International Journal of Innovative Research in Education

Volume 00, Issue 0, (2018) 00-00

http://sproc.org/ojs/index.php/IJIRE

Transformation of Basic Design Teachings Into Product: Interior Furniture
Temel Tasarım Öğretilerinin Ürüne Dönüşümü: İç Mekan Mobilyası

Muteber Erbay *, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, 61080, Türkiye
Ayça Araz Ustaömeroğlu, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, 61080, Türkiye
Pınar Küçük, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, 61080, Türkiye
Zeynep Sadıklar, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, 61080, Türkiye

Suggested Citation:

Erbay, M., Araz Ustaömeroğlu, A., Küçük, P. & Sadıklar, Z., (2018). Temel Tasarım Öğretilerinin Ürüne Dönüşümü: İç Mekanda Mobilya, *International Journal of Innovative Research in Education*. *http://sproc.org/ojs/index.php/IJIRE*, *0*(0),00-00

Gönderim Tarihi; Düzeltme Tarihi; Kabul edilen Tarih.
Seçim ve hakem süreci sorumlusu.....
©2015 SciencePark Research, Organization & Counseling. All rights reserved.

Abstract

In design-based disciplines, the basic design lesson generally covers theories of design elements-principles and Gestalt perception rules, then followed by two and three dimensional abstract designs made by the students. All these studies play an important role in the development of visual language and expression. Particularly in the visualization of the imagination and in the process of transferring the design, the students are fed from these teachings and direct their design decisions. For this reason, the "Basic Design" course is of great importance for the students to develop a formal and aesthetic perspective. However, the transformation of these abstract thoughts into a concrete product is often not tested in the context of the course. In the scope of this study; the teachings that students gained from the "Basic Design" course, which is given in the first semester in the Department of Interior Design at Karadeniz Technical University, was tested with a workshop. As method of the study, the functional characteristics of the furniture designed by the students and the basic design elements-principles and Gestalt perception rules used by the students were entered into the SPSS program and the obtained data were evaluated in accordance with the objectives of the study.

Keywords: Furniture design; abstract thinking; design education; basic design; creativity

Özet

Tasarım tabanlı disiplinlerde temel tasarım dersi genel olarak; tasarım ögeleri, ilkeleri, Gestalt algı kuramlarını içeren teorik anlatımlarla verilmekte, sonrasında öğrencilere yaptırılan iki ve üç boyutlu soyut tasarımlarla desteklenmektedir. Tüm bu çalışmalar görsel dilin ve ifadenin geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Özellikle imgenin görselleştirilmesinde ve tasarıma aktarılması aşamasında öğrenciler,

* ADDRESS FOR CORRESPONDENCE: **Muteber Erbay**, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, 61080, Türkiye
E-mail adres: mutebererbay@gmail.com, merbay@ktu.edu.tr/ Tel.: +90-462-377-1677/Fax: +90-462-325-5588

bu öğretilerden beslenerek tasarım kararlarına yön vermektedirler. Bu nedenle "Temel Tasarım" dersi, öğrencilerin biçimsel ve estetik bir bakış açısı geliştirebilmeleri için büyük bir önem arz etmektedir. Ancak bu bakış açısının soyut düşünceden, somut bir ürüne dönüştürülmesi genellikle ders kapsamında test edilememektedir. Bu çalışma kapsamında; Türkiye'nin kuzey doğusunda bir sahil kenti olan Trabzon'da bulunan Karadeniz Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümünde birinci yarıyılda verilmekte olan "Temel Tasarım" dersinin bir çıktısı olarak öğrencilerin dersten edinimleri dönem sonunda bir workshop çalışması ile sınanmıştır. Çalışmanın yöntemi olarak öğrencilerin tasarladıkları mobilyaların işlevsel özellikleri ve kullandıkları temel tasarım öge-ilkeleri ve Gestalt algı kuralları SPSS programına girilmiş, elde edilen veriler çalışmanın amaçları doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mobilya tasarımı; soyut düşünme; tasarım eğitimi; temel tasarım; yaratıcılık

1. Giriş

Tasarım tabanlı disiplinlerde ilk yıl eğitim programları kurumlar arası farklılıklar gösterse de, hepsinin sorunsalı öğrencilerin yaratıcılık güdülerini artırmaktır. Buna yönelik dersler ve uygulamalar ilk yıl eğitiminin temelini oluşturmaktadır. Tasarlama eğitimi bireyin, düşünmesi, kurgulaması, farklı bakış açıları ile sorunu yorumlaması, soyut düşünmeyi, sorgulamayı, merak etmeyi ve hayal kurmayı öğretmesi, ilişkilendirme yapabilmesi açısından önemlidir. Sadece verilen dersi dinlemek, tekrar etmek, ezberlemek, soru çözmek gibi somut işler yapmaya alışmış, lise eğitiminden gelen öğrencileri soyut, esnek ve yaratıcı düşünmeye yönlendirmek ayrıca öğrendiklerini yorumlamasına, biçimlendirmesine, kurgulamasına ve bunu tasarıma dönüştürmesine yardımcı olmak tasarım eğitimi ile mümkün olmaktadır. Dolayısıyla, ilk defa karşılaştıkları bu dersi başarıyla tamamladıklarında öğrencilerin; çizgiler, yüzeyler, hacimler, renkler ve dokuları kullanarak soyut düşünmeyi sağlayan bir kazanım edinecekleri söylenilebilir. Tasarım bir çeşit sorun çözme eylemi olarak ele alındığında, temel tasarım dersi bu eylemin en temel aracı olan soyut ve kavramsal düşünmeyi öğrencilere verir. Gerçeği ve verilen problemi, kavramsal olarak analiz etmek, somut olandan soyut düzleme gelebilmek, fikir üretmek ve sonra tekrar somuta dönebilmek Temel Tasarım ile mümkün olabilmektedir (Erdoğdu-Sarıoğlu, 2016).

Krejins vd (2004); "tasarım dersi öğrencilerin bir takım yeni kazanımlar elde etmelerini sağladığından, dersin verileceği ortam da ayrı bir önem arz etmektedir" demektedir. Bu edinimleri kazanabilmesi için bireyin alternatif çözümler üretebileceği, deneyebileceği, uygulayabileceği ortamların olması gerekir. Bu konu ile ilgili yaptıkları çalışmalarından birinde Kreijins vd. (2004), tasarım dersinin verilmesi gereken ortamı anlatmışlar ve ortak mekânda çalışmanın derse etkisinin büyük olduğunu, sosyal etkileşimin öğrenmeyi etkilediğini tespit etmişlerdir. Tasarım eğitimi veren kurumların birçoğunda ilk yarıyılda verilen temel tasarım dersi, stüdyo ortamında, ortak veya bireysel çalışmalar yapılarak, yaratıcı ve soyut düşünme eylemini destekler niteliktedir ve tasarım altyapısı olmayan öğrencilerin deneme-yanılma yoluyla yaratıcılıklarını yönlendirmeyi hedefleyerek, bu amaca hizmet etmektedir.

2. Tasarım, Yaratıcılık ve Temel Tasarım

Tasarım faaliyeti; soyut bir kavramdan, somut bir nesneye kadar uzanan bazen düşünsel, bazen işlevsel, bazen de estetik özellikler taşıyabildiği gibi, zaman zaman da bunların tamamını kapsayabilmektedir. Tasarım; bir köprü için sayısal bilgiyi, bir heykel için ayakta durabilmeyi, ya da bir kaşık için malzemeyi ön plana çıkarabilmektedir. Yaratıcılık ise; tasarımın da ötesinde, daha önce yapılmamışı yapma, düşünülmemişi düşünmedir. Öğretilebilirlik noktasından bakıldığında ise, tasarım tabanlı eğitim verilen kurumlarda yaratıcılığın, proje ya da temel tasarım gibi derslerde uygulandığını görmek mümkündür. Bu bağlamda, tasarım problemleri üzerinde öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanarak konuya yaklaşmalarını sağlamada en etkili dersin temel tasarım öğretileri olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz.

Çeşitli yazarların temel tasarım dersi, dersin verilişi ve dersin verildiği ortamlar hakkındaki görüşlerine bakıldığında; Günay (2007)'a göre, stüdyo ve temel tasarım dersi yazılı metin ve formüllerle çalışmaya alışkın öğrencilere oldukça yabancı gelecek çizgiler, yüzeyler, hacimler, renkler ve dokulardan oluşan soyut bir dünyadır (Günay, 2007). Tekel'e göre ise, temel tasarım ile somut dünyadan toplanan bilgiyi tekrar işleyerek soyut bir görsel anlatıma dönüştürme sürecinde öğrencinin görsel algılama ve düşünme becerisi gelişmektedir (Tekel vd., 2015). Özkar ve Steino, temel tasarımın yaparak ve deneyerek öğrenilmekte olduğunu söyler. Yazarlara göre, elleri kullanarak (hands-on) öğrenme yöntemi, diğer tasarım stüdyolarında olmasa da temel tasarım için esastır

(Özkar ve Steino, 2012). Krejins vd. (2004), sinerjik çalışma ortamının temel tasarım eğitiminin başlangıcından bu yana geçen süreç içinde en önemli değişkenlerinden biri olduğunu söyler. Bu açıdan bakıldığında, temel tasarım dersinin mekân ve sosyal süreçler arasındaki ilişkiye mikro ölçekte bir örnek olarak değerlendirilebileceğinden bahseder ve mekânın (stüdyo) sosyal süreçleri (öğrenme) etkilediğini söyler (Krejins vd., 2004).

Dünyada 'basic design', 'visual design', 'applied design' gibi farklı isimleri bulunan temel tasarım eğitiminin temeli Bauhaus okuluna dayanır. 1919 yılında Walter Gropius'un öncülüğünde Weimar'da kurulan Bauhaus Okulu mimarlık ve görsel sanatları birleştirmeyi hedef alır. Temel Tasarım da ilk olarak bu okul ile birlikte gündeme gelmiş, Bauhaus uygulamalarını temel alan teorik ve uygulamaya dayalı bir programdır. Tasarımın ortak dili, ölçeği, sınırları, işlevleri farklı olsa da, nokta, çizgi, düzlem, hacim, ölçü, renk, doku, yön gibi kavramlardan; kompozisyon, düzenleme ve algılama gibi ilkelerden oluşmaktadır (Çellek ve Sağocak, 2014; Ching, 2007). Amaç; öğrencinin yaratıcılığını geliştirebilmesi için uygun ortamların hazırlanması, yeni ve özgün çözümler üretme becerilerini geliştirebilecek yöntemlerin ortaya koyulmasıdır. Bu sayede tasarım sürecini besleyen yaratıcı düşünce gelişmekte, mevcut düşünce kalıpları değişebilmektir (Denel, 1979; Bayraktar vd., 2012). Yani temel tasarım, "tasar"ın oluşmasında, estetik bilgi, teknik bilgi, teknolojik bilgi ve kullanımı, yöntem ve kültürel birikimi oluşturulabilmesi ve temel ögeleri yerleştirebilmesi için birikim ve yaşam biçimi önerir (Civcir, 2015).

3. KTÜ İç Mimarlık Bölümünde Temel Tasarım Dersinin Verilişi

Karadeniz Teknik Üniversitesi Türkiye'nin kuzey doğusunda bir sahil kenti olan Trabzon'un ilk üniversitesidir. Geçmişi 60 yıl önceye dayanan üniversitenin, İç Mimarlık Bölümü 1993-94 eğitim-öğretim yılında Mühendislik Mimarlık Fakültesine bağlı olarak kurulmuştur. 1993 yılından 2000 yılına kadar özel yetenek sınavı ile öğrenci kabul eden bölüm, 2000 yılından itibaren merkezi sınav sistemi ile öğrenci almaya başlamıştır. Kurulduğu günden beri eğitim programında "Temel Sanat Eğitimi" adıyla yer alan ders, ilk yıllarda ilk 4 hafta resim bölümünden gelen bir öğretim elemanı tarafından serbest el çizimi, eskizlerle yürütülüp, geri kalan 10 hafta temel tasarım eğitimine yönelik olarak verilirdi. Ancak programın çok yoğun olması, temel tasarım ve algı kuramlarının, soyut çalışmalarla desteklenerek anlatımı için yeterince zaman kalmaması üzerine, 2001 yılından beri sadece temel tasarım üzerine yoğunlaşarak verilmeye başlanmış ve halen öyle devam etmektedir.

Biri mimarlık, ikisi iç mimarlık bölümünden olmak üzere üç öğretim üyesi ve 3 yardımcı tarafından yürütülen derste, temel tasarım öge ve ilkeleri, Gestalt kurallarının anlatıldığı ilk yarım saatlik bölüm dışında, öğrencilere bireysel ve grup çalışmaları halinde, 2 ve 3 boyutlu soyut uygulamalar yaptırılmaktadır.

Temel tasarım dersi uzun yıllar öncesinde, kuramsal alt yapı yanında genellikle iki boyutlu uygulamalarla desteklenerek verilirken, son yıllarda üç boyutlu uygulamalara daha çok önem verilmiş, iki boyutlu uygulama sayısı azaltılmıştır. (Araz vd., 2015). Bunun nedeni, öğrencilerin bireyselden çok, grup çalışması yapmalarını sağlamak, işbölümü, koordinasyon yeteneklerini artırmak ve sınırlı zaman içinde grup olarak tasarım, değerlendirme ve karar süreçlerini yaşayıp, tasarımın ürüne dönüşümünü görmelerini sağlamaktır. Bu uygulamalar, ezber ve tekrara dayalı lise eğitiminden gelmiş öğrencilerin; sorgulayabilen, tartışabilen, tasarlayabilen ve üretebilen bireyler haline dönüşmelerinde çok etkili olmaktadır (Erbay vd., 2013; Usta vd., 2000). Yapılan çalışmalar öğrencilerin bakış açılarını zenginleştirmekte, algılarını geliştirmekte, yaratıcı güçlerini artırmaktadır.

Ders kapsamında, öğrencilerin tamamen yabancı oldukları bir başka konu olan mimari tarzlar, akımlar ve kavramlar hakkında bilgi sahibi olmaları, araştırma, okuma ve yorumlama düzeylerinin artırılması da önemsenmektedir. Bu doğrultuda son iki yıldır öğrencilerin bir kavramı yorumlayıp soyutlayabilmeleri ve özgün tasarımlara dönüştürebilmeleri yönünde uygulamalar tanımlanmış ve bir akım, bir tarz, bir kültür, bir değer vb. bir konu araştırma konusu olarak seçilip, dönem boyunca detaylı iki ve üç boyutlu uygulamalarla yorumlanması bir yöntem olarak uygulanmıştır.

Sözel anlatımlar ve uygulamalarla dönem sonuna kadar yürütülen ders, her dönemin sonunda o döneme özel olarak planlanan bir dönem sonu çalışmasıyla sonlandırılmaktadır. 2014-2015 yılı Temel Sanat Eğitimi dersi de bir workshop çalışmasıyla noktalanmıştır.

4. Workshop Çalışması, Problemin Tanımı ve Yöntem

Temel tasarım dersinden edinilen bilgilerin üst yarıyıllarda ve meslek hayatı boyunca yapılacak tasarımlarda, sürece yansıması kaçınılmazdır. Ancak ders süreci içinde zamanın kısıtlı oluşu ve soyut çalışmalar üzerine yoğun bir ders programının yürütülmesi nedeniyle, soyut düşünceden, somut bir ürüne dönüşüm, çoğunlukla test edilememektedir. Ayrıca, öğrencilerin dersten kazanımlarını projelerine ve diğer tasarım derslerine aktarmakta zorluk yaşadıkları da saptanmıştır.

Bu nedenle çalışma kapsamında; bir temel tasarım stüdyosunda, öğrencilerin soyut anlatımlarla ve uygulamalarla dersi tamamladıktan sonra, kazanımlarını somut bir obje üzerinde kullanıp kullanamayacakları veya bu kazanımların hangisini daha sıklıkla kullanacakları test edilmek istenmiştir. Finalde, bunu saptamaya yönelik bir workshop ortamı hazırlanmış ve çalışma sonuçları istatistiksel olarak değerlendirilerek tartışılmıştır.

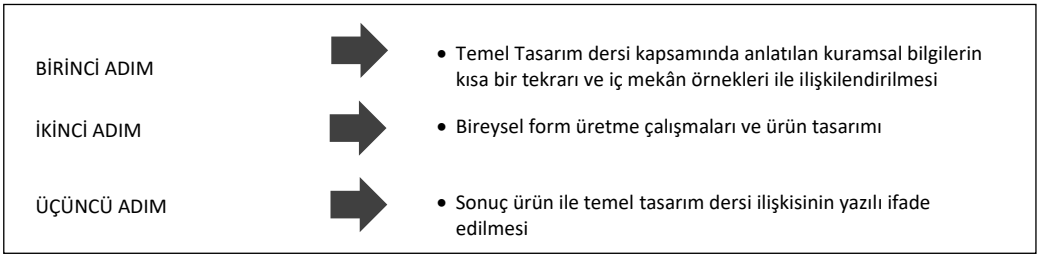
Dönemi tamamlayan 69 öğrenci ile, final çalışması olarak tam günlük bir workshop çalışması yapılmıştır. Bu çalışmada öğrencilerden bir mobilya tasarlamaları ve tasarımını yaptıkları mobilyanın işlevi ile tasarım yöntemi hakkında yazılı bilgiyle birlikte ürünü gün sonunda teslim etmeleri istenmiştir.

Workshop çalışmasıyla;

- Öğrencilerin yıl içinde almış oldukları temel tasarım dersinden edinimlerini,
- Tasarladıkları ürünü ifade biçimlerini (farkındalıklarını)
- Stüdyoda, gün boyunca aynı ortamı paylaşarak çalışmanın yaratacağı sosyal etkileşim ve sinerjinin,

sonuca nasıl yansıdığının ölçmek amaçlanmıştır. Çalışmanın değerlendirme yöntemi bir istatistik oluşturmak üzerine kurgulanmıştır. Bu doğrultuda, öğrencilerin tasarımını yaptıkları mobilyalar için seçtikleri işlev ve tasarım için kullandıklarını ifade ettikleri temel tasarım öge-ilkeleri ve Gestalt prensipleri SPSS programına girilmiş, elde edilen veriler çalışmanın amaçları doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Bu amaç ve kapsam doğrultusunda yapılan workshop çalışması üç adımdan oluşmaktadır (Figür 1).



Figür 1. Çalışma Süreci ve Adımları

- ***Birinci Adım:*** Temel tasarım dersi konularının iç mekânla ilişkilendirilerek görselleştirilmesi aşamasıdır. Bu kapsamda dönem boyunca değinilen, nokta, çizgi, ölçü, yön, aralık, renk ve doku gibi temel tasarım ögeleri; tekrar, uygunluk, zıtlık, koram, egemenlik, denge ve birlik gibi temel tasarım ilkeleri; şekil-zemin anlatımları, yakınlık, benzerlik, kapalılık (kapanmışlık) ve ortak hareketler gibi Gestalt algı kuramları (Lang vd., 1974; Lang 1987; Gürer, 1990; Güngör, 2005; Gökaydın, 2010) çok kısaca özetlenerek örneklenmiştir.
- ***İkinci Adım:*** Öğrencilerin bireysel form üretme çalışmaları ve ürün tasarımıdır. Bu adımda öncelikle çözülmesi istenen problem şu şekilde tanımlanmıştır. *"Dilediğiniz temel tasarım öğe, ilkelerini ve Gestalt Kuramlarını kullanarak A3 ebadındaki beyaz kâğıttan oluşan çalışma yüzeyinizi keserek, katlayarak, yapıştırarak, ancak herhangi bir parça çıkarmadan o şekilde organize ediniz ki, sonuçta işlevi tanımlı ve ayakta durabilen bir iç mekân mobilyası oluşabilsin. Not: Tasarım tamamlandıktan sonra yaptığınız mobilya için hangi temel tasarım öge, ilke veya Gestalt kural(lar)ını kullandığınızı yazarak belirtiniz".* Problemin tanımlanmasından sonra öğrenciler bireysel olarak çalışmışlar, yürütücülerden kritik almamışlardır. Burada amaç, bireysel yaratıcılıklarını ölçmek olduğundan grup çalışması ve eleştiri alarak ürünü geliştirmeleri istenmemiştir. Öğrenciler problem tanımına ve verilen malzemelere sadık kalarak çeşitli ölçeklerde birçok denemeler yapmışlar ve çalışmalarını olgunlaştırmışlardır.

- ***Üçüncü Adım:*** Sonuç ürün ile temel tasarım dersi ilişkisinin öğrenci tarafından yazılı ifade edilmesidir. Bu adımda öğrencilerin temel tasarım dersi kapsamında görmüş oldukları ilke ve ögeleri, kendi tasarımlarında ne kadar farkındalıkla kullandıkları test edilmiştir.

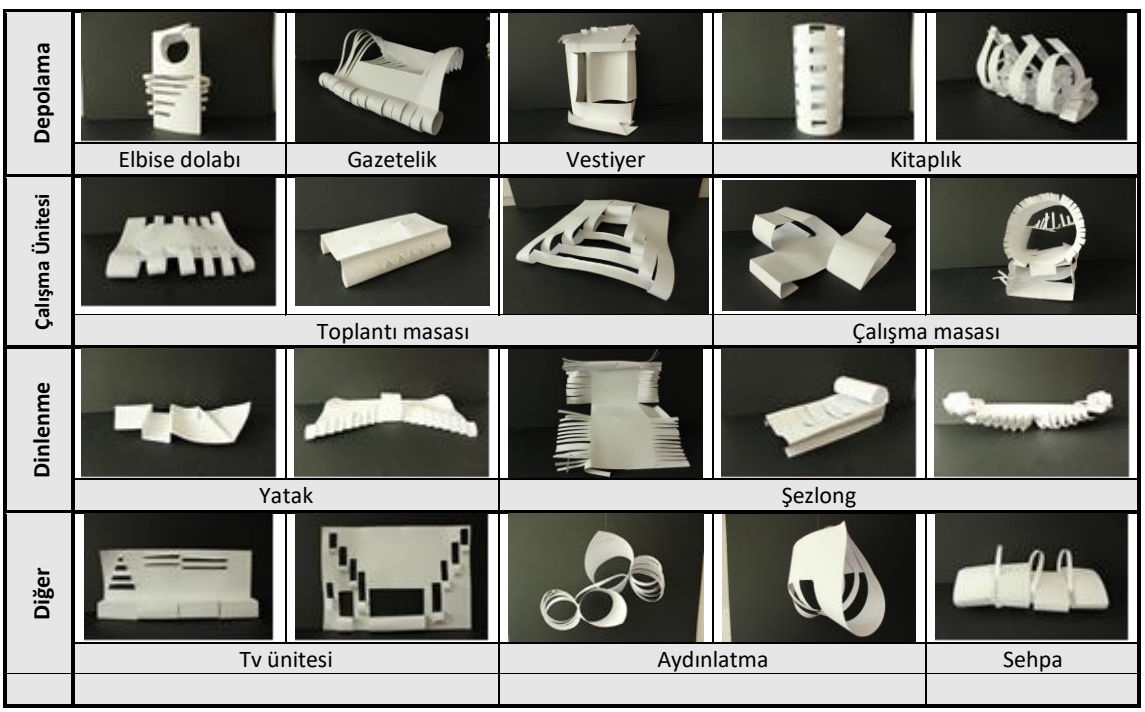
Workshop çalışmasının sonunda elde edilen sonuç ürünler değerlendirmeye tabi tutulmuş ve aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır;

- En çok hangi mobilya ve mobilya türlerini seçmişlerdir?
- Temel tasarım öge ve ilkeleri ile Gestalt algı kuramlarını nasıl ifade etmişler ve hangi sıklıkla kullanmışlardır?
- Tasarımda kullandıkları gözlemlenen temel tasarım kavramları ile kullandıklarını ifade ettikleri kavramlar örtüşmekte midir?

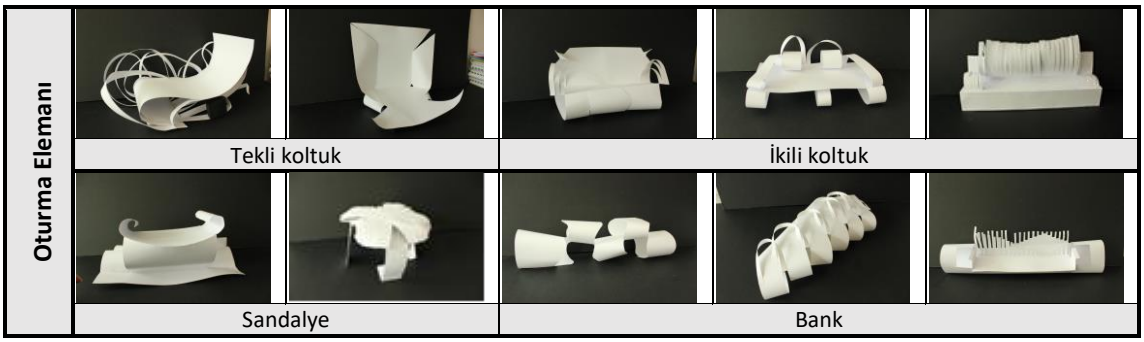
Veriler, IBM SPSS Statistics 21 programıyla frekans ve çapraz tablo (crosstabs) analizleri yapılarak sonuçlandırılmıştır.

5. Tasarım Çıktıları ve Bulgular

Tasarım çıktısı olarak ürünler tasarlandıkları işleve göre gruplandırılmış, öğrencilerin yazılı olarak ifade ettikleri işlevle tasarımın örtüşüp örtüşmediği kontrol edilerek veri girişi yapılmıştır. Ortaya çıkan ürünler geniş bir işlev çeşitliliğine sahip olmakla beraber, belli başlı ürün gruplarında yığılmalar görülmüştür (Figür 2). Özellikle oturma elemanı, en fazla tasarlanan ürün olmuştur (Figür 3).



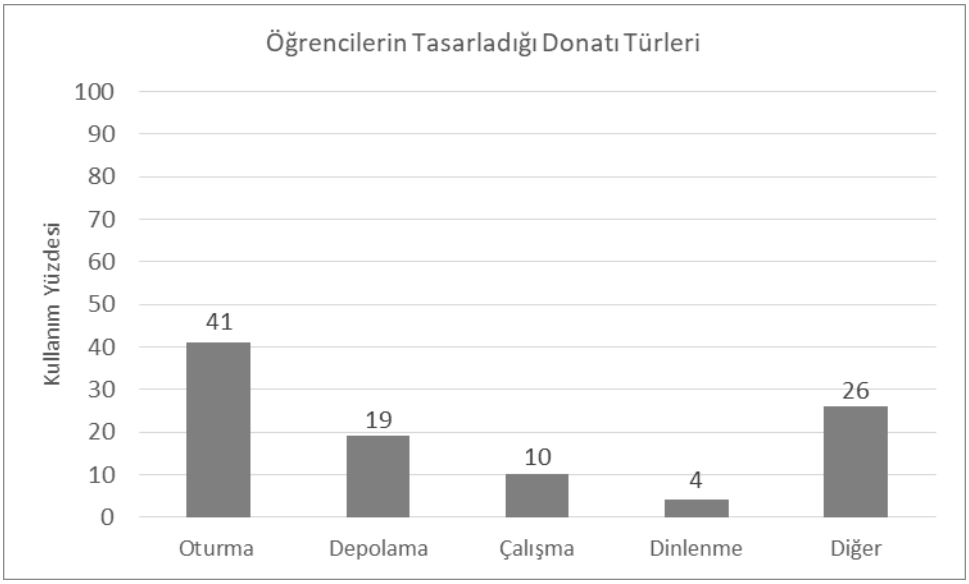
Figür 2. Tasarlanan otuma elemanı dışındaki mobilyalardan örnekler



Figür 3. Tasarlanan otuma elemanlarından örnekler

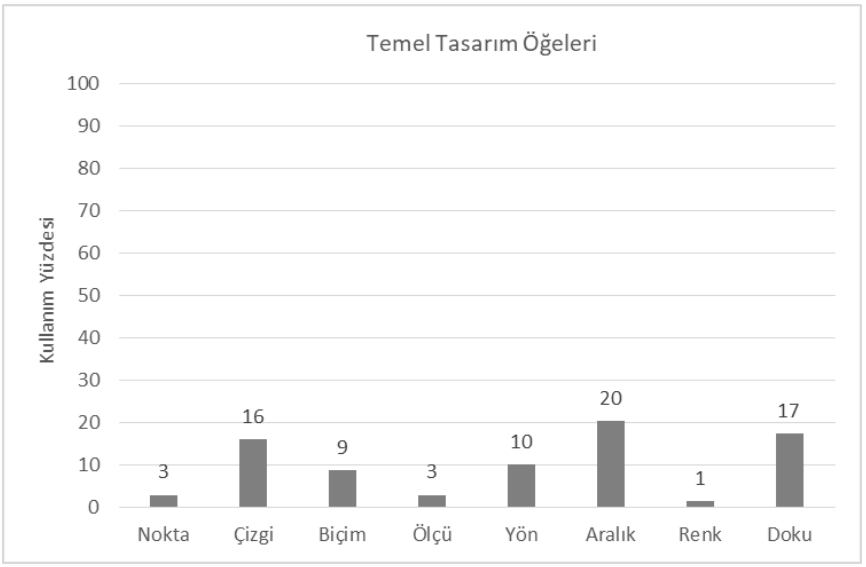
Elde edilen bu sonuçlar grafik olarak ifade edilirse öğrencilerin:

- % 41'i oturma elemanı (koltuk, kanepe, sandalye, ofis koltuğu, bank, vb),
- % 19'u depolama (kitaplık, mutfak dolabı, elbise dolabı, vestiyer, giysi rafı, vb.),
- % 10'u bir grup çalışma ünitesi,
- % 4'ü dinlenme (yatak, şezlong vb.) ve
- % 26'sı da diğer (TV ünitesi, sehpa, aydınlatma, gazetelik, vb.) mobilyaları tasarlamayı tercih etmişlerdir (Figür 4).



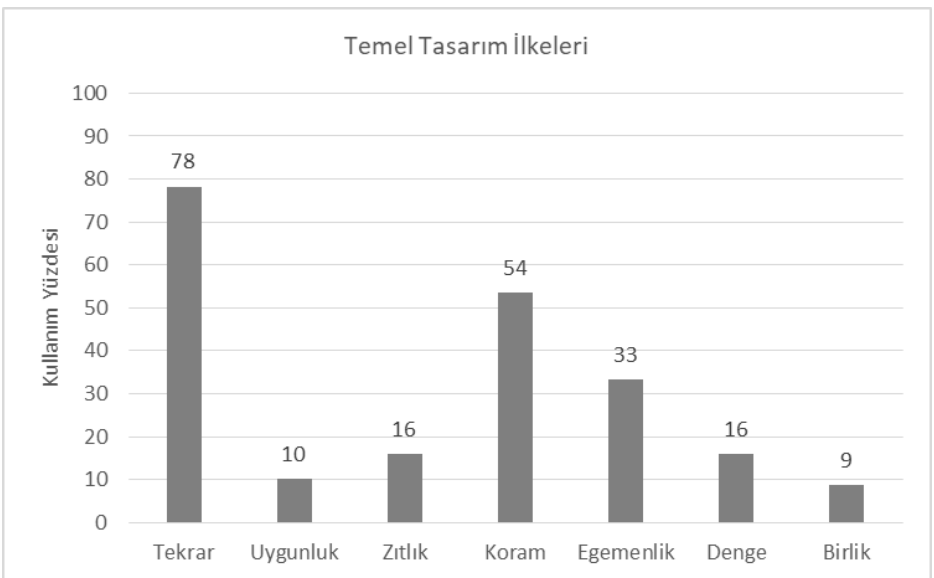
Figür 4. Öğrencilerin mobilya tasarımındaki fonksiyon tercihleri

Öğrencilerin mobilya tasarlarken kullandıklarını ifade ettikleri ve kontrolleri yapılan temel tasar öge, ilke ve Gestalt algı kuramları kodlandırılarak kullanım yüzdeleri belirlenmiştir. Buna göre temel tasarım öğelerinden %20 kullanım yüzdesiyle en çok aralığı tercih ettikleri, onu takiben %17 ile doku ve %16 ile çizgi ögesini kullandıklarını ifade ettikleri saptanmıştır. Nokta ve ölçü %3, renk de %1 ile en az kullanıldığı ifade edilen ögeler olmuştur (Figür 5).



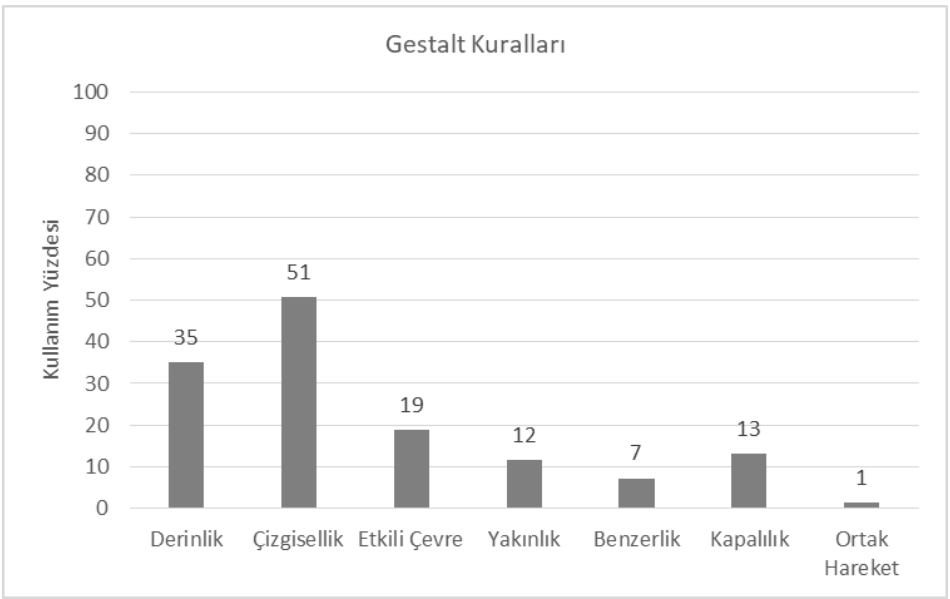
Figür 5. Temel Tasar Ögelerinin kullanım yoğunlukları

Öğrencilerin kullandıklarını ifade ettikleri temel tasarım ilkelerinin kullanım yüzdeleri incelendiğinde ise %78 ile tekrar ilkesi en yoğun kullanılan ilkedir. Onu %54 ile koram, %33 ile egemenlik izlemektedir. Öğrenciler % 9 ile en az birlik ilkesini kullandıklarını ifade etmişlerdir (Figür 6).



Figür 6. Temel tasar ilkelerinin kullanım yoğunlukları

Gestalt algı kuramlarından şekil-zemin ifadesini elde edebilmek için; şekil anlatımlarının derinlik, çizgisellik ve etkili çevre yoluyla sağlanabileceği yönünde almış oldukları bilgiye dayanarak, şekil anlatımlarından çizgiselliği %51 ile en yoğun kullandıklarını, onu takiben yine derinlik yoluyla şekil anlatımını da % 35 oranında kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu durumda Gestalt algı kuramlarından algıda seçicilik ifadesine dayanan şekil zemin ifadesi en yoğun kullanıldığı ifade edilen Gestalt kuralı olarak ön plana çıkmıştır. En az kullanılan Gestalt kuralı da %1'lik bir kullanım ifadesiyle ortak hareketler kuralı olmuştur (Figür 7).



Figür 7. Gestalt kurallarının kullanım yoğunlukları

6. Sonuçlar

Temel tasarım öğretilerinin sınırlı zaman içinde tasarlanan bir mobilya üzerinde kullanım sıklığı açısından değerlendirilmesini test etmeye yönelik yapılan bu workshop çalışmasının sonuçları aşağıdaki gibidir;

- Workshop çalışması sonunda elde edilen mobilya çeşitliliği tatmin edici düzeydedir. Tasarlanan ürünlere bakıldığında tasarım niteliği taşıdığı ve öğrencilerin yaratıcılıklarını kullandıklarını söylemek mümkündür.
- Öğrencilerden sınırlı zaman içinde sınırlı malzeme kullanarak bir mobilya tasarlamaları istendiğinde, % 41'lik bir kesimin seçimini oturma elemanı (koltuk, kanepe, sandalye, bank vb) tasarlamaktan yana kullandığı görülmüştür. Oturma elemanının bireylerin günlük hayatlarında en çok kullandıkları ve birçok ortamda (ev, kreş, anaokulu, okul, lokanta, kafe, havalimanı, terminal, otobüs durakları vb) en çok karşılaştıkları mobilya türü olmasının bu tercihe yönelmelerini büyük ölçüde etkilediği düşünülmektedir.
- Yine mobilyayı tasarlarken, diledikleri temel tasarım öge-ilkesi ve Gestalt kural(lar)ını kullanıp, kullandıkları kural(lar)ın yazılı olarak ifade edilmesi istenmesine rağmen, temel tasarım ögelerinden rengi %1 kullanım oranıyla nerdeyse tamamen ihmal ettikleri, ölçü ve noktayı %3 oranında kullandıklarını belirttikleri, en çok %16 ile çizgi, %17 ile doku, %20 ile de aralık kullanımını ifade ettikleri saptanmıştır. Biçim %9, yön %10'luk ifade oranlarında kalmışlardır. Bu oranlar değerlendirildiğinde, öğrencilerin sınırlı zaman içinde sınırlı malzemeyle işlevi karşılama kaygılarından dolayı beyaz kâğıdı boyama ile zaman kaybetmek yerine doku kazandırarak nitelik vermeyi tercih ettikleri düşünülmektedir. Tasarlanan mobilyalara bakıldığında biçimsel niteliklerinin oldukça iyi olduğu ve ölçü-ölçek kavramına da büyük çoğunlukla dikkat edildiği görülmesine rağmen, öğrencilerin ifadelerinde bu ögelere olması gerekenden az değindikleri saptanmıştır. Bu

durumun, öğrencilerin kullandıkları ögeler konuşundaki farkındalıklarının yeterince olgunlaşamadığından kaynaklandığı düşünülmektedir. Malzemenin A3 boyutunda beyaz bir kağıtla sınırlandırılmasının kağıdı katlayıp döndürerek şekillendirirken boşluklu, çizgisel etkileri elde etmenin daha kolay bir yol olduğu düşünüldüğünde en çok kullanılan ögelerin çizgi ve aralık olarak ön plana çıktığı saptanmış ve öğrenciler ifadeleriyle de bunu desteklemişlerdir.

- Öğrencilerin tasarladıkları mobilyayı temel tasarım ilkeleri yönünden ifadelerine bakıldığında, %78 oranında tekrar, %54 oranında da koram ciddi şekilde ön plana çıkmaktadır. Bu durum şaşırtıcı değildir. Çünkü yaşamları boyunca bulundukları doğal ve yapay çevrede sonsuz sayıda tekrar ve koram örneğine rastlamış olmaları bu iki ilkeyi en akılda kalır ve kullanılır kılmıştır. Öğrenciler tarafından egemenlik %33, zıtlık %16 oranında ifade edilmiştir. Egemenliğin çoğunlukla zıtlıkla sağlandığının bilinmesine rağmen, bu ilkeyi kullanan öğrencilerin ancak yarısı buna ifadelerinde yer vermiştir. Tüm öğrencilerin sonuca ulaşmak için asimetrik ya da simetrik dengeyi ve birliği mutlak surette kullanmış olmalarına karşın, bunu sözlü ifadelerinde belirtmemeleri bu ilkelerin oranlarını düşük gösterirken aynı zamanda öğrencilerin yaptıkları şeyi tam olarak da ifade edemedikleri veya farkındalıklarının düşük olduğu gerçeğini bir kez daha ortaya koymuştur.
- Öğrencilerin tasarımlarını ifade ederken kullandıkları Gestalt ilkeleri incelendiğinde, ön plana çıkan kural şekil-zemin ifadesidir. Algıda seçicilik kuramına göre görüş alanına giren objelerden dikkatin yoğunlaştığı obje şekil, diğerleri ona altlık görevi gören yüzeyler veya zemin olduğu bilinmektedir. Bu durumda öğrenciler A3 boyutundaki kağıttan hiç bir parça çıkarmadan onu biçimlendirerek bir mobilya tasarımı oluşturmaya çalışırken, kağıdın bir kısım parçalarına çizgisellik (%51), derinlik (%35) ve etkili çevre (%19) yoluyla şekil ifadesi kazandırırken diğer parçalar onlara zemin oluşturmuştur. Böylelikle şekil zemin anlatımı ön plana çıkmış ve ifadeler de bunu desteklemiştir. Ancak, ortak hareketler kuralı %1'lik oranla en az ifade edilmesine rağmen tasarımlara bakıldığında aynı yöne hareket eden çizgi ve biçimlerle oluşturulmuş grup algısı tasarımların bir çoğunda dikkat çekmektedir. Bu yine yukarıda da belirtildiği gibi, öğrencilerin kuralları farkında olmadan kullandıklarını fakat onları ifade etmediklerinin bir işaretidir.

Sonuç olarak; öğrencilerden kısa zaman içinde sınırlı malzemeyle işlevi olan ve kendi kendini taşıyabilen bir mobilya tasarlamaları istendiğinde bunu başarıyla yapabildikleri ve tasarımı yaparken derste anlatılan ve uygulama yaptıkları konulardan yararlandıkları belirlenmiştir. En yoğun kullanılan faktörlere bakıldığında Gestalt'ın tecrübe kuralı gereği, çocukluklarından beri sıklıkla karşılaştıkları faktörleri öncelikle tercih ettikleri, ancak ifade etme noktasında bunlardan bazılarını belirtip bazılarını belirtmemiş olmaları farkındalık düzeylerinin olgunlaşmamış olduğu biçiminde yorumlanabilir.

Kaynakça

Araz Ustaömeroğlu A., Aydintan E., Erbay M., Küçük P., & Sadiklar Z. (2015). The Impact of Basic Design Studio Courses on Interior Design: KTU Model, *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 197*, 1889-1896.

Bayraktar, N., Tamer, N.G., Tekel, A., Gürer, N., Kızıltaş, A.C., & Köroğlu, B.A. (2012). *Görsel Eğitimde Yaratıcılık ve Temel Tasarım*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Ching, F. (2007). *Architecture: Form-Space & Order*, New Jersey: John Wiley & Sons.

Civcir, E. (2015). *Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri*, Ankara: Akademisyen Kitabevi.

Çellek, T., & Sağocak, M. (2014). *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık*, İstanbul: Grafik Kitaplığı.

Denel, B. (1979). *A Method for Basic Design*, Ankara: METU-Faculty of Architecture.

Erbay M., Zorlu T., Akgül B., Onur D., & Aras A. (2013). *Resimden Mekâna: Kandinsky*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Erdoğdu Sarıoğlu, G., P. (2016). Temel Tasarım Eğitimi: Bir Ders Planı Örneği, *Planlama Dergisi, 26,1*, 7-19.

Gökaydın, N. (2010). *Temel Sanat Eğitimi*, İstanbul: Diasan Matbaası.

Günay, B. (2007). Gestalt Theory and City Planning Education, *Journal of the Faculty of Architecture METU, 24, 1*, 93-113.

Güngör, İ., H. (2005). *Temel Tasar*, İstanbul: Esen Ofset Matbaacılık.

Gürer, L. (1990). *Temel Tasarım*, İstanbul: İTÜ Matbaası.

Krejins, K. ve Kirschner, P.A. (2004). *Desining Sociable CSCL Environment*. Editörler J.W. Strijbos, P.A. Kirschner ve R.L. Martens, What we know about CSCL (pp. 221-243). Boston: Kluwer Academic Publishers.

Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory*, New York: Van Nostrand Reinhold.

Lang, J. Burnette C., Moleski V., & Vachon, D. (1974). *Designing for Human Behaviour Artchitecture and the Behaviour Sciences*, Pennsylvania: Dowden Hutchinson& Ross Inc.

Özkar, M. ve Steino, N. (2012). *Shaping Design Teaching: Exploring Form As An Agent In Design Reasoning And Pedagogy*. M. Özkar & N. Steino (Eds.), Shaping design teaching: Explorations into the teaching of form içinde (p. 9-24). Aalborg: Aalborg University Press.

Tekel, A., Görer Tamer, N., Memlük, O. ve Ceylan Kızıltaş. A. (2015). Temel Tasarım Eğitiminde Öğrencilerin Görsel Algı Becerilerinin Gelişim Sürecinin Sorgulanması, Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyum ve Çalıştayı-Disiplinlerarası Tasarım, 22-27 Nisan 2015, Ankara.

Usta, G. K., Özdemir, M., İ., Kuloğlu, N., Ustaömeroğlu, A., A., Beşgen, A., & Vural, S. (2000). Mimarlık Eğitiminde Temel Tasarımın Yeri, *Mimarlık, 293*, 41-44.