



Makale Başvuru/Kabul Tarihleri:
Received/Accepted Dates:
12.12.2018/28.01.2019

Cilt 6, Sayı 11, Yıl 2019

“Yaşayan Grafik” Atölye Çalışmasına Katılan Öğrencilerin Tasarım Süreçlerindeki Motivasyonları ve Tasarımlarındaki Özgünlük, Deneysellik ve Sanatsal Yaklaşımları

Dr. Öğr. Üyesi Nilüfer Irmak AKÇADOĞAN
Doğuş Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
nakcadogan@dogus.edu.tr
ORCID: 0000-0003-0884-0496

Özet

Tasarım eğitimi alan öğrencilerin motivasyonlarını arttırmak, düşünme kapasitelerini geliştirmek ve özgün bir dil oluşturmalarına katkı sağlamak amacıyla, akademik ders planları dışında deneysel ve sanatsal yaklaşımlar ile desteklenecek atölye çalışmalarının gerçekleştirilmesi son derece önemlidir. Bu düşünceden hareketle, Doğuş Üniversitesi, Grafik Bölümü tarafından bölüm öğrencilerine yönelik “Yaşayan Grafik” başlığında gerçekleştirilen atölye çalışması süreci ve sergisi araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Her geçen gün genişleyen grafik tasarım uygulama alanlarına yönelik ürünleri de içeren atölye çalışması, illüstratör ve grafik tasarımcı adaylarının yeni ifade yolları geliştirmeleri ve motivasyonlarını arttırmaları amacıyla düzenlenmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerden, belirlenmiş kavramlar çerçevesinde araştırmalarını sürdürerek, grafik tasarımın birer sanatsal anlatım diline dönüşebileceği renkli yapısını, çeşitli gündelik objeler üzerine grafik uygulamalar eşliğinde, kişisel ve özgün ifade yollarıyla ortaya koymaları istenmiştir. Sanatsal, estetik ve özgün yapıda yeniden yorumlanan bu objeler ile farklı boyutlarda düşünmeleri, sınırları yıkmaları da amaçlanmıştır. Yerinde gözlem ve öğrenciler ile birebir görüşmeler sonucunda, atölye çalışmasına katılan öğrencilerin tasarım süreçlerindeki motivasyonları ve tasarımlarındaki özgünlük, deneysellik ve sanatsal yaklaşımları değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Atölye Çalışması, İllüstrasyon, Ürün Grafikleri

Motivations in the Design Processes of Students Participating in “Living Graphics” Workshop and Their Originality, Experimentality and Artistic Approaches in Their Designs

Abstract

In order to increase the motivation of the students undergoing design education, to improve their capacity for thinking and to aid them in developing a unique design language, it is significant to carry out workshops that are supported by experimental and artistic approaches besides the academic course plans. Departing from this idea, the workshop entitled “Living Graphics” and its process and exhibition –as organized by Doğuş University, Department of Graphics for the students enrolled in the program– constitutes the subject of this research. The workshop, which includes products for graphic design applications that are expanding day by day, is designed to help illustrator and graphic designer candidates develop new ways of expression and increase their motivation. The students were asked to present the colorful structure of graphic design, which can be transformed into an artistic language of expression, through a variety of everyday objects, accompanied by graphical applications, using personal and original expressions. It is also aimed for the participating students to think in different dimensions with these objects that are reinterpreted in artistic, aesthetic and original structure and to break the boundaries. As a result of on-the-spot observation and one-on-one interviews with the students, the motivations of the students who participated in the workshop and their originality, experimentalism and artistic approaches were evaluated.

Keywords: Graphic Design, Workshop, Illustration, Graphics for Products.

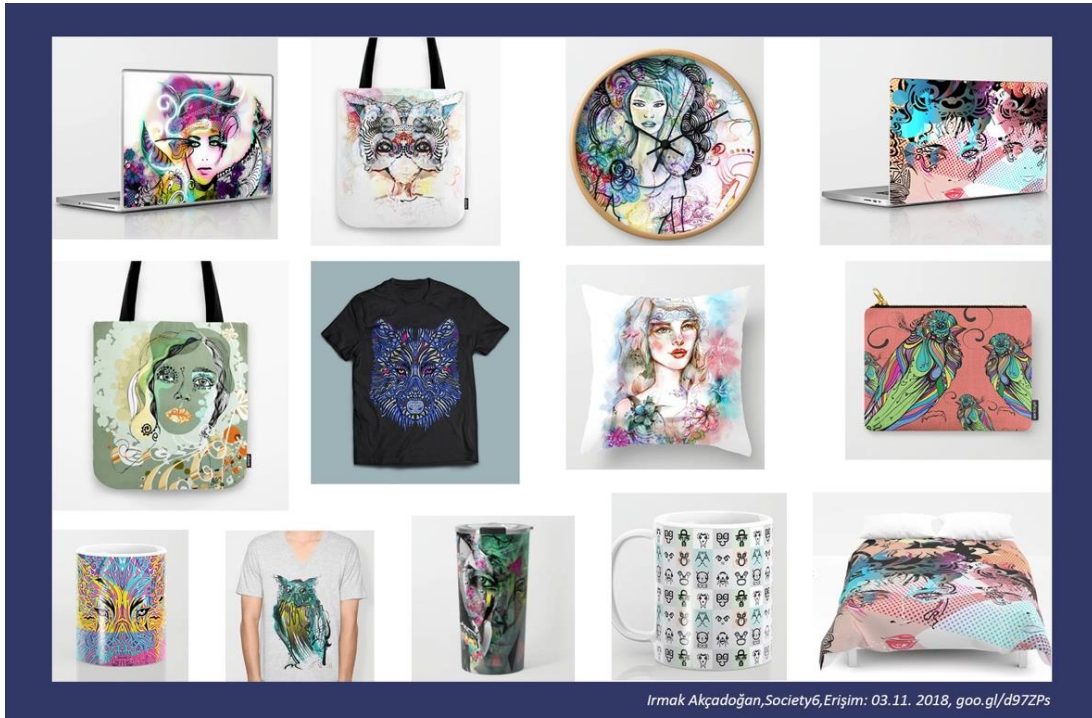
GİRİŞ

Tasarım eğitiminin bir parçası olan atölye çalışmaları, deneysel ve sanatsal araştırmalara imkan veren, sınırsız düşünce zenginliğinin ortaya konabildiği, tartışıldığı ve fikirlerin geliştirilerek keyifli tasarım deneyimleri yaşanmasına olanak sağlayan etkinliklerdir. Bu etkinlikler, alanlarında uzman tasarımcı ve sanatçıların uzmanlık alanı çerçevesinde gelişebileceği gibi, aynı zamanda “belli bir konuyu çeşitli

şekillerde inceleme, düşünce ve iletişim alanında yeni bir model yaratma” (Malouf, 2012: 2) amacıyla da gerçekleştirilmektedir.

“Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil” başlığında 2. İstanbul Tasarım Bienali Akademi Programı kapsamında, Doğu Üniversitesi Grafik Bölümü öğrencilerine yönelik Dr. Öğr. Üys. N. Irmak Akçadoğan yürütücülüğünde gerçekleştirilen “Yaşayan Grafik” atölye çalışması sanat ve tasarımın gündelik yaşama dokunma ihtiyacı çerçevesinde kurgulanmış deneysel yapısı ve bu müfredat dışı etkinliğin öğrenci motivasyonu açısından olumlu sonuçları nedeniyle bu araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

Günümüzde grafik tasarım hayatın her alanındadır. Çevremizdeki afişlerin, ambalajların, dergi, kitap kapaklarının, çeşitli interaktif arayüzlerin, markaların kurumsal kimliklerinin, reklam kampanyalarının haricinde, kullanmakta olduğumuz gündelik objelerden, aksesuarlara, endüstriyel tasarım ürünlerinden, moda ürünlerine, mimari ve iç mekan tasarımlarına kadar bir çok alanda grafik tasarım uygulamaları yer almaktadır (Cheung, 2007: 2-3). Çeşitli renkler, formlar, tipografik öğeler, illüstrasyonlar ile zengin bu grafik dünya eşsizdir. Bu özgün ve yaratıcı grafik içerikli ürünlerin tercihleri ile şekillendirebileceğimiz gündelik yaşam alanlarımız ise kişisel yapımızı ortaya koyabilmemize olanak tanır.



Şekil 1: Irmak Akçadoğan, Society6, Erişim: 03.11. 2018, goo.gl/d97ZPs

Bu atölye çalışmasıyla, katılımcı grafik tasarım öğrencilerinden gündelik yaşamın her alanında karşımıza çıkan grafik içerikli ürünlere yönelik, özgün ve kişisel yorumlarla üretecekleri tasarımlar oluşturmaları istenmiştir. Atölye çalışmasına katılan öğrenciler, formel eğitimleri kapsamında, proje derslerinde aldıkları net ve detaylı açıklamalardan farklı olarak sadece seçebilecekleri kavramlar ile sınırlandırılmışlardır. Bienalin konusu paralelinde verilmiş olan zaman, teknoloji, benlik, geçmiş, gelecek kavramları çerçevesinde, bulunmuş nostaljik objelerden, giyilebilecek T-shirt, çanta vb.

objelere kadar çok çeşitli ürüne yönelik grafik ve illüstrasyonlar ile tasarımlarını oluşturmaları istenmiştir.

Bu tasarımları oluştururken öğrencilerden, seçecekleri kavramın yörüngesinde araştırmalarını sürdürerek, günlük kullanım objelerinde, grafik tasarımın birer sanatsal anlatım diline dönüşebileceği, eğlenceli, renkli, yaşayan yapısını göstermeleri beklenmiştir.

AMAÇ

Öğrenci motivasyonunu arttırmaya yönelik atölye çalışması ile illüstratör ve grafik tasarımcı adayı öğrencilerin yeni ifade yolları geliştirmeleri, sanatsal, estetik ve özgün yapıda yeniden yorumlanan objeler ile sınırsız düşünme yetisi kazanmaları, ortak çalışma imkanı ile fikir alışverişinde bulunabilmeleri ve eleştirel yorumlar yapabilmeleri amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Yerinde gözlem ve öğrenciler ile birebir görüşmeler sonucunda çalışma değerlendirilmiştir.

KAPSAM

Çalışmaya ilişkin açıklama yapılarak beklentiler belirtilmiştir. Esprili, eğlenceli, bir dil geliştirilebilmesi için illüstrasyon ve grafik uygulamaların çeşitli malzemeler ve objeler ile desteklenebileceği, seçilen kavram üzerine yoğun olarak düşünülmesi tartışılması fikir alışverişinde bulunulması, grup halinde ya da bireysel olarak da çalışılabileceği vurgulanmıştır.

Çalışma kapsamında çok çeşitli çalışma örneklerinin yer aldığı kitaplar stüdyoya getirilmiş, öğrencilerin incelemesi sağlanmıştır. Özgür ve rahat bir şekilde araştırma yapabilecekleri, uygulamalarını gerçekleştirebilecekleri ortam sağlanmıştır. Konu kapsamında çeşitli örnek uygulamaların yer aldığı web kaynakları gösterilmiştir. Tüm tasarımların sergileneceği bilgisi verilerek çalışma başlatılmıştır.

Enformel bu çalışma, grafik tasarım eğitimi alan 1.,2.,3.ve 4. sınıf öğrencileri ile üç günlük bir etkinlik olarak gerçekleştirilmiştir. Ancak öğrencilerin çalışmaya okul dışında da devam edebilecekleri söylenmiştir. Atölye yürütücüsü ile iletişimin elektronik ortamda da sürdürülerek, fikir alışverişine devam edildiği çalışma, on günlük süreç sonunda bir sergi ile sonuçlandırılmıştır.

Bu çalışmaya tasarım eğitiminin başlangıç aşamasında bulunan 1. Sınıf öğrencileri de katılmıştır. Nokta-çizgi konusu kapsamında oluşturdukları oto portreleri ile 'benlik' kavramını ele alarak T-Shirt ve çantalar tasarlamışlardır. Öğrenciler benlik kavramını sorgularken kendi sosyal çevreleri, aileleri, etnik kökenleri gibi görsel anlamda çalışmalarını zenginleştirebilecek yapılardan faydalanmışlardır. Form araştırmalarında kültürel değerleri, kişisel ilgi alanları ve zevklerini tasarımlarına yansıtmışlardır. Farklı kalınlıktaki siyah uçlu kalemler kullanılarak geleneksel yöntemler ile gerçekleştirilen illüstrasyonlar, dijital ortamda renklendirilerek sonuçlandırılmıştır (Bkz. Şekil 2).



Şekil 2: Doğu Üniversitesi Grafik Bölümü Öğrenci Çalışmaları, “Yaşayan Grafik” Sergisi, 2014

Geçmiş, gelecek kavramları üzerine yoğunlaşan öğrenciler bulunmuş nostaljik objeler ile çalışmayı tercih etmiş, farklı yüzeylere kalıcı olarak çizim yapmaya olanak tanıyan kalemler kullanarak objelere yeni kimlikler vermeye çalışmışlardır. Objenin gerçekliğini ve zaman kavramını sorgularken esprili bir anlatım dili geliştirmişlerdir.

İki yüz yıllık antika bir ütüden, saç kurutma makinesine kadar çok çeşitli nostaljik obje çalışmaya dahil edilmiştir. Bu objeler ve form yapılarına uygun karakterize çizimler eşliğinde yeni bir görsel kimlik elde edilmeye çalışılmıştır. Üç boyutlu bu objeler ile kurulan ilişki sayesinde öğrencilerin farklı boyutlarda ve yüzeylerde çizim yaparak, çözüm üretebilmeleri sağlanmıştır (Bkz. Şekil 3).



Şekil 3: Doğu Üniversitesi Grafik Bölümü Öğrenci Çalışmaları, “Yaşayan Grafik” Sergisi, 2014

“Bilgi çağında eğitim sistemi; esnek, deneysel, deneyim temelli, problem çözme becerisi kazandıran, bilgiyi değil bilgiye ulaşmayı öğreten” (İnce & Yarkataş, 2017: 103) yaklaşımla kurgulandığında etkili sonuçlara ulaşılabilir. Bu atölye çalışmasında malzeme seçiminin özgürlüğü, öğrencileri denemek istedikleri tekniklere yönelik detaylı araştırma yapmaya yöneltmiştir. Yeni teknikleri deneyimlemeleri için cesaretlendirilen öğrencilerden bazıları, deneysel yaklaşımlarla dikiş teknikleri ile çalışmayı tercih etmiş, hata yapma korkusu yaşamadan üretmişlerdir. Frida Kahlo'nun portresini dikiş teknikleri ile görselleştiren bir öğrenci yaratıcı ve özgün ifade tekniği geliştirerek günlük kullanıma yönelik bir çanta tasarlamıştır.

Kavramlara yönelik fikir üretme ve ifade etmek istenen anlatımı destekleyecek malzeme, teknik ve obje seçimindeki çeşitlilik çalışmanın amacına uygun olarak gelişmiştir. Sınırlılıklar ve zaman kavramını sorgulayan bir öğrenci, fincanlar ile oluşturulmuş çalışmada, teknik çözümlerini ifade etmek istediklerini destekleyecek şekilde geliştirmiştir.

Bir başka öğrenci teknoloji kavramını sorgularken bir dilek ağacı oluşturmuş ve yine dikiş tekniklerinden de yararlanmıştır. Tipografik elemanlar ile kapladığı dilek ağacını atık malzemelerden ürettiği karakter oyuncakları asarak tamamlamıştır. Teknoloji ve gelecek sorgusunda tüketim ile ilgili tartışmalara imkan veren çalışmasıyla öğrenci, çok farklı malzemeyi bir arada kullanma fırsatı bulmuştur.

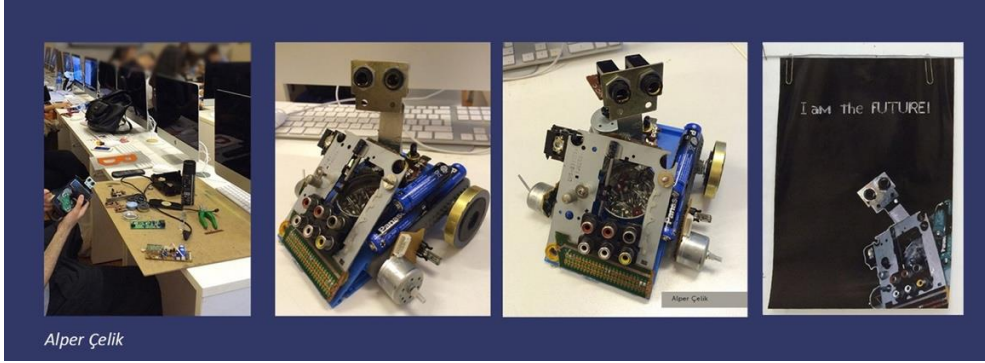
Gelecek ve mutlu bir dünya kavramı üzerinde çalışarak, hayvan hakları kavramını eğlenceli bir anlatım ile sorgulayan öğrenci, çalışmasını illüstrasyon ile şekillendirerek, neşeli özgün karakterler yaratmıştır. Renk seçimleri ve tipografi kullanımında da kişisel bir yorum oluşturmayı başarmıştır (Bkz. Şekil 4).



Şekil 4: Doğu Üniversitesi Grafik Bölümü Öğrenci Çalışmaları, “Yaşayan Grafik” Sergisi, 2014

“Tasarım eğitimi, öğrenciyi yaratıcı ve dinamik bir sürece yönlendiren yapıya sahiptir.” (Karslı & Serpil, 2014: 47) Çalışmada öğrencilerin kavramlara yönelik fikir üretme süreçleri, çeşitli teknik ve malzeme araştırmaları, tasarım çözümüne yönelik uygulamaları, tamamen kişisel çabaları ile şekillenmiştir. Bulunan atık malzemelerin ve objelerin kavramlar ve ifade edilmek istenen fikirler doğrultusunda şekil verilmesi, görselleştirilmesi atölye yürütücüsü tarafından desteklenmiştir. Öğrenciler, müzik kasetleri gibi güncelliğini yitirmiş nostaljik üç boyutlu objeleri çizimleri ile birlikte değerlendirerek özgün hayvan illüstrasyonları oluşturmuşlar ve daha sonra bu çalışmalarını T-shirt tasarımlarına uygulamışlardır.

Deneyisel çalışmalar eşliğinde yaratıcılığın sınırlarını zorlama imkanı bulan öğrenciler, çeşitli teknolojik atıkları kullanarak gelecek ve insan kavramını sorgulamak amacıyla robotik yapıda üç boyutlu figürler oluşturmuş, bu figürleri ifadelerini desteklemek üzere poster tasarımlarında kullanmışlardır (Bkz. Şekil 5).



Şekil 5: Doğu Üniversitesi Grafik Bölümü Öğrenci Çalışmaları, "Yaşayan Grafik" Sergisi, 2014

Sadece kavramlarla sınırlandırılmak, malzeme ve teknik seçimi gibi üretecekleri tasarımda belirleyici tüm etkenlerin kendi kontrollerinde olması, öğrencilerin hızlı araştırma yapmalarını, kullanmak istedikleri teknik ile ilgili öğrenmeleri gereken inceliklere keyifle odaklanmalarını sağlamıştır.

Araştırma ve keşfetme sürecinde öğrenciler çok çeşitli malzeme arayışına girmişlerdir. Atölye yürütücüsü tarafından sınırsız malzeme denemeleri açısından desteklenen öğrenciler, "oyun oynuyormuşçasına, hata yapma endişesi duymadan özgürce" (Aslier, 1986: 129) parçalamış, birleştirmiş, boyamış, çizmiş, dikmiş, kesmiş, monte etmişlerdir. "Oyun bir katalizördür. Üretkenliği destekler ve problem çözmede hayati önem taşır" (Judkins, 2017: 252). Farklı malzemeler ile çalışma özgürlüğü, kişisel çabayı zorunlu kılarak öğrencilerin kavramsal düşünme kapasitelerini geliştirici, deneysel, yaratıcı ve alışılmadık olanı üretme motivasyonu sağlamıştır.

"Tasarım konuşmak, tasarım üretmek, hatta tasarım problemleri yaratmak ve onları çözmeye" (Senan, 2010: 12) odaklanmak atölye çalışmalarının önceliğidir. Bu çalışma sürecinde öğrencilerin birbirleri ile etkileşimleri, fikirlerini geliştirmelerine olumlu katkılar sağlamıştır. Çalışma kapsamında kendilerini ifade ederken öğrencilerin, vizyonlarını ve bakış açılarını geliştirdikleri gözlemlenmiştir.

Üretimlerinin ve tasarımlarının sergilenecek olması fikri öğrencileri motive ettiğinden süreç kapsamında denemelerini çeşitlendirerek en iyi sonucu ulaşabilmek için çok çalışmışlardır. Sergi sürecinin de her aşamasında aktif olarak rol alan öğrenciler, bu tarz atölye çalışmalarını ve sergilerini motive edici bulduklarını belirtmişlerdir. Sergi hazırlık sürecinde, yardımlaşmanın, paylaşımların öğrencilerin arasındaki ilişkileri de olumlu etkilediği gözlemlenmiştir.

Grafik tasarımın, boyutları, çok yönlülüğü, yaşamın bir parçası olarak gücünün keşfi ile heyecanlanan öğrenciler, bu zenginliği ürettikleri ürünlere de yansıtmışlardır.

İstanbul Tasarım Bienali'nin, belirli konu odaklı, yeni fikir ve önerilerin sunuş biçimleri ile izleyenleri düşünmeye sevk eden, üretilen tasarım ürününün ne için ve nasıl var olduğu gibi daha çok süreci kapsayan yapısı, merak ettirmek, soru sordurtmak, alışılmadık olanı sunma motivasyonu (Özkaraoğlu, 2012: 10) gibi akademi programı öncelikleri, atölye çalışmasının sonuçları ile örtüşmüştür.

Öğrencilerin kavramlar çerçevesinde sorgulamaları ile şekillenmiş tasarımlarındaki teknik uygulama ve anlatım çeşitliliği, çalışmanın beklentilerini karşılamıştır.



Şekil 6: Doğu Üniversitesi Grafik Bölümü, “Yaşayan Grafik” Atölye Çalışması ve Sergisi, 2014

SONUÇ

Sanat ve tasarım eğitiminin en önemli amaçları arasında, öğrencilerine kendi özgün ifade yöntemlerini keşfetme şanslarını tanımak olduğu bir gerçektir. Bu amaç doğrultusunda müfredatlar şekillendirilirken, çağın yeniliklerine ve gerekliliklerine uygun olarak müfredat dışı etkinlikler ve atölye çalışmaları da sürece dahil edilmelidir. Yaratıcılıklarının, özgür, deneysel ve hayal gücünün sınır tanımayan yapısıyla şekillendirilip, ortaya konabileceği atölye çalışmaları ve sergiler ile öğrenci motivasyonları arttırılmalıdır. Bu kapsamda şekillenen projeler sayesinde, öğrencilerin düşünme kapasiteleri ve problem çözme yetilerinin geliştirilmesi sağlanarak, bireysel yada takım çalışması ile kendilerini özgürce ifade edebilme şansları tanınmalıdır. Sonuçtan çok sürecin önemli olduğu, yap-boz mantığında korkusuzca üretmeye olanak tanıyan, oyun oynuyormuşçasına hata yapma endişesi duyulmadan kurgulanan deneysel çalışmaların, öğrenci yaratıcılığına ve motivasyonuna olumlu katkı sağlayacağı göz önünde bulundurulmalıdır. Öğrencilerin merak etmesini, araştırma yapmasını, keşfetmesini, uygulamasını, üretmesini sağlayacak bu projeler ile inisiyatifin kendisinde olduğunun bilincinde, konusuna hakim, kendine güvenen, yaratıcı tasarımcılar olabilmeleri sağlanacaktır.

KAYNAKÇA

- Aslier, M. (1986). *Resim -1 Grafik Resim*. Ankara: M.E.G.S.B Devlet Kitapları.
- Cheung, V. (2007). *Graphics Alive*. (viction:ary, Dü.) Hong Kong: victionary.
- İnce, M., & Yarkataş, Ö. I. (2017). Tasarım Çalıştayları (Workshopları) ve Çağdaş Tasarım Eğitiminde Önemi. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (2), 101-122.
- Judkins, R. (2017). *Yaratıcı Düşünme*. İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Karslı, U. T., & Serpil, Ö. (2014). The contributions of workshops on formal interior architecture education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47-52.
- Malouf, D. (2012). Geleceğin Tasarım Eğitimi. *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, 2.
- Özkaraoğlu, Ö. Y. (2012). *1. İstanbul Tasarım Bienali Program Kitapçığı*. İstanbul: İKSV.
- Senan, E. (2010). *Yahşibey Design Workshops*. İstanbul: Emre Senan Tasarım Vakfı.