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

HAREKETLİ AFİŞ TASARIMININ GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİNDE YERİ VE ÖNEMİ

Uğur KÜÇÜKKAYA
(Yüksek Lisans Tezi)

İstanbul, 2022

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

HAREKETLİ AFİŞ TASARIMININ GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİNDE YERİ VE ÖNEMİ

THE PLACE AND IMPORTANCE
OF MOVING POSTER DESIGN
IN VISUAL ARTS EDUCATION

Uğur KÜÇÜKKAYA
(Yüksek Lisans Tezi)

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Vesile AYKAÇ

İstanbul, 2022

Tüm kullanım hakları
M.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü'ne aittir.
© 2022

ETİK BEYANI

Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırladığım çalışmamda;

- Sunduğum bilgileri, dokümanları ve verileri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Çalışmamda yararlandığım eserlerin tamamına atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Elde ettiğim verilerde ve sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı bildirir, aksi bir durumda aleyhimde doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

27/01/2022

Uğur KÜÇÜKKAYA

ONAY

Uğur KÜÇÜKKAYA tarafından hazırlanan “Hareketli Afiş Tasarımının Görsel Sanatlar Eğitiminde Yeri ve Önemi” konulu bu çalışma, 27/01/2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda jüri tarafından başarılı bulunmuş ve Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı Soyadı	**İmza**
TEZ DANIŞMANI	**Dr. Öğretim Üyesi Vesile AYKAÇ**	
JURİ ÜYESİ	**Prof. Dr. Hatice ÖZ PEKTAŞ**	
JURİ ÜYESİ	**Doç. Dr. Ümit GEZGİN**	

ÖNSÖZ

Sanat eğitiminin bir parçası olan grafik tasarımın bir konusu olan afişler, geçmişten günümüze hayatımızın önemli görsel tasarım ürünlerindendir. Afiş tasarımı Milli Eğitim Bakanlığının, görsel sanatlar dersi müfredat programında yer almaktadır. Bu tez araştırmasında öğrencilere yönelik etkili bir afiş çalışması yapabilmek için öğrencilerin ilgileri çekebilecek hareketli afiş konusu ele alınmıştır. Araştırmada, ilköğretim 8.sınıf öğrencilerin dikkatini derse çekmek, hareketli afişlere olan ilgisini arttırmak, uygulamalara karşı istekli olmalarını sağlayabilmek aynı zamanda öğrencilerimizin görsel okuryazarlığını geliştirmek amaçlanmıştır. Araştırma ayrıca öğrencilerin, etraflarındaki birçok hareketli afiş çalışmasını fark ederek onları inceleyebilmelerini ve onlarla ilişki kurabilmelerini sağlamakta ve görsel okuryazarlık becerilerini artırarak sanatsal gelişimlerine katkıda bulunmaktadır.

Bu araştırma; hareketli afiş tasarımının görsel sanatlar eğitiminde yeri ve önemini ortaya koymak üzere hazırlanmıştır. Araştırma sürecimde, bana destek olan kıymetli öğrencilerime, çalıştığım kurumuma, beni her konuda aydınlatarak yol gösteren, katkılarını ve akademik bilgilerini esirgemeyen tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Vesile AYKAÇ'a ve bana her konuda yardımcı olan, moral ve motivasyon vererek desteğini hep yanımda hissettiğim, bu tezi yazmam ve tamamlamam için beni yüreklendiren kıymetli eşim Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA'ya teşekkürü bir borç biliyorum.

İstanbul 2022 Uğur KÜÇÜKKAYA

ÖZET

HAREKETLİ AFİŞ TASARIMININ GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİNDE YERİ VE ÖNEMİ

Uğur KÜÇÜKKAYA
Yüksek Lisans
Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı
Ocak– 2022

Görsel okuma yazması gelişmiş, doğru görmeyi, yaratıcı düşünmeyi ve estetik algıları gelişmiş bireyler yetiştirmek için, Milli Eğitimin Ortaokul Görsel Sanatlar Eğitimi ders müfredatında bulunan grafik sanat eğitiminin bir parçası olan afiş tasarım konusu yer almaktadır. Öğrenciler tarafından kolaj, guaj gibi klasik yöntemler ile üretilen bu afiş ürünlerinin ortaya çıkma aşamasında öğrencilerin çok sıkıldığı gerekli ilgi göstermedikleri, uygulanan tekniklerin ise teknolojinin içinde dünyaya gelen ve aktif kullanıcı olan öğrencilerin kendilerini ifade etme konusunda yetersiz kaldığı gözlemlenmiş ve yaratıcı düşünceyi sınırladığı problem olarak görülmüştür. Bu nedenle Müfredat içerisinde yer alan bu ders içeriğinin klasik eğitim yaklaşımının yanında teknoloji ile iç içe olan öğrencilerin dikkatini çeken dijital çalışmalar ile desteklenmesi öğrenmede daha etkili olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın konusu hareketli afiş tasarımının görsel sanatlar eğitiminde yeri ve önemidir. Araştırmada, ilköğretim 8.sınıf Resim-İş Eğitimi öğretim planında yer alan afiş tasarımı konusunda, öğrencilerin dikkatini derse çekmek, hareketli afişlere olan ilgisini arttırmak, uygulamalara karşı istekli olmalarını sağlayabilmek aynı zamanda öğrencilerimizin görsel okuryazarlığını geliştirmek amaçlanmıştır. Araştırma aynı zamanda öğrencilerin, etraflarındaki birçok hareketli afiş çalışmasını fark ederek onları inceleyebilmelerini ve onlarla ilişki kurabilmelerini sağlamakta ve görsel okuryazarlık becerilerini artırarak sanatsal gelişimlerine katkıda bulunmaktadır.

Hareketli afiş tasarımının eğitimde etkili kullanılmasına yönelik yapılacak bu araştırmada, ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerine görsel sanatlar dersinde hareketli afiş tasarımları aracılığıyla sorular sorulmuştur. Afiş çalışmaları, günümüz sanat eğitimi bağlamında öğrenci düzeyinde ele alınmıştır. Random yolu ile seçilen öğrencilerle, hareketli afiş tasarımı konusunda yarı yapılandırılmış görüşme tekniğiyle görüşmeler yapılmıştır.

Araştırma da aşağıda yer alan sorulara cevap aranarak öğrencilerin bilgi düzeyleri ölçülüp probleme cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin hareketli afiş tasarımı hakkında bilgileri var mıdır?
2. Öğrencilerin teknolojik yenilikleri takip etme durumları nelerdir?
3. Hareketli afiş tasarımı çalışmalarının öğrencilere tasarım yapabilme becerisi kazandırmaya katkısı var mıdır?
4. Öğrencilerin hareketli afiş tasarımı konularını algılama becerileri nasıldır?
5. Öğrencilerin hareketli afiş tasarlamaya karşı ilgileri ne durumdadır?
6. Hareketli afiş tasarımları ders konularına karşı istek uyanmakta mıdır?
7. Hareketli afiş tasarımları öğrencilerin görsel okuryazarlığını geliştirmekte midir?

Çalışmanın evrenini, Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu 8. Sınıf öğrencileri oluşturmuştur.

Örneklemi ise Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu 2021-2022 Eğitim- Öğretim Yılı 8. Sınıfta öğrenim gören random yolu ile seçilen 20 öğrenci oluşturmuştur.

Araştırmadaki veri toplama araçları; görüşme soruları, ses kayıtları, öğrencilerle yapılan görüşmelerden oluşmuştur. Araştırmada elde edilen verilerin tümü betimsel analiz yoluyla incelenmiştir.

ABSTRACT

THE PLACE AND IMPORTANCE
OF MOVING POSTER DESIGN
IN VISUAL ARTS EDUCATION

Uğur KÜÇÜKKAYA

Master's Art Education Department

January 2022

Visual literacy advanced, accurate vision, creative thinking and aesthetic perceptions improved to educate individuals, National Secondary School Education in the graphic arts education visual arts education curriculum that are part of the topic of design banners is located. Students collage with classical methods such as gouache produced this poster during the emergence phase of the products, the students are very bored necessary they show interest, the techniques applied in the technology of the world are inadequate to express themselves and coming into it was observed that students who are active users, and has been seen as a problem by thinking creatively. For this reason, it is thought that the content of this course included in the curriculum will be more effective in learning by supporting it with digital studies that attract the attention of students who are intertwined with technology in addition to the classical educational approach.

The subject of the research is the place and importance of moving poster design in visual arts education. In the study, primary school 8.art class located in the teaching plan of Education, banner design about the students ' attention to increase the interest in moving to the lesson, posters, applications to be willing to provide at the same time, is intended to improve the visual literacy of our students. The research also ensures that students can study and relate to them by noticing the many moving poster works around them, and contributes to their artistic development by increasing their visual literacy skills.

In this research aimed at the effective use of animated poster design in education, middle school eighth grade students were asked questions through animated poster designs in the visual arts course. Poster works have been discussed at the student level in the context of modern art education. Interviews were conducted with students selected by Random using the semi-structured interview technique on the subject of animated poster design.

In the research, by searching for answers to the following questions, the students' knowledge levels were measured and the answer to the problem was sought:

1. Do students have any information about moving poster design?
2. What are the conditions of students to follow technological innovations?
3. Does mobile poster design studies contribute to providing students with the ability to design?
4. How are the students' perception skills of moving poster design topics?
5. What is the interest of students towards designing animated posters?
6. Are animated poster designs arousing a desire for course subjects?
7. Are animated poster designs improving the visual literacy of students?

The universe of the study, Private Ataşehir 1 Doğa Secondary School 8. The students of the class were formed.

The sample is Private Ataşehir 1 Doğa Middle School 2021-2022 Academic Year 8. There were 20 students who were randomly selected to study in the classroom.

The data collection tools in the research consisted of interview questions, audio recordings, interviews with students. All the data obtained in the study were examined through descriptive analysis.

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYANI ..... **i**
ONAY ..... **ii**
ÖNSÖZ ..... **iii**
ÖZET ..... **iv**
ABSTRACT ..... **vi**
İÇİNDEKİLER ..... **viii**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **x**
GRAFİKLER LİSTESİ ..... **xiii**
RESİMLER LİSTESİ ..... **xv**

BÖLÜM I: GİRİŞ **1**
1.1. Problem 1
1.2. Amaç 3
1.3. Önem 5
1.4. Varsayım 5
1.5. Sınırlılıklar 5

BÖLÜM II: İLGİLİ ARAŞTIRMALAR/ ALAN YAZIN **6**
2.1. Tasarım Nedir? 6
2.1.1. Grafik Tasarım 6
2.1.2. Afiş Tasarımı 7
2.1.3. Hareketli Afiş Tasarımı ve Gelişimi 24
2.2. Sanat Eğitimi 39
2.2.1. İlköğretimde Görsel Sanatlar Eğitimi 41
2.2.2. 13-14 Yaş Grubunun Sanatsal Gelişim Dönemi 42
2.2.3. 13-14 Yaş Grubunun Bilişsel Gelişim Dönemi 43
2.2.4. Z Kuşağı Özellikleri 44
2.2.5. Ortaokul 8. Sınıf Görsel Sanatlar Ders Planında Afiş Tasarımı 45

BÖLÜM III: YÖNTEM **46**
3.1. Araştırma Modeli 46
3.2. Çalışma Grubu 46

3.3. Veri Toplama Teknikleri 47
3.3.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler 47
3.4. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması 48
3.4.1. Betimsel Analiz 48

BÖLÜM IV: BULGULAR 49
4.1. Görüşmeler 49

BÖLÜM V: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 111
5.1. Sonuç 111
5.2. Tartışma 116
5.3. Öneriler 120

KAYNAKÇA 121

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 4.1. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersine ilgi duyuyor musun? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar 49

Tablo 4.2. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarınızı yaparken hangi malzemeleri kullanıyorsun? Kullandığın bu malzemelerin dışında farklı malzemeler kullanmak ister miydin?" sorusuna verdikleri yanıtlar 51

Tablo 4.3 Öğrencilerin "Teknoloji ile aran nasıl? Teknoloji kullanımında en çok ne yapmaktan hoşlanırsın?" sorusuna verdikleri yanıtlar: 52

Tablo 4.4. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarında kullandığın malzemeler dışında teknolojinin sunduğu olanaklardan yararlanmak ister miydin? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar 53

Tablo 4.5. Öğrencilerin "Teknoloji kullanımında kullandığın dijital çizim programları var mı? Varsa hangileri? Yoksa çizim programları dışında hangi programları kullanıyorsun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 55

Tablo 4.6. Öğrencilerin "Dijital tasarım programlarıyla tasarım yapma hakkında ne düşünüyorsun? Bu programlar ilgini çeker mi?" sorusuna verdikleri yanıtlar 55

Tablo 4.7. Öğrencilerin "Telefonunda tabletinde ya da bilgisayarında hareketli görsellerle karşılaşıyor musun? Ne gibi görsellerle karşılaşıyorsun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 57

Tablo 4.8. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde konu olarak hiç afiş tasarımı yaptın mı?" sorusuna verdikleri yanıtlar 57

Tablo 4.9. Öğrencilerin "Sence Afiş Tasarımı nedir? Afiş tasarımı yaparken nelere dikkat edilir? Hangi malzemeler ile afiş tasarımı yapabilirsiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar 59

Tablo 4.10. Öğrencilerin "Karşınızda bir afiş gördüğünüzde ne anlatılmak istediğini anlayabilir misiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar 59

Tablo 4.11. Öğrencilerin "Bir afişi anlamlandırmada kullanılan teknik, kompozisyon, renk, vurgu mesajı karşıya iletmekte önem taşır mı? Taşırsa nasıl taşır?" sorusuna verdikleri yanıtlar 61

Tablo 4.12. Öğrencilerin "Afiş tasarımına baktığınızda yaratıcı fikirleri ayırt edebilir misiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar 61

Tablo 4.13. Öğrencilerin "Hiç hareketli afiş gördün mü? Hareketli afiş tasarımı hakkında neler biliyorsun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 63

Tablo 4.14. Öğrencilerin "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?" sorusuna verdikleri yanıtlar 64

Tablo 4.15. Öğrencilerin "Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar 65

Tablo 4.16. Öğrencilerin "Teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 65

Tablo 4.17. Öğrencilerin "Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 67

Tablo 4.18. Öğrencilerin "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?" sorusuna verdikleri yanıtlar 68

Tablo 4.19. Öğrencilerin "Bu afişleri etkileyici buluyor musunuz? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar 68

Tablo 4.20. Öğrencilerin "Teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 70

Tablo 4.21. Öğrencilerin "Bu afişi akılda kalıcı buluyor musun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 71

Tablo 4.22. Öğrencilerin "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?" sorusuna verdikleri yanıtlar 71

Tablo 4.23. Öğrencilerin "Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar 73

Tablo 4.24. Öğrencilerin "Teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 75

Tablo 4.25. Öğrencilerin "Bu afişi akılda kalıcı buluyor musun?" sorusuna verdikleri yanıtlar 77

Tablo 4.26. Öğrencilerin "Bu üç grup afişten hangisini akılda kalıcı buldunuz, neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar 79

Tablo 4.27. Öğrencilerin "Estetik açıdan hangi gruptaki afişleri beğendiniz neden? sorusuna verdikleri yanıtlar 81

Tablo 4.28. Öğrencilerin "Teknik açıdan hangisini etkili buldunuz?" sorusuna verdikleri yanıtlar 83

Tablo 4.29. Öğrencilerin "Programları biliyor olsaydın hareketli afiş yapmak ister miydin neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar 84

Tablo 4.30. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde afiş konusunun hareketli afiş çalışmalarıyla işlenmesi hakkında ne düşünürsün?" sorusuna verdikleri yanıtlar 84

Tablo 4.31. Öğrencilerin "Hareketli afişleri incelemek sana tasarım yapabilme konusunda yardımcı olur mu?" sorusuna verdikleri yanıtlar 86

Tablo 4.32. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde hareketli afiş tasarlamak ister miydin?" sorusuna verdikleri yanıtlar 107

Tablo 4.33. Öğrencilerin "En çok hangi konuda afiş tasarlamak isterdin? Bu konudaki düşüncelerini bana anlatır mısın?" sorusuna verdikleri yanıtlar 90

Tablo 4.34. Öğrencilerin "Gördüğün hareketli afişler mi daha anlaşılırdı yoksa klasik afiş çalışmaları mı daha anlaşılırdı?" sorusuna verdikleri yanıtlar 92

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 4.1. Görsel Sanatlar Dersine Karşı İlgi Duyma- Duymama Kodları 49

Grafik 4.2. Görsel Sanatlar Dersinde Kullanılan Malzemeler 51

Grafik 4.3. Görsel Sanatlar Dersinde Öğrenilmek İstenen Teknikler 52

Grafik 4.4. Öğrencilerin Teknolojide İlgili Oldukları Alanlar 53

Grafik 4.5. Teknolojinin Sunduğu Olanakların Kullanılma İsteği 55

Grafik 4.6. Öğrencilerin Teknolojiden Faydalanmak İstedikleri Sebepler ve Alanlar .. 55

Grafik 4.7. Dijital Tasarım Programlarının Kullanılma Oranları 57

Grafik 4.8. Kullanılan Dijital Tasarım Programları 57

Grafik 4.9. Öğrencilerin Tasarım Programları Hakkındaki Düşünceleri 59

Grafik 4.10. Dijital Tasarım Programlarının İlgi Durumu 59

Grafik 4.11. Hareketli Görsellerle Karşılaşma Oranları 61

Grafik 4.12. Öğrencilerin Karşılaştıkları Hareketli Görseller 61

Grafik 4.13. Afiş Yapma Durumu 63

Grafik 4.14. Afiş Tasarımı Nedir? 64

Grafik 4.15. Afiş Tasarımı Yaparken Nelere Dikkat Edilir? 65

Grafik 4.16. Afiş Yapma Yöntemleri 65

Grafik 4.17. Afişteki Mesajı Anlama Durumu 67

Grafik 4.18. Afişin Mesaj İletmedeki Önemi 68

Grafik 4.19. Afişin Mesaj İletmedeki Unsurları 68

Grafik 4.20. Afişin Tasarımındaki Yaratıcı Fikirleri Anlayabilme 70

Grafik 4.21. Hareketli Afiş Görme Durumu 71

Grafik 4.22. Hareketli Afiş Tasarımı Hakkında Bilgi Durumu 71

Grafik 4.23. Afişlerdeki Mesajı Algılama Durumu 73

Grafik 4.24. Afişlerin Etkileyiciliğini ve Düşündürücülüğünü Açıklama Durumu 74

Grafik 4.25. Afişleri Teknik ve Estetik Açıdan Çözümleme Durumu 77
Grafik 4.26. Afişlerin Akılda Kalıcılık Durumu 79
Grafik 4.27. Afişlerdeki Mesajı Algılama Durumu 81
Grafik 4.28. Afişlerin Etkileyici ve Düşündürücü Bulunma Durumu 83
Grafik 4.29. Afişlerin Etkileyiciliğini ve Düşündürücülüğünü Açıklama Durumu 84
Grafik 4.30. Afişlerin Etkileyici ve Düşündürücü Olmamasını Açıklama Durumu 84
Grafik 4.31. Afişleri Teknik ve Estetik Açıdan Çözümleme Durumu 86
Grafik 4.32. Afişlerin Akılda Kalıcılık Durumu 88
Grafik 4.33. Afişlerdeki Mesajı Algılama Durumu 90
Grafik 4.34. Afişlerin Etkileyiciliğini ve Düşündürücülüğünü Açıklama Durumu 92
Grafik 4.35. Afişleri Teknik ve Estetik Açıdan Çözümleme Durumu 94
Grafik 4.36. Afişlerin Akılda Kalıcılık Durumu 96
Grafik 4.37. Afiş Gruplarının Akılda Kalıcılık Durumu 97
Grafik 4.38. Afiş Gruplarının Akılda Kalıcılık Nedenleri 98
Grafik 4.39. Afiş Gruplarının Estetik Bulunma Durumu 99
Grafik 4.40. Afiş Gruplarının Estetik Bulunma Nedenleri 100
Grafik 4.41. Teknik Açıdan Etkili Bulunan Afiş Grubu 101
Grafik 4.42. Programlarla Afiş Tasarlama Sebepleri 103
Grafik 4.43. Görsel Sanatlar Dersinde Afiş Konusunun Hareketli Afiş Çalışmalarıyla İşlenmesi Durumu 104
Grafik 4.44. Hareketli Afiş İncelemenin Tasarım Yapabilmeye Katkı Durumu 106
Grafik 4.45. Hareketli Afiş Tasarlama İsteği 107
Grafik 4.46. Afiş Gruplarının Anlaşılırlık Durumu 109

RESİMLER LİSTESİ

Resim 2.1. Hiyeroglif M.Ö 1285 Dolayları 9

Resim 2.2. M.Ö .7. Yüzyıldan Kalma Asuri Yazıtları 9

Resim 2.3. Frederick Walker'ın "Beyazlı Kadın" Afişi 10

Resim 2.4. Jules Cheret, “La Biche au Bois”, 1866 11

Resim 2.5. Eduard Manet “Les Chats” Afişi 12

Resim 2.6. Henri de Toulouse Lautrec, “La Goulue, Moulin Rouge”, 1891 13

Resim 2.7. Alphonse Muncha, “Gismonda”, 1894 13

Resim 2.8. Henri de Toulouse- Lautrec Japon Divan Tiyatrosu 15

Resim 2.9. Henri de Toulouse - Lautrec Artside Bruant Kabaresi 15

Resim 2.10. Afiş Alfons Mucha 16

Resim 2.11. Theophile Alexandre Steinlen 16

Resim 2.12. Eugene Grasset Sergi Duyuru Afişi 17

Resim 2.13. Bradsy Collier’s Dergisine Afiş Tasarımı 17

Resim 2.14. Will Bradley Dergisine Afiş Tasarımı 18

Resim 2.15. Henryk Tomas Zewski İrkutsk’ Tiyatro Afişi 18

Resim 2.16. Wiktor Gorka, “Pencereleri Olmayan Ev 19

Resim 2.17. Antonio Fernandez Reborio, “Alfredo Alfredo” Film Afişi 19

Resim 2.18. Niko, Film Afişi 20

Resim 2.19. Shigeo Fukuda, Figaro’nun Düğünü Operası, 1981 20

Resim 2.20. Kazumasa Nagai, Toyoma Modern Sanat Müzesi Sergi Afişi 21

Resim 2.21. Reklam Afişi 21

Resim 2.22. Londra Paris Arası Gece Ekspresi Reklam Afişi 22

Resim 2.23. Reklam Afişi 22

Resim 2.24. Reklam Afişi 22

Resim 2.25. Reklam Afişi Sadık Karamustafa, "İstanbul Film Festivali" 23

Resim 2.26. Shahr-E Sukhteh M.Ö. 3000 27

Resim 2.27. Vitruvius Adamı M.S. 1500 27

Resim 2.28. Panathenaic Amfora, M.Ö. 500. Fotoğraf: H. Lewandowski, Louvre, Paris 27

Resim 2.29. Sihirli Fener Slayt ve Projektörler 28

Resim 2.30. Thaumatrope Diskler ve Kasa 29

Resim 2.31. "Michael Faraday'ın Tekerleği" 30

Resim 2.32. Zoetrope, Üstten Görünüm 30

Resim 2.33. Flip- Book 31

Resim 2.34. Praxinoscope 31

Resim 2.35. A. M. Cassandre. "Dubo Dubon Dubonnet" Likör Firması İçin Afiş Tasarımı, 1932. 32

Resim 2.36. Saul Bass. Altın Kollu Adam (The Man With The Golden Arm) Filmi İçin Afiş ve Jenerik Tasarımı, 1955 32

Resim 2.37. Felix Pfaffli. "B-Sides Festival" Internet Sitesi İçin Jenerik Tasarımı, 2009 34

Resim 2.38. Felix Pfaffli. "Random Walk" Sergisi İçin Hareketli Afiş Tasarımı, 2010 34

Resim 2.39. Felix Pfaffli. "Shanghai" Gökdelen Üzerindeki Led Ekran İçin Hareketli Görüntü Tasarımı, 2014 35

Resim 2.40. Felix Pfaffli. "Oto Nove Swiss" Müzik Festivali İçin Etkileşimli Ve Hareketli Afiş Tasarımı, 2017 35

Resim 2.41. Au Chon Hin, 2015, Present Future (Şimdiki Gelecek) Film Festivalinin Hareketli Afişinden Kareler 36

Resim 2.42. Animasyonlu Poster "Monza-Milano," Isadora Williams tarafından Profesör Jan Kubasiewicz, Massachusetts Sanat Koleji 37

Resim 2.43 Teknik Olarak Hareketli Afiş Çeşitleri 37

Resim 2.44. Open Day Duyuru Afişi 38

Resim 2.45. Studio Feixen 38

Resim 2.46. Filmsel Hareketli Afiş 39

Resim.2.47. Ünitelendirilmiş Yıllık Plana Ait Afiş Konusu 45

Resim 4.48. Suyun Önemine Dair Dijital Afiş Çalışmaları 73

Resim 4.49. Suyun Önemine Dair Öğrenci Afiş Çalışmaları 81

Resim 4.50. Suyun Önemine Dair Hareketli Afiş Çalışmaları 90

BÖLÜM I: GİRİŞ

Bu bölümde, araştırmanın yapılma nedenini oluşturan problem durumu, amacı ve önemi, sınırlılıklar, varsayımlar, tanımlar ve kısaltmalar üzerinde durulacaktır.

1.1. Problem

Örgün eğitim sisteminin her kademesinde farklı işlev, düzey ve niteliklere sahip sanat eğitimi uygulanmaktadır. Sanat eğitiminin farklı işlevlerinden biri bireyin tasarım duyarlılığını geliştirmektir.

Tasarımı oluşturan unsurları tutarlı bir şekilde kullanan sanatçıların kullandığı yöntemleri özetlediği ve parçanın ve bütünün bir analizini içerdiği için, görsel formların ifadesiyle ilişkili tasarımı yeterince tartışmak gerekir. Bir çalışma, bütünün ve yardımcı unsurlarının tasarımını, yapısını ve ilişkisini gerektirir. Bu nedenle, tasarım tüm sanat formlarında mevcuttur ve sezgisel veya bilinçli olarak gerçekleştirilebilir. Tasarım bilgisi önemli ve gereklidir çünkü eğitim ve öğretimin bir gerçeğidir ve bireylerin kendilerinin ve başkalarının sanatsal çalışmalarını anlamalarına yardımcı olma yükümlülüğüdür (Alakuş, 2002).

Tasarım bilgisi, çağdaş bireyin yetişmesi üzerinde etkiye ve aynı zamanda gelecek yüzyılın talepleri ile tasarım eğitimi arasındaki birlikteliğe de dikkat çekmektedir. Sanat yöntemlerini bir ders disiplini çerçevesinde analiz etmeyi düşünen ilgili bilim adamları, tasarım uygulamalarını ilkokul öğrencileri seviyesine indirmeyi bir zorunluluk olarak görmüşlerdir(Galbraith, 1991).

Tasarım oldukça geniş bir uygulama yelpazesine sahiptir. Bunlardan biri grafik tasarım, sözcüklerin ve ifadelerin genellikle kâğıt üzerinde veya basılı harflerle çizgiler, renkler ve işaretler üzerinde durularak sanatsal bir ifade biçimi olarak tanımlandığı bir grafik sanat ürünüdür. Basma, yazma, çizme, gösterme ve çoğaltma gibi işlemler grafik tasarım kavramına neredeyse bütünleşmiş ifadelerdir. Öte yandan grafik sanatları, çeşitli baskı ve reprodüksiyon teknikleriyle gerçekleştirilen resimsel ve yüzeysel materyallerin tasarlanması konusudur. (Alakuş, 2002).

Görsel anlatım aracı olarak resim ve sözel ifadenin kâğıda sembolik aktarımı olan yazı, iletişimin iki ayrı unsurudur. Grafik tasarım, bu iki iletişim unsurunu tamamlayıcı bir şekilde kullanarak yeni bir iletişim türü yaratmıştır (Alakuş, 2002).).

İnsanlar dünyanın var olduğu ilk günden beri, birbirleriyle iletişim kurmak için sürekli bir çaba göstermişlerdir. Bu iletişim çabası tarihin her aşamasında kendini göstermiş fakat sanayi devriminden sonra teknolojinin gelişmesi ile birlikte farklı araçlarla iletişim ihtiyacı karşılanmıştır. Bu araçlardan biri olan afiş tasarımı, grafik sanatların bir parçası olarak plastik sanatlar içinde tasarım ilkeleri ile birlikte yerini almış bilgisayarın televizyonun olmadığı bu dönemlerde duyuru ve bilgilendirmenin baş tacı olarak kullanılmıştır. Bilgilendirmede önemli yer tutan afiş sanatı grafik tasarım tarihi içinde önemli yer edinmiş, yıllar içinde sanattaki değişimlerden etkilenerek her sanatsal hareketin özelliklerini de bünyesinde taşıyarak toplumsal ve teknolojik gelişmelerden de etkilenerek, değişerek günümüze kadar gelmiş ve önemini korumuştur. Bu özellikleri nedeniyle afiş sanatı, sanat eğitimi içersin de yer edinerek, görsel iletişim araçlarından biri olarak insanların görüntü ve bilgi bombardımanı içinde doğru bilgilendirme ihtiyacı nedeniyle günümüzde her zamankinden çok daha fazla önem kazanmıştır.

Duvarların sesi görevini üslenmiş olan afiş, sesini duyurabilmek amacıyla etrafımızı saran görüntü karmaşası içinde kendi mesajını doğru iletebilmek, sağlıklı iletişim kurabilmek için sanat dilini kullanmak zorundadır. Doğru tasarlanmış afişler, diğerleri arasından sıyrılıp, dikkati çeker ve iletişimi sağlayarak hedef kitlesiyle arasında bir bağ oluşturur. Bu bağın sağlanabilmesi için bulunduğu çağa ayak uyduran afiş sanatı günümüzde ki gelişmelerden de etkilenerek tarihin her döneminde olduğu gibi hedef kitlesine ulaşmak için değişime uğramak durumunda kalmıştır. Günümüzdeki teknolojik değişim ve teknolojiyi kullanan sayısının gittikçe arttığını düşünürsek hedef kitleye ulaşmak için afiş tasarımlarının teknolojinin içinde kendine yer bulması kaçınılmaz olmaktadır. İşte bu nedenle günümüzde hareketli afiş kullanımı yaygınlaşmakta, değişik programlar kullanılarak farklı bir yöne doğru evrilmektedir.

Görsel İletişim sanatlarında yeri olan afişlerin doğru tasarlanabilmesi için sanat eğitiminin plastik ve estetik değerlerine ihtiyaç vardır ve onu sanat eseri yapan da bu temel değerlerdir. Bu değerleri almış bireyler görsel okuma yazma bilinci gelişmiş, görmeyi bilen, yaratıcı düşünebilen estetik algısı gelişmiş nitelikli bireyler olarak toplumda yerini alacaktır.

Sanat Eğitimi kapsamında yer alan tasarım eğitim sistemi, günümüz koşullarına hepsiyle cevap verecek insanlar yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Dolayısıyla önemle vurgulanması gereken bir sistemdir. Bu sistem bugün ülkemizin sanat programında anlatılmakta olan en gerçek haliyle programa dâhil edilmelidir (Gökaydın, 2002).

Görsel okuma yazması gelişmiş, doğru görmeyi, yaratıcı düşünmeyi ve estetik algıları gelişmiş bireyler yetiştirmek için, Milli Eğitimin Ortaokul Görsel Sanatlar Eğitimi ders müfredatında bulunan grafik sanat eğitiminin bir parçası olan afiş tasarım konusu yer almaktadır. Öğrenciler tarafından kolaj, guaj gibi klasik yöntemler ile üretilen bu afiş ürünlerinin ortaya çıkma aşamasında öğrencilerin çok sıkıldığı gerekli ilgi göstermedikleri, uygulanan tekniklerin ise teknolojinin içinde dünyaya gelen ve aktif kullanıcı olan öğrencilerin kendilerini ifade etme konusunda yetersiz kaldığı gözlemlenmiş ve yaratıcı düşünceyi sınırladığı problem olarak görülmüştür. Bu nedenle Müfredat içerisinde yer alan bu ders içeriğinin klasik eğitim yaklaşımının yanında teknoloji ile iç içe olan öğrencilerin dikkatini çeken dijital çalışmalar ile desteklenmesi öğrenmede daha etkili olacağı düşünülmektedir.

1.2. Amaç

Araştırma problemi doğrultusunda teknolojinin kullanımının arttığı ve özellikle hareketli tasarımların giderek yaygınlaştığı bir dönemde, "öğrencilerin ilgisini nasıl çekeriz, yaratıcılıklarına nasıl katkı sağlarız?" sorularına cevap aranmıştır. Afiş konusunda görsel sanat eğitimi dersinde ürün ortaya çıkarma konusunda aktif katılımlarını sağlamak, dikkat ve yaratıcılıklarını geliştirmek için teknolojinin ve hareketli afiş tasarlamanın bir faydasının olup olmayacağı konusu, araştırmanın amacı olarak belirlenmiş ve bunun içinde örnek çalışmalar ile birlikte Ortaokul 8. Sınıf öğrencilerinin görüşlerinin alınması uygun görülmüştür.

Çağın sağladığı teknolojik gelişmeler doğrultusunda, uygun programlar kullanılarak müfredat içinde yeni bir yöntemin etkisini araştırmak, hareketli afiş tasarımı aracılığıyla öğrencilerin yaratıcı düşünceleriyle ilgili görüşlerini almak, hareketli afiş tasarımının öğrenmede ki etkisini ölçmek araştırmanın hedefleri arasında yer almaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin, etraflarındaki birçok hareketli afiş çalışmasını fark edebilmeleri, onları inceleyerek teknik ve estetik alt yapı hakkında fikir sahibi olabilmeleri, yaratıcı bir düşüncenin hareketli olarak nasıl ifade edilebileceği konusunda düşünebilmeleri, bu sayede

sanattaki teknolojik değişimler konusunda farkındalık yaratabilme diğer hedefler arasındadır. Böylece çağın getirdiği teknolojik değişimlerin eğitim sistemi içinde yer almaya başladığı bu dönemlerde sanat eğitimin de bu değişimden etkilenmesi kaçınılmazdır. Bu nedenle Sanat eğitimi, bireyin içinde yasadığı dünyayı kavramasını, çözümlemesini insanların yaşadıklarına tepki vermesini sağlamış, tarihsel gelişimi boyunca her zaman önemini korumuş, gelişmiş ve geleceğin yaratıcı düşüncelerini geliştiren algılarını açan bilim adamlarının, mühendislerin, öğretmenlerin vb. yetişmesini sağlamıştır. Günümüzde de hıza değişmekte olan dünyada sanat eğitimi de günceli takip etmeli, yeniliğe açık olmalıdır.

Ortaokul 8.Sınıf Resim-İş Eğitimi ders planında bulunan afiş tasarımı konusunda, amaç öğrencilerin dikkatini derse çekmek hareketli afişlere olan ilgisini arttırmak uygulamalara karşı istekli olmalarını sağlayabilmek aynı zamanda öğrencilerimizin görsel okuryazarlığını geliştirmektir.

Böylece sanat eğitimi alan öğrencilerde çağın getirdiği değişimleri takip edecek yaratıcı süreçlerinde kullanabileceklerdir. Araştırma da aşağıda yer alan sorulara cevap aranarak öğrencilerin bilgi düzeyleri ölçülüp probleme cevap aranacaktır.

1. Öğrencilerin hareketli afiş tasarımı hakkında bilgileri var mıdır?
2. Öğrencilerin teknolojik yenilikleri takip etme durumları nelerdir?
3. Hareketli afiş tasarımı çalışmalarının öğrencilere tasarım yapabilme becerisi kazandırmaya katkısı var mıdır?
4. Öğrencilerin hareketli afiş tasarımı konularını algılama becerileri nasıldır?
5. Öğrencilerin hareketli afiş tasarlamaya karşı ilgileri ne durumdadır?
6. Hareketli afiş tasarımları ders konularına karşı istek uyanmakta mıdır?
7. Hareketli afiş tasarımları öğrencilerin görsel okuryazarlığını geliştirmekte midir?

1.3. Önem

Sanat eğitimi gelişimde, eğitimin en az diğer süreçleri kadar önemlidir. Bu araştırma sayesinde öğrenciler gözlemler yapıp, etraflarındaki birçok hareketli afiş çalışmasını fark edecek, onları inceleyerek teknik ve estetik alt yapı hakkında fikir sahibi olacak, yaratıcı bir düşüncenin hareketli olarak nasıl ifade edilebileceği konusunda düşünme becerisine sahip olarak sanattaki teknolojik değişimler konusunda farkındalık kazanacaklardır.

1.4. Varsayım

Seçilen kaynaklardan ve kurumlardan sağlanacak bilgilerin gerçeği yansıtacağı varsayılmaktadır. Veri toplama araçlarının çalışmanın amacına uygun olduğu varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma, Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu 2021-2022 Eğitim- Öğretim Yılı 8. Sınıfta öğrenim gören random yolu ile seçilen 20 öğrenci ile sınırlıdır. Seçilen çalışma grubu, bu okulun öğrencilerini temsil etmektedir.

BÖLÜM II: İLGİLİ ARAŞTIRMALAR/ ALAN YAZIN

2.1. Tasarım Nedir?

Tasarım, bir kimsenin yapmayı planladığı çalışmanın tasarlama eylemi sonucunda zihinde oluşturulan biçim olarak tanımlanmaktadır. Bu ifadeye tasarlama, planlama, eskizler yapma, biçimlendirme ve kurgulama gibi farklı anlamların da katılımıyla, tasarım sözcüğü içerik olarak tanımı güç bir kavram niteliği kazanmaktadır. (Demirarslan, 2006). Sanatsal araçlarla gerçeklikteki olayların ve nesnelerin dış görünüşünün yeniden üretimi. Gerçekçi sanatta tasarım, nesnelerin duyulur biçimlerinin basit bir kopyası değildir. Bileşim ve tipleme aracılığıyla nesnelerin derindeki özünü dile getirmektedir (Eroğlu, 2003,s.338).

Tasarım, kısa veya gereksinimi bitmiş bir ürüne veya tasarım çözümüne dönüştüren bir süreçtir. Tasarım süreci, yüksek derecede yaratıcılık içerir, ancak süreç tarafından kontrol edilen ve yönlendirilen bir şekilde, tasarım sorununa uygulanabilir, pratik bir çözüm üretmeye, özetin belirtilen amaçlarını karşılamaya veya mükemmelleştirmeye yönlendirilir. Tasarımda yaratıcılık önemli olsa da tasarım, yaratıcı hedeflere de hizmet eden bir faaliyettir. Tasarım süreci, bir tasarımın tüm bu hususları karşılamasını sağlamaya yardımcı olur. Süreç, bir dizi olası çözüm üretmeyi amaçlar ve katılımcıları yaratıcı veya yenilikçi çözümler arayışında düşünmeye teşvik eden çeşitli teknikler veya mekanizmalar kullanır (Ambrose, Harris, 2010, s:10)

2.1.1. Grafik Tasarım Nedir?

İnsanoğlu ilk çağlardan günümüze kadar olan yaşamında iletişime ihtiyaç duymuşlardır. İletişimin görsel ögelerle yapılmasına görsel iletişim adı verilmektedir. Görsel iletişim işaret, grafiksel çizimler ve semboller aracılığıyla insanlar arasında konuşmaya gerek duymaksızın gerçekleştirilen iletişim türüdür. Bu türün temelini görme yeteneği algılama oluşturmaktadır (Yazar, 2012,1306). Bu nedenle grafik tasarım günlük hayatımızda oldukça etkili bir iletişim yöntemi olarak gösterilmektedir (Ketenci ve Bilgili, 2006,274).

İlk çağlardan beri insanoğlu, kendini ifade etmek için çeşitli yollar arar ve iletişim kurmak için çeşitli görseller kullanır.

M.Ö. 15.000'den günümüze kadar en eski mağara resimlerini yapanlar gördüklerini ve yaşadıklarını resmediyorlardı. Bu resimler, insanların yaşadıkları olaylar, gördükleri

nesneler hakkında figürler çizerek yapılan iletişimin ilk örnekleridir. Bu imgelerin iletişim açısından en dikkate değer yönü, kalıcılıkları ve dolaylı olarak değişik zamanlarda etkinliklerini sürdürme yetenekleridir. Görme duyusu insanların en önemli duyularından biridir. Etrafımızdaki nesneleri, olayları, durumları genel bir çoğunluğumuz, önce görerek anlar (Uçar, 2004: 17).

Gün geçtikçe insanoğlunun geçirmiş olduğu tarihsel evrimden sonra, yaşadıkları alanlardaki gereksinimleri artmaya başlamış, daha sosyal bir yaşamın sürdürülmesi sonucunda iletişim amaçlı görsel betimlemeler ve yazı örnekleri gelişmiştir. İhtiyaca göre yeni anlatım türleri geliştirilerek kişilere gerekli bilgileri iletebilmek amacıyla farklı yöntemlere başvurmuştur.

Grafik tasarım terimi ilk olarak 20. yüzyılın başlarında metal kalıplara oyulmuş, yazılmış ve çizilmiş ve daha sonra çoğaltmak için basılmış görsel materyaller için kullanılmıştır. Daha sonra teknoloji ilerledikçe yalnızca basılı materyaller değil, filmlerle ekrana yansıtılan, videoyla ekrana gönderilen ve bilgisayar aracılığıyla üretilen görsel materyaller de grafik tasarım kapsamına girerek bu terimin anlamı büyük ölçüde genişletilmiştir. (Becer, 1997).

2.1.2. Afiş Tasarımı Nedir?

Afiş, bir metin, resim vb. topluma mesaj iletmek ve bu mesaja dikkat çekmek için uygun bir yüzeyde estetik kaygıları göz önünde bulunduran bir disiplinde görsel sembollerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan iletişim sanatı olarak kabul edilen bir grafik tasarım ürünüdür. Afişler farklı amaçlar için yapılan yapılmakta ve afişin farklı yazarlarca çeşitli tanımları bulunmaktadır.

Bektaş'a (1992) göre afişler, haberleri ve olayları, siyasi, ekonomik, sosyal, sanatsal ve kültürel olarak halka iletme amacı taşırlar. Çeşitli boyutlarda farklı yüzeylere yapılan afişler köylerin, kasabaların ve şehirlerin çeşitli yerlerine asılmaktadır. Büyük Larousse Ansiklopedisi'nde (1986) afiş, basılı bir kağıt, genellikle reklam veya tanıtım amacıyla halka açık yerlerde asılan, bir reklamı iletmek için görüntüleri olan bir duvar ilanı olarak tanımlanmaktadır (s.124). Sözen ve Tanyeli'ne (1986) göre afişler tanıtım veya reklam için hazırlanmış yazılı ve resimli grafik sanat ürünüdür (s.13). Tepecik'e (2002) göre ise afişler, farklı malzemeler üzerine yapılan ve duyuru amacı taşıyan belirli büyüklükte tasarlanan köy, kasaba ve şehirlerde birçok yere asılan reklamlardır. Becer'in (2015) tanımına göre bir grafik

ürünü olan afişler, tasarım ve sanat kaygısının aynı ağırlığa sahip olduğu ürünlerdir (s. 201). Afiş kelimesi bizim dilimize Fransızca'da "affiche" kelimesinden gelmektedir. Bir sanat eseri olarak, kamuya açık yerlerde bir reklamı yaymak için metin veya resim içeren görüntüleri asmak için kullanılan, elle yazılmış veya oluşturulmuş bir kağıt duvar afişi olarak basılmış, bilgilendirme, tanıtım veya reklam amaçlı olarak kabul edilirler. (Arıkan, 2008).

Afişler; içerisinde belirli bir mesajı ve uyarıcıyı barındırmaktadır. İnsanlar afişler aracılığı ile her gün yüzlerce uyarıcıyla karşı karşıya gelmektedir. Bu iletileri içeren başlık, temsil ettiği öğenin bir tür görsel reklamıdır. Hayatımızda her gün dış ortamda yüzlerce poster ve posterin bize sunduğu mesajla karşı karşıyayız. Bir an bile olsa, bu mesajlar görüntüler, anılar veya beklentiler yoluyla hafızamızı harekete geçirmektedir (Berger, J., 1995,129).

Yeni deneyimler ve bilgiler afişin etkinliğini sürekli sorgulamaktadır. Grafik sanatçılarının zamanın tasarım sorunlarıyla mücadelesi sonucunda yeni ifade biçimlerinin ve uygulama alanlarının keşfedilmesi ile kendini devamlı güncellemektedir. Afiş dikkat çekmeli ve beğeni kazanmalı, böylece mesajı bir kişinin bilinçaltına yerleştirmeli ve afişin mesajına karşı olumlu bir tutum sergilemesine rehberlik etmelidir. (Muller-Brockmann, 2010, s. 12).

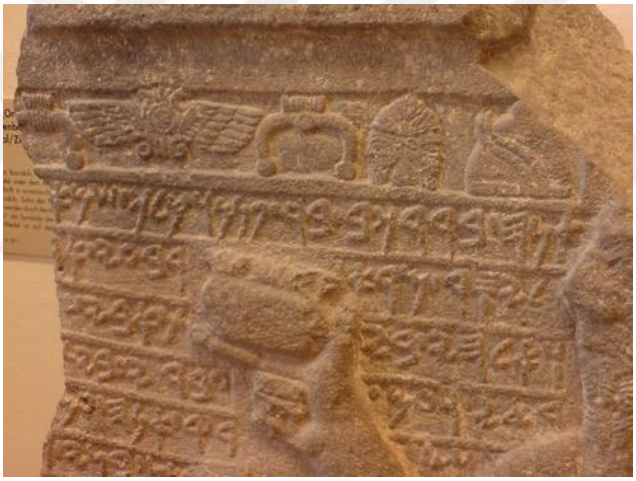
Ertep'e (2007) göre grafik ürünler içinde belki de en kısa ömüre sahip olan afiş, genelde özel bir olay veya amaç için üretilir ve bu görev tamamlandığında afişin ömrü de sona erer. Ancak tabiatın kendi döngüsünde olduğu gibi "afiş, hızlı ve geçici ömürlü, ölür ve her gün yeniden doğar" (s.80). Görsel sanatların önemli olduğu günümüz dünyasında afişlerin kullanımına da çokça yer verilmektedir. Posterler, günlük hayatımızı kolaylaştırmak, toplumu bilgilendirmek, estetik bakış açımızı geliştirmek ve topluma önemli katkılarda bulunmak gibi işlevlere sahiptir. (Köksal, 2014, 3). Afiş iletişim araçları içinde imge ile yazıyı kullanma, görsellik içerme, sunulmak istenen fikri, hızlı ve direkt olarak anlatma özelliği ile ön plana çıkmaktadır (Yalur, 2014, 21).

Afişin çıkmasına sebep olan gelişmeler incelendiğinde ilk izler Hammurabi kanunlarında, Mısır hiyerogliflerinde ve hatta mağaraların duvarlarında görülmektedir (Resim 2.1).



Resim 2.1. Hiyeroglif M.Ö 1285 Dolayları

Asur ticaret kolonilerinin kil tabletler üzerine çivi yazısı yazılar yazarak Anadolu'daki alımları sırasında ürünlerini daha iyi tanıtmak ve satmak için halka duyurmuşlardır. Bu çalışmalar posterin ilk örnekleri olarak düşünülebilir (Resim 2.2).



Resim 2.2. MÖ 7. Yüzyıldan Kalma Asuri Yazıtları

Roma İmparatorluğu'nda gladyatör dövüşleri ve sirk oyunları gibi gösteriler ahşap posterlere yazılarak ve Roma sokaklarının duvarlarına asılarak kamuoyuna duyurulmuştur. Bunlar Roma dönemine ait poster örnekleridir. (Tepecik, 2002, s.72-74).

Afişin öncülerinden Martin Luther, düşündüklerini maddeler halinde listeleyerek kilise kapısına asarak Hıristiyanlık dininde yenilik yapmış olsa da, afişleri elle yazılmış ve tek bir kopyadan oluşmaktadır. Bu nedenle Luther'in ilanları verilen afişlerin tanımları dışında tutulmaktadır. Tanıma göre Luther'in yaptıklarına afiş diyemeyiz. 15. yüzyılda bir posterin ilk örneği olarak gösterilen Meryem Ana'nın görüntüsünü içeren bir el yazması ile İngiltere'deki "Salisbury Hamamları" nı tanıtan posterler de ilk reklam afişleridir. Sokaklara ve halkın topluca bulunabileceği yerlere asılması yasak olan bu örnekler daha çok kiliselere

ve dükkânlara asılmıştır. Bu kurallara uymayan kişilerin en ağır cezaya çarptırılabileceği haberi bir karar olarak yazılan kaynaklar arasındaydı. Bu yasaklar genç sanatın gelişmesini engelledi. Tüm yaşamı etkileyebilecek baskı tekniklerinin gelişmesi sonucu ortaya çıkan bu sanat dalı giderek gerilemiştir. Baskı endüstrisinin bazı bölgelerinde bile terk edilmiştir. 16. ve 17. Yüzyıllara kadar yapılmış olan afişler sadece tipografiden oluşmaktadır. 18. Yüzyılda, çekici sanatçı pozlarını içeren resimsel posterler yapılmıştır. Bu yıllarda afişin gelişiminde önemli bir görevi olan "litografi" adında yeni bir teknik ortaya çıkmıştır. 1798'de Alman Alois Senefelder'in icat ettiği bu tekniğin bir sonucunda, tondan tona geçiş sorunu çözülmüştür. Suyun yağ ile birleşmemesi ilkesine dayanan bu yöntemle kâğıda oldukça ince taneli kireçtaşı üstünde çizilmiş bir desen veya metin basılmıştır. Ofset baskı sisteminin de temelini atan litografi, afişlerin renklendirilmesini başlatmıştır. Bu yeni metot, kısa zamanda resim sanatçılarının kullandığı bir teknik olmuştur. Aynı zamanda ofset baskı sisteminin oluşumuna öncülük eden litografi afişlerde renklenmeye başlamıştır (Bektaş,1992).



Resim 2.3. Frederick Walker'ın "Beyazlı Kadın" Afişi

Frederick Walker'ın "Beyazlı Kadın" afişinin ortaya çıktığı 1871 yılında afişte resmin kullanılması gerekliliğini savunarak kendisini kanıtlamıştır (Resim 2.3). Ortaya çıkmasından kısa bir süre sonra bu afiş kendi çapında bir olay olmuştur (Bektaş,1992).

Günümüzdeki anlamı bilinen en eski afiş, Fransa'nın başkenti Paris'teki Notre Dame de Saint Flour Piskoposluğu'na bağlı kiliselerin kapılarındaki bağış toplama ile ilgilidir (Tepecik, 2002, s.72). Fransa'da sanayi devrimiyle yeni bir anlayış kazanan afiş sanatı

kültürel hareketlerle de gelişme göstermiştir. Tüketicilere sunulan ürünlerin tanıtılmasında etkili olmuştur (Bektaş, 1992). Avrupa'daki afişlerin ilk çıkış noktası Fransa'dır. Posterler aniden sokaklardan Paris'teki sanat galerilerine taşındı ve bazı tiyatro sanatçıları bile yaklaşmakta olan oyunu tanıtan bir afiş oluşturmak için en güvenilir afiş tasarımcılarını ticari kaygılarla seçtiler. Bu dönemde afiş çok popüler bir hale gelmiştir. İlk afiş sergisi 1884 yılında Paris'te yapılmıştır. 1890'lı yıllara kadar bisikletten boğa güreşine kadar her şeyi tanıtmak amacıyla afiş tasarımı kullanılıyordu. Bunun sonucu olarak afiş tüm Avrupa'ya yayılmıştır (Tepecik, 2002).

1881'de Fransa'da yayınlanan basın özgürlüğü kararıyla birlikte yeni bir anlayış kazanan afiş sanatı, fazla miktarda üretilen malların ve hizmetlerin alıcılara tanıtılmasında etkin bir sunum malzemesi olarak kullanılmıştır. Bu dönemin önemli sanat akımlarından biri olan Arts and Crafts afişin gelişiminde önemli rol oynamaktadır. 1880-1910 yılları arasında devam eden Art Nouveau hareketi uluslararası bir dekoratif üslup haline geldi. Art Nouveau'nun esin kaynakları arasında, Keltik süslemeleri, Rokoko stili, Arts and Crafts hareketi, Pre Ra faelit resimleri, Japon dekoratif tasarımı ve tahta kalıp baskıları yer almaktadır. Jules Cheret bu hareketin gelişmesinde önemli rolü olan sanatçılardan biridir 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan Arts ve Crafts hareketi tasarım sanatlarına yeni bir yön çizmiştir. Modern afişin babası olarak kabul edilen ünlü tasarımcı Jules Cheret bu yönde atılım yapan ilk sanatçıdır. Cheret, uzun yıllar resimli lito afişlerin, tipografik afişlerinin yerini alması için çaba göstermiştir (Bektaş, 1992, s.17-18).



Resim 2.4. Jules Cheret, "La Biche au Bois", 1866

Paris'in eğlenceli dünyasını çoğunlukla kadın figürleriyle eserlerine kazandıran Cheret, 1866'da Paris'te açılan matbaada ilk kez "Le Biche au Bois" adlı eser için monokromatik bir tasarım yapmış ve bu tarz afişin öncüsü olmuştur (Resim 2.4). 1866-1900 yılları arasında

binin üzerinde poster üreten tasarımcı, zaman içinde posterlerdeki çok sayıda figür ve görüntüyü yok etmiş, kendi matbaasında yaptığı çalışmalarla renkli baskının gelişimine bizzat katkıda bulunmuştur. Cheret, tasarımlarında kullandığı canlı renklerin göze çarpan niteliğiyle, sanatsal afişler üretmiştir (Bektaş, 1992, s.18-19). Afiş sanatının ilk çağdaş temsilcisi olan Fransız sanatçı, Jules Cheret, (1836–1933) çalışmalarında genellikle kadın figürlerinin yer aldığı Paris'in eğlenceli dünyasını yansıtmıştır (Tepecik, 2002). Aynı zamanda, yarattığı bu kadın görüntüleri sayesinde kadına toplumda yeni bir rol veren Cheret "Kadın Özgürlüğünün babası" olarak da tanımlanmıştır.1884'te Cheret, Paris'te 1,5 metreye ulaşan büyük boyutlu posterleri (bugünün reklam panolarına benzer şekilde) kullanan ilk sanatçı oldu (Bektaş, 1992, s.19,20).

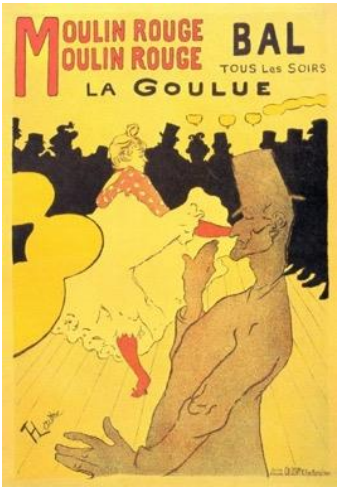
1890'lara kadar Avrupa'ya yayılan afiş tasarım teknikleriyle ve Henri de Toulouse-Lautrec ve Jules Chéret gibi sanatçılar bu dönem için isim yaptılar. Çarpıcı desenler, kontrastlar ve parlak renklerle dolu binden fazla poster tasarlayan Chéret reklam afişlerinin "babası " olarak kabul edilmektedir (Weill, 2007, s. 14).

Eduard Manet'e ait olan tarihte yapılmış olan ilk modern afiş 1868'de yapımış olan "Les Chats" afişidir. Afişin ortasında siyah ve beyaz olmak üzere iki kedi çizimi görülmekte, arka planda ise, bir kitabın içeriğiyle ilgili tipografik düzenlemeler bulunmaktadır (Meriç, 2007, s.17). Bu yıllarda Edouart Manet'in "Les Chats" afişi, afiş tasarımında 19. yüzyılın en başarılı afişlerinden biridir. Afişteki yazı ile imge arasında bir ilişki yoktur, imge sadece kitabın adını verir ve yazılara göre ikinci sırada kalır (Bektaş, 1992).



Resim 2.5. Eduard Manet "Les Chats" Afişi

Lautrec "La Goulueb Moulin Rouge" afişi ile afiş sanatında bir çığır açmıştır (Resim 2.6). Lautrec'in afişleri, afiş tasarımı için kriter haline gelen yazı tipi ile görüntüyü bir bütün olarak kullanmak için başarılı tasarımlar oluşturmuştur (Bektaş, 1992).



Resim 2.6. Henri de Toulouse Lautrec, “La Goulue, Moulin Rouge”, 1891

Henry de Toulouse Lautrec bu dönemin önemli sanatçılarından biridir (Tepecik, 2002, s.72). Bir diğer ünlü isimlerinden biri de Alphonse Muncha (1860-1930) olarak karşımıza çıkmaktadır. Muncha Paris’te 1894 yılında bir tesadüf sonucunda Sarah Bernhardt’ın oynadığı “Gismondo” afişini tasarlamış ve böyle ünlenmiştir.(Resim 2.7). Sanatçının yıldızının parlamasıyla birlikte, Avrupa çapında “Art Nouveau” adını alacak olan ortak bir sanat akımı ortaya çıkmıştır (Bektaş, 1992).



Resim 2.7. Alphonse Muncha, “Gismonda”, 1894

Fransa'da Art Nouveau akımının oluşumu 18. yüzyıla kadar uzanıyor. XVIII yüzyılın Fransız Rokoko tarzı da özel bir kaynak olmuştur. Yeni oluşan bu akıma 1895'te Samuel Bing tarafından "Art Nouveau" adlı bir galeri açılana kadar "Le style moderne" (modern

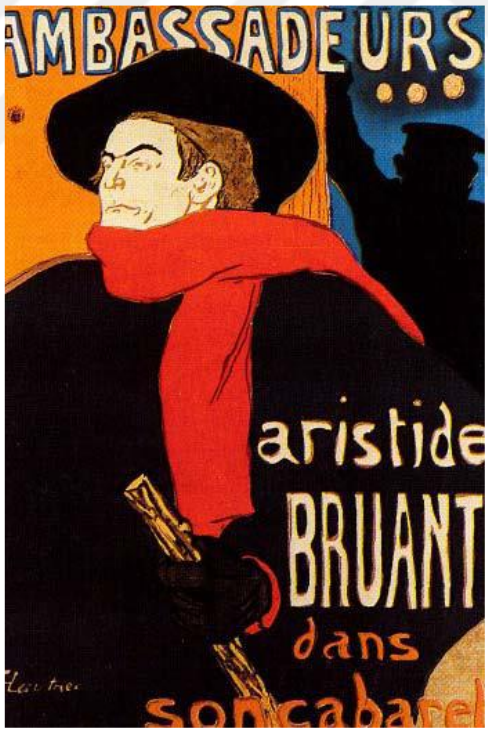
tarz) adı verilmiştir. Cheret, Grasset, Toulouse-Lautrec, özellikle Muncha'dan sonra Art Nouveau en geniş ifadesini Aralık 895-1900 yılları arasında kazanmıştır. Moravya halk sanatından ve Bizans mozaiklerinden izler taşıyan eserlerinin ana konusu, büyü ve gizem dolu tavrı ile stilize bitki ve çiçek biçimlerinden oluşan motiflerin ortasında yer alan kadın figürü olmuştur (Bektaş, 1992).

"Arts & Crafts" hareketinin Avrupa uzantısı olan Art Nouveau, her şeyden önce tarzı ve kadın figürleri ile ayırt edilmektedir. Ancak bu akım, özellikle İngiltere'de sanayi devrimine tepki olarak ortaya çıkmış ve kendine özgü tarzıyla afiş tasarım tekniğine yeni bir boyut kazandırmıştır. Almanya'da Jugendstil (gençlik stili) adı altında ortaya çıkan Art Nouveau'nun en büyük temsilcisi, egzotik motifleri ile sert kağıt üzerinde basılan fotoğraf motifleriyle göze çarpan Ludwing Hohlllov 'tur (Tepecik, 2002).

1900'lerde, Muncha'nın çalışmalarının popülerlik kazanması sonucu L'art Nouveau yerine "Muncha stili" ifadesi kullanılmıştır. 18.yüzyılın başlarına kadar toplu halde bulunabilecekleri sokaklara ve halka açık yerlere asılması yasaklanan afiş, bu yüzyılın sonunda ortaya çıkan basın özgürlüğü ile birlikte gerçek kimliğine kavuşmuştur. Bu gelişmelerin ardından 19. yüzyılda başlayan sanayi devrimi ile bu yüzyılda ticari hayat bu sanatı kendine göre şekillendirmiştir. Afiş tasarımcıları kendilerini hiç ilgilendirmeyen konular arasında bulmuşlardır. Cheret, Muncha'da gördüğümüz gibi eğlence, tiyatro, oyun gibi alanlarda afiş üreten tasarımcılar bir anda sabun, deterjan, süt ürünleri, gıda gibi alanlarda eserler üretmeye başlamışlardır. Bu sebepler, toplumda kendilerini afiş tasarımcısı olarak tanıtan birçok kişinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Böylece altın çağını yaşayan afiş sanatı gerilemiştir. Üretilen afişlerde görülebilecek en belirgin unsur yazılar ile konu arasındaki uyumsuzluktur. Yazılar resimler tamamlandıktan sonra eklemekte, bu işi de çoğunlukla başka sanatçılar tarafından yapmaktaydı (Resim 2.8, 2.9). Bu anlayış 20. yüzyılın başına kadar devam etmiş ve Lautrec ve Aubrey Beardsley'in eserlerinden sonra, afiş olayı toplumda en çok konuşulan konulardan biri haline gelmiştir (Bektaş, 1992).



Resim 2.8. Henri de Toulouse- Lautrec Japon Divan Tiyatrosu



Resim 2.9. Henri de Toulouse - Lautrec Artside Bruant Kabaresi

Afiş geliştirme sürecinde de belirtildiği gibi, 16. ve 17. Yüzyıllar boyunca ortaya çıkan örnekler sadece yazıdan oluşmaktaydı. 18. yüzyılda ve bu yüzyılın sonunda, afişlerin geliştirilmesinde önemli role sahip olan litografi teknolojilerinin ortaya çıktığı bilinmektedir. 19.Yüzyılda ise Cheret ve Mucha'nın eserlerini tiyatro ve eğlence gibi alanlarda sundukları

tespit edilmiştir. Grassett'in kitap tasarımı ve illüstrasyonları, Steinlen'in posterleri, Beggerstaff kardeşlerin düz ve geniş alan posterleri ve Ludwig Holwein'in kendilerine yeni yorumlar getiren afiş tasarımları o dönemin başarılı eserleri arasına girmiştir (Resim 2.10, 2.11, 2.12). Bu gelişmelerden sonra 20. yüzyılın ortalarında posterlerde geometrik ve tipografik elemanların yer aldığı görülmektedir. El Lizzitsky ve Herbert Bayer gibi afiş sanatçılarının yanı sıra, Jan Tschichold da afişlerinde bu anlatı unsurlarını bu sefer resimle birleştirerek başarılı çalışmalar ortaya koymuştur (Bektaş, 1992).



Resim 2.10. Afiş Alfons Mucha

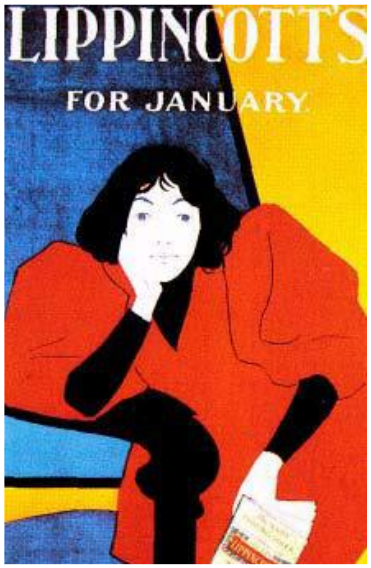


Resim 2.11. Theophile Alexandre Steinlen

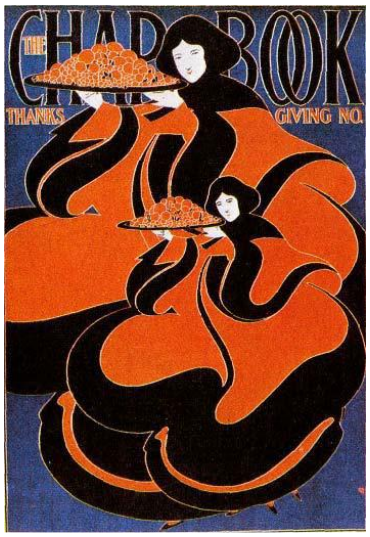


Resim 2.12. Eugene Grasset Sergi Duyuru Afişi

Artnouveau'nun Amerika'da kabul edilmesi, bu tarzın Fransa ve İngiltere'den aktarılmasıyla gerçekleşmiştir. Daha önce Grasset tarafından sipariş edilen eserler gemi ile Amerika'ya götürülürken daha sonraları İngiltere ve Paris'te okuyan sanatçıların Amerika'ya göç etmesi ile popülerlik kazanmaya başlamıştır. Resimli afiş ilk olarak Amerika'da yayıncılık sektörü tarafından benimsenmiştir (Bektaş, 1992).

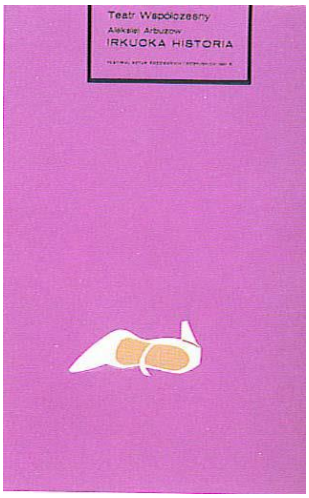


Resim 2.13. Bradsy Collier’s Dergisine Afiş tasarımı



Resim 2.14. Will Bradley Dergisine Afiş Tasarımı

II. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Polonya afişleri (Resim 2.15, 2.16) 1950'lerde uluslararası anlamda ilgi çekici olmaya başladı. Bu afişler, renkli kağıtları yırtarak ve keserek geçmişin karanlık günlerinin trajedisinden kaçmak için parlak dekoratif renk ve şekil dünyasına yönelerek, neredeyse rastgele bir kolaj yaklaşımı ile tasarlandıktan sonra serigrafi tekniğinde basıldı. 1960'larda Polonya'da olağanüstü yaratıcı ürünler üreten bir nesil grafik sanatçısı yetişti. Polonya'da afiş sanatının sürekliliği, güçlü eğitim sistemi tarafından desteklenmiş mükemmel bir gelenekle güvence altına alınmıştır (Bektaş, 1992).

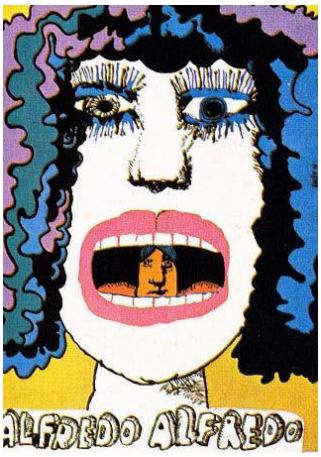


Resim 2.15. Henryk Tomas Zewski İrkutsk' Tiyatro Afişi.

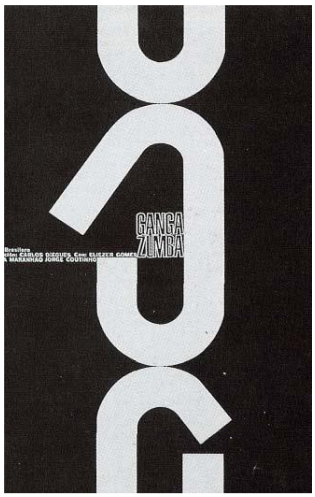


Resim 2.16. Wiktor Gorka, “Pencereleri Olmayan Ev”

Fidel Castro'nun 1959'da Küba'yı ele geçirmesinden sonra, Castro yönetimi halkın büyük çoğunluğu için ezilen ve sömürülen sınıflar için ne bağlamda olursa olsun asil, yararlı ve güzel kavramları kullanmak istediğinde, geleneksel güzel sanatlar yerine popüler sanat biçimleri ve propaganda meydanları gelişti. Resim ve heykel gibi geleneksel sanatlar halk kitlelerine devrimci bir mesaj iletmekte yetersiz kalacağından sinema ve tiyatro, afiş ve broşür, şarkı ve şiir gibi türler tanıtılan sanatlar olmuştur. Birçok ülkede kültürel programlardan sadece kentliler yararlansa da Küba'da kırsal alanlara ulaşmak için ciddi girişimlerde bulunulmuş ve yaygın afiş dağıtımı sağlanmıştır. Devlet Film Enstitüsü tarafından yapılan film afişlerinde konunun niteliğine uygun özgür ve canlı bir anlatım göze çarpmaktadır (Resim 2.17,2.18). Bu serigrafi baskılı posterlerin hemen hepsine canlı ve çok renkli açıklayıcı illustratif nitelikler hakimdir (Bektaş, 1992).

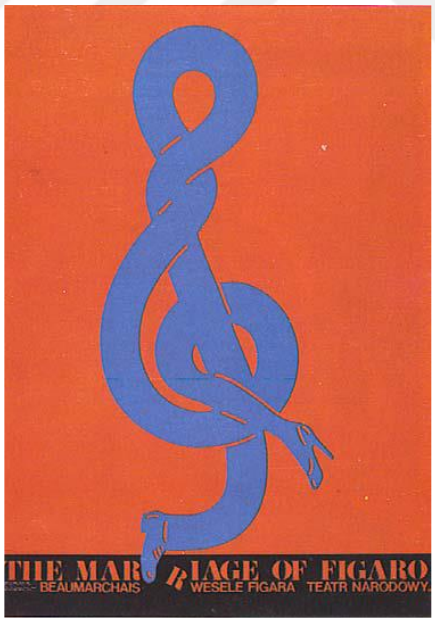


Resim 2.17. Antonio Fernandez Reborio, “Alfredo Alfredo” Film Afişi

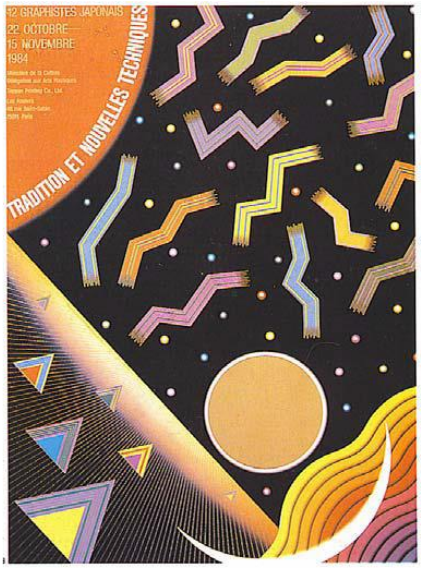


Resim 2.18. Niko, Film Afişi

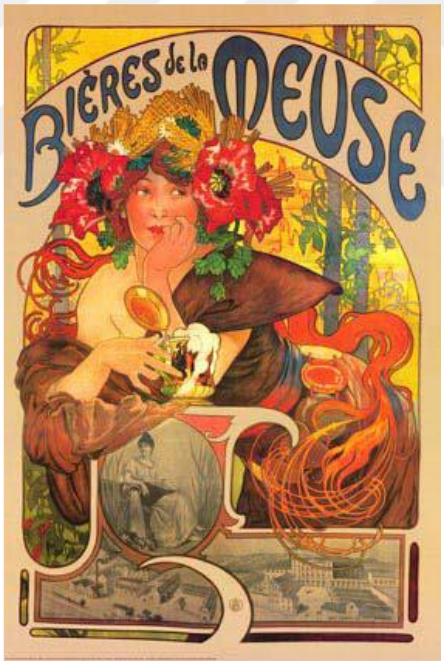
II. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra sanayileşme sürecine hızlı bir şekilde giriş yapan Japonya, afiş tipi fotoğraf ve bilgisayar iletişiminin tüm olanaklarını kullanmakta, afişin iki boyutlu olan düzlemini üç boyutlu bir görüntüye dönüştürmekte, mekan ve sonsuzluk izlenimini uyandıran görseller oluşturmakta ve aynı zamanda tipik Japon niteliklerini tasarıma uyarlamaktadır (Resim 2.19,2.20,2.21,2.22,2.23,2.24,2.25) (Bektaş, 1992).



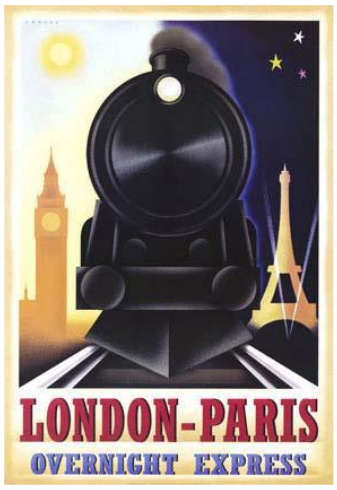
Resim 2.19. Shigeo Fukuda, Figaro'nun Düğünü Operası,1981



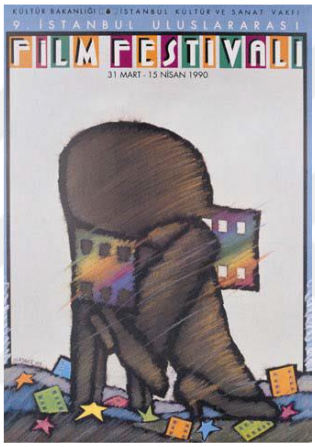
Resim 2.20. Kazumasa Nagai, Toyoma Modern Sanat Müzesi Sergi Afişi



Resim 2.21. Reklam Afişi



Resim 2.22. Londra- Paris Arası Gece Ekspresi Reklam Afişi



Resim 2.23. Reklam Afişi Yurdaer Altıntaş, "İstanbul Film Festivali"



Resim 2.24. Reklam Afişi



Resim 2.25. Reklam Afişi Sadık Karamustafa, "İstanbul Film Festivali"

Afiş çalışması yapabilmek için çeşitli tekniklere başvurulmaktadır. Düşünce olarak tasarlanan afişlerin görselleştirilmesi ve tasarlanması için gerekli ön çalışmaların yapılması gerekmektedir. Afiş tasarımlarında illüstrasyon tekniği, fotoğraf tekniği ve karma teknik kullanılmaktadır. Görsel iletişimin hemen her alanında kullanılan illüstrasyon, farklı dillerden, ırklardan ve kültürlerden insanların herhangi bir açıklamaya gerek duymadan anlamlandırabildikleri görsel bir dildir. Bir fotoğraf veya çizim, her ikisiyle birlikte metne eşlik eden görsel bilgileri oluşturan bir görüntü olarak tanımlanmaktadır.

İllüstrasyon tekniği, tasarımcının yaratıcı gücünü, kalemin ve fırçanın ustalığını öne çıkaran bir tekniktir. İnsanların dikkatini çeken özelliği, her türlü suluboya, kuru boyalar, pastel boya, guaj boya, akrilik boya veya sprey boya çeşitlerinden birini kullanmanıza izin vermesidir. İllüstrasyon, yazı eşliğinde herhangi bir konuyu göstererek veya yazılı bir metin için uygun bir kompozisyon oluşturarak yapılmaktadır (Bigalı, 1999). Görsel sanatlar eğitimi veren kurumlarda genellikle bu boya teknikleri kullanılmaktadır.

Türk Dil Kurumu'na ait sözlükte kes-yap olarak tanımlanan bir diğer teknik Kolaj tekniğidir. Çeşitli dergi, gazete, fotoğraf gibi nesnelerin düz bir zemin üzerine yapıştırılarak ve yapılmak istenen çalışmaya göre boya da kullanılarak oluşturulan bir resim tekniğidir. Renkli ve yazılı kâğıt, kumaş, tül, hasır, plastik, deri, ağaç yaprağı, ağaç kaplamalar ve metal

varaklar(yapraklar) gibi. Bu malzemeler tek başına kullanıldığı gibi yapılacak resimde, isteğe göre karışık olarak da kullanılabilir (Kılınç,1994).

Görsel sanatların anlatım biçimlerinden biri olarak bilinen kolaj tekniği bir çok sanat dalında kullanıldığı gibi özellikle resim alanında önemli bir yere sahiptir. Resim yüzeyi üzerinde çizim ve boya ile başlanır. Çizgi veya rengin yerine etkiyi azaltacak ve kuvvetlendirecek malzemeler yapıştırılıp, bunların üzerleri tekrar kısmen veya tamamen boyanabilir. Burada önemli olan resimde verilmek istenen etkiye uygun düşecek en iyi malzemenin seçilebilmesi ve bu malzemenin etkilerinden yararlanmaktır. İstenilen etkinin alınabilmesi için, yapıştırılan malzemeler kesilerek, yırtılarak veya buruşturularak kullanılır (Eti, 1986).

Karışık teknik ile tasarımda, her türlü malzeme bir arada kullanılarak uygulama oluşturulur. Ön eskizler ortaya çıktıktan sonra, kolaj, suluboya, pastel boya, püskürtme, fotoğraf, kuru renkli kalem ve grafik tasarımda kullanılan diğer tüm teknikler hep bir arada uygulanabilir. Ancak aralarında bir uyum olması gerekmektedir. Teknikler arasında uyum olmadığı takdirde estetik açıdan birliktelik oluşmaz (Çetin, 2005: 26).

Geleneksel tekniklerle yapılan afiş çalışmalarının dışında artık günümüzde dijital yöntemlerle de tasarımlar yapılmaktadır. Bunlar için Adobe Photoshop, Adobe Illustator gibi dijital tasarım programları kullanılmaktadır. Dijital yöntemler de kendini güncelleyerek hareketli afiş çalışmalarına doğru evrilmektedir.

2.1.3. Hareketli Afiş Tasarımı ve Gelişimi

Alex W. White'a göre (2002), hareketli afiş, metin görüntüleri ve grafiklerden oluşan anlamlı bir görüntü kümesidir. Bu görüntü kümeleri hem mesajın iletilmesi açısından hem de estetik açıdan doğru kullanılmalıdır. Hareketli bir afiş çalışmasında tüm unsurlar uyum içerisinde olduğunda, tasarımda birlik oluşur. Tasarımlarda öğelerin yerleşimi rastgele olmamalıdır. Tasarımda birlik, tüm projenin herhangi bir alt grubundan ya da bireysel bir parçadan daha önemli olmasını gerektirmektedir. Bu sebeple, bütünlük birliğin amacını oluşturmaktadır. Bu, da tasarımın en önemli yönüdür (s. 57).

Hareket evrensel bir dildir. Animasyon, hareketli grafikler üzerinde gerçek içerikten daha büyük bir etkiye sahip olabilir. Bir ögeyi ekran etrafında taşımak için seçilen yöntem, öğenin anlamını artırabilir. Mesela, siyahtan kaybolurken çerçeve boyunca yavaş yavaş

canlanan bir metin satırı onu gizem ve sakinlik duygusuyla doldurabilir. Aynı metin tersine çevrilir ve ekranda belirirse, oynaklık, aciliyet ya da belki de istikrarsızlık duygusu verebilir. Hareket mesaj olabilir. Hareket dilbilimi, karakter animasyonunun, deneysel soyut sinemanın ve avangard sinemanın ilk günlerine dayanmaktadır. Günümüzde hareket halindeki okuryazarlık, hareket halindeki grafik tasarımın en temel anlatım araçlarından biridir. Hareket okuryazarlığı, hareket halindeki grafik tasarım disiplini için esastır. Konumlandırma, ölçek, yönlendirme ve yön gibi mekansal özelliklerin anlaşılmasını içerir. Bunlar, öğelerin çerçeveyle fiziksel ilişkisini belirler. Gerçek veya simüle edilmiş kamera hareketi ile elde edilen çerçeveleme hareketi veya ikincil hareket, nesnelerin çerçevelenmesinin zaman içinde değişmesine izin vererek alan algımızı kontrol etmek için kullanılabilir.(Krasner, 2008).

Geleneksel afiş tasarımı ile hareketli afiş tasarımı arasındaki temel fark, hareketli afişlerin zamana dayalı olmasıdır. Hareketin koreografisinde zaman ve hız gibi zamansal düşünceler önemli bir rol oynar. Sabit ve tekdüze hızlarda gerçekleşen doğrusal olmayan hareketler mekanik aygıtları taklit edebilirken, hızlanma ve yavaşlama içeren doğrusal olmayan ve öngörülemeyen hareketler ile daha gerçekçi animasyon elde edebilir. Yavaş hareket, hızlı hareket, oynatma ve kare dondurma teknikleriyle hızın değiştirilmesi hareketi vurgulayabilir veya abartabilir, hızı artırabilir, ruh halini ayarlayabilir ve nesnel ve öznel zaman duygumuzu değiştirebilir (Krasner, 2008, s.165).

Grafik tasarımın ortaya çıktığı ilk yıllardan bu yana teknik ve teorik gelişmeler ile tasarım ve sanatsal eğilimler afiş tasarımlarının gelişmesini sağlamıştır. Günümüzde afiş tasarımları hareketli formatlarda da tasarlanmaktadır. Grafik tasarımcıları, tren istasyonu ekranlarında, sosyal medyada ve çeşitli mecralarda hedef kitleye dijital ve hareketli posterler sunmaktadır. (https://eyeondesign.aiga.org/a-new-poster-movement/).

Dijital teknolojinin yaşama girmesinden ve hareketli afişi mümkün kılacak gelişmeler kaydedilmeden önce bile tasarımcılar ve sanatçılar benzer öngörülerde bulunmuşlardır. Sanat ve tasarımın bilim ve teknolojiyle birleşmesi ve bilgisayarlı grafiğin geliştirilmesiyle beraber hareketli grafik çalışmaları tasarım alanına giriş yapmıştır. Elektronik medya, sanatçıların çalışma süreçlerini etkilemiş ve görsel kültürü kökten değiştirmiştir. LED tabelaların sanat ve tasarımda yeni bir ifade alanı olacağını Moholy Nagy 1928 yılında öngörmüştür (Shanken, 2009, s. 18).

Dünyanın önde gelen afiş tasarımcılarından Stephan Bundi giderek daha dijitalleşen dünyada afişi geleceği hakkında afişin asla kaybolmayacağını, ancak etkileşimli bir elektronik ortam gibi farklı şekillere evrilebileceğini, ister kağıt üzerinde sıradan bilgilerin iletilmesi, isterse daha karmaşık bir mesajı olsun, afişin her zaman bir bilgi ortamı olarak önemli bir rol oynayacağını söylemiştir (Dündar, 2011, s.46).

Günümüzde geleneksel afişin sınırları dijitale doğru bir yönelme gerçekleştirmiştir. Bugün, "duvar" kavramının da dijital hale geldiğini söylemek zorundayız. Artık sokakların duvarlarında gördüğümüz posterleri ve reklamları sosyal ağlarımızın duvarlarında telefonumuzun ekranında görüyoruz. Günümüzde, afiş tasarımları ilan panolarındaki duvarlardan sosyal ağlardaki sanal duvarlara geçerek dijitale doğru bir yolculuk yapmış gibi görünmektedir. Hareketli afişlerin dijital ortamlarda var olduğunu göz önüne alırsak, hareketli afişlerin yayınlanacağı ortam sanal platformlar olacaktır. Dijital ekranların genişletilmesi, görüntülerin yenilenmesine ve dinamik olarak oluşturulmasına olanak sağlamıştır. Hareketli anlatım özellikleri olan hareketli grafikler, halkın afişlerle daha iyi iletişim kurmasını ve daha karışık kavramlar ve anlamlar taşımasını sağlayan diğer afiş türlerine göre bambaşka bir ifade sunabilir.

Varlığımızın başlangıcından bu yana, sanatta hareket duygusunu ifade etmek için çaba sarf edilmektedir. Hareketli görüntülerin kullanımıyla hikâyeler anlatma arayışı, Fransa'da Lascaux ve İspanya'da Altamira, mağaralarında bulunan ve hareketi göstermek için birden fazla bacağı olan hayvanları tasvir eden mağara resimlerinde görülmektedir.
(https://history-of-animation.webflow.io/)

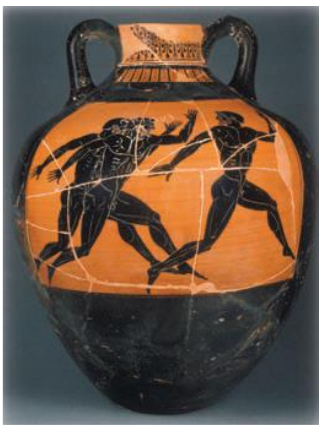
Aynı şekilde bronz çağından kalma çanak çömlek, sıçrayan keçilerin tasviri ile M.S. 1500' lü yıllara ait Leonardo da Vinci'nin Vitruvius Adamı çizimi, hareketi ima eden çoklu açıları gösteren geçmiş dönem eserlerinden bazılarıdır. (Resim 2.26, 2.27)



Resim 2.26. Shahr-E Sukhteh M.Ö. 3000
(Shahr-e Sukhteh, İran).(https://history-of-animation.webflow.io/)



Resim 2. 27. Vıtruvıus Adamı M.S. 1500



Resim 2.28. Panathenaic amfora, M.Ö. 500. Fotoğraf: H. Lewandowski, Louvre, Paris, Fransa. Ulusal Müzeler Toplantısı © Sanat Kaynağı, NY.

Krasner (2008), vizyonun kalıcılığı olarak adlandırılan hareket hakkında insan görüş ilkesine dayandığını söylemiştir. Bu ilkeye göre, Bir dizi ilgili hareketi art arda

izlediğimizde, onları sürekli hareketliymiş gibi algılarız. Bir görüntü bir çerçeve olarak adlandırılmakta ve hareket yanılsaması, görme sistemimizin her kareyi gördükten kısa bir süre sonra koruduğu gerçeğinden gelmektedir. Gözümüzün önünden kaybolduktan sonra gözümüz bir süre görüntüyü tutmaktadır. Farklı hareketsiz görüntüler art arda hızlı bir şekilde gösterildiğinde beynimiz bunu hareketli olarak algılamaktadır (s.5).

18. ve 19. yüzyıllarda Avrupa ve Kuzey Amerika'da Sanayi Devrimi'nin yayılmasıyla vizyonun kalıcılığı ilkesine dayandırılarak, görüntüleri hareket ediyormuş gibi gösterecek çeşitli araçlar geliştirilmiştir (https://history-of-animation.webflow.io/).

Geliştirilen bu araçlardan 1603'lü yıllarda icat edilen Sihirli Fener, cam levhalar üzerindeki resimleri kullanan bir görüntü projektörüdür (Resim 2.29). Bazı sayfalar hareketli parçalar içerdiğinden, yansıtılan animasyonun ilk örneği olarak kabul edilmektedir. (https://history-of-animation.webflow.io/)

Derinlik yanılsamasını yaratmak için elemanların sahne boyunca hareket ettirilmesine veya arkadan aydınlatılmasına izin veren çeşitli efektler içermektedir. Ateş (ve daha sonra gaz ışığı) kullanarak, sihirli fenerler genellikle projektörün içindeki slaytlar mekanik kollar ile hareket ettirilmektedir (Krasner, 2008, s.6).



Resim 2.29. Sihirli fener slaytı ve projektörler.

Hareket yanılsamasını yaratan ilk başarılı cihazlardan biri de 1820'lerde fizikçi Dr. John A. Paris tarafından Avrupa'da popüler hale getirilen Thaumatrope'tur (Krasner, 2008, s.6).

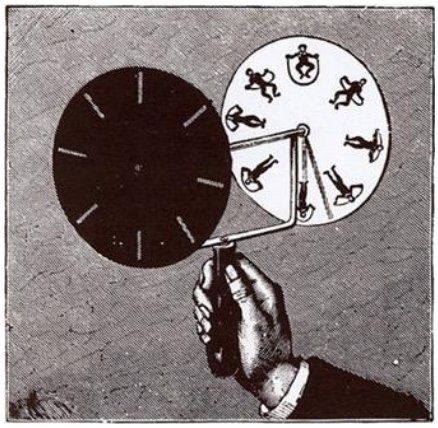
Bu basit aparat, iki ip parçasına tutturulmuş küçük bir kağıt diskten oluşur. Thaumatrope, her iki tarafında farklı bir resim bulunan dönen bir mekanizmadan oluşmaktadır (Resim 2.30). Döndürüldüğünde, hareket etmesi ile birlikte birleşik bir resim görülmektedir (https://history-of-animation.webflow.io/).



Resim 2.30. Thaumatrope diskler ve kasa.

1832'de Joseph Plateau adında Belçikalı bir fizikçi phenakitoscope'u Avrupa'ya tanıtmıştır. Bu mekanizma, aynı eksende bir iş miline monte edilmiş iki dairesel diskten oluşmaktadır. Yuvarlak bir şekil üzerine, görüntüleri aşamalı olarak yan yana yerleştirip hızla bakıldığında gözde hareket aldanması yaratma üzerine kurulmuştur (https://www.thisiscolossal.com/2013/10/the-first-animated-gifs/).

Dış disk, çevrenin etrafında dikey yuvalar içermekte ve iç disk, ardışık hareket aşamalarını gösteren çizimler bulunmaktadır. Plateau, ilhamını "Michael Faraday'ın Tekerleği" adlı bir cihaz icat eden Michael Faraday'dan ve Peter Mark Roget'tan almıştır (Resim 2.31).



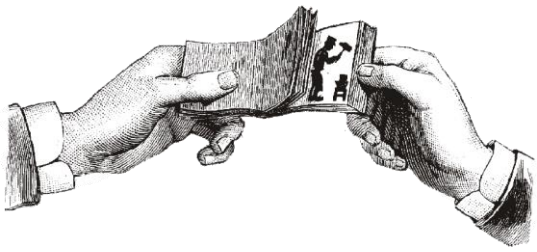
Resim 2.31. Michael Faraday'ın Tekerleği

On dokuzuncu yüzyılda William George Horner, izleme aynası “Yaşam çarkı” olarak adlandırılan zoetrope, merkezi bir eksende dönen üstü açık kısa bir silindir icat etmiştir (Resim 2.32). Bu alet görüntüleri dönen ve hareket ediyormuş gibi gösteren uzun değiştirilebilir şeritler üzerinde barındıran içi boş bir tamburdan oluşmaktadır (https://history-of-animation.webflow.io/)



Resim 2.32. Zoetrope, üstten görünüm.

1868 Kineograf olarak da bilinen flip-book (Resim 2.33) geniş bir izleyici kitlesine ulaşmış ve bu çağda geliştirilen makinelerden daha çok erken dönem animatörlerine ilham kaynağı olmuştur (https://history-of-animation.webflow.io/).



Resim 2.33. Flip- Book.

1877 yılında, Praxinoscope, görüntüleri döndürmek için birden fazla tekerlek kullanarak zoetrop üzerinde genişledi. Animasyonlu çizgi filmin ilk prototiplerini gösterdiği düşünülmektedir (https://history-of-animation.webflow.io/)

Parisli mühendis Emile Reynaud praxinoskopu icat ettiğinde zoetropun popülaritesi azalmıştır. Film projektörünün öncüsü olarak, görüntüleri bir dış silindirin iç duvarlarının etrafına yerleştirerek görüntü bozulmasının üstesinden gelerek daha net bir görüntü sunmaktadır (Resim 2. 34). Dış silindir döndürüldüğünde, aynalı yüzeylerden herhangi birinde hareket yanılsaması görülmektedir. İki yıl sonra Reynaud, praxinoscope'u içeren büyük bir tahta kutu olan praxinoscope theatre'ı geliştirmiştir.



Resim 2.34. Praxinoscope.

Hareketli afişlerin günümüzdeki halini almasında Avrupa'da 19. yüzyıl sonundaki teknolojik ve endüstriyel gelişmelerle birlikte değişen sosyal, ekonomik ve kültürel koşulların etkisi büyüktür. Sanatta Kübizmle başlayan biçimsel devrim sonrasında ortaya çıkan Dada, De Stijl, Konstrüktivizm, Bauhaus gibi akımların önemli etkileri olmuştur (Özderin, 2019). Bu yeni sosyal ortam sanatçıların klasik temsili reddetme girişimlerini körüklemiştir.

Eadward Muybridge'in hayvanlar ve insanlar üzerine yaptığı hareket çalışmaları, görsel sanatçılara hareketi anlamalarına yardımcı oldu. İngiltere'de Lumiere kardeşler bu deneyleri daha da ileri götürdüler ve modern sinemanın ilk kamera-yazıcı- projektörünü icat ettiler. Yirminci yüzyılın başında sanatçılar klasik temsili reddetmeye başlamışlar ve mekanı

geometrik terimlerle ifade etmek istemişlerdir. İsveçli ressam Viking Eggeling, Dada hareketinin nihilist eğilimlerini benimsemiş ve resim teorisini müzik yoluyla, "enstrümanlar" ve "orkestrasyon" açısından tanımlamıştır." Fernand Léger'in klasik Bale Mekaniği (1923), makinenin enerjisini klasik balenin zarafeti ile birleştirme arzusunu göstermiştir. Hans Richter, özel efektler kullanarak fanteziyi araştıran soyut, geometrik animasyonlar ve gerçeküstü filmler üretmiş. 1930'lar ve 1940'larda Alexander Alexeieff ve Claire Parker, geleneksel gravürlere benzeyen çok çeşitli tonlar ve dramatik dokusal efektler ile üreten pinscreen animasyonunun icat edildiği sıralarda hareketli afişin alanında da önemli gelişmeler yaşanmaktadır.

Cassandre ve Bass'ın eserleri incelendiğinde, bugünün hareketli afiş tasarımları için ilham kaynağı olduklarını söylenebilir. Hareketli afiş tasarımı alanında önemli isimlerinden olan Cassandre'nin tasarladığı "Dubo Dubon Dubonnet" adlı afiş (Resim 2.35), afişte zaman algısını gösteren ilk örneklerden biri olma özelliğini taşımaktadır. (Meggs ve Purvis 2012: 293).



Resim 2.35. A. M. Cassandre. "Dubo Dubon Dubonnet", likör firması için afiş tasarımı, 1932. İzleme Linki: (www.moma.org/collection/works/5370)



Resim 2.36. Saul Bass. Altın Kollu Adam (The Man with the Golden Arm) filmi için afiş ve jenerik tasarımı, 1955. İzleme Linki: (www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm)

Afiş alanında Cassandre'a benzer bir anlayış sonraki uzun yıllar boyunca görülmemiştir. Günümüz hareketli afişlerine ilham kaynağı olabilecek, tasarımla hareketli görüntünün birleştiği bir diğer alan da jenerik tasarımıdır. Bu alanda en önde gelen tasarımcı ise Saul Bass "1955'te Otto Preminger'ın Altın Kollu Adam filminin afiş (Resim 2.36), ilan ve jeneriğini tasarladıktan sonra film endüstrisinde tanınmış" ve "filmin grafik tasarımı alanında bir devrim yaratmıştır" (Meggs ve Purvis, 2012: 394).

1960'lı yıllarda Friz Freleng'in Pembe Panter (1963) için yaptığı açılış karikatürü ve Maurice Binder'in klasik James Bond filmleri için yaptığı açılışlar pop kültürünün simgesi haline gelmiş. Terry Gilliam'ın film başlıkları, animasyonlu kısa filmleri, tuhaf sahne setleri, kostümleri ve şaşırtıcı kamera açıları birçok tasarım trendini belirlemiştir. Kendisini sık sık "yirmi birinci yüzyılın sanatçısı" olarak nitelendiren Len Lye, görüntüleri 35 mm selüloit üzerine boyayarak ve çizerek kamerasız doğrudan film tekniğine öncülük etmiş.

1970'lerde Frank ve Caroline Mouris, Akademi ödüllü filmleri Frank Film'de (1973) kolaj animasyon tekniğini geliştirmişlerdir. Bilgisayar animasyonu Öncüsü John Whitney'in bilimi estetikle dengelemesi, bilgisayarın uygulanabilir bir sanatsal ortam olarak statüsünü yükseltmeye yardımcı olmuştur.

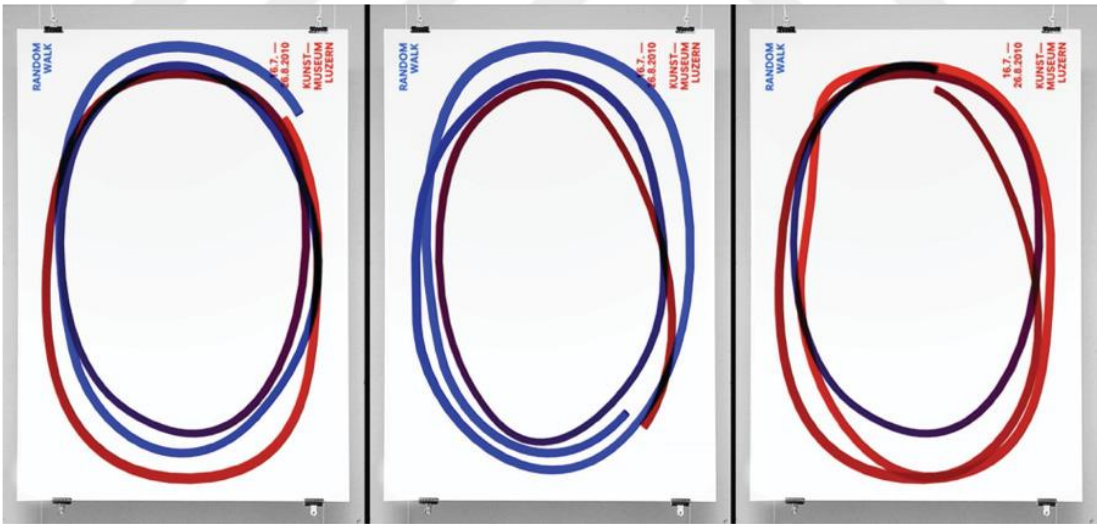
1977'de Richard Alan Greenberg ve kardeşi Robert, R / Greenberg Associates'i kurdular ve Superman (1978) adlı uzun metrajlı filmde "uçan" açılış başlıklarıyla ünlü olmuşlardır. Pablo Ferro ve Saul Bass'tan etkilenen Kyle Cooper, 1990'lı yıllarda sinema endüstrisine baskı tasarımındaki eğilimleri uygulayarak geleneksel ve dijital süreçleri birleştirip yeniden şekillendiren ilk grafik tasarımcılardan biri olumuştur. 1995 Yılında, David Fincher'ın psikolojik gerilim filmi Se7en için yaptığı çalışmalar halkın dikkatini çekmiş ve bu güne kadar hareketli grafik tasarım tarihinde bir dönüm noktası olarak kabul edilmiştir. Deneysel avantgarde filmlerinde ve başlık dizilerinde kullanılan ilk sinema teknikleri televizyonda benimsenmiştir. Bu süre zarfında ABC için çalışan Harry Marks, hareketli logo fikrini tasarlamıştır.
(Krasner, 2008, s.25).

Saul Bass'ın film jeneriği tasarımında devrim yarattığı 1950'lerden bu yana, film ve yayın tasarım endüstrileri ve geleneksel grafik tasarım dili sinemanın dinamik görsel dili ile bütünleştirmiştir.

2000’li yıllara geldiğimizde Pfaffli'nin Haziran 2009'da B-Sides Festivali için tasarladığı çalışması (Resim 2.37), tasarımcının filmleri kullanarak yaptığı ilk hareketli çalışmalardan biri olmuştur. Bu çalışma hareketli afiş olarak değil, etkinliğin bir film reklamı ve web sitesi tanıtım videosu olarak tasarlanmıştır. Pfaffli’nin tasarladığı 2010 yılında tasarladığı Random Walk afişi (Resim 2. 38) hareketli olarak tasarlanan afişlerin ilk örneği olarak düşünülmektedir. Pfaffli’nin hareketli afiş alanına getirdiği bir diğer ilk ise Shanghai çalışmasıdır (Resim2.39). Pfaffli'nin dünya çapında ilgi uyandıran eserlerinden bir tanesi müzik festivali için tasarladığı Oto Nove Swiss afişleri (Resim 2.40) olmuştur.



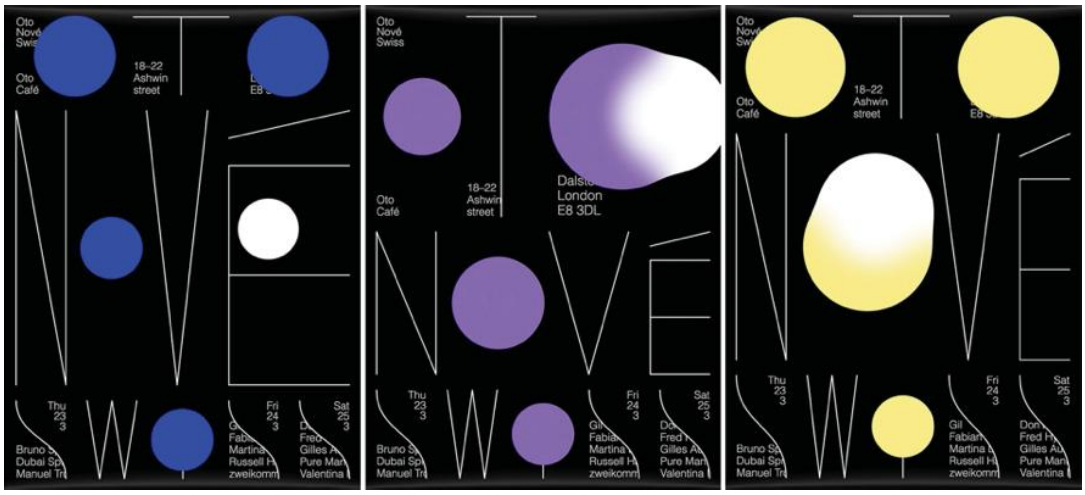
Resim 2.37. Felix Pfaffli. “B-Sides Festival” internet sitesi için jenerik tasarımı, 2009. İzleme Linki: (https://vimeo.com/6548437)



Resim 2.38. Felix Pfaffli. “Random Walk” sergisi için hareketli afiş tasarımı, 2010. İzleme Linki,: (https://vimeo.com/11623555)



Resim 2.39. Felix Pfaffli. “Shanghai” gökdelen üzerindeki led ekran için hareketli görüntü tasarımı, 2014. İzleme Linki: (https://vimeo.com/185318737)



Resim 2.40: Felix Pfaffli. “Oto Nove Swiss” müzik festivali için hareketli afiş tasarımı, 2017. İzleme Linki: www.otonoveswiss.co.uk/2021.html

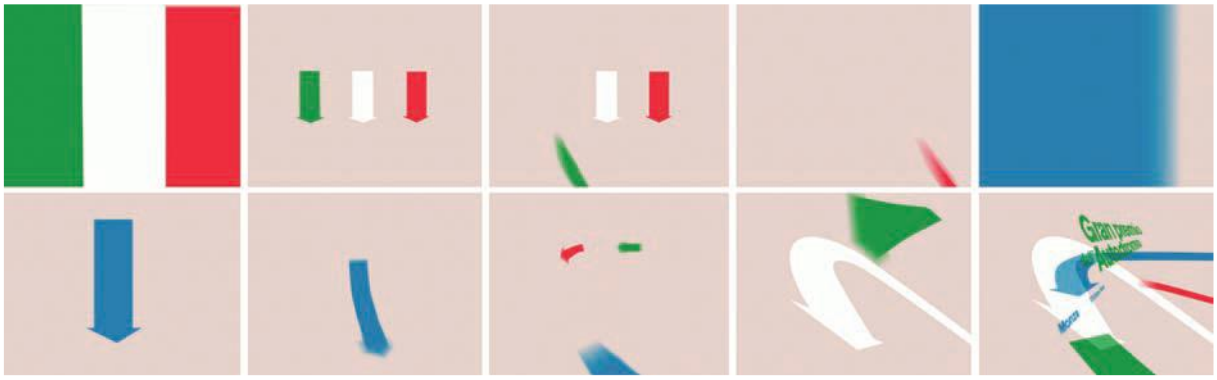
Günümüzde poster tasarımları hareketli formlarda tasarlanmaktadır. Grafik tasarımcıları, tren istasyonu ekranlarında, sosyal medya yayınlarında ve çeşitli mecralarda dijital ve hareketli afişler ile tasarımlarını hedef kitleye sunmaktadır. Hareketli Afişler, geleneksel basılı afişlerin semantik yapısını değiştirmeden belirli öğeleri canlandırarak tasarlanmaktadır (Benyon, 2016).



Resim 2.41. Au Chon Hin, 2015, Present Future (Şimdiki Gelecek) Film Festivalinin Hareketli Afişinden Kareler, İzleme Linki: https://eyeondesign.aiga.org/a-newposter-movement/

Ellen Lupton ve Jennifer Cole Phillips zaman ve hareket ilişkisi adlı kitabında "Zaman ve hareket birbiriyle yakından ilişkili ilkelerdir. Her hareketli kelimenin veya görüntünün hem zamansal hem de mekansal olarak çalıştığını söylemişlerdir. (Lupton ve ark. 2008: 214) Hareket, zaman içinde gerçekleşen bir değişim türüdür. Zamanın iletişimi güçlendirmek, hızlandırmak ve sanatsal olarak ifade etmek için aranan en güçlü faktör olması ve televizyon, internet ve çevresel faktörlerle olan ilişkisi sonucunda teknolojinin hızla gelişmesi, hareketli grafik tasarımı ürünlerini günümüzün rutin olarak karşılaşılan bir görsel parçası haline getirmektedir (Akgün, 2013, s.3).

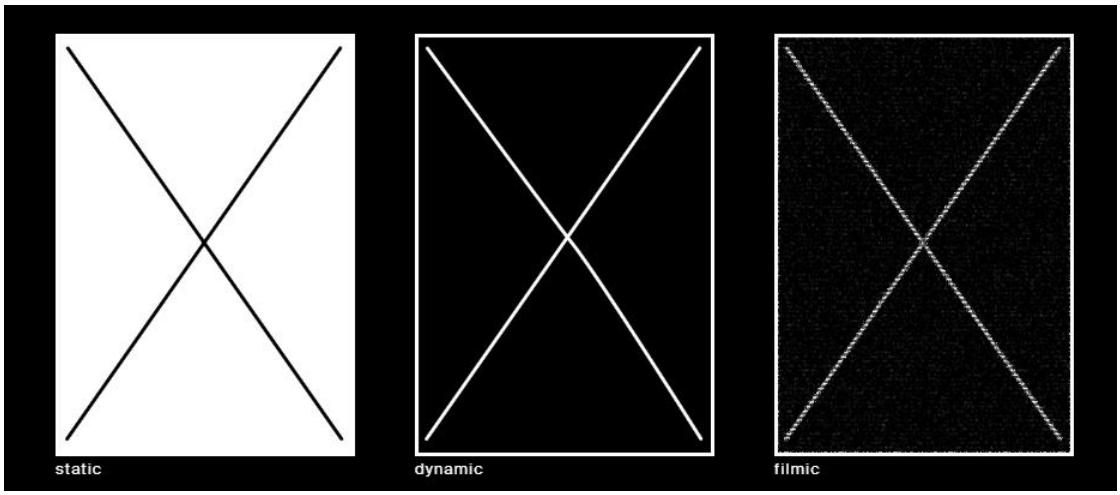
Isadora Williams'ın Massachusetts Sanat Koleji'ndeki animasyonlu poster ödevi, güvenilir bir yarış arabası senaryosu oluşturmak için doğrusal ve doğrusal olmayan hareketi etkili bir şekilde bütünleştirdi. Max Huber'in Monza'daki yarışlarının İsviçre posterinin yeşil, beyaz ve kırmızı okları, onlara eşlik eden film müziği ile tam bir senkronizasyon içinde canlandırılıyor. Parça, çerçeveye üç yeşil, beyaz ve kırmızı ok eklenmesiyle başlar. Çerçevenin alt kenarından birer birer hızlandıktan sonra, müzik notalarının aksanlarında üç artışlarla mavi bir ok görüntülenir. Orijinal oklar çerçevenin sağ kenarından yeniden görünür ve mekanik olarak doğrusal olarak sağdan sola doğru hareket eder (Resim 2.42). Çerçevenin ortasına ulaştıktan sonra, rotayı değiştirirken virajın etrafında aniden hızlanırlar ve çerçevenin alt kenarından kaybolmak için bir kez daha hızlanırlar (Krasner, 2008, s.165).



Resim 2. 42. Animasyonlu Poster "Monza-Milano," Isadora Williams tarafından Profesör Jan Kubasiewicz, Massachusetts Sanat Koleji.

Yeni teknolojilerin ortaya çıkışı, hareketli afiş türünde de değişikliklere yol açmıştır. Sinematik ve televizyon formlarının yanı sıra, açık hava reklamcılığında (bilboardlarda) kullanılan yeni türde hareketli afişler ve ayrıca web sitelerinde kullanılmak üzere tasarlanan dinamik interaktif afişler ve hareketli afişler ortaya çıkmıştır.

İfade araçları, hareketli afişlerde dijital teknolojilerin etkisiyle niteliksel bir yükseliş yaşamıştır. Hareketli bir afişin sanatsal görünümünü oluştururken, bilgisayar grafikleri ve fotografik görüntülerin derlenmesi nedeniyle çekicilik ve kolaj eğilimleri yoğunlaşmaktadır. 2000'li yıllardan beri dijital teknolojiler, sosyal ve eğitici afişlerin geliştirilmesi için aktif olarak kullanılmaktadır. Bazı sanatçılar hareketli afiş türlerini statik, dinamik ve filmsel başlıklarına ayırmaktadırlar (Resim 2.43).



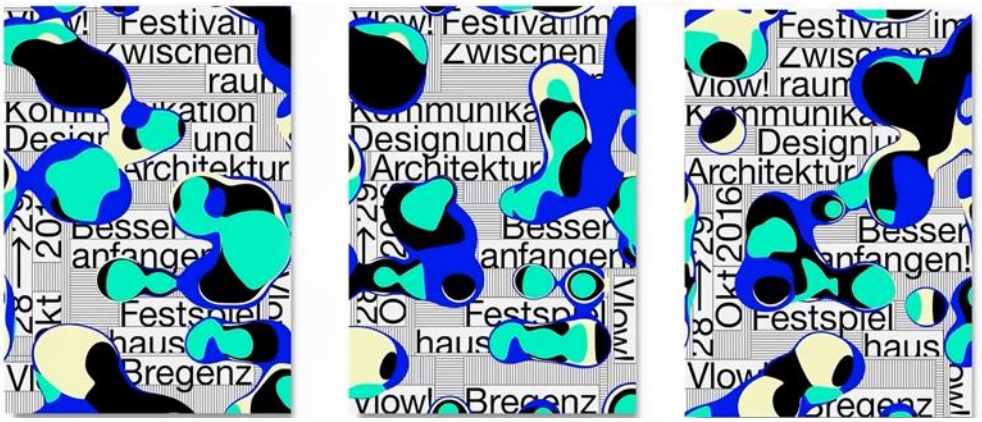
Resim 2.43 Teknik Olarak Hareketli Afiş Çeşitleri.
İzleme Linki: http://desres18.netornot.at/cd/stage-2-moving-poster-research/

Statik gruplardaki afiş türleri minimal düzeyde canlandırılmaktadır. Afişlerde konum değişikliği yoktur, bu nedenle efekt ağırlıklı olarak statiktir ve yine de basılı afişe çok benzemektedir. Statik afişler, değişen renk yüzeylerini, değişen örnekleri veya değişen tek görselleri göstermektedir (http://desres18.netornot.at/cd/stage-2-moving-poster-research/). Open Day duyuru afişinde görüldüğü gibi tipografik elemanlar sabit dururken bazı renk efektleri ile afişte hareketli bir izlenim oluşturulmuştur (Resim 2.44).



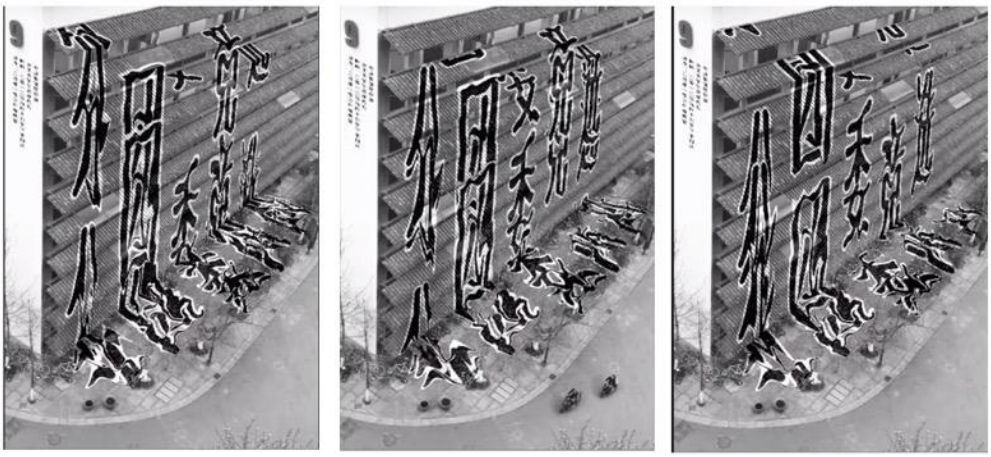
Resim 2.44. Open Day Duyuru Afişi İzleme Linki: https://sandberg.nl/media/18502

Dinamik gruplardaki afişler, bazen örtüşen sayısız biçime ve içerik kategorisine ayrılabilir. Afişler, tek bir merkezi hareketi veya birçok küçük bölünmüş hareket sürecini gösterir. Bazı afişler, öğeleri itmek veya döndürmek gibi soyut animasyon içerikler gösterir(Resim 2.45). Diğerleri, bir deniz fenerinin dönen ışığı veya geçen otobüsler gibi gerçekçi hareketler gösterir. Bazı afişler bir olay örgüsü olmadan, dolayısıyla bir başlangıç ve bitiş olmaksızın sürekli olarak oynatılmaktadır. Diğerleri net bir yapıya sahip dramatize edilmiş bir yapıya sahiptir (http://desres18.netornot.at/cd/stage-2-moving-poster-research/).



Resim 2.45. Studio Feixen
İzleme Linki: https://themovingposter.com/designer/studio-feixen/

Filmsel gruptaki afişler filme çok yakın özellik göstermektedir. Hareket neredeyse sadece belirli filme alınmış sahnelerde görülmektedir. (Resim 2.46) Afişte bir yandan tipografi ile ilişkili film sahnelerini gösterilirken, bir yandan da önemli bir temas noktası olmaksızın yalnızca film sahneleri gösterilmektedir (http://desres18.netornot.at/cd/stage-2-moving-poster-research/).



Resim 2.46. Filmsel Hareketli Afiş, İzleme Linki: http://www.themovingposter.com/

2.2. SANAT EĞİTİMİ

Sanat hem gerçek hem de hayali dünyanın hassas bir vizyonunu ifade eden insan üretimlerinden oluşmaktadır. Sanatçılar duygularını, hislerini ve fikirlerini ifade etmek için çeşitli kaynaklara başvururlar. Bu nedenle sanat eğitimi, kişinin duygularını sanatsal ifade yoluyla yönlendirmesine yardımcı olan bir öğretim yöntemidir. Bu eğitim türü insanın kültürel gelişimine katkı sağlamakta ve bu konuda çeşitli tanımlar bulunmaktadır.

Gökaydın'a (1990) göre, Sanat eğitimi, çocukları görmeye, bulmaya, sormaya, denemeye ve sonuçlandırmaya alıştırır. Bu sayede çocuklar soyut ve somut imgeler arasında nasıl iletişim kurulacağını deneyleyerek öğrenirler. Deneyler ve araştırmalar aracılığıyla yaratıcılıklarını geliştirirler. (s.3). Yetkin'in tanımına (1962) göre sanat eğitimi bir tür ahlak eğitimidir (s.61). Gençaydın'a (1990) göre ise sanat eğitimi yalnızca yetenek eğitimi için gerekli bir lüks değil, herkesin sahip olması gereken bir kişilik eğitimidir. Buradaki sanat eğitiminin amacı sanatçı yetiştirme amaçlı eğitim değil, kişilerin sanat aracılığı ile eğitimi, yani kişilerin estetik eğitimidir. Bu, bir kişinin hem yaratıcılığını ortaya çıkarmasına

yardımcı olan hem de sağlıklı bir kişilik kazanmasına yardımcı olan koşulları hazırlayan bir faaliyettir. (s.44). Herkes için gerekli olan sanat eğitimi, bireyin gücünü ve birikimini ortaya çıkararak estetik kaygının ve düşünce potasının gelişmesine dayanır. Amacı, onları sanatla ilgili önyargılarını kıran, sanatı anlayan, seçkin bir sanat tüketicisi olarak yetiştirmektir (Artut, 2009).

Sanat eğitimi, bu eğitimi alanlara, bu kabulü özümseyebilenlere hayatı daha anlamlı algılama ve hayatı daha anlamlı hale getirme fırsatı verir. Yani sanat eğitimi sayesinde insan hayatını daha yoğun, daha mutlu ve daha verimli hale getirebilir. Önce kendinizi daha iyi tanıyıp damıtabilir, sonra çevrenize bu yöntemi, bu tutumu aşılayabilirsiniz. Sanat eğitimi sayesinde insani ve insani değerler kolaylıkla anlaşılabilir ve sonuç olarak hem bugün hem de gelecek belki de daha anlamlı olacaktır (Erinç, 2004). Sanat kadar çok yönlü ve boyutsal bir olgunun çeşitli biçimlerinde eğitilmiş bir kişinin, olayları ve olguları çok yönlülüğü ve çok boyutluluğuyla görüp yorumlayabilen, zamanındaki yeni gelişmeleri anlayabilen, yeniliklere açık, her türlü çağdaş gelişmeyi, her türlü yeni biçim ve biçimi ve aynı zamanda dinamik bir kişilik geliştirebilen hoşgörülü ve dinamik bir kişilik geliştireceği kesindir (San, 1982, s.216).

Kırışoğlu'na (1991) göre sanatın insana verdiği bir diğer boyut da yine yaratıcı eylemin değeri olan kendinden kaynaklanan mutluluk duygusudur. Sanat eğitiminin bir başka amacı da çocuklara bu hazzı aynı anda yaratma güdüsü olarak tattırmaktır (s. 57). Resim ve zanaatkârlığın yardımıyla öğrencilerin yaratıcı becerileri geliştirilerek ve sanat eserlerinin değerini anlayabilecek konuma getirilecektir (Telli, 1990, s.13). Yaratıcı tüm eylemlerin ortak özellikleri düşünmektir. Sanatsal faaliyetlerde düşünce, imgelerin yaratılmasıyla gerçekleştirilmektedir. Düşünebilmek nasıl bilgi gerektiriyorsa, sanatsal olarak düşünebilmek de sanatsal bilgi birikimi gerektirmektedir. Bilim adamı sezgiyle keşfettiği şeyi deneylerle gösterirken, sanatçı da sezgiyle keşfettiği ve içselleştirdiği şeyi formlarla ortaya koyarak göstermektedir (Çetin, 2002). Sanatçılar bir tasarımı ortaya koyarlarken edindikleri bilgi birikimlerinden faydalanmakta ve tasarım faaliyetlerini bu sayede gerçekleştirmektedirler.

Sanat eğitiminde "bilgi, tanıma, deneme, sentez ve değerlendirme aşamaları öğrencinin yaratıcı bir birey olmasına olanak sağlar" (Gökaydın, 1990, s.4). Sanat eğitiminin eğitimsel yönü, insanların imgeleri oluşturma, kullanma, algılama veya görselleştirme yeteneklerini geliştirmeleri için bir fırsat sağlar. Sanat alanının gerektirdiği bilgi, ustalık ve yaratıcılık,

sanatta öğretme sürecinin ayrılmaz parçalarıdır. Yaratılış süreci, farklı düşünce boyutlarının bulunduğu bilgi alanından, kinestetik davranışın gerçekleştiği eylem alanından ve duygusal etkileşimin gerçekleştiği duygu ve sezgi alanından oluşur. Öte yandan öğrenme, üç alanın birbiriyle etkileşimiyle, yaratıcılık ise bu üç alanın ahenkli birlikteliğinden oluşmaktadır (Kırışoğlu, 2001, s.46) Bu bakımdan sanat eğitimi derslerinde yalnızca el becerilerini öğretmek yeterli değildir. Artık sanatta yaratıcı düşünce, ustalığı geçmiştir. Masanın üzerinde duran bir vazonun resmini yapmak sanat eğitimi değildir (İlhan, 1997, s.17).

Sanat eğitimi, kapasiteleri, tutumları, alışkanlıkları ve davranışları geliştiren, yetenek ve becerileri geliştiren, ayrıca tüm bireyler için kapsamlı bir eğitime olanak sağlayan duygu ve duyguların etkileşim, iletişim ve ifade aracı olan bir öğretim yöntemidir. İnsanların genel eğitimini bir bütün olarak ele alırsak, sanat eğitimini de insanların genel eğitimin bir parçası olarak kabul etmeliyiz (Gençaydın, 1990, s. 99). Örgün eğitim yoluyla çocuklar ve gençler, yaygın eğitim yoluyla da farklı yaş gruplarındaki kişilerin sanatsal yeteneklerini geliştirmek sanat eğitimi kapsamındadır. Özellikle çocukların yaşamlarında kullanabilecekleri istenen davranışları kazanabilmeleri için sanat eğitimi almaları zorunludur. Bu sayede estetik duyarlılığa sahip ve toplumda kendini gösterebilen nazik, kibar, zevkli, saygılı, dürüst ve kişilikli bireylerin sayılarının arttırılması etkili olacaktır (Özsoy,1998:65).

2.2.1. İlköğretimde Görsel Sanatlar Eğitimi

İlköğretim Görsel Sanatlar Eğitimi dersleri, bireyin toplumsal bir varlık olmasına, kendini ifade etmesine, yaratıcılığını geliştirmesine, yaşadığı çevreyi tanımasına, kişiliğini geliştirmesine ve bir değer olduğunun farkına vararak kendini gerçekleştirmesine yardımcı olan temel derslerden biridir (Ertemin, 1997, s.10). Görsel Sanatlar dersi öğrencinin gelecek yaşamında böylesine önemli bir yere sahipken, görsel sanatlar alanında uzman olmayan sınıf öğretmenlerinin bu dersi ilkokullarda almaları büyük bir sorundur. Sanat eğitiminin amacı ve gerekliliğinin özü, insan ruhunun yüceliğini, insanlığın kurtuluşunu teşvik etmek, bireylerin ruhsal ihtiyaçlarını karşılamak ve dengeli, modern ve duyarlı bir toplum yaratmak için çaba göstermektir (Artut, 2009, s.115).

Görsel Sanatlar Eğitimi Dersi Eğitim-Öğretim Programında 5-8. sınıflarda genelde edinilen bilgilerin özümsenerek ve sanat eserlerinin daha anlamlı bir şekilde değerlendirilmesi, sanat çalışması oluşturma esnasında ve sanatı takdir etmekte kişisel değerlerin ve fikirlerin iletimi; sanatçıların biçimleri, materyalleri ve sembollere eserlerinde nasıl yer verdiklerinin analiz edilmesi ve değerlendirilmesi; sanat eserinin ortaya çıkmasında

yaratıcı sürecin araştırılması, analiz edilmesi ve keşfi, sanat elemanlarının ve tasarım ilkelerine göre hem geleneksel hem de çağdaş sanat materyallerinin kullanılarak tasarım yapılabilmesi, görsel sanat dilinin başarılı bir şekilde geliştirilmesi, sanatın anlamı ve değerinin araştırılması; görsel sanat eseri oluşturulurken çeşitli tekniklerin birlikte kullanılması üzerine odaklanılmıştır (MEB, 2018, s.9).

2.2.2. 13-14 Yaş Grubunun Sanatsal Gelişim Dönemi

Bu yaş grubuna mantıksal dönem denir. Bu dönemde bilinçsiz ve gelişmiş bir zeka var. Bir kişi resimlerinde birlikte görür, onları görüntüye aktarır. Doğanın değişimlerine tanık olur ve orantı görüntülerde hissedilir. Uzak ve yakındaki nesnelerin boyutlarındaki farklılıkları görür. Bu dönemin yaş gruplarında suluboya, toz boya, matbaa, linolyum, ahşap oymacılığı ve kil tercih edilmektedir (Kehnemuyi, 2009, s.34).

Mantıksal dönem olarak adlandırılan bu dönemde, önceki dönemlere göre hem zihinsel hem de fiziksel olarak daha gelişmişlerdir ve eldeki ustalıkları oldukça güçlüdür. Ancak bu dönem onlar için ergenliğe doğru bir adım anlamına da geldiği için duygusal çatışmalar yaşayabilirler. Yani olayları ve söylenen şeyleri belli bir mantığa aykırı olarak değerlendirebilmektedirler ancak değişken ruh halleri onların sağlıklı düşünmelerini ve karar almalarını engelleyebilir. Dünya olaylarıyla ilgileniyorlar, sosyal kuralları çözmeye çalışıyorlar, anlıyorlar. Kendileriyle ilgileniyorlar, nasıl göründükleri, arkadaşlarının onlar hakkında ne düşündükleri önemlidir. Bu dönemde, bu yaş grubundakiler bireysel kimlik arayışı içindeler (Yavuzer, 2007) Bu süreçte, resimlerinde konu seçimi, detaylara dikkat, bireyselliğinin veya kişisel zevkinin ifadesi şeklinde yansır. İnsan figürü çizimlerindeki tüm ayrıntılarla birlikte cinsel kimliklerin fark edilir olması da yansıtılmaktadır. Figürlerin hareketleri, kolların ve bacakların ileri ve geri uzatılmasının yanı sıra giysilerindeki kıvrımlarla da gösterilir. Özellikle ışık, renk, orantı-orantı, perspektif temalarıyla ilgileniyorlar. Bu dönemde artık öğrenerek birçok resimsel problemi çözebilen yetişkinler gibi resim yapma eğilimindedirler. Renklerin kullanımında daha dikkatli davranırlar. Ünlü ressamların eserlerine meraklı ve ilgilidirler. Bazen kendi imgelerini beğenmezler, ama eleştiriye de açık değildirler ve çok sık eleştirirler (Artut, 2001 s:211-212).

Ergenlik döneminin resimdeki etkilerinden biri yaratıcılığın gelişmesidir. Gencin bu dönemde kendini ifade edebilmeye ihtiyacı vardır ve resim aracılığıyla kendine yol bulur. Soyut kavramlar öğrenilir ve somut kavramlarla birlikte yer alır. Çok yönlü görüş kazanılır.

Özgün fikirler ortaya koyabilme, bu fikirleri geliştirebilme, dönemin diğer önemli özelliklerindendir. Yapılan çizimler, sanatsal yaratıcılıkla birleştirilip etkili ve iyi resimler ortaya çıkarılabilir. Bu dönemin psikolojik özelliklerinden biri olan hayal kurma da sanatsal gelişiminde önemli rol oynar. Yaratıcı düşünceyi oluşturan en önemli unsurlardan biri olan hayal etme ile ergen, duygu ve düşüncelerinin yoğunluğunu sanat yolu ile yansıtır. Ergenlik döneminin resimsel kazanımları arasında perspektif duygusunun gelişmesi ve sanatsal kaygı ile bir eser var etme isteği de gösterilebilir. Ayrıca ergen, bu dönemde resme eleştirel bir bakış açısı getirir ve onu birçok yönden ele alarak değerlendirir. Sanat tarihi de bu evrede gencin ilgisini çekmeye başlar. Sanatı yönlendirmiş olan üsluplar, akımlar ve fikirler rahatlıkla kıvranılabilir ve yeni yorumların ortaya çıkmasına yardımcı olur. Bunun için öğrenci, sanat tarihi ve estetik konularında bilgilendirilmelidir (S. Buyurgan, U. Buyurgan: 2007, s 66).

2.2.3. 13-14 Yaş Grubunun Bilişsel Gelişim Dönemi

Gelişim, kişinin beden yapısı, duygusal, sosyal ve zihinsel özellikleri bakımından düzenli olarak büyümesi ve değişmesi, istenen görevleri yerine getirebilmesidir. Gelişim, bireyde öğrenme, yaşam ve olgunlaşma sonucunda gözlenen düzenli ve sürekli değişimlerdir (Z. Selçuk: 2000, s.13-15). Başka bir deyişle, gelişim bireyin tek bir yönü değil, tüm yönleri kapsayan ayrılmaz bir kavramdır. Gelişim, organizmada döllenmeden bu yana fiziksel, zihinsel, duygusal, dilsel ve sosyal açıdan belirli koşullara sahip olan ve son aşamaya dek sürekli bir ilerleme gösteren değişimdir (Başaran: 2000, s. 27).

Robert Havighurst'a göre dönemler 7 aşamada incelenir.
1.Bebeklik Dönemi (0-2 Yaş)
2.İlk Çocukluk Dönemi (2-6 Yaş) (Oyun Dönemi)
3.Son Çocukluk Dönemi (6-12 Yaş) (Okul Dönemi)
4.Ergenlik Dönemi (12-18 Yaş)
5.Genç Yetişkinlik (18-30 Yaş)
6.Yetişkinlik Dönemi (30-60 Yaş)
7.Yaşlılık Dönemi (60 Yaş ve Üzeri)

12, 13 ve 14 yaş grubu ergenlik dönemine denk gelmektedir. Bu dönem insani gelişmenin en hızlı dönemlerinden biridir. İç organların gelişiminde kritik dönemdir. Dönem sonunda kız ve erkeklerde form ve fiziğin gelişimi gerçekleşir (Z. Selçuk, 2000, s.18-19).

Jean Piaget’in kuramına göre bilişsel gelişim dönemleri:

1.Duyusal (Sensori) Motor (0-2 Yaş)

2.İşlem Öncesi Dönem (2-7 Yaş)

3.Somut İşlemler Dönemi (7-11 Yaş)

4.Soyut İşlemler Dönemi (11-18 Yaş)

Piaget'e göre 11-14 yaş grubundaki çocuklar soyut işlemler dönemine denk gelmektedir. Bu dönemde çocuk soyut kavramlar hakkında akıl yürütebilir. Sanatsal olarak yaratıcı fikirler üretebilir. Farklı bakış açılarından çok boyutlu düşünebilir. Kişiye, zamana ve yere göre değişen kavramları öğrenir (Bacanlı: 2000, s. 70-71). Bu dönemde çocuk sanatsal anlamda varsayımsal, ilişkisel olarak düşünebilir. Çocuklarda ergen benmerkezciliği görülür. Zaman perspektif kazanır ve tümdengelimli gelişme gözlenir (Erden, Akman, 1996, s. 59).

11-14 yaş arası çocuklar için çevrelerindeki insanların düşünceleri ve etkileri de önemlidir. Ayrıca Eric Ericson'un psikososyal gelişim teorisine göre, bu dönemdeki çocuklar başarıya karşı aşağılık duygusu ve kimlik kazanımına karşı kimlik karışıklığı duygusu yaşarlar. Kimlik edinme döneminde çocuk bireyselleşme sorunuyla karşı karşıyadır. Ben Kimim? sorusunun cevabını arar. Bunu kendi değer sistemini yaratma çabasıyla sanatına yansıtır. Soyut bir değişim sanatsal açıdan algılanır. Çeşitli rollerde kendi kararını vermeye çalışır (Bacanlı, 2000, s.94). Bu dönemlerdeki yaşamları ve gelişmeleri çocukların sanatsal bakış açılarını da büyük ölçüde etkileyecektir. Her yaşta olduğu gibi bu dönemde de sınıfta öğretmen-öğrenci iletişimi önemlidir. Özellikle ergenlik çağındaki bu yaş grubundaki çocukların iletişim, duygu, düşünce, tutum ve tutumları önemlidir ve göz ardı edilmesine gerek yoktur (Demirel: 1996, s.21)

2.2.4. Z Kuşağı Özellikleri

Bulunduğumuz dijital çağda, teknolojinin insan hayatına girmesiyle birlikte kuşaklar arasındaki farklılıklar da artmaya başlamıştır. Teknolojinin içine doğmuş olan mevcut son kuşak Z kuşağının çocukları ve gençleri teknolojiye hayatlarının her alanında yer vermektedir. Eğitim ortamlarında da diğer kuşakların üyelerinden daha dijital yaşayan Z kuşağı ile öğretmenleri arasında teknolojik olarak farklılıklar olduğu görülmektedir.

Z kuşağı için net olarak belirlenmiş bir tarih aralığı olmamasına rağmen 1996-2011 yılları arasında doğanlar bu kuşağa dâhil edilmektedir. Z kuşağını anlamak için öncelikle hayatlarını, alışkanlıklarını ve dünyaya nasıl uyum sağladıklarını da anlamak gerekmektedir (Witt ve Baird, 2018: 19-20). Prensky'nin dijital yerliler olarak tanımladığı Z kuşağı dijital teknolojiyle büyüyen ilk nesildir. Tüm yaşamlarını bilgisayar, video oyunları, dijital müzik çalarlar, video kameralar, cep telefonları ve dijital çağın diğer tüm oyuncak ve araçlarıyla çevrili olarak ve bu araçları kullanarak geçirmektedirler (Prensky, 2001: 1). Dolayısıyla bu kuşağın karakteristik özelliklerini şekillendiren en belirgin faktör teknolojinin içine doğmuş ve dijital teknolojik gelişmelerle birlikte büyüyor olmalarıdır. Teknolojiyi çok çabuk kavramakta ve işlerini hızlı bir şekilde halledebilmektedirler. Bu nedenle, internet kuşağı, medya kuşağı gibi isimlerle de adlandırılmaktadırlar. Z kuşağının dünyayı algılayış şekilleri, davranış ve tepkileri, iletişim ve etkileşim alışkanlıkları da dijital dünyanın yön verdiği şekilde gelişmektedir (Levickaitė, 2010: 173-176). Dijital teknolojilerin gündelik hayatlarının bir parçası olan Z kuşağının, bu teknolojileri kullanmaya olan yatkınlıkları ve bilgiye erişim kolaylıkları onların daha araştırmacı olmalarını ve olaylara birçok yönden, daha eleştirel bakabilmelerini sağlamıştır (Taş, Demirdöğmez ve Küçükoğlu, 2017: 1037-1044).

2.2.5. Ortaokul 8. Sınıf Görsel Sanatlar Ders Planında Afiş Tasarımı

8. Sınıf Görsel Sanatlar dersi ünitelendirilmiş yıllık ders planında Ekim ayının yedinci haftasında Afiş konusu işlenmektedir.

AY	HAFTA	SAAT	SANAT, #DEĞERLERİMİZ VE =TEMEL BECERİLER	KAZANIM	KONU	SÜREÇ DOSYASI	DEĞERLENDİRME
EKİM	6.HAFTA(	1 SAAT		1.Ders içi Performans Değerlendirme			
EKİM	7.HAFTA(18-24)	1 SAAT	Slogan nedir? Tasarım nedir? Afiş nedir? Reklam ve tanıtım ne demektir? Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler.	G.8.1.3 Görsel Sanat çalışmasını oluşturmak için güncel sanattan yararlanır.	"Bir Slogan ve Afiş Tasarımı Yapalım " Grafik tasarım unsurlarından Afiş tasarımlama ilkelerini öğrenir ve uygular. Slogan, Ön tasarım, araştırma ve sonuca varma. Kes-yap, serbest boya tekniği, seçilen örnek konu ile ilgili görseller, slogan yazı çıktısı vb. malzemeler. Serbest boya tekniği.	+Herhangi bir reklamcıyla tanıştınız mı? +Bir reklamcı olsaydın en çok hangi konuda reklam yapmak isterdin? Afiş örneklerini araştırarak süreç dosyasına ekleyin. Maket bıçağı kullanımı sadece öğretmen tarafından yapılacaktır	

Resim.2.47. Ünitelendirilmiş Yıllık Plana Ait Afiş Konusu

BÖLÜM III: YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, evren ve örneklem, ölçme ve veri toplama araçları, veri toplama ve veri analizi ile ilgili bilgi ve açıklamalar yer almaktadır.

3.1.Araştırma Modeli

Bu araştırmada afiş konusunda ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin görsel sanat eğitimi derslerine aktif katılımlarını sağlamak, dikkat ve yaratıcılıklarını geliştirmek için teknolojinin ve hareketli afiş tasarlamanın bir faydasının olup olmayacağı konusu, amaçlandığından nitel araştırma türlerinden yarı yapılandırılmış görüşme modeline uygun olarak tasarlanmıştır.

Bir veri toplama aracı olan görüşme, nitel araştırmalarda sözlü iletişim yoluyla gerçekleşmektedir (Karasar, 1998, s.165). Üç tür görüşme vardır: yapılandırılmamış görüşmeler, yapılandırılmış görüşmeler ve yarı yapılandırılmış görüşmeler.

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde araştırmacı, önceden sormayı planladığı soruları içeren görüşme protokolünü hazırlar. Bununla birlikte, görüşmenin akışına bağlı olarak, araştırmacı görüşmenin akışını farklı taraflarla veya alt sorularla etkileyebilir ve kişinin cevaplarını açmasına ve detaylandırmasına izin verebilir. Görüşme sırasında bir kişi başka sorularda belirli soruları yanıtladıysa, araştırmacı o soruları sormayabilir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, sahip olduğu belirli standartlaşma düzeyi ve esnekliği nedeniyle eğitim bilimleri araştırmalarında daha uygun bir teknik görünüm kazandırmaktadır. Bu görüşme nitel araştırmalarda görülebilir (Ekiz, 2003).

Bu kapsamda Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu 2021-2022 Eğitim- Öğretim Yılı 8. Sınıf öğrencileriyle yapılan birebir görüşmeler sayesinde Hareketli afiş tasarımının görsel sanatlar eğitiminde yeri ve önemi araştırılmıştır.

3.2.Çalışma Grubu

Çalışma Grubu, Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu 2021-2022 Eğitim- Öğretim Yılı 8. Sınıfta eğitim gören gönüllü 20 öğrenciden oluşmaktadır.

3.3.Veri Toplama Teknikleri

Bu araştırmayı oluşturabilmek için, internetten sanat eğitimi ile ilgili yazılar, çeşitli tezler, dergiler, öğretmen yetiştirme kitapları incelenmiş ve araştırma ile ilgili veri toplamak için kütüphane taraması yapılmıştır.

3.3.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler

Bir veri toplama aracı olan görüşme, nitel araştırmalarda sözlü iletişim yoluyla gerçekleşmektedir (Karasar, 2015, s.165). Görüşme tekniği, sosyal bilimlerde en fazla kullanılan araştırma yöntemlerindendir (Yıldırım ve Şimşek, 2016:129).

Bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler, katılımcılara açık uçlu sorular sorularak ve farklı kişilerin aynı konudaki görüşleri birbirleriyle karşılaştırılarak elde edilmiştir.

Araştırmada veri toplama tekniği olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde görüşme formu oluşturulmuş ve çalışmanın amacına uygun sorular hazırlanmıştır. Soruların hazırlanmasında, soruların kolay anlaşılması, konuya odaklanmış sorulara yer verilmesi, yönlendirmeden kaçınma, sorunun genişletilmesi veya çıkış noktalarına işaret etme amacıyla veri hazırlama gibi ilkelere uyulmuştur (Yıldırım ve Şimşek, 2000, s.101).

Görüşme formu oluşturulduktan sonra mülakata alınacak öğrencilere bilgi vermek üzere görüşme klavuzu hazırlanmıştır. Görüşme kılavuzunda araştırmacının kendisini tanıtan, görüşülen kişilerden beklentilerinin neler olduğunu açıklayan yazılara yer veren görüşmenin kayda geçirileceğini bildiren açıklamalar yer almaktadır (Karasar, 1998, s.169). Görüşme kılavuzunda, araştırmacının adı, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi olduğu, bu araştırmada elde edilen sonuçların araştırma kapsamındaki yüksek lisans tez verilerinde kullanılacağı bilgisi bulunmaktadır (Bkz. Ek1).

Sorular görüşme sırasında belirli bir sıraya göre sorulmuştur. Görüşmeye başlamadan önce öğrencilere konuşmanın kayda alınacağı ve isimlerinin gizli tutulacağı söylenmiştir. Araştırmada isimler görüşme sırası temel alınarak numaralarla kodlanmıştır. Öğrencilere görüşme soruları sorulduktan sonra, çeşitli afiş tasarım örnekleri gösterilerek, bu eserler hakkında öğrencilerin görüşleri alınmıştır. Her öğrenci ile ayrı ayrı yapılan görüşme yaklaşık

25 dakika sürmüştür. Görüşmeler 26.10.2021 tarihinde, Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu Sanat Sokağında gerçekleştirilmiştir.

3.4. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

Veriler analiz edilirken betimsel analiz tekniği ile çözümlenmiştir. Bu analizle çözümlenen görüşmeler, Hareketli afiş tasarımının görsel sanatlar eğitiminde yeri ve önemini belirlemek için katılımcıların verileri göz önünde bulundurularak yorumlanmıştır. Araştırmacı, görüşme sırasında kaydettiği konuşmaların tamamını yazıya aktarmıştır.

3.4.1. Betimsel Analiz

Bu yaklaşıma göre elde edilmekte olan veriler önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmekte ve yorumlanmaktadır. Veriler, araştırma problemlerinin sunduğu konulara göre düzenlenebildiği gibi görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılmakta olan sorular veya boyutlar dikkate alınarak da sunulabilmektedir. Betimsel analizde, görüşülen veya gözlemlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı biçimde yansıtmak için genellikle doğrudan alıntılara başvurulmaktadır. Bu tür analizlerin amacı, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler ilk önce sistematik ve açık bir şekilde betimlenmektedir. Daha sonra bu betimlemeler açıklanarak yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri incelenir ve sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan temaları ilişkilendirmek, deşifre etmek ve ileriye dönük öngörülerde bulunmak da araştırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında yer alabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 240)

BÖLÜM IV: BULGULAR

Uygulamaya katılan, çalışma grubu Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu 2021-2022 Eğitim-Öğretim Yılı 8. Sınıf öğrencilerinde görsel sanatlar derslerinde afiş tasarımı konusunda öğrencilerde hareketli afiş tasarımının öneminin kavratılması sağlanarak öğrencilerde yaratıcı bir düşüncenin hareketli olarak nasıl ifade edilebileceği konusunda farkındalık oluşturulmuştur.

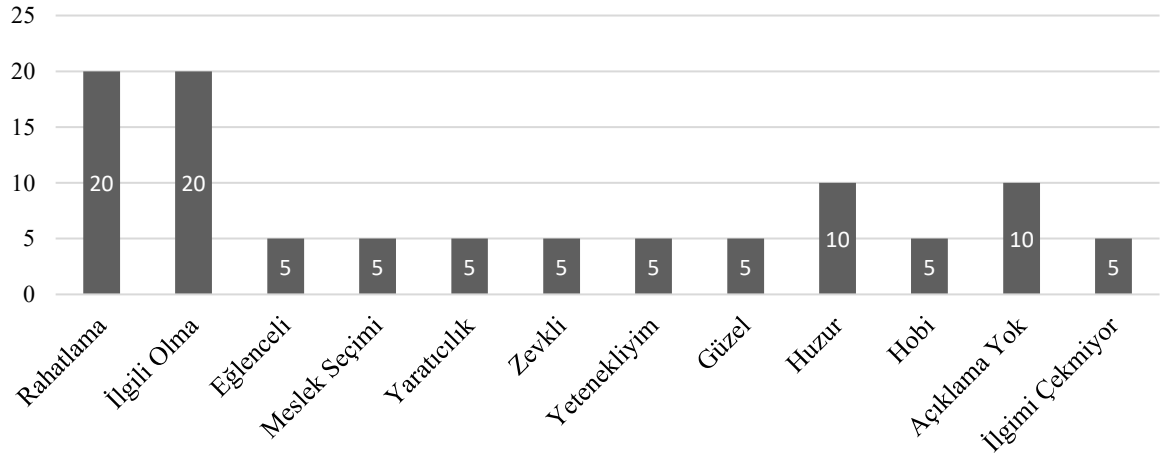
4.1. Görüşmeler

Yarı yapılandırılmış, görüşmeye, Özel Ataşehir 1 Doğa Ortaokulu 2021-2022 Eğitim-Öğretim Yılı 8. Sınıflardan gönüllü toplam 20 öğrenci katılmıştır. Tablolarda öğrenci isimleri kullanılmamış öğrenciler numaralarla kodlanmıştır. Öğrencilerin 15'i kız, 5'i erkektir. Numaraların yanında yer alan "K" harfi kız öğrencileri, "E" harfi de erkek öğrencileri temsil etmektedir.

1. SORU: "Görsel sanatlar dersine ilgi duyuyor musun? Neden?"

Bu soru öğrencilerin görsel sanatlar dersine karşı ilgilerini ölçmek amacıyla sorulmuştur.

Grafik 4.1. Görsel Sanatlar Dersine Karşı Ilgi Duyma- Duymama Kodları



Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin %95'inin görsel sanatlar dersine karşı ilgili olduğu görülmektedir. Derse karşı ilgi duymanın nedeni olarak öğrencilerin %20'si (K1, K4, E2, E5) dersi rahatlatıcı bulma, öğrencilerin %20'si (K6, K9, K10, E4) resme karşı ilgi duyma, öğrencilerin %5'i (K14), dersi eğlenceli bulma, öğrencilerin %5'i (K7), bu alanı meslek olarak seçeceğini, öğrencilerin %5'i (K8), dersi yaratıcı bulma, öğrencilerin %5'i (K13), dersi zevkli bulma, öğrencilerin %5'i (K5), derse karşı yetenekli olma, öğrencilerin

%5'i (K15), dersi güzel bulma, öğrencilerin %10'u (K11, E1), dersi huzurlu bulma, öğrencilerin %5'i (E3), bu bölümü hobi olarak görme olarak açıklama yapmış, öğrencilerin %10'u ise (K3 ve K12) derse ilgi duymalarının nedeni hakkında açıklama yapmamış, öğrencilerin %5'i de (K2) dersin ilgisini çekmediğini belirtmiştir. Öğrencilerin görsel sanatlar dersine karşı ilgi duyma - duymama kodları yukarıda Grafik 4.1'de gösterilmiştir. Yüzde beşlik her frekans bir öğrenciyi temsil etmektedir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.1'de verilmiştir.

Tablo 4.1. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersine ilgi duyuyor musun? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar

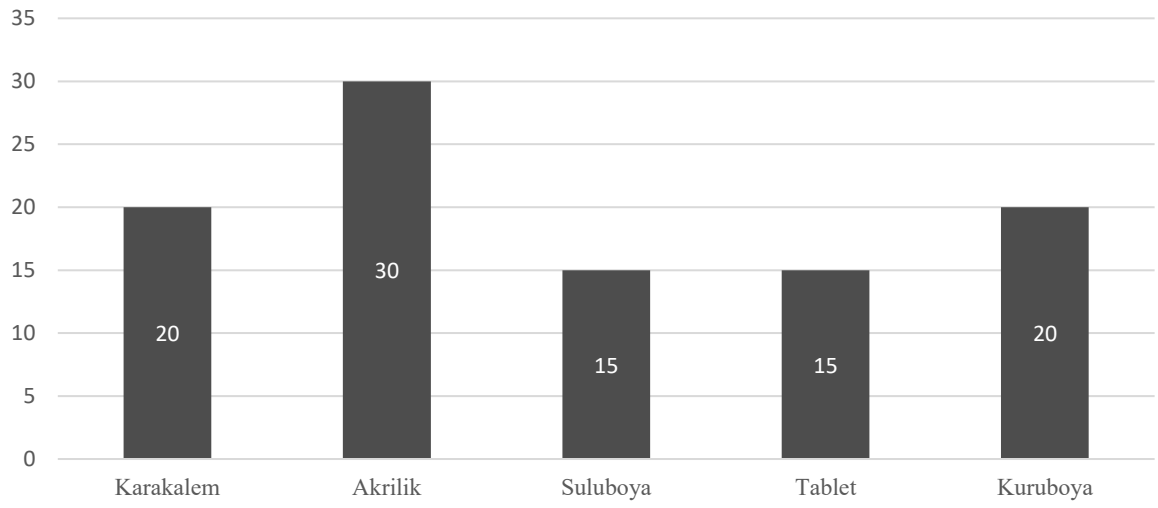
Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		*Resim çizmek **rahatlama**da yardımcı oluyor.*
K2		X	*Özellikle bir **ilgi duymuyorum**. Müzik dersleri daha çok ilgimi çekiyor. Resimde kendimi başarılı hissetmiyorum.*
K3	X		*…*
K4	X		*Beni **rahatlatıyor** ve çizim yaparken kendimi özgür hissediyorum. O kâğıda çizeceklerimin bir sınırı yok.*
K5	X		*Çünkü **yetenekliyim**.*
K6	X		*Resme **ilgim** var derslerde çok güzel geçiyor.*
K7	X		*Gelecekte **seçeceğim bölüm** görsel sanatlar.*
K8	X		***Yaratıcılık** hoşuma gidiyor.*
K9	X		*Babam resimle ilgilendiği için bende **ilgi** duyuyorum.*
K10	X		*Küçüklüğümden beri Görsel Sanatlar dersleri gördüğüm için küçüklükten gelen bir **ilgi.***
K11	X		*Resim çizerken başka bir dünyada gibi **huzurlu** hissediyorum. O yüzden her dakika resim çizmek istiyorum.*
K12	X		*…*
K13	X		*Çok **zevkli** bir ders.*
K14	X		***Eğlenceli** ve beni mutlu ediyor*

K15	X	*Çünkü çok **güzel** ve çizim yapmak istiyorum.*
E1	X	*Çünkü resim çizmek bana **huzu**r veriyor.*
E2	X	*Çünkü **rahatlatıcı** bir ders.*
E3	X	***Hobi** alanlarımdan birisi görsel sanatlar.*
E4	X	*Çünkü çizim yapmak **ilgimi** çekiyor.*
E5	X	*Kendimi **rahat** hissediyorum.*

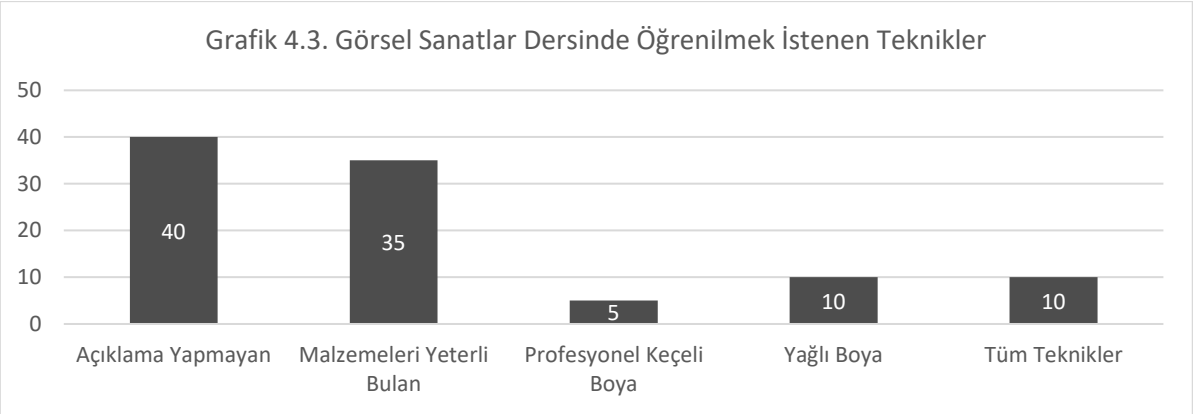
2. **SORU: "Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarınızı yaparken hangi malzemeleri kullanıyorsun? Kullandığın bu malzemelerin dışında farklı malzemeler kullanmak ister miydin?"**

Bu soru öğrencilerin derslerde hangi malzemeleri kullandıklarını ve kullandıkları malzemelerin haricinde neleri kullanmak istediklerini öğrenmek amacıyla sorulmuştur.

Grafik 4.2. Görsel Sanatlar Dersinde Kullanılan Malzemeler



Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarınızı yaparken hangi malzemeleri kullanıyorsun? sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda *öğrencilerin %20'sinin (K1, K10, K14, K15)* ***karakalem,*** *öğrencilerin %30'unun (K3, K4, K6, K9, K11, E2),* ***akrilik boya,*** *öğrencilerin %15'inin (K7, K13, K12****) suluboya****, öğrencilerin %15'inin (K5, K8, E4)* ***tablet,*** *öğrencilerin %20'sinin (K2, E1, E3, E5)* ***kuru boya*** kullandıkları görülmektedir. Öğrencilerin görsel sanatlar dersinde kullandıkları malzemeler Grafik 4.2'de gösterilmektedir.



"Kullandığın bu malzemelerin dışında farklı malzemeler kullanmak ister miydin?" sorusuna *öğrencilerin %40'ı (K4, K7, K8, K9, K10, E2, E3, E4)* ***açıklama yapmamış****tır*. *Öğrencilerin %35'si (K1, K2, K5, K6, K12, K15, E5)* derste kullanılan ***malzemeleri yeterli bulmuş****tur*. K3 rumuzlu öğrenci (%5) **keçeli kalemi profesyonel teknikle öğrenmek**, K11 ve K14 (%10) rumuzlu öğrenciler ***tüm boya tekniklerini*** öğrenmek, K13 ve E1 (%10) rumuzlu öğrenciler de derslerde kullandıkları malzemelere ek olarak ***yağlı boya*** tekniğini kullanmak istediklerini belirtmişlerdir. Bulgulardan ortaya çıkan sonuca göre öğrencilerin %25'inin farklı malzemeler kullanmak istediği görülmüştür. Öğrencilerin görsel sanatlar dersinde kullanmak istedikleri malzemeler yukarıda Grafik 4.3'de gösterilmektedir. Yüzde beşlik her frekans bir öğrenciyi temsil etmektedir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak ayrıntılı verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.2'de gösterilmiştir.

Tablo 4.2. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarınızı yaparken hangi malzemeleri kullanıyorsun? Kullandığın bu malzemelerin dışında farklı malzemeler kullanmak ister miydin?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

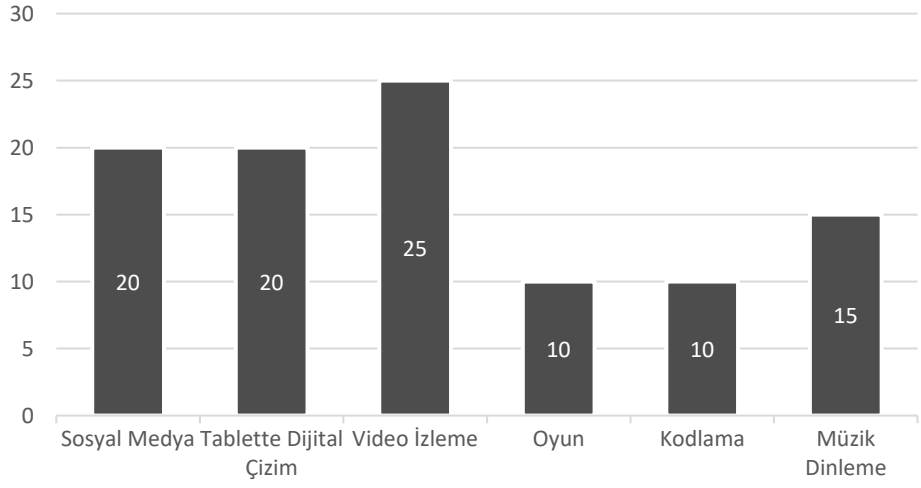
Öğrenci	Açıklama
K1	***Karakalem*** *veya uçlu kalem kullanmayı seviyorum. Hayır, bence* ***yeterli****.*
K2	***Kuruboya*** *kullanıyorum. Öğretmenimin verdiği boyaları* ***yeterli*** *buluyorum..*
K3	***Akrilik boya*** *fırça kalem. Evet,* ***keçeli kalem ile profesyonel boyama yapmayı öğrenmek isterdim.***
K4	*Derste daha çok* ***akrilik*** *kullanıyoruz.*
K5	***Tablet*** *kullanıyorum. Hayır, Kullandığım malzemeler* ***yeterli***

K6	***Akrilik** boyayla resim yapıyoruz. Kullandığım malzemeler gayet **yeterli** başka malzemelere ihtiyaç duymuyorum.*
K7	***Suluboya** gibi geleneksel malzemeler kullanıyoruz.*
K8	***Tabletimi** kullanıyorum dijital resim çizmek için.*
K9	***Akrilik boya** kullanıyoruz.*
K10	***Karakalem** yapıyoruz.*
K11	***Akrilik boya** kullanıyoruz. **Her türlü boya kullanmak isterim.***
K12	*Fırça ve **sulu boya**, onun dışında farklı şeylere ilgim yok **yeterli** bence.*
K13	*Evet, **sulu boya** kullanıyoruz. **Yağlı boya da yapmak isterim**.*
K14	*Evet, **karakalem** yapıyoruz. **Her malzeme** olabilir ve kısıtlama olmaksızın.*
K15	*Sadece **karakalem** çiziyorum, Hayır **yeterli.***
E1	*Daha çok renkli **kuru boyalar** kullanırım **ama yağlı boya kullanmak da isterim.***
E2	***Akrilik boya** malzemeleri.*
E3	*Derste genelde **kuruboya** kalemi kullanırım.*
E4	***Tablet** kullanıyorum öğretmenim derste kullanmama izin veriyor.*
E5	*Makas, **kuruboya** kalemleri vb. bence **yeterli.***

3. SORU: "Teknoloji ile aran nasıl? Teknoloji kullanımında en çok ne yapmaktan hoşlanırsın?"

Bu soru öğrencilerin teknolojiye karşı ilgilerini öğrenmek ve teknolojide vakit geçirdikleri alanları belirlemek amacıyla sorulmuştur.

Grafik 4.4 Öğrencilerin Teknolojide İlgili Oldukları Alanlar



Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin %100'ünün teknoloji kullanımı ile ilgili oldukları görülmektedir. Çıkan sonuçlara göre öğrencilerin teknoloji ile ilgili oldukları yüzdelik konu başlıkları şu şekildedir: %20'si (K4, K10, K12, K15) sosyal medya, %20'si (K7, K8, E1, E4) tablette dijital çizim %25'i (K1, K9, K11, K13, K14) video izleme, %10'u (E2, E3) oyun %10'u (K3, E5) kodlama, %15'i (K2, K5, K6) müzik dinleme. Öğrencilerin teknoloji ile ilgili oldukları yüzdelik konu başlıkları yukarıda Grafik 4.4'de gösterilmektedir.

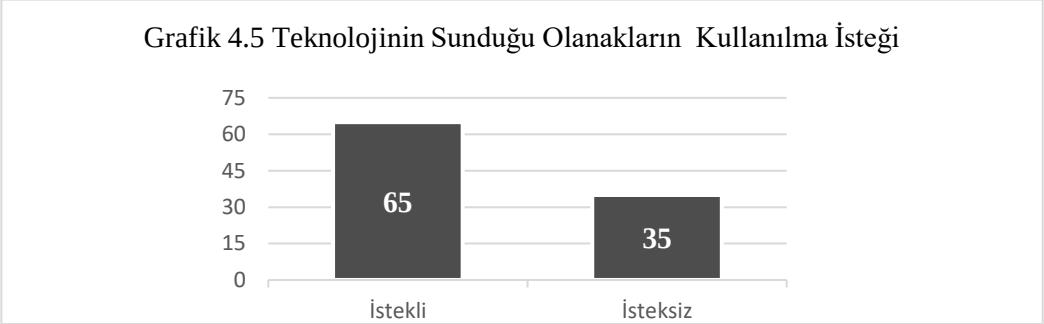
Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.3'de gösterilmiştir.

Tablo 4.3. Öğrencilerin "Teknoloji ile aran nasıl? Teknoloji kullanımında en çok ne yapmaktan hoşlanırsın?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

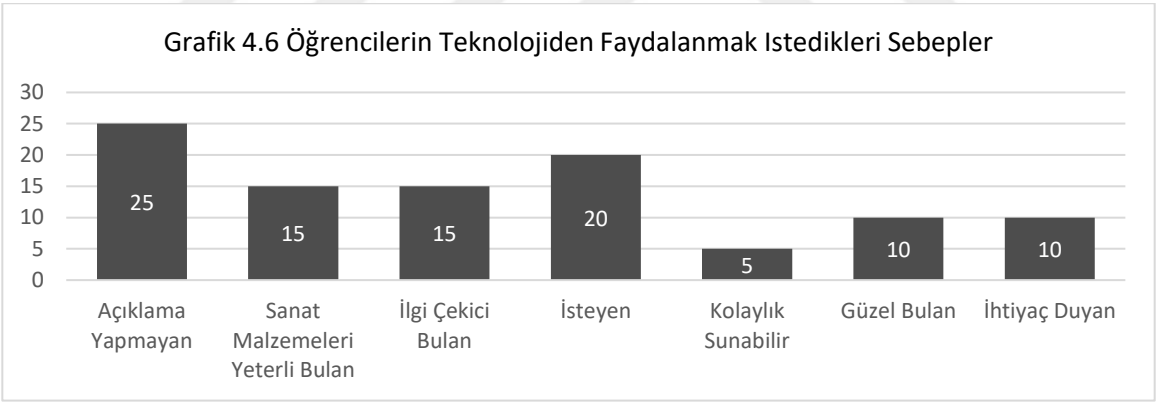
Öğrenci	Açıklama
K1	*İyi, genelde bilgilendirici **videolar** izlerim.*
K2	*İyi vaktimi en çok **müzik dinlemekle** geçiririm.*
K3	*Teknoloji ile aram iyi **kod yazmayı** severim.*
K4	*Teknolojiyi çokça kullanıyorum **sosyal medya** kullanmayı seviyorum.*
K5	*Aram güzel **müzik dinlemekten** konuşmaktan hoşlanırım.*
K6	*Aram güzel. **Müzik dinlemekten** hoşlanırım*
K7	*Onlinedan **tablette çizim** yapmaktan hoşlanırım.*
K8	*Teknoloji ile aram iyi. **Tablet ile çizim** yaparak fotoğraf düzenliyorum.*
K9	*Teknoloji ile aram iyi En **video** izlemeyi severim.*
K10	***Sosyal medyada** vakit geçirmek.*
K11	*Teknoloji ile aram çok iyidir. Tabletimle **video** izlemekten hoşlanırım.*
K12	***Sosyal medyada** mesajlaşmaktan hoşlanıyorum.*
K13	*Çok iyi çoğunlukla **video** izlerim.*
K14	*İyi. **Video** izlemeyi seviyorum.*
K15	***Sosyal medyada** Tiktok çekerim 1 k takipçim var*
E1	*İyi, daha çok telefonumdan çektiğim resimleri uygulamalarda **çizerim**.*
E2	*İyi. Daha çok telefondan **oyunlar** oynarım.*
E3	*Birçok teknolojik alet kullanırım en çok da **oyun** oynamaktan hoşlanırım.*
E4	*Teknolojiye ilgiliyim. .Film izlerken **tablette çizim** yapmayı seviyorum.*
E5	*Telefonla ilgilemeyi severim. **Kodlamalara** bakarım*

4. **SORU: "Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarında kullandığın malzemeler dışında teknolojinin sunduğu olanaklardan yararlanmak ister miydin? Neden?"**

Bu soru öğrencilerin dijital tasarıma karşı ilgilerini öğrenmek amacıyla sorulmuştur.



Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%65'i** (K2, K3, K4, K7, K8, K10, K11, K12,K13,E1, E2, E4, E5) görsel sanatlar dersinde teknolojiye karşı **istekli,** öğrencilerin **%35'i** (K1,K5,K6,K9,K14,K15,E3) ise derslerde kullanılan yöntemleri yeterli bularak teknolojiye karşı **isteksiz**dir. Teknolojinin sunduğu olanakların kullanılma isteği yukarıda Grafik 4.5'de gösterilmektedir.



Öğrencilerin **%25'i** (K5,K6,K7,K9,K15) teknolojiden faydalanma ya da faydalanmama hakkında **açıklama yapmamış**lardır. Öğrencilerin **%15'i** (K1,K14,E3) **sanat malzemeleriyle dersi işlemeyi yeterli** bulmuştur. Teknolojiden faydalanmayı öğrencilerin **%15'i** (K2,K12, E4) **ilgi çekici** bulmuş, öğrencilerin **%20'si** (K3, K10, K11, K13) **istemiş**, öğrencilerin **%5'i** (K4) **kolaylık** sunacağını düşünmüş, öğrencilerin **%10'u** (E1,E2) **güzel** bulmuş, öğrencilerin **%10'u** (K8,E5) **ihtiyaç** olarak görmüştür. Bulgulardan ortaya çıkan sonuca göre öğrencilerin %75'inin teknolojik ortamlarda çizim yapmak istediği görülmüştür. Öğrencilerin teknolojiden faydalanmak istedikleri sebepler ve alanlar yukarıda Grafik 4.6'da gösterilmektedir. Yüzde beşlik her frekans bir öğrenciyi temsil etmektedir.

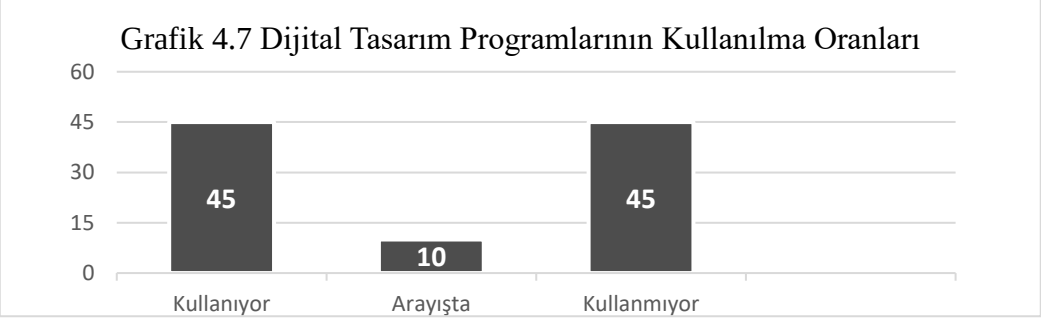
Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.4'de gösterilmiştir.

Tablo 4.4. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarında kullandığın malzemeler dışında teknolojinin sunduğu olanaklardan yararlanmak ister miydin? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

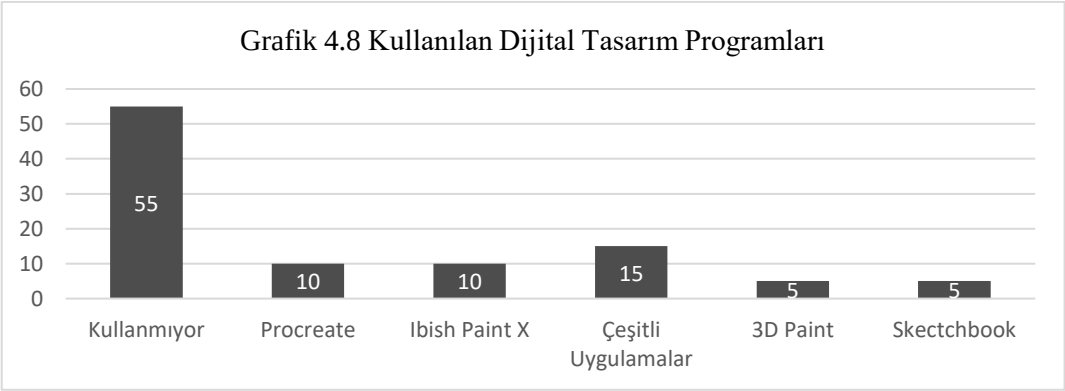
Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1		X	*Şuan için kurşun kalem kullanmayı tercih ederim.*
K2	X		***İlgi çekici*** *olabilir.*
K3	X		*Dijital sanat ve animasyon yapmayı* ***öğrenmek isterdim.***
K4	X		*Açıkçası tablet gibi teknolojik cihazlardan resim yapmak çok daha kolay ve farklı teknikler* ***kolaylık sunabilir..***
K5		X	**...**
K6		X	*...*
K7	X		*...*
K8	X		*Bence sadece kâğıt üzerine değil çeşitli teknolojik aletlerle de sanat yapmaya* ***ihtiyacımız*** *var.*
K9		X	*...*
K10	X		*Apple tabletle çizim yapmak* ***isterim.***
K11	X		*Daha gelişmiş apple tabletlerden yararlanmak* ***isterdim.***
K12	X		*Teknoloji geliştiği için* ***ilgi çekici olabilir***
K13	X		***İsterdim.***
K14		X	*Kalem daha iyi.*
K15		X	*...*
E1	X		*Çünkü 3D resim çizme uygulamaları* ***güzel***
E2	X		*Çünkü dijital resim çizmek* ***güzel***
E3		X	*Kendi malzemelerim bana yeterli oluyor*
E4	X		***İlgimi çekiyor*** *farklı materyaller kullanarak çizim yapmak.*
E5	X		*Bakarak çizdiğim zaman daha iyi çizdiğim için büyük ekrana* ***ihtiyacım*** *olabilir.*

5. SORU: "Teknoloji kullanımında kullandığın dijital çizim programları var mı? Varsa hangileri? Yoksa çizim programları dışında hangi programları kullanıyorsun?"

Bu soru öğrencilerin kullandıkları dijital programları öğrenmek amacıyla sorulmuştur.



Bulgulardan ortaya çıkan sonuca göre öğrencilerin **%45'i** (K3, K7, K8, K10, K13, E1, E2, E4, E5) dijital tasarım programı **kullanmakta**dır. Öğrencilerin **%10'u** (K4 ve K11) dijital çizim programı kullanmamakta fakat kullanabilecekleri bir program **aramakta**dırlar. Kalan **%45'lik** dilimdeki öğrenciler ise (K1,K2,K5,K6,K9,K12,K14,K15,E3), herhangi bir dijital çizim programı **kullanmamakta**dır ve kullanmadıkları çizim programları dışında kullandıkları programları belirtmemişlerdir. Dijital tasarım programlarının kullanılma oranları yukarıda Grafik 4.8'de gösterilmektedir.



Öğrencilerin %55'i (K1,K2,K4,K5,K6,K9,K11,K12, K14, K15,E3) herhangi bir dijital tasarım programı kullanmamaktadır. Bulgulardan ortaya çıkan sonuca göre öğrencilerin %45'inin kullandığı programlar şu şekildedir: ***IbishPaintX %10*** (K3, K8), ***Procreate* %10** (K7,K10), ***3D Paint* %5** (E1), **Sketchbook %5** (E4) ve Çeşitli **Programlar %15** (K13,E2,E5). Bulgulardan ortaya çıkan sonuca göre öğrencilerin %45'inin dijital tasarım programı kullandığı görülmüştür. Kullanılan dijital tasarım programları yukarıda Grafik 4.7'de gösterilmektedir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.5.'de gösterilmiştir.

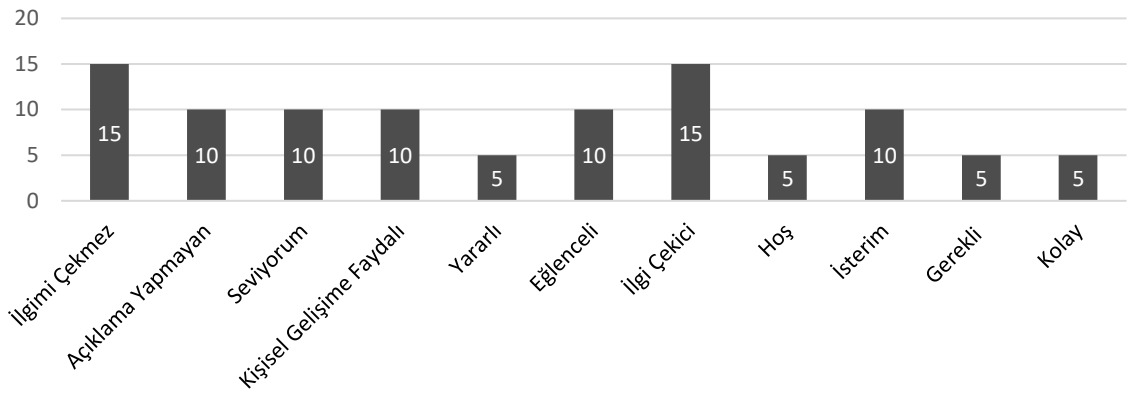
Tablo 4.5. Öğrencilerin "Teknoloji kullanımında kullandığın dijital çizim programları var mı? Varsa hangileri? Yoksa çizim programları dışında hangi programları kullanıyorsun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1		X	*...*
K2		X	*...*
K3	X		***IbispaintX.***
K4		*X*	*Dijital çizimi bir kez denemiştim. Uygulama* ***arıyorum*** *ve en kısa zamanda edineceğim.*
K5		X	*...*
K6		X	*...*
K7	X		***Procreate***
K8	X		***IbispaintX*** *kullanıyorum, onun dışında görselleri netleştirmek için Remini, fontlar için Line Kamera kullanıyorum. Ayrıca filter için Polar kullanıyorum.*
K9		X	*...*
K10	X		***Procreate*** *ve Wacoom Tablet ile.*
K11		X	*Kullanmıyorum ama kullanacağım bir program* ***arıyorum***.
K12		X	*...*
K13	X		*Kullanıyorum* ***tabletimin kendi programından*** *çizim yapıyorum*
K14		X	*Dijital sanat sevmiyorum*
K15		X	*...*
E1	X		***Paint 3D resim çizme uygulamaları*** *güzel*
E2	X		***Çeşitli çizim uygulamaları****nı deniyorum.*
E3		X	*...*
E4	X		***Sketchbook*** *kullanıyorum. Apple olsaydı Procreate kullanırdım.*
E5	X		*Apple Store dan indirdiğim* ***çeşitli programlar*** *var. İsmini hatırlamıyorum.*

6. SORU: "Dijital tasarım programlarıyla tasarım yapma hakkında ne düşünüyorsun? Bu programlar ilgini çeker mi?"

Bu soru öğrencilerin dijital tasarım programları kullanımına ilişkin fikirlerini öğrenmek amacıyla sorulmuştur.

Grafik 4.9 Öğrencilerin Tasarım Programları Hakkındaki Düşünceleri



Dijital tasarım programları hakkında öğrencilerin %15'i (K1,K2,K9) **ilgilerini çekmediğini**, %10'u (K3,K7) bu programları **sevdiğini**, %10'u (K4,K5) **kişisel gelişime faydalı bulduğunu,** %5'i (K6) **yararlı** bulduğunu, %10'u (K8,K14) **eğlenceli** bulduğunu, %15'i (K11,K12,K15) **ilgi çekici** bulduğunu, %5'i (K13) **hoş** bulduğunu, %10'u (E1,E4) bu programlarla çalışmak **istediğini**, %5'i (E3) bu programları **gerekli** bulduğunu, %5'i (E5) bu programları **kolay** bulduğunu belirtmiş, %10'u da (K10, E2) **açıklama yapmamış**tır. Elde edilen bulgulara göre %85 öğrenci dijital program kullanma konusunda istekli % 15 öğrenci ise isteksiz oldukları görülmüştür. Öğrencilerin tasarım programları hakkındaki düşünceleri yukarıda Grafik 4.9'da gösterilmektedir. Yüzde beşlik her frekans bir öğrenciyi temsil etmektedir.

Grafik 4.10 Dijital Tasarım Programlarının İlgi Durumu



Dijital tasarım programlarını ilgini çeker mi? sorusuna elde edilen bulgulara göre öğrencilerin **%85'inin** (K3, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K14, K15, E1,E2,E3,E4,E5) dijital tasarım programlarıyla tasarım yapma fikri **ilgilerini çekmektedir**.

Öğrencilerin **%15'inin** (K1,K2,K9) ise dijital tasarım programlarıyla tasarım yapma fikri **ilgilerini çekmemektedir**. Dijital tasarım programlarının ilgi durumları yukarıda Grafik 4.10'da gösterilmektedir.

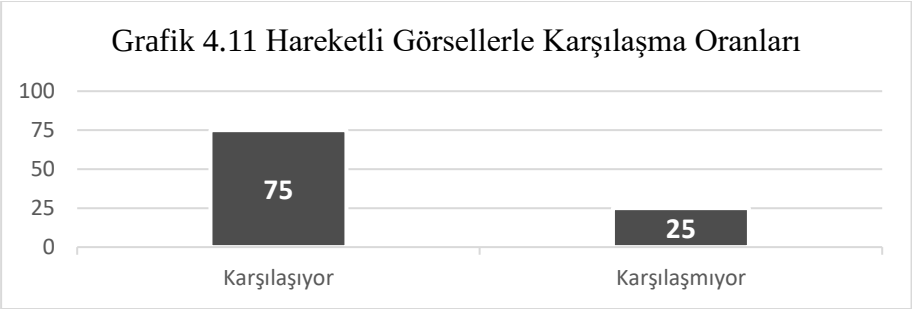
Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.6.'da gösterilmiştir.

Tablo 4.6. Öğrencilerin "Dijital tasarım programlarıyla tasarım yapma hakkında ne düşünüyorsun? Bu programlar ilgini çeker mi?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

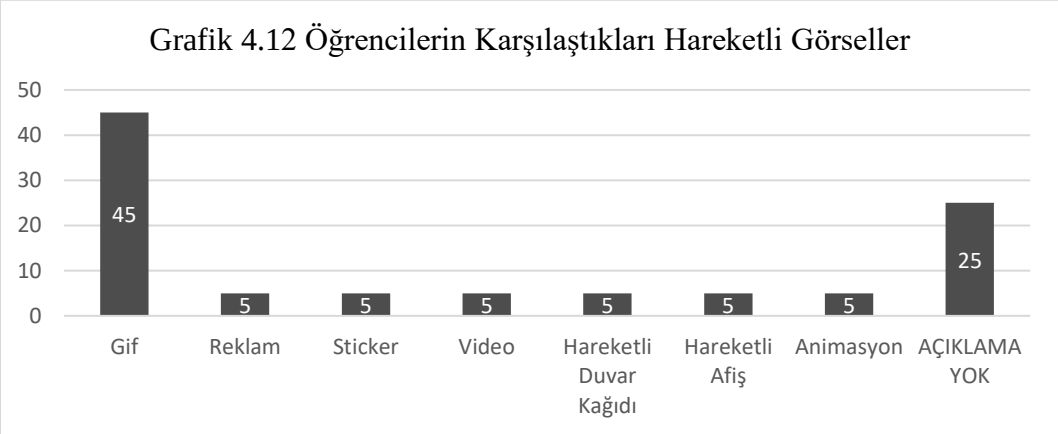
Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1		X	***İlgimi çekmez.*** *Bence bu yöntem kolaya kaçmak oluyor. Çizgileri düzleştirme ve her türlü renk istediğin derecede var.*
K2		X	***İlgimi çekmez.*** *Bir şeye başladıktan sonra devamını getirmekte zorlanıyorum ve sıkılıyorum.*
K3	X		*Dijital resim çizmeyi* ***seviyorum.***
K4	X		*İlgimi çekiyorlar. Bu programlar resimde* ***kendini geliştirme*** *açısından çok uygun ve kısa zamanda resim yapılabiliyor oldukça artısı var.*
K5	X		*Teknoloji hayatı kolaylaştırarak* ***bireyi geliştirir.***
K6	X		*Çok güzel. Teknoloji çok* ***yararlı.***
K7	X		*Dijitalden model ve kıyafet tasarlamayı* ***severim.***
K8	X		*Bence* ***eğlenceli*** *olabilirdi.*
K9		X	***İlgimi çekmiyor****. Ben kâğıt üzerine resim çizerken daha rahat ediyorum.*
K10	X		*…*
K11			*Günümüz dünyasında artık her şey dijital bu yüzden dijital programlar* ***ilgimi çekiyor.***
K12	X		*Çizim yeteneğim olsa çok kullanırdım* ***ilgimi çekiyor.***
K13	X		***Hoş****.*
K14	X		***Eğlenceli*** *olabilir.*
K15	X		***İlgi çeker****.*
E1	X		*Ben kilden figür yapmayı çok severim ama dijitalde de bir şeyler tasarlamak* ***isterdim.***
E2	X		*…*
E3	X		*İlgimi çeker, dijital tasarım programlarının* ***gerekli*** *olduğunu düşünüyorum.*
E4	X		*Çizim konusunda her şeyi denemek* ***isterim.***
E5	X		*Daha* ***kolay*** *oluyor.*

7. **SORU: "Telefonunda tabletinde ya da bilgisayarında hareketli görsellerle karşılaşıyor musun? Ne gibi görsellerle karşılaşıyorsun?"**

Bu soru öğrencilerin sahip oldukları teknolojik donanımlarda karşılaştıkları görseller hakkında fikir edinmek amacıyla sorulmuştur.



Öğrencilerin **%75'i** (K3,K4,K5,K6,K8,K9,K10,K11,K12,K14,K15,E1,E2,E3,E5) telefon, tablet ya da bilgisayarlarda hareketli görsellerle **karşılaşmakta**dır. Öğrencilerin **%25'i** (K1,K2,K7,K13,E4) ise hareketli görselle **karşılaşmamakta**dır. Öğrencilerin hareketli görsellerle karşılaşma oranları yukarıda Grafik 4.11'de gösterilmiştir.



Telefonunda tabletinde ya da bilgisayarında ne gibi görsellerle karşılaşıyorsun? sorusuna elde edilen bulgulara göre çeşitli mecralarda öğrencilerin %45'i (K4, K6, K8, K9, K12, K14, E1,E2,E5) **giflerle,** öğrencilerin %5'i (K5) **reklamlarla,** öğrencilerin %5'i (K11) **stickerlarla**, öğrencilerin %5'i (K15) **videolarla**, öğrencilerin %5'i (E3) **hareketli duvar kağıtlarıyla**, öğrencilerin %5'i (K10) **hareketli afişlerle**, öğrencilerin %5'i (K3) **animasyonlarla** karşılaşmaktadır. Öğrencilerin %25'i (K1,K2,K7,K13,E4), soruya dair bir **açıklamada bulunmamıştı**r. Elde edilen bulgulara göre %75 öğrencinin çeşitli mecralarda hareketli tasarımlarla karşılaştığı, % 25 öğrencinin ise bu konuda açıklama yapmadığı

görülmüştür. Öğrencilerin karşılaştıkları hareketli görselleri içeren başlıklar yukarıda Grafik 4.12'de gösterilmektedir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar Tablo 4.7.'de gösterilmiştir.

Tablo 4.7. Öğrencilerin "Telefonunda tabletinde ya da bilgisayarında hareketli görsellerle karşılaşıyor musun? Ne gibi görsellerle karşılaşıyorsun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1		X	…
K2		X	…
K3	X		Genelde **animasyonlarla** karşılaşıyorum
K4	X		Özellikle **gifleri** görüp kullanıyorum.
K5	X		Mesela **reklamlar.**
K6	X		**Giflerden** sosyal medyada fazla var.
K7		X	…
K8	X		**Gifler** ile karşılaşıyorum kendim de bazen tasarlıyorum.
K9	X		**Gifler** ile karşılaşıyorum
K10	X		**Hareketli afişler**
K11			Evet, **stickerlar** ile karşılaşıyorum.
K12	X		Genelde **giflerle.**
K13		X	…
K14	X		Watsapta **giflerle** karşılaşıyorum
K15	X		Genelde tiktokta **video** editi yapıyorlar
E1	X		Daha çok normal görseller görüyorum ama gördüğüm bazı **Gifler** de var.
E2	X		**Gifler** görüyorum.
E3	X		Genelde karşılaştığım görseller **hareketli duvar kâğıtları.**
E4		X	…
E5	X		**Giflerle** karşılaşıyorum

8. SORU: "Görsel sanatlar dersinde konu olarak hiç afiş tasarımı yaptın mı?"

Bu soru öğrencilerin görsel sanatlar dersinde afiş konusu hakkında çalışma yapıp yapmadıklarını öğrenmek amacıyla sorulmuştur.

Grafik 4.13 Afiş Yapma Durumu



Öğrencilerin %100'ü görsel sanatlar dersinde afiş konusunda çalışması yapmışlardır. Öğrencilerin afiş yapma durumları yukarıda Grafik 4.13'de gösterilmiştir.

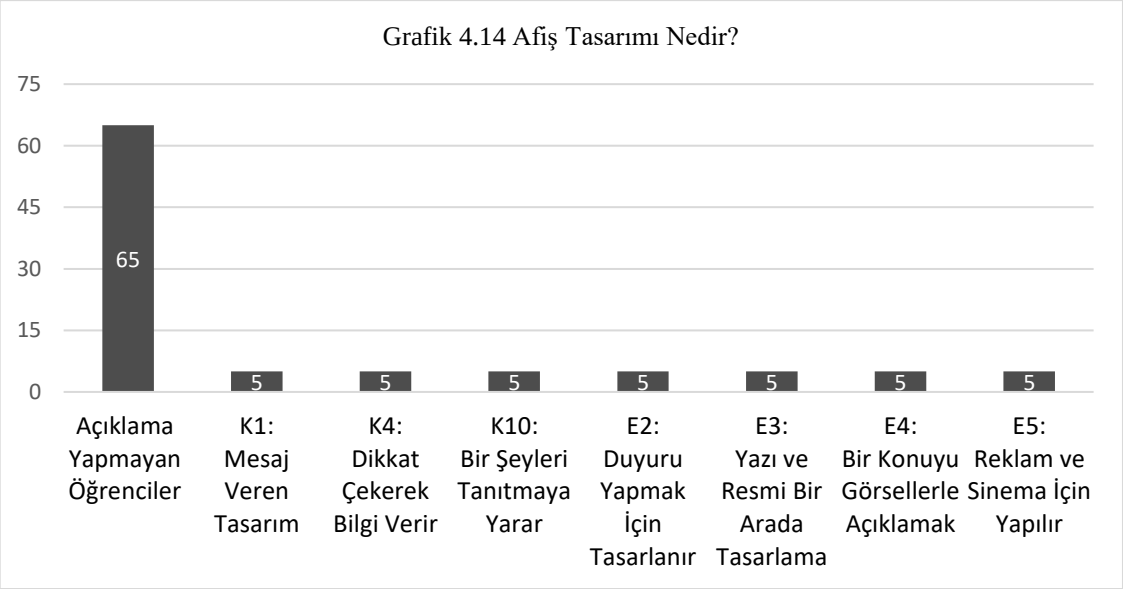
Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.8.'de gösterilmiştir.

Tablo 4.8. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde konu olarak hiç afiş tasarımı yaptın mı?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır
K1	X	
K2	X	
K3	X	
K4	X	
K5	X	
K6	X	
K7	X	
K8	X	
K9	X	
K10	X	
K11	X	
K12	X	
K13	X	
K14	X	
K15	X	
E1	X	
E2	X	
E3	X	
E4	X	
E5	X	

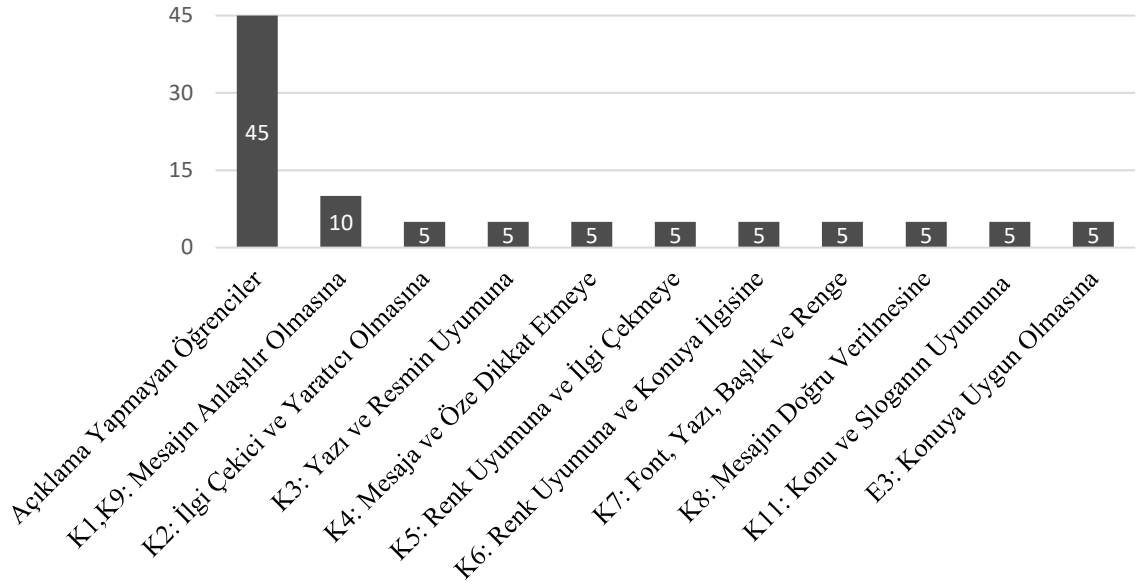
9. SORU: "Sence Afiş Tasarımı nedir? Afiş tasarımı yaparken nelere dikkat edilir? Hangi malzemeler ile afiş tasarımı yapabilirsiniz?"

Bu soru öğrencilerin afişe ve afiş tasarımına dair bilgilerini öğrenmek amacıyla sorulmuştur. Afiş, bir metin, resim vb. topluma mesaj iletmek ve bu mesaja dikkat çekmek için uygun bir yüzeyde estetik kaygıları göz önünde bulunduran bir disiplinde görsel sembollerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan, iletişim sağlayan bir grafik tasarım ürünüdür. Afişte verilen mesajın açıklayıcı ve net olmasına, tipografi kullanımına tasarım ilkelerinin yerinde kullanımına dikkat edilir. Sanat malzemeleriyle (boya, kâğıt, kalem v.b.) ya da dijital tasarım programları aracılığı ile afiş tasarımı yapılmaktadır.



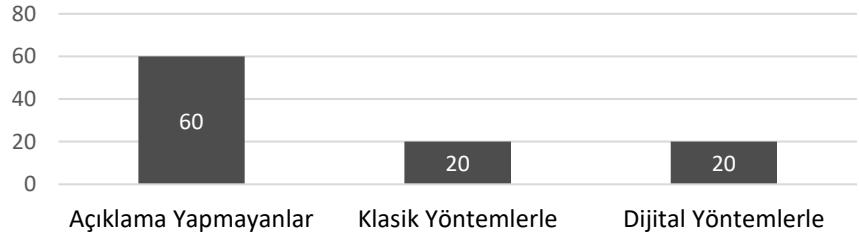
Sence Afiş Tasarımı nedir? sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%35'i** (K1, K4, K10, E2, E3, E4 ve E5) **başarılı** sayılabilecek açıklama yapmışlardır. Öğrencilerin **%65'i (**K2, K3, K5, K6, K7, K8, K9, K11, K12, K13, K14, K15 ve E1) bu soruya dair bir **açıklamada bulunmamış**tır. Soruyu yanıtlayan %35'lik dilimdeki öğrencilerin afiş hakkında yaptıkları açıklamalar yukarıda Grafik 4.14'de gösterilmektedir.

Grafik 4.15 Afiş Tasarımı Yaparken Nelere Dikkat Edilir?



Afiş tasarımı yaparken nelere dikkat edilir? sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%55'i** (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K11 ve E3) **açıklama yapmıştır.** Öğrencilerin **%45'i** (K10, K12, K13, K14, K15, E1, E2, E4 ve E5) soruya dair **açıklama yapmamıştır**. Soruyu yanıtlayan %55'lik dilimdeki öğrencilerin yaptıkları açıklamalar yukarıda Grafik 4.15'de gösterilmektedir. Yüzde beşlik her frekans bir öğrenciyi temsil etmektedir.

Grafik 4.16 Afiş Yapma Yöntemleri



Hangi malzemeler ile afiş tasarımı yapabilirsiniz? sorusunu **öğrencilerin %40'ı** (K8, K10, K11, K12, K14, K15, E1 ve E3) yanıtlamıştır. Buna göre ***öğrencilerin %20'si*** (K8, K11, K15 ve E3) afişin ***dijital yöntemlerle*** yapılabileceğini, ***öğrencilerin %20'si*** (K10, K12, K14 ve E1) afişin **klasik yöntemlerle** yapılabileceğini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin %60'ı (K1,K2,K3,K4,K5,K6,K7,K8,K9,E2,E4,E5) bu soruya açıklama yapmamışlardır. Elde edilen bulgulara göre %40 öğrenci afiş yapabileceği malzemeleri açıklamış, % 60 öğrencinin ise bu konuda açıklama yapmadığı görülmüştür. Afiş yapma yöntemleri

yukarıda Grafik 4.16'da gösterilmektedir. Yüzde beşlik her frekans bir öğrenciyi temsil etmektedir.

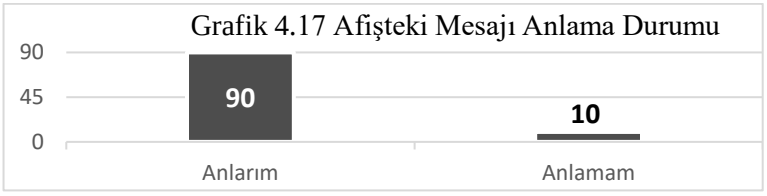
Katılımcı öğrencilerin sorulara bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.9'da gösterilmiştir.

Tablo 4.9. Öğrencilerin "Sence Afiş Tasarımı nedir? Afiş tasarımı yaparken nelere dikkat edilir? Hangi malzemeler ile afiş tasarımı yapabilirsiniz? mı?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	***Açıklama***
K1	***Mesaj veren tasarım****dır.* ***Mesajın anlaşılır olmasına*** *dikkat etmeliyiz.*
K2	***İlgi çekici ve yaratıcı olmalı****dır bence.*
K3	***Yazı ile resim uyumlu olmalı****dır.*
K4	*Afişler* ***dikkat çekerek ve akılda kalarak insanlara bilgi verir****ler. Afişler daha çok istenilen* ***mesaj odaklı ve öz olmalı****.*
K5	***Renk uyumuna dikkat edilir ilgi çekici olmalıdır.***
K6	***Renk ve uyum konuyla alakalı olmalı***
K7	*Bir çeşit tasarımdır****. Font tipine, yazıya ve başlıklara dikkat*** *edilir. Dikkat çekmek için* **renkl***erden yararlanılır.*
K8	***Dijital*** *olarak bazı görsellerin png si indirilip üzerine çizim yapılabilir.*
K9	*Afiş farkındalık için olabilir.* ***Mesajı doğru vermeye özen gösterilmeli****dir.*
K10	***Afiş bir şeyleri tanıtmaya yarar. Karton, A4 kâğıt makas, uhu.***
K11	*Afiş tasarımında genellikle* ***konu ve sloganın uyumuna*** *dikkat edilir. Yapımında* ***dijital*** *programlar kullanılır.*
K12	***Boya****yla yaparım.*
K13	*Güzel bir şeydir.*
K14	***Boya*** *ile yapabiliriz*
K15	***Dijital*** *olarak yapılır.*
E1	*Mesela doğayı korumak ile ilgili bir afiş yapılabilir. Karton ve* ***boyalar*** *kullanılabilir.*
E2	*Bir konuda yapılır, Daha çok* ***duyuru yapmak için*** *kullanılan tasarımdır.*
E3	***Afiş yazı ve resmi bir arada tasarlamaktır.*** *Afiş tasarımı yaparken yaptığın afişin* ***konuya uygun olmasına*** *dikkat edilmelidir Afiş tasarımı genelde dijital tasarım programlarıyla yapılır.*
E4	***Bir konuyu görsellerle açıklamaya afiş denir.*** *Bu konu hakkında bir fikrim yok.*
E5	***Reklam, sinema için yapılır****. Afiş yaparken detaylara inmek gerekir.*

10. SORU: "Bir afiş gördüğünüzde ne anlatılmak istediğini anlayabilir misiniz?"

Bu soru öğrencilerin gördükleri afişin içerdiği mesajı anlayıp anlamayacaklarını öğrenebilmek amacıyla sorulmuştur.



Bir afişle karşılaştıkları zaman elde edilen bulgulara göre öğrencilerin **%90 'ı** (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K11, K13, K14, K15, E1,E2,E3,E4,E5) afişte verilen mesajı **anlayabileceklerini** öğrencilerin **%10'u** (K9 ve K12) ise afişte verilen mesajı **anlayamayacaklarını** ifade etmişlerdir. Öğrencilerin afişteki mesajı anlama durumları yukarıda Grafik 4.17'de gösterilmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.10'da gösterilmiştir.

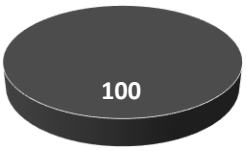
Tablo 4.10. Öğrencilerin "Karşınızda bir afiş gördüğünüzde ne anlatılmak istediğini anlayabilir misiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır
K1	X	
K2	X	
K3	X	
K4	X	
K5	X	
K6	X	
K7	X	
K8	X	
K9		X
K10	X	
K11	X	
K12		X
K13	X	
K14	X	
K15	X	
E1	X	
E2	X	
E3	X	
E4	X	
E5	X	

11. SORU: "Bir afişi anlamlandırmada kullanılan teknik, kompozisyon, renk, vurgu mesajı karşıya iletmekte önem taşır mı? Taşırsa nasıl taşır?"

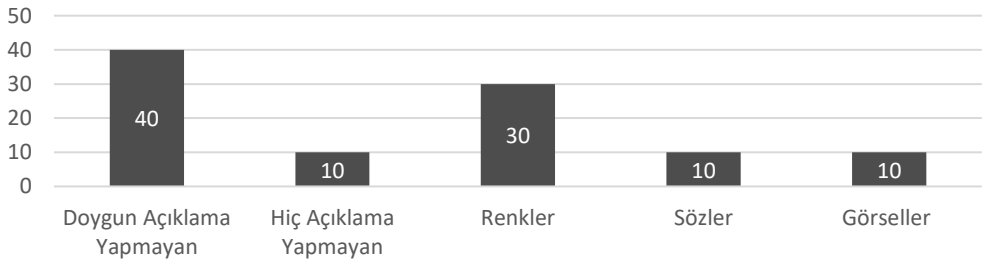
Bu soru bir afişi anlamlandırırken kullanılan teknik ve ilkelerin izleyiciye verdiği mesajın önemine dair öğrencilerin bilgilerini öğrenebilmek amacıyla sorulmuştur.

Grafik 4.18. Afişin Mesaj İletmede Kullanılan Tekniklerin Önemi



Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin ***%100'ü*** bir afişi anlamlandırmada kullanılan teknik, kompozisyon, renk, vurgu mesajı karşıya iletmekte önem taşıdığını ifade etmişlerdir. Afişin mesaj iletmede kullanılan tekniklerin önemi yukarıda Grafik 4.18'de gösterilmiştir.

Grafik 4.19. Afişin Mesaj İletmedeki Unsurları



Bir afişi anlamlandırmada kullanılan tekniklerin önem taşıması nasıl olur? Sorusuna öğrencilerin %30'u **(**K8, K9, K10, E1, E4 ve E5) **rengin** anlamlarını kullanmanın verilen mesajı karşıya iletmede önemli olduğuna dair, öğrencilerin %10'u (K12 ve E2) **görseller**in mesaj iletmede önemine dair, öğrencilerin %10'u (K4 ve K11) ise ilgi çekici **sözler** kullanmanın verilen mesajı karşıya iletmede önemli olduğuna dair açıklama yapmışlardır. Öğrencilerin %10'u (K2 ve K13) bu soruya dair **hiç açıklama yapmamış** öğrencilerin %40'ı ise (K1, K3, K5, K6, K7, K14, K15, E3) bu konuda **doygun bir açıklama yapmamış**lardır. Elde edilen bulgulara göre %60 öğrencinin bir afişi anlamlandırmada kullanılan teknikler hakkında açıklama yaptığı, % 40 öğrencinin ise bu konuda yeterli açıklama yapmadığı görülmüştür. Afişin mesaj iletmedeki unsurları yukarıda Grafik 4.19'da gösterilmektedir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.11'de gösterilmiştir.

Tablo 4.11. Öğrencilerin "Bir afişi anlamlandırmada kullanılan teknik, kompozisyon, renk, vurgu mesajı karşıya iletmekte önem taşır mı? Taşırsa nasıl taşır?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		*Güzel yönleri vurgulamak önemlidir.*
K2	X		*…*
K3	X		*Kullanılan renkler ve şekiller afişle ilgili bilgi verir.*
K4	X		*Bazı **sözler** insan aklına daha çok yer ederler. Bir şekilde daha çok düşünülürler.*
K5	X		*Çok fazla taşır resmi anlamlandırır.*
K6	X		*Çok fazla taşır.*
K7			*Afişin başrolü büyük olmalıdır. Film afişlerinin de öyle*
K8	X		*Her **renk** beynimizde farklı bir anlam uyandırır. Mesela beyaz renk sadeliği temsil eder ve Sabun vs gibi reklamlarda bu renk beyaz kullanılır.*
K9	X		***Renkler** insanda farklı duygular uyandırabilir.*
K10	X		*Üzgün bir şey anlatılmak istenilirse koyu **renkler** kullanılır.*
K11	X		*İlgi çekici **cümleler** kullanılmalı, Güzel bir tasarımla ilgi odağı olmalıdır.*
K12	X		***Görsel** önemli bir etken*
K13			*…*
K14	X		*Öyle düşünüyorum.*
K15	X		*Her zaman evet*
E1	X		*Çünkü insanların ilgisini çekecek **renkler** veya fotoğraflar insanlara bir duyguyu daha çok iletebilir.*
E2	X		*Çünkü insanların ilgisini çekecek **görseller** önemlidir.*
E3	X		*Önem taşır*
E4	X		*Çünkü karanlık bir dizinin afişini karanlık **koyu renklerle** ifade edebiliriz.*
E5	X		*Karşıya verdiği mesajı **renklerle** anlatmak çok önemli. Bazen kullanılan yazılarda da mesaj verilebilir.*

12. SORU: "Afiş tasarımına baktığınızda yaratıcı fikirleri ayırt edebilir misiniz?"

Bu soru öğrencilerin bir afiş tasarımında yaratıcı fikirleri ayırt edip edemeyeceklerini öğrenmek amacıyla sorulmuştur.

Grafik 4.20 Afişin Tasarımındaki Yaratıcı Fikirleri Anlayabilme



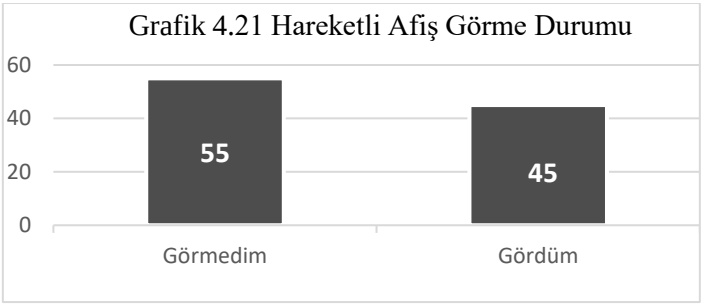
Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%100'ü** bir afiş tasarımında yaratıcı fikirleri ayırt edebileceklerini belirtmektedir. Afişin tasarımındaki yaratıcı fikirleri anlayabilmeye dair öğrenci görüşleri yukarıda Grafik 4.20'de gösterilmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.12'de gösterilmiştir.

Tablo 4.12. Öğrencilerin "Afiş tasarımına baktığınızda yaratıcı fikirleri ayırt edebilir misiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

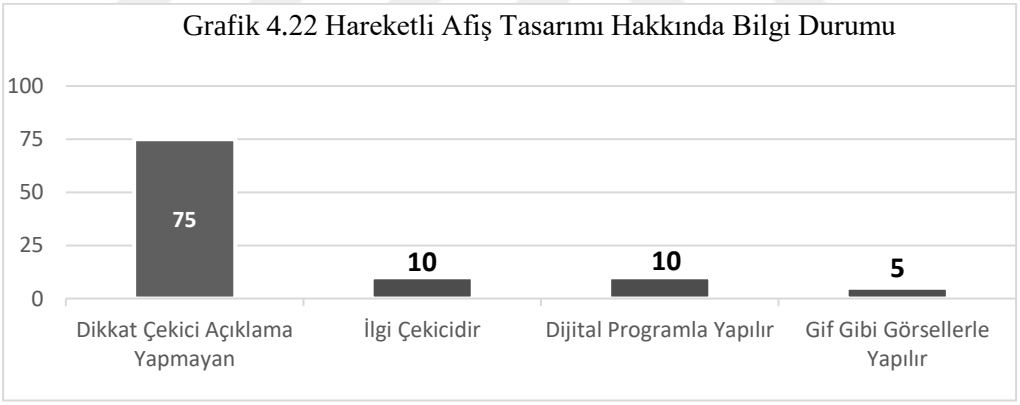
Öğrenci	Evet	Hayır
K1	X	
K2	X	
K3	X	
K4	X	
K5	X	
K6	X	
K7	X	
K8	X	
K9	X	
K10	X	
K11	X	
K12	X	
K13	X	
K14	X	
K15	X	
E1	X	
E2	X	
E3	X	
E4	X	
E5	X	

13. SORU: "Hiç hareketli afiş gördün mü? Hareketli afiş tasarımı hakkında neler biliyorsun?"

Bu soru öğrencilerin hareketli afiş görme durumlarını tespit etmek ve hareketli afiş tasarımı hakkında fikirlerini almak amacıyla sorulmuştur.



Sorunun ilk aşamasına elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%45'i** (K1, K7, K8, K9, K10, K11, K15, E3) daha önce hareketli afiş çalışması **görmüş**, **%55'i** (K2, K3, K4, K5, K6, K12, K13, E1, E2, E,4, E5) de daha önce hareketli afiş çalışması **görmemiş**tir. Hareketli afiş çalışması görme durumu yukarıda Grafik 4.21'de gösterilmiştir.



Hareketli afiş tasarımı hakkında neler biliyorsun? sorusuna öğrencilerin **%10'u** (K10 ve K11) hareketli afişi **'ilgi çekici'** olarak cevap vermiş öğrencilerin **%10'u** (K1 ve E3) hareketli afişlerin **dijital bir tasarım programıyla** yapıldığını, öğrencilerin **%5'i** de (K8) **gif gibi tekrarlanan görsellerle** yapıldığını belirtmiştir. Öğrencilerin **%75'i** (K2, K3, K4, K5, K6, K7, K9, K12, K13, K14, K15, E1, E2, E4, E5) hareketli afiş tasarımları hakkında **dikkat çekici bir açıklama yapmamış**lardır. Elde edilen bulgulara göre %75 öğrencinin bu konuda açıklama yapmadığı, % 25 öğrencinin ise hareketli afiş hakkında bilgi sahibi olduğu görülmüştür. Hareketli afiş tasarımı hakkında bilgi durumu yukarıda Grafik 4.22'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.13'de gösterilmiştir.

Tablo 4.13. Öğrencilerin "Hiç hareketli afiş gördün mü? Hareketli afiş tasarımı hakkında neler biliyorsun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		Hareketli afişler sanırım **programla** yapılıyor.
K2		X	Gördüysem de hatırlamıyorum
K3		X	…
K4		X	Pek bir şey bilmiyorum.
K5		X	…
K6		X	…
K7	X		Hareketli afişler güzeldir.
K8	X		**Gif şeklinde oluyor** ve tekrarlanan hareketli bir görsel içeriyor.
K9	X		…
K10	X		Daha **ilgi çekici** oluyor.
K11	X		Her şey gibi afiş tasarımında da yeniliklere açık olmak lazım. Normal afişlere göre daha **ilgi çekici** olduğunu düşünüyorum.
K12		X	Bilmiyorum bir şey.
K13		X	…
K14	X		İnsanlarda fark yaratmak için yapılan şeyler.
K15	X		Gördüm ama bilmiyorum.
E1		X	Daha önce hiç hareketli afiş görmedim ama afiş tasarlarken yazıların veya fotoğrafların iyi yerde kullanılması önemlidir.
E2		X	Görmedim ama görmek isterim.
E3	X		Hareketli afiş gördüm tek bildiğim **dijital** tasarım programlarıyla yapıldığı.
E4		X	…
E5		X	Çok rastlamadım.

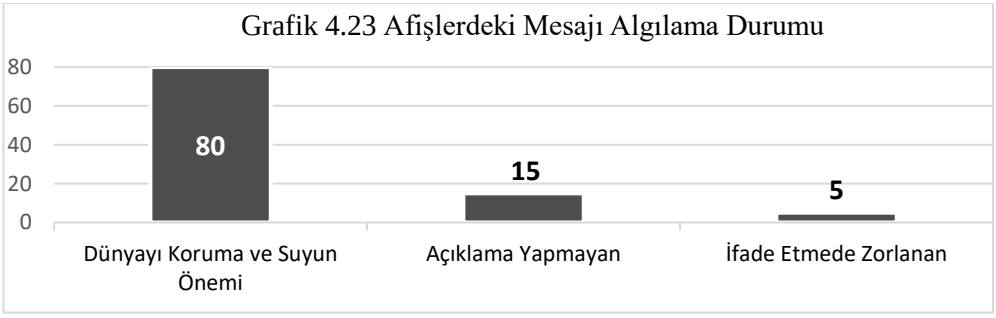
14. SORU: "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?"



Resim 48 Suyun Önemine Dair Dijital Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan birinci afiş tasarımında eriyen bir dondurma dünyaya benzetilerek suyun dikkatli kullanımına vurgu yapmaktadır. Buradaki dondurma dünyanın metaforudur. İkinci afişte kum saati içerisinde akan su kurak toprağa dönüşerek suyun önemini anlatmaktadır. Üçüncü afiş tasarımı ilk iki afişe göre daha basit ve direkt bir anlatımla suyun önemini ifade etmektedir. Bu afişte herhangi bir metaforik anlatım bulunmamaktadır.

Grafik 4.23 Afişlerdeki Mesajı Algılama Durumu



Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? sorusuna elde edilen bulgulara göre öğrencilerin **%100'ü** konuyu anlayabildiklerini söylemişlerdir. **Afişlerdeki mesajı ifade edebilir misin?** sorusuna öğrencilerin **%15'i** (K3, K6, K12) herhangi bir **açıklama yapmamış,** öğrencilerin **%5'i** (K2) **anladığını ifade etmekte zorlandığını** belirtmiştir. Öğrencilerin **%80'i** (K1, K4, K5, K7, K8, K9, K10, K11, K13, K14, K15, E1, E2, E3, E4, E5) **dünyayı koruma ve suyun önemine** dair açıklamalar yapmışlardır. Afişlerdeki mesajı algılama durumu yukarıda Grafik 4.23'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.14'de gösterilmiştir.

Tablo 4.14. Öğrencilerin "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		Dünyanın kaynaklarının azalması ve bir süre sonra yaşanılmaz bir yer olacağı.
K2	X		Algılayabiliyorum ama ifade etmekte zorlanıyorum.
K3	X		…
K4	X		Evet, küresel ısınma ve kuraklıktan bahsediliyor. Ayrıca suyun önemine de vurgu yapılmış.
K5	X		Suyun ne kadar kıymetli olduğunu anlatmaya çalışıyor.
K6	X		…
K7	X		Dünya yavaş yavaş yok oluyor ve su kaynakları bitiyor.
K8	X		Evet, Suyun Dünya'da azalmakta olduğunu ve kuraklığa yol açabileceğini bunun içinde önlem almamız gerektiğini.
K9	X		Su ve doğal kaynaklar gün geçtikçe azalmakta.
K10	X		Suyun bilinçli kullanılması gerektiğini ve suyun dünyamız için önemi.
K11	X		Suyun önemini anlatıyor.
K12	X		…
K13	X		Dünyayı korumakla ilgili
K14	X		Dünya ve su ile ilgili
K15	X		Su ile ilgili.
E1	X		Dünyanın küresel ısınma nedeniyle gitgide daha kurak bir yer haline gelmesi.
E2	X		Küresel ısınma
E3	X		Suyun önemini anlatıyorlar
E4	X		Kuraklık ve suyun bitmesi hakkında
E5	X		Çevremizle ilgili kuraklıkla ilgili.

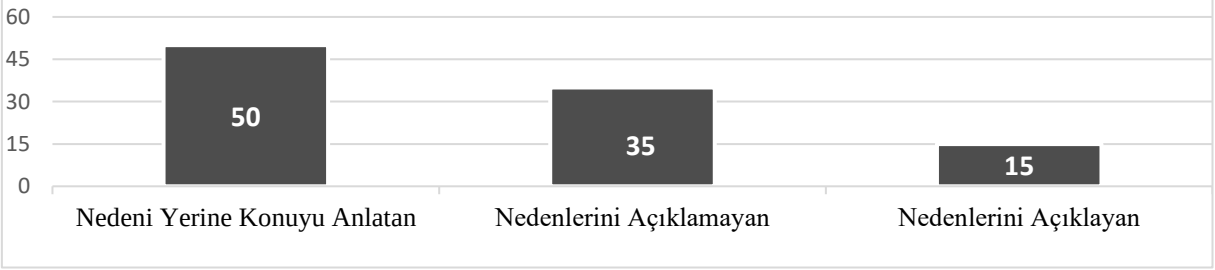
15. SORU: "Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?"



Resim 48 Suyun Önemine Dair Dijital Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan birinci afiş tasarımında eriyen bir dondurma dünyaya benzetilerek suyun dikkatli kullanımına vurgu yapmaktadır. Buradaki dondurma dünyanın metaforudur. İkinci afişte kum saati içerisinde akan su kurak toprağa dönüşerek suyun önemini anlatmaktadır. Bu iki afiş çalışması etkileyici ve düşündürücü bir şekilde tasarlanmıştır. Üçüncü afiş tasarımı ilk iki afişe göre daha basit bir anlatımla suyun önemini ifade etmektedir. Bu afişte herhangi bir metaforik anlatım bulunmamakta ve herhangi düşündürücü bir unsur içermemektedir.

Grafik 4.24 Afişlerin Etkileyiciliğini ve Düşündürücülüğünü Açıklama Durumu



Elde edilen bulgulara göre bu afişleri öğrencilerin **%100'ü *afişleri etkileyici ve düşündürücü*** bulduklarını söylemişlerdir. ***Afişleri etkileyici ve düşündürücü bulmalarının nedeni sorulduğunda***, öğrencilerin %10'u (K1, K4) afişlerde mesajın direkt bir şekilde gösterilmediği için düşündürücü bulduklarını, öğrencilerin %5'i (K2) rumuzlu öğrenci ilk iki afişi düşündürücü bulduğunu diğer afişi düşündürücü bulmadığını belirterek **(toplamda %15 öğrenci) açıklama yapmış**, **öğrencilerin %35'i** (K3,K6,K11,K12,K14,K15,E4) bu soruya **açıklama yapmamış**, **öğrencilerin %50'si** (K5,K7,K8,K9,K10,K13,E1,E2,E3,E5)

ise afişleri etkileyici ve düşündürücü bulmalarının nedeni hakkında açıklama yapmak yerine **afişlerin konusu hakkında** açıklama yapmışlardır. Afişlerin etkileyiciliğini ve düşündürücülüğünü açıklama durumu yukarıda Grafik 4.24'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.15'de gösterilmiştir.

Tablo 4.15. Öğrencilerin "Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		Çünkü **bize direk mesajı vermiyor**.
K2	X		**İlk ikisi düşündürücü**.
K3	X		…
K4	X		**Mesaj direk verilmediği için** kişinin düşünmesi gerekiyor.
K5	X		Çünkü insanlar suyu tasarruflu kullanmıyorlar.
K6	X		…
K7	X		Önemli bir konuya değinmiş.
K8	X		Daha çok dikkat çekici geliyor.
K9	X		Farkındalık yaratabilir.
K10	X		Suyun bilinçli kullanılması gerektiğini ve suyun dünyamız için önemi
K11	X		…
K12	X		…
K13	X		Dikkat çekici.
K14	X		…
K15	X		…
E1	X		Bence daha etkileyici çünkü sabit afişler insanın ilgisini daha az çekiyor.
E2	X		Bir mesaj veriyor.
E3	X		Çünkü bu afişler anlamlar içeriyorlar ve insanları bilinçlendirmek için yapılırlar.
E4	X		…
E5	X		Düşündürdüğü için etkileyici

16. SORU: "Bu afişleri teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?"



Resim 48 Suyun Önemine Dair Dijital Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan bu afiş tasarımları dijital ortamda üretilmiştir. Bu afişler tasarlanırken Adobe Photoshop, Adobe Illustrator gibi tasarım programlarına başvurulmaktadır. İlk iki afiş çalışması teknik ve estetik açıdan başarılı bir şekilde kurgulanmıştır. Üçüncü afiş çalışması teknik açıdan başarılı fakat estetik açıdan zayıf bir çalışmadır. Bu bakımdan diğer iki afişe göre farklılık göstermektedir.

Grafik 4.25 Afişleri Teknik ve Estetik Açıdan Çözümleme Durumu



Bu afişleri teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun? sorusuna elde edilen bulgulara göre **öğrencilerin %40'ı** (K2, K3, K4, K5, K10, E3, E4 ve E5) İLK İKİ afişi başarılı bulmuş, üçüncü afişi teknik ve estetik açıdan ayrı ele alarak bu afişi başarılı bulmadıklarını ifade ederek, değerlendirmede bulunmuştur. Diğer **öğrenciler %60** (K1, K6, K7, K8, K9, K11, K12, K13, K14, K15, E1, E2) genel anlamda bir değerlendirmede bulunarak **afişlerin tamamını başarılı** bulmuştur. Afişlerin teknik ve estetik açıdan çözümleme durumu yukarıda Grafik 4.25'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.16'da gösterilmiştir.

Tablo 4.16. Öğrencilerin "Teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Açıklama
K1	Güzel
K2	Sonuncuyu beğenmedim
K3	İlk ikisi güzel
K4	Özellikle ilk ikisi oldukça hoş afişi kelimelerle anlatmak yerine görsel kullanmak daha estetik ve akıllıca duruyor. Ayrıca arka plandaki renk asıl anlatılmak istenilen şeyi ortaya çıkartmıştır.
K5	İlk iki çalışma güzel fakat sonuncuyu sevmedim.
K6	Harika yaratıcı buldum
K7	Yaratıcı olmuş mesajı direkt vermiş
K8	Bence çok güzel ve suyun önemini çok güzel anlatıyor.
K9	Etkileyici.
K10	Üçüncü poster çok kalabalık ama ilk iki poster sade bir biçimde ele aldıkları konuyu ifade etmiş.
K11	Güzel buldum.
K12	Yaratıcı
K13	Hoş
K14	Uyumlu
K15	Güzel
E1	Bence neyi vurguladıkları kolayca belli oluyor o yüzden beğendim
E2	Güzel
E3	Bence afişler çok iyi olmuş. 3. sü biraz karışık olmuş
E4	İlk ikisini Sade ve uyumlu buldum
E5	İlk ikisi daha güzel vermiş mesajı

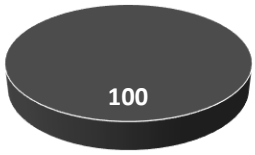
17. SORU: "Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?"



Resim 48 Suyun Önemine Dair Dijital Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan bu afiş tasarımlarıyla öğrencilere yöneltilen bu soruda bu afiş çalışmalarının görsel anlamda akılda kalıcılığı ölçülmek istenmiştir.

Grafik 4.26 Afişlerin Akılda Kalıcılık Durumu



Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun? sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%100'ü** tüm afişleri akılda kalıcı bulduklarını söylemişlerdir. Afişlerin akılda kalıcılık durumu yukarıda Grafik 4.26'da gösterilmiştir. K3 rumuzlu öğrenci üçüncü afiş dışında diğer afişlerin bu konuda güzel bulduğunu ayrıca ifade etmiştir. Diğer öğrenciler afişleri ayrı ayrı değerlendirmeyi tercih etmemişlerdir. Öğrencilerin %95'i afişlerin tamamını %5'i ise ilk iki afişi akılda kalıcı bulduğunu söylemiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.17'de gösterilmiştir.

Tablo 4.17. Öğrencilerin "Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

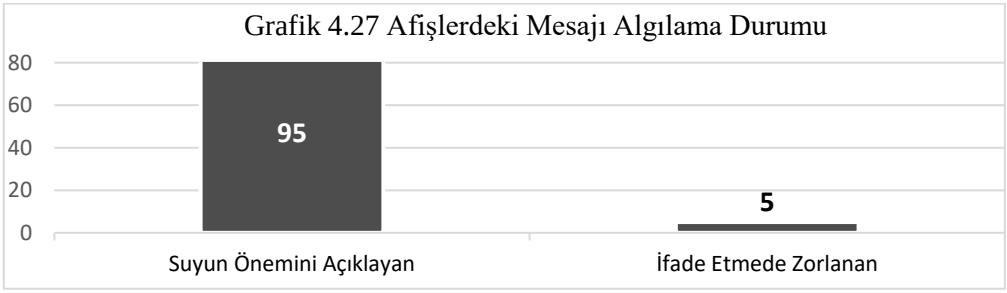
Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		
K2	X		
K3	X		*3. dışında güzel*
K4	X		
K5	X		
K6	X		
K7	X		
K8	X		
K9	X		
K10	X		
K11	X		
K12	X		
K13	X		
K14	X		*Kısa ve kalıcı*
K15	X		
E1	X		
E2	X		*Görseller akılda kalıcı bence*
E3	X		
E4	X		
E5	X		

18. SORU: "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?"



Resim 49 Suyun Önemine Dair Öğrenci Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için tasarlanan afişlerden birincisinde çeşmelerden damlayarak israf edilen suya vurgu yapılmaktadır. İkinci afişte şemsiye ters konumda kurgulanmış, suyun önemine dikkat çekmektedir. Üçüncü afiş tasarımında suyun hayat veren bir kaynak olduğu arka planda resmedilen doğa görünümü ile ele alınmıştır.



Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%100'ü** konuyu anlayabildiklerini söylemişlerdir. **Afişlerdeki mesajı ifade edebilir misin?** sorusuna öğrencilerin **%5'i** (K2) mesajı **anladığını fakat ifade etmekte zorlandığını** belirtmiştir. Öğrencilerin **%95'i** (K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, E1, E2, E3, E4, E5) suyun önemine dair açıklamalar yapmışlardır. Afişlerdeki mesajı algılama durumu yukarıda Grafik 4.27'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.18'de gösterilmiştir.

Tablo 4.18. Öğrencilerin "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		Su hayat kaynağıdır önemini anlatmış.
K2	X		İfade etmekte zorlanırım.
K3	X		Suyu harcamamak hakkında.
K4	X		Suyun önemi vurgulanmış
K5	X		Suyun Önemi Hakkında yapılmış.
K6	X		Su hakkında ve su tasarrufu hakkında.
K7	X		Suyu tasarruflu kullanmak.
K8	X		Suyun önemi.
K9	X		Suyu dikkatli kullanmamız hakkında mesaj veriyor.
K10	X		Suyun yaşamımızdaki önemi.
K11	X		Su hayattır.
K12	X		İsrafı anlatıyor.
K13	X		Suyu korumakla ilgili.
K14	X		Suyun önemini anlatıyor.
K15	X		Suyu korumamız ile ilgili.
E1	X		Bu afişlerde suyun önemini ve suyu korumamız gerektiği anlatılıyor.
E2	X		Suyun önemi
E3	X		Afişlerde suyun önemi vurgulanmış
E4	X		Suyun önemini anlatıyor.
E5	X		Suyu korumak israf etmemek.

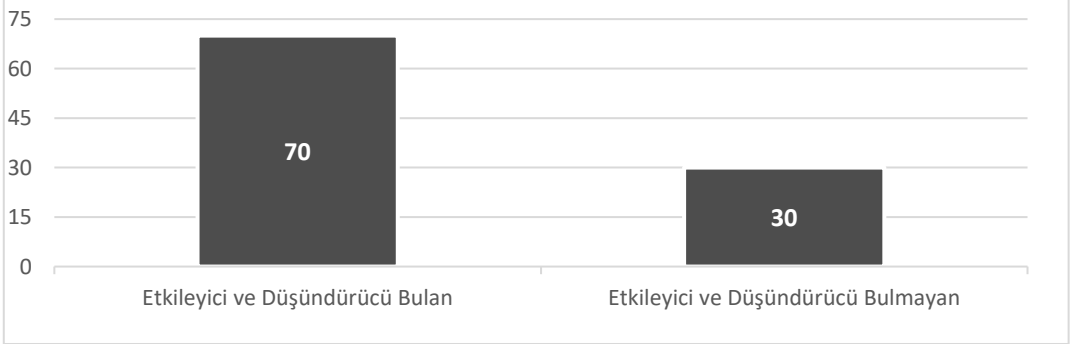
19. SORU: "Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?"



Resim 49 Suyun Önemine Dair Öğrenci Afiş Çalışmaları

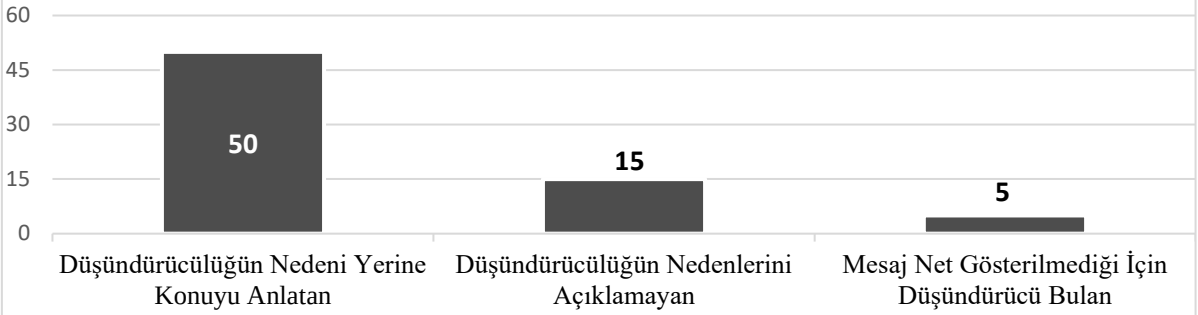
Suyun önemine dikkat çeken bu afiş çalışmaları öğrenciler tarafından yapılan çalışmalardır. Birinci afiş tasarımında çeşmelerden damlayarak suyun israf edilmesine, ikinci afişte şemsiyenin ters konumda kurgulanarak suyun önemine, üçüncü afişte de suyun hayati bir kaynak olarak ne kadar önemli olduğuna dikkat çekilmeye çalışılmıştır. İkinci ve üçüncü afişlerde etkileyici ve düşündürücü unsurlara başvurulmuş, birinci afişte düz bir anlatım yoluna başvurularak etkileyici ve düşündürücü unsurlara başvurulmamıştır.

Grafik 4.28 Afişlerin Etkileyici ve Düşündürücü Bulunma Durumu



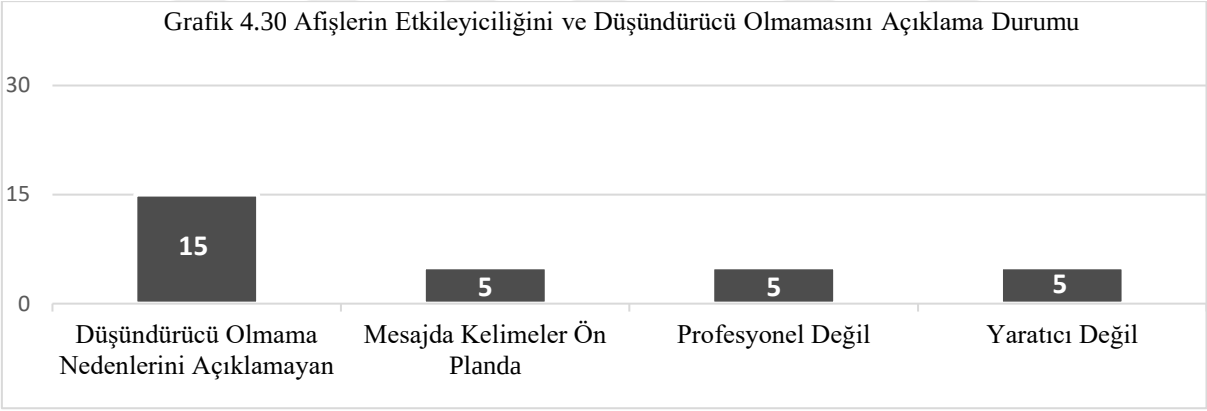
Elde edilen bulgulara göre bu afişleri öğrencilerin %70'i (K1, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K14, K15, E1, E2, E3) *etkileyici ve düşündürücü* ***bulduklarını,*** öğrencilerin %30'u (K2, K3, K4, K13, E4, E5) ise afişleri etkileyici ve düşündürücü **bulmadıklarını** söylemiştir. Afişlerin etkileyici ve düşündürücü bulunma durumu yukarıda Grafik 4.28'de gösterilmiştir.

Grafik 4.29 Afişlerin Etkileyiciliğini ve Düşündürücülüğünü Açıklama Durumu



Öğrencilerin %70'ine afişleri etkileyici ve düşündürücü bulmalarının nedeni sorulduğunda, öğrencilerin **%5'i** (K1)afişlerde **mesajın direkt bir şekilde gösterilmediği için** düşündürücü bulduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin **%15'i** (K5, K8, K15) afişleri etkileyici ve düşündürücü bulmalarının nedeni hakkında **açıklama yapmamış**, **öğrencilerin %50'si** (K6, K7, K9, K10, K11, K12, K14, E1, E2, E3) afişleri etkileyici ve düşündürücü bulmalarının nedeni hakkında açıklama yapmak yerine **afişlerin konusu hakkında** açıklama yapmışlardır. Afişlerin etkileyiciliğini ve düşündürücülüğünü açıklama durumu yukarıda Grafik 4.29'da gösterilmiştir.

Grafik 4.30 Afişlerin Etkileyiciliğini ve Düşündürücü Olmamasını Açıklama Durumu



Öğrencilerin %30'una afişleri etkileyici ve düşündürücü bulmamalarının nedeni sorulduğunda, öğrencilerin **%15'i** (K3, K13, E4) **açıklama yapmamış,** öğrencilerin **%5'i** (K2) afişleri **yaratıcı bulmamış**, öğrencilerin **%5'i** (K4) **mesajı ifade etmede kelimelere başvurulduğunu** belirtmiş, öğrencilerin **%5'i** (E5) ise bu öğrenci afişlerini bir önceki grupta gösterilen afişlere göre **profesyonel bulmamıştır**. Afişlerin etkileyiciliği ve düşündürücü olmamasını açıklama durumu yukarıda Grafik 4.30'da gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.19'da gösterilmiştir.

Tablo 4.19. Öğrencilerin "Bu afişleri etkileyici buluyor musunuz? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

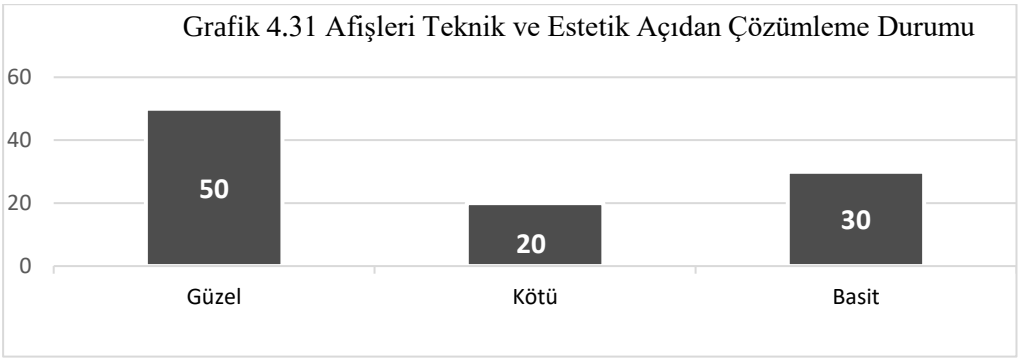
Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		Çünkü bize direk mesajı vermiyor düşünmemizi istiyor.
K2		X	İkincisi fena değil diğerlerini beğenmedim. Yaratıcı değiller
K3		X	...
K4		*X*	İstenilen mesajı kelimelerle yer verilmiş, yoruma yer verilmiş.
K5	X		...
K6	X		Su tasarrufu için güzel bir çalışma.
K7	X		Suyun önemini vurguluyor
K8	X		...
K9	X		Görsel ve anlam olarak akılda kalıcı buluyorum
K10	X		İnsanları bilinçlendiriyor
K11	X		Güzel ve önemli konuya değinmiş.
K12	X		Yaratıcı
K13	X	X	…
K14	X		Buluyorum.
K15	X		...
E1	X		Özellikle çevreyi doğayı hayvanları ya da yardıma muhtaç insanları korumak ya da yardım etmek ile ilgili afişlerin önemli olduğunu düşünüyorum.
E2	X		Sosyal mesaj var
E3	X		Afişlerin hepsi önemli anlamlar içerdiği için etkileyici ama yapılış biçimi elle olduğu için basit olmuş
E4		X	…
E5		X	Çok etkili değil dijitaller daha profesyonel yapılmış

20. SORU: "Bu afişleri teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?"



Resim 49 Suyun Önemine Dair Öğrenci Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için öğrenciler tarafından yapılan bu afiş tasarımları kağıt üzerine suluboya, guaj boya, keçeli boya kuru boya gibi geleneksel yöntemlerle üretilmiştir. Birinci afiş çalışması teknik ve estetik açıdan zayıf bir çalışmadır. İkinci afiş çalışması birinci afişe göre daha başarılı bir çalışma olmasına rağmen arka plan rengi ve tipografi kullanımı bakımından bu afişte uyumsuzluklar bulunmaktadır. Üçüncü afiş çalışması teknik ve estetik açıdan başarılı bir şekilde kurgulanmıştır.



Bu afişleri teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun? sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda ***öğrencilerin %50'si*** *(K1, K7, K8, K10, K12, K14, K15, E1, E2 ve E3)* afişleri teknik ve estetik açıdan ***güzel*** bulduklarını söylemişlerdir. K8 rumuzlu öğrenci ise sadece birinci afişin fontunun kötü olduğunu diğer afişlerin güzel olduğunu belirtmiştir. K14 rumuzlu öğrenci güzel bulduğunu fakat birinci afişteki yoğun kırmızının fazla kullanıldığı belirtmiştir. ***Öğrencilerin %20'si*** *(K2, K3, K5*

ve E4) afişleri teknik ve estetik açıdan ***kötü*** bulduklarını söylemişlerdir. K2 rumuzlu öğrenci sadece üçüncü afişi bu kriterlere göre başarılı bulduğunu belirtmiştir. ***Öğrencilerin % 30'u*** (K4, K6, K9, K11, K13 ve E5) afişlerin teknik ve estetik açıdan ***basit*** bulduklarını söylemişlerdir. K11 rumuzlu öğrenci basit olmasının çocuklar açısından anlaşılabilmesi açısından güzel olduğunu belirtmiştir. Elde edilen bulgulara göre %50 öğrencinin afişleri güzel, % 20 öğrencinin kötü, %30 öğrencinin de basit bulduğu görülmüştür. Afişleri teknik ve estetik açıdan çözümleme durumu yukarıda Grafik 4.31'da gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.20'de gösterilmiştir.

Tablo 4.20. Öğrencilerin "Teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

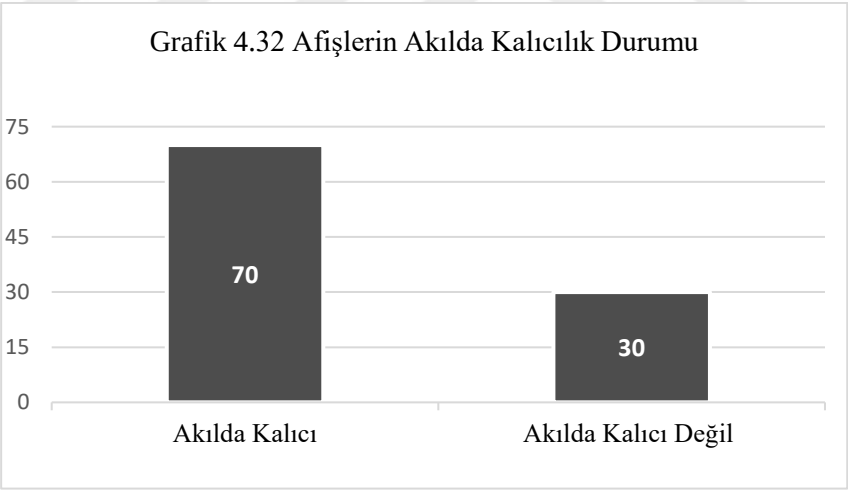
Öğrenci	Açıklama
K1	**Güzel**
K2	**Kötü**ler. Teknik açıdan en iyisi ve en estetiği üçüncüsü diğerleri bu açıdan hoşuma gitmedi.
K3	**Kötü**ler. Benim hoşuma gitmedi
K4	Bana biraz **basit** geldi
K5	Çok beğenmedim, diğerlerine göre **kötü.** Dijital gruptakiler daha güzeldi.
K6	Biraz daha anlaşılır olabilirdi. Renk olarak çok beğenmedim. **Basit** olmuş
K7	**Güzel** buldum
K8	İlk görseldekinin font tipini sevmedim daha kalın olabilirdi. Diğerleri **güzel**.
K9	Çok renkli olmasını sevdim ama **basit**ler dijital afişlere göre daha az akılda kalıcı buldum.
K10	**Güzel** buldum.
K11	Daha **basit** tarzda olduğu için çocuklar rahat kavrayabilir o açıdan güzel.
K12	**Güzel**, yaratıcı
K13	Emek verilmiş ama **basit**ler, dijitaller daha güzeldi.
K14	**Güzel** ama birincide fazla kırmızı gözü yoruyor.
K15	**Güzel**
E1	Bence **güzel** çünkü renkler ve resimler yazılarla çok uyumlu
E2	**Güzel** bence
E3	Estetik açıdan **güzel** olmuşlar renkler biraz daha iyi kullanılabilirdi.
E4	**Kötü** buldum çünkü akılda kalıcı değil
E5	Elle yapılmış gibiler, **basit** duruyor.

21. SORU: "Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?"



Resim 49 Suyun Önemine Dair Öğrenci Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan bu afiş tasarımlarıyla öğrencilere yöneltilen bu soruda bu afiş çalışmalarının görsel anlamda akılda kalıcılığı ölçülmek istenmiştir.



Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin **%70'i** (K1, K5, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K14, K15,E1,E2,E3,E5) afişleri **akılda kalıcı** bulduklarını söylemişlerdir. K8 ve E2 rumuzlu öğrenciler üçüncü afişi bu anlamda diğer iki afişe göre daha akılda kalıcı bulduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin **%30'u** (K2, K3, K4, K6, K9, E4) ise afişleri **akılda kalıcı bulmadıklarını** söylemişlerdir. Afişlerin akılda kalıcılık durumu yukarıda Grafik 4.32'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.21'de gösterilmiştir.

Tablo 4.21. Öğrencilerin "Bu afişi akılda kalıcı buluyor musun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		
K2		X	
K3		X	
K4		X	
K5	X		
K6		X	
K7	X		
K8	X		Özellikle üçüncü çok yaratıcı.
K9		X	
K10	X		
K11	X		
K12	X		
K13	X		
K14	X		
K15	X		
E1	X		
E2	X		Hele 3. Görsel bu kategoride en güzeli.
E3	X		
E4		X	
E5	X		

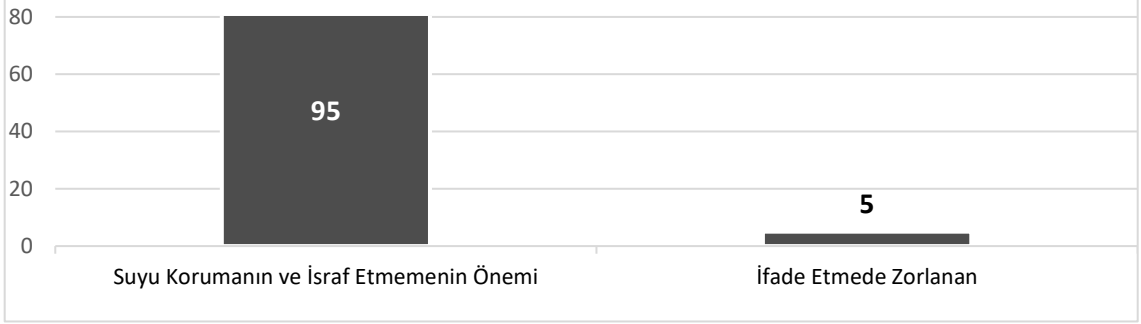
22. SORU: "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?"



Resim 50 Suyun Önemine Dair Hareketli Afiş Çalışmaları

Bu gruptaki hareketli afiş çalışmaları suyun önemine dikkat çekmek, bu konuda farkındalık oluşturabilmek adına tasarlanmış profesyonel hareketli dijital tasarım ürünleridir.

Grafik 4.33 Afişlerdeki Mesajı Algılama Durumu



Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin **%100'ü** konuyu anlayabildiklerini söylemişlerdir. **Afişlerdeki mesajı ifade edebilir misin?** sorusuna öğrencilerin **%5'i** (K2) mesajı **anladığını fakat ifade etmekte zorlandığını** belirtmiştir. Öğrencilerin **%95'i** (K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, E1, E2, E3, E4, E5) suyu korumanın ve israf etmemenin önemine dair açıklamalar yapmışlardır. Afişlerdeki mesajı algılama durumu yukarıda Grafik 4.33'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.22'de gösterilmiştir.

Tablo 4.22. Öğrencilerin "Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		Tasarrufu vurguluyor.
K2	X		Algılayabiliyorum anlatmakta zorlanırım
K3	X		Su
K4	X		Suyu israf etmemekten bahsediyor
K5	X		Suyun öneminden bahsediyor.
K6	X		Suyun tasarrufunu anlatan güzel çalışma olmuş
K7	X		Suyumuza dikkat etmemiz lazım tasarruf etmemiz lazım
K8	X		Suyu korumamız gerektiği ve boşa harcamamaya özen göstermemiz gerektiği.
K9	X		Su kaynaklarının tükenmekte olduğunu suyu boşa harcamamız gerektiğini anladım.
K10	X		Suyun hayat için önemi
K11	X		Suyu tasarruflu kullanmak.
K12	X		İsrafı anlatıyor
K13	X		Suyun önemi.
K14	X		Su tasarrufu
K15	X		Suyu korumamız
E1	X		Suyu korumamız ve suyu tasarruf etmemiz konusunda bizi uyarıyor.
E2	X		Suyun önemi
E3	X		Suyun önemi
E4	X		Suyun ne kadar önemli olduğu.
E5	X		Suyu korumak boşuna harcamamak

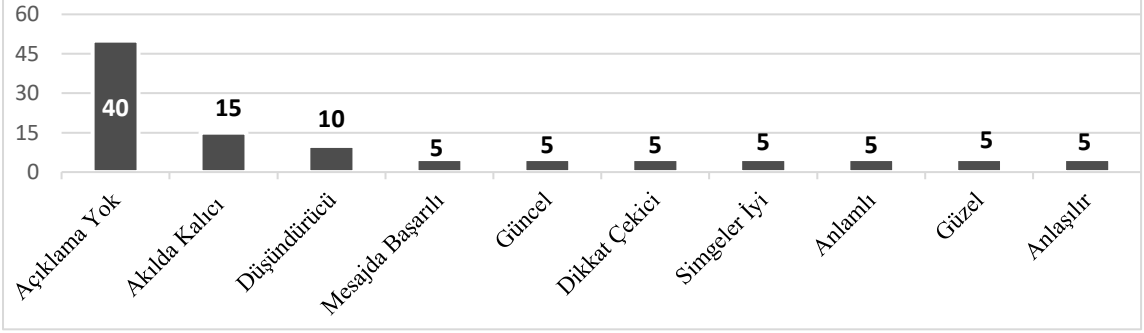
23. SORU: "Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?"



Resim 50 Suyun Önemine Dair Hareketli Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan hareketli afiş çalışmalarının tamamı etkileyici ve düşündürücü bir şekilde tasarlanmıştır.

Grafik 4.34 Afişlerin Etkileyiciliğini ve Düşündürücülüğünü Açıklama Durumu



Bu afişleri öğrencilerin **%100'ü *afişleri etkileyici ve düşündürücü*** bulduklarını söylemişlerdir. ***Afişleri etkileyici ve düşündürücü bulmalarının nedeni sorulduğunda,*** öğrencilerin **%40'ı** (K2, K3, K6, K7, K13, K14, K15 ve E4) açıklama yapmamış, Öğrencilerin **%15'i** (K5, K8 ve E3) afişleri **akılda kalıcı** için, öğrencilerin **%10'u** (K1 ve E1) afişleri **düşündürücü** olduğu için, öğrencilerin **%5'i** (K4) **mesajda başarılı** olduğu için, öğrencilerin **%5'i** K9 rumuzlu öğrenci **güncel** olduğu için, öğrencilerin **%5'i** (K10) **dikkat çekici** olduğu için, öğrencilerin **%5'i** (K11) **simgeler iyi** kullanıldığı için, öğrencilerin **%5'i** (K12) **anlamlı** olduğu için, öğrencilerin **%5'i** (E2) **güzel** olduğu için, öğrencilerin **%5'i** (E5) ise afişler **anlaşılır** olduğu için açıklamalarını yapmışlardır. Elde edilen bulgulara göre %50 öğrencinin bu konuda açıklama yapmadığı, % 50 öğrencinin

afişleri anlamlı bulduğu görülmüştür. Afişlerin etkileyiciliğini ve düşündürücülüğünü açıklama durumu yukarıda Grafik 4.34'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.23'te gösterilmiştir.

Tablo 4.23. Öğrencilerin "Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		Çünkü bizim düşünmemizi istiyor.
K2	X		…
K3	X		...
K4	X		Dil farkı olsa da mesajı vermeyi başarmıştır
K5	X		Çok akılda kalıcıydı.
K6	X		…
K7	X		…
K8	X		Görseller çok hafızada kalıcı ve derin anlamlar taşıyor.
K9	X		Çünkü dünyanın güncel sorunları üstünde durulmuş.
K10	X		Hareketli olması dikkat çekici.
K11	X		Simgeleri güzel bir şekilde kullanmış ve hareketli olması da ayrı güzel
K12	X		Anlamlı resimler
K13	X		…
K14	X		…
K15	X		…
E1	X		Çünkü doğayı veya canlıları korumak ile ilgili afişler düşündürücü
E2	X		Hareketli afişler ile çok güzel olmuş
E3	X		Akılda kalıcı bilinçlendirici
E4	X		…
E5	X		Daha anlaşılabilir

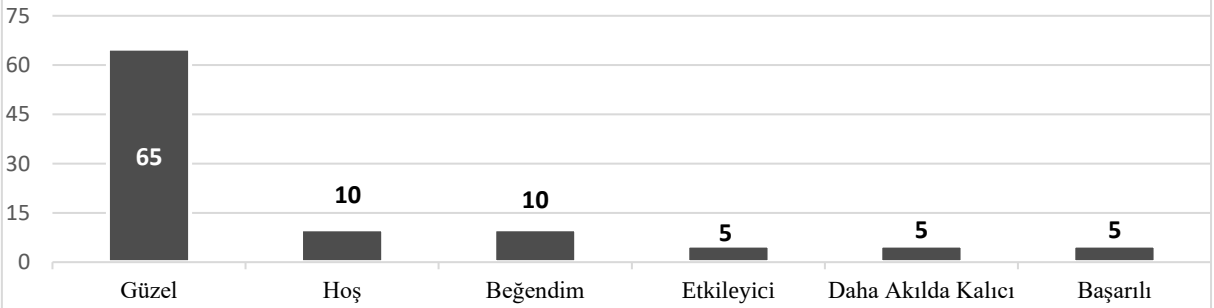
24. SORU: "Bu afişleri teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?"



Resim 50 Suyun Önemine Dair Hareketli Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan bu hareketli afiş tasarımları dijital ortamda üretilmiştir. Bu afişler tasarlanırken Adobe Flash Professional, Adobe After Effects, Apple Motion, Nuke gibi gibi tasarım programlarına başvurulmaktadır. Hareketli afiş çalışmalarının tamamı teknik ve estetik açıdan başarılı bir şekilde kurgulanmıştır.

Grafik 4.35 Afişleri Teknik ve Estetik Açıdan Çözümleme Durumu



Bu afişleri teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun? sorusuna ***öğrencilerin %65'i*** (K1, K2, K3, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K14, E2, E3 ve E5) güzel, ***öğrencilerin %10'u*** (K4 ve K13) hoş, ***öğrencilerin %10'u*** (E1 ve E4) çok beğenerek, ***öğrencilerin %5'i*** (K15) etkileyici, ***öğrencilerin %5'i*** (K9) daha akılda kalıcı, ***öğrencilerin %5'i*** (K5) de başarılı olarak değerlendirmişlerdir. Elde edilen bulgulara

göre öğrencilerin %100'ünün afişleri estetik ve teknik açıdan başarılı bulduğu görülmüştür. Afişlerin teknik ve estetik açıdan çözümleme durumu yukarıda Grafik 4.35'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.24'de gösterilmiştir.

Tablo 4.24. Öğrencilerin "Teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	***Açıklama***
K1	***Güzel***
K2	*Hepsini beğendim özellikle ikinci olan çok* ***güzel***
K3	***Güzel***
K4	***Hoş*** *görünüyor.*
K5	*Çok* ***Başarılı***
K6	*Çok* ***güzel*** *renkleri canlı olmuş*
K7	***Güzel*** *ve açıklayıcı buldum*
K8	*Bence çok* ***güzel****ler. Son görselde yazının küçük olması insanların dikkatini daha çok çekebilir.*
K9	***Daha akılda kalıcı*** *buldum*
K10	*Çok* ***güzel***
K11	*Hepsi yerinde örnekler olmuş* ***güzel***
K12	***Güzel***
K13	*Çok* ***hoş***
K14	*Çok* ***Güzel***
K15	***Etkileyici.***
E1	*Bayağı* ***beğendim***
E2	***Güzel*** *buldum*
E3	*Bence hepsi teknik ve estetik açıdan* ***güzel***
E4	*Çok* ***beğendim****. İlgi çekici.*
E5	***Güzel****.*

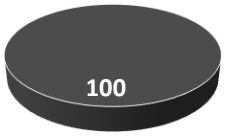
25. SORU: "Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?"



Resim 50 Suyun Önemine Dair Hareketli Afiş Çalışmaları

Suyun önemine dikkat çekmek için yapılan bu hareketli afiş tasarımlarıyla öğrencilere yöneltilen bu soruda bu afiş çalışmalarının görsel anlamda akılda kalıcılığı ölçülmek istenmiştir.

Grafik 4.36 Afişlerin Akılda Kalıcılık Durumu



Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun? sorusuna Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin ***%100'ü*** tüm afişleri akılda kalıcı bulduklarını söylemişlerdir. Afişlerin akılda kalıcılık durumu yukarıda Grafik 4.36'da gösterilmiştir.

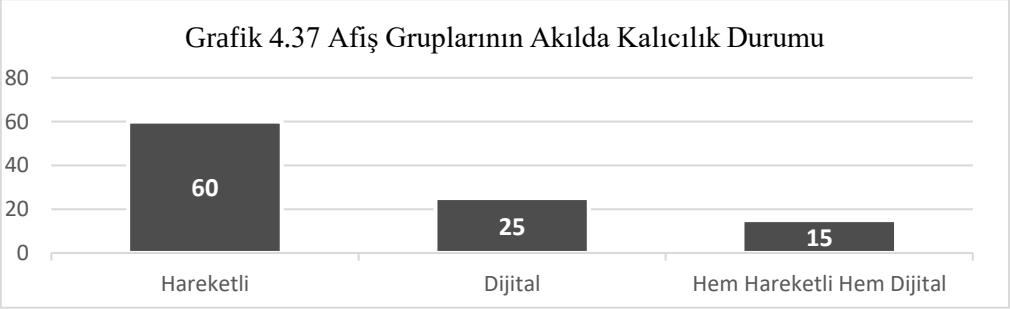
Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.25'de gösterilmiştir.

Tablo 4.25. Öğrencilerin "Bu afişi akılda kalıcı buluyor musun?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

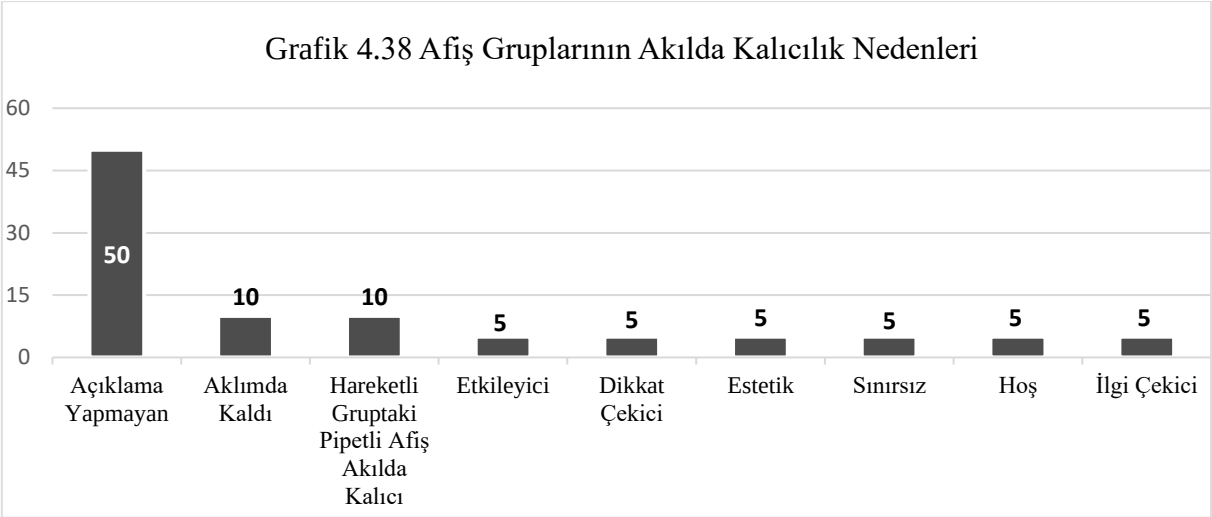
Öğrenci	Evet	Hayır
K1	X	
K2	X	

K3	X
K4	X
K5	X
K6	X
K7	X
K8	X
K9	X
K10	X
K11	X
K12	X
K13	X
K14	X
K15	X
E1	X
E2	X
E3	X
E4	X
E5	X

26. SORU: "Bu üç grup afişten hangisini akılda kalıcı buldunuz, neden?"



Elde edilen bulgulara göre **öğrencilerin %25'i** (K1, K8, K12, K13, E4) **dijital** grup afişleri, **öğrencilerin%60'ı** (K1, K2, K5, K6, K7, K9, K10, K14, K15, E1, E2, E3) **hareketli** grup afişleri, **öğrencilerin %15'i** (K3, K11, E5) ise hem **dijital hem de hareketli** grup afişleri akılda kalıcı bulduklarını belirtmişlerdir. Kâğıt üzerinde yapılan afiş grubunu seçen öğrenci olmamıştır. Afiş gruplarının akılda kalıcılık durumu yukarıda Grafik 4.37'de gösterilmiştir.



Seçtikleri afiş grubunun akılda kalıcılığının nedeni hakkında öğrencilerin %50'si (K1, K2, K4, K5, K6, K7, K14, K15, E2 ve E4) açıklama yapmamış, ***öğrencilerin %10'u*** (K9 ve K10) aklımda kaldı, ***öğrencilerin %10'u*** (K11 ve E4) hareketli gruptaki pipetli afişi beğendiklerini, ***öğrencilerin %5'i*** (K3) dikkat çekici, ***öğrencilerin %5'i*** (K8) estetik, ***öğrencilerin %5'i*** (K12) sınırsız, ***öğrencilerin %5'i*** (K13) hoş, ***öğrencilerin %5'i*** (E1) ilgi çekici, ***öğrencilerin %5'i*** (E3) etkileyici olarak açıklama yapmışlardır. Elde edilen bulgulara göre %50 öğrencinin bu konuda açıklama yapmadığı, % 50 öğrencinin ise afiş gruplarının akılda kalıcılığının nedenlerini açıkladığı görülmüştür. Afiş gruplarının akılda kalıcılık nedenleri yukarıda Grafik 4.38'de gösterilmiştir.

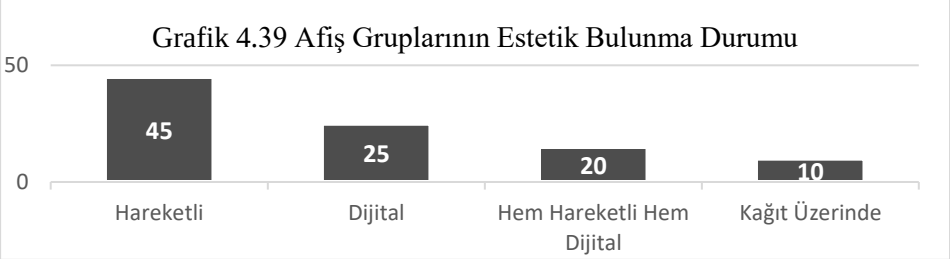
Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.26'da gösterilmiştir.

Tablo 4.26. Öğrencilerin "Bu üç grup afişten hangisini akılda kalıcı buldunuz, neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

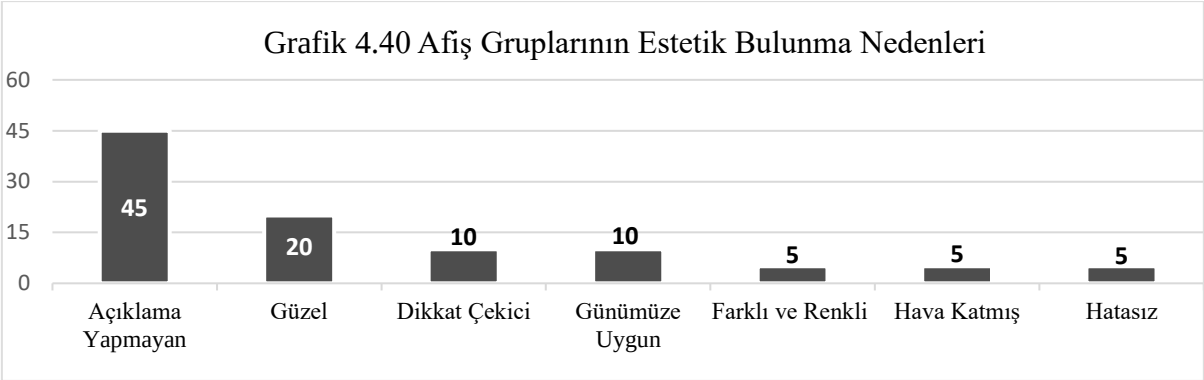
Öğrenci	Hareketli	Dijital	Kağıt Üzerinde	Açıklama
K1	X			**…**
K2	X			*Bilmiyorum*
K3	X ve	X		***Daha dikkat çekici***
K4		X		**…**
K5	X			**…**
K6	X			**…**

K7	X		**…**
K8		X	Daha **estetik** yapıları var. Ayrıca benim tarzıma ve dijitalden yaptığım şeylere benziyor.
K9	X		Bu tarz görseller daha çok **aklımda kalıyor.**
K10	X		Daha çok **aklımda kaldı**
K11	X ve	X	**Dünyadan pipetle su çekilmesi afişi** etkileyici buldum.
K12		X	Çünkü daha **sınırsız** olabilir
K13		X	*Daha **hoş.***
K14	X		…
K15	X		…
E1	X		Çünkü hareketli afişler sabit afişlere göre insanın **ilgi**sini daha çok **çekiyor.**
E2	X		…
E3	X		Hareketli olması daha **etkileyici** olmasını sağlamış
E4		X	…
E5	X ve	X	**3. olan güzeldi Suyun dünyadan çekilenini** beğendim

27. SORU: "Estetik açıdan hangi gruptaki afişleri beğendiniz neden?



Elde edilen bulgulara göre **öğrencilerin** %25'i (K4, K8, K12, K13, E3) **dijital** grup afişleri, **öğrencilerin %45'i** (K1, K2, K5, K6, K14, K15, E1, E2) **hareketli** grup afişleri, **öğrencilerin %20'si** (K3, K11, E4, R5) **hem dijital hem de hareketli** grup afişleri, **öğrencilerin %10'u (**K7, K9) da **kâğıt üzerinde** yapılan afişleri estetik bulmuşlardır. Afiş gruplarının estetik bulunma durumu yukarıda Grafik 4.39'da gösterilmiştir.



Seçtikleri afiş grubunun estetik bulmalarının nedeni hakkında öğrencilerin %45'i (K1, K2, K4, K5, K6, K7, K13, K14 ve E2) açıklama yapmamış, ***öğrencilerin %20'si*** (K8, K15, E3 ve E4) güzel, ***öğrencilerin %10'u*** (K3 veE1) dikkat çekici, ***öğrencilerin %10'u*** (K11 ve K12) günümüze uygun, ***öğrencilerin %5'i*** (K9) farklı ve renkli, ***öğrencilerin %5'i*** (K10) hava katmış, ***öğrencilerin %5'i*** (E5) hatasız olarak açıklama yapmışlardır. Elde edilen bulgulara göre %45 öğrencinin bu konuda açıklama yapmadığı, % 55 öğrencinin ise afiş gruplarının estetik bulunma nedenlerini açıkladığı görülmüştür. Afiş gruplarının estetik bulunma nedenleri yukarıda Grafik 4.40'da gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.27'de gösterilmiştir.

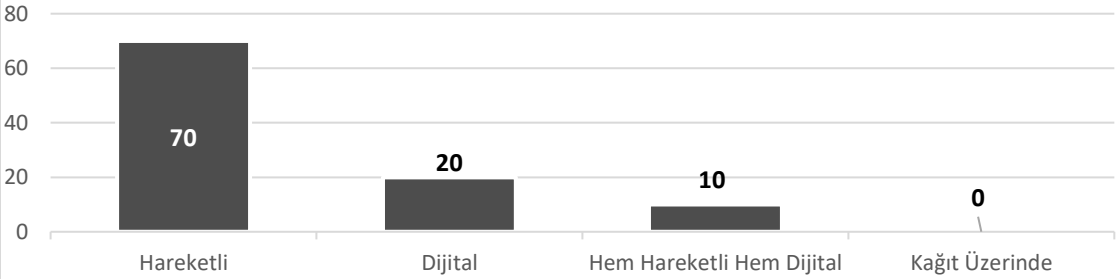
Tablo 4.27. Öğrencilerin "Estetik açıdan hangi gruptaki afişleri beğendiniz neden? Sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Hareketli	Dijital	Kağıt Üzerinde	Açıklama
K1	X			**…**
K2	X			**…**
K3	**X ve**	**X**		*Daha **dikkat çekici***
K4		X		**…**
K5	X			**…**
K6	X			**…**
K7			*X*	**…**

K8		X		*Çünkü yine tarz olarak çok **güzeller.** Ayrıca bence sanatın bu en çok kullanılması gereken ortam dijital ortam.*
K9			*X*	***Farklı** ve çok **renkli** olmasını sevdim*
K10	X			*Hareket farklı bir **hava katmış***
K11	**X ve**	**X**		***Günümüze daha uygun**.*
K12		X		*Çünkü bu **içinde olduğumuz döneme uygun** ve sınırsız*
K13		X		*...*
K14	X			*...*
K15	X			*Daha **güzel***
E1	X			*Çünkü daha **dikkat çekici** ve akılda kalıcı*
E2	X			*...*
E3		X		*Estetik açıdan daha **güzel***
E4	**X ve**	**X (İlk 2 Afiş)**		*Çok **güzeller**.*
E5	**X ve**	**X**		*Daha estetik duruyor **hatasız***

28. SORU: "Teknik açıdan hangi grup afişleri etkili buldunuz?"

Grafik 4.41 Teknik Açıdan Etkili Bulunan Afiş Grubu



Elde edilen bulgulara göre **Öğrencilerin %70'i** (K1, K2, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K12, K13, K14, E1, E2, E3) **hareketli** grup afişleri, **öğrencilerin %20'si** (K9, K15, E4, E5)

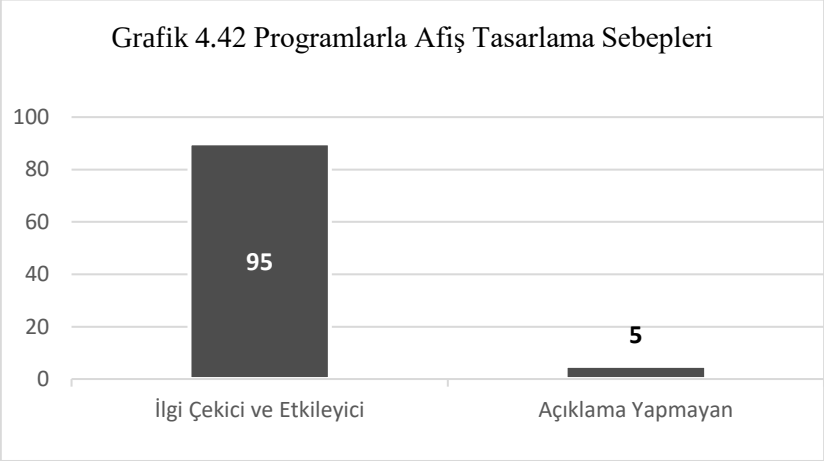
dijital grup afişleri, **öğrencilerin %10'u** (K3,K11) ise **hem dijital hem de hareketli** grup afişleri teknik açıdan etkili bulduklarını belirtmişlerdir. Kâğıt üzerinde yapılan afiş grubunu seçen öğrenci olmamıştır. Teknik açıdan etkili bulunan afiş grubu yukarıda Grafik 4.41'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.28'de gösterilmiştir.

Tablo 4.28. Öğrencilerin "Teknik açıdan hangisini etkili buldunuz?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Hareketli		Dijital	Kağıt Üzerinde
K1	X			
K2	X			
K3	X	ve	X	
K4	X			
K5	X			
K6	X			
K7	X			
K8	X			
K9			X	
K10	X			
K11	X	ve	X	
K12	X			
K13	X			
K14	X			
K15			X	
E1	X			
E2	X			
E3	X			
E4			X	
E5			X	

29. SORU: "Programları biliyor olsaydın hareketli afiş yapmak ister miydin neden?"



Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin ***%100'ü*** hareketli afiş tasarlamak istemektedir. Öğrencilerin **%5'i** (K2), hareketli afiş yapmak istemesinin nedeni hakkında **açıklama yapmamıştır**. Öğrencilerin **%95'i** (K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, E1, E2, E3, E4, E5) **ilgilerini çektiğini** ve bu afiş türünün hoşlarına gittiğini belirtmişlerdir. Programlarla afiş tasarlama sebepleri grafik yukarıda 4.42'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.29'da gösterilmiştir.

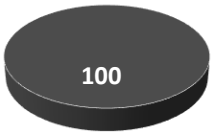
Tablo 4.29. Öğrencilerin "Programları biliyor olsaydın hareketli afiş yapmak ister miydin neden?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır	Açıklama
K1	X		*Havalı duruyor.*
K2	X		*…*
K3	X		*Çünkü hoşuma gidiyor*
K4	X		*Bunu yapmak daha eğlenceli olabilir.*
K5	X		*Çok hoş anlamlı*
K6	X		*Hareketli afişler çok hoşuma gitti.*
K7			*Çünkü havalı ve etkileyici görünüyor.*

K8	X	*Zaten yapıyorum ve çok güzeller, ayrıca sanatın bence bu zamanlarda en çok kullanılması gereken yer dijital ortam.*
K9	X	*Beni görsel sanatlar konusunda geliştireceğini düşünüyorum.*
K10	X	*Telefonda artık daha çok hareketli şeyler kullanılıyor daha çok kullanışlı ve akılda kalıcı oluyor.*
K11	X	*Her konu hakkında dikkat çekici şeyler yapılabilir.*
K12	X	*Eğlenceli*
K13		*Kolay göründü.*
K14	X	*İlgimi çekti.*
K15	X	*Afişle ilgili güzel şeyler yapabilirim*
E1	X	*Çünkü hareketli bir afiş yapmayı öğrenmek güzel olurdu.*
E2	X	*Bilgilendirici bir afiş yapmak isterdim*
E3	X	*Yapmak isterdim, çünkü hareketli afişler hem güzel hem de kaliteli duruyor.*
E4	X	*Çünkü denemek isterim*
E5	X	*Düşündüğüm şeyleri bu türde anlatmak isterdim*

30. SORU: "Görsel sanatlar dersinde afiş konusunun hareketli afiş çalışmalarıyla işlenmesi hakkında ne düşünürsün?"

Grafik 4.43 Görsel Sanatlar Dersinde Afiş Konusunun Hareketli Afiş Çalışmalarıyla İşlenmesi Durumu



Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin ***%100'ü*** görsel sanatlar dersinde afiş konusunun hareketli afiş çalışmalarıyla işlenmesini olumlu karşılamaktadırlar. Görsel sanatlar dersinde

afiş konusunun hareketli afiş çalışmalarıyla işlenmesi durumu yukarıda Grafik 4. 43'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği ayrıntılı yanıtlar aşağıda Tablo 4.30'da gösterilmiştir.

Tablo 4.30. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde afiş konusunun hareketli afiş çalışmalarıyla işlenmesi hakkında ne düşünürsün?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	***Açıklama***
K1	Bence eğlenceli olabilir
K2	Ders daha ilgi çekici olabilir.
K3	Daha iyi olur
K4	Öğrenciyi yaratıcılık konusunda güçlendirebilir.
K5	Hoşuma gider.
K6	Bence olabilir değişik olur. Çağımıza uygun olabilir, keşke olsa.
K7	Eğlenceli olurdu.
K8	Güzel ve eğlenceli olabilirdi.
K9	Yararlı olacağını düşünüyorum.
K10	Seviniriz, yararlı olurdu.
K11	Çok iyi olur. Öğrencilerin dikkatini çekeceğini düşünüyorum.
K12	Güzeller. Daha yaratıcı çalışmalar ortaya çıkarabiliriz.
K13	Hoş
K14	Güzel olur. Daha ilgi çekici olur.
K15	Güzel olur, program öğrenmiş oluruz
E1	Bence ders daha ilgi çekici eğlenceli olur.
E2	Bilgilendirici ve sosyal mesaj veren afişlerle faydalı olabilir.
E3	Olumlu düşünüyorum ve afiş çalışmaları yapılması gereken bir şey
E4	Faydalı bulurum.
E5	İyi olur öğrencilere bilgiler mesajlar daha iyi anlatılır.

31. SORU: "Hareketli afişleri incelemek sana tasarım yapabilme konusunda yardımcı olur mu?"

Grafik 4.44 Hareketli Afiş İncelemenin Tasarım Yapabilmeye Katkı Durumu



Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin **%100'ü** hareketli afişleri incelemenin tasarım yapabilme becerilerine yardımcı olacağını düşünmektedirler. Hareketli afiş incelemenin tasarım yapabilmeye katkı durumu yukarıda Grafik 4.44'de gösterilmektedir.

Tablo 4.31. Öğrencilerin "Hareketli afişleri incelemek sana tasarım yapabilme konusunda yardımcı olur mu?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır
K1	X	
K2	X	
K3	X	
K4	X	
K5	X	
K6	X	
K7	X	
K8	X	
K9	X	
K10	X	
K11	X	
K12	X	
K13	X	
K14	X	
K15	X	
E1	X	
E2	X	
E3	X	
E4	X	
E5	X	

32. SORU: "Görsel sanatlar dersinde hareketli afiş tasarlamak ister miydin?"

Grafik 4.45 Hareketli Afiş Tasarlama İsteği



Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin **%100'ü** görsel sanatlar dersinde hareketli afiş tasarlamak istemektedirler. Hareketli afiş tasarlama isteği yukarıda Grafik 4.45'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar Tablo 4.32'de gösterilmiştir.

Tablo 4.32. Öğrencilerin "Görsel sanatlar dersinde hareketli afiş tasarlamak ister miydin?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Evet	Hayır
K1	X	
K2	X	
K3	X	
K4	X	
K5	X	
K6	X	
K7	X	
K8	X	
K9	X	
K10	X	
K11	X	
K12	X	
K13	X	
K14	X	
K15	X	
E1	X	
E2	X	
E3	X	
E4	X	
E5	X	

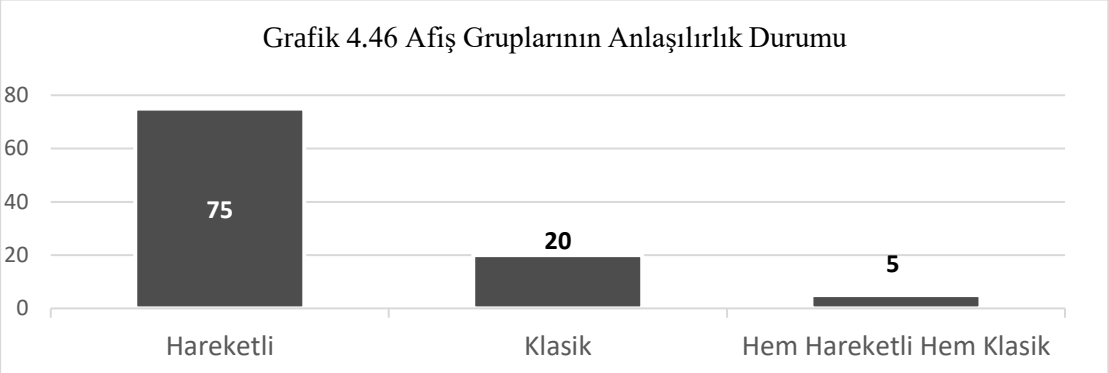
33. SORU: "En çok hangi konuda afiş tasarlamak isterdin? Bu konudaki düşüncelerini bana anlatır mısın?"

Katılımcı öğrencilerin görsel sanatlar dersinde tasarlamak istedikleri afiş konuları bireysel olarak Tablo 4.33'de gösterilmiştir.

Tablo 4.33. Öğrencilerin "En çok hangi konuda afiş tasarlamak isterdin? Bu konudaki düşüncelerini bana anlatır mısın?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Açıklama
K1	*Siyaset*
K2	*Hayvan hakları*
K3	*Hayvan hakları*
K4	*Eğitimin ve saygının önemi.*
K5	*Su tasarrufu ve çevre kirliliği*
K6	*Moda*
K7	*Turizm ve siyaset*
K8	*Bence konular serbest olmalı. Ama daha çok reklam afişi tarzında tasarlamak isterdim.*
K9	*Eşitsizlik*
K10	*Kadın cinayetleri*
K11	*Kadın hakları*
K12	*Ayrımcılık*
K13	*Dünyayı korumak*
K14	*Çevreyi korumak*
K15	*Dijital, Sosyal medya içerikleri*
E1	*Hayvanları korumak veya yardıma muhtaç insanlara yardım etmek.*
E2	*Suyun önemi*
E3	*Doğa*
E4	*Şuan aklıma bir konu gelmedi.*
E5	*Savaşlar Hakkında*

34. SORU: "Gördüğün hareketli afişler mi yoksa klasik afişler mi daha anlaşılırdı?"



Elde edilen bulgulara göre **öğrencilerin %75'i** (K2, K3, K8, K9, K10, K12, K13, K14, K15, E1, E2, E3, E4, E5) **hareketli** grup afişleri, **öğrencilerin %20'si** (K1, K4, K5, K6,) **klasik** grup afişleri, **öğrencilerin %5'i** (K11) ise **hem klasik hem de hareketli** grup afişleri daha anlaşılır bulmuşlardır. Afiş gruplarının anlaşılırlık durumu yukarıda Grafik 4.46'de gösterilmiştir.

Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel verdiği yanıtlar aşağıda Tablo 4.34'de gösterilmiştir.

Tablo 4.34. Öğrencilerin "Gördüğün hareketli afişler mi yoksa klasik afişler mi daha anlaşılırdı?" sorusuna verdikleri yanıtlar:

Öğrenci	Hareketli Afişler	Klasik Afişler	Açıklama
K1		X	
K2	X		
K3	X		
K4		X	
K5		X	
K6		X	
K7			
K8	X		*Hareketli daha eğlenceliydi.*
K9	X		
K10	X		
K11	X ve	X	

K12	X		
K13	X		
K14	X		
K15	X		
E1	X		*Resimler ve yazılar çok uyumluydu.*
E2	X		
E3	X		*Daha anlaşılır. Suyun damlaması güzel anlatılmış*
E4	X		
E5	X		

BÖLÜM V: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1.Sonuç

Hareketli afiş tasarımının görsel sanatlar eğitiminde etkin kullanımına yönelik yapılan bu araştırmadaki bulgulara göre çıkan sonuçlar doğrultusunda görüşme yapılan öğrencilerin %95'inin görsel sanatlar dersine karşı ilgili olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin görsel sanatlar dersinde çoğunlukla geleneksel resim malzemeleri kullandıkları görülmüştür.

Afiş tasarımının tanımına dair öğrencilerin %35'i *"K1:Mesaj veren tasarımdır, K4:Dikkat çekerek bilgi verir, K10:Bir şeyleri tanıtmaya yarar, E2:Duyuru yapmak için tasarlanır, ..."* şeklinde başarılı sayılabilecek bir tanımlar yapmışlardır. **Afiş tasarımı yaparken nelere dikkat edilmesi gerektiği konusunda öğrencilerin %50'si** *"K1,K9: mesajın anlaşılır olmasına, K2: İlgi çekici ve yaratıcı olmasına, K7: Font, yazı, başlık ve renge, ..."* gibi açıklamalar yapmıştır. **Afiş yapılırken kullanılan malzemeler hakkında öğrencilerin %40'ı** dijital ve sanat malzemeleriyle afişlerin yapılabileceğini belirtmişlerdir. **Öğrencilerin %90 'ı** *"K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7,K8, K10, K11, K13, K14, K15, E1,E2,E3,E4,E5"* ***bir afişle karşılaştığı zaman afişte verilen mesajı anlayabileceklerini*** ifade etmişlerdir. Öğrencilerin %100'ü bir afişi anlamlandırmada kullanılan teknik, kompozisyon, renk, vurgu mesajı karşıya iletmekte önem taşıdığını ifade etmişlerdir. **Öğrencilerin %30'u "***K8, K9, K10, E1, E4 ve E5"* ***rengin*** anlamlarını kullanmanın verilen mesajı karşıya iletmede önemli olduğuna dair, **öğrencilerin %10'u** *"K12 ve E2"* ***görseller***in mesaj iletmede önemine dair, **öğrencilerin %10'u** *"K4 ve K11"* ise ilgi çekici ***sözler*** kullanmanın verilen mesajı karşıya iletmede önemli olduğuna dair açıklama yapmışlardır. Öğrencilerin %100'ü bir afiş tasarımında yaratıcı fikirleri ayırt edebileceklerini belirtmektedir. Yöneltilen sorularla öğrencilerin afiş hakkında bilgilerinin olduğu fakat bunu sözlü olarak ifade etmekte zorlandıkları tespit edilmiştir.

Öğrencilere Dijital Afişler, Kâğıt Üzerine Yapılan Afişler ve Hareketli Afişler olmak üzere üç grupta afiş çalışmaları gösterilmiş ve bu afişler hakkında dört soru sorulmuştur. Birinci olarak tüm afiş gruplarında **"Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?"** sorusu yöneltilmiştir. Bu soruda afişlerdeki mesajı algılayabilme ve afişin anlatmak istediği mesajın çözümlenebilme

becerileri ölçülmüştür. Buna göre öğrencilere gösterilen tüm grup afişlerdeki mesajların tamamı algılanmıştır. Afişlerdeki mesajların başarılı bir şekilde anlatılması ve çözümlenmesi, **Dijital Grup Afişlerde %95** *"Örnek Çözümlemeler: K4: Küresel ısınma ve kuraklıktan bahsediliyor. Ayrıca suyun önemine de vurgu yapılmış, K10: Suyun bilinçli kullanılması gerektiğini ve suyun dünyamız için önemi, …"* **Kâğıt Üzerine Yapılan Grup Afişlerde %80** *"Örnek Çözümlemeler: K6: Su hakkında ve su tasarrufu hakkında, K14: Suyun önemini anlatıyor, …"* **Hareketli Grup Afişlerde %95** *"Örnek Çözümlemeler: E1: Suyu korumamız ve suyu tasarruf etmemiz konusunda bizi uyarıyor, E5: Suyu korumak boşuna harcamamak*, …" olarak belirlenmiştir. Tüm grup afişlerdeki mesajların başarılı bir şekilde anlatılma ve çözümlenme ortalaması %90'dır.

İkinci olarak tüm afiş gruplarında **"Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz? Neden?"** sorusu yöneltilmiştir. Bu soruda öğrencilerin afişleri etkileyici ve düşündürücü bulma becerileri ölçülmüştür. Gösterilen tüm grup afişlerdeki etkileyici ve düşündürücü bulunma oranı**: Dijital Grup Afişlerde %100** *"Örnek açıklama: K1, K4: Mesajın net şekilde gösterilmediği için düşündürücü buldum, …",* **Kâğıt Üzerine Yapılan Grup Afişlerde %70** *"Örnek açıklama: K1: Afişlerde mesajın direkt bir şekilde gösterilmediği için düşündürücü buldum, …",* **Hareketli Grup Afişlerde %100** "*Örnek açıklama: K5, K8, E3: Akılda kalıcı olduğu için etkileyici ve düşündürücü"* olarak belirlenmiştir. Tüm grup afişlerdeki etkileyici ve düşündürücü bulma becerileri ortalaması %90'dır.

Üçüncü olarak tüm afiş gruplarında **"Bu afişleri teknik açıdan ve estetik (renk, kompozisyon, vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?"** sorusu yöneltilmiştir. Bu soruda öğrencilerin afişleri teknik ve estetik açıdan yorumlamaları istenmiştir. Gösterilen tüm grup afişlerin teknik ve estetik açıdan başarılı yorumlanma oranı**: Dijital Grup Afişlerde %100** "*Örnek açıklama: K4:Özellikle ilk ikisi oldukça hoş afişi kelimelerle anlatmak yerine görsel kullanmak daha estetik ve akıllıca duruyor. Ayrıca arka plandaki renk asıl anlatılmak istenilen şeyi ortaya çıkartmıştır, K10:Üçüncü poster çok kalabalık ama ilk iki poster sade bir biçimde ele aldıkları konuyu ifade etmiş, …",* **Kâğıt Üzerine Yapılan Grup Afişlerde %50** "*Örnek açıklama: K11: Daha basit tarzda olduğu için çocuklar rahat kavrayabilir o açıdan güzel, E3: Estetik açıdan güzel olmuşlar renkler biraz daha iyi kullanılabilirdi, …",* **Hareketli Grup Afişlerde %100** "*Örnek açıklama: K8:* Bence çok güzeller. Son görselde yazının küçük olması insanların dikkatini daha çok çekebilir, K2: Hepsini beğendim

özellikle ikinci olan çok güzel, …", olarak belirlenmiştir. Tüm grup afişlerin teknik ve estetik açıdan başarılı yorumlanma ortalaması %83'tür.

Dördüncü olarak tüm afiş gruplarında **"Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?"** sorusu yöneltilmiştir. Bu soruda öğrencilerde afişlerin akılda kalıcılık oranı ölçülmüştür. Gösterilen tüm grup afişlerin akılda kalıcılık oranı: **Dijital Grup Afişlerde %100, Kâğıt Üzerine Yapılan Grup Afişlerde %70** "*K1, K5, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K14, K15, E1, E2, E3, E5"* **Hareketli Grup Afişlerde %100**'dür. Tüm grup afişlerin akılda kalıcılık oranı ortalaması %90'dır.

Gösterilen afişlerden sonra hangi grup afişin en çok akılda olduğunu bulmaya yönelik öğrencilere **"Bu üç grup afişten hangisini akılda kalıcı buldunuz, neden?"** sorusu yöneltilmiştir. Bu soruda **öğrencilerin %25'i dijital grup afişleri** *"Örnek açıklama: K8:Daha estetik yapıları var, K12: Çünkü daha sınırsız olabilir, …"*, **öğrencilerin %60'ı hareketli grup afişleri,** *"Örnek açıklama: K10: Daha çok aklımda kaldı, E1: Çünkü hareketli afişler sabit afişlere göre insanın ilgisini daha çok çekiyor, …",* **öğrencilerin %15'i ise hem dijital hem de hareketli grup afişleri** *"Örnek açıklama: K3: Daha dikkat çekici, K11: Dünyadan pipetle su çekilmesi afişi etkileyici buldum, E5: 3. olan güzeldi Suyun dünyadan çekilenini beğendim, …"* akılda kalıcı bulduklarını belirtmişlerdir. Kâğıt üzerinde yapılan afiş grubunu seçen öğrenci olmamıştır. Öğrenciler en fazla hareketli afişleri akılda kalıcı bulmuşlardır.

Gösterilen afişlerden sonra hangi grup afişin estetik olduğunu bulmaya yönelik soruda öğrencilere **"Estetik açıdan hangi gruptaki afişleri beğendiniz neden?"** sorusu yöneltilmiştir. **Öğrencilerin %25'i dijital grup afişleri** *"Örnek açıklama: K8: Çünkü yine tarz olarak çok güzeller. Ayrıca bence sanatın bu en çok kullanılması gereken ortam dijital ortam, K12: Çünkü bu içinde olduğumuz döneme uygun ve sınırsız, …",* **öğrencilerin %45'i hareketli grup afişleri** *"Örnek açıklama: K10: Hareket farklı bir hava katmış, E1: Çünkü daha dikkat çekici ve akılda kalıcı, …",* **öğrencilerin %20'si hem dijital hem de hareketli grup afişleri** *"Örnek açıklama: K3: daha dikkat çekici, E5: Daha estetik duruyor hatasız, …",* **öğrencilerin %10'u da kağıt üzerinde yapılan afişleri** *"Örnek açıklama: K9: Farklı ve çok renkli olmasını sevdim, …",* estetik bulmuşlardır. Öğrenciler en fazla hareketli gruptaki afişleri estetik bulmuşlardır.

Gösterilen afişlerden sonra hangi grup afişin teknik açıdan etkili olduğunu bulmaya yönelik soruda öğrencilere **"Teknik açıdan hangi grup afişleri etkili buldunuz?"** sorusu yöneltilmiştir. **Öğrencilerin %70'i** *"K1, K2, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K12, K13, K14, E1, E2, E3" hareketli grup afişleri,* **öğrencilerin %20'si** *"K9, K15, E4, E5" dijital grup afişleri,* **öğrencilerin %10'u** *"K3,K11"* ise *hem dijital hem de hareketli grup afişleri* teknik açıdan etkili bulduklarını belirtmişlerdir. Kağıt üzerinde yapılan afiş grubunu seçen öğrenci olmamıştır. Öğrenciler en fazla hareketli afişleri teknik açıdan etkili bulmuşlardır.

Öğrencilerin hareketli afiş tasarımı hakkında bilgileri var mıdır? sorusuna yönelik sonuçlar: Araştırma kapsamında öğrencilere önce durum tespitine yönelik hareketli afişe dair bilgilerinin var olup olmadığını anlamak için çeşitli sorular yöneltilmiştir. Öğrencilerin %75'i çeşitli mecralarda, gifler, animasyonlar ve reklamlar gibi hareketli görsellerle karşılaşmaktadır. Öğrencilerin %45'i daha önce hareketli afiş çalışması gördüğünü, %55'i ise daha önce hareketli afiş çalışması görmediğini belirtmiştir. Bu duruma göre öğrenciler çoğunlukla sahip oldukları teknolojik aletlerde, pek çok hareketli unsurla karşılaşmakta belki de hareketli afiş çalışmaları da görmekte fakat bunun bir hareketli tasarım ürünü olduğunu bilmemektedirler.

Öğrencilerin teknolojik yenilikleri takip etme durumları nelerdir? sorusuna yönelik sonuçlar: Öğrencilerin %100'ünın teknoloji kullanımı ile ilgili oldukları görülmektedir. Öğrencilerin teknoloji ile ilgili oldukları yüzdelik konu başlıkları şu şekildedir: %20 sosyal medya, %20 tablette dijital çizim, %25 video izleme, %10 oyun, %10 kodlama, %15 müzik dinleme. Öğrencilerin dijital tasarıma karşı ilgileri bulunmaktadır. Öğrencilerin %65'i görsel sanatlar dersinde teknolojinin sunduğu olanaklardan faydalanmak istemektedir. Öğrencilerin %35'i ise derslerde kullanılan yöntemleri yeterli bulmaktadır. Öğrencilerin %45'inin verdiği cevaplara göre kullanılan programlar şu şekildedir: IbishPaintX, Procreate, Wacom Tablet, 3D Paint, Sketchbook ve tablet uygulamalarında yer alan programlar. Genel olarak öğrencilerin %45'i dijital tasarım programı kullanmakta, %10'u bir tasarım programı aramakta, %45'i ise herhangi bir tasarım programı kullanmamaktadır. Öğrencilerin %85'inin dijital tasarım programlarıyla tasarım yapma fikri ilgilerini çekmektedir.

Hareketli afiş tasarımı çalışmalarının öğrencilere tasarım yapabilme becerisi kazandırmaya katkısı var mıdır? sorusuna yönelik sonuçlar: Öğrencilerin %100'ü

hareketli afiş tasarlamak istemektedir. Öğrenciler genel anlamda hareketli afişi ilgi çekici bulmuşlardır. Öğrencilerin %100'ü hareketli afişleri incelemenin tasarım yapabilme becerilerine yardımcı olacağını düşünmektedirler.

Öğrencilerin hareketli afiş tasarımı konularını algılama becerileri nasıldır? sorusuna yönelik sonuçlar: Öğrencilere gösterilen hareketli afiş tasarımları doğrultusunda öğrencilerin %100'ü konuyu anlayabildiklerini, afişleri etkileyici ve düşündürücü bulduklarını ifade etmişlerdir.

Öğrencilerin hareketli afiş tasarlamaya karşı ilgileri ne durumdadır? sorusuna yönelik sonuçlar: Öğrencilerin %100'ü görsel sanatlar dersinde afiş konusunun hareketli afiş çalışmalarıyla işlenmesini olumlu karşılamaktadırlar.

Hareketli afiş tasarımları ders konularına karşı istek uyandırmakta mıdır? sorusuna yönelik sonuçlar: Öğrencilere gösterilen hareketli afiş tasarımları doğrultusunda öğrencilerin heyecanlandığı gözlenmiştir. Öğrencilerin %100'ü görsel sanatlar dersinde hareketli afiş tasarlamak istemektedirler. Öğrencilerin tasarlamak istedikleri afiş konuları şu şekildedir: Siyaset, Hayvan hakları, Eğitimin ve Saygının Önemi, Su Tasarrufu Ve Çevre Kirliliği, Moda, Turizm ve siyaset, Reklam afişleri, Eşitsizlik, Kadın cinayetleri, Kadın hakları, Ayrımcılık, Dünyayı korumak, Çevreyi korumak, Dijital, Sosyal Medya İçerikleri, Hayvanları Korumak, Yardıma Muhtaç İnsanlara Yardım Etmek, Suyun önemi, Doğa.

Hareketli afiş tasarımları öğrencilerin görsel okuryazarlığını geliştirmekte midir? sorusuna yönelik sonuçlar: Görsel okuryazarlığın öğretilmesi, öğrencilerin ve öğretmenlerin anlamı tanımlayan ortak bir görsel üst dile sahip olmalarını gerektirir. Görsel bir üst dile erişim, öğrencilerin ve öğretmenlerin, yazılı ve sözlü metinlerde anlam oluşturma hakkında konuşmak için yaygın olarak anlaşılan bir dilbilgisini kullandığımız gibi, görsel metinlerde anlamın nasıl yapıldığı hakkında doğru ve tutarlı bir şekilde konuşmalarını sağlayacaktır. Üst dil, metinlerin karşılaştırılmasını sağlar. Yazarın yaptığı görsel göstergebilimsel seçimlerin belirli anlamlar oluşturmasına, belirli seçimlerin izleyici üzerindeki etkilerine, hangi alternatiflerin seçilmiş olabileceğine ve bunun anlamı nasıl değiştireceğine ilişkin tartışma ve tanımlama olanağı sağlar (Unsworth, 2007, s. 380). Öğrencilere gösterilen afişlerde hangi grup afişin öğrenciler açısından daha anlaşılır olduğu

çözümlenmeye çalışılmıştır. Öğrencilerin %75'i hareketli grup afişleri, %20'si klasik afişleri, %5'i ise hem klasik hem de hareketli grup afişleri daha anlaşılır bulmuşlardır.

Sonuç olarak öğrenciler, görsel sanatlar derslerinde afiş konularında hareketli afiş tasarımlarına yer verilmesi gerektiği mesajını vermişlerdir. Bu sonuç aynı zamanda teknolojiye ait gelişmeleri takip ettiklerini, teknolojik tasarım programlara ilgi duyduklarını ve bu konuda kendilerini geliştirmeye açık olduklarını göstermektedir.

5.2. Tartışma

Hareketli afiş tasarımının eğitimde etkili kullanılmasına yönelik yapılan bu araştırmada, ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin hareketli afiş tasarımları ile ilgili görüşleri alınmış, elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir.

Tasarım olgusunun bireylerdeki yansıma derecesinin, ülkenin gelişim düzeyi ve gelişmişliği ile doğru orantılı olduğu bilinmektedir. Modern ülkeler topluluğuna girme hedefine kilitlenmiş olan ülkemizde, her türlü ürün tasarımını kendi kültürel kimlik değerlerimizi dikkate alarak tasarlayan ve bu tasarım ürünlerine ihtiyaç duyan insanlara ihtiyaç vardır. İlk ve ortaöğretim kurumlarında özellikle görsel sanatlar eğitimi derslerinde grafik tasarım ve poster tasarımı konularının işlenmesiyle bu gereksinimin karşılanabileceği söylenebilir. (Alakuş, 2002). Öğrenciler görsel sanatlar derslerinde tasarım konularıyla çalışmalar yapmaktadır. Bu araştırma kapsamında öğrencilere yöneltilen *"Görsel sanatlar dersinde konu olarak hiç afiş tasarımı yaptın mı?"* ve *"Afiş tasarımına baktığınızda yaratıcı fikirleri ayırt edebilir misiniz?"* sorularından elde edilen bulguların %100 olumlu olması, Alakuş'un düşüncelerini destekler niteliktedir.

16. ve 17. Yüzyıllara kadar yapılmış olan afişler sadece tipografiden oluşmaktadır. 18. Yüzyılda, çekici sanatçı pozlarını içeren resimsel posterler yapılmıştır. Bu yıllarda afişin gelişiminde önemli bir görevi olan yeni bir "litografi" adında yeni bir teknik ortaya çıkmıştır. 1798'de Alman Alois Senefelder'in icat ettiği bu tekniğin bir sonucunda, tondan tona geçiş sorunu çözülmüştür. Suyun yağ ile birleşmemesi ilkesine dayanan bu yöntemle kâğıda oldukça ince taneli kireçtaşı üstünde çizilmiş bir desen veya metin basılmıştır. Ofset baskı sisteminin de temelini atan litografi, afişlerin renklendirilmesini başlatmıştır. Bu yeni metot, kısa zamanda resim sanatçılarının kullandığı bir teknik olmuştur. Aynı zamanda ofset

baskı sisteminin oluşumuna öncülük eden litografi afişlerde renklenmeye başlamıştır (Bektaş,1992). Teknolojinin gelişmesi ile birlikte sanatın afiş sanatının grafik sanatının geçmişte günümüze dek birçok değişime uğramıştır.

19. yüzyılda başlayan sanayi devrimi ile bu yüzyılda ticari hayat bu sanatı kendine göre şekillendirmiştir. Fransa da yaygınlaşan ve 1881 yılında Fransa basın özgürlüğü kararı ile birlikte üretilen malların tanıtılmasında afişler etkin rol almış dergi gazete ve duvarlarda ilan olarak kullanılmıştır. Günümüzde bu gelişmenin yerini çeşitli ilgili web siteleri aldığı gibi hareketsiz tanıtımların yerini bannerlar, gifler, videolar, reklamlar, hareketli afişler, hareketli stickerlar, hareketli duvar kağıtları gibi tanıtımlar yer almış dünyanın teknolojik gelişimi içinde iletişim sanatı olan grafik sanatı da yerini almıştır.

II. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Polonya afişleri 1950'lerde uluslararası anlamda ilgi çekici olmaya başladı. Bu afişler, renkli kağıtları yırtarak ve keserek geçmişin karanlık günlerinin trajedisinden kaçmak için parlak dekoratif renk ve şekil dünyasına yönelerek, neredeyse rastgele bir kolaj yaklaşımı ile tasarlandıktan sonra serigrafi tekniğinde basıldı. II. Dünya Savaşında Polonya afişlerinde görünen kolaj tekniği bugün sanat eğitiminde ve afiş tasarımında kullandığımız bir tekniktir. Üretimde kullandığımız bu teknik 1950'lerde ilgi çekici olmaya başladı. Teknikteki teknolojideki bu ilerlemeler günümüzde kullanılan hareketli afişlerin oluşmasına kadar getirmiştir. O halde bu tekniğin farklı programlarla teknik donanımı olan okullarda tıpkı kolaj tekniği gibi sanat eğitiminde öğrencilerin çağı yakalaması adına kullanılması gerektiği kaçınılmazdır.

II. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra sanayileşme sürecine hızlı bir şekilde giriş yapan Japonya, afiş tipi fotoğraf ve bilgisayar iletişiminin tüm olanaklarını kullanmakta, afişin iki boyutlu olan düzlemini üç boyutlu bir görüntüye dönüştürmekte, mekan ve sonsuzluk izlenimini uyandıran görseller oluşturmakta ve aynı zamanda tipik Japon niteliklerini tasarıma uyarlamaktadır. Bu gelişmelerdeki farklılıkların günümüz klasik sanat eğitiminde teknik olarak, yaratıcılığa katkısı olarak kullanılmaktadır. Araştırmadaki öğrencilerin *"K8: IbispaintX kullanıyorum, onun dışında görselleri netleştirmek için Remini, fontlar için Line Kamera kullanıyorum. Ayrıca filter için Polar kullanıyorum, K10: Procreate ve Wacoom Tablet ile çizim yapıyorum, E1: Paint 3D resim çizme uygulamaları güzel"* yaptığı açıklamalar bu görüşü destekler niteliktedir.

Her türlü sanat ve tasarım ürününün doğru algılanması, yorumlanması ve yargılanması, sanat eğitiminin güncellenmesi ve gelecekte sanatçı veya sanat izleyicisi olabilecek kişilerin yetiştirilmesi ile mümkün olacaktır. Sanatın sanayi ile ilişkisinden doğan "Bauhaus" felsefesinin 1950'li yıllardan sonra geldiği ülkemizde ortaokullarda ve görsel sanatlar

derslerinde basit iş dersleri verilmesine karşın bu öğrencileri tasarım mesleğine yönlendirmeye yetmemiştir (Tepecik, 2002). Görsel materyallerin önemli rol oynadığı günümüz koşullarında, sanat eğitiminin de önemli bir bölümü olan afiş tasarım temalarının modern öğretim yöntemleriyle desteklenerek okullarda uygulanması ele alınması gereken önemli bir ihtiyaçtır. Modernleşmenin tasarımı olarak bilinen Bauhaus Ekolü, mimarlık, sanat ve tasarımda modernizmin gelişimini temsil ederek, 20. Yüzyılın başlarında etkisini gösteren bir okuldur. Araştırmadaki öğrencilerin *"K8: Teknoloji ile aram iyi. Tablet ile çizim yaparak fotoğraf düzenliyorum, K3: Teknoloji ile aram iyi kod yazmayı severim, E1: Teknoloji ile aram iyi, daha çok telefonumdan çektiğim resimleri uygulamalarda çizerim, E4: Teknolojiye ilgiliyim. Film izlerken tablette çizim yapmayı seviyorum."* gibi bulgularla teknolojik gelişmeleri takip etmesi Bauhaus Okulunun anlayışını destekler niteliktedir.

Küresel kitle kültürü, görsel kültür çağı, yeni medya çağı, internet çağı veya dijital çağ, günümüzde insanlar bilgi ve iletişim odaklı hızlı bir toplumsal dönüşümün ortasındadır. İnternet ve yeni medya teknolojileri günlük hayatımızda köklü değişiklikler ve gelişmeler gerektiriyordu. İnternet çalışma şeklimizi, ne tükettiğimizi, nasıl oynadığımızı, kiminle etkileşimde bulunduğumuzu, nasıl öğrendiğimizi ve yaşam tarzımızla ilgili diğer birçok ayrıntıyı değiştirmiştir (Poe, 2015: 16).

1990'lı yılların ortalarında internetin bir iletişim aracı olarak kullanılmasıyla bilgi mimarisinin geleneksel yapısı değişmiş ve bu gelişme izleyicilerin okuma ve izleme alışkanlıklarını büyük ölçüde etkilemiştir. İnternetin yaygınlaşmasından önceki dönemde kitapların aktardığı bilgiler doğrusal bir sistem üzerinden okuyucuya ulaşırken interaktif ortam, bu sisteme ters yönde çalışan çok yönlü bilgi aktarımıyla okuyuculara aktif rol vermiş, dinamik grafikler, fotoğraflar ve metinler harekete duyarlı bir kitle oluşturmuştur. (Ergüven, 2012: 32-33).

Tasarım ve sanatsal eğilimlerin gereklilikleri, afişlerin sunumunda ve oluşumunda farklı tekniklerin bir arada kullanılmasına izin vermektedir. Tasarımcılar, çalışmalarını uygun gördükleri yöntemlerle sunmanın farklı yollarını denerler. Farklı tasarım programlarının geliştirilmesi ve dijital medyanın grafik tasarım alanında yaygınlaşması, afiş tasarlama ve sunma olanaklarını değiştirmektedir. Gelişen ve değişen dünyada görsel sanatlar derslerinde sanat malzemeleriyle işlenen afiş tasarımı konuları öğrencilerin ilgilerini artık çekmemektedir. Araştırmadaki öğrencilerin *"K9: Dijital programlarla tasarım yapmanın, Beni görsel sanatlar konusunda geliştireceğini düşünüyorum. E3: Yapmak isterdim, çünkü*

hareketli afişler hem güzel hem de kaliteli duruyor. E5: Düşündüğüm şeyleri bu türde anlatmak isterdim." bulguları bu görüşü destekler niteliktedir.

Yeni medya alanındaki sanat türleri sanat alışkanlıklarımızın çoğunu değiştirdi. Bugün mektup yazmak yerine e-posta ile iletişim kuruyoruz, CD veya disk gibi bir müzik albümü satın almak yerine dijital dosyalarınızı internet üzerinden satın alabiliyoruz, basılı kitap yerine elektronik ortamdan indirdiğimiz kitabı okuyabiliyoruz. Ya da dijital platformlarda bir afiş tasarlayarak flash belleğimize aktarabiliyoruz. Günümüz Z Kuşağı öğrencileri bu teknolojik yeniliklerle çok kolay bir şekilde bağlantı kurmaktadır.

Z kuşağının eğitim anlayışı da kuşkusuz teknolojik gelişmelerle şekillenmektedir. Bu kuşak en fazla eğitim alan ve eğitim fırsatlarına en rahat ulaşabilen kuşaktır. YouTube gibi video siteleri üzerinden izleyebilecekleri eğitim videolarının, yanı sıra sayısız bilgiye her an ulaşabilme imkânı öğrenme biçimlerini tam zamanlı hale getirmekte; belli bir anda gerekli olan bilgiyi alıp kullanma Web 2.0 yalnızca daha fazla içerik oluşturmak için fırsat yaratmamıştır, aynı zamanda dijital sosyal bağlantı için de bir alan yaratmıştır. Dolayısıyla, Z kuşağının diğer kuşaklara göre teknoloji ile daha yakın bir ilişkiye sahip olmaları onların insanlardan daha izole bir hayat sürdüklerini düşündürtse de aslında diğer insanlarla gün içerisinde daha fazla iletişim halindedirler. Bu nedenle iletişim, iş birliği ve uzlaşmanın bu kuşağın en güçlü yanlarından birisi olacağı düşünülmektedir (Rickes, 2016: 41). Araştırma öğrencilerinde "*K2: Teknoloji ile aram iyi vaktimi en çok müzik dinlemekle geçiririm. K4: Teknolojiyi çokça kullanıyorum sosyal medya kullanmayı seviyorum. K9: Teknoloji ile aram iyi En video izlemeyi severim. K12: Sosyal medyada mesajlaşmaktan hoşlanıyorum. K14: İyi. Video izlemeyi seviyorum. K15: Sosyal medyada Tiktok çekerim 1 k takipçim var"* bulguları Z Kuşağının özelliklerini desteklemektedir. Z kuşağı büyük ölçüde video aracıyla iletişim kurmayı sevmektedir. YouTube'u Google gibi kullanmakta ve birbirlerine çok sık video içerikleri göndermektedirler. Sözlü iletişim dijitalde de en çok tercih ettikleri iletişim biçimidir (Kapil ve Roy: 2014, 12-13).

Teknolojinin egemen olduğu bu çağda öğrencilerimiz dolayısıyla çok fazla dijital mecra ile etkileşim halindedir. Bu etkileşim hali öğrencileri de tasarım konusunda daha meraklı olmaya sevk etmelidir. Yapılan araştırmalarda Z kuşağının hareketli afiş tasarım konusunda algısına ve farkındalığına dair bir çalışmanın henüz yapılmadığı görülmektedir. Böyle bir konuda uygulamaya dayalı bir çalışma yapılmadığı için de bu araştırma alanında özgün bir nitelik taşımaktadır.

Bu çalışma Z kuşağı öğrencilerinde hareketli afiş tasarımının görsel sanatlar eğitiminde yeri ve önemini araştırmaktadır. Z kuşağı küçük yaşlardan itibaren teknolojinin içinde olduğu için bu yaş grubu öğrenciler tercih edilmiştir. Görsel Sanatlar Derslerinde afiş tasarımı konusunun, klasik yöntemler ile üretilmesinin öğrencilerin çok ilgilerini çekmediği, uygulanan tekniklerin ise teknolojinin içinde dünyaya gelen ve aktif kullanıcı olan öğrencilerin kendilerini ifade etme konusunda yetersiz kaldığı gözlemlenmiştir. Araştırmada, yapılan görüşmeler sonucunda ortaokul sekizinci sınıf müfredatında yer alan görsel sanatlar dersinin klasik eğitim yaklaşımının öğrencilerin dikkatini çeken dijital çalışmalar ile desteklenmesi öğrenmede daha etkili olacağı düşünülmektedir. Görsel sanatlar derslerinde afiş konularının öğrencilerin hareketli afiş tasarımları yaparak işlenmesi ve bu dersin teknolojik donanımlarla desteklenmesi bu kuşak öğrencilerin gelişimi açısından gerekli ve önemlidir.

5.3. Öneriler

Hareketli afiş tasarımının görsel sanatlar eğitiminde etkin kullanımına yönelik yapılan bu araştırma doğrultusunda aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir.

Araştırma çağın gereksinimlerini karşılar niteliktedir. Teknolojik gelişmelerin her geçen gün daha da önem kazandığı göz önüne alındığında teknolojik destekli sanat eğitimi programlarının geliştirilmesi gerekmektedir. Bu doğrultuda;

1. Görsel sanatlar derslerinin teknolojik programlar aracılığı ile desteklenmesine önem verilmelidir.
2. Görsel sanatlar dersinin bazı konularının teknolojik tasarım programları aracılığı ile işlenmesi sağlanabilir.
3. Öğrenciler bu ders kapsamında ödevlendirilerek güncel tasarımları incelemeleri teşvik edilebilir.
4. Öğrencilerin görsel sanatlar derslerinde oldukça az vakit geçirdikleri göz önüne alınarak bu dersin daha etkili işlenebilmesi için çağın gereksinimlerine göre revize edilmesi sağlanabilir.
5. Öğrencilerin sanat eğitimi alırken teknolojik programlardan destek almalarına izin verilebilir.

6. Ortaokulda resim derslerinde, hareketli afiş konularının anlatılmasına yönelik yöntemler araştırılabilir.
7. Çocuk resimlerinde dijital teknolojilerinin kullanılmasının yaratıcılık üzerindeki katkısı incelenebilir.
8. Bu konu ile ilgili araştırma yapacak araştırmacılara destek olabilir.
9. Özel okulda yapılan bu araştırma devlet okullarında da yapılarak özel okullarla karşılaştırma yapılabilir.
10. Görsel sanatlar eğitimi öğretmenlerine teknoloji yaklaşımlar, yöntem ve teknikler hakkında bilgilendirilmek için hizmet içi eğitim verilebilir

KAYNAKÇA

AKGÜN, H. (2013). *2000'li yıllarda hareketli grafik tasarım.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ALAKUŞ, A. O. (2002). *İlköğretim kurumlarında grafik tasarımı konularının uygulanması.* Türkiye'de Sanat Eğitimi ve Öğretmen Yetiştirme, Gazi Üniversitesinin Eğitimde 75.Yılı Sanat Eğitimi Sempozyumu, Gazi Eğitim Fakültesi, Mayıs 2002Ankara, S.308-309

ALAKUŞ, A. O. (2002). *İlköğretim okulları 6.sınıf resim- iş dersi öğretim programındaki grafik tasarımı konularının çok alanlı sanat eğitimi yöntemiyle ve bu yönteme uygun düzenlenmiş bir ortamda uygulanması.* (Yayınlanmamış Doktora Tezi) Gazi Üniversitesi, Ankara, 2002.

AMBROSSE, G. , HARRİS, P. (2010). *Basic design design thinking*. Switzerland: Ava Publishing.

ANDERSON M. ve JİANG J. (2018) Teens, Social Media & Technology 2018, Pew Research Center, May 31

ARTUT, K. (2001). *Sanat eğitimi.* Ankara: Anı Yayıncılık.

ARTUT, K. (2009). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri.* Ankara: Anı Yayıncılık.

BACANLI, H. (2000). *Gelişim ve öğrenme.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

BAŞARAN, İ, E. (2000). *Eğitim yönetimi.* Çeviren: Mutlu Erbay. Boğaziçi Üni. İstanbul.

BUYURGAN, S., BUYURGAN U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi.* Ankara: Pagem A Yayıncılık.

BECER, E. (2011). *İletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: Dost Kitapevi Yayınları.

BECER, E. (2002). *İletişim ve grafik tasarım.* Dost Yayınevi

BEKTAŞ, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BENYON, L. (2016). *A new poster movement: how the traditional format is evolving with an injection of animation.* (AIGA, Producer) Retrieved 06.08.2021'de Eye on Design'dan alındı: https://eyeondesign.aiga.org/a- new-postermovement/

BERGER J. (1995). *Görme biçimleri.* Çeviren: Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayınları.

BİGALI Ş. (1999). Resim Sanatı. Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları

BROCKMANN, J., B. (2010). History of the Poster. Chicago : Phaidon.

BUYURGAN S. ve BUYURGAN, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi.* Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

CARLO, A.Q. (1978). *Afiş sanatının gelişimi*. Çev. Yılmaz Aysan, İstanbul: Mimarlık Dergisi, 155, 7-12.

CURRAN S. (2000). *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film.* Rockport Publishers, Inc.

ÇETİN İ. (2005). *Sanat eğitiminde afiş.* Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Resim Öğretmenliği Bilim Dalı, Konya.

ÇETİN M. (1999). *Dergi İllüstrasyonlarının Akımlarla İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi*. Ankara

ÇETİN, T. (2002). *Sanat eğitiminin gerekliliği üstüne.* Sanat Eğitimi Sempozyumu. Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Matbaası.

DEMİRARSLAN, D. (2006). *İç mimarlık öğrencileri için iç mekân tasarımına giriş.* Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Yayınları. DEMİREL, Ö. (1996). *Genel öğretim yöntemleri.* Ankara: Usem Yayınları.

DÜNDAR B. (2011). Kitap Nesnesi Nesne Olarak Kitap. İstanbul: Akın Nalca Kitapları.

DÜNDAR B. (Ed.). (2011). *Grafist 15, 15. Uluslararası grafik tasarım günleri.* İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.

ERDEN, M., AKMAN, Y. (1998). *Gelişim, öğrenme, öğretme.* Ankara: Arkadaş Yayınevi.

EKİZ D. (2003). *Eğitimde araştırma yöntem ve metodlarına giriş*. Nitel, Nicel ve Eleştirel Kuram Metodolojileri. Ankara: Anı Yayıncılık.

ELDEN M., ÖZDEM, Ö. O. (2015). *Reklamda görsel tasarım yaratıcılık ve sanat.* İstanbul: Say Yayınları.

ERİNÇ, S. (2004). *Sanatın boyutları.* Ankara: Ütopya.

ERGÜVEN, A. (2012). *Ardışık logotayplar ve görsel algı.(*Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ERTEMİN, B. (1997). *İlköğretim okulları resim-iş öğretim programının değerlendirilmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

ERTEP H. (2007). *Gündelik yaşamımızın ucundan tutunan bir tasarım nesnesi "afiş".* Grafik Tasarım Dergisi. Sayı 13. Ankara.

ETİ E. (1986). *Resim 1 Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim*. Ankara. M.E.B. Yayınları

GALBRAITH L. (1991). Analysing an Art Methods Course: Implications for Teaching Primary Student- Teachers. May 2007; Journal of Art & Desing Education 10 (3):329- 342.

GENÇAYDIN, Z. (1990). *Sanat eğitiminin düşünsel temelleri. orta öğretim kurumlarının resim-iş öğretimi ve sorunları.* Türk Eğitim Derneği Yayınları. Ankara: Şafak Matbaacılık.

GÖKAYDIN, N. (1990). *Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı.* Ankara: Sedir Yayınevi.

GÖKAYDIN N. (2002). *Temel sanat eğitimi.* Ankara: M.E.B. Yayınları.

GRANT M. (1988). *The long interview*. Londra: Sage Publications.

İLHAN, T. (2003). *Yaratıcı sanat eğitimi.* Çağdaş Eğitim Dergisi.

KAPİL, Y. ve ROY, A. (2014) A Critical Evaluation of Generation Z at Workplaces, International Journal of Social Relevance & Concern, 2(1)

KARASAR N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi, kavramlar, ilkeler, teknikler.* Ankara: Nobel Yayıncılık.

KETENCİ H.F.,BİLGİLİ C. (2006). *Görsel iletişim-grafik tasarım.* İstanbul: Beta Yayınevi.

KILINÇ K. (1994) *Sanatsal İş ve Teknik Eğitim. İstanbul:* Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

KIRIŞOĞLU, O., T. (1991). *Sanatta eğitim.* Ankara: Demircioğlu Matbaası.

KIRIŞOĞLU, O.,T. (2001). *Sanatta öğrenme: bilgi, ustalık, yaratıcılık.* Ankara: Hacettepe Üniversitesi 1.Ulusal Mezuniyet Sergisi ve Sempozyumu.

KRASNER, J. (2008). *Motion graphic design: applied history and aesthetics.* Oxford: Elsevier Inc.

LUPTON, E., COLE, J. (2008). *Phillips, graphic design: the new basics.* New York. Princeton Architectural Press.

MEGGS, P. B. , PURVİS A. W. (2012) *Meggs' history of graphic design.* New Jersey: John Wiley and Sons Inc.

MEB. (2018). *Görsel sanatlar dersi öğretim programı.* Ankara: Meb.

MERİÇ, Ö. (2007). *1950'lilerden 2000'e atıf yılmaz filmlerinin afiş incelemesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÖZSOY, V. (1998). *Yetmişbeşincşi yılda sanat eğitimi ve öğretimi (resim iş eğitimi).* Milli Eğitim. (139), 58-65.

ÖZDERİN, S. (2019). Grafik Tasarım Eğitiminde Akademik İlkeler. Journal of International Social Research, 12 (66).

POE, M. T. (2015) *İletişim tarihi: konuşmanın evriminden internete medya ve toplum.* (Cev: U. Kara). İstanbul: Islık Yayınları.

RİCKES, P. C. (2016) Generations in Flux: How Gen Z Will Continue to Transform Higher Education Space, Planning for Higher Education Journal, V44N4 July–September

SAN, İ. (1982). *Sanat eğitimi.* Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. 15(1).

SARIKAVAK N. K. (2015). *Görsel iletişim ve grafik tasarımda airbrush teknolojisi.* Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

SARIOĞLU, E. B. ve ÖZGEN, E. (2018) Z Kuşağının Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları Üzerine Bir Çalışma, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11(60): 1067- 1081

SELÇUK, Ziya (2000). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel Yayınları.

SHANKEN E. A. (2009). Art and Electronic Media. London: Phaidon Press.

SÖZEN, M., TANYELi, U. (1986), *Sanat kavramı ve terimleri sözlüğü.* İstanbul: Remzi Kitapevi.

TELLİ, H. (1990). *Türkiye'de resim-iş öğretmenine genel bir bakış. ortaöğretim kurumlarında resim-iş öğretimi ve sorunları.* TED Bilim Dizisi. Ankara: Şafak Matbaacılık.

TEPECİK, A. (2002). *Grafik sanatlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.

TEPECİK, A. (1994). *Grafik tasarlama ilkelerine dayalı tasarım yöntem teknikleri.* Gazi Üniversitesi, Resim-İş Eğitimi Bölümü. Ankara: Gazi Üniversitesi.

UNSWORTH, L. (2007). Explicating inter-modal meaning-making in media and literary texts: Towards a metalanguage of image/language relations In A. Burn & C. Durrant (Eds.), Media teaching: Language, Audience, Production. London: AATE-NATE and Wakefield Press.

UNSWORTH, L. (2014). Multimodal reading comprehension: curriculum expectations and large-scale literacy testing practices. Pedagogies: An International Journal, 9(1), 26–44.

YALUR R. (2014). *1990-2013 yılları arasında afiş ve sosyal afişlerin grafik tasarım ve teknolojik açıdan incelenmesi.* Yüksek Lisans, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.

YAVUZER, H. (2007). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

YAZAR T. (2012). *Görsel iletişim aracı olarak işaret, piktogram ve sembollerin kullanım alanlarına göre insan davranışları üzerindeki etkileri ve semiyotik açıdan değerlendirme.* JASSS (Vol no.5), 1306.

YETKİN, S., K. (1972). *Estetik doktrinler*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

YILDIRIM A. ve ŞİMŞEK H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayınevi.

WEILL, A. (2009). *Grafik tasarım genel kültür dizisi.* (3. Baskı). İstanbul: YKY

WHITE, A. W. (2002). *The elements of graphic design*. New York: Allworth Press.

İnternet Kaynakları:

Hareketli Afiş: https://eyeondesign.aiga.org/a-new-poster-movement/ Nisan 2021.

Motion Poster: http://desres18.netornot.at/cd/stage-2-moving-poster-research/ Mayıs 2021.

Resim Kaynakları:

Resim 1: https://www.sanatdefteri.net/sanat_tarihi/antik-misirda-sanat/

Resim 2: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Asuri_yaz%C4%B1tlar%C4%B1.jpg

Resim 3: https://www.tate.org.uk/art/artworks/walker-the-woman-in-white-n02080

Resim 4: http://www.poisongalore.org/web/lezioni/13/1302.htm

Resim 5: https://www.pinterest.fr/pin/427349452113910600/

Resim 6: https://g.co/kgs/FMbR3e

Resim 7: https://g.co/kgs/1aR1e9

Resim 8: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/334197

Resim 9: https://tr.wikipedia.org/wiki/Aristide_Bruant

Resim 10: https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Alfons_Mucha_-_F._Champenois_Imprimeur-%C3%89diteur.jpg

Resim 11: https://www.amazon.com/Sterilise-Theophile-Steinlen-Vintage-Reproduction/dp/B00DLBGAJK?th=1

Resim 12: https://www.worthpoint.com/worthopedia/eugene-grasset-ilustration-noel-1893-416104907

Resim 13: https://www.amazon.com/Posterazzi-Lippincotts-January-William-

Carqueville/dp/B07GSLZ88X

Resim 14: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/339057

Resim 15: https://www.flickr.com/photos/50358031@N06/4654100202

Resim 16: https://www.contemporaryposters.com/poster.php?number=0395

Resim 17: https://tr.pinterest.com/pin/90001692541265871/

Resim 18: https://tr.pinterest.com/pin/480337116476858135/

Resim 19: https://art.famsf.org/shigeo-fukuda/marriage-figaro-19851182

Resim 20: https://www.sbhart.com/en/exhibitions/315--great-masters-of-the-japan-poster-

Resim 21: https://clarkfineart.com/artists/la-belle-epoque/alphonse-mucha/bieres-de-la-meuse/

Resim 22: https://tr.pinterest.com/pin/881298220800776801/

Resim 23: http://yurdaer.isikun.edu.tr/?p=1030

Resim 24: https://www.pinterest.es/pin/338614465718590119/

Resim 25: https://www.emuseum.ch/objects/11782/8-istanbul-uluslararasi-film-festivali;jsessionid=E4CE20536AA015BA5F3EEDC0AEFB76F0?ctx=b2e47549-ed7d-4e31-9a87-c8de7864315a&idx=3

Resim 26: https://drehergraphicdesign.files.wordpress.com/2012/04/moma_19001511.jpg

Resim 27: https://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/

Resim 28: https://www.youtube.com/watch?v=ex7VUd6zPWY

Resim 29: https://vimeo.com/11623555

Resim 30: : https://vimeo.com/185318737

Resim 31: www.otonoveswiss.co.uk/2021.html

Resim 32: https://eyeondesign.aiga.org/a-newposter- movement/

Resim 33: http://www.uicdesign.com/roeger/resources_motion/Motion-Literacy.pdf

Resim 34: http://desres18.netornot.at/cd/stage-2-moving-poster-research/

Resim 35: https://sandberg.nl/media/18502

Resim 36: https://themovingposter.com/designer/studio-feixen/

Resim 37: http://www.themovingposter.com/

Resim 38:

Resim 39: https://blog.daum.net/auroyega/130

Resim 40: http://sawatercrisis.blogspot.com/2013/04/here-are-some-clever-advertisements.html

Resim 41: https://www.okulcenter.com.tr/su-tasarrufu-afisi

Resim 42: https://www.okulcenter.com.tr/su-tasarrufu-afisi

Resim 43: https://tr.pinterest.com/pin/48343395989923

Resim 44: https://tr.pinterest.com/pin/3887873803336603

Resim 45: https://tr.pinterest.com/pin/3887873803336603

Resim:46: https://barajdoluluk.com/su-hayattir-bitmeden-degerini-bilelim/

Resim:48: https://gifer.com/en/3LXP

Resim:49: https://maciejczyk.art/kiosk/nie-marnuj/

Resim:50: https://tr.pinterest.com/pin/661184789041774261/

EK1:

ÖĞRENCİLERLE YAPILACAK YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI

Değerli katılımcı,

Ben, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisiyim. Adım, Uğur KÜÇÜKKAYA. Yüksek Lisans tez çalışmam için "Hareketli Afiş Tasarımının Görsel Sanatlar Eğitiminde Yeri ve Önemi" konulu bir araştırma yapıyorum. Sizinle, Görsel Sanatlar dersine ilişkin fikirlerinizi almak amacıyla görüşmeler yapmak istiyorum. Araştırmanın amacına ulaşabilmesinde vereceğiniz yanıtların samimi olması çok önemlidir. Çalışmama zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.

Benimle görüşme sürecinde paylaşacağınız bilgilerin tümü gizli kalacak, sadece bilimsel veri olarak kullanılacaktır. Ayrıca, araştırma raporunda isimleriniz saklı tutulacaktır. Veri kaybı olmaması için izin verirsen ses kaydı almak istiyorum. Görüşme kişisel olarak yapılacak ve yaklaşık 25 dakika sürecektir. Görüşmeye başlamadan önce, sormak istediğin bir soru var mı?

Marmara Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı
Uğur KÜÇÜKKAYA

1. **Görsel sanatlar dersine ilgi duyuyor musun? Neden?**
2. Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarınızı yaparken hangi malzemeleri kullanıyorsun? Kullandığın bu malzemelerin dışında farklı malzemeler kullanmak ister miydin?
3. **Teknoloji ile aran nasıl? Teknoloji kullanımında en çok ne yapmaktan hoşlanırsın?**
4. Görsel sanatlar dersinde kendi çalışmalarında kullandığın malzemeler dışında teknolojinin sunduğu olanaklardan yararlanmak ister miydin? Neden?
5. **Teknoloji kullanımında kullandığın dijital çizim programları var mı? Varsa hangileri? Yoksa çizim programları dışında hangi programları kullanıyorsun?**
6. Dijital tasarım programlarıyla tasarım yapma hakkında ne düşünüyorsun? Bu programlar ilgini çeker mi?
7. **Telefonunda, tabletinde ya da bilgisayarında hareketli görsellerle karşılaşıyor musun? Ne gibi görsellerle karşılaşıyorsun?**
8. Görsel sanatlar dersinde konu olarak hiç afiş tasarımı yaptın mı?
9. **Sence Afiş Tasarımı nedir? Afiş tasarımı yaparken nelere dikkat edilir? Hangi malzemeler ile afiş tasarımı yapabilirsiniz?**
10. Karşınızda bir afiş gördüğünüzde ne anlatılmak istediğini anlayabilir misiniz?
11. **Bir afişi anlamlandırmada kullanılan teknik, kompozisyon, renk, vurgu mesajı karşıya iletmekte önem taşır mı? Taşırsa nasıl taşır?**
12. Afiş tasarımına baktığınızda yaratıcı fikirleri ayırt edebilir misiniz?
13. **Hiç hareketli afiş gördün mü? Hareketli afiş tasarımı hakkında neler biliyorsun?**

GRUP-1
DİJİTAL AFİŞLER



1



2



3

14. Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?
15. Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz neden?
16. Bu afişleri Teknik açıdan ve estetik (renk,kompozisyon,vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?
17. Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?

GRUP-2
KAĞIT ÜZERİNE YAPILAN AFİŞLER



1



2

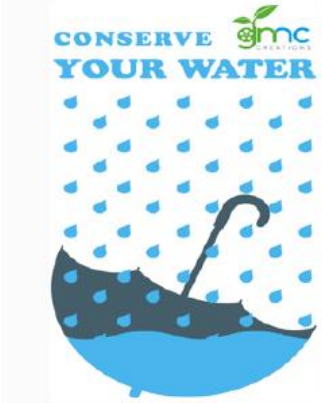


3

18. Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?
19. Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz neden?
20. Bu afişleri Teknik açıdan ve estetik (renk,kompozisyon,vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?
21. Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?

GRUP-3

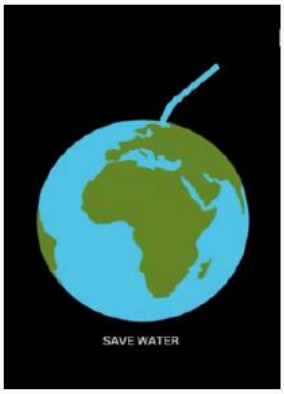
HAREKETLİ AFİŞLER



1



2



3

22. Bu afişlerdeki mesajı algılayabiliyor ve ne anlatmak istediğini çözümleyebiliyor musun? İfade edebilir misin?
23. Bu afişleri etkileyici ve düşündürücü buluyor musunuz neden?
24. Bu afişleri Teknik açıdan ve estetik (renk,kompozisyon,vurgu, tipografi…) açıdan nasıl buldun?
25. Bu afişleri akılda kalıcı buluyor musun?

26. Bu üç grup afişten hangisini daha akılda kalıcı buldunuz, neden?

27. Estetik açıdan hangi grupta ki afişleri beğendiniz neden?

28. Teknik açıdan hangisini etkili buldunuz?
29. **Programları biliyor olsaydın hareketli afiş yapmak ister miydin neden?**
30. Görsel sanatlar dersinde afiş konusunda hareketli afiş çalışmalarıyla işlenmesi hakkında ne düşünürsün?

31. Hareketli afişleri incelemek sana tasarım yapabilme konusunda yardımcı olur mu?

32. Görsel sanatlar dersinde hareketli afiş tasarlamak ister miydin?
33. **En çok hangi konuda afiş tasarlamak isterdin?**
34. Gördüğün hareketli afişler mi daha anlaşılırdı yoksa klasik afiş çalışmaları mı daha anlaşılırdı?