

Gestalt kuramı ve hareketli tipografi: Uzaktan öğretim yöntemiyle öğrenci deneyimleri - Fenomenolojik bir inceleme¹

Lefika Yılmaz Sandal² , Metin İnce³ 

²Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Doktora Mezunu, Eskişehir, Türkiye.

³Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Eskişehir, Türkiye.

ÖZET

Bu çalışmanın odak noktası, "Grafik Tasarımı III" dersi kapsamında öğrencilerin, Gestalt Kuramı'na dayalı hareketli tipografi tasarım sürecine ilişkin deneyimlerini incelemektir. Araştırma, Gestalt Kuramı'nın öğretiminin öğrenciler üzerindeki etkisini keşfetmek amacıyla nitel araştırma yaklaşımı ve fenomenoloji deseni kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Fenomenoloji, bireylerin deneyimlerini anlamak ve yorumlamak için kullanılan bir araştırma metodolojisidir. Çalışma, 2020-2021 öğretim yılı bahar döneminde uzaktan öğretim yoluyla gerçekleşen "Grafik Tasarım III" dersini alan sekiz öğrenci üzerinde yürütülmüştür. Araştırma verileri; gözlem, görüşmeler, doküman incelemesi, görsel-işitsel malzemelerin birleşiminden elde edilmiş ve içerik analiziyle değerlendirilmiştir. Bu analiz sonucunda öğrencilerin, Gestalt Kuramı anlamlandırma süreçlerini "kıyaslama", "tasarlama" ve "üretme" olmak üzere üç ana tema etrafında şekillendirdikleri görülmüştür. Araştırma sonuçları, öğrencilerin Gestalt Kuramı'nın temel kavramlarını daha iyi anlamalarının tasarım süreçlerine nasıl olumlu etki sağladığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle, grafik tasarım derslerinde Gestalt Kuramı ve ilkelerini öğrencilere daha etkili bir şekilde aktarmak amacıyla ders planlarının gözden geçirilip geliştirilmesi ve bu konuda daha fazla eğitim verilmesi önerilmektedir.

ANAHTAR KELİMELER

Fenomenolojik araştırma, Gestalt görsel algı ilkeleri, Gestalt kuramı, görsel algı.

Gestalt theory and kinetic typography: Student experiences through distance learning - a phenomenological study

ABSTRACT

The focal point of this study is to examine the experiences of students in the context of the process of designing kinetic typography based on Gestalt Theory within the scope of the 'Graphic Design III' course. The research was conducted using a qualitative research approach and a phenomenological design to explore the impact of Gestalt Theory instruction on students. Phenomenology is a research methodology employed to understand and interpret individuals' experiences. The study was carried out with eight students who took the 'Graphic Design III' course during the spring semester of the 2020-2021 academic year, which was conducted through remote teaching. Research data were obtained through a combination of observation, interviews, document analysis, and visual-auditory materials, and were evaluated through content analysis. The analysis revealed that students shaped their processes of understanding Gestalt Theory around three main themes: 'comparison,' 'design,' and 'production.' The study results indicate that students gained awareness of how understanding the fundamental concepts of Gestalt Theory influences their design processes. Therefore, it is recommended to review and enhance course plans and provide more education to effectively convey Gestalt Theory and its related principles to students in graphic design courses.

¹ Bu makale doktora tezinden üretilmiştir. Çalışma için Anadolu Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan 03.11.2020 tarihi ve 58844 karar sayılı etik kurul onayı alınmıştır.

KEYWORDS

Phenomenological research, Gestalt principles of visual perception, Gestalt theory, visual perception.

Giriş

Bireyler, yaşamları süresince çevrelerinde sunulan yazılı veya görsel içerikli iletileri anlamlandırmaya yönelik sürekli bir çaba içerisindeyler. Bu iletileri etkili bir şekilde kavramak ve yorumlamak, algı sürecinin gelişmesiyle mümkün olmaktadır. Gelişmiş algılama yeteneğine sahip bireyler, bakmanın ve anlammanın arasındaki temel farkı kavrarlar ve iletileri anlamlı bir biçimde yorumlama kabiliyetine sahip olurlar.

Bireyin zihinsel kapasitesi, çevresel karmaşıklıkla yüzleştğinde görsel verileri sadeleştirme, düzenleme ve anlamlı bir yapıya dönüştürme amacıyla çaba sarf eder. Bu süreçte insan beyni, bilgiyi anlamaya yardımcı olacak bir şekilde düzenler ve önemli öğeleri arka planda ayırt etmeye çalışır. Benzer bir şekilde, duygusal deneyimler anlamlandırılırken de bu düzenleme süreci kullanılır. Algı psikolojisi alanında çalışan bilim insanları, bu süreçleri "Gestalt" olarak tanımlamış ve bu konuyu detaylı bir şekilde incelemişlerdir (Arnheim, 1974; Katz & Tyson, 1950; Koffka, 1935; Wertheimer, 1938). Dolayısıyla bu kuram, algısal ve duygusal süreçlerin düzenlenmesiyle ilgili olarak psikoloji alanında temel bir rol oynar.

Grafik tasarımında Gestalt Kuramı, görsel algının öğeleri nasıl bir araya getirdiğini, düzenlediğini ve nasıl bir bütün olarak yorumladığını anlamak amacıyla kullanılan bir teoridir. Bu kuram, görsel algının parçaların toplamından daha fazlasını ifade etme eğiliminde olduğunu öne sürer (Koffka, 1935; Moore & Egeth, 1997; Murray, 2000; Guberman, 2017). İnsan zihni, birbiriyle ilişkili unsurları gruplandırarak, benzer özelliklere sahip öğeleri bir araya getirerek ve düzenleyerek karmaşıklığı basitleştirme eğilimindedir.

Gestalt Kuramı, bireyin bir diyagramı nasıl algıladığını ve içsel olarak nasıl organize ettiğini anlamak için çeşitli prensipleri içerir. Bu prensipler arasında benzerlik, devamlılık, kapanış, simetri ve oran gibi kavramlar bulunur. Tasarımcılar, bu prensipleri kullanarak görsel iletişimde etkili ve anlamlı bir düzen oluşturabilirler. Chuang vd. (2023, s. 12) Gestalt Kuramı'nı fotoğraf eğitiminde kullanarak bu kuramın görüntülerin kompozisyonunu anlama ve tanımlamadaki rolünü vurgularken; Kanlıoğlu ve Öztürk (2022) Gestalt ilkelerinin fotoğrafta kullanılmasının, kompozisyon olarak başarılı örnekler sağladığını çözümlenmişlerdir.

Görsel öğelerin etkileşimli öğretim ortamlarında kullanılmasıyla ilgili Erişti vd. (2013) tarafından yapılan çalışma, öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek ve anlamlandırmayı güçlendirmek adına görsel algı kuramlarının önemine vurgu yapmaktadır. Ayrıca, O'Connor'un (2013) Gestalt algı teorileri bağlamındaki araştırması, renklendirme ve kontrast gibi görsel tasarım unsurlarının kullanımının, iletişim tasarımının etkinliğini artırma potansiyelini ele almaktadır. Yanık (2018) ise Türkiye'de sanat ve tasarım dergilerinin kapaklarını incelediği çalışmada Gestalt görsel algı ilkeleri ile yapılan çalışmaların, izleyiciye verilmek istenen etkiyi daha etkili bir şekilde ilettiğini tespit etmiştir.

Gestalt Kuramı'nın tasarımda uygulanması, özellikle Rudolf Arnheim'in Gestalt algısı ve sanatı arasındaki bağlantı aracılığıyla, tasarım alanı üzerindeki etkisini vurgulayan Carbon, (2019, s.10)' un çalışmada açıkça görülmektedir. Ayrıca Behrens (1998) sanat, tasarım ve Gestalt Kuramı arasındaki ilişkiyi tartışarak Gestalt ilkelerinin tasarım uygulamalarına entegrasyonunu daha da desteklemiştir.

Paay ve Kjeldskov (2007, s. 289) mevcut arayüz tasarımlarının değerlendirilmesinde Gestalt Kuramı'nı kullanmış ve tasarımdaki kullanıcı deneyiminin değerlendirilmesindeki önemini göstermiştir. Roth (1995, s. 46) , dijital medya tasarımında Gestalt psikolojisinden türetilen ilkelerin anlaşılmasına dayalı görsel okuryazarlığın önemini vurgulamış ve bunun teknolojik bağlamla olan ilişkisini değerlendirmiştir. Ayrıca Gestalt Kuramı'nın uygulanması, insan-

bilgisayar etkileşimi (Oviatt vd, 2003) ve turizm (Scott, 2020) gibi alanlara da uzanmaktadır. Böylelikle kuramın çok yönlülüğünü ve çeşitli alanlarda yaygın uygulanabilirliğini göstermektedir.

Bu kuram, tasarımın sadece bileşenlerinin değil, aynı zamanda bu bileşenlerin birleşiminden ortaya çıkan bütünsel anlamın da önemli olduğunu vurgular. Bu bağlamda, tasarımın Gestalt Kuramı ilkelerine uygun olması, görsel algının daha sistematik ve anlamlı bir biçimde inşa edilmesini gerektirir (Arnheim, 1974; O'Connor, 2013). Tasarımda Gestalt ilkelerini içselleştirmek, görsel deneyimi zenginleştirir ve izleyiciye daha derin bir anlam katmada önemli bir rol oynar.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın genel amacı, grafik anasanat dersi kapsamında Gestalt Kuramı'na dayalı hareketli tipografi tasarım süreçlerini uzaktan öğretim yoluyla öğrencilerin deneyimlerini incelemektir. Bu bağlamda, aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

Uzaktan öğretim yoluyla gerçekleştirilen ders sürecine katılan öğrencilerin görüşleri nelerdir?

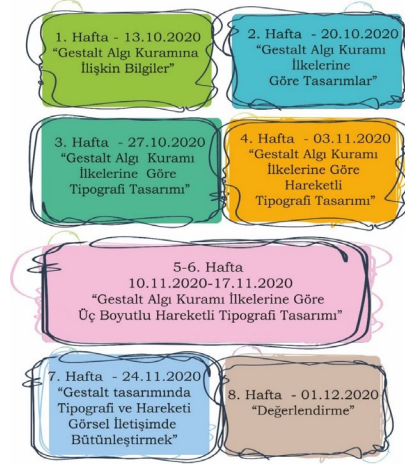
Uzaktan öğretimle sunulan Gestalt Algı Kuramı ilkesine göre yapılan hareketli tipografi tasarım eğitimi ve proje süreci öğrenciler için nasıl bir deneyim sunmaktadır?

Öğrenciler, uzaktan öğretim yoluyla öğrendikleri hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal grüplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendirmektedirler?

Yöntem

Bu çalışma Anadolu Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulunun 03.11.2020 tarih ve 58844 sayılı kararı ile uygun görülmüştür. 2020-2021 güz dönemi için eğitimin devam etmesi konusunda Anadolu Üniversitesi'nin senatosu tarafından alınan bir kararla atölye ve uygulama derslerinin uzaktan öğretim yoluyla gerçekleştirilmesine yönelik değişiklik yapılmıştır. Araştırma, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü ana sanat "Grafik Tasarım III" dersini alan üçüncü sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma, Gestalt Görsel Algı Kuramı'nın ilkelerini temel alarak öğrencilerin hareketli tipografi tasarımında yaratıcılıklarını ortaya koymayı ve bu deneyimleri fenomenoloji (olgubilim) yaklaşımıyla yorumlamayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın desenlenme yöntemi olarak fenomenoloji kullanılmıştır. Fenomenoloji, bireylerin deneyimlerini ve algılarını doğrudan inceleyen bir metodolojidir. Bu durumda, öğrencilerin hareketli tipografi tasarımı süreçlerini öznel bir perspektiften anlamak hedeflenmektedir. Creswell (2013), fenomenolojik bir çalışmanın temel amacının, "bir grup insanın belirli bir fenomen veya kavramla ilgili deneyimlerini ortak bir anlam çerçevesinde tanımlaması" olduğunu belirtmektedir. Bu fenomen, bireyin yaşadığı herhangi bir deneyim olabilir. Eğitim ortamlarında gerçekleştirilen fenomenolojik araştırmaların genellikle katılımcıların belli bir fenomenle ilgili deneyimlerini, algılarını, duygularını somutlaştırmak amacıyla kullanıldığı belirtilir (Yüksel & Yıldırım, 2015, s. 9). Bu bağlamda yapılan araştırma, görsel sanatlar eğitimi alan öğrencilerin grafik tasarım atölye dersinde uzaktan öğretimle nasıl etkileşimde bulduklarını ve bu süreçte Gestalt Görsel Algı Kuramı ilkelerine dayalı hareketli tipografi tasarımlarını nasıl uyguladıklarını ve yorumladıklarını incelemektedir. Katılımcılar, deneyimlerini ve düşüncelerini sanatsal ürünler aracılığıyla ifade imkânına sahiptir. Bu durum öğrencilere, tasarım deneyimlerini somutlaştırma ve görsel olarak ifade etme olanağını sunar. Araştırmanın uygulama sürecinde gerçekleştirilen konular Görsel 1'de verilmiştir.



Görsel 1 Etkinlik süreci

Araştırmanın Katılımcıları

Fenomenolojik araştırmalarda, katılımcılar genellikle araştırmanın odaklandığı fenomeni yaşayan ve bu fenomenle ilgili deneyimlerini ifade edebilen bireylerden veya gruplardan seçilir (Yıldırım & Şimşek, 2016). Bu tür bir çalışmada, belirli bir olay, durum veya konu (fenomen) etrafındaki bireysel deneyimlerin anlamlarını ve özelliklerini anlamak amaçlanır. Bu bağlamda, fenomenolojik araştırmaya katılan bireylerin, incelenen fenomenle ilgili önemli ve anlamlı deneyimlere sahip olmaları önemlidir. Yani, araştırmanın odaklandığı konuyla ilgili derin ve anlamlı deneyimlere sahip olan katılımcılar, fenomenolojik araştırmanın daha etkili ve anlamlı bir şekilde gerçekleştirilmesine katkıda bulunabilirler (Creswell, 2021). Katılımcılardan, deneyimledikleri fenomeni ayrıntılı bir şekilde betimlemeleri istenir. Araştırmacı, bu öznel deneyimleri anlamak ve açıklamak için katılımcıların ifadelerini kullanmıştır.

Bu araştırmanın katılımcıları, 2019-2020 öğretim yılı güz döneminde Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nde, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde yer alan Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda, grafik atölyesi dersini alan ve üçüncü sınıfta bulunan 8 öğrenciden oluşmaktadır.

Araştırmada öğrencilerin gerçek isimleri gizli tutulmuş ve araştırmacı tarafından öğrencilere gerçek isimlerinin baş harflerinden kod isimler verilmiştir. Araştırma grubundaki görsel sanatlar öğretmen adayları, belirtilen dönemde zorunlu olan atölye (grafik) dersini seçmiş öğrenciler arasından, gönüllülük esasına dayalı olarak, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Fenomenolojik araştırmalarda amaçlı örnekleme yöntemi, araştırmacının belirli bir fenomeni daha iyi anlaması ve derinlemesine keşfetmesi amacıyla seçilmiş katılımcıları içerir. Bu yöntem, özellikle araştırmanın odak noktasındaki fenomenin zengin ve ayrıntılı bir şekilde anlaşılacak istendiği durumlarda kullanılır (Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 67). Bu yaklaşım, araştırmacının fenomenin içsel yapısını kavramasına ve katılımcıların deneyimlerini daha zengin bir şekilde anlamasına yardımcı olur.

Bu çalışmada amaçlı örnekleme türlerinden biri olan maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu örnekleme, araştırmacının katılımcılarla derinlemesine mülakatlar yapmasına, gözlemlerde bulunmasına veya diğer nitel veri toplama yöntemlerini kullanarak katılımcıların öznel deneyimlerini daha kapsamlı bir şekilde anlamasına olanak tanır.

Fenomenolojik bir araştırmada, fenomenin katılımcılar arasında değişiklik gösterdiği durumlarda farklı bakış açılarını vurgulamak amacıyla maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi tercih edilebilir (Ersoy, 2016, s. 80). Çalışmanın yapıldığı örnekleme grubuna ait bilgiler Görsel 2'de sunulmuştur.



Görsel 2 Örneklem grubu

Veri Toplama Araçları

Nitel araştırmada veri toplama, çeşitli yöntemler ve araçlar kullanılarak birden fazla yolla sağlanabilir. Nitel araştırmada veri toplama süreci, genellikle katılımcıların öznel deneyimlerini, tutumlarını, düşüncelerini ve algılarını anlamayı amaçlar. Farklı veri toplama yöntemleri, araştırma sorularına ve hedeflerine uygun olarak seçilebilir. Erkuş'a (2017, s.153) göre bir araştırmanın başarıyla yürütülebilmesi için problemine, değişkenlerine, sorularına, koşullarına ve diğer faktörlerine uygun yöntemlerin kullanılması gereklidir. Yani araştırmacının seçtiği metodolojinin, soruların ve diğer unsurların belirlenen problemle ve çalışma bağlamıyla uyumlu olması gerekir. Bu, araştırma sürecinin doğru yönlendirilmesi ve güvenilir sonuçlar elde edilmesi için önemli bir prensiptir.

Fenomenolojik araştırmalarda veri toplama süreci fenomeni doğrudan deneyimlemiş olan bireylerle yapılan mülakatları içerir. Mülakat, katılımcıların deneyimlerini, duygularını, düşüncelerini ve anlamlarını açıklamalarına olanak tanıyan bir etkileşim biçimidir. Ancak, bu yöntem dışında fenomenolojik çalışmalar, şiir, gözlem ve dokümanlar gibi çeşitli veri kaynaklarını kullanma esnekliğine sahiptir. Veri toplama süreci bu tür çalışmalarda bu çeşitliliği yansıtabilir (Creswell, 2021, s. 81). Bu zenginleştirilmiş veri toplama süreci, fenomenolojik araştırmalarda daha geniş bir anlama ve yorumlama yeteneği sağlar.

Genel olarak nitel araştırmalarda kullanılan veri kaynakları dört ana kategoride toplanabilir: Bu kategoriler gözlemler (katılımcı veya gözlemci tarafından yapılan gözlemler), görüşmeler (hem kapalı hem de açık uçlu sorular içeren mülakatlar), dokümanlar (özel veya resmî belgeler gibi yazılı veya basılı materyaller) ve görsel-işitsel materyaller (fotoğraflar, e-postalar, video kayıtları gibi görsel veya işitsel medya öğeleri) olarak sıralanır.

Bu çalışmanın verileri çeşitli kaynaklardan elde edilmiştir. Veri toplama sürecinde gözlem, yarı yapılandırılmış görüşmeler, odak grup görüşmeleri, öğrenci günlükleri, araştırmacı tarafından tutulan alan notları, öğrenci sanatsal çalışmaları, canlı ders videoları ve ses kayıtları, öğrenci manifestoları gibi kaynaklar kullanılmıştır. Elde edilen veriler, gözlem notları ve görüşme ses kayıtları yazıya dökülerek analiz için hazır hâle getirilmiştir.

Araştırmacı, öğrencilerin Gestalt Kuramı fenomeniyle ilgili deneyimlerini daha iyi anlamak için topladığı metinleri (mülakat transkriptleri, yazılı metinler, günlükler vb.) dikkatlice inceleyerek

analiz etmiş; Gestalt Kuramı fenomeni çerçevesinde yapılandırmıştır. Bu süreç, öğrencilerin deneyimlerinin temel öğelerini ve bu deneyimler arasındaki ilişkileri anlama amacını taşımaktadır.

Verilerin Analizi

Fenomenolojik analiz, bireylerin öznel deneyimlerini anlamaya yönelik bir odaklanma içerir. Elde edilen verileri incelerken bu deneyimlerin anlamını, yapısını ve özünü ortaya çıkarmaya odaklanır. Yani, bireylerin veya grupların deneyimlerinin temel öğelerini, bu öğeler arasındaki ilişkileri ve deneyimlerin derin yapısını anlamak amaçlanır (Patton, 2018, s. 482). Fenomenolojik araştırmada veri analizinin temel hedefi, katılımcıların deneyimlerini ve bu deneyimlerin içsel anlamlarını açığa çıkarmak ve betimlemektir (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 72). Araştırmacılar, katılımcıların bakış açılarını ve yaşantılarını daha iyi kavramak için veri analizi sürecinde derinlemesine bir anlam arayışına girmektedir.

Fenomenolojik araştırmada, analiz sürecinde ortaya çıkan önemli bulgular genellikle doğrudan alıntılar şeklinde sunulur. Bunun sonucunda, katılımcıların görüşlerine doğrudan atıfta bulunularak, onların dilinden ve ifadelerinden alıntılar yapılmasını içerir. Bu, araştırmacının bulguları daha katılımcı odaklı ve etkileyici bir şekilde sunmasına olanak tanır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 72). Bulguların düzenlenmesi ve yorumlanması, araştırmanın temel bulgularını ve önemli desenlerini vurgulayarak katılımcıların deneyimlerini daha geniş bir bağlamda anlamaya katkıda bulunur.

Bu araştırmada veriler, içerik analizi yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Bu yöntem, aynı kavramların ve temaların bir araya getirilmesi, düzenlenmesi ve yorumlanmasını gerektirir. Bu aşamaların temel amacı, elde edilen verileri okuyucuların anlayabileceği biçimde sunmaktır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 242). Analiz süreci, araştırmanın ana odak noktalarını vurgulayarak, katılımcıların deneyimlerini ve bulguları daha derinlemesine anlamalarına olanak tanımaktadır.

Bu araştırmada içerik analizi aşamaları şu sırayla izlenmiştir: Tümevarımcı analiz, araştırmada kullanılan kodları ve temaların verilerini anlamlandırmak ve açıklamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Kodlama süreci, elde edilen verilerin farklı bölümlere ayrılmasını, bu bölümlerin karşılaştırılmasını ve ilgili kavramların ilişkilendirilmesini içerir. Araştırmacı, verileri dikkatle inceleyerek araştırmanın amacına uygun biçimde önemli kavramları belirlemeye çalışmıştır. Bu kavramlar, elde edilen kodlarla bir kavramsal yapı oluşturmuştur. Kategoriler ise bu kavramların belirli bir tema veya konu altında gruplandırıldığı bölümleri ifade etmektedir.

İçerik analizinde araştırmacının ilk aşama, elde edilen bilgilerin anlamlı parçalara bölünmesini içeren verileri kodlamaktır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 243). Veri toplama aşaması tamamlandıktan sonra araştırmacı, toplanan tüm verileri bilgisayara aktarmıştır. Başlangıçta araştırmacı, görüşme (yarı yapılandırılmış/odak grup) verileri için bilgisayardan çıktılar almış ve tüm veri setini tekrar tekrar dikkatlice okumuştur. Bu okuma sürecinde araştırmacı, metni farklı renkler ve uygulamalı kodlar kullanarak işaretlemiştir. Bu yöntemin, verilerin anlamlı hâle getirilmesinde ve temaların belirlenmesinde etkili olduğu görülmektedir. Ardından dijital olarak saklanan bu veriler, bir kez daha gözden geçirilmiş; iki uzmanın değerlendirmesi ve akran değerlendirmeleri de dâhil edilerek nihai kodlama belirlenmiştir. Tüm verilerin bu şekilde kodlanmasının ardından anahtar referans niteliğinde bir kod listesi oluşturulmuştur.

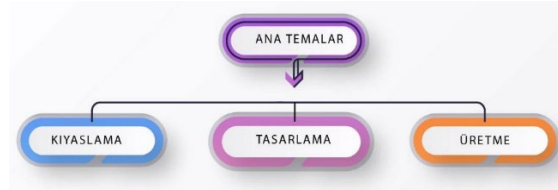
Araştırma Etiği

Araştırma izinleri alındıktan sonra veri toplama süreci, 13 Ekim - 01 Aralık 2020 tarihleri arasında uzaktan eğitim yoluyla gerçekleştirilmiştir ve bu süre toplamda 8 haftayı kapsamaktadır. Araştırmanın katılımcıları ile bir önceki dönem yapılan pilot çalışmada tanışan araştırmacı, verileri toplama sürecinde oluşturduğu güven duygusuyla açık iletişim kurabilmiştir. Bu durumun, araştırmacının katılımcı gözlemci olarak da yer aldığı görüşmelerde ve odak grup tartışmalarında veri toplamasına pozitif imkân sağladığı görülmüştür. Araştırmanın planlanması ve yürütülmesi uzman görüşlerinin alınmasını içermiş olup değerlendirme kısmı dersin öğretimin

elemanı tarafından yürütülmüştür. Bu aşamada, geçerlik ve güvenilirlik komitesindeki uzmanların görüşleri titizlikle değerlendirilmiş; araştırmının veri analiz sürecinde ise bu uzman görüşleri doğrultusunda ortak bir anlayışa dayalı olarak bulgulara ulaşılmıştır.

Bulgular

Elde edilen bulguların analizi ve yorumlarını içeren bu bölümde katılımcıların görüşleri, odak grup görüşmeleri, araştırmacı gözlem notları, ders video kayıtları, öğrenci günlükleri ve manifestolarından metin alıntılarına yer verilmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlar, "kıyaslama," "tasarlama" ve "üretme" olmak üzere üç ana tema etrafında toplanmıştır. Bu temalar, Görsel 3'te genel bir şekilde sunulmuştur.

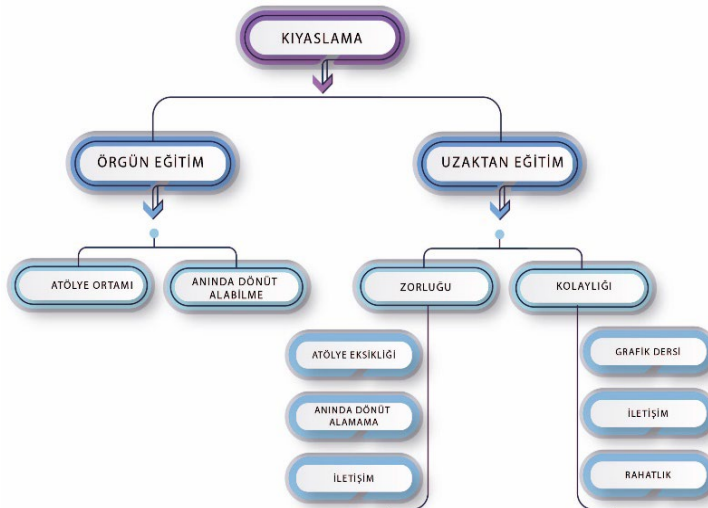


Görsel 3 Araştırma bulgularını oluşturan ana temalar

Uzaktan Öğretim Yoluyla Yapılan Ders Sürecine Yönelik Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

Uzaktan eğitim, öğrencilerin geleneksel sınıf ortamlarından uzakta, genellikle dijital platformlar veya çevrimiçi kaynaklar aracılığıyla eğitim almasını sağlayan bir öğretim yöntemidir. Bu model, öğretmen ve öğrencinin konum olarak ayrı yerlerde bulunmalarıyla gerçekleşen bir eğitim türü olarak tanımlanmaktadır (Akdemir, 2011, s. 69). Araştırmanın ilk amacı, öğrencilerin uzaktan eğitimle ilgili algılarına odaklanmaktır. Bu, öğrencilerin uzaktan eğitime yönelik tutumlarını, deneyimlerini ve algılarını anlamayı amaçlayan bir çalışmadır.

Araştırmanın birinci alt amacı, "Uzaktan öğretim ile gerçekleştirilen bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendiriyorsun?" sorusuna odaklanmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda, alt amaç kapsamında toplanan veriler bir araya getirildiğinde "kıyaslama" temasının ortaya çıktığı görülmüştür (Bkz. Görsel 4).



Görsel 4 "Kıyaslama" teması

Öğrenciler, genel olarak fiziki bir atölye eksikliğinin birbirlerinin çalışmalarını gözlemleme, karşılıklı yorum alışverişi yapma ve etkileşimde bulunma fırsatı sağlayamaması sebebiyle zorlu geçtiğini ifade etmişlerdir. Çağan, ders süreciyle ilgili düşüncelerini "Atölye ortamında dersin daha

verimli olduğunu düşünüyorum. Çünkü birbirimizin çalışmalarını da görüyoruz, yorum alabiliyoruz birbirimizle etkileşim içerisinde. Evdeyken sadece dersteyken birbirimizin çalışmasını görüyoruz (Çağan, 2020).” şeklinde ifade etmiştir. Özellikle tasarımlarını daha hızlı paylaşma ve anında görüş bildirme imkânının eksikliğinden dolayı, evde yapılan çalışmaların biraz daha yavaş ve verimsiz olduğu konusundaki düşüncelerini Bade şu şekilde açıklamıştır:

“Okulda yaptığım zaman, çalışmalarımı okulda sürekli feedback (geri bildirim) alma şansım oluyordu. Evde yaptığım zaman pek tabii siz çok yardımcı oldunuz. Çok teşekkürler bunun için de ama çok fazla şey olmuyor yani. Gidiyim hemen sorayım hemen fikrimi belirteyim hemen düşüncelerimi tasarımlarımı anlatayım gibi bir şey olmuyordu. Daha çok yapıyoruz. Yaptığımız ürünü gösteriyoruz. Onun üzerine yorum alıyoruz. Hani böyle ilerleyince biraz daha yavaş mı desem ya da daha az verimli mi desem yüz yüzeden biraz daha eksik kaldı gibi oldu (Bade, 2020).”

Uzaktan eğitimi örgün eğitimle kıyaslayan öğrencilerin, ders öğretmeniyle olan sınırlı iletişimden olumsuz etkilendikleri söylenebilir. Uzaktan eğitim sürecine alışık olmayan öğrencilerin, ders sürecinin başında zorlandıkları ve konuyu anlamlandıramadıkları görülmüştür. Bununla ilgili olarak Deniz *“Açıkçası biraz zorlandım ben. Belki yüz yüze olmadığından tam anlaşılabilirlik olmuyor çünkü bir şey söyleniyor tam ne olduğunu anlayamıyoruz. Ya da tam açıklamalı olmadığı için. Ne kadar slayttan görsek de yapsak da biraz zorlandım açıkçası (Deniz, 2020).”* şeklinde düşüncelerini belirtmiştir. Uzaktan eğitimle ilk defa karşılaşan öğrenciler için, süreci izlemek ve takip etmek genellikle zorlu bir tecrübe olmuştur. Bu durumun, öğrencilerin uzaktan eğitim platformlarını kullanma, çevrimiçi derslere katılma ve dijital öğrenim araçlarını anlama konusundaki ilk deneyimleri olmasından kaynaklanmaktadır.

Kıyaslama teması altında elde edilen bulgulara göre uzaktan eğitim, örgün eğitime kıyasla daha sınırlayıcı bir yaşantı sunmaktadır. Uzaktan eğitim özellikle uygulamalı derslerde fiziki bir atölyenin eksikliği ve etkileşimin azalması gibi sorunları beraberinde getirmektedir. Fiziksel ortamdaki yüz yüze iletişim, jestler, mimikler ve doğrudan göz teması gibi unsurlar ile zenginleşirken, sanal ortamda bu öğelerin eksikliği iletişimi kısıtlayabilir. Bu durum, öğrenci-öğretmen ve öğrenci-öğrenci etkileşimini olumsuz etkileyebilir; konunun anlaşılmasının eksik veya daha muğlak olmasına yol açabilir. Bu sınırlamalar, sanal ortamda etkili iletişimi sağlamak için ek çabalar gerektirebilir. Bu bağlamda yüz yüze iletişimin getirdiği zengin görsel ve sözel ipuçları, sanal ortamda eksik kalabilir ve bu durum iletişim etkileşimini kısıtlayabilir. Benzer araştırmalar (Akyürek, 2020; Eti & Karaduman, 2020; Karadağ & Yücel, 2020; TEDMEM, 2020; Yamamoto & Altun, 2020) öğrencilerin uzaktan eğitim sürecindeki zorluklarına dair aşağıdaki bulguları ortaya koymuştur:

- Uzaktan eğitim sürecini anlamlandırmada güçlük yaşadıkları,
- İletişim sorunlarıyla karşılaştıkları,
- Anında geri bildirim alamadıkları,
- Çevresel etkileşim ve ilişkilerden yoksun oldukları,
- Formal eğitimle karşılaştırıldığında verimsiz olarak değerlendirdikleri,
- Derslerde dikkat eksikliği yaşadıkları,
- İnternet erişimi ve teknolojik zorluklarla karşılaşmalarının öğrencileri olumsuz etkilediği görülmüştür.

Tüm bunların aksine, araştırmanın kapsamına alınan grafik ana sanat dersi özelinde, öğrenciler bu dersin uzaktan eğitimde daha başarılı geçtiğini ifade etmişlerdir. Bade, bu derste daha rahat hissettiğini ve herhangi bir sorunla karşılaşmadığını, ana sanat dalının grafik olmasının derse olan hâkimiyetini artırdığını *“Grafik okuduğum için ana sanatım grafik olduğu için çok fazla bu derse yönelik bir sıkıntım, aksilik durumu olmadı (Bade, 2020).”* şeklinde vurgulamıştır.

Deniz, diğer dersleriyle karşılaştırıldığında *“Açıkçası en iyi işlenen derslerden birisiydi grafik dersi bu bağlamda ben böyle düşünüyorum şahsen diğerlerine göre daha rahat oldu (Deniz, 2020).”* şeklinde ifade etmiştir. Yağız; teknoloji, günlük yaşam ve tasarım arasında bağlantılar kurma yeteneğini vurgulayan bir deneyim edindiğini şu cümleyle ifade etmiştir: *“ Bu süreç içinde daha*

çok teknolojiyi kullanma ve bu bağlamda günlük yaşamımdaki ve çevremde bulunan öğeleri, tasarım olarak alt metinleriyle aktarma konusunda deneyim edindim (Yağız, 2020)."

Uzaktan eğitim, fiziksel olarak sınıfta bulunmayan öğrenciler ve öğretmenler arasındaki iletişimi sağlamak için farklı iletişim araçları ve yöntemleri kullanmayı gerektirir. Bu nedenle uzaktan eğitimde iletişim; öğrenci-öğretmen iletişimi, öğrenci-öğrenci iletişimi ve öğrencilerin materyallerle etkileşimi gibi konuların incelendiği alt tema olarak önemli bir rol oynar. Uzaktan eğitimde iletişim, etkili bir öğrenme deneyimi sağlamada temel bir unsur olarak görülmelidir.

"Grafik Tasarımı III" dersinin etkili bir şekilde geçmesine katkı sağlayan faktörler; öğrencilerin kendi bilgisayarlarını, kendi hızlarında ve tercih ettikleri araçları kullanarak öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Konu anlatımlarının ve sunumların anlaşılır olması, öğrencilerin içerikleri daha iyi anlamalarını sağlamaktadır. Öğrenci çalışmalarının değerlendirilmesi, öğrenme sürecindeki ilerlemeyi anlamak ve öğrencilere geri bildirimde bulunmak için önemlidir.

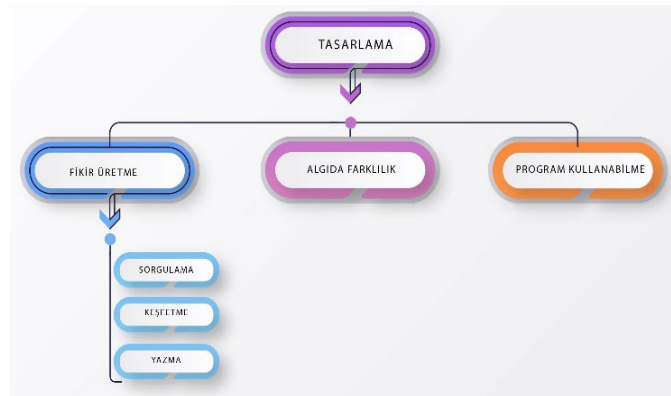
Tartışma ortamının oluşturulması, öğrencilerin düşüncelerini paylaşmalarını, farklı perspektifleri değerlendirmelerini ve birbirleriyle etkileşimde bulunmalarını sağlamaktadır. Böylelikle, öğrencilerin eleştirel düşünce becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır. Bu faktörler, uzaktan eğitimde "Grafik Tasarımı III" dersinin verimli bir şekilde işlenmesine yardımcı olmaktadır.

Uzaktan eğitim sürecinde iletişim kolaylığının; karşılıklı geri bildirim alma, öğrenciler arasındaki karşılıklı destek ve iş birliği ortamında bulunma ve sınıf içinde rahat değerlendirmeler yapabilmek ile bağlantılı olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamdaki benzer araştırmalar (Akyürek, 2020; Eti & Karaduman, 2020; Karadağ & Yücel, 2020; TEDMEM, 2020; Yamamoto & Altun, 2020), öğrencilerin uzaktan eğitimin faydaları hakkında şu olumlu görüşleri ortaya koymuştur:

- İletişimin daha rahat kurulduğu,
- Teorik bilginin uygulamalı derslerle daha etkili bir şekilde öğrenildiği,
- Öğrenciler arası etkileşimin motivasyonu artırdığı,
- Dersleri tekrar dinleme olanağının öğrenmeye katkı sağladığı,
- Uzaktan eğitimle ilgili deneyim kazanmanın önemli olduğu,
- Teknolojiye hakimiyet, eğitimcilere işlerini daha verimli bir şekilde yapma olanağı tanıdığıdır.

Gestalt Kuramı İlkelerine Göre Hareketli Tipografi Tasarımı Eğitimi ve Proje Sürecine Yönelik Öğrenci Deneyimlerine İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt amacı, "Uzaktan öğretimle gerçekleştirilen Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri nelerdir?" sorusuna odaklanmış ve bu bağlamda elde edilen veriler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Bu verilerin bir araya getirilmesi sonucunda, "tasarlama" teması önemli bir unsur olarak belirlenmiştir (Bkz. Görsel 5).



Görsel 5 "Tasarlama" teması

Öğrencilerin sanatsal çalışmalarını tasarlama süreçlerine dair verileri içermektedir. Araştırma verileri incelendiğinde öğrenciler, sanatsal projeleri konusundaki fikir üretim süreçlerinde kendi yaşantılarına dayalı ifadeler kullanmışlardır. Bu bağlamda, tasarlama sürecine yönelik görüşlerin oluşum alt teması, "*tasarlama sürecinde sorgulama yapma*", "*tasarlama sürecinde keşfetme*" ve "*tasarlama sürecinde yazma*" olmak üzere üç farklı koddan incelenmiştir.

Fikir oluşturma aşamasında öğrencilere Gestalt Algı Kuramı ilkelerini anlamalarını sağlamak amacıyla başlangıçta örnek uygulamalar sunulmuştur. Bu, öğrencilere konseptin temel prensiplerini kavramalarına yardımcı olmak ve tasarım sürecine bu kuramsal çerçeve üzerinden başlamalarını teşvik etmek için yapılan bir adımdır. Öğrenciler, bu örnek uygulamaları inceleyerek tasarımlarını geliştirmişlerdir. Bazı öğrenciler, tasarım sürecinde fikir üretme konusunda sorun yaşamadıklarını ancak teknik açıdan yansıtma aşamasında zorluklar yaşadıklarını belirtmişlerdir.

Şekil-zemin ilkesine göre insan beyni, sürekli olarak görsel bir alanda figür ve fon arasında ayrım yapma eğilimindedir. Bu ilke, bir nesnenin (figür) bir arkaplanın (fon) üzerinde algılanmasını ve bu iki unsuru birbirinden ayırmayı içerir. Beyin, görsel uyarıcıları bu figür-fon ayrımını oluşturacak şekilde organize etmeye çalışır. Şekil-zemin ilkesi, nesnelere ve çevrenin birbirinden ayrılmasını ve düzenlenmesini sağlayarak görsel algıyı organize etmeye yardımcı olur. Bu ilke, nesnelere algılama ve anlama sürecinde önemli bir rol oynar (Koffka, 1935, s. 177). Şekil-zemin ilkesi, görsel tasarımda netlik, düzen ve anlamı artırarak estetik bir deneyim sağlar.

Çağan'ın tasarım çalışmasında beyaz bir zemin üzerinde siyah bir kaktüs görülmektedir. Siyah kaktüsün biçimsel formu ise "Red Kit" karakterinin kovboy çizmeleriyle oluşturulmuş iki bacak şeklinde tasvir edilmiştir (Bkz. Görsel 6). "Red Kit," 1980 ve 1990'lı yılların popüler bir çizgi film karakteri olarak bilinmektedir.



Görsel 6 Çağan'ın çalışması

Çağan'ın "Red Kit" çalışması, yaratıcı fikirlerin üretildiği bir aşamada gerçekleştirilen bir tasarım çalışmasıdır. Çağan'ın, bu çalışmada bağımsız iki nesneyi bir araya getirdiği görülmektedir. Çağan, tasarım sürecinin teknik yönlerindeki beceri ve bilgi gereksinimini vurgulayarak tasarımın sadece yaratıcı düşünce değil, aynı zamanda uygulama becerisi gerektiren bir süreç olduğunu şu şekilde dile getirmiştir:

"Fikir aşamasında bu hareketlere ne gibi kelimeler verebilirim ya da bu kelimelere ne gibi hareketler verebilirim gibi çok düşündüm. Biraz da o programda o hareketi vermektense dolayı. Çünkü aklıma gelen otuz, kırk tane yazmışımdır mesela ama bunları programda dönüştüremediğim için yapamadım (Çağan, 2020)."

Tamamlama ilkesine göre, algıladığımız nesnelere ve desenlere bütün ve anlamlı bir şekilde görmeye eğilimliyiz. Bu, insan beyninin eksik veya kısmi bilgileri tamamlama eğiliminde olduğunu, böylece anlamlı ve düzenli bir bütün elde etme çabasında olduğunu gösterir (Wertheimer, 1923, s. 83). Yani görsel algı, izleyicinin öğeleri bütünsel bir şekilde anlama ve organize etme eğiliminde olduğunu ifade eder. Bu ilke, öğeler arasındaki ilişkilerin ve düzenin,

izleyici tarafından bir bütün olarak algılanmasını destekler (Lidwell et al., 2010). Böylece, tasarımda eksik veya belirsiz bilgiler, izleyici tarafından tamamlanarak anlam kazanır ve görsel iletişimi güçlendirir.

Yağız'ın tamamlama ikesine göre yaptığı çalışmasında siyah zeminlerin üzerine beyaz veya beyaz zeminlerin üzerine siyah olarak yapılmış, farklı uzunluklarda ve birbirine yakın konumlandırılmış çizgilerle oluşturulmaya çalışılan bir kadın portresi görülmektedir (Bkz. Görsel 7).



Görsel 7 Yağız'ın çalışması

Yağız, sorgulama sürecinde Gestalt ilkelerini anlamak için çeşitli çalışmalar yapmış ve bu ilkeleri tasarımlarında veya sanatsal eserlerinde nasıl kullanabileceğini incelemiştir. Yağız, *"Burada da daha çok barkod görünümü ile benzerlik ilişkisini aktardım. Aynı zamanda tamamlama da diyebiliriz (Yağız, 2020)"* diyerek manifestosunda kadın portresi çalışmasını şu şekilde betimlemiştir:

"Tasarımında birbirinden ayrı ve yakın olarak konumlandırıdığım çizgiler kullandım. Gözümüz bir bütün olarak kadın portresi algılasa da aslında birbiriyle bağdaşık tek bir çizgi bile bulunmuyor. Sık sık ve alt alta yerleşen çizgiler, uzunlukları ve kısalıklarıyla ayrı birer parçayken, aslında algımız bütüne odaklanmaya eğilimli olduğu için tamamlanmayı mümkün kılıyorlar (Yağız, 2020)."

Tasarlama sürecinin fikir üretimi evresinde; öğrenciler sorgulama yaparak tasarım denemeleri yapmış ve araştırma yaparak keşiflerde bulunmuşlardır. Tasarım sürecinde sorgulama yaparak ilerleyen öğrenciler, bu sürece çevrelerinden, günlük yaşamlarından ve önceki deneyimlerinden gelen karşılaştırmalarla katılmışlardır. Sadece tasarladıkları ürünleri değil, aynı zamanda kendi içsel düşünce süreçlerini de sorgulamışlardır. Bu sürecin kendilerine ve gelecekteki çalışmalarına nasıl katkı sağladığını sorgulayan öğrencilerin, bu soruların yanıtlarını kendi iç düşüncelerinde buldukları görülmüştür. Bu süreçte zaman zaman kısıtlamalar yaşadıklarını ve zorlandıklarını fark etmişler ancak bir şekilde sonuca ulaşabilmenin yollarını bulmuşlardır. Tasarım sürecinde keşif yoluyla çalışan öğrencilerin, çevrelerinden daha fazla etkilendikleri söylenebilir. Bu süreçte öğrencilerin, sadece teorik bilgilerini değil aynı zamanda kendi yaratıcı ifadelerini geliştirdikleri görülmüştür.

Tasarlama sürecinde program kullanabilme teması altında, öğrencilerin tercih ettiği yazılımları içeren tablo sunulmuştur (Tablo 1).

Tablo 1 Kullanılan tasarım programları

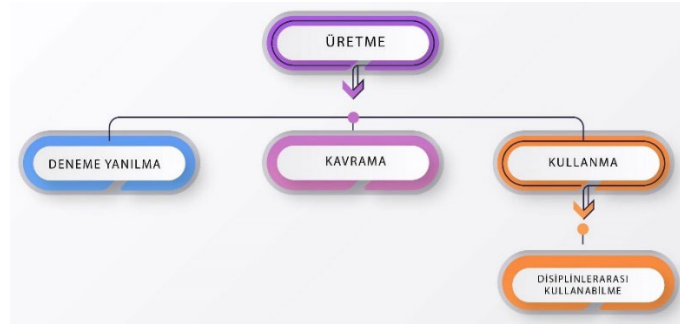
	Adobe After Effects	Adobe Photoshop (Ps)	Adobe Illustrator (Ai)	Adobe Premier Pro	Autodesk	Media Encoder	Cinema 4D	Scethbook
Bade	X			X				X
Çağan	X	X	X	X				
Deniz	X		X					
Fidan	X	X	X					
Gülşen	X	X	X		X			
Şule	X		X			X		

Sinem	X	X	X	X	X
Yağız	X		X		

Öğrenciler, tasarım programlarını daha önce kullanmamış olmalarından kaynaklanan deneyimsizlikleri nedeniyle ders sürecinde zorluk yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum; programların kullanımı, arayüzlerin anlaşılması ve tasarım sürecinin dijital ortamda gerçekleştirilmesi gibi konularda başlangıçta karşılaşılan zorlukları içermektedir. Bu deneyimsizlik; öğrencilerin yazılımın özelliklerini keşfetmeleri ve onu etkili bir şekilde kullanmaları için ek çaba harcamalarına neden olmuştur. Öğrencilerin bu zorlukları aşmaya çalışırken yaşadıkları deneyimler, tasarım eğitimi sürecindeki öğrenme süreçlerini şekillendirmiştir.

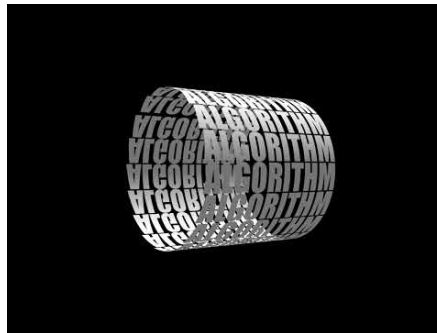
Öğrencilerin Hareketli Tipografi Tasarımını Gestalt Algısal Gruplama İlkeleriyle İlişkilendirmelerine İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt amacı, "Öğrencilerin hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendirdikleri" sorusu üzerine odaklanmış ve bu konuda toplanan veriler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Bu verilerin bir araya getirilmesi sonucunda "üretme" temasının ortaya çıktığı gözlenmiştir. Üretme temasının "deneme yanılma", "kavrama" ve "kullanma" alt temalarının ortaya çıktığı görülmektedir (Bkz. Görsel 8).



Görsel 8 "Üretme" teması

Süreklilik ilkesi, düz bir çizgi veya eğri şeklinde düzenlenmiş öğelerin bir araya gelerek oluşturdukları bir grup olarak algılanmasını ve bu çizgi veya eğri üzerinde yer almayan öğelerden daha yakın ilişkilendirilmesini ifade eder (Lidwell et al., 2010). Süreklilik ilkesi, görsel öğelerin izleyicide bir düzenlilik ve akıcılık hissi uyandırması amacıyla birbirlerine bağlı olarak yerleştirilmesini içeren bir ilkedir. Bade'nin gerçekleştirdiği 5 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde dönen "Algorithm" yazısı göze çarpmaktadır (Görsel 9). Dönen "Algorithm" yazısına hareketlilik eklemiş ve Gestalt'ın süreklilik ilkesinden faydalandığı gözlenmiştir.



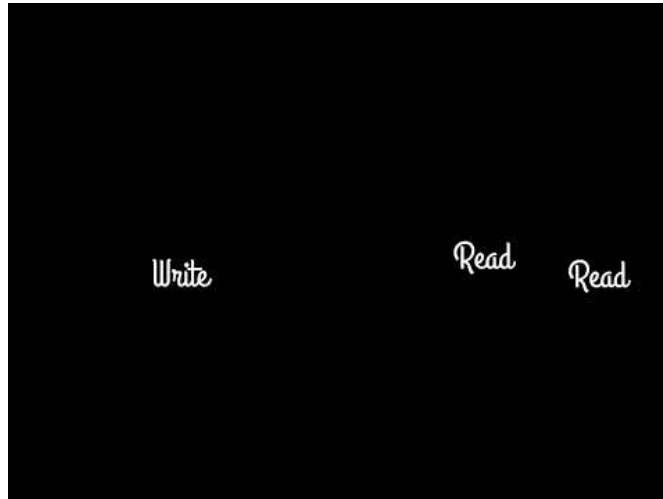
Görsel 9 Bade'nin çalışması

Bade, çalışmasında Gestalt ilkelerinden süreklilik ilkesini uygulamayı denediğini ifade etmiştir. Bade'nin yaptığı çalışmada "Algorithm" yazısının dönme hareketiyle bu ilkeyi kullanarak izleyicide belirli bir düzen ve süreklilik algısı denediğini ve bu ilke doğrultusunda bir çalışma gerçekleştirdiğini ifade etmiştir. Çalışmasını şu şekilde betimlemiştir:

"Çalışmamda Algorithm kelimesini bir tekerlek biçiminde çoğalttım. Bu çalışmamda Muse grubunun Algorithm şarkısının "Algorithms evolve and push us aside, render us obsolete." sözlerinden ilham aldım. Anlamı algoritmaların gelişip bizi bir kenara iterek "eski" etiketi altına soktuğunu belirtiyor. Bu sebeple kelimeyi çoğaltıp sürekli bir harekete sokarak bunun kaçınılmazlığını yansıtmak istedim. Bu çalışmamda Gestalt'ın süreklilik ilkesini kullandım (Bade, 2020)."

Benzerlik ilkesi, kişilerin benzer özelliklere sahip nesnelere bir araya getirme eğilimini ifade eder. Santrock & Yussen (1992) tarafından belirtildiği gibi bu ilke, öğelerin mekânsal olarak ayrılmış olmasına rağmen renk, şekil veya diğer niteliklerine göre bir araya getirildiğinde ortaya çıkmaktadır. Örneğin, benzer renge sahip nesnelere veya benzer şekillere sahip öğeler bir araya geldiğinde izleyici, bu benzerlikleri algılayarak gruplama yapma eğilimindedir. Bu ilke, görsel algıda düzen ve anlam yaratarak karmaşık bilgiyi daha anlamlı bir bütün haline getirir (Wertheimer, 1924, s. 83). Benzerlik ilkesi, görsel tasarımda ve algısal süreçlerde önemli bir rol oynamaktadır.

Çağan'ın gerçekleştirdiği 20 saniyelik video çalışmasında, siyah zemin üzerinde hareket eden "Write" ve "Read" kelimelerinin bulunduğu gözlemlenmektedir. Çağan'ın kelime hareketi incelendiğinde benzerlik ilkesini kullandığı, kelimeler arasında bir tür benzerlik veya ortak özellik oluşturarak hareket benzerliği yaratmaya çalıştığı anlaşılmaktadır. Bu, izleyicide kelimeler arasında bir bağlantı kurulmasını ve ortak bir temanın veya düzenin algılanmasını amaçlamaktadır. Hareket benzerliği, izleyicinin bu kelimeleri aynı kategori veya bağlamda gruplama eğilimini artırabilir, böylece görsel algıda anlam oluşturmaktadır (Görsel 10).



Görsel 10 Çağan'ın çalışması

Hareketli tipografi, tipografik unsurların animasyon ve hareket kullanılarak düzenlendiği bir tasarım alanını temsil etmektedir. Film başlıkları, televizyon programları, sunumlar ve hareketli grafikler gibi çeşitli ortamlarda yaygın olarak kullanılmaktadır (Widadijo, 2020, s. 507). Hareketli tipografi tasarımında metinlerin, yazı karakterlerinin ve diğer görsel öğelerin animasyonlarla nasıl düzenlendiği ve gruplandığı önemlidir. Örneğin, benzer özelliklere sahip metin öğelerinin (renk, boyut, tipografi vb.) bir araya gelerek izleyicide belirli bir bütünlük ve düzen algısı oluşturabilmektedir.

Öğrencilerin harf düzenlemeleri, özellikle tipografi ve kompozisyon üzerinden yapılan sorgulama, öğrencilere görsel öğeler arasındaki ilişkileri anlama ve izleyicide belli bir düzen ve bütünlük hissi uyandırma becerisi kazandırabilir. Deneyimler, tasarımcıların öğrenme süreçleri ve uygulama yoluyla kazandıkları bilgi ve becerilerle birleşerek tasarımların daha derin ve etkili bir anlam taşımasını sağlayabilir.

Sonuç ve Öneriler

Görsel sanatçılar ve tasarım uzmanları görsel iletişimi geliştirmek amacıyla uzun bir süredir resimler, logolar, posterler ve dergi kapakları gibi iki boyutlu çalışmalarda Gestalt görsel algı ilkelerini kullanmaktadırlar. Bu ilkeler, bir tasarımın izleyici tarafından algılanmasını düzenlemek ve bütünlük oluşturmak amacıyla kullanılan temel prensiplerdir. Ancak hareketli tipografi tasarımlarında Gestalt Kuramı'nın nasıl uygulandığına dair literatürde eksiklikler bulunmaktadır.

Bu araştırma, hareketli tipografi tasarımında Gestalt Kuramı'nın nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceği konusunda bilgi sağlamayı, görsel sanatlar ya da görsel iletişim tasarımı alanında çalışan ya da araştıran kişiler için Gestalt literatürünü daha fazla ayrıntılandırarak ilham kaynağı olmayı hedeflemektedir.

Araştırma, lisans öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiş ve öğrencilerin tasarım süreci deneyimlerinden bulgular elde edilmiştir. Uzaktan öğretim yöntemiyle gerçekleştirilen ders sürecine yönelik öğrenci görüşlerinin bulgularına göre, iletişimde ve süreci takip etmekte güçlük yaşandığı ifade edilmiştir. Ayrıca atölye ortamının olmaması nedeniyle bu metodun örgün eğitime nazaran kısıtlayıcı bir deneyim sunduğu ve bu durumun öğrenci katılımını olumsuz yönde etkilediği belirtilmiştir.

Bunun yanı sıra; bilgisayar temelli derslerin uzaktan eğitimde örgün eğitime göre daha verimli geçtiği, öğrencilere daha fazla rahatlık sağladığı ve evde çalışmanın avantajlarını beraberinde getirdiği belirtilmiştir. Sonuç olarak, uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin atölye eksikliği, iletişim zorlukları gibi olumsuzluklar yaşamalarının yanı sıra bazı derslerde olumlu yaşantılar geçirmişlerdir.

Hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecindeki öğrenci deneyimlerine odaklanıldığında, fikir üretme aşamasında yaşanan endişeler, tasarım programları kullanımındaki zorluklar ve sorgulama-keşfetme süreciyle elde edilen rahatlık duyguları öne çıkmıştır. Algıdaki farklılıkların tasarımları etkilediği ve Gestalt ilkelerini günlük yaşamda fark etme yeteneğine katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Tasarım programlarıyla çalışma, öğrencilerin özgüvenlerini artırmış ve nitelikli tasarımlar gerçekleştirmelerine olanak tanımıştır. Bu süreç, öğrencilerin tasarım becerilerini etkili bir biçimde geliştirmelerine imkân sunmuştur. Bu bağlamda araştırma sonuçlarına dayalı olarak aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- Tasarım Programlarına Yönelik Kendine Güvenin Artırılması: Öğrencilere tasarım programları kullanma konusunda kendilerine güven kazandırmak için sabırlı olmaları ve öğrenmeyi deneyimleyerek geliştirmeleri önerilir.
- Canlı Derslere Katılımın Önemi: Uygulamalı derslerde canlı derslere katılmak, öğrencilerin çalışmalarını yorumlamalarını ve geri bildirim almalarını kolaylaştırır.
- Kamera Açıklığı: Öğrencilerin ve öğreticilerin kameralarını açık tutmaları, daha etkili ve ilgi çekici bir öğrenme deneyimi sağlayabilir.
- Rahat ve Samimi Ortam Oluşturulması: Uzaktan eğitim sürecinde öğrencilere konforlu ve sıcak bir atmosfer yaratılmalıdır. Ders dışı görüşmeler ve etkinlikler, bu ortamın oluşturulmasına katkıda bulunabilir.
- Sorumluluk Bilinci: Öğrencilerin kendi sorumluluklarının farkında olmaları teşvik edilmeli ve çalışmaları düzenli olarak takip edilmelidir.
- Öğrenci Katılımı: Öğrencilerin sadece dersi dinleyen değil, aynı zamanda anlatıcı olan bir rol üstlendikleri bir öğrenme modeli teşvik edilmelidir.
- Sanat ve Tasarım Derslerinin Uzaktan Eğitim Potansiyeli: Grafik tasarım gibi sanat ve tasarım derslerinin uzaktan eğitimle etkili bir şekilde uygulanabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.
- Çok Boyutlu Tasarım Çalışmaları: Tasarım, sadece yatay ve dikey düzlemlerle sınırlı kalmayıp uzayda genişleyen ve derinlik içeren öğeleri de içermelidir.
- Görsel Algı Kuramlarının İncelenmesi: Görsel algı kuramlarının tasarım eğitimine entegrasyonu, öğrencilerin tasarım anlayışlarını derinleştirebilir ve onlara daha sofistike tasarım yetenekleri kazandırabilir.

- Gestaltmotion Kavramının Eğitimi: Öğrencilere "gestaltmotion" kavramı anlatılmalı ve bu kavramın hareketli tipografi tasarımında nasıl kullanılacağı aktarılmalıdır.
- Öğrenci Katılımı: Öğrencilerin farklı disiplinlerde deneyim kazanmalarına olanak sağlayacak disiplinlerarası öğrenme teşvik edilmelidir.
- Kalıcı Öğrenmeler: Tasarım sürecinde öğrencilerin deneyim sahibi olması, daha kalıcı öğrenme sağlayabilir.

Bu öneriler, öğrencilerin uzaktan eğitimde grafik tasarım derslerinde daha başarılı olmalarına yardımcı olabilir ve dersin niteliğini artırabilir.

Yazar Katkı Oranları

Çalışmaya 1. Yazar: %50, 2. Yazar: %50 oranında katkı sağlamıştır.

Çıkar Çatışması Beyanı

"Gestalt Kuramı ve Hareketli Tipografi: Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Öğrenci Deneyimleri - Fenomenolojik Bir İnceleme" başlıklı makalemizin herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile mali çıkar çatışması yoktur. Yazarlar arasında da herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Akdemir, Ö. (2011). Yükseköğretimimizde uzaktan eğitim. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi/Journal of Higher Education and Science*, 69-71.
- Akyürek, M. İ. (2020). Uzaktan eğitim: Bir alanyazın taraması. *Medeniyet Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1-9.
- Anadolu Üniversitesi. (2021). *Açıköğretim Fakültesi genel bilgi*. Anadolu Üniversitesi. <https://abp.anadolu.edu.tr/tr/birim/genelBilgi/2/1/1>
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Behrens, R. (1998). Art, design and gestalt theory. *Leonardo*, 31(4), 299. <https://doi.org/10.2307/1576669>
- Bozkurt, A. (2017). Türkiye'de uzaktan eğitimin dünü, bugünü ve yarını. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 85-124.
- Carbon, C. (2019). Psychology of Design. *Design Science*, 5, E26. doi:10.1017/dsj.2019.25
- Christensen, L. B., A. Turner, L., & Johnson, R. (2020). *Araştırma yöntemleri desen ve analiz*. Anı Yayıncılık.
- Chuang, H.-C., Tseng, H.-Y., & Tang, D.-L. (2023). An eye tracking study of the application of gestalt theory in photography. *Journal of Eye Movement Research*, 16(1). <https://doi.org/10.16910/jemr.16.1.5>
- Creswell, J. W. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (6. Baskı). Siyasal Kitapevi.
- Erişti, S. D., Uluuysal, B., & Dindar, M. (2013). Görsel algı kuramlarına dayalı etkileşimli bir öğretim ortamı tasarımı ve ortama ilişkin öğrenci görüşleri. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 47-66.
- Erkuş, A. (2017). *Davranış bilimleri için bilimsel araştırma süreci*. Seçkin Yayıncılık.
- Ersoy, A. F. (2016). Fenomenoloji. A. Saban ve A. Ersoy (Ed.), *Eğitimde nitel araştırma desenleri içinde* (s. 53-109). Anı Yayıncılık.
- Eti, İ., & Karaduman, B. (2020). Covid-19 pandemisi sürecinin öğretmen adaylarının mesleki yeterlikleri açısından incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 635 - 656.
- Guberman S. (2017). Gestalt Theory Rearranged: Back to Wertheimer. *Frontiers in Psychology*. 8:1782. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01782
- Karadağ, E., & Cemil, Y. (2020). Yeni Tip koronavirüs pandemisi döneminde üniversitelerde uzaktan eğitim: Lisans öğrencileri kapsamında bir değerlendirme çalışması. *Yükseköğretim Dergisi*, 181-192. <https://doi.org/10.2399/yod.20.730688>
- Katz, D., & Tyson, R. (1950). *Gestalt psikology*. The Ronald Press Company.

- Kanlıoğlu, A. & Öztürk, A. (2022). Fotoğrafik kompozisyon ve Gestalt ilkelerinin ilişkisi üzerine bir çözümleme. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 22 (2), 167-194.
- Koffka, K. (1935). *Principles of gestalt psychology*. Harcourt Brace.
- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J., & Elam, K. (2010). *Universal principles of design: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design (Revised and updated [edition]. Second edition)*. Rockport Publishers, an imprint of the Quarto Group.
- Moore, C. M., & Egeth, H. (1997). Perception without attention: Evidence of grouping under conditions of inattention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 23(2), 339–352. <https://doi.org/10.1037/0096-1523.23.2.339>
- Murray, D. (2000). Koffka, Kurt. In A. E. Kazdin (Ed.), *Encyclopedia of psychology* (Vol. 4, pp. 451–453). Oxford University Press.
- Oviatt, S., Coulston, R., Tomko, S., Xiao, B., Lunsford, R., Wesson, M., & Carmichael, L. (2003). Toward a theory of organized multimodal integration patterns during human-computer interaction. *In Proceedings of the 5th international conference on Multimodal interfaces* (pp. 44-51).
- O'Connor, Z. (2013). Colour, contrast and gestalt theories of perception: the impact in contemporary visual communications design. *Color Research & Application*, 40(1), 85-92. <https://doi.org/10.1002/col.21858>
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Paay, J. and Kjeldskov, J. (2007). A gestalt theoretic perspective on the user experience of location-based services. *In Proceedings of OzCHI 2007 Association for Computing Machinery (ACM)* <https://doi.org/10.1145/1324892.1324952>
- Roth, S. (1995). Visual literacy and the design of digital media. *Acm Siggraph Computer Graphics*, 29(4), 45-47. <https://doi.org/10.1145/216876.216889>
- Santrock, J. W., & Yussen, S. (1992). *Child development: An introduction*. Wm. C. Brown.
- Scott, N. (2020). Cognitive psychology and tourism—surfing the “cognitive wave”: a perspective article. *Tourism Review*, 75(1), 49-51.
- TEDMEM. (2020). COVID-19 sürecinde eğitim: Uzaktan öğrenme, sorunlar ve çözüm. *Türk Eğitim Derneği*.
- Wertheimer, M. (1923). Laws of Organization in Perceptual Forms. Çev. Ellis, W.D. (1938). *A Source Book of Gestalt Psychology*. London: Kegan Paul & Trench & Trubner & Co. Ltd.
- Wertheimer, M. (1924). The General Theoretical Situation. Çev. Ellis, W.D. (1938). *A Source Book of Gestalt Psychology*. London: Kegan Paul & Trench & Trubner & Co. Ltd.
- Widadijo, W. T. (2020). Tipografi kinetik pada judul film pemenang ffi kategori animasi tahun 2013-2018. *Aksa jurnal desain komunikasi visual*, 3(2), 507-519. <https://doi.org/10.37505/aksa.v3i2.38>
- Yamamoto, G. T., & Altun, D. (2020). Coronavirüs ve çevrimiçi (online) eğitimin önlenemeyen yükselişi. *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, 25-34.
- Yanık, C. (2018). *Türkiye’de sanat ve tasarım dergilerinin kapaklarında görsel algı ilkeleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi].
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yüksel, P., & Yıldırım, S. (2015). Theoretical frameworks, methods, and procedures for conducting phenomenological studies in educational settings. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 1-20.

Extended Abstract

Individuals, throughout their lives, continuously exert effort to comprehend messages presented in their environment, whether written or visual. Effectively grasping and interpreting these messages becomes possible with the development of our perceptual processes. Individuals with advanced perceptual abilities grasp the fundamental difference between looking and understanding, allowing them to interpret messages meaningfully. In this sense, the ability to perceive and interpret messages using sensory perceptions can be acquired. The human brain, faced with the complexity of the surrounding environment, strives to simplify, organize, and transform visual data into a meaningful structure. In this process, the human brain organizes information in a way that facilitates understanding and attempts to distinguish important elements in the background. Similarly, this organizational process is used when interpreting emotional experiences. Scientists working in the field of perception psychology have defined these

processes as "Gestalt" and have thoroughly examined the topic (Koffka, 1935; Wertheimer, 1938; Katz and Tyson, 1950; Arnheim, 1974).

In the context of graphic design, Gestalt Theory provides fundamental insights into how visual perception processes and interprets a specific diagram. This theory explains how the eye perceives and interprets a picture or object, emphasizing that the parts of a picture or design have no value when considered separately. The meaning of a picture or design emerges when all the parts come together. In this context, designing according to the principles of Gestalt Theory requires the visual perception to be systematically and meaningfully constructed (Arnheim, 1974). The overall aim of the research is to examine the experiences of students who have experienced the process of designing kinetic typography based on Gestalt Theory through distance education in the context of the Graphic Design course. In this context, the following questions were addressed:

What are the opinions of students who participated in the course conducted through distance education?

How do students experience the training and project process of designing kinetic typography based on the Gestalt Perception Theory principles presented through distance education?

How do students relate the kinetic typography design they learned through distance education to the principles of Gestalt perceptual grouping?

In the fall semester of the 2020-2021 academic year, a decision was made by the Senate of Anadolu University to modify the instructional management plan, allowing workshop and practical courses to be conducted through distance education. The research was conducted with third-year students enrolled in the "Graphic Design III" course in the Department of Fine Arts Education, Main Arts Branch. The study aimed to elicit and interpret the experiences of students in kinetic typography design based on the principles of Gestalt visual perception theory. The research was structured using a qualitative research approach, specifically employing phenomenology (phenomenological design).

When examining research conducted in Turkey, it is observed that the principles of Gestalt visual perception theory have not been extensively applied to the concept of motion. Most studies have predominantly focused on graphic design products such as advertising, posters, magazine covers, and packaging design. In this research, the principles of Gestalt theory were utilized to generate design ideas and as an evaluation method. The study was conducted with undergraduate students, and positive results were obtained from the students' design process experiences.

Applying this research process to secondary and high school students is considered to play a significant role in the development of their perceptions. It suggests that the principles of Gestalt visual perception theory can be effectively used not only in higher education but also in earlier stages of education to enhance students' understanding of design concepts and their application in various contexts.