

Öğrencilerin Grafik Tasarımda İmge ve Simgeleri Kullanma Becerilerinin Geliştirilmesine Yönelik Bir Eylem Araştırması^(*)

Meyrem DEVECİ^(**)

Erol BULUT^(***)

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

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

1. Kültürel imge ve simge okuryazarlığı ders programı, çalışma grubunun tasarımlarında görsel dil oluşturmak için bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerine etkisi nasıl olmuştur?

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

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları; Öğrenci Günlüğü, Haftalık Ders Değerlendirme Formu ve Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu'ndan oluşmaktadır.

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

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

*) Söz konusu çalışma, Dr. Meyrem Deveci'in Prof.Dr. Erol Bulut danışmanlığında hazırladığı "Grafik Tasarım Eğitimi Alan Öğrencilerin Evrensel Kültür Açısından İmge-Simge Okuryazarlıklarının Geliştirilmesine Yönelik Program Denemesi" adlı doktora tezinden derlenmiştir.

**) Dr., Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi A.B.D. Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı. (e- posta: deveci.meryem@hotmail.com)

***) Prof. Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi A.B.D. Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı.(e- posta: erol.bulut@marmara.edu.tr)

An Action Research to Improve Image and Symbols Usage Skills of Students in Graphic Design

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

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

1. How is the effect of the cultural image and symbol literacy lecture program on the skills to use the cultural image and symbol with intent for creation of the visual language in the design of the study group?

Action study pattern which is the qualitative study model has been used in the study. The study consists of the study group consisting of 11 students from the Graphic A.S.A. program of Drawing-Work Teaching, Department of Fine Arts Teaching, Atatürk University; Faculty of Education, Marmara University at 2nd term Academic year 2012-2013. The study group has been created with the participation of the 3rd year students receiving the lecture Graphic A.S.A. The reason why this group is chosen as the study group is that because they spent 1 year in the graphic design lecture in the 3rd year, they have experience about the discipline of the design, and they are sufficient to use the graphic design general form elements. In addition, in the determination of the 3rd year students as a study group, the factor is the thought that they are ready to process the various concept and understanding in the design in different dimensions because they have gained this ability and they are ready to interpret.

Qualitative data collection tools consist of Student Journal, Weekly Lecture Evaluation Form, and Evaluation Form for the Design and Application of the Study Group.

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

Keywords: Image, symbol, culture, literacy, interpretation, graphic design.

Giriş

Problem Durumu

Çağımızın bizi yaşamaya zorunlu kıldığı ortamda, insanların tüketimlerine sunulmuş olan yeniden üretimlerin oluşturacağı dil önem taşımaktadır. Böyle bir sorunun içinde görsel dünyanın algılanışına yönelik hizmet edebilecek, ancak kültürel dönüşümlere rağmen, toplumun kültürel kimliğini de yaşatabilecek ya da yansımalarını bilinçli aktara-

bilecek görsel bir dilin varlığına ihtiyaç duymaktayız. Evrensel ya da yerel kültürlerin kodları, aktarıcı tarafından kültürel bir birikimle, bilinçli bir yaklaşımla görsel bir dile yer verdiği sürece işlevselliklerini yerine getirebilir, izleyicisiyle veya tüketicisiyle iletişime girebilir. Bu duruma en iyi aracılık edecek olan imgeler ve simgelerdir. Simgeler, toplumsal ve kültürel kimliğimizin özünde yer alırlar.

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

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

Nesneler bir gerçekliğin dönüşümü olarak derin anlam katmanlarının taşıyıcısıdır ve varoluşun evrensel gerçekliğinin birer yansıması ya da temsilcileridir. Nesneleri gerçekler ya da daha derin konuların temsili olarak görmeye başladığımızda, bizi kuşatan varoluşun çifte karakterinin -iç ve dış yaşamın- giderek daha fazla bilincine varmaya başlarız. Bu nedenle nesneleri sembolik bir şekilde gördüğümüzde, yalnızca gündelik yaşamlarımızda değil, varoluşun evrensel gerçeklerine ilişkin de farkındalığımızı geliştirerek daha bilinçli yaşamaya başlarız (Wilkinson, 2011:9).

Popüler bir kültürde, görsel dilde imgeler anlam ve bağlantılardan uzak kullanıldıklarından dolayı yaratıcılık ya da üretkenlik sürekli karıştırılan ve içi boşaltılan bir kavram haline gelmiş durumdadır. Baudrillard’ın da ifade ettiği şey, tüketime dayalı olarak çoklu kodlar aracılığıyla toplumsallığın yok edilmeye çalışıldığıdır. Baudrillard’a göre; XIX. yüzyılda kent artık göstergeler, iletişim araçları ve koda ait bir alandır. Gösterge/biçim görünümü verilmiş günümüz kentinin gerçekliğiyle her yerde karşılaşılabilir. Günümüzde artık televizyon, reklam, tüketiciler/tükelenenler, çözümlendikten sonra kendilerine birer çözümleyici görünümü verilerek tüm mesajları çözmek üzere önceden kodlanmış

durumdadırlar. Günümüzdeki toplumsallaşma ya da daha doğrusu toplumsalı yok etmenin yolu çoklu kodlardan oluşan yapısal dağılımdan geçmektedir (Baudrillard, 2011:139). Bu durum çılgınlık boyutuna gelen tüketime aracılık eden görsel iletişimin kültürel bir bağ içinde ve doğru bilgiyle donanmış bir biçimde sunulması gerektiği yönündeki önemli noktayı hatırlatır.

Öyleyse önemli iletişim araçlarından biri olarak görülen grafik tasarımda ya da iletişimi üstlenmiş herhangi bir sanat ürününde imge-simge kullanımı önem taşımaktadır. Çünkü, bilinçsiz imge-simge kullanımı, kültürel anlamda; anlam yitimi ya da anlam karmaşasıyla anlamsal değerın kaybedilmesine ve kültürel değerlerin gitgide içlerinin boşalmasına neden olabilir. Böyle bir kullanımda görsel dilin, iletişimi gerçekleştirme mümkün olmayabilir. Bu sorunun çözümü için tasarımcının hatta tüm görsel dil kullanıcılarının evreni okuması, yorumlaması ve düşünsel derinliğinin olması gerekir. Tasarımcının kültürel bilgi edimini ve edinilen bilgiyi iyi bir fikirle sunması, kullandığı görsel dili elbettteki anlamlı kılacaktır. Öyleyse tasarımcı, kültürel imge veya simgelerin kaynaklarına ulaşmalı, anlamsal değerlerine sahip olmalıdır. Dolayısıyla kültürel imge ve simgeler, tasarımda veya sanatın herhangi bir alanında yer aldığıında, anlamsal bağlantıları kurabilmesi, göndermelerini ya da temsil ettikleri şeyi okuyup anlamlandırmalı ve yeni anlam katmanıyla iletileni doğru yorumlayabilmelidir. Güz ve Küçükdoğan'a göre, kültürlerarası reklam iletilerini çözümlerken göz önünde bulundurulan göstergeler arasında "kültür göstergeleri" gelmektedir: *Simgeler (Renkler ve sayılar, çizimler ve biçimler, sözcükler, beden ve uzam dili, müzik), Dilsel Göstergeler (Dil düzeyi, Seslenme Biçimi, Dilsel İşlevler), Kahramanlar, Gelenekler ve Törenselsel Göstergeler, İnanışlar ve Söyleysel Göstergeler, Değerler ve Yaşam Biçimi Göstergeleri*. Bu göstergeler, farklı göstergekörelerde yer alan ülkelerin ve toplumların belirlenmesinde geçerli olan göstergeler bütünüdür. Bunlarla herhangi bir topluma ait kültürü, toplum özellikleri çözümlenerek, kurgulanacak reklam iletişinde bu göstergelerin kullanımı gerekmektedir (Güz ve Küçükdoğan, 2005:70-71).

Thomson (2013) kültürün yapısal kavranışını, sembolik biçimlerin şu yönlerine "maksatlı", "göreneksel", "yapısal", "göndergesel" ve "bağlamsal" dikkati çekmektedir. Bu beş yönün hepsi "anlam" (meaning), "meal" (sense) ve "anlamlılık" (significance) kavramlarıyla ilgili olduğunu ifade etmektedir. Sembolik biçimlerin "maksatlı" yönü için; sembolik biçimlerin, belirli bir hedefe veya amaca göre üretilen biçimler içerisinde "demek istediği" veya "kastettiği şeyi" ifade etmeye çalışan bir özne tarafından üretildiğini ya da kullanıldığını aktarır (Thompson, 2013:164-165). İkinci "göreneksel" özelliği; sembolik biçimlerin alımlayan özneler tarafından üretilmesi, kullanımı veya yorumlanması genel olarak çeşitli türde kaidelerin, yasaların ya da göreneklerin uygulanmasını içeren süreçler olarak görür. Üçüncü "yapısal" özellikten; eklemli yapı sergileyen inşalar olduğundan bahseder. Bunların genelde birbiriyle belli ilişkiler içerisinde olan unsurlardan oluşmaları anlamına gelen eklemli bir yapı sergilediklerini aktarır. Bu unsurların

birbirleriyle ilişkileri, örneğin bir resimde kelimelerin ve imgelerin yan yana getirilmesinin veya bir efsanenin anlatısal yapısının analiz edilebilmesi anlamında biçimsel olarak çözümlenebilir bir yapıyı teşkil ettiğini söyler. Dördüncü “göndergesel” özellikten de; sembolik biçimlerin tipik olarak bir şeyi temsil eden, bir şeye atıfta bulunan, herhangi bir şey hakkında bir şey söyleyen yapılar olmasından söz eder. Beşinci “bağlamsal” özelliği ise; sembolik biçimlerin onlar içerisinde ve aracılığıyla üretildikleri, aktardıkları ve alımladıkları belirli sosyo-tarihsel bağlamların ve süreçlerin içine yerleşik olmalarıyla açıklar (Thomson, 2013:167-171). Bu durum bir kültür bilinci içinde görsel dilde imge-simgelerin kullanımının, üretici tarafından ifade edilmek istenileni/iletileni, izleyici tarafında da okunacak/anlamlandırılacak olanın anlaşılabilirliğinin zorunluluğunu “kültürel değer” açısından ortaya koymaktadır.

Göstergeler olarak XX.yüzyıl anlam, anlamlandırma ve göstergelerin yorumlanması açısından çok hızlı ve sürekli değişen bir süreç olarak görülebilmektedir. İmgeler, dil dışı göstergeler bir çok alanda kullanılmakta ve bir iletişim işlevi görmektedirler. Türkçe, Fransızca, İngilizce gibi herhangi bir doğal dilden ayrı olarak gelişmeye devam etmekte ve evrensel bir dil olma yolunda hızla birçok alana yayılmaktadırlar (Günay, 2012:8-9). Bu nedenle görsel okuryazarlık bu yüzyıl için öğrenilmesi gereken önemli bir dil haline gelmiş durumdadır. Görsel okuryazarlık görsel iletişimde imgeleri kullanarak, mesajı alma ve gönderme sürecidir. Thibault ve Walbert göre, görsel okuryazarlık, görmek, anlamak ve sonuç olarak düşünmek, oluşturmak ve grafiksel iletişim yeteneğidir. (Chiou’dan aktaran Thibault ve Walbert, 2013:9).

Mesaj, anlam ve bilgi birbirinden farklıdır. Bunların güçlü kullanımı yaratıcı bir biçimde sunulması önemlidir. Dolayısıyla bu durum mesaj, anlam ve bilginin etkin sunumuyla varlığını gösteren grafik tasarım alanına ilişkin eğitimin nasıl verilmesi gerektiğine ilişkin sorununa odaklanmayı gerektiriyor. Ambrose ve Billson’n göre, mesajları algılayışımız, onların anlamlarına ve çağrıştırdıkları öğrenilmiş algı ve kültürel yorumlamanın yanısıra bulundukları sistem veya durumlara bağlıdır. Bu süreci kavrama grafik tasarımının temelini oluşturur (Ambrose ve Billson, 2013:103). Günümüzde genellikle, grafik eğitimi alan öğrenciler grafik tasarıma ilişkin dersi yalnızca uygulamalı olarak almaktadırlar. Hem Güzel Sanatlar Fakültelerinde hem de Eğitim Fakültelerinde grafik tasarıma yönelik dersler, tasarımın temel ilkelerine ve biçimsel özelliklerine dayandırılabilir. İçeriksel anlamda görsel öğelerle bağlantıların kurulması çabası görülse de; bunu, öğrenci tam olarak bilinçli yapmayabilir. Öğrencilere, grafik tasarım derslerinde eleştirel bir yaklaşımla görsel öğeleri okuma, disiplinlerarası bir bilginin ve evrensel ya da yerel kültürel olguları tasarıma yansıtma bilinci kazandırılabilir. Derslerde imgelerin ya da herhangi bir gösterenin kullanım biçimlerine geniş yer verilmemesi sonucu öğrencilerin göstergelerin ayrımının farkında olmamalarına neden olabilmektedir. Dolayısıyla öğrencinin herhangi bir görüntüyü okuma eyleminde, imge ile mesaj iletisi arasındaki bağı; kimi zaman görme-yebilir ya da bu bağı hiç kurmayabilir. Dersin tamamının uygulamalı olarak yürütülmesi,

tasarım alanında kuramsal bilginin eksik kalmasına neden olduğu gibi aynı zaman da bu sorunun, tasarımın kendisine yansıdığı görülebilmektedir. Oysa ki, sanatın herhangi bir alanında okuyan öğrencinin yerel ve evrensel alanında geniş bir bilgiye sahip olmalı ve sanat çalışmalarında bu bilgisini bilinçli olarak yansıtabilmelidir. Bilgiyi kullanma biçimiyle düşünme ve bakma derinliği kazanmalı ve entelektüel olma yolunda yer almalıdır. Akademik seviyede grafik tasarım dersinde, imge ve simgelerin kuramsal bilgisine sahip olmayı ve imge-simgelerin üst anlamlarını okuyabilmeyi gerektirir.

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



Çizelge1. İmge-simge okuryazarlığı basamağı.

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

Öğrencilerin entelektüel bir birikime ulaşmadan, kültürel imge ve simgeleri (ya da sembolleri) tasarımlarda kullanmanın taşıdığı sakıncanın farkında olması gerekir. Daha da önemlisi, öğrencilerin kullandıkları sanat dilinde, zengin bir anlatım diline sahip örtük anlamların taşıyıcısı olan imge ve simgelerin kodunu çözen, özgünlüklerini yitirmeden

kullanabilen, yorumlayabilen düzeye gelmeleri gerekmektedir. Grafik tasarım açısından ve tüm görsel eğitim alanı açısından da bunun önemi benimsenmelidir.

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

Yukarıda bahsettiğimiz düşüncelere dayanarak; insan yaşamını tamamıyla sarmala-mış olan görsel iletişimin, günümüzde çok yönlü kullanılmasıyla görsel iletişime hizmet eden ve önemli araçlardan biri olan grafik tasarım alanına yönelik bu araştırmanın prob-lemini “Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür açısından imge-simge okuryazarlıkları nasıl geliştirilebilir?” düşüncesi oluşturmuştur.

Amaç

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

Araştırmada uygulanmış olan öğretim programına dayalı olarak, şu soruya yanıt aran-mıştır;

1. Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, Çalışma Grubunun Tasa-rımlarında Görsel Dil Oluşturmak İçin Bilinçli Olarak Kültürel İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerilerine Etkisi Nasıl Olmuştur?

Önem

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

yapılı bir olgudur. Dil bütününde anlamın üretilip paylaşılması için oluşturulmuş simgesel sistemdir. Bu sistem aynı zamanda karşılıklı bir iletişim sürecini ifade eder (Batı, 2010:35). Sözel iletişim aracı olan yazılı dil, değişen dünyaya rağmen elbette yerini korumaya devam edecektir. Ancak, görsel ve sözel her iki iletişim sistemi birbiriyle iç içedir. Bu görsel dünya, kendi döneminin değerlerini yansıtırken, zaman zaman geçmiş dünyanın değerlerini taşıyan imge ve sembollerden anlamları ödünç almaktadır. Bu durum, bir yandan ortak bir dünya dili yaratırken, diğer yandan da çok sayıda değer, tarihsel gerçekliğinden koparılarak içi boşaltılmış bir metaya dönüştüğü görülmektedir.

İnsanlar görmek istediklerini görürken, imgeler görmek istemediklerimizi de gözler önüne sermekte ve çekicilikleriyle bizi tamamen egemen oldukları bir dünyanın içine sürüklemektedirler. Biz içine sürüklendiğimiz bu dünyayı anlamak zorundayız. Bu nedenle bu araştırma, imge ve simgelerin kullanıldığı görsel dilin okuryazarı olmak; görsel dilin hem uygulayıcısı olarak, imge-sembollerin dilini doğru ve etkili kullanabilen hem de bu dilin alıcısı olarak yorumlayan, eleştiren ve aynı zamanda kendisini kuşatmış olanı sorgulayabilen “bilgi toplumu”nun bir bireyi olarak yetişebilmek açısından önem taşımaktadır. Araştırmacılar, uygulayıcılar ve öğrenciler açısından da bu araştırmanın önemi şu şekilde vurgulanabilir;

1. Araştırmacılar için; görsel bir iletişim aracı olarak görsel bir metnin, evrensel ya da yerel anlamda kültüre özgü söylem yapısıyla üretilen iletilerin eleştirel bir gözle algılanması, okunması ve yorumlanması açısından,
2. Uygulayıcılar için; tasarımlarda imge ve simge kullanımının, tasarımın biçimsel ve içeriksel estetik değerler bütünü içinde düşünsel ve anlamsal derinlik oluşturmak için etkin bir bil dil aracı olarak kullanılması, imgelerin-simgelerin tasarıma evrensel dil oluşturma katkısı açısından,
3. Öğrenciler için; görsel dilde kullanılan imge veya simgelerin hangi kültürü ya da olguyu temsil ettiklerini, tasarımdaki işlevlerini ve tasarıma sağladığı anlam bütünü fark ederek, tasarım bütününde öğelerin oluşturduğu üst anlamı okuyabilme ve aynı yapıdaki bir dili bilinçli olarak tasarımlarda kullanabilme becerisi kazandırması, aynı zamanda kültürel bilincinin tasarım yoluyla oluşturulması açısından önem taşımaktadır.

Bu araştırmada ele aldığımız imge-simge okuryazarlığı, görsel okuma kavramına dayandırabiliriz. Ancak; görsel okumanın belli bir alanına (imge-sembol)’un okuryazarlığına ilişkin vurgu yaparak, imge-simge okuryazarlığın öğretilmesi ile öğrenenin yalnızca imge ve simgelerin anlam bilgisine sahip olması değil, aynı zamanda genel anlamda görsel dil ustalığını kavradığında, ondan zevk alan, bilgisini kullanmasını bilen ve bunu tasarım anlamda yaratıcılığa dönüştürebilecek yeterliğe sahip olması beklenmektedir.

1. Yöntem

Araştırma Modeli

“Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür açısından imge-simgeler okur-yazarlıklarının geliştirilmesi”ni amaçlayan bu araştırma, eylem araştırması biçiminde desenlenmiştir.

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

Araştırmada, “Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin evrensel kültür açısından imge-simgeler okur-yazarlıklarının geliştirilmesi” konusu ele alınmış, konu öğretim programı olarak planlanmış ve eylem planı kapsamında veriler toplanıp analiz edilmiş ve raporlaştırılmıştır.

Araştırmanın Çalışma Grubu

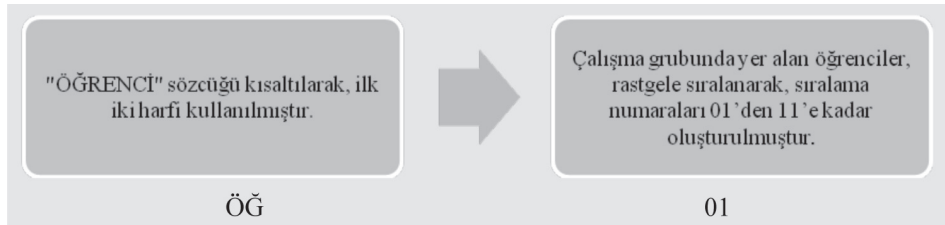
Araştırmayı, 2012-2013 Eğitim-Öğretim yılı II. yarıyılında T.C. Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Grafik A.S.A. 3. sınıf, 11 öğrenciden oluşan çalışma grubu oluşturmaktadır. Grafik A.S.A 3. Sınıf öğrencileri yalnızca 11 öğrenciden oluştuğu için çalışmanın örnekleme yönteminde öğrencilerin tümüne yer verilmiştir. Yani, sınıfın içinden herhangi bir duruma ilişkin belli bir grup/belli bir öğrenci sayı seçilmeksizin, tüm sınıfın çalışmaya katılması sağlanmıştır.

Çalışma grubu, Grafik A.S.A. dersini alan tüm 3. sınıf öğrencilerinin katılımıyla oluşturulmasının ve bu grubun belirlenmesindeki neden; 3. sınıfın grafik tasarım dersinde 1 yıllık bir süreç geçirmiş olmalarıdır. Dolayısıyla bu bir yıllık süreçte öğrencilerin tasarım disiplini konusunda deneyim kazanarak, grafik tasarımın genel biçim elemanlarını kullanabilecek yeterlikte oldukları varsayılmalıdır. Ayrıca, bu yeterliği kazanmış olmalarıyla tasarımlarda çeşitli kavram ve göndermeleri farklı boyutlarda işleyebilir ve yorumlayabilir düzeye hazır oldukları düşüncesi 3. Sınıfın çalışma grubu olarak belirlenmesinde etken olmuştur.

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

Öğrencilerin İsimlerinin Kodlanması; araştırma faaliyetinin tamamında üst etik değerlerin benimsenmesi ve uygulanması esasına dayalı olarak, araştırmanın bulgularında yer alan çeşitli nitel veri toplama araçlarında; çalışma grubunun haftalık ders değerlendir-

dirme formlarında, günlük formlarında, öz ve akran değerlendirme formlarında, program değerlendirme formlarında, öğrencilerin tasarım uygulamalarında, tasarım analizlerinde ve araştırmacı günlükleri gibi dokümanların tamamında, öğrenci isimleri doğrudan verilmeksizin, öğrenci isimleri kodlanarak dokümanlarda yer almışlardır. Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan 3. sınıf Grafik A.S.A. 11 öğrenci kodu çizelge-2’de yer alan açıklamalar doğrultusunda oluşturulmuştur.



Çizelge 2. Çalışma grubunu kodlama şeması.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada nitel araştırma modeli olan eylem araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel veri toplama araçları; Öğrenci Günlüğü, Haftalık Ders Değerlendirme Formu, Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu’ndan oluşmaktadır.

Öğrenci Günlüğü

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

Araştırmada, İmge-simge Okuryazarlık Ders Programına katılan 11 öğrenciden her ders için dersin sonunda kendi deneyim ve değerlendirmelerini, derse ilişkin gözlemlerini, ilgilerini, meraklarını, dersin kendilerine sağladığı katkıları vb. tüm duygu ve düşüncelerini yansıtmaları istenmiştir. Günlük Formları, her hafta farklı sayıda hazırlanmış sorular çerçevesinde yapılandırılmış açık uçlu sorular içermiştir. Bu formların oluşturulmasında uzman görüşü alınmış daha sonra da öğrencilere uygulanmıştır (Tablo 1).

Günlüklerde, araştırmada uygulanan programın haftalık ders planında yer alan konulara göre öğrenme etkinliklerinde; tasarım örnekleri üzerine tartışmaları ve yorumları,

tasarım çalışmalarında uygulayacakları, tasarımı incelerken veya oluştururken dikkate alacakları, bilgilerine nelerin yeni eklendiği ve kendilerine neler düşündürdüklerine ilişkin derste yaşadıklarını yansıtabilecekleri açık uçlu sorulara yer verilmiştir. Öğrencilerin günlüklerine yansıyan derse yönelik düşünceleri bulgulara doğrudan aktarılmış ve betimsel olarak analiz edilmiştir.

Tablo 1.Öğrenci Günlüğü Geçerlik Hesaplaması

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

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

Haftalık Ders Değerlendirme Formu

Araştırmada, sekiz hafta süresince her dersin sonunda önceden hazırlanmış soruların yer aldığı yapılandırılmış Haftalık Ders Değerlendirme Formu kullanılmıştır. Bu formdaki sorular araştırmacı tarafından hazırlanmış ve soruların geçerliği için uzman görüşü alınmıştır. Yapılan geçerlik hesaplaması sonucunda (Tablo 2), uzman görüşü doğrultu-

sunda birinci haftada yer alan 2. ve 7. Maddeler düzeltilmiş 8. madde ise çıkartılmıştır. İkinci haftadaki 5. madde, üçüncü haftadaki 1. ve 3. madde, altıncı haftada ise 1. madde düzeltilerek uygulanmıştır.

Tablo 2. Haftalık Ders Değerlendirme Formu Geçerlik Hesaplaması

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

Haftalık Ders Değerlendirme Formu'nda, öğretim programında haftalık ders planında yer alan konulara göre öğrencilerin öğrenmelerindeki süreç ve durum gözetilerek, tasarımları okuma, tasarımlardaki öğeleri anlamlandırma ve tasarımı oluşturmaya ilişkin düşüncelerini yansıtabilecekleri açık uçlu sorulara yer verilmiştir. Her haftanın

formunda farklı sayıda soru yer almıştır. Çalışma grubuna Haftalık Ders Değerlendirme Formu'ndaki sorulara her ders sonrasında istediği tarzda öznel olarak yanıt verme olanağı sağlanmıştır. Çalışma grubunun söz konusu olan ders formunda yazmış oldukları yanıtlar daha sonra araştırmanın bulgular kısmında ilgili soru çerçevesinde doğrudan yapılan alıntılarla yer verilmiş ve analiz edilmiştir.

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu

İmge-simge okuryazarlığı ders programının IV. ve VII. hafta arasında çalışma grubuna iki ayrı konu çerçevesinde tasarım çalışmaları yaptırılmıştır. Yaptırılan tasarımlarda çalışma grubunun imge-simge okuryazarlık dersinde edindikleri kazanımlar doğrultusunda tasarım çalışmalarını yapmış ve bu çalışmalarda imge ve simgeleri tasarımlarda kullanma becerileri ölçülmüştür. Çalışma grubunun tasarım çalışmalarında imge ve simgeleri kullanma becerilerini, tasarımlara yansıttıkları düşüncelerini ölçmek için Dereceli Puanlama Anahtarı-(Rubric)-(DPA) araştırmacı tarafından geliştirilmiştir (Tablo 4). Geliştirilen Dereceli Puanlama Anahtarı için alan uzman görüşleri ve ölçme-değerlendirme alan uzman görüşü alınarak geçerlik ve güvenirlik hesaplaması yapılmıştır (Tablo 3 ve Tablo 7). Daha sonra çalışma grubunun tasarım çalışmalarının değerlendirilme aşamalarında da, öğrencilerin çalışmaları hem araştırmacı tarafından hem de alan uzmanı tarafından değerlendirilerek, puanlamanın güvenirlik hesaplaması yapılmıştır (Tablo 8). Uygulamaların değerlendirilmesinden çıkan sonuçlar araştırmanın bulgularında veri olarak kullanılmıştır.

Tablo 3. Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) Geçerlik Hesaplaması

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

Araştırmama veri olarak kullanılan çalışma grubunun grafik tasarım çalışmaları, öğrencilerin tasarımın biçim elemanlarını kullanımları konusunda genel bilgilerinin yeterli olduğu varsayıldığından, DPA’da tasarım, biçimsel olarak çizgi değerleri, ton değerleri, renk değerleri, doku değerleri açısından değerlendirilmemiştir. Çünkü programın uygulanma sürecinde tasarımda bu değerlerin kullanımı açısından herhangi bir ders verilmemiştir. Ancak tasarımların biçimsel açıdan **“Genel Estetik Değerler ve Çekicilik”** kategorisinde; denge, orantı ve hiyerarşi, görsel devamlılık, vurgu, bütünlük ve yaratıcılık basamakları ele alınmıştır. İçerik açısından ise **“Metinsel İçerik Başarısı”** ve **“Görsel İçerik Başarısı”** kategorisinde; kültürel imge-simgе mesaj ilişkisi, kültürel imge-simgе orijinalitesi, kültürel imge-simgе kullanımında metafor ya da ironi kullanımı basamaklarına yer verilmiştir. **“Eleştirel içerik Başarısı”** kategorisinde de; kültürel imge-simgе kullanımında entelektüel dil başarısı, kültürel birikimin yansıması basamakları ile **“Genel İçerik-Biçim Tutarlılığı”** kategorisi oluşturulup, her kategorideki maddeye puan verilmiştir.

Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) 13 maddeden oluşmaktadır. Değerlendirme, DPA kullanılarak, dört dereceli puanlamaya göre; (3) çok iyi, (2) iyi, (1) hiç yeterli değil, (0) gözlenmedi şeklinde gerçekleştirilmiştir. Formdaki 13 madde sayısına ve dört dereceli puanlamaya göre; Başarısız (0-0,99), Vasat (1-1,99), Başarılı (2-3,00) şeklindeki aralıklarla belirlenmiştir.

Tablo 4. Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA)

Çalışma Grubunun Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu (DPA)						
			(3) ÇOK İYİ	(2) ORTA DÜZEYDE YETERLİ	(1) HİÇ YETERLİ DEĞİL	(0) GÖZLENMEDİ
AFİŞ TASARIMINDA BİÇİM ELEMENLERİNİN KULLANIM YETERLİLİĞİ	GENEL ESTETİK DEĞERLER VE ÇEKİCİLİK	Denge				
		Orantı ve görsel hiyerarşi				
		Görsel devamlılık				
		Vurgu				
		Bütünlük				
		Yaratıcılık				
AFİŞ TASARIMINDA İÇERİK ELEMENLERİNİN KULLANIM YETERLİLİĞİ	METİNSEL İÇERİK BAŞARISI					
	GÖRSEL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simges mesaj ilişkisi				
		Kültürel imge-simges orijinalitesi				
		Kültürel imge-simges kullanımında metafor ya da ironi kullanımı				
	ELEŞTİREL İÇERİK BAŞARISI	Kültürel imge-simges kullanımında entelektüel dil başarısı				
		Kültürel birikimin yansıması				
	GENEL İÇERİK–BİÇİM TUTARLILIĞI BAŞARISI					
TOPLAM						

II. Bulgular

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

Bu soru, uygulanan ders programı ile çalışma grubunun imge-simge okuryazarlığı bilgisine sahip olmaları sonucunda, kendi tasarımlarında kültürel imge ve simgeleri doğru bir biçimde kullanarak, tasarımda imge ve simgelerin anlam bileşenlerini yorumlayıp, mantıklı ve estetik bir tutarlılıkla yansıtma başarısını test etmeye yöneliktir. Bu nedenle, çalışma grubunun yapmış olduğu grafik tasarımları, değerlendirmek amacıyla araştırmacı tarafından Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) olarak “Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu” tasarlanmıştır. Tasarlanan DPA için uzman görüşü alınarak, geçerliği sağlanmış ve böylece çalışma grubunun “Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu” aracılığıyla tasarımlar değerlendirilip ölçülmüştür.

Çalışma grubuna tasarımlarda imge ve simgelerin kullanımı ve anlam bağlantılarının bilinçli kullanımına ilişkin verilen üç haftalık ders sürecinin ardından 09.05.2013 ve 16.05.2013 tarihli IV. hafta ders planı doğrultusunda (çizelge 10) “Kültürel İmge ve Simge kullanılan Tasarım Uygulamaları”na yani çalışma grubunun tasarım için taslak oluşturmaları sağlanmıştır. Çalışma grubundan 09.05.2013 tarihinden itibaren iki farklı konu üzerine; Barış konseptine bağlı kalınarak “50. Uluslararası Troia Festivali” ve dünyanın-insanlığın önemli bir sorunu haline gelen “Tüketim” konusuna yönelik afiş tasarımları istendi. Çalışma grubu, her iki konu için gerekli araştırmayı yaparak, uygun fikirler üretmeye ve tasarımları için fikirlerini yansıtmak taslakları hazırlamaya başladılar. Bu uygulama, çalışma grubu öğrencilerine; kültürel imge ve simgeleri görsel bir dil olarak grafik tasarımında kullanabilme yeterliliği için alt yapı oluşturma ve bir tasarım problemini çözerken çok boyutlu değişkenleri kontrol ederek, ilişkiler ağını kurgulayabilme becerisini geliştirebilmeleri için yaptırılmak istenmiştir.

Uygulama aşamasından önce 09.05.2013 tarihli derste de çalışma grubuna tasarım oluştururken ne gibi sorunlarla karşılaştıklarına yönelik düşüncelerini değerlendirmek amacıyla “Tasarımınızı yaparken genel anlamda, sizce en çok karşılaştığınız güçlükler nelerdir? Bunun nedenini neye bağlıyorsunuz? Bu konuda tüm duygularınızı belirtiniz” sorusu sorulmuştur. ÖĞ11, ÖĞ02 kodlu öğrenciler günlük formunda şu şekilde düşüncelerini aktarmışlardır;

ÖĞ11: Tasarım yaparken çok fazla araştırma yapıyorum. Bu sebepten dolayı zaman kaybetmek karşılaştığım güçlüklerden biridir. Fikirlerimi pratiğe nasıl geçireceğim konusunda da sıkıntı yaşadığım ve pratikte fazla bilgim olmamasından dolayı, bu fikri dijital ortama nasıl uygun şekilde aktaracağımın da araştırmasını yapmak bana büyük zaman kaybı yaşıyor.

Onun dışında bu dersi dinlemeye başlayınca imgeleri okumaya başladım. İmge simge okuryazarlığı tasarımı yaparken hayal gücümü yaratıcı kullanabilmemi geliştirdi (ÖĞ11, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ1 kodlu öğrenci, tasarım için oluşturduğu fikri, dijital ortamda yansıtabilmesi için tasarımını oluşturmayı uygun gördüğü bilgisayar programlarını (Adope Photoshop, Illustrator, Adope In Desing, Adope Fireworks vb.) yeterli düzeyde bilmemesinden kaynaklı olarak, program kullanımına ilişkin araştırma yapmak zorunda kaldığını ve zaman kaybettiğini ifade etmiştir. Ancak imge simge okuryazarlığına ilişkin yapılan I., II., III. hafta derslerinden edindiği bilgi ile tasarımda imgeleri okumaya başladığını ve tasarım yaparken yaratıcı hayal gücünü geliştirdiğini belirtmiştir.

ÖĞ06: Samimi olmak gerekirse, yapacağım tasarımın konusunu tam anlamıyla araştırmadan bir şeyler yapmaya çalışmam, tabii ki tasarımda güçlük yaşamama neden oluyor. Yani eksik bilgi ve programa hakim olamamanın verdiği zorlukları yaşıyorum. Okulun eğitimindeki yetersizlik ve evimde internet kullanmadığımdan görselleri incelemem açısından) tasarım yaparken güçlük çekiyorum (ÖĞ06, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ02: Düşünme kısmında güçlük çekiyorum. Ama şu anda araştırma kısmındayım. Ve bazı fikirler oluşmaya başlıyor. Bir yandan düşündüğüm fikrin hangi imge ve simgelerle ilişkilendirilip, tasarımımı etkili yapmak konusunda sıkışmış durumdayım. Ama gördüğüm görseller ve derste anlatılanlar dahilinde daha iyi fikirler bulacağımı düşünüyorum (ÖĞ02, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ0 kodlu öğrenci, “...yapacağım tasarımın konusunu tam anlamıyla araştırmadan bir şeyler yapmaya çalışmam, tabii ki tasarımda güçlük yaşamama neden oluyor. Yani eksik bilgi ve programa hakim olamamanın verdiği zorlukları yaşıyorum. Okulun eğitimindeki yetersizlik ve evimde internet kullanmadığımdan görselleri incelemem açısından) tasarım yaparken güçlük çekiyorum” şeklinde belirttiği ifadelerinden; ÖĞ06 kodlu öğrenci, ÖĞ11 kodlu öğrencinin de belirtmiş olduğu gibi bilgisayar programlarının kullanımına ilişkin zorluklar yaşamamanın yanı sıra, oluşturacağı tasarımın konusu için de gerekli gördüğü araştırmayı yapma konusunda içinde bulunduğu koşullar nedeniyle güçlük çektiğini belirtmiştir. ÖĞ02 kodlu öğrenci ise yapacağı tasarım için fikir oluşturmakta zorlandığını, aynı zamanda da oluşturduğu fikir için kullanacağı imge ve simgeleri belirlemede sıkıntı yaşadığını belirtmiş, ancak bugüne kadar imge-simge okuryazarlığına ilişkin derslerden edindiği bilgilerle iyi bir fikir bulma konusunda umutlu olduğu görülmektedir.

ÖĞ11, ÖĞ02 kodlu öğrencilerin günlük formlarında belirtmiş oldukları düşüncelerine dayanarak; tasarım oluşturma süreci içinde fikir için araştırma yaptıkları, I., II., III. hafta derslerinden edindiği bilgi ile tasarımda oluşturacakları fikir için imge ve simgeleri kullanma çabası gösterdikleri ancak, oluşturdukları fikri aynı zamanda bilgisayar ortamında tam olarak yansıtmada konusunda teknik açıdan sorun yaşadıkları söylenebilir.

Çalışma grubuna “*Bu derslerden sonra (I., II., III. hafta dersleri kastedilerek) hazırlamaya çalıştığınız tasarım konusu için fikir oluşturmada herhangi bir kolaylık ya da zorluk yaşadınız mı? Neden?*” sorusu sorularak, öğrencilerin bu konudaki düşünceleri alınmıştır. ÖĞ11, ÖĞ08, ÖĞ06 ve ÖĞ02 kodlu öğrencilerin yanıtları şu şekilde olmuştur;

ÖĞ11: İmgeleri kullanmaya başladım. Bu dersten sonra fikir oluşturmak daha kolay oldu. Eskiz yaparken, tasarımlarımda hayal gücümün de ulaşabileceği alanların zenginliğini görebiliyorum (ÖĞ11, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci I., II., III. hafta derslerinden sonra tasarımı için imgeler aracılığıyla fikir oluşturma'nın daha kolay olduğunu belirtmiş, taslaklarında zengin hayal gücünün yansıtıldığını ifade etmiştir. Öğrencinin bu düşünceleriyle; ilk üç hafta derslerinin ÖĞ11 kodlu öğrencinin tasarımı'nı oluşturmada etkili olduğu görülebilir.

ÖĞ08: Hocamızın anlatmış olduğu konular, bana derste çok faydası oldu. Önceden çok sorun yaşıyordum, imge ve simgelerin nerde, nasıl kullanacağını, nasıl bağlayacağını ve hatalarımı bilmiyordum. Şimdi bir afişi tasarlamaya başladığım zaman direkt anlayabiliyorum eksiklikleri, fazlalıkları. Fikir oluşturmada da kolaylık yaşıyorum. Nasıl ve ne yönde daha etkili tasarlayacağımı öğrendim ve bu yönde kendimi geliştirmeye çalışıyorum (ÖĞ08, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ08 kodlu öğrenci ilk üç hafta derslerinden çok faydalandığını belirterek, imge simge okuryazarlığına ilişkin programın uygulanmadan önce imge ve simgeleri tasarımında nasıl kullanacağını bilmezken, bu derslerin uygulanmasının ardından, tasarımında imge ve simgeleri nasıl kullanacağını kavradığını ifade etmiştir. Öğrenci tasarımı için etkili fikir oluşturma ve yansıtma konusunda gelişme katettiğini belirtmiştir.

ÖĞ06: Kolaylık yaşadım diyebilirim. Tasarımım hemen hemen belliydi. Fakat sloganım belli değildi ve bugün sloganlarım hakkında bazı fikirler oluşturdum (ÖĞ06, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci tasarımı'nı oluşturup, tasarımı için uygun slogan fikri yaratma aşamasına geldiğini ve III. hafta derslerinden sonra tasarımı'nı kolayca oluşturmada etkili olduğunu ifade etmiştir.

ÖĞ02: İki imgeyi birleştirmeyi ya da imgeler arasındaki bağı vurgulamayı gösterebilmekte oldukça zorlandım. Düşünce kısmı, beni en çok zorlayan kısım aslında. Gösterilen örnekleri görünce “Çok güzel şeyler yapılmış, nasıl da iyi ilişkilendirilmiş” diyorum. Ama kendim yeni şeyler üretmeye gelince, düşünce kısmında takılıyorum. Ancak ufkumu açmakta oldukça etkili oluyor. Peki nasıl mı etkisi oluyor? Şöyle ki; artık

düşünürken kullanacağım imgenin anlamını, ilişkilendirecek olduğum imgeyi nasıl ilişkilendireceğimi biliyorum. Böyle bir bilinç ile hareket ediyorum (ÖĞ02, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ02 kodlu yukarıdaki ifadeleri, imgeler ya da simgeler arasında anlam ilişkilerini kurmakta zorlansa da ilk üç haftadaki derslerin ufkunu açtığını, imgeleri nasıl ilişkilendirmesi gerektiği konusunda rehberlik ettiğini, imge ve simgeler aracılığıyla tasarımında anlam ilişkilerini kurma yönünde bilinç yarattığını belirtmiştir.

ÖĞ11, ÖĞ08, ÖĞ06 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler 09.05.2013 tarihli günlük formlarında ifade ettikleri düşüncelerine bakıldığında; imge simge okuryazarlığına ilişkin I., II., III., hafta dersleri sonucunda; tasarımlarında “imge ve simgeleri görsel bir dil aracı olarak kullanmak, tasarım için “fikir oluşturmak” imge ve simgelerle “anlam ilişkilerini kurmak” ve buldukları fikri tasarımlarında “yansıtmak” konusunda imge simge kullanımını bir çözüm yöntemi olarak görebildiklerini söylemek mümkündür.

09.05.2013 tarihli IV. hafta dersinde çalışma grubunun çalıştığı tasarım uygulamaları konusunda öğrencilere yön verilmesi amacıyla, konuya ilişkin yeni tasarım örnekleri sunularak, öğrencilerle örnekler üzerinde tartışma sağlanmıştır ve daha sonra çalışma grubuna “*Sizce, bu ders (IV. hafta dersi) tasarımınız konusunda yol gösterici oldu mu? Nasıl?*” sorusu sorularak düşünceleri alınmıştır. Bu soruda ÖĞ11, ÖĞ04, ÖĞ06, ÖĞ01 ve ÖĞ02 kodlu öğrencilerin yansıttıkları düşünceler şu şekilde olmuştur;

ÖĞ11: Yalnızca bugünkü ders değil, bu derslerin tamamı tasarımlarımda daha kolay fikir üretmemi ortam hazırladı. Yalnız görseller üzerinde daha fazla durulursa, konuşma-tartışma ortamı daha da yoğunlaşırsa fikir alışverişi daha fazla olur ve görselleri imgeleri daha iyi okuyup onlara anlamlar yüklenebilir (ÖĞ11, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, imge simge okuryazarlığına ilişkin yapılan tüm derslerin (I., II., III., IV) tasarımlarında fikir üretmesinde etkili olduğunu belirtmiş, ancak derslerde gösterilen örnekler üzerinde daha fazla tartışma ve yorum yapılırsa, imgelere sahip tasarımların okunup anlam yüklenmesinde daha etkili olabileceğine ilişkin düşüncelerini aktarmıştır.

ÖĞ04: Tasarım ve fikir konusunda çok yol gösterici oldu. Çok fazla örnek görmemiz ve bu örneklerin değişik imge ve simgeler ile tasarlanmış olması, bunları topluca yorumlamamız herkes için hem fikir hem de fikirlerine uygun imgeleri kullanabilme yetisini bizde geliştirdi (ÖĞ04, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci, IV. derste imge ve simgelerin kullanıldığı farklı çeşitlilikte örneklerin gösterilip, sınıfça tasarımların ilettikleri anlamlar üzerine tartışmak; hem tasarım

için fikir oluşturma konusunda hem de oluşturulan fikrin nasıl bir imge ya da simge ile yansıtılacağı konusunda beceri kazandırdığını ifade etmiştir.

ÖĞ06: Tasarımın belli olmasına rağmen farklı tasarımlar görmek, yeni fikirler doğurdu. Bir tasarımda metaforik anlatımın nasıl olduğunu öğrendim. Bunu kendi tasarımında da nasıl aktarabileceğime rehberlik etti. İmge ve simgeleri kullanmamız konusunda yol gösterici oldu (ÖĞ06, 09.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, tasarımını oluşturmuş olmasına rağmen, IV. derste gördüğü birçok tasarım örneği, kendinde yeni fikirler yarattığını, tasarımda uygulanan metaforik anlatımları daha iyi öğrenmesinde etkili olduğunu ve kendi tasarımında da metaforik dil kullanımı konusunda fikir verdiğini ifade etmiştir.

ÖĞ01: Evet, oldu. Ben genellikle doğrudan anlatımla düşünürken, burada aslında dolaylı yollardan da güzel aktarımda tasarımlar oluşturacağımı anladım. İmge ve simge arasında anlam katmanlarıyla güçlü bir dil oluşturma mümkün olduğunu öğrendim (ÖĞ01, 09.05.2013, Günlük Formu.)

ÖĞ01 kodlu öğrenci, tasarımlarında düz anlamları oluştururken, IV. hafta dersi ile yan anlamlara sahip ya da metaforik anlatımlarla da tasarımlarını oluşturma bilincini yakaladığını, imge ve simgelerin aracılığıyla, zengin görsel dili tasarımlarında yansıtmaya mümkün olacağının bilgisine ulaştığını aktarmıştır.

ÖĞ02: Evet oldu. Gösterilen imgeler araştırmaya sevk ederek farklı düşünmeye yönlendirdi. Taslaklar üzerinde konuşarak, imge-simge arasında anlamlar ilişkisi kurmaya çalışıldı (ÖĞ02, 09.05.2013, Günlük Formu.)

İmge-simge okuryazarlığına ilişkin IV hafta dersinde gösterilen görsel örnekler, ÖĞ02 kodlu öğrenciyi tasarımında fikir oluşturmak için farklı düşünmeye itmiş, oluşturduğu tasarım taslakları üzerine konuşularak, imge simge aracılığıyla anlam ilişkilerinin oluşturulması üzerine tartışıldığını belirtmiştir.

Çalışma grubunun aktarmış oldukları düşüncelerine dayanarak; ÖĞ11, ÖĞ04, ÖĞ06, ÖĞ01 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler, imge simge okuryazarlığına ilişkin aldıkları IV. hafta dersi sonucunda, imge ve simgeleri, görsel bir dil olarak tasarımlarında fikir üretme ya da geliştirme, oluşturdukları fikre göre uygun imge simge ile yansıtma ve bunlarla anlam ilişkilerini kurma konusunda IV. hafta dersini yol gösterici buldukları ve bu dersin güçlü bir dili yansıtma açısından metaforik dil kullanımında etkili olduğu söylenebilir.

İyi tasarlanmış grafik tasarım, ele aldığı probleme göre; tasarımın hem biçim hem de içerik elemanlarını etkili kullanarak, çok boyutlu değişkenleri kontrol edip, ilişkiler ağının kurgulanmasına bağlıdır. Araştırmanın bu amaç sorusunda değinilen ve IV. hafta ders

planını ölçmeye yönelik olan “bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerisi” sözü edilen “biçim ve içerik elemanları”nın kullanım etkisi ile ilişkilidir. Ders programının IV. haftasına gelindiğinde, “biçim ve içerik elemanları”nın kullanım etkilerinin, araştırmanın çalışma grubu tarafından kazanılmış bir bilgi olması beklenilmektedir. Bu nedenle, çalışma grubuna, tasarımın güçlü etkisini gösterebilecek niteliklerin ne olabileceğine ilişkin bilgi sahibi olup olmadıklarını değerlendirmek amacıyla, “*Sizce bir tasarımın güçlü etkisi, hangi nitelikler ile sağlanabilir?*” sorusu sorulmuştur. Çalışma grubu, tasarımın güçlü etkisini şu şekilde ifade etmişlerdir;

ÖĞ11: Kullanılan imgelerin-simgelerin doğruluğu, kullanılan imge-simgelerin etkili olabilmesi, kullanılan imge-simgelerin hedef kitleye olan etkisindeki başarı, iyi bir fikir ile üretildiğini gösterir (ÖĞ11, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrencinin, tasarımın güçlü etkisi olarak; tasarımda imge ve simgelerin doğru ve etkili kullanılarak, hedef kitleyi etkilediği ölçüde, iyi bir fikrin üretimini gösterdiğini ifade etmesi, tasarımın içerik elemanlarının kullanım yeterliğine değindiğinin göstergesidir.

ÖĞ04: Kompozisyona bağlı niteliklerle, konuyu net bir şekilde bize aktarıp aktarmamasıyla, etkili imge simge kullanılmasıyla, etkili bir anlatım ile farklı açıdan bakılarak, zengin anlam katmanlarının oluşturulmasıyla ve metaforların kullanılmasıyla sağlanabilir (ÖĞ04, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ08: Konunun anlatmak istediği imge ve simgelere bağlıdır. Anlatılmak istenen konu sade, açık ve net bir şekilde anlatması ile sağlanabilir. Yani; konu, imge ve simgelerin doğru kullanımı, ilginç ve anlaşılır fikir, anlam katmanları oluşturmak, kompozisyon, anlatılan şeyin doğru aktarılmasıdır (ÖĞ08, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ04 ve ÖĞ08 kodlu öğrenciler de, tasarımın güçlü etkisine yönelik şu nitelikleri belirtmişlerdir; tasarımda hem biçim elemanlarının kullanım yeterliğini gösteren tasarım kompozisyonuna, hem de içerik elemanlarının kullanım yeterliğini gösteren imge ve simgelerle anlam katmanlarının oluşturularak metaforların kullanılmasına değindikleri görülmektedir.

ÖĞ06: Sıradan olmaması, herkesin aklına gelebilecek basit fikirleri yorumlayabilmek, kompozisyon, renkler, kullanılan imge ve simgelerin ifadeleri ve konu bütünlüğü tasarımın etkili olmasını sağlayabilir. Metaforik anlatımlar tasarımı zenginleştirir (ÖĞ06, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ01: İmge simgelerin kullanımı (uygun kullanımı), kompozisyon, anlatılmak isteneni doğrudan ya da dolaylı olarak doğru, uygun bir şekilde aktarılması, farklı anlatım, ilginç olması vs. katmanlı anlamlar ile estetiksel değerler doğrultusunda yapılması ile sağlanabilir (ÖĞ01, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 ve ÖĞ01 kodlu öğrenciler, tasarımın güçlü etkisine yönelik belirtmiş oldukları niteliklerde, birbirine benzer düşünceler aktarmışlardır. Tasarımda biçim elemanlarının kullanım yeterliği açısından, kompozisyon, renk, estetiksel değerlerin kullanımlarına değinilmiş, içerik elemanlarının kullanım yeterliği açısından da farklı anlatım biçimine, imge ve simgelerin kullanım başarısına ve metaforik anlatımlara dayandırdıkları tasarım nitelikleri dikkati çekmektedir.

ÖĞ02: Çok okumak, konu hakkında çok fazla bilgiye sahip olmak, fikir için kullandığımız öğelerdeki anlamları yansıtmaya bağlı. Farklı açıdan düşündüğümüz fikri imge ve simgeler aracılığıyla derin anlamlar yaratarak, tüm öğeleri birbiriyle ilişkilendirmek gerekiyor (ÖĞ02, 09.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ02 kodlu öğrenci, tasarımda ele alınacak konu hakkında bilgisini kullanarak, tasarımdaki tüm öğelerin birbiriyle ilişkilendirilmesi gerektiğini vurgulaması ve farklı açıdan düşünülmüş fikri yansıtan imge-simgelerle derin anlamlar yaratılmasını ifade etmesi, tasarımın güçlü etkisini tasarımın içerik elemanlarının kullanım etkililiğine dayandırdığını göstermektedir.

Çalışma grubundaki ÖĞ11, ÖĞ04, ÖĞ08, ÖĞ06, ÖĞ01 ve ÖĞ02 kodlu öğrenciler, tasarımda biçim elemanlarının kullanım yeterliği olarak “kompozisyon, renk, estetik değerler” gibi kavramlarına değinmiş ve tasarımda içerik elemanlarının kullanım yeterliğine ilişkin; “imge-simge kullanımını, farklı düşünme biçimlerini, metaforik anlatımları ve anlam ilişkilerini” tasarımın güçlü etkisinin birer niteliği olarak değerlendirmeleri IV. hafta ders planının “kültürel imge ve simgeleri grafik tasarımda görsel bir dil olarak kullanabilme yeterliliği” açısından bir alt yapı oluşturduğu söylenebilir.

16.05.2013 tarihli V. hafta dersinde “*Kültürel imge ve simge kullanılan tasarım uygulamaları*”na yönelik çalışma grubunun tasarım için taslak oluşturma yaklaşımlarına bakıldığında; öğrencilere bilgiye yönelmeleri için yol gösterildiğinde, çok daha rahat çözüm bulabildikleri, tasarımda kullandıkları imge ve simgeler ile anlam ilişkilerini kurabildikleri, yapmak istediklerini de kararlı bir tutumla yansıttıkları gözlemlendi. Çalışma grubu oluşturdukları taslaklarında tutarlı bir fikir yansıttıklarında da düşüncelerini, yorumlarını, rahatlıkla aktarabildikleri görüldü. Taslaklar üzerine tartışmalar yapıldığında, konuya ilişkin bilgi ve yönelimlerinin arttığı, kendilerine yapılan eleştiriyi daha iyi anladıkları ve bu eleştirinin onları çözüme ulaştırdığı gözlemlendi.

Çalışma grubu tasarımlarının taslaklarını oluştururken, anlam derinliği yaratma çabası içinde fikir oluşturmaya çalıştıklarını, yani düşünsel anlamda da yeni bir beceri kazandıkları söylenebilir. Çalışma grubu tasarımlarını oluştururken; daha önce yalnızca kompozisyon, renk gibi biçim elemanları kullanımı üzerinde durarak tasarımlarını gerçekleştiriyorlardı. Ancak, imge-simge okuryazarlığına ilişkin yapılan programın uygulanmasıyla, öğrenciler ilk defa tasarım yaparken, aynı zamanda anlamı da tasarladıklarını fark ederek tasarımlarını oluşturmaya çalıştılar. Bu durumu, çalışma grubuna “*Tasarım oluşturma sürecinizi anlatınız*” şeklinde sorulan soruda, öğrencilerin tasarım sürecini anlattıkları günlük formlarındaki ifadelerinde de görebiliriz.

ÖĞ11: “Evrensel düşün yerel hareket et” araştırmasını yaptım. ... simgeleri evrensel kültür açısından araştırdım.... Mitolojideki Kral Midas ile doğanın maddi güç uğruna tüketilip, para için dönüştürülmesini konu alan tasarımı oluşturdum. Mitolojideki Kral Midas’ın dokunduğu her şeyi özünden kopup altına dönüşmesi anlamı ile doğanın para uğruna katledilip sadece maddiyatın düşünülmesi arasında bağ kurdum. ... Mitolojideki Kral Midas ile doğanın maddi güç uğruna tüketilip, para için dönüştürülmesini eleştiren tasarımı oluşturdum (ÖĞ11, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ11 kodlu öğrenci, tasarımında kültürel imge-simgeden yararlanarak, Midas’ın “aç gözlülük” metaforunu, günümüz sorunu olan doğanın yok edilişi arasında anlam ilişkisi kurması, tasarımı için yarattığı fikri görsel elemanlarla ortaya koyuşunu ve düşünsel anlamda kazandığı beceriyi göstermektedir. Öğrenci günlük formunda tasarım sürecini anlatırken, tasarımının içerik elemanlarından söz ederek, aslında, tasarımında “anlamı” nasıl tasarladığını ifade etmiştir.

ÖĞ01: “Evrensel düşün yerel hareket et” sözüyle hareketle bu çalışma sürecimde; Kızılderililere yönelik imge-simgelyi kullanıyorum. Doğa tüketimi için afiş tasarımına öncelikle fikir oluşturdum. Kızılderililerin meşhur atasözü “Son ırmak kurduğunda, son ağaç yok olduğunda, son balık öldüğünde; beyaz adam paranın yenmeyen bir şey olduğunu anlayacak” fikrinden yola çıktım. Fikir üzerine tartışıldı. Görsel öğeler için araştırma yaptım. Renk, kompozisyon ve tüm görsel öğelerin düzeni için tasarımı yeniden düzenledim (ÖĞ01, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ01 kodlu öğrenci, tasarımını oluşturma sürecinden bahsederken, beyaz insanın doğaya olan olumsuz tutumunu eleştiren fikri için edindiği bilgiyi tasarımında hangi imge ve simgelerle yansıttığını ve tasarımının renk, kompozisyon ve görsel elemanlarının düzenine ilişkin çabasından bahsetmesi, tasarımının biçim ve içerik elemanlarına ilişkin dikkatini verdiğini göstermektedir.

ÖĞ05: Yapacağım afiş konusu için araştırma yaptım. Tasarım için fikir oluşturdum. Bu fikir için uygun olabilecek imge ve simgeleri araştırdım. Fikrim ile imge ve simge arasında anlam ilişkisi kurmaya çalıştım. İmge simge okuryazarlığı açısından rahat okunabilecek- algılanabilecek bir tasarım sunmayı amaçladım. İzleyici açısından da hem kullandığım kültürel imge-simgeyle hem de ortaya koyduğum fikir ile bağ kurup edinilen bilgiye farklı bir bakış açısıyla yaklaştım (ÖĞ05, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ05 kodlu öğrenci, “*Fikrim ile imge ve simge arasında anlam ilişkisi kurmaya çalıştım.... İzleyici hem kullandığım kültürel imge-simgeyle hem de ortaya koyduğum fikir ile bağ kurup edinilen bilgiye farklı bir bakış açısıyla yaklaştım*” şeklindeki tasarım sürecini aktarması, imge ve simgeleri kullanarak, tasarımında içerik elemanlarıyla “anlam”ı yaratma ve algılatma çabası içinde olduğu söylenebilir.

ÖĞ08: Bugünkü tasarımda fikrime uygun imge ve simgeyi oluşturmaya dikkat ettim. İmge ve simgeleri kullanarak nasıl etkili sunabileceğimi ve nasıl bir anlam katmanı oluşturacağımı düşündüm. Bütünlük açısından, imge ve simgeye uygun olan biçimsel estetiğini çok yönlü düşünerek, kompozisyonumu oluşturdum (ÖĞ08, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ08 kodlu öğrenci, “*...İmge ve simgeleri kullanarak nasıl etkili sunabileceğimi ve nasıl bir anlam katmanı oluşturacağımı düşündüm*” şeklinde aktardığı ifadeleri, tasarımında imge simge aracılığıyla tasarımın içerik elemanlarını kullanarak “anlam”ı yaratma girişimi içinde olduğunu ve “*Bütünlük açısından, imge ve simgeye uygun olan biçimsel estetiğini çok yönlü düşünerek, kompozisyonumu oluşturdum*” şeklindeki ifadeleriyle de tasarım bütünlüğü açısından da tasarımın biçim elemanlarını dikkate aldığını göstermektedir.

ÖĞ06: Bugünkü ders; Yapacağım film afişinde simgeleri kullanma fikrini doğurdu bende. Mitolojiden simgeler kullanmayı düşündüm. Ya da kendi kültürel değerlerimizden faydalanabilir miyim? Diye düşündüm. Tüketim konusunda yaptığım çalışmamda kültürel simge olarak ülkelelerin bayraklarının kullandım. Tasarıma daha etkili ve daha derin bir anlam kattığını düşünüyorum. Tasarımda etkiyi güçlendirmek için çok katmanlı anlamlar kullanılacağını öğrenmiştik. Ben bugünkü öğrendiklerimle birlikte böyle bir etki oluşturmaya çalıştım (ÖĞ06, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci, 16.05.2013 tarihli V. hafta dersinin aynı zaman da bu derste yapacağı tasarımın uygulamasının dışında, başka tasarım uygulamasında da simgeleri kullanma düşüncesine ittiğini ifade ederek, kendi kültürel simgeleri kullanma düşüncesi

üzerinde durmuştur. “Tüketim” konusu için yaptığı tasarımda kültürel simgelerden yararlandığını belirterek, “*Tasarımında etkiyi güçlendirmek için çok katmanlı anlamlar kullanılacağı*”na ilişkin edindiği bilgiyi tasarımda yansıtmaya çalıştığını belirterek, “anlam” yaratma çabasını günlüğünde ifade etmiştir.

ÖĞ04: Oluşturma süreci tek günlük bir durum değildi. İlk önce fikir ortaya çıktı. O fikir zenginleştirildi. Ve ona uygun nasıl bir imge ve simgele kullanılır? Bunlar araştırıldı. Daha sonra anlam açısından uygun imge ve simgeler seçildi. Tasarım kısmına geçildi. Kompozisyon oluşturuldu ve afiş ortaya kondu (ÖĞ04, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ09: “Küresel Kuraklık” sorunu üzerine bir afiş tasarladım. Afişte simge olarak Nuh’un Gemisi’ni kullandım. Kuraklık söz konusu olduğunda, hayat son bulacağından ve hiçbir canlının yaşama şansı kalmayacağından, afişte yer alan Nuh’un Gemisi’nde de hiçbir canlı yoktur. Hatta geminin üst kısmında geyik kafatası-boynuzları vardır. Geyik kafasının kullanılmasının nedeni hayatın son bulacağını ifade etmektir. Afişte metaforik anlatım ve alt anlam katmanı kullanılmıştır (ÖĞ09, 16.05.2013, Günlük Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci günlüğünde “*İlk önce fikir ortaya çıktı... Daha sonra anlam açısından uygun imge ve simgeler seçildi*” şeklinde yansıttığı tasarım oluşturma sürecine ilişkin düşünceleri, tasarımda iletmeyi düşündüğü mesaj doğrultusunda, “anlam”ı imge simge aracılığıyla oluşturduğunu göstermektedir. ÖĞ09 kodlu öğrenci de günlüğünde, ele almış olduğu “Küresel Kuraklık” sorunu için tasarımda oluşturduğu “anlam”ı aktararak, afişinde kullandığı metaforik anlatıma değinmiştir.

ÖĞ11, ÖĞ01, ÖĞ05, ÖĞ08, ÖĞ06, ÖĞ04 ve ÖĞ09 kodlu öğrencilerinin tasarım süreçlerini anlatan günlükleri yukarıda tek tek değerlendirilmiş ve tüm öğrencilerin tasarımlarında “biçim elemanlarının” kullanımına yönelik çabaları dışında, tasarımın “içerik elemanlarını” kullanarak; “imge simge aracılığıyla “anlam” yaratma çabası” içinde oldukları görülmektedir. Öğrencilerin günlüklerine yansıttıkları düşünceler ile tasarımda ele aldıkları problemi, sadece kompozisyon açısından değil, hangi imge simge ile hangi anlamı yaratmak istediklerinin üzerine düşünüp çözüm getirmeye çalıştıkları görülebilmektedir.

Öğrencilerin yapmış olduğu tasarımlar üzerine tartışıldığı dersin bitiminde, tasarımları oluşturma aşamasında izlenen yol ile öğrencilerin bilgi birikimlerinde kazanım elde edip etmediklerini, “*Tasarımınızı oluştururken hangi açıdan bilginizi zenginleştirdiğinizi düşünüyorsunuz?*” sorusuna, Haftalık Ders Değerlendirme Formu’na aktardıkları düşüncelere göre değerlendirilmiştir.

ÖĞ01: İmge-Simge okuryazarlığım ilk güne göre daha çok gelişti. Artık bir afişe vs. bakarken daha dikkatli bakıyorum ve anlıyorum. Tasarım,

görsel dil, evrensel kültür alanında, imge-simge bilgisi ve okuryazarlığı konusunda, mitoloji ve birçok alanda bilgimi zenginleştirdiğini düşünüyorum (ÖĞ01, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ05: Tasarım oluşturma aşamasında ilk önce konumuzu araştırmak önemli. Araştırma esnasında elde edilen bilgi ile zihnimizde oluşturacağımız imgeler arasında bir bağ kurma açısından önemli. Görsel dağarcığımızın artması için konuyla ilgili çeşitli görsel öğeler inceledim. Bu görsel öğeleri daha önceden araştırmış olduğum için kültürel simgelerle birleştirmek çok önemliydi. Böyle bir bütünlük ile izleyiciye kendi bakışımızla bilgi sunmuş oluyoruz. Bu tasarımın konusu hakkında çeşitli yazılı ve görsel bilgi araştırmak, bilgimi birçok yönden zenginleştiriyor (ÖĞ05, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ01 ve ÖĞ05 kodlu öğrenciler, ilk beş haftada yapılan derslerin etkileriyle elde ettikleri kazanımlar sonucu, tasarımlarını oluştururken yaptıkları araştırma, inceledikleri görsel örneklerle; ÖĞ01 kodlu öğrenci, evrensel kültür alanında imge simge bilgisi, mitoloji bilgisi ve imge-simge okuryazarlığının geliştiğini, ÖĞ05 kodlu öğrenci ise tasarımında kullandığı görsel öğeleri kültürel simgelerle birleştirerek, izleyiciye kendi bakış açısıyla birçok yönden zenginleştirdiği bilgisini sunma olanağı bulduğunu ifade ederek, tasarımlarında kültürel imge-simge kullanım bilgisini kazandıkları görüldüğü söylenebilir.

ÖĞ07: Tasarım oluştururken her alanda bilgi zenginliği kazandırıyor. Görüş açımız farklılaşabiliyor. Tasarımda hayal gücü ve bakış açısı çok önemlidir. Bunları geliştirmek için sürekli tasarım yapılmalı, hayal gücü kullanılmalı. Hayal gücünü besleyen şey de bilgidir. Dolayısıyla tasarımımızı oluştururken disiplinlerarası bilgiden yararlanıyoruz. Felsefe, mitoloji, imge-simgelerden, uygarlık tarihinden, kültür tarihinden ve daha birçok alanın bilgisinden yararlanıyoruz. İmge-okuryazarlığımızı geliştiriyoruz (ÖĞ07, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ07 kodlu öğrenci, tasarımını oluştururken, disiplinlerarası bilgiden “Felsefe, mitoloji, imge-simgelerden, uygarlık tarihinden, kültür tarihinden vb.” yararlanarak imge-simge okuryazarlığını geliştirdiğini ifade etmiştir.

ÖĞ06: Teknik açıdan bilgim çok zenginleşme de içerik bakımından daha zengin ve yaralı bilgi öğreniyorum. Bu bilgileri edinme sürecinde, tasarımında kullandığım ya da kullanmayı düşündüğüm imge ve simgelerin ne olduğunu, ne olması gerektiğini düşünmek ve kendi tasarımım doğrultusunda araştırma yaparak bilgiler edindim. Taslakları oluşturur-

ken konu dâhilinde araştırmalar yaptım ve sonrasında imge ve simgeleri çalışmamda nasıl kullanabileceğimi düşündüm. Çalışmalar inceledim. Derste gördüğümüz örnekler benim çalışmada ve sonrası için bana gerçek anlamda yön verdi. Ben bu çalışmalarda kullanılan simgelerin nasıl yer aldığını, ne anlattığını bulmaya çalışmanın ve mantığını kavramaya çalışmanın; bizi bilgilendirdiğini ve kendi tasarımlarımızda bize alt bilgiyi oluşturduğunu düşünüyorum. İmge ve simgelerin arasında anlam ilişkisi kurabilmeyi başarmak, bizi fikir yaratmada ve derin düşünmede, yorum yapabilmede ve anlamlandırmada gerçek anlamda bir bilinç yarattı (ÖĞ06, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ06 kodlu öğrenci haftalık ders değerlendirme formunda dile getirdiği “Ben bu çalışmalarda kullanılan simgelerin nasıl yer aldığını, ne anlattığını bulmaya çalışmanın ve mantığını kavramaya çalışmanın; bizi bilgilendirdiğini ve kendi tasarımlarımızda bize alt bilgiyi oluşturduğunu düşünüyorum. İmge ve simgelerin arasında anlam ilişkisi kurabilmeyi başarmak, bizi fikir yaratmada ve derin düşünmede, yorum yapabilmede ve anlamlandırmada gerçek anlamda bir bilinç yarattı” düşünceleriyle, tasarımın içerik elemanlarının kullanımı konusunda bilgilendiği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca tasarımını oluştururken, imge-simgeler aracılığıyla anlam ilişkisi kurma ve fikir yaratırken derin düşünerek, görsel elemanları yorumlama konusunda bilinçlendiği şeklinde değerlendirme yapmak mümkündür.

ÖĞ04:Tasarımla ilgili hem teknik olarak hem de tasarımda kullanılan imge ve simgeler sayesinde, kültürel simgeler de kullanıldığı için; evrensel kültür, evrensel kültürel imge ve simgeler, imge ve simgenin okuryazarlığı hakkında fazlasıyla bilgim oldu. İmge ve simgelerin uygun anlam bütünlüğünün nasıl sağlanacağı hakkında bilgilerimi zenginleştirdiğini düşünüyorum (ÖĞ04, 16.05.2013, Haftalık Ders Değerlendirme Formu).

ÖĞ04 kodlu öğrenci görüşmede, evrensel kültürel imge ve simgeler hakkında ve kültürel imge ve simge okuryazarlığı konusunda bilgisini zenginleştirdiğini, bu bilginin aynı zamanda, tasarımında imge simge aracılığıyla uygun anlam bütünlüğü oluşturmaya yön verdiğini aktarmıştır.

ÖĞ01, ÖĞ05, ÖĞ07, ÖĞ06 ve ÖĞ04 kodlu öğrencilerin görüşlerine bakıldığında, imge simge okuryazarlığının tasarım aşamasında bilgi birikimlerine; disiplinlerarası bilgi, evrensel kültür bilgisi ve bunlara bağlı olarak imge simge okuryazarlığına ilişkin katkı sağlayarak, tasarımlarda anlam ilişkilerini kurma ve anlam bütünlüğü oluşturmalarına yön vermiştir.

Çalışma grubu, tasarımlarda görsel dil oluşumunda bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerine yönelik amaç sorusuna yanıt bulmak amacıyla öğ-

rencilerin 04.06.2013 tarihinde bitirmiş oldukları iki farklı konudaki “Barış” temalı “50. Uluslararası Troia Festivali” ve “Tüketim” tasarım çalışmaları şu şekilde incelenip değerlendirilmiştir;

Çalışma grubunda yer alan her öğrencinin “Barış” temalı “50. Uluslararası Troia Festivali” ve “Tüketim” konusunda yapmış oldukları iki farklı konudaki tasarımlar; “Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu” ile iki farklı bölümde incelenmiştir. Birinci bölümde tasarım, biçimsel olarak ele alınmış, “afiş tasarımında biçim elemanlarının kullanım yeterliği” başlığı adı altında yapılan tasarım; denge, orantı ve görsel hiyerarşi, vurgu, bütünlük, yaratıcılık değerleri ile genel estetik değerler ve çekicilik açısından değerlendirilmiştir. İkinci bölümde ise tasarım içeriksel olarak ele alınmış, “Afiş tasarımında içerik elemanlarının kullanım yeterliği” başlığı adı altında yapılan tasarım; metinsel, görsel, eleştirel içerik başarısı ile genel içerik biçim tutarlığı açısından değerlendirilmiştir. Tasarımın görsel içerik başarısı; kültürel imge-simge mesaj ilişkisi, kültürel imge-simge orijinalitesi, kültürel imge-simge kullanımında metafor ya da ironi kullanımı şeklinde üç basamakta değerlendirilmiştir. Tasarımın eleştirel içerik başarısı; kültürel imge-simge kullanımında entelektüel dil başarısı ve kültürel birikimin yansıması şeklinde iki basamakta değerlendirilmiştir.

Görsel ve eleştirel içerik kurgularında gözlenecek başarı seviyesi araştırmanın ana sorunsalı olan kültürel imge ve simge kullanımında gösterilen başarı seviyesiyle paralellik göstermesi beklenir. Kuşkusuz, biçime ve içeriğe dair diğer başarılar da gözden kaçırılmayacak öneme sahiptir. Çünkü içerik; izlenebilir ve algılanabilir estetik tutarlığı olan biçim ve izleyiciye bütüncül anlamada taşınma olanağına sahiptir.

13 maddeden oluşan DPA’nın herbir madde dört kategoride; (3) Çok iyi, (2) Orta düzeyde yeterli, (1) Hiç yeterli değil, (0) Gözlenmedi şeklinde puanlamalarla, değerlendirmeler; “Başarılı”, “Vasat”, “Başarısız”, puanlama dereceleri ile oluşturulmuştur. Bu şekilde araştırmacı tarafından hazırlanan çalışma grubunun “Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu”nun öncelikle geçerliği için daha sonra da çalışmaların puanlanmasında güvenilirlik için uzman görüşü alınmıştır. Aşağıda çalışma grubunun grafik tasarım uygulamalarında imge ve simgeleri kullanabilme becerisindeki başarı dereceleri belirlenen puanlama aralıklarına göre oluşturulmuştur.

Tablo 5. Dereceli Puanlama Anataarının Puanlama Aralıkları

BAŞARISIZ	VASAT	BAŞARILI
0-0,99	1-1,99	2-3.00

Tablo 6. Çalışma Grubunun Grafik Tasarım Uygulamalarında İmge ve Simgeleri Kullanabilme Becerilerindeki Başarı Dereceleri

ÖĞRENCİ KODU	UYGULAMA KONUSU	PUANI	BAŞARI DERECEŚİ
ÖĞ01	Troia Konulu Afiş	0.92	Başarısız
ÖĞ01	Tüketim Konulu Afiş	2.61	Başarılı
ÖĞ02	Troia Konulu Afiş	1.15	Vasat
ÖĞ02	Tüketim Konulu Afiş	2.76	Başarılı
ÖĞ03	Tüketim Konulu Afiş	2.92	Başarılı
ÖĞ04	Troia Konulu Afiş I	3.00	Başarılı
ÖĞ04	Troia Konulu Afiş II	3.00	Başarılı
ÖĞ04	Tüketim Konulu Afiş	2.53	Başarılı
ÖĞ05	Tüketim Konulu Afiş	2.46	Başarılı
ÖĞ06	Troia Konulu Afiş	2.92	Başarılı
ÖĞ06	Tüketim Konulu Afiş I	3.00	Başarılı
ÖĞ06	Tüketim Konulu Afiş II	3.00	Başarılı
ÖĞ07	-	-	-
ÖĞ08	Troia Konulu Afiş	3.00	Başarılı
ÖĞ08	Tüketim Konulu Afiş	3.00	Başarılı
ÖĞ09	Troia Konulu Afiş	2.53	Başarılı
ÖĞ09	Tüketim Konulu Afiş	3.61	Başarılı
ÖĞ10	Troia Konulu Afiş	1.46	Vasat
ÖĞ10	Tüketim Konulu Afiş	2.53	Başarılı
ÖĞ11	Troia Konulu Afiş	0.92	Başarısız
ÖĞ11	Tüketim Konulu Afiş	2.76	Başarılı

Çalışma grubunun yapmış olduđu tasarım uygulamalarının değeriendirilmesi sonucunda; 15 tasarım çalışması “Başarılı”, 2 tasarım çalışması “Vasat”, 2 tasarım çalışması da “Başarısız” olarak (*Tablo 5*) değeriendirilmiştir. Bu çalışmaların başarı puanları aşğıdaki çizelgede gösterilmiştir. ÖĞ07 kodlu öğrenci ise her iki konu için tasarımını gerçekteştirememiştir.

Tablo 7. Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) Güvenirlik Hesaplaması

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

Tablo 8. Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA) Puanlama Güvenirliği Hesaplaması

	N	$\bar{x}$	S	r	p	sd	t	p
ARAŞTIRMACI	20	31,95	9,367	0,98	0,000	19	-1,222	0,237
UZMAN	20	32,5	8,275					

Tablo 8 ‘da “Tasarım Uygulamalarını Değerlendirme Formu”da ortaya çıkan puanlamalarda; araştırmacının ve uzmanın puanlaması arasında anlamlı bir fark yoktur ($p=0,237$; $p>0,05$) ve her iki puanlama (hem araştırmacının hem de uzmanın puanlamaları) arasında yüksek ve anlamlı bir ilişki vardır ($r=0,98$; $p=0,000$; $p<0,05$). Sonuç olarak, yapılan puanlamanın güvenilir olduğu söylenebilir.

Sonuçlar

Analizin sonuçlarına göre, çalışma grubu Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı’nın bilgiyi edinme ve kullanma becerilerine etkiliğini göstermektedir. Bu konuda çalışma grubunun, günlük ve haftalık ders değerlendirme formlarındaki soruları yanıtlamalarında; dersin merak uyandırdığını, programdaki ders konularının grafik tasarımın temelini oluşturduğunu, imge ve simgelerin kullanımı konusunda yaratıcı fikir verdiğini ve alt yapı oluşturduğunu, düşüncelerini zenginleştirdiğini, araştırmaya teşvik ettiğini, kültürel imge ve simgeleri daha bilinçli kullanmaları konusunda rehberlik ettiğini, ulusal ya da evrensel bir biçimde, sorgulamacı bir tavırla tasarımda istedikleri mesajı iletebilmek için imge-simgeleri kullanmayı düşündüklerini aktarmaları birer göstergedir.

Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunun grafik tasarımlarda kullanılan imge ve simgelerin anlamlandırılması konusunda farkındalık gelişimlerini attırdığını göstermektedir. Ders programı, çalışma grubunun; “imge ve simgelerin anlamlarını düşünmek, grafik tasarımdaki amaca göre imge ve simgeleri bilinçli kullanmak, imge ve simgeleri sınıflandırmak, kültürel kimliği oluşturan simgelerin çeşitliliği ve kültürlere göre değişen anlamlarını bilmek, imge ve simgeleri evrensel ya da yerel yansıtmak ve anlam ilişkileri kurarak, derin anlamlar yaratmak, çok işlevli, her kültüre uyan ve evrenselmiş gibi sunulan tasarımların aslında küresel bir kültür krizi yarattığının bilincinde olmak, grafik tasarımlarda imge ve simgelerin eleştirel ve estetiksel değerlerde kullanmak” konusunda farkındalıklarını geliştirmiştir.

Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunun tasarımlarında görsel dil oluşturmak için bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerini geliştirdiği görülmüştür. Çalışma grubuna yaptırılan iki ayrı tasarım uygulamasında öğrenciler fikir oluşturma aşamalarında anlam, imge ve simgelerle yapacakları göndermeler üzerine yoğunlaştıkları, imge ve simgeleri kullanılarak tasarım konusunun amacına göre anlamlar oluşturabildikleri görülmüştür. Uygulama sonucunda tasarımlar Dereceli Puanlama Anahtarı (DPA)’na göre değerlendirilmiş ve değerlendirme sonucunda çalışmalar başarılı görülerek, Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı ile

çalışma grubunun tasarımlarında görsel dil oluşturmak için bilinçli olarak kültürel imge ve simgeleri kullanabilme becerilerine etkisi olduğu görülmüştür.

Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı, çalışma grubunun görsel tasarıma yönelik analiz yapabilme becerisine etkisi kişinin imge-simgelerinin anlam bilgisine sahip oluşlarına ve deneyimlerine göre farklılık göstermiştir. Çalışma grubu imge-simge okuryazarlığının önemini kavramış ve haftalık ders değerlendirmelerinde; “gördüğünü okuyabilme”, “eleştirel bakabilme, anlama ve değerlendirme açısından”, “neyi, hangi mesajı, nasıl verilebileceğini bilme, tasarımlarda bilinçlilik ve farkındalık yaratmak”, “toplumsal kültürleri tasarımlarda yansıtmak”, tasarımdaki öğelerin alt anlamını anlamak ve yorumlamak” şeklindeki ifadeleriyle imge-simge okuryazarlığın önemini belirtmişlerdir.

Kültürel İmge ve Simge Okuryazarlığı Ders Programı Çalışma grubunun, analiz yapabilme becerilerinin gelişimini olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Çalışma grubu; ürün analizlerinde evrensel özellik taşıyan simgeleri, metaforları doğru tanımlamış, simge ve imgelerle oluşturulan anlam ilişkisini yorumlamışlardır. Simge ve imgelerle yapılan metaforik göndermeleri anlam bağlantılarıyla, eleştirel yaklaşımlarla açıkladıkları görülmüştür. Tasarımda imge ve simgeleri kullanma gerekçeleri anlam katmanlarına bağlayarak açıklamışlardır. Akran değerlendirmelerinde de tasarımda kullanılan imge ve simgeleri, oluşturdukları anlam katmanını, tasarımda iletilen mesajı doğru yorumlamalarla çözümledikleri, imge ve simgelerin yaptığı göndermelerle oluşturulan anlam ilişkisini okuyabildikleri görülmüştür.

Öneriler

- 1- İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı öğrencilere uygulanmadan önce öğrencilerin hazır bulunmuşluk seviyeleri tespit edilmeli ve öğrencilerin yeterli düzeyleri göz önünde bulundurulmalıdır. Çünkü öğrencilerin deneyimleri kültürel bilgileri kadar önem taşımaktadır. Bu durum, öğrencinin imge-simge okuryazarlık bilgi ve becerisinin kazandırma konusundaki başarıyı etkileyebilir.
- 2- İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı aracılığıyla kültürel imge ve simgelerin kullanımları, bilinçli anlam göndermelerinin ve kültürel kimliklerin çağrışımlarına ilişkin bilgiyi edinmeleri sonucunda öğrenciler, imge ve simgelerin tasarımın biçimsel ve içerik değerlerine olan katkısını kavramış ve tasarım çalışmalarında kültürel imge ve simgeleri kullanarak, daha çok anlam üzerine yoğunlaşıp fikir oluşturma çabası göstermişlerdir. Dolayısıyla araştırmada geliştirilen İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı’nın, grafik tasarım eğitimi alan öğrencilere uygulanması, öğrencilerin tasarımlarda düşünsel biçimleri derinleştirilebilir, kültürel imge ve simgeleri kullanma ve anlam oluşturabilme becerileri geliştirilebilir ve kimlik bilinci kazandırılabilir.
- 3- İmge-Simge Okuryazarlığı Ders Programı’nın uygulanması sonucunda öğrencilerde tasarımlarda simgelerin taşıdıkları anlamı, temsil ettikleri kültürü ve bunların

kullanılma amacına göre tasarım bütününde anlamsal bağlantılarının kurulmasının göz ardı edilmemesi gerektiğinin bilinci oluşmuş ve sorgulamacı yaklaşımları gözlenebilmiştir.

Kaynakça

- Ambrose, G. ve Billson, N.A. (2013). Dil ve Yaklaşım. (Çev. M. Taşçıoğlu). İstanbul: Literatür.
- Assmann, J. (2001). Kültürel Bellek. Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Batı, U., (2010). Dilbilim-Strateji-Mesaj-Retorik-Göstergebilim/Reklamın Dili. (I.Baskı). İstanbul: Alfa yayınları
- Baudrillard, J. (2011). Nesneler Sistemi (2.Baskı). (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Chiou, Y. T. (2013). A Cross- Cultural of the U.S. and Taiwanese Children's Visual Images Reading. A Dissertation Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy. Arizona State Universty.
- Ertike, A. S. (2010). Reklam. Temel Kavramlar, Teknik Bilgiler, Temel Kavramlar (2.Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Günay, V. D., Parsa A. F. (2012). Görsel Göstergebilim. İmgenin Anlamlandırılması. İstanbul: Es Yayınları.
- Güz, N., Küçükerdoğan, R. (2005). "Göstergeköreler, Reklam ve 'Öteki' Kavramı". Journal of istanbul Kültür University, 2005/1, 65-73.
- Johnson, P.A. (2014). Eylem Araştırması El Kitabı. (Çev. Y. Uzuner ve M.Ö. Anay). Ankara: Anı Yayınları.
- Thompson, J. B. (2013). İdeoloji ve Modern Kültür (1.baskı). (Çev. İ. Çetin). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Türkkan, B. (2008). İlköğretim Görsel Sanatlar Bağlamında Görsel Kültür Çalışmaları: Bir Eylem Araştırması. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Wilkinson, K. (2011). Kökenleri ve Anlamlarıyla Semboller ve İşaretler. Binlerce Yıllık Görsel Bir Yolculuk. (2. Basım). (Çev. S. Toksoy). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2011). Sosyal Bilimlerde NitelAraştırma Yöntemleri (8.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.