

[ telif makale ]

# Grafik Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığın Süreç İçerisindeki Önemi

Merve YILDIRIM

dr, erciyes üniversitesi güzel sanatlar fakültesi  
{ merveyildirim1@hotmail.com }

ERUIFD

[ 2012 / 1, SAYI: 14, SAYFA: 39-49 ]

## ÖZ

Bu gün dünyada sanatın üretimi ile birlikte yaşama katabilme, bireysel ve toplumsal bilinç oluşturabilme, eğitim kurumlarının önemli sorunu haline gelmiştir (Ünver 2004: 157). Tasarım olgusunu incelemek için geniş bir perspektiften baktığımızda karşımıza yenilik kavramı çıkar. Yenilik oluşturduğu sistemin amaçlarını daha etkin bir biçimde yerine getirmeye yönelmiş, olumlu ve özel bir değişim sürecidir. Yenilik icat ve buluşlar, araştırma geliştirme ve tasarım aşamalarını kapsar. Yenilik bireyselliği bilinçli uzman grupların planlı, sistemli ve organize çalışması sonucu ortaya çıkan ve temelinde ekonomi yatmasına rağmen teknik, teknik olduğu kadar düşünsel ve mantığı yöne sahip ekonomik ve sosyal yararlar yaratan bir olgudur. Yenilik süreci içinde tasarım, gerçek ihtiyaçların tanımlanması teknolojik ve bilimsel prensiplerin ve verilerin belirlenmesinden sonra başlayan ve bunlara işletmenin bir ekipmanın olanakları dâhilinde alternatif çözümler getiren bir faaliyetir. Tasarım işletme içinde var olur ancak seçilen tasarımın modellenmesi ve test edilmesinden sonra yeniliğin var oluşunun sesliliği ispatlanır ve yeni ürün ortaya çıkar. İşletmeleri yeniliğe iten nedenler ve hedefler; çevre koşulları, bilimsel buluşlar, teknolojik gelişmeler, rekabet, tüketici talepleri, moda, ekonomik yöntemler, kanuni düzenlemeler, ahlaki-töresel inançlar ve zaman(Genişel 1996: 54). Bir karar verme, araştırma ve öğrenme eylemi olan tasarım süreci (Glazer,1999:26), genel olarak analiz, sentez ve değerlendirme aşamalarından oluşur(Bayazıt,1994:68). Analiz, nihai tasarım için düzenlemelerin yapıldığı, işleyecek tüm süreçler için ortamın oluşturulduğu aşamadır. Grafik tasarım eğitiminde tipografi, görsel algılama, illüstrasyon, tasarım ilke ve elemanları gibi alanların yanı sıra baskı teknikleri ve grafik tasarım için özel üretilmiş bilgisayarlarda yapılan tasarımlar görsel açıdan tasarım kirliliğini de beraberinde getirmektedir. Bu nedenle grafik tasarımcı sadece uygulayan değil düşünen karar veren ve yöneten tasarımcılar olmalıdır. Neredeyse birebir kopya edilen çalışmaların neticede sektörü bir tıkanmaya götüreceği ve Tasarımların ve reklamcılığın asıl silahı olan yaratıcılığı ortadan kaldıracabileceği olasılığı üzerinde durulmuştur. İntihal sonucu oluşturulmamış, yaratıcısından izler taşıyan özgün bir tasarımın etkileri üzerinde önemle durarak; özgünlük yakalama halinin bir zorunluluk olarak algılanması gerektiği yargısına varılmaya çalışılmıştır. İkna edebilmek önemli ise, bu iknanın gerçekleşmesi için iyi bir tasarım ve yaratıcılık gücünün ortaya çıkarılması gerekmektedir. Bu nedenle iyi bir grafik tasarımın büyük önemi bulunmaktadır. Bu nedenle tasarımcının bilgisayar programlarını yaratıcı düşüncelerini tasarıma dökmekte bir araç olarak kullanmasını bilmesi gerekmektedir. Tüm bunların gerçekleşmesi tasarımcıların iyi bir eğitimden geçmesi ile sağlanmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayarda grafik programlarını iyi bilen, ancak yaratıcılıktan yoksun kişilerin tasarımları oluşturmada başarısız olmaları, sıradan, iknadan uzak tasarımların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu bildiride amaçlanan Sonuç olarak tasarım zamanın ve çevrenin taleplerini ne ölçüde karşılırsa değişim ve rekabet yeteneği hızlı olacak, gelişme ve yaşama gücünü önemli ölçüde artıracaktır. Dolayısıyla Grafik Tasarım eğitiminden mezun tasarımcıların sektörlerin de öncü olmasına olanak sağlayacaktır. Tasarım yöntemi yaratıcı bir süreç olarak ele alınarak tartışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Tasarım, Yaratıcılık.

## ABSTRACT

Today, education institution has problem for social and personal awareness, attending to life with art production at in this world (Unver 2004: 157). when we look from large perspective for examining design happen, innovation concept is seen. Innovation is a positive and special progress. It provides to be systems' aim with effectively. Innovation involves invention, discovery, researching, developing and design levels. Innovation comes out resulting of conscious experts' working with plan and systematic organise and also it is an event although it depends on economy, it has technic, intellectual, logical sides and it is an event for create social and economical benefits. Design in innovation progress starts after defining of real needs, determining technologic and scientific principle and data. In additionally it is an activity to give alternative solving in business equipment opportunity. Design is found in business but after designs' modelled and tested, innovations' being and its sound are proved and new product is seen. Innovation reasons and targets are environment condition, scientific discovery, technologic developments, competition, consumer demands, and fashion, economic ways, legal regulations, moral- traditional beliefs and time(Genişel 1996: 54). Design process which is determination, research and learning process, generally it is being with analyze, synthesis and evaluation level. (Gelazer 1999:26). Analyze is a level for last design arrangement and environment for all progress (Bayazit 1994:68). Besides typography, visual perception, illustration, design principle and equipment, printing technique, design which is produced on computer for graphic design cause design clutter for visual. So graphic designer can be not only making to carry out but also they can be thinking, determining and managing person. Same with the original, copying work causes sectors' falling and also creativity which is a weapon of advertisement, may annihilate. It is thought. Moreover it is importantly thought on plagiarism and effect of originality from owner, originality is an necessary and it can perceive its originality. If persuading is important, good design and creativity power can be showed for this persuading, therefore good design is important. So designer must know computer programs for reflecting his/ her creativity. These programs are tools for his/her. All these are provided with good education for designers. However a designer knows graphic programs on computer if he/ she is far from creativity, she/he is unsuccessful for design so usual, far from persuading design is seen. This notice aim is; design is the more provide environment demand, the more changing and competition will be very fastly and also life power will rise dramatically. Namely graduated from graphic design department students provide opportunity for pioneer to their sector. Design ways will be talked as creative progress.

**Key Words:** *Design, Creativity.*

## Giriş

Grafik tasarımın birinci fonksiyonu, mesaj iletme veya bir ürünün ya da hizmetin tanıtımını yapmaktır. Grafik tasarım terimi ilk olarak 20. yüzyılın başlarında, basılarak çoğaltılmak üzere yüzeyi oyularak çizilen ve yazılan metal kalıplar, için kullanılmıştır. İlerleyen yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte bu terimin kapsamı genişlemiştir. Grafik tasarım terimi, günümüzde yalnızca basılı malzemeler için kullanılmamaktadır. Kamera ile perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen görüntüler ve bilgisayarlar ortamında tasarlanan görsel malzemeler de grafik tasarım kapsamı içinde yer almaktadır. Günümüzün grafik tasarımcısı, eski zanaatçıların baskı ve kaligrafi ustalarının geleneğini devam ettiren bir sanatçıdır. (Becer 1997: 33-34). Bir başka tanımda Grafik tasarım, günümüzün yorgun ve dalgın izleyicisinin mesaja ilgisini çekebilecek, yeni ve denenmemiş yollar araştırma ve bulma sürecidir. Yeni ve denenmemişi bulamayan tasarımcı, en azından doğruluğu kanıtlanmış bir yol izlemelidir. Ne yazık ki, yaratıcı bir tasarım ile ticari basan arasında her zaman doğru bir orantı bulunmamaktadır. Grafik tasarımda yaratıcılık, önceden birbirleriyle hiçbir ilişki olmayan kavram ve görsel unsurlar arasında bağlantılar kurma yeteneği olarak özetlenebilir. Başka deyimle; bu, bir iletişim problemini çözme yeteneğidir. Çizgi romanı, üçlü dergi kapağını, dergi ile birlikte verilen 45'lik plağı, gizli kamerayı ve optik sanatı reklamlarda ilk kez kullanan Young & Rubicam ajansının kendi için hazırladığı basın ilanının başlığı şöyleydi: "Yaratıcılık, ilk var olan şeydir." Hiçbir sistemde hayal gücü olmadan düşünce üretilemeyeceği tartışılmaz bir gerçektir. Yaratıcı insan; okuyan, gözlemleyen, dinleyen ve araştıran kişidir. Bu nedenle, bir görüş ya da düşünceyi dogma olarak kabul edip, körü körüne savunan kişiler bütün çalışma alanlarında olduğu gibi tasarım alanında da yaratıcı olamazlar.(Becer:1997:18). Tasarım zamanın ve çevrenin taleplerini ne ölçüde karşılırsa değişim ve rekabet yeteneği o denli hızlı olacak gelişme ve yaşama gücünü önemli ölçüde artıracaktır. İşletmedeki sektörün de öncü olmasına olanak sağlayacaktır. Günümüzde her konu ve alanda herkesin aklında tutması gereken ilke şudur; Her çaba bir değer katmalıdır. Her çaba bir kaynak kullandığına göre değer katmaya her çaba savurganlıktır. Tasarımda da aynı ilke benimsenmeli ve savurganlığı gidererek sürekli gelişme temel alınmalıdır. Dolayısıyla bir ürünün tasarımı ele alındığında çalışmaların temeli, ortaklaşa neler yapabiliriz olmalıdır (Esin 1996: 52). Üretilen nesne tek midir, çok mudur? Teknik ve teknolojik donatılara gereksinim var mıdır? Makina seri üretilmiş midir? İşlevsel midir? Tüketilmekte midir? Bu soruların yanıtları şu şekilde ele alınabilir. İnsan emeği sonucu ortaya çıkan bir nesne doğal bir obje değil bir bilgi ürünüdür. Doğadan farklı bir nesne üretmek, bilgi ve tekniği gerekli kılmaktadır. İnsanın araç gereç ve metotlar kullanarak ürettiği her nesne, bilgi ürünü olarak pazar değerine sahip bir metadır. Teknik, bilgi ve emekle üretilen ve bilgi nesnesi olan her meta da toplumsal bir değer taşıyarak, bir işlev yüklenmektedir. Üzerinde emek yoğunluğunu taşıyan her meta için, eğer" güzelliğin değer ve kural yapılaşmasını da taşıyor ise, çok daha farklı nitelikte bir nesnedir" demektedir. Bu farklılık o objeyi bilgi nesnesi olmaktan çıkararak, estetik kılmaktadır. Tüketilme işlevi ise,

görsel estetik nesnenin yok edilmesini belirleyen bir değer değildir. Nitekim evrensel çizgideki sayısız estetik nesne, yüzyıllar geçmesine rağmen korunmakta ve varlıklarını sürdürmektedirler(Atalayer 1993: 36). Tüketim amaçlı ya da işlevsel olarak hizmet ve yararlılık değeri olan bir nesne, eğer estetik değerlere sahip ise, tüketilemez, aksine sanatsal yaşam tavrındaki iletişimin alıcılarınca, "hasısçe saklanır" diye belirtmektedir. Üretim amacı ne olursa olsun, güzel değer ve niteliklerine sahip bir nesne, her türlü işlevsellikleri (kar, pazar, fiyat tüketim) ile ekonomik ve teknik değerlerini aşarak anlam ve sanat değerleri egemen olmuş bir nesne görüntüsüne dönüşmektedir (Atalayer 1993: 36). Bu bağlamda işlevselliğin, bir nesnenin estetik değerlerle nitelenip nitelenemeyeceğini belirleyen bir faktör olmadığı söylenebilir. Öte yandan ürün zorunluluktan doğmuştur yaklaşımı karşısında bilimsel ve sanatsal yaratıcılıkların temelinde de pek çok zorunluluklar yattığı söylenebilir. Yaratıcı emek sonunda üretilmiş nesne, tekniğin denetlenmesi ve üstünde yaratıcıya ait değerlerin bulunmasıyla estetik bir nesne olmuştur. Yani yaratıcı birey tarafından üretilen değerlerin yüklendiği nesne değer nesnesine dönüşmektedir. Tüm görsel sanatlar ürünleri özünde, insanın ürettiği emek değer nesnesi olarak daima metadırlar (Atalayer 1993: 37). Grafik tasarım, fikirleri iletirken, sanat ve teknolojiyi buluşturan, yaratıcı bir süreçtir. Grafik tasarımcı belli bir müşteriye ait mesajı, belirlenmiş bir hedef kitleye iletirken, kitap, dergi, gazete, tabela, afiş- gibi çeşitli iletişim araç ve gereçlerinden de yararlanır. Grafik tasarımcının temel araçları resimler ve yazılardır, bu temel araçlara, ses, zaman, hareket, mekan, interaktivite gibi unsurlar da eklenmiştir. Grafik tasarım görsel iletişim alanında uzmanlaşan bir meslektir, veriyi bilgiye, bilgiyi de görsel bilgiye dönüştürür. Ancak bunun için görsel iletişim uzmanlığımız iletişim teknolojisi bütününe taşıyacak, çok iyi yetişmiş tasarımcılar gerektirir. Özellikle zaman tabanlı etkileşimli ortam (time based Interactive media) bilgisayar programları, ses hareket, zaman, sanal alan gibi yeni boyutlara ilişkin software konusunda çalışan tasarımcıların mükemmel eğitilmiş ve donanımlı olmaları zorunludur." Görsel İletişim ve Grafik Tasarım eğitimi ile bireyin sanata bakışında, algılayışında ve onu üretişinde gözlemlenebilir bir takım değişikliklerin olması hedeflenmektedir (Karamustafa :2003:21).

Grafik tasarımcının eğitim döneminde edinmesi gereken beceri ve bilgileri sıralarsak:

- 1.Grafik tasarımcılar, görsel biçimler üzerine düşünürler ve anlam iletmek için bu biçimlerin nasıl bir araya getirilmesi gerektiği üzerinde kafa yorurlar.
- 2.Biçim çözümlemesi, iki ve üç boyutlu formların nasıl bir espas duygusu yarattığını araştırır.
- 3.Yapı ve sistem, espas içinde bir düzen yaratmanın çeşitli yöntemlerim inceler. Örneğin grid (ızgara) sistemi uyum ve düzen yaratmanın bir yöntemidir.
- 4.Görsel olgu, hedef kitlenin biçim, renk ve dokuya gösterdiği sezgisel tepkiyi keşfeder.

5.Kompozisyon ve Görsel çerçeveleme, bir resim oluşturmak için, hangi elemanların yerleştirilmesi gerektiği ve bu elemanların birbirine zıtlık oluşturmasıyla ilgilenir.

6.Görsel soyutlama, bir nesnenin temel özelliklerini tanımlar ve basitleştirir.

7.Biçimlerin birliği, oran, büyüklük, simetri ve zıtlık gibi tasarım elemanları arasındaki ilişkiyi araştırır.

8.Grafik tasarım eğitimi, öğrenciyi bu konularda donatır ve profesyonel yaşama hazırlar.

9.Sanat eğitiminin bilimsel temellere dayandırılmış olması ve eğitim biliminin gereklerini yerine getirmesi gerekmektedir.

İyi bir grafik tasarım eğitimi programı, öğrencilerin herbirinde doğuştan var olan farklı yetenekleri, ifade etmelerine yardım eder; öğrencilere fikirlerini dışa vurmayı ve bu fikirleri, her çeşit aracı kullanarak (kurşun kalem ve X actodan, Adobe Photoshop'un en son versiyonuna kadar) etkili bir görsellikle ifade etmeyi öğretir. Toplumun bir parçası, olarak tasarımcı kültürel ve çevresel değerlere karşı sorumluluk taşımalıdır. Bu nedenle öğrenci, tasarımın sadece insanla değil insanlıkla ilgili bir edim olduğunun bilincine varmalıdır(Karamustafa :2003:21). En geniş tanımıyla Tasarım yaşam düzenlemelerine ' biçim ve düzen getiren bir faaliyettir.

## 1.Grafik Tasarımda Yaratıcılık

Yaratıcılığın sürecini, yaratıcı insanların yaratma etkinliğini Nietzsche şöyle tasvir eder. İnsan her şeye kadir bir gücün aracı, sözcüsü ve insan şekline girmiş halidir. Esin kavramı durumu tüm açıklığı izah etmektedir. Kişi duyar-aramaz, alır-kimin verdiğini sormaz; düşünce bir şimşek gibi çakar, kuşkudan uzak kaçınılmaz bir şekilde onunla ilgili hiçbir şansım olmadı. Her şey irade dışı olması gerektiği gibi olur. Adeta bir özgürlük, bağımsızlık güç ve ilahilik patlaması içindedir tanımını yapar(Wilcox,2001:16). Tasarımdaki yaratma eğilimide aynen böyle bir süreçten geçer.

Yeni bilgiyi tasarımcıların oluşturduğu bir gerçektir. Tasarım devamlı bir süreçtir. Yenilikler düzenli bir ritim ile yapıldığı takdirde bir rekabet üstünlüğüdür.

Young & Rubicam ajansının kendi için hazırladığı basın ilanının başlığı şöyleydi: "Yaratıcılık, ilk var olan şeydir." Hiçbir sistemde hayal gücü olmadan düşünce üretilemeyeceği tartışılmaz bir gerçektir(Becer1997:51). Sosyal psikolog Dr. Inving Taylor, insandaki yaratıcılığı beş kategoride inceler:

1.Çocuk resimlerinde görülen; yetenek ve becerinin ön planda olmadığı "Dışavurumcu Yaratıcılık"

2.Sanatçının ustalıklı, ama yalnızca yoğun bir gerçekçilikle ulaştığı "Üretken Yaratıcılık"

3.Sanatçının bir kâşif gibi, eski parçalarla yeni şeyler yarattığı "Buluşçu Yaratıcılık"

4.Sanatçının soyutlama yeteneğini sergilediği "Yenilikçi Yaratıcılık"

5.Sanatçının bütünüyle yeni ilkelerden yararlandığı "Gelişmeci Yaratıcılık". Bu kategoriye giren bir sanatçı, üstün bir soyutlama yeteneğine sahiptir ve yeni bir üslup ya da stilin öncülüğünü yapabilir.

"Tasarımcı kâğıda ilk eskizlerini karaladığında "Dışavurumcu Yaratıcılık" aşamasındadır. Eskiz biraz daha ayrıntılı bir hale getirildiğinde ise "Üretken Yaratıcılık" devreye girer. Çoğu tasarımcı ya da sanatçı, yaratıcılığın bu iki aşamasından yararlanır. Ancak üstün yeteneklere sahip tasarımcıların yapıtları "Yenilikçi" ve "Gelişmeci Yaratıcılık" aşamasına ulaşabilir. Dr. Taylor'a göre, ileri zeka düzeyinin bu aşamaların hiçbirinde önemli bir rolü bulunmamaktadır. Mantık yeteneği, yaratıcılığa ulaşmada her zaman yardımcı olamaz. Aksine, geleneksel mantık kuralları, yaratıcı düşünce için bazen bir deli gömleğinden farksızdır. Yaratıcılık düzeyi ne olursa olsun, kuramsal olarak bir tasarımcı yapıtını oluştururken dört aşamadan geçer'(Becer,1997:51).

1.Pozlandırma Aşaması: Bu aşamada tasarımcı; müşteri, ürün, araç gereç, hedef kitle, daha önce uygulanmış bulunan tasarımlar vb. verileri gözden geçirir.

2.Kuluçka Aşaması: Bu aşamada tasarımcı, üzerinde çalıştığı konudan bir süre uzaklaşarak bilinçaltının devreye girmesini sağlar.

3.Aydınlanma Aşaması: Tasarımcı bu aşamada belki de rastlantıyla bir çözüme ulaşır.

4.Uygulama Aşaması: Bu son aşamada tasarımcı, düşüncedeki dinamik unsurların kaybolmasına fırsat vermeden hızla eyleme geçer. Bu bir iletişim eylemidir. Ancak bütün bu kuramlara karşın, gerçekte tasarımcılar bu dört aşamalı yaratıcılık lüksüne olanak tanımayan bir "iş teslim tarihine karşı çalışırlar. Bir tasarım öğrencisinin derslerin bitimine kadar zamanı vardır ama profesyonel bir tasarımcı ayrıntılı bir taslağı bazen yarım saat içinde tamamlamak zorundadır(Becer,1997:52).

Yaratıcılık sadece üstün yetenekli insanlarda değil has, her insanda mevcut olduğu ve eğitimle bu yeteneğin geliştirilebileceğini bilmekteyiz. Ali kuşat bir makalesinde; İnsanların psikolojik yapılarında var olan kabiliyetlerini işleyerek geliştirmektedir. Ve farklılıklara sahip olmaktadırlar(Kuşat,2002:120). Yaratıcılığın geliştirilebilmesinde Yapılan tasarımda ön araştırmanın önemi, konu ile ilgili bilgi belge ve verilerin toplanması ve değerlendirilmesi, yenilik, yenilikçilik, fark oluşturma, özgünlük ve yeni fikirlerin ortaya çıkmasındaki önemi bu sürecin yaratıcılık boyutundaki kaçınılmaz detaylarıdır. Yaratıcı yetenek asırlardır insanoğlunun ilgisini çekmiştir. Yaratma kelimesi, üstesinden gelmek anlamındaki Yunanca 'krainein' kelimesi ile yapmak anlamındaki Sanskritçe 'kar' kelimesinden gelmektedir. Yaratmak ortaya çıkarmak, yokluktan varlık kazandırmak, var olmasını sağlamak anlamlarına gelmektedir. Yaratıcılık, yaratma yeteneği, sanatsal ve düşünsel icat kabiliyetidir. Yaratıcı düşüncelerin sıkça bir flaş patlaması gibi, çoğu zaman rüyada veya dalgınlık benzeri durumlarda ya da yürüyüş gibi bedeninin aktif bir hareketi sırasında insanın aklına geldiği söylenir. Hem bilimsel hem sanatsal yaratıcılığın özünün çoğu görüntü ya da ona eş bir ses

olduğu ifade edilir. Dilin ve aklın önemsizliği ve hatta ket vuruculuğu sık sık vurgulanır. Arthur Koestler bilimdeki yaratıcı dâhileri araştırdıktan sonra şu kaniya varmıştır. Onların görünür ortak özelliklerinin olan anlık sezgi, bilinçsiz klavuzluk ve açıklayamadıkları anlık imgelem sıçramaları olması, bilimsel keşifte yürütülen katı akılcı düşüncenin rolünün gereğinden fazla önemsendiğini işaret eder. Özetle en yaratıcı bilim adamları vizyon ve görgü sahibi olanlardır. Albert Einstein, yazılı ve sözlü kelimelerin kendi düşüncesinin işleyişinde hiç rol almadığını ısrarla belirtmiştir. Dil düşünen ile gerçeklik arasında duran bir perde olabilir. İşte bundan dolayı hakiki yaratıcılık genellikle dilin bittiği yerde başlar(Wilcox2001:107). Bizim ihtiyacımız olan şey yaratılışımızdan gelen yaratma kapasitemize nasıl engel olamayacağımızdır. En yaygın olarak kullanılan altı yaratıcı yöntemi Emre becer şu şekilde sıralamıştır.

a. Dikey ve Kapsamlı Düşünme Yöntemi: Dikey düşünme yöntemi açık ve mantıksal bir çizgi izler. Bu, insan beyninin normal çalışma sistemidir. Dikey düşünme, alışılmış olana etkili ve mantıklı bir çözüm bulma yöntemidir. Kapsamlı düşünme yöntemi ise umulmayı ve denenmemiş bir bakış açısını bulmayı hedefler.

b. Beyin Fırtınası Aşaması: Tasarımcılar, yaratıcılığa ulaşmada en iyi yöntemin ne olduğu konusunda farklı görüşlere sahiptir. Bir Oturum sırasında bir başkan ve bir sekreter belirlenir. Beyin fırtınası oturumları genellikle yarım saat ile kırk beş dakika arasında sürer. Bu toplantılarda mümkün olduğunca çok fikir üretilir. Daha sonra aynı grup ya da başka bir grup, ortaya atılan fikir ve kavramların bir değerlendirmesini yapar. Ne kadar zayıf ve etkisiz olursa olsun; bütün olasılıklar gözden geçirilir. Aslında bir araya gelen, hayal güçleridir. Bu toplantılarda ortaya atılan fikir ve kavramların saçma ya da konu ile bağlantılı olup olmaması hiç önemli değildir. Akla gelen her şey, değerlendirilmek üzere ortaya konulur.

c. Kuluçka Aşaması: Tasarımcı, bir problemin çözümüne belirli bir zaman ayırdıktan sonra, dikkatini bir süre için başka bir konuya yöneltir. Bu aşamada bilinçaltı, problem üzerinde çalışmaya devam eder ve düşünceler bir anlamda kuluçkaya yatırılmış olur. Bu, bir konu üzerinde yoğunlaşmanın getirdiği tekdüzelikten ve kısır döngüden bir tür kurtulma çabasıdır.

d. Not Alma Aşaması: Birçok tasarımcı ve sanatçı tarafından en yaygın olarak kullanılan yaratıcı düşünme yöntemi; bir köşeye oturup kâğıt ve kalemle not almaktır. Eskizler ve küçük karalamalarla birçok yaratıcı düşünce ya da buluş, kâğıt üzerine çabucak aktarılabilir.

e. Sentez Aşaması: Sanat ve tasarım alanlarında birçok etkileyici buluş; birbirleriyle çelişen, hatta aykırı olan unsurların bir araya getirilmesiyle ortaya çıkmıştır.

g. Görsel İncelemeler Aşaması: Bakma, gözden geçirme, denetleme ve inceleme de tasarımcıların en çok yararlandığı esinlenme yöntemleri arasındadır. Müze ve sanat galerileri, dayanıklı eşyalar satan dükkanlar ya da kütüphaneler



beynin veri bankasını zenginleştirerek; yeni biçimlere ve renk düzenlemelerine kaynak oluşturabilirler (Becer 1997:52).

Özetle; Bir tasarımcının başarıya ulaşması için gerekli on nitelik, Zeka, hayal gücü, yaratıcılık, sağduyu, sebat, Pazar takibi, kararlılık, beceri, hassasiyet, olgunluk ve tabi ki kendine güvendir (Wilcox,2001:16). İnsanlığın geleceği yaratıcı insanlara ve onların yaratıcılığına özgü eğitime bağlıdır. Toplumların sahip oldukları tüm orijinal ve üstün yapıtlar yaratıcı düşünceye sahip insanların yarattığı yapıtlardır. Var olduğumuzdan beri her alanda yapılan icatlar yaratıcı kişilerin eseri olmuştur ve bundan sonra yapılacaklarda onların eseri olacaktır. Bugün her alanda ileri gitmiş, gelişmiş ülkeleri bu aşamaya getiren sihirli gizli güç her alanda yaratıcı düşünceye sahip kimseleri yetenekleri yönünde ve seviyesinde gelişmesi için uygun eğitim ortamının sağlanmış olmasıdır. Onların yaratıcı güçlerinin kendi toplumu ve diğer toplumların refahına hizmet edecek ürünlere dönüştürülmüş olmasıdır. Yaratıcı kimlikte şunlar vardır. Sorunlara karşı duyarlık, fikirlerde akıcılık, esneklik, Orijinallik, yeniden tanımlama ve düzenleme yeteneği, soyutlama özetleme ve analiz etme yeteneği, bileşim (sentez) ve bir sonuca götürme, tutarlı şekilde düzenleme.

## 2.Yaratıcılığın Teşhisi

Oregon Üniversitesi'nden Jack D. Ewan en fazla kaynaktan yararlananın en yaratıcı kişi olduğunu öne sürmektedir. Yaratıcı direktör Ron Hoff, yaratıcıların dört genel özelliğe sahip olduğu görüşündedir:

- 1.Olanakları zorlayan gözlemcilerdir.
- 2.İnsanları etkilemek isterler.
- 3.Nesnelere diğer insanlardan farklı bir biçimde yaklaşırlar. Nesnelere ilişkileri diğer insanlardan farksızdır, ama onları alışılmadık biçimlerde anlatırlar.
- 4.Yarattıkları dünyayı görmek isterler.

Bilinçaltımız, bizim isteğimiz dışında sürekli olarak bir faaliyet içindedir. Bu, adeta bir ismi unutup tekrar hatırlamaya benzeyen bir faaliyettir. Bilgi, bilinçaltına önceden yüklenmiştir; sonra başka bir şey düşünmeye başlamışsınızdır, ama bilinçaltınız hala önceki bilginin üzerinde çalışmaktadır. Ve bu bilgi bir anda su yüzüne çıkarılır. Bilinçaltına bilgi yüklemek, aynen bir bilgisayara yazdım yüklemeye benzer. Ama bilinçaltı, bilincin haberdar olmadığı bir alanda çalışamaz (Becer,1997:17).

Yaratıcılığın teşhisi ve yaratıcı düşüncenin değerlendirilmesi hem çok önemli hem de çok güç ve karmaşık bir iştir. Zihin fonksiyonlarının ve anlamının değerlendirilmesinde yaygın olarak kullanılan teknik zekâ testleridir. Fakat zekâ bölümü (İQ) ve yaratıcılık test edildiği zaman farklı dağılımlar gösterir. Diğer bir deyimle, zekâ bölümleri yüksek olanların yaratıcı olmaları da düşünülemez. Bu güne kadar yaratıcılık niteliklerine sahip çocukların zekâ bölümleri üzerinde yapılan araştırmalara göre yaratıcı çocukların, büyük çoğunluğunun 120 zekâ bölümü etrafında toplandıkları görülmektedir. Zekâ bölümü 130'un üzerinde

olanlar ile ortalamada bulunan çocuklar yüksek düzeyde yaratıcılık göstermemektedirler. Genellikle yüksek düzeyde yaratıcılık niteliklerine sahip olanların zekâ bölümlerinin 120130 arasında olduğu bilinmektedir. Bundan anlatmak istediğimiz gerçek yüksek zekâ bölümü ile yüksek yaratıcılık özelliği arasında olumlu ve güvenilir bir bağlantı (korelasyon) olmadığını belirtmektedir. Diğer bir deyimle, genel zekâ açısından üstün zekâlı görülen ve zekâ bölümleri 130140 ve daha yüksek olanların aynı zamanda yaratıcılıkta üstün özelliklere sahip olduğunu düşünmek ve söylemek bu konuda bilimsel araştırma sonuçlarına ters düşer. Bu konuda çok uyanık olmak gerekir. Yüksek düzeyde yaratıcı güce sahip kimselerin çok çabuk ve kolayca değişen problem çözümü durumlarında daha iyi ve kolay öğrenip çözümledikleri kanıtlanmıştır. Yaratıcı çocukların belirlenmesinde yalnız zekâ testleri sonuçlarına güvenemeyiz. Zekâ testleri yaratıcı çocukların teşhisinde kullanılan teknik ve araçlardan biridir(Çağlar, 2007:1624).

Grafik Tasarımdaki amaç sunulan mal ve hizmetin en iyi şekilde tanıtılması veya satışdır. Bir özgünlük ve yaratıcılık vardır. Bir düşünce ürünüdür. Bir gerekliliktir. Bir gereklilikten doğmuştur. Bir bilinç vardır. Bir ürünün grafik tasarımı, ne kadar ilginç, yaratıcı ve etkileyici ise beğenilme ve satın alınma şansı da o kadar yüksektir. Yöneticiler için tasarımcıların değeri kaçınılmazdır yeni bilgiyi ve görseli tasarımcılar oluşturur.

## Sonuç

Grafik tasarım görsel iletişim alanında uzmanlaşan bir meslektir, veriyi bilgiye, bilgiyi de görsel bilgiye dönüştürür. "Görsel iletişim alanında uzmanlaşan bir meslek, bu iletişim devriminin merkezinde konumlandırılmalıdır. Tasarım eğitimi ile uğraşan insanlar kendi bilgi, değer ve deneyimlerini kendi içlerinde paylaşmalı, geliştirmeli ve eğitime yansıtılmalıdır. Öğrenciler dünya da ve çevrelerinde neler olup bittiğini merak etmeli, tasarıma, eğitime, topluma ait her şeye ilgi duymalıdır. Öğrenci soru sormalı, tartışmalı, tepki göstermeli, kendine sunulanla yetinmemeli, her şeyi sorgulamalıdır. "İyi bir grafik tasarım eğitimi programı, öğrencilerin herbirinde doğuştan var olan farklı yetenekleri, ifade etmelerine yardım eder; öğrencilere fikirlerini dışa vurmayı ve bu fikirleri, her çeşit aracı kullanarak (kurşun kalem ve X actodan, Adobe Photoshop'un en son versiyonuna kadar) etkili bir görsellikle ifade etmeyi öğretir. Toplumun bir parçası, olarak tasarımcı kültürel ve çevresel değerlere karşı sorumluluk taşımalıdır. Bu nedenle öğrenci, tasarımın sadece insanla değil insanlıkla ilgili bir edim olduğunun bilincine varmalıdır(Karamustafa, (2003:21). Dünya da pek çok eğitim kurumu artık Hangi öğrenci daha çok biliyor? Sorusu ile ilgilenmek yerine "Bu öğrenci ne biliyor" sorusu ile ilgilenen performans değerlendirmelerine bırakmıştır. Öğrencinin ürünün yanında, ürüne ulaşma yolunu, yani sürecini de yoklayan bu yöntem uzun yıllar sanatçılar tarafından çalışmalarını sunmak, artistik ifadelerini yeteneklerini göstermek ve çalışmalarına destek sağlamak amacıyla kullanılmıştır (Karamustafa, 2003:22).

Sanat yapıtlarında nasıl biçim, içerikten ayrılmazsa, sanatsal bir çalışmanın değerlendirilmesinde de süreç ve ürün birbirinden ayrılabilir, ne de sanatsal olanla öğretisel olan birbirinden ayrılabilir konumdadır. Bu nedenle sanatta öğrenmenin değerlendirilebilmesi ve öğrenci gelişimini izleme, öz disiplin ve sorumluluk bilincini kazandırma, ne öğrenildiğinin açık resmini çizme, gelecekteki öğretmenlere bilgi sunma, yetenekleri sergileyip ilgi alanları oluşturma ve özel programlara öğrenci seçme açısından görsel sanatlar eğitiminde çok yönlü bir değerlendirme anlayışına gidilmesi gerekmektedir. Sonuçta gerçek bir değerlendirme öğrenmenin ayrılmaz bir parçasıdır (Saban,2004:280).

Görsel iletişim ve grafik tasarım derslerinin işlenişinde alana uygun öğretim yöntemlerinin hassas bir şekilde belirlenmesi, bu yöntemlerin uygulanması değerlendirme süreçlerini sağlıklı işleyebilmesi ve doğru kriterler seçilmesi açısından da büyük önem taşımaktadır. Verimli ve etkili bir öğretim için yöntem çeşitliliğine gitmek artık evrensel bir kural haline gelmiştir (Küçükahmet2005:53). Görsel iletişim ve grafik tasarım eğitiminin değerlendirmesinde öğrencilerde aranılacak niteliğin, ezber yetisinin ölçümü şeklinde değil öğrenilenlerin birer yaşam felsefesi haline dönüştürülüp dönüştürülmediği ve nedenli içselleştirilebildiğinin sorgulanması şeklinde olabileceğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda yükseköğretimde sanat eğitimcisinin amacı da, tasarımın çağdaş, dinamik, özgün, yeni, ilginç, özelliklerini ortaya çıkarabilecek sorgulayıcı iş birlikçi, araştırmacı nitelikte öğretim yöntemleri ile eğitimi gerçekleştirmek olmalıdır(Bölükoğlu,2000: 25).

Sonuç olarak Tasarım yöntemi gelişen teknoloji ile birlikte yaratıcı kişilerin yaratıcı düşüncelerini tasarımlarına dökmekteki becerileri iyi bir eğitimden geçmektedir. Yaratıcısından özgün izler taşıyan tasarımın etkileri üzerinde önemle durmanın da kaçınılmaz bir gerçek olduğudur. Grafik Tasarım eğitiminden mezun tasarımcıların kurumlarında yıldızları parlayacak ve öncü konumunda olmalarına olanak sağlayacaktır. Unutulmamalıdır ki Ulusların en büyük gelişme potansiyeli o ulusu oluşturan insanların yaratıcı güçleridir.



## KAYNAKÇA

- ATALAYER, Faruk (1993). "Temel Sanat Eğitiminin Gerekliliği", Anadolu Sanat Dergisi 4, (1), s. 29-42.
- BECER, Emre (2008), İletişim ve Grafik Tasarım, 6. Baskı, Dost Yayınları, Ankara.
- BÖLÜKOĞLU, Hülya (2000). "Grafik Tasarım Atölye Eğitiminde Grup Eleştirisi ve bir Değerlendirme Uygulaması", Gazi Sanat Dergisi. 3, (3),( 25-39).
- ÇAĞLAR, Doğan "Üstün zekalı çocukların eğitimi ve öğretimi". Çağdaş Eğitim dergisi, c.3 ,S. 19, 2007. Hazırlayan Bülent Ağaoğlu. (Üstün yetenekli çocuklar kaynağı) İstanbul, 2013.
- GLAZER, Milton.(1999). 'İnterview, The Education of Graphic Designer', Londra.
- SABAN, Ahmet, (2004). Öğrenme ve Öğretme Süreci, Yeni Teori ve Yaklaşımlar. (Üçüncü Baskı). Ankara:Nobel Yayınevi.
- KARAMUSTAFA Sadık,(2003), '21. Yüzyıl Türkiyesi'nde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi' İstanbul.
- KAYA, Dursun: Niyazi ÜNVER, "Yazma Kitaplar"  
<https://www.google.com/url?q=http://www.yazmalar.org/elyazmaciligimi.z.php%23okutuphaneleri> (-07-2014).
- KUŞAT, A., (2002) "Nefis Mertebelerine Psikolojik Bir Yaklaşım", Tasavvuf, 9, 119-128 (2002).
- WILCOX, Lynn, (2001). 'Sufizm ve Psikoloji' İnsan yayınları, İstanbul.  
(<http://www.ustunveozel.com/makale11.htm>)