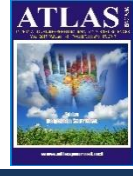




ATLAS INTERNATIONAL REFERRED JOURNAL ON SOCIAL SCIENCES

ISSN:2619-936X



Article Arrival Date: 22.06.2018

Published Date: 27.07.2018

2018 / July

Vol 4, Issue:10

Pp:599-612

Disciplines: Areas of Social Studies Sciences (Economics and Administration, Tourism and Tourism Management, History, Culture, Religion, Psychology, Sociology, Fine Arts, Engineering, Architecture, Language, Literature, Educational Sciences, Pedagogy & Other Disciplines in Social Sciences)

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİ VE KURSİYERLERİN YASAL VE ETİK AÇIDAN ÖĞRENMELERİ GEREKEN BİLGİLERİN YAPILANDIRILMASI¹

STUDENT AND COURTS OF GRAPHIC DESIGN EDUCATION CONSTRUCT THE INFORMATION REQUIRED FOR LEGAL AND ETHICAL LEARNING

Dr. Öğr. Üyesi Engin UĞUR

İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa, TBMYO, Basım ve Yayın Teknolojileri, İstanbul/Türkiye,
engines@istanbul.edu.tr, İstanbul/Türkiye

Öğr. Gör. Samed A. ÖZSOY

İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa, TBMYO, Basım ve Yayın Teknolojileri, İstanbul/Türkiye,
samedayhan.ozsoy@istanbul.edu.tr, İstanbul/Türkiye

ÖZET

Ülkemizde 1990'lı yılların başından itibaren matbaacılık, yayıncılık ve reklamcılık alanlarına hizmet eden bilgisayar teknolojileri ve yazılımlarının hızla yaygınlık kazanması geleneksel grafik üretim sistemine çok farklı bir boyut getirmiştir. Sanatsal beceri kadar teknolojik becerinin de önemli olduğu bu yeni üretim biçimi ülkenin her noktasında hızla yerini almaya başlamıştır. İlerleyen yıllarda artan grafiker ihtiyacını karşılamak için kurslar, orta eğitim kurumlarında ve üniversitelerde bölümler açılmaya başlanmıştır. Sektörün talebini karşılamak için açılan eğitim kurumlarının altyapı eksiklikleri, gelen öğrencilerin hakkıyla sanatsal bir sınamadan geçirilmeden alınması hem sanatsal hem de teknik açıdan yetersiz mezunların verilmesine neden olmuştur. Hala bu durumun günümüzde de devam ettiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Yetersiz donanıma sahip grafiker, özellikle sanatsal boyutu olan çalışmalarda hemen kendini ele vermektedir. Zorlanılan veya büyük emekler harcanması gereken çalışmalarda siparişe cevap verebilmek adına taklit veya yoğun bir şekilde esinlenme yoluna başvurulabilmektedir. Yasal sınırlarını bilmeden veya kasıtlı olarak taklit yolunu seçen grafikerin hem kendini hem de tasarımını yaptıkları kurumu hukuki açıdan suçlu duruma düşürebilmektedirler. Bugün mahkemelerde bu konularda çok sayıda davalık durumun yaşandığını söyleyebiliriz. Böyle bir durumun baş sorumlusu tasarımı yapan grafiker olmaktadır. Kasıtlı yapan kişinin hukuki cezayı hak etmesi kadar, yasal sorumluluklarını bilmediği durumlarda da öğrenmediği için suçludur. Makalede, grafik tasarım çalışma sisteminde etik ve yasal açıdan bilinmesi gereken kavramlar ve konular grafik eğitimi alan öğrencilere yönelik bir oryantasyon eğitimi kapsamında verilebilecek şekilde ele alınmıştır.

Anahtar kelimeler: Grafik tasarım, grafiker, yaratıcılık, taklit, esinlenme, etik, yasal sorumluluk

ABSTRACT

Rapid expansion of computer technology and software, which has been serving the printing, publishing and advertising sectors since the early 1990s in our country has brought a very different dimension to the traditional graphic production system. This new mode of production, where artistic skill as well as technological skill are important, has begun to take its place in every corner of the country. In the following years, departments were opened in courses, secondary education institutions and universities to meet the growing need for graphics. The lack of infrastructure of the educational institutions opened to meet the demand of the industry caused the inadequate artistic and technically inadequate graduation of the incoming students to be taken without an artistic test. We can still say that this situation still continues today. The graphic designer with inadequate equipment is immediately self-evident, especially in works of artistic dimension. It can be imitated or intensely inspired in order to respond to the order when it is difficult or big work to be done. Without knowing their legal boundaries,

¹ Bu çalışma 21-22 Haziran 2018 tarihleri arasında Gaziantep'te düzenlenen 3. Uluslararası Mesleki ve Teknik Bilimler Kongresi'nde (UMTEB) sunulmuştur.

or deliberately choosing a way to imitate, both the self and the institution they design can be criminalized in legal terms. Today in the courts we can say that there are many cases of defendants in these matters. The chief responsible for such a situation is the graphic designer. It is a criminal offender who does not know when he or she does not know the legal responsibilities as well as the legal penalty. In the study, the concepts that should be known ethically and legally in the graphic design working system and the subjects are discussed in the context of orientation training for students who are taking graphics education.

Keywords: Graphic design, graphic, creativity, imitation, inspiration, ethics, legal responsibility

1. GİRİŞ

Grafik tasarımın bireysel ve toplumsal etkileri kadar bu konuda eğitim veren, grafik tasarımcısı yetiştiren kurumlar, bu kurumlardaki eğitimciler ve verdikleri eğitim de önemlidir. Grafik tasarım alanında öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerisini geliştirmeye yönelik eğitim verilmeli, müfredatlar, tasarıma ve genel olarak dünya meselelerine ilişkin konuları okuma, yazma ve tartışmayı özendirerek biçimde düzenlenmelidir. (Mazlum, s.270) Adler (2008: 33) grafik tasarımın; “tasarımcı için bir iletişim aracı, sonsuz keşfetme, öğrenme ve çalışma süreci olduğunu, toplum için ise bireylerin bilgiyi daha kolay kavramasını sağladığını” ifade etmiştir. Özellikle tasarımlarda esinlenme, intihal ve aşırma gibi sorunlar grafik alanına da fazlasıyla karşımıza çıkar oldu. Büyük bütçeler harcanarak gerçekleştirilen kampanyalarındaki özgünlük sorunu, sosyal sorumluluk projelerinde kullanılan çalışmaların birebir benzerlikleri, çalıntı sorunları, grafik tasarım ürünlerinin sorgulanması gerektiği sonucunu ortaya çıkardı. Günümüz grafik tasarım sektöründe özgünlük ve etik kavramlarını gözetilen bir grafik tasarımcı ve tasarım ürünleri ortak beklenti haline gelmiştir. Konuyla ilgili telif hakkı konusunda yasal düzenlemeler yapılmış olsa da çoğu reklam verenin fikri mülkiyeti ve orijinal çalışmaları koruyan “5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’ndan haberdar olmaması, bu yasal düzenlemelerin sektörde uygulama alanı bulamamasına neden olmaktadır. (Kınık, s.306) Türkiye’de grafik alanında söz sahibi olan Grafikerler Meslek Kuruluşu ve Reklamcılar Derneği gibi meslek örgütleri yaptıkları çalışmalarla süreci yönlendirme potansiyelini içerisinde barındıran bir görüntü sergileyemedikleri görülmektedir. Grafik tasarım alanında yaşanan ihlallere ajans yöneticisinden yardımcı grafik tasarımcıya kadar herkesin ahlaki yaklaşımını sağlamak amacıyla, bilinçlendirme ve farkındalık yaratma çalışmalarının yapılması en önemli noktalardan bir tanesidir (Kınık, s.305). Grafik ürünlerinin tasarımında hepsi için söylemek mümkün olmasa da bazılarında fikri bir emek ortaya konulmaktadır. Bu nedenle o emeğin bir başkası tarafından izinsiz kullanılması veya sahiplenilmesi hem etik hem de yasal açıdan doğru değildir.

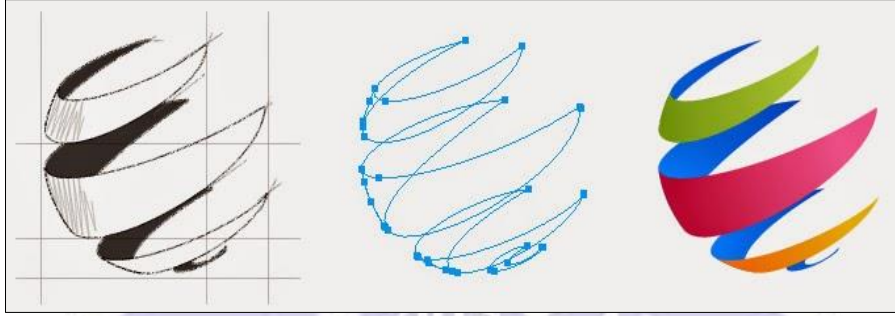
İyi bir grafik tasarım eğitiminde bilgisayar programlarını bilmesinin büyük önemi bulunmaktadır. Tasarımcının bilgisayar programlarını yaratıcı düşüncelerini tasarıma dökmekte bir araç olarak kullanmasını bilmesi gerekmektedir. Tüm bunların gerçekleşmesi tasarımcıların iyi bir eğitimden geçmesi ile sağlanmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayarda grafik programlarını iyi bilen, ancak yaratıcılıktan yoksun kişilerin tasarımları oluşturmada başarısız olmaları, sıradan, iknadan uzak tasarımların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. (Yıldırım, s.1)

2. GRAFİK TASARIM KAVRAMLARI

2.1. Tasarım Kavramı

Tasarıma, zihinde hazırlanan bir düşünceyi ve bir eylemi gerçekleştirmektir. Tasarım ise *zihinde tasarlanan bir düşüncenin bir eserin ilk biçimi* sayılabilmektedir. Tasarımın tam olarak ifade edilmesi için zihinde tasarı halindeyken olgunlaşp geliştirilmesi gerekmektedir (Tepecik, s.27). Ancak günümüzde; “tasarım” terimi; hem tasarlama eylemini, hem de tasarlanan biçimin her ikisini birden ifade etmek için kullanılmaktadır. Bir anlamda, tasarımın hem bir eylemi, hem de bu eylem sonucu ulaşılan sonucu anlatan iki anlamı bulunmaktadır (Koçkan, s.1). Tasarım çeşitli verilere; yani bilgisel temele dayalı bir problem çözme etkinliğidir. Bu sebeple; ister rasyonel, ister sezgisel yaklaşım olsun; her ikisinde de problem çözme etkinliğinin; bilgi problemi çerçevesine oturtulması gereklidir (Özer, 2009). Tasarım, düşünsel tüm bu süreçlerin adı olduğu gibi, bunlardan ortaya çıkan; tasarlanmış özgün bir örnek/prototip, tasarlanan bir üretim sürecinin görsel sunum planları/projeler veya taslak karalamalar, psikolojide patern olarak tanımlanan zihinde biriktirilen algı kalıpları gibi nesnelleşmiş sonuçların da adıdır (Seylan, s.16).

Tasarım sürecinde başarılı olabilmek için kullanılan belirli teknikler vardır. Bu teknikler beyin fırtınası, fikirleri yazıya dökme, sergileme yöntemi, gözden geçirmedir (Biefeld&Khouli, s.72). Noble ve Bestley (2001: 8) de “tasarımın sadece bir ürün olmadığını, görsel bir yorum ve dokümantasyon süreci olduğunu” belirtmiştir.



Şekil 1. Logo tasarım işlem aşamaları

2.2. Grafik Tasarım

Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatı olarak değerlendirilmektedir. Birinci işlevi olarak da bir mesajı iletmekte, bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktadır (Becer, s.33). Grafik sözcüğü eski Yunan dilindeki, yazmak çizmek anlamını taşıyan “grafayn” sözcüğünden türemiştir. Dilimizde yazmak çizmek şeklindeki iki sözcükle anlatılabilen bu resim sanatı türü, hemen bütün dillerde grafik sözcüğü ile tanınmaktadır (Işingör vd, s.79).

Grafik tasarım zekâ ve sanatsal yeteneğin ortak ürünü olan bir daldır. Uygulama alanı ne olursa olsun, dinamik bir anlatım gerektirir. Bu dinamizmin itici gücü iletişimdir. Sözel ve görsel bilgilerin insanlar arasındaki akışı olarak tanımlayabileceğimiz iletişim, grafik tasarımın var olma nedenidir. İletişim organları sözel ve görsel mesajlarını etkili ve çekici hale getirmek için grafik tasarımcılarla işbirliğine girerler. İyi bir tasarım değerli bir yatırımdır (Kınık, s.306). Çünkü günümüz insanının bütün hayatı etkinlikleri grafik imgelerle iletişim kurabilme yeteneğine bağlıdır. Grafik tasarım terimi, günümüzde yalnızca basılı malzemeler için kullanılmamaktadır. Kamera ile perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen görüntüler ve bilgisayarlar ortamında tasarlanan görsel malzemeler de grafik tasarım kapsamı içinde yer almaktadır. Günümüzün grafik tasarımcısı, eski zanaatçıların baskı ve kaligrafi ustalarının geleneğini devam ettiren bir sanatçıdır (Becer, s.33-34). Bir başka tanımda grafik tasarım, günümüzün yorgun ve dalgın izleyicisinin mesaja ilgisini çekebilecek, yeni ve denenmemiş yollar araştırma ve bulma sürecidir.

Grafik tasarım kavramı görsel iletişim oluşturulmasında iyi yönetilmesi gereken bir süreçtir. Bernard (2002: 32) tasarım için “ görülebilir ve iletişimsel ya da işlevsel amaç içeren şey iyi bir tasarımdır” demektedir.



Şekil 2. Grafik tasarım örnekleri

2.3. Grafik Tasarım Unsurları

2.3.1. İşlevsellik (Fonksiyon)

İşlev, diğer bir adıyla fonksiyon, en basit tanımı ile ortaya konan ürünün bir amaca hizmet etmesidir. Diğer bir tanımla, referans ettiği şeyin sonucudur. Su koymak için içi boş bir kap tasarlarız. Herhangi bir şeyi kesmek için bir ucu keskin bir metal. Eşyalarımızı saklamak için içi boş, raflar olan bir dolap ya da sandık. Vücudumuzu örtmek için, iplikleri bir araya getirerek bir kumaş. Bu nedenledir ki, biçim ve işlev bir bütünlük içinde olmalıdır. Biçim fonksiyonu izlerse ve fonksiyon istenilen sonuç ise, biçim amaca ulaşmış demektir. İşlevini yerine getirmesi esas olan bir üründe işlev, tasarlama sürecinde özellikle estetik öğeler kazandırmada sınırlayıcı bir unsur olabilmektedir. Nesnelere işlev yükleyerek tasarlarken, bir yandan da onları insanlaştırmayı düşünürüz. Bir bıçağın kestiğini, bir kabın su taşıdığını, bir kumaşın örttüğünü vb. Aslında tasarlama sırasında onlara yüklediğimiz fonksiyon, tüketici olarak nitelendirdiğimiz alıcıya ‘bardağa su konur, bıçak keser, kumaş örter’i öğretmektir.

Çağımızda iyi bir tasarım kolaylık demektir. Farklı kültürlere, ülkelere, yörelere ve kişiye, yani belirlenen hedef kitleye hitap edebilmek demektir. İyi bir tasarım estetik tasarım ve işlevselliğin başarılı birlikteliğinin sonucudur. Bir amaca hizmet eden, işlevselliği olan ürünlerde en iyi tasarımlar ihtiyaçtan doğar. Yaratıcılık ilk bakışta estetik görünümle, güzellikle zihinde bağlantı kursa da işlevsellikle doğru orantılıdır. Tasarımda yaratıcılık ve işlevsellik vazgeçilmez bir ikilidir ve iki konumda ele alınabilir:

Birincisi; Öncelikle ürünün bir amaca hizmet edecek işlevselliğini düşünerek, ürüne estetik görünüm kazandırmayı, yani estetik yaratıcılığı ürünü işlevsel hale getirdikten sonra irdelemek,

İkincisi; İşlevselliği ve yaratıcılığı bir bütün olarak düşünüp hem ürünün işlevselliğini yaratıcı düşünceyle daha da geliştirmek, hem de ona estetik bir boyut katmak.

Birinci konumda, ürünün işlevselliği tasarlamanın başlangıcından itibaren bellidir. İkinci durumda yaratıcı düşünce hem işlevsellik hem de estetik görünüm açısından benzerlerinden çok farklı bir ürün tasarlamayı hedefler. İşlevsellikte yaratıcılık ön plana çıktığında en iyi tasarımlar ihtiyaçtan doğar.



Şekil 3. İşlevsel grafik tasarım örnekleri

2.3.2. Ekonomiklik

Tasarımda yaratıcılığı ve işlevselliği kısıtlayan en önemli konu ise ekonomik etkidir. Özde ürünün maliyeti tasarım sürecindeki en etkin halkadır. Bu etkiyi, işin içinde sanatsal yaratı da olduğu için ne kadar inkar edersek edelim, bireysel olarak ekonomik etki bilinçaltımızda daima vardır ve bizi yönlendirir. Dolaylı yada dolaysız tasarım sürecinde, yaratı-işlev bütünlüğünde çoğu kez sınırlayıcı olabilmektedir. Ekonomik sınırlayıcılık kimi zaman tasarlanması ve hayata geçirilmesi çok basit gibi görünen bir ürünü işin içinden çıkılmaz hale getirebilir. Ekonomi ve zaman kavramının insan hayatında önemli bir yere sahip olması çok amaçlı ürünlerin ortaya konmasına neden olmuştur.

Zihinde tasarlanan düşünce kağıt üzerine başarı ile geçirilebilse bile, uygulama aşamasında işlevini tam olarak yerine getirebilmesi yada istenilen estetik görünüme ulaşabilmesi için gerekli malzemelere ulaşmak, ekonomik açıdan çok güç olabilir. Tasarlama sürecinde ekonomi de dahil tüm aşamalar yerine getirilip ürüne ulaşılsa da, bunlar ürünü tek başına başarılı kılmaz. Tasarlanan ürünün

kullanıcıya ulaşması, eşdeğer rakipleri ile rekabet edebilmesi gerekir. Ürünün kullanıcıya ulaşması aşamasında kullanıcı tarafından beğenilip alınması, tasarlanan ürünün asıl başarısıdır (Önlü, s.90).

2.3.3. Özgünlük

“Özgün”ün kelime anlamına baktığımızda Türk Dil Kurumu şöyle bir tanım yapmaktadır; “yalnızca kendine özgü nitelik taşıyan, ibdai”, “bir buluş sonucu olan, nitelikleri bakımından benzerlerinden ayrı ve üstün olan”dır. Buna bağlı olarak özgünlük kelime anlamı itibariyle özgün olma durumunu nitelemektedir. Özgün olma hali; daha önce üretilmemiş/ tasarlanmamış, o güne kadar üretilen/tasarlananlardan farklı bir duruş sergileyebilen, özenti bir tutumda olmayıp aksine tasarlayan kişinin ruhunu yansıtan ve farklılık içeren tasarımlardır.

Özgün, doğrudan doğruya kaynağından gelen ya da yaratıcısının elinden çıkan bir parça, bir yapıt, bir metin vb. kopyaya, reproduksiyona, çeviriye, yeni bir düzenlemeye karşıt olarak kullanılmakta ve orijinal olanla eşanlamlı değerlendirilmektedir. Ayrıca alışlagelenden ayrılan, sıradan olmayan, sık rastlanmayan bir şey için de kullanılmaktadır. Özgün olanı sorgularken bu kavramın anlamsal yakınlığı (orijinal, yeni, biricik, özgül) veya karşıtlığı (sıradan-jenerik, kopya, taklit) olan sözcük ve kavramlarla birlikte ve bunları akılda tutarak düşünmek yararlı olacaktır (Özorhon ve Uraz, s.91).

Tasarım söz konusu olduğunda özgünlük vazgeçilmez bir olgudur. Tasarlayanın kişilik özellikleri gereği farklı olanı algılayan ve üretimini buna dayandıran bir yapıda olması, dolayısıyla tasarım ürününü özgün ve diğerlerinden bağımsız hale getirecektir. Bu anlamda özgünlük vazgeçilmez bir beklentidir. Aksi halde kopya veya taklit sıfatı altında ortaya çıkan eserler tasarım alanını derinden sarsacak ve yenilikten yoksun bırakacaktır.

Özgünlük; bir ürün, bir nesne, bir durum vb. üzerinde düşünülmüşlüğü, eleştiriyi, emeği çağrıştırmasının ötesinde, beraberinde getirdiği yenilik ve gelişme gibi niteliklerle önem kazanmakta ve sıradanlığın karşısında durmaktadır. Bireyselliğin yansıması ve yenilik düşüncesinin aranmasıyla var olabilecek bir kavram olan özgünlük; özne, özgürlük, eleştiri ve yaratıcı düşüncenin bir araya gelmesiyle ortaya çıkar ve öznenin sezgileri, hayal gücü ve birikimiyle de çok ilgilidir (Özorhon ve Uraz, s.91).



Şekil 4. Özgün ambalaj örnekleri

2.3.4. Estetik

Klasik anlamıyla estetik, güzelin ne olduğu sorusunun yanıtıyla ilgilenen bir felsefe dalı iken, 20. yüzyılda gelişen çağdaş estetik, güzelin ne olduğu sorusuna cevap aramamaktadır. Sanat artık sadece güzeli betimlemek değildir. Sezgiyi kendi içinde merkez olarak güzel ve çirkinini açıklayan ve güzeli salt sezgi, çirkinini ise ifade yoksunu olarak tanımlayan, duygunun estetik için önemli olduğunu ve buna bağlı olarak estetik duygular gibi bir tür duygu eleştiren Croce'nin estetiğini benimseyen 20. yy. sanatına göre kişisel beğeniler, eser ya da ürün olarak nitelendirilen sanat yapıtının estetik etkisini içeren görsel ifadesi ön plandadır. Bu anlayışı benimseyen günümüz estetiği, geçmişteki kesin ve doktriner tutumundan uzaklaşmış, çoğunlukla tarihsel bir yöntem kullanan bir sanatı açıklama uğraşı haline gelmiştir. Bu nedenden ki, sözlük anlamı olarak işlev, bir yapının, bir tür eşyanın yada sanat ürününün kullanım amacı olarak tanımlansa da, yine sözlük anlamı olarak, işlevin mutlaka somut nitelikte olması gerekmez; yalnızca prestij işlevi olan sanat yapıtından yada estetik bir işlevden de söz edilmesi olanaklıdır (Sözen ve Tanyeli, s.116). Grafik tasarımın, tasarım elemanları, malzeme,

uygulanan teknik ile bir bütünlük taşıyan ve kişisel beğeniye hitap eden estetik işlevi vardır. Mantıksal unsurlarla sanatsal unsurların harmanlanması estetik sonuca ulaşılmasını sağlamaktadır. (Önlü, s.91)

3. TEKNİK VE ETİK AÇIDAN GRAFİK TASARIM ÇALIŞMALARININ TANIMLANMASI

3.1. Yaratıcılık

Yaratıcı yetenek asırlardır insanoğlunun ilgisini çekmiştir. Yaratma kelimesi, üstesinden gelmek anlamındaki Yunanca 'krainein' kelimesi ile yapmak anlamındaki Sanskritçe 'kar' kelimesinden gelmektedir. Yaratmak ortaya çıkarmak, yokluktan varlık kazandırmak, var olmasını sağlamak anlamlarına gelmektedir. Yaratıcılık, yaratma yeteneği, sanatsal ve düşünsel icat kabiliyetidir. Tasarımcı, başkaları tarafından görülmeyen iç potansiyelleri gerçekleştirebiliyor, görülmeyeni görüyor ise yaratıyor demektir. Yaratıcılık, öğeler ve kavramlarla oynayabilme, hünerle işleyebilme anlamına gelmektedir. Yaratı yapabilen bir tasarımcı yaratıcı düşünceye sahip demektir. Yaratı, ortaya konan son ürünle kendini göstermez. 'Tasarlamak'tan 'Tasar' aşamasına kadar geniş bir süreçte yer alır. Bu nedenledir ki, bir tasarımcı yaratı sürecinde tasarımın her aşamasını paralel bir düzende yürütmek için açık ve net bir biçimde düşünebilmelidir. Çünkü yaratı çok yönlülük ve farkındalık ister. Yaratıcı kişinin çevresinde olup bitenlere karşı duyarlı, genel algılaması kuvvetli, detayları görebilen analiziçi bir göze sahip olması gerekir. 'Yaratıcılık karşılaşma ile ortaya çıkar ve karşılaşma merkez olarak alınırsa anlaşılabilir' (May, s.92).



Şekil 5. Tasarımda yaratıcılık örnekleri

Yaratıda, tasarımcı ile karşılaştığı obje arasında bir ileti söz konusudur. Obye yaratıcı kişiyi-tasarımcıyı harekete geçirir. Kendi yaratıcı iç potansiyelleri sayesinde karşılaştığı objelerden seçim yapar. Bu seçimi zihninde şekillendirerek düşünceye dönüştürür. Yaratıcılığın geliştirilebilmesinde yapılan tasarımda ön araştırmanın önemi, konu ile ilgili bilgi, belge ve verilerin toplanması ve değerlendirilmesi, yenilik, yenilikçilik, fark oluşturma, özgünlük ve yeni fikirlerin ortaya çıkmasındaki önemi bu sürecin yaratıcılık boyutundaki kaçınılmaz detaylarıdır.

Tasarım tasarımcının yaratıcı düşüncesiyle orijinal kimliğe bürünür. Tasarımın orijinalliği yaratıcısının bireyselliğinden kaynaklanır. Her tasarımcı tasarımlarında kendi eşsiz dünyasının güzelliklerini anlatmaya çalışır. Kişinin doğumuna kadar uzanan genler, eğilimler, gelenekler, etnik ve sosyal özellikler kendi eşsiz dünyasının temelleridir. Tasarımcının kendi eşsiz dünyasının birikimlerini ve ürün hakkında edindiği bilgileri harmanlaması ile ortaya bambaşka bir ürün çıkacaktır (Önlü, s.89).



Şekil 6. Yaratıcı grafik tasarım örnekleri

3.2. Esinlenme

Esinlenmek, kelime anlamı itibariyle Türk Dil Kurumu'nda “bir şeyden ilham almak, içine doğmak, mülhem olmak” şeklinde tanımlanmıştır. Farklı bir kaynakta ise “başka bir fikrin etkisinde kalarak başka bir şey oluşturmak” şeklinde tanımlanmıştır. Esinlenme; bir kimsenin okuduğu bir yazıdan, gördüğü bir resimden, heykelden ve benzeri fikrîsel ve sanatsal eserden etkilenmesi suretiyle; esas eserden bağımsız bir şekilde, yeni bir eser meydana getirerek kendi hususiyetini, yeni esere yansıtmasıdır (Sengel, s.129). Esinlenmek, grafik tasarım dışında başka birçok alanda da farklı tartışmalara yol açmış bir kavramdır. Esinlenme eylemini, daha önceden vücuda getirilmiş bir eserden istifade suretiyle, yeni bir eser meydana getirmek; fakat oluşturulan eserin, asıl eserden müstakil olması şeklinde tarif etmek mümkündür (Sengel, s.128).

Esinlenmek, başka bir deyişle insanın doğal bir davranış halidir. Doğada var olan her şeyden etkilenmek ve ilham almak mümkündür. Dinlediğimiz bir müzik, izlediğimiz bir fotoğraf ya da resim sergisi, seyrettiğimiz bir film veya okuduğumuz bir kitap bizde doğal olarak etki bırakır. Bu etki sonucunda bizler de bir yaratımda bulunma ihtiyacı hissedebiliriz. Bu şekilde bir yaratımda bulunma ihtiyacı doğuran duyguya “esinlenme” diyebiliriz. (Şahin, s.3)

Esinlenme kavramı 'bazen masum bir alıntı' olarak ifade edilmektedir. Bu ifade fikir hırsızlığı ile neticelenmiyorsa esinlenmenin pozitif yönde bir etkisinin olduğunu söyleyebiliriz. Nitekim insan gördüğü bir tablodan, dinlediği bir müzikten ya da okuduğu bir kitaptan etkilenir. Bu bakımdan, esinlendiği noktalar o kişiye kendi yapıtında ilham vermesi şeklinde tezahür edebilir.

Esinlenme kavramı hukuk alanında da geniş bir inceleme ile açıklanmaya çalışılmıştır. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda yapılmış olan tanıma baktığımızda esinlenme; “bir eserden yararlanmak suretiyle; istifade edilen eser ile arasında herhangi bir bağ bulunmayan, müstakil olan başka bir eser meydana getirmektir” şeklinde ifade edilmiştir. Müstakil olma teriminden eserin, hem biçimsel hem de içerik olarak bir bütünlük arz ederek; kendine has özellikler barındırması olarak tanımlamak mümkündür (Sengel, s.128).



Şekil 7. Esinlenme yapılmış grafik tasarım örnekleri

3.3. Fikir Örtüşmesi

Farklı kişilerin farklı ya da aynı zamanlarda, aynı düşünceyle ve hemen hemen aynı konulu fikrîsel ve sanatsal bir eser meydana getirmeleri, fikir örtüşmesi olarak tanımlanabilir (Sengel, s.91). Ancak bu gibi durumlara ihtimalin diğer tarafına da bakmak gerekmektedir. Kişisel deneyimlerin, algıların, fikir yapılarının çok çeşitli olabileceğinden kimi zaman fikir örtüşmesi olabilecek durumlara kuşkuyla yaklaşmamız gerekebilmektedir. İntihal veya taklit bir fikir hırsızlığı olarak değerlendirilirken, fikir örtüşmesi bir rastlantıdan ibarettir. İki eser arasında, fikir örtüşmesi mi yoksa intihal–taklit mi olup olmadığını anlayabilmek için eserin biçimsel olarak ve içerik olarak çok iyi incelenmesi gerekmektedir. Bunun yanında çalışmanın yayın tarihleri, tanınırlık düzeyleri ve benzer nitelikteki esere ulaşma olasılıklarını incelemek gerekir (Sengel, s.92). Fikir örtüşmesinde bir başka eserden etkilenme durumu ortadan kalktığı gibi aynı zamanlarda düşünülmüş olma ihtimali de bulunmaktadır. Esinlenmede ise bir etkilenme şartı bulunmaktadır. Esinlenmenin suç teşkil edemeyecek olmasının yanında doğal bir davranış hali olduğuna değinmiştik. İşte fikir örtüşmesi de bu derece doğal ve önlenemez bir durumdur. Fikir örtüşmesi esinlenmenin aksine rastlantısal bir akışta gerçekleşir. Fikir örtüşmesi bir nevi fikir birliğinin yansımasıdır. İki sanatçının neredeyse aynı konular üzerinde farklı

ya da benzer zamanlar içerisinde ortaya çıkarttıkları eserin benzer nitelikler taşıması, o kişilerin bilgi birikimi ve bakış açılarının paralelliğiyle ilintilidir.

3.4. İntihal (Taklit)

İntihal, Türk Dil Kurumu'nda “başkalarının yazılarından bölümler, dizeler alıp kendisininmiş gibi gösterme veya başkalarının konularını benimseyip değişik biçimde anlatma” olarak tanımlanmaktadır. Bir eseri kısmen veya tamamen, doğrudan veya dolaylı yansıtan her alıntı intihal olarak tanımlanmaktadır. Tekinalp ise intihali: “sahibinin adını hiç zikretmeden bir eseri kısmen veya tamamen, doğrudan veya dolaylı yansıtan her alıntı” olarak tanımlamaktadır (Tekinalp, s.12).

İntihal sorunu günümüzde tasarımın her alanda kendini göstermektedir. Günümüz koşullarında intihal yapmak artık olağan bir eylemiş gibi gösterilmeye çalışılıp bunun adına esinlenme denebilmektedir. Yıllardır karşılaştığımız aşırma tasarımlar son zamanlarda büyük bütçeli reklam şirketlerinden küçük ölçekli reklam ajanslarına hatta serbest tasarımcılara kadar her kesimde kendini göstermeye başlamıştır. Ülkemizde ve ülkemiz dışında, özgün eserler tasarlamaktansa aşırma tercih eden tasarımcılara rastlanmaktadır. İntihal eylemine afiş, dergi, logotype, broşür, kitap kapağı, ambalaj vb. birçok grafik tasarım ürününde rastlamak mümkündür. Tasarımda yapılan intihalleri şu şekilde sınıflandırabiliriz:

- ✓ Başkasının fikir, tasarım veya çalışmasını bire bir alarak kendisininmiş gibi göstermek, reklam verene teslim etmek ya da yayınlamak,
- ✓ Basılı yada dijital bir kaynaktan çalışmanın büyük bir bölümünü hiç değişiklik yapmadan kopyalamak,
- ✓ Birden fazla kaynaktan kopyalanan çalışmalarla biraz oynayarak birbirleriyle uyumlu olmasını sağlamak, ancak orijinal kurgunun çoğunu aynen kullanmak,
- ✓ Kaynağın içeriğini koruyarak görünümünü biraz değiştirmek,
- ✓ Orijinal tasarım ortaya koyabilmek için çalışmak yerine çalışmanın çoğunu başka kaynaklardan alarak yorumlamak ve bunları birbirine uydurmaya çalışmak,
- ✓ Özgün bir çalışma yapmak yerine önceden yapılan kendi çalışmalarından aynen almak,

Tasarım alanındaki intihal eylemlerinde ise özellikle ticari amaçla yapıldığı için söz konusu cezalar maddi ve manevi tazminat şeklinde olabilmektedir.

Tasarım ofisi, reklam ajansı ve matbaalarda çalışan tasarımcıların intihal yapmaya reklam verenler tarafından zorlandıkları da bir gerçektir. Tasarımcılara burada düşen, müşteriye etik ve yasal açıdan doğru yönlendirmek, profesyonellikten uzaklaşmadan intihale aracılık etmemektir. Esinlenmenin çok ötesinde bir eylem olan intihal yada aşırma, masum görülmesi pek de mümkün olmayan, işlenen fiilin sistemli ve bilinçli bir halde yapılmasından dolayı ciddi yaptırımlarla engellenmesi gereken bir sorundur. İntihalin gerçekleşmesi ve kanıtlanması durumunda gereken hukuki süreçlerin aktif bir şekilde başlaması gerekmektedir (Kınık, s.310).



Kırklareli Üniversitesi Amblemi

Makau Özerk Bölgesi Arması

Şekil 8. Taklit yapılmış grafik tasarım örnekleri

4. GRAFİK TASARIM ALANI İLE İLGİLİ YASAL MEVZUATLAR

4.1. Fikri Hak

Fikrî haklar, kişinin hukukça korunan inhisar yetkilerinden oluşur. Fikrî ürün üzerinde eser sahibine tanınan bu yetkilerden bir kısmı değeri parayla ölçülebilen, bir kısmı da değeri parayla ölçülemeyen özelliklere sahiptir. Uygulama ve öğretilde, fikrî ürün üzerinde onu vücuda getirene tanınmış bulunan ve değeri parayla ölçülemeyen yetkilere "manevî haklar", değeri parayla ölçülebilen yetkilere ise "malî haklar" denilmektedir (Ateş, s.10-13). Malî hakların türleri şunlardır: "İşleme hakkı", "çoğaltma hakkı", "yayma hakkı", "kiralama hakkı", "kamuya ödünç verme hakkı", "temsil hakkı", "işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim hakkı" ve "takip hakkı"dır. Aşağıda bu haklar üzerinde durulmuştur. Bu hakların bazıları maddî biçimde semerelendirme konusu olur; bazıları ise, gayri maddî değerlendirilir (Öztaş, s.353).

4.2. Eserde Değişiklik Yapılmasını Yasaklama Hakkı

Fikir ve sanat eserleri, manevî haklara konu olmak bakımından eser sahibinin adı, eserin adı ve muhteva ile şekil olarak eserin kendisinden ibaret bir bütün teşkil eder. Bu bütünlüğün korunmasında eser sahibinin manevî çıkarı bulunduğu açıktır ve ondan izinsiz, belirtilen unsurlardan hiçbirisi üzerinde değişiklik yapılamaz. Bern Sözleşmesi mükerrer md. 6 hükmünde eser sahibinin "eserin kendi eseri olduğunu beyan etmek ve bu eserin kendi şeref ve şöhretine zarar veren her türlü bozulmasına, parçalanışına veya herhangi bir şekilde değişikliğe uğratılmasına yahut aynı eserin başka herhangi bir suretle haleldar edilmesine muhalefet etmek hakkını" muhafaza edeceği ve bu hakkın onun "ölümünden sonra, hiç değilse mali hakların ortadan kalkmasına kadar" devam edeceği belirtilmektedir.

FSEK md. 16/1 ve 111 hükümleri de aynı esası tekrarlamaktadır: "Eser sahibinin izni olmadıkça eserde, eserin muhteviyatında, şeklinde veyahut eser sahibinin adında kısaltmalar, ekleme ve başka değiştirmeler yapılamaz."

4.3. Hakların Kullanılması, Kazanılması ve Sözleşmeyle Devredilmesi Yolları

Eser, sahibine bağlı olduğundan, kural olarak eser üzerindeki mali ve manevi haklar da münhasıran eser sahibi tarafından kullanılabilir. Ancak kanun koyucu yine esas itibarıyla eser sahibinin menfaatlerini gözeterek, bu hakların kullanımının üçüncü kişilere bırakılabileceğini ya da üçüncü kişilerce kullanılmasının gerekli görülebileceğini dikkate alarak bazı düzenlemelere gitmiştir.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda, eser sahibi ile devralan arasındaki ilişkiyi düzenleyen iki ayrı sözleşme tipi yer almaktadır. Bunlardan ilkinde eser sahibi, eseri üzerindeki malî hakkını bütünüyle devreder; bu takdirde 'telif hakkının devri sözleşmesi' söz konusu olur. Buna karşılık, diğer sözleşme tipiyle, eser sahibi eseri üzerindeki hakkını değil, sadece kullanma yetkisini devreder ki bu takdirde ise, ruhsat veya lisans sözleşmesi kurulur. Malî hakkın devrinde, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun 48. maddesine göre, devrin sınırlanması mümkündür. Devreden (eser sahibi, mirasçısı veya ilk devralan), devredilen malî hakkın kullanılmasını, süre, yer ve kapsam bakımından sınırlandırabileceği gibi hakkı karşılıksız olarak da devredebilir. Bu bakımdan, telif hakkının devri sözleşmesi ile lisans sözleşmeleri arasında bir fark yoktur (Gökyayla, s.43).

4.4. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda İntihale ve Taklitle İlişkin Hukuksal Haklar

İntihale yada taklide uğrayan eser sahiplerini koruma yolları kanunlarla belirlenmiştir. Bir suç unsuru teşkil eden intihal-taklit, haksızlığa uğramış ve eserine tecavüz edilmiş eser sahibini hukuki düzenlemelerle korumuş ve hak sahibi kişilere çeşitli dava ve talep hakları tanımıştır.

Bu kapsamda hukuk davaları açısından hak sahipleri tespit, önleme, men ve tazminat davaları açabilmektedir. Hak sahipleri bu talepleri birlikte ileri sürebilecekleri gibi ayrı ayrı da ileri sürebilirler (Sengel, s.100).

Bir eser üzerinde birden fazla kişi eser sahipliği iddia ediyorsa, bu konuda bir tespit davası açılabilir. FSEK 15/III. maddede bu durum "bir eserin kimin tarafından vücuda getirildiği ihtilaflı ise yahut herhangi bir kimse eserin sahibi olduğunu iddia etmekte ise, hakiki sahibi, hakkının tespitini mahkemeden isteyebilir" şeklinde ifade edilmiştir. Öğretilde bu davanın kapsamına intihalle ilgili

ihtilafların girmedeđi belirtilmektedir. Ancak aynı eserin iki ayrı kiřinin adı yazılarak yayınlanması ve karřılıklı intihal suçlamasının bulunması durumunda bir tespit davasına gerek duyulabilir (Çađlayan, 2008).

4.5. Yasal Yaptırımlar

TBMM Adalet Komisyonu tarafından Meclise sunulan temel ceza mevzuatına uyum öngören yasa tasarısını 07.11.2007 tarihinde benimsemiřtir. 2004 yılında hazırlanan 170 yasa maddesi üzerinde deđişiklik getiren tasarı, 651 maddeden oluřmaktadır. Yasanın fikir ve sanat eserleri ile ilgili yeniliklere göre başkasına ait esere kendi eseri olarak ad koyan kiři 6 aydan 2 yıla kadar hapis veya adli para cezasına mahkum edilir. Bu suçu dađıtarak veya yayımlayarak iřleyenlere de verilecek hapis cezasının üst sınırı 5 yıldır. Aynı yasaya göre bir eserden kaynak göstermeksizin alıntı yapanlara 6 aydan 2 yıla kadar hapis cezası verilir. Hak sahibi kiřilerin izni olmaksızın, alenileřmemiř bir eserin içeriđi hakkında kamuya ačíklamada bulunan kiři 6 aya kadar hapis cezasına çarptırılır. Bir eserle ilgili olarak yetersiz, yanlış veya aldatıcı nitelikte kaynak gösteren kiřiler de 6 aya kadar hapisle cezalandırılır (Uçak ve Birinci, s.196-197).

5. GRAFİK TASARIM ÇALIřMALARINDA ETİK

5.1. Etik Kavramı

Etik ya da en yalın tanımıyla töre bilimi terimi Yunanca ethos yani “töre” sözcüđünden türemiřtir. Ahlak bilimi olarak tanımlanabilir Bir aksiyoloji dalı olan etik, felsefenin dört ana dalından biridir. Yanlıřı doğrudan ayırabilmek amacıyla ahlak kavramının doğasını anlamaya çalıřır. Etik, batı geleneđinde ahlak felsefesi olarak da anılmıřtır. Etik, insanların kurduđu bireysel ve toplumsal iliřkilerin temelini oluřturan deđerleri, kuralları, doğru-yanlıř ya da iyi-kötü gibi ahlâksal açıdan arařtıran bir felsefe disiplindir (Kırel, s.2). Ahlak kavramının İngilizce karřılıđı olan “morality” ise Latince “moralis” sözcüđünden türetilmiř olup, görgü ve gelenek anlamlarına gelmektedir (Thompson, s.555). Ahlak felsefesi olarak tanımlayabileceđimiz etik, kiřilerin bireysel ve toplumsal yařamındaki ahlaki davranıřları ile ilgili sorunları ele alıp inceleyen felsefe dalıdır. Bařka bir anlatımla ise etik, “iyi-kötü, doğru-yanlıř, adalet-adaletsizlik” gibi deđerler ile uğrařan felsefenin disiplin alanlarından biri olarak tanımlanabilir (Bal ve Beren, s.66). Türkçede etik sözcüđü ahlak sözcüđüyle eř anlamlı olarak da kullanılır. Halkın kendi kendine oluřturduđu hiçbir yazılı metne dayanmayan kanunlara ‘Etik Kanunları’ denir. Etik normlar birçok disiplinde olduđu gibi sanat disiplinlerinde de olması ve uyulması gereken deđerler bütünüdür. Bu deđerlerin doğru bir řekilde tanımlanması, biçimlendirilmesi, kurumsal ve bireysel ölçekte özümzenmesi, yařanan ve yařanması muhtemel sorunların çözülebilmesi için çok önemlidir. Bu doğrultuda yapılan bu çalıřmada etik kavramının birçok alanda olduđu gibi grafik tasarım alanında da büyük bir öneme sahiptir. (Kınık, s.304)

5.2. Mesleki Etik

Meslek etiđini ačíklamadan önce meslek kavramı üzerinde durmak yararlı olacaktır. Bir uğrařın meslek olarak adlandırılması için ařađıdaki kořullar aranır:

- ✓ Bir meslek toplumun kaçınılmaz olan bir gereksinimini karřılar: Örneđin, sađlık, güvenlik, eđitim gibi toplumsal gereksinimler her toplumda bu hizmetleri sunacak meslekleri gerekli kılmaktadır.
- ✓ Meslek kiřinin salt kendi doyumunu için deđil aynı zamanda başkalarının yararı için de yaptıđı bir uğrařtır: Örneđin bir doktor mesleđini sadece hizmetinin karřılıđında aldıđı para için deđil, insanlara sađlıklarını kazandırmak için de yapar. Bir öđretmen okuma yazma öđrettiđi öđrencilerin kazandıkları yařamlarını yönetme becerilerinden mutluluk duyar.
- ✓ Meslek sistemli bir eđitimle kazanılmıř özel bilgi ve becerilere dayalıdır: Bir mesleđin meslek olabilmesi için mesleđe girmeden önce kiřilerin bu mesleđi icra edebilmeyi sađlayan bilgi, beceri ve tutumlar kazanmıř olmaları gereklidir. Burada meslek elemanı toplum tarafından bir “uzman” olarak görülmekte ve o hizmette kiřiye tam bir güven duymaktadır.
- ✓ Meslekler arařtırma ve deneylerle geliřtirilerek zamanla kendine özgü tekniklere sahip olur: Meslekler de insanlar gibi arařtırma ve deneyler sonucu bir bilgi ve kültür birikimine sahip olur. Eđitim yolu ile kuřaktan kuřađa aktarılan bu bilgi birikimi zaman içinde mesleđe özgü tekniklerin geliřmesine ya da süreç içinde yeni tekniklerin keřfedilmesine yol açar.

- ✓ Meslekler kazanç elde etmek için yapılan uğraşlardır: Meslek elemanları yaşamlarını mesleklerinden elde ettikleri yasal gelir ile sürdürürler.
- ✓ Mesleklerin toplumca kabul edilmiş etik değerleri ve ilkeleri vardır: Meslek olarak kabul edilecek bütün uğraş alanlarının kendine özgü değer ve etik ilkeleri vardır ve bu mesleğin üyeleri bu değer ve ilkeler doğrultusunda davranırlar.

Meslek etiği, özellikle doğrudan doğruya insanla ilgili mesleklerde uyulması gereken davranış kuralları olarak tanımlanabilir. Meslek etiğinin en önemli yanlarından biri, dünyanın neresinde olursa olsun, aynı meslekte çalışan bireylerin bu davranış kurallarına uygun davranmalarının gerekli olmasıdır (Kuçuradi, s.21). Mesleki etiğin temelinde insanlarla ilişkiler yatar. Aynı meslekten bireylerin birbirleri ile ilişkilerinde belli davranış kalıplarına uymaları meslek etiğinin gereğidir (Aydın, s.71).

Mesleki etik, her zaman bir grubun eseridir. Mesleki etik, grup onu koruduğu sürece yürürlükte kalabilen ve bireylere emreden, onları şu ya da bu şekilde davranmaya zorlayan, kişisel eğilimlerine bir sınır çizen ve daha ileri gitmelerine engel olan kurallardan oluşmuştur (Durkheim, s.13). Mesleki etik kuralları olarak belirlenen ve üyelerinin genel ve ortak olan davranış biçimlerini tanımlayan ilkelerin üç temel işlevi vardır (Altun, s.126):

- ✓ Yetersiz ve ilkesiz üyeleri ayırmak,
- ✓ Meslek içi rekabeti düzenlemek,
- ✓ Hizmet ideallerini korumak,

Etik sorunlar sık sık belirsiz ve karmaşık koşullar altında zor seçimlerin yapılmasını gerektirir. Verilen kararların en iyisi olduğundan emin olmak güçtür. Aynı zamanda bir seçenek diğerlerinden daha iyi olabilir. Nedenlere dayalı ve yansız olarak karar vermek ve verilen kararların başkalarının yargılanarak adil bulunması, bakış açımızın doğru olduğunu kanıtlar. Kararlarda ahlaki gerekçelendirme yapılması, adil ve iyi kararların verilmesine yardım eder (Strike, Haller, Soltis, s.3).

Meslek etiği ilkeleri ile aynı işlevi gören mesleki etik kodlar da söz konusudur. Etik kod, çalışanların hangi davranışlarının kabul edilebilir bulunduğuna ilişkin olarak yol gösteren, meslek ya da kurum tarafından beklenen resmi ifadelerdir (Ferrel ve Fraedrich, s.170). Meslek etiği ilkeleri ya da kodları aşağıdaki yararları sağlar:

- ✓ Meslektaş baskısı sağlayarak, bireyleri etik davranış göstermeye motive eder.
- ✓ Bireylerin kişilikleri yerine doğru ya da yanlış eylemler konusunda daha tutarlı ve kararlı bir rehberlik sağlar.
- ✓ Belirsiz durumlarda nasıl davranılacağı konusunda rehberlik eder.
- ✓ Yönetici ya da patronların otokratik gücünü kontrol eder.
- ✓ Kurumların toplumsal sorumluluklarını tanımlar.
- ✓ Kurumun ya da mesleğin çıkarlarına hizmet eder.

6. SONUÇ

Serbest piyasa ekonomisi ve rekabet ortamı her türlü matbaa ve reklam ürünleri talebini arttırmıştır. Artan talebi karşılayabilecek çok sayıda firma faaliyete geçmiştir. Bütün bunların sonucunda sektörde çalışacak grafiker, tasarımcı ve sanat yönetmeni ihtiyacının artması, ucuz eğitimsiz işgücü teminini beraberinde getirmiştir. Grafik tasarım alanında hızlı ve özensiz tasarımların hizmete sunulması, tasarım sürecinde etik ve yasal hassasiyetlerin gözetilmemesi gibi sorunların doğmasına yol açmıştır. Kendilerini tasarımcı olarak nitelendiren sanat ve tasarım eğitimi almamış bireyler, evlerine kurdukları basit sistemlerle ve lisanssız programlarla grafik ve reklam sektörünün bir elemanı haline gelebilmektedirler. Tasarım, tasarım süreci, emek, mesleki etik gibi kavramları tanımayan, özgün tasarımları aşırıp kendi özel çalışmalarını gibi kitlelere yansıtan “korsan tasarımcı” olarak nitelendirebileceğimiz bir kitle de ne yazık ki etkin bir şekilde grafik tasarım alanında hizmet veren konumundadır.

Grafik tasarım alanındaki başarılı çalışmalar ve her türlü iyi yönde gelişmeler gurur kaynağımız olması yanında ortaya çıkan olumsuz durumların tespiti ve çözümünü de ortak meselemiz olmalıdır. Grafik eğitimi veren okulların ve kursların teknik ve sanatsal öğretimi yanında etik ve hukuksal açıdan bilgilendirme sorumluluğu da bulunmaktadır. Etik ve özellikle hukuksal konuların ciddiyetle

öğretilmesi ve meslek hayatı boyunca bu konularla ilgili güncellemelerin takip edilmesi bilinci kazandırılmalıdır. Bireysel ve iş hayatındaki yasal ve etik bilinç arttıkça toplumsal yaşamdaki her türlü çatışma, anlaşmazlık ve mağduriyetler büyük oranda azalacaktır. Bilincin artmasında eğitim kurumlarının sorumluluğu kadar meslek örgütleri ve devletin ilgili kurumlarının da sorumluluğu bulunmaktadır. Grafik tasarım ürünleri artık çok hızlı bir şekilde dünyanın en uzak noktalarına kadar ulaşabilmektedir. Ülkemizde yapılan yanlış bir eylem hem şahıs bazında hem firma bazında sıkıntılar oluşturabileceği gibi ülkemiz adına kötü bir algının oluşmasına da neden olacaktır. Tüm alanlarda topyekûn sahteciliğe, intihale, endüstriyel hırsızlıklara karşı mücadele ve bilincin artırılması ülke politikası olmalıdır.

Referansı belirsiz, bireysel yorumlar çerçevesinde değerlendirildiği ve ciddi yaptırımlar olmadığından dolayı kullanılmaya devam ettiği görülmektedir.

Grafik tasarımın en önemli özelliklerinden birisi tasarımların özgün olabilmesidir. Bilgisayar teknolojilerinin hızla yaygınlaşması grafik tasarım ürünlerinin de dijital ortamlarda hızlı bir şekilde üretilip dağıtılmasına olanak sağlamaktadır. Bu durum orijinallik sorununu ortaya çıkarmakla beraber; özgün eser sahiplerini mağdur edebilecek pek çok sorunu da beraberinde getirmektedir. Sorunların aşılması bakımından geliştirilecek çözüm önerileri hiç şüphesiz Türk Grafik Sanatının daha üst düzeyde saygınlık kazanmasına imkan sağlayacak, etik normların uygulanabilirliğini arttıracak ve konuyla ilgili toplumsal farkındalığın ve duyarlılığın gelişmesine imkan sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Adler D. (2008). Grafik Tasarım Ne İçindir?, Twemlow. A. (Ed.) Grafik Tasarım Ne İçindir? Tasarımcının El Kitabı, YEM Yayın, İstanbul.
- Altun, A. (1995), Türkiye’de Gazetecilik ve Gazeteciler. Çağdaş Gazeteciler Derneği Yayınları, No: 15, Ankara.
- Ateş, M. (2003). Fikir ve Sanat Eserleri Üzerindeki Hakların Kapsamı ve Sınırlandırılması, Seçkin Yayınları, Ankara
- Aydın, M., (1993).Çağdaş Eğitim Denetimi, PEGEM, Yayın No: 4, Ankara.
- Bal, İ. ve Beren, F. (2003). Polis Etiği, Siyasal Kitapevi, Ankara
- Barnard, M. (2002). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür, Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Biefeld, B & Khouli, S. El. (2010). Adım Adım Tasarım Fikirleri, Yem Yayın, İstanbul.
- Becer, E., (1999). İletişim ve Grafik Tasarımı, Dost Kitabevi, Ankara.
- Çağlayan, R. (2008). İlim ve Edebiyat Eserlerinde İktibas ve İntihal Üzerine. E Akademi Hukuk, Ekonomi ve Siyasal Bilimler Aylık İnternet Dergisi.
- Durkheim, E. (1949). Meslek Ahlakı. (Çeviren: Mehmet Karasan). Milli Eğitim Basımevi. Dünya Edebiyatından Tercüme, Fransız Klasikleri, No: 164, Ankara.
- Ferrel, O.C, Fraedrich J. (1994). Business Ethics: Ethical Decision Making and Cases. Houghton Mifflin Company, Boston.
- Guilford, J. P., (1959). Traits of Creativity. In H. H. Anderson (Ed.), Creativity and Its Cultivation. Harperand Row, New York.
- Gökyayla, K. Emre. (2001). Telif Hakkı ve Telif Hakkının Devri Sözleşmesi, Yetkin Yayınları, Ankara.
- Işingör, M., Eti, E., ve Asher, M. (1986), Resim, Temel Sanat Eğitim, Resim Teknikleri, Grafik Resim, Türk Tarih Kurum Basımevi, Ankara.
- Koçkan, P., (2012). Tasarım Araştırmaları Bağlamında Tasarımcı Düşünme ve Tasarım Süreci, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Ankara.

Karamustafa S. (2003). 21. Yüzyıl Türkiye'sinde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul.

Kınık, M., (2015). Grafik Tasarımda İntihal ve Etik, International Journal of Humanities and Education.

KIREL Ç. (2000), Örgütlerde Etik Davranışlar Yönetimi ve Bir Uygulama, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Kuçuradi, İ.(1988). Uludağ Konuşmaları: Özgürlük, Ahlak, Kültür Kavramları, Türkiye Felsefe Kurumu, Türk Felsefe Dizisi: 1, Ankara.

May, R. (1991). Yaratma Cesareti, Metis Yayınları, İstanbul.

Mazlum, Ö., (2013). Üniversite Amblemlerinin Değerlendirilmesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Samsun.

Noble I., Bestley R. (2001). Experimental Layout, Rotavision, UK.

Pullman C. (1998). Some Things Change, Heller S. (Ed.), in The Education of a Graphic Designer, Allworth Press, New York.

Önlü, N. (2004), Tasarımda Yaratıcılık ve İşlevsellik Tekstil Tasarımındaki Konumu, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 3, Sayı: 1, Erzurum.

Özer, B., (2009). Kültür Sanat Mimarlık, YEM Yayınevi, İstanbul

Özorhon, İ.F. ve Uraz, T.U. (2009). 1950-60 Arası Türkiye Mimarlığında Özgünlük Arayışları, İstanbul Teknik Üniversitesi Dergisi, İstanbul

Öztan, Fırat. (2008). Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku, Turhan Kitabevi, Ankara.

Sengel, F.C. (2009). Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda İntihal ve Esinlenme (1.Baskı), Seçkin Yayınları, İstanbul.

Seylan, A. (2005). Temel Tasarım. M Kitap Dağdelen Basın Yayın Ltd. Şti., Samsun.

Strike, K.A. , Emil J.H.. Jones F.S. (1988). The Ethics of School Administration. Teachers College Press, New York.

Sözen, M., Tanyeli, U., (2003) Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Şahin, Ş. (2010). Grafik Tasarımda Esinlenme, İntihal ve Özgünlük İncelemesi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Tekinalp, Ü. (2004). Mülkiyet Hukuku, Beta Yayınları, İstanbul

Tepecik, A. (2002). Grafik Sanatlar, Detay & Sistem Ofset, Ankara.

Thompson, D. F., (1985). The Possibility Of Administrative Ethics, Public Administration Review, London, England.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2010).

Uçak, N. Ö. ve Birinci, H. G. (2008), Bilimsel Etik ve İntihal, Türk Kütüphaneciliği, 22(2).

Yıldırım, M. (2012). Grafik Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığın Süreç İçerisindeki Önemi, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, ERUIFD, 2012 /1, Sayı: 14, Kayseri.

<http://silapovahmet.blogspot.com/2014/05/tasarm-ilkeleri-ve-ogeleri.html>, Erişim: 08/05/2018

<http://www.ua.gov.tr/en/press-room/publications/posters> Erişim: 06/05/2018

<http://www.karatekin.com.tr/arsivler/22209> Erişim: 07/05/2018

<https://www.crazyleafdesign.com/blog/daily-inspiration-15-clever-and-functional-packaging-designs/> Erişim: 06/05/2018

<https://tr.pinterest.com/adadong/functional-packaging/> Eriřim: 06/05/2018

<http://www.kutuposet.com/2011/07/ambalaj-nedir-ambalajn-onemi.html> Eriřim: 10/05/2018

<https://www.demilked.com/20-creative-yoga-and-fitness-advertisements/> Eriřim: 10/05/2018

<https://www.logodesignlove.com/similar-original-logos> Eriřim: 08/05/2018

<http://vektorelcizim.net/yaratici-8-futbol-takimi-logosu> Eriřim: 04/05/2018

<http://www.exsa.co.za/news/is-imitation-flattery-or-brand-theft> Eriřim: 06/05/2018

