

Yıl/Year: 4, Sayı/Issue: 9, Ağustos/August, 2023, s. 119-131.

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date
Yayın Geliř Tarihi: 10.08.2023

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
Yayınlanma Tarihi: 31.08.2023

ISSN: 2757-6000

Dr. Öğr. Üyesi Dicle YILDIRIM

Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi

dicle.yildirim@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1115-8017

DEĞİŐEN TASARIM EĞİTİMİNDE YENİ PERSPEKTİFLER VE YÖNTEMLERE İLİŐKİN BİR İNCELEME

ÖZET

Bu araştırma, grafik tasarım eğitimi kapsamındaki teori ve metodolojiler üzerinden tasarım uygulamaları yoluyla tasarım arařtırmaları ve eğitimdeki son eğilimleri gözler önüne sermeyi hedefler. Başat olarak grafik tasarım eğitiminde güncellenmesi ve geliştirilmesi gereken noktalara temas ederek buradan hareketle oluşacak yeni yaklaşımlar ve farklı yöntemlerin tasarım eğitime aktarılması üzerinden ele alınmıştır. Özellikle eleştirel düşünce ve teorinin kavranmasını tasarım projeleriyle birleştirerek, tasarım eğitimini yeniden düşünmeyi ve geliřtirmeyi konu edinen çalışma, tasarım arařtırmasını bilimsel bakış açısı ile temellendirip, tasarım eğitime odaklanmanın önemini vurgulamıştır. Farklı tasarımcıların eğitim modellerini öğrenme biçimlerindeki çeşitlilięi gözler önüne sermeyi hedefleyen çalışma, grafik tasarım disiplini içindeki eğitimcileri ve arařtırmacıları da günümüzde hızla deęişen tasarım eğitimi üzerine düşünmeye ve yeni modeller oluřturmaya teşvik etmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda çalışma, pedagoji, hetagoji gibi terimleri açıklayarak tasarım eğitimindeki yerine dikkat çekmiştir. Tasarım düşüncesini hetagojik yöntemlerle ilişkilendirildiğinde nasıl bir etki alanı olacağına dair bilgiler paylaşılmış, tasarım yoluyla öğrenme pratiklerini aktarmıştır. Tasarım eğitiminde farklı eğilimleri, ders içi konuları ve uygulamaya yönelik girişimleri incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Hetagoji, Grafik Tasarım, Tasarım Eğitimi, Metodoloji

A REVIEW OF NEW PERSPECTIVES AND METHODS IN CHANGING DESIGN EDUCATION

ABSTRACT

This research aims to uncover the latest trends in design research and education, focusing on practical applications, theories, and methodologies within the realm of graphic design education. Primarily, it addresses areas in graphic design education that require updates and improvements. Additionally, it explores new approaches and innovative methods that can stem from this point, examined through the lens of design education. This study seeks to rethink and enhance design education by merging critical thinking and theoretical understanding with design projects. It emphasizes the significance of anchoring design research in a scientific perspective to advance design education. The study's objective is to unveil the diversity in learning styles among various models of designer education, with the aim of inspiring educators and researchers in the rapidly evolving field of graphic design to develop new educational paradigms. In this context, the study sheds light on terms like 'pedagogy' and 'heutagogy,' elucidating their role in design education. The research explores the potential impact of integrating design thinking with heutagogic methods and conveys learning practices through design. Furthermore, it examines various trends, in-class subjects, and practical initiatives in design education.

Keywords: Heutagoji, Graphic Design, Design Education, Methodology.

GİRİŞ

Öğrenme biçimleri geçmişten bugüne geçirdiği değişim ve dönüşümler çerçevesinde mevcut olanın üzerinden kendini güncellemiş; yeni formatlar ve metodolojilerin gelişmesini sağlamıştır. Bu gelişim, sadece eğitim alanında değil aynı zamanda da sosyal sistemlere eklenerek ilerlemiştir. İnsanın öğrenme sürecindeki rolden, yansıtıcı uygulama kavramına, öğrenci merkezli öğrenmeden eğitim metodolojilerine kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Özellikle eleştirel yaklaşımlar ve araştırmalar, öğrenme biçimlerini dinamik tutmuş; nasıl bir yol izlenmesi gerektiğine vurgu yapmıştır. Bu durum; başka öğrenme biçimlerini yeniden düşünmeye yönelik bir çağrı niteliği taşımaktadır (Blaschke ve Hase, 2016, s.25-26). Pedagoji Andragoji ve Hetagoji gibi terimler birbirlerinin birikimleri üzerinden gelişerek farklı eğitim modellerinin ortaya çıkmasını sağlayan, eğitim psikolojisinin içerisinde kendine alan açan ve öğrenme biçimlerini işaret eden etkin terimlerdir. Yirminci yüzyıl ile sistematik öğretim ve öğrenim tekniklerini araştırmak için yeni kollara açılan pedagojik modellerde, pedagoji terimi; öğretme sanatı ve bilimi olarak tanımlanmaktadır. Eğitiminin merkezde yer alması geleneksel eğitim modlarında yaygın olarak görülen bir tutumdur. Diğer taraftan Andragoji, pedagojideki yaklaşıma daha mesafelidir. Çünkü andragoji yetişkin odaklı bir modeldir. Fakat yirmi birinci yüzyıldaki öğrenme sürecine ilişkin dikkat çekici ve geliştirici olacak olan unsurların başında; öğrenme sürecinin kontrolü eğitimciden çok öğrencilerin merkezde olduğu bir yöntem olmasıdır. Bu bağlamda geleneksel döngünün taşlarını değiştiren Andragoji, eğitim metodolojisini geliştirmiş olmasına karşın öğretici-öğrenci ilişkisindeki geleneksel çağrışımların izlerini de taşıdığı görülmektedir. Tüm bu bilgilerin ışığında hetagojik yaklaşım ise pedagoji ve andragojik yöntemlerin eksik kalan yanlarını gidermede tamamlayıcı ve yenilikçi bir sistem olarak sürecin etkin bir paydaşı olmuştur (Akyıldız, 2019, s.152-153).

Kendi kendine öğrenme biçiminin incelenmesi olarak tanımlanan hetagoji kavramı, kendi kendine öğrenme edimlerinin bir uzantısı olarak gelişmiştir. Bu bilgiden hareketle öğrenenin kişisel deneyimlerinin sonucunda ortaya çıkan kendi öğrenme yolculuğu ve bireysel öğrenme yöntemi, öğrenenin sürecin ana aktörüne dönüşmesi olarak görülmektedir. Özellikle bu terim, öğrenci müfredatı temelli bir sürecin aksine öğrenme sürecinin merkezinde yer alır. Hetagoji’de öğrenme açığa çıktıkça yeni yollar, yeni sorular ve yeni bağlamlar ortaya çıkmaktadır. Tüm bu olguları besleyen itici bir güç olarak merak duygusu da öğrenme biçimlerini derinden etkileyen önemli bir unsurdur. Kendi kendine öğrenme biçiminden uzak bırakılan eğitim metodolojilerinde; ihtiyaca yönelik cevap vermede etkinin azaldığı, öğrencilerin eleştirel düşünme ve yaratıcılık gerektiren alanlarda varlık sürdürmekte ve uyum sağlamada güçlük çekildiği gözlenmiştir. Özellikle yirmi birinci yüzyılın tasarım eğitimi içerisinde hızla gelişen teknoloji ve görsel içerik üretimleri gün ve gün ilerlemektedir. Bu hıza verilecek en olumlu yaklaşımlar, öğreticinin rolü öğrencinin ihtiyaçlarına göre kişiselleştirilmiş bir forma uygun olmakla birlikte öğrenciye rehberlik edilmesidir. Blaschke ve Hase; öğrenme ortamlarının bu bağlamda öne çıkmasını, öğrencinin neyi, nasıl ve ne şekilde keşfediyor oldukları ve bu keşifler üzerinde düşünmeleri adına fırsatlar yaratılmasını vurgulamıştır (Blaschke ve Hase, 2016, s. 27-29-32).

Kendi kendine öğrenme biçimlerinin sağlıklı şekilde gözlemlenmeye uygun alanların başında uygulamalı eğitim yapan disiplinler gelmektedir. Bu disiplinlerin içerisinde yer alan tasarım eğitimi, içeriği her geçen gün yenilikçi yaklaşımlarla öğrenme biçimlerini değiştirmektedir.

Tasarım eğitiminden ve tasarım odaklı düşünce sistemlerinden önce tasarımın nasıl olması gerektiğine dair tanımlara bakıldığında; toplumun gerçek ihtiyaçlarına cevap veren, kullanıcılarının gereksinim ve yeteneklerine uygun görsel materyaller üretebilmek ve ortaya çıkarmak olduğunu söyleyen Frascara; tasarımın topluma sunabileceği faydalara, farklılıklara, yaratıcı yanıt veren işlevsel bir tasarım olması şeklinde açıklamıştır. Bu işlevi gerçekleştirmek için özellikle tasarımın kullanıcı merkezli, kanıta dayalı ve sonuç odaklı olması gerektiğinin altını önemle çizmiştir (Frascara ve Noel, 2013). Richard Buchanan, tasarım düşüncesini tasarımın dört alanını ayırt ederek aktarmıştır. Sembolik ve görsel iletişimlerin tasarımı (grafik tasarım pratikleri dahil) maddi nesnelere (endüstriyel tasarım ve kapsamına giren pratikler) faaliyetler ve organize hizmetler (geleneksel yönetimler dahilindeki pratikler) ve yaşamak, çalışmak ve öğrenmek için karmaşık sistemler veya ortamlar (mimari tasarım ve şehir planlama pratikleri). Bu başlıklar, tasarım düşüncesinin kapsam ve çerçevesini bir anlamda belirlemeye yönelik girişimlerdir. Tasarım odaklı düşünme, bilgi ve uygulamalardan yararlanan ve bunları bütünleştiren bir sistemdir. Örneğin yeni bir ürün geliştirme görevi, yalnızca maddi nesnelere tasarım alanındaki bir görev değil, aynı zamanda kullanıcılara ürünün nasıl ele alınacağını (faaliyet tasarımı) nasıl iletileceği (iletişim tasarımı) ile de ilgilidir. Bu ilgi, yirminci yüzyılın sonlarından itibaren tasarım, her türlü sorunun çözümüne yönelik genel bir yaklaşım olarak kendine nasıl bir yer edindiğine dair ilişkin bilgiler vermektedir. Nigel Cross; tasarımı ayrı üçüncü bir “tasarım kültürü” olarak tanımlaması, tasarım odaklı düşünme başlığını yenilemenin

bir yaklaşım olarak ivme kazanmasıyla sosyal tasarımları ele alan oldukça heterojen bir paradigmaya gönderme yapmaktadır (Vermaas ve Pesch, 2020, s. 533). Dolayısıyla tasarım düşüncesi, bir sorunla başlayıp yanıtla biten benzeri proje yaklaşımlarından çok, sistemi doğru yönde ve sürekli dönüşüm amaçlayan bir dizi etkinlik olarak görülmüştür. Tasarım düşüncesine yönelik geliştirilen bu bakış açısı, tasarımcıları analizlerine daha fazla yaratım yapmaya ve tasarım tepkilerinin yansımalarını profesyonel bağlamda göstermeye yönlendirmiştir. Bu ekseninde ilerleyen ilgili çabalar aynı zamanda tasarım düşüncesine olan toplumsal güveni güçlendirmeye yardımcı olmaktadır (Vermaas ve Pesch, 2020, s. 543). Özellikle 1990’lı yıllardan bugüne bakıldığında tasarımcı ve tasarım düşüncesi tayfında yapılan tasarım araştırmaları sadece üretim ve ürün tasarımına hizmet etmenin ötesinde toplumsal sorunları etkili bir şekilde ele almayı amaçlayan yaklaşımlar sergilemeye başlamıştır.

Tüm bu çalışmalar tasarım düşüncesinin zenginliğini ortaya koyarken bu zenginliğin tasarım eğitime entegreli bir şekilde yansımaları, öğrencilere kazandırılması gerekmektedir. Sanat ve tasarım eğitimi veren kurumlarda algı ve bilişsel psikoloji ile ilgili okumalar ve pratikler ne yazık ki henüz çok güçlü bir biçimde sürdürülememektedir. Frascara ve Noel bu konuda, tasarım eğitimindeki pratiklere yansıyan taklit ederek öğrenme edimi için mükemmelliğe ulaşmak adına artık güvenilir bir strateji olarak görmediğini dile getirmiştir. Bu aktarımlar, öğretim yöntemlerine yeniden bakmayı zorunlu kılar niteliktedir. Öğretim sürecinde başat olarak öğrencilerin öğrenmelerini sağlayacak nitelikli deneyimler içermesi beklenmektedir. Öğrenme edimi bilginin edinilmesinin yanı sıra öğrenme becerilerinin bireysel olarak geliştirilmesini de içeren geniş bir çatı olarak görülmektedir. Böylelikle aktarım, öğretmeyle gerçekleşirken, keşfetme ise öğrenmeyle bağlantılı olarak ilerlemektedir. Öğretim ve keşfetme başlıkları eğitim süreçlerinin temellerini oluşturmaktadır (Frascara ve Noel, 2013, s. 46-47-49).

Tasarım eğitimi ve yaratıcılığa odaklanan akademisyen Sheila Pontis; son yıllar için tasarım açısından ilginç zamanlardan geçildiğini ifade etmiştir. Yirmi yılı aşkın bir süredir tasarım yüksek öğrenimiyle ilgilenenler için Pontis, iç ve dış faktörlerin tasarımcıların eğitimini nasıl etkilediğini bildiklerinden söz etmiştir. Özellikle öğrenci profili, proje türleri, uygulama alanları perspektifinde bakıldığında tasarım eğitimi, artan bu karmaşıklığa ve dönüşümlere yanıt vermeye başlamıştır. Böylelikle yapılandırmayı öncelik yapan andragojik (yetişkin odaklı) ve işbirlikçi öğretim yaklaşımlarına doğru bir geçiş bulunmaktadır. Pontis’e göre; on yıl öncesinden farklı olarak, artık gerçek dünya sorunlarına dayanan proje tabanlı öğrenme biçimleri, artan öğrenci-öğretici etkileşimi ve öğrencinin yeni formatlar geliştirmesine olanak sağlayan, üretim odaklı genişletilmiş bir müfredat sunan tasarım programlarını görmeyi yaygınlaştığına değinmiştir. Pontis problem çözmeye daha az odaklanan stratejiler ve açık uçlu, çerçevesiz problem çözme yaklaşımlarında farklı bakış açıları arayan eğitim modellerinin geliştiğini vurgulamıştır. Tasarım eğitiminin özü aynı kalmakla beraber içeriğe eklenen yeni model ve arayışlar ile giderek zenginleştiğini söylemek yanlış olmayacaktır (Pontis, 2020). Bu noktadan hareketle çalışma tasarım odaklı düşünce biçimleri üzerinden grafik tasarım

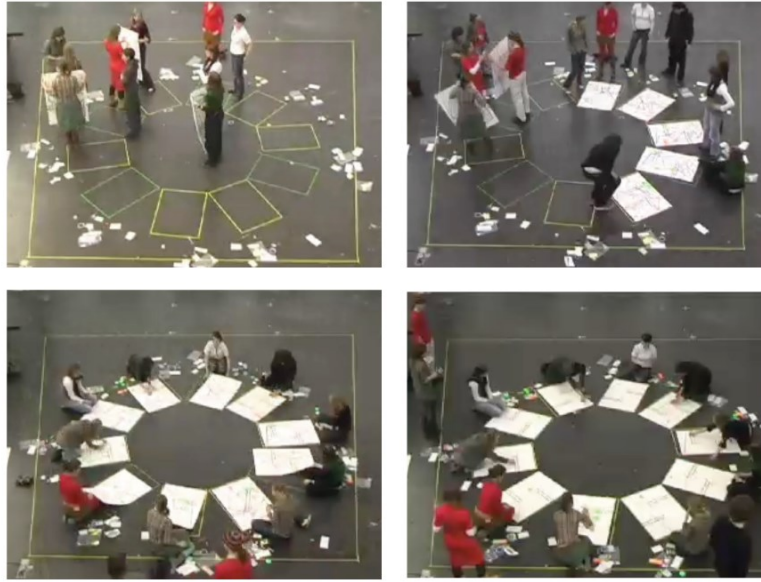
eğitiminde değişen perspektifleri ve eğilimleri tartışmış yeni metodolojileri aktarmaya çalışmıştır.

Grafik Tasarım Eğitiminde Yeni Paradigmalar

Tasarım alanı içinde grafik tasarım disiplini çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. Ancak en sık karşılaşılan, görsel iletişimin bir problem çözme etkinliği olarak bilinmesidir. Tasarım topluluklarında geniş bir kesim bu yaklaşımı, grafik tasarımın sektörel işlevini tanımlamak için kullanmıştır. Söz edilen bu tanım, çoğunlukla tasarımın işlevsel ve ticari yönlerini ön planda tuttuğu; grafik tasarım mesleğinin sosyal, eğitimsel ve bilgilendirici rolleri için sınırlı bir algılamaya yol açtığı düşünülmektedir. Problem çözme terimi ise analiz ve sentez görevi üstlenmiştir. Tasarımcı, tasarım sürecinin karmaşasında anlamlı ve başarılı müdahaleler üretmesi için sorgulama ve anlama yöntemlerine başvurmuştur. Metodolojiler hem tasarım eğitimcilerine hem de tasarımcı adaylarına grafik tasarım projesinin geliştirilmesinde ve aşamalandırılmasında nelerin yararlı olabileceğine dair bilgi ve stratejileri keşfetmesini sağlamıştır. Bu yönüyle metodolojiler, grafik tasarımcılar için analitik ve pratik bir araç olarak kullanılmaktadır (Noble ve Bestley, 2005). Bu nokta da grafik tasarımın çelişkili kesişim alanları ile uygulama, analiz, tasarım teorileri, tasarım düşüncesi ve tasarım ilkeleri gibi eğitiminde güncel olarak yürütülen tasarım ve araştırma faaliyetlerinin incelenmesi gün geçtikte artmaktadır.

Tasarımcının sürekli bir sorgulama sürecine dahil olması, eğitim sürecindeki sorgulama kavramından ileri gelmektedir. Dolayısıyla hetagojiye yönelik tasarımı düşünürken, bağlam ne olursa olsun, öğrenmeye yönelik bir dizi tasarım ilkesi uygulanmaktadır. Öğrencilerin tasarım ve öğrenme süreci boyunca neyi ve nasıl öğrendikleri konusunda müzakere içinde olması, müfredatın esnek ve genişleyebilen bir kurgulamada öğrencilerin soru, motivasyon ve düşüncelerinin nasıl değişeceği dikkate alınarak geliştirilmelidir (Blaschke ve Hase, 2016, 32).

Grafik tasarım öğrencileri öğrenme biçimlerini hem bireysel hem kolektif bir bilinçle afiş tasarımı yaptı (Resim 1)'de bir grup öğrenci 22. Brno Grafik Tasarım Bienalinde kullanılması için tasarlanan afiş üretimini, bilgisayar ortamının dışında tasarlamaktadır. Öğrencilerin çember oluşturduktan sonra belirli zaman aralıklarında yanındaki arkadaşı ile yer değiştirerek, yeni ve başkasına ait olan bir tasarıma müdahalede bulunmasının yanında hem kişiselleştirilmiş öğrenim biçimini deneyimlerken hem de yeni sorular ve yeni üretimler ile karşılaşmaktadır (Puckey, 2019). Son derece proaktif bir uygulama biçimi olan bu afiş tasarımı pratiğinde hetagojik yönetime ilişkin izler göze çarpmaktadır.



Resim 1. “Afiş Tasarım Atölyesi” Bir grup öğrenci tarafından gerçekleştirilen afiş tasarım aşamasından kesitler, 2005.

Tasarımcı ve tarihçi Richard Hollis’e göre; grafik tasarımın muğlak bir dile sahip ancak sürekli olarak genişleyen bir kelime havuzu olarak belirtmiştir. Farklı disiplinlerden gelen terminolojiler grafik tasarımı ve eğitiminde yeni perspektifleri de beraberinde getirmektedir. (Noble ve Bestley, 2005). Eğitim sürecine yerleşmiş bu yeni perspektiflerle dolaşıma giren tasarım öğrencileri, kendi çalışmalarında kişisel ve eleştirel bir bakış açısı geliştirmeyi çok daha rahat uygulayabilmektedir. Titiz bir metodolojinin benimsenmesi, tasarım öğrencisine bir projeye nasıl odaklanması ve ele alınacak problemleri hangi formatlar içinde tanımlaması gerektiğine yardımcı olmaktadır (Noble ve Bestley, 2005, s. 46-47).

Tasarım yoluyla öğrenme pratiklerinin gün geçtikçe artması tasarım eğitimini daha farklı paradigmlarla buluşturmuştur. 2004’ten bu yana, öğrenmenin macera öğrenimi “adventure learning” (AL) modeli dünya çapında milyonlarca öğrenciyi eğitmek için geliştirilmiştir. AL, öğrencilere ve öğretmenlere çevrimiçi bir öğrenme ortamında dünyanın çeşitli yerlerindeki maceraperestler, öğrenciler ve içerik uzmanlarıyla etkileşimde bulunurken gerçek dünya içeriği hakkında bilgi edinme fırsatı sağlayan hibrit bir öğrenme platformudur. AL, öğrenmeye yönelik iki temel teorik yaklaşıma dayanmaktadır. Bunlar deneysel ve araştırmaya dayalı yaklaşımlardır. Sorgulamaya dayalı öğrenmeyi teşvik eden bir model olan AL, deneyime dayalı öğrenmenin birleşimini kullanmıştır. Bu bakış açısından bakıldığında teknolojilerin heyecan verici döngüsü, yeni ortaya çıkan bir teknolojinin göstergesi olmuştur. Bu döngülere en hızlı uyum sağlayan eğitim teorileri ve modelleridir (The Learning Technologies Collaborative, 2010, s.93-103).



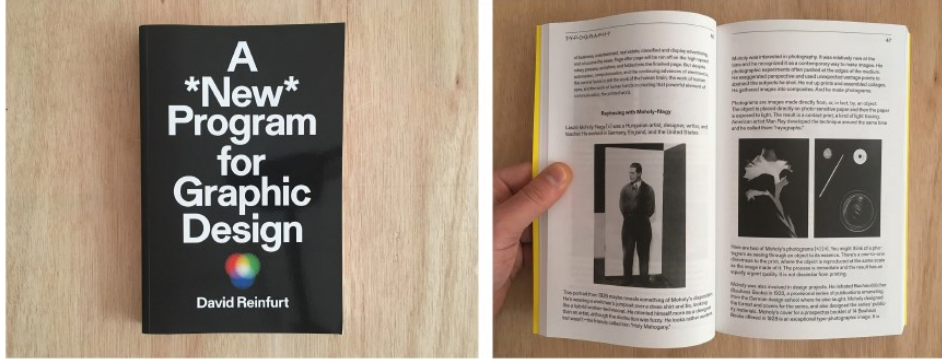
Resim 2. “2019 Bahar Dönemi Princeton Üniversitesi Öğrencileri”, Dersten bir kesit.

Son on beş yıl içinde sosyal medya araçlarındaki kullanımın artış göstermesi, bilgiyi görselleştirme ve paylaşma yöntemlerini çeşitlendirmiştir. Bu çeşitlenme, tasarım uygulamalarını ve tasarım eğitimini de şekillendirilmiştir. Günümüzde tasarım eğitiminde artan karmaşaya ve sistematik dönüşümlere yanıt vermekte daha yapıcı, iş birliğine dayalı öğretim yaklaşımlarına doğru geçiş yapılmakta olduğu gözlemlenmiştir. Sheila Pontis (2020); tasarım eğitiminin yeniden gözden geçirilmesini ve ders müfredatlarında yapılacak küçük değişikliklerin uzun vadede önemli bir fark yaratmayacağını dile getirmiştir. Tasarımcıları gelecekteki zorluklarla başa çıkabilme becerisini kazandırmak için yeni pedagojik modellere ihtiyaç olduğuna değinen Pontis, “hetagoji” öğrenme modelinin gelecekteki tasarım sürecine ciddi katkılar sağlayacağını belirtir. (Resim 2)’de tasarım eğitimini yeniden düşünme üzerine ders içi konuşmalar ve fikir alışverişlerinin yapıldığı görülmektedir. Bu model, tasarım eğitiminin standart yaklaşımlarından farklı olarak “bireyselleştirilmiş” bir öğrenme biçimini benimsemektedir. Söz edilen yaklaşım, eğitimcilerin uzaktan eğitimde ortaya çıkan yeni teknolojileri kullanarak öğretim yöntemi geliştirme ve aktarma yollarını yönlendirmek için bir teori olarak öne sürülmüştür (Blaschke ve Hase, 2016, 32).

Tasarım eğitimiyle ilgili değişkenliklere verilen yanıtlar, eğitmen ve öğrencinin değişen profilleri, yirmi birinci yüzyılda tasarım öğrencilerinin ve tasarımcı adaylarının yeterlikleri ve yeteneklerini iş birliği, yaratıcı uygulama, esneklik ve disiplinler arası düşünme biçimleri grafik tasarım eğitimi başlığının olmazsa olmaz yaklaşımlardandır.

Bu bağlamda grafik tasarım eğitiminin yeni perspektifler ile ilişkili olabilecek, teorik ve pratik alanlardaki tasarımcıların, araştırmacıların ve eğitimcilerin bir birleşimi olan Ulm Tasarım Okulu’na bakmak doğru bir adım olacaktır. Ulm Tasarım Okulu’nda daha bilimsel bir yaklaşım içeren yeni temel eğitim türleri arasında Tomás Maldonado tarafından tasarlanmış olan algı teorisi ve matematikteki teorik bilgiye dayalı eğitimler yer almıştır. Bu temel eğitimin ana konusu görsel metodolojidir. Görsel metodolojinin amacı; öğrencileri tasarım süreçlerinin

bilinçli ve kontrollü bir şekilde ele alınması konusunda eğitime fikrini taşımaktadır. Daha sonra “Ulmer Modeli” olarak adlandırılan yeni bir eğitimde ise “Algılama ve Gestalt Teorisi, Simetri Kavramları ve Topoloji” gibi geniş bir içeriğe sahip olmuştur (Leopold, 2013, s. 368-369-377). Ulm Tasarım Okulu'nda geliştirilen bu yöntemler, pratikler ve fikirlerin günümüzün dijital tabanlı ve parametrik tasarım yaklaşımları için verimli bağlantı noktaları olduğu kanıtlanmıştır.



Resim 3 “A New Program for Graphic Design”, David Reinfurt’un kitabından kesitler.

Bu yaklaşımlar, akademisyen David Reinfurt’un “A New Program for Graphic Design” adlı kitabı pragmatik ile deneysel olanı birleştiren, yirminci yüzyılın ortalarından sonlarına kadar uzanan pedagojik modeller üzerine inşa edilen bir kitapla yeniden gündem olmuştur (Resim 3)’deki kitap, grafik tasarımın yalnızca ticari başarıya değil, toplumsal faydaya da yönelik olması gerektiğini savunmaktadır. Kitap içeriği, insan etkileşiminden tipografiye, tasarım teorilerinden, öğrenci projeleri ve üretimlere kadar geniş bir çerçevede ele alınmıştır. Kitap, Max Bill, Rudolf Arnheim, Dondis A. Dondis, George Corrin ve yinelenen tasarımcılar Bruno Munari ve Susan Kare'den örneklere yer vermiştir (talkingtohosts, 2021).

Bu bilgidен hareketle Ulm Tasarım Okulu’ndaki yaklaşımların ve Reinfurt’un kitabındaki pedagojik modellerin, grafik tasarımın farklı disiplinlerle olan ilişkilerinden doğacak yeni model ve yöntemlere ne kadar açık ve uygun olabileceğinin bir kanıtıdır.

Icograda 2000 ve 2011’de dünya çapında çeşitli tasarım disiplinlerinden tasarım eğitimcileri ile iş birliği içinde yazılan iki kapsamlı manifesto yayınlamıştır. Bu manifestolarda, Bonsiepe’yi tekrarlayarak, "grafik tasarım" teriminin "teknolojik açıdan zayıflatıldığını” bunun yerine "görsel iletişim tasarımının daha iyi bir terim olduğunu öneren bilgilere yer verilmiştir. Grafik tasarımcı ve eğitmen Gunnar Swanson’a göre; “tasarım eğitimi eleştirel bir zihniyete odaklanmalı, teori ve tasarım tarihi, tasarım eğitiminin ayrılmaz bir parçası olmalıdır” açıklamalarıyla tasarım eğitimindeki olması gereken vizyonu öne çıkarmıştır. 2011’deki manifestoda üslup değişerek “görsel” sözcüğü herhangi bir açıklama yapılmadan çıkarılmış ve “iletişim tasarımı” ‘entelektüel, yaratıcı, stratejik, yönetsel ve teknik bir faaliyet’ olarak tanımlanmıştır. Ancak bilgi çağının profesyonelleşmesine doğru varoluşsal bir ivmeye dikkat çekmekte ve on yılın sonundaki "entelektüel ve yaratıcı" faaliyetin bu alanda hayatta kalmayı garantilemek için yeterli olunmayacağı açıkça görülmektedir (Cezzar, 2020, s. 215).

Tasarımcıların problem çözme stratejileri tek disiplinli takımlardan çoklu ve disiplinler arası takım çalışmalarına doğru gelişmiştir. Pazarlama, tasarım, mühendislik, teknoloji, sosyal bilimler ve tıp dahil olmak üzere tasarım çözümlerinin geliştirilmesine farklı disiplinlerden profesyoneller dahil edilmektedir. Bu disiplinlerin her biri modern problem çözme sürecinin vazgeçilmez bir bileşeni haline gelmiştir. Farklı geçmişlere sahip profesyoneller, sürecin ilk aşamasında, yani kavramsal tasarım aşamasında, çözümlere yönelik güçlü temeller elde etmek için birlikte çalışır (Pontis 2011, s.66). Tam olarak bu noktada tasarım eğitimi için bu türden bir yaklaşımı benimsemek, tasarım uygulamalarına dahil ederek yeni metodolojilere eklenerek ilerlemesi, farklı tasarım eğilimlerine zemin hazırlayabilmektedir.

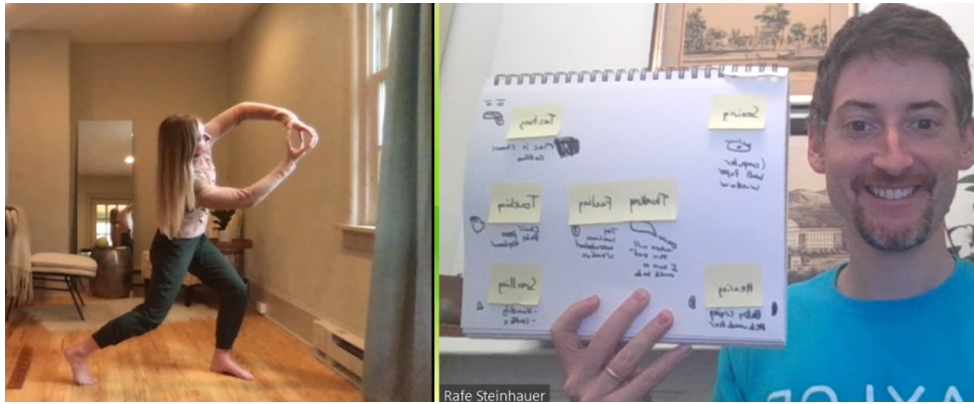
Öğrenme Biçimleri Üzerine Yeniden Düşünme

Grafik tasarım uygulamalı bir alan olması nedeniyle başarı ölçütünü ortaya koyduğu üretimler ve pratikler üzerinden ölçen bir disiplindir. Genellikle grafik tasarım eğitiminde gerekli beceri ve prosedürlere odaklanmış bir eğitim müfredatı hakimdir. Özellikle okuma ve çıkarımların en aza indirildiği stüdyo derslerinin sayıca fazla olduğu, projeler ve ödevler aracılığıyla öğrencilere verilen bir eğitim yöntemi ağırlıklıdır. Ancak günümüzde tasarımcılardan çok çeşitli konuları ele almalarının istenmesi, tasarım eğitiminde yeni türde bilgi ve becerilere ihtiyaç duyulduğunu gösteren güçlü bir argümandır. Bu bağlamda probleme dayalı öğrenme ve proje merkezli öğrenme, deneyimsel öğrenmenin biçimlerinden biridir. Buradaki en belirgin nokta kapsam olarak bakılmasıdır. Proje merkezli eğitim, yalnızca bir sorunu çözmek veya bir ürün üretmek yerine, sosyal, toplumsal, ekonomik, etik, ekolojik yönleri ile çözümün daha da fazlasını içeren eksiksiz bir çözümü kapsar. Bu, tasarımcılar için çok kritiktir. Günümüzde tasarımcılar sıklıkla tasarımlarının başkaları tarafından "mahvedildiğinden" şikâyet etmektedir. Fakat bir yerden bakıldığında başkalarının tasarımı değiştirmek zorunda kalması, tasarımın diğer kritik gereksinimleri karşılayamadığı anlamına gelmektedir. Bu eksik yanların güçlendirilmesi için tasarım eğitimi tasarım düşüncesini besleyecek olan yeni metodolojiler ile tamamlanmalıdır (Kirschner ve Norman, 2021).

Bu kapsamda "esnek öğrenme" felsefesi bu yeni metodolojilere ve eğilimlere öncülük edebilmenin yanı sıra esnek öğrenmenin pek çok tanımı, öğrenmenin öğrenci merkezli bir yaklaşım olduğunu ve bunun ayırt edici özelliğinin "öğrencilerin ihtiyaçlarına ve koşullarına uyarlanabilirliği" üzerinde düşünülmesi, grafik tasarım ve birçok tasarım disiplini adına geliştirici bir girişim olabilmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken başlıca hususlardan biri öğrenme açısından, bir öğrenci için "esnek" olan şey, bir başkası için "katı" olabilmesidir. Bu durumda kişisel uyum kavramı, esnek öğrenmenin "öğrencilerin zamanlama, öğrenme modları ve öğrencilerin kendileri için öğrenmeyi neyin oluşturduğunu tanımlayabilmelerini rahatlıkla gerçekleştirebilecek bir proje çerçevesinden yaklaşması anlamına gelmektedir (Willems, 2011, s. 29-30).

Son yıllarda öne çıkan duygusal zekâ, tasarım eğitiminde başka bir eğilim olarak yer almaktadır. A. Mecquel, Princeton Üniversitesi, Lewis Sanat Merkezi'nde bulunan bir öğretici ve öğretim görevlisidir. Tulane Üniversitesi Phyllis M. Taylor Sosyal İnovasyon ve Tasarım

Merkezi'nde tasarım odaklı düşünme alanında misafir yardımcı doçent olan Rafe Steinhauer'ın Mecquel ile ortak yürüttüğü sekiz haftalık bir çevrim içi ders olan “Embodying Design Mindsets” adlı bir eğitim vermiştir. Çalışmanın mottosu “Anlatma, Göster” pratiği üzerinden iki mikro çalışmadan oluşmaktadır. Mecquel ve Steinhauer, duygusal zekâ ve bedensel zekâ becerilerini geliştiren bir dizi alıştırmalar yapmıştır. (Resim 4)'de yer alan bu alıştırmalar, sezgiyi fark etmek; özgünlük, yaratıcılık, akıl yürütme, geri bildirim, hayal gücü ve empati üzerine gerçekleşmiştir. Mecquel ve Steinhauer'a göre; empati, tasarım eğitiminde giderek kutuplaşan bir konudur. Özellikle tasarımda (eğitimde) empatiden bahsetmenin anlamsız olduğuna dair çokça yorum almalarına karşın ayrıca empatiye bakmak isteyen bu eğitimciler, bugün empatiyle ve empatiyi göz ardı etmenin, onu duygusal zekâ olmadan öğretmek kadar zararlı olduğuna dair bir varsayımda bulunmuşlardır ve empati odaklı bir alıştırma daha yapmayı uygun bulmuşlardır. Bu ders ile beklenen çıktı hem duygusal zekâyı hem de bedensel zekâyı açıkça öğretmek tasarım eğitimini nasıl algılamaya çalışıldığına dair bir örnek oluşturmuştur. “Bilişsel Empati, Duygusal Empati ve Empatik İlgî” adı altında dersi üç başlıkta yürüten eğitimciler, tasarım eğitiminde duygusal zekâyı açıkça öğretmeye yönelik ders modülünden sadece bir tanesini olduğuna değinmiştir (Steinhauer, 2020).



Resim 4 “Princeton Üniversitesi Çevrimiçi Embodying Design Mindsets adlı ders”e ait bir kesit.

Grafik tasarım mesleğine bakıldığında tasarım ve toplum derin iletişim bağlarıyla birbirine bağlıdır. Yeni toplumsal taleplere yanıt olarak tasarımın yeni işlevleri tarafından üretilen güncel tasarım çözümlerinin değiştirilmesine veya geliştirilmesine sürekli ihtiyaç duyulmaktadır (Pontis 2011, s.64). İşte bu nokta mevcuttaki yeniyi daha iyi anlamın yolu, empatiden geçmektedir. Mecquel ve Steinhauer'ın yaptığı derslerde özellikle grafik tasarım eğitimi alan öğrenciler için son derece proaktif bir eğitim modeli olduğu görülmektedir.

Sanatta ve tasarımda oluşturulan öğretim stratejileri, çevrim içi dersleri daha anlamlı ve etkileşimli hale getirmeyi amaçlayan eğitimcilere keyifli ve geliştirici bir rota oluşturmaktadır (Perry ve Edwards, 2010, s.129). Mecquel ve Steinhauer'ın çevrim içi öğretim stratejilerini açıkça uyguladığı bu derslerde, özellikle de sanatsal pedagoji teknolojilerine ilişkin yeni bir anlayış ve arayış sağladığı görülmektedir.

SONUÇ

Tasarım eğitimi geçmişten getirdiği modelleri bugünün tasarım anlayışıyla buluşturan genişletebilen ve farklı bağlamlarla dolaşıma girebilmesiyle esnek bir yapıya sahiptir. Bu kapsamdaki teori ve metodolojideki problemler her dönem tasarımcı, eğitimci teorisyen ve araştırmacılar tarafından sıklıkla ele alınmıştır. Tasarım uygulamaları yoluyla tasarım araştırmaları ve eğitimdeki denenen yaratıcı yöntemler, teknolojik gelişmeler ve sosyoekonomik süreçlere paralel olarak ciddi bir ivme göstermektedir. Özellikle grafik tasarım ve görsel iletişim eksenindeki disiplinler, bu gelişimlere rahatlıkla uyum sağlayabilmektedir. Tasarım eğitimindeki ayırt edici faktör, geniş bir yelpazede görsel, dilsel yeteneklere sahip öğrencilere sıradan ve hep bilinen yolları takip etmelerinin dışında, daha da geniş bir sonuç yelpazesine ulaştırma çabasına girilerek; tasarım eğitimine yeniden bakılması gerekmektedir. Bu bakış açısı, tüm tasarım disiplinleri için geçerli olmasına karşın özellikle grafik ve iletişim tasarımında sonuçlarının daha hızlı gözlemlenmek ve dönütleri alabilme noktasında görece başarılı olabilecek alanların başında gelmektedir. Bu çerçevede özelinde bakıldığında, eleştirel düşünce ve teorinin kavranmasını tasarım projeleriyle birleştirerek, tasarım eğitimi yeniden düşünmeyi ve geliştirmeyi kendilerine sorumluluk atfeden tasarımcı ve araştırmacıların sayıca artması yine tasarım eğitimi için olumlu sonuçlara neden olacaktır. Dolayısıyla tasarım araştırmalarını bilimsel bir bakış açısı ile temellendirip, tasarım eğitimine odaklanmanın önemi, müfredatları ve tasarım metodolojilerini zaman içinde değiştirecektir. Tasarım eğitimi modellerine göre şekillendirilmeye başlayan dersler ve müfredatlar daha kavramsal, bütünleştirici ve kapsayıcı bir disiplin inşa etme fırsatını ortaya çıkarmaktadır. Grafik ve iletişim tasarımı eğitimindeki bazı olgular çoğunlukla fakültenin veya disiplinin kontrolü dışındaki dış etkenlere göre değişiklik gösterse de tasarım eğitimindeki bu dönüşümler meydana geldikçe hem disiplinlerin kendisi hem tasarım eğitimi veren kurumların vizyonu hem de öğrenciler birçok yönden yeni ve farklı gereksinimlere cevap verilebilecektir. Farklı disiplinlerin getirdiği metodolojilerin ve çevrim içi öğrenme biçimleri, tasarım eğitimindeki modeller üzerinden farklı oluşumlara yer açacaktır. Sonuç olarak çalışma bu inceleme ile söz edilen farklı öğrenme biçimleri, tasarım öğrencilerinin beklentileri, tasarım öğretmenlerini farklı modlar, teoriler ve metodolojiler geliştirmeye teşvik etmesi amaçlanmıştır.

KAYNAKÇA

Akyıldız, T.S. (2019). Do 21st Century Teachers Know about Heutagogy or Do They Still Adhere to Traditional Pedagogy and Andragogy? *International Journal of Progressive Education, Volume 15 Number 6, 2019.*

Blaschke, L. M. & Hase, S. (2016). Chapter 2 Heutagogy: A holistic framework for creating twenty-first-century self-determined learners, *The Future of Ubiquitous Learning: Learning Designs For Emerging Pedagogies,*

Cezzar, J. (2020). Teaching the Designer of Now: A New Basis for Graphic and Communication Design Education. *she ji, The Journal of Design, Economics, and Innovation Vol. 6, No. 2, Summer 2020*.

Collaborative T.L.T. (2010). “Emerging:” A Re- Conceptualization Of Contemporary Technology Design and Integration, (Ed. Veletsianos, G), *Emerging Technologies in Distance Education*, AU Press.

Frascara, J ve Noel, G. (2013). “What’s Missing in Design Education Today. *Visible Language 46.1 /2*,

Kirschner. A.P, Norman, D. (2021). Teaching and Learning Of Design. *Education Today*.

Leopold, C. (2013). Precise Experiments: Relations Between Mathematics, Philosophy and Design at Ulm School of Design. *Nexus NetwJ-Vol.15, No.2, 2013*.

Noble, I. –Bestley, R. (2005). *Visual Research an Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*, AVA Publishing UK.

Perry, B. Edwards, M. (2010). Creating a Culture of Community in the Online Classroom Using Artistic Pedagogical Technologies, (Ed. George Veletsianos), *Emerging Technologies in Distance Education*, AU Press.

Pontis, S. (2011). The Role of Design: Yesterday and Today. In: DESIGNA 2011, *1st International Conference on Design in the University of Beira Interior*. Covilhã, Portugal 25th-26th November 2011.

Pontis, S. (2020). Redesigning Design Education: Better Together, <https://sheilapontis.com/2020/11/24/redesigning-design-education-better-together/>

Puckey, J. (2019). The Poster Factory, <https://jonathanpuckey.com/projects/graphic-design-in-the-white-cube/>

Steinhauer, R. (2020). Emotional Intelligence in Design Education, <https://medium.com/future-of-design-in-higher-education/emotional-intelligence-in-design-education-ee9e610a01e7>

Talkingtoghosts, (2021). David Reinfurt’s “A new Program for Graphic Design”, <https://www.talkingtoghosts.com/home/2021/11/22/review-david-reinfurts-a-new-program-for-graphic-design>

Vermaas, E. Pech, U. (2020). Revisiting Ritter and Webber’s Dilemmas: Designerly Thinking Against The Background of New Societal Distrust. *She ji, The Journal of Design, Economics, and Innovation Vol. 6, No. 4, Winter 2020*.

Willems, J. (2011). Students Perceptions: Flexing Pedagogy and Practice, (Edited by; Elizabeth Burge, Chere Campbell Gibson, And Terry Gibson. *Flexible Pedagogy, Flexible Practice Notes from the Trenches of Distance Education*. Published by AU Press, Athabasca University, 2011.

Görsel Kaynakça

Resim 1 “*Afiş Tasarım Atölyesi*” Bir grup öğrenci tarafından gerçekleştirilen afiş tasarım aşamasından kesitler, 2005. <https://jonathanpuckey.com/projects/graphic-design-in-the-white-cube/> (Erişim: 20.08.2023).

Resim 2 “*2019 Bahar Dönemi Princeton Üniversitesi Öğrencileri*”, Dersten bir kesit. <https://sheilapontis.com/2020/11/24/redesigning-design-education-better-together/> (Erişim: 20.08.2023).

Resim 3 “*A New Program for Graphic Design*”, David Reinfurt. <https://goodpress.co.uk/products/a-new-program-for-graphic-design-by-david-reinfurt> (Erişim: 20.08.2023).

Resim 4 “*Princeton Üniversitesi Çevrimiçi Embodying Design Mindsets adlı ders*”e ait bir kesit. <https://medium.com/future-of-design-in-higher-education/emotional-intelligence-in-design-education-ee9e610a01e7> (Erişim:20.08.2023)