

## Tasarım Eğitiminde Workshop Etkinlikleri Üzerine Bir Durum Çalışması\*

Öznur IŞIR\*\*, Metin İNCE\*\*\*

### Öz

**Amaç:** Kullanımı giderek yaygınlaşan workshoplar, özellikle şirketlere kişisel ve kurumsal gelişim hizmetleri veren kurumlar tarafından keşfedilmiş ve sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim alanında kullanılması son yıllarda giderek yaygınlaşsa da yapılan literatür taraması bu konuda bilimsel araştırmaların oldukça kısıtlı olduğunu göstermiştir. Bu araştırma, alanyazındaki bu eksikliği bir nebze gidermeyi, tasarım eğitiminde örgün eğitimi destekleyecek ve güçlendirecek bir eğitim ortamı olarak workshoplardan nasıl yararlanılabileceğine dair öneriler sunmayı ve bilgi çağında tasarım derslerinin işlenişine farklı bir bakış açısı getirmeyi hedeflemektedir.

**Kavramsal/Kuramsal Çerçeve:** Workshopların tasarım eğitiminde oldukça sık kullanılmasına karşın bu konuda yapılan yayınların oldukça kısıtlı olduğu fark edilmiştir. "Mimari Tasarım Eğitiminde Workshop-Stüdyo paralelliği Üzerine" isimli tez Türkiye'de bu alanla ilgili yapılan ayrıntılı araştırmaların ilki sayılabilmekle birlikte, araştırma bir anket çalışmasıdır. "Mimarlık Eğitimi'nde Bir Stüdyo Yöntemi: Tasarla – Yap Stüdyosu" isimli tez ise aslında direkt workshopları konu edinmemekle beraber, bir "tasarla-yap" workshopu deneyimini ayrıntılı bir şekilde aktarması açısından konu ile alakalıdır. Ulaşılan çok sayıda makale ise genellikle sadece gerçekleştirilen workshopların konseptlerini ele almaktadır. Bu araştırmanın; derinlemesine bilgi edinmek amacıyla workshop süreçlerini analiz etmesi ile alana katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

**Yöntem:** Araştırma, nitel araştırma modellerinden durum çalışması (case study) olarak desenlenmiştir. Tek bir analiz biriminin çoklu durumlar ile ele alınmasından ötürü de durum çalışması desenlerinden "bütüncül çoklu durum deseni" araştırmanın yöntemini oluşturmuştur. Araştırma kapsamında veri seti oluşturulurken gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemlerinden

---

### Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

**Geliş/Received:** 19.11.2021 **Kabul/Accepted:** 11.12.2021

\* Bu makale, birinci yazarın Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda Doç. Metin İNCE danışmanlığında 2017 yılında kabul edilen aynı başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

\*\* Dr. Öğr. Üyesi, Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Balıkesir, Türkiye,

E-posta: [oisir@live.com](mailto:oisir@live.com) **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-7231-0329>

\*\*\* Prof., Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Eskişehir, Türkiye,

E-posta: [mince@anadolu.edu.tr](mailto:mince@anadolu.edu.tr) **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-3282-5512>

faydalanılmıştır. Verilerin analizinde "çapraz durum analizi" kullanılarak durumlar arasında karşılaştırmalı tematik analiz yapılmıştır.

**Bulgular:** Workshopların bilgi çağında tasarım eğitimine uygunluğuna ilişkin sonuçlara bakıldığında, araştırma kapsamında ele alınan iki durumda da yürütücünün rehberliğinde, demokratik bir ortamda, süreç odaklı, katılımcıların yaratıcılıklarının ve motivasyonlarının yüksek olduğu, yardımlaşarak ve iş birliği içinde deneysel ve disiplinlerarası çalışmalar gerçekleştirdikleri bir çalışma süreci yaşadıklarına ilişkin bulgulara ulaşılmıştır.

**Sonuç:** Workshoplar yapıları gereği, bilgi çağında tasarımcılardan beklenen özellikleri kazandıracak ortamları sağlamları açısından oldukça yararlı olduğu görülmüş ve tasarım eğitiminde çok daha fazla yer bulmalarının önemli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Grafik Tasarım, Workshop, Tasarım Eğitimi, Durum Çalışması, Bilgi Çağı.

### **A Case Study on Workshop Activities in Design Education**

#### **Abstract**

**Purpose:** Workshops, whose use is becoming more widespread, have been discovered and used frequently, especially by institutions that provide personal and corporate development services to companies. Although its use in the field of education has become increasingly widespread in recent years, the literature review has shown that scientific research on this subject is quite limited. This research aims to eliminate this deficiency in the literature to some extent, to offer suggestions on how to benefit from workshops as an educational environment that will support and strengthen formal education in design education, and to bring a different perspective to the teaching of design courses in the information age.

**Literature Review/Background:** Although workshops are used quite frequently in design education, it has been noticed that the publications on this subject are quite limited. Although the thesis named "On Workshop-Studio Parallelism in Architectural Design Education" can be considered the first of the detailed researches on this field in Turkey, the research is a survey study. The thesis titled "A Studio Method in Architecture Education: Design - Build Studio", on the other hand, does not directly focus on workshops, but is relevant in that it conveys the experience of a "design-build" workshop in detail. The large number of articles found generally only deal with the concepts of the workshops carried out. This research; It is believed that it will contribute to the field by analyzing the workshop processes in order to gain in-depth information.

**Method:** The research was designed as a case study from qualitative research models. Since a single unit of analysis is handled with multiple cases, one of the case study designs, the "multiple case-holistic design" formed the method of the research. Observation and semi-structured interview methods were used while creating the data set within the scope of the research. In the analysis of the data, a comparative thematic analysis was made between the cases by using "cross-case analysis".

**Results:** *When the results regarding the suitability of the workshops for design education in the information age are examined, it has been found out that in both cases discussed within the scope of the research, they have experienced a working process in a democratic environment, process-oriented, where the creativity and motivation of the participants is high, and where they carry out experimental and interdisciplinary studies in cooperation and cooperation.*

**Conclusion:** *Due to the nature of the workshops, it has been seen that they are very useful in terms of providing the environments that will bring the features expected from the designers in the information age, and it has been concluded that it is important for them to find more space in design education.*

**Keywords:** *Graphic Design, Workshop, Design Education, Case Study, Information Age.*

## Giriş

İçinde bulunduğumuz bilgi çağı endüstri döneminden çok daha farklı bir toplum yapısını, farklı değerleri ve farklı ihtiyaçları beraberinde getirmiştir. Bu doğrultuda eğitim sisteminin de çağın ihtiyaçlarını karşılayabilmek adına evrimleşmesi gerekmektedir. Tasarım eğitimi çok daha esnek, deneysel, deneyim temelli, problem çözme becerisi kazandıran, bilgiyi değil bilgiye ulaşmayı öğreten, disiplinlerarası ve eleştirel yapıda olmalıdır. Ancak bu özelliklerin tamamının sadece örgün eğitim sistemi ile kazandırılmayacağı pek çok eğitimci tarafından kabul görmektedir. Bilgi çağında, bir tasarımcının sahip olmasını beklediğimiz özelliklerin bazıları ancak yaygın eğitim ortamlarında kazandırılabilir (İnce ve Işır Yarkataş, 2017). Bu araştırmanın genel amacı ise yaygın eğitim ortamlarından biri olan workshoplardan tasarım eğitiminde nasıl yararlanılabileceğini ortaya koymaktır. Bu genel amaç doğrultusunda;

- Tasarım workshoplarının özellikleri nelerdir?
- Tasarım eğitimine yönelik düzenlenen workshoplarda süreç nasıl gerçekleşmektedir?
- Workshoplarda hangi malzeme ve teknikler nasıl kullanılmaktadır?
- Tasarım workshopların bilgi çağında tasarım eğitimine uygunluğu nedir?
- Katılımcıların workshop sürecine ilişkin görüşleri nedir?

sorularına yanıt aranmıştır.

## Yöntem

İki ile sınırlandırılmış organizasyonlarda, sınırlı sürelerde ve sınırlı katılımcı ile gerçekleştirilen workshop etkinliklerinin araştırma konusu olarak ele alınmasından ötürü araştırma, durum çalışması olarak desenlenmiştir. Tek bir analiz biriminin çoklu durumlar ile ele alınmasından ötürü

de durum çalışması desenlerinden "bütüncül çoklu durum deseni" araştırmanın yöntemini oluşturmuştur.

Çoklu durum çalışmalarında bir konu veya sorun seçilir, araştırmacı konuyu örneklemek için birden fazla durum çalışmasını seçer. Araştırmacı çeşitli araştırma yerlerinden veya tek bir yer içinde birden fazla programdan incelemek için çeşitli programlar seçebilir. Konuya ilişkin farklı bakış açıları ortaya koymak için araştırmacı genellikle çoklu durumları amaçlı bir şekilde belirler (Creswell, 2013, s. 99). Bu doğrultuda biri mimarlık – seramik alanlarının kesişiminde yer alan; biri ise grafik tasarım üzerine gerçekleştirilmiş iki uluslararası tasarım workshopu durum olarak seçilmiştir.

### **Verilerin Toplanması**

Araştırma kapsamında veri seti oluşturulurken gözlem ve görüşme yöntemlerinden faydalanılmıştır.

*Gözlem:* Diğer veri edinme yöntemlerinde olduğu gibi, gözlem yöntemini de değişik ölçütler kullanarak sınıflandırmak mümkündür. Bu çalışmada kapsamında katılım durumuna göre; "doğal (doğrudan)", yapılandırılma durumuna göre ise; "yapılandırılmamış gözlem" kullanılmıştır. Gözlem verilerinin kaydedilmesinde alan notlarının yanında video kamera, ses kayıt cihazı ve fotoğraf makinasından yararlanılmıştır.

*Görüşme:* Görüşme stratejilerini "görüşülenlere göre" ve "araştırmacının tasarımına göre" ikiye ayırmak mümkündür. Görüşülenlere göre sınıflandırıldığında bu araştırma kapsamında "yanıtlayıcı görüşme stratejisi" kullanılmıştır. Biçim açısından bakıldığında ise "ses temelli" ve "yüz yüze görüşme" tercih edilmiştir. Yapısına göre sınıflandırıldığında da bu araştırma kapsamında yapılan görüşmeler "standartlaştırılmış açık uçlu görüşme"lerdir.

*Katılımcıların seçilmesi:* Mülakat, görüşme yolu ile bilgi toplama, ilk önce, kimin ile görüşüleceği konusunda karar vermek ile başlar. Bu da araştırmacının neyi kimin bakış açısından öğrenmeyi istemesini bilmesine bağlıdır (Merriam, 2013, s. 102). Bu bağlamda araştırma kapsamında görüşme yapılacak katılımcılar seçilirken, etkinliklerin yapıldıkları okulların öğrencileri olmamaları ön planda tutulmuştur. Şehir dışındaki başka üniversitelerden gelen katılımcıların, şehire, ortama ve diğer katılımcılara tamamen yabancı olmalarının yaşadıkları süreci daha benzersiz kıldığı öngörülmüştür. Ayrıca tüm katılımcılar ilk defa bir workshopa katılan öğrencilerden seçilmiştir.

## Verilerin Analizi

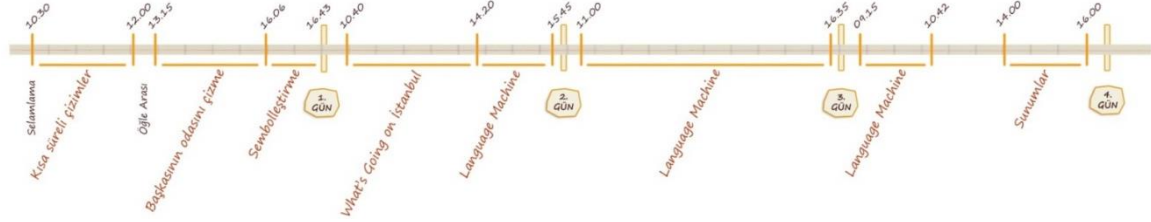
Bu araştırmada "çapraz durum analizi" kullanılarak durumlar arasında karşılaştırmalı tematik analiz yapılmıştır. İzlenen analiz süreci şu aşamaları takip etmiştir; verilerin dökümü, verilerin okunması, temaların çıkarılması, bulguların yazılması ve yorumlanması.

Veriler bilgisayar ortamına aktarılıp, ayıklanıp klasörlendikten ve yedeklendikten sonra bir uzman ham kayıtlar ile yazılı dökümleri karşılaştırmış ve tutarlı olup olmadığını değerlendirmiştir. Daha sonra tüm veri araçları ile toplanan verilere aşına olmak amacıyla bir bütün olarak okunmuş, videolar baştan sona izlenmiştir. Veriler üçüncü defa çok dikkatli bir şekilde satır satır okunmuş ve ilk kodlamalar yapılmıştır. Kodlamalar yapıldıktan sonra veriler bir kez daha okunmuş, kodlar gözden geçirilmiş, gerekli görülen yerlerde değişiklikler yapılmış, yeni kodlar eklenerek kodlamanın son haline ulaşılmıştır. Ayrıca bu aşamada daha sonra bulgular yazılırken kullanılacak doğrudan alıntılar da belirlenmiştir. Bir sonraki adım olarak veri analizi için çerçeve oluşturma çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada temalar alan yazına dayalı olarak oluşturulmuştur. Workshopların özellikleri, yapılan workshop uygulamaları, workshop deneyimleri ile ilgili tez, kitap ve makaleler, internet kaynakları alan yazın özümsemeye kadar tekrar tekrar okunmuştur. Yapılan okumalar ile birlikte kişisel deneyim de elde etmek amacıyla araştırmacı farklı workshoplara katılmış, ayrıca workshoplar tasarlayıp, yürütmüştür. Edinilen teorik ve pratik bilgilerin sonucunda bir tema haritası oluşturulmuştur. Oluşturulan temalar ve kategoriler uzmanlardan oluşan bir komiteye sunulmuş, gelen yorumlar doğrultusunda analiz çerçevesi geliştirilmiş ve son hali verilmiştir.

*Bulguların raporlaştırılması ve yorumlanması:* Çoklu durum seçildiğinde, önce her durumun ve durumlar içindeki temaların ayrıntılı bir şekilde betimlenmesini sağlamak tipik bir biçimdir. Araştırmacı durumun tarihi, olayların kronolojisi veya durumdaki aktivitelerin günbegün yorumlanması gibi hususları detaylandırır. Bu, durum içi analiz olarak adlandırılır ve akabinde durumun anlamının yorumlanması ya da çıkarımların yanı sıra çapraz durum analizi olarak adlandırılan, durumlar arasında karşılaştırmalı tematik analiz yapılı (Creswell, 2013, s. 101). Bu doğrultuda öncelikle her bir durum ayrıntılı olarak betimlenmiş, durumlar içinde gerçekleştirilen etkinlikler kronolojik sıralamayı takip ederek ayrıntılı biçimde aktarılmıştır. Durumlar ilk başta kendi içlerinde bütüncül olarak analiz edilmiştir. Analizler yapılırken doğrudan yorumlamalarda bulunmuş ve kategoriler arasında örüntüler kurulmuştur. Her iki durum da kendi içinde analiz edildikten sonra çapraz durum analizi gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada durumlar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya koyulmuştur. Bulgular aktarılırken gerekli yerlerde alan yazından ve verilerden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Bulguların kolay anlaşılır ve okunabilir bir dille tanımlanmasına dikkat edilmiştir. Son aşamada ise çıkarımlar, benzeşimler ve farklılıklar ortaya konulmuştur.

## Bulgular

### Etkinlik Süreçleri



**Şekil 1.** Durum 1'in zaman çizelgesi

*Birinci uygulama (kısa süreli çizimler):* İlk uygulama olarak yürütücü, öğrencilerin ellerini kâğıttan kaldırmadan ve kâğıda bakmadan iki dakika içinde karşılarındaki kişinin portresini çizmelerini istemiştir. Toplamda her bir öğrenci 16 portre çizimi yapmıştır. Portre çizimlerinden sonra öğrencilerin çantasındaki eşyalardan birer kompozisyon oluşturmaları istenmiş ve hızlı şekilde bu kompozisyonların çizimleri yapılmıştır.

*İkinci uygulama (başkasının odasını çizme):* Katılımcıların 300 kelime uzunluğunda kendi odalarını anlattıkları bir metin yazmaları ve daha sonra tanımadıkları bir katılımcı ile takas etmeleri istenmiştir. Katılımcılara sadece bu ellerindeki metinden anladıkları kadar ile odayı çizmeleri için serbest zaman verilmiştir. Çalışmanın sonunda odaların sahipleri ile çizimler karşılaştırılmış ve doğruya ne kadar yakın olduğu konuşulmuştur.

*Üçüncü uygulama (sembolleştirme):* Önce yürütücünün arka arkaya söylediği beşer kelimedenden oluşan cümleleri piktogram şeklinde çizmeleri istenmiş daha sonra ise katılımcıların kendilerine ait üç özelliği kompozisyon içinde sembollere dönüştürmeleri istenmiştir. Sonra bu semboller sınıfa gösterilerek diğer kişilerin bu özelliği anlayıp anlamadığına bakılmıştır.

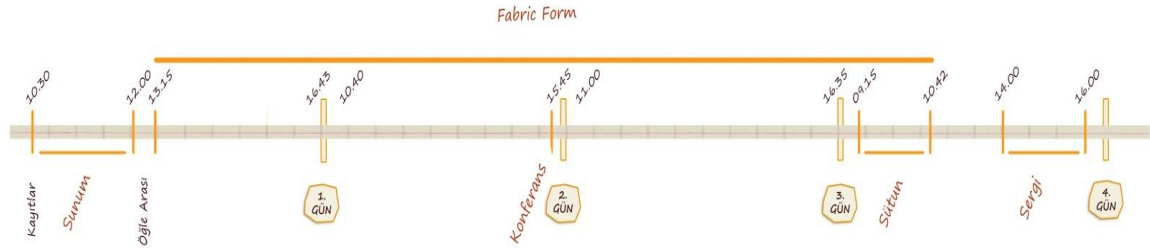
*Dördüncü uygulama (whats going on in istanbul):* Katılımcılar 5'er kişilik gruplara ayrılmış ve İstanbuldaki önemli olayların, etkinliklerin, ikonların, mimari eserlerin, kültürün, tarihin, coğrafi özelliklerin, geleneksel ve çağdaş fikirlerin listesini hazırlamaları istenmiştir. Daha sonra tüm grupların "İstanbul Deneyimi" üzerine birbirleri ile bağlantılı 5'er adet poster tasarımları çalışmanın içeriğini oluşturmuştur. Afişlerin sadece kâğıttan oluşmaları gerekmektedir; kalem, boya, bilgisayar kullanımı yasaktır.

*Beşinci etkinlik (Language machine):* Her bir katılımcı bir kelime yazıp yanındaki kişiye vermiş, bu beş kişilik grupta herkes bir kelime ekleyene kadar devam etmiş ve üç tur tekrarlanmıştır. Sonuç olarak her bir grubun beşer kelimelik üçer adet cümlesi olmuştur. Ana tema yürütücü tarafından çarpık kentleşme olarak belirlenmiştir.

Daha sonra yürütücü her bir gruptan birer alfabe yaratmalarını istemiştir. Alfabeyi oluşturmak için şehri gezip harfe benzettikleri detayları fotoğraflamaları gerekmektedir. Ancak harfler üzerinde manüplasyon yapılması yasaktır.

Öğrencilerin elde ettikleri cümleleri bu harflerle yazmaları ve kısa film ya da bir animasyon filmine dönüştürmeleri son çalışmanın briefini oluşturmuştur.

*Sunum:* Dördüncü gün öğleden sonra üniversitenin konferans salonunda halka açık bir etkinlik düzenlenmiş, sunumda yürütücü ile birlikte her bir gruptan temsilci bir öğrenci workshop sürecini ve çalışmalarını anlatmışlardır.



**Şekil 2.** Durum 2'nin zaman çizelgesi

Workshop yürütücüsü kendini kısaca tanıttıktan sonra, workshop'un konusu ve yapılacak uygulama ile bir giriş yapmış, fabric formun ne olduğundan ve dünyadaki uygulamalarından bahsetmiş ve örnekler göstermiştir. Farklı tekniklerin anlaşılabilmesi için çalışmaların her aşamasından (eskiz aşamasında yapılan çizimler, iskeletin kurulması, kalıpların hazırlanması, alçının dökülmesi, ürünün kalıptan çıkarılması) fotoğraflar ve videolar göstermiştir.

Atölyede çalışma için ön hazırlıklar yapıldıktan sonra yürütücü uygulanması gereken adımları ilk önce kendisi uygulamış daha sonra katılımcılardan ikişer kişilik gruplar oluşturularak önceden hazırlanmış birer kalıp dağıtılarak uygulama sürecine geçilmiştir. Kalıplar 25x35 cm ölçülerinde bir kasa ve kasnak olmak üzere iki parçadan oluşmaktadır. Yürütücü daha sonra kasnakların kasanın içi boş olan kısmına ya da kasanın arkasına koyularak farklı şekillerde kullanılabileceğini göstermiş ve bu farklı kullanımlarla ne gibi uygulamalar yapılabileceği

konusunda bir fikir oluşmasını sağlamıştır. Kasnakların üzerine kumaşı germenin ve büzmenin farklı endişeler oluşturduğunu, daha rastgelesel ve sonsuz ihtimaller içerecek bir şey mi yoksa form verilmiş ve daha pürüzsüz bir şey mi yaratılmaya çalışıldığına göre seçilmesi gerektiğini anlatmış ve tercihi tamamen katılımcılara bırakmıştır. Katılımcıların daha ilk kalıplardan itibaren birbirlerinden çok farklı teknikler denemişlerdir. Kimi gruplar kalıbın zeminine malzemeler koymuş kimisi yüzeye ip ve benzeri materyaller gererek bu gerginlik alanlarından faydalanmış, kimisi kumaşı gerip kalıba çakarak bu gerginlik alanlarından faydalanmış, kimisi buldukları farklı materyallerin dokularından faydalanmıştır. Bu çalışmalar 4. günün sabahına kadar uygulanmaya devam edilmiştir. Diğer bir çalışma ise yürütücü ile birlikte bütün katılımcılarla iş birliği içinde bir beton sütun çalışması gerçekleştirmeleridir. Ayrıca ikinci günün akşamında Ankara Mimarlar Odası'nda yürütücünün Fabric Form üzerine bir konferansı gerçekleşmiştir.

## **Tartışma**

*Workshoplar yapılarına göre incelendiğinde:* Ele alınan durumlardan ilkinin bir konsept ve tasarım problemi etrafında birbirini takip eden bir dizi uygulamadan oluştuğu görülmektedir. Etkinlikler basitten komplikeye doğru bir akış izlemektedir. Hepsi birbirinden farklı uygulamalar olsa da kendi içlerinde hepsi benzer bir yapıyı izlemiştir. İkinci durumda ise tek bir üretim yöntemi üzerine odaklanan biri küçük ölçekli biri büyük ölçekli iki uygulama yapılmıştır. Bu açıdan her iki durumun uygulama süreci birbirinden farklıdır. Yahşibey'de gerçekleştirilen yirmi workshopun ele alındığı Yahşibey Tasarım Çalışmaları kitabı, Grafist kapsamında gerçekleştirilmiş workshopların aktarıldığı Grafist etkinlik kitapları, etkinliklerin paylaşıldığı sosyal medya ortamları incelenmiş ve workshoplarla ilgili ulaşılan tüm makaleler okunmuş, aktardıkları workshopların konseptleri ve uygulama süreçleri incelenmiştir. Bu incelemeler sonucunda araştırma kapsamında ele alınan workshoplarla benzer şekilde bazı workshopların bir tasarım problemini ele aldığı bazıların ise daha çok bir teknik ya da yöntemin tecrübe edilmesi üzerine olduğu görülmüştür. Bu açılardan workshopların planlanışlarına göre; bir tasarım probleminden yola çıkan workshoplar ve bir tekniği öğretmeyi hedefleyen workshoplar olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür. Bir tasarım probleminden yola çıkan workshoplar bu problemler üzerinde çalışıp beraberce bir fikir ya da ürün üretmeyi hedeflerler. Bir tekniği öğretmeyi hedefleyen workshoplar ise bir ustanın kendi geliştirdiği bir tekniğini öğretmesi ya da ustanın tasarlama sürecini gözlemlemeyi hedefler. Ancak öğrencinin bu tekniği kendi deneyimleyerek öğrenmesi ve içselleştirerek üzerinde kendi denemelerini yapması açısından gösterip- yaptırma tekniğinden ayrılmaktadır. Araştırma kapsamında ele alınan workshoplar arasında görülen bir diğer farklılık ise ilk durumun yapılandırılmış, ikinci durumun ise yarı-yapılandırılmış olmasıdır. İlk durumda her bir etkinliğe ne kadar süre ayrılacağı, etkinliklerin hangi sıra ile gerçekleştirileceği bellidir. Yürütücü sürecin planlandığı gibi ilerlemesi için sürekli öğrencilere her bir etkinlik için ne



kadar süreleri olduğunu belirtmiş ve çalışmalarının ilerlemelerini sık sık kontrol etmiştir. İkinci durumda ise etkinlik daha çok öğrencilerin ilerleyişine göre ayarlamıştır. Briefing ve konferans gibi saati belli etkinlikler dışında öğrenciler uygulama sürelerini diledikleri gibi kullanabilmişlerdir. Gruplar kendi hızlarına göre çalışmış ve istedikleri sayıda ürün üretmişlerdir. Yapılandırılmış bir workshopta süreç tüm aşamaları ile önceden tanımlanmış ve eğitimle ilgili stratejiler belirlenmiştir. Her bir uygulamaya ne kadar süre ayrılacağı ve uygulamaların hangi sıra ile uygulanacağı bellidir. Yarı yapılandırılmış workshoplarda ise ana yapı, tasarım problemi ya da öğretilecek teknik yürütücü tarafından belirlenmesine karşın süreç daha esnek planlanmıştır. İlerleyiş katılımcılar ile birlikte oluşur. Bu tarz workshoplarda yürütücünün çok yetkin ve konuya hakim olması gerekmektedir. Yoksa eğitim sürecinin kontrolünü kaybedebilir ve workshopun eğitim olmaktan çıkıp eğlenceye dönüşme tehlikesi vardır.

Workshoplarda planlanan etkinliğin süresi de oldukça önemlidir. Etkinlikte ele alınan konuya göre sürenin iyi ayarlanması gerekmektedir. Sürenin çok kısa ya da çok uzun olması etkinliğin etkisini kaybetmesine yol açacaktır. İlk durumda zaman biraz kısa gelse de yürütücü bu durumu öğrencilerin çözmesi gereken bir başka problem olarak görmüş ve eğitici olduğuna inandığını belirtmiştir. İkinci durumda ise süre oldukça yeterli gelmiş ve daha uzun tutulmaması öğrencilerin motivasyonlarını yitirmemeleri açısından iyi olmuştur. Ancak etkinliğin düzenleniş tarihi, üniversitelerin final sınavı tarihlerine denk gelmesi açısından sıkıntı olmuştur. Ciravoğlu'nun (2001) çalışmasında öğrencilerin %67'si vakit bulamadıkları için etkinliklere katılmadıklarını belirtmişlerdir. Bu workshopa katılan öğrencilerin de zaman yaratmak için büyük çaba harcadıkları görülmüştür. Öğrencilerin bazıları bu yüzden workshopun ilk gününe katılamazken iki tanesi ise sergiye kalamayıp erken dönmek zorunda kalmışlardır. Bir grup öğrencinin ise geceleri final projelerini yetiştirmeye çalışmaları workshopların 24 saat kesintisiz tasarım problemi ile iç içe olma özelliğini kesintiye uğratmaktadır. Bu açılardan workshopların düzenleniş tarihlerinin özenle belirlenmesi gerekmektedir.

*Kullanılan malzeme ve teknik açısından incelendiğinde:* İlk workshopta öğrencilerin daha önce karşılaşmadıkları bir malzeme bulunmamaktadır. Sadece bazı öğrenciler animasyon hazırlamak için gerekli bilgisayar programlarını daha önce kullanmamışlardır ancak grup olarak çalışmayı gerçekleştirmeye yetecek kadar çözmeyi başarmışlardır. Bunun haricinde öğrenciler tasarımda kalem, kâğıt, makas, yapıştırıcı, fotoğraf makinası gibi temel malzeme ve ekipmanları kullanılmıştır. Ancak farklı olarak öğrenciler bu malzemeleri normalde kullandıklarından daha farklı bir bakış açısı ile kullanmak durumunda kalmışlardır. Ayrıca tasarım eğitimcilerinin ısrarla vurguladıkları teknolojinin getirisi olan ayrılaşmadan uzaklaşıp yaratıcılığı ortaya çıkaracak tasarımın temel aşamalarını yaşatması açısından da önemlidir. Katılımcılar hiç bir hazır çizim, fotoğraf, font ya da şablon kullanmamışlar, her bir öğeyi kendileri üretmişlerdir. Bu da ürünlerin

hepsinin birbirlerinden çok farklı olması şeklinde sonuç vermiştir. Sadece kâğıt kullanarak yaptıkları afiş çalışmalarında dahi her grubun çalışması kendi tarzını yansıtmış ve tamamen özgün ürünler ortaya çıkmıştır. İkinci durumda ise öğrenciler ilk defa karşılaştıkları bir teknik ve malzeme ile çalışmışlardır. Yine ilk durumla benzer şekilde malzeme ile birebir iletişim kurmak, yaratıcı süreci ortaya çıkartan ve deneyselliği teşvik eden bir durum olarak görülmüştür.

*Workshopların bilgi çağında tasarım eğitiminin ihtiyaçlarına uygun olup olmadıkları incelendiğinde:* Uygulamaların yürütücünün rehberlik ettiği, yaratıcılığın ve motivasyonun yüksek olduğu, iş birliği içinde ve demokratik bir ortamda gerçekleştiği görülmektedir. Bu beş özelliği taşımanın yanında yardımlaşma, süreç odaklılık, deneysellik ve disiplinlerarasılık özelliklerini de barındırmaktadırlar. Workshopların yapısına ilişkin ulaşılan bu özelliklerin hemen hepsi örgün eğitim ortamlarında ulaşılmaması güç özelliklerdir. Yürütücünün öğrencilerin karşısına tasarım problemleri koyduğu, çözüme ulaşma yolunu göstermek yerine problemleri anlamaları, özümsemeleri, analiz etmeleri ve kendi yöntemleri ile çözebilmeleri için rehberlik etme görevi üstlendiği gözlemlenmiştir. Yürütücü daha çok süreci yönetmiş ve öğrencileri yönlendirmiştir. Bireylerin kendi seslerini bulmaları ve özgün çalışmalar üretebilmeleri de ancak bu yolla gerçekleşebilmektedir. Workshopların yapısı genel olarak hiyerarşik yapıyı kırarak şekildedir. Öncelikle çok küçük gruplarla çalışılması, yürütücünün katılımcılarla birebir ilişki kurmasına izin verir. Yürütücüye istediği an ulaşabilen, soru sorabilen öğrenci ile yürütücü arasındaki mesafe ve çatışki ortadan kalkar. Bu hiyerarşik olmayan ortamda öğrenci kaygılarından kurtulur ve rahatlar. Böylece yaratıcılığı için kendine bir alan bulabilir ve daha deneysel çalışmalara girişebilir. Ancak bu elbette öğretmenin hiçbir otoritesi olmadığı anlamına gelmemektir. Örgün eğitimde hiyerarşiyi vurgulayan unsurlardan biri de önceden belirlenmiş ve zil sesleri ile bölünmüş ders/teneffüs saatleridir. Öğrencilerin ne zaman çalışacakları ve ne zaman dinlenecekleri kati olarak belirlenmiştir ve öğrencilerin bu konuda hiçbir söz hakları yoktur. Bu saatlere dakikası dakikası uymaları gerekmektedir ve uyulmaması durumunda belli cezaları vardır. Bu etkinlikte yürütücü uygulamanın süresini öğrencilere bildirdikten sonra bu süreyi nasıl değerlendireceklerini öğrencilere bırakmıştır. Öğrenciler istedikleri zaman mola vermiş, istedikleri zaman yemek yemiş ya da atölyeyi terk etmişlerdir. Tüm gruplar ve bireyler çalışma tempolarını kendileri ayarlamışlardır. Ayrıca örgün eğitimde eğitimin büyük çoğunluğu okul binasında ve sınıflarda gerçekleşir. Öğrencinin ders esnasında sınıfı terk etmesi yasaktır. Burada ise yürütücü bazı uygulamalarda öğrencilere çalışmayı bitirmeleri gereken saati söyledikten sonra çalışmalarını istedikleri yerde yapabileceklerini söylemiştir. Böylece öğrenciler kendilerini nasıl daha rahat hissediyorlarsa o şekilde çalışabilmişlerdir. Farklı disiplin ve kültürden bireylerle işbirliği içinde çalışma becerisi bilgi çağı tasarım eğitiminin önceliklerinden bir tanesidir. Çünkü artık tasarımlar bir işbirliği süreci haline gelmiştir. Ancak maalesef örgün iletişim tasarımı programlarının çoğunda ödevler genellikle bireysel çalışmalara yönelik verilir. Başka

disiplinlerden bireylerle iş birliği yapmayı gerektiren projeler genellikle oldukça nadirdir. Örgün eğitimde çok nadiren de olsa verilen grup çalışmaları ise eğitimciler tarafından takip edilmemekte sonuç olarak çalışmayı yine bir ya da iki kişi üstlenmektedir. Bu durum öğrencilerin bir grup ile nasıl çalışmalarını gerektiğini öğrenememelerine sebep olmaktadır. Oysaki bilgi çağında artık meslekler bireysel olarak değil proje temelli ve disiplinlerarası çalışmalar yapmaktadırlar. Bu yüzden bir tasarımcının sadece kendi meslektaşları ile değil, farklı meslek grubundan kişiler ile de ortak bir proje üstünde çalışmayı öğrenmeleri elzemdir. Bunun için de farklı disiplin, ekol ve kültürden bireylerle iş birliği yapmayı gerektiren bu tarz uygulamalar oldukça önem kazanmaktadır. İlk başta işbirliği içinde çalışmakta zorlanan öğrenciler dört gün gibi kısa bir sürede iş birliği içinde çalışma becerilerini geliştirme konusunda büyük başarı göstermişlerdir. Orada bulunmak için devamsızlıktan sınıfta kalmakla tehdit edilmeyen, tamamen kendi ilgi ve yönelimlerine göre başvuruda bulunmuş bireylerin bir araya gelmesi oldukça ilgili ve motive olmuş bir çalışma ekibinin oluşmasına neden olur. Ayrıca tüm workshop süreci boyunca kesintisiz olarak tasarım problemine odaklanabilen katılımcıların motivasyonu yükselir. Motivasyonu artıran bir başka unsur ise bireyin beğenilme kaygılarının ortadan kaldırılmasıdır. Böylece birey doğru, düzgün ve kabul edilebilir bir çalışma yapmaya çalışmaktansa kendisine deneme ve yanılabilme şansı verir. Her denemesinde farklı şeyler keşfeden birey daha da motive olur ve öğrenmenin hazzını tekrar yaşamak için yeni çalışmalar üretmeye hevesli olur. Bu görüşle doğru orantılı olarak öğrencilerin workshop boyunca atölyenin hazırlanması, temizlenmesi, serginin kurulması, alçının hazırlanması, dökülmesi, ağır kalıpların taşınması, malzemelerin, tasarım fikirlerinin ve tecrübelerin paylaşılması gibi konularda bütün workshop boyunca yardımlaşarak çalıştıkları dikkat çekicidir. Bilgi çağında tasarım eğitimi tartışılırken tasarım eğitimcilerinin en çok vurguladıkları özelliklerden birisi de işbirliğidir. Günümüzde hem farklı disiplinlerle hem de meslektaşlar ile işbirliği içinde çalışmak neredeyse bir zorunluluk halini almıştır. Örgün eğitimin desteklediği bireyselcilik ise işbirliği içinde çalışma becerisinin oluşmasına ket vururken, işbirliği ağlarının oluşmasına olanak sağlayacak ortamı oluşturmaktan da uzaktır. Workshopların rekabetçi olmayan, disiplinlerarası yapısı ise işbirliğini destekler bir ortamdır. Farklı ekollerden, kültürlerden ve disiplinlerden gelen katılımcıların birarada çalışmaları; aralarında bir diyalog kurulmasına ve önyargıların ortadan kalkmasına, networkler kurulmasına vesile olur. Öğrenciler bireysel tasarım alışkanlıklarından sıyrılarak, farklı bireylerin fikirlerine saygı duymayı, başka insanlar ile çalışabilmeyi ve hangi alanlarda grubuna en verimli katkıyı sağlayabileceğini keşfeder. Özellikle öğrencilerin mezun olduktan sonra iş piyasasına atıldığında bocalamaması açısından workshoplar büyük önem arz etmektedir. Bu bağlamda deneyselliğe çok yer yoktur. Oysa bir tasarım öğrencisinin deneysel çalışmalar yapabileceği en rahat ortam eğitim aldığı dönemdir. İş hayatına atıldıktan sonra müşterinin ve piyasanın istekleri ne yazık ki deneysel araştırmalar yapmaya elverişli olmamaktadır.

Öğrencilerin kendi tarzlarını oluşturabilmeleri, kendi seslerini bulabilmeleri için, malzemelerle ve tekniklerle denemeler ve araştırmalar yapmasına olanak sağlamak bu açıdan çok önemlidir. Ancak not kaygısı taşıyan öğrenciler genellikle geçer not alacağına inandıkları en güvenli yolları tercih etmektedirler. Genelde yapılan çalışmalar öğretmenin gösterdiği örnek ya da önceki yıllarda yapılmış çalışmaların benzerleridir. Workshoplar ise pek çok yönden öğrencinin üzerindeki baskıların kalkmasına ve deneysel çalışmalar yapabilmesine olanak tanır. Disiplinlerarasılık yine bilgi çağında tasarım eğitiminin en vurgulanan özelliklerinden biridir. Artık disiplinler bir tasarım eğitimi çağımızda yeterli bulunmamaktadır. Örgün eğitimde ise bu konuda girişimler olmasına karşın disiplinler bir eğitim yapısına göre kurgulanmıştır. Yaygın eğitim ortamları ise disiplinlerarası geçişlerin sağlanması açısından çok daha kullanışlıdır.

*Yaşanan problemler açısından incelendiğinde:* Workshoplar müfredat dışı etkinlikler oldukları için yürütücüler karşısında çok fazla bilinmeyen vardır. Hiç tanımadıkları ve büyük çoğunluğu da birbirini tanımayan öğrenciler, daha önce hiç kullanmadıkları bir çalışma ortamı, farklı bir kültür, yabancı dil karşılaşılan en temel zorluklardır. Yürütücülerin çalışmanın kontrolünü yitirmeleri workshop çalışmalarının en büyük riskleri arasındadır. Workshopların oyuna ya da tatile dönmesi ise en çok aldığı eleştiridir. Ancak iki yürütücünün de alanlarına çok hakim oldukları, daha önce pek çok workshop düzenledikleri için bu konuda çok yetkin oldukları ve süreci çok başarılı bir şekilde yönettikleri gözlemlenmiştir. Bu yüzden iki durumda da yürütücülerden kaynaklı bir probleme rastlanmamıştır. İlk grupta yaşanan problemlerin başında yabancı dil sorunu gelmiştir. Öğrencilerin bazılarının yabancı dili yeterli seviyede olmadığı için kendilerini ifade etmekte ve grup çalışmalarında karar mekanizmasına ortak olmakta zorlanmışlardır. Ancak sonunda yaşanan bu problemi çalışmalarına oldukça yaratıcı bir şekilde yansıtarak çalışmalarının ana çıkış noktası haline getirmişlerdir. Yaşanan bir diğer sorun ise örgün eğitimin getirdiği bireysel çalışma alışkanlıklarından kaynaklanmıştır. Öğrenciler kendi üniversitelerinde bireysel çalışmaya alışkın olduklarını belirtmişlerdir. Üniversiteye gelene kadar yarışmayı ve rekabeti körükleyen örgün eğitim sistemi, üniversite de farklı değildir. Apple (2006), bu bireycilikten şu şekilde bahsetmektedir; "Zaten üniversiteye geldiğinizde, özneleşmiş, tabi kılınmış oluyorsunuz. Yani, artık kolektif bir insan değil, sadece bir birey olarak kendinizi algılıyorsunuz ve öyle algılanıyorsunuz." Oysa bilgi çağında disiplinler arasındaki sınırlar kaybolmaya başlamıştır. Artık projeler belli bir problem üzerine çalışan farklı disiplinlerden kişilerin ortak çalışmasını gerektirir hale gelmiştir. Bu yüzden bilgi çağında tasarım eğitimcilerinin en çok vurguladıkları konuların başında işbirliği gelmektedir. Tasarımcılar "yaratıcı" egolarından sıyrılıp, farklı kişilerle uyum içinde çalışabilmeyi, hangi noktada ön plana çıkıp hangi noktada geri planda duracağını öğrenmeli ve projenin hangi alanlarında en faydalı olacağını keşfetmelidir. İkinci durumda yaşanan problemler daha çok malzemenin yanlış ve dikkatsiz kullanılmasından kaynaklı problemlerdir. Ancak malzemeyle ilk kez çalışan öğrenciler için bu durum oldukça

normaldir ve ilk denemelerden sonra bu problem ortadan tamamen kalkmış ve çalışmanın geri kalanında bir sorun teşkil etmemiştir. Yaşanan bir diğer sorun ise öğrencilerin ilk çalışmalarında "overdesign" yapmış olmalarıdır. Yani her şeyi aynı anda yapmaya kalkmışlardır. Yürütücü aslında bu konuda öğrencileri uyarmıştır ancak pek işe yaramadığı görülmüştür. Pek çok grup bu yüzden çalışmalarını kalıptan çıkaramamıştır. Yine de öğrencilerin çok hevesli olmaları, malzemeyi ve tekniği tanımamaları ve tasarımlarının nasıl şekil alacağını hayal edememeleri düşünüldüğünde oldukça normaldir. Öğrenciler malzemeyi ve tekniği anladıkça tasarımlarını sadeleştirmeye, kontrol etmemeye çalışmak yerine, yer çekiminin ve kumaşın esnekliğinin işini yapmasına izin vermeye başlamışlardır. İki durumda karşılaşılan problemler incelendiğinde birbirlerinden tamamen farklı oldukları görülmektedir. Direkt workshop yönteminden kaynaklı herhangi bir soruna rastlanılmamıştır. Katılımcılar da grup çalışması ve yabancı dil kaynaklı yaşadıkları sorun haricinde bir problemden bahsetmemişlerdir.

*Katılımcıların durumlara yönelik olumlu görüşleri incelendiğinde:* Durumlara dair katılımcıların beyan ettikleri olumlu görüşler her iki durumda da aynıdır. Özgür ortam, yeni insanlarla tanışmak, kısa sürede üretim, düşünsel ve kültürel iletişim öğrencilerin vurguladıkları olumlu görüşlerdir. Ayşen Ciravoğlu'nun (2001) yaptığı anket çalışmasında da öğrencilerin ve öğretim üyelerinin en çok vurguladıkları kavramın özgürlük olduğu görülmektedir. Öğrencilerin değerlendirmelerine göre örgün eğitimdeki stüdyo derslerinde kısıtlayıcı bir ortam vardır ve anketi yanıtlayanlar workshoplarda daha özgür bir ortam olduğu, dolayısıyla daha bağımsız tasarımlar yapıldığı konusunda aynı düşüncededirler. Yine aynı çalışmada verilen % 40 oranda farklı düşünceler ve bakış açıları tanımak, %30 oranda deneyimleri artırmak yanıtları yeni insanlarla tanışmak ve düşünsel ve kültürel iletişim yanıtları ile paralellik göstermektedir. Bu özellikler örgün eğitimde yeterince bulunmayan özelliklerdir ve bilgi çağında tasarım eğitimi için oldukça gereklidir.

## **Sonuç**

Workshopların bilgi çağında tasarım eğitimine uygunluğuna bakıldığında ele alınan durumların yürütücünün rehberliğinde, demokratik bir ortamda, süreç odaklı gerçekleştiği; katılımcıların yaratıcılıklarının ve motivasyonlarının yüksek olduğu, birbirleri ile yardımlaşarak ve iş birliği içinde deneysel ve disiplinlerarası çalışmalar gerçekleştirdikleri bir çalışma süreci yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan bu temalar ICOGRADA Tasarım Manifestosu ışığında tartışılan yeni binyılda eğitimin sahip olması gereken özelliklerin büyük çoğununu karşılamaktadır. Bu özelliklerin pek çoğunun örgün eğitimde sağlanmasının zor ya da mümkün olmadığı birçok eğitimci tarafından kabul edilmektedir. Bu açıdan örgün eğitimin workshoplar tarafından desteklenmesi, bilgi çağının şartları ve gereksinimleri göz önüne alındığında büyük önem arz etmektedir. Bu doğrultuda kurumlar ve eğitimciler arasında bilgi ağlarının kurulması oldukça

önemlidir. Yapılan araştırmada katılımcıların neredeyse tamamının katıldıkları workshoplardan öğretmenleri vasıtasıyla haberdar olarak katıldıkları öğrenilmiştir. Bu doğrultuda eğitimci arasındaki bilgi ağırları güçlenmeli; eğitimciler düzenlenen workshoplardan öğrencilerini haberdar etmeli ve workshoplar gerçekleştiren organizasyonlar hakkında öğrencilere bilgi verilmelidir.

Ayrıca yine yapılan araştırma göstermiştir ki katılımcıların büyük çoğunluğu son sınıf ya da yüksek lisans öğrencileri olmalarına karşın daha önce ya bir workshopa katılmışlar ya da hiç katılmamışlardır. Bu durum farklı platformlardan beslenmesi gereken tasarım eğitimi öğrencileri açısından oldukça üzücü bir durumdur. Öğrenciler bu tarz etkinliklere katılmaları için teşvik edilmeli ve bu sayı artırılmalıdır.

Workshoplar sadece öğrenciler için değil eğitimciler için de oldukça önemli bir yere sahiptir. Harry Cleaver çağımızda akademisyenlerin yaşadığı "yabancılaşma" durumundan bahseder; işlerinden yabancılaşma, ürünlerinden yabancılaşma, terfi, maaş artışı, araştırma fonları ve diğer primler için rekabet içinde olduğu meslektaşlarından yabancılaşma ve en sonunda kendi varlık- türlerinden yabancılaşma (Cleaver, 2006). Tasarım ve sanat alanlarına yepyeni açılardan bakmak, bilgiyi keşfetme sürecini demokratik ve eleştirel bir ortamda öğrencilerle paylaşarak kesintisiz bir tasarım sürecinde bir araya gelmek ve sonucunda işbirlikli bir ürün (ya da proje) ortaya koymak eğitimcilerin yaşadığı "yabancılaşma" duygusunun azalmasında da etkili olmaktadır. Özellikle İstanbul gibi workshoplar düzenlenen kurumlara uzak anadolu şehirlerindeki akademisyenlerin kendi kurumlarında workshoplar düzenlemeleri ve yürütmeleri bu açıdan oldukça faydalı olacaktır.

## KAYNAKÇA

APPLE, M. (10 Mart 2006). M. Apple ile eğitim üzerine bir röportaj. *Otonom Dergisi* (7).

CİRİVOĞLU, A. (2001). *Mimari tasarım eğitiminde workshop-stüdyo paralelliği üzerine*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

CLEAVER, H. (18 Şubat 2006). *Okul-ışi ve okul-ışine karşı mücadele*.  
<http://www.otonomdergisi.org/index.php/makaleler/ceviri/124-okul-isi-ve-okul-isine-karsi-mucadele> (Erişim Tarihi: 22.08.2016).

CRESWELL, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri, beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. (Çev: M. Bütün ve S. B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.

Öznur Işır, Metin İnce, "Tasarım Eğitiminde Workshop Etkinlikleri Üzerine Bir Durum Çalışması",  
**ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 1 (2), Aralık 2021, ss. 180-194.

İNCE, M., IŞIR YARKATAŞ, Ö. (2017). Tasarım çalıştayları (workshopları) ve çağdaş tasarım eğitiminde önemi. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (13).

MERRIAM, S. B. (2013). *Nitel araştırma-desen ve uygulama için bir rehber*. (Çev: S. Turan). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.