

ÇAĞDAŞ GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNDE KAVRAMSAL DÜŞÜNCEYİ VE YARATICI ALGIYI GELİŞTİRMEYE YÖNELİK PROJELER

*PROJECTS TO DEVELOP CONCEPTUAL THINKING AND CREATIVE
PERCEPTION IN CONTEMPORARY GRAPHIC DESIGN EDUCATION*

Öğr. Gör. Elif VAROL ERGEN

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, elifvarolergen@gmail.com

Özet

Grafik tasarımın çok yönlü eğitimi imge ve kavram unsurlarının görselliğe dönüşmesini ve özgün üretimi esas alır. Hızla değişen teknoloji dinamikleri, tasarım ve sanat eğitiminin içeriğini etkilemiş ve çağdaş tasarım eğitimi günümüzde değişimlere uğramış olsa da temel tasarım prensiplerinin fazla değişmediği gözlemlenmektedir. Eğitim aşamasındaki adaylar için tasarım problemlerine bilindik öğrenme biçimleri ile yeni çözümler getirilebileceği düşünülmektedir. Çağdaş grafik tasarım eğitiminde kavramlar ve algının yaratıcı bir süreçle çeşitlenmesi bu çalışmanın konusunu oluşturur ve yazıda geçen 'Kavram, Algı ve İmge' projesi temel grafik eğitimi dersleri için önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: Grafik, Tasarım, Eğitim, Kavram, İmge.

Abstract

When historical process of visual design is examined, we find that one of the most important developmental point of Humanity is to found of pictograms and Latin Alphabet. Since reading and learning has become widespread it leads to developing of graphic images, graphics products and printing technologies as well. As a result of all these graphic design accepted as a profession and an academic field today. Graphic design education aim to develop a visual culture as subjective manner. There must be wide spread projects to give to students. As an expanding offer; 'Concept, Perception and Imagery' Project described as this study's central subject.

Keywords: Graphic, Design, Education, Concept, Imagery.

1.Giriş

Çağın hızla değişen dinamikleri içinde her geçen gün tasarım ve sanat eğitiminin içeriğini ve akışını değiştiren teknoloji biçimleri ve eğitim prensiplerinin ortaya çıkmakta olduğu görülür. Yeni medya ve bilgisayar teknolojilerinin ürettiği yeni sorunlara bağlı olarak tasarım eğitiminde bazı değişiklikler olsa da ilkesel öğrenme adımlarında geçmişteki yöntemlerle benzerlikler bulunmaktadır.

Temelde tasarımdaki yaratıcılık süreci varolan prensiplerden hareketle özgün anlamlara ulaşmayı esas alır. Başka bir deyişle tasarımcı adayı entellektüel birikimini, kavramsal düşünceyi ve farklı çözüm yöntemlerini kullanarak fikirlerini görselliğe dönüştürmeyi ve özgün üretimi hedeflemelidir. Tasarım eğitiminin amaçladığı unsurlardan bazıları Ünver'e göre şu sıralamayla görünür hale gelir;

1. Duyuşsal alana yönelik algılama ve ayırt etme yeteneklerini geliştirmek,
2. Kurgulama yapma yetilerini geliştirmek,
3. Analiz ve sentez yapabilme becerilerini geliştirmek..."

Bir tasarımın biçim, içerik ve fonksiyon ile sıkı bir ilişki içerisinde olması, iyi bir tasarımcının ise problemleri analiz edebilmesi, biçimi iyi kullanabilmesi ve doğru parçaları doğru medyalarda birleştirebilmesi gereklidir. Bu prensiplerden yola çıkarak yukarıdaki sıralamaya şu kısa tanımlamalar da eklenebilir, bunlar aynı zamanda bir grafik tasarımcıda varolması gereken mesleki özelliklerdir;

- Biçim algısına, estetik hassasiyete, iletişim bilgi ve tecrübesine sahip olmak,
- Sorunu doğru analiz etmek ve fikri en yalın biçimiyle tanımlayabilmek.
- Kişilerin tasarım ihtiyacını anlayabilmek ve yorumlayabilmek,
- Tasarım ve iletişim sorunları için yaratıcılığı ve beceriyi kullanarak görsel çözümler üretmek,
- Yeni medya olanaklarını ve gereçlerini yetkin bir şekilde kullanabilmek,
- Baskıcı, matbaacı, yayıncı gibi pazar uzmanlarıyla ekip halinde çalışabilmek.

Tasarım eğitiminde uygulama projelerinde ulaşılan sonuçlar çok farklı ve çeşitli olabilir, bir projenin başarısı, bu çeşitliliğin sağlanması ile ölçülebilir. Her öğrencinin verilen projeyi farklı ifade biçimleriyle farklı bir çözüme ulaştırması hedeflenir.

1. Kavramsal Düşünce ve Yaratıcı Görsel Algı

Kavram, bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı olarak adlandırılmaktadır (www.tdkterim.gov.tr). Felsefi olarak, nesnelere veya olayların ortak özelliklerini kapsayan ve bir ortak ad altında toplayan, bir grup nesne veya olaya verilen sembol isim ya da tanımdır. Başka bir deyişle, insan zihninde anlaşılan, farklı obje ve olguların değişebilen ortak özelliklerini temsil eden bir bilgi formu/yapısıdır (Gülten, 1996). Benzer özelliklere sahip olay, fikir ve nesnelere grubuna verilen ortak isme kavram denir (Senemoğlu, 1997) Kavramlar yaşadığımız çevrenin karmaşıklığını azaltarak, nesne ve olayların tanımlanmasına yardımcı olur.

Grafik tasarım projelerine başlamadan önce öğrenciye kavramsal düşüncenin geliştiril-

mesi ile ilgili tekniklerin öğretilmesi gerekmektedir. Bir kavramdan yola çıkarak beyin fırtınası ve serbest çağrışım gibi bazı basamaklarla bu kavramın nasıl görsel bir ürüne dönüşebileceğine dair fikir ve uygulamalar önerilebilir.

Ayrıca kavram geliştirmede bazı kuramlar öğrenciye önerilebilir; (Cüceloğlu, 1992)

- Çağrışımsal kuram kavram öğrenilmesini çağrışımlar kurma olarak açıklamaktadır. Bir nesne ya da olay belirli bir grubun adıyla çağrışım kurmaya başlar ve bu grubun adı iletişim kurmada faydalı olduğu sürece kullanmaya devam eder. Böylece nesne ile kavram arasında çağrışım kurulur.
- Kavram oluşturan birey bir problem çözümü üzerinde çalışan bilim adamı gibi sürekli hipotezler geliştirir ve kurduğu bu hipotezleri sürekli deneyerek, deneyiminin sonucuna göre kabul eder, veya reddederek yeni bir hipotez kurmaya yönelir.
- Araştırmacılar, özellikle işlevsel kavramların temelinde bazı tamamlayıcı kuralların tanımlandığına işaret ederler. Örneğin; kalem kavramı işlevi ve biçimiyle tanımlanır. Kalemın biçimsel ve işlevsel kural yapısını bilmekle bütün kalemler yorumlanabilir.
- Her kavramın soyutlaşmış bir model yapısı vardır ve bu yapıya prototip denmektedir. Örneğin ağaç kavramı ele alındığında, hiçbir ağaç türünün birbirinin aynısı olmadığı bilinmektedir ancak bizim zihnimizde tipik bir ağacın nasıl olacağına dair bir model bulunmaktadır. Palmer gibi bazı uzmanlar temelde kavram öğreniminin bu prototipleri geliştirme sürecine dayandığını savunmaktadır.

Kavramsal düşüncenin benimsetilmesi algıyı geliştirme ve tasarım alıcısı için yeni bir algı yaratma sürecini başlatır. Algılama duyuların örgütlenme işlemi olarak tanımlanmaktadır. Bireyin daha önceki deneyimlerine, içinde bulunduğu sosyolojik ve toplumsal yapıya, zekaya ve benzer değişkenlere bağlı olarak değişen bir olgudur.

“Algılama bir yandan elde edilen görüntü, diğer taraftan düşünce içerikleri ve edinilmiş deneyden etkilenen subjektif bir olaydır. Buradan algılayandaki biçimlenme olayının ve bununla birlikte algılama nesnesinin anlamının bireysel ve gruplara özgü etmenlerce vurgulandığı sonucu çıkarılabilir.” (Uçar,2004)

2. Kavramlara bağlı olarak İmge oluşturma

Görsel tasarımın geçmişine baktığımızda beden ve işaret dili ile başlayan anlaşma biçimlerinin, gösterge, sembol, imge ve yazı formlarıyla kurulmuş bir iletişim diline dönüştüğünü görürüz. Bu anlamda içinde yaşadığımız görsel kültürün izdüşümlerini eski dönemlerden başlayarak oluşturulmuş sembollerde arayabiliriz. Bu arayışta karşımıza ilk çıkacak olanlar işaret dilinin resimleştirilmesiyle üretilen piktogram ve onun daha gelişmiş şekli olan ideogramlardır. Başlangıçta basit geometrik formlardan oluşan sembellere objelerin, bitki, hayvan ve olayların gösterildiği zengin anlatımlı sembolik ifadeler eklenmiş, zaman içinde ise bu biçimler global görsel kodlara dönüşmüşlerdir. (Resim 1)



Resim 1: Eski Mısır hiyeroglifleri ve günümüzde kullanılan piktogramlar. Mısır hiyerogliflerindeki yazı biçemi hem sesçil hem de ideografik karakterlere sahiptir. Piktogram yazıda gösterenle gösterilen arasında bir nedensellik ilişkisi söz konusu olduğundan günümüz göstergeleriyle benzeşmektedir.

Tarihsel izdüşümlerin ışığında günümüz Grafik Tasarım eğitimi kısaca, iletişim ve görsel kültürü öznel anlamda inşa etmek olarak tanımlanabilir ve oldukça detaylı bir eğitim sürecini içermektedir.

Grafik Tasarım disiplinlerini öğrenebilmek ve uygulayabilmek için oluşturulan projelerin içeriği öğrencileri bir üst seviyeye yetkin ve bilinçlenmiş olarak geçmesini sağlayacak şekilde kurgulanmalıdır. Bu öğrenme süreci öncelikle temel grafik eğitiminde alınan gestalt, renk ve görsel algı temelleriyle güçlendirilmeli daha sonra ise şu başlıklar altında irdelenmelidir;

- Nokta, Çizgi, Düzlem
- Ritim ve Denge
- Ölçek
- Doku - nitelik
- Renk
- Figür, zemin, çerçeve
- Hiyerarşi
- Katmanlar
- Saydamlık
- Modülerlik
- Örüntü ve gridler
- Diyagram
- Zaman ve hareket
- Kurallar ve rastlantısallık
- Renk – anlam ilişkisi,
- Kavramsallık, çağrışım kurma ve grafik anlamlar
- Görsel algı
- Yazı ve tipografi,
- Gridler ve layout oluşturma
- Basım ve çoğaltma.

Grafik tasarım eğitimi veren kurumlarda geniş kapsamlı yaratıcı projelerle grafik unsurların görselliğe evrilmesi hedeflenir. Genişletilmiş bir ders projesi olarak ‘Kavram, Algı ve İmge’ projesi soyut kavramlardan ve isimlerden yola çıkarak bir grafik ürün

oluşturma yönünde önerilerde bulunmaktadır.

2.1 Projenin İşleyişi

Proje öncelikle öğrencilere belirli kavramların dağıtılmasıyla başlar, öğrenci bu kavramlar üzerinden düşünerek soyut biçimler, yumuşak ve katı formlar, iki ve üç boyutlu biçimler, çizgisel ve lekesel araştırmalar yapar. Kağıt üzerine eskiz olarak oluşturulan bu biçimlerin bir illüstrasyona dönüşmemesi gerekir. Projenin amacı, kavramları grafik görüntüler bütünüyle yazı kullanmadan anlatmak ve seyirci ile tamamen soyut ve sezgisel olarak iletişim kurmaktır. Kağıt üzerinde kavrama dair bir açıklama bulunmaz, sadece duygu yaratan ve düşünmeye zorlayan biçimler görülür.

(Resim 2)



Resim 2. Öğrenci projelerinden örnekler. Mutluluk, baskın ve çelişki kavramlarının imgesel dönüşümleri, Firdevs Çakıcı, H.Ü. Grafik Bölümü, Temel Grafik Eğitimi dersi kavram-imge projesi. Ders sorumlusu, Öğr.Gör. Elif Ergen. (Kişisel arşiv, 2014)

Projenin diğer basamağı ise sadece tipografi ile çözümlenmekte, benzer kavramların çağrışımsal yapay benzerleri yazı karakterleri ile üretilmektedir. Kelimelerin sadece yazı ile yazılması yeterli değildir, öğrenciden kompozisyon, kurgu, kavramsal etkileşim, anlamlandırma ve yeni bir fikir oluşturması beklenir. Görsel iletişimin, yazı ve yazı elemanlarından oluşturulmuş kompozisyonlarla doğru ve yeterli sağlanabilmesi hedeflenir. (Resim 3)

Bu yönüyle proje hem öğrencinin algısını gündelik sıradan algıdan farklılaştırarak kavramsal düşünceye odaklanmasına hem de soyut görsel iletişim dilini gözlemlemesine sebep olur. Tıpkı bir poster ya da kitap kapağı tasarlarken olduğu gibi, doğrudan grafik imaj ve göstergeler arayışına başlar, imgesel metaforlar yaratır.



Resim 3. Öğrenci projelerinden örnekler. Hareket ve İstanbul kavramlarının imgesel ve tipografik dönüşümleri, Ecem Dağ, H.Ü. Grafik Bölümü, Temel Grafik Eğitimi dersi kavram-imge projesi. Ders sorumlusu, Öğr.Gör. Elif Ergen.
(Kişisel arşiv, 2014)

Kağıt üzerinde tamamlanan eskiz ve layout çalışmalarının arasından işlenmek üzere elenenler dijital ortama geçirilerek vektörel tabanlı grafik programlarında ilk biçimlerini almaya başlarlar. Öncelikle trace (iz) seçenekleri kullanılarak veya biçimlerin dekupesi alınarak resimsel lekeler grafik biçimlere dönüştürülür. Tipografik projenin ise eskizleri kağıt üzerinde layout çalışmaları ise dijital ortamda gerçekleştirilir. Tema-ya uygun çeşitli font aileleri kullanılarak tasarım bilgisayarda sonlandırılır ve çıktıları alınır. Projenin 25x25 cm boyutlarında çalışılması önerilmektedir.

3.Sonuç

'Kavram, Algı ve İmge' projesiyle öğrencilere afiş, basın ilanları, kurumsal kimlik gibi grafik ürünlerin tasarımında izlenebilecek yaratıcı yöntemler öğretilmeye çalışılır. Farklı seçeneklere ulaşabilmek için önce kavram ve algıyla oynama sonrasında ise imajlar ve tipografiden hareketle grafik biçim oluşturma aşamaları gerçekleştirilir. Öğrenciler aynı örüntüyü izleyerek her biri tamamen farklı sonuçlar veren çözümlere ulaşırlar ve bir ürüne ya da bir düşünceye ait bilgiyi görsel bir mesaja dönüştürürler. Bu proje ileri dönemlerdeki grafik tasarım dersleri için bir altyapı oluşturmakta ve öğrenciye görsel araştırma ve iletişim yöntemleri hakkında deneyim kazandırmaktadır.

KAYNAKÇA

CÜCELOĞLU, D. (1992). İnsan Ve Davranışı, Remzi Kitabevi Yayınları, İstanbul.

KARAMUSTAFA, S. (2003). *Unpublished Phd. Thesis, Turkish Graphic Design Education In The Age of New Communication Technologies*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

PILICI, A.(2008). *Unpublished Phd. Thesis. From Symbol to Icon in Historical Context: Logo*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

UÇAR, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İnkılap Kitabevi, İstanbul.

ÜNVER, E. (2002). *Sanat Eğitimi*, Nobel Yayınları, Ankara.

CODUR, M. B. (2009). “*Graphic Design Applications in Visual Images For Indoor Design*” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Sayı: 1, Sayfa: 2879-2880.

ORLICH. (2006). *Teaching Strategies: A Guide To Effective Instruction*, D.C Health Comp., USA.

SAMARA,T. (2007). *Design Elements, A Graphic Style Manual*, Rockport Publishing, USA.

GORDON, B&M.(2005). *Digital Graphic Design, New Edition*, Thames&Hudson, London.

SENEMOĞLU, N. (1997). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim*, Ertem Matbaacılık, Ankara.

Resimler

Resim1. <http://www.scratchinginfo.net/30-pictogram-dingbat-fonts/>

<http://nicolekaramallakis.wordpress.com/category/history-of-visual-communications/>

Resim2. Elif Ergen kişisel arşiv.

Resim3. Elif Ergen kişisel arşiv.