

TEMEL TASARIMDA BİR YAKLAŞIM DENEMESİ: KAPSAM, KAVRAM, ARAŞTIRMA ÜZERİNE

Dilek Akbulut, Gazi Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Hatice S. Kesdi, Gazi Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Nuriye Hande Kutbay, Gazi Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

WDO (World Design Organisation) tarafından “ürünlerin, sistemlerin, hizmetlerin ve deneyimlerin geliştirilmesi için kullanılan stratejik bir problem çözme süreci” olarak yeniden tanımlanan endüstriyel tasarım pratiği içinde eğitimin, özelden temel tasarım eğitiminin yeniden ele alınması bir gereklilik olarak belirmektedir. Bu bağlamda araştırma sürecinin temel tasarım eğitimindeki yeri, bu çalışmanın odağıdır. Buchanan (2001), ürünün dışsal elemanlarını biçim, işlev, tutum ve malzeme olarak tanımlar. Temel tasarım eğitiminin biçim odaklı bir mesleğe giriş niteliği taşıdığı kanısı yaygındır. Bununla birlikte malzeme bilgisi ve işlev nosyonunun bir tutum eğitimi dahilinde verilmesi de dersin hedefleri arasındadır. Ancak değişen tasarım tanımı ile paralel düşünüldüğünde biçimsel araştırmaların ve maddesel ürün tanımlarının ötesinde bir anlayış geliştirmesi gerekli hale gelmektedir. Bu da temel tasarım eğitiminde biçim, malzeme ve işlev uzayını ve araştırmanın yerini genişletmektedir. Öte yandan yaratıcılığı geliştirmeyi hedefleyen görsel tabanlı bir temel eğitimde, öğrencinin bilişsel engellerini kaldırması için soyut tanımlar üzerinden hareket edilmesi genel bir yöntemdir. Halihazırdaki görsel verilerin kullanılarak dış dünyanın yeniden kurulma çabası, yaratıcılığı sınırlamakta, yaratıcı davranış için gerekli olan bağımsız düşünme becerisinin gelişmesini engellemektedir. Bu sebeple, araştırma, temel tasarım eğitiminde ve yaratıcı süreçte soyut tanımlar ve maddesel dünya arasındaki bağı kuran hassas bir eleman olarak belirmektedir. Çalışma, temel tasarım dersi alan öğrencilerle yürütülen ürün geliştirme süreçleri ve bu süreçlerde araştırmanın yerini incelemektedir. 2015-2016 öğretim yılında 47 temel tasarım öğrencisi ile yürütülen iki proje geliştirme sürecinde verilen problem tanımları, dereceli bir biçimde soyutlaşmış ve tanımlı bir üründen öğrencinin kendi kurgulayacağı bir ürüne geçiş yapmıştır. Kurgu ölçeğinin genişlemesi, süreçte araştırmanın ağırlığını artırmıştır. Çalışma dahilinde öğrencilerin problem tanımlarına yaklaşımları, nihai ürünleri ve araştırma süreçleri dahilinde incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Araştırma; temel tasarım; kurgulama; eğitim.

GİRİŞ

Rasyonel bir süreç olan tasarımın bilimsel bir zeminde konumlanması, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası döneme denk gelmektedir. Bauhaus’la kurumsallaşan tasarım eğitimi, başlangıçta tasarımı zanaat ve sanat ekseninde endüstriyle

kaynaştırmaya çalışmış ve uygulama esaslı bir yol izlemiştir. 1919'da kurulan Bauhaus'un temel hedefi, sanat ve endüstrinin doğru bütünleşmesi idi. Okul, mezunlarına *usta* ünvanı vermekte ve *zanaata katkı sağlamak için müşterek yükseلمeyi* düstur kabul etmekteydi. Tasarımcılığın meslek olarak tanımlanması ve tasarımın bilimsel bir yaklaşımla ele alınması, ancak İkinci Dünya Savaşı sonrasında oldu. Bu dönemde kurulan Ulm Hochschule für Gestaltung gibi okullar, bilim dersleriyle desteklenen programlarında tasarımı sanat tabanından araştırma alanına kaydırıldı. Yeni geliştirilen tasarım bilimi anlayışı, tasarımcıyı *yapandan ziyade koordine eden* olarak tanımladı.

Bugün, tasarımcı gibi ürün kavramı da yeniden tanımlanmaktadır. Alışlagelmiş maddesel ürün kavramı yerini hizmetlere, sistemlere, söylemlere ve etkileşimlere bırakmaktadır. Alanı genişleyen ve gözle görülür olmaktan çıkan ürün de yeni bir eğitimi, yeni yaklaşımları ve araştırmayı zorunlu hale getirmektedir. Müphemleşmiş bir ortamda ürünü tanımlamak da ancak araştırma ile mümkün olabilmektedir.

Bauhaus deneyimi, dönüştürülecek malzeme, biçimlendirme süreci ve biçimlendirmeye malzemeyi anlamlı bir varlığa dönüştürecek tasarım pratiği üzerine kurulu idi. Malzeme ve biçimi buluşturan yapma pratiği, bugünkü tasarlama pratiğinin ancak bir parçasını oluşturmaktadır. Geleneksel olarak işleve yapılan vurgu da farklı durumlarla ve farklı paydaşlarla çeşitlenmektedir.

Tasarım eğitimi soyut kavramlar temelinden yola çıkar. Yaratıcılığı geliştirme ve yaratıcı ürünler geliştirebilme, bu soyut temelle bağdaştırılır. Öte yandan ilk yılda keskin bir biçimde tanımlanmış problemlerle işleyen eğitim, sonraki yıllarda dereceli olarak problem sınırlarını genişletir ve öğrenciye daha fazla otonomi ve hareket alanı sağlar. İlk yıl biçim odaklı süren çalışmalar, sonraki yıllarda paydaşlar ve etkileşimleri de sürece katarak bütüncül sonuçlara ulaşmayı hedefler.

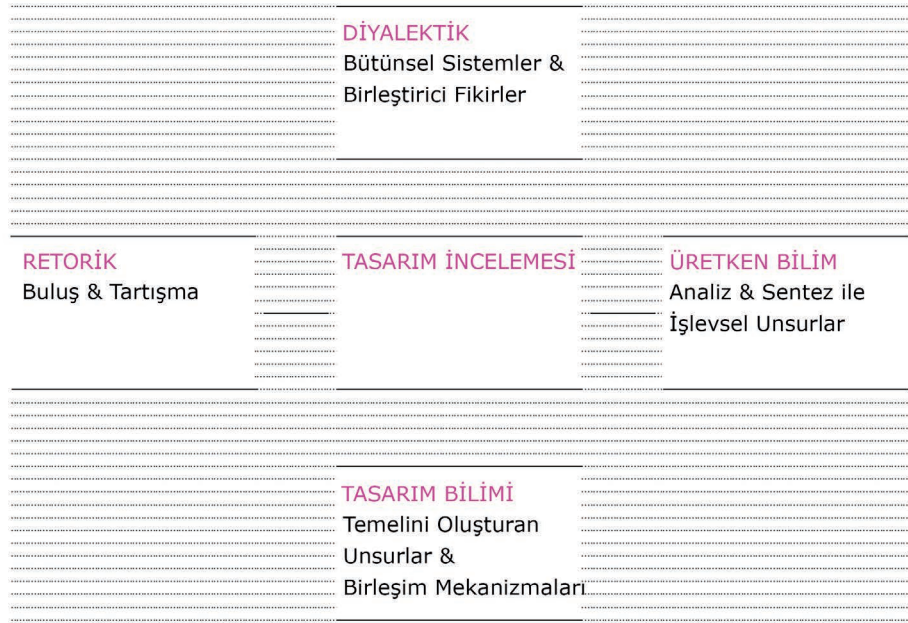
Yenilenen tasarım ve ürün tanımları ile birlikte eğitimin de değişen ortama uyum sağlaması zorunlu hale gelmektedir. Temel bileşenlere ek yapmak ve yeni şartlara uyum sağlamak, ancak araştırmanın eğitim içindeki ağırlığını artırmayla mümkündür. Bu tür bir yaklaşım, hem tasarımın bilimsel bir zemine taşınmasına hem de yaratıcı bir süreç işletilebilmesine olanak tanıyacaktır. Bu sebeple temel tasarım dersi dahilinde yürütülen iki proje geliştirme süreci incelenmiştir. Birinci projede tasarım problemi tasarlanacak nesneyi ve dolayısıyla işlevi tanımlı bir şekilde verirken, ikinci proje üründen çok durumu tanımlamış, bu şekilde işlevi de kurgulanması zorunlu kılmıştır. Özellikle ikinci projede soyutlaşan nesne tanımı, süreci araştırma odaklı hale getirmiştir. Birinci projede araştırma süreç içine yedirilmiş bir biçim arayış niteliğindedir. Ancak ikinci projede araştırma, başlangıç noktası niteliğindedir. Esas olarak ileri sınıflarda öğrenciye tanınan otonomi, birinci sınıf düzeyinde kontrollü bir araştırma ile sağlanmıştır. Söz konusu serbestliğin de yaratıcılığı desteklemesi ve yenilikçi ürünler doğurması hedeflenmiştir.

TASARIMDA ARAŞTIRMA ÜZERİNE

Tasarım pratiği hem bilişsel hem de fiziksel yetilerin bir bütün halinde işleme dö-küldüğü, böylelikle nihai sonuca ulaşılan bir süreçtir. Nitekim bu eylem sırasında işleyen süreçler tasarım alanında birçok çalışmaya konu olmuştur. Bu anlamda ilk olarak modern bilimlerin temelini oluşturan pozitivist yaklaşım, tasarım süreç-lerinin rasyonelleşmesi gerekliliğini doğurmuş böylelikle tasarımın da bir bilim olarak tanımlanması gündeme gelmiştir (Çelikel, 2015). Kökleri Aydınlanmaya kadar uzanan bu rasyonelleştirme çabası tasarım araştırmaları alanında bilimsel tasarım, tasarım bilimi gibi başlıklarla karşılığını bulmuştur.

Cross'a (2001) göre özellikle 1960'larda tasarım metotları hareketi ile tasarım araştırmalarında bilimselleştirme çabaları ön plana çıkmıştır. Ancak bu yakla-şımın sunduğu mantıksal olarak sıraya konulmuş işlem basamaklarının günlük hayattaki her tasarım problemi çözümüne uygun olmadığı ifade edilmiştir. Rit-tel, problem durumu ve yöntem arasındaki bu uyumsuzluğu müphem problemler (*wicked problems*) ile tanımlamıştır (Churchman, 1967). Müphem problemler, zayıf bir şekilde yapılandırılmış, bilginin karmaşık halde bulunduğu, farklı de-ğere sahip birçok paydaş ve karar vericinin de bu karmaşaya katkıda bulundu-ğu problem sınıfıdır (Churchman, 1967). Bu karmaşık yapıda doğrusal bir süreç izlenemeyeceğine dikkat çeken Rittel'in yanı sıra Buchanan (1992) da müphem problemlerde tanımlanan belirsizliğe dikkat çeker. İncelediği konunun temel kurallarını ve dinamiklerini tanımlamak için gerçekleştirilen bilimsel araştırma süreçlerinin tasarımda uygulanamazlığının nedeni bu belirsizliktir çünkü tasarı-ının kendine özel sınırlandırılmış bir konusu yoktur, tasarımın konusu evrenselidir (Buchanan, 1992). Bu evrensel yapıda yer alan ve özelleştirilmeye ihtiyaç duyan farklı problem alanlarına standartlaşmış bir yöntemin uygun olamayacağı belirti-lererek eleştirilmiştir. Schön (1983) tasarımcının karmaşık, belirsiz ve durağan ol-mayan problemler karşısında içsel olarak geliştirdiği yansıtıcı uygulamalara vur-gu yaparak bu eleştirileri haklı kılar. Bu anlamda tasarım alanının kendi araştırma gelenek ve kültürünü oluşturma ve koruma gerekliliğini savunan Schön (1983), tasarımcının bilişsel yetilerinin daha ön plana çıktığı esnek araştırma yöntem ve stratejilerine referans verir. Buchanan (2007) da tasarım ve ürünlerin yaratım sü-recini temel elemanların analiz ve sentezi olarak açıklayan tasarım bilimi yerine, tasarımcı ve ürünle etkileşime giren, diğer paydaşların deneyimlerini araştıran tasarım incelemesi stratejisini öne sürer. Bu strateji hem tasarımcının yaratım ve iletişim gücüne (retorik) hem de ürün ve kullanımı çerçevesinde yapma, tasarla-ma disiplinine (üretken bilim) odaklanır (Resim 1) (Buchanan, 2007).

Tasarım araştırmalarında bilgiyi yapılandırma süreçlerinin yanı sıra tasarım bilgi-sinin kapsamı ve bağlamı da zaman içinde değişime uğramıştır. Modern bilimin belirli bir varlık alanı üzerine uzmanlaşmayı gerektiren yaklaşımı, tasarımın var-lık alanının ürünler olarak tanımlanmasını gerektirmiştir (Çelikel, 2015). Bu an-lamda fiziksel nesne ve bu nesnelerin anlamlarına odaklanan tasarımın, 20. yüz-



Resim 1. Üretken bilim stratejileri (Buchanan, 2007)

yılda yeniden değerlendirilmesi ile bu varlık alanlarına üçüncül ve dördüncül varlık alanları olarak eylem ve ortam (sistem) da eklenmiştir (Buchanan, 2001). Yetkin tasarımcılar tarafından tasarlanırsalar dahi, yaratılan ürün ve anlamların kullanıcı bağlamında bir eyleme, deneyime dahil edilmediği sürece anlamlı olmadığını ifade eden Buchanan (2001), ürünlerin eylem bağlamında ele alınmasının gerekliliğini vurgular. Bu anlamda ürünleri fiziksel nesnelere ötesinde insanların eyleme geçmeleri, etkileşimde bulunmaları için birer aracı olarak tanımlayan bu yeni ürün yaklaşımı artık maddi sistemleri değil nesnelere sistemini tanımlar. Bu sistemde fiziksel ürün, etkileşim ve bilgi insanların çalışma, yaşam, öğrenme ve oynama ortamlarına entegre edilmektedir (Buchanan, 2001). Bu yönüyle insan sistemleri üzerine odaklanan bu yaklaşım tasarımın temel varlık alanı olan ürüne dair bilgiyi de dönüşüme uğratmış, klasik tasarım teorisinde ürünün dışsal özelliklerine odaklı tasarım bilgisini, insanın dahil edildiği ürünün içsel özelliklerini de kapsayan daha geniş bir tasarım bilgisine dönüştürmüştür. Tasarım araştırmalarında bir bütün olarak var olan ve her değişimde birbirini değiştiren bilgi ve bilginin kurgulanma biçimlerinde yaşanan bağlam ve kapsam değişimi tasarım eğitiminde de yansımalarını bulmuştur.

TEMEL TASARIM EĞİTİMİ ÜZERİNE

Eğitim pratiği, genel olarak bilgi teminini, beceri ve duyarlılık geliştirmeyi hedefler. Tasarım eğitimi de tasarım bilgisi, sanatsal beceriler ve teknik altyapıyı geliştirecek derslerden oluşur (Demirbaş ve Demirkan, 2003). Temel tasarım, sanat

ve tasarım alanında eğitim veren hemen tüm kurumlarda, görsel dilin grameri ile ilgilenen temel ders olarak verilir. Tasarımcı görsel düzenleme becerilerini geliştirmek için bu dilin ilkeleri, kuralları ve kavramları ile donanmak durumundadır (Wong, 1993). Ders, esas olarak görsel karmaşıklığın farkına varmayı (Zelanski ve Fischer, 1996), görsel duyarlılığı artırarak farkındalık yaratmayı (Akbulut, 2010), temel becerileri geliştirmeyi ve temel tasarım bilgisi sunmayı hedefler.

Temel tasarım dersi, teorik, pratik ve pedagojik üç temel üzerinde durmaktadır. Temel öge ve elemanları içeren müfredat çerçevesi, teorik temeli oluşturmaktadır. Pratik temel, bu teorik bilginin ele alınış biçimidir. Eyleme dayalı öğretim yapılan bu derste pratik, düşüncenin eyleme geçiş halidir. Malzeme bilgisi, teknik ve el becerilerinin geliştirilmesi, pratik temelin ana hedefleridir. Yaparak öğrenme yoluyla bilgi, eyleme aktarılır. Pedagojik temel ise yaratıcılığı ve soyut düşünme yetisini geliştirerek öğrencinin profesyonel davranış modellerini ve kendi değer yargılarını oluşturmasına, zihinsel engelleri kaldırmasına, tasarım kavramları geliştirmesine yardım eder (Akbulut, 2014).

Yirminci yüzyılın başlangıcına kadar bilgi ve deneyimin ustadan çırağa aktarımına dayanan Beaux-Arts sistemi, sanat ve tasarım okullarının çoğunda uygulanan ortak pratikti (Arkun Kocadere ve Özgen, 2012). Profesyonel tasarım eğitiminde temel dersin gerekliliği, ilk olarak 1919'da kurulan Bauhaus'ta ortaya konuldu. Bauhaus deneyimi, dönüştürülecek malzeme, biçimlendirme süreci ve biçimlendirmeye malzemeyi anlamlı bir varlığa dönüştürecek tasarım pratiği olmak üzere üç dayanak üzerinde ayakta durur (Bredendieck, 1962). *Vorkurs* olarak bilinen temel tasarım, yaratıdan çok bu elemanlara ısınma ve onları keşfetme (Lloyd Jones, 1969), tasarımdan çok malzeme ve biçimlendirmeye odaklanma işlevini görür. Tasarım bileşeni, ikinci yıldan itibaren daha çok vurgulanır.

Bauhaus'ta temelleri oluşturulan dersin çerçevesi kabaca tasarım öğeleri, görsel algı ve düzenleme ilkeleri, tasarım ilkeleri ve üç boyutlu kavramları içermektedir. Çerçeve üç aşamada ele alınmaktadır; birinci aşamada temel beceriler kazandırılmaya çalışılırken ikinci aşama profesyonel tutumu geliştirir. En önemli ve zor olan üçüncü aşamada ise öğrencinin kendi değer yargılarını sınıftaki tartışmalar, kritikler, sunumlar ve jüri değerlendirmeleri aracılığıyla oluşturması hedeflenir (Denel, 1998).

Bauhaus temelli bilgiden hareketle ürünün dört dışsal bileşeni biçim, işlev, malzeme ve durum olarak belirlenir. Ancak deneyim ve etkileşim odaklı içsel bakış, kullanışlı, yararlı ve cazip ürüne ulaşmayı hedefler (Resim 2) (Buchanan, 2001). Ana hatları Bauhaus'ta belirlenen temel tasarım eğitimi, sözü geçen içsel bileşenlere fazla yaklaşımadan öğrencileri dışsal bileşenler odağında araştırmaya yönlendirir. Temel tasarım dersi bu içsel üç bileşene değinmekle birlikte esas vurgusunu işlev-durum ve malzemeye dayalı biçim olarak belirler. Derslerde de öğrencilerden beklenen bu temel ışığında biçim araştırması yapmalarıdır. Kullanışlılık,

Ürünler Üzerine Bakış Açıları



Resim 2. Ürünün doğal, sosyal ve kültürel çevresi (Buchanan, 2001)

yararlılık ve cazibe ise gelecek yıllarda alınacak teorik derslerle desteklenecek (ergonomi, üretim, pazarlama, vb.) ikincil unsurlar olarak kabul edilmektedir.

UYGULAMA

Çalışma, temel tasarım dersinde araştırma nosyonunun ele alınışına ilişkindir. Çalışma dahilinde, Gazi Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümünde haftada sekiz saat görülen Temel Tasarım dersi kapsamında yürütülen iki proje ele alınacaktır. Bu iki projede öğrencilerin temel tasarım dersinde öğrendikleri çerçevesinde birer ürün geliştirilmesi istenmiştir. Birbirinden farklı olarak projelerden ilkinde tasarlanacak ürün ve gidilecek basamaklar belirgin bir biçimde tanımlanmışken, ikinci projenin kurgusunda tasarlanacak nesne, öğrencinin durum ve kullanım sorgulamalarına bırakılmıştır. Her iki projede de araştırma kavramının ele alınışı farklıdır. Biçim-işlev-malzeme-durum bağlamında, her iki projenin de farklı hedefleri vardır.

Birinci dönem sonunda yürütülen ilk proje, biçim araştırması ağırlıklı kurgulanmıştır. Bauhaus temeline sadık kalınan ilk dönem sonunda öğrencilere fonksiyonu, malzemesi ve durumu büyük oranda tanımlı aydınlatma elemanı tasarımı projesi verilmiş, öğrencilerden dört haftalık bir süre sonunda ürünlerini ambalajından çıkarıp kurdukları bir jüri performansı beklenmiştir. Öğrencilere verilen proje tanımı şu şekildedir:

ENT 101 Final Projesi

Basamak 1:

Beyaz, yarı şeffaf, şeffaf yüzey elemanlardan katlama yolu ile bir birim elde edin. Elde ettiğiniz birimleri, doğrusal eleman desteğiyle (tel, ahşap çita, ip) birbirine ekleyerek en az 30 cm. boyutlarında bir yapı oluşturun. Yapının, tasarım ilkelerini yansıtmaya özen gösterin.

Basamak 2:

Oluşturduğunuz birimlerden bir aydınlatma elemanı tasarlayın. Tasarımınız, en fazla iki adet ampul almalıdır. Tasarımınızın kurulum, kullanım, paketleme ve istifleme senaryolarını, elektrik bağlantı elemanlarıyla ilişkilerini kurgulayın. Ürününüzü isimlendirin.

Paketleme: Ürün ve içeriği paketlenerek modüler parçalar halinde satılacaktır. Ambalaj, ürünün tüm bileşenlerini (duy ve ampul dahil) içermelidir. Ambalaj, oluklu mukavvadan oluşturulacaktır.

Kurulum: Ürünün kurulumu, jüri sırasında gösterilecektir.

İstifleme: Ürün paket halindeyken depolama sistemi önerin.

Biçim odaklı başlayan araştırma sürecinde malzeme araştırmanın ikincil konusu olarak süreçte yer almış, öğrenci biçim araştırması sonucu malzemenin sınırlarını işleterek, deneme yanılma yolu ile malzemeye yönelik bilgi birikimi sağlamıştır. Malzeme bileşeni, aynı zamanda temel tasarım dersi hedeflerinde yer alan el becerisi ve iyi işçilik geliştirmeye de hizmet etmektedir.

Giderek genişleyen araştırma kapsamında, birinci basamakta tanımlanan araştırma konularına ek olarak, ikinci basamakta projede tanımlanan işleve dayanak olacak durum öğrencilere bırakılmıştır. Biçim araştırması dahilinde ele alınan kullanım senaryosunun gerçek zamanlı bir performansla jüriye sunulması, aynı zamanda etkileşimi ön plana çıkarmıştır (Resimler 3, 4, 5, 6 ve 7). Alışlageldiği gibi biçim araştırması vurgulu süreç, biçimin farklı durumlara uyumu (paketleme/kurulum/istifleme) ve kullanıcı ile etkileşimi göz önünde bulundurulduğunda ürünün dışsal ve içsel unsurlarını gözetin bir hal almıştır.

Öğrenci çalışmalarından seçilen örnekler ürünün dışsal ve içsel unsurlarını tanımlayan farklı araştırma konularına vurgu yapmaktadır. Resim 4 ve Resim 7’de görüldüğü üzere, projenin ilk basamağında tanımlanan biçim araştırması ön plana çıkarken, Resim 3 ve Resim 6’da projenin ikinci basamağında tanımlanan paketleme-kurulum-istifleme senaryolarına ve bu senaryoların biçim üzerindeki dönüştürücü etkilerine vurgu yapılmaktadır. Resim 5’de ise bu farklı durumlar arasından kurulum ön plana çıkmakta, biçim bu doğrultuda kullanıcıya farklı bir etkileşim sunmaktadır.

Ele alınan ikinci proje, aynı dersin ikinci döneminde dört haftalık bir süre için kurgulanmıştır. Araştırma vurgulu kurgulanan proje tanımı, tanımlı bir *nesneden* çok *nesne tanımlamaya* odaklıdır. Bu bağlamda tanım, öğrencileri araştırmaya yönlendirme amacıyla biçimden çok işleve vurgu yapmaktadır. İlk projenin aksine, öğrencilere başlangıç noktası olarak tanımlı bir *nesne/biçim* yerine *durum* ve *işlev* sunulmuştur. Burada temel amaçlardan biri de öğrencilerin halihazırdaki örneklerle bağlılılığını kırmaktır. Verilen proje tanımı, aşağıdaki gibidir:

Dilek Akbulut, Hatice S. Kesdi, Nuriye Hande Kutbay



Resim 3. Elçin Akça, aydınlatma elemanı proje sunumu



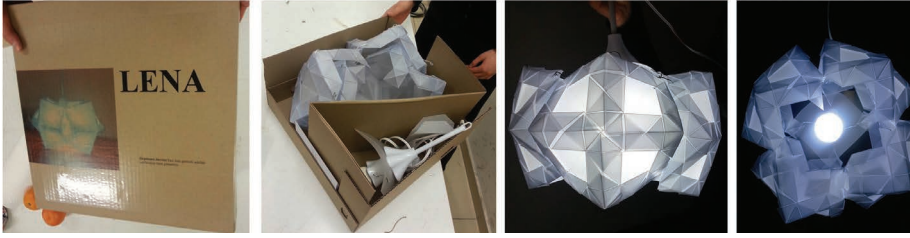
Resim 4. Feyza Özmen, aydınlatma elemanı proje sunumu



Resim 5. Münevver Aslan, aydınlatma elemanı proje sunumu



Resim 6. Şeymanur Yılmaz, aydınlatma elemanı proje sunumu



Resim 7. Zehra Gülmez, aydınlatma elemanı proje sunumu

ENT 102 Temel Tasarım II

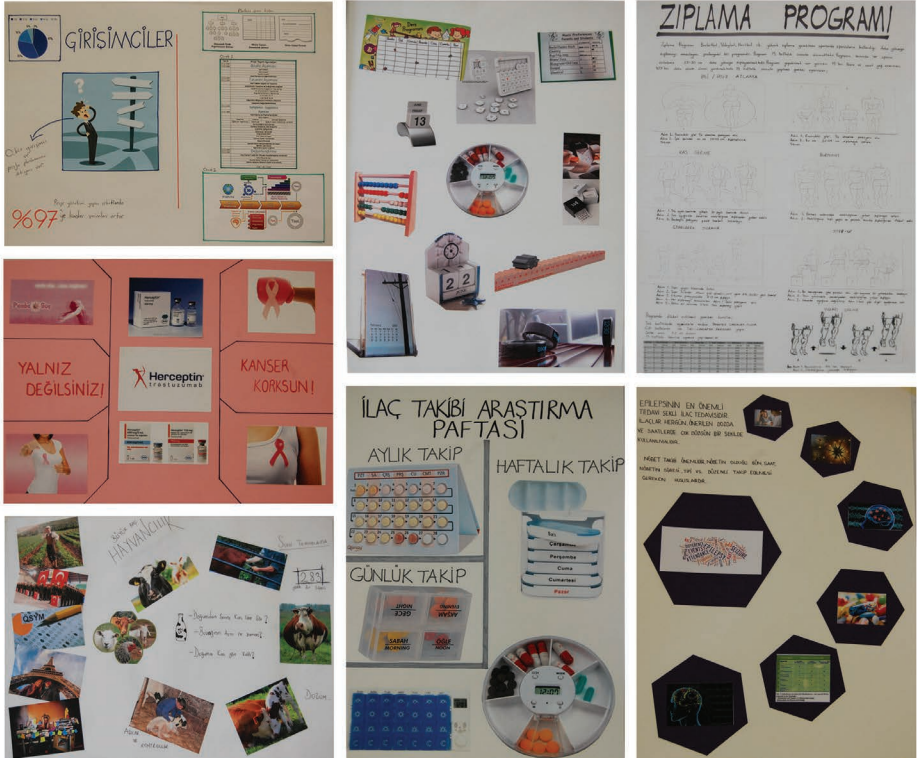
PROJE:

Farklı kullanıcı grupları, kullanım durumları, alanları ve tanımlanmış zaman dilimleri için özelleşmiş bir gün sayacı tasarlayın. Söz konusu nesne, belirli görevlerin takibine yardımcı, gün/hafta/ay esasına dayanan, gerektiğinde geri sayım aracı, gerektiğinde günlük niteliğini taşımalıdır.

Malzeme: Kendi işleyebileceğiniz kağıt bazlı, ahşap, stradür vs. malzemeler.

Öğrencilerden beklenen durum tespiti ve kurgusundan nesneye varan ve kapsamı giderek daralan bir araştırma süreci yürütmeleridir. Süreç boyunca öğrenciler iki ara teslimde araştırma sonuçlarını sunmuşlardır. Başlangıç araştırmalarını ilk hafta içinde yapan öğrenciler ikinci hafta da ürün fikirleriyle beraber detaylandırılmış araştırmalarını sunmuşlardır. İlk hafta ve ikinci hafta yapılan araştırma sunumlarında bariz bir odaklanma farkı vardır. Başlangıç araştırmaları, sınırları muğlak sayaç tanımını sağlayabilecek örnekleri toplamaya yöneliktir. Bu anlamda ilk sunumlar daha çok ürün görseli seçkisi oluşturma ile sınırlı iken ilerleyen haftalarda araştırmaya daha odaklanmıştır. Derslerde durum ve işleve yapılan vurgu sonrası tanımlı görsel ve nesnelere bağımsız bir araştırma yürütmeye yönelen öğrenciler, kendi deneyimlerinden ya da çevrelerindeki insanların deneyimlerinden yola çıkarak bir durum belirlemeye çalışmış, bu doğrultuda birçok öğrenci mülakat tekniği ile veri toplayarak ihtiyaç analizi yapmıştır. Ancak belirli öğrencilerin, başlangıçtan itibaren durum ve işlev duyarlılığı göstererek nihai projelerini de başta belirledikleri durumlara yönelik oluşturdukları gözlenmiştir. Örnek olarak araştırma sürecini baştan itibaren kurgulayan öğrencilerin gerçekleştirdikleri projeler sunulmaktadır (Resimler 8 ve 9).

Ürün tanımının müphemliği, nihai ürünlerde çeşitliliği getirmiş ve öğrenciler daha çok deneyimledikleri ya da tanık oldukları durumlar için proje geliştirmişlerdir. Tanımlı herhangi bir ürün, başlangıç için kısıtlayıcı görsel bir veri olmaktan çıkmış, bu da eylem ve çevre ile etkileşimin, dolayısıyla retorik vurgusunu artırmıştır (Resim 9).

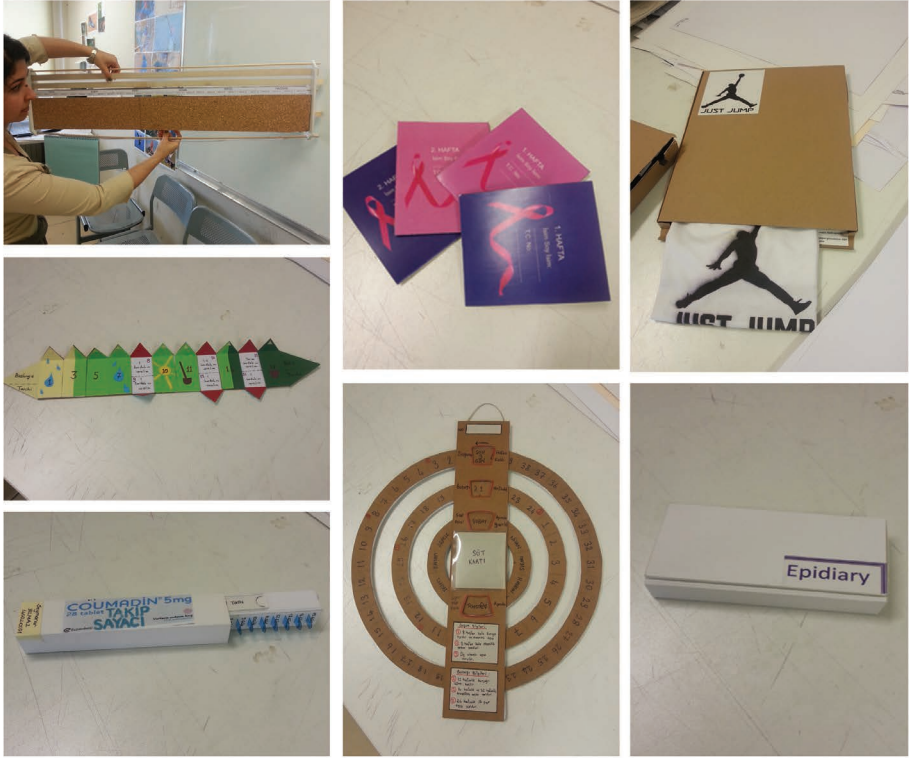


Resim 8. Savaş projesi araştırma paftalarından örnekler

Temel tasarım dersinin gizli hedeflerinden biri sayılan öğrencinin kendi değer sistemini oluşturması da biçimsel değerlendirmenin ötesine geçmiştir. Proje sürecinde öğrenciler, oluşturulan yeni ürünün yararlılığı, kullanışlılığı ve cazibesi üzerine de değerlendirme yapma durumunda olmuşlardır.

SONUÇ

Rasyonel kökenleri tasarımı bilimsel bir zemine yerleştirmiş, bu da tasarım sürecinde araştırmanın rolünü ve alanını genişletmiştir. Tasarımın kendi varlık alanını oluşturması, büyük oranda bilimsel temele dayanmasına bağlıdır. Bauhaus'dan başlayarak tasarımı sanattan ayrı tutan ve özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde bilimsel bir düzeleme yerleştiren anlayışın tasarım eğitimine de sirayet etmesi zorunluluktur. Bu bilimsel zeminin en önemli bileşeni olarak araştırma, proje derslerinde belirli bir yer tutmaktadır. Ancak başlangıç seviyesinde alınan ve göz ve el terbiyesini önde tutan temel tasarım dersi içinde araştırma, genel olarak biçimsel arayışlarla sınırlı tutulmaktadır. Oysa araştırmanın temel tasarım dersinde ağırlığının artırılması, yaratıcılık eğitimine de katkı sağlayacak bir etmendir.



Resim 9. Sayaç projesi örnekleri

Çalışma, temel tasarım dersinde sözel ifadeden kavramsal tasarım ve ürüne giden süreçte araştırmanın rolünü anlamaya yöneliktir. Temel tasarım dersi kapsamında araştırma anlayışı, yürütülen iki proje çerçevesinden incelenmiştir. Araştırmalar, Buchanan (2001) tarafından tanımlanan ürünün içsel ve dışsal bakışları kavramları dahilinde değerlendirilmiştir. Öğrencilerin tasarımda araştırma ile tanışması, ilk etapta tasarlanan nesneyi anlama için varolan örnek görsellerini toplamaya indirgenmiş durumdadır. Ancak araştırmanın, özellikle birinci sınıf düzeyinde biçim, işlev, malzeme ve durum bileşenlerine atfı vardır.

Çalışmada ele alınan ilk projede problem tanımında tasarlanacak ürün tanımlanmış, malzeme durum ve işlev kriterleri çerçevesinde öğrencilerden biçim araştırması yapmaları istenmiştir. Bununla birlikte ürünün farklı deneyimlenme katmanlarının da (paketleme, kurulum, istifleme) göz önünde bulundurulması istenmiştir. Öncül ürünün tanımı olduğu için (aydınlatma), araştırma ancak benzer ürünleri ve malzemeyi tanıma düzeyinde sınırlanmıştır. Tasarlanacak nesnenin tanımlı olması, araştırmayı proje sürecine gömülü hale getirmiştir. Öğrenciler yaparak araştırmış ve öğrenmiştir. Süreç, Buchanan'ın (2007) *üretken bilim* kavramına yaklaşmıştır.

İkinci proje ise araştırma ağırlıklı kurgulanmıştır. Proje tanımında tasarlanacak ürünün sınırları, öğrenciye bırakılmıştır. Herhangi öncül bir ürünün var olmaması, durum araştırmasını ağırlıklı kılmıştır. Birinci projenin aksine, süreç araştırmaya dönüktür. Genel tanımlarla başlayan araştırmalar, ilk etapta ilgili görsellerin toplanması ve sınıflanması olarak ele alınsa da sonrasında belirli bir durum seçilerek odaklanılmış ve kavramsal tasarım yapılmıştır. Sadece işlevin tanımlı olması, ihtiyacın özelleşmesi ve tanımlanmasını gerekli kılmıştır. Bu süreçte biçim, başlangıç noktası değil en son çıktıdır. İhtiyacın öncelik kazanması da öğrencileri kendi kişisel deneyimlerine ve gözlemlerine yönelik tasarım yapmaya teşvik etmiştir. Bu da buluşa yönelik retorik anlayışına (Buchanan, 2007) yakındır.

Araştırma odaklı anlayış, bu biçimde yaratıcılığın gelişimine de hizmet eder. Zihinsel engellerin kalkması, varolan biçimler dışında düşünmeyle orantılıdır. İkinci projede olduğu gibi müphem tanımlanmış tasarım problemleri de araştırmaya ağırlık verdiği ölçüde yaratıcılığı destekler. Tasarım eğitiminde daha çok ileri sınıflara atfedilen arama alanının genişletilmesi, temel tasarımda da uygulanabilecek daha da ötesinde uygulanması gerekli bir yöntemdir. Katı bir biçimde sınırlanmış problem tanımları, ürüne bakışı da daraltmaktadır. Özellikle son dönemde önem kazanan etkileşim nosyonuna duyarlık kazanılması da birinci sınıf seviyesinden araştırma odaklı geniş bakış açılarının öğrenciye sunulması ile mümkün olabilmektedir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, D. (2010). The Effects of Different Student Backgrounds in Basic Design Education. *Procedia - Behavioral and Social Sciences*, 2(2010), 5331-5338.
- Akbulut, D. (2014). Tasarımda Temel Etkileşim: Temel Tasarım Eğitiminde Bütünleşik Ortak Zemin. *Sanat ve Tasarım*, 13, 23-40.
- Arkun Kocadere, S. ve Özgen, D. (2012). Assessment of Basic Design Course in terms of Constructivist Learning Theory. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51(2012), 115-119.
- Bredendieck, H. (1962). The Legacy of the Bauhaus. *Art Journal*, 22(1), 15-21.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3-23.
- Buchanan, R. (2007). Strategies of Design Research: Productive Science and Rhetorical Inquiry. R. Michel, (Ed.), *Design Research Now* içinde (55-65). Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser Verlag AG.
- Churchman, C.W. (1967). Wicked Problems. *Management Science*, 14(4), 141-142.
- Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. *Design Issues*, 17(3), 49-55.
- Çelikel, S.B. (2015). *Endüstriyel Tasarımda Paradigma Kaymaları: Bruno Latour'a Özel Bir İlgıyla*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.
- Demirbaş, O. ve Demirkan, H. (2003). Focus on Architectural Design Process through Learning Styles. *Design Studies*, 24, 437-456.

Temel Tasarımda Bir Yaklaşım Denemesi: Kapsam, Kavram, Araştırma Üzerine

- Denel, B. (1998). Temel Tasarım ve Değişim. N. Teymur, T.A. Dural, (Ed.), *Temel Tasarım / Temel Eğitim* içinde (29-34). Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Lloyd Jones, P. (1969). The Failure of Basic Design. *Leonardo*, 2(2), 155-160.
- Schön, D.A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. ABD: Basic Books.
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Zelanski, P. ve Fisher, M.P. (1996). *Design Principles and Problems*. New York: Van Nostrand Reinhold.