre; ÖĞ02, ÖĞ05, ÖĞ03, ÖĞ01, ÖĞ09, ÖĞ11, ÖĞ08 ve ÖĞ06 kodlu öğrencilerin I.düzeyde/başarılı, ÖĞ04 kodlu öğrenci II.düzeyde/vasat, kodlu öğrenci ÖĞ10 III.düzeyde/başarısız olarak akran değerlendirmelerini gerçekleştirdikleri görülmüştür. ÖĞ07 kodlu öğrenci ise akran değerlendirmenin yapıldığı derste yer almamıştır. Çalışma grubunun "akran değerlendirme"lerinde çıkan sonuca göre; kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programının, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerilerinde etkili olduğu görülmektedir.

7. Hafta ders planın yer alan dersin çıktılarının 2. maddesi oluşturan *"Sınıf içinde öğrencilerin tasarımları üzerine tartışma yaratılarak, tasarımları yorumlanmalarında tasarım üzerine fikir üretebileceklerdir"* şeklinde ifade edilen çalışma grubunun sınıf içinde tasarladıkları afişler üzerine tartışma 8.hafta ders planına aktarılarak, 8.haftada gerçekleştirilmiştir. 04.06.2013 tarihli sekizinci hafta ders planında tasarımlar üzerine yapılan değerlendirmede öğrencilerin yaklaşımlarına araştırmacı günlüğünde yer verilmiştir.

Araştırmacı Günlüğü/04.06.2013

Öğrenciler imge-simge kullanarak yapmış oldukları tüketim konulu afiş tasarımlarını A3 çıktısı alarak sınıfça tartışıldı. Değerlendirmeye başlamadan önce sınıfa "Bütün bu çalışmalarınıza baktığınızda daha önceki çalışmalarınıza dayanarak fikir üretimi açısından bir farklılık görüyor musunuz? sorusuna ÖĞ11 kodlu öğrenci; "Hocam biz daha önce imge kullanımını bilmiyorduk." Tabii burada öğrencinin ifade ettiği daha önce bilinçsiz, farkında olmadan imgeyi kullandığıdır. Daha doğrusu kullandıkları öğelerin bile farkında olmadıklarını da ortaya koymaktadır. Çünkü elbette ki yaptıkları tasarımlarda bir takım öğeler kullandılar, dolayısıyla da imgeleri de kullanmış oldular. Ancak apaçık olan şey; belli bir disiplinle, sorumluluk içinde ve probleme yönelik değil, bilinçsizce ve sorgusuzca kullanıldığıdır. Size göre bir farklılık var mı? Sorusuna ÖĞ11 kodlu öğrenci "İmge-simgeleri kullanabildiğimizi görüyorum. Kesin olan bu. Biz daha önce imge-simgeleri nasıl kullanacağımızı bilmiyorduk" dedi. Sınıftaki öğrencilerin tamamı "İmge-simgeleri okumayı da bilmiyorduk" dediler. Öğrencilerin bu yanıtları dersin onlara sağladığı yarar fikrini desteklemektedir. Sınıftaki her öğrenci kendine göre bu dersle ilgili görüşünü ekledi:

ÖĞ04: "Anlamlandırma açısından çok şey kattı."

ÖĞ03, ÖĞ08 ve ÖĞ06 kodlu öğrencilerin bu konuda şu yorumlarda "Bütüne tasarımın geneline bakıyorduk. Kompozisyona bakıyorduk. Burada şu ya da bu imge-simge kullanılmış. Burada şu anlatılmak istenmiş demiyorduk. Sadece biz tasarıma bakıyorduk. Ama şimdi nasıl bir imge ya da simge kullanmış? Neyi kastetmiş? şeklinde

düşünmeye başladık.” bulunmaları tasarımlara artık okur yazar gözüyle bakabildiklerini, tasarımdaki her bir elemanı okuyup yorumlamaya çalıştıklarını ve eleştirel bakabildiklerini gösteriyor. Tasarımların kompozisyon, estetik yönlerinin değerlendirebilmelerinin yanı sıra tasarımların içerdiği imge ve simgeleri ile onlara yüklenen anlamları da düşünmeye başladıkları gözleniyor. GRFK04 kodlu öğrenciye göre bu dersin ve derste yapılan uygulamalar ile tasarımlardaki imge-simgeleri “anlamlandırarak kendimizi geliştirmeye başladığımızı düşünüyorum” dedi.

“Herkes yaptığı afiş çalışmasından memnun mu?” Ya da “ Birşeyleri değiştirmek isteseydiniz neyi değiştirirdiniz?” soruları sınıfa soruldu.

ÖĞ04 kodlu öğrenci; “Ben afişimde yer alan figürlerin renginde yoğun kırmızı olduğunu düşünüyorum.” dedi. “İyi bir iş yaptığını düşünüyor musun? sorusuna, evrensel kültürel imgeleri kullanarak aşırı alışveriş gibi bir tüketim sorununu ele alan ÖĞ04 kodlu öğrenci; “Anlam yaratma olarak iyi bir iş yaptığımı düşünüyorum. Kültürel imgeleri kullanarak tüketime iyi bir gönderme yaptığımı düşünüyorum. Ama teknik olarak düzeltilmesi gereken şeyler var.” yanıtını verdi. ÖĞ11 kodlu öğrenci, “Ben çalışmamı beğendim. Sade olmasından yanaydım.” dedi. “ÖĞ11 kodlu öğrencinin neyden yararlanarak tasarımı oluşturduğunu biliyor musunuz?” sorusuna sınıf “mitoloji” yanıtını vermiştir. Bunu üzerine ÖĞ11 kodlu öğrencinin yararlanmış olduğu “Kral Midas’ın mitolojik efsanesi sınıfa anlatıldı. ÖĞ04, ÖĞ11 kodlu öğrencinin Kral Midas mitinden yararlanarak yapmış olduğu afişini imge simge kullanımı ve bu imge simgelerle kurulan anlam ilişkisine dayanarak başarılı bulduğunu dile getirmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrenci, ÖĞ11 kodlu öğrencinin afiş tasarımından “Maddi zenginliğin mutluluk getirmeyeceği, dolayısıyla zenginlik uğruna doğayı bozmamak gerektiği, doğayı bozduğumuzda bize mutsuzluk getireceği” düşüncesini çıkarabiliyorum dedi. ÖĞ11 kodlu öğrenci de tasarımımda “Doğanın zaten değerli olduğunu, doğanın paraya dönüştürülmesiyle mutluluk yaşanmayacağını, güzel doğaya sahip olmanın asıl zenginlik olduğunu” belirtmek istedim dedi. ÖĞ06 kodlu öğrenci, “ÖĞ11’nin anlatımını güçlü bulduğunu söylebilirim”, “Biz bu dersi görmemiş olsaydık, belki bu afişin içerdiği anlamı merak bile etmeyecektik ve yorumlayamıyacaktık” dedi. ÖĞ11 kodlu öğrenci “Aslında imge-simge okuryazarlığı burada önemli!” diyerek bu şekilde düşüncelerin paylaşıldığı sınıf ortamında, bilginin burada ne kadar önemli olduğu ve tasarımda bilgiyi kullanabilmenin, yorumlayabilmenin, bilgiyi tüketiciye aktarabilmenin ne denli önemli olduğu düşüncesinin kavratıldığı gözlenmektedir.

ÖĞ05, ÖĞ06 kodlu öğrencilerin afişine “Bilinçsiz su tüketimini, tüm kültürleri ele alarak; dünya bayraklarını küre içinde gösterdiği evlerin pencerelerinde göstermesi, küre ve bayraklar ile evrensel simgeleri kullanması ve afişi tasarlama biçimiyle tüketiciyi uyarmış olmasını okuyabilmiş ve olumlu yönde değerlendirmesini yapmıştır. ÖĞ04 ve ÖĞ11, ÖĞ06 kodlu öğrencinin tasarımda mesajını verebildiğini ve tüketicide farkındalık yarattığı düşüncesini ilettiler. ÖĞ06 kodlu öğrencinin bilinçli elektrik tüketimine yönelik afiş tasarımında; geleneksel dantelin işlenmiş olduğu stor perde ardından yansıyan şehir ışıklarını gösterdiği öğelere dayanarak, ÖĞ04; “Modern stor perdenin böyle bir geleneksel dantelle birleştirilmesini çok etkili buldum. Güçlü bir anlatım olmuş” dedi. ÖĞ04 kodlu öğrencinin bu yorumu oldukça ilginç ve başarılıdır. ÖĞ04 kodlu öğrenci, modern stor perdenin “modern dünyanın tüketim” problemine gönderme yaptığını, geleneksel dantel ise “geçmişten günümüze gelen tüketim değişimi”ne gönderme yaparak, ışığın gereksiz boşa tüketimi, “modern dünya sorunu”

olduğuna vurgu yapmış olmasıyla ilişkilendirmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrenci "bu afişim, diğer tasarımına göre daha zor anlaşılan, daha zor yorumlanabilen ve daha derin anlamlı bir afiş oldu" dedi. ÖĞ06 kodlu öğrenci de elektrik tüketimi için yapmış olduğu afişi su tüketimi afişine kıyasla "ben bu afişimi, daha çok beğendim. Çünkü; bu afiş daha derin anlam içeriyor ve çok daha farklı yorumlara açık bir afiş oldu. Onu etkili kılan şey de; afişin derin anlama sahip olması" dedi.

ÖĞ06 kodlu öğrenci, bilinçsizce kullanılmış ışığın, insanları karanlığa sürükleyeyeceğini, gerçek ışığın aslında bilinç olduğu, perde gibi bilincini aç ve gerçek ışığı gör! düşüncesiyle tüketiciye elektriği bilinçli kullanmasına dikkati çekmek istemiştir. ÖĞ06 kodlu öğrenci, bu tasarımında yer verdiği soruna yönelik yaklaşımı, vermek istediği mesajı, kullandığı öğeleri, nedenleriyle açıklayarak sınıfla paylaştı.

ÖĞ08, ÖĞ04 ve ÖĞ06 kodlu öğrenciler, ÖĞ02 kodlu öğrencinin viking başlığı, Euro ve dolar simgelerini kullanarak küresel piyasa krizine yönelik yaptığı afiş tasarımını değerlendirdiler. Tasarımda anlam katmanlarını başarıyla kullanmasından, afişin yalınlığından, vikinglerle kurulan anlam ilişkisinden sözederek, ÖĞ02 kodlu öğrencinin simge kullanımını çok etkili bulduklarını dile getirdiler.

ÖĞ09 kodlu öğrencinin afiş tasarımı sınıfça değerlendirildi. ÖĞ09'nin kullanmış olduğu Nuh'un Gemisi mitini ÖĞ08 sınıfa anlattı. Sonrasında da ÖĞ09'nin kullanmış olduğu imge ve simgeleri betimleyerek iletilen mesaj hakkında fikir yürüttüler.

ÖĞ03 kodlu öğrenci ÖĞ01'nin tasarımındaki imgeleri betimleyerek anlam ilişkisi kurup yorumladı. ÖĞ11 kodlu öğrenci, ÖĞ01'nin doğanın yok edilerek kuraklık sorununa ilişkin ünlü kızılderili atasözünden yola çıkarak yapmış olduğu tasarımındaki yaklaşımını, kendisinin Midas Kralı mitini kullanarak yaptığı tasarımla fikir yününden benzerlik ilişkisi kurdu. ÖĞ03 kodlu öğrencinin afişinde kullandığı kızılderililerin yağmur dansını gösteren rütiellerini okumaya çalıştılar. Özellikle ÖĞ11 kodlu öğrenci, afişteki simgelere dayanarak ÖĞ03'nın iletmek istediği mesajı tam anlamıyla okuyabildi.

ÖĞ05 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler, ÖĞ01'nin ardışık afiş tasarımında kullandığı sonsuzluk simgesini, ele alınan sorunla ilişkilendirip yorumlarını yaptılar. ÖĞ10 kodlu öğrenci endüstrinin doğayı kimi zaman ihmal ederek, doğaya yaptığı zararı ifade eden tasarımını hangi imgelerle anlattığını, bu imgelerin afişe kattığı estetik değeri ve anlam ilişkisinin değerlendirmesini yapabildikleri gözlendi.

ÖĞ06 kodlu öğrenci " İmge ve simgeleri kullanmayı öğrenmenin yanı sıra; içeriğinde bilginin temel olduğu grafik tasarımı yapabileceğimizi öğrendik. Her tasarıma baktığımızda, tasarıma yüklenen düşünce var. Katmanlı anlamları kullanmayı, içi boşaltılan imge ve simgeleri kullanmamayı öğrendik." dedi.

Çalışma grubunun sınıf içinde yapılan tasarımlar üzerine gerçekleştirilen tartışma 04.06.2013 tarihli araştırmacı günlüğü'nde ("*ÖĞ11 kodlu öğrencinin neyden yararlanarak tasarımı oluşturduğunu biliyor musunuz?" sorusuna sınıf "mitoloji" yanıtını vermiştir. Bunu üzerine ÖĞ11 kodlu öğrencinin yararlanmış olduğu "Kral*

Midas'ın mitolojik efsanesi sınıfa anlatıldı.... ÖĞ06 kodlu öğrenci, ÖĞ11 kodlu öğrencinin afiş tasarımından "Maddi zenginliğin mutluluk getirmeyeceği, dolayısıyla zenginlik uğruna doğayı bozmamak gerektiği, doğayı bozduğumuzda bize mutsuzluk getireceği" düşüncesini çıkarabiliyorum dedi. ÖĞ11 kodlu öğrenci de tasarımımda "Doğanın zaten değerli olduğunu, doğanın paraya dönüştürülmesiyle mutluluk yaşanmayacağını, güzel doğaya sahip olmanın asıl zenginlik olduğunu" belirtmek istedim dedi. ÖĞ06 kodlu öğrenci, "ÖĞ11'nin anlatımını güçlü bulduğunu söylebilirim", dedi) diyaloğ örneğinde olduğu gibi sınıfta birbirlerinin tasarımları için dile getirdikleri düşünceleri; birbirini bilgilendirerek, tasarıma yönelik yorumlamalarında bilgilendirme açısında olumlu yönde etkilemekte, dolayısıyla daha zengin, etkili, mantıklı ve birbiriyle ilişkili yorumlar yaptıkları gözlenmektedir.

Öğrencilerin tasarımlarında imge-simgeyi kullanmış olmaları, çalışma grubunun yapmış olduğu her bir tasarım üzerine, düşüncelerini aktarabilmeleri, yorumlayabilmeleri ve eleştirebilmelerinin sonucu olarak; sekiz haftayı kapsayan bu ders programı denemesinin öğrenciye; imge ve simgeleri tasarımda kullanımını öğrettiğini, imge simge okuryazarlığı kazandırdığını göstermektedir. Zaten her derste günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarında dile getirdikleri düşüncelerinin yanı sıra; sekizinci hafta 04.06.2013 tarihli yukarıda yer alan araştırmacı günlüğünde aktarılan diyaloglar ve çalışma grubunun görüşme formlarında aktardıkları düşünceler, imge simge okuryazarlığı ders programının kazananımlarını desteklemektedir. 04.06.2013 tarihle ders planında çalışma grubu *"Sınıf içinde, tasarımlarınız üzerinde değerlendirme ve tartışma yapılması imge-simge okuryazarlığı açısından size ne kazandırdığını düşünüyorsunuz?"* sorusuna şu şekilde yanıt vermişlerdir.

> ÖĞ11: Her zaman tartışmanın çözüm getireceğine inananlardanım. Bundan dolayı tasarımlarımız üzerinde değerlendirme yapmak, bizim tasarım, imge simge okuryazarlığı, analiz etme değerlendirme alanında bize katkı sağlar. Değerlendirme yaparak kompozisyonu, imge simgelerin yerinde kullanımını eleştirebilen, okuyan bireyler olarak kendimizi geliştirme yolunda ilerlediğimizi düşünüyorum. Çünkü bugün kü derste yaptığımız değerlendirme ile herkesin hem kendi çalışması üzerine hem de başkasının çalışması üzerine yoğun düşünerek ve ayrıntılı inceleyerek çalışmaların olumlu ve ya olumsuz yanları üzerine herkes fikrini söyledi. Böylece tasarımcının çalışmasında farkketmediği kimi noktalar, başkaları tarafından fark edildiği oldu. (ÖĞ11, 04.06.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, *"Değerlendirme yaparak kompozisyonu, imge simgelerin yerinde kullanımını eleştirebilen, okuyan bireyler olarak kendimizi geliştirme yolunda*

ilerlediğimizi düşünüyorum..." şeklinde, tasarımlarda imge simge kullanımının doğruluğu konusunda kendilerini geliştirdiğinin ifade etmiştir. *"bugünkü derste yaptığımız değerlendirme ile herkesin hem kendi çalışması üzerine, hem de başkasının çalışması üzerine yoğun düşünerek ... çalışmaların olumlu ve ya olumsuz yanları üzerine herkes fikrini söyledi. Böylece tasarımcının çalışmasında farkketmediği kimi noktalar, başkaları tarafından fark edildiği oldu"* şeklinde, tasarımım imge-simge ve anlam açısından başarılı ve başarısız yanının algılanmasında, tasarımcının kendi fark edemediği problemi, başka birinin bakış açısından farkedilmesiyle; birçok bakış açısının zenginliği, tasarımcıya olumlu yönde yol gösterdiğini belirterek, sınıfça tartışma yapılmasının yararına değinmiştir.

> ÖĞ02 Bir bütün olarak baktığım tasarımlara, artık daha farklı bakıyorum. Altında yatan fikir, bunu anlatırken kullanılan imge simgelerin uyumu, bunların başarılı bir tasarım için gerekliliğini artık daha iyi anlıyor ve yorumlayabiliyorum. Sınıf içinde imge simge kullanarak, yapmış olduğumuz tasarımları tartışmak, fikir alışverişinde bulunmak ve hepimizin çalışmaları üzerinde yoğun düşünerek, farklı bakış açılarıyla değerlendirmeler yapmak hoşumuza gitti. Çünkü bazen başkasının düşüncesi de bize bir ufuk açabiliyor. (ÖĞ02, 04.06.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrenci, tasarımlara artık daha farklı baktığını ifade ederek, *"imge simgelerin uyumu, bunların başarılı bir tasarım için gerekliliğini artık daha iyi anlıyor ve yorumlayabiliyorum"* şeklinde görüşme formunda düşüncelerini aktarmıştır. Sınıf içinde tasarımlar üzerine değerlendirme yapılmasının yararını; *"tasarımları tartışmak, fikir alışverişinde bulunmak ve hepimizin çalışmaları üzerinde yoğun düşünerek, farklı bakış açılarıyla değerlendirmeler yapmak hoşumuza gitti. Çünkü bazen başkasının düşüncesi de bize bir ufuk açabiliyor"* sözleriyle, ÖĞ11 kodlu öğrencinin düşüncelerine denk gelen farklı bakış açılarının, kendilerine yol gösterdiği konusunda fikrini aktarmıştır.

> ÖĞ03: Bir çalışmanın görsel görüntüsünün ötesinde derin anlam boyutuna girdik. Küresel anlamda bir afişin dilini çözümleyerek, orda ki imge ve simgelerden afişin anlamını çıkarabilecek duruma geldiğime inanıyorum. Tartışmalar, bakmak ve düşünmek boyutunda bize zenginlik kattı. (ÖĞ03, 04.06.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ03 kodlu öğrenci, tasarımdaki görsel görüntünün derin anlam boyutunu çözümleyerek, tasarımlardaki imge ve simgelerin anlamlarından afişte iletilen anlamları çıkarabilecek düzeye geldiğini ifade edip, sınıfta tasarım üzerine yapılan

değerlendirmelerin, tasarıma *"bakmak-düşünmek"* anlamında kendisini geliştirdiği yönünde yarar sağladığını belirtmiştir.

> ÖĞ09: Öncesinde tasarımlarımızda sadece kompozisyon olarak yerleştirilmesine, ne anlatmak istediğimize bakardık. Ama bu dersi aldıktan sonra imge ve simgeleri de doğru kullanarak daha doğru bir iş yapmış oluyoruz. Farklı düşünmeye başladık ve bilginin de gerekli olduğunun farkına vardık. Sınıfta tasarımlar üzerinde tartıştık. Bu tartışma tüm tasarımlar üzerinde düşünmeye itiyor. Bu da her incelediğimiz işe fikir yürütmeyi hatta fark edilmeyeni de fark ettirmeyi sağlıyor. (ÖĞ09, 04.06.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ09 kodlu öğrenci görüşme formunda; imge simge okuryazarlığı ders programının uygulanmadan önce, tasarımın biçimsel özelliklerinin çok daha ön plana çıkarıldığı bir yol izlenirken, şimdi biçimsel özelliklerin yanı sıra, imge simge kullanımının doğruluğunu, tasarıma bilgi edimini yansıtabilen farklı düşünme yolu izlendiğini ifade etmiştir. Sınıfta tasarımlar üzerine yapılan tartışmaların *"Bu tartışma tüm tasarımlar üzerinde düşünmeye itiyor. Bu da her incelediğimiz işe fikir yürütmeyi hatta fark edilmeyeni de fark ettirmeyi sağlıyor"*şeklinde *"düşünme, fikir yürütme ve farkettirme"* açısından yararlı olduğunu ifade etmiştir.

> ÖĞ04: Bu tasarımlar üzerinde değerlendirme tartışma yapılması, bize imge ve simgeyi okuma anlamında hem de tasarımlardaki anlatım üzerinde entelektüel bilgi birikimi açısından çok önemlidir. Bize bu alanlar hakkında bilgimizi geliştirmemizi sağlamıştır. Bize yorum yapabilme, tasarım üzerine anlam yükleyebilme konusunda çok katkı sağlamaktadır. (ÖĞ04, 04.06.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci *"bize imge ve simgeyi okuma anlamında hem de tasarımlardaki anlatım üzerinde entelektüel bilgi birikimi açısından çok önemlidir. Bize bu alanlar hakkında bilgimizi geliştirmemizi sağlamıştır"* şeklinde ifade ederek, imge ve simgeleri okuyabilme, tasarımlarda kullanılan entelektüel dilin çözümlenmesinde, bu dilin bilgisinin edinilmesinde ve geliştirmesinde önemli bir payı olduğunu, tartışmanın aynı zamanda tasarımı yorumlama, tasarıma anlam yükleme konusunda da katkısı olduğunu aktarmıştır.

> ÖĞ06: Ben çalışmamda farklı anlamlar çıktığını gördüm. Bu durum benim hoşuma gitti. Ben de arkadaşlarımın tasarımlarını değerlendirirken, ne derece geliştiğimi gördüm. Benim kendi çalışmam dışında, arkadaşlarımın çalışmalarına yapılan yorumları dinleyince bana büyük katkı sağladığını düşünüyorum. (ÖĞ06, 04.06.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, sınıfta yapılan tartışmalar sonucunda farklı bakış açılarından çıkan fikirlerin aktarılmasıyla kendi afiş tasarımında imge ve simgelerin ilişkilendirilmesiyle

farklı anlamlar çıktığını, afişine yüklenen anlam zenginliğine dikkat çekerek bu durumun hoşuna gittiğini ifade etmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrencinin buraa kastettiği şey, 04.06.2013 tarihli araştırmacı günlüğünde aktarılan tartışma diyaloglarıdır; *(ÖĞ04; "Modern stor perdenin böyle bir geleneksel dantelle birleştirilmesini çok etkili buldum. Güçlü bir anlatım olmuş" dedi. ÖĞ04 kodlu öğrencinin bu yorumu oldukça ilginç ve başarılıdır. ÖĞ04 kodlu öğrenci, modern stor perdenin "modern dünyanın tüketim" problemine gönderme yaptığını, geleneksel dantel ise "geçmişten günümüze gelen tüketim değişimi"ne gönderme yaparak, ışığın gereksiz boşa tüketimi, "modern dünya sorunu" olduğuna vurgu yapmış olmasıyla ilişkilendirmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrenci "bu afişim, diğer tasarımına göre daha zor anlaşılan, daha zor yorumlanabilen ve daha derin anlamlı bir afiş oldu" dedi. ÖĞ06 kodlu öğrenci elektrik tüketimi için yapmış olduğu afişi su tüketimi afişine kıyasla "ben bu afişimi, daha çok beğendim. Çünkü; bu afiş daha derin anlam içeriyor ve çok daha farklı yorumlara açık bir afiş oldu. Onu etkili kılan şey de; afişin derin anlama sahip olması" dedi) (*04.06.2013, tarihli araştımacı günlüğü.)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, sınıfta tasarım üzerine yapılan tartışmaların, *"Ben de arkadaşlarımın tasarımlarını değerlendirirken, ne derece geliştiğimi gördüm. Benim kendi çalışmam dışında, arkadaşlarımın çalışmalarına yapılan yorumları dinleyince bana büyük katkı sağladığını düşünüyorum"* şeklinde ifade ederek, kendi tasarıma yapılan değerlendirmelerin yanı sıra sınıfta diğer tasarımlar üzerine yapılan değerlendirmelerin de görsel tasarımlardaki ayrıntıları algılama, yorumlama ve anlamlandırma açısından büyük katkı sağladığını düşündüğünü belirtmiştir.

> ÖĞ10: Bir sonraki çalışmamıza katkı sağladı. İmge simgeyi kullanabilmek izleyicinin okuryazarlığını ve afişin okuryazarlığını artırmak açısından, yorumlayabilmek açısından katkı sağladı. Derin anlamları fark edebilmek, imge simge okuryazarlığımızı ortaya çıkarabilmek açısından büyük katkı sağladı. Konuşmak, tartışmak eleştiri gücümüzü artırdı. Zengin bakış açılarını görmüş olduk. (ÖĞ10, 04.06.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ10 kodlu öğrenci tasarımlar üzerine sınıfça tartışılarak değerlendirilmesi; tasarımlarda imge ve simgeleri kullanlmasında ve görsel tasarımların okunup yorumlanmasında, derin anlamların fark edilebilmesinde ve tasarıma yönelik eleştirel bakabilmelerinde etkili oluduğunu, katkı sağladığını ve farklı bakış açılarına tanık olmasına imkan sağladığını ifade etmiştir.

ÖĞ11, ÖĞ02, ÖĞ03, ÖĞ09, ÖĞ04, ÖĞ06 VE ÖĞ10 kodlu öğrenciler görüşme formlarında ifade etmiş oldukları düşüncelerine dayanarak; imge-simgelerin kullanıldığı tasarımların üzerine sınıfça tartışılması; tasarımlarda imge ve simge kullanım başarısının algılanmasına, farklı bakış açılarının oluşumuna, farklı bakış açılarıyla ortaya çıkan yorumlarla tasarımcıya ve alıcıya yol göstermesine, "bakmak, düşünmek, fikir üretmek" anlamında kendilerini geliştirmelerine katkıda bulunduğu görülmüştür. Ayrıca, tasarımda edinilen bilginin kullanılmasındaki başarının algılanmasına, entelektüel dilin çözümlenmesinde etkili olup görsel tasarımlara anlam yüklenmesinde, yorumlanmasında, ayrıntıların algılanmasında, eleştirel bakma yaklaşımının güçlenmesinde yarar sağladığı görülmektedir. Bütün bu değerlendirmelere dayalı olarak kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerilerinde etkili olduğu söylenebilir.

Grafik tasarımda ele alınan problemleri çözmek açısından, imge simge kullanılmasınının tüm ileti öğelerinlerin kullanımına ve yorumlanasına ilişkin kazanım sağladığı söylenebilir. Ancak bu dersin çok daha geniş bir zaman çerçevesinde işlenmesi uygulamaların ve değerlendirmelerin artırılması daha etkin bir başarıyı getirecektir. Derste yaşanan zaman kısıtlılığına rağmen, öğrencilerin ilk günden sekizinci haftaya kadar olan süreçte anlamlı bir değişme, gelişme görülebildiği söylenebilir. Bu durumu, çalışma grubunun hem derse katılımlarıyla hem de uygulamalarıyla ve tasarımlar üzerine gerçekleştirdikleri değerlendirmelerle gözlemlenebildiği ifade edilebilir.

4.1.7. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programını, Çalışma Grubu Nasıl Değerlendirmiştir?

04.06.2013 tarihli 8.hafta son ders planında, kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programının eylem araştırması uygulaması kapsamında derslerin etkililiğini genel olarak çalışma grubu tarafından değerlendirilmesi istenmiştir. Bu değerlendirme;

a) Dersin İçeriklerine İlişkin Değerlendirme,

b) Dersin Biçimine İlişkin Değerlendirme,

şeklinde iki farklı basamakta "Program Değerlendirme Formu"nda çalışma grubuna sorulan derse yönelik sorularla gerçekleştirilmiştir.

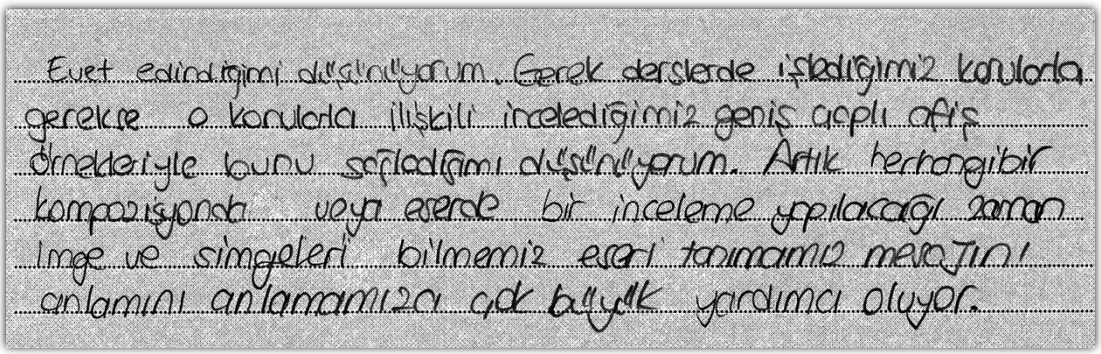
Dersin içeriklerine ilişkin değerlendirmede 6 soru, dersin biçimlerine ilişkin değerlendirmede 4 soru sorularak, öğrencilerin ders programı hakkındaki görüşleri alınmıştır. Ancak, ÖĞ07 kodlu öğrencinin imge simge okuyazarlığı ders programının bir çok dersine (tasarım uygulamalarına gibi) katılmamış ve son ders değerlendirmesinde de bulunmamıştır. Bu nedenle, öğrencinin derse ilişkin değerlendirmesi çalışma grubunun ders değerlendirmelerinde yer almamıştır.

a) Dersin İçeriklerine İlişkin Değerlendirme:

ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ09, ÖĞ03, ÖĞ05, ÖĞ02, ÖĞ01 ve ÖĞ10 kodlu öğrenciler "dersin içerikleri"ne ilişkin ders programını değerlendirmeleri 6 soruda aşağıdaki gibi aktarmışlardır;

a-1) İmge simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edinme

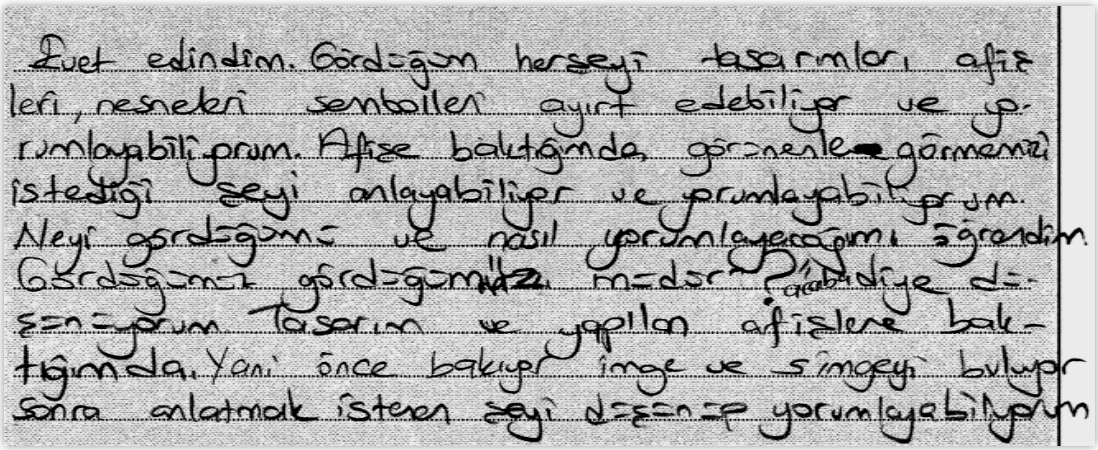
Çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı ders programı ile tasarımlarda kullanılan imge ve simgeleri okuyup yorumlayabilecek ve kendi tasarım uygulamalarında da imge ve simgeleri doğru kullanıp yorumlayarak, anlam oluşturabilecek bilgiyi kazanıp kazanmadıklarını değerlendirebilmek için görüşlerine ihtiyaç duyulduğundan, ders değerlendirme formunda, *"İmge simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiniz mi? Açıklayınız"* şeklinde soru yöneltilmiştir. Çalışma grubunun bu soruya yanıtları şu şekilde olmuştur;


Evet edindiğimi düşünüyorum. Gerek derslerde işlediğimiz konularda gerekse o konularla ilişkili incelediğimiz geniş çaplı ofis örnekleriyle bunu sağladığımı düşünüyorum. Artık herhangi bir kompozisyonda veya eserde bir inceleme yapılacağı zaman imge ve simgeleri bilmemiz eseri tanımamız mesajın anlamını anlamamıza çok büyük yardımcı oluyor.

Kesit 4. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

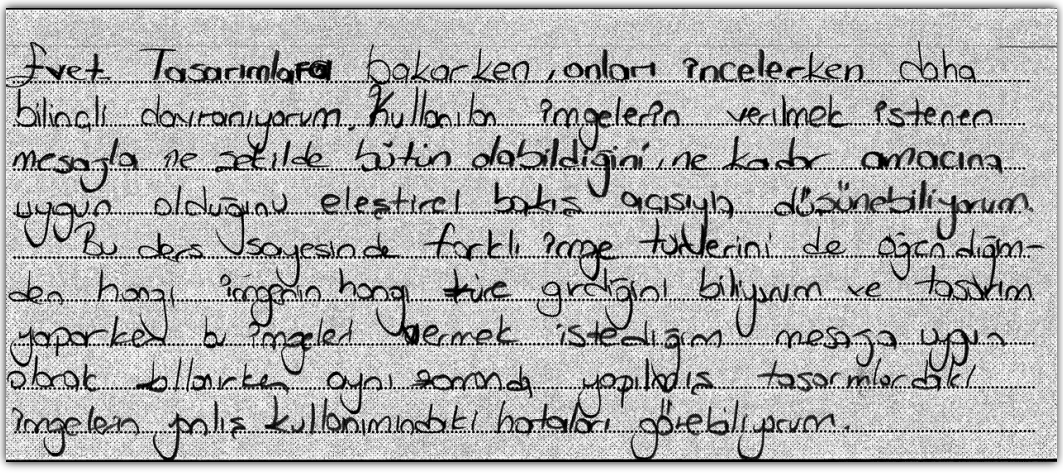
ÖĞ04 kodlu öğrenci, bu soruya verdiği yanıtta, program boyunca hem ele alınan konularda hem de her hafta işlenen konularda gösterilip tartışılan örnekler aracılığıyla imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiğini ifade etmiştir. İmge ve simgelerin kullanıldığı herhangi bir çalışmada, iletilen mesajın anlaşılmasında yani;

mesajın okunmasında "imge ve simgeler"in yardımcı olduğunu söyleyerek, imge ve simgelerin anlam yorumlamasında önemli bir araç olduğunu vurgulamıştır.



Kesit 5. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

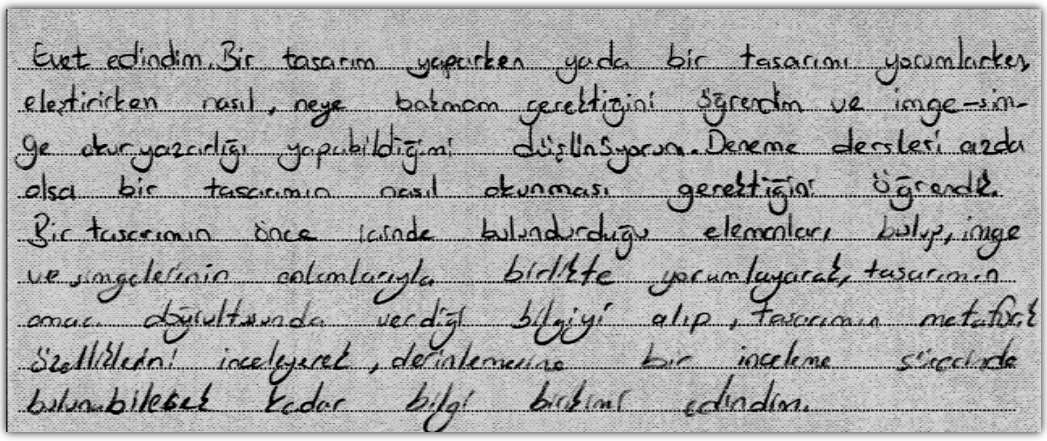
ÖĞ08 kodlu öğrenci, incelediği her tasarımda kullanılan sembolleri ayırt edebildiğini ve yorumlayabildiğini, afişlerde görülen imge ve simgelerle neyin gösterildiğini okumayı öğrendiğini ifade etmiştir. Tasarımlarda öncelikle imge ve simgeleri bulmaya çalıştığını daha sonra da bu imge ve simgelerin aracılığıyla yüklenen anlamı yorumladığını, dolayısıyla imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiğini belirtmiştir.



Kesit 6. ÖĞ011 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

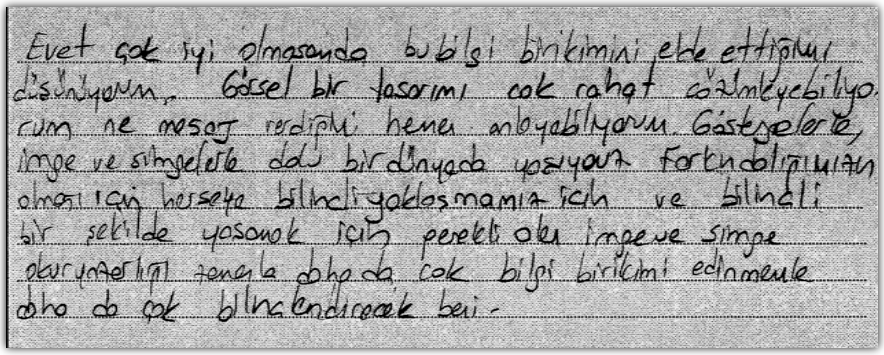
ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiğini, tasarımları daha bilinçli inceleyebildiğini ifade ederek, tasarımlardaki imgeleri yorumlayarak, iletilmek istenen mesajla imge-simge ilişkisine bakabildiğini, anlam

bileşeni içinde olup olmadığını, eleştirel bakış açısıyla değerlendirebildiğini açıklamıştır. İmge-simge okuryazarlığı ders programıyla, imgelerin türlerini öğrendiğini ve tasarımını oluştururken de tasarımda iletmek istediği mesaja göre uygun imge veya simgeleri kullanabildiğini belirtmiştir. ÖĞ11 kodlu öğrenci, ayrıca tasarımlarda doğru anlam ilişkisi kurulmadan kurgulanmış olan tasarımları farkedebildiğini, dolayısıyla yalnış kullanılmış imge ve simgeleri tasarımda okuyabilir bilgeye sahip olduğunu aktarmıştır. Öğrencinin buradaki değerlendirmesinden de, imge simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiği ve imge-simge okuryazarlığını aktif olarak gerçekleştirdiği söylenebilir.


Evet edindim. Bir tasarım yaparken yada bir tasarımı yorumlarken, eleştirirken nasıl, neye bakmam gerektiğini öğrendim ve imge-simge okuryazarlığı yapabildiğimi düşünüyorum. Deneme dersleri arası olsa bir tasarımın nasıl okunması gerektiğini öğrendik. Bir tasarımın önce içinde bulundurduğu elemanları bulup, imge ve simgelerinin anlamlarıyla birlikte yorumlayarak, tasarımın amacı doğrultusunda verdiği bilgiyi alıp, tasarımın metaforik özelliklerini inceleyerek, değerlendirmeye bir inceleme süreci'nde bulunabilecek kadar bilgi birikimi edindim.

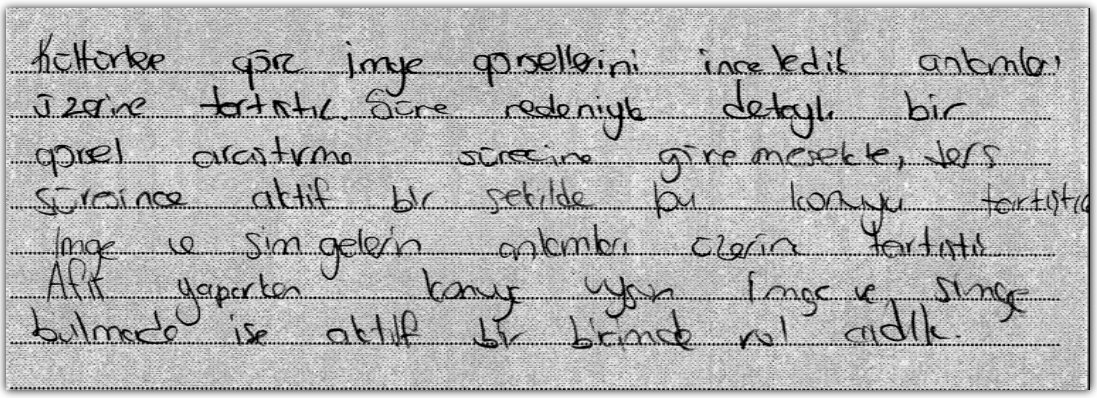
Kesit 7. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, bir tasarımı oluştururken ya da yorumlayıp eleştirirken, tasarıma nasıl bakılması gerektiğini, bir tasarımın nasıl okunması gerektiğini, imge-simge okuryazarlığını gerçekleştiren bilgiyi edinmesiyle kazandığını ifade etmiştir. Tasarımdaki imge ve simgeleri bularak, imge ve simgelerin taşıdıkları anlamlarla, derin anlam katmanlarına gönderme yapan metaforları algılayıp yorumlayabilecek bilgiyi kazandığını aktarmıştır.


Evet çok iyi olmasada bu bilgi birikimini elde ettiğimi düşünüyorum. Görsel bir tasarımı çok rahat çözümleyebiliyorum ne mesaj verdiğini hemen anlayabiliyorum. Göstergeler, imge ve simgelerle dolu bir dünyada yaşıyoruz farkındalığımızın olması için herşeye bilinçli yaklaşmamız için ve bilinçli bir şekilde yaşamak için gerekli olan imge ve simge okuryazarlığı sayesinde daha da çok bilgi birikimi edinmemiz daha da çok bilinçlendirecek beni.

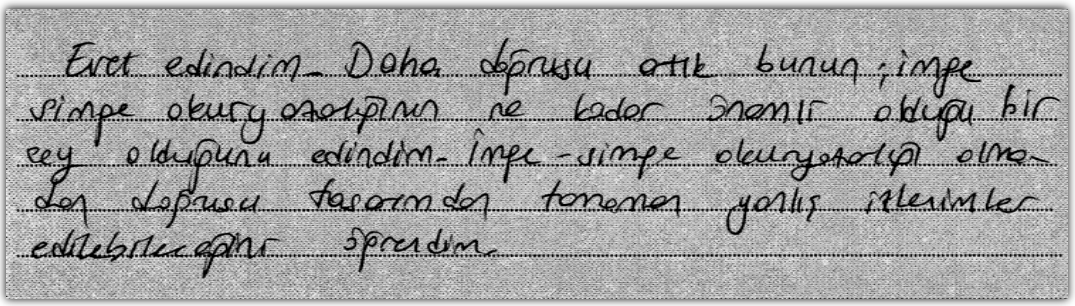
Kesit 8. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığını gerçekleştirecek bilgiyi kısmen edindiğini belirterek, görsel bir tasarımı rahat çözümleyebildiğini ve tasarımdaki mesajı algılayabildiğini ifade etmiştir. Çok sayıda görsel göstergelerle karşı kaşıya gelindiği günümüz dünyasında, farkındalık için bilinçli bir yaklaşımla görüntülerin doğru algılanmasında gerekli olan imge simge okuryazarlığı, söz konusu olan göstergeleri bilinçli okuması için zamanla kendisini daha da bilinçlendirebileceğini ifade etmiştir.



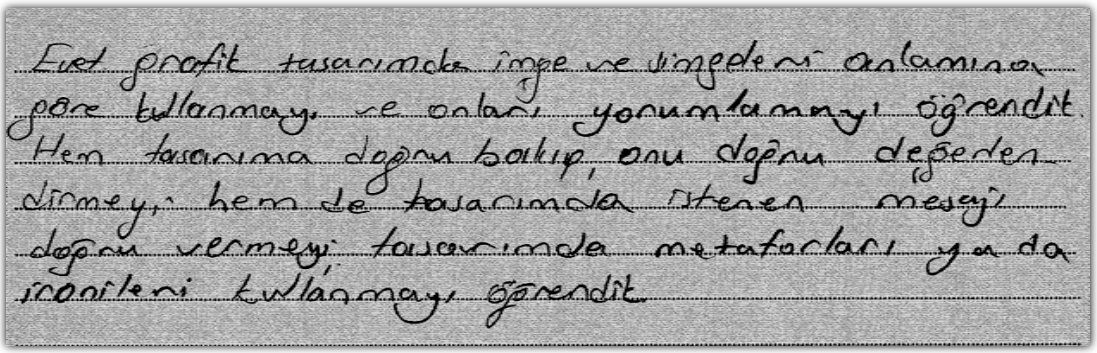
Kesit 9. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programında kültürleri yansıtan görsel örneklerin incelenerek, bu örneklerdeki imge ve simgeler aracılığıyla oluşturulan anlamlar üzerine tartışıldığını ve tasarım uygulaması sırasında da konuya uygun imge ve simgeleri kullanarak, istenilen anlamı yaratma konusunda aktif olarak rol aldıklarını ifade etmiş ve imge-simge okuryazarlığını aktif olarak gerçekleştirdiğini belirtmiştir.



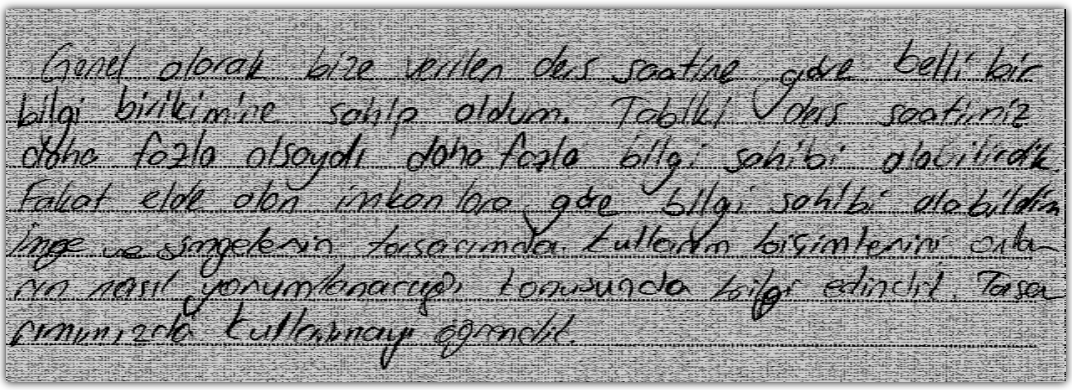
Kesit 10. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığını gerçekleştirecek bilgiyi edindiğini ve tasarımı doğru değerlendirebilmek için imge simge okuryazarlığının önemini kavradığını ifade etmiştir.



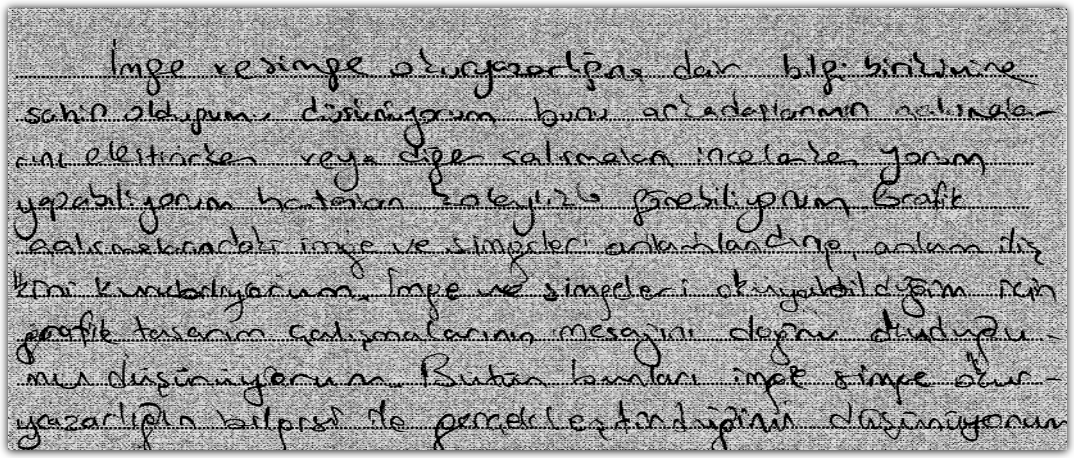
Kesit 11. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, grafik tasarımlarda imge ve simgelerin taşıdıkları anlamları düşünerek kullanmayı ve onları yorumlayarak ironi ya da metaforlar aracılığıyla amaçladığı mesajı vermeyi ve bu bilgi ile grafik tasarımlarına doğru bakmayı ve değerlendirmeyi öğrendiğini belirterek imge simge okuryazarlığını gerçekleştirecek bilgiyi edindiğini aktarmıştır.



Kesit 12. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı programı doğrultusunda imge ve simgelerin tasarımda kullanım biçimlerini öğrendiğini, bunların yorumlanmasını ve tasarımlarda kullanılmasını sağlayacak bilgiyi edindiğini ifade etmiştir.



Kesit 13. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (1)

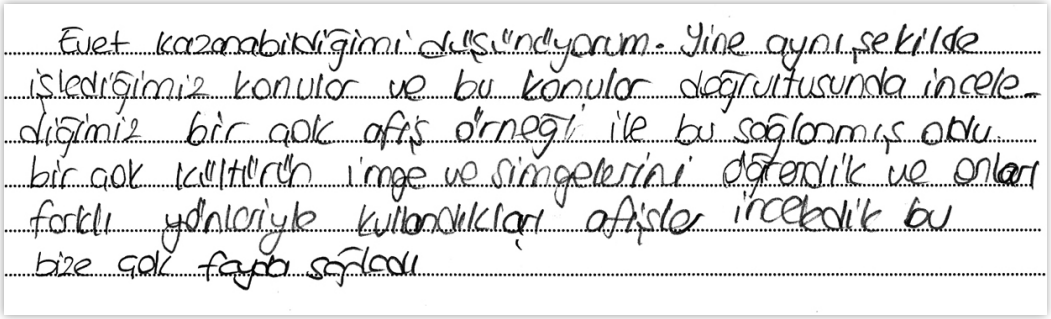
ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiğini düşünmektedir. ÖĞ10 kodlu öğrenci, arkadaşlarının çalışmalarını yorumlayabilmesinden, çalışmalardaki imge ve simgeleri farkedip anlamladırabilmesinden, anlam ilişkisi kurabilmesinden ve tasarımdaki mesajı doğru okumasından, imge simge okuryazarlığını gerçekleştirdiğini düşünmektedir.

Çalışma grubunun, Program Değerlendirme Formları'nda aktardıkları yorumlarında, imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindikleri görülmektedir; herhangi bir çalışmada, mesajın okunmasında "imge ve simgeler"in yardımcı olduğunu ve anlam yorumlamasında önemli bir araç olduğunu, imge-simge okuryazarlığı bilgisini edinmeleriyle, tasarımları daha bilinçli inceleyebildiklerini ve tasarımda iletilmek istenen mesajı imge-simge ilişkisine bakarak okuyabildiklerini, imge ve simgelerin taşıdıkları anlamlarla, derin anlam katmanlarına gönderme yapan metaforları algılayıp yorumlayabilecek bilgiyi kazandıklarını, kültürleri yansıtan görsel örnekleri inceleyerek, imge ve simgeler aracılığıyla oluşturulan anlamlar üzerine tartışabildiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca çalışma grubu, tasarım uygulaması sırasında da konuya uygun imge ve simgeleri kullanarak, istenilen anlamı yaratma konusunda aktif olarak rol aldıklarını, grafik tasarımlarda imge ve simgelerin taşıdıkları anlamları gözönünde bulundurarak, tasarımlarında ironi ya da metaforlar aracılığıyla amaçladıkları mesajı verebildiklerini, imge-simge okuryazarlığı bilgisi ile grafik tasarımlara doğru bakmayı ve değerlendirmeyi öğrendiklerini, tasarımdaki mesajı doğru okuyabildiklerini aktarmışlardır. Çalışma grubunun ifade etmiş oldukları bu

değerlendirmeler, imge simge okuryazarlığı ders programının uygulanması sonucunda, imge simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiklerini göstermektedir.

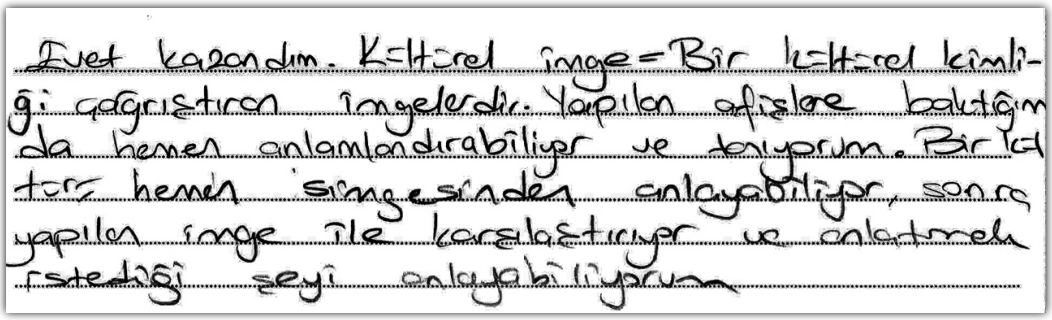
a-2) Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği

İmge-simge okuryazarlığı ders programının, çalışma grubuna tasarımlardaki imge ve simgeleri tanıyıp anlamını düşünerek, imge ve simgelerin anlamı ile tasarımın bütününde iletilen düşüncenin anlam ilişkisini kurup yorumlayabilcek yeterliği kazandırıp kazandırmadığını değerlendirebilmek için Program Değerlendirme Formu'nda, *"Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği kazandınız mı? Açıklayınız"* şeklinde soru yöneltilmiştir. Çalışma grubu şu şekilde düşüncelerini aktarmışlardır;



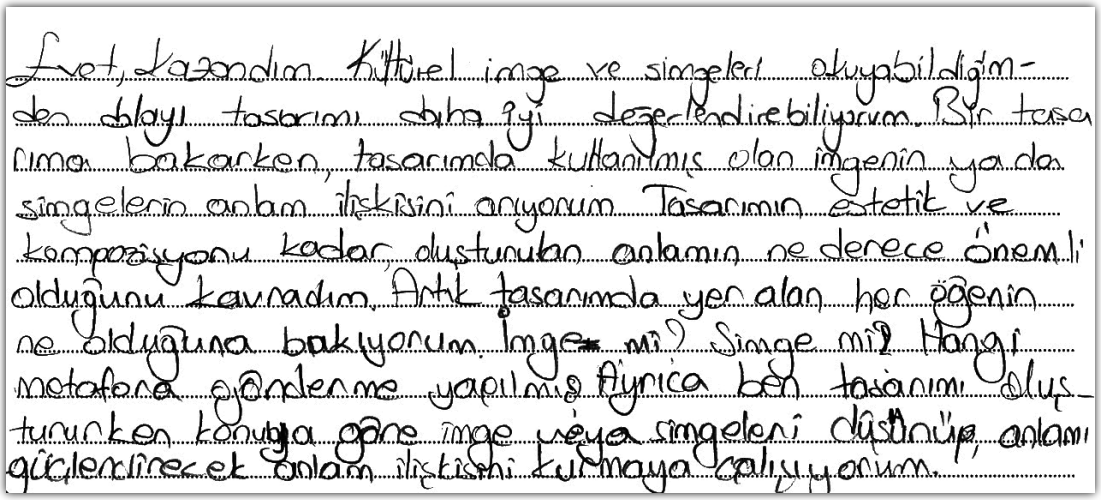
Kesit 14. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı ders programında yer alan haftalık teorik konuların ve bunları destekleyen görsel örneklerin incelenmesi sonucunda, birçok kültürün imge ve simgeler aracılığıyla nasıl yansıtıldığını öğrendiğini, ayrıca farklı bakış açılarıyla görsel dilde nasıl yansıtıldığını görüp incelendiğini belirterek, kültürel imge ve simgeleri anlamlandırabilme yeterliğini kazandığını ifade etmiştir.



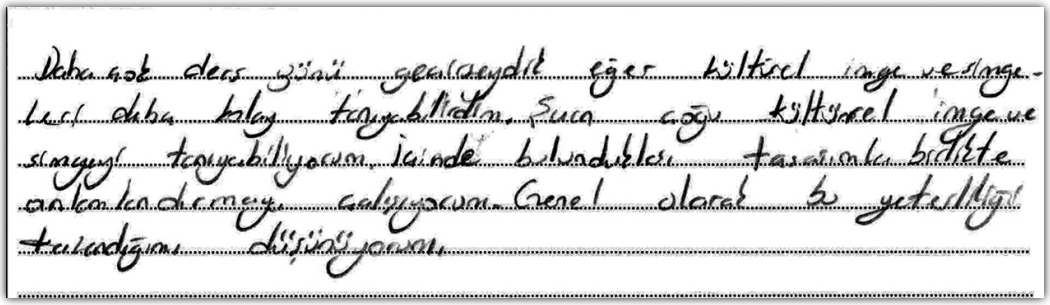
Kesit 15. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ08 kodlu öğrenci, *kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği "evet kazandım"* şeklinde ifade ederek, kültürel imgelerin, toplumun kültürel kimliğini çağrıştırdığını, afişlerde de bu tür imgeleri hemen tanıyıp anlamlandırabildiğini belirtmiştir. ÖĞ08 kodlu öğrenci, tasarımda yansıtılan kültürü, simge aracılığıyla anlayabildiğini daha sonra da tasarımda kullanılan imgelerle bağlantı kurup anlatılmak isteneni kavrayabildildiğini açıklamıştır.


Evet, kazandım. Kültürel imge ve simgeleri okuyabildiğim-
den dolayı tasarımı daha iyi değerlendirebiliyorum. Bir tasa
rıma bakarken, tasarımda kullanılmış olan imgenin ya da
simgelerin anlam ilişkisini arıyorum. Tasarımın estetik ve
kompozisyonu kadar, oluşturulan anlamın ne derece önemli
olduğunu kavradım. Artık tasarımda yer alan her öğenin
ne olduğuna bakıyorum. İmge mi? Simge mi? Hangi
metafora göndermeyapılmış. Ayrıca ben tasarımı oluş-
turuken konuya göre imge veya simgeleri düşünüp, anlamı
güçlendirecek anlam ilişkisini kurmaya çalışıyorum.

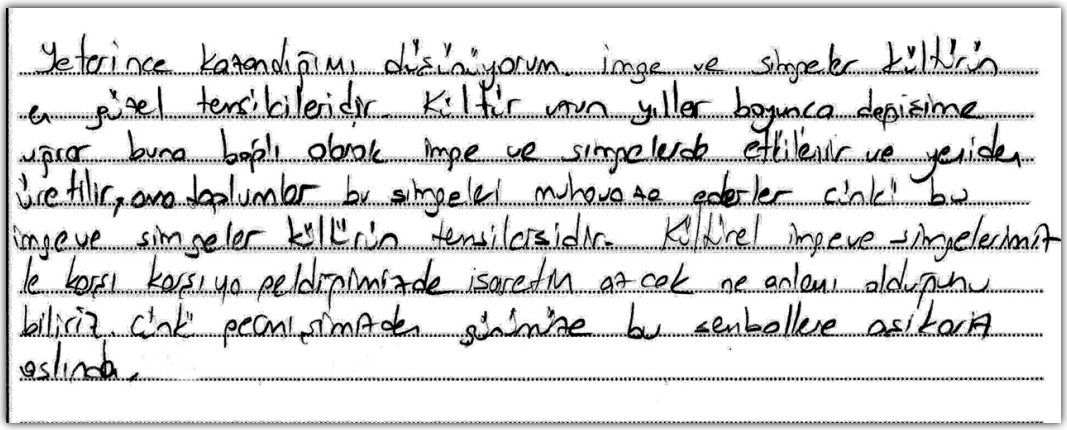
Kesit 16. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği için *"evet, kazandım"* şeklinde yanıt vermiştir. *"Kültürel imge simgeleri okuyabildiğimden dolayı, tasarımı daha iyi değerlendirebiliyorum. Bir tasarıma bakarken, tasarımda kullanılmış olan imgenin ya da simgelerin anlam ilişkisini arıyorum"* şeklinde aktardığı ifadelerinden, kültürel imge ve simgeleri anlamlandırabilme yaklaşımı içinde tasarımları değerlendirdiğini göstermektedir. Ayrıca imge-simge okuryazarlığı ders programıyla tasarımı oluşturan tüm elemanlar gibi yaratılan anlamın da önemli olduğunu kavradığını ve tasarımdaki her öğenin türünü, anlamının yaptığı göndermeyi sorgulayarak, anlamı okuma çabası gösterdiğini, aynı yaklaşımla anlam oluşturma çabasını, tasarımını yaparken de uyguladığı görülmektedir.


Daha çok ders süreci geçseydik eğer kültürel imge ve simgeleri daha kolay tanıyabilirdim. Şuan çoğu kültürel imge ve simgeyi tanıyabiliyorum içinde bulundukları tasarımla birlikte anlamlandıramıyorum. Genel olarak bu yeterliliği kazandığımı düşünüyorum.

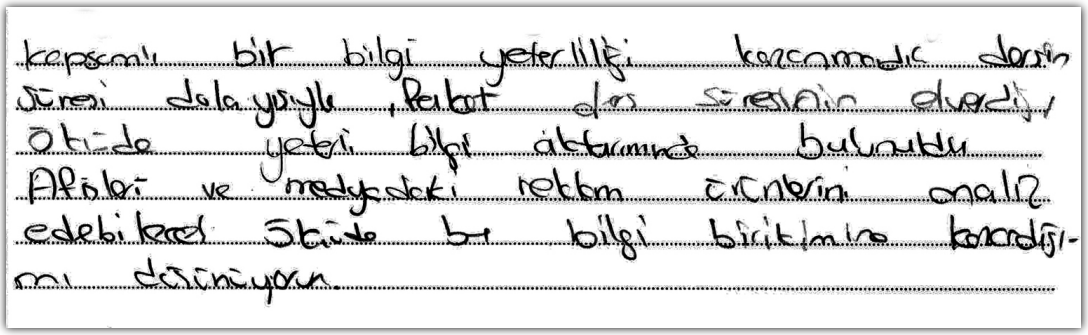
Kesit 17. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, genel anlamda kültürel imge ve simgeleri tanıyıp, tasarımın bütünlüğü içinde anlamlandırıp yorumlayabileceği yeterliği kazandığını ifade etmiştir. Ancak, ÖĞ06 kodlu öğrenci, daha uzun bir ders süreci geçirmiş olsaydı, kültürel imge ve simgeleri daha kolay tanıyıp anlamlandırabileceği bir düzeyde olacağını düşünmektedir.


Yeterince kazandığımı düşünüyorum. İmge ve simgeler kültürün en güçlü temsilcileridir. Kültür uzun yıllar boyunca değişime uğrar buna bağlı olarak imge ve simgelerde etkilenir ve yeniden üretilir, ona toplumlar bu simgeleri muhatap ederler çünkü bu imge ve simgeler kültürün temsilcisidir. Kültürel imge ve simgelerimiz ile karşı karşıya geldiğimizde işaretin az çok ne anlamı olduğunu biliriz çünkü geçmişten günümüze bu sembollere aşinayız aslında.

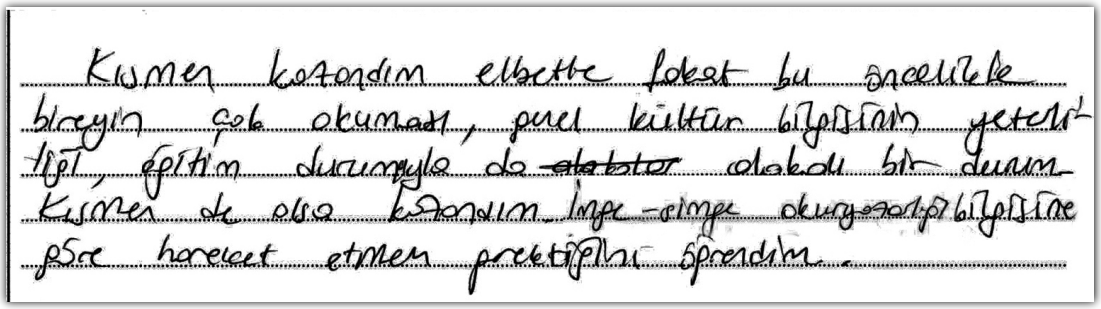
Kesit 18. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ09 kodlu öğrenci *"Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği kazandınız mı?"* şeklindeki ikinci sorunun yanıtını *"Yeterince kazandığımı düşünüyorum"* şeklinde yanıtlayarak, imge ve simgelerin kültürleri temsil ettiklerini ve kültüre yönelik bilgi ilettiklerini ifade etmiştir.



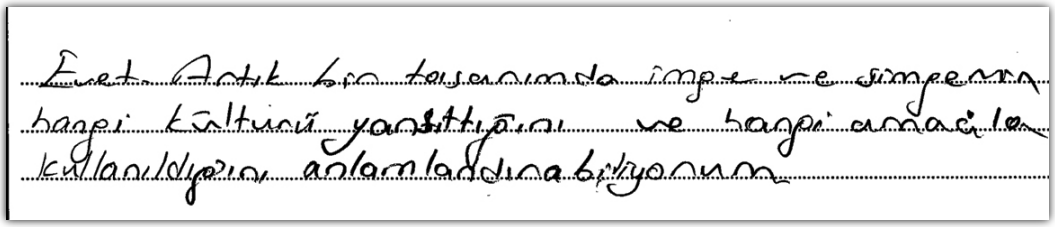
Kesit 19. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, ders süresinin kısıtlı olması nedeniyle, çok ileri düzeyde kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğini sağlayacak bilgiyi kazanmadığını ancak; dersin elverdiği ölçüde afişleri ve medyadaki reklam ürünlerini analiz edebilecek ölçüde bilgi edindiği düşüncesini aktardığı görülmektedir. Öğrencinin bu değerlendirmesi aslında, imge simge okuryazarlığını uzun bir süreci gerektirdiğinden ve çok geniş disiplinlerarası bir bilgiye de gerek duyulduğundan, çok sayıda çeşitliliği olan kültürel imge ve simgeleri, sekiz haftada ileri düzeyde tam anlamıyla tanıyıp anlamlandırmanın mümkün olmadığını ancak, bir başlangıç olarak da tasarımlara nasıl bakılması, değerlendirilmesi ya da yorumlanması gerektiği konusunda bilgi edinip analiz edebildiğini belirtmiştir.



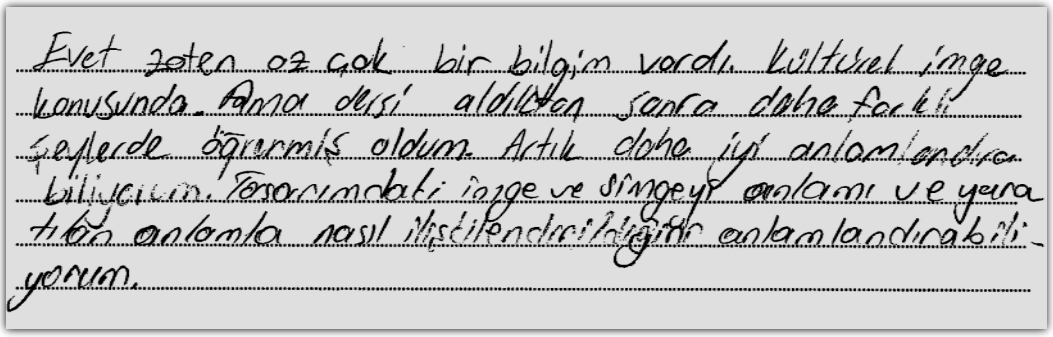
Kesit 20. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğini kısmen kazandığını ifade etmiştir. Ancak kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği, bireyin çok okumasına, kültürel bilgisinin yeterliğine bağlı olduğunu, kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilmek için imge-simge okuryazarlığından edindiği bilgiye göre hareket etmesi gerektiğini öğrendiğini ifade etmiştir.



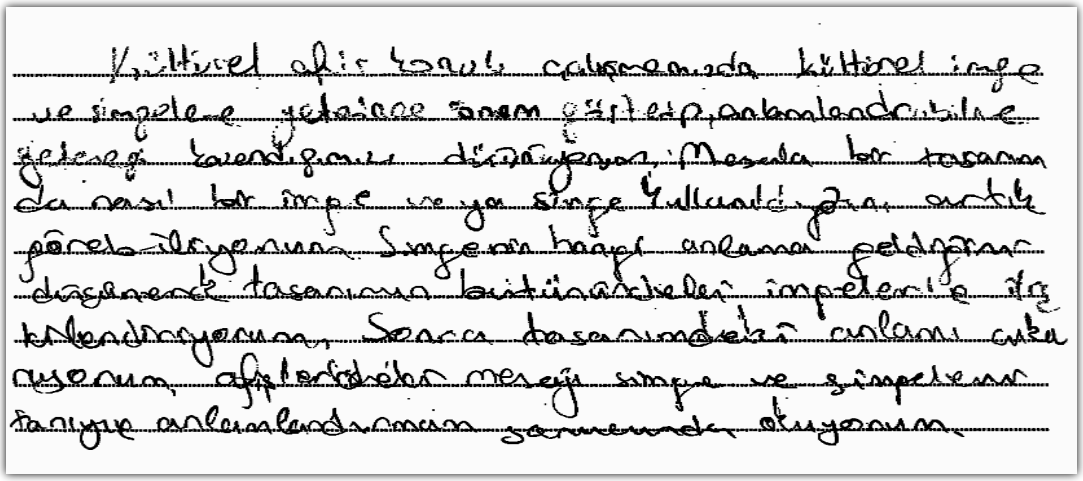
Kesit 21. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı programı sonucunda, tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin yansıttıkları kültürü ve oluşturdukları anlamı okuyabildiğini yani, anlamlandırabildiğini belirtmiştir.



Kesit 22. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı ders programı sonucunda, tasarımdaki imge ve simgeleri daha iyi anlamlandırdığını, imge ve simgeler arasında anlam ilişkilerinin nasıl kurulduğunu kavradığını aktarmıştır.



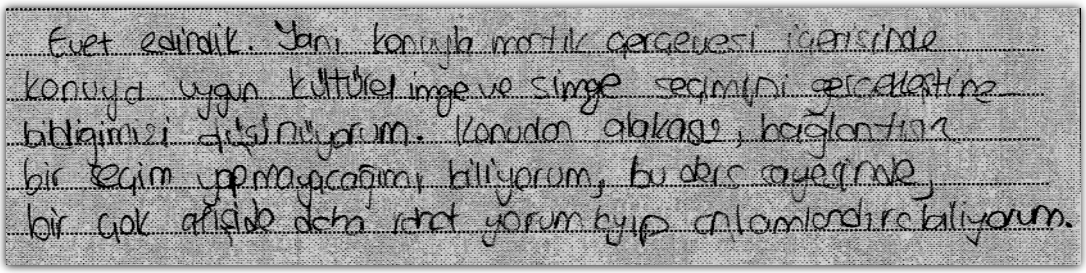
Kesit 23. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (2)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, afiş tasarımında kültürel imge ve simgelere önem gösterdiğini ve onları anlamlandırabilme becerisi kazandığını; tasarımda simge ve simgelerin anlamını okuyarak tasarımın bütünüyle ilişkilendirilen anlamı kavramasına dayandırtmıştır. ÖĞ10 kodlu öğrenci, afişteki bir mesajı simgeleri tanıyıp anlamlandırma sonucunda okuduğunu ifade etmiştir.

ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ09, ÖĞ03, ÖĞ01, ÖĞ05, ÖĞ02 ve ÖĞ10 kodlu öğrenciler, ders değerlendirme formlarındaki genel değerlendirmelerinde; imge-simge okuryazarlığı dersi ile görsel örneklerin incelenmesi sonucunda, kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğini kazandıklarını aktarmışlardır. Çalışma grubu, tasarımda yansıtılan kültürü, simge aracılığıyla anlamlandırabildiklerini ve kullanıldıklarını, imgelerle bağlantı kurarak, anlatılmak istenen mesajı, kültürel imge ve simgeleri anlamlandırabilme yaklaşımı içinde tasarımları bir bütün olarak değerlendirdiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca, imge ve simgelerin kültürleri temsil ettiklerini ve kültüre yönelik bilgi ilettiklerini aktararak, reklam ürünlerini analiz edebilecek ölçüde bilgiyi edindiklerini aktararak, kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği kazandıklarını göstermektedir.

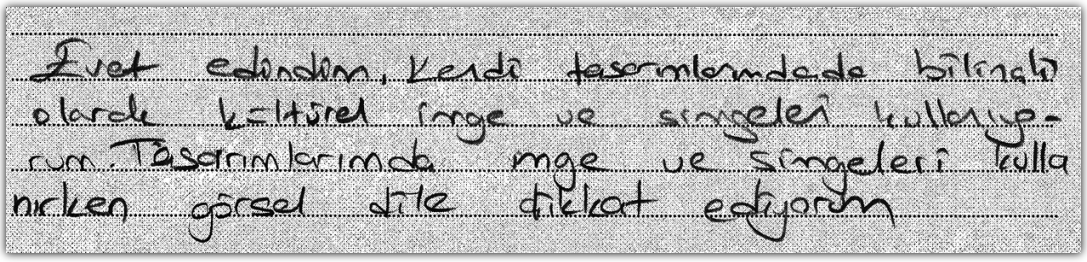
a-3) Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edinme

Çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı ders programı sonucunda, tasarımlarda kültürel imge ve simgeleri bilinçli kullanabilme becerisini kazanmış olmaları gerekir. Yani; imge ve simgelerin taşıdıkları anlam ile tasarımda yaratılmak istenen düşünce arasında anlam ilişkisi kurabilme becerisinesahip olmaları gerekir. Programın çalışma grubuna böyle bir beceriyi kazandırıp kazandırmadığını değerlendirebilmek amacıyla ders değerlendirme formunda, *"Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiniz mi? Açıklayınız"* şeklinde soru yöneltilmiştir. Çalışma grubunun bu soruya yönelik yanıtları şu şekilde olmuştur;



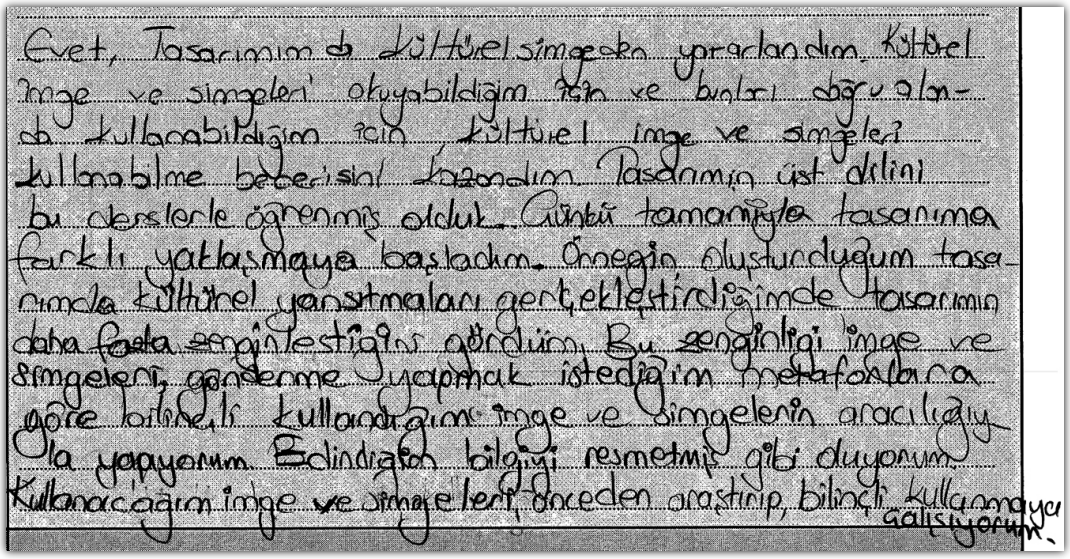
Kesit 24. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, üçüncü sorunun yanıtı olarak; mantıklı bir yaklaşımla tasarımda ele alınan konuya uygun kültürel imge ve simgeleri kullanabileceğini, konuyla ilişkilendirebileceğini ifade etmiştir. ÖĞ04 kodlu öğrenci, birçok afiş tasarımında imge-simge okuryazarlığı ders programı sayesinde, imge ve simgeleri yorumlayıp anlamlandırdığını ve bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiğini vurgulamıştır.



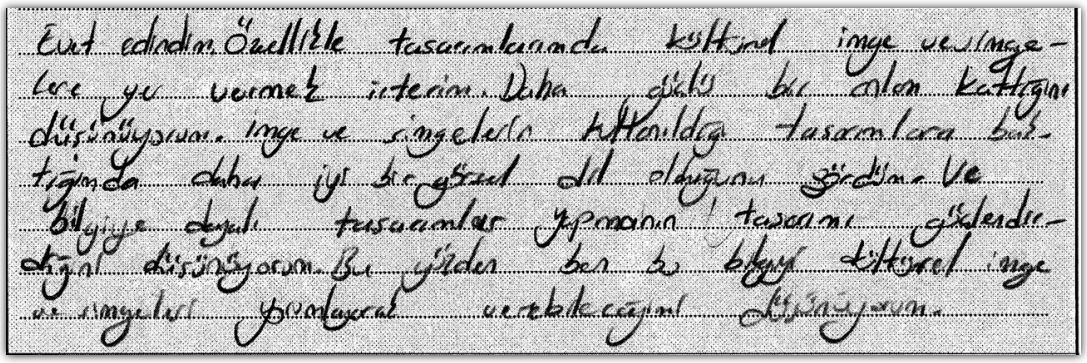
Kesit 25. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

ÖĞ08 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı ders programıyla, tasarımlarında kültürel imge ve simgeleri görsel dile dikkat ederek, bilinçli kullanabildiğini ifade etmiştir.



Kesit 26. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

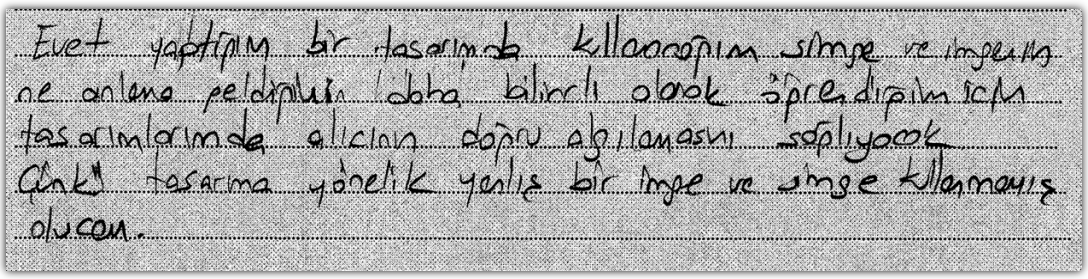
ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı ders programıyla, tasarımında simgelerden yararlandığını belirtmiştir. Kültürel imge ve simgeleri doğru kullanma ve okuma eylemini gerçekleştirdiğinden, bilinçli olarak imge ve simgeleri kullanabilme becerisini kazandığını ifade etmiştir. ÖĞ11 kodlu öğrencinin, önceden kullanacağı imge ve simgeleri araştırıp, bunları bilinçli kullanmaya çalıştığı ve istediği metaforlara gönderme yapabildiği, imge-simge okuryazarlığıyla tasarımında üst dil oluşturabildiği düşüncesini aktarması imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştiren bilgiyi edindiğini göstermektedir.



Kesit 27. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

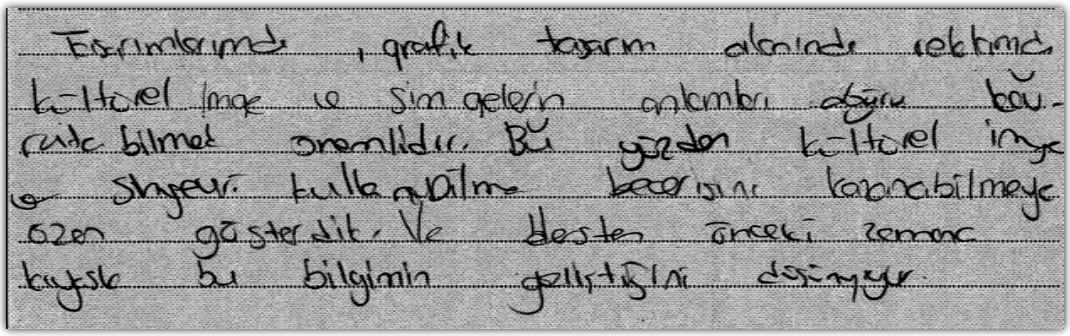
ÖĞ06 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı ders programıyla, bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgi için *"Evet edindim"* yanıtını vererek, özellikle tasarımlarında, görsel dil oluşumunda kültürel imge ve simgelere yer vermek istediğini, kültürel imge ve simgelerin tasarım diline daha güçlü bir anlam

kattığını, dolayısıyla görsel dili zenginleştirdiğini, tasarımlarında da bilgiye dayalı kültürel imge ve simgeleri yorumlayarak verebileceği düşüncesini aktarmıştır.



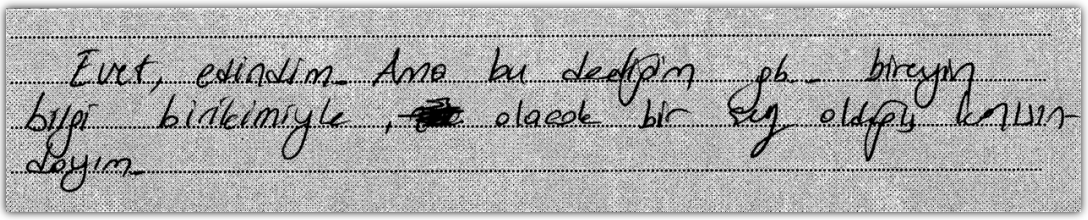
Kesit 28. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiğini, yaptığı bir tasarımda kullandığı imge ve simgelerin anlamlarının bilgisine ulaşarak ya da anlamlarını göz önünde bulundurarak, kültürel imge ve simgeleri kullanmayı öğrendiğini aktarmıştır. ÖĞ09 kodlu öğrenci, imge ve simgeleri tasarımlarında kullanabilme bilinci elde ettiğinden, tasarımlarının alıcı tarafından daha rahat algılanacağını belirtmiştir.



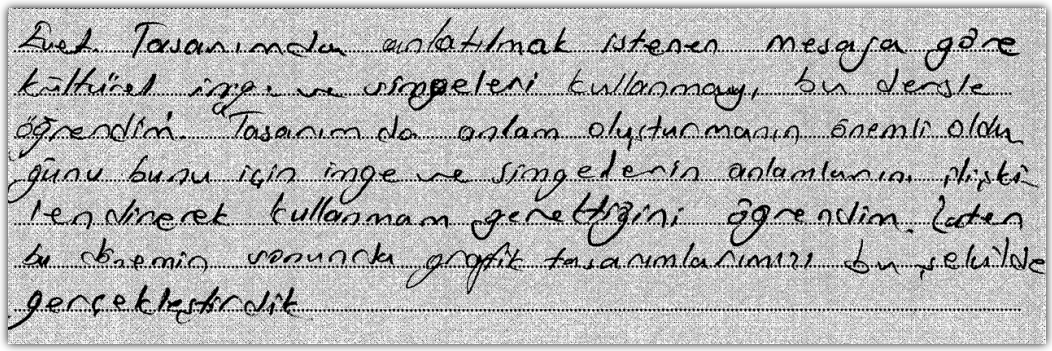
Kesit 29. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, grafik tasarım alanında kültürel imge ve simgelerin anlamlarını doğru kavrayabilmenin önemli olduğunu, bu nedenle de kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini kazanmaya özen gösterdiğini ifade etmiştir. Buna yönelik bilgisinin önceki zamana kıyasla geliştiğini ifade etmesi, bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştiren bilgiyi edindiğini göstermektedir.



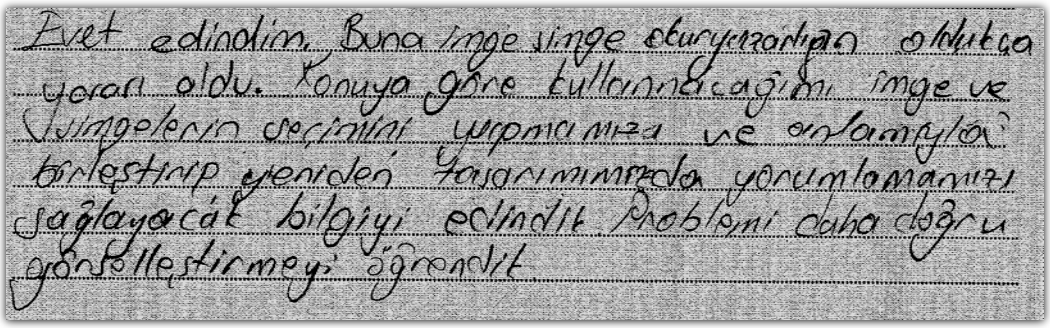
Kesit 30. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiğini, ancak bunu tam olarak başarılı gerçekleştirmenin kişinin genel anlamda, birçok alanın bilgisine sahip olunmasıyla doğru orantılı olduğunu düşünmektedir. Yani; kişi imge ve simgelerle anlam ilişkisi kurması gerektiğini bilebilir, ancak; hangi bilgiyle ilişkilendireceğini bilmesi, onun bilgi seviyesine, malzeme/araç olarak kullanacağı disiplinlerarası bilginin genşliğine bağlı olduğunu ifade etmiştir.



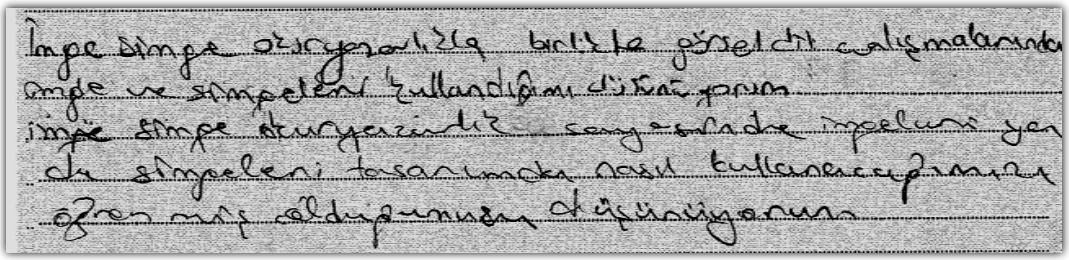
Kesit 31. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, tasarımda anlam oluşturmanın önemini kavradığını, tasarımında iletmek istediği mesaja göre imge ve simgeleri kullandığını, bunun için imge ve simgeleri anlam ilişkisi içinde kullanmayı öğrendiğini ve bunları dönem sonunda grafik tasarım çalışmalarında yansıttıklarını belirterek, tasarımlarında görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiğini ifade etmiştir.



Kesit 32. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı ders programının bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisi açısından yararlı olduğunu, bu dersin tasarım konusuna göre, imge ve simgeleri seçmesinde, imge ve simgelerin anlamıyla bağlantılar kurup yorumlayarak, tasarımda ele alınan problemi daha doğru görselleştirmeyi öğrendiğini aktarmıştır.



Kesit 33. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (3)

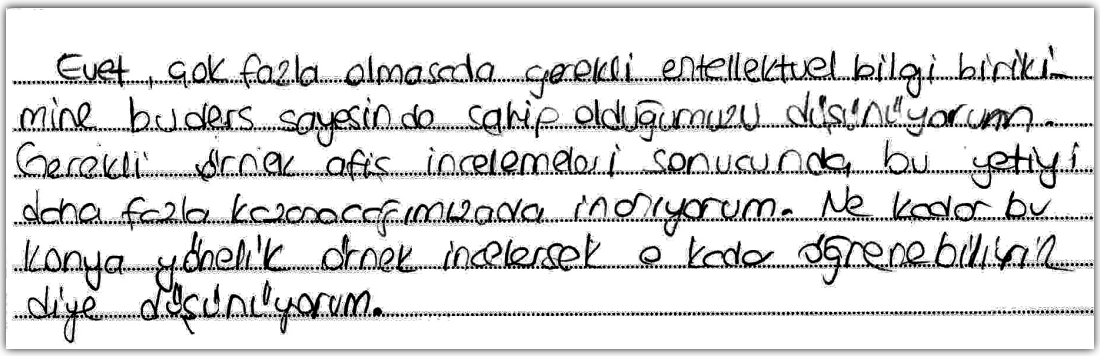
ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığını edinmesiyle, görsel dil çalışmalarında imge ve simgeleri kullandığını belirtmiştir.

Çalışma grubu, "*Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiniz mi?"* sorununa yönelik yorumları, genel olarak değerlendirildiğinde; öğrencilerin tasarımda ele alınan konuya uygun kültürel imge ve simgeleri kullanabildiklerini, tasarımlarında kültürel imge ve simgeleri görsel dile dikkat ederek ve önceden kullanacağı imge ve simgeleri araştırarak, bilinçli kullanabildiklerini, imge-simge aracılığıyla, istedikleri metaforlara gönderme yapabildiklerini, imge-simge okuryazarlığıyla tasarımında üst dil oluşturabildiklerini aktarmışlardır. Özellikle tasarımlarında, görsel dil oluşumunda kültürel imge ve simgelere yer vermek istediklerini, kültürel imge ve simgelerin tasarım diline daha güçlü bir anlam kattığını, dolayısıyla görsel dili zenginleştirdiğini ifade

etmişlerdir. Grafik tasarım alanında kültürel imge ve simgelerin anlamlarını doğru kavrayabilmenin önemli olduğunu, bu nedenle de kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini kazanmaya özen gösterdiklerini, tasarımında iletmek istedikleri mesaja göre imge ve simgeleri kullandıklarını belirtmişlerdir. Çalışma grubu, imge ve simgeleri anlam ilişkisi içinde kullanmayı öğrenerek, bunları dönem sonunda grafik tasarımlarında yansıttıklarını, simge ve simgelerin anlamıyla bağlantılar kurup yorumlayarak, tasarımda ele alınan problemi daha doğru görselleştirmeyi öğrendiklerini aktarmaları, çalışma grubunun bilinçli olarak, kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiklerini göstermektedir.

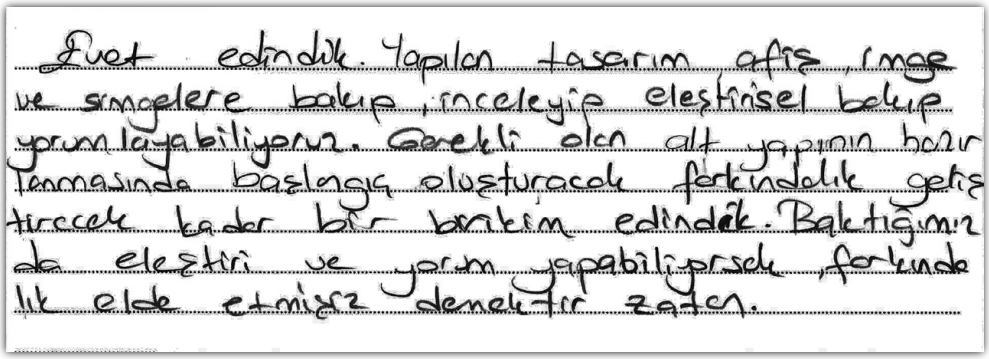
a-4) Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edinme

İmge-simge okuryazarlığı ders programı ile çalışma grubunun, görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edinip edinmediklerini, ders değerlendirme formunda, *"Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edindiniz mi? Açıklayınız"* sorusu çalışma grubuna sorularak değerlendirilmiştir. Çalışma grubunun sorunun değerlendirmesini şu şekilde yapmışlardır;


Evet, çok fazla olmasada gerekli entellektuel bilgi birikimine bu ders sayesinde sahip olduğumuzu düşünüyorum. Gerekli örnek afiş incelemeleri sonucunda bu yetiyi daha fazla kazanacağımızda inanıyorum. Ne kadar bu konuya yönelik örnek incelersek o kadar öğrenebiliriz diye düşünüyorum.

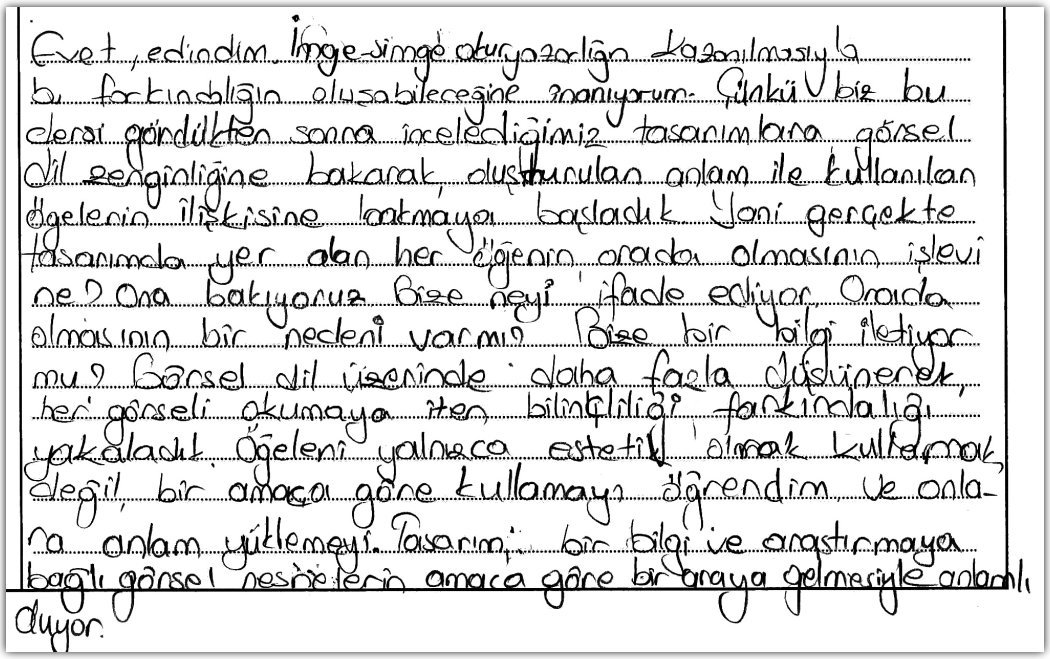
Kesit 34. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge-simge okuyazarlığı ders programıyla, grafik tasarımdaki görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi kısmen edindiğini belirtmiştir. Ancak; bu yetinin kazanılmasında uzun bir süreç gerektirdiğini ve bu sürecin çok sayıda görsel örneklerin incelenip yorumlanmasıyla bağlantılı olduğunu ifade ederek, zamanla bu konudaki farkındalığının daha da artacağını belirtmiştir.


Evet edindik. Yapılan tasarım afiş, imge ve simgelere bakıp, inceleyip eleştirisel bakıp yorumlayabiliyoruz. Gerekli olan alt yapının hazır tanmasında başlangıç oluşturacak farkındalık getirecek kadar bir kavram edindik. Baktığımız da eleştiri ve yorum yapabiliyorsak, farkındalık elde etmişiz demektir zaten.

Kesit 35. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

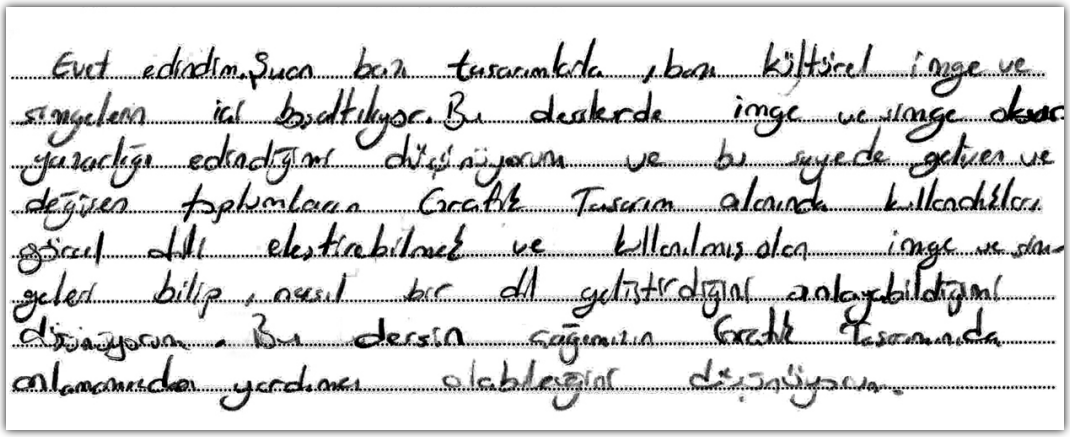
ÖĞ08 kodlu öğrenci, tasarımlarda kullanılan imge ve simgelere, eleştirel yaklaşımla yorumlayabileceği bilgiyi edindiğini ve farkındalıklarının geliştiğini belirtmiştir.


Evet, edindim. İmge-simge okuryazarlığın kazanılmasıyla bu farkındalığın oluşabileceğine inanıyorum. Çünkü bize bu dersi gördükten sonra incelediğimiz tasarımlara görsel dil zenginliğine bakarak, oluşturulan anlam ile kullanılan öğelerin ilişkisine bakmaya başladık. Yani gerçekte tasarımda yer alan her öğenin orada olmasının işlevi ne? Ona bakıyoruz. Bize neyi ifade ediyor, Orada olmasının bir nedeni var mı? Bize bir bilgi iletiyor mu? Görsel dil üzerinde daha fazla düşünerek, her görseli okumaya iten, bilinçliliği farkındalığı yakaladık. Öğeleri yalnızca estetik olmak kullanmak değil, bir amaca göre kullanmayı öğrendim ve onlara anlam yüklemeyi. Tasarımı; bir bilgi ve araştırmaya bağlı görsel nesnelerin amaca göre bir araya gelmesiyle anlamlı diyor.

Kesit 36. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

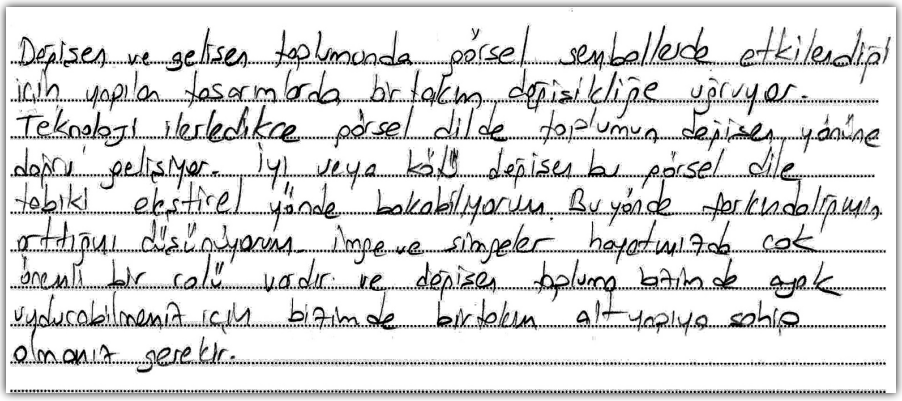
ÖĞ11 kodlu öğrenci, *"Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edindiniz mi?"* sorusuna "evet" yanıtını vererek, imge-simge okuryazarlığını kazanmasıyla bu farkındalığın oluştuğunu düşünmektedir. İmge-simge okuryazarlığı ders programı sonucunda, tasarımlarda oluşturulan anlam ile kullanılan öğeleri ilişkilendirip, görsel dil üzerinde daha fazla anlamı sorgulayarak bakmanın bilgisini elde ettiğini; tasarımda oluşturulmaya çalışılan anlam ile kullanılan imge veya simgelerin ilişkisine, işlevine bakarak, tasarımları eleştirel bir farkındalıkla değerlendirilebildiğini ifade etmiştir. Tasarım uygulaması

sırasında da tasarımdaki öğeleri estetik bir biçimde sunmanın yanı sıra, anlamsal işlevini de gözönünde bulundurarak, tasarımda kullandığı öğelere anlam yüklebildiğini, tasarımı eleştirel yaklaşımla yapabildiği aktarmıştır.



Kesit 37. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

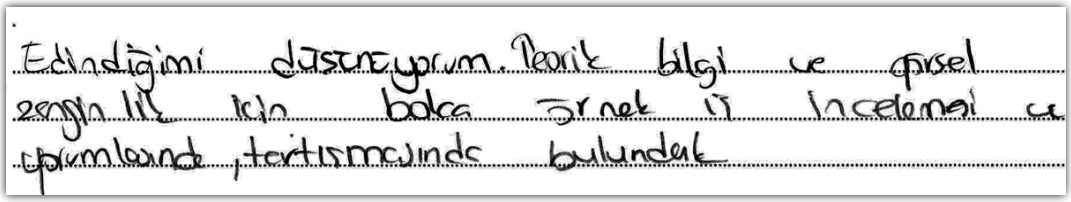
ÖĞ06 kodlu öğrenci *"Şu an bazı tasarımlarda, bazı kültürel imge ve simgelerin içi boşaltılıyor"* şeklinde dile getirdiği ifadesiyle popüler kültürün yansıttığı grafik tasarımları eleştirmektedir. İmge-simge okuryazarlığı ders programının kazanımları ile sürekli gelişen ve değişen toplumların grafik tasarım alanında kullanılan görsel dile eleştirel bakabilmesine ve çağımızın grafik tasarımını anlamlandırabilmesine yardımcı olduğu yanıtını vermiştir. ÖĞ06 kodlu öğrencinin verdiği yanıtlarla, görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edindiği görülmektedir.



Kesit 38. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, değişen ve gelişen toplumda görsel dilin sürekli etkilenip, değiştiğini ifade etmiştir. ÖĞ09 kodlu öğrenci, teknoloji çağının değiştirdiği görsel

dile, eleştirel bakabildiğini ve bu yönde farkındalığının geliştiğini aktarmıştır. İmge ve simgelerin kültürel yaşamda önemli bir rolü olduğunu, sürekli değişen toplumun görsel dil yansımalarının anlaşılması için eleştirel bakabilmenin farkındalığını oluşturacak alt yapının olması gerektiği düşüncesini iletmiştir. Öğrencinin bu değerlendirmeleri, imge-simge okuryazarlığı dersinin görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilme farkındalığının alt yapısını oluşturan bir araç olarak gördüğünü göstermektedir.



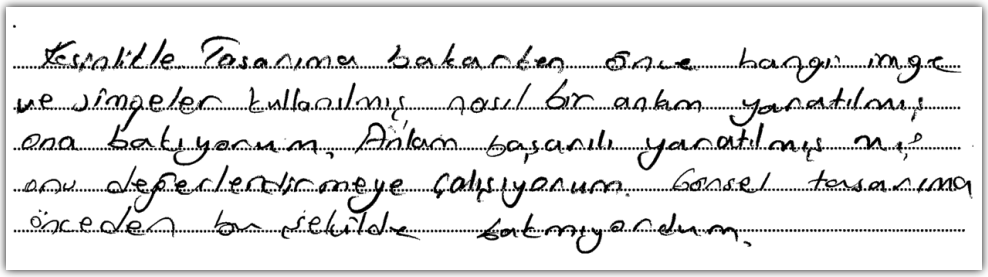
Kesit 39. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, teorik bilgi ve görsel örnekerin incelenmesi ve yorumlanmasıyla görsel tasarıma eleştirel bakabilmeyi sağlayan bilgiyi edindiğini ifade etmiştir.



Kesit 40. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

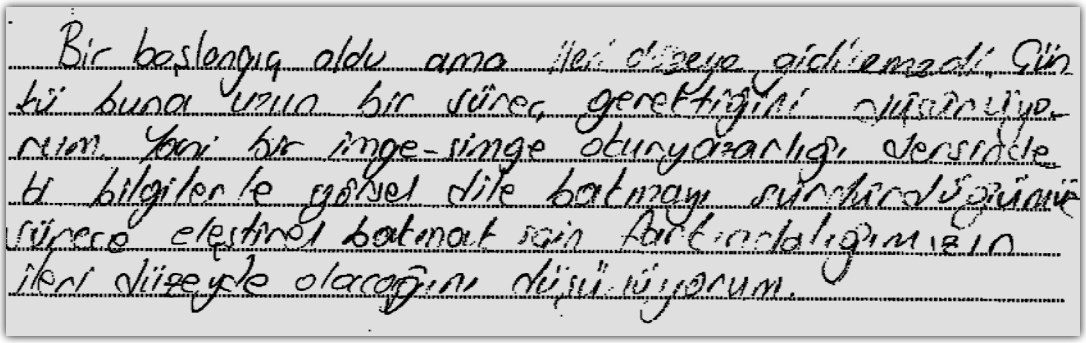
ÖĞ01 kodlu öğrenci, grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edindiğini ve imge-simge okuryazarlığının, görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için temel bir faktör olduğunu öğrendiğini aktarmıştır.



Kesit 41. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

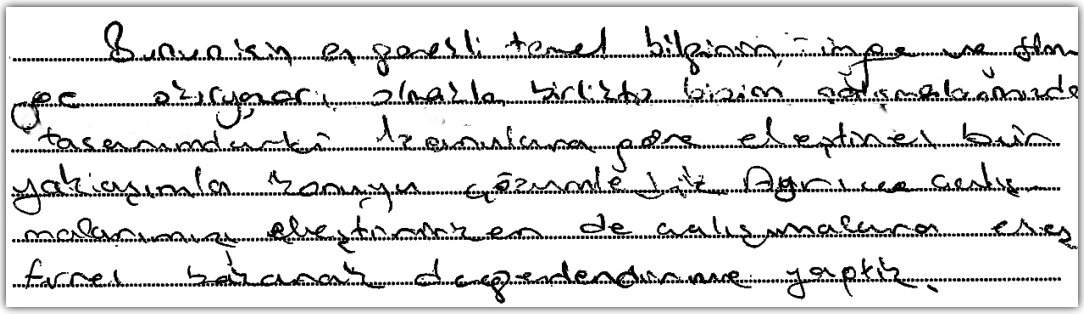
ÖĞ05 kodlu öğrencinin grafik tasarımda kullanılan imge ve simgelerle yaratılan anlamın başarısını yakalamaya çalıştığını, tasarımı anlam başarısına göre

değerlendirdiğini ifade etmesi, görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmeye yönelik farkındalığın oluştuğunu göstermektedir.



Kesit 42. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi başlangıç olarak elde ettiğini belirtmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı dersinin kazanımları doğrultusunda grafik tasarımları incelemeyi veya uygulamayı sürdürdüğünde ise bu farkındalığının daha da gelişeceğini düşündüğünü aktarmıştır.



Kesit 43. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (4)

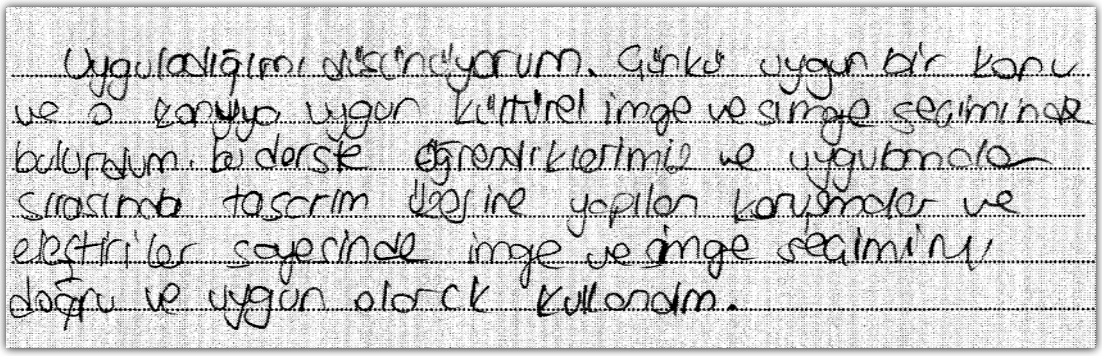
ÖĞ10 kodlu öğrenci, grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için temel bilginin, imge simge okuryazarlığı ile olduğunu belirtmiştir. Tasarımda ele alınan konuya göre eleştirel bir yaklaşımla konuları çözümlediklerini, çalışmaları da değerlendiriken, eleştirel yaklaşımla değerlendirdiklerini ifade ettiğinden, imge-simge okuryazarlığıyla tasarımlara eleştirel bakabilme farkındalığının geliştiği söylenebilir.

"Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edindiniz mi?" sorusuna yönelik çalışma grubunun aktardığı düşüncelerinin yorumlanması sonucunda; çalışma grubunun söz konusu olan bilgiyi

edindikleri görülmektedir. Çalışma grubunun, imge-simge okuyazarlığı ders programıyla, tasarımlarda kullanılan imge ve simgelere, eleştirel yaklaşımla yorumlayabilecek bilgileri edindikleri ve farkındalıklarının geliştiği söylenebilir. Çünkü, tasarımlarda oluşturulan anlam ile kullanılan öğeleri ilişkilendirerek, görsel dil üzerinde daha fazla anlamı sorgulayan bir bakış açısıyla tasarımı değerlendirdiklerini dile getirmiş olmaları, tasarıma eleştirel bakabilmenin farkındalığı geliştiğinin belirtisidir. İmge-simge okuryazarlığı ders programının, sürekli gelişen ve değişen toplumların grafik tasarım alanında kullanılan görsel dile, eleştirel bakabilmelerinde ve grafik tasarımı anlamlandırabilmelerine yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir. Grafik tasarımda kullanılan imge ve simgelerle yaratılan anlamın başarısını yakalamaya çalıştığını, tasarımı anlam başarısına göre değerlendirdiklerini grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi elde ettiklerini göstermektedir.

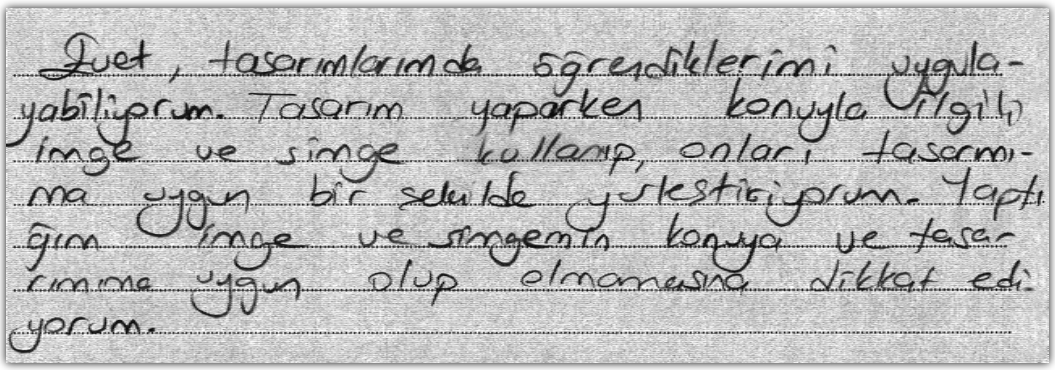
a-5) Öğrenileni tasarımlarda uygulayabilme

Çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı ders programını ders değerlendirme formunda, *"Öğrendiklerinizi tasarımlarınızda uygulayabildiniz mi? Açıklayınız"* sorusu sorularak, programda yer alan konuların bilgisinin, hayata geçirerek tasarımda uygulayabilme girişimlerine ilişkin değerlendirme yapmaları istenmiştir. Çalışma grubu, bu konudaki düşüncelerini şu şekilde aktarmışlardır;



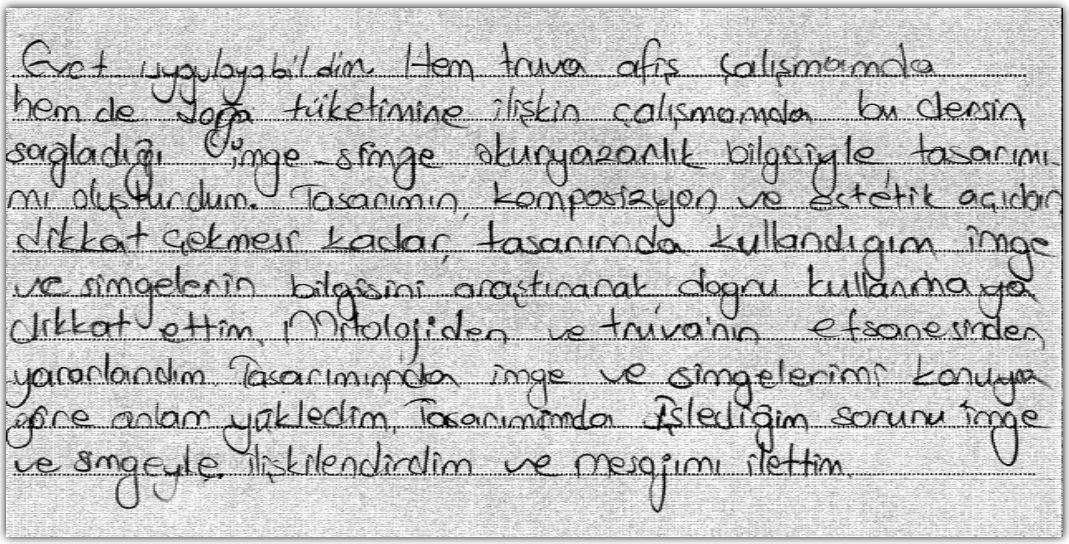
Kesit 44. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, ders süresince tasarım üzerine yapılan tartışma ve eleştirilerin kendisine yön gösterdiğini ve bu doğrultuda da tasarımında ele aldığı konuya uygun imge ve simgeleri kullandığını belirterek, tasarımında derslerden öğrendiklerinin uygulayabildiği yanıtını vermiştir.


Evet, tasarımlarımda öğrendiklerimi uygulayabiliyorum. Tasarım yaparken konuyla ilgili imge ve simge kullanıp, onları tasarıma uygun bir şekilde yerleştiriyorum. Yaptığım imge ve simgenin konuya ve tasarıma uygun olup olmamasına dikkat ediyorum.

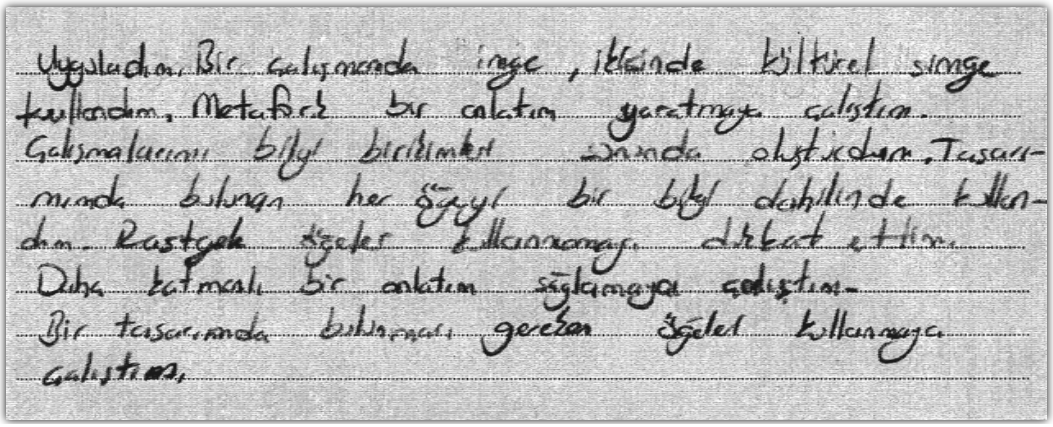
Kesit 45. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ08 kodlu öğrenci, program boyunca edinilen bilgi doğrultusunda tasarımın konusuna uygun, tasarımda oluşturduğu fikri destekleyen imge ve simgeleri kullandığını ifade etmiştir.


Evet uygulayabildim. Hem truva afiş çalışmamda hem de doğa tüketimine ilişkin çalışmamda bu dersin sağladığı imge-simge okuryazarlık bilgisiyle tasarımı oluşturdum. Tasarımın kompozisyon ve estetik açıdan dikkat çekmesi kadar, tasarımda kullandığım imge ve simgelerin bilgisini araştırarak doğru kullanmaya dikkat ettim. Mitolojiden ve truva'nın efsanesinden yararlandım. Tasarımımda imge ve simgelerimi konuya göre anlam yükledim. Tasarımımda işlediğim sorunu imge ve simgeyle ilişkilendirdim ve mesajımı ilettim.

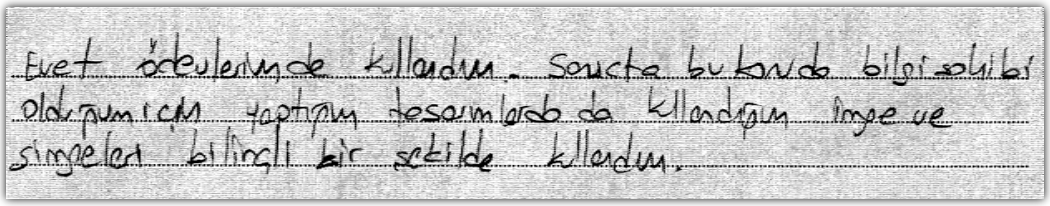
Kesit 46. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ11 *kodlu öğrenci, program boyunca edinilen bilgi doğrultusunda, tasarımında öğrendiklerini "evet uygulayabildim"* yanıtını vererek belirtmiştir. Troia ve doğa tüketimine ilişkin tasarımında programın kazandırdığı imge-simge okuryazarlık bilgisini kullandığını ifade etmiştir. Tasarımlarıda mitolojiden ve Troia efsanesinden yararlanıp, simgelerin anlamsal bilgisini araştırdığını ve doğru kullanmaya çalıştığını belirtmesi, imge simge okuryazarlığı ders programından öğrendiği bilgileri tasarımında uygulama çalıştığını göstermektedir.



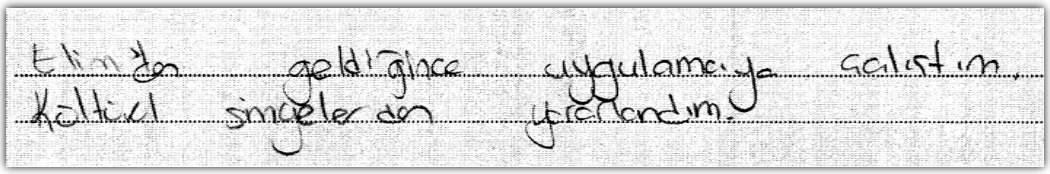
Kesit 47. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, edindiği imge-simge okuryazarlığı bilgisi ile tasarım çalışmalarında imgeleri ve kültürel simgeleri kullandığını, metaforik anlam yaratmaya çalıştığını ifade etmiştir. Tasarımlarında kullandığı her öğeyi rastgele değil, edindiği bilgi doğrultusunda kullandığını, katmanlı anlamları bu yolla oluşturmaya çalıştığını aktarması, imge simge okuryazarlığı ders programından öğrendiği bilgileri tasarımında uyguladığını göstermiştir.



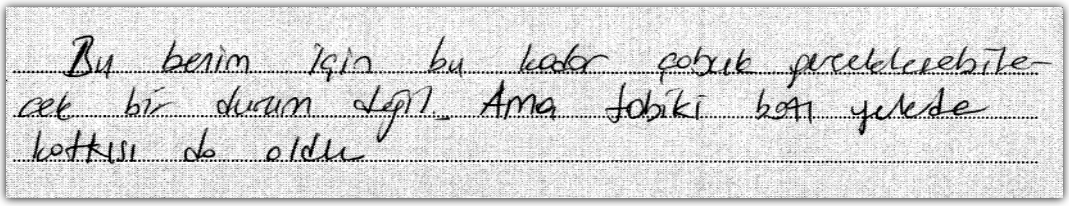
Kesit 48. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, program sonucunda imge ve simgelerin tasarımlarda kullanımları konusunda bilgi sahibi olduğundan, çalışmalarında imge ve simgeleri bilinçli kullandığını ifade etmiştir.



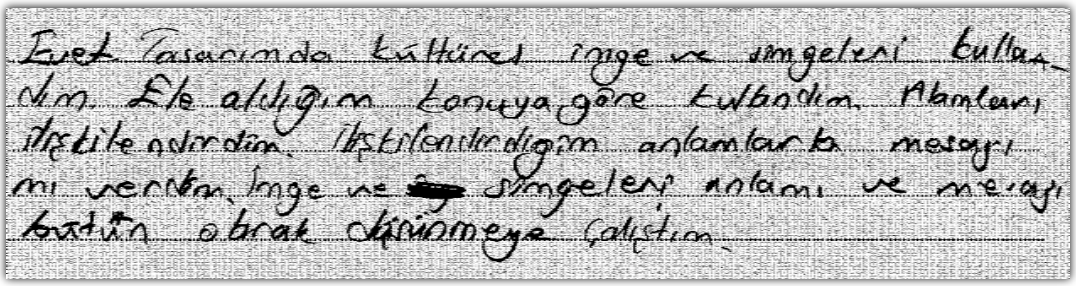
Kesit 49. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, program boyunca edinilen bilgi doğrultusunda, elinden geldiğince uygulamaya çalıştığını, tasarımında kültürel simgelerden yararlandığını ifade etmiştir.


Bu benim için bu kadar çabuk gerçekleşebile-
cek bir durum değil. Ama tabiki bazı yerlerde
katkısı da oldu.

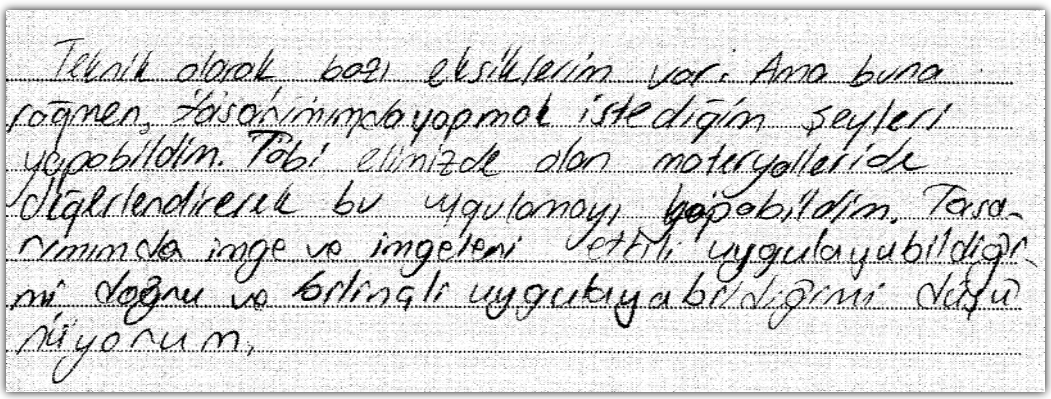
Kesit 50. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, programda her öğrendiğini bu kısa sürede uygulamasının gerçekleşmesi mümkün olmadığını ancak, öğrendiği bazı bilgileri tasarımında gerçekleştirdiğini aktarmıştır. ÖĞ01 kodlu öğrenci, bu açıklamasında imge-simge okuryazarlığı ders programından edinmiş oldupu bilgilerin tam bir başarıyla uygulayabilmesi için uzun süreli bir deneyim ve süreç gerektirdiğini ifade etmeye çalışmıştır. Bu hem disiplinlerarası bilgi edimi açısından hem de bu bilgilerin imgesimge okuryazarlığı yöntemi kapsamında kullanılması açısından önemlidir.


Evet Tasarımda kültürel imge ve simgeleri kullan-
dım. Ele aldığım konuya göre kullandım. Anlamları
ilişkilendirdim. İlişkilendirdiğim anlamlara mesajı
mı verdim. İmge ve [redacted] simgeleri anlamı ve mesajı
bütün olarak aktarmaya çalıştım.

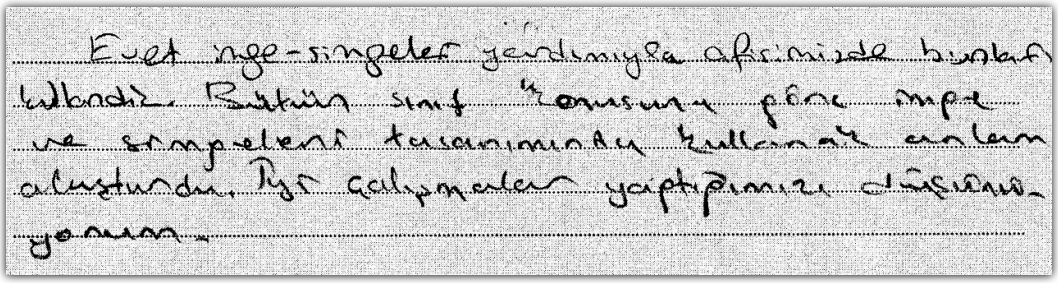
Kesit 51. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, tasarımında kültürel imge ve simgeleri ele aldığı konuya göre uygulayıp ilişkilendirdiğini, anlam yarattığını ve imge ve simgelerin anlamı ile mesajı bütün olarak düşünüp, tasarımlarında yansıttığını ifade etmiştir.


Teknik olarak bazı eksiklerim var. Ama buna
rağmen, tasarımımda yapmak istediğim şeyleri
yapabildim. Tabi elimizde olan materyalleri de
değerlendirerek bu uygulamayı yapabildim. Tasa-
rımımda imge ve imgeleri doğru uygulayabildiğimi
düşünüyorum ve bildiğimi uygulayabildiğimi düşü
nüyorum.

Kesit 52. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, tasarımında imge ve simgeleri bilinçli, doğru ve etkili kullandığını belirtmiştir.



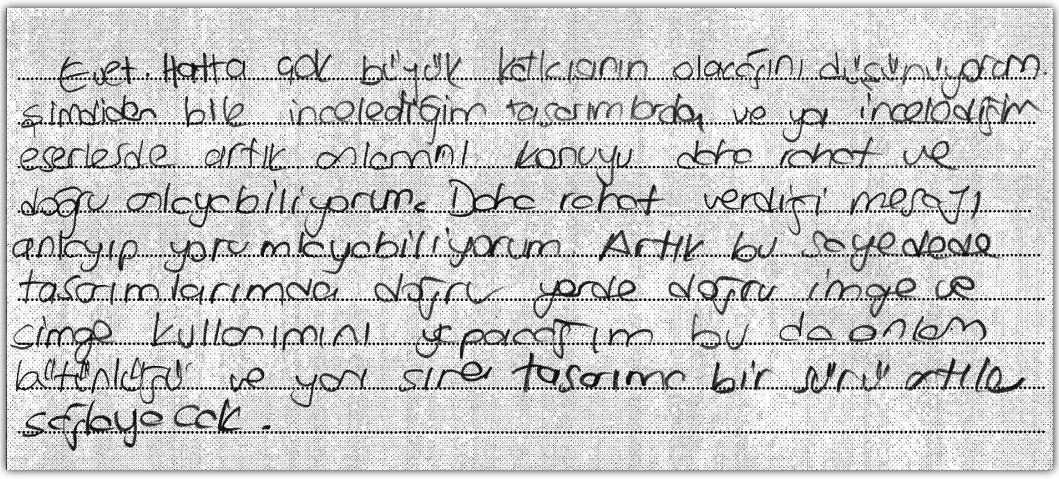
Kesit 53. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (5)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, bütün sınfın ele aldıkları konuya göre afiş uygulamalarında imge ve simgeleri kullanıp, anlamlar oluşturduklarını belirtmiştir.

Çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı ders programını *"Öğrendiklerinizi tasarımlarınızda uygulayabildiniz mi?"* soruna yönelik değerlendirme formundaki şu yorumları ortaya koymuş olmaları; ders süresince tasarım üzerine yapılan tartışma ve eleştirilerin onlara rehberlik ettiğini ve imge-simge okuryazarlığı ders programından edindikleri bilgilerle, tasarım konusuna uygun oluşturdukları fikri destekleyen imge ve simgeleri kullandıklarını belirtmişlerdir. Çalışma grubu, Troia ve tüketim konulu tasarımlarında, programın kazandırdığı imge-simge okuryazarlık bilgisini kullandıklarını, mitolojiden ve Troia efsanesinde yararlanıp, simgelerin anlamsal bilgisini araştırdıklarını ve doğru kullanmaya çalıştıklarını ifade etmişlerdir. Öğrenciler edindikleri imge-simge okuryazarlığı bilgisi ile tasarım çalışmalarında kültürel imge ve simgeler aracılığıyla metaforik anlam yaratmaya çalıştıklarını, tasarımında her öğeyi rastgele değil, edindikleri bilginin disipliniyle anlam katmanlarını oluşturduklarını belirtmeleri, çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı programından öğrendikleri bilgileri, tasarımlarında genel olarak uygulayabildiklerini göstermektedir.

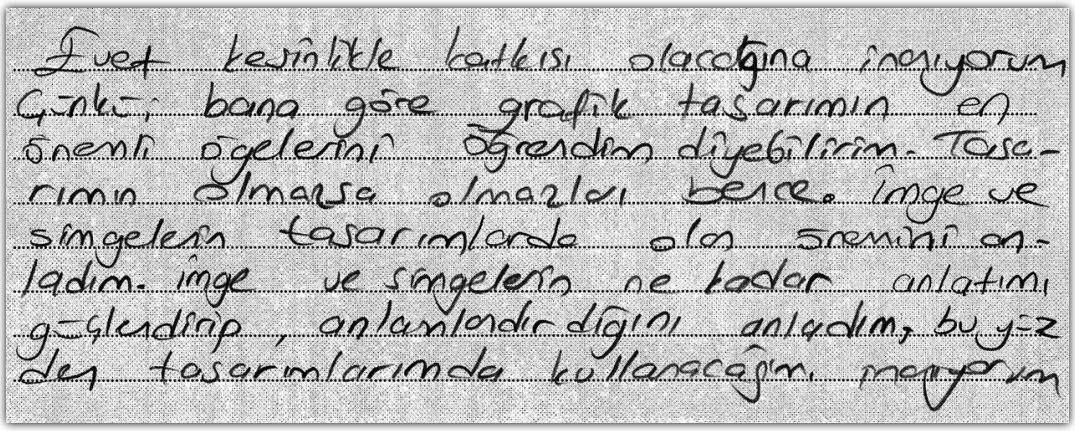
a-6) Öğrenilenin gelecekteki tasarımlarına katkısı

Çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı ders programını ders değerlendirme formunda, *"Öğrendiklerinizin gelecekteki tasarımlarınıza katkısı olacağını düşünüyormusunuz? Açıklayınız"* sorusunu şu şekilde değerlendirmişlerdir;



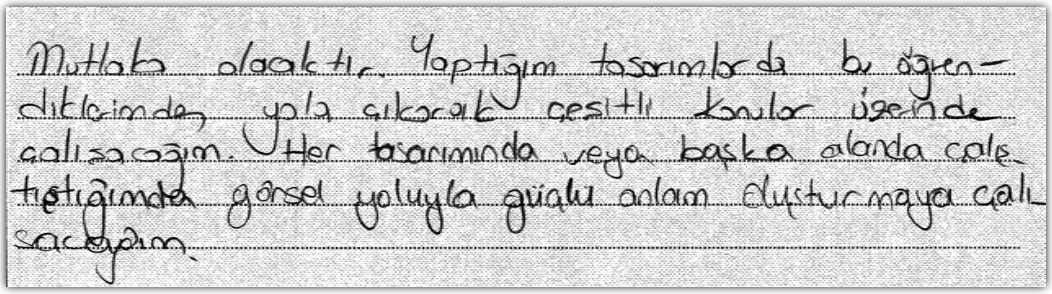
Kesit 54. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı derslerinden edinilen kazanım ve becerilerin gelecekte tasarımlarına çok büyük katkısı olacağı düşüncesini aktarmıştır. ÖĞ04 kodlu öğrenci, şimdiden bu ders sayesinde, incelediği tasarımları daha iyi anlayıp yorumlabildiğini ve imge-simge kullanımında daha bilinçli yaklaşıp, tasarım ve anlam bütünlüğü oluşturmasına katkı sağladığını belirtmiştir.



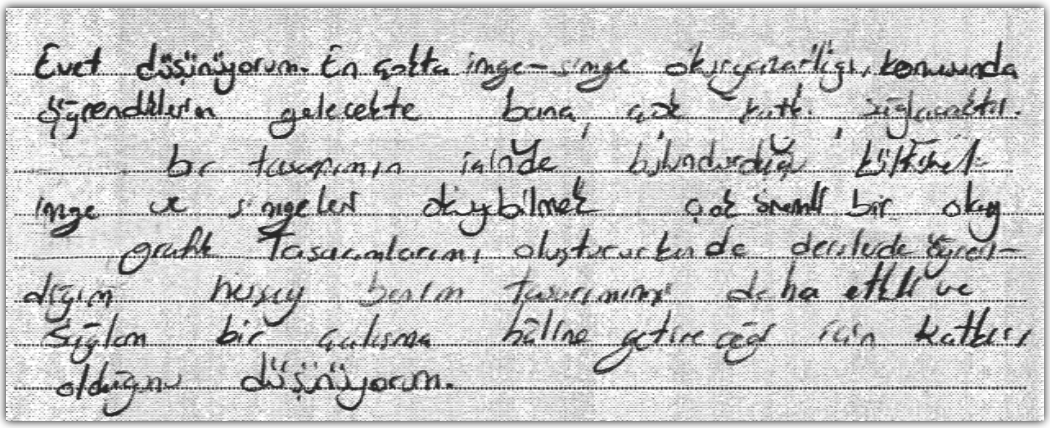
Kesit 55. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ08 kodlu öğrenci, grafik tasarım alanı açısından imge-simge okuryazarlığının çok önemli olduğundan, imge ve simgelerin tasarımın görsel diline güçlü anlam kattığından, imge-simge okuryazarlığından edinilen kazanım ve becerilerin gelecekte kesinlikle katkısı olacağını düşündüğünü ifade etmiştir.



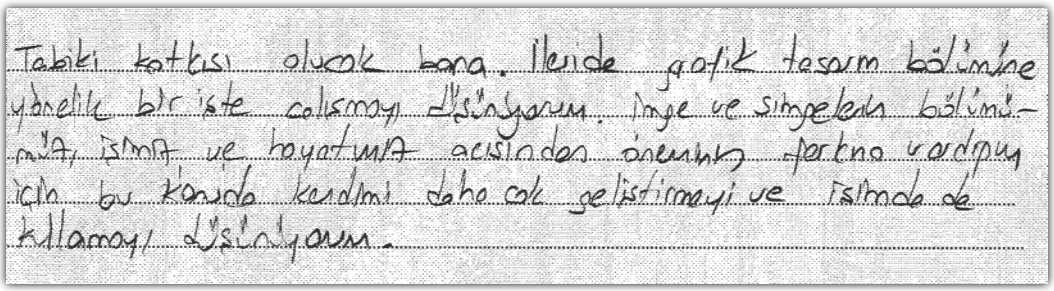
Kesit 56. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı derslerden edindiği bilgiyle tasarımlarında ve başka alanlardaki çalışmalarında, görsel anlamda güçlü anlam oluşturmaya çalışarak kullanacağını ifade etmiş ve gelecekteki tasarım ve farklı türlerdeki çalışmalarına, imge-simge okuryazarlığının kazanım ve becerilerinin gelecekteki çalışmalarına katkı sağlayacağını vurgulamıştır.



Kesit 57. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programı süresince öğrendiklerinin, gelecekteki tasarımlarına çok fazla katkısı olacağını düşünmektedir. Tasarımlarını oluştururken derslerde öğrendiği her bilginin, tasarımı daha etkili ve sağlam yani; bilinçlilikle çözümlenmiş bir çalışmaya dönüştüreceğine inandığını ifade etmiştir.


Tabiki katkısı olacak bana. İleride grafik tasarım bölümüne yönelik bir iste calışmayı düşünüyorum. İmge ve simgelerin bölümümüz, isimiz ve hayatımız acısından önemine yeterince vardığım için bu konuda kendimi daha cok geliştirmeyi ve isimde de kullanmayı düşünüyorum.

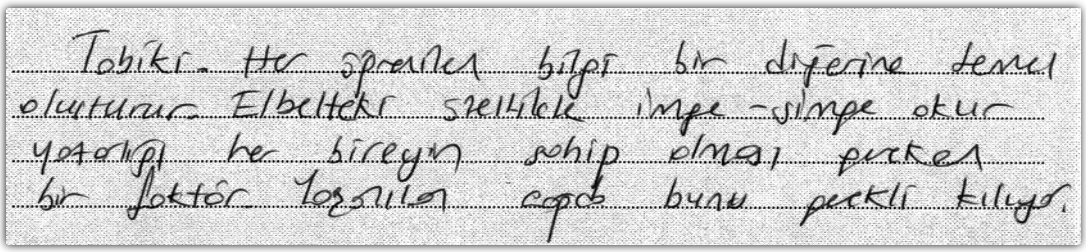
Kesit 58. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı dersinde öğrendiklerinin gelecekteki tasarımlarına ve yaşamındaki görsel algı açısından katkısı olacağını belirtmiştir.


Elbetteki katkısı olacaktır.

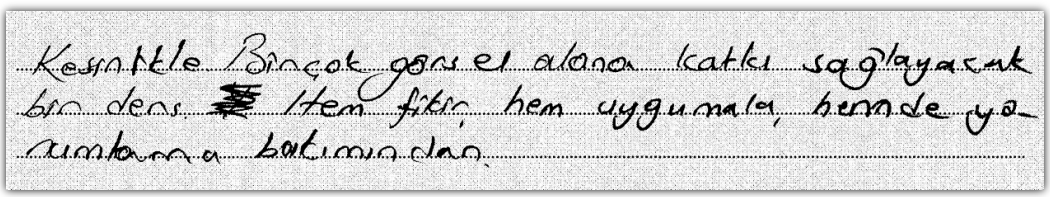
Kesit 59. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, kültürel imge simge okuryazarlığı ders programında öğrenmiş olduğu bilgilerin gelecekte tasarımlarına katkısı olacağını düşündüğünü aktarmıştır. Öğrenci buradaki değerlendirmesini açıklamalara yer vermeden yapmıştır.


Tabiki. Her öğrenci bilgi bir diğerine temel oluşturur. Elbetteki sektörle imge-simge okuryazarlığı her bireyin sahip olması gereken bir faktör hayatımızın cogu bunu gerekli kılıyor.

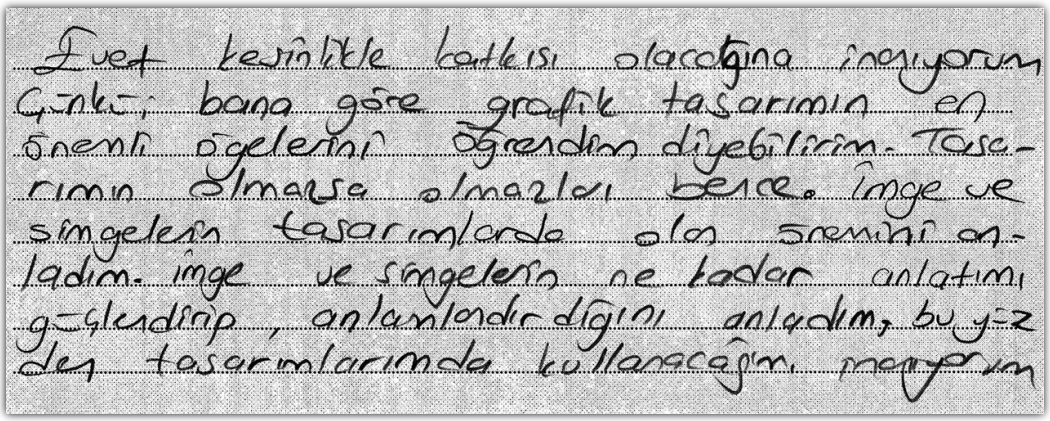
Kesit 60. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programından edindikleri bilginin, gelecekteki tasarımlarına kesinlikle katkısı olacağını, diğer görsel alanlar için temel oluşturacağını ifade etmiştir. ÖĞ01 kodlu öğrenci, içinde bulunduğumuz çağda görsel iletişimin yaygın oluşu nedeniyle görsel okuma gereksinimi doğuracağından imge-simge okuryazarlığını gerektirdiğini belirtmiştir.


Kesinlikle. Birçok görsel alana katkı sağlayacak bir ders. Hem fikir, hem uygulama, hemde yorumlama katkısından.

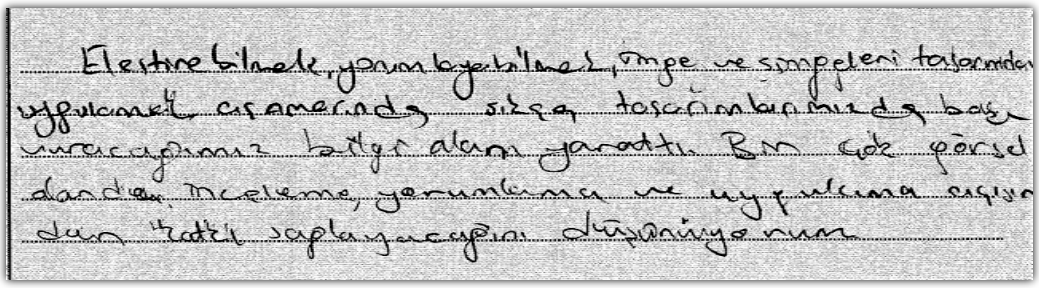
Kesit 61. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders bilgilerinin, görsel alanda fikir oluşturulup yorumlanmasında, tasarım uygulamalarının gerçekleştirilmesinde ve birçok görsel alanda katkı sağlayacağını ifade etmiştir.



Kesit 62. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programından edinmiş olduğu bilgilerin, gelecekteki tasarımlarına kesinlikle katkısı olacağını belirtmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ile edinilen bilgilerin, grafik tasarımın en önemli öğelerini öğrenmesini sağladığını, imge-simgelerin grafik tasarımın dilini anlamlandırması ve güçlendirmesi açısından önemini kavradığını, bu nedenle de tasarımlarında kullanacağını aktarmıştır.



Kesit 63. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (6)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığının imge ve simgeleri tasarımlarda kullanabilmek, tasarımlara eleştirel bakabilmek, tasarımları yorumlayabilmek açısından ihtiyaç duyulan ya da yararlanılan bir alan olarak gördüğünü belirtmiştir. ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığının gelecekte de birçok görsel alanda, "okuma-yorumlama ve uygulama" açısından katkı sağlayacağını düşündüğünü belirtmiştir.

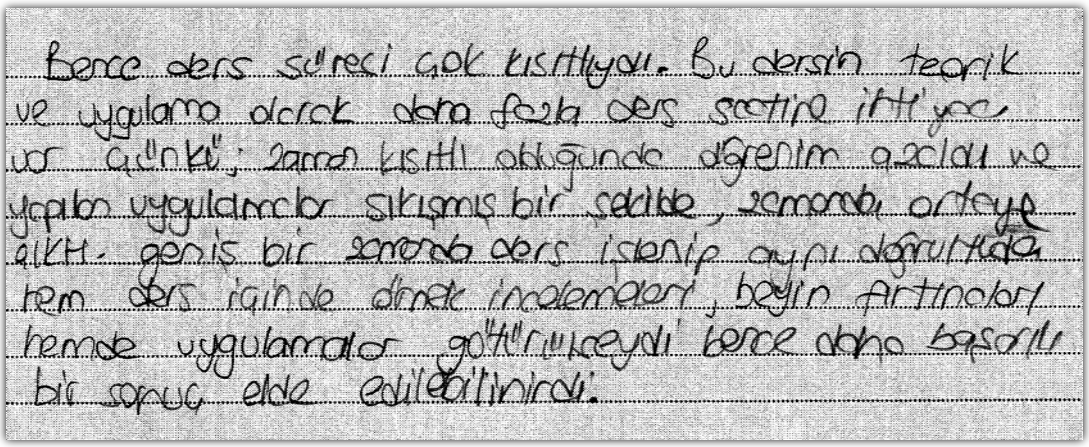
Genel değerlendirmeye göre; çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı dersi sayesinde, inceledikleri tasarımları daha iyi anlayıp yorumlabildiklerini ve imge-simge kullanımında daha bilinçli yaklaşıp, tasarım ve anlam bütünlüğü oluşturmalarına katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Görsel dile güçlü anlam katan imge ve simgeleri, tasarımlarında ve başka alanlardaki çalışmalarında, güçlü anlam oluşturmak amacıyla kullanacakları görüşünü aktarmışlardır. Derslerde öğrenmiş oldukları her bilginin, tasarımı daha etkili ve sağlam çözümlenmiş bir çalışmaya dönüştüreceğine inandıklarından, kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programından öğrendiklerini, gelecekteki çalışmalarına yansıtacaklarını belirtmişlerdir. Ayrıca çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı edindikleri bilgilerin yaşamlarındaki görsel algılarına katkısı olacağı, tasarım dışında diğer görsel alanlar için de temel oluşturacağı, çalışmalarında fikir oluşturup yorumlamalarına olumlu etkisi olacağı düşüncesini iletmişlerdir. İmge-simge okuryazarlığı ile edinilen bilgilerin, grafik tasarımın en önemli öğelerini öğrenmelerini sağladığını, imge-simgelerin grafik tasarımın dilini anlamlandırması ve güçlendirmesi açısından öneminin kavrandığını, tasarımlara eleştirel bakabilmek, tasarımları yorumlayabilmek açısından bu dersin bilgisini ihtiyaç duyulan ya da yararlanılan bir alan olarak gördüklerini belirtmiş olmaları, çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı ders programından edindikleri bilginin gelecekteki tasarımlarına veya çalışmalarına katkısı olacağını düşündüklerini ortaya koymuştur.

b) Dersin Biçimine İlişkin Değerlendirme:

ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ09, ÖĞ03, ÖĞ05, ÖĞ02, ÖĞ01 ve ÖĞ10 kodlu öğrenciler, "dersin biçimine"ne ilişkin ders programını değerlendirmeleri 4 soruda aşağıdaki gibi aktarmışlardır;

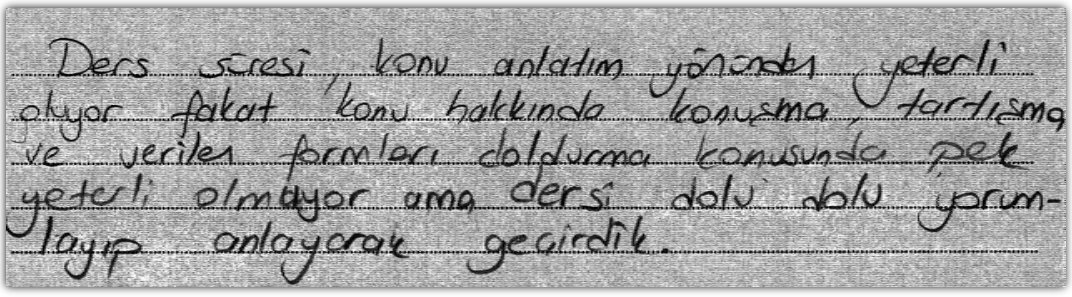
b-1) Ders süresinin yeterliği

Çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı ders programını ders değerlendirme formunda, *"Dersin süresini yeterli buldunuz mu? Açıklayınız"* sorusuna verdikleri yanıtlarla, dersin süresini şu şekilde değerlendirmişlerdir;



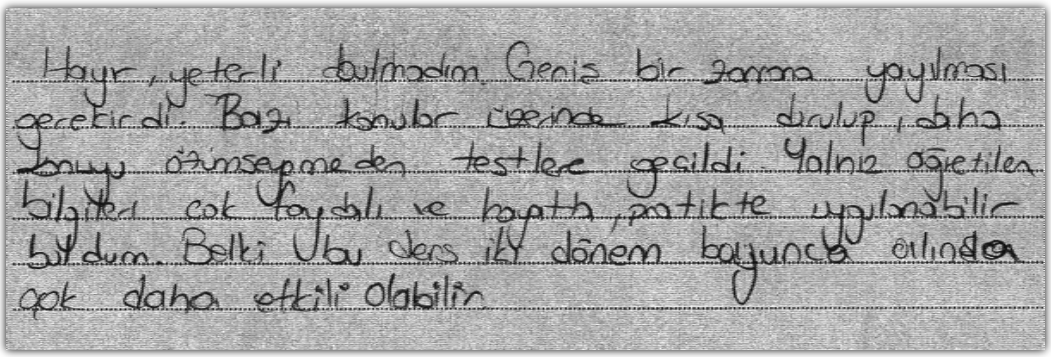
Kesit 64. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

"Ders süresinin yeterliği"ne ilişkin soruda; ÖĞ04 kodlu öğrenci, ders süresini yeterli bulmamıştır. İmge-simge okuryazarlığı ders programının, teorik ve görsel uygulamaya yönelik olduğundan, daha fazla ders saatine ihtiyaç duyulduğunu ifade etmiştir. Kısıtlanmış ders saatleri içinde teorik dersin azaltıldığını ve görsel uygulamalara yeteri kadar vakit ayrılmadığını belirtmiştir. ÖĞ04 kodlu öğrenci, dersin hem teorik anlatımına, hem görsel örneklerin incelenmesine, hem de tasarım çalışmalarının oluşturulmasına daha geniş bir zaman ayrılması durumunda daha başarılı bir sonuç elde edilmesinin mümkün olabileceği düşüncesini aktarmıştır.



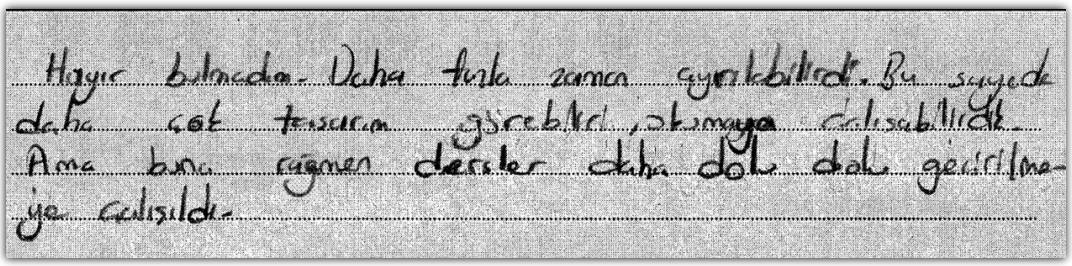
Kesit 65. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ08 kodlu öğrenci, ders süresinin konu anlatımı açısından yeterli olduğunu, konu üzerine daha fazla tartışmak açısından da pek yeterli olmadığını ifade etmiştir. Ancak zamanın kısıtlı oluşuna rağmen, dersi dolu ve anlayarak geçirdiğini belirtmiştir.



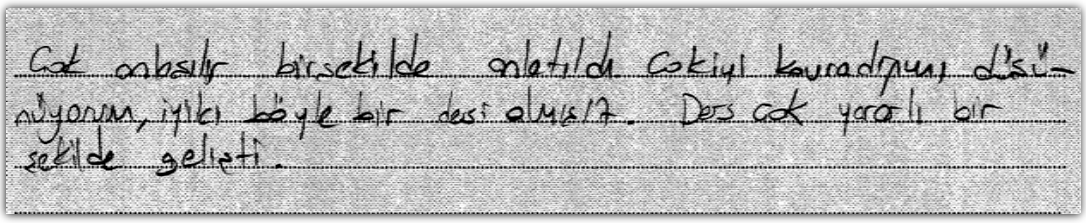
Kesit 66. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, ders süresini yeterli bulmadığını, daha geniş zaman içinde verilmesi gerektiği düşüncesini aktarmıştır. Bazı konular üzerinde kısa durulduğunu bu nedenle, tam olarak bazı konuların özümsenmeden testlere geçildiğini belirtmiştir. Ancak, ders boyunca öğretilen bilgilerin çok faydalı olduğunu ve pratikte uygulanabilir bulduğunu ifade ederek, dersin her iki eğitim-öğrenim dönemi boyunca verilmesinin çok daha etkili olabileceği düşüncesini ileri sürmüştür.



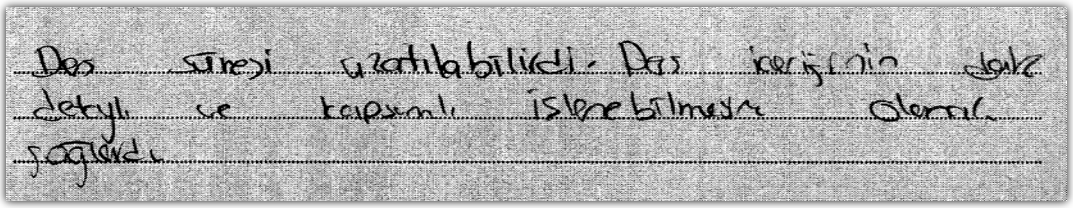
Kesit 67. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, ders süresini yeterli bulmadığını, daha geniş zaman içinde daha fazla tasarım örneklerini görüp okutulmasının gerçekleştirilmesini istemiştir. Ancak herşeye rağmen, derslerin verimli geçtiğini ifade etmiştir.



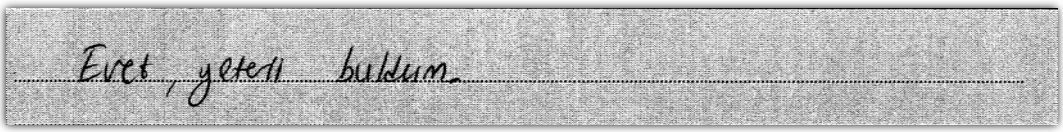
Kesit 68. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, ders süresini yeterli bulduğunu ve dersi çok yararlı gördüğünü ifade etmiştir. ÖĞ09 kodlu öğrenci imge ve simgelerin önemini bu derste kavramış ve bu nedenle ileride bu konuda daha çok araştırma yapmayı ve bilgisini geliştirmeyi düşündüğünü aktarmıştır.



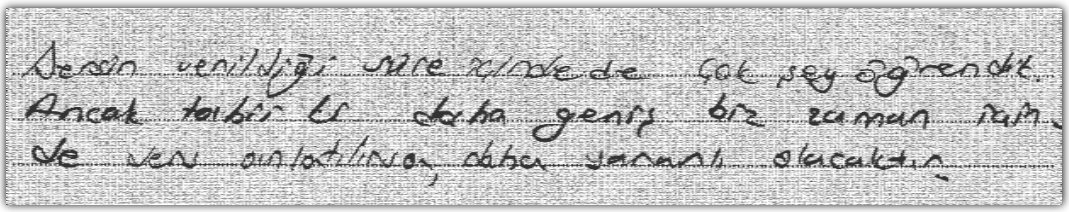
Kesit 69. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, ders süresinin uzatılarak, ders içeriğinin daha kapsamlı işlenmesini tercih ettiğini ifade etmiştir.



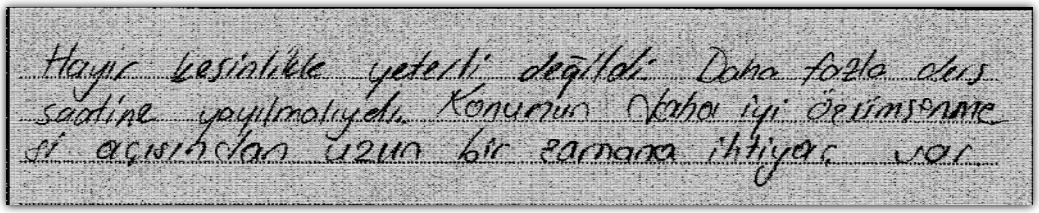
Kesit 70. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, açıklamalarda bulunmaksızın, ders programının süresini yeterli bulduğunu ifade etmiştir.



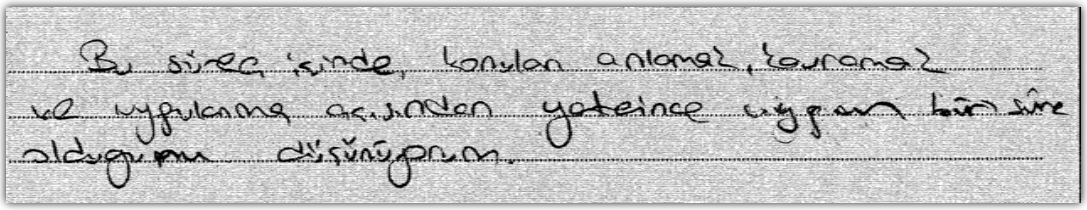
Kesit 71. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, dersin verildiği süre içinde imge simge okuryazarlığına ilişkin çok bilgi edindiğini, ama bu dersin daha uzun zaman diliminde verilmesinin de daha yararlı olacağını aktarmıştır.



Kesit 72. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, ders süresini yeterli bulmamış ve imge-simge okuryazarlığına ilişkin ders konularının daha iyi öğrenilmesi açısından uzun bir zamana gereksinim olduğunu belirtmiştir.



Kesit 73. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (7)

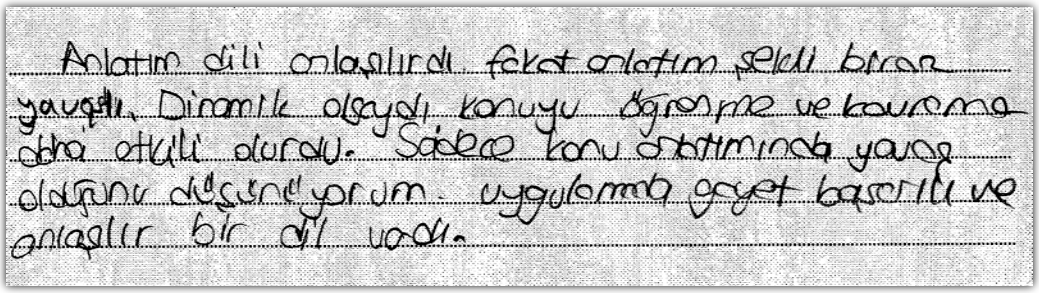
ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı programanın süresini konuları anlamak, uygulamayı gerçekleştirmek açısından yeterli olduğunu aktarmıştır.

Değerlendirmelere bakıldığında; Çalışma grubunda ye alan öğrencilerin çoğu, imge-simge okuryazarlığı dersi, teorik ve görsel uygulamaya yönelik olduğundan, daha fazla ders saatine ihtiyaç duyulduğunu ifade etmişlerdir. Çalışma grubu, ders süresini yeterli bulmadıklarını, daha geniş zaman içinde daha fazla tasarım örneklerini görüp okuyabilme deneyimi kazanmak istediklerini, ders içeriğinin daha kapsamlı işlenmesini tercih ettiklerini, dersin verildiği süre içinde imge simge okuryazarlığına ilişkin bilgi edindiklerini, ancak bu dersin daha uzun zaman diliminde verilmesinin de daha yararlı olacağını, imge-simge okuryazarlığına ilişkin ders konularının daha iyi öğrenilmesi açısından uzun bir zamana gereksinim olduğunu belirten düşüncelerini aktarmaları sonucunda, ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ03, ÖĞ05, ÖĞ02 kodlu öğrencilerin imge-simge okuryazarlığı ders programının süresini, konunun geniş olmasıdan kaynaklı olarak yeterli bulmadıklarını göstermektedir. Ancak, ÖĞ09, ÖĞ01 ve ÖĞ10 kodlu öğrenciler ise ders süresinin yeterli bulduklarını ifade etmişlerdir.

Çalışma grubu değerlendirmelerinde; dersin uygulanan süre içinde de dersi verimli bir şekilde geçirdiklerini belirtmişlerdir.

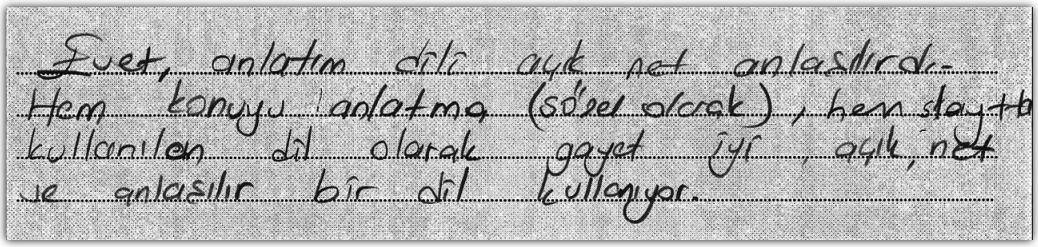
b-2) Derslerde kullanılan anlatım dilinin anlaşılırlığı

Çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı ders programını ders değerlendirme formunda, *"Derslerde kullanılan anlatım dilini anlaşılır buldunuz mu? Açıklayınız."* sorusuna verdikleri yanıtlar şu şekilde olmuştur;


Anlatım dili anlaşılırdı fakat anlatım şekli biraz yavaştı. Dinamik olsaydı konuyu öğrenme ve kavrama daha etkili olurdu. Sadece konu anlatımında yavaş olduğunu düşünüyorum. uygulamada gayet başarılı ve anlaşılır bir dil vardı.

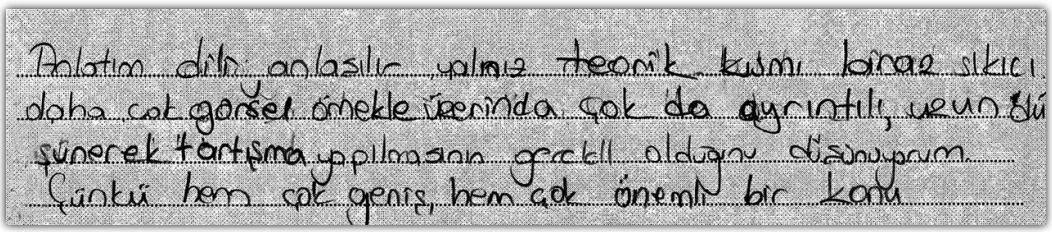
Kesit 74. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, dersin anlatım dilini anlaşılır bulmuştur. Ancak, teorik konuların anlatımında, anlatım biçimini yavaş bulduğunu, daha dinamik bir anlatımın konunun kavranmasında daha etkili olabileceği düşüncesini aktarmış, derslerin tasarımların uygulamalarında ise anlatım dilinin oldukça başarılı ve anlaşılır olduğunu ifade etmiştir.


Evet, anlatım dili açık net anlaşılırdı. Hem konuyu anlatma (sözel olarak), hem slaytta kullanılan dil olarak gayet iyi, açık, net ve anlaşılır bir dil kullanıyor.

Kesit 75. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

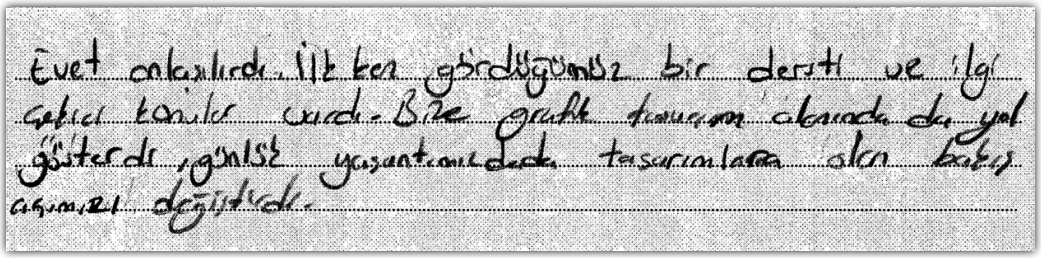
ÖĞ08 kodlu öğrenci, dersin anlatım dilini açık ve anlaşılır bulmuştur.


Anlatım dili anlaşılır yalnız teorik kısmı biraz sıkıcı daha çok görsel örnekle içerinde çok da ayrıntılı, uzun düşünerek tartışma yapılmasının gerekli olduğu düşünüyorum. Çünkü hem çok geniş, hem çok önemli bir konu

Kesit 76. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

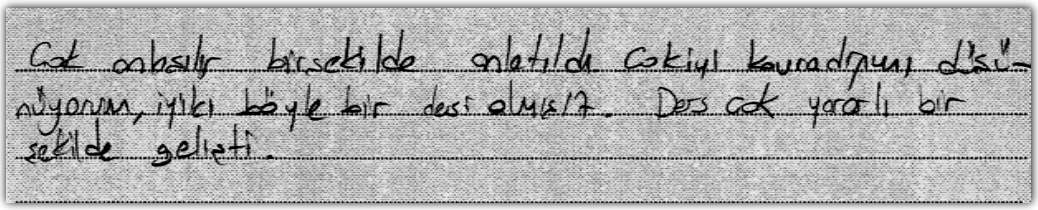
ÖĞ11 kodlu öğrenci, dersin anlatım dilini anlaşılır, teorik kısmını ise biraz sıkıcı bulmuştur. Ele alınan kültürel imge-simge okuryazarlığı programının çok geniş ve

önemli konuları içermesi nedeniyle, derste gösterilen görsel örnekler üzerinde daha ayrıntılı tartışma yapılması gerektiği düşüncesini aktarmıştır.



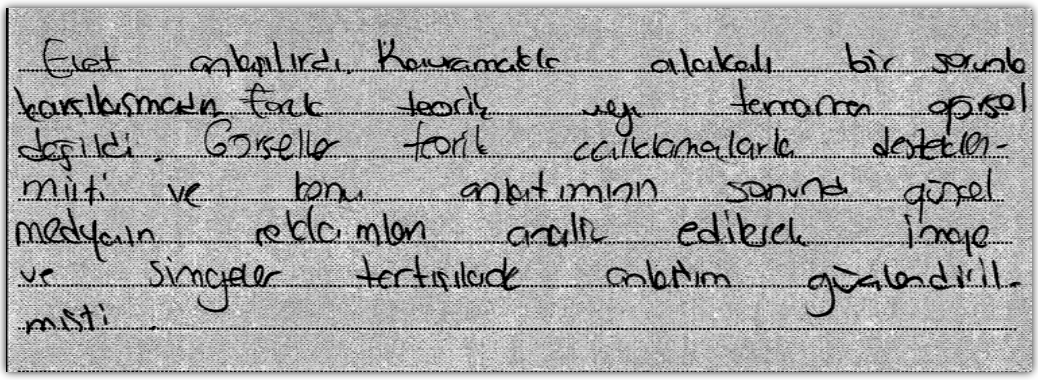
Kesit 77. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, derslerdeki anlatım dilini anlaşılır bulduğunu belirtmiştir. İlk kez eğitimi almış olduğu imge-simge okuryazarlığı ders programında, ilgi çekici konulara yer verildiğini ve grafik tasarım alanında yol gösterici olduğunu, günlük yaşantıda da tasarımlara yönelik bakış açısını değiştirdiğini ifade etmiştir.



Kesit 78. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

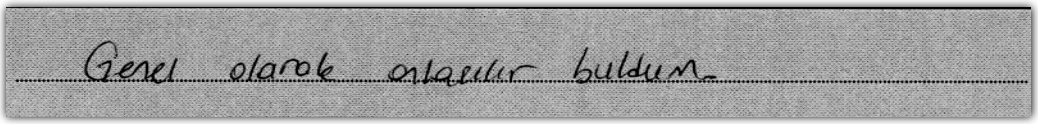
ÖĞ09 kodlu öğrenci, derslerdeki anlatım dilini anlaşılır bulmuştur. Bunun için dersi iyi kavradığını düşünmektedir.



Kesit 79. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

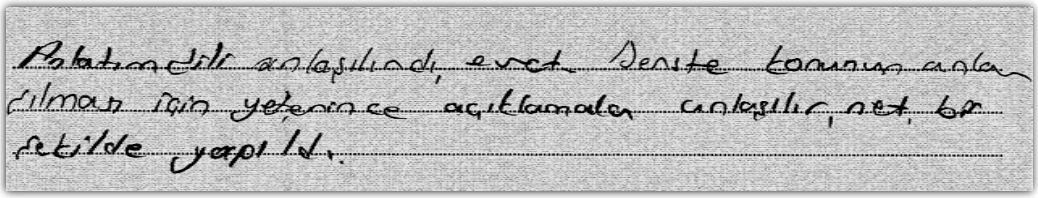
ÖĞ03 kodlu öğrenci, derste aktarılan teorik bilginin görsel örneklerle desteklenmesini, tasarımlarda yer alan imge ve simgelerin üzerinde durularak tartışılmasını dersin

anlatım dilini güçlendirdiğini belirterek, dersin anlatım dilini olumlu olarak değerlendirmiştir.



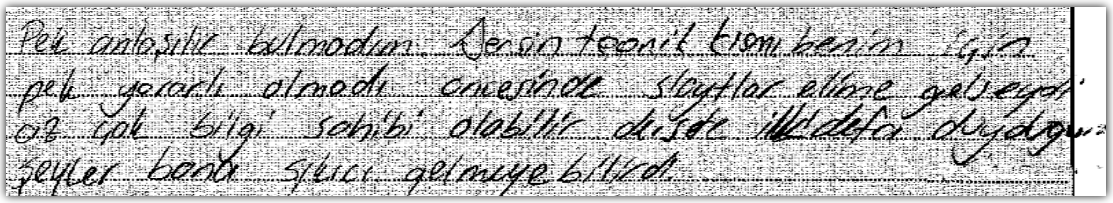
Kesit 80. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programının anlatım dilini genel olarak anlaşılır bulduğunu ifade etmiştir.



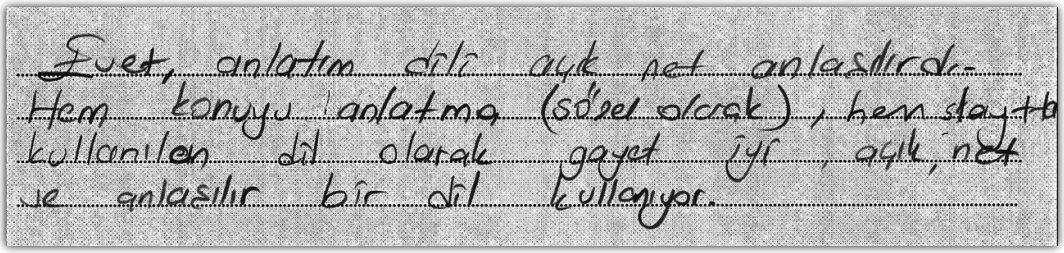
Kesit 81. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

ÖĞ05 kodlu öğrenci,imge-simge okuryazarlığı ders programında konuların anlaşılmasını sağlayacak kadar açıklamalar açık-anlaşılır biçimde yapıldığından, dersin anlatım dilini anlaşılır bulduğunu belirtmiştir.



Kesit 82. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

ÖĞ02 kodlu öğrenci ise dersin teorik kısmını sıkıcı bulduğunu, yararlı olmadığını aktarmış, yabancı olduğu konulara ilişkin dökumanlanların önceden eline geçmesi durumunda, konu hakkında önceden bilgileneceği için dersin sıkıcılığını önleyebileceği düşüncesini aktarmıştır.



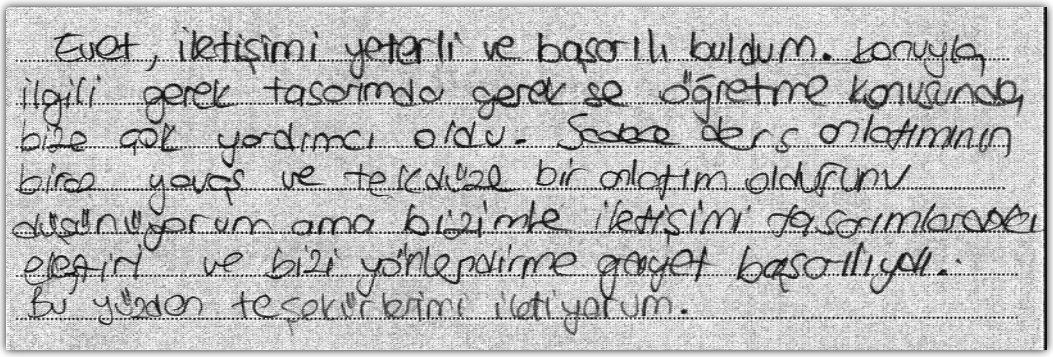
Kesit 83. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (8)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, dersin genelinde anlatım dilini anlaşılır bulduğunu ifade etmiştir.

Çalışma grubunun genel olarak dersin anlatım dilinin anlaşılırlığına ilişkin değerlendirmelerinde; imge-simge okuryazarlığı ders programının anlatım dilini genel olarak anlaşılır bulduklarını ancak dersin teorik kısmının aktarılmasında çalışma grubunun yorumları sonucunda, öğrencilerin ilgisini canlı tutabilecek bir yönteme başvurlması gerektiği düşüncesine itmiştir. Kimi öğrenciler, dersin tasarım uygulamaları aşamasında hiçbir sıkıntı yaşamazken, dersin teorik sunulmasında daha dinamik bir anlatımın, konunun kavranmasında daha etkili olabileceği düşüncesini aktarmıştır. Çalışma grubu, kültürel imge-simge okuryazarlığı programının çok geniş ve önemli konuları içerdiğinden, dersin teorik kısmını destekleyen görsel örnekler üzerinde daha ayrıntılı tartışılması gerektiği düşüncesinde olmuşlardır. Kimi öğrenciler de derste aktarılan teorik bilginin görsel örneklerle desteklenmesini, örneklerin üzerinde tartışılması, dersin anlatım dilini güçlendirdiğini belirterek, dersin anlatım dilini anlaşılır bulduklarını, konuların anlaşılmasını sağlayacak kadar açıklamaların anlaşılır biçimde yapıldığına ilişkin değerlendirmelerde bulunmuşlardır. ÖĞ06 kodlu öğrenci, derslerdeki anlatım dilini anlaşılır bulduğunu, derste ilgi çekici konulara yer verildiğini ve grafik tasarım alanında bu konuların yol gösterici olduğunu, dersin tasarımlara yönelik bakış açısını değiştirdiğini, ÖĞ05 kodlu öğrenci, konuların anlaşılmasını sağlayacak kadar açıklamaların anlaşılır biçimde yapıldığına ilişkin değerlendirmelerde bulunmuştur.

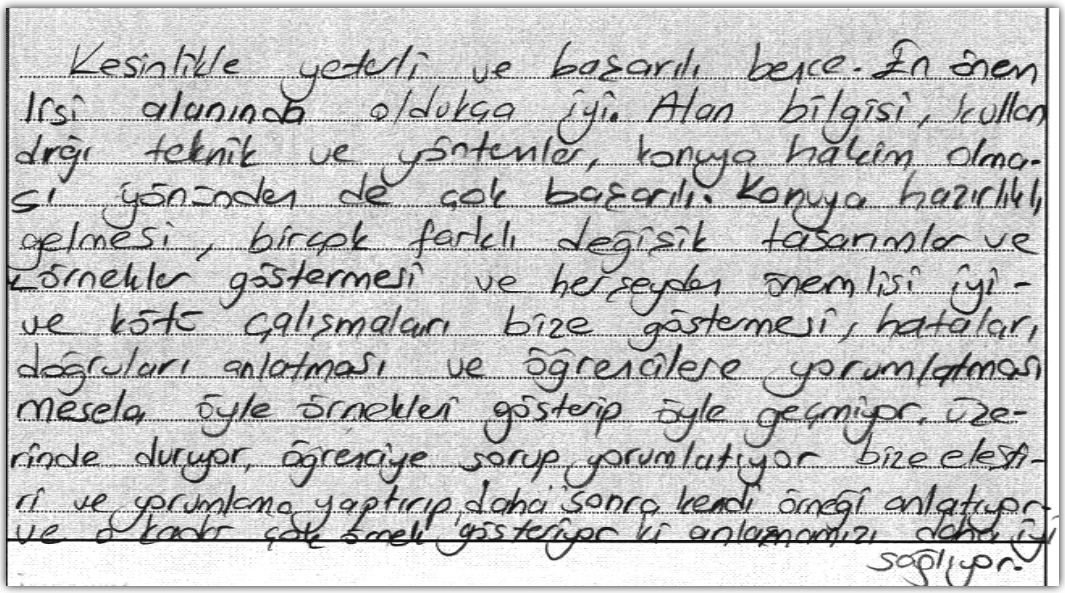
b-3) Dersi uygulayan öğretim elemanının iletişim yeterliği ve başarısı

Çalışma grubuna, imge-simge okuryazarlığı ders değerlendirme formunda, *"Öğretim elemanının sizinle iletişiminde yeterli ve başarılı olduğuna inanıyormusunuz? Açıklayınız"* sorusu sorulmuştur. Çalışma grubunun bu konudaki değerlendirmesi şu şekilde olmuştur;



Kesit 84. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

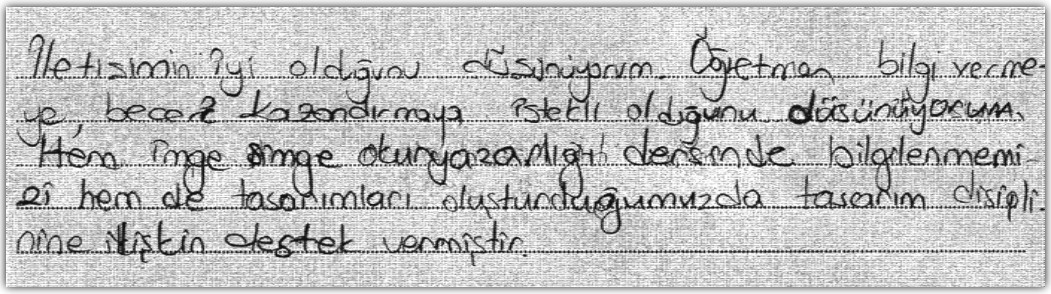
ÖĞ04 kodlu öğrenci, öğretim elemanının iletişimini yeterli ve başarılı bularak, dersin teorik ve uygulama aşamalarında iletişim, yönlendirme ve tasarımların eleştirilmesine ilişkin öğretme konusunda öğretim elemanının çok yardımcı olduğunu ifade etmiş, ancak dersin teorik kısmını tekdüze bulmuştur.



Kesit 85. ÖĞ08 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

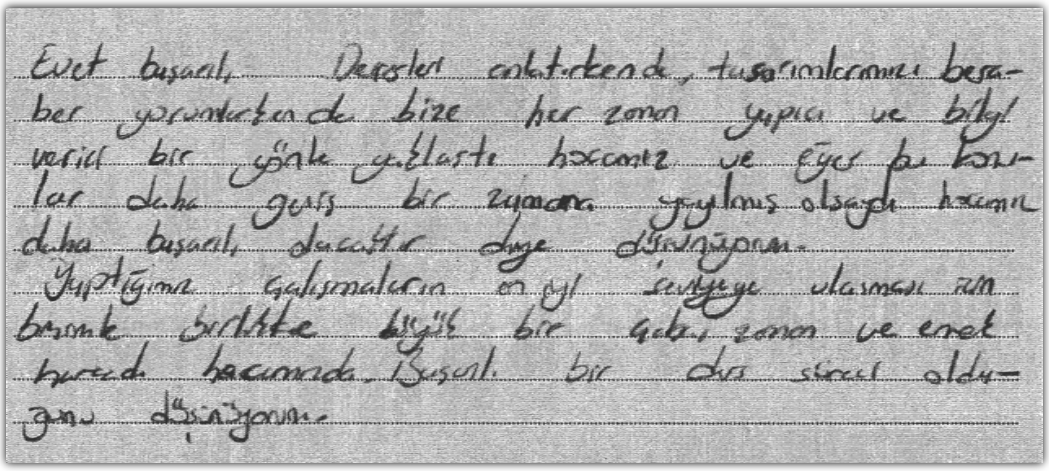
ÖĞ08 kodlu öğrenci, öğretim elemanının alan bilgisi, konuya hakim olması, dersi aktarma yöntemi ve tekniği açısından yeterli ve başarılı bulmuştur. ÖĞ08 kodlu öğrenci, derste birçok farklı türlerde görsel örneklerin sunulması, iyi-kötü örneklerin karşılaştırılması olanağını sağlayan örneklerin gösterilerek, öğrencilerin yorum yapmalarının sağlaması, tasarımlarda imge ve simgelerin kullanma başarısının gösterilmesini dersin verimliliği açısından çok önemli bulmuştur. Öğrenciye soru sorma yoluyla öğrencinin, incelenen tasarıma yorum-eleştiri yapması sağlanarak ardından

örneklerdirmelerin yapılmasını, öğretim elemanının ders verme biçimini yeterli ve başarılı olarak değerlendirmiştir.


İletişimin iyi olduğunu düşünüyorum. Öğretmen bilgi vermeye, beceri kazandırmaya istekli olduğunu düşünüyorum. Hem imge simge okuryazarlığı dersinde bilgilenmemizi hem de tasarımları oluşturduğumuzda tasarım disiplinine ilişkin destek vermiştir.

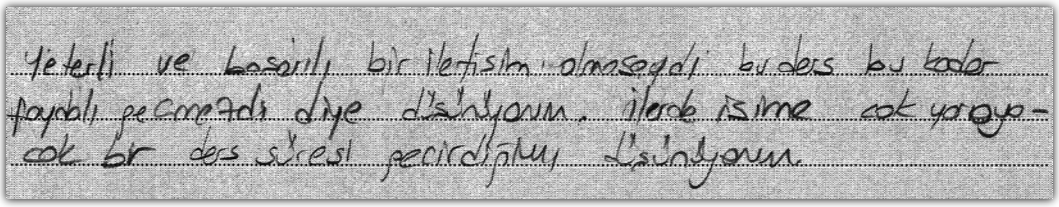
Kesit 86. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, öğretim elemanının iletişimini; imge-simge okuryazarlığının dersi boyunca, teorik anlamda bilgi kazandırma ve tasarımları oluşturma konusunda öğrencilere rehberlik etmesini olumlu yönde değerlendirmiştir.


Evet başarılı. Dersler anlatırken, tasarımlarımızı beraber yorumlarken de bize her zaman yapıcı ve bilgi verici bir yönde geliştirme hazırız ve eğer bu konular daha geniş bir zamana yayılmış olsaydı hazırlık daha başarılı olacaktır diye düşünüyorum.
Yaptığımız çalışmaların en iyi sonuca ulaşması için beraber birlikte bilgili bir çalışma zamanı ve emek harcadık hazırlıkta başarılı bir ders süreci olduğunu düşünüyorum.

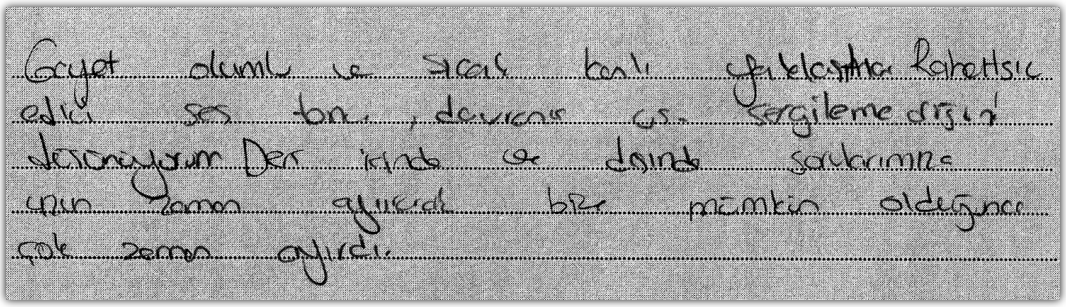
Kesit 87. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, öğretim elemanının iletişimini; ders anlatımı, tasarımların yorumlaması ve tasarımların oluşturulması aşamalarında bilgilendirmeye yönelik tutumundan dolayı başarılı bulmuştur. ÖĞ06 kodlu öğrenci başarılı bir ders süreci geçirdiğini ifade etmiştir.


Yeterli ve başarılı bir iletişim olmasaydı bu ders bu kadar faydalı geçmezdi diye düşünüyorum. İlerde işime çok yarayacak bir ders süreci geçirdiğimi düşünüyorum.

Kesit 88. ÖĞ09 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, öğretim elemanının iletişimini başarılı bulduğunu ve bu nedenle çok yararlı bir ders süreci geçirdiğini aktarmıştır.



Kesit 89. ÖĞ03 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, öğretim elemanının iletişimini; ders aktarma biçimi ve davranış olarak olumlu değerlendirmiş, hem ders içinde hem de ders dışında öğrencilere zaman ayırdığını belirtmiştir.



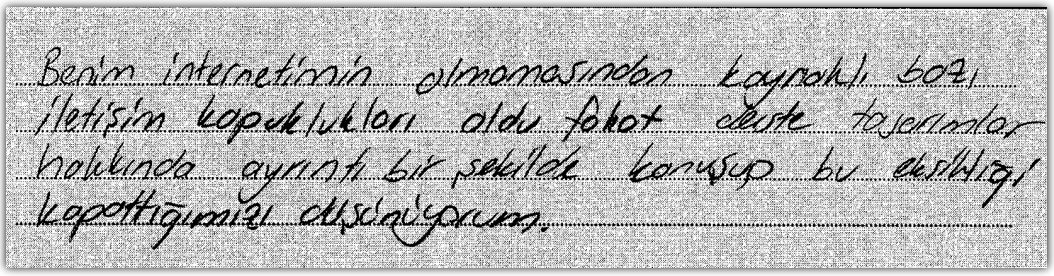
Kesit 90. ÖĞ01 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, açıklamalara yer vermeksizin, öğretim elemanının iletişiminde yeterli ve başarılı olduğunu belirtmiştir.



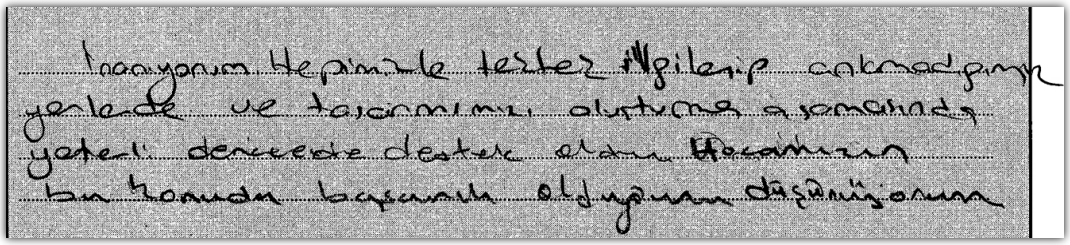
Kesit 91. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, öğretim elemanının teorik bilgiyi sunma, tasarımların uygulanması sırasında ve genel ders aktarımı boyunca iletişimini yeterli ve başarılı olduğunu aktarmıştır.



Kesit 92. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, başlangıçta internet eksikliğinden kaynaklı olarak, tasarıma yönelik fikir üretilmediğinden, fikir üzerine tartışılmadığından iletişim kopukluğu olduğunu belirtmiş, daha sonra tasarım fikri üzerine ayrıntılı bir şekilde tartışılarak iletişim kopukluğunun giderildiğini ifade etmiştir.



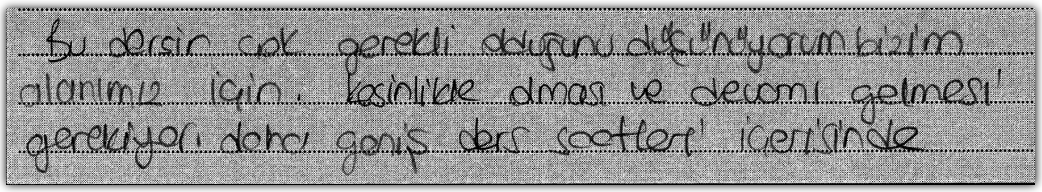
Kesit 93. ÖĞ05 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (9)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, öğretim elemanının iletişiminde yeterli ve başarılı olduğuna inandığını ifade ederek, çalışma grubunun tamamıyla ilgilendiğini, dersin tüm aşamalarında ve tasarım uygulamalarında rehberlik ettiğini aktarmıştır.

ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ09, ÖĞ03, ÖĞ01, ÖĞ05, ÖĞ02 ve ÖĞ10 kodlu öğrencilerin ders değerlendirme formlarındaki bütün yorumları sonucunda; öğretim elemanının imge-simge okuryazarlığı ders programı süresince, dersi aktarma yöntemi/tekniği açısından, teorik ve uygulama aşamalarında yönlendiriciliği, öğrencinin tasarım örneklerini inceleyerek, tasarıma yorum-eleştiri yapması sağlanmış, tasarımların yorumlaması ve tasarımların oluşturulması aşamalarında da bilgilendirici yönüyle, dersin verimli geçmesini sağladığını belirterek, dersin öğretim elemanının iletişiminde yeterli ve başarılı olduğuna inandıklarını aktarmışlardır.

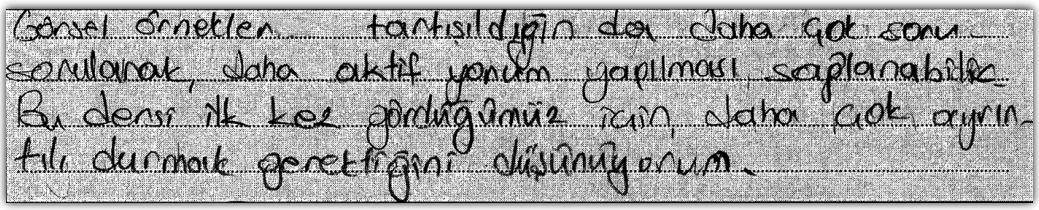
b-4) Çalışma grubunun aktardığı ek düşünceler

Çalışma grubu, ders değerlendirme formundaki *"Eklemek istediklerinizi yazınız?"* kısmında şu yorumlarda bulunmuşlardır;



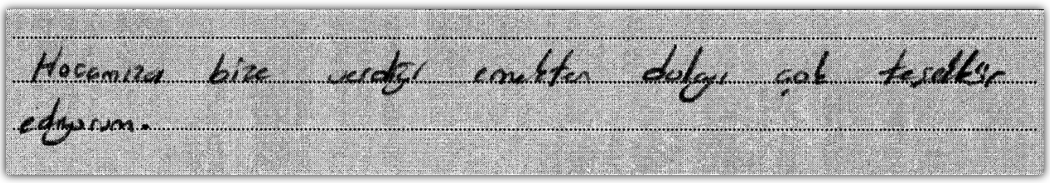
Kesit 94. ÖĞ04 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge-simge okuyazarlığı dersinin çok gerekli olduğunu ve daha geniş ders saatleri ile mutlaka verilmesi gerektiği düşüncesini aktarmıştır.

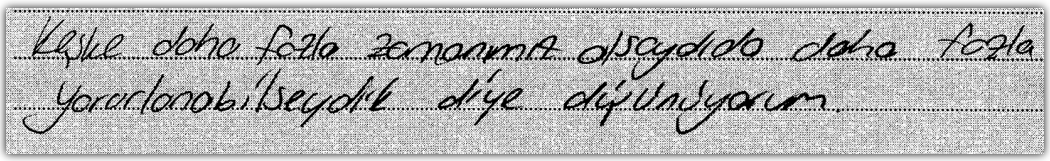


Kesit 95. ÖĞ11 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı konusuna yabancı olduklarından dolayı, bu derslerde sunulan görsel örnekler üzerinde daha ayrıntılı tartışmaların yapılması gerektiği düşüncesini ileri sürmüştür.

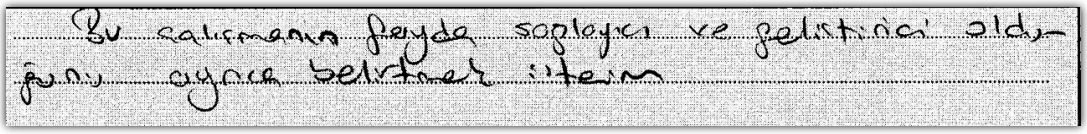


Kesit 96. ÖĞ06 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10)



Kesit 97. ÖĞ02 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10))

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programının daha geniş bir zamana yayılarak bu dersten daha fazla yararlanma imkanını yakalamış olmayı tercih ettiğini aktarmıştır.



Kesit 98. ÖĞ10 kodlu öğrencinin ders programını değerlendirmesi (10))

ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programının öğrenciye faydalı ve öğrenciyi geliştiren bir program olduğunu belirtmiştir.

Çalışma grubunun aktardığı ek düşüncelere bakıldığında; ÖĞ04, ÖĞ11, ÖĞ02 kodlu öğrenciler, imge-simge okuyazarlığı dersinin çok gerekli olduğunu ve bu programın konularının daha geniş ders saatleri içinde mutlaka verilmesi gerektiği, ÖĞ10 kodlu öğrenci ise programın öğrenciye faydalı olduğunu ve öğrenciyi geliştirdiğini ifade eden yorumları olmuştur.

4.1.8. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programında Kazanılan Bilgi ve Becerilerin Kalıcılığı Ne Düzeydedir ?

04.06.2013 tarihli sekiz hafta son ders planının ardından, kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programının eylem araştırması uygulaması kapsamında, derslerin etkililiği, "Program Değerlendirme Formu"ndaki sorulara verilen yanıtlar ile analiz edilip sentezlenmişti. Üç ay sonra kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programından kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcılığını değerlendirmek amacıyla, çalışma grubuna 5 sorudan oluşan "Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu" uygulanmıştır. Araştırmanın bu bölümünde çalışma grubunun "Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu"nda verdiği yanıtlar analiz edilip sentezlenmesi sonucunda, programdan kazanılmış olan bilgi ve becerilerin kalıcılığı ortaya konulmuştur. Kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcılığına örnek göstermek amacıyla çalışma grubunun bazı yanıtları kesit olarak sunulmuş ve bu yanıtlar çalışma grubunun 04.06.2013 tarihinde "Program Değerlendirme Formu"nda vermiş oldukları yanıtlarla karşılaştırılıp kazanılan bilgi ve becerilerinin kalıcılığı desteklenmiştir.

Yapılan değerlendirmelerde;

ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ09, ÖĞ03, ÖĞ05, ÖĞ02, ÖĞ01 ve ÖĞ10 kodlu öğrencilerin ders programından kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcılığını ortaya koyan görüşleri aşağıda aktarılmıştır. Ancak, ÖĞ07 kodlu öğrencinin imge simge okuyazarlığı programının bir çok dersine (tasarım uygulamalarına gibi) katılmadığından, derse ilişkin değerlendirmesi çalışma grubunun değerlendirmeleri içinde yer almamıştır.

a-1) İmge-simge okuryazarlığının önemli boyutu;

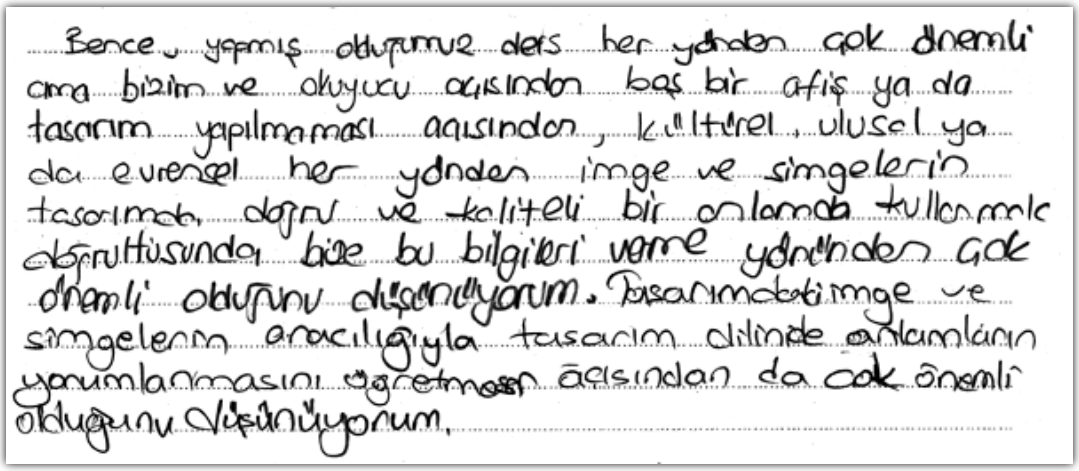
İmge-simge okuryazarlığı ders programı uygulandıktan üç ay sonrasında çalışma grubuna, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"İmge-simge okuryazarlığını geliştirmeye yönelik sizinle yapmış olduğumuz dersin, sizce en önemli boyutu nedir? Açıklayınız"* şeklinde soru yöneltilmiştir. Çalışma grubunun bu soruya verdiği yanıtların analizi sonucunda, imge-simge okuryazarlığı ders programından kazanılmış olan şu bilgilerin kalıcı olduğu görülmektedir;

- Grafik tasarımlarda ulusal ve evrensel imge- simgelerin bilinçli kullanımı,
- Tasarımda anlam oluşturma ve anlam okuma,
- İmge-simge aracılığıyla tasarımda anlamların yorumlanması,
- Tasarım dilini anlaşılır ve etkili bir biçimde kullanabilme,
- Tasarımda kullanılan tüm öğelerle anlam ilişkilerinin kurulması,
- Görsel dilde evrensel ya da yerel düşünme,
- Tasarımda kullanılan herhangi bir bilgiyi, bilinçli anlam oluşturmaya dönük, izleyiciyi düşünmeye iten yaratıcı bir fikirle sunma,
- Görsel mesajların okunmasında/farkedilmesinde yarar sağlaması,
- Tasarımda kültürel kimliğin bilinçli yansıtılması,
- Grafik tasarımda izleyiciye iletilmek istenen mesajı çok katmanlı anlam bileşenleri ile oluşturularak görsel dili zenginleştirme,
- Metafor ya da ironilerle tasarımı oluşturabilme,
- Tasarıma eleştirel bakabilme,

İmge-simge okuryazarlık dersinde kazanılan bilgi ve becerilerini test edip analiz etmek üzere tez araştırmasının 7. sorusunu oluşturan ***"Kültürel imge ve simge okuryzarlığı ders programını çalışma grubu nasıl değerlendirmiştir?"*** başlığı altında çalışma grubunun Program Değerlendirme Formu'na aktarmış oldukları yanıtlar analiz edilmişti *(4.1.7. s.301)*. Bu başlık altında yer alan alt başlıklarda*; "İmge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiniz mi? Açıklayınız" (4.7.1. a-1 s.304)* ve "*Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliği kazandınız mı? Açıklayınız" (4.7.1. a-2 s.310)* sorularının yanıtları, yukarıda kalıcı olarak sözü edilen bilgilerle ilişkili oldukları görülmektedir. Bu durum programdan kazanılmış olan bilgi ve becerilerin kalıcı olduğu düşüncesini daha da güçlendirmektedir. Dolayısıyla çalışma

grubunun Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki sorulara vermiş oldukları yanıtlar, Program Değerlendirme Formu'ndaki soruların yanıtlarıyla karşılaştırılıp örneklerle açıklayacak olursak;

"Grafik tasarımlarda ulusal ve evrensel imge-simgelerin bilinçli kullanımı, imge-simge aracılığıyla tasarımda anlamların yorumlanması" bilgisinin kalıcılığına bir örnek, ÖĞ04 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda birinci soruya vermiş olduğu şu yanıt gösterebilir;


Bence, yapmış olduğumuz ders her yönden çok önemli ama bizim ve okuyucu açısından boş bir afiş ya da tasarım yapılmaması açısından, kültürel, ulusal ya da evrensel her yönden imge ve simgelerin tasarımda doğru ve kaliteli bir anlamda kullanımı doğrultusunda bize bu bilgileri verme yönünden çok önemli olduğunu düşünüyorum. Tasarımdaki imge ve simgelerin aracılığıyla tasarım dilinde anlamların yorumlanmasını öğretmesi açısından da çok önemli olduğunu düşünüyorum.

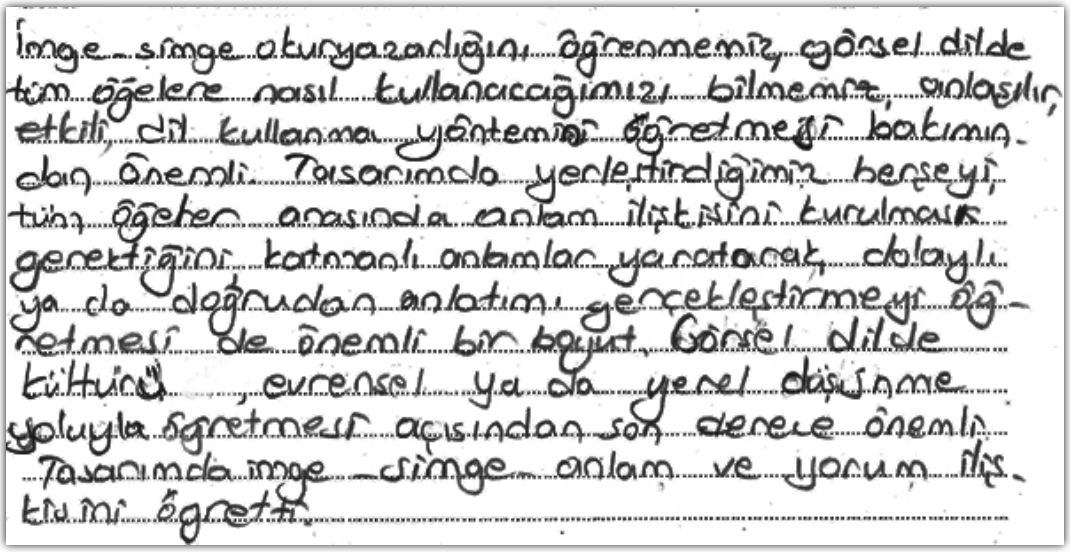
Kesit 99. ÖĞ04 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığı dersinin, izleyici/okuyucu ve tasarımcı açısından; boş düşüncelerle değil, belli bir düşüncenin iletilmesine hizmet eden herhangi bir tasarımın oluşturulmasında önemli olduğunu ifade etmiştir. ÖĞ04 kodlu öğrenci, tasarımda oluşturulacak olan fikrin, ulusal ya da evrensel kültürel yansımalarda, imge ve simgelerin bilinçli ve nitelikli kullanılması açısından bilgilendirici olması, imge ve simgelerin aracılığıyla tasarım dilinde anlam yorumlamalarını öğretmesi, dersin en önemli boyutu olarak ifade edilmiştir.

ÖĞ04 kodlu öğrencinin, üç ay önce Ders Değerlendirme Formunda, ***"****imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgi edinimine"* ilişkin soruya verdiği yanıtta *(Kesit.4 s.301);* Herhangi bir çalışmada iletilen mesajın okunarak, algılanlamasında, anlamlandırılmasında, imge ve simgelerin yardımcı ve önemli bir araç olduğunu vurgulamıştı. Ayrıca ÖĞ04 kodlu öğrenci Program Değerlendirme Formu'nun bir başka sorusunda ***"****kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* verdiği yanıtta da *(Kesit.14 s.305);* ders programın, imge ve simgelerin birçok kültürde nasıl

yasıtıldığını öğrettiğini ifade etmişti. Program Değerlendirme Formu'nda görülen bu yanıtlar, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda vurgulanan ulusal ya da evrensel kültürel yansımalarda, imge ve simgelerin bilinçli ve nitelikli kullanılması konusunda dersin bilgilendirici olması, anlam yorumlamayı öğretmesi arasında benzer bilginin ifade edildiği görülmektedir. ÖĞ04 kodlu öğrencinin Program Değerlendirme Formu *ve* Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aktardığı benzer yanıtlar, programdan kazanılan bilginin kalıcılığını ortaya koymaktadır.

Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, ÖĞ08 kodlu öğrencinin aşağıda aktarmış olduğu yanıt, *"Tasarımda anlam oluşturma ve anlam okuma, tasarım dilini anlaşılır ve etkili bir biçimde kullanabilme, tasarımda kullanılan tüm öğelerle anlam ilişkilerini kurma, görsel dilde evrensel ya da yerel düşünme",* bilgi kazanımının kalıcılığına ilişkin örnek olarak gösterilebilir.

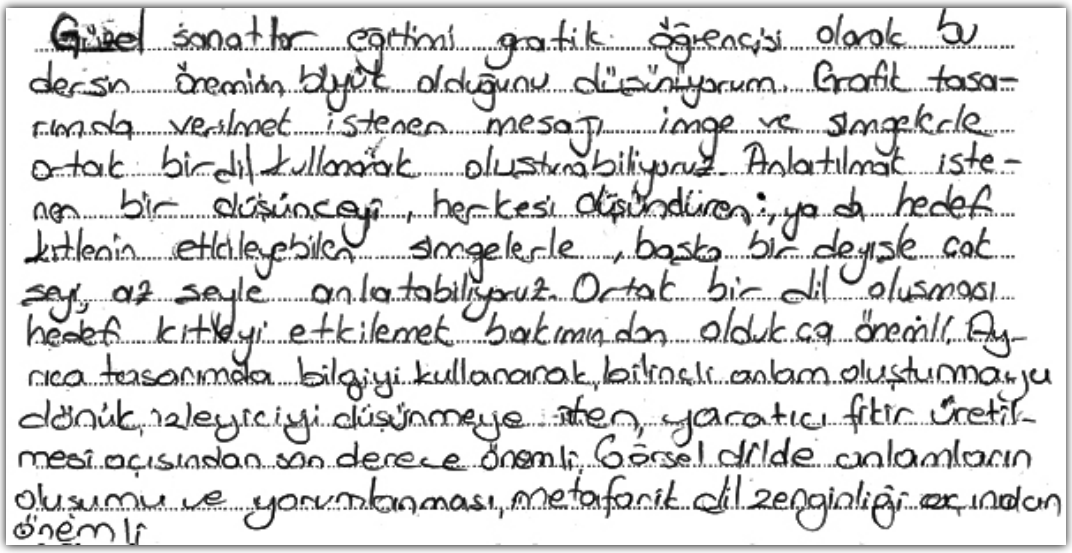

İmge-simge okuryazarlığını öğrenmemiz, görsel dilde tüm öğelere nasıl kullanacağımızı bilmemiz, anlaşılır, etkili dil kullanma yöntemini öğretmesi bakımından önemli. Tasarımda yerleştirdiğimiz herşeyi, tüm öğeler arasında anlam ilişkisini kurulmasının gerektiğini katmanlı anlamlar yaratarak, dolaylı ya da doğrudan anlatımı gerçekleştirmeyi öğretmesi de önemli bir boyut. Görsel dilde kültürel, evrensel ya da yerel düşünme yoluyla öğretmesi açısından son derece önemli. Tasarımda imge-simge-anlam ve yorum ilişkisini öğretti.

Kesit 100. ÖĞ08 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

ÖĞ08 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı dersinin, görsel dilde tüm öğelerin kullanımı konusunda bilgilendirdiğini ifade etmiş ve dersin tasarımda anlaşılır, etkili dil kullanma yöntemini kazandırmasını önemli bulmuştur. Ayrıca tasarımdaki öğelerin birbiriyle anlam ilişkileri kurularak, anlam katmanlarının oluşturulmasını ve evrensel veya yerel anlamda, kültürel yansımaları imge-simge-anlam–yorum ilişkisi içinde tasarımda gerçekleştirmeyi öğretmesi konusundaki kazanımları da, dersin önemli boyutu olarak aktarmıştır.

ÖĞ08 kodlu öğrencinin burada dersin önemli boyutu olarak sözünü ettiği bilgileri, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, **"***imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgi edinimine"* ilişkin soruya verdiği yanıtta *(Kesit.5 s.305);* afiş tasarımlarına baktığında, imge ve simgelerle neyin gösterildiğini düşünerek, tasarımda kullanılan imge ve simgeyi bulabildiğini sonra da anlatılmak isteneni, imge ve simgelerin aracılığıyla yüklenen anlamı, yorumlabildiğini aktarmıştı. ÖĞ08 kodlu öğrenci Program Değerlendirme Formu'ndaki bir başka soruya "*Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* ilişkin verdiği yanıtta ise *(Kesit.15 s.310);* afişlerde kültürel imgeleri hemen tanıyıp anlamlandırdığını ifade etmişti. Öğrencinin bu yanıtları Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki, *"İmge-simge okuryazarlığının önemli boyutu"*na ilişkin sorunun yanıtında; görsel dilde tüm öğelerin kullanımı konusunda bilgi kazandığı ifadesiyle benzerlik gösterip programdan edinilen bilginin kalıcılığının bir göstergesi olmaktadır.

"Tasarımda kullanılan herhangi bir bilgiyi, bilinçli anlam oluşturmaya dönük, izleyiciyi düşünmeye iten yaratıcı bir fikirle sunma, metaforlarla tasarımı oluşturabilme" kazanımının kalıcılığı için ÖĞ11 ve ÖĞ10 kodlu öğrencilerin Kalıcılık Ders Değerlendirmesi Formu'nda aktardığı yanıtlar örnek gösterilebilir;


Güzel sanatlar eğitimi grafik öğrencisi olarak bu dersin önemin büyük olduğunu düşünüyorum. Grafik tasarımda verilmek istenen mesajı imge ve simgelerle ortak bir dil kullanarak oluşturabiliyoruz. Anlatılmak istenen bir düşünceyi, herkesi düşündüren; ya da hedef kitlenin etkileyebilen simgelerle, başka bir deyişle çok şeyi az şeyle anlatabiliyoruz. Ortak bir dil oluşması hedef kitleyi etkilemek bakımından oldukça önemli. Ayrıca tasarımda bilgiyi kullanarak, bilinçli anlam oluşturmaya dönük, izleyiciyi düşünmeye iten, yaratıcı fikir üretilmesi açısından son derece önemli. Görsel dilde anlamların oluşumu ve yorumlanması, metaforik dil zenginliği açısından önemli

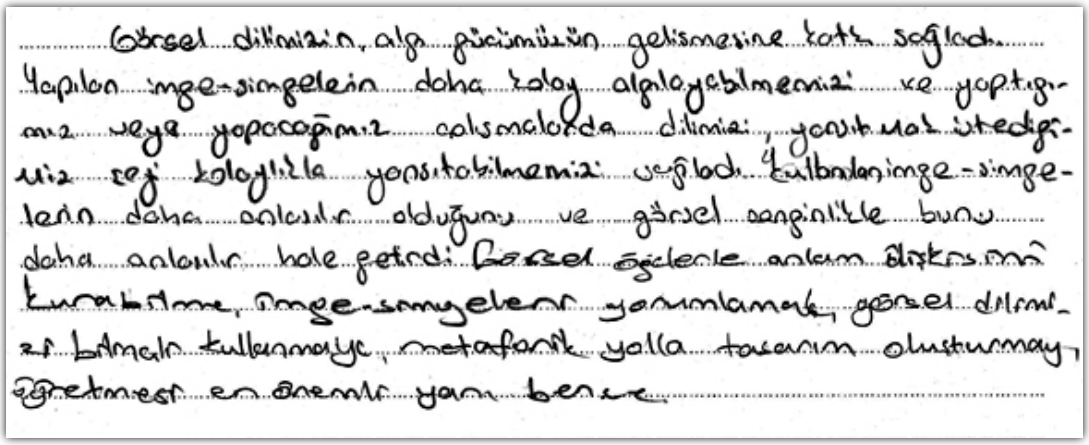
Kesit 101. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

ÖĞ11 kodlu öğrenci dersin önemli boyutlarını; grafik tasarımlarda imge ve simgelerin aracılığıyla verilmek istenen mesajı oluşturma olanağı sunması, tasarımda oluşturulan yaratıcı bir fikre hizmet edebilecek/fikri yansıtabilecek, bilgiye dayalı bilinçli anlam

oluşturma ve metaforik dil zenginliğini kullanma yöntemini göstermesi, etkileyici anlamları yaratma olanağı vermesi, şeklinde ifade etmiştir.

ÖĞ11 kodlu öğrencinin bu değerlendirmelerindeki "bilgiye dayalı bilinçli anlam oluşturma" bilgisini üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, **"***imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgi edinimine"* ilişkin soruya verdiği yanıttaki *(Kesit.6 s.302);* tasarımlarda doğru anlam ilişkisi kurulmadan kurgulanmış olan tasarımları farkedebildiğini, tasarımları incelerken bilinçli davrandığını, kullanılan imgelerin verilmek istenen mesajla bütünlük oluşturup oluşturmadığına, amacına uygun olup olmadığına eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebildiğini aktarmıştı. Ayrıca ÖĞ11 kodlu öğrenci, tasarım oluştururken de imgeleri, vermek istediği mesaja uygun olarak kullanabildiğini aktarmıştı. ÖĞ11 kodlu öğrencinin Program Değerlendirme Formu'ndaki bu yanıtları, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aktardığı "bilinçli anlam oluşturma" bilgisiyle benzerdir. Bu durum, bilgiye dayalı bilinçli anlam oluşturma konusundaki bilginin kalıcılığı göstermektedir. ÖĞ11 kodlu öğrencinin yukarıda ifade ettiği metaforik dil zenginliği oluşturma yöntemine ilişkin bilgi, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, **"***Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* ilişkin soruda vermiş olduğu yanıttaki *(Kesit.16 s.311);* tasarımdaki her öğenin türünü, anlamı ve yaptığı göndermeyi sorgulayarak, anlamı okuma çabası gösterdiği bilgisiyle benzerdir. Çünkü, ÖĞ11 kodlu öğrencinin *"anlamı ve yaptığı göndermeyi sorgulayarak, anlamı okuma çabası"* ile kastettiği şey "*metaforlar*"dır. Bu durumda, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda görülen "tasarımlardaki metaforik dil zenginliği" bilgisinin kalıcı olduğu söylenebilir.

ÖĞ10 kodlu öğrencilerin Kalıcılık Ders Değerlendirmesi Formu'nda aktardığı yanıtı ile Program Değerlendirmesi Formu'ndaki yanıtı karşılaştırıldığında da her iki formda yanıtların birbiriyle ilişkili olduğunu görmek mümkündür;

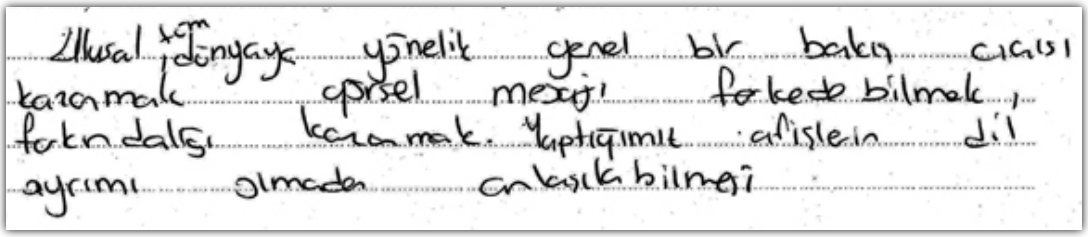

Görsel dilimizin, alg gücümüzün gelişmesine katkı sağladı. Yapılan imge-simgelerin daha kolay algılayabilmemizi ve yaptığımız veya yapacağımız çalışmalarda dilimiz, yansıtmak istediğimiz ruh hâlini kolaylıkla yansıtabilmemizi sağladı. Kullanılan imge-simgelerin daha anlaşılır olduğunu ve görsel zenginlikle bunu daha anlaşılır hale getirdi. Görsel öğelerle anlam ilişkisini kurabilme, imge-simgeleri yorumlamak, görsel dilimizi kullanmaya, metaforik yolla tasarım oluşturmayı öğretmesi en önemli yanı bence.

Kesit 102. ÖĞ10 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programının görsel dil açısından sağladığı katkıları; tasarımlarda fikrin kolayca yansıtılmasında yol gösterici olması, imge ve simgelerin okunup anlaşılarak görsel dil kullanımında bilinçlilik sağlamasını, tasarımdaki görsel öğelerle anlam ilişkilerinin kurulmasını ve metaforların tasarımlarda kullanılmasını öğretmesi, dersin önemli boyutu olarak aktarmıştır.

ÖĞ10 kodlu öğrenci, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, "*imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgi edinimine"* ilişkin sorunun yanıtında *(Kesit.13 s.309);* arkadaşlarının çalışmalarında kullanılan imge ve simgeleri farkedip anlamlandırarak tasarımdaki mesajı doğru okuduğunu aktarmıştı. üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, "*Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* ilişkin soru için de *(Kesit.23 s.314);* afiş tasarımında kültürel imge ve simgelere önem gösterdiğini ve onları anlamlandırabilme becerisi kazandığını; bu beceri de imge ve simgelerin anlamını okuyarak tasarımın bütünüyle ilişkilendirilen anlamı kavramasını sağladığını belirten yanıtı vermişti. ÖĞ10 kodlu öğrenci, yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda da; dersin tasarım için fikrin yansıtılmasında yol gösterici olmasını, imge ve simgelerin okunup anlaşılarak görsel dil kullanımında bilinçlilik sağlamasını, anlam ilişkilerinin kurulmasını ve metaforların tasarımlarda kullanılmasını öğretmesini, dersin önemli boyutu olarak vurgulaması bu dersle imge-simge okuryazarlık bilgisinin kalıcılığını göstermektedir. Her iki Ders Değerlendirme Formu'nda aktadığı bilgilerin analizi, tasarımda anlam oluşturma ve anlam okuma bilgisinin kalıcılığını ve *tasarımda bilinçli anlam oluşturma* konusunda *metaforları kullanarak tasarımı oluşturabilme* kazanımının kalıcılığını ortaya koymaktadır.

"Görsel mesajların okunmasında/farkedilmesinde yarar sağlaması" bilgisinin kalıcılığı ÖĞ03 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki şu yanıtının analizinde görülebilir;

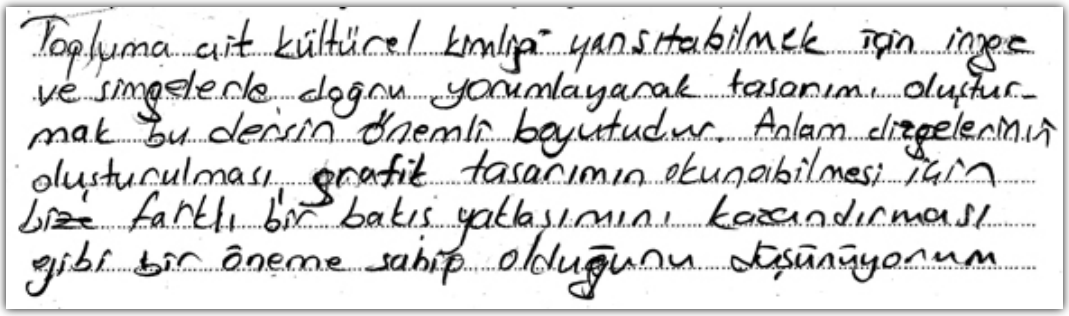


Kesit 103. ÖĞ03 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

ÖĞ03 kodlu öğrenci, evrensel ya da yerel imge-simgelere ilişkin bir bakış açısı kazandırarak, görsel mesajların okunmasında/farkedilmesinde yarar sağlamasını ve yapılan tasarımların ortak bir dil olarak görsel tasarım dilinin anlaşılmasında etkili olmasını, imge-simge okuryazarlığı ders programının önemli boyutu olarak ifade etmiştir.

ÖĞ03 kodlu öğrencinin burada ifade etmiş olduğu dersin görsel mesajların okunmasında/farkedilmesinde yarar sağlaması, yani farkındalık geliştirmesi ve görsel tasarım dilinin anlaşılmasında etkili olması bilgisi, üç ay önce öğrencinin aktarmış olduğu Program Değerlendirme Formu'nda, "*Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* ilişkin sorunun yanıtında *(Kesit.2 s.188);* dersin elverdiği ölçüde afişleri ve medyadaki reklam ürünlerini analiz edebilecek ölçüde bilgi edindiği, başlangıç düzeyinde tasarımlara nasıl bakılması, değerlendirilmesi ya da yorumlanması gerektiği konusunda bilgi kazandığı yönündeki ifadesiyle örtüşmektedir. Bu durum görsel tasarımda mesajın okunması ve tasarımda kullanılan dilin anlaşılmasında etkili olması yönünde kazanılan bilginin kalıcılığını işaret etmektedir.

"Tasarımda kültürel kimliğin bilinçli yansıtılması" bilgisinin kalıcılığı, ÖĞ01 kodlu öğrencinin aşağıdaki Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki yanıtında görülebilir;

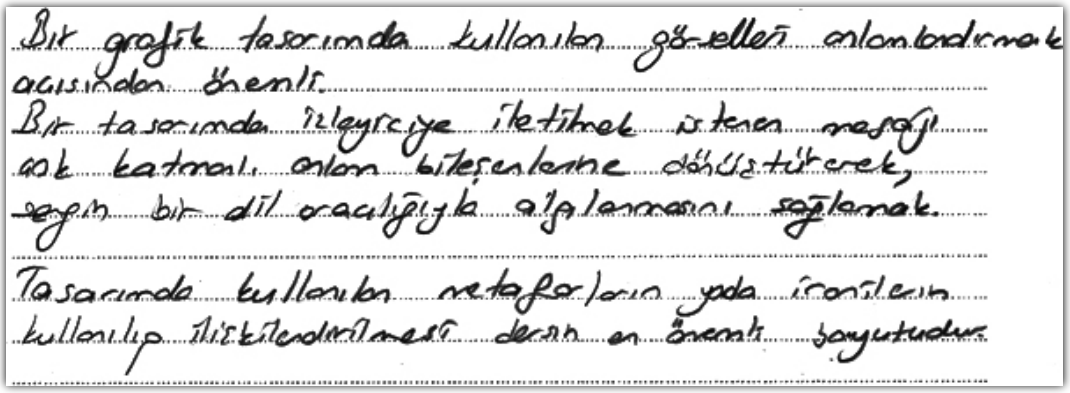

Toplumsa ait kültürel kimliği yansıtabilmek için imge ve simgelerle doğru yorumlayarak tasarımı oluşturmak bu dersin önemli boyutudur. Anlam dizgelerinin oluşturulması grafik tasarımın okunabilmesi için bize farklı bir bakış yetkinliği kazandırması gibi bir öneme sahip olduğunu düşünüyorum

Kesit 104. ÖĞ01 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programının en önemli boyutu olarak; grafik tasarımlarını okuyabilme, tasarımlarda anlam dizgelerinin oluşturulabilmesinde farklı bir bakış açısı kazandırarak, imge simge aracılığıyla toplumsal kültürel kimliği doğru yorumlarla yansıtma olanağı sunmasını ele almıştır.

ÖĞ01 kodlu öğrenci, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, "*Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* ilişkin sorunun yanıtında *(Kesit.20 s.313);* kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğinin bireyin çok okumasına, kültürel bilgisinin yeterliğine bağlı olduğunu, kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilmek için imge-simge okuryazarlığından edindiği bilgiye göre hareket edilmesi gerektiğini bu ders sayesinde öğrendiğini ifade etmişti. ÖĞ01 kodlu öğrencinin hem Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki hem de Program Ders Değerlendirme Formu'ndaki yanıtında, imge-simge okuryazarlığının grafik tasarımların okunmasında, anlam oluşturulmasında, toplumsal kültürel kimliğin yansıtılmasında etkin olduğunu vurgulamış ve böylece kültürel kimliğin bilinçli yansıtılmasını da imge simge okuryazarlığına dayandırdığı görülmektedir. Öğrencinin her iki formundaki yanıtının aynı yönde vurgu yapmış olması, "*kültürel kimliğin bilinçli yansıtılması"* konusunda kazanılmış olan bilginin kalıcılığını göstermektedir.

"Grafik tasarımda izleyiciye iletilmek istenen mesajı çok katmanlı anlam bileşenleri ile oluşturarak, görsel dili zenginleştirme, metafor ya da ironilerle tasarımı oluşturabilme" bilgi kazanımının kalıcılığı ÖĞ05 kodlu öğrencinin dersin önemli boyutu olarak aşağıda aktarmış olduğu Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki yanıtında görülebilmektedir;

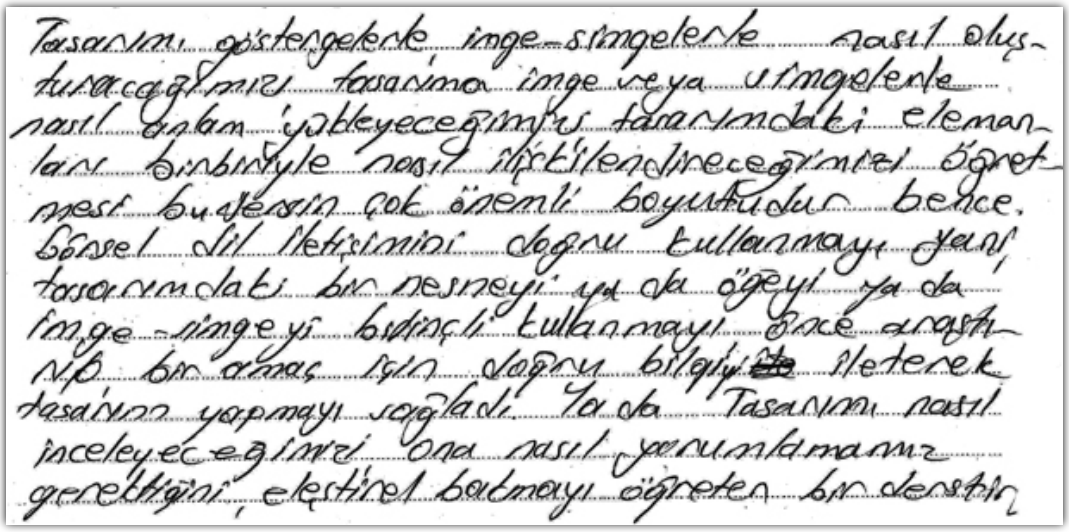

Bir grafik tasarımda kullanılan göstergeleri anlamlandırmak açısından önemli.
Bir tasarımda izleyiciye iletilmek istenen mesajı çok katmanlı anlam bileşenleriyle zengin bir dil oluşturarak, yani bir dil aracılığıyla algılanmasını sağlamak.
Tasarımda kullanılan metafor/ların yada ironilerin kullanılıp ilişkilendirilmesi dersin en önemli boyutudur.

Kesit 105. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, dersin en önemli boyutu olarak; grafik tasarımlarda izleyiciye iletilmek istenen mesajın çok katmanlı anlam bileşenleriyle zengin bir dil oluşturulup sunulmasında ve algılanmasında yarar sağladığını, tasarımda imge ve simgeler aracılığıyla anlam bağlantıları kurulup, metafor ya da ironilerin kullanılmasını öğrettiğini ve tasarımdaki tüm görsel öğelerin okunarak, imge veya simgelerin anlamlandırılmasında etkin olduğunu ifade etmiştir.

ÖĞ05 kodlu öğrencinin, burada aktardığı bilgilerle, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, **"***imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgi edinimine"* ilişkin soruya verdiği yanıtta *(Kesit.11 s.308);* grafik tasarımlarda imge ve simgelerin taşıdıkları anlamları düşünerek kullanmayı, ironi ya da metaforlar aracılığıyla amaçladığı mesajı vermeyi öğrendiğini aktarmış olmasıyla yukarıda sözünü ettiği, tasarımda imge ve simgeler aracılığıyla anlam bağlantıları kurulup, metafor ya da ironilerin kullanılmasını öğretmesi ve tasarımdaki tüm görsel öğelerin okunarak, imge veya simgelerin anlamlandırılmasında ortaya koyduğu kazanımlarla benzerdir. Yine Ders Değerlendirme Formu'nda, "*Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* ilişkin sorunun değerlendirmesinde *(Kesit.21 s.314);* imge ve simgelerin yansıttıkları kültürü ve oluşturdukları anlamı okuyabildiğini ifade etmiş olması, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda ifade edilen benzer yanıtların varlığı, programdan edinilen bilgi ve becerilerin kalıcılığını göstermektedir.

"İmge ve simgelerin bilinçli kullanma, tasarımda anlam oluşturma, tasarımdaki anlamları doğru yorumlayarak tasarıma eleştirel bakabilme" kazanımının Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda ÖĞ02 kodlu öğrencinin şu yanıtının analizinde görmek mümkündür.


Tasarımı göstergelerle imge-simgelerle nasıl oluş-
turacağımız tasarıma imge veya simgelerle
nasıl anlam yükleyeceğimiz tasarımdaki eleman-
lar birbiriyle nasıl ilişkilendireceğimizi öğret-
mesi bu dersin çok önemli boyutudur bence.
Görsel İletişimini doğru kullanmayı yani
tasarımdaki bir nesneyi ya da öğeyi ya da
imge-simgeyi bilinçli kullanmayı önce araştı-
rıp bir amaç için doğru bilgiyi ~~ile~~ ile beterek
tasarım yapmayı sağladı. Ya da Tasarımı nasıl
inceleyeceğimizi ona nasıl yorumlamamız
gerektiğini, eleştirel bakmayı öğreten bir dersti.

Kesit 106. ÖĞ02 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (1)

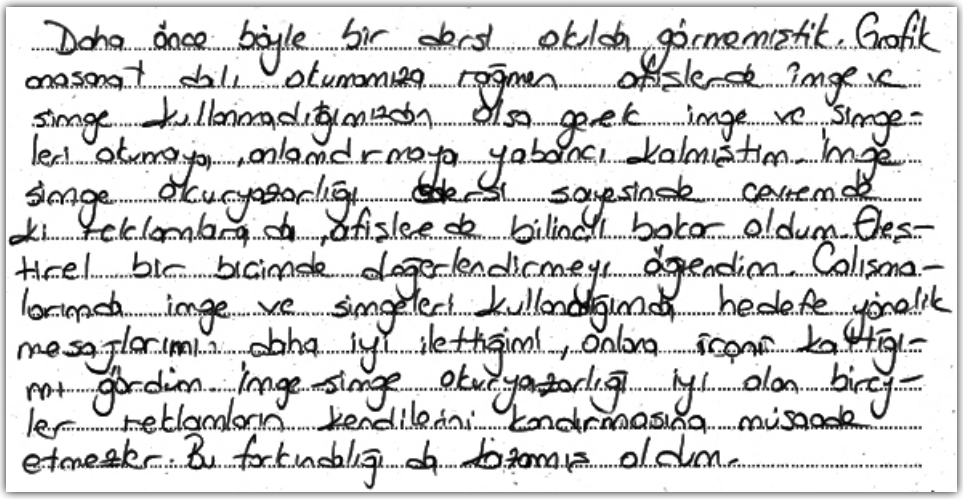
ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programının; imge ve simgeleri tasarımda bilinçli kullanmayı, imge ve simgelerle anlam ilişkilerini kurup tasarımında yeni anlam üretmeyi, herhangi bir tasarıma hangi açılardan incelemesi ve yorumlaması gerektiğini ve tasarımlara eleştirel bakmayı öğreten yanını, dersin en önemli boyutları olarak ifade etmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrenci, dersin önemli boyutunu aktarırken, imge simge okuryazarlığı ders programının kendisine kazandırdığı bilgileri gözönüde bulundurarak ifade etmiştir. Bu düşüncelerin benzer bir yanıtı üç ay önce aktarılmış olan Program Değerlendirme Formu'nda, "*Kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterliğine"* ilişkin sorunun yanıtında *(Kesit.22 s.314);* tasarımdaki imge ve simgeleri daha iyi anlamlandırdığını, imge ve simgeler arasında anlam ilişkilerinin nasıl kurulduğunu kavradığını belirtmiş olmasında görmekteyiz. Her iki formda elde edilen bulgular, programdan kazanılan bilginin kalıcılığını yansıtmaktadır.

a-2) İmge-simge okuryazarlık dersinin yarattığı farkındalık

İmge-simge okuryazarlığı ders programının uygulanmasıyla, imge-simge okuryazarlığına ilişkin edinilen bilgilerin çalışma grubunun gelişen farkındalıklarının kalıcılığını değerlendirmek amacıyla *"Sizce imge-simge okuryazarlığı dersi, sizde imge simge okuryazarlığı açısından nasıl bir farkındalık yaratmıştır? Açıklayınız"* şeklinde soru yöneltilmiştir. Çalışma grubunun Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"İmge-simge okuryazarlık dersinin yarattığı farkındalık"* konusunda verdikleri yanıtlar analiz edildiğinde;

- Grafik tasarımlarda imge ve simgelerin, bilgiye dayalı olarak birbiriyle ilişkilendirilip bilinçli kullanılması ve anlamlandırılması,
- Eleştirel bir bakış açısıyla, görsel dilin doğru kavranıp çözümlenmesi ve iletilen mesajın doğru okunması,

konusunda uygulama sonrasında çalışma grubunda oluşan farkındalığın kalıcı olduğu görülebilmektedir. Bu kısımda yapılan analiz; tezin 7. sorusunu oluşturan ***"Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programını çalışma grubu nasıl değerlendirmiştir?"*** başlığı altında, çalışma grubunun Program Değerlendirme Formu'na aktarmış oldukları *"Grafik Tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirebilecek bilgiyi edindiniz mi? Açıklayınız"* (*4.1.7. a-4 s.321)* sorusunun yanıtlarıyla karşılaştırılarak yapılmıştır. *"İmge-simge okuryazarlık dersinin yarattığı farkındalık"* konusunda kalıcılığa ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ09 ve ÖĞ05 kodlu öğrencilerin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki yanıtları ile Program Değerlendirme Formu'ndaki yanıtlarının karşılaştırılmasıyla yer verecek olursak;


Daha önce böyle bir ders okulda görmemiştik. Grafik anasanat dalı olmamıza rağmen afişlerde imge ve simge kullanmadığımızdan olsa gerek imge ve simgeleri okumaya, anlamlandırmaya yabancı kalmıştım. İmge simge okuryazarlığı dersi sayesinde çevremdeki reklamlara da, afişlere de bilinçli bakar oldum. Eleştirel bir biçimde değerlendirmeyi öğrendim. Çalışmalarımda imge ve simgeleri kullandığımda hedefe yönelik mesajlarımı daha iyi ilettiğimi, onlara içeriği kattığımı gördüm. İmge-simge okuryazarlığı iyi olan birçok reklamların kendilerini kandırmasına müsaade etmeyeceğim. Bu farkındalığı da kazanmış oldum.

Kesit 107. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, daha önce imge-simge okuryazarlık dersine benzer bir ders almadığını, Grafik Anasanat Dalı'nın öğrencileri olmalarına rağmen, grafik tasarımlarında imge ve simgeleri kullanmadıklarını ifade etmiştir. ÖĞ11 kodlu öğrencinin burada kastettiği şey; tasarımlarda imge ve simgeleri bilinçli olarak kullanmadığı, bu nedenle de afişlerdeki imge ve simgeleri okuyup anlamlandırma konusunda yabancı olduğudur. Ancak, imge-simge okuryazarlık ders programı sonucunda; imge-simge okuryazarlığının yarattığı farkındalıkla, grafik tasarımlara daha

bilinçli bakabildiğini, tasarımları eleştirel bir biçimde değerlendirebilmeyi öğrendiğini, tasarımlarda ironilere yer verebildiğini ve imge-simgeleri kullanarak, hedeflenen kitleye uygun mesajı verebildiğini aktarmıştır.

ÖĞ11 kodlu öğrencinin yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki *"İmge-simge okuryazarlık dersinin yarattığı farkındalık"* sorusuna verdiği yanıtı, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda *"Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtla karşılaştırdığımızda *(Kesit.36 s.322);* üç ay önce görsel dil üzerinde daha fazla anlamı sorgulayarak, tasarıma bilinçli bakmanın bilgisini elde ettiğini; tasarımda oluşturulmaya çalışılan anlam ile kullanılan imge veya simgelerin ilişkisine, işlevine bakarak, tasarımları eleştirel bir farkındalıkla değerlendirilebildiğini aktarmış olmasıyla benzer yanıt görülmektedir. Yine üç ay önce tasarımı oluştururken, tasarımdaki öğelerin estetik bir biçimde sunmanın yanı sıra, anlamsal işlevini de gözönünde bulundurarak tasarımda kullandığı öğelere anlam yüklebildiğini ifade etmiş olmasıyla, yukarıda; tasarımda bilinçli imge- simge kullanımıyla ironilere yer verdiğini ve amaca uygun mesajı ilettiğini söylemiş olması arasında yanıtlarında benzer bilgiyi ifade ettiği görülebilmektedir. Bu durum, ÖĞ11 kodlu öğrencinin uygulama sonrasında imge simge okuryazarlığına yönelik gelişen farkındalığının kalıcı olduğunu göstermektedir.

ÖĞ06 kodlu öğrenci, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"İmge-simge okuryazarlık dersinin yarattığı farkındalık"* konusunda verdiği yanıt analiz edildiğinde, imge simge okuryazarlık dersinin eleştirel bir bakış açısıyla, görsel dilin doğru kavranıp çözümlenmesinde ve iletilen mesajın doğru okuması konusunda yarattığı farkındalıkların kalıcılığı görülebilmektedir;

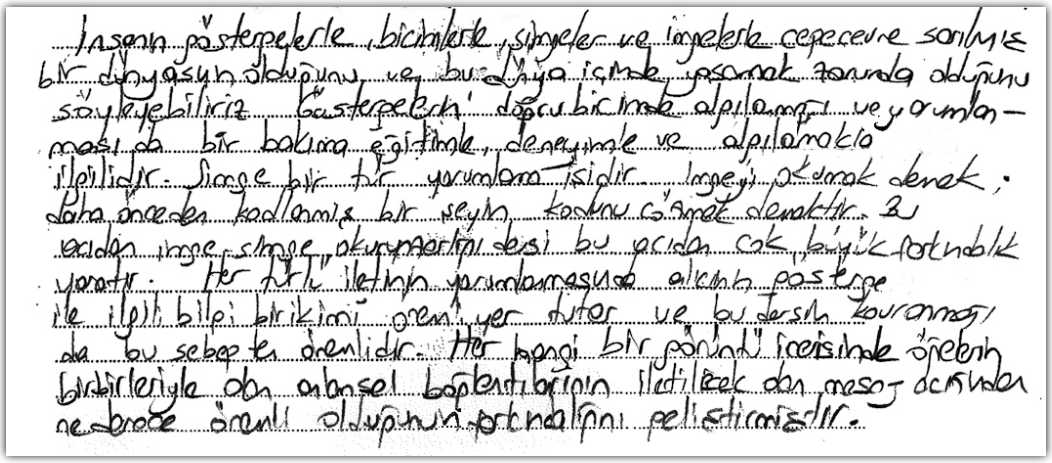
> Bu derste ve dersten sonra da yaptığım tüm çalışmalarımda, vermek istediğim tüm mesajları imge ve simgeleri kullanarak nasıl anlatırım diye düşünüyorum ve her seferinde düşüncelerim hayata geçmese de bu süreçte birçok bilgi ediniyorum. Billboardlarda, dükkanların camlarında, otobüslerde, hemen her yerde karşımıza birçok grafik tasarım çalışmaları çıkmakta. Eskiden bu çalışmaların yalnızca biçimsel yanıyla ilgili eleştiriler yapardım. Fakat, şimdi bu çalışmaların altında yatan düşünce ile gördüğüm imge ve simgelerle anlam arasında bir bağ kurmaya çalışarak eleştiriyorum. Tabii ki gördüğümüz her çalışma bu bilinçle yapılmıyor. Ama ben bu dersi almış biri olarak şunu söylemeliyim ki; tasarımın temel ilkelerini biliyorsanız eğer, yaratıcılığınızı kullanırken, tasarımda imge ve simgelere bilinçli bir şekilde yer vermek, sizi diğer tasarımcılardan ayıracak ve tasarımınız daha çok farkedilecektir.

Kesit 108. ÖĞ06 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programı sonucunda, bütün çalışmalarında mesajını imge ve simge aracılığıyla vermeye çalıştığını belirtmiştir. Etrafında birçok farklı alanlarda yer alan grafik tasarımları (bilboard vb.) önceden sadece biçimsel olarak değerlendirirken, imge-simge okuryazarlığıyla elde ettiği kazanımlar sonucunda, tasarımlardaki öğelerle iletilen düşünceyi yakalamaya çalıştığını, alt anlamları aradığını ve tasarımlara eleştirel yaklaştığını aktarmıştır. ÖĞ06 kodlu öğrenci, tasarımlardaki imgelerle ya da simgelerle anlam ilişkisi kurarak, tasarımları eleştirdiğini ifade etmesi, imge simge okuryazarlığı dersinin imge ve simgelerin bilinçli kullanımı, okunup anlamlandırılması ve tasarımlara eleştirel bir biçimde değerlendirme konusunda farkındalık yarattığını göstermektedir.

ÖĞ06 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirmesi Formu'nda yanıt olarak ifade ettiği yukarıdaki bilgiyi, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda *"Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtla karşılaştırdığımızda *(Kesit.37 s.323);* imge-simge okuryazarlığı bilgisi edinmesiyle sürekli gelişen ve değişen toplumların grafik tasarım alanında kullanılan görsel dile eletirel bakabilmesine ve çağın grafik tasarımını anlamlandırmasına yardımcı olduğu yanıtını vermiş, popüler kültürün yansıttığı grafik tasarımlarda bazı kültürel imge ve simgelerin anlamsal değerler açısından içlerinin boşaltılmış olmasını eleştirmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrencinin her iki ders değerlendirme formunda vermiş olduğu bu benzer yanıtlar, eleştirel bir bakış açısıyla, görsel dilin doğru kavranıp çözümlenmesinde ve iletilen mesajın doğru okuması konusunda farkındalık yaratan bilgisinin kalıcı olduğunu göstermektedir.

ÖĞ09 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda verdiği aşağıdaki yanıt analiz edildiğinde, dersinin yarattığı farkındalık olarak tasarımda görsel öğeler arasında anlamsal bağlantılar kurma bilgisinin kalıcılığına örnek gösterilebilir;



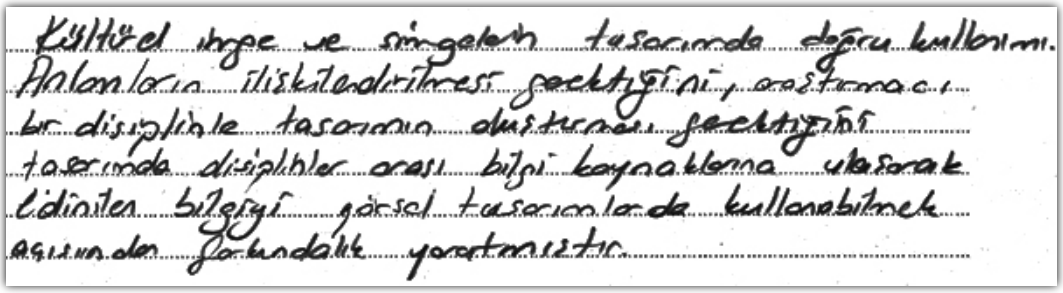
Kesit 109. ÖĞ09 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2)

ÖĞ09 kodlu öğrenci, günümüzde birçok göstergelerle, imge ve simgelerle donatılmış olan görüntü dünyasında yaşandığını, bu nedenle de bu dünyayı doğru biçimde algılanması ve yorumlanması gerektiğini ifade etmiştir. Bunu yapabilmenin eğitim, deneyim ve algıya bağlı olduğunu belirterek, imgeleri okumak gerektiğini, yani; anlamsal kodunu çözmek gerektiğini vurgulamıştır. ÖĞ09 kodlu öğrenci, her türlü görsel iletilerin yorumlanmasında, alıcının göstergelere ilişkin bilgi birikiminin önemli yer tuttuğunu ifade etmiştir. Bu nedenle, göstergelerin, imge ve simgelerin yorumlamasında etkili olan şey; görüntülerin arasında anlamsal bağlantılar kurmayı sağlayan, imge-simge okuryazarlığı dersinin kavranmasının önemli olduğunu ve bu konuda çok büyük farkındalık yarattığını aktarmıştır. ÖĞ09 kodlu öğrenci, dersin önemini ifade eden bu değerlendirmelerinin ardından, imge-simge okuryazarlığı dersinin, herhangi bir görüntüde yer alan öğelerin birbiriyle anlamsal bağlantılar kurularak, iletilmek istenen mesajın doğru okunması ya da aktarılmasının farkındalığının kalıcı olduğu görülebilmektedir.

ÖĞ09 kodlu öğrencinin, yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki *"İmge-simge okuryazarlık dersinin yarattığı farkındalık"* sorusuna verdiği yanıtı, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda *"Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtla karşılaştırdığımızda *(Kesit.38 s.323);* ÖĞ09 kodlu öğrencinin, üç ay öncesindeki cevabında, teknoloji çağının değiştirdiği görsel dile, eleştirel bakabildiğini ve bu yönde farkındalığının geliştiğini belirtmiştir. Ayrıca imge ve simgelerin kültürel yaşamda önemli bir rolü olduğunu, sürekli değişen toplumun görsel dil yansımalarının

anlaşılması için eleştirel bakabilmenin farkındalığını oluşturacak alt yapının olması gerektiği düşüncesini iletirken, imge-simge okuryazarlığı dersinin, eleştirel bakabilme farkındalığının alt yapısını oluşturan bir araç olarak gördüğünü ifade etmeye çalışmıştır. Buradaki benzer yanıtı yukarıda, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda; her türlü görsel iletilerin yorumlanmasında, alıcının göstergelere ilişkin bilgi birikiminin önemli yer tuttuğunu ve göstergelerin, imge- simgelerin yorumlamasında etkili olan şeyin; görüntülerin arasında anlamsal bağlantılar kurmayı sağlayan, imge-simge okuryazarlığı dersinin kavranmasının önemli olduğunu ve bu konuda çok büyük farkındalık yarattığını aktarmasında görüyoruz. Cevaplardaki bu benzerlik, dersin yarattığı farkındalık konusundaki kazanımın kalıcılığının bir belirtisidir.

ÖĞ05 kodlu öğrencinin aşağıdaki yanıtı, programdan kazanmış olduğu *"Grafik tasarımlarda imge ve simgelerin, bilgiye dayalı olarak bilinçli kullanılması ve anlamlandırılması, eleştirel bir bakış açısıyla tasarımın çözümlenmesi ve iletilen mesajın doğru okunması"*na ilişkin bilgilerin kalıcılığına örnek gösterilebilir;



Kesit 110. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (2)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı dersi, tasarımlarda kültürel imge ve simgelerin anlamsal bağlantılar kurularak, bilinçli bir biçimde kullanılması ve imge-simgelerin anlam ilişkilendirilmesi konusunda disiplinlerarası bilgi/araştırma yaklaşımı gerektiği konusunda farkındalık yarattığını aktarmıştır. ÖĞ05 kodlu öğrenci öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aktardığı bu bilgilerin üç ay önce Program Değerlendirme Formu'unda *"Grafik tasarım alanında görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmek için farkındalık geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtla benzer olduğunu görmekteyiz *(Kesit.41 s.324); "Kesinlikle tasarıma bakarken önce hangi imge ve simgelr kullanılmış? Nasıl bir anlam yaratılmış? Ona bakıyorum. Anlam başarılı yaratılmış mı? Onu değerlendirmeye çalışıyorum"* şeklindeki yanıtından, tasarımlarda kültürel imge ve simgelerle anlamsal bağlantılar kurmaya çalışıp, eleştirel

bakarak tasarımı okumaya çalıştığını ve göstermektedir. ÖĞ05 kodlu öğrencinin bu yaklaşımı, grafik tasarımlarda imge ve simgelerin, bilgiye dayalı olarak birbiriyle ilişkilendirilip bilinçli kullanılması ve anlamlandırılması, eleştirel bir bakış açısıyla görsel dilin doğru kavranıp çözümlenmeye ve iletilen mesajın doğru okumaya çalışıldığı konusunda kazandığı bilgi ve becerilerin kalıcılığını göstermektedir.

a-3) İmge-simge okuryazarlık dersinin geliştirdiği beceriler

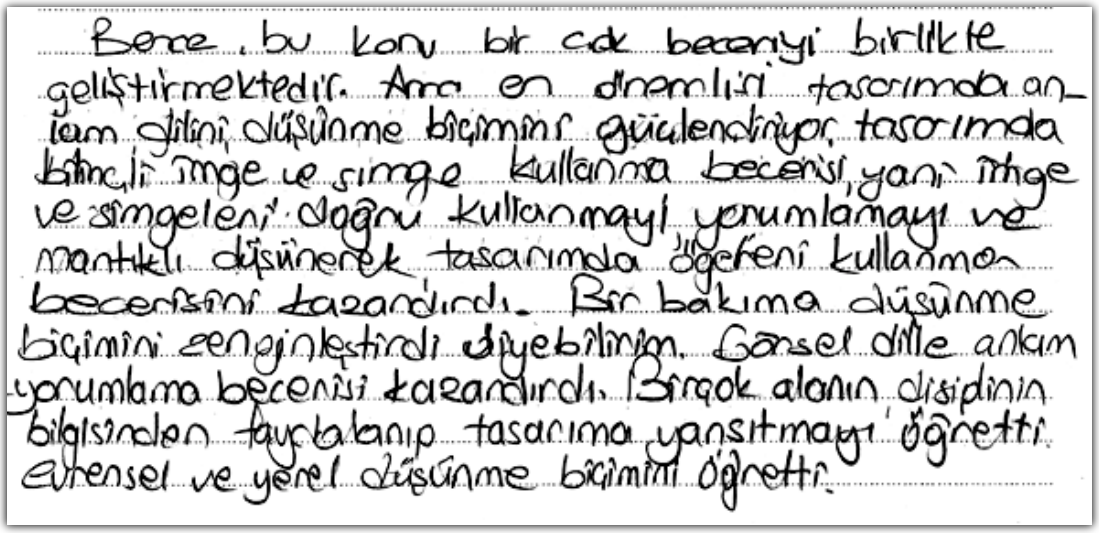
İmge-simge okuryazarlığı ders programının uygulanması sonucunda, çalışma grubuna dersin geliştirdiği becerilere ilişkin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, *"Sizce imge-simge okuryazarlığı dersi, sizde hangi becerileri geliştirmiştir? Geliştirdiği bu becerilerin önemi nedir? Açıklayınız"* şeklinde soru sorulmuş ve çalışma grubunun bu soruya yönelik yanıtları analiz edilmesi sonucunda;

- Grafik tasarımlarda öğeleri belli bir amaç ve düşünceye göre imge-simgeleri bilinçli kullanıp anlam katmanları yaratma,
- Görsel öğeleri biçimsel ve içerik açısından tasarımlarda etkili ve doğru yansıtmak için bilgiye dayalı kültürel imge ve simgeleri entelektüel bir dil yapısıyla tasarımda kullanma,
- Metaforik anlatımlarla görsel dili zenginleştirme,
- Eleştirel bakış açısıyla tasarımı/görüntüyü algılayıp okuma-yorumlama,

becerilerin kalıcı olduğunu ortaya çıkmıştır. Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, imge-simge okuryazarlık dersinin geliştirdiği becerilerin kalıcılığı analiz edilirken, tezin 7. sorusunu oluşturan ***"Kültürel imge ve simge okuryzarlığı ders programını çalışma grubu nasıl değerlendirmiştir?"*** başlığı altında, çalışma grubunun Son Ders Değerlendirme Formu'na aktarmış oldukları *"Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiniz mi? Açıklayınız" (4.1.7. a-3 s.315***)** ve *"Öğrendiklerinizi tasarımlarınızda uygulayabildiniz mi? Açıklayınız" (4.1.7. a-5 s.326)* soruların yanıtları ile karşılaştırma yapılmıştır.

Çalışma grubunun yanıtları analiz edildiğinde; yanıtlarda kişinin tasarım için fikir oluşturma becerini zenginleştirmesi ve tasarımın anlamsal dilini güçlendirmesi açısından etkili görsel dil kullanımı vurgulanarak, programın kazandırdığı becerilerin kalıcılığı yansıtıldığı görülmektedir.

"Grafik tasarımlarda öğeleri belli bir amaç ve düşünceye göre imge ve simgeleri bilinçli kullanarak anlam katmanı yaratma" konusunda kazanılmış olan becerinin kalıcı olduğunu ÖĞ04 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki şuyanıtta görülebilir;


Bence, bu konu bir çok beceriyi birlikte geliştirmektedir. Ama en önemlisi tasarımda anlam dilini düşünme biçimini güçlendiriyor. tasarımda bilinçli imge ve simge kullanma becerisi, yani imge ve simgeleri doğru kullanmayı yorumlamayı ve mantıklı düşünerek tasarımda öğeleri kullanma becerisini kazandırdı. Bir bakıma düşünme biçimini zenginleştirdi diyebilirim. Görsel dille anlam yorumlama becerisi kazandırdı. Birçok alanın disiplinin bilgisinden faydalanıp tasarıma yansıtmayı öğretti. Evrensel ve yerel düşünme biçimini öğretti.

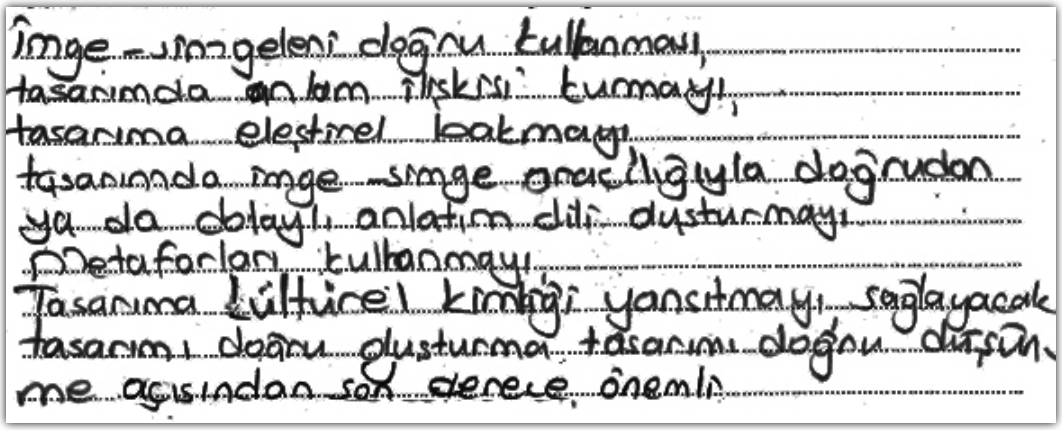
Kesit 111. ÖĞ04 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, imge-simge okuryazarlığı dersinin, evrensel ya da yerel düşünme biçimiyle imge ve simgeleri bilinçli kullanma, imge-simgelerle anlam yaratma becerisi kazandırdığını ifade etmiştir. ÖĞ04 kodlu öğrencinin, imge-simge okuryazarlığının kazandırdığı bu becerileri; imge-simge okuryazarlığına sahip kişinin düşünme biçimini zenginleştirmesi ve tasarımın anlamsal dilini güçlendirmesi açısından önemli bulduğu görülmektedir.

ÖĞ04 kodlu öğrencinin burada aktarmış olduğu bilgiyi üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda, *"Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtla birlikte analiz ettiğimizde *(Kesit.24 s.316);* ÖĞ04 kodlu öğrencinin mantıklı bir yaklaşımla konuya uygun imge ve simgeleri kullanabileceğini, konuyla ilişkilendirebileceğini aktarmış olması, dersin bilinçli imge ve simgeleri kullanabilme becerisini kazandırdığını göstermektedir. Ayrıca, Program Değerlendirme Formu'nda *"Öğrenileni tasarımlarda uygulayabilme" sorusuna ilişkin* vermiş olduğu şu yanıtla da *(Kesit.44 s.326);* dersten kazandığı becerileri tasarımında uygulayabildiğini, konuya uygun imge ve simge seçimini bu dersten kazandığı bilgi

sonucunda ve derste tasarımlar üzerine yapılmış olan eleştirilerin yön vermiş olmasıyla yaptığını ifade etmişti. ÖĞ04 kodlu öğrencinin, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda ve Program Değerlendirme Formu'nda imge ve simgeleri bilinçli kullanma konusunda vermiş olduğu yanıtlar, birbiriyle benzer olduğu ve birbirini desteklediği görülebilmektedir. Bu durum, grafik tasarımlarda öğeleri belli bir amaç ve düşünceye göre imge ve simgeleri bilinçli kullanarak anlam katmanı yaratma konusunda kazanılmış olan becerinin kalıcı olduğunun göstergesidir.

ÖĞ08 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda yer alan aşağıdaki cevabı, tasarım öğelerini belli bir amaç doğrulusunda imge-simgeleri bilinçli kullanıp anlam katmanları yaratmaya konusunda edindiği bilginin kalıcılığına örnek olmaktadır;


İmge - simgeleri doğru kullanmayı,
tasarımda anlam ilişkisi kurmayı,
tasarıma eleştirel bakmayı,
tasarımda imge - simge aracılığıyla doğrudan
ya da dolaylı anlatım dili oluşturmayı,
Metaforları kullanmayı,
Tasarıma kültürel kimliği yansıtmayı sağlayacak
tasarımı doğru oluşturma tasarımı doğru düşün-
me açısından son derece önemli

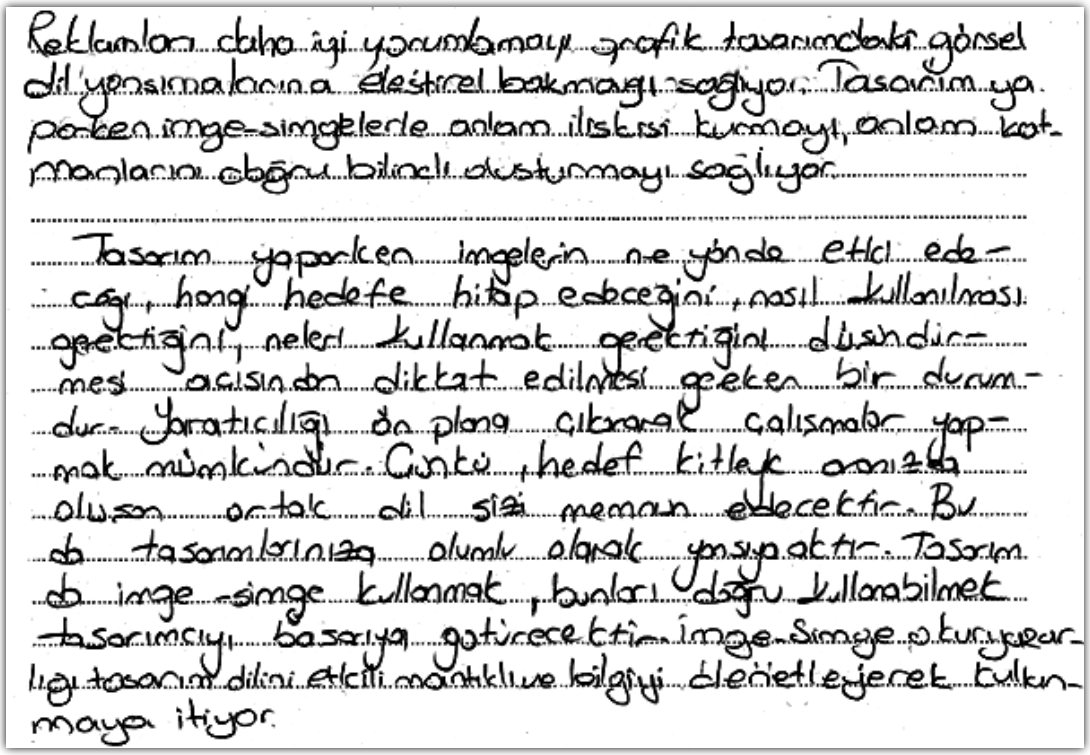
Kesit 112. ÖĞ08 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3)

ÖĞ08 kodlu öğrenci değerlendirmesinde; imge-simge okuryazarlığı dersinin, imge ve simgelerin doğru kullanımlarıyla anlamsal bağlantıları kurabilme, tasarımlarda metaforları kullanabilme, tasarımlara eleştirel bakabilme becerisini geliştirdiğini aktarmıştır. ÖĞ08 kodlu öğrenci, bu becerileri grafik tasarıma kültürel kimliği doğru yansıtma ve tasarımı doğru düşünme açısından önemli bulduğunu aktarmıştır.

ÖĞ08 kodlu öğrenci, üç ay önce cevapladığı Program Değerlendirme Formu'nda da *"Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtta *(Kesit.25 s.316);* tasarımlarında kültürel imge ve simgeleri görsel dile dikkat ederek, bilinçli kullanabildiğini aktarmıştı. ÖĞ08 kodlu öğrencinin burada "görsel dile dikkat ederek, imge ve simgeleri bilinçli kullanabildiğini" aktarması, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda sıraladığı imge ve simgeleri doğru kullanma çerçevesinde

anlam ilişkisi kurma, metaforları kullanma, eleştirel bakma gibi basamaklar doğrultusunda geniş bir açıyla düşünme ve sorgulama eylemiyle tasarımı oluşturmayı kapsamaktadır. Zaten uygulanan ders süresince sözü edilen şey de; bu basamaklar doğrultusunda tasarımı bilinçli oluşturmak üzerineydi. Ayrıca ÖĞ08 kodlu öğrencinin *"Öğrenileni tasarımlarda uygulayabilme" sorusuna ilişkin* vermiş olduğu yanıtta *(Kesit.45 s.327);* program boyunca edinilen bilgi doğrultusunda tasarımın konusuna uygun, tasarımda oluşturduğu fikri destekleyen imge ve simgeleri kullandığını ifade etmiş olması, yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki imge ve simgelerin doğru kullanımlarıyla anlamsal bağlantıları kurabilme bilgisiyle aynı yöndedir. Bu durum "tasarımlarda öğeleri belli bir amaç ve düşünceye göre imge-simgeleri bilinçli kullanıp anlam katmanları yaratma" bilgisinin kalıcılığını göstermektedir.

ÖĞ11 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda yer alan aşağıdaki yanıtı, **"**imge-simgeleri bilinçli kullanıp anlam katmanları yaratma", "bilgiye dayalı kültürel imge ve simgeleri entelektüel bir dil yapısıyla tasarımda kullanma", "metaforik anlatımlara başvurma" konusunda bilgisinin kalıcılığını yansıtan bir örnektir;


Reklamları daha iyi yorumlamayı grafik tasarımdaki görsel dili yorumlamalarına eleştirel bakmayı sağlıyor. Tasarım yaparken imge-simgelerle anlam ilişkisi kurmayı, anlam katmanlarını doğru bilinçli oluşturmayı sağlıyor.

Tasarım yaparken imgelerin ne yönde etkili edecegi, hangi hedefe hitap edeceğini, nasıl kullanılması gerektiğini, neleri kullanmak gerektiğini düşündirmesi açısından dikkat edilmesi gereken bir durumdur. Yaratıcılığı ön plana çıkararak çalışmalar yapmak mümkündür. Çünkü, hedef kitlenin arasında olusan ortak dil sizi memnun edecektir. Bu da tasarımlarınıza olumlu olarak yansıyacaktır. Tasarım da imge-simge kullanmak, bunları doğru kullanabilmek tasarımcıyı başarıya götürecektir. İmge-Simge okuryazarlığı tasarım dilini etkili mantıklı ve bilgiyi ilerletecek şekilde kullanmaya itiyor.

Kesit 113. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki vermiş olduğu yanıtla; imge-simge okuryazarlığı dersinin, tasarımını oluştururken imge ve simgeleri doğru kullanma, imge-simge aracılığıyla anlam ilişkisini kurarak, tasarımda anlam katmanlarının doğru ve bilinçli oluşturma, tasarım dilini etkili, mantıklı ve bilgiye dayalı kullanma, reklamları doğru yorumlama ve grafik tasarımın görsel dil yansımalarına eleştirel bakma becerileri geliştirdiğini ortaya koymuştur. Tasarımda hangi imgeleri kullanılacağı ve imgeleri nasıl kullanılması gerektiğini, kimlere sesleneceğini hesaplanması gerektiği düşüncesini aktarmıştır. ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığıyla elde ettiği bu becerileri; tasarımda yaratıcılığı ön plana çıkarmak, hedef kitleye yönelik ortak dil oluşturma memnuniyetiyle, tasarımı başarıya ulaştırabilen olumlu bir yol olarak değerlendirmiştir.

ÖĞ11 kodlu öğrencinin, yukarıdaki yanıtını üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda *"Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtla birlikte değerlendirdiğimizde, Program Değerlendirme Formu'nda ÖĞ11 kodlu öğrenci *(Kesit.26 s.317);* kültürel imge ve simgeleri doğru kullanma ve okuma eylemini gerçekleştirdiğinden, bilinçli olarak imge ve simgeleri kullanabilme becerisini kazandığını ifade ettiği görülmektedir. ÖĞ11 kodlu öğrenci bu beceriyi gerçekleştirmek için önceden kullanacağı imge ve simgeleri araştırıp, bunları bilinçli kullanmaya çalıştığı ve istediği metaforlara gönderme yapabildiği ve böylece tasarımlarında imge-simge okuryazarlığıyla üst dil oluşturabildiğini aktarmıştır. Bu durum, ÖĞ11 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki yanıt ile Son Ders Değerlendirme Formu'ndaki yanıtının benzer ve destekleyici olduğunu göstermektedir. Öğrenci tasarımını oluştururken, imge ve simgeleri doğru kullanma, anlam ilişkisini kurma, anlam katmanlarını doğru ve bilinçli oluşturma becerilerinden söz ettiğini görüyoruz. ÖĞ11 kodlu öğrencinin anlam katmanlarından söz ederken, önceden de ifade etmiş olduğu, tasarımında üst dil oluşturmayı kastetmektedir. Her iki ders değerlendirme formu sorularının yanıtında, imge simgeleri bilinçli kullamayı vurguladığını ve bunu da dersin; tasarım dilini etkili, mantıklı ve bilgiye dayalı kullanma, görsel dil yansımalarına eleştirel bakma becerilerini geliştirmesiyle gerçekleştirdiğini ifade eden düşünceleri desteklemektedir. ÖĞ11 kodlu öğrencinin, her

iki ders değerlendirme formundaki benzer yanıtları vermesi, imge-simge okuryazarlığı dersinin geliştirdiğini becerilerin kalıcılığını göstermektedir.

Ayrıca ÖĞ11 *kodlu öğrencinin* üç ay önce Ders Değerlendirme Formu'nda *"Öğrenileni tasarımlarda uygulayabilme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtta da *(Kesit.46 s.327);* program boyunca edinilen bilgi doğrultusunda, tasarımında öğrendiklerini uygulayabildiğini, Troia ve doğa tüketimine ilişkin grafik tasarım çalışmalarında programın kazandırdığı imge-simge okuryazarlık bilgisini kullandığını, mitolojiden ve Troia efsanesinden yararlanıp, simgelerin anlamsal bilgisini araştırdığını aktarmış olması da yukarıda sözü edilen imge ve simgeler bilgiye dayalı kullanma konusunda aktarılan bilgiyi desteklemektedir.

ÖĞ06 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki yanıtının analizi imge-simge okuryazarlık dersinden kazanılmış olan becerilerin kalıcılığını göstermektedir;

> Bu dersten sonra imge simge okur yazarlığı ile gördüğüm grafik tasarımlarını daha farklı yorumlamaya başladım. Ama benim için en önemli gelişme, tasarımlarımda imge ve simgeleri kullanmayı öğrenmiş olmaktı. Dünyada birçok insan tasarım yapıyor, ama sadece bir şey tasarlamanın yetmediğini, bunun bir yolu ve yöntemi olduğunu öğrendim. Bütün bunlar; grafik tasarımda doğru bilgiyi sunarak, anlamlar yaratmak, çok katmanlı anlamlara yer vermek, tasarımdaki tüm öğeleri belli bir amaç ve düşünceye göre oluşturmak; grafik tasarımın doğru, etkili ve zengin bir dille tasarlanması açısından önemli. Çalışmalarımda metaforik kullanımlara yer vererek, 'düşünme yoluyla görme' diye adlandırdığım bir düşünce sistemi gelişti diyebilirim. Böylelikle, imge ve simgeleri kullanma becerisi sonucunda, insanlarla daha iyi iletişim kurmayı, etkili ve bilinçli bir görsel iletişimi tasarımda gerçekleştirebiliyorum.

Kesit 114. ÖĞ06 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı dersinden edindiği bilgiler sonucunda grafik tasarımlarına yönelik bakışı değişmiş, dolayısıyla tasarımları daha farklı yorumlamaya başladığını aktarmıştır. Ancak, ÖĞ06 kodlu öğrenci, bu dersin tasarımlarda imge ve simgeleri, metaforları kullanma becerisini geliştirmesini, dersin sağladığı en önemli gelişme olarak değerlendirmiştir. Tasarımı yapmanın bir yöntemi olarak; grafik tasarımında oluşturulan fikir için bilgiye dayalı anlamlar yaratmak, çok katmanlı anlamlara yer vermek, tasarımın doğru, etkili ve zengin görsel dil ile sunma başarısı açısından önemli bulmaktadır. İmge-simge okuryazarlığı dersinin ÖĞ06 kodlu öğrenciye tasarımlarında metaforları kullanma becerisini kazandırması, " '*düşünme yoluyla görme' diye adlandırdığım bir düşünce sistemi gelişti"* şeklinde ifade ettiği

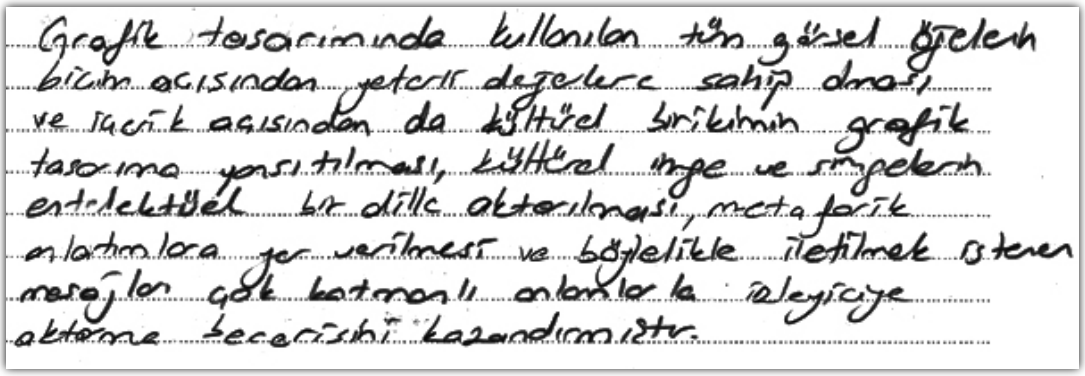
şey; tasarımdaki öğelerle anlamsal bağlantılar kurup, tasarımın ilettiği temel düşünceyi/fikri görme-yakalama becerisidir. Öğrenci kazandığı bu beceriler sonucunda, görsel dil aracılığıyla insanlarla daha iyi iletişim kurmayı, etkili ve bilinçli bir görsel iletişimi gerçekleştirebilmesi açısından önemli bulduğunu ifade etmiştir.

ÖĞ06 kodlu öğrencinin, yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"İmge-simge okuryazarlığı dersinin geliştirdiğini beceriler"*e yönelik soruya verdiği yanıtı, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda *"Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtla birlikte değerlendirdiğimizde, ÖĞ06 kodlu öğrencinin üç ay önceki yanıtında *(Kesit.27 s.317);* tasarımlarında görsel dil oluşumunda kültürel imge ve simgelere yer vermek istediğini, kültürel imge ve simgelerin tasarım diline daha güçlü bir anlam kattığını, görsel dili zenginleştirdiğini, tasarımlarında da bilgiye dayalı kültürel imge ve simgeleri yorumlayarak verebileceği düşüncesini aktarmış olduğu görülmektedir. Bu bilgi, yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aktarılan; dersin tasarımlarda imge ve simgeleri, metaforları kullanma becerisini geliştirdiğini ve bu becerilerin tasarım yapmanın yöntemi olarak, grafik tasarımda fikir için bilgiye dayalı anlamlar yaratmak, çok katmanlı anlamlara yer vermek, tasarımı zengin görsel dil ile sunma başarısı konusunda önemli bulduğunu ifade eden bilgiyle benzerdir. Yanıtlardaki bu benzerlik, dersin kazandırdığı becerilerin kalıcılığının göstergesidir.

Dersin kazandırdığı bilgi ve becerilerin kalıcılığını, ÖĞ06 kodlu öğrencinin üç ay öncesinde Program Değerlendirme Formu'nda *"Öğrenileni tasarımlarda uygulayabilme"* sorusuna ilişkin verdiği bir başka yanıtında da görülmektedir *(Kesit.47 s.328);* ÖĞ06 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı bilgisi ile tasarım çalışmalarında imgeleri ve kültürel simgeleri kullandığını, metaforik anlam yaratmaya çalıştığını, tasarımlarında kullandığı her öğeyi rastgele değil, edindiği bilgi doğrultusunda kullandığını, katmanlı anlamları bu yolla oluşturduğunu aktarmış olması, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda ifade ettiği bilgilerin kalıcılığını destekler durumdadır.

ÖĞ05 kodlu öğrenci, bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisi olarak tasarımda entelektüel dil yapısıyla metaforları kullanma ve katmanlı anlamlara dayalı

tasarım oluşturma becerisinin kalıcılığını ortaya koyan aşağıdaki yanıtı, dersin kazandırdığı becerinin kalıcılığına örnek olmaktadır;


Grafik tasarımında kullanılan tüm görsel öğelerin biçim açısından yeterli değerlere sahip olması, ve içerik açısından da kültürel birikimin grafik tasarıma yansıtılması, kültürel imge ve simgelerin entelektüel bir dille aktarılması, metaforik anlatımlara yer verilmesi ve böylelikle iletilmek istenen mesajlar çok katmanlı anlamlarla izleyiciye aktarma becerisini kazandırmıştır.

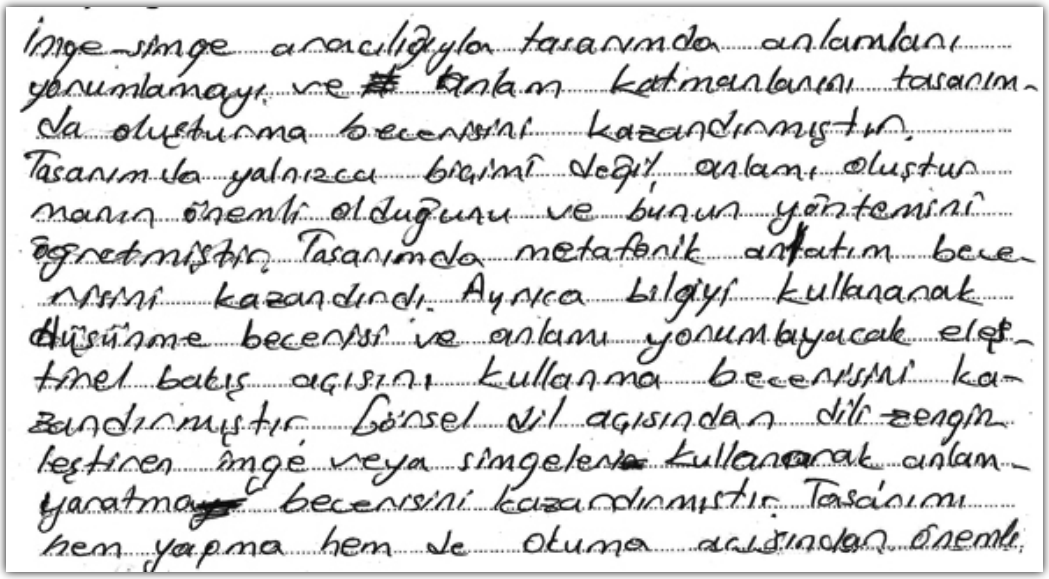
Kesit 115. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı dersinin, grafik tasarımlarda kullanılan görsel öğeleri biçimsel ve içerik açısından tasarımlara yansıtılmasını, bilgiye dayalı kültürel imge ve simgeleri entelektüel bir dil yapısıyla tasarımda kullanma ve metaforik anlatımı oluşturabilme becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. ÖĞ05 kodlu öğrenci, bu becerilerin tasarımlarda iletilmek istenen mesajın çok katmanlı anlatımlarla sunma olanağı verdiğini aktarmıştır.

Yukarıda, ÖĞ05 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders değerlendirme Formunda aktarmış olduğu; biçimsel ve içerik açısından tasarımlara bilgiye dayalı kültürel imge ve simgeleri entelektüel bir dil yapısıyla kullanma ve metaforik anlatımı oluşturabilme becerisinden üç ay önce Program Değerlendirme Formunda "*Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edinme"* sorusuna ilişkin verdiği yanıtında da sözettiği görülmektedir *(Kesit.31 s.319).* ÖĞ05 kodlu öğrenci Program Değerlendirme Formu'nda, tasarımda anlam oluşturmanın önemini kavradığını, tasarımında iletmek istediği mesaja göre imge ve simgeleri kullandığını, bunun için imge ve simgeleri anlam ilişkisi içinde kullanmayı öğrendiğini, tasarımlarında görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi edindiğini ifade etmişti. ÖĞ05 kodlu öğrenci her iki yanıtında bilgiye dayalı kültürel imge-simgelerini kullanma ve anlam oluşturmaya ilişkin vurgusu, bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisine ilişkin bilginin kalıcılığını göstermektedir. Ayrıca üç ay öncesinde Ders Değerlendirme Formunda *"Öğrenileni tasarımlarda uygulayabilme"*

sorusuna ilişkin verdiği yanıt *(Kesit.51 s.329);* tasarımında kültürel imge ve simgeleri ele aldığı konuya göre uygulayıp ilişkilendirdiğini, anlam yarattığını ve imge ve simgelerin anlamı ile mesajı bütün olarak düşünüp, tasarımlarında yansıttığını ifade etmiş olması, sözkonusu olan bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisinin kalıcılığını destekler niteliktedir.

ÖĞ02 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formunda yer alan aşağıdaki yanıtı, dersin sağladığı becerilerin kalıcılığını ortaya kayan bir örnektir;


İmge-simge aracılığıyla tasarımda anlamları yorumlamayı ve # anlam katmanlarını tasarımda oluşturma becerisini kazandırmıştır. Tasarımda yalnızca biçimi değil, anlamı oluşturmanın önemli olduğunu ve bunun yöntemini öğretmiştir. Tasarımda metaforik anlatım becerisini kazandırdı. Ayrıca bilgiyi kullanarak düşünme becerisi ve anlamı yorumlayacak eleştirel bakış açısını kullanma becerisini kazandırmıştır. Görsel dil açısından dili zenginleştiren imge veya simgeleri kullanarak anlam yaratma becerisini kazandırmıştır. Tasarımı hem yapma hem de okuma açısından önemli

Kesit 116. ÖĞ02 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (3)

ÖĞ02 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders programının imge simge aracılığıyla grafik tasarımlarda iletilen anlamları yorumlamayı, yaptıkları tasarımlarda ise anlam katmanları oluşturma, metaforik anlatımı kullanma, bilgiye dayalı anlamlandırmaya ve tasarımlara eleştirel bakış açısıyla yorumlama becerileri geliştirdiğini ifade etmiştir. Bu becerilerin grafik tasarımlarda estetik biçimin dışında, anlam oluşturma başarısının önemli olduğunun farkına varmalarına neden olmuş ve anlam oluşturma yöntemini öğrettiğini aktarmıştır. Ayrıca bu becerilerin zengin bir görsel dil ile tasarımı gerçekleştirme ve okuma açısından önemli olduğunu vurgulamıştır.

ÖĞ02 kodlu öğrenci, üç ay öncesinde yukarıda aktarmış olduğu becerilere benzer olarak Program Değerlendirme Formu'nda "*Tasarımlarınızda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisini geliştirecek bilgiyi*

edinme" sorusuna ilişkin verdiği yanıtında da sözettiği görülmektedir *(Kesit.32 s.320);* Öğrenci yanıtında, imge-simge okuryazarlığı ders programının bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanma becerisini geliştirip tasarım konusuna göre imge ve simgeleri seçmesinde fikir oluşturduğunu, imge ve simgelerin anlamlarıyla bağlantılar kurup yorumlaması konusunda deneyim kazandırdığını ifade etmiş olmasıyla Program Değerlendirme Formu'nda verilen yanıtlarla Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda verilen yanıtların benzer bilgileri içerdiği görülmektedir. Bu durum, ders programının geliştirmiş olduğu imge ve simgeleriri doğru kullanma, eleştirel bakma, entelektüel bir dil yapısıyla anlamsal bağlantılar kurma becerisinin kalıcılığını göstermektedir.

a-4) İmge-simge okuryazarlık dersinin çağrıştırdığı kavramlar

İmge-simge okuryazarlık dersinin çağrıştırdığı kavramlar bölümünde, imge-simge okuryazarlık dersinde çalışma grubunun öğrenmiş oldukları kavramların kalıcılığı test edilmeye çalışılmıştır. Bu nedenle, imge-simge okuryazarlığı ders programının uygulanmasının ardından, dersin özünü yansıtabilecek temel kavramların kalıcılığını analiz etmeye yönelik, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, *"İmge-simge okuryazarlığına ilişkin dersi düşünerek, bu dersin sizde çağrıştırdığı beş kavramı yazınız?"* şeklinde soru sorulmuş, çalışma grubunun yanıtları alınmıştır. Çalışma grubunun vermiş olduğu yanıtlar sonucu, dersin temelini oluşturan şu temel kavramlara Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda yer verildiği görülmüştür.

- Kültür/Kültürel Anlam
- İmge-simge
- Metafor/İroni
- Mitoloji
- Afiş
- Anlam Katmanları/Anlam Derinliği/Anlam İlişkisi
- Evrensel/Yerel Düşünme
- Evrensel Düşünüp Yerel Hareket Etmek
- Entelektüel Düşünme (Kültür sanat konularında kapsamlı bilgiye sahip olunup, çeşitli konularda analitik düşünme yetisi ile değerlendirmeler yapmak)
- Kültürel Kimlik
- Farkındalık

- Okuryazarlık
- Görsel iletişim

Çalışma grubunun Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, imge-simge okuryazarlık dersinin çağrıştırdığı kavramlara ilişkin vermiş oldukları yanıtlar, Son Ders Değerlendirme Formu'yla karşılaştırma yapılmamıştır. Çünkü bu soru yalnızca Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda sorulmuştur.

Çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığın gerçekleştirilmesinde etkin olan aşağıdaki kavramları ifade etmiş olmaları; hem dersin temelini yansıtan kavramların kalıcı olduğunu ortaya koymakta hem de imge simge okuryazarlığı için gerekli olabilecek tüm eylemlerin neler olabildiği konusundaki bilgilerinin de kalıcı olduğunu göstermektedir. Çünkü imge-simge okuryazarlığına sahip olmak, ayrıca tüm bu kavramları gerçekleştirmek anlamına da gelmektedir.

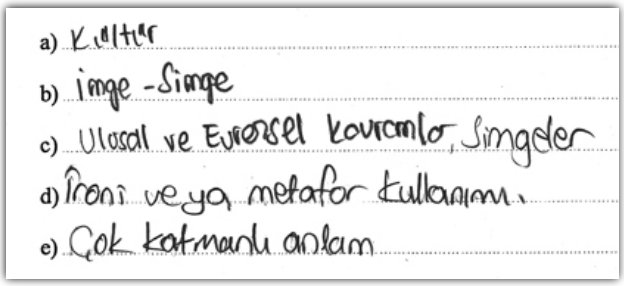
Aşağıdaki tabloda imge-simge okuryazarlığı dersinin çalışma grubuna çağrıştırdığı kavramlar, frekanslarıyla gösterilmiştir.

Tablo 61. İmge-Simge Okuryazarlık Dersinin Çağrıştırdığı Kavramların Frekansları

Dersin Çağrıştırdığı Kavramlar	Frekans
Kültür/Kültürel Anlam	7
İmge-Simge	9
Metafor-İroni	9
Mitoloji	2
Afiş	1
Anlam Katmanları/Anlam Derinliği/Anlam İlişkisi	8
Evrensel/Yerel Düşünme	5
Entelektüel Düşünme	2
Kültürel Kimlik	1
Farkındalık	1
Okuryazarlık	3
Görsel İletişim	1

Tablo 61'de incelendiğinde, imge-simge okuryazarlık ders programında sıklıkla üzerinde durulan ve dersin özünü yansıtan kavramların daha çok öğrenci tarafından Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda ifade edildiği görülebilmektedir. Çalışma grubunda 9 kişi *"İmge-Simge" ve "Metafor-İroni",* 8 kişi*"Anlam Katmanları/Anlam Derinliği/Anlam İlişkisi",* 7 kişi *"Kültür/Kültürel Anlam",* 5 kişi *"Evrensel/Yerel Düşünme*", 3 kişi " Okuryazarlık", 2 kişi *"Mitoloji"* ve *"Entelektüel Düşünme"*, 1 kişi *"Afiş", "Kültürel Kimlik", "Farkındalık"* ve *"Görsel İletişim"* kavramlarına değindikleri görülmektedir. Bunların arasında "afiş" ve "görsel iletişim" kavramları, dersin dışında kavramlar olmasa da yine de; dersin temel kavramları arasında da sayabileceğimiz kavramlar değillerdir.

Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"imge-simge okuryazarlık dersinin çağrıştırdığı beş kavram"*a ilişkin soru için çalışma grubunda yer alan ÖĞ04, ÖĞ05 ve ÖĞ10 kodlu öğrencilerin yanıtları örnek verilecek olursa;



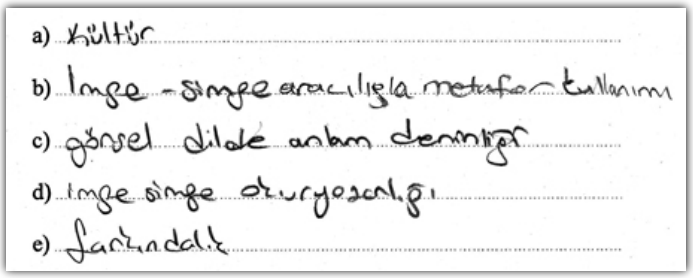
Kesit 117. ÖĞ04 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (4)

ÖĞ04 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlık dersinin çağrıştırdığı kavramları; *kültür, imge-simge, ulusal ve evrensel simgeler, ironi ve metafor kullanımı, çok katmanlı anlam* olarak belirlemiştir. ÖĞ04 kodlu öğrencinin derse yönelik ifade etmiş olduğu bu kavramlar, dersin temelinde imge simge okuryazarlığını gerçekleştirilmesinde etkin olan kavramlardır. Yani; kavramların bütünü ele aldığımızda, kısaca dersin özünü şu şekilde ifade etmek mümkündür; kültürel imge ve simgeler, evrensel ya da yerel olarak grafik tasarımlarda yer verildiğinde, ironi veya metaforlarla tasarım zengileştirilebilir ve çok katmanlı anlamlar oluşturulabilir. Ya da kültürel imge ve simgelerin, evrensel ya da yerel anlamları düşünülerek, ironi veya metaforlarla yapılan göndermelerle, tasarımda iletilen çok katmanlı anlamlar okunabilir.



Kesit 118. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (4)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlık dersi için *metaforik ya da ironik anlatımlar, çok katmanlı anlam bileşenleri, imge ve simge, entelektüel düşünme, evrensel düşünmek yerel hareket etmek, kültürel kimlik* kavramlarından söz etmiştir. ÖĞ05 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlık dersinin temelindeki kavramlara yaklaşımıyla dersin özünü kavradığını göstermektedir. Çalışma grubundaki diğer öğrencilerden farklı olarak değindiği ve derste üzerinde durduğumuz kavram *"entelektüel düşünme"* kavramı olmuştur.



Kesit 119. ÖĞ10 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (4)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlık dersinin çağrıştırdığı beş kavramı; *kültür, imge-simge aracılığıyla metafor kullanımı, görsel dilde anlam derinliği, imge-simge okuryazarlığı, farkındalık* şeklinde ifade etmiştir. ÖĞ10 kodlu öğrenci, diğer öğrencilerin değinmediği ve derste üzerinde durduğumuz "farkındalık" kavramına değindiği görülmektedir.

Yukarıdaki örneklerde de görülebileceği gibi çalışma grubunun derste yaygın olarak sözedilen, imge-simge okuryazarlık dersine temel oluşturan kavramları üç ay sonra **Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda** hatırlayıp yazmaları ve özellikle en önemli kavramların grubun çoğunluğu tarafından hatırlanması kazanılmış olan bilginin kalıcılığını göstermektedir.

a-5) İmge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilenlerin başka alanlarda kullanılması

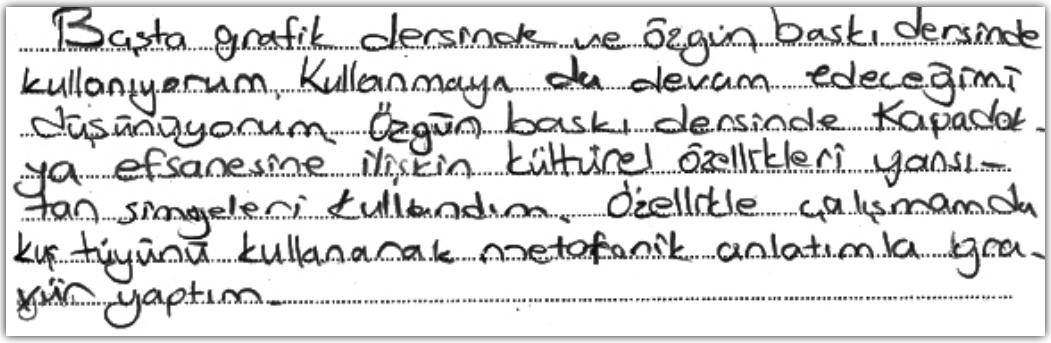
İmge-simge okuryazarlığı ders programında elde edinilen bilgilerin, grafik tasarım dersi dışında başka alanlarda kullanıp kullanılmadığını test etmek üzere çalışma grubuna, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, *"İmge-simge okuryazarlığına ilişkin edindiğiniz bilgiyi başka derslerde/alanlarda kullanıyor musunuz? Ya da kullanmayı düşünüyor musunuz? Açıklayınız"* şeklinde sorulmuştur. Çalışma grubunun soruya verdiği yanıtlar, Program Değerlendirme Formu'nda *"Öğrendiklerinizin gelecekteki tasarımlarınıza katkısı olacağını düşünüyor musunuz? Açıklayınız"* sorusunun yanıtlarıyla karşılaştırılıp, analiz edilmiştir.

Çalışma grubunun imge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilenlerin başka alanlarda kullanılmasına ilişkin soruya verdikleri yanıtlar sonucunda, imge-simge okuryazarlığı dersinde edinmiş oldukları bilgiyi, Anasanat Grafik (ASA Grafik) dersinde kullanmaya devam ettiklerini ve bu dersin dışında da;

- *Özgün Baskı,*
- *Resim,*
- Sanat Metinlerini İnceleme,
- Müze Eğitimi,

gibi ders alanlarında ve Güzel Sanatlar alanını kapsayan diğer derslerde kullandıklarını ifade etmişlerdir.

Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'ndaki, *"imge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilenlerin başka alanlarda kullanılması"*na ilişkin sorunun yanıtları, tezin 7. sorusunu oluşturan ***"Kültürel imge ve simge okuryzarlığı ders programını çalışma grubu nasıl değerlendirmiştir?"*** başlığı altında, çalışma grubunun Program Değerlendirme Formu'na aktarmış oldukları "Öğrendiklerinizin gelecekteki tasarımlarınıza katkısı olacağını düşünüyor musunuz? Açıklayınız*." (4.1.7. a-6 s.330)* sorusunun yanıtıyla karşılaştırılıp analiz edilmiştir. Bu sorunun analizi çalışma grubunun, imge-simge okuryazarlık dersinden öğrendikleri bilgileri başka alanlarda kullanmaya çalışmaları, dersten kazanılmış olan bilgilerin yararını ve kalıcılığını ortaya koymaktadır. Bu konuda ÖĞ08, ÖĞ11, ÖĞ06, ÖĞ01, ÖĞ05 ve ÖĞ10 kodlu öğrencilerin yanıtları örnek olarak gösterilip incelenebilir;


Başta grafik dersinde ve özgün baskı dersinde kullanıyorum, kullanmaya da devam edeceğimi düşünüyorum. Özgün baskı dersinde Kapadokya efsanesine ilişkin kültürel özellikleri yansıtan simgeleri kullandım. Özellikle çalışmamda kuş figürünü kullanarak metaforik anlatımla ilgili yaptım.

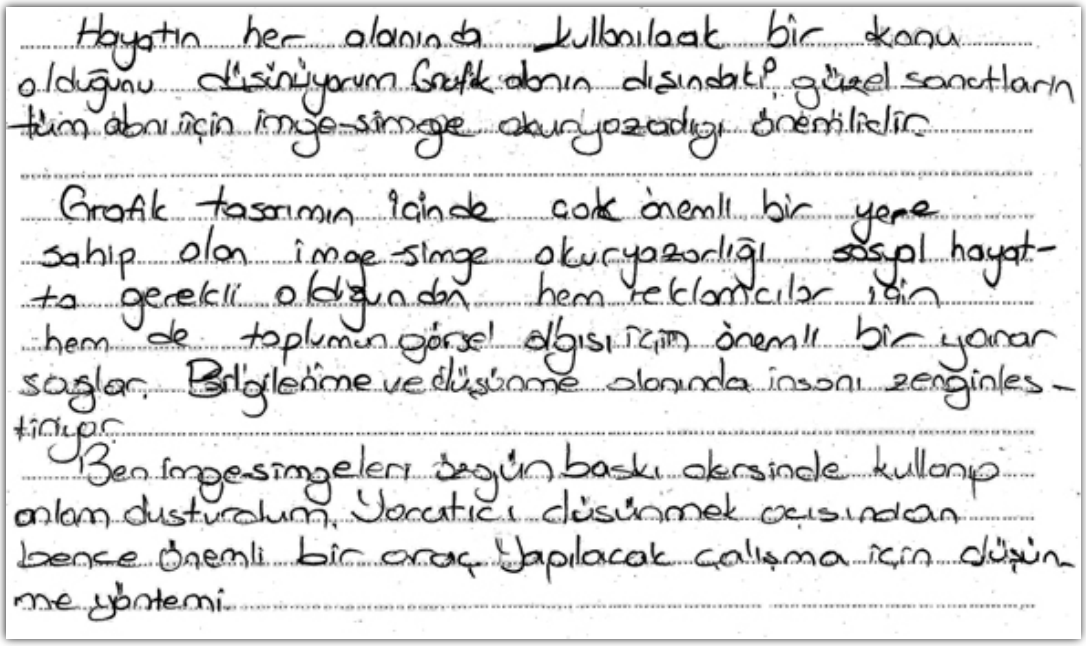
Kesit 120. ÖĞ08 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5)

ÖĞ08 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı dersinde edinmiş olduğu bilgilerden Anasanat Grafik dersinde (ASA Grafik) ve Özgün Baskı dersinde yararlandığını ifade etmiştir. Özgün Baskı dersinde, Kapadokya efsanesinden yararlandığını, Kapodokya'nın kültürel özelliklerini yansıtan simgeleri kullanarak, metaforik anlatıma yer verip çalışmasını tasarladığını belirtmiştir.

Yukarıda ÖĞ08 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"İmge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilenlerin başka alanlarda kullanılması"*na ilişkin sorudaki yanıtını, üç ay önce cevapladığı Program Değerlendirme Formu'nda *"Öğrenilenin gelecekteki tasarımlarına katkısı"* soruna yönelik yanıtıyla ilişkili olduğu ve devamlılık oluşturan yanıt şeklinde görüldüğü söylenebilir *(Kesit.55 s.331)*. ÖĞ08 kodlu öğrenci, Program Değerlendirme Formu'nda, grafik tasarım alanı açısından, imge-simge okuryazarlığının gelecekte de katkısı olacağına inandığını belirtmiş ve bu dersin en önemli öğelerini öğrendiğini ifade etmişti. Ayrıca, imge ve simgeler, tasarımın görsel diline güçlü anlam kattığından, imge-simge okuryazarlığı bilgisini gelecekte kesinlikle kullanacağını aktarmıştı. ÖĞ08 kodlu öğrencinin Son Ders Değerlendirme Formu'nda belirtiği bu düşüncelerinin yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda; imge-simge okuryazarlığı dersinde edinilen bilgilerini Anasanat Grafik dersinde ve Özgün Baskı dersinde kullandığını belirtmesiyle gerçekleştirdiğini görmekteyiz. Açıklamalarında; Özgün Baskı dersinde, Kapadokya efsanesinden yararlandığını, Kapodokya'nın kültürel özelliklerini yansıtan simgeleri, metaforik bir anlatımla çalışmasını tasarladığını ifade etmesi, Program Değerlendirme Formu'ndaki yanıtıyla tutarlılık oluşturmaktadır. Öğrencinin önceden ifade etmiş olduğu "gelecekteki çalışmalarda uygulama" düşüncesinin, burada gerçekleştirdiğini görmemiz, imge-simge

okuryazarlığı dersinde kazanılan bilgi ve becerilerinin kalıcığının belirtisi olarak değerlendirilebilir.

ÖĞ11 kodlu öğrenci, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda imge-simge okuryazarlık dersinden öğrendiği bilgileri başka alanlarda kullanarak, dersi yaratıcı düşünme yönteminin bir parçası olarak gördüğünü verdiği yanıtla aşağıda görülebilmektedir;


Hayatın her alanında kullanılacak bir konu olduğunu düşünüyorum Grafik alanın dışındaki güzel sanatların tüm alanı için imge-simge okuryazarlığı önemlidir.

Grafik tasarımın içinde çok önemli bir yere sahip olan imge-simge okuryazarlığı sosyal hayatta gerekli olduğundan hem reklamcılar için hem de toplumun görsel algısı için önemli bir yarar sağlar. Bilgilenme ve düşünme alanında insanı zenginleştiriyor.

Ben imge-simgeleri özgün baskı dersinde kullanıp anlam oluşturdum. Yaratıcı düşünmek açısından bence önemli bir araç. Yapılacak çalışma için düşünme yöntemi.

Kesit 121. ÖĞ11 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5)

ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığına birçok alanda kullanılabileceğini ve güzel sanatların tüm alanları için imge-simge okuryazarlığının önemli olduğunu düşünmektedir. İmge-simge okuryazarlığının grafik tasarım alanına olduğu kadar, reklamcıların ve genel olarak toplumun görsel algısına yararlı olduğunu, bilgilenme ve düşünme alanında insanı zenginleştirdiğini ifade etmiştir. ÖĞ11 kodlu öğrenci, Özgün Baskı dersinde, imge ve simgelerden yararlanarak, anlam oluşturup çalışmasını gerçekleştirdiğini aktarmıştır. İmge simge okuryazarlığını, yaratıcı düşünme açısından etkili bir araç olduğunu ve yapılacak bir çalışma için bu dersi, düşünme yöntemi olarak görmüştür.

Yukarıda ÖĞ11 kodlu öğrencinin Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"İmge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilenlerin başka alanlarda kullanılması"*na ilişkin sorudaki yanıtının, üç ay önce cevapladığı Program Değerlendirme Formu'nda

"Öğrenilenin gelecekteki tasarımlarına katkısı" yönelik sorunun yanıtıyla ilişkili olduğu görülmektedir *(Kesit.56 s.332)*. ÖĞ11 kodlu öğrencinin Program Değerlendirme Formu'nda; imge-simge okuryazarlığı ders bilgisinin kesinlikle gelecekte katkısı olacağını, tasarımlarda öğrendiklerinden yola çıkarak çeşitli konular üzerinde çalışacağını, görsel yolla güçlü anlam oluşturacağını ifade etmişti. ÖĞ11 kodlu öğrenci yukarıda da Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda Özgün Baskı dersinde imge ve simgeleri kullanıp anlam oluşturduğunu belirtmesi, dersteki bilgileri yaratıcı düşünme açısından etkili bir araç olduğunu ve düşünme yöntemi olarak gördüğünü belirtmesi, edindiği bilgilerin kalıcılığının bir sonucu olarak değerlendirilebilir.

ÖĞ06 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilen bilgilerin başka alanlarda kullanılması konusunda, ayrıntılı açıklamalar içeren yanıtı, özetlenerek yer verilmiş ve analiz edilmiştir;

> Tabii ki tüm bu öğretiler tek bir yerde kalmıyor. Ben bu derste görmüş olduğum bilgileri hayatıma yaymaya çalışıyorum. Böylelikle kendime bir yol çizmiş oluyorum. Kendime ait bir dil oluştururken de dolu dolu bir eğitim sürecinden geçtiğimi düşünüyorum. Bu süreç içinde böyle bir dersin olması, benim için büyük bir şanstı diye düşünüyorum. Grafik Tasarım, Özgün Baskı, Sanat Metinleri İnceleme ve Müze Eğitimi dersinde bu derste öğrendiğim bilgileri kullandım. Grafik dersinde, Gogol'un 'Bir Delinin Hatıra Defteri' adlı kitabından bölümler seçerek afişlerini yapmaya çalıştım.
>
> Yine grafik dersinde Samuel Becket'in 'Godot'yu Beklerken' adlı tiyatro oyunu için bir tanıtım afişi tasarladım. Oyunda iki adamın başından geçen trajik komik, toplumsal yergi içeren olaylar dizisi anlatılmaktadır. Oyunun başında ayakkabısını giymeye çalışan bir adam görmekteyiz. Çalışmada oyunun başkahramanlarını doğrudan göstermektense ben bu ayakkabı imgesini kullanarak, iki kişilik bir oyun olduğunu anlatmaya çalıştım. Bunun dışında çalışmada kullandığım renkte ve ayakkabının gösteriliş biçiminde bile metaforik bir anlatım saklıdır.
>
> Özgün Baskı derisinde de Exlibris çalışmaları yaptık. Bu çalışmalarda ben portreler tasarladım. Bu portreleri tasarlarken, Kültürel imgeler kullandım. Tamamen doğu motifleriyle oluşan portreler tasarlayarak, toprağına bağlı insanları anlatmaya çalıştım.
>
> Sanat Metinleri İnceleme dersine gelince; bu derste uygulamalı bir çalışma yapmadım fakat bu derste birçok tiyatro oyunu, film, resim ve şarkı sözü incelemeye çalıştım. Bu incelemeleri göstergebilimsel yöntemi kullanarak yaptım. Eserlerdeki metaforları, imgeleri, simgeleri inceledim.
>
> Tüm bunları yaparken bana yön gösteren, İmge Simge Okuryazarlığı dersiydi.

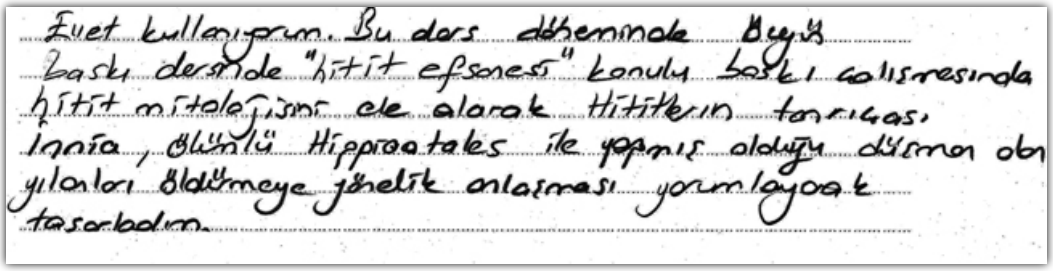
Kesit 122. ÖĞ06 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5)

ÖĞ06 kodlu öğrenci, çalışmalarında kendine özgü bir dil oluştururken, imge-simge okuryazarlığına ilişkin edindiği bilgilerden yararlandığını ve bu bilgileri Grafik Tasarım, Özgün Baskı, Sanat Metinleri İnceleme ve Müze Eğitimi derslerinde kullandığını ifade etmiştir. Grafik dersinde, Gogol'un 'Bir Delinin Hatıra Defteri' adlı kitabının kimi bölümlerinden yararlanarak tasarladığı afişinde ve Samuel Becket'in 'Godot'yu Beklerken' adlı tiyatro oyunu için yaptığı tanıtım afişinde, imge-simge

okuryazarlığı dersinden edindiği bilgilerden faydalandığını belirtmiştir. ÖĞ06 kodlu öğrenci, tiyatro oyunu için tasarladığı tanıtım afişinde, kullandığı imgelerle metaforik göndermeler yaptığını belirtmiştir. Özgün Baskı dersinde ise tasarladığı exlibris çalışmasında kulladığı kültürel imgelerle ve doğu motiflerin simgeleriyle portrelerin kültürel kimliğini yansıttığını ifade etmiştir. Sanat Metinleri İnceleme dersinde de farklı türdeki sanatları (tiyatro, resim ve şiir metinleri gibi) değerlendirirken, göstergebilim yönteminden faydalandığını, eserlerdeki imge, simge ve metaforları inceleyerek, sözkonusu olan tüm bu sanat alanlarındaki çalışmalarında, imge-simge okuryazarlığı dersinden edindiği bilgilerin kendisine yön verdiğini vurgulamıştır.

ÖĞ06 kodlu öğrenci, üç ay önce cevapladığı Program Değerlendirme Formu'nda *"Öğrenilenin gelecekteki tasarımlarına katkısı"* sorusuna yönelik yanıtına baktığımızda *(Kesit.57 s.332);* ÖĞ06 kodlu öğrencinin, kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programı süresince öğrendiklerinin, gelecekteki tasarımlarına çok fazla katkısı olacağını, derslerde öğrendiği her bilginin, tasarımı daha etkili ve sağlam yani; bilinçlilikle çözümlenmiş bir çalışmaya dönüştüreceğine inandığını ifade etmiş olduğunu görüyoruz. ÖĞ06 kodlu öğrencinin, burada ifade ettiği "bilinçli çözümleme", Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda *"İmge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilenlerin başka alanlarda kullanılması"*na ilişkin sorudaki yanıtında; Grafik Tasarım, Özgün Baskı, Sanat Metinleri İnceleme derslerinde gerçekleştirdiği çalışmalarını örneklendirip aktarmasında görülebilmektedir. ÖĞ06 kodlu öğrencinin, Grafik dersinde, Gogol'un 'Bir Delinin Hatıra Defteri' adlı kitabının kimi bölümlerinden yararlanarak tasarladığı ve Samuel Becket'in 'Godot'yu Beklerken' adlı tiyatro oyunu için yaptığı tanıtım afişinde kullandığı imgelerle metaforik göndermeler yaptığını belirtmesi, imge-simge okuryazarlığı dersinde kazanılmış olan bilgi ve becerilerin kalıcılığını göstermektedir. Ayrıca, Özgün Baskı dersinde öürencinin tasarladığı exlibris çalışmasında, kültürel imge-simgelerle portrelerin kültürel kimliğini yansıtması, Sanat Metinleri İnceleme dersinde de farklı türdeki sanatlarda (tiyatro, resim ve şiir metinleri gibi) değerlendirme yaptığı çalışmalarında, imge-simge okuryazarlık dersinde kazandığı bilgilerinden yararlanması, bu dersten kazanılmış olan bilgi ve becerilerin kalıcılığının bir kanıtı olarak ifade edilebilir.

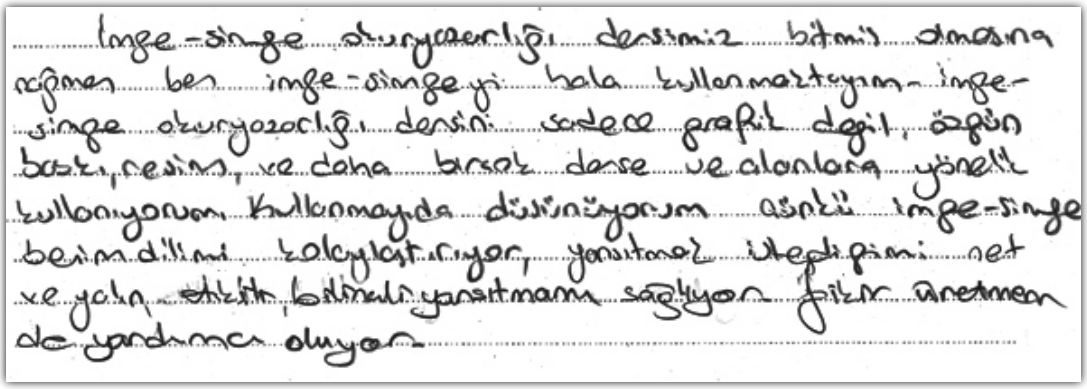
ÖĞ05 kodlu öğrenci, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aşağıda imge-simge okuryazarlık dersinden öğrendiği bilgiler sonucunda, bu bilgilerden Özgün Baskı dersinde nasıl yararlandığına ilişkin cevabını yazmıştır.


Evet kullanıyorum. Bu ders döneminde Özgün Baskı dersinde "Hitit efsanesi" konulu baskı çalışmasında Hitit mitolojisini ele alarak Hititlerin tanrıçası İnnia, ölümlü Hipproatales ile yapmış olduğu düşman olan yılanları öldürmeye yönelik anlaşması yorumlayarak tasarladım.

Kesit 123. ÖĞ05 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5)

ÖĞ05 kodlu öğrenci, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda; imge-simge okuryazarlığı dersinden edinmiş olduğu bilgileri Özgün Baskı dersinde "Hitit Efsanesi" konulu baskı çalışmasında, mitolojiden yararlanarak, Hititlerin Tanrıçası İnnia ile Hipproatales arasında geçen, düşmanın yılanları öldürme anlaşması sahnesinin çalışmasında yorumlayarak ele aldığını ifade etmiştir. ÖĞ05 kodlu öğrenci, üç ay önce Program Değerlendirme Formu'nda *"Öğrenilenin gelecekteki tasarımlarına katkısı"* yönelik sorunun yanıtında da *(Kesit.61 s.334);* imge-simge okuryazarlık dersinin kesinlikle gelecekteki tasarımlara fikir oluşturma, yorumlama, uygulama açısından katkısı olacağını belirtmişti. ÖĞ05 kodlu öğrencinin yukarıdaki açıklamasında Özgün Baskı dersinde, mitolojiden yararlanarak çalışmasında gerçekleştirdiği fikir ve yorum Program Değerlendirme Formu'nda aktarmış olduğu bilgileri desteklemekte ve kazanılmış olan bilgi ve becerilerin yeniden uygulamasında gerçekleştirip kalıcılığını ortaya koymaktadır.

ÖĞ10 kodlu öğrenci, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aşağıda görüleceği gibi imge-simge okuryazarlık dersinden öğrenilen bilgilerin başka alanlarda kullandığına ilişkin yorumunu yaparken, bu dersi fikir üretimi açısından yardımcı bir ders olarak görmesi dikkati çekmektedir.


İmge-simge okuryazarlığı dersimiz bitmiş olmasına rağmen ben imge-simgeyi hala kullanmaktayım- İmge-simge okuryazarlığı dersini sadece grafik değil, özgün baskı, resim, ve daha birçok dersle ve alanlara yönelik kullanıyorum. Kullanmayda düşünüyorum çünkü imge-simge beinm dilimi kolaylaştırıyor, yansıtmak istediğimi net ve yalın, etkili, bilinçli yansıtmamı sağlıyor fikir üretmem de yardımcı oluyor.

Kesit 124. ÖĞ10 kodlu öğrencinin kalıcılık ders değerlendirmesi (5)

ÖĞ10 kodlu öğrenci, imge-simge okuryazarlığı ders uygulamasının bitmesinin ardından yine Grafik Tasarım (ASA Grafik) dersininin yanısıra, diğer derslerinde; Özgün Baskı, Resim ve diğer alanlarda kullandığını belirtmiştir. İmge-simge okuryazarlığı, tasarladığı çalışmanın dilini anlaşılır ve etkili kıldığını ve tasarlanacak çalışma için fikir üretmesini ve üretilen fikri bilinçli yansıtmasını sağladığından, ileriki çalışmalarında da kullanmayı sürdüreceğini ifade etmiştir.

ÖĞ10 kodlu öğrenci, yukarıda Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aktardığı yanıtı üç ay önce önce Program Değerlendirme Formu'nda *"Öğrenilenin gelecekteki tasarımlarına katkısı"* yönelik sorunun yanıtını da destekler niteliktedir *(Kesit.63 s.334)*. ÖĞ10 kodlu öğrenci, Program Değerlendirme Formu'nda imge-simge okuryazarlığı dersinin, imge ve simgeleri tasarımlarda kullanabilme, tasarımlara eleştirel bakabilme ve yorumlayabilme açısından sıkça ihtiyaç duyulacak/yararlnabilecek bir alan olduğunu belirtmişti. Gelecekte de dersten edinilen bilgilerin görsel alanda "okuma-yorumlama-uygulama" açısından katkı sağlayacağını ifade etmişti. ÖĞ10 kodlu öğrencinin Program Değerlendirme Formu'nda aktarmış olduğu bu bilgiler, Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda ifade ettiği imge-simge okuryazarlığıyla tasarlanan çalışmanın anlaşılığı, etkiliği, fikir üretimi ve üretilen fikrin bilinçli yansıtılması açısından vurguladığı yararlarla benzerlik göstermektedir. Öğrencinin ifade ettiği; anlaşılır dil ile "okuma", etkili kılmak ve fikir üretimi ile "uygulama", fikrin bilinçli yansıtılması ile "yorumlama" kavramlarını vurgulamış olmaktadır. ÖĞ10 kodlu öğrencinin Program Değerlendirme Formu'nda ve Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda aynı kavramlara yaptığı vurgu daha önce kazanılmış olan bilgi ve becerilerin kalıcılığını göstermektedir.

4.2. Çalışma Grubunun İmge-Simge Okuryazarlık Ders Programını Değerlendirmelerine Dayalı Olarak Ders Programında Yapılabilecek Değişiklikler:

Çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı ders programında dersin içerik ve biçimine yönelik yapmış oldukları değerlendirmeler sonucunda, ders programında şu değişikliklere yer verikmesi gerektiği düşüncesine varılmıştır;

1. **Dersin Süresi:**

Çalışma grubunun, imge-simge okuryazarlığı ders programında belirlenmiş olan 3 saatlik ders süresini yetersiz bulduklarını ders değerlendirme formlarında dile getirmiş olmaları sonucunda; dersin teorik/uygulama olarak gerçekleştirildiği gözönünde bulundurularak, dersin 4 saat teorik 4 saat uygulama olarak iki eğitim-öğrenim dönemi boyunca verilip, ders saatlerinin uzatılabileceği fikrini oluşturmuştur. Bu ders süreleri, dersin verimi açısından öğrencilerin dersten beklentilerini daha karşılayacağı, dersin daha iyi anlaşılmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

2. **Dersin İçerdiği Temel Kavramların Öğretilmesi:**

Çalışma grubunun alan terim eksikliklerinin olması ve ders değerlendirmelerinde bu konuda da daha fazla dersin terim bilgisine sahip olmak istediklerini dile getirmiş olmaları sonucunda; dersi içeren; *imge, simge, anlam, anlam katmanı, yan anlam, düz anlam, gösterge, gönderme, metafor, ironi, kültür, evrensel, yerel, kültür, kimlik, mesaj, içerik, biçim, eleştirel yaklaşım, okuryazarlık, görsel okuryazarlık, bütünlük, vurgu, görsel devamlılık, yaratıcılık, görsel hiyerarşi, iletişim, kod* gibi temel kavramların tanımlarının öğrencilere öğretilmesi ve dersin ele aldığı konularlarda bu kavramların üzerinde durulmasu gerektiği düşüncesini oluşturmuştur.

3. **Derste Anlatılan Konuların Görsel Örneklerle Desteklenmesi:**

İmge-simge okuryazarlığı ders programında teorik sunumlar görsel örneklerle desteklenmiş olmasına rağmen, çalışma grubu ders değerlendirme formlarında görsel örneklerin artırılmasına ilişkin değerlendirmelerde bulunmuşlardır. Bu nedenle, programda anlatılması planlanan tüm konuların teorik sunumu sırasında konuyla ilişkili imge ve simgelerin başarılı bir biçimde kullanıldığı ve güçlü anlam yaratımı konusunda başarılı görsel örnekler gösterilerek, bu örneklerde daha önce uygulanan "örnek üzerine tartışmanın" kural çerçevesinde gerçekleştirilmesi, örneğe yönelik imge simge okuma

eylemini, daha bilinçli ve güçlü bir biçimde anlaşılırlığını arttıracağı düşüncesine itmiştir. Örnekler gösterildiğinde; örneklerde kullanılan tüm imge ve simgeler öğrenciler tarafından bulunması sağlanmalı ve imge ve simgelerin anlamları üzerine durulmalıdır. Tasarımda belirlenen imge ve simgelerin tasarımın konusuyla olan ilişkisi değerlendirilip, tasarımda hangi tür imge ve simgelerin kullanıldığı ve tasarım öğeleriyle hangi kültürel kimliğin yansıtılığının yanıtı öğrencilerden alınmaya çalışılmalıdır. Tasarımın konusu açısından tasarımda kullanılan imge ve simgelerin birbiriyle ilişkisine, imge-simge orijinalitesine, tasarımda iletilen mesajın ne olduğuna, imge-simgenin mesajla ilişkisine, imge-simge kullanımlarında estetik ve anlamsal değerlere ayrıntılı bir biçimde bakılıp öğrencilerle tartışma ortamı yaratılmalıdır. Ayrıca tasarımcının imge ve simgelerle kurduğu anlam ilişkilerinin başarısı değerlendirilmelidir. Böylelikle, çalışma grubu dersten edindikleri bilgiyi görsel dildeki aktarımı konusunda daha anlaşılır bilgi kazanımı sağlanacak ve belli kural çerçevesinde görsel tasarımı okuma alışkanlığı kazanacaktır.

4. **Tasarım örneklerini okuma çalışması;**

Konuyla ilişkili tasarım örnekleri gösterildiğinde, öğrencilere aşağıdaki şu sorular sorularak, sorulara yanıt alınmaya çalışılarak öğrencilerin tasarımı okumaları sağlanacaktır;

Tasarımda kullanılan tüm öğeleri bulunuz?

Tasarımın metinsel içeriği nasıldır?

Tasarımda hangi imge veya simgeler kullanılmıştır?

Tasarımın kültürel imge-simge orijinalitesini nasıldır?

Tasarımda kullanılan imge veya simgenin türü nedir?

Tasarımda kullanılan imge veya simgelerin anlamı nedir?

Tasarımda kullanılan imge ve simgelerle hangi kültürün yansıması görülmektedir?

Tasarımda kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi var mı?

Tasarımda hangi ironi veya metafora gönderme yapılmıştır?

Tasarımda birbiriyle ilişkili öğeleri bulunuz?

Tasarımda kullanılan tüm öğeler birbiriyle tutarlı mı? Nasıl?

Tasarımı genel estetik değerler ve çekicilik açısından nasıl değerlendirirsiniz?

Tasarımdaki kültürel imge-simge mesaj ilişkisi nedir?

Tasarımın kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı nasıldır?

Tasarımda kültürel birikimin yansıması görülmekte midir?

Tasarımda eleştirel yaklaşım var mı?

Tasarımın genel içerik ve biçim tutarlılık başarısı nasıldır?

Tasarımın genel olarak ilettiği mesaj nedir?

5. Öğrencileri Toplumsal Kültür Araştırmalarına Yöneltmek:

Çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı ders programını değerlendirmelerinde; kendilerinin herhangi bir kültürü araştırıp, sınıfta sunum yapmayı istediklerini ifade etmiş ve bu sunumların kültürel bilgi birikimlerini artıracağını aktarmışlardır. Bu nedenle, öğrencilerin birbirinden farklı toplumların kültürlerini tanımasını sağlamak ve bu kültürlerinin belirgin özelliklerinin bilgisini kazandırmak amacıyla, imge-simge okuryazarlığı dersine ek olarak çunlar yaptırılabilir; öğrencileri grublara ayırıp, birbirinden farklı toplumların kültür araştırmalarını yapmaları sağlanabilir ve kültürü kısaca tanıtacak bir çalışma yapmaları istenilebilir. Disiplinlerarası çalışma sistemiyle, tanıtımını yapacakları kültürün en belirgin özellikleri teorik olarak aktarmaları, toplumsal kültüre özgü kültürel imge ve simgelere değinip bu simgelerin anlamlarını açıklayarak, kurguladıkları görsel materyallerle kültürel kimliği ortaya koyan tasarım çalışmaları uygulatılabilir. Ayrıca görsel iletim açısından araştırdıkları kültürleri iyi örnekleyebilecek reklam tasarımlarının bir incelemesi yaptırılarak arkadşlarıyla paylaşması istenebilir.

6. Tasarım Oluşturma/Fikir Üretme Çalışması:

Öğrencilere yaptırılacak olan tasarım uygulamalarında; ilgi çekici konulara yer verilerek, evrensel veya yerel imge-simgelerin bilinçli kullanımlarını gösteren, yaratıcı fikirler sunan, bilgiye dayalı fikirleri yansıtabilecek çözümlemelerle günümüz konularını kapsayan tasarımları gerçekleştirmeleri sağlanacaktır. Tasarımların, yukarıda *"tasarım örneklerini okuma çalışması"* kısmında görülen soruların disiplinini içeren bir yaklaşımla oluşturulması gerekmektedir.

BÖLÜM V: SONUÇ

5.1. Yargı

Araştırma sonucunda ulaşılan sonuçlara ilişkin yargılar şu şekildedir;

1. Araştırmanın birinci amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, çalışma grubu Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nın bilgiyi edinme ve kullanma becerilerine etkiliğini göstermektedir. Bu konuda çalışma grubunun, günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarındaki soruları yanıtlamalarında; dersin merak uyandırdığını, programdaki ders konularının grafik tasarımın temelini oluşturduğunu, imge ve simgelerin kullanımı konusunda yaratıcı fikir verdiğini ve alt yapı oluşturduğunu, düşüncelerini zenginleştirdiğini, araştırmaya teşvik ettiğini, kültürel imge ve simgeleri daha bilinçli kullanmaları konusunda rehberlik ettiğini, kültürlere göre imge ve simgelerin kullanımı konusunda yararlandıklarını, ulusal ya da evrensel bir biçimde, sorgulamacı bir tavırla tasarımda istedikleri mesajı iletebilmek için imge-simgeleri kullanmayı düşündüklerini, kültürel kimlik bilinci içinde tasarım yapmayı ve anlam yükleyebilmeyi öğrendiklerini aktarmaları birer göstergedir.
2. Araştırmanın ikinci amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunun grafik tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin anlamlandırılması konusunda farkındalık gelişimlerini attırdığını göstermektedir. Ders programı, çalışma grubunun; "imge ve simgelerin anlamlarını düşünmek, türlerinin bilincinde olmak, grafik tasarımdaki amaca göre imge ve simgeleri bilinçli kullanmak, imge ve simgeleri sınıflandırmak, kültürel kimliği oluşturan simgelerin çeşitliliği ve kültürlere göre değişen anlamlarını bilmek, imge ve simgeleri evrensel ya da yerel yansıtmak ve anlam ilişkileri kurarak, derin anlamlar yaratmak, çok işlevli, her kültüre uyan ve evrenselmiş gibi sunulan tasarımların aslında küresel bir kültür krizi yarattığı bilinci, grafik tasarımlarda imge ve simgelerin eleştirel ve estetiksel değerlerde kullanmak" konusunda farkındalıklarını geliştirmiştir.

Çalışma grubu, farkındalıklarını ifade ederken programı uygulama öncesindeki durumlarıyla kıyaslama yapmış olmaları, programın farkındalık açısından etkililiğinin olumlu sonucudur.

3. Araştırmanın üçüncü amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunda, evrenselleşmiş imge ve simgelerin çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlamalarında etkililiği olumlu olmuştur. Çalışma grubunun çoğu derste slayttan gösterilen tasarım örneklerini evrenselleşmiş imge ve simgeleri anlamsal değerleriyle ilişkilendirdiği ve çok katmanlı anlam bileşenlerini okuyabildikleri, sınıfta yaptırılan bilboard tasarım analizini değerlendirdikleri görülmüştür. Ancak çalışma grubunda yer alan öğrencilerden bir kaçı anlam katmanlarını ayırt etmekte güçlük çekmişlerdir. Bu da öğrencilerin tasarımda kurgulanan kültürel öykü bilgilerinin yetersizliğine ve yorum yapma deneyimlerinin yeni oluşmasına bağlı olarak görülmüştür.
4. Araştırmanın dördüncü amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunun tasarımlarında görsel dil oluşturmak için bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerini geliştirdiği görülmüştür. Çalışma grubuna yaptırılan iki ayrı tasarım uygulamasında öğrenciler fikir oluşturma aşamalarında anlam, imge ve simgelerle yapacakları göndermeler üzerine yoğunlaştıkları, imge ve simgeleri kullanılarak tasarım konusunun amacına göre anlamlar oluşturabildikleri görülmüştür. Uygulama sonucunda tasarımlar Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA)'na göre değerlendirilmiş ve değerlendirme sonucunda çalışmalar başarılı görülmüştür.
5. Araştırmanın beşinci amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunda görsel bir dil olarak grafik tasarıma analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini geliştirmede doğru anlamlandırma gücünü arttırdığı görülmüştür. Çalışma grubunun Haftalık Ders Derlendirme Formlarında, grafik tasarıma analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini; imge ve simgelerin taşıdıkları doğru bilgiye ulaşmak, bilinçli bir şekilde tasarımı yorumlamak gerektiğini, aksi takdirde; imge veya simgelerin hiçbir şey ifade etmeyeceğini, herhangi bir kültürü yansıtmayacağını ve anlamlı bir yorumlamadan uzak olacağını, simgelerin anlam açısından kaynaklardan

sorgulanıp, çelişkili anlam yaratımından uzak durmayı, tutarlı anlam oluşturmaya ilişkin dikkati çekmişlerdir.

Çalışma grubuyla yapılan bireysel görüşmede "Görsel dil yansımalarına eleştirel bakabilmeyi; görsel tasarımı oluşturan tüm öğeleri okuyup, anlamlandırmak açısından, görsel dili estetik bir değer içinde sunabilmek, sunulan estetik değeri farkederek, görsel dili yorumlayabilmek ve daha derin bakabilmek bakımından önemli buldukları görülmüştür. Bu durum tasarımdaki imgelerin anlamlarını, etkilerini, sosyal bağlamı, kültürel anlamları ve sanatçının/tasarımcının amacını-kriterlerini ortaya koyan görsel kaynağa eleştirel olarak bakabilme gerekliliğinin bilinci oluşmuştur.

Çalışma grubuna yaptırılan ürün analizinde, tasarıma eleştirel ve analitik yaklaşımla bilgiye dayalı imge ve simgelerin anlam katmanlarını yorumladıkları, tasarımın başarısını gerekçeleriyle açıkladıkları, imge-simge kurgusunun oluşturduğu anlam katmanlarını ve metaforların göndermelerini doğru tespit ettikleri görülmüştür.

6. Araştırmanın altıncı amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerisine etkisi kişinin imge-simgelerinin anlam bilgisine sahip oluşlarına ve deneyimlerine göre farklılık göstermiştir. Çalışma grubu imge-simge okuryazarlığının önemini kavramış ve haftalık ders değerlendirmelerindeki; "gördüğünü okuyabilme", "eleştirel bakabilme, anlama ve değerlendime açısından", "neyi, hangi mesajı, nasıl verilebileceğini bilme, hedeflenen kitleye tasarımdaki mesajın tam olarak iletilmesini sağlamak, tasarımlarda bilinçlilik ve farkındalık yaratmak", "toplumsal kültürleri tasarımlarda yansıtmak", "simgeleri bilmek, simgenin anlamını bilerek grafik tasarımda yer vermek, sıradan grafik tasarımcılardan kendini ayırmak, bilgiye dayalı bir anlatımı yansıtmak, tasarımdaki öğelerin alt anlamını anlamak ve yorumlamak" ifadeleri imge-simge okuryazarlığın önemini belirtmiştir.

   Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerilerine yön verdiği öz ve akran değerlendirmelerinde görülmüştür. Çalışma grubu tasarımı okuyarak imge ve simgeleri anlamlandırma çabası göstermiştir. Ancak her bir tasarımı aynı

etkilikle veya başarıyla okuyup yorumlamak mümkün değildir. Sahip oldukları bilginin yakınlık derecesine, deneyimlerine, inceledikleri tasarımda imge ve simgelerin birbiriyle ilişkisi doğrultusunda, yaptıkları araştırmanın genişliğine bağlı olarak tasarımı okuma başarılarında farklılık olmaktadır.

Çalışma grubunun, öz ve akran değerlendirmeleri, analiz yapabilme becerilerinin gelişimini olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Çalışma grubu; evrensel özellik taşıyan simgeleri, metaforları doğru tanımlamış, simge ve imgelerle oluşturulan anlam ilişkisini yorumlamışlardır. Simge ve imgelerle yapılan metaforik göndermeleri anlam bağlantılarıyla, eleştirel yaklaşımlarla açıkladıkları görülmüştür. Çalışma grubu tasarımda metaforları oluşturulma nedenlerini açıklamış, tasarımın eksik buldukları yanını ifade etmiş, yapmak istedikleri değişiklikten söz ettikleri olmuştur. Tasarımda imge ve simgeleri kullanma gerekçeleri anlam katmanlarına bağlayarak açıklamışlardır. Akran değerlendirmelerinde de tasarımda kullanılan imge ve simgeleri, oluşturdukları anlam katmanını, tasarımda iletilen mesajı doğru yorumlamalarla çözümledikleri, imge ve simgelerin yaptığı göndermelerle oluşturulan anlam ilişkisini okuyabildikleri görülmüştür.

7. Araştırmanın yedinci amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı "Dersin İçeriklerine ve Dersin Biçimine" ilişkin çalışma grubunun değerlendirmeleri olumlu olduğu görülmüştür. Çalışma grubu, program derslerini; kültürel imge ve simgeleri tanıyıp anlamlandırabilme yeterlikleri, farkındalık geliştirecek bilgiyi edinmeleri, öğrenileni tasarımlarda uygulayabilmeleri ve programın gelecekteki tasarımlarına katkı sağlayacağı yönü ile olumlu değerlendirmeler yapmışlardır.

   Çalışma grubu, programla imge-simge okuryazarlığını gerçekleştirebilecek bilgiyi edindiklerini,tasarımda kullanılan simgeleri ayırt ettiklerini, tasarımları daha bilinçli incelediklerini, derin anlam katmanlarına gönderme yapan metaforları algılayıp yorumlayabilecek bilgiyi kazandıklarını, tasarımda yansıtılan kültürü, simge aracılığıyla anlamlandırdıklarını, ironi ya da metaforlar aracılığıyla amaçladıkları mesajı verdiklerini açıklamışlardır.

   Çalışma grubunun, dersin biçimini "ders süresi" ve "derslerde kullanılan anlatım dilinin anlaşılırlığı" açısından olumlu olarak değerlendirmişlerdir. Ders

süresinde imge simge okuryazarlığına ilişkin bilgi edindiklerini, ancak dersin daha uzun zaman diliminde yayılmasının daha yararlı olacağı ifadeleri dersin teorik ve uygulama olarak iki döneme yayılması düşüncesini oluşturmaktadır. Öğretim elemanının imge-simge okuryazarlığı ders programı süresince, dersi aktarma yöntemi/tekniği açısından, teorik ve uygulama aşamalarında yönlendiriciliği olumlu değerlendirilmiştir.

8. Araştırmanın sekizinci amacına ilişkin analizin sonuçlarına göre, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nda kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcı olduğu görülmüştür. Çalışma grubunun Program Değerlendirme Formları'nda ile Kalıcılık Ders Değerlendirme Formları'nda verdikleri yanıtlarda benzerlikler göstermiştir. Öğrencilerin imge ve simgeleri diğer ders alanlarında kullandıklarını ifade etmeleri programdan edindikleri bilgilerin kalıcı olduğunu göstermiştir.

   Çalışma grubunun Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda, verdikleri yanıtlarda programın kazanımlarıyla ilişkili "Grafik tasarımlarda ulusal ve evrensel imge- simgelerin bilinçli kullanımı, tasarımda anlam oluşturma ve anlam okuma, imge-simge aracılığıyla tasarımda anlamların yorumlanması, tasarım dilini anlaşılır ve etkili bir biçimde kullanabilme, tasarımda kullanılan tüm öğelerle anlam ilişkilerinin kurulması, görsel dilde evrensel ya da yerel düşünme, tasarımda kullanılan herhangi bir bilgiyi, bilinçli anlam oluşturmaya dönük, izleyiciyi düşünmeye iten yaratıcı bir fikirle sunma, görsel mesajların okunmasında/farkedilmesinde yarar sağlaması, tasarımda kültürel kimliğin bilinçli yansıtılması, grafik tasarımda izleyiciye iletilmek istenen mesajı çok katmanlı anlam bileşenleri ile oluşturularak görsel dili zenginleştirmesi, metafor ya da ironilerle tasarımı oluşturabilme, tasarıma eleştirel bakabilme", bilgilerinin kalıcı olduğu görülmüştür.

   Çalışma grubu "Kültür/Kültürel Anlam, İmge-simge, Metafor/İroni, Mitoloji, Anlam Katmanları, Anlam Derinliği, Anlam İlişkisi, Evrensel/Yerel Düşünme, Evrensel Düşünüp Yerel Hareket Etmek, Entelektüel Düşünme, Kültürel Kimlik, Farkındalık, Okuryazarlık, Görsel iletişim" şeklinde ifade edilen ve dersin temelini oluşturan temel kavramlara Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu'nda tekrar edilmisi programın kalıcılığını göstermiştir.

5.2. Tartışma

Bu bölümde araştırma bulgularına yönelik diğer araştırmaların sonuçlarından yararlanılarak değerlendirmeler yapılmıştır.

İmge ve simgelerin araç olarak kullanıldığı görsel dilde; anlam, anlam oluşumu, anlamlandırma, kültürel bilgininin doğru, etkili ve bilinçli kullanımı önem taşımaktadır. Özellikle de grafik tasarım dilinin temel alanını oluşturmaktadır. Bu temel alana yönelik katkı sağlayan "İmge-Simge Okuryalığı Ders Programı" eylem araştırması kapsamında geliştirilerek, programın etkililiği değerlendirilmiştir. Araştırmanın sonucundaki değerlendirmeye göre, Grafik Tasarımında İmge-Simge Okuryazarlığını Geliştirmeye Yönelik Ders Programı'nın etkililiğini ortaya koyan bulgular, araştırmanın amaçları doğrultusunda çalışma grubuna bilgi ve beceri kazandırılabilmiştir.

Sözel dil dışında, imge ve simgelerin/sembolerin kullanımına ilişkin diğer araştırmalara baktığımızda; Karamehmet (2012), Holmes (2008), Alvarez (2008), Chiou (2013) gibi görsel bir dil olarak ele alındığı görülebilmektedir. Ancak görsel bir dil olarak ele alındığı araştırmalarda, reklamlarda ya da görsel sanatlara ilişkin diğer dallarda, imge ve simgelerin nasıl kullanılması gerektiği yönünde incelemeler yapılıp sonuçlarının değerlendirildiği araştırmalara rastlanılmamıştır. Grafik alanı içerisinde değerlendirildiğinde imge-simgelerin ele alındığı araştırmaların daha çok kurumsal iletişime, ürün satışına/ürüne yönelik katkısına ve tüketicide yarattığı tutum vb. konulara yer verildiği, genel anlamda tüketime ve genel bir reklam okumalarına ilişkin olduğu görülebilmektedir.

Oysaki değindiğimiz grafik tasarımda imge-simge okuryazarlığı sorunu açısından bakıldığında, bu araştırma Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümündeki, Grafik Anasanat Dalı öğrencilerine yönelik yapılmış olsa da "Grafik tasarımına ilişkin bir öğretim" şeklinde düşünüldüğünde, grafiğin temel alanı olan imge-simge aracılığıyla anlam oluşturma, anlamı okuma ve anlamı iletebilmeye yönelik eğitimin her iki alanını ilgilendirebilir. Yani; "Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'ndeki çğrenci ve eğitimcileri ile Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'ndeki, Resim-İş Öğretmenliği Grafik Anasanat Atölye" dersi alan öğrencileri ve bu dersi veren eğitimcileri ilgilendirdiği söylenebilir.

Yukarıda sözünü ettiğimiz gibi araştırmanın ulusal ya da uluslararası çapta grafik tasarım alanındaki eğitime hizmet eden, imge-simgelerin görsel olarak nasıl kullanıldıklarının öğretilmesi gibi öğrencilerle yapılmış araştırma konularına ilişkin yakın benzerlik taşıyabilen araştırmalara rastlanılmadığından, tezin tartışma kısmında diğer araştırma değerlendirmelerine çok az yer verilmiştir. Bu değerlendirmeler, Scherer'ın (2010), Yenawine'nın (1997), İz Bölükoğlu (2001), Holmes (2008) ve Alvarez (2008) araştırma sonuçlarını içermektedir.

Genel değerlendirmeye göre bu araştırmada; çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı dersi sayesinde, inceledikleri tasarımları daha iyi anlayıp yorumlabildiklerini ve imge-simge kullanımında daha bilinçli yaklaşıp, tasarım ve anlam bütünlüğü oluşturmalarına katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Görsel dile güçlü anlam katan imge ve simgeleri, tasarımlarında ve başka alanlardaki çalışmalarında, güçlü anlam oluşturmak amacıyla kullanacakları görüşünü aktarmışlardı. Derslerde öğrenmiş oldukları her bilginin, tasarımı daha etkili ve sağlam çözümlenmiş bir çalışmaya dönüştüreceğine inandıklarından, kültürel imge-simge okuryazarlığı ders programından öğrendiklerini, gelecekteki çalışmalarına yansıtacaklarını belirtmişlerdir.

Çalışma grubu, imge-simge okuryazarlığı dersinden edindikleri bilgilerin yaşamlarındaki görsel algılarına katkısı olacağı, tasarım dışında diğer görsel alanlar için de temel oluşturacağı, çalışmalarında fikir oluşturup yorumlamalarına olumlu etkisi olacağı düşüncesini iletmişlerdir. İmge-simge okuryazarlığı ile edinilen bilgilerin, grafik tasarımın en önemli öğelerini öğrenmelerini sağladığını, imge-simgelerin grafik tasarımın dilini anlamlandırması ve güçlendirmesi açısından öneminin kavrandığını, tasarımlara eleştirel bakabilmek, tasarımları yorumlayabilmek açısından bu dersin bilgisini ihtiyaç duyulan ya da yararlanılan bir alan olarak gördüklerini belirtmiş olmaları, çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı ders programından edindikleri bilginin gelecekteki tasarımlarına veya çalışmalarına katkısı olacağını düşündüklerini ortaya koymuştur.

Brooke Nichole Scherer (2010), kültür, görsel iletişim ve grafik tasarım üçgenini tanımlamak ve keşfetmek amacıyla yaptığı araştırmada, incelemelerini kültürel temeller üzerine büyük ölçüde güvenirliği olan Geert Hofstede'nin beş bölüme ayırdığı (güç aralığı, belirsizlikten kaçınma, bireyselcilik/kollektivist, kadınsılık/erkeksilik, zaman

kullanımı) kültürel boyutlarına dayandırır. İmgenin doğru kullanımını Hofstede'nin kültürel boyutlarıyla ilişkilendirir. İmgenin yorumunun ve anlam temellerininin sosyal toplumların inaçlarının ve ideallerinin fonksiyonuna bağlayarak, bu inançların görsel mesajların hazırlanmasında ve yorumlanmasında büyük rol oynadığını aktarır. Scherer, araştırmasının başlangıç aşamasında kültürel kimliğin çeşitli boyutlarını tanımlayarak, Hofstede'nin açıklamalarına yer vermiş, farklı toplumlarda renk ve simgelerle ilişkili anlam sapmalarına bağlı olarak grafik tasarımlarda hedef kitleye yönelik mesajların hazırlanmasına dikkati çekmiştir. Scherer, araştırmasında kültürel boyutlarda, sosyal içerikler, imgenin anlamları, içerikler, renkler ve sembolizmin önemli rol oynadığı Verizon Communication şirketi tarafından yapılmış Amerika ve Asya kampanyalarının bir karşılaştırılmasını, Geert Hofstede'nin beş bölüme ayırdığı kültürel boyutlarıyla yapmaktadır.

Araştırmada incelenen reklamların herbiri Asya ve Amerika kültürünü içeren "AdAsia"/Asia Advertesing şeklinde adlandırılan New York/ Los Angeles oluşturulan bu reklamların her biri kutlama ve iletişim mesajlarını başarıyla sunmuş reklamlardır. Ayrı Ayrı Asya külterel alt kategorilerle (Korelilere, Japonlara, Filipinlilere ve Çinlilere) odaklanılmış, reklamların kültürel tasarım bileşenlerini matrix sonuçlarıyla değerlendirmiştir.

Scherer'ın değerlendirme sonuçlarında reklamlarda büyük çapta kültürel farklılıkların yansımaları görülmüştür. Çinli Verizon Communication reklamlarında renklerin kültürel anlamı içeren bir sembol olarak başarılı bir biçimde kullanıldığını; 2008 yaz Olimpiyatlarında Çin'i onurlandırmak amacıyla Pepsi'nin geleneksel mavi renginin değiştirilerek yerine; Çin kültüründe "iyi şans, bereket"gibi anlamlarının göstergesi olan kırmızı renk kullanılması örneği ile açıklamaktadır. Buradaki değerlendirmede olduğu gibi; İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'ndaki haftalık derslerde görsel örneklere yer verilmiş ve çalışma gurubuyla derste gösterilen örneklerde kullanılan imge ve simgelere, anlamlarına ve bir kültüre özgü olarak kullanıldığında hangi kültürü temsil ettiğinin üzerine tartışmalar yapılarak, tasarım örneklerinin yorumlanması ile benzer bir yaklaşım görülmektedir. Programdaki bu çalışma, simgelerin kültürlere göre değişen anlamlarına ve ulusal ya da evrensel anlamda kültürleri tasarımda yansıtabilmenin çözüm yollarına ilişkin çalışma grubunda farkındalık geliştirdiği sonucuna elde edilmişti. Ayrıca bu çalışmayla çalışma grubunda; kültürel imge ve

simgelerin günümüzde grafik tasarımlardaki yansıyışının, anlamsal göndermelerin, derin anlam yorumlarına yer veren bir yaklaşımın ve bu konudaki bilgi kaynağının öneminin, imgelerin ya da simgelerin estetik değerler çerçevesinde kullanılmasının bilincinin farkındalığı artırılmıştır.

Scherer bir başka sonuç değerlendirmesinde de doğru sembolik kullanımının görsel iletişimin herhangi bir formunun anlamını büyük ölçüde artırdığını ve güçlendirdiğini ifade ederek, Verizon Communication reklam şirketinin, Çinlilerin Yeni Yıl Ayı için tasarlanmış oldukları reklamda; kırmızı ve altın renk, dekoratif desenlerle birleştirilerek bir balık sembolü oluşturulmuş ve bu balık sembolü Çin kültürüne özgü, başarı, bolluk, zenginlik anlamları taşıdığından yeni yıl mesajı olarak reklamda başarılı kullanılmasını vurgulamıştır. Buradaki yaklaşım, bu taraştırmadaki bilinçli anlam yaratma, imge ve simgelerin doğru kullanımına ilişkin bilginin çalışma grubuna kazadırılması yönündeki bulgularla benzerdir. Bu araştırmada, çalışma grubuna imge ve simgelerin aracılığıyla tasarımda anlam yaratmanın önemi kavratıldığı sonucu elde edilmiştir. Bulgularda yer alan çalışma grubunun günlük formlarındaki düşüncelerinin değerlendirilmesiyle programın bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerine etkisi olduğu ve düşünsel anlamda da yeni bir beceri kazandırdığı sonucuna varılmıştır. Çalışma grubu, tasarımlarını oluşturuken; anlam düşünülmeksizin, daha önce yalnızca kompoziyon, renk gibi biçim elemanlarının kullanımı üzerinde durarak tasarımlarını gerçekleştiriyorlardı. Ancak, imge-simge okuryazarlığına ilişkin yapılan programın uygulanmasıyla, öğrenciler ilk defa tasarım yaparken, aynı zamanda anlamı da tasarladıklarını farkederek tasarımlarını oluşturmaya çalıştıkları tasarım süreçlerini anlatan günlüklerde tüm öğrencilerin tasarımlarında "biçim elemanlarının" kullanımına yönelik çabaları dışında, tasarımın estetik değerleriyle birlikte, "içerik elemanlarını" kullanarak; "imge simge aracılığıyla "anlam" yaratma çabası" içinde oldukları görülmüştür.

Scherer, matrix sonucunda; kültürlerarası görsel iletişim tasarımlarının araştırma pratikleri konusunda içgörü sağladığını, kültürel boyutlar, renk, imge, sembolizmin reklamlarda özenle ve sabırlı bir şekilde kullanıldığını ifade etmiştir. İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nda tasarım uygulamaları sırasında çalışma grubunun günlüklerine yansıttıkları düşünceleriyle tasarımda ele aldıkları problemi, hangi imge simge ile hangi anlamı yaratmak istediklerinin üzerine düşünüp çözüm getirmeye

çalıştıkları görülmüştür. Bu durum anlam yaratımı konusunda uluslararası bir bakış açısının varlığıyla hareket edildiğini göstermektedir.

Scherer, araştırmasında ele aldığı reklamların kültürel tasarım bileşenlerinin matrix değerlendirmelerinin ardından araştırmasında; grafik tasarım uygulamalarının taleplerini karşılamak için gerekli kültürel bilgi ile herhangi bir hedef kitleye verilen bir mesajı iletmek için becerilerle donatılmış öğrencilerin mezun edilmesi gerektiği sonucuna varmış ve bu düşüncesini Davis'in görüşüyle; *şu anda çoğu okullarda kültürel eğitimin önemi, estetik oluşumu ve uygulama öğretimi çok geridedir* (Davis, 2005, s.17) şeklinde desteklemiştir. Daha sonra da grafik tasarım müfredatının kültürel bilgi ihtiyacı ve eğitimi konusunda bir entegrasyon önerisinde bulunmuştur. Bu nedenle araştırmaları sonucunda görsel iletişim ve kültüre yönelik seminer dersi önermiştir. Scherer'ın önerdiği semineri incelediğimizde, bu araştırmada geliştirilen İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programıyla benzerlikler taşımaktadır. Scherer'ın önerdiği seminerde;

Görsel iletişim ve kültür semineri, okuma gerektiren ve tahsis edilen materyal tartışması 10 detaylı bölüme ayrılarak planlanmıştır, Her haftanın sonunda öğrenciler, ilgilerini, düşüncelerini ve sunulan materyallerle ilgili tepkilerini, öğrendilerini ifade ederek yazılı bir dergi şeklinde sunmaları istenmiştir. Ayrıca dönem boyunca öğrendiklerini ölçülebilir detaylı bir konu (kültürel açıdan renk gibi öğelerin karşılaştırılması, imge kullanımı, çeşitli kültürel bağlamda sembollerin kullanımı vb.) seçerek sunmaları planlanmıştır. Scherer'ın bu planı "İmge-Simge Okuryazarlığını Geliştirmeye Yönelik Ders Programı"nda yer alan sekiz haftalık ders planıyla benzerlikler göstermektedir. Söz konusu program; "Kültüre, imgelere ve türlerine, simgelere, simgelerin kültürlere göre nasıl farklı anlamlara sahip olabildiklerini, imge veya simgelerin evrensel ve ulusal anlamlarına ve bunların kültürel kimlik açısından önemine ilişkin teorik bilgisi verilmiş ve her derste örnekler gösterilerek çalışma grubuyla değerlendirmeler yapılmıştır. Programda aktarılan bilgilerle, çalışma grubunu yönlendirmiş, onları araştırmaya teşvik etmiş ve daha fazla bilgi arayışına itmiştir. Ayrıca programın çalışma grubuna, bilgilerini pratiğe dönüştürmelerini, imge ve simgeleri birbirinden ayırt etmelerini, yorumlama yoluyla tasarımdaki bilgileri ilişkilendirmelerini, temsili görüntüye anlam yükleyebilmelerini sağlamasıyla ve kültürel kimlik bilinci yaratmasıyla eğitsel yararları sağlamıştır.

Scherer'ın seminerinde; okuma materyallerini, dersin içeriğini, öğrenme çıktılarını İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nda da yapıldığı gibi konu alanı çerçevesinde merkezleştirilmiştir. Seminerde yer alan 10 konudan altısı; 1) İmge yapısı bağlamıyla kültürel boyutlar, 2) Renk ve kültür, 3) Semiyotik, Semboloji ve kültür alanları, 4) Karışık mesajlar ve kültürlerarası tasarımlar, 5)Kültürel reklam örnekleri, 6) Kültürel reklam analizleri konuları, dersin çıktılarıyla değerlendirildiğinde İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nda yer alan sekiz haftalık ders planları ile benzerlikler görülebilmektedir. Scherer'ın seminerindeki derslerin çıktılarından genel olarak bahsedecek olursak; imgenin kültüre özgü kullanımının öğretilmesi, öğrenciye renk sembolüyle kültürel farklılıkları ve çeşitli türlerinin öğretilip yorumlayabilmesini sağlamak, özellikle sembolik anlamlarla ilişkili kültürel görsel iletişimi nasıl ilişkilendirebileğini öğretmesi ve ikon, indeks, sembol farklılıklarını karşılaştırabilecek ve çeşitli kültürlerdeki sembolleri ve anlamlarını tanımlabilmesini sağlamak, analizler yaptırmak gibi hedefler İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'ndaki sekiz haftalık ders planının içerikleriyle benzerdir. Scherer'ın bir okuma yazma semineri açarak öğrencinin zihninde kültürel toplumların ve tanımları için tasarım deneyim pratiği kazandırmayı amaçlamasıyla İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'ndaki, kültürel imge simgelerin teorik bilgisinin verilmesi, tasarımlarda kullanımının öğretilmesi, anlamsal bağlantılarla, çalışma grubuna yorumlar yaptırılması ile benzerlikler göstermekte ve bu konuların ulusal ve uluslararası bağlamda grafik tasarım alanındaki büyük gereksinimi hatırlatmaktadır.

Philip Yenawine'nın (1997) *"Thoughts on Visual Literacy"* adlı makalesinde Abigail Housen'nın beş aşamalı Estetik Gelişim yönteminden yararlanarak, Görsel Okuryazarlık üzerine müzede uyguladığı beş aşamalı araştırmaya yer vermiş kendi deneyimsel çalışmasından ve gözlemlerinden sözetmiştir. Müzedeki izleyicilerin görsel okuryazarlıklarını gerçekleştirmeye yönelik Housen'nın çalışmalarına dayandırarak gerçekleştirdiği bu araştırma göre değerlendirmeler yapacak olursak;

Housen'ın, sanat çalışmalarında binlerce açık uçlu görüşmeleri gözden geçirmiş, hem istatiksel hem de klinik bazda bu cevapları incelemiş, ölçüm araçlarını sahada test etmiştir. Testler sonucunda neye nasıl müdahalerle değişikliği etkileyeceğini görmüş ve deneyimlerini görüntüye uygulayarak çok güçlü bir teoriyi geliştirmiştir. Onun teorisi deneyseldir ve çalışmaları zaman içeren bir süreç olarak bilişsel gelişimin ve genel

kavrama olan bağlılığı ifşa etmeyi, gerçek öğretim stratejilerinin ölçümlerini ve oluşumlarını güvenilir bir şekilde destekler. Housen, araştırmasında II.Aşamaya kadar insanları "okur öncesi" olarak adlandırır.

Yenawine'nın (1997) araştırmasının ilk aşamada izleyicinin gücü, hikaye anlatıcısı olarak karekterize edilerek; anekdot yoluyla yanıtların dizeleriyle bildikleri şeyle gördükleri şeyi ilişkilendirildiğini belirtir. Katılımcıların burada deneyim yoluyla gördüklerini anlatıklarını ancak; uzman gibi bir estetik çerçeve aracılığıyla gördüklerini anlatamadıklarını ifade eder. Bu aşamada öğretim, etkili bir şekilde bir anlatıyı okumaya teşvik ettiğine ilişkin elde ettiği sonuçlarla imge-simge okuryazarlığı ders programında elde edilen birinci bulguda, programın çalışma grubunu araştırmaya teşvik etmesi, dersin yönlendiriciliği ve düşünce üretebilmelerine ilişikin sonuç elde edilmesiyle benzerdir. Ayrıca 30.04.2013 araştırmacı günlüğünde belirtildiği gibi gçsterilen örneklerde tasarımın yaptığı göndermeleri okumaya çalışmaları, kimi örneklerde çalışma grubu birbirinden farklı yorumlar getirselerde yakın anlamı ifade eden yorumları yapmış olmalarıyla benzerlik göstermektedir.

Yenawine'nın (1997) incelemesindeki birinci aşamada, yine izleyicinin çalışmalarla sunuş yapmasını, gördüğü şeyi tanıdık bağlantılarla ilişkilendirmesini, bakmayı, düşünmeyi, algıladıklarını diğer cevaplarla karşılaştırmayı, görüntünün kanıt içinde hikayelerini kurmayı öğrendiklerini ifade ederek, bunun görsel okuryazarlıkta, birinci aşama için bir gelişmeyi temsil ettiğini ve sonraki aşamaya hareket etmek için temel oluşturduğunu belirtir. İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nda (02.05.2013 tarihli video kaydında); Troia atının ve Euro'nun yer aldığı kültürel afiş örneğindeki gibi, araştırmacı tarafından çalışma grubuna "Tasarım örneğinde neler görüyorsunuz?" sorusu sorulduğunda, ÖĞ09 kodlu öğrenci, "Euro", ÖĞ02 kodlu öğrenci "Troia atı" yanıtlarını vermiş olmaları dersin öğrenciyi bakmaya, düşünmeye, görüntünün hikayesini kurmaya itmesiyle benzerlik görülebilir. Araştırmacının "Bu sembolleri gözönünde bulundurarak, tasarımı nasıl yorumlarsınız? sorusuna, ÖĞ06 kodlu öğrenci, "Troia atını görüyoruz. Troia atıyla yapılan savaşı biliyoruz. Paranın savaşla, iç çıkarlarla elde edildiğini görüyoruz" yanıtı da öğrencinin deneyimlerinin kullanarak gördüğü şeyi tanıdık bağlantılarla ilişkilendirmesiyle benzerlik görülüp, "okuryazarlık" öğretiminde öğrenme sırasında öğrenenlerde ortak izlenimlerin varlığından söz edilebilir. Tezin *"Evrenselleşmiş İmge ve Simgelerin Anlamının, Çok Katmanlı Anlam*

Bileşenlerini Yorumlamaları" maddesindesindeki bulgularında; çalışma grubuna bir tasarım örneği seçilerek, çalışma grubuna inceletmiş ve bu örneği yazarak yorumlamaları istendiğinde, çalışma grubunun, tasarımcının hangi simgelerden/sembollerden yararlandığını, neyin reklamı olduğunu tespit edebilmiş ve tasarımın nasıl aktarıldığı yönünde yorumlamaları yapabilmişlerdi. Ancak, tasarımda ele alınan konuyu ve hangi imgelerden yararlanıldığı çalışma grubunun tamamı doğru olarak farkedip aktarabilirken, beş öğrenci tasarımdaki anlam katmanlarının ayırt etmekte güçlük çektiği bulgusuna varılmıştı. Bu durum tasarımda kullanılan evrensel bir anlam taşıyan öykünün bilgisinin eksikliği olarak değerlendirilmişti. Çalışma grubunda izlenmiş olan bu durum yukarıdaki görsel okuryazarlığın birinci aşmasındaki izlenimlerle eşdeğer görülebilir. Ancak Yenawine'nın birinci aşamada sözettiği gibi estetik çerçeveden yoksun anlatımlar burada söz konusu olmayıp, öğrencilerin yorumları sırasında uygun terim kullanımlarının eksikliğinden söz edilebilir.

Yenawine'nın (1997) araştırmasının II. aşamasındaki gözlemlerinde, katılımcıların kendi yargılarından şüphe etmeye başladıklarını, gördükleri şeyin "garip" olduğunu düşünüyorlarsa cevap vermekten kaçındıklarını, müzede bazı değerleri algılayıp farkettmediklerini, genellikle bu değerlere açıklama istediklerini belirtmiştir. Katılımcıların aynı zamanda daha fazla bilgilenmeyi istediklerini, kendi öznel yargılarının eksikliğini gözlendiği aktarılmıştır. Yenawine, Housen'ın bu durumu "eğitilebilir" aşama olarak değerlendirip, onlarda merak geliştiğini, bunu da bilgiyi hafızalara sokmak açısından yardımcı bir durum olarak değerlendirildiğini ifade etmektedir. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programının geliştirilmesine ilişkin bulgularda da, çalışma grubunda, evrenselleşmiş imge ve simgelerin anlamının, çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlamaları konusunda tam başarı elde edilmiş olmasa da çalışmanın yön verebildiği görüldüğü ifade edilmiştir. Bu uygulamanın tekrarlarının sağlanması daha olumlu bir sonuca götüreceği düşüncesine varılmıştır. Dolayısıyla, dersin çalışma grubuna ileride, grafik tasarımlarında evrenselleşmiş imge ve simgeleri kullanarak, hem tasarımlarında imge ve simgelerin anlamını çok katmanlı anlam bileşenleri olarak kullanabilme yetisi için hem de izleyici olarak yorumlayabilmelerinde kaynaklık ettiği sonucuna varılmış olması, makaledeki "eğitilebilir" aşamasındaki izlenimle benzer olduğu ifade edilebilir.

Makalede bu aşamada renklerin ve materyallerin anlama nasıl katkı sağladığını belirlemeye çalışmak gibi stratejileri ekleme, karşılaştırma zıtlıkları kavrama becerileri kazandırıldığı ifade edilmiştir. II. Aşama dersinin sonunda insanların temel becerileri geliştirilerek, gerekli kavramlar öğretildiği ve küçük bir bilgi temeli oluşturulduğu belirtilmiştir. "işlevsel okuryazarlık" olarak adlandırılabileceği ifade edilen bu aşamada gözlenen durum bu araştırmada program aracılığıyla çalışma grubuna tasarımlarda imge ve simgeleri kullanma becerileri ile görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerisi" kazandırılmış olmasıyla imge-simge okuryazarlığının etkililiğine benzer izlenimlerin görüldüğü ifade edilebilir. Çalışma grubunun öz ve akran değerlendirme; tasarımda eksikliklerin doğru tanımlanması, kullanılan imge ve simgelere değinerek, imge ve simgelerle gönderme yapılan metaforların okunması, anlam bağlantılarının kurulup, tasarımda iletilen mesajın doğru tanımlanmasına dayalı tasarımın çözümleme başarıları elde edilmiştir. Ayrıca, "Kalıcılık Ders Değerlendirme Formu" aracılığıyla çalışma grubunun vermiş olduğu yanıtlarda, dersin temelini oluşturan temel kavramların; *Kültür-Kültürel Anlam-İmge-simge-Metafor-İroni-Mitoloji-Anlam Katmanları-Anlam Derinliği-Anlam İlişkisi-Evrensel-Yerel Düşünme-Evrensel Düşünüp Yerel Hareket Etmek-Entelektüel Düşünme- Kültürel Kimlik-Farkındalık-Okuryazarlık-Görsel iletişim* öğretildiği sonucuna varılmış olmasıyla sonuçların benzerliğinden sözedilebilir.

Yenawine, III., IV. ve V. aşamalarının (Housen, bunları geçiş aşamaları olarak tanımlar) Görsel Okuryazarlık için uygun olduğunu sonucuna varıldığını belirtmiş, III. Aşamada amaçların elde edildiğini, sanat hakkında bilginin akılda tutulduğunu ve sistemlere göre tarihsel derin bilginin sınıflandırıldığını aktarmıştır.

İmge-simge okuryazarlığı ders programının sekizinci bulgularında da; çalışma grubu çalışmalarında kendine özgü bir dil oluştururken, imge-simge okuryazarlığına ilişkin edindikleri bilgilerden yararlandıklarını ve bu bilgileri Grafik Tasarım, Özgün Baskı, Sanat Metinleri İnceleme ve Müze Eğitimi derslerinde kullandıklarını ifade ettikleri görülmüştür. Örneğin; ÖĞ06BM kodu öğrencinin grafik dersinde, Gogol'un 'Bir Delinin Hatıra Defteri' adlı kitabının kimi bölümlerinden yararlanarak tasarladığı afişinde ve Samuel Becket'in 'Godot'yu Beklerken' adlı tiyatro oyunu için yaptığı tanıtım afişinde, imge-simge okuryazarlığı dersinden edindiği bilgilerden faydalandığını belirtmiş olması gibi ayrıca, tiyatro oyunu için tasarladığı tanıtım afişinde, kullandığı imgelerle metaforik göndermeler yaptığını, Özgün Baskı dersinde ise tasarladığı exlibris

çalışmasında kulladığı kültürel imgelerle ve doğu motiflerin simgeleriyle portrelerin kültürel kimliğini yansıttığını, Sanat Metinleri İnceleme dersinde de farklı türdeki sanatları (tiyatro, resim ve şiir metinleri gibi) değerlendirirken, göstergebilim yönteminden faydalandığını, eserlerdeki imge, simge ve metaforları inceleyerek, sözkonusu olan tüm sanat alanlarındaki çalışmalarında, imge-simge okuryazarlığı dersinden edindiği bilgilerin kendisine yön verdiğini vurgulaması bu bulguların bir kanıtıdır.

Yenawine, makalesinde estetik anlayışları geliştirmek için, görsel okuryazarlıkta izleyicinin uzun sürece ihtiyaç duyuduğunu aktarmıştır. Okuyuculara bu yönde bir desteğin sağlanarak mezun edilmeleri gerektiği görüşüne varmış, gelişmekte olan görsel okuryazarlığın diğer anlam oluşturma sistemlerinin gelişiminin artırma olasılığının olabileceğini ifade etmiştir. Yenawine'nın burada ifade ettiği gibi imge-simge okuryazarlığının gerektirdiği tüm bilginin donanımının sağlanabilmesi için bir program süresinin yetmeyeceği araştırma süresince vurgulanmıştır. Ancak öğrencilere bu bilinç yaratıldığında ve buna ilişkin bir takım değerler kazandırıldığında öğrencilerin bu yöndeki öğrenimlerinin mezuniyet sonrasında da devam edecileceği düşüncesi söz konusu olacağı sonucuna bu araştırmada varılmıştır. Öğrenciye bu yönde bilinç ve davranış kazandırılması, öğretimin sürdürülüp canlı tutulmasını mümkün kılacaktır.

İz Bölükoğlu (2001), Grafik Tasarım atölye eğitiminde grup eleştirisinin olumlu ve olumsuz yönlerinin araştırmak amacıyla öğrencilere uyguladığı anket sonucunda; öğrencilere atölye grup eleştirisinin *çalışmaların genel grafik tasarım ilkeleri çerçevesinde eleştirebilmelerini sağladığını, atölye ortamındaki eleştirinin öğrencileri tasarım konusunda daha iyisini yapma yönünde motive ettiğini, eleştiri süreci, öğrencilerin grup içinde rahatlıkla konuşma, soru sorarak tartışma yetilerini gelişmesine katkı sağladını, eleştiriler sonunda çalıştıkları konuyu daha geniş boyutta kavrama olanağı bulduklarını ve çevrelerindeki grafik tasarım ürünlerinin olumlu olumsuz yönlerinin ayırdına varabildiklerini, grafik tasarım ürünlerinin geniş kitlelere ulaşmasının hedeflendiği dikkate alınarak, yaptıkları çalışmaların atölye arkadaşları tarafından değerlendirilmesinin gerekliliğine inandıklarını, atölye ortamındaki eleştiri sonucunda belli bir yargıya varırken öğrencilerin kazandığı yetilerle, yaşamlarındaki birçok olayları değerlendirip doğru kararlara ulaşmalarına yardımcı olacağı düşündüklerini ortaya koymuştur.* İz Bölükoğlu'nun araştırmasındaki bu bulguları

imge-simge okuryazarlığı ders programı amaçlarındaki altıncı bulguyla benzer sonucu gösterir; çalışma grubuna sınıf içinde öz ve akran değerlendirmeleri yaptırılması ve sınıf içinde tasarımların üzerine sınıfça tartışılması; tasarımlarda imge ve simge kullanım başarısının algılanmasına, farklı bakış açılarının oluşumuna, farklı bakış açılarıyla ortaya çıkan yorumlar ile tasarımcıya ve alıcıya yol göstermesine, tasarımcının kendi fark edemediği problemi, başka birinin bakış açısından farkedilmesi gibi yararlar sağladığı sonuçlara varılmıştır. Ayrıca çalışma grubu sınıfta tasarımlara yonelik yapılan eleştiriler, "bakmak, düşünmek, fikir üretmek" anlamında kendilerini geliştirmelerine katkıda bulunduğunu belirtmiş, tasarımda edinilen bilginin kullanılmasındaki başarının algılanmasına, entelektüel dilin çözümlenmesinde etkili olduğunu, görsel tasarımlara anlam yüklenmesinde, yorumlanmasında, ayrıntıların algılanmasında, eleştirel bakma yaklaşımının güçlenmesinde yarar sağladığını belirtmiş olmaları benzer olumlu sonuçları gösterir.

Holmes (2008), araştırmasında reklamda uyumlu görseller kullanıldığında tüketicinin çok fazla ürün üzerinde düşünmesini gerektirmediğini, küçük bir düşünce ile anlamın ortaya çıktığını ifade etmiştir. Böylece, uyumlu bir görselin uyumsuz bir görselden daha çok başarılı olduğu kolayca görülebildiği, daha çok uyumlu bir görselin ürün ile uygunluk/anlamlılık gösterdiğini, kısmen uyumlu görselin orta derecede uygunluk/anlamlılık gösterirken, uygunsuz olan görselin ise en az derecede uygunluk/anlamlılık gösterdiğini ortaya koymuştur. Holmes'in varolan reklam ürünlerinde uygunluk/anlamlılık üzerine yaptığı araştırmasında; görselin ürün ile uygunluk/anlamlılık derecesi tüketicinin ya da izleyicinin reklamı anlamlandırması veya mesajı algılaması açısından önem taşıdığı görülmektedir . Bu araştırmada da grafik tasarım ürünlerinde imge simge okuryazarlığı ders programı süresince çalışma grubuna ancak, imgenin ya da simgenin ürünle ya da ele alınan konuya göre bilinçli ilişkilendirilmesi sonucunda tasarımın anlamlandırılabileceğini bilinci verilmiş ve çalışma grubu tasarımlarında görsel dil oluşturmak için bilinçli kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisi kazandırılmıştır. (bkz. 4.cü amaç bulgusu). Ayrıca, çalışma grubu ders süresinde görsel örnekler üzerindeki yorumlarında, tanıdık ve güçlü anlamsal bağlamlarla kurulmuş olan tasarımlar üzerine daha çok kişinin düşüncesini aktarıp yorum yapadildiği görülebilmiş olmasıyla yakın benzerlik görülebilir.

Alvarez'in (2008), araştırma bulgularında; güçlü bir şekilde kültürlerarası bir kurumsal sembol içinde ürünün temsil edilmesi gerektiğini ortaya çıkarmıştır. Kahve kampanyası için bir ürün birleşimine ve değerlerine sahip yeniden tasarlanan sembolün çok başarılı olduğunu ve kültürlerarası sembollerde iletişim değerlerinin etkileri, uluslararası tanınmış imgelerle temsil edildiklerinde çok etkili olabildiğini elde etmiştir. Bu konuda geleneksel değerler ve toplumsal duygular bir kahve fincanı ile temsil edilerek daha çok etkili bir şekilde iletildiğini ortaya çıkarmıştır. Araştırmacının bir diğer temel bulgusunda, ikon olarak kartal sembolünün yaygın bir şekilde tanınması, katılımcılar için güven niteliği algısına götürdüğünü aktarmıştır. Araştırmacı, belirli değerlerin iletişiminde kullanılan imgelerin evrensel olarak tanınmış olmasını ve değerlerle ilişkilendirilmiş olan kültürlerarası iletişimi olabilen çabaların olması gerektiğini ileri sürmüştür. Alvarez'in bu sonuçları ile bu araştırmada vurgulanan evrensel kültür açısından imge ve simgelerin bilinçli kullanımına yönelik çalışma grubunda geliştirilen farkındalık, çalışma grubunun imge-simgelerin bilinçli kullanımıyla tasarım dilinin zenginleştiği ve tasarımda kütürel kimliğin yansıtılması gerektiğine ilişkin dile getirdikleri düşünleri benzer yaklaşımların olduğunu gösterebilmektedir.

5.3. Öneriler

5.3.1.Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Bu araştırma, grafik tasarım eğitimi alan öğrencileri kapsamaktadır. Araştırmada İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nın etkilili ortaya konmaya çalışılmıştır. Tasarım alanlarında kullanılan kültürel imge ve simgelerin tanınmasında, anlam katmanlarıyla derin anlamlara sahip görsel bir dilin oluşturulmasında ve anlam katmanlarının okunmasında önemli bir araç olan İmge-Simge Okuryazarlığı hem Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Öğretmenliği Grafik Anasanat Atölye derslerinde hem de Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü (Reklam Grafiği, Reklam Fotoğrafı, Görsel İletişim, Grafik Ürünleri Analizi v.b.) çeşitli ders alanlarında uygulanabilir. Öğrencilerin anlam oluşturma ve okuma sistemlerinin gelişiminin artırılması, tasarımlarda kültürel imge ve simgelerin bilinçli, anlamsal bağlantılarla kullanılmasının ve yorumlanmasının bilgisi ve becerisi test edilebilir.

2-Reklama yönelik tasarım incelemelerinin niteliğinin belirlenmesi, okunması ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirilmesi açısından program rehberlik edebilir. Tasarımda amaca yönelik anlam bağlantılarının gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini, kültürel bilginin ne derece yansıtıldığının tespit edilebilmesinde yararlı olabilir.

5.3.2. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

1- İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı öğrencilere uygulanmadan önce öğrencilerin hazır bulunmuşluk seviyeleri tespit edilmeli ve öğrencilerin yeterlik düzeyleri göz önünde bulundurulmalıdır. Çünkü öğrencilerin deneyimleri kültürel bilgileri kadar önem taşımaktadır. Bu durum, öğrencinin imge-simge okuryazarlık bilgi ve becerisinin kazandırma konusundaki başarıyı etkileyebilir.

2- Araştırmanın sonucunda İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nın, grafik tasarım eğitimi için etkili olduğu görülmüştür. Program, öğrencilere yapmak istedikleri görsel bir çalışmayı ya da tasarım için anlam oluşumuna katkı sağlayabilecek bilgiyi edinme ve doğru kullanabilme konusunda rehberlik etmiştir. Bu nedenle program aracılığıyla görsel iletişime yönelik amaçlananı iyi bir fikirle sunmak ve bilgiyi anlamlı iletiye dönüştürmek için öğrencilere anlam oluşumuna hizmet edebilecek bilgiyi ve beceriyi geliştirmede yararlı olabilir.

3- Araştırmanın sonucunda geliştirilen ders programının, imge ve simgelerin kültürlere yönelik çeşitliliğine ve bunların anlamsal değerlerine, evrensel ya da yerel kullanımlarına ve estetik değerler içinde sunulmalarına ilişkin öğrencilerin farkındalıklarını geliştirdiği gözlemlenmiştir. Dolayısıyla grafik tasarım öğretim elemanlarının, etkili bir görsel iletişim yaratımı açısından öğrencilerin farkındalıklarını artırabilecek tasarım örneklerine ve yorumlamalarına yer vermeleri gerekir.

4- Araştırmada geliştirilen ders programının öğrencilerin evrenselleşmiş imge ve simgelerin çok katmanlı anlam bileşenlerini yorumlamaları konusunda etkililiği az öğrencide görülmüştür. Bunun nedeni öğrencilerin gerekli pratiği yeteri kadar elde etmemiş olmalarına dayalı olarak anlam katmanlarını ayırt etmekte güçlük çekmeleridir. Ayrıca yorum başarısının bilgi ediminin yanısıra sürece bağlı deneyimlerle doğrudan ilişkili olmasıdır. Dolaysıyla öğretim elemanlarının

öğrencilere anlam katmanlarının yorumlanmaları konusunda gerekli çalışmaların sıklığına yer verip deneyimleri artırılmalıdır.

5- İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı aracılığıyla kültürel imge ve simgelerin kullanımlarıyla, bilinçli anlam göndermelerinin ve kültürel kimliklerin çağrışımlarına ilişkin bilgiyi edinmeleri sonucunda öğrenciler, imge ve simgelerin tasarımın biçimsel ve içerik değerlerine olan katkısını kavramış ve tasarım çalışmalarında kültürel imge ve simgeleri kullanarak, daha çok anlam üzerine yoğunlaşıp fikir oluşturma çabası göstermişlerdir. Dolayısıyla araştırmada geliştirilen İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nın, grafik tasarım eğitimi alan öğrencilere uygulatılması, öğrencilerin tasarımlarda düşünsel biçimleri derinleştirilebilir, kültürel imge ve simgeleri kullanma ve anlam oluşturabilme becerileri geliştirilebilir ve kimlik bilinci kazandırılabilir.

6- İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nın uygulanması sonucunda öğrencilerde tasarımlarda simgelerin taşıdıkları anlamı, temsil ettikleri kültürü ve bunların kullanılma amacına göre tasarım bütününde anlamsal bağların kurulmasının göz ardı edilmemesi gerektiğinin bilinci oluşmuş ve sorgulamacı yaklaşımları gözlenebilmiştir. Uygulamada yaptırılan hem ürün analizilerinde hem de öz ve akran değerlendirmelerinde tasarımdaki öğelerin kullanılma nedenlerini, biribiriyle olan ilişkilerini yorumlayarak metaforik anlatımların anlam göndermelerini tespit edebilmiş ve mesajı kavrayabilmişlerdir. Dolayısıyla bu programın grafik tasarım eğitimini alan öğrencilere uygulanması, öğrencilere hem izleyici olarak hem de bir tasarımcı olarak zihinsel egzersizler yaptırılabilir, görsel bir dile analitik ve eleştirel yaklaşım bilincini geliştirmede yararlı olabilir, görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerilerini geliştirebilir.

7- İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı'nın uygulanması sonucunda, programdan kazanılan bilgi ve becerilerin kalıcı olduğu gözlemlenebilmiş, öğrenciler, imge ve simgeler aracılığıyla çalışmalarında kullandıkları görsel elamanları ilişkilendirerek anlam oluşturmaya yönelik grafik ders alanı dışında diğer ders alanlarındaki çalışmalarında uygulamaya çalıştıklarını ifade etmişlerdir. Dolayısıyla imge-simge okuryazarlığı öğrencilere kazandırılarak, hem grafik tasarıma, hem görsel iletişimin birçok alanına ve diğer sanat

çalışmalarına katkı sağlayabilir, görsel dilin yoğun anlamların oluşumuyla zenginleştirilmesine katkı sağlanabilir.

KAYNAKLAR

Alıcı, D. (2014). Öğrenci Performansının Değerlendirilmesinde Kullanılan Diğer Ölçme Araç ve Yöntemleri. S. Tekindal. *Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme.* (s.131-174). (4.Baskı). Ankara:Pegem Yayınları.

Akkaya, T. (2014). *Akademik ve Disiplinlerarası Yeni Sanat Eleştirisi Kuramı.* (1.Baskı). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Alvarez R. M. J. (2008). *Effectiveness Of Values Communication Through Cross-Cultural Symbol Design.* A Thesis Submitted To The Graduate Faculty İn Partial Fulfillment Of The Requirements For The Degree Of Master Of Fine Arts. Iowa State University Ames, Iowa.

Ambrose, G., Billson, A. N. (2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım.* (M. Taşçıoğlu, Çev.). (I.Baskı). İstanbul: Literatür Yayınları.

Ambrose, G., Harris, P. (2013a). *Grafik Tasarımda Tasarım Fikri.* (A. G. Taşçıoğlu, M.Taşçıoğlu, Çev.). (1.Basım). İstanbul:Literatür Yayınları.

Ambrose, G., Harris, P. (2013b). *Grafik Tasarımda İmge.* (M.K. İz Çev.). (1.Basım). İstanbul:Literatür Yayınları.

Ambrose, G.,Harris, P. (2013c). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri.* (A. Tepecik, M. D. Atılgan, Çev.). (1.Basım). İstanbul:Literatür Yayınları.

Ambrose, G., Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri.* (M.E. Uslu, Çev.). (1.Basım). İstanbul:Literatür Yayınları.

Arnheim, R. (2012). *Görsel düşünme.* (R. Öğdül, Çev.). (3.Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.

Assmann, J. (2001). *Kültürel Bellek. Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Aşıcı, M. (2009). Kişisel ve Sosyal Bir Değer Olarak Okuryayazarlık. *Değerler Eğitim Dergisi. Değerler Eğitimi Merkezi*. Cilt 7, No. 17, 9-26, Haziran 2009.

Ateş, M. (2002). *Mitolojiler ve Semboller. Ana Tanrıça ve Doğurganlık.* (2.Baskı). İstanbul: Milenyum Yayınları.

Barrett, T. (2012). *Fotoğrafı Eleştirmek/İmgeleri Anlamaya Giriş.* (Y. Harcanoğlu, Çev.). (4.Baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Batı, U., (2010). *Dilbilim-Strateji-Mesaj-Retorik-Göstergebilim/Reklamın Dili.* (I.Baskı). İstanbul: Alfa yayınları

Baudrillard, J. (2011a). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm.* (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2011b). *Nesneler sistemi.* (O. Adanır, Çev.). (2.Baskı). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2011c). *Simülaklar ve Simülasyon.* (O. Adanır, Çev.). (6. Baskı). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2004). *Tüketim toplumu.* (H.Deliçaylı-F.Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Burnett, R. (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür*. (G. Pusar, Çev.). (2.Baskı). İstanbul: Metis Yayınevi.

Berger, J. (20O3). *Görme Biçimleri. (9.Basım)*. (Yurdanur, S. Çev,). İstanbul: Metis Yayınevi.

Bocock, R. (2009). *Tüketim.* (İ.Kutluk, Çev.). (3.Baskı). Ankara: Dost Yayınları.

Bergström, B. (2012). *Essentials of Visual Communication.* Published in 2008, London EC1V 1LR, United Kingdom: by Laurance Kimg Publishing Ltd. Reprinted 2010, 2012.

Cevizci, A. (2002). *Felsefe Sözlüğü.* İstanbul: Paradigma.

Cassirer, E. (2011). *Sembol Kavramının Doğası.* (Milay K. Çev.). (1.Basım). Ankara:Hece Yayınları.

Chiou, Y. T. (2013). *A Cross- Cultural Of The U.S. and Taiwanese Children's Visual İmages Reading. A Dissertation Presented İn Partial Fulfillment Of The Requirements For The Degree Doctor Of Philisophy. Arizona State Universty.*

Coşkun, E. (2002). Okumanın Hayatımızdaki Yeri ve Okuma Sürecinin Oluşumu. *TÜBAR-XI-*/2002. s.231-242.

Crow, D. (2010). *Visible Signs. An İntroduction To Semiotics İn The Visual Arts.* (2nd edition). Switzerland: AVA Puplishing Switzerland.

Dağtaş, B. (2012). *Reklamı Okumak.* (II.Baskı). Ankara: Ütopya.

Danto, A. C. (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı.* (E. Berktaş ve Ö. Ejder Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Debes, J. (1968), Some foundations of visual literacy, audio visual enstruction. 13, s. 961-964.

Debord, G. (2010). *Gösteri toplum.* (A. Ekmekçi ve O. Taşkent Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Demirel, Ö. (2010). *Eğitimde Yeni Yönelimler.* (4.Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Eco, U. (1991). Alımlama Göstergebilimi (Sema Rıfat Çev.). İstanbul : Düzlem Yayınları.

Eisner E. W. (2002). The Arts And The Creation Of Mind. Yale UniversityPress/New Haven&London

Ertike, A. S. (2010). *Reklam. Temel Kavramlar, Teknik Bilgiler, Temel Kavramlar.* (2.Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.

Fer, S. (2009). *Öğretim Tasarımı.* (1. Basım). Ankara: Anı Yayıncılık.

Feinstein, H., (1982). Meaning and Visual Metaphor. *Studies in Art Education,* S.45-55.

Freeland, C. (2001). *Sanat Kuramı. (*F. Demir, Çev.). Ankara: Dost Yayınları.

Gülsoy, T. (1999). *Reklam terimleri ve kavramları sözlüğü.* (1.Baskı). İstanbul: Adam Yayınları.

Gündoğdu, H. (2009). *Eleştirel Düşünme Ve Eleştirel Düşünme Öğretimine Dair Bazı Yanılgılar*. Sayı:I Sosyal Bilimler 7/1 (2009) s.57-74

Günay, V. D., Parsa A. F. (2012). *Görsel Göstergebilim. İmgenin Anlamlandırılması.* İstanbul: Es Yayınları.

Günay, V. D., Sönmez, Ö. (2012). Reklam Bildirilerinin Kültür Göstergebilimi Açısından Değerlendirilmesi. V.D. Günay ve A.F. Parsa. (Editör). *Görsel Göstergebilim.* (s. 107-132). İstanbul: Es Yayınları.

Güneş, F. (1994). Okur-Yazarlık Kavramı ve Düzeyleri. Cilt: 27 Sayı: 2 DOI: 10.1501/*Egifak*_0000000368 Yayın Tarihi: 1994 s.506)

Güz, N., Küçükerdoğan, R. (2005). *Göstergeküreler, Reklam ve 'Öteki' Kavramı,* 2005/1 pp. 65-73, Journal of istanbul Kültür University.

Habermas, J. (2001). *İletişimsel Eylem Kuramı.* (1.Basım). (Mustafa T.). İstanbul:Kabalcı Yayınevi.

Holmes, G. R. (2008). *Symbolic Visuals İn Advertising: The Role Of Relevance.* Dissertatşon Prepared For The Degree Of Doctor Of Philosophy. University Of North Texas.

Housen, A. (1987). Three Methods for Understanding Museum Audiences. *The Museum Studies Journal,* Spring-Summer 1987. (Housen, A., (Unpub. report, 1984). "Levels of Aesthetic Development: A Study of the Museum Visitor" (Unpub. paper, 1977), 140-171. See also A. Housen, "Institute of Contemporary Art Audience Study: Evaluation and Development of Gallery Oriented Programs" (Unpub. report, 1984))

Ingledew, J. (2011). *The A-Z Of Visual İdeas. How To Solve any Creative Brief.* London: Laurance King Publishing.

İz Bölükoğlu, H. (2001). Grafik Tasarım Atölye Eğitiminde Grup Eleştirisi ve Bir Değerlendirme Uygulaması. *Ankara: Gazi Sanat Dergisi. Gazi Üniversitesi.* Yıl: 2002, Sayı:3 S.25-39 Makale/18322 C.1

Johnson, P.A. (2014). *Eylem Araştırması El Kitabı.* (Y. Uzuner ve M.Ö. Anay Çev.). Ankara: AnıYayınları.

Jols, T., Thoman, E. (2008). *21.Yüzyıl Okuryazarlığı ve Medya okuryazarlığına Genel Bir Bakış ve sınıf İçi Etkinlikler.* (C. Elmas. ve A. Kesten. çev.) Ankara: Ekinos Yayınevi.

Karamehmet, B. (2012). Kuramsal İletişimde Metafor. (1.Baskı). İstanbul: Beta Yayıncılık.

Ketenci, H. F. ve Bilgili, C., (2006). *Yongaların Yüzyıllık Dansı/Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* (1.Baskı). İstanbul:Beta Yayınları.

Kierkegaard, S. (2009). *İroni Kavramı. Sokrates'e Yogun Göndermeler.* (3.Baskı).(S.Okur, Çev.). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

Kongar, E. (1999). *Toplumsal değişme Kuramları ve Türkiye Gerçeği.* (7.Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Kozak, G., Wiedemann, J. (2006). *Japanese Graphics Now!.* Köln London Los Angeles Madrid Paris Tokyo:Taschen. Printed in China.

Koshy, V. (2005). *Action research for improving practice.* (First Published). London-Thousand Oaks- New Delhi: Paul Chapman Publishing.

Kurudayıoğlu, M., Tüzel, S. (2010). 21. Yüzyıl Okuryazarlık Türleri Değişen Metin Algısı ve Türkçe Eğitimi. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.;TÜBAR-XXVIII*-/2010-Güz/283-298/s.285.

Küçükerdoğan, G. R. (2005). *Görsel Göstergebilim. Reklam Söylemi.* İstanbul: Es Yayınları.

Küçükerdoğan, R. (2012). Görsel İletişim, Göstergeler ve Anlam Aktarımı: Görsel İletide Pencere İmgesi. V.D. Günay ve A.F. Parsa. (Editör). *Görsel Göstergebilim.* (s.55-67). İstanbul: Es Yayınları.

Lakoff, G., Johnson, M. (2010*). Metaforlar. Hayat, Anlam ve Dil.* (2.Baskı). (G. Y. Demir Çev.). İstanbul: Paradigma Yayınları.

Levy-Bruhl, L. (2006). *İlkel Toplumlarda Mistik Deneyim ve Simgeler.* (Oğuz A. Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Leppert, R. (2002). *Sanatta Anlamın Görüntüsü.İmgelerin Toplumsal İşlevi* (1.Baskı). (İ. Türkmen Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Lull, J. (2001). *Medya iletişim kültür.* (N. Güngör Çev.) Ankara: Vadi Yayınları.

Parsa, A. F. (2007). Göstergenin Gücü/Gücün Göstergesi: İmge Reklam Bildirilerinde Göstergebilimsel Yaklaşımla Durağan İmgeleri Çözümlemek. 29 Mayıs-2 Haziran 2007, *VIII. Uluslararası Görsel Göstergebilim Kongresi AISV-IAVS "Görünürün Kültürleri",* İstanbul Kültür Üniversitesi *Yayınları.* Yayın no:63, Proceeding Volume II, S.1149-1161.

Parsa, A. F. (2012). 21. Yüzyıl Okuryazarlığında Sayısal Noktalarda Buluşmak. V.D. Günay ve A.F. Parsa. *Görsel Göstergebilim.* (Editör). (s. 153-172). İstanbul: Es Yayınları.

Pelton, P. R. (2010). *Action research for teacher candition.* (First Published). Lanham-NewYork-Toronto- Plymouth, UK: Rowman&Littlefield Publishers, Inc.

Rifat, M. (2007). Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları. İstanbul: YKY.

Rose, G. (2012). *Visual Methodologies*. An Introduction to Researching with Visual Materials. (3.Edition). London: Sage Publications Ltd.

Rowena ve Stepherd, R. (2010). *1000 Symbols. What Shabes Mean İn Art And Myth.* London: Thames and Hudson.

San, İ. (2004). *Sanat ve Eğitim. Yaratıcılık ve Temel Sanat Kuramları Sanat Eleştirisi Yaklaşımları.* (3.baskı). Ankara: Ütopya Yayınları.

Scherer, B. N. (2010). *Globalization, Culture and Communication: Proposal For Cultural Studies İntegration Within Higher Education Graphic Design Curriculum"* Master Of Fine arts. Iowa State universty, Ames, Iowa.

Sığırcı, İ. (2012). Göstergebilimsel Açıdan Reklam İncelemesi: Bir Otomobil Reklamı. V.D. Günay ve A.F. Parsa. (Editör). *Görsel Göstergebilim.* (s. 96-106). İstanbul: Es Yayınları.

Strauss, C. L. (2013). Mit ve Anlam. (2.baskı). (G. Y. Demir Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Şimşek, A. (2014). *Öğretim Tasarımı.* (3.Basım). Ankara: Nobel Yayınları.

Turgut, E. (2013). *Grafik Dil ve Anlatı Biçimleri.* (1.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar/Tarih, Tasarım, Teknoloji.* (1.baskı). Ankara: Detay ve Sistem Ofset Yayınları.

Thompson, J. B. (2013). *İdeoloji ve Modern Kültür.* (1.baskı). (İ. Çetin Çev.). Ankara: Dipnot Yayınları.

Türkkan, B. (2008). *İlköğretim Görsel Sanatlar Bağlamında Görsel Kültür Çalışmaları: Bir Eylem Araştırması. Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Haziran 2008

Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* İstanbul: İnkılap Yayınları.

Williams, R. (1993). *Kültür.* (S. Aydın, Çev.). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

Williamson, J. (2000). *Reklâmların Dili; Reklâmlarda Anlam ve İdeoloji.* (A. Fethi, Çev.). İstanbul: Ütopya Yayınları.

Wilkinson, K. (2011). *Kökenleri ve Anlamlarıyla Semboller ve İşaretler. Binlerce Yıllık Görsel Bir Yolculuk*. (2.Basım). (S. Toksoy, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.

Yenawine, P. (1997). Thoughts on Visual Literacy. In Flood J. E, Heath B. S, & Lapp, D. (1997). *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts*.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde NitelAaraştırma Yöntemleri.* (8.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

İnternet Kaynakları:

Attordo, S. (2000). *Irony As Revelant İnappropriaeness.* Journal Of Pragmatics 32 (2000) 793-826. s. 994-795. Web Site:

http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378216699000703 adresinden 17 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Asker, A. (2011). *Küresel-Yerel Etkileşimi: Yerelin Dönüşümü Olarak Simit Sarayı Örneğinde Simidin :Fast-Food"laşması.* Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi. "academia". ISSN:1308-3198. Cilt (Volume): 2, Sayı (Number): 1, (88-104) Web site:

http://www.arastirmax.com/bilimsel-yayin/erciyes-universitesi-iktisadi-idari-bilimler-fakultesi-dergisi/2/1/88-104-kuresel-yerel-etkilesimi-yerelin-donusumu-olarak-simit-sarayi-orneginde-simidin-fast 1Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Aydın, S. (2013). *Yazılı İronik Metinlerin Anlamlandırılması Üzerine Bir Durum Saptaması.* Bilig, 2013 Sayı 64. s.49-70. Web Site:

http://yayinlar.yesevi.edu.tr/index.php?action=show_article&bilig_id=53&article_id=793 adresinden 17 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Balcı, A. (2006). Roland Robertson, Küreselleşme ve Kültür. Bilgi (12) 2006 / 1 : 25-36 Web site:

http://www.bilgidergi.com/uploads/BalciRobertson.PDF adresinden 6 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Feinstein H. (1982). *Meaning And Visual Metaphor.* Studies in Art Education. Web site: http://www.jstor.org/discover/10.2307/1319679?sid=21105474564583&uid=3739192&uid=4&uid=2 adresinden 20 Ağustos 2013 tarihinde edinilmiştir.

Gümüştekin, N. (2007). Göstergelerin İletişimsel anlamlarının Çözümlenmesi Üzerine. Web site:

http://scholar.google.com.tr/scholar?q=göstergelerin+İletişimsel+Anlamlarının+Çözümlenmesi+2007+bildiri+Üzerine+nuray+gümüştekin&btnG=&hl=tr&as_sdt=0%2C5 adresinden 15Ağustos 2013 tarihinde edinilmiştir.

Gümüştekin, N. (2007). *Anadolu ve Diğer Kültürlerde İşaret ve Anlam.* Balıkkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. ISSN301-5265 Cilt 14 Sayı 26 Aralık 2011 103- 117/ s.116 Web site:

http://sbe.balikesir.edu.tr/dergi/edergi/c14s26/makale/c14s26mk.pdf adresinden 15 Ocak 2015 tarihinde edinilmiştir.

Nergis, A. (2011). *Okuryazarlık Kültürü ve Değişen Okuryazarlık Türler*: International Online Journal of Educational Sciences, 2011, 3(3), 1133-1154 Web site:

http://www.iojes.net/userfiles/Article/IOJES_534.pdf 10 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Landorf, H., Lora A., Pagan L. (2013). *Metaphor: The Hidden Link between Visual Literacy and Learning.* Florida International University, USA. Web Site:

http://digitalcommons.fiu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1061&context=sferc 02 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Önal, H. İ. (2007). *Medya okuryazarlığı: Kütüphanelerde Yeni Çalışma Alanı.* Türk Kütüphaneciliği, 21 (3), 335-359. Web Site:

http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/view/99/97 adresinden 17 Ocak 2013 tarihinde edinilmiştir.

Önal, İ. (2010). *Tarihsel Değişim Sürecinde Yaşam Boyu Öğrenme ve Okuryazarlık:* Türkiye Deneyimi. Bilgi dünyası, 11 (1), 101-121. Web Site:

http://eprints.rclis.org/14929/1/101-121.pdf adresinden 20 Ocak 2013 tarihinde edinilmiştir.

Parsa, A. F. (2007*). İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi*. Fotoğrafya, Sayı:19. Web site:

http://fotografya.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=226,329,0,0,1,0 adresinden 3Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Logerwerf, L. (2007). *Irony and Sarcasm İn Advertisements: Effects Of Relevant İnappropriateness*. Journal Of Pragmatics 39 (2007) 1702-1721. s. 1704. Web Site:

http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S037821660700080X adresinden 17 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Dökeroğlu, Ö. T. (2013). *Sanatta İroni ve Öyküleme Pratikler.* Web Site:

http://www.e-skop.com/skopbulten/tezler-sanatta-ironi-ve-oykuleme-pratikleri/2090 adresinden 1 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

Sağocak, M. (2007). *Tasarımın Sosyo-Kültürel Boyutu.* YTÜ Mim. Fak. E-Dergisi YTÜ Arch. Fac. E-Journal Cilt 2, Sayı 4, 2007 Volume 2, Issue 4, 2007 254. Web Site:

http://www.journalagent.com/megaron/pdfs/MEGARON-04696-ARTICLE-SAGOCAK.pdf adresinden 27 Aralık 2014 tarihinde edinilmiştir.

EKLER

EK: 1

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : 16541545-300-1300082386 16.05.2013
Konu : Tez Uygulama İzin Yazısı Hk.
(Meryem DEVECİ)

Sayın Meryem DEVECİ

Üniversitemiz Rektörlük Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'ndan alınan 25.04.2013 tarih ve 1300067939 sayılı tez uygulamalarınız ile ilgili yazı ekte gönderilmiştir.
Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Ayşen BAKİOĞLU
Müdür

Ek :
Ek-1 Tez Uygulama İzin yazısı 1 Hk.
Ek-2 Tez Uygulama İzin yazısı 2 Hk.

(0 216) 337 14 53 (Faks) sevim.yeniceri@marmara.edu.tr
(0 216) 414 05 45 (Santral)
Ayrıntılı bilgi için : Sevim YENİÇERİ

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
http://ebys.marmara.edu.tr//ERMS/Record/RecordConfirmationPage.aspx?code=84F9A70F036E4930AC7120B2E07A848D

EK: 2

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı

Sayı : 16110545-302.08.01-1300067939 25.04.2013
Konu : Meryem DEVECİ , Tez Uygulama İzin yazısı Hk.

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 16541545-300-1300055844 sayı ve 09.04.2013 tarihli yazınız.

Enstitünüz Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Doktora Programı öğrencisi Meryem DEVECİ'nin Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında tezi ile ilgili uygulama çalışmalarını yapabilmesi uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi arz ederim.

Nural TEKELİ
Daire Başkanı Vekili

Ek : Yazı Örneği

(0 216) 337 14 53 (Faks) hasret.sam@marmara.edu.tr
(0 216) 414 05 45 (Santral)
Ayrıntılı bilgi için : Hasret SAM

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
http://ebys.marmara.edu.tr//ERMS/Record/RecordConfirmationPage.aspx?code=22C8CAD168A24CEEB1FCE8F773170E79

EK: 3

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
Atatürk Eğitim Fakültesi Dekanlığı

Sayı : 65796619-302.08.01-1300062802 18.04.2013
Konu : Meryem DEVECİ, Tez Uygulama İzin yazısı Hk.

ÖĞRENCİ İŞLERİ DAİRE BAŞKANLIĞINA

İlgi : 15.04.2013 tarihli ve 16110545-302.08.01-1300059421 sayılı belge.

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Doktora Programı öğrencisi Meryem DEVECİ'nin Fakültemiz Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında tezi ile ilgili uygulama çalışmalarını yapabilmesi uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Ramazan ÖZEY
Dekan

Ek : 17.04.2013 tarihli 77721479-770-1300061906 sayılı belge

(0 216) 337 14 53 (Faks) bilgi.tenk@marmara.edu.tr
(0 216) 414 05 45 (Santral)
Ayrıntılı bilgi için : Bilgi TENK

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
http://ebys.marmara.edu.tr//ERMS/Record/RecordConfirmationPage.aspx?code=46CC3842A4934B94A806673D501D744C

EK: 4

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu (DPA)						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge				
		Orantı ve görsel hiyerarşi				
		Görsel devamlılık				
		Vurgu				
		Bütünlük				
		Yaratıcılık				
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMANLARININ KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI					
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge mesaj ilişkisi				
		Kültürel imge-simge orijinalitesi				
		Kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı	3			
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı				
		Kültürel birikimin yansıması				
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI					
		TOPLAM				