

Afiş Tasarımlarıyla Genç Beyin Fırtınası (GBF) Etkinliği

Poster Design with Young Brainstorming (GBF) Event

Seyit Mehmet Buçukoğlu, İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, 0000-0003-2421-2369

Özet

Günümüzde tasarım eğitimi; Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Tasarımı gibi alanlarda, yaratıcı düşünme ve teknik bilgi aktarımıyla sınırlı kalmayıp, öğrencilerin problem çözme, disiplinlerarası iş birliği ve tasarım sürecini geliştirme becerilerini destekleyen çok yönlü bir yapıya dönüşmüştür. Bu araştırmanın temel amacı; Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından ilk olarak 2001 yılında gerçekleştirilen Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğini, 2001-2022 yıllarını kapsayan afiş tasarımları üzerinden inceleyerek, üniversite temelli tasarım etkinliklerinin akademik ve sanatsal boyutlarını analiz etmektir. Çalışmada, 19 yılı kapsayan etkinlik afişlerinin görsel ve kavramsal analizleri yapılarak bu organizasyonun öğrencilere sağladığı katkılar nitel bir yöntemle değerlendirilecektir. Araştırma kapsamında; Genç Beyin Fırtınası (GBF) gibi etkinliklerin üniversitelerde yaratıcı üretimi nasıl beslediği ve desteklediği çok boyutlu biçimde ortaya konulacaktır. Kavramsal çerçevede, tasarım kavramı ve tasarım eğitimi içinde grafik tasarımın önemi ile tasarım etkinliklerinin güzel sanatlar fakültelerindeki yeri ve önemi üzerinde durulmaktadır. Nitel araştırma deseni çerçevesinde betimsel analiz yöntemi esas alınarak gerçekleştirilen çalışmada literatür taraması, içerik/belge analizi ve sözlü/yazılı görüşme teknikleri kullanılmıştır. Bulgular, afişlerde çağdaş grafik tasarım anlayışının benimsendiğini; öğrenci çalışmalarının yaratıcı düşünme, kolektif üretim ve kültürel etkileşim bağlamında güçlü çıktılar sunduğunu göstermektedir. Sonuç olarak, "Genç Beyin Fırtınası" gibi uygulamalı etkinliklerin, grafik tasarım eğitiminde deneysel öğrenmeyi destekleyen, mesleki kimlik gelişimine katkı sağlayan ve disiplinler arası iş birliğini teşvik eden etkili modeller sunduğu saptanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Grafik tasarım, tasarım eğitimi, etkinlik afişleri, Genç Beyin Fırtınası, görsel iletişim, yaratıcı düşünme, disiplinler arası etkileşim.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Güzel sanatlar, grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı.

Abstract

Today, design education in fields such as Graphic Design and Visual Communication Design has evolved into a multifaceted structure that goes beyond creative thinking and technical knowledge transfer, supporting students' problem-solving skills, interdisciplinary collaboration, and the development of design processes. The main objective of this research is to examine the Young Brainstorm (GBF) event held in 2001 through poster designs covering the years 2001-2022, and to analyse the academic and artistic dimensions of university-based design events. In this study, the visual and conceptual analyses of the event posters spanning 19 years will be conducted, and the contributions this organisation provides to students will be evaluated using a qualitative method. Within the scope of the research, the ways in which events such as the Young Brainstorming (GBF) nurture and support creative production in universities will be revealed in a multidimensional manner. Conceptually, the importance of graphic design within the concept of design and design education, as well as the place and importance of design events in fine arts faculties, will be emphasised. Within the framework of qualitative research design, the study was conducted using descriptive analysis methods, including literature review, content/document analysis, and oral/written interview techniques. The findings show that contemporary graphic design concepts are adopted in the posters and that student works offer strong outputs in terms of creative thinking, collective production, and cultural interaction. In conclusion, it was determined that applied activities such as 'Young Brain Storm' offer effective models that support experiential learning in graphic design education, contribute to professional identity development, and encourage interdisciplinary collaboration.

Keywords: Graphic design, design education, event posters, Young Brainstorming, visual communication design, creative thinking, interdisciplinary interaction..

Academical Disciplines/Fields: Fine arts, graphic design, visual communication design.

- **Sorumlu Yazar:** Seyit Mehmet Buçukoğlu.
- **Adres:** İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Florya Halit Aydın Yerleşkesi, İnönü Cad. No: 38, 34295, Küçükçekmece/İstanbul.
- **E-posta:** seyitbucukoglu@gmail.com
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 26.09.2025
- **doi:** 10.17484/yedi.1730165

Geliş tarihi: 30.06.2025/ **Kabul tarihi:** 12.09.2025

1. Giriş

Günümüzde tasarım eğitimi; Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Tasarımı gibi alanlarda, yaratıcı düşünme ve teknik bilgi aktarımıyla sınırlı kalmayıp, öğrencilerin problem çözme, disiplinlerarası iş birliği ve tasarım sürecini geliştirme becerilerini destekleyen çok yönlü bir yapıya dönüşmüştür. Resnick'in (2003) ifadesi ile tasarım süreci / design process, problemin ve amacın tanımlanması, araştırma yaparak anahtar sözcüklerin ve kavramların çıkarılmasıyla başlamaktadır (Resnick, 2003, s. 15-21). Bu bağlamda Resnick, konuyu araştırırken paralel konuları, benzer alanları, endüstrileri, ürünleri, ait oldukları zaman dilimlerini, kültürel, politik ve sosyal durumlarını da incelemeyi önermektedir. Konuya hâkim olduktan sonra anahtar sözcükleri ve kavramları belirlemenin, fikrin temelini oluşturduğunu, tasarlanacak görsel-sözel mesajın doğruluğu ve etkinliği için bu uygulamanın gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu bakımdan tasarım eğitimi için Becer'in (2009), [...] kişiye araştırma yapma, bilgiye ulaşma ve elde ettiği verileri işleme ortamı sağlamalıdır ifadesi son derece önemlidir. Çünkü bu özelliği ile tasarım eğitimi, bir kurs, sertifika programı ya da meslek okulunun yaptığı gibi; var olan teknolojik bilgiyi ya da uygulamayı bire bir dayatmaktan çok, alternatif çözümler aramaya yönlendirmelidir (Becer, 2009, s. 74). Dolayısıyla, tasarım eğitiminde yalnızca mevcut bilgi ve tekniklerin aktarımı değil, öğrenciyi düşünsel ve yaratıcı açıdan dönüştürecek bir yaklaşım da gereklidir. Öğrenciye bağımsız bir vizyon kazandırabilen ve onu pasif izleyici konumundan öncü konumuna yöneltebilen eğitim, iyi bir eğitimidir (A.g.e., s. 74). Bu bağlamda, üniversitelerde düzenlenen tasarım etkinlikleri, özellikle güzel sanatlar ve tasarım fakültelerinde yürütülen çalıştaylar, atölye çalışmaları, sergiler ve yarışmalar- hem eğitimin tamamlayıcı bir parçası hem de akademik üretimin dinamik bir alanı olarak dikkat çekmektedir. Bu tür organizasyonlar, öğrencilere teorik bilgilerini uygulama fırsatı sunmanın yanı sıra, onları sektörle, profesyonellerle ve akademi dışı paydaşlarla bir araya getirerek nitelikli çıktılar üretmelerine olanak tanımaktadır.

Türkiye'de özellikle son 20 yılda tasarım eğitimi alanında önemli bir ivme kazanan söz konusu etkinlikler, üniversitelerin eğitim veren kurumlar olmalarının ötesinde yaratıcı üretim merkezleri olarak konumlanmalarında da büyük rol oynamaktadır. Ayrıca, "kültürel iletişimin aracı olarak gerçekleşen sanatsal ve kültürel etkinlikler, sosyal gelişime ve toplumsal aydınlanmaya" (Parlakalay, 2020, s. 1158), kamusal alanda sanat ve tasarım bilincinin yaygınlaşmasına katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla ele alınan afişler, "bir mesajı iletme, tanıtmak duyurmak, uyarmak amacıyla tasarlanan" (Uçar, 2004, s. 312), bununla birlikte "tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu grafik ürünlerdir" (Becer, 2002, s. 201). Grafik tasarım gibi iletişim odaklı disiplinlerde, afiş tasarımı yarışmaları ve tematik tasarım sergileri de öğrenciye yalnızca görsel estetik kazandırmakla kalmamakta, kavramsal düşünceyi geliştiren ve toplumla etkileşimi teşvik eden birer araç olarak öne çıkmaktadır. Üniversitelerde düzenlenen bu etkinlikler, yaratıcı endüstrilerle doğrudan temas kurabilme açısından da fırsatlar sunmaktadır. Genç tasarımcıların erken dönemde özgün bir görsel dil geliştirmesi ve bunu profesyonel platformlarda sunabilmesi, kariyer gelişimi açısından da büyük önem taşımaktadır. Burada *özgünlük* kavramını; tasarımcının kişisel yaratıcılığıyla oluşturduğu, doğrudan bir kopyaya dayanmayan, yeni ve ayırt edici bir anlatım biçimini ifade etmesi hem içerik hem biçim açısından farklılık yaratmayı amaçlaması (Uçar, 2010, s. 67) olarak tanımlamak doğru olacaktır. Bu çerçevede, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından düzenlenen *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliği, başlangıcından itibaren gerek içeriksel zenginliği gerekse öğrenci katılımı bakımından öne çıkan örneklerden biridir. Bu etkinlik kapsamında düzenlenen yarışmalar ve sergiler akademik bakımdan çok katmanlı bir inceleme alanı sunmaktadır.

Araştırmanın problemi bu inceleme alanı içinde; Türkiye'de üniversite temelli grafik tasarım etkinliklerinin, öğrencilerin yaratıcı üretim süreçleri, mesleki kimlik gelişimi ve disiplinlerarası etkileşim üzerindeki etkilerinin literatürde yeterince incelenmemesine dayanmaktadır. Buradan hareketle araştırma, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nün *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğini 2001-2022 yıllarına ait afiş tasarımları üzerinden ele alarak literatürdeki ilgili boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.

1.1. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından ilk olarak 2001 yılında gerçekleştirilen *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğini, 2001-2022 yıllarını kapsayan afiş tasarımları üzerinden inceleyerek, üniversite temelli tasarım etkinliklerinin akademik ve sanatsal boyutlarını analiz etmektir. Çalışmada, 19 yılı kapsayan etkinlik afişlerinin görsel ve kavramsal analizleri yapılarak bu organizasyonun öğrencilere sağladığı katkılar nitel bir yöntemle değerlendirilecektir.

1.2. Kapsam

Araştırma kapsamında; *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* gibi etkinliklerin üniversitelerde yaratıcı üretimi nasıl beslediği ve desteklediği çok boyutlu biçimde ortaya konulacaktır.

2. Kavramsal Çerçeve

2.1. Tasarım Kavramı ve Tasarım Eğitimi İçinde Grafik Tasarımın Önemi

Tasarım, yaratıcı ve mantıklı düşüncenin birleşimi ile karmaşık problemleri çözmek, estetik ve işlevselliği bir araya getirerek ilgili amaca yönelik ürünler, sistemler veya süreçleri yaratmak olarak da tanımlanabilir. Cross (2006, s.15) tasarımı daha kısa bir ifadeyle "*belirli hedeflere ulaşmak için planlı ve yaratıcı bir süreç*" olarak tanımlamaktadır. Ayrıca tasarım, "görsel bir faaliyet olmanın ötesinde, insan ihtiyaçlarına yanıt verme süreçlerine bağlı disiplinlerarası bir yaklaşımı gerektirmektedir" (Lawson, 2006, s. 23). Bu bağlamda, "tasarımın temel amacı da estetik ve işlevselliği dengeli biçimde harmanlayarak kullanıcı deneyimini iyileştirmektir" (Heskett, 2005, s. 12).

Tasarım eğitimi, bu karmaşık süreci sistematik biçimde öğrencilere aktarmayı hedeflemektedir. Bu eğitiminin vazgeçilmez bir bileşeni olarak grafik tasarım, etkili görsel oluşturma ve iletişim kurma gibi önemli ve ayrıcalıklı özellikleri ile "kültürel anlam yaratma ve toplumsal dönüşümlere katkı sağlama kapasitesine de sahip olmayı gerektirir" (Dondis, 1974, s. 31). Ayrıca "görsel iletişimin temel aracı olarak, bilgi ve mesajları etkili, anlaşılır ve estetik biçimde hedef kitleye ulaştırmayı amaçlar" (Meggs ve Purvis, 2016, s. 132). "Dolayısıyla, grafik tasarım eğitimi, teknik becerilerin yanı sıra görsel dil, iletişim kuramları ve kültürel boyutlar hakkında derin bilgi birikimi gerektirmektedir" (Meggs ve Purvis, 2016, s. 145). Tasarımcılar, görsel unsurlarla izleyicinin algısını şekillendirirken, toplumsal değerlerin ifade edilmesine de aracılık etmektedirler. Bu bağlamda, tasarım eğitim programlarında grafik tasarımın kapsamlı, disiplinlerarası ve güncel yaklaşımlarla öğretilmesi hem teknik donanım hem de eleştirel düşünme yetkinliği kazandırma anlayışla ele alınmaktadır.

2.2. Tasarım Etkinliklerinin Güzel Sanatlar Fakültelerindeki Yeri ve Önemi

Güzel Sanatlar Fakülteleri, sanat ve tasarımın çeşitli alanlarında eğitim sunarak yaratıcı ve eleştirel düşüncenin gelişimini hedefleyen akademik kurumlardır. Bu fakültelerde gerçekleştirilen farklı sanat ve tasarım etkinlikleri içinde grafik tasarım etkinlikleri, "öğrencilerin teorik bilgilerini uygulamaya dökmeye olanak tanırken, disiplinlerarası iş birliğini teşvik ederek çok yönlü gelişimlerini de desteklemektedir" (Öztürk, 2016, s. 68). Sözü edilen etkinlikler, eğitim sürecinin yalnızca tamamlayıcısı değil, yaratıcı üretimin sergilendiği önemli platformlar olarak görülmektedir. "Bu etkinlikler aracılığıyla gerek öğrenciler gerekse de akademisyenler, güncel tasarım eğilimlerini takip edebilmekte, farklı bakış açılarıyla tanışmakta, eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim becerilerini geliştirme ve kolektif üretim deneyimi kazanmaktadır" (Meggs ve Purvis, 2016, s. 198). Bu çerçevede, çağdaş bir tasarım anlayışıyla gerçekleşen etkinlikler, "katılımcılar için yeni ve kontrol edilebilir deneyimler yaratma, izleyici-mekân-eser iletişimini güçlendirme ve çift yönlü iletişim sağlama amaçlarına hizmet etmektedir" (Kalyoncu Fırat ve Gülaçtı, 2023, s. 43). Özellikle çalıştaylar, öğrencilerin "[...] birlerinden de bir şeyler öğrenebildiği, çoklu bakış açılarını sentezleyebildiği, kafalarına takılan sorulara yanıt bulabildiği, çok yönlü öğrenmeyi destekleyen bir ortam sunmaktadır" (Özçer, 2006). Bu öğrenme ortamlarının temel hedefi; bireysel katkıların ötesinde, "bilgi alışverişi ortamında ortak çözümler üretebilmektir" (Ciravoğlu, 2001). Ayrıca çalıştaylar, geleneksel eğitim düzeninin dışında bir yaklaşım sunarak "işleyen düzenin dışında; farklı mesleklerden, farklı okullardan, farklı ülkelerden insanların bir arada çalışabilmelerine olanak sağlarlar" (Yürekli ve Yürekli, 2004). Bu tür etkinlikler, öğrencilerin özgüvenlerini artırarak onları geleceğin yaratıcı profesyonelleri olmaya hazırlamakta, "eğitimle iş dünyası arasındaki köprüleri güçlendirmekte ve öğrencilerin mezuniyet sonrası sektöre adaptasyonunu da hızlandırmaktadır" (Lawson, 2006, s. 132).

Grafik tasarım etkinlikleri; sadece çalıştaylar ile sınırlı kalmayarak, yarışmalar, sergiler, konferanslar ve atölye çalışmaları şeklinde çeşitlilik göstermektedir. Bu bağlamda, oluşumları gereği çeşitlilik gösteren bu tasarım etkinlikleri, güzel sanatlar fakültelerindeki eğitim-öğretim faaliyetlerinin merkezinde yer alan, doğru şekilde planlanıp uygulandığında hem fakülte eğitim kalitesine katkı sağlama hem de öğrencilerin mesleki başarılarını destekleme özelliğini temel alan önemli organizasyonlardır. Bu organizasyon yapılarını örneklandırmek amacıyla, Türkiye’de düzenlenen bazı önemli grafik tasarım çalıştaylarına ait bilgiler aşağıdaki tabloda yer almaktadır:

Tablo 1. Türkiye'de düzenlenen bazı önemli grafik tasarım çalışmaları (İnce ve Işır Yarkataş, 2017, s. 108).

ORGANİZASYON ADI	DÜZENLEYEN	BAŞLANGIÇ YILI	GERÇEKLEŞTİĞİ SON TARİH	İÇERİĞİ
Yahşibey Tasarım Çalışmaları	Emre Senan Tasarım Vakfı	2006	2025	- Seminer - Atölye Çalışmaları - Sergi
Grafist	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü	1997	2025	- Seminer - Atölye Çalışmaları - Sergi
Genç Beyin Fırtınası (GBF)	Dokuz Eylül Üniversitesi, Grafik Bölümü	2001	2022	- Yarışma - Seminer - Atölye Çalışması - Sergi
Hacettepe Grafik Tasarım Çalıştayı	Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü	2009	2018	- Seminer - Atölye Çalışmaları - Sergi

2.3. Grafik Tasarım Bağlamında Etkinlik Afişleri

Grafik tasarım bağlamında etkinlik afişleri hem yaratıcı ifade olanaklarının hem de stratejik iletişim becerilerinin bir araya geldiği, disiplinlerarası bir üretim sürecine dayanmaktadır. "Etkinlik afişlerinin tasarımında güncel teknolojiler ve dijital araçların kullanımı bu süreci kolaylaştırmakta, tasarımın çeşitliliğini artırmaktadır" (Lupton, 2015, s. 102). Özellikle dijitalleşmenin etkisiyle, tasarım süreci daha esnek ve deneysel bir yapıya kavuşurken, afişin iletmek istediği mesajın etkili biçimde görselleştirilmesine de olanak tanımaktadır. Bununla birlikte, "toplumsal hareketler, festivaller veya sanatsal etkinlikler için hazırlanan afişler, dönemin ruhunu yansıtarak kültürel bir belge niteliği kazanabilir" (Heller ve Fernandes, 2010, s. 56). Bu yönüyle etkinlik afişleri, yalnızca iletişim aracı değil; aynı zamanda tarihsel ve kültürel bir tanıklık işlevi gören görsel belgeler olarak hem tasarım tarihine hem de toplumsal belleğe önemli katkılar sunmaktadır.

Diğer taraftan, grafik tasarım alanında hem görsel çekiciliği hem de işlevselliğiyle öne çıkan etkinlik afişleri, tasarımcıların hedef kitleye yönelik stratejik ve yaratıcı çözümler geliştirmesini gerektirir. Ayrıca bu durum, doğrudan etkinliğin başarısını etkileyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bu nedenle, "estetik kaygı ve sanatsal boyut bağlamında, kullanılan form ve metnin düzeyinin yüksek olması, gerçekleştirilen ya da gerçekleştirilecek olan etkinliğin içeriğine koşut bir yapıda olması gerekmektedir" (Boztaş, 2004, s. 49). Burada söz konusu olan formun ve metnin düzeyinin yüksek olması, görsel unsurların estetik açıdan dengeli, özgün ve dikkat çekici biçimde düzenlenmesini değil, metnin içeriksel olarak anlamlı, hedef kitleye uygun ve etkili bir biçimde kurgulanmasını kapsamaktadır. Öte yandan, *sanatsal boyut* kavramı ise, afişin özgünlük ve yaratıcı ifade gücüyle izleyici üzerinde düşünsel ve duygusal etki yaratma kapasitesini ifade etmektedir. Dolayısıyla, grafik tasarım eğitiminde afiş tasarımının ilke ve yaklaşımları, kültürel bağlamı ve dijital olanaklarla bütünleşmesi çok yönlü bir biçimde değerlendirilmelidir.

3. Yöntem

Bu çalışma, "sosyal ve kültürel olguları derinlemesine anlamayı, yorumlamayı ve açıklamayı amaçlayan" (Creswell ve Poth, 2013, s. 68) nitel araştırma deseni çerçevesinde ve "belirli temalar etrafında verilerin organize edilmesi, yorumlanması ve anlamlandırılması esasına dayanan" (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 61) betimsel analiz yöntemi esas alınarak gerçekleştirilmiştir. Ayrıca bu yöntem kapsamında literatür taraması, içerik/belge analizi ve sözlü/yazılı görüşme teknikleri kullanılmıştır.

3.1. Evren ve Örneklem

"Evren (population), araştırma sonuçlarının genellemek istendiği elemanlar bütünüdür" (Karasar, 2023, s. 147). Bu bağlamda araştırmanın evrenini, Türkiye'deki güzel sanatlar fakültelerinde gerçekleştirilen grafik tasarım temelli öğrenci etkinlikleri oluşturmaktadır. Ancak çalışmanın örneklemi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından düzenlenen Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin afiş tasarımları oluşturmaktadır. Örneklem, "zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak veren" (Patton, 2015, s. 264) amaçlı örnekleme yöntemine uygun olarak seçilmiş olup, grafik tasarım eğitimi bağlamında öğrencilerin yaratıcı süreçlerini yansıtan etkinlik afişlerine dayanmaktadır.

3.2. Veri Kaynaklarının Seçimi ve Analizi

Araştırmada, Türkiye’de grafik tasarım eğitimi bağlamında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü ve söz konusu bölüm tarafından 2001-2022 yılları arasında organize edilen *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğine ait afiş tasarımları incelenmiştir. Etkinliğin mevcut arşiv sayfasında yer alan kronolojik sıralamada eksiklik ve hatalı veri girişleri bulunduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda, mevcut akademik kaynaklarda yer alan görsel ve yazılı verilerin yanı sıra, etkinliğin düzenlendiği yıllarda görev almış ekip üyeleriyle sözlü görüşmeler gerçekleştirilmiş, eksik ya da doğrulanamayan verilerin sağlıklı bir biçimde analiz edilebilmesi amacıyla birincil kaynaklara doğrudan erişim sağlanmıştır. Ayrıca, etkinliği gerçekleştiren akademisyenlerin büyük bir kısmının ilgili bölümde çalışmaya devam ediyor olması, kendileriyle bir röportaj yapılmasını da gerekli kılmıştır. Bu bağlamda, bölümde görev alan akademisyenlere *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğinin tasarım eğitimiyle ilişkisini ve kültürel katkısını birinci ağızdan görünür kılmak için analitik ve tematik olarak çeşitlendirilmiş 5 röportaj sorusu yöneltilmiş, bu sorulara toplamda 3 akademisyen cevap vermiştir. Röportajda akademisyenlere yöneltilen sorular şu şekildedir:

1. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliği ilk kez hayata geçirildiğinde amaçlanan eğitim odaklı ve kültürel hedefler nelerdir? Bu hedeflerin zaman içinde nasıl evrildiğini düşünüyorsunuz?
2. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğinin yıllar içerisindeki yapısal dönüşümünde (yarışma, atölye, sergi, sunum vb.) bölüm olarak nasıl stratejik kararlar alındı? Bu kararlar grafik tasarım eğitimiyle nasıl örtüşüyor?
3. Bu etkinlik öğrenciler açısından yalnızca yaratıcı bir üretim süreci mi sunuyor yoksa mesleki kimlik, takım çalışması, disiplinler arası etkileşim gibi başka alanlarda da gelişim fırsatları yaratıyor mu? Gözlemlerinizi neler oldu?
4. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* kapsamında üretilen afişlerin grafik tasarım açısından taşıdığı özgünlük, yaratıcı yönelim ve kavramsal zenginlik hakkında genel bir değerlendirme yapabilir misiniz? Sizce bu afişler birer eğitim çıktısı olarak nasıl konumlanmalı?
5. Türkiye’deki diğer üniversitelerde gerçekleştirilen benzer organizasyonlarla karşılaştırıldığında, sizce *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*’nin ayırt edici yönleri nelerdir? Bu etkinliği sürdürülebilir ve etkili kılan faktörleri nasıl tanımlarsınız?

Veri kaynaklarının seçimi için gerçekleştirilen literatür taramasında ise makaleler, tezler, kitaplar, dijital metinler ve etkinliğe ait görsel materyallere ulaşılmış; elde edilen veriler, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğinin 2001 yılındaki başlangıcından itibaren karşılaştırmalı olarak incelenmiş ve doğrulukları değerlendirilmiştir. Başlangıcından itibaren etkinlikte görev almış akademisyenler ile yapılan görüşmeler sonucu akademisyenlerin paylaştıkları kişisel arşivleri ve sözlü/yazılı beyanları birincil kaynaklar olarak araştırmanın içeriğine yüksek düzeyde katkı sağlamıştır. Bunun yanı sıra söz edilen etkinlik üzerine yazılmış doğrudan bir akademik makale bulunmamakla birlikte Doç. Metin İnce ve Öznur Işır Yarkataş’ın *Tasarım Çalıştayları (Workshopları) ve Çağdaş Tasarım Eğitiminde Önemi* başlıklı makaleleri konuyu destekleyici önemli bir kaynak olarak referans alınmıştır. Aynı zamanda etkinliğin bazı yıllarına ait etkinlik broşür ve kitapçıkları da (özellikle 17. ve 19. Genç Beyin Fırtınası GBF kitapçıkları) literatür taramasında elde edilen bilgiler ışığında yol gösterici olmuştur. Basılı yayınlarda ise Tuğcan Güler’in *Grafik Tasarım Dergisi*’nin Mayıs 2007 sayısında yer alan 7. *Genç Beyin Fırtınası* başlıklı haber metni dikkate alınmıştır. Dijital kaynaklarda ise Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Grafik Bölümü internet sayfası, Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümü resmi Instagram sayfası, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi duyuru, haber, etkinlik Instagram sayfası, Genç Beyin Fırtınası(GBF) Facebook Topluluk Sayfası, Genç Beyin Fırtınası (GBF) internet sayfası ve Prof. Fuat Akdenizli’nin kişisel internet sayfası www.fuatakdenizli.com çalışmadaki görsel ve yazılı bilgilerin toplanmasında kullanılan dijital kaynaklardır. Bununla birlikte Öğr. Gör. Ömer Durmaz’ın kişisel arşivi de araştırmaya önemli ölçüde katkı sağlamıştır.

Görsel verilerin analizinde ise etkinlik afişlerinin görsel, tipografik ve kavramsal yapılarına ilişkin değerlendirmeler yapılmıştır. Afişlerde kullanılan tasarıma yönelik ifade biçimleri, tema vurguları ve grafik dil açısından tekrar eden örüntüler belirlenmiş, kompozisyon, renk, biçim, hiyerarşi ve tipografi gibi temel grafik tasarım ilkeleri çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Ayrıca afişlerdeki yaratıcı yönelimler, teknik uygulamalar ve dönemsel eğilimler niteliksel olarak değerlendirilmiştir.

4. Bulgular ve Yorum

4.1. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü “Genç Beyin Fırtınası (GBF)” Etkinliđi

2001 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından düzenli olarak gerçekleştirilen *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, başlangıçta bir günlük yaratıcı yarışma ve yarım günlük sunum oturumundan oluşan sınırlı kapsamlı bir etkinlik olarak kurgulanmıştır. Ancak 2006 yılında yapılan altıncı etkinlikten itibaren atölye çalışmaları da sürece dâhil edilerek etkinliđin pedagojik boyutu belirgin biçimde genişletilmiş, bu yapı tasarım eğitiminin yalnızca sonuç odaklı deđil, sürece dayalı öğrenme biçimlerini de kapsamaması gerektiđini ortaya koymuştur.

Etkinliđin kimlik kazanmasında en etkili unsurlardan biri de etkinlik logosudur. Etkinlik logosu Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü öğretim üyesi Ömer Durmaz tarafından tasarlanmıştır. Kendisiyle 19 Temmuz 2025 tarihinde yapılan sözlü görüşmede tasarladığı etkinlik logosuna dair tanımlaması şu şekildedir;

"Genç Beyin Fırtınası (GBF) logosunun güzelliđi bana göre şu. Öğrencilik yıllarımda karaladığım bir fikir eskiziydi. Yıllar sonra mezun olduğum okulda öğretim görevlisi olduğumda, öğrencilik yıllarıma ait bir tasarımın kullanılması keyifli bir süreklilik oldu. Öğrenci odaklı bir organizasyonun logosu da yine bir öğrenci işi oldu diyebiliriz. Logoda düşünmeden konuşmamayı, bir şey söylemeden önce yutkunup konuşmayı aktarmaya çalışmıştım. Hülasa, ağız olan deđil, beyni olan konuşmalı" (Ömer Durmaz, 19 Temmuz 2025, kişisel görüşme).



Görsel 1. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Logosu, Ömer Durmaz (19. Genç Beyin Fırtınası GBF Katalođu, 2022, s. 3).

Bu tanımlamadan hareketle, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* logosunun görsel bir simge olmasının ötesinde, düşünsel olgunluk, ifade sorumluluđu ve öğrenci merkezli bir tasarım kültürünün temsili olduğu söylenebilir. Öte yandan etkinliđin çok yönlü ve etkileşim temelli yapısı, tasarım eğitiminde öğrencilerin bireysel yetkinliklerinin ötesine geçerek takım çalışması, görev paylaşımı, açık fikirli olma ve sorumluluk alma gibi sosyal öğrenme becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Bu yönüyle *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, disiplinlerarası öğrenme, yaratıcı problem çözme ve kolektif üretim süreçlerine dayanan çağdaş bir tasarım pedagojisi örneđi sunmaktadır. Aynı zamanda etkinlik, sanat ve tasarım üretiminde kamusal etkileşimi güçlendirmeyi hedefleyen, öğrencilerin birlikte düşünmelerini ve üretmelerini teşvik eden dinamik bir öğrenme ortamıdır. Etkinlik, Howard Gardner'ın çoklu zekâ kuramı (1983) ve Donald Schön'ün deneyimsel öğrenme yaklaşımlarıyla da örtüşmektedir. Öğrencilerin kısa sürede bir ekip dinamiđi geliştirerek soyut kavramları somut çıktılara dönüştürmeleri, reflektif düşünme becerilerini pekiştirirken teori ve pratik arasındaki ilişkiyi güçlendirmektedir. Bu türden yaratıcı problem çözme süreçlerinde, bireylerin farklı düşünsel yaklaşımlar geliştirebilmeleri ve takım çalışması içinde fikir üretmeleri de mümkündür (Runco ve Jaeger, 2012). Bu etkileşim, tasarım öğrencilerinin sosyal öğrenme yoluyla birbirlerinden öğrenmelerini, kendi düşünce yapılarını gözden geçirmelerini ve eleştirel bakış açısı kazanmalarını desteklemektedir.

Kolb'un (1984) deneyimsel öğrenme modeline göre bireyler yaşantılar yoluyla; öğrenme, yaşantının yansıtılması, soyut kavramsallaştırma ve aktif deneyimleme gibi dört aşamadan oluşmaktadır. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliđi bu aşamaların tamamına uygun bir zemin sunarak, öğrencilerin teorik bilgileri yaratıcı süreçlerle ilişkilendirmelerine ve uygulama pratiđi kazanmalarına imkân tanımaktadır. Tüm bu kazanımların yanı sıra, etkinliklerin sektörel bağlantılar açısından da önemli fırsatlar sunduđu görülmektedir. Sektörden profesyonellerle doğrudan etkileşim, öğrencilere kariyer planlamasında da önemli bir deneyim sunmaktadır. Böylece etkinlik, tasarım eğitiminde uygulama temelli ve katılımcı

modellerin etkili sonuçlar doğurabileceğini ortaya koyan güçlü bir örnektir. Başlangıcından itibaren sektörel ve akademik alanda etkinliğe davet edilen isimler ve kurumları *Tablo 2'*de yer almaktadır.

Tablo 2. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğine davet edilen isimler ve kurumları (19. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2022, s. 12-14).

Davet Edilen İsimler		Davet Edilen İsimler	
FUAT AKDENİZLİ (Prof.)	Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Grafik Sanatlar Bölümü	CEM KARA (Doç. Dr.)	Marmara Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü
UMUT ALTINTAŞ (Dr. Öğr. Üyesi)	Yaşar Üniversitesi, STF, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü	SADIK KARAMUSTAFA (Prof.)	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü
MİNE ATALAR (Grafik Tasarımcı)	-	VLADYSLAV KHRYSTENKO (Prof.)	Kharkiv Devlet Tasarım ve Güzel Sanatlar Akademisi
BARİŞ ATİKER (Doç. Dr.)	Bahçeşehir Üniversitesi, İF, İletişim ve Tasarım Bölümü	MAKSUDE KILIÇ (Grafik Tasarımcı)	-
KAAN BAĞCI (Grafik Tasarımcı)	-	RAUF KÖSEMEN (Grafik Tasarımcı)	-
SELEN BAŞER NEJAT (Dr. Öğr. Üyesi)	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü	DEVRİM KUNTER (İllüstratör)	-
H. EMRE BECER (Prof. Dr.)	Yeditepe Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü	ZAFER LEHİMLER (Doç. Dr.)	Atatürk Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü
İLHAN BİLGE (Grafik Tasarımcı)	-	UTKU LOMLU (Grafik Tasarımcı)	-
CEYHAN BORLAK (İzmir Reklamcılar Derneği Eski Başkanı)	-	SAİT MADEN (Grafik Tasarımcı)	-
CEREN BULUT YUMRUKAYA (Doç.)	Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF Grafik Sanatlar Bölümü	ENDER MERTER (İletişimci)	-
LEVENT CANTEK (Yazar, Editör, Akademisyen)	-	HALUK MESCİ (Sanat Yönetmeni)	-
MURAT CELEP (Grafik Tasarımcı)	-	ALİ CAN METİN (Doç. Dr.)	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü
ÖMER ÇAM (İllüstratör)	-	N. TOROS MUTLU (Fotoğraf Sanatçısı)	-
ÇAĞRI ÇANKAYA (Grafik Tasarımcı)	-	MEHMET SİNAN NİYAZIOĞLU (Prof.)	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü
SAVAŞ ÇEKİÇ (Öğr. Gör.)	Marmara Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü	YALÇIN ONUR (Reklam Yazarı)	-
AYDAN ÇELİK (Grafik Tasarımcı)	-	VOLKAN ÖLMEZ (Grafik Tasarımcı)	-
YILDIRAY ÇINAR (Çizer)	-	ZEYNEL ÖZER (Grafik Tasarımcı)	-
YEŞİM DEMİR (Grafikerler Meslek Kuruluşu Eski Başkanı)	-	SELÇUK ÖZİŞ (Öğr. Gör.)	Işık Üniversitesi, GSF, Görsel İletişim Tasarım Bölümü
MURAT DORKİP (Grafik Tasarımcı)	-	KAĞAN ÖZMERİÇ (Yaratıcı Yönetmen)	-
MÜMİN DURMAZ (İllüstratör)	-	ZAHİDE ÖZPELİT (Grafik Tasarımcı)	-
ÖMER DURMAZ (Öğr. Gör.)	Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Grafik Sanatlar Bölümü	M. KORKUT ÖZTEKİN (Doç.)	Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü
EMRE DUYGU (Öğr. Gör.)	Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Grafik Sanatlar Bölümü	SADIK PALA (İllüstratör)	-
SEVAL DÜLGEROĞLU YAVUZ (Prof. Dr.)	Mustafa Kemal Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü	SİRİNİVASARAO PATTUR (Öğr. Gör.)	İzmir Ekonomi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarım Bölümü
HÜSEYİN EKİNCİLER (Grafik Tasarımcı)	-	HASİP PEKTAŞ (Prof. Dr.)	İstinye Üniversitesi, İF, Görsel İletişim Tasarım Bölümü
KORAY EKREMOĞLU (Grafik Tasarımcı)	-	BARİŞ SARHAN (Sanat Yönetmeni)	-
VOLKAN EKŞİ (İletişim Tasarımcısı)	-	GÜLER SARIGÖL (Grafik Tasarımcı)	-

CİHANGİR ELMASKAYA (Grafik Tasarımcı)	-	NAMIK KEMAL SARIKAVAK (Prof. Dr.)	Hacettepe Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü
GÖKHAN ERBAŞ (Grafik Tasarımcı)	-	ALESSANDRO SEGALINI (Öğr. Gör.)	İzmir Ekonomi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
ARDAN ERGÜVEN (Prof. Dr.)	Marmara Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü	OLEKSANDR SOBOLIEV (Prof.)	Kharkiv Devlet Tasarım ve Güzel Sanatlar Akademisi
İLBAN ERTEM (İllüstratör)	-	ELİF SONGÜR DAĞ (Doç. Dr.)	Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, GSTMF, Grafik Tasarım Bölümü
RIFAT HAKAN ERTEP (Prof. Dr.)	Yaşar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	SARP SÖZDİNLER (Grafik Tasarımcı)	-
ADEM GENÇ (Prof.)	Altınbaş Üniversitesi, GSTF, Grafik Bölümü	BERK SÜRÜCÜ (Grafik Tasarımcı)	-
SEDAT GİRGİN (İllüstratör)	-	KUTLAY SINDIRGI (Grafik Tasarımcı, Sanat Yönetmeni)	-
ELISABETTA GONZO (Prof.)	Accademia di belle Arti di Catania	MELİKE TAŞÇIOĞLU VAUGHAN (Prof.)	Anadolu Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü
CEM GÜL (İletişim Tasarımcısı)	-	ŞÜKRÜ TERZİ (Grafik Tasarımcı)	-
TUĞCAN GÜLER (Doç.)	Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Grafik Sanatlar Bölümü	OSMAN TULU (Tipograf, Tasarımcı)	-
TOLGAHAN GÜNGÖR (Grafik Tasarımcı)	-	MURAT TÜRKAY (İzmir Reklamcılar Derneği Başkanı)	-
CAN GÜVENİR (Tasarımcı)	-	TEVFİK FİKRET UÇAR (Prof.)	Anadolu Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü
JÜRGEN HEFELE (Akademisyen, Tasarımcı)	Fachhochschule Augsburg	BETÜL USLU ÖZKAN (Öğr. Gör.)	Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü
ATAKAN ILGAZDAĞ (Müziyen, Reklam Müziği Bestecisi)	-	ERMAN YILMAZ (Grafik Tasarımcı)	-
AYŞEGÜL İZER (Prof.)	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü	-	-

Atölye temeline dayanan etkinlik, öğrencilerin farklı üniversitelerden gelen akranlarıyla doğrudan etkileşim kurmalarını ve süreç boyunca fikirlerini geliştirerek yeniden değerlendirme fırsatı bulmalarını sağlamaktadır. Katılımcılar, eş zamanlı olarak farklı çözüm yolları üretirken, sürekli geri bildirim alarak tasarımlarını dönüştürme imkânı elde etmektedirler. Bu uygulama, "işbirlikçi öğrenme kuramlarının" (Slavin, 1996) öngördüğü şekilde bilgi paylaşımının yaratıcı süreci nasıl zenginleştirdiğini ve çok sesli düşünce yapısını nasıl teşvik ettiğini somutlaştırmaktadır.

"Etkinliğin temel hedefi, farklı üniversitelerden gelen grafik tasarım öğrencilerinin birlikte yürüttükleri bir tasarım süreci aracılığıyla, görsel iletişim tasarımı yoluyla ortak bir dil oluşturabilmelerini sağlamaktır" (Güler, 2007, s. 10). Bu hedef doğrultusunda, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* yalnızca bireysel tasarım becerilerinin geliştirilmesini değil, katılımcıların çok sesli düşünce ortamlarında kolektif üretim deneyimi kazanmalarını da desteklemektedir. Bu tür bir pedagojik yaklaşım, öğrencilerin teknik yeterliliklerinin ötesinde, grup dinamiği içerisinde yaratıcı katkı sunma ve farklı bakış açılarına açık olma gibi mesleki donanımlarını da güçlendirmektedir. Tasarım eğitiminde disiplinler arası bir perspektifin benimsenmesi, öğrencilerin hem bireysel hem de kolektif üretim süreçlerinde daha esnek ve yaratıcı çözümler geliştirebilmelerini mümkün kılmaktadır. Bu yönüyle *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliği de eğitim kurumlarının geleneksel sınırlarının ötesinde, öğrencileri profesyonel iş yaşamına hazırlayan dinamik ve uygulamalı bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Genç Beyin Fırtınası (GBF)'nin öğrenciler için en önemli katkılarından biri de gelecekteki meslektaşlarıyla tanışma ve iş birliği yapma fırsatıdır. Yaratıcı iş birliğini teşvik eden bir ortam sunması bakımından *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, öğrencilerin profesyonel kimliklerini şekillendirme sürecinde önemli bir geçiş alanı olarak değerlendirilebilir. Farklı kurumlardan gelen katılımcılarla kurulan etkileşimler de bilgi alışverişinin yanında uzun vadeli iş birliklerinin de şekillendirmektedir. Etkinliğin disiplinler arası yapısı hem içerik hem de katılımcı profili açısından zenginlik sunmakta, yıllar içinde farklı üniversiteler ve sanat-tasarım odaklı bölümlerden gelen öğrenciler arasında çok boyutlu bir öğrenme ağı oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu

başlamda, etkinliğe kurum dışından katılan öğrencilerin üniversite ve bölüm dağılımı *Tablo 3*'te ayrıntılı biçimde sunulmaktadır.

Tablo 3. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğine kurum dışından katılan öğrencilerin üniversite ve bölüm dağılımı (19. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2022, s. 15).

Üniversite	Fakülte	Bölüm
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
ANADOLU ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı Bölümü
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
EGE ÜNİVERSİTESİ	İletişim Fakültesi	Reklamcılık ve Halkla İlişkiler Bölümü
GAZİ ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ	İletişim Fakültesi	Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü
KHARKİV DEVLET TASARIM VE SANAT AKADEMİSİ		
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
MARMARA ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
MERSİN ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
MUSTAFA KEMAL ÜNİVERSİTESİ	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Bölümü
YAŞAR ÜNİVERSİTESİ	İletişim Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
YAŞAR ÜNİVERSİTESİ	İletişim Fakültesi	Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü

Araştırma verilerinin gerçekliği ve doğruluğu bakımından *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğine dair birincil kaynak olarak kabul edilebilecek akademisyenlerin, etkinliğin tasarım eğitimiyle ilişkisini ve kültürel katkısını değerlendirdiği röportaj soruları ve cevapları şu şekildedir:

1. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliği ilk kez hayata geçirildiğinde amaçlanan eğitim odaklı ve kültürel hedefler nelerdi? Bu hedeflerin zaman içinde nasıl evrildiğini düşünüyorsunuz?

Ceren Bulut Yumrukaya (C.B.Y.): *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* ilk kez 2001 yılında, ben lisansın 3. yılındayken, DEÜ GSF Grafik Topluluğu'nun bir fikri olarak ortaya çıkmıştı. Bu etkinlik öğrencilerden gelen talebin bölüm tarafından sahiplenmesiyle ortaya çıkmıştı. O dönem öğrenciler Grafik Topluluğu ile birlikte aktif ve girişken bir yapıya sahipti. Fikir aslında o dönem Reklam Yazarları Derneği'nin düzenlediği bir etkinlikten esinlenmiş ve bunun öğrenci versiyonu olarak tasarlanmıştı. Takip eden yıllarda 2007 yılına kadar sadece yarışma formatı ile devam etmişti. 2007 yılında daha akademik bir yapıya kavuşması için ilk olarak yarışma sonrasına forum eklenmiş ve başka üniversitelerden akademisyenler, grafik eğitimi konuşmak üzere davet edilmişti. İlerleyen yıllarda workshoplar, sergiler, seminer ve portfolyo sunumları ile etkinlik zenginleşti. 2019 yılındaki taşınma süreci ve pandemi dönemi ile etkinlik ilk defa sektöre uğradı. Ayrıca maddi olanakların daralması da etkinliğin sürekliliğini etkiledi.

Etkinliğin çıkışındaki ana eğitsel hedefi, farklı alanlar ve okullardan öğrencilerin bir arada; kısa bir süre içerisinde yaratıcı bir üretim sürecini deneyimlemeleriydi. Bu amaçla, diğer üniversitelerin grafik, iletişim fakültelerinin de reklamcılık ve halkla ilişkiler bölümlerinden öğrenciler 10 grup olarak bir araya getirilmekteydi. Bu yarışma süreci halen aynı şekilde devam ettirilmektedir. Ancak zaman içerisinde çıktı olarak istenen üretimlerin formatlarında teknolojik ve mecrasal gelişimler doğrultusunda değişiklikler olmuştur.

Bunun yanı sıra yıllar içerisinde eklenen workshoplar öğrencilerin farklı tasarımcılarla bir araya gelerek üretme olanaklarını etkinliğe kazandırmıştır. Seminer ve portfolyo sunumları da gerek mezunlarımızı gerekse tasarımcıların yaklaşımlarını görmek açısından öğrencilerimiz için son derece faydalı olmaktadır.

Ömer Durmaz (Ö.D.): 1990'lı yılların sonunda İstanbul'da Reklam Yaratıcıları Derneği tarafından düzenlenen *Beyin Fırtınası* adlı etkinlik, yaratıcı endüstriler alanında önemli bir profesyonel buluşma platformu olarak öne çıkmaktaydı. O dönemde İstanbul'da sanat yönetmeni olarak görev yapmaktaydım ve 1999 yılında gerçekleştirilen Beyin Fırtınası yarışmasına katılarak ekibimizle birlikte mansiyon ödülüne layık görülmüştük. Bu profesyonel organizasyonun yapısı ve işleyişinden ilham alan Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümüne bağlı *Grafik Topluluğu*, söz konusu etkinliğin öğrenci odaklı bir versiyonunu geliştirmiştir. Başlangıçta eğitim temelli bir yarışma olarak kurgulanan bu etkinlik, zamanla sergi, atölye çalışmaları, seminer ve panellerle zenginleştirilmiş; yalnızca bir gün süren bir yarışma olmaktan çıkarak, haftalık bir organizasyona dönüşmüştür. Böylece hem eğitsel yönü pekiştirilmiş hem de öğrencilerin daha katılımcı, rahat ve sosyal bir ortamda yer alabilecekleri bir festival havası oluşturulmuştur.

İnternetin ve sosyal medyanın henüz yaygınlaşmadığı, daha sınırlı iletişim ağlarının geçerli olduğu bu erken dönemde, bu tür organizasyonlar öğrenciler ile sektörel profesyoneller arasında nitelikli ve doğrudan etkileşim kurabilmeye imkân tanıyan önemli birer platform işlevi görmüştür. Ancak zamanla dijitalleşmenin hız kazanması, sosyal etkinliklerin çoğalması ve öğrencilerin bilgiye ulaşma olanaklarının çeşitlenmesiyle birlikte hem *Beyin Fırtınası* hem de *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliklerinin alandaki özgün etkisi azalmıştır. Başlangıçta ulusal ve hatta uluslararası düzeyde ilgi uyandıran Genç Beyin Fırtınası, günümüzde daha çok bölüm içi bir heyecanla sınırlı kalmaktadır. Bunun temel nedenlerinden biri, benzer içeriklere sahip çok sayıda organizasyonun düzenlenmeye başlamasıyla birlikte seçeneklerin çoğalması ve bunun doğal sonucu olarak katılım ilgisinin dağılmasıdır. Bu dönüşümü olumsuz bir gelişme olarak değerlendirmektense, içinde bulunduğumuz çağın dinamikleri doğrultusunda kaçınılmaz ve sağlıklı bir evrim süreci olarak görmek daha yerinde olacaktır. Zira değişen koşullara uyum sağlama becerisi, yalnızca bireyler için değil, kurumlar ve etkinlikler için de sürdürülebilirliğin temelidir.

Emre Duygu (E.D.): İlk GBF etkinliği sadece *Beyin Fırtınası* yarışmasından oluşuyordu (Halende etkinliği diğer görsel iletişim tasarımı etkinliklerinden ayrı olarak özgün bir noktaya koyan, bu yarışmadır). Bu yarışma, Türkiye'de reklam tasarımının belki de altın yılları olarak niteleyebileceğimiz 90'lar sonu 2000'lerin başında, dönemin ruhuna uygun bir şekilde bir günlük görsel iletişim tasarımı yarışması olarak kurgulanmıştı. Yarışma, grafik tasarım ve yazarlık bölümlerinden bir araya getirilen öğrenci gruplarının, verilen brief doğrultusunda sabahtan akşama kadar yaratıcı bir mesaj ve görsel tasarım üretmeleriydi. Gruplardan sonuç ürünü olarak afiş ya da basın ilanı ve tv reklamı storyboard'u sunmaları beklenmişti. Burada hedef öğrencileri bir araya getirerek beraber çalışmalarını sağlamak; sınırlı bir süre içerisinde bir görsel iletişim tasarım problemine çözüm getirmelerini bekleyerek yaratıcılıklarını ve uygulama becerilerini zorlamak; kolektif çalışma/üretme durumunu deneyimlemelerini sağlamak olmuştu. İlk GBF'den beri hedefler çok da değişmedi; zaman içerisinde bu hedeflerin kapsamı ve kapsayıcılığı arttı.

2. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin yıllar içerisindeki yapısal dönüşümünde (yarışma, atölye, sergi, sunum vb.) bölüm olarak nasıl stratejik kararlar alındı? Bu kararlar grafik tasarım eğitimiyle nasıl örtüşüyor?

C.B.Y.: 2007 yılındaki etkinlikte grafik eğitiminin geleceği üzerine yapılan tartışma ve konuşmalardan sonra, etkinliğin genişlemesi fikri bölüm öğretim elemanlarıncı benimsenmiştir. Ayrıca öğrencilerimizin katıldığı başka etkinliklerde de benzeri uygulamalar olması onların da bu yöndeki taleplerle gelmesine yol açmıştır. Bu açıdan tüm paydaşlar etkinliğin içeriğinin genişlemesi ve çeşitlenmesi konusunda fikir belirtmiştir.

DEÜ GSF Grafik Bölümü (şimdiki adıyla Grafik Sanatlar Bölümü) her zaman öğrencinin katılımını ön planda tutan; öğretim elemanları ile öğrencilerin iletişiminin kuvvetli olduğu bir yapıda olmuştur. Böylece stratejik kararlarda öğrencilerin katılımı da sağlanmaktadır.

Ö.D.: Eğitim anlayışında öğrencileri, doğadan ilhamla, farklı çiçeklerden beslenmesi gereken çalışkan arılar olarak görürüm. Zira yalnızca tek bir kaynaktan beslenmek, doğanın sürekliliği için elzem olan biyolojik çeşitliliğe ne kadar aykırıysa, eğitsel çeşitlilikten uzak bir öğrenim süreci de öğrencinin gelişimini sınırlayan bir yapı arz eder. Bu bağlamda, öğrencilerin yalnızca kendi bölümlerindeki öğretim üyeleriyle değil; farklı akademik disiplinlerden uzmanlarla, kurum dışı aktörlerle ve alanlarında yetkin profesyonellerle temas etmeleri gerektiğine inanırım. Onlarla tanışmaları, etkileşim kurmaları ve birlikte mesleki zaman geçirmeleri, eğitim sürecinin çok boyutlu ve zenginleştirici hale gelmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Bu düşünceden hareketle, çerçevenin dışına çıkabilen bir öğrenme ortamını, ancak dışarıdan davet edilen konuklar aracılığıyla inşa edebileceğimizi öngördük. Kurumsal sınırların ötesine geçebilmek, öğrencileri alıştıkları pedagojik konfor alanlarının dışına taşıyabilmek adına, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğinde dış paydaşlarla güçlü bir iş birliği zemini kurmayı hedefledik. Bizler, bu süreçte ev sahibi konumunda kalmayı tercih ederek yalnızca mekânsal ve organizasyonel olanakları seferber ettik; öğrencilerimizi ise farklı disiplinlerden gelen akademisyenlerle, yaratıcı sektör profesyonelleriyle ve alanında yetkin isimlerle buluşturmayı amaçladık. Bu yaklaşımın etkili olduğu kanaatindeyim. Yıllar içinde oldukça nitelikli bir davetli portföyü oluşturduk. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* zamanla, yalnızca bir etkinlik olmaktan çıkarak adeta okul içinde okul niteliği kazandı. Haftalık yoğun program, öğrencilerin alışık olduğu dört yıllık müfredatın durağan ritmini kırarak, onları sarsıcı ama bir o kadar da dönüştürücü bir öğrenme deneyimiyle karşı karşıya bıraktı. Bu deneyim, öğrencilerin algı kapılarının açılmasına, düşünsel esneklik kazanmalarına ve üretim biçimlerini dönüştürmelerine imkân sağladı.

Sonuç olarak, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* aracılığıyla öğrencilerimize mevcut müfredatın sınırlarının ötesine geçen, disiplinlerarası, uygulama temelli ve dinamik bir öğrenme yaklaşımı sunduğumuzu düşünüyorum. Bu modelin hem pedagojik anlamda hem de öğrencilerin mesleki yönelimlerine katkı açısından değerli bir zemin oluşturduğunu gözlemliyorum.

E.D.: Etkinlik yıllar içerisinde bir günlük yarışmadan, atölye çalışmaları, sergiler ve söyleşilerle bir haftalık *Görsel İletişim Günlerine* evrildi. Bunda bölümde hala piyasa ile ilişkileri ve bağlantısı olan öğretim elemanlarının varlığı ve az da olsa yıllar içerisinde artarak gelişen kaynak bulma çabaları rol oynadı.

3. Bu etkinlik öğrenciler açısından yalnızca yaratıcı bir üretim süreci mi sunuyor yoksa mesleki kimlik, takım çalışması, disiplinler arası etkileşim gibi başka alanlarda da gelişim fırsatları yaratıyor mu? Gözlemlerinizi neler oldu?

C.B.Y.: Şüphesiz bu etkinlik mesleki kimlik, takım çalışması, disiplinler arası etkileşim gibi konularda çok eğitici olmaktadır. Üniversitede eğitim, öğretim sadece derslere sığdırılmaz ve kanımca sığdırılmamalıdır. Öğrencilerin ders dışı pratikleri en az ders pratikleri kadar değerlidir. Kişinin farklılaşmasını sağlayacak yegâne şey ders dışında gerçekleştirilebilecekleridir. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* öğrenciler açısından okul dışındaki gerçek dünyaya dair yaşadıkları en etkili durumdur. Bir gün içerisinde çoğu ile yeni karşılaştığı takım arkadaşları ile potansiyel fikri gerçekleştirmek için, kişisel değerlendirme, birlikte çalışabilme, kimi zaman uzlaşma ve ikna yeteneklerini kısa süre içerisinde sinamaktadırlar.

Yarışma dışındaki workshop gibi etkinliklerde de öğrenciler genellikle alışkın olmadıkları biçimde bir veya iki gün içerisinde bir fikri belirlenen yönergelere uyarak gerçekleştirmek durumdadırlar. Genellikle bir hafta içerisinde çok yoğun tempolu etkinlik öğrencilerimizin farklı bakış açılarını öğrendikleri, sunum ve üretim pratiklerini geliştirdikleri özel bir zaman dilimi yaratmaktadır. Bu etkinlik sürecinde geliştirdikleri ilişkiler sonraki yıllarda aynı ortamda çalışacakları kişileri de tanımalarını sağlamaktadır.

Ö.D.: *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, yüzeyde yalnızca yaratıcı bir üretim süreci gibi görünse de derinlemesine incelendiğinde çok katmanlı bir öğrenme ve gelişim alanı sunduğu açıkça görülmektedir. Bu etkinlik, öğrencilerin yaratıcı pratikler geliştirmelerinin ötesinde; mesleki kimliklerinin inşası, takım dinamiklerini deneyimleme, disiplinler arası etkileşim kurma ve profesyonel aidiyet geliştirme gibi pek çok boyutta dönüşüm yaratmaktadır. Öncelikle, öğrencilerin kendi alanlarının dışından gelen akademisyenler ve profesyonellerle bir araya gelmeleri, yalnızca bilgi aktarımı açısından değil, mesleki yönelim ve vizyon geliştirme açısından da son derece etkili olmaktadır. Katılımcılar, konuklarla doğrudan temas kurarak, mesleklerinin farklı uygulama biçimlerini, dilini ve etik ilkelerini yakından tanıma fırsatı bulmaktadır. Bu temas, öğrencilerin profesyonel kimliklerini daha erken ve daha bilinçli bir şekilde oluşturmalarına olanak tanımaktadır.

Etkinlik, aynı zamanda yoğun bir takım çalışması ortamı sunduğu için iletişim becerileri, rol paylaşımı, problem çözme ve birlikte üretme kültürü gibi niteliklerin de gelişmesine katkı sağlamaktadır. Çoğu zaman farklı sınıflardan, hatta farklı disiplinlerden ve okullardan öğrencilerin aynı ekip içinde çalışması,

katılımcıları kendi uzmanlık alanlarını yeniden tanımlamaya ve başkalarının bilgisiyle iş birliği kurmaya teşvik etmektedir.

Disiplinler arası karşılaşmalar da bu bağlamda büyük önem taşımaktadır. Grafik tasarım, iletişim, güzel sanatlar, görsel kültür gibi alanlardan gelen içerikler ve konuklar aracılığıyla öğrenciler, tasarımın yalnızca estetik bir etkinlik değil, aynı zamanda kültürel, toplumsal ve entelektüel bir üretim alanı olduğunun farkına varmaktadır. Bu tür farkındalık, öğrencilerin daha eleştirel düşünebilen, bağlam odaklı ve sorumluluk sahibi tasarımcılar olarak yetişmesine katkı sağlamaktadır.

Genç Beyin Fırtınası (GBF) yalnızca bir yarışma ya da üretim platformu değil; öğrencilerin mesleki olgunluk kazandığı, sosyal becerilerini geliştirdiği ve akademik/profesyonel çevreyle etkileşime girdiği bütünsel bir öğrenme deneyimidir. Yıllar içinde yapılan gözlemler, bu etkinliğin birçok öğrencinin kariyer yönelimi üzerinde belirleyici bir etkisi olduğunu ve mezuniyet sonrası kurdukları profesyonel ilişkilerde önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

E.D.: Yukarıda da belirttiğim gibi, etkinliğin ana hedefi farklı okullardan/bölümlerden öğrencileri bir araya getirerek sınırlı bir süre içerisinde bir görsel iletişim tasarım problemine yaratıcı bir çözüm getirmelerini beklemek olsa da organizasyon ekibi olarak en az bunun kadar önemsenen şey her zaman için kolektif çalışma/üretim durumunu deneyimlemelerini sağlamak olmuştur.

4. Genç Beyin Fırtınası (GBF) kapsamında üretilen afişlerin grafik tasarım açısından taşıdığı özgünlük, yaratıcı yönelim ve kavramsal zenginlik hakkında genel bir değerlendirme yapabilir misiniz? Sizce bu afişler birer eğitim çıktısı olarak nasıl konumlanmalı?

C.B.Y.: *GBF afişleri* çoğu zaman öğrenciler ile birlikte yürütülen yaratıcı bir sürecin çıktısı olmuştur. Kimi zaman tamamen öğrenciler tarafından yürütülmüş, kimi zaman da akademisyenler liderliğinde gerçekleşmiştir. Bu yaratım süreci öğrencilerin etkinliği sahiplenmesine ve kendiliğinden bir takım çalışmasına ortam hazırlamıştır. Her etkinlikte ayrı bir kavramsal yaklaşım ve yaratıcı fikir bulunmaya çalışılmış ve etkinlik afişleri hem görsel nitelik hem de uygulama olarak yenilikçi bir değer taşımaktadır. Sadece afiş değil tüm tanıtım materyalleri için fikrin uyarlanması ile bir tasarım sürecinin tüm uygulama adımları öğrencilerle birlikte yürütülmüştür. Bu durum da yine gerçek bir tasarım sürecinin uygulanması açısından gerçek bir deneyim olarak öğrencilere katkı sağlamaktadır.

Ö.D.: Etkinliğin ilk yılları, bölüm olarak bizler açısından bir tür deneme-yanılma süreci şeklinde ilerlemiştir. Başlangıçta oldukça amatörce sayılabilecek çabalarla yola çıkılmış, organizasyonun nasıl sahiplenileceği ve nasıl sürdürülebilir kılınacağı konusunda doğal bir arayış yaşanmıştır. Ancak bu süreç, zaman içinde belirli bir disipline kavuşmuş; etkinlik yapısı, işleyişi ve amaçları açısından istikrarlı bir çerçeveye oturmuştur. Geldiğimiz noktada *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, yalnızca bir organizasyon olmanın ötesine geçmiş, örnek teşkil edebilecek düzeyde bir eğitim modeli ya da pedagojik yöntem kimliği kazanmıştır. Bu yönüyle, açıkça bir eğitim çıktısı olarak değerlendirilmesi mümkündür.

Özellikle son yıllarda Öğr. Gör. Emre Duygu'nun koordinasyonunda yürütülen tanıtım tasarımı süreçleri, öğrencilerin bu etkinliğe yalnızca katılımcı değil, aynı zamanda üretici ve temsilci olarak da dahil olmalarını sağlamıştır. Tanıtım materyallerinin tasarımı, kurumsal kimlik üretimi ve etkinliğin görsel dilinin geliştirilmesi süreçlerinde öğrencilerin aktif rol alması, onlarda hem mesleki rekabeti artırmış hem de tasarımsal kalite çitasının sürekli yükselmesini sağlamıştır. Bu süreç, aynı zamanda etkinliğin dışarıdan daha profesyonel ve kurumsal bir görünüm kazanmasına da katkı sunmuştur. Bu gelişim yalnızca öğrencilerle sınırlı kalmamış; etkinliğin planlama, duyuru, lojistik ve iletişim gibi alanlarında görev alan öğretim elemanları da zamanla bu konularda uzmanlaşmıştır. Böylece *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, sadece öğrenciler için değil, aynı zamanda bölümde görev yapan tüm akademik kadro için de bir öğrenme ve deneyim paylaşım platformu haline gelmiştir.

Genç Beyin Fırtınası (GBF) hem bireysel hem kolektif anlamda eğitici bir zemine dönüşmüş; öğrencilerin mesleki ve iletişim becerilerini geliştirirken, akademik kadroya da organizasyonel deneyim kazandıran bütüncül bir öğrenme ortamı sunmuştur. Bu yönüyle, sadece bir etkinlik değil, yaşayan ve dönüşen bir eğitim pratiği olarak değerlendirilmelidir.

E.D.: *GBF afiş ve görsel kimlik çalışmalarının* çoğu -bölümdeki öğretim elemanlarından birinin tasarım koordinatörlüğünde- bölümün öğrencileri tarafından üretilmiştir; koordinatör bir *yaratıcı yönetmen* gibi davranır, öğrenciler de (junior) sanat yönetmenleridir. Görsel kimlikte belirli noktalar bütünlük taşısa da her bir *GBF afişi* kendine has bir tasarım yaklaşımı taşır; örneğin 12. *GBF*'de öğrencilerden oluşan bir 12 *Havari* parodisi konsepti oluştururken 13. *GBF*'de tasarım esprisi 13 rakamıyla B harfinin harf anatomisindeki benzerliğinden türemiştir. Öğrencilerin çeşitliliği, dinamizmi ve ders dışı tasarım pratiği

deneyimlemeleri hem onların eğitimine katkı sağlamış hem de birbirinde farklı ve yaratıcı GBF afişlerinin ortaya çıkmasını mümkün kılmıştır.

5. Türkiye'deki diğer üniversitelerde gerçekleştirilen benzer organizasyonlarla karşılaştırıldığında, sizce Genç Beyin Fırtınası (GBF)'nin ayırt edici yönleri nelerdir? Bu etkinliği sürdürülebilir ve etkili kılan faktörleri nasıl tanımlarsınız?

C.B.Y.: GBF'nin en ayırt edici özelliği kuşkusuz yarışmasıdır. Bu nitelikte bir yarışma başka kurumların etkinliklerinde bulunmamaktadır. Yarışmanın sürdürülmesi açısından ise katılımın davet edilen ve gönüllü kişilerden oluşması bakımından, kimi zaman belli bir bölge ile kısıtlı kalması ile karşılaşmış olsa da her daim katılım için istekler aldık. Elimizden geldiğince de kapsayıcı olmaya çalıştık. Etkinliğin gördüğü ilginin azalmamasından dolayı seviniyoruz.

GBF zaman içerisinde pek çok tasarım etkinliği gibi workshop, seminer, portfolyo sunumları gibi etkinlikleri içerisine almıştır. Bu durum aslen çok sürdürülebilir değildir. Çünkü maddi destek sıkıntısı ve maliyet artışı bu tip etkinliklerdeki konuk masraflarının karşılanmasında sorun olmaktadır. Şanslıyız ki çoğu zaman bu etkinliği bütçemiz olmadan yapabilecek bir ilişkiler ağına sahibiz. Konuklarımızın çoğu gönüllü olarak etkinliğimize gelmektedir. Ancak etkinliğin ana odağı her daim yarışma olarak kalacaktır.

Ö.D.: Türkiye'deki birçok üniversitede yaratıcı üretim, tasarım temelli yarışmalar ya da öğrenci odaklı kısa süreli etkinlikler düzenlenmektedir. Ancak, Genç Beyin Fırtınası (GBF)'ni benzerlerinden ayıran temel özellik, yalnızca yaratıcı çıktılar üretmeye odaklanmakla kalmayıp, çok katmanlı bir öğrenme alanı olarak yapılandırılmış olmasıdır. GBF; tasarım süreci, organizasyon pratiği, akademik-profesyonel iş birlikleri ve disiplinler arası etkileşim gibi pek çok alanı içeren bütüncül bir deneyim sunar. Bu çok yönlülük, etkinliği diğerlerinden farklı ve kalıcı kılan temel unsur olarak öne çıkar.

Etkinliğin ayırt edici yönlerinden biri de öğrenci merkezli ancak öğretim elemanlarının rehberliğinde gelişen demokratik yapısıdır. Öğrenciler yalnızca katılımcı değil, aynı zamanda üretici, organizatör ve temsilci rollerini de üstlenmektedir. Bu da onları aktif öğrenmenin ötesinde, sorumluluk ve aidiyet duygusuyla hareket eden bireyler hâline getirir. Ayrıca her yıl değişen öğrenci kuşaklarına rağmen etkinliğin kalitesini koruyabilmesi, kurumsal bir hafızanın oluştuğunu ve bilgi transferinin sağlıklı biçimde sürdürüldüğünü göstermektedir.

GBF'nin sürdürülebilirliğini sağlayan bir diğer önemli faktör, akademik takvime entegre edilen ve eğitimle doğrudan ilişkili yapısıdır. Etkinlik, eğlence odaklı bir festivalden ziyade, pedagojik hedefleri olan, çıktıları ölçümlenebilen ve her yıl gelişen bir model olarak değerlendirilmelidir. Bu anlamda, öğrencilerin yaratıcı, eleştirel ve disiplinler arası düşünebilmelerini destekleyen uygulamalı bir eğitim yöntemi olarak işlev görmektedir.

Bunun yanı sıra, dış paydaşlarla –sektör profesyonelleri, mezunlar, akademisyen konuklar vb.– kurulan sürdürülebilir ilişkiler, etkinliğe süreklilik ve dışa açıklık kazandırmakta; yalnızca içe dönük bir bölüm organizasyonu değil, dış dünyayla entegre bir öğrenme sahası oluşmasını sağlamaktadır. Böylece öğrenciler, henüz mezun olmadan mesleki çevreyle tanışma, kendilerini ifade etme ve profesyonel geri bildirim alma şansına erişmektedir.

Genç Beyin Fırtınası (GBF)'ni benzer organizasyonlardan ayıran temel özellik, bir etkinlik olmanın ötesinde bir eğitim pratiği olarak tasarlanmış olmasıdır. Sürdürülebilirliğini ise; öğrenci katılımına dayalı yapısı, akademik bütünlükle kurduğu bağ, yıllar içinde gelişen organizasyonel kültürü ve disiplinler arası/toplumlar arası etkileşim alanı yaratma gücüyle açıklamak mümkündür.

E.D.: Etkinliği benzer organizasyonlardan ayıran Beyin Fırtınası yarışmasıdır. Bir de -asında GRAFİST gibi, benzerlerinin bir kısmında da var olan- Türkiye'nin farklı okullarından tasarım öğrencilerini buluşturmasıdır. Etkinliğin sürdürülebilirliği tamamen kaynak ve mekân ile ilgili; 2019 yılında okulumuzun (DEÜ GSF) Narlıdere yerleşkesinden Tınaztepe kampüsünde aslında rektörlük için inşa edilen binaya taşınması ciddi mekân sorunlarını da beraberinde getirdi. Narlıdere kampüsünde atölye çalışmaları, yarışma ve sergiler için bölümün ve fakültenin imkanları oldukça yeterliydi. Yine de 2022 yılında Tınaztepe kampüsünde 19. etkinliğimizi yapabildik. Ayrıca gerek özel sektörden gerekse devletin belirli kurumlarından kaynak yaratmak da zorlaştı; ekonomideki sıkıntılarının bu tür etkinliklere kaynak yaratmada da belirli zorlukları beraberinde getirdiği kanaatindeyim.

Akademisyenlere yöneltilen beş soruya verilen yanıtlar, ortak temalar ve vurgular üzerinden yapılandırılarak sunulmuştur. Her bir soruya ilişkin görüşler, etkinliğin farklı boyutlarını anlamaya yönelik bütüncül bir çerçevede ele alınmıştır. Bu bağlamda, sorulara verilen yanıtlar, ortak özellikleri dikkate alınarak özetlenmiştir.

Akademisyenlerin 1. soruya verdikleri cevapların ortak özelliği;

Genç Beyin Fırtınası (GBF)'nin çıkış noktasının, öğrenciler arası yaratıcı etkileşim ve takım çalışması odaklı bir yarışma fikrine dayandığı yönündedir. Hem C.B.Y. hem Ö.D. hem de E.D., etkinliğin 2000'li yılların başında profesyonel yaratıcı sektörlerden ilham alarak öğrenci merkezli bir yapıda başlatıldığını vurgulamaktadırlar. Zaman içinde bu yapının yarışmaya ek olarak seminerler, atölyeler, sergiler ve portfolyo sunumları gibi zenginleştirilmiş öğelerle geliştiğine de dikkat çekmektedirler.

Aynı zamanda verilen cevaplara ilişkin olarak, bu evrim sürecinde teknolojik gelişmelerin, iletişim olanaklarının çeşitliliğinin ve öğrenci talepleri gibi faktörlerin etkinliğin içerik ve biçim açısından dönüşümünde etkili olduğu görülmektedir. Her üç akademisyen de etkinliğin yalnızca bir yarışma olarak kalmadığını, sosyal ve eğitsel bir platforma dönüştüğünün de altını çizmişlerdir.

2. soruya verilen cevaplarda ise;

Etkinliğin genişlemesinin ve profesyonelleşmesinin hem öğrenci talepleri hem de bölümün pedagojik vizyonu doğrultusunda şekillenmesine dikkat çekilmektedir. Ortak bir görüş olarak, bölüm öğretim üyelerinin öğrencilerle yakın iletişimi sayesinde, stratejik kararların ortak akılla alındığı ve etkinliğin yapısının buna uygun olarak çeşitlendiği vurgulanmaktadır.

Ö.D. ve E.D. özellikle dış paydaşlarla (profesyoneller, akademisyenler, mezunlar) iş birliklerinin önemine değinirken, C.B.Y. öğrenci taleplerinin ve akademik birikimin bu süreci yönlendirdiğini belirtmektedir. Tüm öğretim üyeleri, etkinliğin sadece ders içi değil, müfredat dışı öğrenme alanı olarak da eğitimle güçlü bir bağ kurduğunda hemfikirdir.

3. soruya verilen cevaplara bakıldığında;

Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin, yaratıcı fikir üretiminden farklı olarak mesleki kimlik, takım çalışması, disiplinler arası etkileşim, sosyal beceri gelişimi gibi alanlarda da öğrenciler için çok boyutlu bir deneyim sunma özelliği taşıdığı söylenebilir.

C.B.Y. ve Ö.D., etkinliğin öğrencilerin gerçek dünyaya hazırlanmalarında, karar alma ve uzlaşma süreçlerinde etkili olduğunu belirtirken; E.D. bu deneyimin kolektif üretim pratiğini canlı tuttuğunu vurgulamaktadır. Özellikle farklı disiplinlerden gelen öğrenci ve konukların etkileşim içinde olması da katılımcıların tasarıma çok yönlü bakabilmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda ortak nokta, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*'nin bir yarışmadan öte bir öğrenme alanı olduğudur.

4. soruya verilen cevapların ortak değerlendirmesinde ise;

Etkinlik kapsamında üretilen afişler ve tanıtım materyallerinin, grafik tasarım eğitiminin uygulamalı, yaratıcı ve katılımcı yönünü doğrudan temsil ettiği vurgusu dikkat çekmektedir. Her üç akademisyen de afiş tasarım sürecinin öğrencilerle iş birliği içinde yürütüldüğünü ve bunun bir eğitim çıktısı olarak değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamışlardır.

E.D., afişlerin her yıl özgün kavramsal yaklaşımlar taşıdığına dikkat çekerken; C.B.Y. ve Ö.D., bu sürecin öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirdiğini ve aynı zamanda profesyonel görsel iletişim diline aşinalık kazandırdığını belirtmektedirler. Bu bakımdan afiş tasarımı süreci de öğrencilerin hem bireysel hem de kolektif üretim deneyimlerini pekiştiren bir pedagojik alan olarak değerlendirilmektedir.

5. sorunun cevaplarında ise;

Genç Beyin Fırtınası (GBF)'ni benzer organizasyonlardan ayıran en önemli unsurun, özgün formatlı *Beyin Fırtınası Yarışması* ve öğrenci katılımına dayalı demokratik bir organizasyon yapısına sahip olması tanımlanmaktadır. Tüm öğretim üyeleri, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*'nin öğrenci merkezli, üretim odaklı ve çok aktörlü yapısının, onu bir etkinlikten öteye taşıdığı konusunda hemfikirdir. Ayrıca, verilen cevaplar dikkate alındığında *sürdürülebilirlik* konusu da oldukça önemlidir. Bu konudaki ortak endişe ise mekân değişikliği, maddi kaynak yetersizliği ve ekonomik koşulların olumsuz etkileri üzerine yoğunlaşmaktadır. Buna rağmen, gönüllülük temelli desteklerin, kurumsal hafızanın ve güçlü sosyal bağların etkinliği ayakta tuttuğu belirtilmektedir. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, eğitsel niteliğiyle festival havasından ayrılarak *okul içinde okul* modeli olarak tanımlanabilecek bir kimlik kazanmıştır.

Akademisyenlerin 5 soruya verdikleri cevapların genel değerlendirmesi, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*'nin 19 yıl boyunca değişen koşullara rağmen eğitimde yenilikçi, disiplinlerarası ve uygulamalı bir model olarak öne çıktığını vurgulamaktadır. Öğrencilerin bir yarışmanın katılımcılarında çok, tasarımcı, organizatör,

yönetici ve temsilci rollerinde bu yapı içinde etkin olduklarını, grafik tasarımı eğitiminin dinamiklerine doğrudan katkı sunduklarını göstermektedir.

4.2. Afiş Tasarımlarıyla “Genç Beyin Fırtınası (GBF)”

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından düzenlenen *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliği, her yıl farklı temalarla düzenlenmektedir. Bu etkinlik çerçevesinde hazırlanan afiş tasarımları, yalnızca etkinliğin duyurusunu yapmamakta; grafik tasarım öğrencilerinin yaratıcı potansiyelini ve çağdaş tasarım anlayışlarını yansıtan önemli bir belge niteliği taşımaktadır. Bu bağlamda, başlangıç tarihi 2001'den itibaren düzenlenen etkinliklerin yılları ve afiş tasarımcıları *Tablo 4*'te yer almaktadır.

Tablo 4. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin düzenlendiği ilgili yıllara ait afişlerin tasarımcıları.

Etkinlik Yılı	Tasarımcı
2001	Betül Uslu Özkan
2002	Ömer Durmaz önderliğinde DEÜ GSF öğrencisi Zeynel Özer
2003	Ömer Durmaz
2004	Ömer Durmaz
2005	GBF Tasarım Grubu DEÜ GSF Öğrencileri
2006	Ömer Durmaz / Özgür Saraçoğlu
2007	Betül Uslu Özkan
2008	Ziyacan Bayar / Umut Altıntaş / Burhan Şohoğlu / Emrah Kara
2009	Ziyacan Bayar / Umut Altıntaş / Burhan Şohoğlu / Emrah Kara
2010	Emre Duygu
2011	Emre Duygu önderliğinde DEÜ GSF Grafik Öğrencileri
2012	Emre Duygu önderliğinde DEÜ GSF Grafik Öğrencileri
2013	GBF Tasarım Grubu
2014	Görkem İşme
2015	Emre Duygu önderliğinde DEÜ GSF Grafik Öğrencileri
2016	Ziyacan Bayar
2017	Ziyacan Bayar
2019	DEÜ GSF Grafik Topluluğu
2022	DEÜ GSF Grafik Topluluğu

Gerçekleştirilen 19 etkinliğin afişleri incelendiğinde, tematik çeşitlilik ve estetik dil açısından dikkat çekici bir evrim gözlemlenmektedir. Özellikle tipografi kullanımı, renk tercihleri, illüstrasyon ve fotoğraf gibi görsel öğelerin kompozisyonunda belirgin bir özgünlük arayışı söz konusudur. Afişlerin genelinde soyut kavramsal yaklaşımlar öne çıkarken, bazı afişlerde ise daha doğrudan ve açıklayıcı tasarım dilleri benimsenmiştir. Bu çeşitlilik, öğrencilerin ve bölümün grafik tasarım yaklaşımındaki dinamizmi

yansıtmaktadır. Afişlerde kullanılan görsel kompozisyonların büyük bölümü, *Bauhaus* ve *İsviçre Ekolü* gibi modernist yaklaşımlardan esinlenmekle birlikte, dijital çağın gereksinimlerine uygun biçimde deneysel grafik unsurlar da barındırmaktadır. Öte yandan, son yıllarda hazırlanan afişlerde, görsel iletişim biçimlerindeki dönüşüme paralel olarak sadelik, metafor kullanımı ve mesaj odaklılık ön plana çıkmıştır.

Genel çerçevede *Genç Beyin Fırtınası (GBF) afişleri*, öğrenciler için birer portfolyo ögesi ve sektörel temsil imkânı sunmaktadır. Bu bağlamda, her afiş hem bireysel bir tasarım ifadesi hem de bölümün kolektif vizyonunun bir yansımasıdır. Afişlerin yıllar içindeki biçimsel ve içeriksel dönüşümleri, bölümün çağdaş grafik tasarım eğitimi anlayışını, teknolojik gelişmelere uyumunu ve eleştirel düşünceyi teşvik eden bir yaklaşımı benimsediğini göstermektedir.



Görsel 2. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2001, Betül Uslu Özkan (Betül Uslu Özkan Arşivi, 2025).

21 Mayıs 2001 tarihli 1. *Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğine ait afiş tasarımı* hem görsel dili hem de kavramsal altyapısıyla dönemin grafik tasarım anlayışına özgün bir katkı sunmaktadır. Afişte kullanılan tipografi, etkinliğin hedef kitlesi olan genç bireyleri yansıtır nitelikte enerjik ve hareketli bir biçimde kurgulanmıştır. Özellikle başlık kısmındaki harflerin eğimli yapısı ve yoğun siyah-beyaz kontrastı, *fırtına* kavramının dinamik doğasını görsel olarak yansıtırken, alt metinlerdeki sade ve okunaklı yazı karakterleri bilgi aktarımını destekleyici niteliktedir. Kompozisyonun merkezine yerleştirilen stilize insan başı figürü ise grafiksel anlamda oldukça çarpıcıdır. Hem profile hem de önden görünüme benzer biçimde tasarlanan bu figür, izleyicide algısal bir oyun etkisi yaratırken, beyin ve ağız arasındaki ilişkiyi simgeleyen çizgilerle düşünce ve ifade arasındaki bağlantıya gönderme yapmaktadır. Figürün üst bölümünde yer alan kare biçimli piksellerin beyinden dışa doğru dağılması, dijitalleşmenin yeni yeni belirginleşmeye başladığı 2000'li yılların başlarına ait grafiksel bir gönderme olarak da okunabilir. Afişin monokrom olarak hazırlanmış olması da gerek dönemin dijital baskı olanaklarının ve renk kalitesinin kısıtlı oluşu gerekse de grafik sadelik ilkesi bakımından anlamlıdır. Çünkü bu renk kullanımı, içerdiği fikir yoğunluğunu görsel karmaşadan arındırarak daha doğrudan bir iletişim kurma olanağı sağlamaktadır. Afişin bir eskizi andırır şekilde hazırlanmış olması da ayrıca dikkate değerdir. Bu durum, tasarımın hem kişisel bir yaratım sürecine hem de eğitim odaklı bir üretim anlayışına dayandığını göstermekte, grafik tasarımın pedagojik bir ifade aracı olarak nasıl değerlendirilebileceğine dair güçlü bir örnek sunmaktadır. Dolayısıyla bu afiş, bir tasarım aracından ziyade, bir düşünce biçiminin ve öğrenci merkezli bir organizasyonun görsel temsili olarak okunmalıdır.



Görsel 3-4. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2002, Zeynel Özer (Ömer Durmaz Arşivi, 2025); 3. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2003, Tasarım: Ömer Durmaz (Ömer Durmaz Arşivi, 2025).

3-5 Haziran 2002 tarihlerinde yarışma ve sergi olarak düzenlenen *ikinci etkinliğe ait afiş*, beyaz zemin üzerine yerleştirilen mavi ve pembe tonlarındaki tipografik ve grafiksel öğelerle oldukça sade ve çağdaş bir görünüm sunmaktadır. Afişin ana başlığında kullanılan tipografi modern, okunabilir ve dikkat çekici biçimde kullanılmış, 2. ifadesi leke değeri olarak büyütülerek afişin ana görseli ve odak noktası hâline getirilmiştir. Arka planda dağılan küçük daireler içerisinde 02 ifadesiyle birlikte kullanılan mavi halkalar, oksijen molekülüne gönderme yaparak genç beyinlerin yaratıcı düşünce üretim sürecine taze bir soluk getirdiği fikrini çağrıştırmakta, fikirlerin havada asılı kalmadığını, çevreye yayıldığını simgesel biçimde ifade etmektedir. Bu görselleştirme, aynı zamanda sadeleşmiş, minimal ve deneysel bir tasarım anlayışını yansıtarak, dönemin tasarım eğilimleriyle de örtüşmektedir. Bilgi metninin sağ alt köşeye yerleştirilmiş olması, afişin görsel alanını metin kalabalığından arındırarak izleyicinin odağını merkezi öğelerde toplamaktadır. Ayrıca bu kompozisyon, grafik tasarımda boşluk (negatif alan) kullanımının etkili bir biçimde değerlendirildiğini göstermektedir.

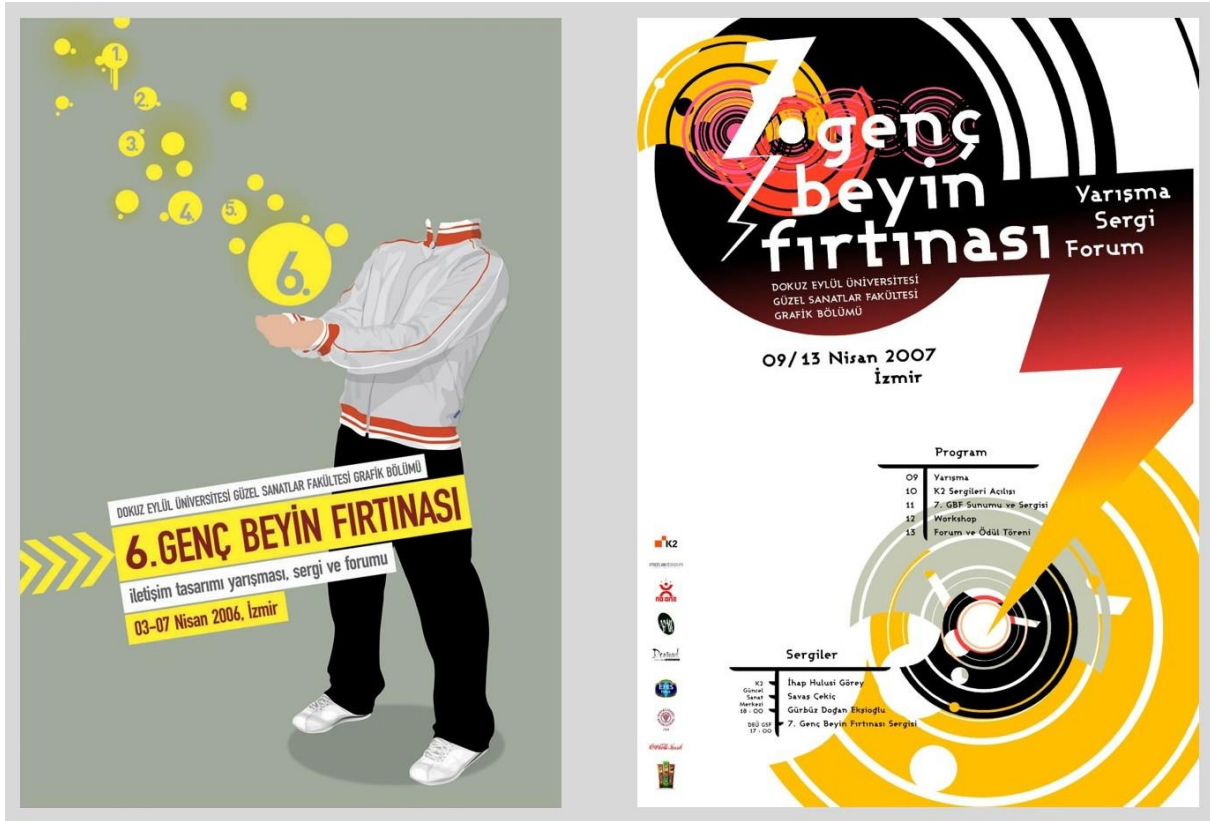
21-23 Mayıs 2003 tarihlerinde gerçekleşen *üçüncü etkinlik afişi* ise görsel anlatımda diğer iki afişe göre farklı bir yaklaşımı benimseyerek, tipografiyi ve fotoğrafı bir araya getiren daha çarpıcı ve kavramsal bir tasarım dili ortaya koymaktadır. Afişte yer alan çöp kutusuna atılmış buruşturulmuş kağıtlar, yaratıcı sürecin arka planında yer alan deneme-yanılma, eleme ve yeniden düşünme eylemlerini metaforik olarak temsil etmektedir. Bu görsel unsur, tasarımda başarısızlık korkusunun değil, denemenin ve üretimin esas olduğu yönünde bir mesaj taşımaktadır. Canlı sarı zemin rengi ve pembe tonlarında kullanılan kalın başlık fontu, yüksek kontrast yaratarak afişin dikkat çekiciliğini artırmakta; aynı zamanda gençliğin enerjisini ve dinamizmini simgelemektedir. Metinlerin dikey düzlemde kullanılması ve etkinlik bilgilerine yönlendirici oklarla yer verilmesi, geleneksel afiş düzenlerinden ayrılarak, izleyiciyi afişi farklı açılardan okumaya teşvik etmektedir. Bu yaklaşım, grafik tasarımın hem estetik hem yönlendirme işlevini ön plana çıkarmaktadır.



Görsel 5-6. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afiş 2004, Ömer Durmaz (Ömer Durmaz Arşivi, 2025); 5. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afiş 2005, GBF Tasarım Grubu DEÜ GSF Öğrencileri (Ömer Durmaz Arşivi, 2025).

24-26 Mayıs 2004 tarihlerini kapsayan *dördüncü etkinliğe ait afiş*, çizgisel illüstrasyonlara dayalı, simgesel bir anlatım kurgusuyla tasarlanmıştır. Mavi zemin üzerine yerleştirilen, iç içe geçmiş kıvrımlardan oluşan beyaz bulut figürleri hem geleneksel *fırtına* metaforunu hem de beyin kıvrımlarını çağrıştıracak biçimde grafik anlatımla görselleştirilmiştir. Bu bulutların altından dökülen damlalar, fikirlerin yağmur gibi yere indiği, yoğun bir üretim sürecini simgeleyen soyut bir metafor oluşturmaktadır. Afişte kullanılan tipografi, el yazısı karakterine yakın, yumuşak hatlara sahip eğlenceli bir yazı tipiyle verilmiş ve gençliğe özgü dinamizm duygusu ön plana çıkarılmıştır. Yazının sarı renkte konturlanarak mavi zeminle kontrast oluşturması, okunabilirliği artırırken grafik bütünlüğü de pekiştirmiştir. Kompozisyonun genelinde, illüstratif yaklaşımın hâkim olduğu, dijitalin sınırlarına yakın duran estetik bir tasarım anlayışı dikkat çekmektedir. Bu yönüyle afiş, grafik tasarımda metaforik anlatımın ve sembolik görsel dilin etkili kullanımına örnek teşkil etmektedir.

11-13 Mayıs 2005 tarihleri arasında gerçekleştirilen *beşinci etkinlik afişi* ise kavramsal bir fotoğrafın merkezde yer aldığı gerçekçi ve çağdaş bir grafik dil benimsemektedir. Bir kol saatinin yansımaya yerleştirilen beş genç yüz hem yarışmanın takım odaklı doğasını hem de *yaratıcılık ve zaman* ilişkisini doğrudan temsil etmektedir. Saat metaforu, yaratıcı sürecin zamana karşı işleyen yapısını, sınırlı sürelerde üretme heyecanını ve yarışma bağlamındaki süre odaklılığı işaret etmektedir. Aynalı yüzeydeki yansımaya hem tasarımcının kendine bakışı hem de kolektif bir yaratı süreci algısı oluşturmaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, grafik tasarımda fotoğrafın kavramsal bir araç olarak nasıl kullanılabileceğine dair güçlü bir örnek sunar. Tipografik tercihlerde ise serifli bir font kullanılmış ve bu seçim, görselin gerçekçiliğiyle dengeli bir kontrast oluşturarak afişin genelinde sade ama etkileyici bir atmosfer yaratmıştır. Metinler, okunabilirlik esas alınarak üst kısma ve sol alt köşeye dengeli biçimde yerleştirilmiştir.



Görsel 7-8. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2006, Tasarım: Ömer Durmaz / Özgür Saraçoğlu (Ömer Durmaz Arşivi, 2025); 7. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2007, Tasarım: Betül Uslu Özkan (Betül Uslu Özkan Arşivi, 2025).

3-7 Nisan 2006 tarihlerini kapsayan 6. *Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinlik afişi*, kompozisyon ve görsel hiyerarşi açısından dengeli bir kurguya sahiptir. Kompozisyonun merkezinde konumlandırılan başsız figür ve ondan yükselen baloncuklar, tasarımın odak noktasını oluşturmakta ve izleyicinin bakışını yukarı yönlü bir hareketle afişin üst bölgesine taşımaktadır. Bu hareket, fikirlerin yükselmesi ve çoğalması metaforunu görsel olarak desteklemektedir. Afişte kullanılan diyagonal başlık bandı, statik yapıyı kırarak dinamizm yaratırken, tipografik hiyerarşiyi de güçlendirmektedir. Bu bağlamda tipografik açıdan afiş, işlevsel bir okunabilirlik gözetilerek tasarlanmıştır. Başlıkta kullanılan kalın ve sans-serif karakterler, hiyerarşik üstünlüğü belirginleştirirken, alt metinlerde daha ince ve küçük puntolar tercih edilmiştir. Bu sayede görsel ağırlık merkezi başlıkta toplanırken, destekleyici bilgiler ikincil düzeyde sunulmuştur. Renk kullanımı, nötr bir arka plan üzerinde parlak sarı ve kırmızı vurgularla sınırlı tutulmuştur. Bu kontrastlı renk paleti, afişin görsel netliğini ve çağdaş görünümünü desteklerken, dikkati de başlık ve baloncuklara yönlendirmektedir. Renklerin bu şekilde işlevsel kullanımı, tasarımın görsel iletişim başarısını artırmaktadır. Figürün başsız olarak tasarlanması, soyutlama yoluyla figürün elinden yükselen aydınlık, ışık saçan *beyin* veya *düşünce* kavramını temsil etmektedir.

9-13 Nisan 2007 tarihlerinde gerçekleştirilen 7. *Genç Beyin Fırtınası (GBF) afişinde* ise biçimsel olarak daha deneysel ve katmanlı bir tasarım yaklaşımı sergilenmektedir. Kompozisyon, büyük ölçekli şimşek formu, dairesel enerji halkaları ve soyut titreşim hatlarıyla dinamik bir görsel ritim kurmaktadır. Bu öğeler, *beyin fırtınası* temasını doğrudan çağrıştıran bir görsel metafor işlevi görürken negatif alanın etkin kullanımı da izleyicinin bakışını odak noktalarına yönlendiren bir akış yaratmaktadır. Aynı zamanda kompozisyonun diyagonal ve dairesel hareketleri dinamizmi de güçlendirmektedir. Tipografik düzenleme, deneysel bir yaklaşım ile geleneksel okunabilirlik ilkeleri arasında bir gerilim oluşturmaktadır. Başlık, kırık yerleşim ve değişen boşluk kullanımıyla kavramsal bir vurgu üretmekte, ancak bu durum uzaktan okunabilirliği bir ölçüde azaltmaktadır. Alt metinlerde tercih edilen sans-serif karakterler bilgi aktarımı için işlevsel olmakla birlikte, program ve sergi listelerinde küçük punto kullanımı, görsel yoğunluk ile birleştiğinde taramayı zorlaştırmaktadır. Bu durum, afişin görsel ilgiyi artırırken iletişim hızını kısmen düşürdüğünü göstermektedir. Renk paleti, siyah, beyaz ve sıcak renk tonlarının geçişleri üzerine kuruludur. Kırmızı, turuncu ve sarı renklerin birleşimi, enerjik ve dikkat çekici bir atmosfer yaratırken, tematik olarak *yaratıcılık patlaması* ve *hareket* kavramlarını pekiştirmektedir.



Görsel 9-10-11. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2008, Tasarım: Ziyacan Bayar / Umur Altıntaş / Burhan ŞoHoğlu / Emrah Kara (Umur Altıntaş ve Burhan ŞoHoğlu Arşivi, 2025).

31 Mart-4 Nisan 2008 tarihlerinde gerçekleşen 8. *Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin afiş tasarımı*, önceki yıllarda tasarlanan afişlere göre daha farklı bir bakış açısı geliştirilerek üç boyutlu bir uygulama ve sunuma sahiptir. Grafik tasarım pratiğinde hem görsel hem de nesnel/taşınabilir malzeme kullanımına dair etkili bir çalışma olarak okunabilen afişte yer alan kırmızı fiş, elle kesilmiş bir parça olarak kıvrılıp yeşil prize girmektedir. Tasarımın merkezine yerleştirilen kırmızı fiş ve priz ilişkisi, soyut bir metaforu doğrudan fiziksel bir müdahaleyle somutlaştırarak izleyiciyle araya bir *dokunma* ve *müdahale* katmanı yerleştirmektedir. Bu bağlamda afiş, yalnızca düz yüzeyde bilgi ileten bir iletişim nesnesi olmaktan çıkarak, yapısal olarak hissedilen ve deneyimlenebilen bir *uygulamaya* dönüşmekte, görünürlük ile fiziksel etkileşim arasında bir gerilim kurmaktadır. Afişin tasarımcılarından Umur Altıntaş'ın (Temmuz 2025, kişisel görüşme) "*Bu afişi tasarladığımız öğrencilik yıllarımızda Michael C. Place'den çok etkileniyorduk. Onun bir çalışmasından hareketle afiş için önce çoklu priz ve karmaşık kabloların bulunduğu bir fotoğraf çektik. Sonra fotoğraftaki prizlerden birini soyutlayıp simgeye çevirmek istedik. "Fiş gerçekten prize girse nasıl olur?" diyerek afişi üç boyutlu üretmeye karar verdik. Kırmızı fişin olduğu bölüm ile afişin geri kalanı ayrı ayrı basıldı, fişlerin hepsini tek tek kesip ana afişe yapıştırdık. Fiş oval geliyordu ve mekânda alan kaplıyordu. Bu yüzden insanlar sürekli afişlere takılıyordu ve neredeyse hepsi yırtıldı"* ifadesi, öğrencilik yıllarına dair deneysel bir çözüm bulma ve fark yaratma heyecanını tanımlamaktadır. Bu bağlamda afişin en önemli estetik-politik katkısı, görsel iletişimde *deneysel üretim* ile *iletişim işlevi* arasındaki sınırdaki gezinmesidir. Tasarımcıların öğrencilik yıllarındaki keşifsel arayışı, teknik serüveni ve etkilendikleri görsel kültürel figürlerle kurdukları diyalog, afişin yüzeyine hem biçim hem de içerik üzerinden yansımıştır. Ayrıca, malzeme ve üretim süreci (kırmızı bölümün ayrı basılması, elle kesilip ikinci bir katman oluşturması) afişe bir *meta-düzyer* katmaktadır. Bu üretim pratiği, tasarım nesnesini sadece sonuç değil, sürecin görünür olduğu bir nesne haline de getirmektedir.

Kompozisyon açısından, afişte merkezde yer alan priz/fiş ikilisi, negatif alanla çevrelenerek hem odak noktası olarak öne çıkarılmış hem de çevresindeki boşluk sayesinde görsel nefes alma alanı yaratılmıştır. Kırmızı fişin elle kesilip yapıştırılması, iki boyutlu grafik yüzeyin derinlik algısıyla oynamış, izleyicinin bakışı önce priz ve fişe yönelmiş, ardından malzemenin fiziksel katmanı sayesinde imgesel çözümlenmeye doğru kaymıştır. Bu yerleştirme, figüratif unsurları minimize ederken kavramsal yoğunluğu artırmış ve afişin hem anlatısal hem de deneysel bir odak noktası kazanmasını sağlamıştır. Renk ve kontrast

kullanımı da afişin kavramsal yükünü destekler niteliktedir. Kırmızının yoğunluğu, görsel hiyerarşide fişi birincil mesaj taşıyıcı olarak konumlandırırken, arka planın nötrlüğü bu müdahaleyi güçlendirmektedir.



Görsel 12-13-14. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2009, Tasarım: Ziyacan Bayar / Umut Altıntaş / Burhan Şohoğlu / Emrah Kara (17. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2017, s. 7; GBF9, <https://gsf.deu.edu.tr/gbf/arsiv/09/>).

6-10 Nisan 2009 tarihlerinde gerçekleşen 9. *Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin afiş tasarımı* da 8. *etkinlik afişi* gibi kolektif bir üretim ve sunuma sahiptir. *Genç Beyin Fırtınası Tasarım Ekibini* oluşturan öğrenciler, 9. *etkinlik afişi* ve bu etkinliğin her aşaması için ayrı birer afiş tasarımı hazırlamışlardır. Söz konusu tasarımları bölümlerindeki serigrafi tekniğiyle basarak ilgili görsel tanıtım materyallerini kendi imkanları ile hayata geçirmişlerdir. Öğrenciler yaklaşık 200 kutu boya alarak matbaadan gelen siyah beyaz afiş floresan baskı boyası ve serigrafi tekniği ile renklendirmişlerdir. Bu sayede tasarım, *hazır* olandan *yeniden üretime* geçişi görünür kılmakta, materyalin dokunsal ve görsel katmanları, izleyicide hem üretim sürecine dair farkındalık hem de orijinal metinle kurulan diyalog hissi uyandırmaktadır. Floresan boya kullanımı, görsel dikkat ve zaman-mekân bağlamında afişin çekiciliğini, canlılığını ve kolektif müdahalenin enerjisini güçlendirir. Bu uygulama biçimi, yerel üretim koşullarının estetik sonuçlarına bir vurgudur ve bir yandan sınırlı kaynaklarla yaratılan çözüm üretiminin özgünlüğünü ortaya koyarken diğer yandan tasarımın değişime açık, katmanlı doğasını pekiştirmektedir.

Hazırlanan çoklu afişler etkinlik süresince etkinliği kapsayan tüm aşamaları bilgilendirme için fonksiyonel bir özellik taşımaktadır. Aynı zamanda etkinliğin ana afişi olarak kullanılan afiş asılma biçimiyle de hareketli ve farklı bir duruş sergilemektedir. Köşelerinden dışarı uzanan el görselleri, dört köşesinden bant ile afiş *tutan, yerleştiren* ve asma eylemine dolaylı gönderme bakımından kendisiyle etkileşime geçen unsurlar olarak okunabilir. Eller hem görsel olarak çerçeveleyici hem de mecazî düzeyde müdahaleci figürlerdir. Bu yerleştirme, tasarımın statik bir düzlem olma iddiasını çözerken izleyici ile mekânsal ve eylemsel bir ilişki önermektedir.

Kompozisyon açısından afiş, boşluk ve tipografik yerleşimle merkezî bilgi alanını (etkinlik adı, tarih, bağlam) vurgulamaktadır. Tipografik tercih ve hiyerarşi, sadelik ile dikkatli bir ağırlık dağılımı arasında dengelenmiştir. Etkinlik başlığı ve tarih bilgisi, büyük, net ve sans-serif karakterlerle sunulurken okunabilirliği önceliklendirmekte; alt bilgilerin daha ince yerleşimi ise merkezî mesajı destekler

niteliktedir. Bu tipografik düzenleme, serigrafik müdahalelerle inşa edilen renk ve yüzey farklılıkları arasında bir denge sağlayarak hem biçimsel belirginlik hem de bilgi aktarım verimliliği sunmaktadır.



Görsel 15-16. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2010, Tasarım: Emre Duygu (Emre Duygu Arşivi, 2025); 11. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2011, Tasarım: Emre Duygu önderliğinde DEÜ GSF Grafik Öğrencileri (17. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2017, s. 8).

12-16 Nisan 2010 tarihlerinde gerçekleşen *10. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin afişi*, grafik tasarım pratiğini hem tarihsel referanslar hem de müdahaleci bir estetik yaklaşım üzerinden kurgulayan kompozisyona sahiptir. Afiş, tipografik biçim ve malzeme hissini bir araya getirerek *görsel iletişim* temasını içerik ve biçim düzeyinde görünür kılmaktadır. Arka planın krem-bej tonunda tutulması, yazıların ve renkli vurguların öne çıkmasını sağlarken bu seçim, geleneksel baskı estetiğine bir kâğıt etkisiyle gönderme yapmaktadır. Tipografi, afişin ana anlatı düzlemini oluşturmakta ve kullanım biçimiyle güçlü bir tipografik etki yaratmaktadır. *GBF X* başlığı, büyük ölçekli, dokulu, ahşap baskı/letterpress etkili karakterlerle sunularak geçmişe yönelik bir görsel atıf yaparken, kırmızı *X* ise hem sayısal olarak *10*'u işaret etmekte hem de renksel olarak öne çıkarak etkinliğin sayısına odaklanmayı güçlendirmektedir. Alt bilgi katmanlarında kullanılan stencil karakterler, farklı hiyerarşik düzlemler yaratacak şekilde bölgesel ayrımlar kurmakta, izleyicinin bilgiye ulaşma yolculuğunu belirginleştirmektedir. Afişin tasarımcısı Öğr. Gör. Emre Duygu ile yapılan görüşmede (20 Temmuz 2025); afişi tasarlama sürecinde Alice Twemlow'un *Grafik Tasarım Ne İçindir?* isimli kitabında yer alan *Zanaat ve Karmaşıklık* bölümünden etkilendiğini, bu bağlamda Twemlow'un ifadesiyle *"yaygınlaşmış yazılımların kısıtlı olanaklarıyla üretilmiş işlerin aynılığından yabancılaşmış pek çok tasarımcı, el emeği ile bir şey üretme sürecinin hem fiziksel olarak tatmin edici hem de anlam aramak için zengin bir alan olduğunu keşfediyor. [...] bilgisayarlarını bırakıp elleriyle üretmenin tadını çıkarmak için, tipo baskı gibi eskimiş teknolojilere geri dönüyor"* (Twemlov, 2011, s. 64) tasarımcının yaklaşımını açıklamaktadır. Duygu, bu anlayış doğrultusunda, afiş tasarımında el emeğinin ve dokunsal niteliklerin öne çıkmasını amaçladığını; böylece, dijital ortamın sunduğu standart görsel dilin ötesine geçerek üretim sürecinin izlerini görünür kılan, özgün ve deneyimsel bir tasarım dili oluşturduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda afişi oluşturan kompozisyon, dikey ve yatay çizgisel bölümlenmelerle organize edilmiş olup, afiş yüzeyini modüler parçalara ayırarak içeriği *kategori* bazlı okumaya açmaktadır. *YARIŞMA*, *ATÖLYE ÇALIŞMASI*, *SERGİLER*, *FORUM* gibi bilgi blokları, fiziksel olarak kutu içinde sunularak sistematik bir düzen duygusu vermektedir. Bu blokların arasındaki boşluklar ve çizgisel ayırıcılar okunabilirliği destekleyici özellik taşımaktadırlar. Bununla birlikte, farklı yönelimlerde yerleştirilen metinler (örneğin

dikey *SERGİLER* ve *FORUM*) görsel dinamizmi artırırken okuma ritmini izleyici tarafından da parça parça yeniden kurmaya zorlamaktadır. Bu da izleyiciyi pasif bilgi tüketicisinden aktif çözümleyici konumuna çekmektedir. Renk kullanımı sınırlı ancak stratejiktir. Siyah ve kırmızı arasındaki kontrast, hiyerarşik vurguyu netleştirmekte, kırmızı hem baskın bilgi noktalarında hem de dikkat çekici öğelerde (tarih, başlık vurguları) seçilerek görsel akışı yönlendirmektedir. Bej arka plan, bu ikili kontrastı yumuşatarak bir “eski baskı / letterpress” hissi yaratmakta ve bu estetik seçim, posterin tarihsel süreklilik ve genç yaratıcı enerjiyi buluşturan kimliğini kurgulamaktadır. Yüzeysel dokuya dair referanslar, afişin yüzeyini derinleştirmekte, harflerin ve bazı dolgu alanlarının *dalgah, aşınmış* görünüşleri, tasarımın *elle yapılmışlık* hissini taşıdığı güçlendirmektedir. Bu dokulu yüzey, tasarımın mekanik olarak temiz düzeninden hafifçe saparak insan eliyle ilişkili bir izlenim bırakmaktadır.

4–8 Nisan 2011 tarihleri arasında düzenlenen *11. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğine ait afişin* grafik dili, minimal tasarım ilkeleri doğrultusunda kurgulanmıştır. Afişte yer alan pencere görselleri tasarımcısının bizzat bir kartondan kesip açmasıyla ve arkadan ışık verilip fotoğraflanmasıyla elde edilmiştir. Kompozisyonda hâkim olan merkezi ve simetrik düzen, merkeze yerleştirilen pencere formlarıyla görsel bir denge oluşturmaktadır; bu formlar, fikirlerin açığa çıkışı ve bilinmeyene yönelme gibi kavramsal göndermeler taşımaktadır. Renk kullanımı, beyaz zemin aracılığıyla ferah ve sade bir atmosfer yaratırken, mavi geçişli arka plan umut ve yeniliğe açıklık gibi olumlu çağrışımlarla tematik derinliği pekiştirmektedir. Siyah ve mavi tonların birlikteliği, tasarıma hem ciddiyet hem de dinamizm kazandırmaktadır. Tipografik tercihler, etkinliğin başlığında kullanılan stencil karakterli yazı tipiyle *hareket* ve *üretim* temalarıyla örtüşmekte, farklı punto ve renk kullanımlarıyla içerikte hiyerarşik bir yapı kurulmaktadır. Başlık vurgulanırken, ikincil bilgiler okunabilirlik gözetilerek daha sade biçimde sunulmuştur. Görsel hiyerarşi, izleyicinin bilgileri belirli bir öncelik sırasına göre algılayabilmesini mümkün kılmış, alt bölümdeki kurumsal logolar ise kompozisyon bütünlüğünü bozmadan konumlandırılmıştır.



Görsel 17-18. 12. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2012, Tasarım: Emre Duygu önderliğinde DEÜ GSF Grafik Öğrencileri (17. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2017, s. 9); 13. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2013, Tasarım: GBF Tasarım Grubu (17. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2017, s. 9).

09–13 Nisan 2012 tarihleri arasında düzenlenen *12. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğine ait afiş*, genç bireylerin bir masa etrafında fikir alışverişinde bulunduğu sahne üzerinden *12 Havari* parodisi konsepti ile Leonadro Da Vinci'nin *Son Akşam Yemeği* isimli eserine gönderme yapmaktadır. Aynı zamanda afiş, kolektif üretim ve yaratıcı etkileşim temalarını görsel düzlemde başarıyla aktarmaktadır. Figürlerin etkileşim içinde konumlandırılması, gençlik, dinamizm ve birlikte öğrenme gibi kavramları doğrudan desteklemektedir. Afişin grafik dili, fotografik öğelerin duotone filtrelerle stilize edilmesi yoluyla illüstratif ve çağdaş bir nitelik kazanmıştır. Canlı ve kontrastlı renk paleti (turuncu, mavi, sarı), hem görsel enerjiyi artırmakta hem de kompozisyonun hiyerarşik yapısını güçlendirmektedir. Merkezde yer alan *XII* ifadesi ile modern ve geometrik tipografi, tasarımın dinamik ve dikkat çekici karakterini pekiştirmektedir. Yatay düzlemde

organize edilen kompozisyon, üst bölümdeki metinler ile alt bölümdeki figüratif sahne arasında görsel bir denge kurmakta; bu düzenleme, afişin okunabilirliğini ve algılanabilirliğini artırmaktadır. Görsel hiyerarşi, başlık, tarih ve içerik bilgileri arasında etkili bir öncelik sıralaması sunmaktadır. İkonografik olarak doğrudan sembollere yer verilmese de sahne içerisinde kullanılan objeler ve figürlerin yönelimi aracılığıyla bilgi üretimi, etkileşim ve yaratıcılık kavramları dolaylı olarak temsil edilmiştir. Bu sahnelemeye dayalı anlatım, izleyiciyle daha doğal ve samimi bir bağ kurulmasına olanak tanımaktadır.

1-5 Nisan 2013 tarihleri arasında düzenlenen *13. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğine ait tanıtım afişi*; gençlik, üretkenlik ve yaratıcı düşünce temalarını merkezine alan bir tasarım yaklaşımı sunmaktadır. Arka planda kullanılan bulanıklaştırılmış fotoğraf, tasarım sürecine göndermede bulunurken, görsel odağın tipografik öğelere yönlendirilmesini sağlamaktadır. Mavi tonlardaki zemin, ciddi ve modern bir atmosfer yaratmaktadır.

Afişin grafik dili, çağdaş ve deneysel bir anlayışla şekillenmekte; merkezde konumlanan büyük puntolu *G13F* ifadesi hem görsel kimliği tanımlayan hem de görsel hiyerarşiyi kuran temel öge olarak öne çıkmaktadır. Sarı renkle vurgulanan bu kısaltma, yuvarlatılmış ve geometrik karakterli modern tipografiyle desteklenmiştir. G ve F harfleri arasında 13 ve B harfi şeklinde ortak bir tipografik anlatım kullanılmıştır. "*13. GBF'de tasarım esprisi 13 rakamıyla B harfinin harf anatomisindeki benzerliğinden türemiştir*" (Emre Duygu, 21 Temmuz 2025, kişisel görüşme). Kompozisyon, üstten alta doğru hiyerarşik bir düzenle yapılandırılmıştır. Organizasyon bilgileri üstte, etkinlik adı ortada, tarih ve içerikler ise alt bölümde yer almaktadır. Bu yapı, bilgi akışını düzenli ve okunabilir kılmaktadır. Renk paleti, sınırlı ancak etkili biçimde sarı, mavi ve beyaz tonlardan oluşmakta; özellikle sarı vurgular, odak noktalarını belirginleştirmektedir. Tipografi, afişin baskın ögesi olarak yalnızca metinsel değil, görsel ritim yaratan bir tasarım bileşeni işlevi de görmektedir. İkonografik açıdan doğrudan sembollere yer verilmemekle birlikte, arka planın soyut yapısı ve kullanılan grafik öğeler (oklar, artı işaretleri), yaratıcı sürece dair dolaylı göndermeler yapmakta ve tasarıma hareket hissi katmaktadır.



Görsel 19-20. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2014, Tasarım: Görkem İşme (17. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2017, s. 9); 15. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2015, Tasarım: Emre Duygu önderliğinde DEÜ GSF Grafik Öğrencileri (17. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2017, s. 9).

31 Mart-4 Nisan 2014 tarihleri arasında düzenlenen *14. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğine ait tanıtım afişinin* tematik çerçevesi iletişim, fikir paylaşımı ve yaratıcılık temaları çerçevesinde kurgulanmış; bu temalar, özellikle ikonografik öğeler aracılığıyla görselleştirilmiştir. Afişte yer alan teneke telefon metaforu (sarı konserve kutuları ve onları bağlayan çizgiler), genç bireyler arasındaki etkileşim ve kolektif üretim süreçlerine simgesel bir gönderme niteliğindedir.

Grafik tasarım dili, çağdaş ve sade bir estetik anlayışa dayanmakta; kompozisyon, diyagonal aks üzerinden dengelenmiş ve figürler görsel yönlendirmeyi destekleyecek biçimde konumlandırılmıştır. Arka plandaki büyük dairesel form, merkezi tipografik unsurları çerçeveleyerek görsel hiyerarşiyi pekiştirmektedir. Renk paleti, beyaz zemin üzerinde kullanılan canlı sarı, açık mavi ve koyu kırmızı tonlarıyla dikkat çekici ancak dengeli bir yapı sunmaktadır. *GBFXIV* ifadesi tipografik olarak merkezde konumlandırılmış, kırmızı renkteki *XIV* vurgusu, etkinliğin yılına dikkat çekerken görsel kontrast sayesinde okunurluğu artırmıştır. Tipografi, sade ve okunabilir sans-serif yazı karakterleriyle yapılandırılmış; farklı punto ve renk kullanımıyla ana mesaj ve alt bilgi arasında etkili bir görsel hiyerarşi sağlanmıştır. Etkinlik adı, tarih ve içerik bilgileri bu yapı doğrultusunda dengeli biçimde sunulmuştur. Alt bölümde yer alan kurumsal logolar, kompozisyon bütünlüğünü bozmadan hizalanmış ve tasarımın kurumsal işlevini estetik bir biçimde yerine getirmiştir.

6-10 Nisan 2015 tarihleri arasında düzenlenen *15. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliği afişi*, bireysel yaratıcılığın kolektif üretime dönüşmesi ve çoklu bakış açıları temasına odaklanan kavramsal bir çerçevede tasarlanmıştır. Afişin merkezinde yer alan, farklı renklere boyanmış el figürlerinden oluşturulmuş beyin formu, yaratıcı düşüncenin ve iş birliğinin güçlü bir görsel metaforu olarak işlev görmektedir.

Afişteki görsel dil, farklı renklerde eldiven takmış ellerin birleştirilmesiyle oluşturulan ve bir beyin formunu çağrıştıran fotoğraf kompozisyonundan oluşmaktadır. Söz konusu görsel anlatım, bireysel çeşitliliği ve özgün katkıları simgelerken, üç boyut etkisiyle de dikkat çekici bir görsel dinamizm sağlamıştır. Kompozisyonun odağı sade bir düzen içinde ele alınmış; merkezî figür dikey ekseninde konumlandırılarak görsel denge oluşturulmuş, metinsel bilgiler ise üst sol köşede sade tipografiyle sunulmuştur. Bu yerleşim, izleyicinin dikkatin ilk olarak görsel metafora, ardından bilgi alanına yönelmesini kolaylaştırmaktadır. Tipografi, okunabilirliği önceleyen modern, geometrik sans-serif karakterlerle düzenlenmiş; başlık ve alt başlıklar arasında puntolar ve kalınlık farklarıyla hiyerarşi oluşturulmuştur. Tipografik alanlar, figürle görsel çatışma yaratmayacak biçimde konumlandırılmıştır. Renk kullanımı ise yüksek kontrasta dayalı ve çeşitliliği simgeleyen canlı tonlarla (yeşil, mor, turkuaz, kırmızı vb.) dikkat çekmektedir. Aynı zamanda beyaz zemin tercih edilerek renklerin etkisi de güçlendirilmiştir. Bu yönüyle afiş, gençlik, çok seslilik ve dinamizm temalarını başarılı biçimde yansıtmaktadır. İkonografik düzlemde, insan eli ve beyin sembolleri aracılığıyla üretim, iş birliği, düşünce ve yaratıcılık kavramları bütüncül biçimde temsil edilmiştir. Her bir elin farklı renkte olması, bireysel katkıların ortak bir düşünsel yapıya evrildiğini simgelemektedir.



Görsel 21-22. 16. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2016, Tasarım: Ziyacan Bayar (<https://www.deu.edu.tr/etkinlik/16-genc-beyin-firtinasi-ve-uluslararasi-grafik-sempozyumu/>); 17. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2017, Tasarım: Ziyacan Bayar (17. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2017, s. 19).

5-10 Nisan 2016 tarihleri arasında düzenlenen *16. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliği afişi*, içerik ve tema açısından *Tasarımın Sınırları / Margins of Design* teması etrafında, grafik tasarım disiplininin kavramsal ve biçimsel sınırlarını irdeleyen deneysel bir yaklaşım sergilemektedir. Tema, yalnızca dilsel düzlemde değil, biçimsel ve görsel düzeyde de yansıtılmış; özellikle tipografi, geleneksel okuma pratiklerini sorgulayan bir tasarım nesnesi olarak işlevselleştirilmiştir.

Afişin grafik dili, deneysel tipografi ile şekillenmiş; bu bağlamda tipografik öğeler, biçim, doku, hizalama ve boşluk kullanımı üzerinden dönüştürülerek, alışlagelmiş görsel hiyerarşinin dışına çıkmıştır. Harflerin biçimsel varyasyonları; tipografi ile ikonografi arasında geçiş sağlayan bir alan yaratırken, bazı harfler soyut grafik şekillere dönüşerek anlamın görsel düzlemde parçalanmasına olanak tanımaktadır. Renk kullanımı, siyah zemin üzerinde beyaz ve kahve tonlarıyla sınırlı tutulmuş; bu sınırlılık, tipografik zenginliğin ön plana çıkmasını ve görsel yoğunluğu dengelemiştir. Kompozisyon, geleneksel simetri ve hiyerarşiden uzak, dengeli bir yapıdadır. *Tasarımın Sınırları ve Margins of Design* ifadeleri, yatay ve dikey eksenlerde parçalanarak yerleştirilmiş, bu biçimsel müdahaleyle hem kavramsal hem fiziksel sınırların grafik düzlemde görselleştirilmesi amaçlanmıştır. İkonografik olarak, geleneksel sembol sistemleri yerine tipografik dönüşümler ve soyut grafik formlar tercih edilerek, izleyiciyle bilgi temelli değil, kavramsal düzeyde ilişki kurmayı hedefleyen çağdaş tasarım anlayışı yansıtılmıştır.

23-27 Ekim 2017 tarihlerinde gerçekleşen *17. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliği afişi*, *16. etkinliğin afişinde* görülen alışlagelmiş görsel hiyerarşinin dışına çıkarak ve tipografik öğelerin biçimsel farklılıklarını bir arada kullanarak, özellikle *17* rakamının serbest el yazısı şeklinde yorumlanmasını içermektedir. Bu bağlamda tipografi, geleneksel, dijital ve el yazısı karakterlerinin birlikte kullanımıyla biçimsel çeşitlilik kazanmış; resmi yapının dışına çıkan bu yaklaşım, afişin genç ve dinamik hedef kitlesine yönelik tavrını pekiştirmiştir. Yazı yönü, puntolar ve biçimsel farklılıklar aracılığıyla görsel dikkat noktaları oluşturulmuş; geleneksel hiyerarşik düzenler yerine bilinçli bir serbestlik tercih edilmiştir. Bu yönüyle afiş, yalnızca etkinlik tanıtımı yapmaktan öteye geçerek, *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*'ni fikirlerin özgürce dolaştığı bir düşünsel alan olarak sunmakta; bu yönüyle içerik ile tasarım dili arasında doğrudan bir ilişki kurmaktadır.

Beyaz zemin üzerine yerleştirilen siyah, kırmızı ve mavi tonlar, yüksek kontrastlı bir renk paleti oluştururken bu renklerin rastgele dağılmamış olması, görsel dengenin sağlandığı bir kompozisyon anlayışıyla desteklenmiştir. Kırmızı ve siyahın birlikteliği hem enerjik hem de dikkat çekici bir görsel atmosfer oluşturmuş, mavi el yazısı metinler ise dengeleyici ve kişisel bir vurgu niteliği kazanmıştır. Kompozisyon, merkezde konumlanan büyük puntolu *17* sayısı etrafında dairesel bir hareket etkisiyle yapılandırılmış; çevresine yerleştirilen yazı ve grafik unsurlar, izleyiciye dinamik ve yönlendirilmiş bir görsel deneyim sunmuştur. Dikey ve yatay yazı yönleri, görsel ritmi destekleyerek simetriden uzak, keşfe açık bir düzen kurmuştur. Afişin görsel hiyerarşisi, geleneksel anlamda bir sıralamaya sahip olmamakla birlikte, dikkat noktaları rastlantısal değil bilinçli bir görselleştirme stratejisiyle belirlenmiştir. Etkinlik başlığı ve tarih bilgisi *17*'yi çevreleyen kısımlarda konumlandırılmıştır. Diğer içerik unsurları (konuşmacı isimleri, alt başlıklar vb.) çevresel öğeler olarak merkeze yönelimli bir algı oluşturmuştur. Afişte kullanılan grafik öğeler arasında serbest çizgiler, dağınık noktalar ve soyut dokusal elemanlar yer almaktadır. Bu grafik doku, Keith Haring benzeri bir enerjiyi çağrıştırmakta; hareketli, ritmik ve spontane bir görsellik yaratmaktadır. Afişin genel yapısı, tipografiyle çizgi ve dokuların iç içe geçmesiyle soyut bir görsel anlatıya dönüşmüştür.



Görsel 23-24. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2019, Tasarım: DEÜ GSF Grafik Topluluğu (@deugrafiktoplulugu); 19. Genç Beyin Fırtınası (GBF) Afişi 2022, Tasarım: DEÜ GSF Grafik Topluluğu (19. Genç Beyin Fırtınası GBF Kataloğu, 2022, s. 18).

6-10 Mayıs 2019 tarihlerinde düzenlenen *18. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin afişi*, çağdaş grafik tasarımın dijitalleşme, hareket ve dinamizm temaları çerçevesinde şekillendirilen, tipografi merkezli bir yaklaşım sunmaktadır. Afiş, genç tasarımcıların yaratıcı üretimlerini teşvik eden etkinlik içeriklerini (yarışmalar, seminerler, atölyeler, sergiler) açık biçimde iletirken; arka planda kullanılan soyut, ritmik grafik öğeler aracılığıyla gençlik, zihinsel hareketlilik ve yaratıcı süreç kavramlarına görsel düzlemde göndermede bulunmaktadır.

Kompozisyonun merkezinde yer alan soyut *18* figürü, yalnızca sayısal bir gösterge olmanın ötesine geçerek, afişin görsel ve kavramsal kodlamasının temelini oluşturan güçlü bir grafik unsurdur. Bu figür, parçalı yapısı ve bütünlük arayışıyla hem dijital çağın görselliğine hem de etkinliğin yapısal temasına gönderme yapmaktadır. Tipografi, sade, okunabilir ve çağdaş bir sans-serif karakterle yapılandırılmış; başlık kırmızı renk ile vurgulanarak görsel hiyerarşide önceliklendirilmiştir. Yardımcı metinlerin farklı yönelimlerde sunulması (özellikle dikey eksen) tasarıma hareket katarken, geleneksel okuma düzenine karşı alternatif bir görsel deneyim alanı da sunmaktadır. Renk kullanımı, lacivert zemin üzerinde kırmızı, açık mavi ve beyaz tonların kontrastı ile güçlü bir görsel etki yaratmakta; sıcak-soğuk renk ilişkileri sayesinde dikkat merkezi başarıyla yönlendirilmektedir. Renk geçişleri, hareket hissini pekiştirici nitelikte değerlendirilmiştir. Kompozisyonel yapı, modüler ve ritmik bir düzene dayanmaktadır. Arka planda yer alan şerit benzeri grafik unsurlar, dijital veri akışını ve ağ sistemlerini çağrıştıran estetik olduğu kadar kavramsal bir anlam da üretmektedir. Bu çizgisel yapı, aynı zamanda etkinliğin *fırtına* kavramına dijital bir metaforik yorum getirmektedir. Görsel hiyerarşi, tipografik vurgular ve yerleşim düzeni aracılığıyla dikkatle kurulmuştur. Dikey ve yatay eksenlerin birlikte kullanımı, çok katmanlı bir okuma deneyimi sunarak izleyiciyi görsel keşfe yönlendirmektedir. İkonografik açıdan, doğrudan sembolik öğelere yer verilmemekle birlikte, geometrik grafik öğeler soyut anlamlar taşımakta; hız, bağlantı, bilgi akışı ve dijital iletişim gibi kavramları temsil etmektedir.

14-18 Kasım 2022 tarihleri arasında düzenlenmiş olan *19. Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğinin afişi*, çağdaş grafik tasarımın düşünsel, kültürel ve eleştirel yönlerini öne çıkaran, katılımcı ve mizahi bir iletişim diliyle hazırlanmıştır. Uluslararası bir etkinlik olduğunu hem Türkçe hem İngilizce içerikle vurgulayan afiş, grafik tasarımın yalnızca bir iletişim aracı değil, aynı zamanda toplumsal ve kavramsal meseleleri tartışmaya açan bir platform olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, afişin merkezinde yer alan yüzü kâğıt torbayla örtülü figür, anonimlik, dijital kimlik, bireysel görünmezlik ve sosyal medya kültürü gibi çağdaş

temaları çağrıştırmaktadır. Bu ikonografik çözümleme, grafik tasarımın görsel metafor yoluyla anlam üretme gücünü ortaya koyan bir örnek olarak değerlendirilebilir. Tipografik yapı, deneysel ve dikkat çekici özellikler taşımakta; başlıkta özgün ve modern karakterler tercih edilerek gençlik, dinamizm ve tasarım özgünlüğü vurgulanmaktadır. Yardımcı metinlerde daha sade tipografiler kullanılarak bilgi aktarımı netleştirilmiştir. Renk paleti, bej, kahverengi, siyah ve kırmızı gibi sınırlı ancak etkili tonlardan oluşmakta, nostaljik ve eleştirel bir atmosfer yaratmaktadır. Kırmızı, başlık ve tarih gibi önemli bölümlerde vurgu amacıyla kullanılırken, beyaz surat ikonu, görsel merkezin oluşmasına katkı sağlamaktadır. Kompozisyon, merkezdeki figür etrafında kurulmuş dengeli bir yapıdadır. Dikey ve yatay hizalamalarla yazı öğeleri figüre göre konumlandırılmış; böylece görsel hiyerarşi başarıyla sağlanmıştır. İzleyicinin dikkat akışı, ikonografik merkezden başlığa ve ardından bilgi katmanlarına doğru yönlendirilmektedir. Surat ikonografisi (gülümseyen, çarpı gözlü ifade); popüler kültür, emoji dili ve dijital anlatım biçimleriyle ilişkilendirilmekte, afişin mizahi ve eleştirel yönünü güçlendirmektedir. Bu yönüyle afiş, görsel iletişimin semiyotik katmanlarını başarıyla kullanarak düşündürücü bir tasarım örneği sunmaktadır.

5. Sonuç

Bu çalışma, grafik tasarım eğitiminin uygulamalı boyutuna odaklanan *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* etkinliğini, 2001–2022 yılları arasında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından tasarlanan afişler üzerinden incelemiştir. Yapılan analizler, afiş tasarımlarının yalnızca birer tanıtım aracı olmanın ötesinde; tasarım eğitiminin yaratıcı, kavramsal ve katılımcı doğasını yansıtan önemli çıktılar olduğunu ortaya koymuştur. Bu bağlamda, afişler hem dönemsel grafik eğilimlerin hem de öğrenci merkezli üretimlerin görsel belleğini oluşturmaktadır.

Etkinlik afişlerinde gözlemlenen çeşitlilik; tipografi, renk, kompozisyon ve ikonografi gibi grafik tasarım bileşenlerinin farklı biçimlerde kullanımıyla, öğrencilerin bireysel ifade biçimlerini özgürce yansıttığını göstermektedir. Ayrıca, etkinliklerin çok disiplinli ve kolektif yapısı, grafik tasarım pedagojisinin deneyimsel öğrenme, görsel okuryazarlık ve yaratıcı problem çözme gibi temel alanlarını pekiştiren bir işlev üstlenmiştir. Bu yönüyle *Genç Beyin Fırtınası (GBF)*, tasarım eğitimi içerisinde uygulama temelli, katılımcı ve eleştirel düşünmeyi teşvik eden özgün bir öğrenme ortamı olarak değerlendirilebilir. Araştırma sürecinde ulaşılan sonuçlar, yalnızca mevcut durumu ortaya koymakla kalmamış; aynı zamanda geliştirici ve sürdürülebilir adımların gerekliliğine de dikkat çekmiştir. Elde edilen bulgular ışığında hem araştırmanın kapsadığı alanı destekleyici hem de üniversite temelli tasarım etkinliklerinin niteliğini artırmaya yönelik bazı öneriler aşağıda sunulmaktadır;

1- Etkinlik Arşivinin Dijitalleştirilmesi ve Sürekliliğinin Sağlanması:

Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliğine ait mevcut arşiv sayfasında yer alan kronolojik sıralamada eksiklik ve hatalı veri girişleri bulunduğu tespit edilmiş ve geçmiş yıllara yönelik sınırlı belge ve görsel materyalin etkinlik hakkında doğru verilere ulaşılmasında zorluklar yaşattığı görülmüştür. Dolayısıyla dijital arşivlemeye yönelik söz konusu eksikliğin giderilmesi için 19 yılı kapsayan etkinlik sürecinde üretilen tüm afiş, broşür, atölye çıktıları ve görsellerin sistemli biçimde dijitalleştirilmesi hem akademik araştırmalar hem de kurumsal hafıza açısından önemli bir kaynak sağlayacaktır.

2- Afiş Tasarımı Sürecinin Belgelendirilmesi:

Öğrencilerin afiş tasarımı sürecine ait eskizlerin, alternatif önerilerin ve kavramsal metinlerin de sergilenmesi, sürece dayalı öğrenmenin görünür kılınmasına katkı sağlayacaktır. 9. etkinliğe dair hazırlanan internet sayfa da söz konusu sürecin tüm aşamalarıyla belgelendirildiği ve güçlü bir kaynak niteliği taşıdığı görülmüştür. Benzer şekilde tüm etkinliklerin bu sayfada olduğu gibi belgelendirilmesi son derece önemlidir. Bu tür belgelendirme, tasarım düşüncesinin aktarımı ve pedagojik değerlendirme açısından değerli olabilir.

3- Uluslararası Açılımların Güçlendirilmesi:

Genç Beyin Fırtınası (GBF) etkinliği geçmişte uluslararası öğrencilerin de katılımıyla kültürel etkileşim ortamı yaratmış olmakla birlikte, bu katılımın daha sistematik ve geniş kapsamlı hale getirilmesi, etkinliğin eğitsel, kültürel ve profesyonel çıktılarını önemli ölçüde artıracaktır. Kültürlerarası iletişim ve evrensel görsel dil becerilerinin gelişimini desteklemek amacıyla, Erasmus+ gibi öğrenci değişim programları, uluslararası akademik iş birlikleri ve dijital platformlar üzerinden hibrit katılım modellerinin stratejik olarak yapılandırılması önerilmektedir.

4- Etkinlik Sonuçlarının Akademik Yayınlarla Dönüştürülmesi:

Etkinlik sürecinde üretilen tasarımların, analizlerinin ve öğrenci deneyimlerinin makale, katalog veya rapor biçiminde yayımlanması, grafik tasarım alanında bilgi üretimini desteklerken, diğer kurumlara da model teşkil edebilir.

Sonuç olarak, üniversite temelli tasarım etkinliklerinin eğitimdeki rolü yalnızca teknik beceri kazandırmakla sınırlı değildir. Bu tür organizasyonlar, öğrencilerin mesleki kimlik geliştirme süreçlerini desteklemekte, disiplinler arası etkileşimi teşvik etmekte ve grafik tasarım alanında kültürel üretime katkı sunmaktadır. *Genç Beyin Fırtınası (GBF)* gibi uzun soluklu etkinliklerin sürdürülebilir biçimde desteklenmesi, nitelikli grafik tasarım eğitiminin yaratıcı endüstrilerle daha güçlü bağlar kurarak toplumsal etki alanını genişletmesi açısından da önem taşımaktadır.

Kaynakça

- Becer, E. (2002). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi.
- Becer, H. E. (2009). Üniversitede grafik tasarım eğitimi. *Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi*, 3(30), (s. 74).
- Boztaş, E. (2004). *Grafik tasarım eğitiminde bilgisayar destekli paket program olarak afiş* (Tez No: 146056) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ciravoğlu, A. (2001). *Mimari tasarım eğitiminde workshop-stüdyo paralelliği üzerine*. (Tez No: 101501) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Creswell, J. W. ve Poth, C. N. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer.
- Dondis, D. A. (1974). *A primer of visual literacy*. MIT Press.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Güler, T. (2007). Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Grafik Bölümü: 7. Genç Beyin Fırtınası. *Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi*, 8, s. 10-12.
- Heller, S. ve Fernandes, G. (2010). *Becoming a graphic designer: A guide to careers in design*. Wiley.
- Heskett, J. (2005). *Design: A very short introduction*. Oxford University Press.
- İnce, M. ve Işır Yarkataş, Ö. (2017). Tasarım çalıştayları (workshopları) ve çağdaş tasarım eğitiminde önemi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), (s. 101-122). <https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.394014>
- Kalyoncu Fırat, Ö. ve Gülaçtı, İ. E. (2023). Sergileme tasarımının tasarım düşüncesi süreçleri bağlamında incelenmesi. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 9(1), (s. 41-70). <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1228716>
- Karasar, N. (2023). *Bilimsel irade algı çerçevesi ile bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lawson, B. (2006). *How designers think: The design process demystified*. Architectural Press.
- Lupton, E. (2015). *Graphic design and digital tools*. Princeton Architectural Press.
- Meggs, P. B. ve Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design*. Wiley.
- Özçer, S. (2006, Eylül). Bir eğitim ve öğrenme metodolojisi olarak atölye çalışmaları. *HRdergi*. <https://hrdergi.com/bir-egitim-ve-ogretme-metodolojisi-olarak-atolye-calismalari>
- Öztürk, A. (2016). Tasarım eğitiminde disiplinlerarası yaklaşımlar ve tasarımcı düşünüş modeli. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 1(1), (s. 57-72).
- Parlakalay, H. (2020). Kamusal alanda sanat ve sanat eserleri. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4), (s. 1157-1172).

- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods*. Sage Publications.
- Resnick, E. (2003). *Design for communication conceptual graphic design basics*. Hoboken. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Runco, M. A. ve Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24 (1), (s. 92-96). <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Slavin, R. E. (1996). Research on cooperative learning and achievement: What we know, what we need to know. *Contemporary Educational Psychology*, 21(1), (s. 43-69). <https://doi.org/10.1006/ceps.1996.0004>
- Twemlow, A. (2011). *Grafik tasarım ne içindir?* YEM Yayın.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılap Kitabevi.
- Uçar, T. F. (2010). *Grafik tasarım: temel tasarım ilkeleri ve uygulama*. Literatür Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yürekli, İ., ve Yürekli, H. (2004). Mimari Tasarım Eğitiminde Enformellik. *İtü dergisi/a mimarlık, planlama, tasarım*, 3 (1), (s. 53-62).