

Tasarımda Temel Etkileşim: Temel Tasarım Eğitiminde Bütünleşik Ortak Zemin

Öğr. Gör. Dr. Dilek Akbulut

Özet

Tasarım eğitiminde zorunlu temel ders olan "temel tasarım", diğer derslerini etrafında toplayarak programın belkemiğini oluşturan stüdyo derslerinin ilki olarak belirir. Farklı bir uzmanlık alanı olan temel tasarım dersi, öğrencilere öğrenim gördükleri tasarım alanında gerekli becerileri geliştirmeyi ve bilgi temin etmeyi amaçlar. Dersin ortak zemini, eğitimin farklı bölümlerde birbirine paralel bir şekilde yürütülmesine olanak sağlar. Ancak ders programı, farklı tasarım disiplinlerinin gereksinimlerine göre de farklılaşmak durumundadır. Bu çalışma, Gazi Üniversitesi'nde farklı iki disiplinde eğitim alan fen bilimleri kökenli endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri ve sanat kökenli görsel iletişim tasarımı öğrencileri için temel tasarım programı oluşturma girişimini ele almaktadır.

BASIC INTERACTION IN DESIGN: THE COMMON INTEGRATED GROUND IN BASIC DESIGN EDUCATION

Abstract

In design education, the mandatory foundation course, namely basic design, appears as the backbone of the curriculum on which the rest of the design courses are structured. As a distinct field of specialization, basic design aims to provide the students with the required skills and knowledge for each field of design. The common ground of the course allows particular subjects to be taught in parallel in all departments. However the program needs to be diversified to fulfill the needs of distinct design disciplines. The paper aims to introduce an attempt to outline a program of basic design for two freshman student groups of Gazi University; the science-based industrial design students and the art-based visual communication design students.

Anahtar Kelimeler

Temel Tasarım
Ortak Zemin
Bütünleşik Proje
Görsel İletişim Tasarımı
Endüstri Ürünleri Tasarımı

Keywords

Basic Design
Common Ground
Integrated Project
Visual Communication Design
Industrial Design

1. Giriş

Eğitim pratiğinin amacı, belirli konular hakkında bilgi temin etmek, beceri ve duyarlılık geliştirmektir. Tasarım eğitimi de programın belkemiğini oluşturan stüdyo dersleri etrafında yapılanmış ve tasarım bilgisi, sanatsal beceriler ve teknik altyapıyı geliştirecek derslerden oluşmaktadır (Demirbaş, Demirkan, 2003: 437). Tasarım stüdyosu dersleri arasında temel tasarım, öğrencilerin tasarım mefhumu ile ilk karşılaştığı ders olması sebebiyle önem taşımaktadır. Bu dersin programı, görsel düzenleme ilkelerinin yanısıra tasarım pratiğine özgü malzeme ve teknikleri içerir. Aynı zamanda yaratıcılığı teşvik eden ders, öğrencide görsel duyarlılığı güçlendirerek görsel tasarım hakkında bir farkındalık uyandırmayı hedefler. Mimarlıktan grafik tasarıma, tasarım eğitimi veren tüm programlarda stüdyo derslerinin temelini oluşturan bu dersin programı kabaca tasarım öğeleri, görsel algı ve düzenleme ilkeleri, tasarım ilkeleri ve üç boyutlu kavramları içermektedir. Belirlenen bu çerçeve, farklı tasarım disiplinlerinin gerekliliklerine göre adapte edilmektedir. Çerçeve, üç aşamada ele alınmaktadır; birinci aşamada temel beceriler kazandırılmaya çalışılırken ikinci aşama profesyonel tutumu geliştirir. En önemli ve zor olan üçüncü aşamada ise öğrencinin kendi değer yargılarını, sınıftaki tartışmalar, kritikler, sunumlar ve jüri değerlendirmeleri aracılığıyla oluşturması hedeflenir (Denel, 1998: 52). Bu aşamalar, dersin teorik, pratik ve pedagojik yön ve amaçları olarak değerlendirilebilir. Pratik, teorik ve pedagojik hedefler, sözkonusu evrensel temel dersin çerçevesini belirlemekle birlikte, uygulandıkları tasarım disiplinine göre değişiklikler de göstermektedir. Kendini takip eden stüdyo dersleri ve dolayısıyla profesyonel pratik için temel oluşturması sebebiyle öğrencilere eğitim gördükleri disipline yönelik bilgi sunumu ve beceri edindirme de hedeflenmektedir. Örneğin, grafik tasarım öğrencisi daha çok iki boyutlu teknikler ve görsel ifade biçimleri ile donanırken mimarlık öğrencisi için üç boyutlu kavramlar daha fazla önem arz etmektedir.

Öte yandan eğitim pratiğinde temel tasarım, ayrı bir uzmanlık dalı olarak belirmektedir. Dolayısıyla dersin yoğun içeriği ve farklı tasarım disiplinlerinin değişen eğitsel ihtiyaçları, tasarım eğitimcilerinin dersin alt dallarına odaklanmasını zorunlu kılmıştır. Ancak ortak temel zemin, belirli eğitim hedeflerinin paralel yürütülmesine de olanak tanımaktadır. Bu çalışmanın amacı, temel tasarım dersi programının nasıl ve hangi konularda endüstri ürünleri tasarımı ve görsel iletişim tasarımı

bölümlerinde etkileştiğini irdelemektir. Çalışma, Gazi Üniversitesi'nde sözkonusu iki program için yürütülen temel tasarım derslerindeki uygulamalar dâhilinde bu iki disiplin için oluşturulan temel programdaki bütünlüğe projeler üzerinden sunulmaktadır.

2. Temel Tasarım Eğitimi

Temel tasarım, sanat ve tasarım alanında eğitim veren hemen tüm kurumlarda temel ders olarak bilinir. Bu kurumların ilk senelerinde uzmanlık alanına bakılmaksızın programda görsel dilin grameri ile ilgilenen ve genellikle adı "temel tasarım" olan bir ders mutlaka vardır. Bu görsel dil, tasarımda yaratının temelidir ve tasarımcı görsel düzenleme becerilerini geliştirmek için bu dilin ilkeleri, kuralları ve kavramları ile donanmak durumundadır (Wong, 1993: 41).

Ders, esas olarak görsel karmaşıklığın farkına varmayı (Zelanski, Fischer, 1996: 2), görsel duyarlılığı artırarak farkındalık yaratmayı (Akbulut, 2010: 5332), temel becerileri geliştirmeyi ve temel tasarım bilgisi sunmayı hedefler.

Genel olarak ders programını oluşturan başlıklar;

- “1. Tasarım öğeleri: nokta, çizgi, yön, boyut, şekil, değer, doku, renk
2. Görsel algı: organizasyon ilkeleri, yakınlık, benzerlik, iyi şekil özellikleri, şekil-zemin ilişkisi
3. Tasarım ilkeleri: tekrar, uyum, zıtlık, kavram, denge, birlik, egemenlik
4. Mekan, biçim, geometri: iki ve üç boyutlu kavramlar (Gürer, 1998: 33).”

olarak özetlenebilir. Tanımlı bu çerçevenin yanısıra dersin gizli programı da öğrencilere tasarım pratiği için gerekli esas tavır ve becerileri kazandırmayı amaçlar.

Temel tasarım dersi, teorik, pratik ve pedagojik üç temel üzerinde durmaktadır. Tüm tasarım alanları için geçerli olan ve temel öge ve elemanları içeren müfredat çerçevesi, teorik temeli oluşturmaktadır. Alan bilgisi ile de desteklenen bu teorik temel, dersin çekirdeğini oluşturur. Pratik temel, bu teorik bilginin ele alınış biçimidir. Eyleme dayalı öğretimin yapıldığı bu derste pratik, düşüncenin eyleme geçiş halidir. Eğitim alınan

alana has malzeme bilgisi, teknik ve el becerilerinin geliştirilmesi, pratik temel ana hedefleridir. Bu pratik temel, aynı zamanda mesleğin zanaat kökeniyle de kurulan bağıdır. Yapararak öğrenme yoluyla bilgi, eyleme aktarılır. Pedagojik temel, öncelikle yaratıcılığı ve soyut düşünme yetisini geliştirmeyi hedefler. Öğrencinin profesyonel davranış modellerini ve kendi değer yargılarını oluşturmaya, zihinsel engelleri kaldırmasına, tasarım kavramları geliştirmesine yardım eder.

3. Bütünleşik Programın Kökenleri

20. yüzyılın başlangıcına kadar bilgi ve deneyimin ustadan çırığa aktarımına dayanan Beaux-Arts sistemi, sanat ve tasarım okullarını çoğunda uygulanan ortak pratikti (Arkun Kocadere, Özgen, 2012: 116). Profesyonel tasarım eğitiminde temel dersin gerekliliği, ilk olarak 1919'da kurulan Bauhaus'ta ortaya konuldu. Geleneğin yıkımından ziyade devamını hedefleyen bu okulda öğrencilere sağlam bir temel edindirmeyi hedefleyen başlangıç dersi, sonraki yıllarda atölye eğitimi ile devam ettirilirdi (Westphal, 1991: 40). "Vorkurs" olarak isimlendirilen bu ders, Kandinsky, Moholy-Nagy, Albers, Klee ve Itten gibi non-figüratif ve soyut sanatçılar ve öğretmenlerin teorileri ve öğretileri ile beslendi. Öğretmenlerin "usta" olarak tanımlandığı Bauhaus pedagojisinin belkemiğini de, bu dersin ilk ustası Johannes Itten oluşturmuştur. Itten, ders dâhilinde temel üç eylem belirlemiştir; öğrencinin sanatsal yeteneğini ve yaratıcı güçlerini serbest bırakmak, öğrencinin kariyer seçimini kolaylaştırmak ve yaratıcı kompozisyon ilkeleri, biçim ve renk kurallarını sunmak (Wick, 2000: 101).

Okulun kurucusu Gropius'un temsili ve soyut tasarımları düzenleyen içsel yasalar hakkındaki kanısı, yeni öğrenciler için teknik ve malzemede birleştirici ilke işlevini görüyordu. Esasen Gropius, öğrencinin yaratıcı güçlerini geliştirmesi ve malzemenin fiziksel doğasına ve tasarımın temel yasalarına hâkim olması için pratik ve biçimsel konuların yanyana öğretildiği ikili bir yaklaşım tanımlamıştı (Lloyd Jones, 1969: 157).

Bauhaus deneyimi, dönüştürülecek "malzeme", "biçimlendirme" süreci ve biçimlendirmeyle malzemeyi anlamlı bir varlığa dönüştürecek "tasarım" pratiği olmak üzere üç dayanak üzerinde ayakta durur (Bredendieck, 1962: 16). Temel olması sebebiyle Vorkurs, yaratıdan çok bu elemanlara ısınma ve onları "keşfetme" (Lloyd Jones, 1969: 157),

tasarımdan çok malzeme ve biçimlendirmeye odaklanma işlevini görür. "Tasarım" bileşeni, ilk yılı takip eden ve öğrencilerin kendi uzmanlık atölyelerine yoğunlaştıkları ikinci yıldan itibaren daha çok vurgulanır.

Sanat ve endüstrinin doğru bütünleşmesini hedefleyen Bauhaus'un amacı Gropius tarafından "zanaate katkı sağlamak amacıyla müşterek yükselme" olarak tanımlanmıştı (Droste, 1990: 22). Temel ders olan Vorkurs da bu hedefin gereksinimlerini karşılamak için biçimi yüzeysel, yapısal ve işlevsel niteliklerine bakmaksızın, bizzatıhi sistematik olarak çözümleyen bütünleşik bir program olarak tasarlanmıştı (Steino, 2006: 564).

Vorkurs pedagojisi, Bauhaus'un 1933'de kapanmasından sonra da etkisini devam ettirmiştir. Itten'dan sonra Vorkurs'da görev alan Moholy Nagy, 1938'de Şikago'da Institute of Design'da kurucu olarak görev alarak ABD'deki öncülerden olmuştur. Burada oluşturduğu program, zorunlu bir Vorkurs ve ahşap, metal cam gibi uzmanlaşmış atölye eğitiminden çok profesyonel pratiğe yönelik endüstri ürünleri tasarımı, grafik tasarım gibi üç yıllık uzmanlık alanı eğitiminden oluşmaktaydı (Findelli, Benton, 1991: 98). 1950'lerin ortalarına kadar Almanya'da Werkkunstschule olarak tanımlanan okullar, Bauhaus pedagojisinin hâkim olduğu bir hazırlık sınıfı veya başlangıç yılı ile Bauhaus öğretimini sistemleştirerek eğitim vermeye devam ettiler (Satir, 2006: 22).

Ulm Hochschule für Gestaltung (UHG) da 1955'de benzer bir yaklaşımla kuruldu. Bauhaus'da olduğu gibi öğrenciler ortak ve zorunlu ilk sene sonunda beş uzmanlık alanından birinde eğitimlerine devam ediyorlardı. Bauhaus gibi etkili bir Alman okulu olan UHG, sanat ve teknolojiye kendine özgü bir yaklaşım sergiliyordu. Öncelikle UHG, tasarımcının koordinasyon işlevini üstlendiği bir savaş sonrası endüstrisine doğmuştu. Tasarımcıdan, maksimum verimlilik sağlamak için uzmanlarla işbirliği yaparak üretimin en çeşitli ihtiyaçlarını ve kullanımı, malzeme verimliliğini ve kullanıcının kültürel tatminini koordine etmesi bekleniyordu. Oysa Bauhaus, Gropius'un kendi deyişiyle sanatçılarla işbirliği yaparak tasarımda ortak bir payda bulmaya ve bir "tasarım bilimi" geliştirmeye çalışıyordu (Westphal, 1991: 39). Bu sebeple UHG'de tasarım eğitimi, Bauhaus'un "yaparak öğrenme" düsturunun yeni bilimsel araştırma yöntemleri ve savaş sonrası endüstri ilişkilerini göz ardı ettiği varsayılarak artık sanat tabanlı bir pratik olarak ayrıntılandırılmamaya başlandı (Betts, 1998: 75). Sonuç olarak,

müfredat daha çok bilim dersleriyle desteklendi. Benzer bir şekilde, ortak temel tasarım programı da sistematik bir yaklaşım ile yeniden kurgulandı. Ders içeriği, görsel deneyler (simetri ve topoloji algı ve öğretilerine dayanan iki ve üç boyutlu çalışmalar), atölyeler (ahşap, metal, plastik, fotoğraf v.b.), sunum (desen, yazı, dil, serbest el v.b.) ve yöntembilim (mantığa giriş, matematik, kombinatorik ve topoloji) gibi konulardan oluşmaktaydı. Nitekim okulun farklı yaklaşımında yöntembilim ve işlevsellik önemli birer öge olarak karşımıza çıkar. Bunun yanında teori ve pratik, %50 gibi bir oranda müfredatta dengelenmiştir (Jacob, 1988: 228).

4. Görsel İletişim Tasarımı Ve Endüstri Ürünleri Tasarımı Eğitiminde Bütünleşik Temel Tasarım Programı

Endüstri devriminin yol açtığı en büyük tartışmalardan birisi, belki de sanat ve tasarım kavramları arasındaki ayrışmadır. 19. yüzyılda tümüyle değişen üretim anlayışı, teknolojik ve sosyal değişimleri beraberinde getirmekle birlikte, dekoratif sanatlar devrimini de ortaya çıkarmıştır (Weill, 2007: 12). Teknik gelişmelerle artan üretim ve düşen üretim maliyetleri, niteliksiz ürünlerin ortaya çıkmasına yol açmış (Weill, 2007: 13), bu da yeni bir estetik anlayışına gereksinimi ortaya koymuştur. Makinayı dışlayan zanaat düşüncesine karşılık sanat ve ticaretin birbirine karşıt değil, temelde birbirini tamamlayıcı ögeler olması (Weill, 2007: 32) düşüncesi, bugünkü tasarım anlayışının temelini oluşturmuştur.

Güzel sanatlar gibi tasarım da bir mesajı belirli bir kitleye aktarmayı amaçlayan yaratıcı bir süreçtir. Bu yaratıcı süreç dâhilinde temel hedef, mesaj oluşturma ve bu mesajı doğru bir görsel organizasyon aracılığıyla iletmektir. Resim, heykel gibi güzel sanat dallarının yanında işlevsel ve ticari amaçlara hizmet eden tasarım dalları da çizgi, şekil, biçim, renk, doku gibi temel elemanları, temel prensipler dâhilinde kullanır. Ancak her ikisinde de süreci, farklı üretim ve tüketim unsurları yönlendirir (Zelanski, Fisher, 1996: 14-15). Herşeyden önce tasarımcı, belirli bir mesajı hedef kitesine aktarırken belirli maddi, fiziksel ve psikolojik sınırlamalarla karşı karşıyadır (Becer, 2006: 34).

Uygulamalı tasarım alanı, endüstri ürünleri tasarımı, çevre tasarımı ve grafik tasarımı içerir. Bu üç alan, yaşanan çevrenin inşasına katkıda bulunur. Endüstri ürünleri tasarımı, nesnelerin kullanım ve üretimini

basitleştirmekle beraber güvenlik ve verimini de artırmaya çaba sarfeder. Grafik tasarım ve geniş anlamıyla görsel iletişim tasarımı da iletişim ve estetik değerleri azamiye çıkarmaya gayret eder (Arntson: 1988, 3-4).

Görsel iletişim tasarımı, fikir ve bilgiyi okunur veya görülür şekilde iletme pratiğidir. Vizyona dayanır ve grafik tasarım ve elektronik medya gibi iki boyutlu görüntü üreten araçlarla işler. "Grafik" kelimesi, genel olarak temsiller, resimler ve yazı yerine kullanılır. Tüm sanatsal, teknik ve endüstriyel resim, yazı ve çizimleri, çoğaltma tekniklerini, baskı için boyama ve çizim teknikleriyle yapılan resimleri kapsayabilmektedir. Temel olarak güzel sanatların uygulamalı sanatlar ve yeni teknolojilerle bulunduğu bir zeminde görsel öğelerden bir iletişim dili yaratır (Aslan Odabaşı, 2006: 17).

Öte yandan endüstri ürünleri tasarımı, kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayacak seri üretilmiş nesnelerin yaratımı ile ilgilidir. Industrial Designers Society of America (IDSA), endüstri ürünleri tasarımı "kullanıcı ve üreticinin ortak menfaatine hizmet eden ürün ve sistemlerin işlev, değer ve görünüşlerini optimize eden kavram ve özelliklerin yaratım ve geliştirme profesyonel hizmeti" olarak tanımlar (Ulrich, Eppinger, 1995: 155).

Temel olarak görsel iletişim tasarımı iki boyutlu, endüstri ürünleri tasarımı üç boyutlu üretimle ilgilidir. Ancak bu iki alan, üretim kavramı etrafında birbirine yaklaşır. Görsel iletişim, çoğu zaman bir sanat dalı olarak anılmakla beraber bilgi iletimi gibi işlevsel bir ihtiyaca hizmet eder. Ötesinde, grafik yaratımın "üretilirliği", endüstri ürünleri tasarımının ayrılmaz karakteristiği olan seri üretime de uymaktadır. Sözkonusu iki disiplin, aynı zamanda ambalaj ve bilgilendirme tasarımı gibi alanlarda buluşmaktadır.

Zanaatin güzel sanatlar ve mimarlık eğitiminin tabanını oluşturduğu, endüstrinin yeni yeni oturmaya başladığı 1. Dünya Savaşı sonrası dönemde kurulan Bauhaus, sanat ve zanaati teknolojiyle bütünleştirme misyonunu da yüklenmiştir. Okul, öncelikle bir sanat akademisi ve zanaat okulu birleşiminden doğmuştur ve gerek öğretmenlerine gerek mezunlarına tasarımcıdan ziyade "usta" ünvanı vermiştir. Eğitimde uzmanlaşma, birinci yılın sonunda devam edilen atölyelerle sağlanmıştır. Bugünün endüstrisine eleman yetiştiren tasarım eğitiminde ise uzmanlaşmanın çok daha erken seviyelerde başlaması, bir

zorunluluk halini almıştır. Elbette ortak hedeflere odaklı temel tasarım eğitiminde de her tasarım alanı için özellikle pratik temelde farklılaşmalar olmaktadır. Ancak bütüncül tasarım anlayışı ve alanlar arası geçişler, teorik, pratik ve pedagojik anlamda birden fazla hedefe odaklı bütünlük projelerle sağlanabilmektedir.

4.1. Çalışma

Her ne kadar tüm tasarım ve sanat programlarında yer alsada temel tasarım dersi, farklı bölümlerde farklı beklentilere yanıt verebilmektedir. Ülkemizde orta öğretim seviyesindeki kısıtlı sanat eğitimi ve sözkonusu bölümlere kabulde uygulanan farklı değerlendirme usulleri, dersin farklı bölümlerde farklı ihtiyaçları ve beklentileri karşılar şekilde programlanmasını zaruri kılmaktadır. Orta öğretimde görsel, sözel ve sayısal eğitim almış farklı öğrenci gruplarının farklı becerilerini geliştirerek ortak bir seviyeye getirmesi ve mesleki duyarlılık kazandırması, dersin ana hedefidir.

Çalışma, Gazi Üniversitesi bünyesinde Görsel İletişim Tasarımı ve Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümlerinde sürdürülen temel tasarım dersleri arasında bu tür bütünlük projeler vasıtasıyla paralellik kurma girişimini sunmaktadır. Bauhaus ve UHG'da sürdürülen bütüncül program deneyiminin aksine sözkonusu iki bölümde alan gerekliliklerine ve öğrenci profillerine göre hazırlanmış farklı temel tasarım programları, iki alan arasında geçiş sağlayan bütünlük projelerle birlikte yürütülmektedir. Sunulan örnekler, 2009-2010 ve 2012-2013 dönemleri arasında ders kapsamında oluşturulmuş bütünlük çalışmalardan seçilmiştir.

4.2. Öğrenci Profili

Orta öğretim kökeni itibariyle çalışmada örnek oluşturan iki öğrenci grubu birbirinden farklılaşmaktadır. Bu farklılaşma, sözkonusu bölümlere öğrenci kabulünde uygulanan farklı usullerden kaynaklanmaktadır. Türkiye'de tasarım alanında eğitim veren kurumlar, ya Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi tarafından düzenlenen merkezi sınav ile ya da kendi düzenledikleri yetenek sınavları ile öğrenci kabul etmektedirler. Merkezi sınavlarda öğrencilerin sözel ve sayısal yetenekleri ölçülürken yetenek sınavları daha çok belirli becerilerin değerlendirmesine dayanmaktadır (Akbulut, 2010: 5331). Sözkonusu çalışmada örnek oluşturan gruptaki

endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri merkezi sistem sayısal ağırlıklı puan, görsel iletişim tasarımı öğrencileri ise yetenek sınavı ile yerleştirilmişlerdir. Dolayısıyla endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri fen bilimleri kökenli, görsel iletişim tasarımı öğrencileri ise sanat kökenli olarak kabul edilebilir.

4.3. Ders Programı

Ders programı, tasarım öğeleri, tasarım prensipleri, görsel algının temelleri, biçim ve geometri gibi ana başlıkları kapsar. Programdaki ortak konular, uzmanlık alanına göre değişen teknik ve malzemelerle ele alınmaktadır. Fen bilimleri kökenli endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri, kendileri için tümüyle yeni olan malzeme ve tekniklere alışmakta zorluk çekerken sanat eğitimine aşina görsel iletişim tasarımı öğrencileri başlangıçta daha çok iki boyutlu çalışmalara yönelmektedir.

Ders programı, birinci dönem ortak teorik temellerin siyah-beyaz daha çok kağıt bazlı günlük uygulamalarla sunulduğu bir şekilde tasarlanmıştır. Renk çalışmalarıyla başlayan ikinci dönem, öğrencilere yazılı bir biçimde sunulan haftalara bölünmüş tasarım projelerinin yürütülmesi şeklinde işlemektedir.

Öğrencilerin bölümleri ve orta öğretim kökenleri itibariyle hazırlanan projelerin dersin ortak zeminini yansıtması kadar farklılıklar göstermesi de bir zorunluluk halini almıştır. Örneğin iki boyutlu çalışmalara alışkın ve yatkın olan görsel iletişim tasarımı öğrencileri ve üç boyutlu düzenlemeler ve kullanışlılık konularına odaklanmış endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri için ortak çalışmalar yürütmek, her iki grup için de gerekli olan iki boyutlu duyarlılık ve üç boyutlu kullanışlılık gibi yeterliklerin gelişmesi açısından önem kazanmaktadır.

Sonuç olarak, teori ve pratik arasında, dolayısıyla da görsel iletişim ve endüstri ürünleri tasarımı arasındaki geçişkenliği sağlayan bütünleşik projeler oluşturulmuştur.

4.3.1. Örnek Proje 1: Bulmaca Seti

Birinci dönem yürütülen bu bütünleşik çalışma, siyah-beyaz ifade teknikleri, kurşun kalem ve mürekkep çalışmaları, grafik ve endüstriyel yaklaşımlar gibi konuları birleştirmeyi hedefler. Problem tanımı şu şekildedir:

Bulmaca seti ve ambalajını tasarlayın

1. Basamak:

Belirlenen nesnelere birini seçerek kara kalem tekniğiyle etüdünü yapın (Endüstri ürünleri tasarımı öğrencileri için zımba, çakmak, kurbağacık ve ya el feneri, görsel iletişim tasarımı öğrencileri hayvan ve ya bitki organik bir nesne)

Aynı işlemi siyah mürekkeple, nokta ve çizgi kullanarak tekrarlayın.

Çerçeveleme yaparak çalışmanızdan bir detay alın ve verilen formata büyütün. Sonra siyah mürekkeple negatifini oluşturun.

2. Basamak:

Mürekkeple oluşturduğunuz işinizi resimli bulmacaya dönüştürün. Birimler en fazla 5x5 cm büyüklüğünde olmalıdır.

3. Basamak:

Bulmaca ve çizimlerinizi ambalajlı bir set haline getirin. Setiniz, kapağında büyütülmüş negatif detayı içermelidir.

Malzeme: Kağıt bazlı

Değerlendirme kriterleri:

Bulmaca: parça-bütün ilişkisi, bulmaca seti-kullanıcı ilişkisi

Ambalaj: üretim, istifleme, kullanım senaryoları.

Proje çerçevesinde iki boyutlu ifade tekniklerine hâkim görsel iletişim tasarımı öğrencileri, çalışmalarını birer ürüne dönüştürerek işlevsellik, kullanılabilirlik, malzeme ekonomisi gibi endüstri tasarımı kaynaklı kavramlarla tanışmıştır. Aynı şekilde üç boyutlu çalışmalara yakın endüstri tasarımı öğrencileri de grafik tekniklere aşinalık kazanarak iki boyutlu ifade becerilerini geliştirmiştir.



Şekil 1 a,b,c,: Resimli bulmaca, Umutcan Sevgili, 2013 (GİT)



Şekil 2 a,b,c,: Resimli bulmaca, Şeyma Koçer, 2010 (GİT)



Şekil 3 a,b,c,: Resimli bulmaca, Murat Berk Kaya, 2012 (EÜT)



Şekil 4 a,b,: Resimli bulmaca, Furkan Ayhan, 2012 (EÜT)

4.3.2. Örnek Proje 2: Sıcak-Soğuk Kağıt Bardak Kılıfı

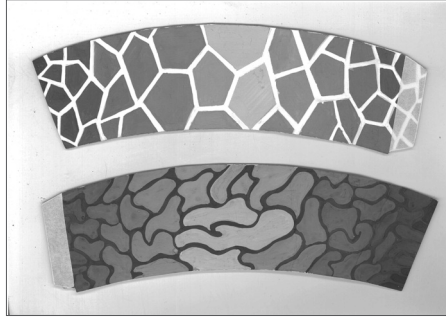
Proje, sıcak-soğuk renk çalışmalarından olası gerçek hayat kullanımına geçiş amaçlı tasarlanmıştır.

Sıcak ve soğuk içecek taşımak için iki kağıt bardak kılıfı tasarlayın. Kılıflar, aynı görsel dili yansıtmalıdır.

Değerlendirme kriterleri:

1. Renk: Sıcak ve soğuk renkler, nokta, çizgi, doku
2. Biçim: Temel olarak, kağıt bardak kılıfları, bardakla el arasında ısı yalıtımına hizmet ederler. Yanısıra, üretim, istifleme ve kullanım senaryolarını da gözönünde bulundurun.

Renkli grafik tekniklerin üç boyut kazanması ve işlevsellikle birleştirilmesini hedefleyen çalışma, aynı zamanda görsel iletişim ve endüstri ürünleri tasarımı alanları arasında da bir geçişlilik sağlamıştır.



Şekil 5: Sıcak-soğuk kağıt bardak kılıfı, Şeyma Koçer, 2010 (GİT)

4.3.3. Örnek Proje 3: Sıcak-Soğuk Bohça

Sıcak-soğuk kontrastını doku, malzeme, boyut ve gergi kavramları ile ilişkilendiren bir diğer geçiş projesidir. Proje, geleneksel Japon bohça bağlama tekniği "furoshiki"den esinlenerek oluşturulmuştur. Furoshiki, farklı boyut ve şekillerdeki nesnelere taşımak için sadece katlama ve düğüm atma ile bohça haline getirilen 1 metre kare bezdir (Nakayama-Geraerts, 2011: 6). Günümüzde sürdürülebilir alternatif bir ambalaj biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Proje tanımı, öğrencilerin varolan

bohçalama tekniklerine bağlanmalarını önlemek amacıyla furoshiki adını içermemektedir. Problemin ilk basamaklarında öğrencilerin iki boyutlu tekniklere odaklanması amacıyla nihai hedef olan bohça yapımı da anılmamıştır.

1. Basamak: İlgili renkleri kullanarak sıcak ve soğuk iki doku oluşturun. Dokular, kontrast olmakla beraber görsel bütünlük ifade etmeli, aynı görsel aileden gelmelidir. (format: 25x25cm, malzeme: kağıt, guaj boya)

2. Basamak: Oluşturduğunuz iki doku arasındaki geçişi betimleyin. Her doku, kağıtta %50 oranında yer alacaktır. Geçiş eksenini seçmekte serbestsiniz (format: 40x40cm, malzeme: kağıt, guaj boya)

3. Basamak: 100x100 cm boyutlarında beyaz bez ve 2 adet 1 litrelik cam şişe ve ya kavanoz edinin. Cam şişe ve ya kavanozları su ile doldurun ve bezi kesmeden ve ya dikmeden sadece katlayarak ve düğüm atarak bu iki dolu kabı taşıyacak bir bohça yapın. Bohçanızı kaplardan birinde soğuk, diğerinde sıcak sıvı olduğunu düşünerek, ısı yalıtımı ve gergi ilişkilerini gözönünde bulundurarak oluşturun.

4. Basamak: Cam kaplarınızın konumlarını gözönünde bulundurarak oluşturduğunuz dokuları ve dokular arasındaki geçişi bohça kumaşınız üzerine uygulayın. Dokularınızın kullanıcıya bağlama ve düğüm şekli hakkında bir ipucu sağlayacağını unutmayın.

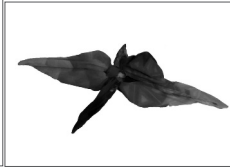
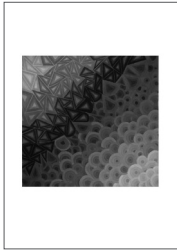
Öğrenilen kavramlar dâhilinde işlenen yüzeyin üç boyutlu işlevsel bir ürüne dönüşmesi, her iki öğrenci grubuna gerçek hayatta ürünü deneyimleme olanağı vermiştir. Endüstri ürünleri tasarımı öğrencilerinin renkli tekniklere ve ifadelere yaklaşması, görsel iletişim tasarımı öğrencilerinin işlevsellik, kullanıcıyı yönlendirme gibi kavramlarla tanışması, projenin beklenen kazanımlarıdır.



Şekil 6 a,b,: Bohça, Büşra Koçak, 2013 (GİT)



Şekil 7 a,b,c: Bohça, Murat Berk Kaya, 2012 (EÜT)



Şekil 8 a,b,c,d: Bohça, Büşranur Kaygı, 2013 (GİT)



Şekil 9: Bohça, Doğançan Sağıroğlu, 2012 (EÜT)

5. Sonuç

Endüstrileşmenin erken dönemlerinde tasarımda uzmanlaşma belirgin değildi ve sadece atölye pratiğine dayanmaktaydı. Modern tasarım eğitiminin öncüsü olan Bauhaus geleneği de birinci yıl eğitiminde tasarım bileşeninden ziyade malzeme ve biçim odaklı bir eğitime yönelmişti. Böyle bir durumda Bauhaus'da birinci yılda yürütülen Vorkurs, keşfe daha fazla vurgu yapan bütünlük bir program biçimindeydi. Sözkonusu bütünlük yaklaşım, sonraki senelerde tasarımı sanat odaklı olmaktan çıkarıp bilimsel bir temele dayandırmaya çalışan enstitülerde bile etkinliğini korudu. Bütünlük program tartışması bugün de devam etmektedir.

Esasen, genelde güzel sanatlar, özelde iki boyutlu disiplinler ortak bir dili paylaşır. Kaldı ki temel tasarım prensiplerini uygulamak, görsel iletişimi kuvvetlendirir. Tasarım disiplinleri arasındaki ayrışma, temel tasarım dersinde malzeme ve tekniklerle öğretilir. Öte yandan pedagojik hedefler ve teorik altyapı aynı kalır.

Birer uygulamalı tasarım alanı olan ve insan yapımı çevrenin inşasına katkıda bulunan endüstri ürünleri tasarımı ve görsel iletişim tasarımı, işlevsel hizmet ihtiyacını karşılamak amacıyla belirli bir miktarda üretilen iki ve üç boyutlu nesnelere ilgilidir. Bu iki disiplinin etkileşimi, kullanıcı ve üretici ile doğru ve verimli bir biçimde iletişime geçen ürünlerin ortaya çıkması için önemlidir.

Sözkonusu iki disiplinin “ürün” anlayışındaki farklılık, eğitim süreçlerine de yansımaktadır. Endüstri ürünleri tasarımının üç boyutlu doğası, daha çok iki boyutlu uygulamalara ağırlık veren görsel iletişim tasarımına nazaran eğitimde daha fazla üç boyutlu uygulama yapma gereksinimini de doğurmaktadır. Öte yandan malzeme ve teknik gereksinimleri farklı olmakla birlikte bu iki alan için yürütülen temel tasarım dersindeki pratik-teorik bütünleşme, muhtelif konuları ve değerlendirme kriterlerini birleştiren bütünlük projeler ile sağlanabilir. Bu varsayımdan yola çıkılarak yürütülen projeler, öğrencilerin iki boyutlu ifade becerilerini geliştirmiş, bir ürünün grafik ve ya endüstriyel anlamda verimlilik, işlevsellik, kullanılabilirlik gibi kavramlar dâhilinde ele alınmasını sağlamıştır. Öte yandan iki boyutlu çalışmaların üç boyutlu ürünlere dönüşmesi, öğrenciler için birer gerçek yaşam deneyimi halini de almıştır. Bu tür bir bütüncül yaklaşım, öğrencilere teorinin tasarım projelerinde nasıl kullanılacağı ve disiplinler ve teknikler arasındaki geçişkenlik hakkında ipuçları da sağlar. Ancak öğrencilerin ortaöğretimden getirdikleri farklı eğitim altyapıları ve alanların farklı eğitsel gereksinimleri, problem tanımı ve pedagojik yaklaşımda küçük değişiklikleri zorunlu kılabilir.

Kaynakça

Akbulut, Dilek, "The Effects of Different Student Backgrounds in Basic Design Education", *Procedia - Behavioral and Social Sciences*, 2(2010), Elsevier, 2010: 5331-5338.

Arkun Kocadere, Selay, Dalsu Özgen, "Assesment of Basic Design Course in Terms of Constructivist Learning Theory", *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51(2012), Elsevier, 2012: 115-119.

Arntson, Amy, *Graphic Design Basics*. Holt, Reinhart and Winston Inc., New York, 1988.

Aslan Odabaşı, Hatice, *Grafik'te Temel Tasarım, Yorum Sanat*, İstanbul, 2006.

Becer, Emre, *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost, Ankara, 2006.

Betts, Paul, "Science, Semiotics and Society: The Ulm Hochschule für Gestaltung in Retrospect", *Design Issues*, 14(2), The MIT Press, 1998: 67-82.

Bredendieck, Hin, "The Legacy of the Bauhaus", *Art Journal*, 22(1), College Art Association, 1962: 15-21.

Demirbaş, Osman, Halime Demirkan, "Focus on Architectural Design Process Through Learning Styles", *Design Studies*, 24, Elsevier, 2003: 437-456.

Denel, Bilgi, "Temel Tasarım ve Değişim", *Temel Tasarım / Temel Eğitim*, haz. Necdet Teymur, Tuğyan Aytaç Dural, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara, 1998.

Droste, Magdalena, *Bauhaus*, Benedikt Taschen, Köln, 1990.

Findelli, Alain, Charlotte Benton, "Design Education and Industry: The Laborious Beginnings of the Institute of Design in Chicago in 1944" *Journal of Design History*, 4(2), Oxford University Press, 1991: 97-113.

Gürer, Latife, "Yüksek Öğretimde Görsel Sanat Eğitimi" Temel Tasarım / Temel Eğitim, haz. Necdet Teymur, Tuğyan Aytaç Dural, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara, 1998.

Jacob, Heiner, "HfG Ulm: A Personal View of an Experiment in Democracy and Design Education", Journal of Design History, 1(3/4), Oxford University Press, 1988: 221-234.

Lloyd Jones, Peter, "The Failure of Basic Design", Leonardo, 2(2), The MIT Press, 1969: 155-160.

Nakayama-Geraerts, Kumiko, Furoshiki, The Art Of Wrapping With Fabric, New Holland Publishers, London, 2011.

Satir, Secil, "German Werkkunstschules and the Establishment of Industrial Design Education in Turkey", Design Issues. 22(3), The MIT Press, 2006: 18-29.

Steino, Nicolai. "Getting Design Teaching into Shape", Changing Trends in Architectural Design Education, (CSAAR 2006), haz. J. Al-Qawasmi, G. V. de Velasco, CSAAR, Rabat, 2006.

Ulrich, Karl & Steven Eppinger, Product Design and Development, McGraw-Hill Inc., New York, 1995.

Weill, Alain, Grafik Tasarım, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2007.

Westphal, Uwe, The Bauhaus, Studio Editions, London, 1991.

Wick, Rainer, Teaching at the Bauhaus. Hatje Cantz Verlag, Stuttgart, 2000.

Wong, Wucius, Principles of Form and Design, Van Nostrand Reinhold, New York, 1993.

Zelanski, Paul, Mary Pat Fisher, Design Principles and Problems, Van Nostrand Reinhold, New York, 1996.