

TASARIM SÜRECİNDEKİ UYGULAMA HATALARININ NEGATİF BİLGİ KAVRAMI ETRAFINDA TASARIM DİLİNE DÖNÜŐTÜRÜLMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Mesut Tanrikulu

Giresun Üniversitesi

mesut.tanrikulu@giresun.edu.tr, Orcid: 0000-0002-3025-9764

ÖZET

Negatif bilgi kavramı bugüne kadar birbirinden farklı kabul edilen birçok araştırma alanının konusu olmuştur. Genel olarak kavram; yapılmaması, uzak durulması gereken durumları ve hataları ifade etmektedir. Grafik tasarım görsel bir iletişim biçimidir. İletişim kurarken farklı anlatım biçimlerinin ortaya çıkması kaçınılmazdır. Bu anlatım biçimleri ve farklı üsluplar ise ancak yaratıcı ve yenilikçi olabildiği ölçüde nitelikli tasarımların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Grafik tasarım özelinde yaratıcılık, daha çok deneyerek ve hatta yanılarak ortaya çıkabilen bir potansiyel olarak değerlendirilmektedir. Tasarım süreci negatif bilgi kavramı etrafında değerlendirildiğinde tasarımcıdan süreç içerisinde karşılaştığı hataları düzeltmesi değil mevcut hataları yeniden tanımlaması ve onları tasarım diline veya anlatım biçimine dönüőtürmesi beklenmektedir. Negatif bilgi kavramının tasarım süreci içerisinde değerlendirildiği çalışmaların sınırlı olduğu tespit edilmiştir. Bu makalede, daha çok eğitim-öğretim alanında incelenen kavram, grafik tasarım süreci içerisinde yeniden tartışılmış ve kavramın tasarım süreci içerisindeki konumu ve sınırları irdelenmiştir. Makalede, grafik tasarımın farklı anlatım biçimleri içerisinde biçimsel hataların ya da teknik imkansızlıklar sonucu ortaya çıkan farklı üslupların tasarım diline dönüşmesi ve bu dönüşümde negatif bilgi kullanımının yeri ve önemi tartışılmıştır. Çalışmanın amacı, ortaya çıkan mevcut farklı ve yaratıcı anlatım biçimlerinin negatif bilgi kavramı ve dolayısıyla tasarımcı kaynaklı ve teknik hatalar ile ilişkilerini tartışmaktır. Makalede nitel araştırma yöntemi kullanılarak, tasarım sürecindeki hatalardan kaynaklandığı düşünülen önemli örnekler incelenmiştir. Çalışmanın, tasarım sürecinde hata yapmanın yeni bilgileri ve tasarım üsluplarını ortaya çıkarması, yaratıcı fikirlere zemin hazırlaması açısından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Negatif Bilgi, Öğrenme, Deneme-Yanımla, Üslup.

TRANSFORMING APPLICATION ERRORS IN THE DESIGN PROCESS INTO A DESIGN LANGUAGE AROUND THE CONCEPT OF NEGATIVE KNOWLEDGE

ABSTRACT

The concept of negative knowledge has been the subject of numerous research areas that are considered different from each other. The concept in general refers to situations and mistakes that should not be done and should be avoided. Graphic design is a form of visual communication. It is inevitable that various forms of expression emerge when communicating. These forms of expression and various styles pave the way for the emergence of qualified designs only to the extent that they are creative and innovative. In graphic design, creativity is considered as a potential that can be revealed by trying and even making mistakes. When the design process is evaluated around the concept of negative knowledge, the designer is expected not to correct the errors he encounters during the process, but to redefine the existing errors and transform them into a design language or form of expression. It has been determined that studies in which the concept of negative knowledge is evaluated within the design process are limited. In this article, the concept, which is mostly examined in the field of education and training, is re-discussed within the graphic design process and the position and boundaries of the concept within the design process are examined. In the article, the transformation of different styles that emerge as a result of formal errors or technical impossibilities in different expressions of graphic design into a design language and the place and importance of using negative knowledge in this transformation are discussed. The aim of the study is to discuss the relationship between the existing different and creative forms of expression and the concept of negative information, and thus the designer-induced and technical errors. In the article, qualitative research method is used to examine important examples that are thought to be caused by errors in the design process. It is thought that the study will contribute to the field in terms of revealing new information and design styles of making mistakes in the design process and preparing the ground for creative ideas.

Keywords: Graphic Design, Negative Knowledge, Learning, Trial and Error, Style

1. GİRİŞ

Oxford (2023) sözlüğünde bilginin tanımı, “bir eğitim veya deneyim yoluyla kazanılan anlayış ve beceriler”, “belirli bir konuyu veya durumu bilme hali” şeklinde, Türk Dil Kurumu [TDK], (2023a) sözlüğünde ise bilgi, “insan aklının erebileceği olgu, gerçek ve ilkelerin bütününe verilen ad, malûmat”, “öğrenme, araştırma ve gözlem yolu ile elde edilen gerçek, haber, malûmat, vukuf” olarak tanımlanmaktadır.

Minsky (1994), bilgi kavramını farklı bir şekilde ele alarak pozitif ve negatif bilgi şeklinde iki kısımda incelemiştir. Pozitif bilgiyi “ bireyin ne yapacağını bilmesi”, negatif bilgiyi ise “bireyin ne yapacağını bilmemesi” şeklinde özetlemektedir.

Negatif bilgi, hedefe ulaştırmayan yol ve yöntemleri, yanlış ve dezavantaja sahip yolları gösteren bireyin zihninin uyarı işaretlerinin toplamıdır (Gartmeier, vd. 2008).

Yapılandırmacı anlayışta bilgi, bireysel hedefler ve bunların başarısıyla yakından ilişkili olan, gerçekliğe ilişkin bir temsiller ve varsayımlar sistemi olarak kabul edilir. Kabaca söylemek gerekirse, bu, bireylerin varsayımlarının, önceki bilgilerle (ciddi şekilde) çelişmediği ve gerçek hedeflere ulaşmada yararlı olduğu ortaya çıktığı takdirde geçerli sayılabileceği anlamına gelir (Gartmeier, vd. 2008).

Bu noktada bireyi mevcut amacına ulaştırmayan ve dolayısıyla kaçınılması gereken yollara götüren negatif bilginin tasarım süreci içerisindeki rolünün farklılık gösterip göstermediği, negatif bilgiden kaçınmanın tasarım sürecinde yaratıcılığı sınırlandırıp sınırlandırmadığı üzerine düşünülmesi gereken bir konudur. Tasarım sürecinde deneme-yanılma yoluyla ortaya çıkan yanılma ve hataların etkili bir tasarım dili geliştirmek, tasarım alanına yeni ve farklı bakış açıları kazandırmak için negatif bilgi kullanımının önemini ortaya çıkarmak, özellikle grafik tasarım sürecinde tasarımcılar için aydınlatıcı olabilmektedir.

Tek başına pozitif bilgi ile öğrenmenin ve tekrarlanan başarıların bireyin gelecekteki başarısızlıklarını büyük oranda arttırmaktadır. Sadece pozitif bilgiden beslenen bireyin uzun süre devam eden başarısı, onun yapısal ve stratejik eylemsizliğini, aşırı süreç yönelimlerini, dikkatsizliği ve dar görüşlülüğü beslemektedir. Pozitif bilgi ile öğrenme, konu dışı görünen faaliyetleri ortadan kaldırır ve bunun sonucunda bireyler kendi öğrenme konuları dışındaki olaylardan daha az haberdar olur ve çeşitli eylemlerde daha az yetenekli olurlar. Başlangıçta yalnızca başarılı olunan yollara ve yöntemlere odaklanmak, daha sonra bireyi daha uzmanlaşmış ve esnek olmayan bir hale getirme eğiliminde olabilmektedir. Bireyin başarısız olma ihtimali onu yeni davranışlar edinebilmeye ve yeni yollar denemeye teşvik etmektedir (Baumard ve Starbuck, 2005).

Bilinen haliyle formalize edilmiş temel tasarım kurallarının öğrenme sürecinin başlarında bilinçli bir şekilde uygulanması gerektiği kaçınılmaz bir gerçektir. Fakat mevcut tasarım kurallarının özüksendikten sonra bu ilkelere ve kurallara bilerek uyulmaması negatif bilgilerin bu süreçte tasarımcının tasarımlarına yeni

yaklaşımlar ve perspektifler kazandırması için önemli bir etkidir. Öğrenme sürecinin en başında pozitif bilgilerle hareket eden tasarımcı daha sonra negatif bilgileri de kullanabilmelidir. Bu nedenle özellikle öğrenme süreçlerinde yaratıcılığı sınırlayan yapısı itibariyle sadece pozitif bilgiye odaklanmak yerine daha kapsamlı bir yaklaşım benimseyerek tasarımcıyı amacına ulaştırmayan yolları da kapsayan negatif bilgi ile hareket etmek daha uygun olabilmektedir. Yalnızca pozitif bilgiye odaklanmak tasarımcıların yeni yollar keşfetme çabalarını sınırlayabilmektedir. Başka bir ifadeyle, sadece pozitif bilgiye odaklanma, girişimciliği ve yaratıcılığı kısıtlayıcı bir etki yaratabilmektedir. Bu tür bir kısıtlamayı önlemenin yolu, öğrenme süreçlerine negatif bilgiyi dahil etmekten geçebilir. Negatif bilginin öğrenme süreçlerine entegre edilmesi, deneme-yanılma yöntemlerinin ve tasarımcıların hata yapma özgürlüklerinin öğrenme süreçlerine dahil edilmesi anlamına gelmektedir. Hata yapmak daha fazla sorgulamaya neden olmakta bu da mevcut bilgiyi daha iyi özümsemeye ve bunun sonucunda yaratıcı tasarımların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

Bilgi anlayışı, bilmeyi yalnızca yapıcı, doğrusal ve birikimli bir süreç olarak gören pozitif bilgiye dayanmaktadır. Uzmanların bilgileri ile bağdaşmayan bir durumla karşılaştıklarında, yeniden değerlendirerek veya eylemlerini askıya alarak yeni bir durumu fark edecek kadar duyarlı olmaları gerekmektedir. “Öğrenmede doğru yol ve yöntemleri unutma” fikrini keşfetmenin yanı sıra, negatif bilginin değerini de tanıtmaktadır. Ne yapmamız gerektiğini bilmek kadar ne yapmamamız gerektiğini bilmek ve başarısızlığı tatmak negatif bilginin özüdür. Formal bir şekilde düşünme veya uygulama yolları çoğu zaman yeni olasılıkların görülmesini engellemektedir. Bu çalışmada grafik tasarım özelinde tasarım sürecinin uygulama aşamasında karşılaşılan hatalar ve yanlışlıkların pozitif bilgiyi tamamlayıcı roldeki negatif bilgi kavramı etrafında tartışılmıştır. Bununla birlikte, hata ve başarısızlıkların birer tasarım diline dönüştürülebileceği olgusu çeşitli boyutlarıyla irdelenmiştir. Bu şekilde tasarım sürecinin uygulama aşamasında tasarımcının bilinen yol ve yaklaşımlar sonucu öğrendiği mevcut bilgilerinin ve deneyimlerinin dışında alternatif yolların da olabileceği konusunda farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır.

2. NEGATİF BİLGİ KAVRAMI ÜZERİNE

Kavramın teorik temelleri daha çok bilişsel yaklaşımlar üzerine incelenmiştir. Bilgi işleme teorileri, insanların bilgiyi nasıl algıladıklarını, işlediklerini ve depoladıklarını anlamaya yönelik teorilerdir. Bu teoriler genellikle bilgiyi pozitif ve doğruluk odaklı bir şekilde ele alırlar. Bu nedenle, "negatif bilgi"nin bu teorilerde spesifik bir yeri yoktur. Epistemoloji, bilginin ne olduğu ve nasıl elde edildiği konularını inceleyen bir felsefi disiplindir. Burada "negatif bilgi" terimi de kullanılmaz, ancak bu bağlamda bilgiye ulaşma süreçleri ve sınırları incelenmektedir. Burada daha çok kavramın genel manada ne anlama geldiği neleri kapsadığı, pozitif bilgi ile arasındaki farklara değinilmektedir.

Negatif bilgi, belirli bir işi yerine getirirken süreç içerisinde veya ortaya konulan performans sırasında nelerin yanlış olduğu ve nelerden kaçınılması gerektiği konusunda deneyimsel olarak edinilen bilgidir. Negatif bilgiden söz edebilmek için ortaya konulan performans ile alakalı ne yapılmaması gerektiği ya da kaçınılması gereken yolların farkına varılmasıyla belirli bir deneyimin oluşması gerekmektedir. Böyle bir bilgi genellikle doğrudan deneyimlerden kaynaklanmaktadır. Teorik bir çerçeve oluşturmak için negatif bilgide "negatif" teriminin neye karşılık geldiğini tanımlamak gerekmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken önemli nokta terimin yaygın bir yanlış anlamının bulunduğudır. Negatif bilgi dendiğinde "negatif" kelimesine bağlı olarak bilginin kötü, dezavantajlı veya kötü niyetli olduğu düşünülmektedir. Negatif sayıların ne iyi ne de kötü karakterli olmadığı gibi bilgiyi de "negatif" olarak etiketlemek bir değerlendirme anlamına gelmemektedir (Gartmeier ve diğ., 2008).

Negatif bilgi, ne yapılmaması gerektiğinin ya da kaçınılması gereken yolların farkındalığıdır. Bu tür bilgiler genellikle doğrudan deneyimlerden kaynaklanmaktadır (Teece, 2013).

Pozitif bilgi ise yalnızca yapıcı, doğrusal ve birikimli bir süreç ile bilmeyi kapsar. Negatif bilgi belirli durumlarda bilgiden vazgeçmeyi veya paranteze almayı gerektirir. Bu durumda, mevcut bilgiler ile bağdaşmayan bir durumla karşılaşıldığında, bilinenlerin yeniden değerlendirilmesi veya eylemlerin askıya alınması gerekmektedir. Bu da öğrenmeyi unutma fikrinin benimsenmesi ile mümkündür. Neyi bilmediğimizi bilmek veya ne yapmamak gerektiğini bilmek olarak açıklanabilen negatif bilgi ayrıca başarısızlığın getirdiği çok kıymetli bir kazanımdır. Negatif bilgi pek çok alanda fayda sağlamaktadır. Nitekim, süregelen düşünce biçimleri veya bir şeyi bilme yolları çoğu zaman farklı potansiyelleri fark etmeyi zorlaştırabilmektedir (Parviainen ve Eriksson, 2006).

Normları ve kuralları sorgulama yeteneği olmadan uygulamak ve denemek nadiren yeni yeniliklere yol açabilmektedir. Bu durum pozitif öğrenme veya bir şeyi bilme şeklinin bizi yeni fikirler geliştirmekten alıkoyduğu anlamına gelmektedir. Negatif bilgi, bir şey hakkında yeni fikirler geliştirmek için öncelikle sahip olduğumuz kurallı bilgileri bir süreliğine unutmamız gerektiğini ileri sürer. Pozitif bilginin prosedüre dayanan yönü herkes için genel geçer kuralların sonucunda ortaya çıkan iş ya da performans tektipleşmeye doğru bir eğilim gösterebilmektedir. Bu durum özellikle sanat ve tasarım alanlarında yaratıcı işlerin ortaya konmasına engel olabilmektedir.

Grafik tasarım sürecinde negatif bilginin yaratıcılığa etkisi; özellikle tasarımın amacına, hedef kitlesine ve tasarımın iletmeye çalıştığı mesaja bağlı olarak değişiklik gösterebilmektedir. Çünkü tasarım belirli disiplinleri olan bir alandır. Yaratıcılık farklı disiplinlerde çalışmalar yapan birçok tasarımcı için olmazsa olmaz bir kriter değildir. Fakat farklı yollar deneyen, hatalarının da estetik birer

değişken olabileceğini görebilen yaratıcı tasarımcılar farklılıklarını ortaya koyabilmektedirler.

2. 1. Grafik Tasarımda Negatif Bilgi

Grafik tasarım, işlevi bir mesajı iletmek, bir ürün ya da hizmeti tanıtmak olan görsel bir iletişim sanatıdır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte basılı malzemeler değil bilgisayar ile üretilen sayısal tasarımlar da grafik tasarımın kapsamına girmektedir (Becer, 2002).

Grafik tasarımın asıl işlevi iletişim kurmaktır. Yalnız bu iletişimi sözlerle değil imgelerle kurmaya çalışır. Görsel bir iletişim sanatı olması sebebiyle ise iletişim olgusunun öğelerinden iletinin doğru anlamlandırılması önemlidir. Grafik tasarımcının ise iletinin doğru anlamlandırılması için göstermiş olduğu çabadan fazlasını günümüz dijital iletişim çağındaki mesaj bombardımanından sıyrılmak için farklılaşma adına göstermesi kaçınılmazdır. Bu farklılaşma durumu için ise yaratıcılığını kullanması gerekmektedir. Doğru iletişim ve yaratıcı ileti grafik tasarım sürecinin amacına hizmet etmesi için iki önemli kavramdır.

İletişim, Latin kökenli "communication" kelimesinin karşılığıdır. İletişim, insanların aynı yaşam deneyimlerine dayanan benzer duyguları ifade etmek ve bu duyguları birbirlerine aktarmak amacıyla, ortamlarındaki nesnelere, olaylar ve olgular hakkındaki değişiklikleri paylaştıkları bir topluluk veya toplum yaşamının bir parçası olarak gerçekleştirdikleri bir süreçtir. Bu süreç, insanların tutumlarını, yargılarını, düşüncelerini ve duygularını birbirlerine ilettikleri bir bilgi paylaşımı ve duygusal ifade biçimidir (Oskay, 2007).

Konuşarak iletişim kurmak bile bazen sınırları olan ve mesajımızı alıcıya ulaştırmayan bir olgu olabilmektedir. Bu durum bilgiyi iletmede yeterli gibi görünen ancak unutmaya ya da yanlış anlaşılma gibi durumları içinde barındırdığı için sözlü iletişimin güvenini sorgulatmaktadır. Bir düşünce ya da kavramın grafik imgeler aracılığı ile iletişim sürecine dahil edildiği durumlarda daha sağlıklı bir iletişim sürecinden bahsedilebilmektedir (Becer, 2002).

Görsel iletişim, sözsüz iletişim sürecinin önemli bir bileşenidir ve insanlar arasında bilgi iletişiminin sağlanmasında kullanılır. Bu iletişim biçimi, semboller, işaretler ve görsel öğeler aracılığıyla bilginin aktarılmasını içerir. Görsel iletişimde vurgu, görsel algı süreçlerine dayanır ve görsel algı, bilgiyi işleme ve anlama süreçlerini etkileyen önemli bir faktördür. Bu bağlamda, görme duyusu ve görsel algı, iletişimin başarılı bir şekilde gerçekleşmesine katkı sağlayan ardışık etkileşimlerdir (Erdal, 2015).

Grafik tasarım sürecinde imgelerle iletişim kurmak için grafik tasarımın öğeleri ve ilkeleri, iletişimin daha işlevsel olmasına yardımcı olurken, aynı zamanda bilgilerin görsel olarak estetik bir şekilde sunulmasına da katkıda bulunur. Doğru tasarlanmış grafikler, mesajın daha kolay anlaşılmasına, hatırlanmasına ve alıcılar arasında daha güçlü bir etki bırakmasına yardımcı olabilmektedirler. Tasarım ilkeleri; grafik

tasarım, sanat ve iletişim tasarımı gibi alanlarda kullanılan kurallar ve yönergelerdir. Negatif bilgi veya bilinçli hatalar, tasarımda dengeli bir düzenin nasıl bozulabileceğini veya nasıl kontrast yaratılabileceğini gösteren önemli öğeler olabilmektedir. Bilinçli hatalar veya kuralların geçici olarak unutulması, renklerin ve renk kombinasyonlarının yaratıcı bir şekilde kullanılmasına yol açabilmektedir. Bu hatalar veya normlardan sapma, tipografi ve metin düzeni açısından yaratıcı özgürlüğü teşvik edebilir. Farklı yazı karakterleri veya deneysel bir takım tipografik düzenlemeler, tasarımın ifade biçimini zenginleştirebilmektedir. Tasarım ilkelerine bilinçli olarak uymayarak, yapıyı bozarak yeni ve farklı yollar keşfedileceği gibi tasarım sürecinde bilgisayar, özel grafik tasarım yazılımları gibi yardımcı program ve araç gereçlerin yanlış kullanımından kaynaklanan hatalar da yeni keşiflere kapı aralayabilmektedir.

Bilinçli yapılan hatalar ve bir süreliğine var olan kuralları öğrenmeyi unutma olarak negatif bilgi, yaygın olarak yaratıcılık olarak adlandırılan kavramla ilişkili olabilmektedir (Minsky, 1994).

Buradan hareketle yaratıcılık, sık sık bilinçli olarak yapılan hataların, eksik bilginin ve mevcut kuralların geçici olarak unutulmasının bir sonucu olarak ortaya çıkabilmektedir. Bu durum bilinçli bir şekilde geleneksel düşünce kalıplarından sapma ve yeni yaklaşımların arayışı olarak tanımlanabilmektedir.

Torrance (1962) yaratıcılığı, “sorunlara, bozukluklara, eksik bilgilere, kaybolmuş unsurlara, uyumsuzluklara karşı duyarlı olma; zorluğu tanıma, çözümler arama, tahminler yapma ya da yeni varsayımlar kurma, bunları değiştirme veya yeniden deneme ve sonuçlarını inceleme” şeklinde tanımlamaktadır.

Yaratıcılığın, sorunlara ve zorluklara duyarlılık, çözüm arayışı, tahminler yapma ve değişiklikleri deneme gibi süreçleri içerdiği görülmektedir. Yaratıcı düşünce eksik bilgiye ve mevcut normlara meydan okuma yeteneği ile ilişkilendirilirken, bu yetenekler tasarım, sanat, bilim ve diğer alanlarda yeni ve yenilikçi sonuçların ortaya çıkmasına olanak sağlayabilme potansiyeline sahiptir. Yaratıcılığın, problem çözme süreçlerinin ve normları sorgulamanın ötesinde, birçok farklı alanda yeni ve yenilikçi sonuçlar doğurabilme potansiyeline sahip olduğu gibi, eğitim-öğretim ve tasarım alanlarında negatif bilginin kullanımı da benzer bir prensibi içerebilir. Her iki bağlamda da, hatalardan öğrenme süreci vardır, ancak bu süreçlerin amacı farklılık gösterir. Eğitim-öğretimde, hatalar genellikle öğrenmeyi teşvik eden deneyimler olarak kabul edilirken, grafik tasarım sürecinde, mevcut hataların üzerine gidilerek etkili bir tasarım dilinin geliştirilmesi amaçlanır. Hata yapabiliyor olmak deneme sürecinin doğal bir parçasıdır. Hatalar, denemelerin sonucunda elde edilen değerli öğrenme deneyimlerinin birer parçasıdır ve bu süreç ancak denemeyanılma yoluyla ortaya çıkmaktadır. Buradaki önemli farklılık bireyin denemesi sonucu yanlış olduğunu öğrendiği yolun üzerine tekrar gitmesi ve o yolu ya da yöntemi geliştirebilme potansiyelini kendinde görmesidir.

Yaratıcı tasarımcılar, olumsuz sonuçlardan ve deneyimlerden öğrenerek daha yenilikçi ve etkili çözümler bulabilirler. Negatif bilgiler deneme-yanılma sürecinin bir parçasıdır. Yaratıcı bir süreçte, farklı yaklaşımların ve fikirlerin test edilmesi ve bazılarının başarısız olması sık görülen bir durumdur. Negatif bilgi, bu başarısız girişimlerden elde edilen deneyimlerle biriktirilir ve bu da yaratıcılığı ilerletmeye yardımcı olabilmektedir. Burada önemli olan bireyin tasarım sürecinde hatalarından ders çıkarması değil mevcut hatalarını kullanması ve dolayısıyla negatif bilgilerin pozitif bilgiler gibi değerlendirilmesidir. Bu süreçte tasarımcı yeni perspektifler ve bakış açıları kazanarak potansiyelini arttırabilme olacağına sahip olmaktadır.

Tasarım sürecinde negatif bilgi kavramı hataların nasıl tanımlanması gerektiğini ve nasıl sınıflandırılması gerektiğini ve görsel iletişim tasarımcıları arasında nasıl paylaşıldığı konusunda bir çerçeve sunmaktadır. Bu çerçeve tasarım sürecindeki hataların belirlenmesini ve analiz edilmesini sağlamak fakat düzeltilmesi için bir yol göstermemektedir. Bu sayede tasarım sürecinde özgün birer anlatım biçimine dönüşen hataların doğru bir şekilde ifade edilmesi ve diğer disiplinlerle paylaşılması mümkün olabilmektedir. Bu noktada tasarım sürecindeki hataların öğrenilmesi ve tekrarlanmasının önlenmesi gibi bir görevi bulunmamaktadır. Aksine bu süreçte öğrenilen negatif bilgi tasarım diline dönüştürülüp tasarımın sürdürülebilirliğini arttırmaktadır.

Tablo 1: Tasarım sürecinde negatif bilgi kullanımı (Yazarın kendi arşivinden, 2023)



Tabloda tasarım süreci içerisinde negatif bilginin tasarım diline dönüşmesi süreci gösterilmektedir (Tablo 1). Tasarımcının pozitif bilgiye yönelmek yerine yeni perspektifler yeni bakış açıları kazanarak bilerek ve isteyerek hata yapabileceği uygulama alanlarına yönelip negatif bilgi ışığında farklı deneyimler kazanmayı göze alabilmelidir. Bunun sonucunda ise yeni anlatım biçimleri keşfedip bunları tasarım diline dönüştürebilecek cesaretle olmalıdır. Tasarım sürecindeki uygulama hatalarının negatif bilgi kavramı etrafında tasarım diline evrilmesi, tasarım sürecinin kalitesini ve verimliliğini artırabilmektedir. Bu özelliği ile negatif bilgi, tasarım sürecindeki hataların doğru bir şekilde ifade edilmesini, özgün anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasını ve görsel iletişimi tasarlarken yeni ve özgün yollar keşfedilmesini sağlamaktadır.

Başarısız çabalar, girişimler ve amacına ulaşmayan yollar, tasarımcılara daha iyi ve daha etkili çözümler bulmaları için yaratıcı içerikler sağlayabildiği gibi yaratıcılığı sınırlayan bir faktör de olabilmektedir. Ancak çoğu zaman yaratıcı düşüncüyü teşvik

eden bir öğrenme deneyimi olarak kullanılabilme potansiyeli bulunmaktadır. Tasarım sürecinde negatif bilgilerin varlığı tasarımın kurallarını sınırlayıcı olmaktan ziyade tasarımcıyı daha özgür bir şekilde düşünmeye teşvik edebilmektedir.

2. 2. Tasarım Dili, Hatalar ve Yaratıcılık

Bireyler genellikle hata yapmaktan çekinirler. Bu durum geniş bir toplumsal çerçevede ve hatta daha küçük gruplar içinde hata yapmaktan kaçınan ve hatalarını gizlemeye çalışmayı kabul gören bir tutumu yansıtmaktadır. Bu tutum bireysel hataların, istenilen hedeflere ulaşmayı tehlikeye atan eylemler olarak algılanabileceği anlamına gelebilmektedir. Ayrıca bir eylemi hata olarak etiketlemek, toplumun yetkili üyelerinin yargısını gerektirebilmektedir.

TDK'ya (2023b) göre “İstemeyerek ve bilmeyerek yapılan yanlış” olarak tanımlanan hata, toplum nezdinde düzeltilmeli ya da çözümlenmelidir. Aksi takdirde istenmeyen sonuçların ortaya çıktığı bir durumu devam etmektedir. Bireyin eylemlerinin veya kararlarının istenilen sonuçları üretmediği veya çözüme kavuşturmayan sonuçların ortaya çıktığı durumlar için kullanılan hata yapma eylemi, bilerek ya da bilmeyerek yapılabilmektedir. Bilerek veya kasıtlı olarak yapılan hatalar genellikle bir amacı veya nedeni olan insanlar tarafından yapılmaktadır. Bilmeden yapılan hatalar; baskı altında, zor durumda veya stres altında yapılabileceği gibi, bilinçli olarak risk alarak veya kuralları çiğneyerek de yapılabilmektedir.

Bu noktada tasarımcı görsel iletişimin amacını ifade etmeye ve tasarımın daha etkin olmasına yardımcı olan denge, hiyerarşi, vurgu, tekrar, kontrast gibi tasarım sürecinin kılavuzları sayılan temel tasarım ilkelerine bilerek uymayabilmektedir. Grafik tasarımcıların görsel bir tasarım problemine çözüm bulma sürecinde bilerek tasarım ilkelerine uymama sonucu ortaya çıkabilen hatalar gibi birtakım teknik hatalar yapabilme ihtimalleri de vardır. Bu durum özel tasarım yazılımlarının doğru çalışmamasından ve bu programların yüklü olduğu bilgisayarların yeterli donanıma sahip olmamasından kaynaklanabildiği gibi tasarımcıların bu özel yazılımları kullanabilmesi için bilgi ve becerilerinin yeterli olmama durumlarından da kaynaklanabilmektedir. Grafik tasarımcıların bir uygulama hatası veya teknik bir hata sonucu elde ettikleri ilginç görüntüler, tasarım dilinin bir parçası olarak kullanılabilir. Özellikle deneysel çalışmalar içeren tasarımlarda kullanılan bu yaklaşım, dikkat çekici ve sıra dışı tasarımlar oluşturmak için kullanılabilir. Görsel malzemelerin düşük çözünürlükte olması, tasarımın kalitesini düşürebilir ve ekranda veya baskıda piksellerin görünmesine neden olabilmektedir. RGB ve CMYK gibi farklı renk modlarının yanlışlıkla karıştırılması, tasarımın baskı veya web kullanımında renklerin doğru görünmemesine yol açabilmektedir. Yanlış yazı karakterleri kullanmak ya da harfleri yanlışlıkla orantısız bir şekilde deforme etmek bu hatalardan yalnızca

birkaçı olarak düşünülebilir. Hatalar yaratıcılığı teşvik eder ve geliştirir. Yaratıcı bir tasarımcı bu teknik zorlukları aşmak için orijinal ve çözüm odaklı yaklaşımlar geliştirebilmelidir.

Yaratıcılık temel olarak bir bireyin yeni ve değerli bir şey üretme yeteneğini ifade eder ve bu yetenek genellikle doğuştan gelmez. Yaratıcılık özgünlüğü içerir, bu da alışılmış olanı dönüştürme, geçmişteki fikirleri canlandırma, yeniden üretme veya yeni bir benzersiz ifade yaratma süreçlerini içerir. Bu nedenle yaratıcılık, esas olarak yenilik ve bireysel ifadenin bir ürünüdür. Yaratıcılık; yeni yollar, yeni çözümler ve yepyeni bir bakış açısı bulmak adına insanın farklı yönlerinin bir arada çalışmasıdır. Yaratıcı olan birey eskinin üstesinden gelip onu yeni olana dönüştürebilmeli ve yaptığı işe kendi eşsiz katkısını sağlayabilmelidir. Geleneksel olanı yenilikçi olanla, zamanı geçmiş olanı ise gelişimle aşabilmelidir (Young, 1985).

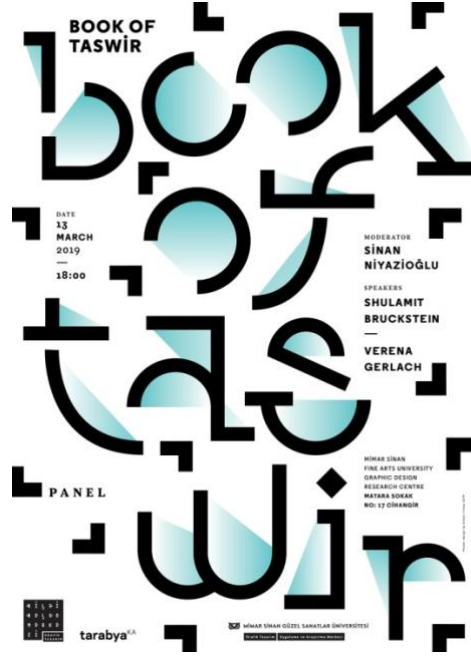
Daha basit bir ifadeyle yaratıcılık, bilginin yeniden düzenlenmesi ve bu sentezin diğer insanlarla paylaşılması sürecidir. Yaratıcılık kavramı, bir insanın yeni bir kavramla bağlantı kurduğu olguyu tanımlayan bir isimdir (Rhodes, 1961).

Yaratıcılık eski fikirlerin yeni bir kombinasyonu şeklinde de tanımlanabilmektedir. Yaratıcı fikirler, bir şiirin dizeleri gibi birbirlerine uzak gibi duran kavramların bir arada kullanılmasıyla kendini göstermektedir. Bir fikrin yaratıcı olup olmadığının sorgulanmasındansa o fikrin hangi oluşum süreçlerinden geçtiğinin sorgulanması yaratıcılık kavramının anlaşılmasında önemli bir aşama olacaktır. Böylece yeni bir fikir ile yaratıcı bir fikir ayırt edilebilir. Yeni bir fikir diğer benzer fikirlerle aynı üretimsel kurallar dizilimi ile tanımlanabilir veya oluşturulabilir. Hakikaten özgün ve tamamen yaratıcı bir fikirde ise bu mümkün olmamaktadır (Boden, 2005).

Grafik tasarımcılar için yaratıcılık ve yenilik, tasarım süreçlerinin temel taşlarından biridir. Ancak kimi zaman bu süreçlerde negatif bilgiye ve hata yapmaya karşı var olan korkular, yaratıcılığın önündeki engellerden biri olabilmektedir. Öğrenme sürecinin ayrılmaz bir parçası olan hatalar, yeni fikirlerin ve çözümlerin kapısını aralarken grafik tasarımın dinamik doğası, deneme-yanılma süreçlerini teşvik eder ve bu süreçlerde hatalar kaçınılmazdır. Tasarımcılar bu hataları korkmadan kabul edebilmeli ve yapılan her bir hatayı, daha iyi tasarımların ve yeni öğrenmelerin bir basamağı olarak düşünülmalıdır. Dolayısıyla korkular yerine olasılıklara odaklanabilen tasarımcılar tasarım dünyasında daha yaratıcı işler ortaya koyabilme ve benzersiz eserler yaratabilme fırsatını yakalayabilirler.

Tasarım sürecinde yaratıcılık, tasarımın sınırlarını zorlayan ve geleneksel tasarım normlarından sapan bir yaklaşımı temsil etmektedir. Bu yaklaşımla ortaya konan bazı tasarımlar, hataları bir ifade aracı olarak kullanarak sıra dışı, çoğu zaman yenilikçi ve provokatif sonuçlar elde etmeyi amaçlamaktadırlar. Örneğin harf kombinasyonları veya yazı karakteri seçimleri deneysel bir tipografi tasarımında farklılaştırılabilir ve bu durum okunabilirlik açısından zorluklar yaratabilir. Ancak

burada önemli olan bu hataların bilinçli bir şekilde ve tasarımın ana mesajını veya duygusal etkisini güçlendirmek için kullanılmasıdır.



Şekil 1: Yazılım kaynaklı bir hatanın görsel ifade biçimine dönüştürülmesi.

Kaynak: <http://ermanyilmaz.com/portfolio/book-of-taswir/>

Bu tür tasarımlar, sınırları zorlayarak ve hataları cesurca kabul ederek yeni tipografik ifade biçimleri oluşturmayı amaçlar. Konfor alanından dışarı çıkabilen tasarımcılar negatif bilgiyi geleneksel tasarım kurallarından saparak yeni tasarım dillerini keşfetmek için bir fırsat olarak görmelidirler. Yukarıdaki afiş tasarımında tasarımcı kullanılan vektörel grafik tasarım yazılımının kendi içerisinde oluşturulan şekiller ve tipografik çalışmaların etrafına çizgi atma ve içini doldurma özelliğinin hatalı ve yanlış kullanımından kaynaklanan bir tasarım dili geliştirmiştir (Şekil 1). Bu örnek başlangıçta teknik hatalar veya eksiklikler olarak görünen unsurların, tasarım sürecinde özgün ve tanınabilir bir estetik dilin parçası haline dönüşebileceğini göstermektedir.

Tasarımda farklı üsluplar, tarihsel, kültürel ve sanatsal etkenlerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkabilmektedir. Her bir üslubun kendine özgü bir karakteri ve ifade biçimi bulunmaktadır. Rönesans dönemindeki sanatçılar, detaylara ve perspektife büyük önem verirken, Art Deco hareketi daha çok geometrik şekillere ve lüks malzemelere odaklanarak farklı bir üslubu temsil etmişlerdir. Ayrıca, tasarımcıların bireysel çabaları ve sanatsal ifadeleri de farklı üslupların ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır. Tasarım sürecinde negatif bilgi kullanımının yanı sıra bir grafik tasarımcının kişisel deneyimleri, ilgi alanları ve estetik tercihleri, tasarımda benzersiz bir üslup oluşturmasına yol açabilmektedir. Bu nedenle grafik tasarım alanında farklı üsluplar, hem toplumsal hem de bireysel etmenlerin birleşimiyle ortaya çıkabilmekte ve tasarımın çeşitliliğini zenginleştirmektedir.

Grafik tasarım dünyasına getirdiği yeniliklerle tanınan ve postmodern grafik tasarımın önde gelen temsilcilerinden biri olarak kabul edilen David Carson'ın çalışmaları tasarım sürecinde negatif bilgi kullanımı, tasarımın sınırlarını zorlama ve konvansiyonel normlardan sapma durumlarına önemli bir örnek olabilir. Tasarım alanında resmi bir eğitim almayan Carson, tasarım sürecinde hata yapabilme ve normlara bağlı kalmam durumunu şu sözlerle ifade etmektedir:

Bu alanda resmi bir eğitim almadım. O nedenle yapmamam gereken şeyleri de hiç öğrenmedim. Yalnızca aklıma yatan şeyleri yaptım. Aslında sadece deneme yapıyordum. O yüzden, insanlar kızmaya başladıklarında nedenini gerçekten anlamadım. “Ne olmuş ki?” diyordum. “Neden bahsediyorsunuz?” Yıllar sonra birisi bana durumu benim açıklayabileceğimden daha iyi bir şekilde açıkladı: Temel olarak, bir şeyleri düzene sokmak için çokça vakit harcayan, bir tür sisteme sahip olan insanlar vardı ve benim gelip her şeyi pencereden aşağı attığımı düşünmüşlerdi. Öyle yapmış olabilirim ancak ne başlangıç noktam ne de planım o değildi. Modernizm’in terimlerini falan çok sonra öğrendim. Raygun dergisi oldukça deneysekti. Hatta tamamen deneysekti. Her sayıda pek çok şey denerdik ve çoğu tutardı birçoğu da tutmazdı. Hiçbir zaman kanıt görmedim yani çoğu zaman ortada sadece hatalar vardı; insanların üzerine uzun makaleler yazdığı, göreceli hatalar. Siyah çizmenin üzerine neden siyah yazmışım da, falan filan (Carson, 2007).

Yaratım süreçlerinde hataların kaçınılmaz olduğunu kabul eden ve bu hataların sonunda öğrenme fırsatları sunduğuna işaret edebilen tasarımcı; hataların, tasarım sürecinin ve yaratıcılığın bir parçası olduğunu ve yeni perspektifler ve fikirlerin doğmasına yardımcı olabildiğini göstermektedir. Ayrıca tasarım sürecinde yaratıcılığın kısıtlanmamış bir ifade biçimi olduğuna vurgu yapan tasarımcı, klasik kurallara uymadan, deneme ve hata yoluyla kendi tasarım dilini ve yaratıcı fikirlerini geliştirmiştir. Bu durum, tasarımın özgünlüğünü ve deneyselliğini teşvik edebildiği gibi yaratıcılığın kişisel bir ifade biçimi olduğunu, klasik kuralların ve sistemlerin sınırlarını zorlayarak, deneyerek ve hatalar yaparak gelişebileceğini yansıtmaktadır.

Bilgisayar yazılımlarında veya dijital cihazlarda var olan teknik hataların neden olduğu rastgele ve çarpıcı görsel hatalar da grafik tasarımcılar tarafından kullanılarak herhangi bir tasarım diline dönüştürülebilmektedir. Bu türdeki tasarımlar teknik hataları bilinçli olarak vurgulayarak estetik bir ifade biçimi olarak kullanılmaktadır. Grafik tasarım yazılımlarının teknik hatalarının taklit edilmesi anlayışına dayanan bu durum günümüzde kullanılan ve oldukça popüler olan birçok farklı efekt ya da teknikte kendini göstermektedir. Bu efektlerden biri olan Glitch Efektli afiş tasarımından, tipografi tasarımlarına; video efektlerden, fotoğraf alanına kadar birçok farklı alanı etkisi altına almıştır (Şekil 2).



Şekil 2: Glitch Efektinin afiş tasarımında kullanılması.
Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/28177177/Glitch>

Türkçe karşılığı kusur, hata, arıza, bozukluk olan Glitch Efektini bir hata veya bozulma sonucu ortaya çıkan görsel ve tasarımsal bir ifade biçimidir. Yalnızca tasarım alanında değil birçok alanda kullanılan bir efekt olmuştur. Bu efekt dijital ve analog medya araçlarının oluşturduğu hataların estetik bir bakış açısıyla ve yeniden yorumlanarak kullanılmasıyla oluşturulmuştur. Glitch Efektini istenmeyen bir hata olarak ilk zamanlar analog medya teknolojilerinin (televizyon, radyo, video kasetleri) kullanıldığı dönemlerde başlamıştır. Bu teknolojilerdeki sıklıkla karşılaşılan sinyal bozulmaları, kabloların bağlantı hataları veya elektriksel sorunlar nedeniyle oluşan bozulmalar ve hatalar, görsel verilerin yanlış işlenmesine yol açmıştır. Dijital çağın başlamasıyla birlikte, bu hata bilgisayarlar ve dijital medya araçları kullanılarak bir efektte dönüşmüş ve yapay Glitch Efektini üretme imkanı ortaya çıkmıştır. Grafik tasarımcılar Glitch Efektini bir anlatım biçimi veya sanatsal ifade biçimi olarak benimseyerek bilinçli bir şekilde kullanmaya başlamışlardır. Bu efekt, bozulmuş, kısa süreliğine hata vermiş ve düzensiz görünümlü görüntüler yaratmak için kullanılmaktadır. Rastgele ve kaotik bir estetik görüntüsü oluşturan Glitch Efektini, işitsel medya içeriklerinde de yaygın olarak kullanılmaktadır. Özellikle elektronik müzik türlerinde, Glitch Efektini müziğin bir parçası olarak da kullanılmaktadır. Bir dönem görüldüğünde insanların canını sıkı ve insanlarda hayal kırıklığı yaratan bir görüntü, bir hata günümüzde tasarım dünyasında yaratıcı ve dikkat çekici sonuçlar elde etmek isteyenler için bir araç, bir tasarım dili olarak kullanılmaktadır. Teknolojinin hatalarını ve kusurlarını yansıtan bu efekt günümüzde sanatsal bir ifade biçimi olarak kabul edilmekte ve bu nedenle tasarımın ilginç bir yönünü oluşturmaktadır.

Bazı durumlarda ise görsel malzemelerin düşük çözünürlükte olması, tasarımın kalitesini düşürebilmekte ve ekranda veya baskıda piksellerin (dijital ekranlarda

görüntüyü oluşturan küçük noktacıklar) görünmesine neden olabilmektedir. Genel olarak düşünüldüğünde bu durum teknik bir hatadan kaynaklanmaktadır. Görsellerin piksellenmesi durumu dijital sanatın bir türü olan piksel art denilen uygulamayı doğurmuştur. Özellikle düşük çözünürlüklü ekranlarda ve oyunlarda kullanılmak üzere geliştirilmiş olan bu tarz, günümüzde hem bağımsız sanatçılar hem de büyük oyun geliştiricileri tarafından özellikle platform oyunlarında yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Şekil 3).



Şekil 3: Pikselart tekniğinin uygulandığı bir afiş tasarımı.

Kaynak: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fcisgo8d2mf241.png>

Piksel art, düşük çözünürlüklü veya sınırlı renk paletleri kullanarak tasarım yapmayı içeren bir tarz olarak görülmektedir. Başlangıçta teknik sınırlamalardan kaynaklanan bir hata olarak ortaya çıkan bu tarz, retro ve minimalist bir tasarım dili haline dönüşmüştür. Bu tarzın kökenleri bilgisayar grafiklerinin ilk yıllarına dayanmaktadır. 20. yüzyılın ortalarında bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte ilk bilgisayarlar düşük çözünürlüklü ekranlara ve sınırlı renk paletlerine sahipti. Bu sınırlamalar bazı tasarımcıların pikselleri kullanarak görsel tasarımlar oluşturmasına neden olmuştur. Piksel art denilen bu tarzın yükselişi ise 1970'lerin sonu ve 1980'lerin başlarına denk gelen 8 bit döneminde yaşanmıştır. NES (Nintendo Entertainment System) Commodore, Atari, Capcom gibi oyun geliştiricileri sınırlı donanım kaynaklarına sahip sistemlerde etkileyici görsel tasarımlar oluşturmak için piksel art yöntemini kullanmışlardır. Video oyunları piksel sanatının popülerleşmesine büyük katkı sağlamıştır. Düşük çözünürlüklü piksel tabanlı tasarımlar estetik ve nostalji değerleriyle birlikte birçok sanatsal ve yaratıcı projede kendisine yer bulmaktadır. Dönem şartlarının teknik imkansızlıklarından doğan ve bir tarz haline dönüşen piksel art, günümüzde birçok yaratıcı projede kullanılmaya devam etmektedir. Günümüzde de piksel tabanlı

programlarda sayfa boyutu ve çözünürlük ayarlarının yanlış ayarlanmasından kaynaklanan bu sorun gibi Düşük Poligon Efektide de yine hem teknik imkansızlıklardan hem de ilgili yazılımların kullanıcılarından kaynaklı ortaya çıkabilmektedir (Şekil 4).



Şekil 4: Düşük Polygon Efektide kullanılan tasarlanan bir afiş.

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/22338491/Low-low-poly-movie-posters-2014>

Düşük Poligon Efektide bir nesnenin veya sahnenin bilgisayar grafikleri veya dijital sanat yoluyla düşük çözünürlüklü poligonlarla temsil edildiği bir görsel efekt tekniğidir. Bu efekt tasarımcılara veya sanatçılara bilinçli bir estetik tercih olarak, düşük çözünürlük ve basit geometrik şekiller kullanma fırsatı sunar. Düşük Poligon Efektide renderlama için bilgisayarın daha az hesaplama gücü kullanmasını gerekli kılmaktadır. Bu nedenle 3D modelin sanal ortamda nasıl tepki verdiğini hızlı bir şekilde hesaplamaktadır. Bu teknik kolaylık beraberinde görsel olarak daha geometrik şekillerle çalışmayı gerekli kılmaktadır. Bu tarz, tasarımlarda minimalizm ve soyutlamayı teşvik etmekte ve kimi zaman tasarımlara özgün bir sanatsal ve estetik nitelik kazandırmaktadır. Grafik tasarım uygulama sürecindeki yazılım kaynaklı ortaya çıkan hatalar, fotoğrafçılık alanında da kendini göstermektedir. Fotoğrafçılık ve sinema alanında kullanılan çoklu pozlama tekniği, bu alandaki deneysel çalışmaların bir ürünüdür. Bu efekt aynı kare veya pozlama alanına birden fazla görüntünün bilinçli olarak kaydedilmesiyle elde edilmektedir. Her bir pozlama farklı bir sahneyi veya hareketi temsil edebilmektedir. Bu pozlamalar ardışık olarak veya aynı çerçeve içinde üst üste bindirilerek birleştirilmektedir (Şekil 5).

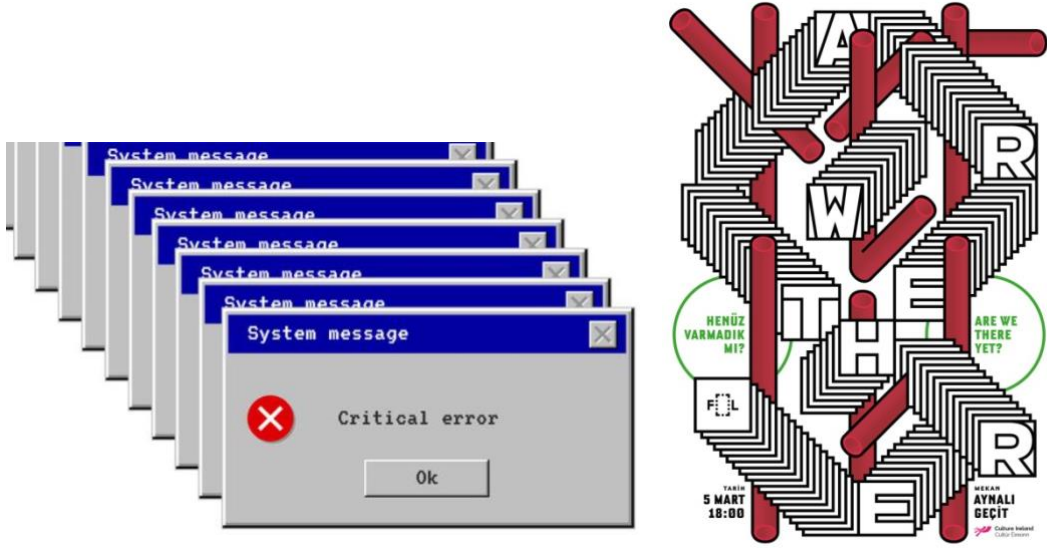


Şekil 5: Çoklu pozlama tekniği.

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/dilben/5486754655>

Fotoğrafçının yaratıcılığını ve anlatım gücünü artırmak için kullanabileceği bir tarz olan çoklu pozlama tekniğini ilk defa uygulayan kişi, Oscar Gustave Rejlander (1813- 1875) olmuştur. 1853 yılında fotoğrafla ilgilenmeye başladıktan sonra daima farklı teknikler üzerine çalışmıştır. Rejlander'ın çalışmalarının temel özelliği deneyselliği ve yaratıcılığı ön planda tutmasıdır. Özellikle 1857 yılında ürettiği ve tarihin ilk çoklu pozlama örneği olarak kabul edilen eseri olan “Two Ways of Life”, bu dönemin fotoğraf dünyasında büyük bir çığır açmıştır. Bu eserini yaklaşık altı haftalık bir çalışma sonucu, 30'dan fazla ayrı fotoğrafın bir araya getirilerek üst üste baskılanması yoluyla oluşturmuştur (Frizot, 1998).

Oscar Gustave Rejlander ve William H. Mumler gibi fotoğrafçılar bu tarzın potansiyelini fark etmiş ve bilinçli olarak çoklu pozlama efektlerini kullanmaya başlamışlardır. Çoklu pozlama efektinin, fotoğrafçılık tarihindeki gelişimine bakıldığında başlangıçta deneysel çalışmalar sonucu ortaya çıkmış olabileceği öne sürülebilir. Bu durum olumsuz veya hata gibi görünen bir olgunun estetik bir tarz ya da ifade biçimine dönüşebileceğini göstermektedir. Özellikle analog fotoğraf makineleri kullanıldığı dönemlerde bir kareyi çektikten sonra filmi ileri sarmadan tekrar üzerine çekim yaparak bu etki elde edilebilirken bir çerçevenin tamamen pozlanmadan başka bir çerçeve üzerine geçildiğinde veya film ilerletme mekanizmasında bir sorundan kaynaklı olarak da çoklu pozlamalar meydana gelebilmektedir.



Şekil 6-7: Windows işletim sistemi hatası, sistem hatasını anımsatan afiş tasarımı.

Kaynak: <https://donanimarsivi.com/windows-10da-0xc19001e1-hatasi-nasil-cozulur/>

Kaynak: <https://folsinema.com/Are-We-There-Yet>

Tıpkı bilgisayar ekranında art arda çıkan sistem hatası pencerelerinde olduğu gibi örnekteki afişte de buradaki hata görselini afiş tasarımında görmekteyiz (Şekil 6-7). Art arda bir sürü küçük hata penceresi açılması durumunu tasarımcı bilerek ya da bilmeyerek afişindeki harflere uygulamıştır. Tasarımcı, tipografiyi sıradan bir metin yerine bilgisayar hata pencerelerini anımsatan bir biçimde kullanarak görsel iletişimde yenilikçi ve deneysel bir yaklaşım benimsemiştir. Afiş, teknolojik hataların sık sık bilgisayar kullanıcıları tarafından deneyimlendiği bir gerçeği yansıtmaktadır. Bu tür tasarımlar, tasarımın sınırlarını zorlamanın ve deneysel birtakım çalışmaların ya da negatif bilgi denilebilecek hataların her türden malzemenin grafik tasarımcılara ilham olacak yeni ifade biçimleri olarak kullanılabilmesinin bir örneğidir.

3. SONUÇ

Negatif bilgi kavramı, bugüne kadar eğitim-öğretim, yönetim gibi farklı alanlar içerisinde tartışıldığı ve kavramın olumsuz çağrışımından kaynaklı uzak durulması ve yapılmaması gereken hataları kapsadığı değerlendirilmiştir. Oysa tasarım sürecinde negatif bilgiler, süreç içerisinde karşılaşılan kural olarak benimsenmiş, yerleşmiş ilkelere ya da yasalara uygun olmayan durumlar veya hataların tasarım sürecine sağladığı katkı olarak düşünülebilmektedir. Grafik tasarım alanında yaratıcı işler ortaya koyabilme sürecinde negatif bilgilerin önemi göz ardı edilmemelidir. Hata yapabilme potansiyelinin ancak deneyerek ve yanılarak ortaya çıkabileceği, bu durumun da tasarımcıların potansiyelini ortaya çıkarıp yeni ve yaratıcı tasarımlara ortam hazırladığı gerçeğinden hareketle tasarım sürecinde negatif bilgilerin kullanışlı hale getirilmesi tasarım sürecinde özgün sonuçlar ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Günümüzde hala kullanılan birçok yaratıcı tarzın ve anlatım biçiminin deneme yanılma sürecinde kullanıcı hataları veya teknik hatalardan dolayı ortaya çıkmış olabileceği düşünülmektedir. Grafik tasarım alanında kullanılan bu anlatım biçimlerinin birtakım deneysel çalışmalar sonucunda ortaya çıkma ihtimallerinin oluşması, tasarım sürecinde yanılma ve hatalardan ders çıkarıp bir daha yapılmaması gerektiğinin aksine bu hataların tekrar edilmesi ve birer tasarım diline, anlatım biçimine dönüştürülmesi sürecinde, negatif bilgilerin doğru kullanılmasının da olumlu etkisinin olabileceği düşünülmektedir. Pozitif bilginin tasarımcıyı sınırlandırıcı yönü ve tasarımcının yeni deneyimler kazanması, potansiyellerinin ortaya çıkarılmasındaki olumsuz etkisi düşünüldüğünde negatif bilgilerin tasarım sürecinde ne denli önemli olduğu anlaşılmaktadır. Grafik tasarımcı tasarım kurallarını bilip bu kuralları özümledikten sonra bir heykeltıraşın kil hamurunu şekillendirdiği gibi bu normları kullanarak, kimi zaman ise bu normlara bilerek uymayarak dolayısıyla hatalar yaparak daha yaratıcı işler ortaya koyabilmektedir.

Hataların bireylerin potansiyelini ortaya çıkardığı gerçeğinden hareketle yaşanan deneyimlerden çıkarılan bilgi olumsuz da olsa bilgiyi ve deneyimi kullanışlı hale getirmek tasarımda özgün sonuçlar ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu durum tasarım ilke ve öğeleri dikkate alındığında hata gibi görünen var olan mevcut tasarımların negatif bilginin doğru kullanımı sonucunda ortaya çıkmış olabilme olasılığını arttırmaktadır. Grafik tasarımcının kalıpların dışına çıkması, korkusuz olması ve deneysel çalışmalar yapabilişleriyle ilişkilidir. Tasarımcının tasarım sürecinde deneysel çalışmalar yapabiliyor olması sonuç olarak hatalara ya da başarısızlığa neden olmakla birlikte aynı zamanda bu deneyimler, başarısızlıklar yoluyla yeni bilgiler öğrenmeye ve bunları uygulamaya kapı aralamaktadır.

Sonuç olarak, negatif bilginin tasarım sürecindeki hataları ifade etmesi açısından bilinçli ya da bilinçsiz olarak tasarımın öğrenilmesi ve iyileştirilmesi için de kullanılabilirliği değerlendirilmektedir.

KAYNAKÇA

- Baumard, P., ve Starbuck, W. H. (2005). Learning from failures: why it may not happen. *Long Range Planning*, 38, 281–298.
- Becer, E. (2002). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Boden, M. A. (2005). What Is Creativity?. Steven Mithen (Der.). *Creativity in Human Evolution and Prehistory* içinde (ss. 15-41). Taylor & Francis e-Library.
- Carson, D. (Röportaj). Gary Hustwit (Yönetmen). (2007). Helvetica [Belgesel]. Amerika Birleşik Devletleri: Veer
- Erdal, G. (2015). *İletişim ve tipografi*. Hayalperest Yayınevi.
- Frizot, M. (1998). *A new history of photography*. Könemann.
- Gartmeier, M., Bauer, J., Gruber, H., Heid, H. (2008). Negative knowledge: understanding professional learning and expertise. *Vocations and Learning*, 1(87), 103. DOI 10.1007/s12186-008-9006-1
- Minsky, M. (1994). Negative expertise. *International Journal of Expert Systems*, 7(1), 13–19.
- Oskay, Ü. (2007). *İletişimin abc'si* (5.bs.). Der Yayınları.
- Oxford (2023). Oxford Learner's Dictionaries. 2 Ekim 2023 tarihinde <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/academic/knowledge> adresinden erişildi.
- Parviainen, J., Eriksson, M. (2006). Negative knowledge, expertise and organisations. *International Journal of Management Concepts and Philosophy*. 2(2), 140-153. <https://doi.org/10.1504/IJMCP.2006.010265>
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305–310. <http://www.jstor.org/stable/20342603>
- TDK (2023a). Türk Dil Kurumu Sözlüğü. 2 Ekim 2023 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişildi.
- TDK (2023b). Türk Dil Kurumu Sözlüğü. 21 Ekim 2023 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişildi.
- Teece, D. The Palgrave Encyclopedia of Strategic Management, 2013
- Torrance, P. E. (1962). *Guiding creative talent*. Bureau Educational Research Press.
- Young, J.G. (1985). What is creativity?. *The Journal of Creative Behavior*, 19, 77-87. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1985.tb00640.x>