

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIMI PROGRAMI

GRAFİK TASARIMDA YARATICI METODLAR SORUNSAĞI
(Yüksek Lisans Tezi)

Hazırlayan:

20116189 Esen Kurtulmuş EREL

Danışman:

Dr. Canan Suner

İSTANBUL - 2019

Esen KURTULMUŞ EREL tarafından hazırlanan **GRAFİK TASARIMDA YARATICI METODLAR SORUNALI** adlı bu çalışma aşağıda adları yazılı jüri üyelerince Oybirliğiyle / Oyçokluğuyla Yüksek Lisans Tezi olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi: 26/09/2019

(Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

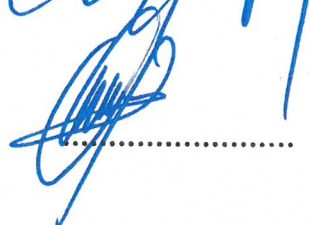
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Canan SUNER (Danışman)


.....

Jüri Üyesi : Prof. Dr. İsmail KAYA (Maltepe Üni.)


.....

Jüri Üyesi : Doç. Özlem ÖZKAN


.....

İÇİNDEKİLER

Sayfa No:

ÖNSÖZ	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
GÖRSEL LİSTESİ.....	viii
1. GİRİŞ	1
2. YARATICI DÜŞÜNCE KAVRAMI	4
2.1. İnsan ve Yaratıcılık	4
2.1.1. 21. Yüzyılın Temel Becerisi: Yaratıcı Düşünme	6
2.1.2. Yaratıcılığın Psikodinamik Modelleri.....	8
2.1.3. Yaratıcılığın Dört Aşaması	9
2.1.4. Yaratıcılığın Kategorileri	11
2.1.5. İçsel Motivasyon ve Yaratıcılık	13
2.1.6. Yaratıcılık Doğu ve Batı Kültürü.....	17
2.2. Görsel Kültür ve Yaratıcılık	22
2.3. Görsel Farkındalık ve Yaratıcılık	26
3. YARATICI EĞİTİM	28
3.1. Yaratıcı Düşünmede Erken Sanat Eğitimi	28
3.1. Uygulamalı Eğitim Metodu ve John Dewey	32
3.2. Yaratıcı Bir Eğitim Modeli Olarak: Reggio Emilia Yaklaşımı.....	33
4. TASARIM KAVRAMI VE GRAFİK TASARIM	38
4.1. Grafik Tasarım	40
4.2. Tasarımda (dijitalleşme) Sayısallaşma.....	46
5. GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ VE YARATICILIK.....	50
5.1. Yaratıcılık Stüdyosu.....	53
5.2. Bauhaus Eğitim Anlayışında Yaratıcı Temel Tasarım Eğitimi.....	54
5.3. Tarihsel Süreçte Türkiye’de Sanat ve Zanaat Eğitimine Bakış.....	61
5.4. Yaratıcı Eğitim Metodlarının Tasarıma Etkileri	64
5.5. Bir Tasarım Eğitimi Modeli: Cranbrook Sanat Akademisi ve Lorraine Wild ...	69
5.6. Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking).....	71
5.6.1. Tasarım Odaklı Düşünme Kavramının Temel Unsurları.....	74
5.6.2. Tasarım Odaklı Düşünme’ye Dayalı Ders Örnekleri.....	76
5.7. Yaratıcı Sanat Terapisi	80

6. GRAFİK TASARIMIN METOD SORUNSAĞI AÇISINDAN

DEĞERLENDİRME	83
SONUÇ.....	85
KAYNAKLAR	89
EKLER.....	97
EK:1 Kültürel Boyut Teorisi	97
EK:2 Kültürler Arası İletişim-Şeftali vs Hindistan Cevizi Teorisi	100
EK:3 John Dewey Köy Enstitüleri Raporu	100
EK:4 Josef Albers ve Metodları	102
EK:5 Sir Ken Robinson ataç testi.....	105
EK:6 Walt Disney ve Lego Metodları.....	107
EK:7 Yaratıcı deftere nasıl başlanır	108
EK:8 İç çocukla diyalog- ilüstrasyon çalışması	109

ÖNSÖZ

Üniversite düzeyinde grafik tasarım eğitimine yeni başlamış bir öğrencinin görsel duyarlılığı olan, yaratıcı, tasarım yapabilecek bir özgüvene sahip olması beklenmektedir. Oysa üniversite düzeyine gelmiş bir öğrenci zeka gelişimini tamamlamış bulunmaktadır. Özellikle sanata duyarlılığı olan öğrencilerin en başından bu ortama hazırlanması gerekmektedir. Bu sorunun cevabı ancak erken yaşlardan başlayarak içinde sanat olan bilinçli bir eğitimle mümkün olabilmektedir.

Bunun için her toplumun kendi yapısına uygun ve doğru olan eğitim felsefesini seçmesi zorunludur. Bu felsefe yapılandırılırken bilgi çağının gereklerine göre eğitim alanları sınıf-atölye-okul dar üçgeninden çıkarmalı, sezgi, algı, bilgi ve deneyim birikimi, problem üretme ve çözüm yolları geliştirme, boşlukları görme ve tamamlama, yeni öğrenme teknikleri öğrenme, özgün öğrenme yöntemleri oluşturabilme, okuma ve araştırma alışkanlıkları üzerinde durulmalıdır. Ayrıca öğrencinin üniversite eğitimi sırasında karşılaştığı sorunlar yaratıcılığını ifade etmesinde problem yaratmaktadır. Böyle sorunların giderilmesine yardımcı olacak ve yaratıcılığının arttırılmasına yardımcı olacak sanatsal metodlar bulunmaktadır.

Bu çalışmada değerli bilgileriyle bana yol gösteren, beni sonuna kadar destekleyen danışmanım Sayın Dr. Canan Suner'e çok çok teşekkür ederim.

Eylül, 2019

Esen Kurtulmuş Erel

ÖZET

Kişisel yaratıcılık, yenilikçilik, sosyal ve kültürel değişimin yanı sıra politik gelişme ve ekonomik ilerlemeye katkıda bulunur. Yaratıcı bir insan yenilikçi, problem çözücü, girişimci, sanatçı, tasarımcı ve daha birçok şey olabilir.

Çocukluk döneminde gelişen ve iyi ayarlanmış bir eğitim ile bireysel kişilik yapısı gelişerek ergenlik ve yetişkinliğe kadar uzanır. Pozitif eğitim yolculuğunun her aşamasında yaratıcılığa ilham veren deneyimlere ihtiyaç vardır. Bu özellikle erken çocukluk döneminde ve ilköğretim sınıflarından geçmektedir. Yaratıcı düşünce insanoğlunun var olduğu günden bu yana ruhsal, ussal, sosyal, kültürel, artistik ve gelişim anlamında ulaşmaya çalıştığı özel bir beceridir. Yaratıcılık zeka, bilinçaltı, içsel motivasyon, algısal açıklık, farklı düşünme, kültür, kişilik ve bilgi donanımıyla yakından ilişkilidir. Görev, ödül, kendini adama gibi motivasyonların yaratıcılığı arttırdığı görülmüştür. Kültür yaratıcı düşünce üzerinde doğrudan etkilidir. Doğu ve Batı kültürünün yaratıcılığa bakışları farklıdır.

Endüstrileşmenin bir sonucu olarak 1900'lü yıllardan sonra büyük önem kazanan tasarım için daha iyi bir eğitim ve daha yaratıcı ürünler tasarlamak amacıyla yeni metodlar aranmaktadır. 1919'da Almanya'da kurulan Bauhaus Okulu kendine has metodlarıyla tasarım tarihini derinden etkilemiş bir akımdır. İkinci Dünya Savaşından sonra tasarım eğitimi veren kurumlar artmış yeni ve yaratıcı eğitim metodları araştırılmaya ve kullanılmaya başlanmıştır. Tasarım Düşüncesi bunlardan biridir. Bu tezde önerilen 'yaratıcı defter' metodu Dr. Julia Capacchione'nin bilimsel araştırmalardan yola çıkarak geliştirdiği sanat yoluyla, yaratıcı düşünceye erişimi engelleyebilecek veya önleyebilecek psikolojik sorunları keşfedip iyileştirmeyi hedefler.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Metod, Eğitim, Yaratıcılık.

ABSTRACT

It contributes to personal creativity, innovation, social and cultural change, as well as political development and economic progress. A creative person can be an innovator, problem solver, entrepreneur, artist, designer and many other things. With a well-tuned education that develops during childhood, individual personality structure develops and extends to adolescence and adulthood. At every stage of the positive education journey there is a need for experiences that inspire creativity. This passes especially through early childhood and primary education classes. Creative thinking is a special skill that human beings have been trying to achieve in terms of spiritual, intellectual, social, cultural, artistic and development since the day of existence. Creativity is closely related to intelligence, subconscious, intrinsic motivation, perceptual openness, different thinking, culture, personality and knowledge. It has been seen that motivations such as task, reward and dedication increase creativity. Culture has a direct impact on creative thinking. The views of Eastern and Western culture on creativity are different.

As a result of industrialization, new methods are being sought for better education and designing more creative products for design which gained great importance after 1900s. The Bauhaus School, founded in Germany in 1919, has deeply influenced the history of design with its unique methods. After the Second World War, institutions providing design education increased and new and creative education methods were started to be researched and used. Design Thought is one of them. The defter creative notebook 'method proposed in this thesis Through the art developed by Julia Capacchione based on scientific research, it aims to discover and improve psychological problems that may prevent or prevent access to creative thinking.

Key Words: Graphic Design, Method, Education, Creativity.

GÖRSEL LİSTESİ**SAYFA NUMARASI**

Görsel 2.1 Blombos Mağarası, Güney Afrika, 73.000 yaşındadüzen anlayışından5	
Görsel 2.2 Guernica, Mural-Duvar Resmi (bir bölümü), Pablo Picasso, 1937, Kraliçe Sofia Ulusal Müzesi, Madrid, İspanya	17
Görsel 4.1 Tasarım Ekonomisi 2018 Raporu, İngiltere Tasarım Konseyi	43
Görsel 4.2 Mengü Ertel TRT logosu, GMK.....	44
Görsel 4.3 Volkan Ölmez, 3. Uluslararası Farklı Perspektifler Film Festivali, 201544	
Görsel 4.4 Halkın Müziği, Havas Worldwide, Türkiye	45
Görsel 4.5 Adobe: Yaratıcıların fikirlerini hayata geçirmek için kullandığı araçlar (2016).....	48
Görsel 5.1 Gustav Stickley tarafından basılan The Craftsman dergi kapağı.....	55
Görsel 5.2 1920-1930 yılları arası Bauhaus'a özgü müfredatı	57
Görsel 5.3 Uygur İşi Kış Botları	62
Görsel 5.4 Emin Barın	62
Görsel 5.5 Mehmet Siyah Kalem Minyatürü, Mavera-ün-nehir, 15. yy (tahminen).63	
Görsel 5.6 Lorraine Wild, Buddha Mind in Contemporary Art kitap kapağı 2004 ..	71

1. GİRİŞ

Türkiye’de 20. y.y. başından başlayarak (1925) grafik tasarım eğitimi verilmektedir. Cumhuriyetle birlikte yapılan reformlar tasarım eğitimine de yansımıştır. Ülkenin ‘kalkınması’ adına yapılan değişikliklerle yeni sanat okulları açılmış ve bu durum yeni metodların ülkemizde kullanılmasına ortam yaratmıştır. Dünyada bir çok okulda etkili olmuş Bauhaus akımının bu dönemden başlayarak Türk tasarımına etkisi büyüktür. Temelleri iyi atılmış bir tasarım geçmişi olan okullarımızın bundan sonra da aynı başarıyla devam edebilmeleri çağın gereksinimleri doğrultusunda gelişen yeni düşünce ve metodları takip etmek ve bunları kendi kültür yapımıza uygulamakla mümkündür.

Ülkemizde yaratıcı eğitim hak ettiği ilgiyi görememekte, tasarım eğitimi alan öğrenciye yaratıcı olması için gereken eğitim koşulları sağlanamamaktadır. Oysa, 1989 yılında Avrupa’da başlayan reform hareketleriyle, sanatı kullanarak eğitim, sanatı iyileştirmek için eğitim, sanat için eğitim, sanat ve hobi kavramları önem kazanmıştır. Avrupa Konseyi Sanat Eğitimi Çalışma Grubu, sanat eğitiminin kalitesini arttırarak ortak bir dile ulaşmak için çalışmalar yapmaktadır.

Toplum ihtiyaçlarının giderek arttığı bu dönemde topluma daha iyi tasarımlar sunabilen, özgün bir kimlik yapısına sahip, kendi kültürünü iyi tanıyan, empati kurabilen, yaratıcı fikirler üretebilen, araştırmacı, problem çözücü, sosyal ve kişisel anlamda kendini sağlıklı bir şekilde ifade eden tasarımcılar aranmaktadır. Bu amaçla yaratıcı ve üretken bir bireyin yetişmesinde erken yaşlardan başlayarak verilen sanat eğitiminin önemi dünya ülkelerince kabul edilmiştir ve bu konuda ciddi araştırmalar ve değişiklikler yapılmaktadır.

Grafik Tasarım alanında metodoloji konusunda birikimi yeterli bir araştırmacının olmamasından ötürü yola çıkılan bu tezde amaç, bu alanda yapılacak olan çalışmalara katkı sağlayabilmektir. Çağdaş yaşamda yaratıcılığın önemi, tasarım ve görsel farkındalık, veri toplama, gözlem ve değerlendirme, yaratıcılık ve kültür ilişkisi ve tasarım eğitiminde kullanılan yeni metodlar ve problem çözme gibi unsurlar hakkında bilgi verilmeye çalışılmıştır.

Bu çalışma yaratıcılığın kültür, eğitim, sosyal ve sanatsal yönünün yeterince anlaşılıp iyileştirilmesi için alt yapı sorunlarını tartışmayı hedeflemiştir. Bu nedenle dünyada çeşitli ülkelerdeki grafik tasarımla bağlantılı uygun metodları araştırıp yeni açılımlara dikkat çekmek istenmiştir.

Grafik tasarım üniversitelerde uzun süredir okutulmaktadır, ancak üniversite düzeyinde tasarım problem çözme süreçlerinin nasıl olduğuna dair araştırma çalışmaları fazla yoktur. Tasarım eğitiminde iyileştirmeye ihtiyaç olup olmadığına karar verip bu süreçleri incelemek önemlidir.

Bu tezin bakış açısına göre, çalışma, kültürel ve çağdaş unsurlara odaklanarak yaratıcılık üzerine metodlar ve eğitim biçimlerine yoğunlaşır; Türkiye’de grafik tasarım eğitiminde yaratıcılığın artırılması için yaratıcılığın kültür, eğitim, sosyal ve sanatsal yönünün yeterince anlaşılması gerektiği sorunsalı ortaya konmaktadır.

İlk olarak tasarım eğitimi bağlamında yaratıcılığı iyice anlamak ve dünyadan örneklerle bakarak Türkiye’nin tasarım eğitimindeki bugünkü yerini anlamaya çalışmak esastır. Yaratıcılık ile kültür arasındaki bağ uzun bir süredir incelenmektedir. Dünyada farklı kültürler ve bu kültürlerin yaratıcılık üzerine değişen bakış açıları vardır. Dolayısıyla, yaratıcılığın değeri kültürle ilgilidir.

İkinci Bölümde yaratıcılığın tanımına, tarihine, psikolojisine, kültür ile olan bağlantısına, eğitimin yaratıcılığa katkısına ve John Dewey anlayışı, ReggioEmilia yaklaşımı, Köy Enstitüleri gibi tarihteki başarılı eğitim metodlarına bakılmıştır.

Üçüncü bölümde tasarım ve grafik tasarım kavramları incelenerek, tasarım eğitiminde iyileştirme nasıl olmalıdır sorusunun cevabı aranmıştır. Bauhaus ve Tasarım Odaklı Düşünme gibi tasarım tarihinde önemli yer tutan iki metod üzerinde durulmuştur. Uygulanan metodların yeni olması sebebiyle bilgiler Amerika Stanford, Finlandiya Aalto, Tokyo Sanat Üniversitesi gibi kurumların web sitelerinden, uluslararası tez araştırmalarından, makalelerden ve basılı kaynaklardan alınmıştır. Konularla ilgili ayrıntılı notlar ekler bölümünde bulunmaktadır.

Sonuç bölümünde, dünyada başarılı olmuş örneklerle bakarak Türkiye’nin tasarım eğitiminde bugünkü yeri için fikir edinilmiştir. Ayrıca yaratıcılığı ve

iyileşmeyi tetiklediği bilimsel olarak kanıtlanmış yaratıcı sanat terapisi metodu örnek verilmiş ve bu metodun oryantasyon programı dahilinde tasarımla ilgili üniversitelere başlayan öğrencilerin yeni ortamlarına uyum sağlamak amaçlı kullanılması önerilmektedir.

Bu tez çalışması bu konudaki eksikliklere parmak basmak, yöntem araştırmak ve daha nelerin yapılması gerektiğine dair fikir üretmesini umut etmektedir. Bu tezdeki bilgiler bir bütün olarak alınmalı ve bölüm bölüm değerlendirilmemelidir.



2. YARATICI DÜŞÜNCE KAVRAMI

2.1. İnsan ve Yaratıcılık

Karmaşık soyut muhakeme, analiz, planlama yeteneği, yeni, soyut ve potansiyel olarak riskli fikirleri deneme merakından yola çıkarak yaratıcı fikir gerektiren örneklere bakıldığında, insanın zekasını kullanarak yaratıcı davranışlar sergilemesi 1 milyon yıl öncesine kadar uzanmaktadır. Güney Afrika'da ki Wonderwerk Mağarası'nda bulunan yanmış kemikler ve bitkiler o dönem insanının kemik ve yaprakları kullanarak ateşi kontrol etmeyi bulduklarını göstermektedir. 40.000 yıl önce Avrupa, Afrika ve Güneydoğu Asya'da ortaya çıkan soyut ve tasvir edici çizimler modern bilinç ve davranışların temel göstergesidir. Ama dünyanın en eski sanat eseri denilebilecek örneği, 70 000 yıldan daha eski olan Güney Afrika'daki bir mağarada bulunmuştur. Bilim adamları, bu keşiften yola çıkarak, modern düşünce tarzlarının düşündüğümüzden çok daha önce gelişmiş olduğunu belirtmektedirler. Yetmişüç bin yıllık çizgili (taş); bir silikat* üzerinde çapraz çizgili bu çizim koyu sarı bir mum boya ile yapılmıştır ve Homo Sapiens'in şimdiye kadar bulunan en eski çizimidir. ¹

Antropolog Hensilwood'a göre; 'Desenin mikroskobik ve kimyasal analizleri, kırmızı hardal pigmentinin kasıtlı olarak hardal boyası ile uygulandığını doğrulamaktadır. Bu uygulamalar, daha önce deniz kabuğu boncukları, koyu sarı parçalar üzerinde çapraz taramalar ve çeşitli yenilikçi teknolojiler ortaya çıkaran ve tarihteki ilk sanat stüdyosu olan StillBaaï** tekno-kompleksindeki (Güney Afrika) taş aletleriyle olan ilişkisini de kanıtlamaktadır. Bu önemli keşif, önceden bilinen en eski soyut ve figüratif çizimleri en az bir 30.000 yıl öncesine dayandırır. Bu çizim, Güney Afrika'daki erken homo sapiens'in farklı teknikler kullanarak çeşitli medyalarda grafik tasarımlar üretme kabiliyetini göstermektedir.'²

Gombrich, Sanatın Öyküsü' kitabında; "Mağaraların duvarlarındaki resimlerin düzensiz yapıldığı ve belirli bir uzak birbirlerinin üzerine boyandığını söylemektedir."³

¹ C. S. HENSILWOOD, *An abstract drawing from the 73000-year-old levels at Blombos*, 115

² A.g.m.

*Kesici aletler yapmak için kullanılmış

**Güney Afrika Cape Bölgesinde ortaya çıkarılmış tarihteki ilk sanat stüdyosu.

³E. H. GOMBRICH, *Sanatın Öyküsü*, 41



Görsel 2.1 Blombos Mağarası, Güney Afrika, 73.000 yaşında düzen anlayışından

Yaratıcılık anlayışına evrensel ve fenomen olarak, gerçek bir varoluş biçimi ve özgün bir bireysellik oluşumu olarak yaklaşmak gerekmektedir. Bu yaratıcılık yaklaşımı, çalışmanın bilimsel ve tanımlayıcı yöntemlerini birleştirmemize ve gizli bir sezgisel potansiyeli olan düzeyli bir araştırma yöntemi oluşturmamıza sorununu gündeme getirmemize izin verir. ‘Bir mimesis, bir tür taklit olan sanat, Platon’a göre, doğayı, insanı, hayatı bize yansıtmak üzere dünyaya bir ayna tutmaktadır. Bu sadece bir gerçekliğin yansıtılması olmayıp, bizi belki hakikatten de uzaklaştıracaktır.’ ‘Aristoteles’e göre praxisle değil, poiesisle ilgili bir hareket olan sanat, bir “yapma (making)” süreci değil, “yaratma (creating)” sürecidir. Phronesis erdemi, bu sürecin sonunda düşünüp taşınarak ortaya konulan sanat yapıtının bilgisine ulaştıracak olandır”⁴

Antik Yunan’da halkın “yaratıcılık” veya “yaratıcılığa” karşılık bir terimi olmadığı görülür. Poiein, yapmak anlamına gelmektedir ve yalnızca şiir (poiesis) ve şair (poietes-poet) yaratan biri olarak kabul edilir.

⁴ B. KART, Aristoteles ve Heidegger’in sanat kuramlarında poiesis ve phronesis. Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 25

Platon, Semiotium'da (Platon'un yazdığı bir diyalog), Diotima, ölümlülerin poiesis ile ilgili olarak ölümsüzlük için nasıl çaba gösterdiğini açıklar. Herşeyin güzeli üzerine odaklanıp ortaya çıkarırken bir tür yapma / yaratma ya da poiesis vardır. Bu oluşumda, geçici doğum ve bozulma döngüsünün ötesinde bir hareket vardır. "Böyle bir hareket üç çeşit poiesisde ortaya çıkabilir demektir: "Cinsel doğurganlık yoluyla doğal poiesis, kahramanlık şöhretinin kazanılmasıyla şehirde poiesiser dem ve bilginin ekimi yoluyla ruhtaki poiesis."⁵

2.1.1. 21. Yüzyılın Temel Becerisi: Yaratıcı Düşünme

2020'ye doğru Dördüncü Sanayi Devrimi ile beraber günlük hayata robotik, özerk taşımacılık, yapay zeka, gelişmiş materyaller, biyoteknoloji ve genom bilimi gibi yeni buluşlar girmiştir. Dünya Ekonomik Formu, Geleceğin İşleri Raporu, 2019'da istihdam, beceri ve işgücü stratejisinin gelecekte başarılı bir iş için en gerekli unsurlar olduğunu göstermektedir. Rapor, önde gelen küresel işverenlerden insan kaynakları ve strateji görevlilerine, mevcut sektördeki değişimlerin ne anlama geldiğini, özellikle de endüstriler ve coğrafyalarda istihdam, beceri ve işe alım için bir araştırma yapmaktadır.

Gelecekte başarılı bir iş için en gerekli unsurlar

2016 yılı için ilk 3;

Karışık problemleri çözebilme,

Diğerleriyle koordinasyonlu bir şekilde çalışabilme ve

İnsanları yönetebilme iken,

2020 yılı için;

Karışık problemleri çözebilme,

Eleştirel düşünme ve

Yaratıcılık olarak değişmektedir.

Accenture Yüksek Performans Enstitüsü, 2003'den bu yana yapılan bir dizi çalışmada, dünyadaki en yüksek performans gösteren şirketlerin, işleri yeni ve daha

⁵P.R. CONNELL, *Yaratıcı Öğrenmenin El Kitabı*, 9

daha iyi hale getirmek, sorunları çözmek için her seviyedeki personele destek verdiğini tespit etmiştir.

Ernst&Young* şirketinin Yeniliği (inovasyon) Kazanca Bağlayan Raporunda (2010), hızla büyüyen şirketlerin yaratıcı düşünme becerilerinin önemini kabul ettiğini belirterek, “yaratıcı düşünmeyi yönetme, organize etme, geliştirme ve büyütme becerisinin doğrudan büyüme ve başarı ile bağlantılı olduğu sonucuna varmıştır.”⁶

IBM’in** Global İcra Kurulu Başkanları (CEO) Anketi (2010), 60 ülkeden ve 33 sektörden 1500’den fazla CEO ile röportaj yaparak yaratıcılığın gelecek için en önemli liderlik özelliği olduğu fikrinde birleşmiştir. “Zorluk, yönetim disiplini, dürüstlük ve hatta vizyondan daha fazlası - giderek daha karmaşık bir hal alan dünya ile başarılı bir şekilde baş etmek için yaratıcılık gerektirecektir” sonucuna varılmıştır.⁷

Yaratıcılık, profesyonel ve günlük yaşam bağlamlarında anahtar bir güç olarak giderek daha fazla kabul görmektedir. Çeşitli uluslararası iş (IBM 2010, 2012) ve eğitim (Adobe* 2012a, b, 2016; Dünya Ekonomik Forumu 2016), araştırma çalışmaları yaratıcı potansiyeli belirleme ve ifade geliştirme konusundaki yükselen ilgiyi vurgulamışlardır.

Teresa Amabile, 1983; R.J. Sternberg, 1988; R. W. Weisberg, tarafından 1988’de yapılan araştırmalara göre yaratıcılık; fikir üretme, problem çözme ve gerçek bir fikrin veya çözümün sosyal bağlamda uygulanmasıdır. M.D. Agars, J.C. Kaufman ve Edwin A. Locke, 2008; L.L. Gilson, 2008 göre de yaratıcılık temel olarak endüstriyel / örgütsel psikoloji, örgütsel başarı ve birey için önemi nedeniyle anahtar bir araştırma konusu haline gelmiştir. Büyük şirket üyeleri tarafından geliştirilen yenilikçi fikirlerin yüksek maaş, terfi ve kariyer memnuniyeti ile doğrudan ilgili olduğu bulunmuştur (Seibert, S.E., Kraimer, M. L. ve Crant, J. M., 2001). Ayrıca King, C. ve Rob Pope, 1999; Richards, R., 2007; Heather L. Stuckey ve Jeremy Nobel, 2010 araştırmaları yaratıcı insanların daha iyi fiziksel sağlığa ve daha yüksek genel refah ve işleyişe sahip olduğunu göstermektedir.

⁶https://www.ey.com/en_gl/innovation/erişim_12.03.2019

*Dünya çapında bir denetim ve danışmanlık hizmetleri firması.

** Dünyanın en büyük bilişim teknolojisi şirketi.

⁷Karmaşa Çağında Yaratıcı Liderliğin Geliştirilmesi, IBM.

2.1.2. Yaratıcılığın Psikodinamik Modelleri

Yirminci Yüzyıl başında yaşamış, İsviçreli özgün düşünür, psikiyatrist, terapist, bilim adamı ve yazar Carl G. Jung, yaratıcılığı sıra dışı bir bakış açısıyla görür. Şamdansani'ye (2003) göre Jung, yaratıcılığı, açlık, cinsellik ile birlikte faaliyete ve yansıtıcı içgüdülere yönelmiş beş içgüdüsel faktör grubundan biri olarak sınıflandırır. Bu beş grup arasında açlık ve cinsellik öz-korumanın temel dürtüleri iken, hareket ve yansıtma içgüdülerimiz de sırasıyla beden (fiziksel hareket) ve zihindeki (bilinç ve dini düşünceler) doğal olana hitap eder. Yaratıcılık, diğer taraftan, kendi başına bir sınıftır. "Yaratıcı terimi için içgüdü'nün doğru kelime olup olmadığını bilmiyorum, çünkü bu faktör en azından dinamik olarak içgüdü gibi davranıyor, tutkulu ancak herkeste yok, sabit ve her zaman miras kalan bir durum da değil. Bu yüzden yaratıcı dürtüyü, doğada içgüdüye benzeyen, içgüdüler ile gerçekten çok yakın bir bağlantıya sahip, ancak hiçbirisi ile özdeşleşmeyen psişik bir faktör olarak tanımlamayı tercih ediyorum. Yaratıcılığın cinsellik ile olan bağları çok tartışılan bir sorundur ve ayrıca, çaba harcamaya ve duygularımızı yansıtan içgüdülere daha yakın bir yaklaşımı vardır. Ama aynı zamanda onları bastırabilir veya bireyin kendini yok etme noktasına hizmet için kullanılabilir. Yaratmak da inşa etmek kadar yıkıcı bir şeydir"⁸

Yaratıcılığın kendisini farklı bir kategori olarak koyan Jung, "yaratma dürtüsü"nü diğer insan içgüdülerinden farklı bir seviyeye taşımıştır: 'Ne tamamen Homo sapiens'in hayvansal yapısından miras kalmış ne de bizim yalnızca düşünce evrenimizdedir. Ne fiziksel ne de ruhsaldır, ancak her ikisinin de bazı bölümlerinden almış olabilir. Başka bir deyişle, yaratıcılığın içgüdü'sü kendiliğinden ortaya çıkmaz, beden ve zihin, yürek ve ruh ile gelir. Bu yüzden yaratıcılığı doğanın saf bir nimeti olarak kabul etmek (insanların "yaratıcı deha" olarak idealize ettiği gibi) ya da sadece öğretilen ve öğrenilebilecek bir tür entelektüel teknik gibi görmek bir hata olur'.⁹

Jung anlayışına göre yaratıcılık, bireyden habersiz gerçekleştiği süreçleri içerir. Uzun zamandır bilinçdışı, yaratıcılığın gerçekleştiği yer olarak bilinmektedir.

⁸ Carl Gustav JUNG, *Psychological Factors in Human Behaviour*, 23

*Dünyanın 10 büyük grafik ve medya yazılımlarını üreten şirkettir.

⁹Carl Gustav Jung, *Ruhu Arayan Modern İnsan*, 42

Aklımıza aniden gelen bir çözüm veya yaratıcı bir fikri açıklamaya çalıştığımızda karşımıza çıkar. Bilinçsiz akılın yani bilinç dışının yaratıcılığa daha elverişli, bilince göre daha yumuşak ve daha naif olduğu görülmektedir. Bilinçdışı düşünceler gibi bilinçli bir şekilde planlama ve düşünmeden uzak bir şekilde işliyor.

2.1.3. Yaratıcılığın Dört Aşaması

Pennsylvania Üniversitesi, Pozitif Psikoloji Merkezi, Hayal Etme Enstitüsü Bilimsel Direktörü Psikolog Scott Barry Kaufman'a göre beynimizdeki boş bir sayfadan bir yaratıcı fikre geçmek için bir kaç aşama gerekiyor, bu temel dört aşama şöyledir:

1. Evre; Hazırlık aşamasıdır. Kaufman, fikirlerin entelektüel bir boşlukta ortaya çıkmadığı aksine bir fikirle başladığı düşüncesinde birleşiyor. Beynimizde yeni kavramlar oluşturabilmek için onu besleyecek bilgilerle doldurmamız gerekiyor. Sürecin bu önemli aşamasına basitçe hazırlık deniyor ve bu aşamada beyin bilgiyle dolduruluyor. Bu noktada, beyin sihirli fikirleri anlamak yerine, dikkat, muhakeme ve bilgi toplamaya odaklanıyor.
2. Evre; Kuluçka aşamasıdır. Kaufman, bu evreyi 'bırakma' olarak adlandırıyor. Çözmeye çalışılan problemi bilinçli olarak düşünmeyi bırakmayı ve konuyu değiştirmeyi tavsiye ediyor. Araştırmalar, zihnin konudan bu şekilde uzaklaşmasına izin vermenin daha fazla yaratıcılığa yol açtığını gösteriyor.
3. Evre; Aydınlanma aşamasıdır. "Bağlantılar otomatik olarak, bilinçaltında çarpışıyor ve ardından bilinç eşiğine ulaşıyorlar. İstenilen fikre ulaşma aşaması bu aşamada gerçekleşiyor.
4. ve Son Evre; Doğrulama aşamasıdır. Bitti sanılan bu noktada Kaufman "bitmediği" konusunda ısrar eder ve "Yaratıcılığın başkalarına ulaşması ve bir şeyi başarması için, izleyici hakkında düşünmek ve mesajınızı veya fikrinizi oluşturmak için bu kritik düşünme becerilerini bir kez daha kullanmak gerekiyor. Doğru bir ambalajda olmadıkları veya doğru şekilde tüketilemedikleri için tüm zamanların en iyi yaratıcı fikirlerinden bazıları bu evrede kolayca yok olabiliyor"¹⁰ demektedir.

¹⁰Scott B. KAUFMAN, *Yaratmak İçin Donanım*, 9

Kaufman'a göre yaratıcı zihnin tipik 10 alışkanlığı vardır:

1. Yaratıcı oyun

Yaratıcı beyinler genellikle 'Acaba?' sorusunu sorarlar. Oyundaki çocuklar gibi, kendilerini sıra dışı, kurgusal durumlara sokarlar.

2. Tutku

Tutkulu bir ilgi, yaratıcılığı artırır ve sonuçlar tutkuyu güçlendirir.

3. Hayal kurma

Hayal kurmak birçok yaratıcı insanın ortak özelliğidir. Düşüncelerin umarsızca dolaşması bilinçaltına ulaşmada en kısa yollardan biridir. Yaratıcı çözümler genellikle görünüşte çelişkili unsurların birleşimidir.

4. Yalnızlık

Yaratıcı insanlar genellikle yalnız olmayı tercih eder ve kendilerini yalnız hissetmezler. Dünyanın "gürültüsü" azalır, böylece daha net düşünebilirler, daha yaratıcı bağlantılar kurabilirler.

5. Sezgi

Akıl ile yalnızca bir yere kadar gidilir daha sonra tecrübelerin bir ürünü olan sezgiler devreye girer ve insan olgunlaştıkça daha fazlasına sahip olur. Steve Jobs bunu "Sadece biliyorum...", diyerek vurgulamıştır. "Akıldan daha güçlü" olarak adlandırılır.

6. Tecrübeye açıklık

Yeni durumlar, yeni insanlar, yeni çabalar aramak ve mevcut durumu yeni yollarla görmeye karar vermek bir yaratıcılık belirtisidir.

7. Farkındalık

"Farkındalık" merak ve dikkatle birleştiğinde farkındalıktır. İnsan kendinin hem dışına hem de içine bakabilmelidir. Not: Farkındalık, "hayal kurmanın" tam tersidir.

8. Duyarlılık

Yüksek bilinçlilik yaratıcı tepkilere yol açabilir. Bununla birlikte, aşırıya kaçmamak ve denge önem taşır.

9. Sıkıntıyı Avantaja Dönüştürme

Yaşanan zorlu tecrübeler problem çözme yeteneğini kamçılatabilir.

10. Farklı Düşünme

Özgün düşünme, yaratıcı insanların karakteristiğidir ve alınan derslerle birleştiğinde, alışılmadık olabilecek bakış açıları üretmeye yardımcı olabilir. Eşsiz deneyimlerin birikimi sıra dışı, yaratıcı bakış açılarına götürebilir

2.1.4. Yaratıcılığın Kategorileri

Ayrıca, Kaufman, J. ve Beghetto R. 2009'da yaratıcılık üzerine yaptığı araştırmalarda dört yaratıcılık kategorisi geliştirmiş, farklı seviyeler ve yaratıcılık türleri arasındaki nüansları ortaya çıkarmaya yardımcı olmuştur.

Büyük-C yaratıcılık ("yüksek" yaratıcılık da denir)

Büyük-C yaratıcılık, disiplinlerini kendi icatlarıyla dönüştürebilen seçkin bir azınlığın çalışmalarını tanımlamak için ayrılmıştır. Onların çalışmaları ilk oluşturulduğunda tartışmalı olarak görülse bile, genellikle yenilikçi ve çığır açan olarak kabul edilmişlerdir. Einstein'ın görecelik kuramı, Darwin'in evrim teorisi gibi bilimsel çalışmalar, Picasso'nun Guernica'sı, JaneAusten'in romanı Emma ya da Ludwig vanBeethoven'ın D Minor'daki 9 Numaralı Senfonisi bu gruba dahildir. Büyük-C yaratıcı beyinler genellikle yarattıkları kadar sıra dışıdır ve eserleri olağan üstü çalışma gerektirir. Picasso, ünlü duvar resmi "Guernica" üzerinde çalışırken, her biri birden fazla sürümde 45 adet orijinal eskiz yapmıştır.

Pro-C yaratıcılık

Bu tür yaratıcılık, zamana bağlıdır (genellikle en az 10 yıl) ve gelişmesi için çaba harcanmıştır. Örnek olarak, çocuk deha olarak gelecek vaad eden bir müzisyen olarak eğitilmiş ve yaşamını bundan kazanmakta ise ve klasik müzik çalışırsa bu pro-c

olarak sınıflandırılabilir. Üniversitede çalışan ve akademik araştırmayı öğreten ve üstlenen bir fizikçi de aynı zamanda pro-c olarak sınıflandırılabilir.

Küçük-C yaratıcılık

İngiltere Açık Üniversite öğretim üyesi Anna Craft Küçük-c yaratıcılık için “Günlük yaşamda esneklik, zeka ve yenilikçi hareket” ile ilgilidir demektedir. Günlük Yaratıcılık ve İnsan Doğasının Yeni Görüşleri kitabının yazarı Ruth Richards ise bunu, içinde “özgünlük ve anlamlılık” olan yeni bir şey oluşturma çabası olarak açıklamaktadır. İşyerinde karmaşık bir sorunu çözebilen kişi, tasarım için keskin bir göze sahip bir tasarımcı veya yeni fikirler bulabilen bir blogger bu günlük yaratıcılık türünde bulunur. Okul çağındaki öğrenciler, disiplinlerinde amaca yönelik uygulama yaparlarsa, küçük-c düzeyinde üretebilirler. Küçük-c yaratıcılık, uygulamayı içerir ve zamanla geliştirilebilir. İnternet küçük-c yaratıcılığı geliştirmek için alt yapı sağlar. Behance, YouTube, Instagram ve Etsy gibi web siteleri, yaratıcı kişilerin uzmanlıklarını paylaştıklarımalarını ve üretmelerine zemin hazırlayan iletişim kanallarıdır.

Mini-C yaratıcılık

Mini-c Beghetto’ya göre, “deneyimlerin, eylemlerin ve olayların yeni ve kişisel olarak anlamlı bir yorumu” olarak tanımlanmaktadır.¹¹ Bu, öğretmenler ve ebeveynler tarafından beslenebilen bir yaratıcılık türüdür. ‘Bir kişi“ düşüncelerinde” zeka, yenilik ve esneklik gösterdiğinde Mini-c oluşur (Craft, B., 2005:19). Genellikle çocuk yaratıcılığına uygulanır, ancak bununla sınırlı değildir. ‘Mini-c yaratıcılık, dışarıdan farkedilemeyebilir ve yalnızca öğrencinin yarattığı fikir ve bağlantılardan oluşabilir. Piaget, bu durumu “anlamak icat etmektir” diye açıklar.’¹² Yani öğrenci kendisine yeni malzemenin anlaşılması için bir anlayış biçimi icat eder. Mini-c yaratıcılık, bir öğrencinin çeşitli farklı yollar bulmadaki başarısında, bir matematik problemine yaklaşımında ayrıca mevcut bilgi ile yeni bir parça arasında bir bağlantı kurmayı da içerebilir. Konuyu daha iyi anlamasına yardımcı olur. Bu kategoriler arasındaki sınırlar ve yaşlar kesin değildir. Okullarla en alakalı iki kategori küçük-c ve mini-c yaratıcılıktır. Bir insan yaşamının farklı alanlarında birden fazla kategoriye sığabilir.

¹¹Ronald BEGHETTO; Scott B. KAUFMAN, **Büyük ve Küçükten Öte**, 73

¹²Ruth RICHARDS, **Günlük Yaratıcılık ve İnsan Doğasının Yeni Görüşleri**, 95

Yaratıcı ve yenilikçi olmanın devrimci fikirler, yeni icatlar veya dünyayı değiştirmekten çok uzak olduğunu vurgulanır. Bu kategoriler daha çok küçük iç görülerle oluşan bir kişisel gelişimdir. Yaratıcılık ve yenilik tüm disiplinlerin temeli ve öğrenme sürecinin önemli bir parçasıdır.

Yaratıcı olmak yansıma gerektirir, katılımı teşvik eder ve güven ve sorumluluk geliştirir. Yaratıcı olma yeteneği ve eğilimi, başarılı ve dolu dolu bir yaşam sürmek için çok önemlidir, yüksek öğrenim ve çalıştığımız yerlerle değerlendirilir. Kendi yaratıcı potansiyelini en üst düzeye çıkarmanın fiziksel ve psikolojik sağlık iyileştirmeleri, zorluklar karşısında geliştirilmiş esneklik ve hatta daha düşük saldırganlık düzeyleri gibi başka birçok yararları vardır. 21. yüzyılda yaratıcılık giderek daha fazla ortak akıl oluşturma ve problem çözme konusunda ortak duyuların işbirliği ile çözüm süreci olarak görülmüştür.

Tüm öğrenme süreçlerinde olduğu gibi, yaratıcılık göz önünde bulundurulduğunda kültürel perspektifler de çok önemlidir. Örneğin Konfüçyüs mirası kültürler, yaratıcılığı daha fazla toplu bir egzersiz olarak görme eğilimindedirler. Yaratıcılık için sorumluluğu bireyden ziyade sosyal gruba taşırlar ve bu nedenle, bireyler batı kültürlerinde olduğu gibi sınıf içinde öne çıkmaya teşvik edilmez. Bu yaratıcılığın hiçbir şekilde daha az değerli olduğu anlamına da gelmez. Tüm öğrenici yaklaşımlarında olduğu gibi, bu bölümde sunulan fikirlerin kültürel olarak hassas bir şekilde yorumlanması ve uygulanması gereklidir.

2.1.5. İçsel Motivasyon ve Yaratıcılık

‘İnsanlar genel olarak yaratıcı değildir ancak somut bir eylem içinde yaratıcı olabilirler. Gerçek yaratıcılık, alanınızı ve kendinizi gerçekleştirebileceğiniz uğraşınızı bulduktan sonra ortaya çıkar. İnsanlar kendilerine uygun alanı bulduktan sonra kendi gerçek yaratıcı güçlerini keşfeder ve kendileri olurlar. Sahici yaratıcılık, yalnızca kendini bırakma sorunu değil, aynı zamanda ısrarla bir şeye tutunma çabasıdır’¹³

Harvard Üniversitesi’nden Teresa Amabile’e göre yaratıcılık ve içsel motivasyon arasında doğal bir bağ vardır (1996). Amabile'nin (1996) yaratıcılığa dair

¹³Ken ROBINSON, *Yaratıcılık Aklın Sınırlarını Aşmak*, 18

yaptığı önemli bir araştırma portföyü yaratıcılığın içsel motivasyon ile paralel artış gösterdiğini ortaya koymaktadır. Collins M.A. ve Amabile, T., 1999; Mark A. Runco, 2007; Torrance, E. P., 1995¹⁴ ise yaratıcı görevlerin genellikle içsel olarak motive olduğunu ve birey içsel olarak motive olduğu zaman, yaratıcı düşünmenin doğal olarak geliştiğini belirtmişlerdir.

Akış kavramının yaratıcısı Macar - Amerikalı psikolog Mihaly Csikszentmihalyi'ye (1990,1996) göre, içsel motivasyon bir işi severek yapma “ototelik”* amacı olan bir ilgidir. Bu ilgi içten açığa çıkarılmış bir şeydir, dış kaynaklı değildir. İç motivasyonu arttıran görevler odaklanmayı ve kararlılığı kışkırtır. Kişi zaman kavramını yitirir ve transa geçer.

‘Yaratıcı dehalar estetik anları tecrübe etmeyi bir ‘haz deliliği’ gibi tanımlıyorlardı.’¹⁵ Einstein, yaratıcı insanların çalışırken hissettikleri mutluluğunun dindar birinin ibadet ederken ki veya aşık olmuş birisinin hissettikleriyle aynı olduğunu söylüyordu.

Benzer şekilde Collins. M. ve Amabile, T. (1999), birinin gerçekten yaratıcı olabilmesi için yaptığı işe aşık olmasının önemine parmak basar. Yaratıcı olmak için çalışmaya sevgi katmak gereklidir. BiliminsanlarıMalone, Thomas W., (1981); Malone T. W. ve Lepper, M. R.,(1987); Parker, L.E., veLepper, M. R.,(1992)’de yapılan deneysel çalışmalarla ortaya konmuştur. Bunlar: merak, fantezi, kontrol ve meydan okumadır. Son yıllarda, Lepper, M. R. (2008) içsel motivasyon modeline sosyal faktörlerin işbirliği ve dayanışmayı da eklemiştir. Bu konuda; ‘Üretkenlik eyleminin kendisi, içe yönelik motivasyonun neden ortaya çıktığını kısmen açıklayabilir. “Üretici hareket”, bir fikrin içselden yaratıcının dışındaki bir alana taşındığında oluşacağını önerir. Son ürün ayna görevi görür: Ustalığımızın ve üretken görevimizin eserini görebilir, duyabilir veya elle tutabiliriz’¹⁶ demektedir. Ayrıca Schwartz, D.L. ve Okita S.Y., (2006) “İnsanların dünyada kendilerini fiziksel veya sosyal olarak üretmeleri ve yaratılışlarının bağımsız davranışlarından geri yansıyanları

¹⁴ https://www.academia.edu/28787779/RESEARCH_SUMMARY_Development_of_Creativity-Based_Learning_Model Erişim Tarihi: 20.05.2019

¹⁵ R. S CRUTCHFIELD, **Toplumdaki Birey**, 121

*Mihaly CSÍKSZENTMÍHALYÍ'ye ait bir terim; Birşeyi içinden geldiği gibi, sevdiğin için yapmak

¹⁶D. L. SCHWARTZ, S.Y. OKİTA, **Küçük Çocukların Eğlenceli Robotlar Ve Canlılık Anlayışı**, 2

gözlemlenmeleriyle” arttığını iddia ederler. Jay Alton Pfaffman, (2003) hobiler üzerine yaptığı çalışmada en güçlü motive edici faktörün içsel motivasyon tarafından yönlendirilen tanıma göre üretme hareketi olduğunu bulmuştur. Yarattığımız bir nesneyi dünyaya sunduğumuzda, kendimiz hakkında bilgi alıyoruz ve yaşam tecrübelerimizin anlamını başkalarıyla paylaşıyoruz. Gestalt psikologlarına göre ise, düzen ve organizasyona doğuştan gelen insani bir ihtiyaç vardır.

Üretme eylemi kısmen tatmin edici olabilir çünkü bize çevremizdeki kaotik dünya üzerindeki düzen duygusu ve onun içindeki rolümüzü kavrama şansı verir. Oluşturduğumuz bir ürünü gözlemleyerek, fikirlerimizin bir dış formda sunulması, fikirlerimizi daha anlaşılır kılar ve daha derin bir anlayış geliştiririz. Gelişim psikologları Friedman, Griffin, Brownell, & Winner’a göre (2003), görüntülerin ve nesnelerin çocuklar tarafından anlaşılması daha kolaydır. ‘Yarım kalanı tamamlamak için verilen görevler ayrıca bireylere belli düşünceleri keşfetme veya keşfedilmeden bırakılan becerileri kullanma fırsatı ve toplumun bastıracağı insan potansiyellerini ortaya çıkarma şansı tanır’.¹⁷ Yaratımın sosyal doğası, yaratıcı görevlerin neden içsel olarak motive olma eğilimi gösterdiğini kısmen açıklayabilir. Steiner, John, (2000); Sawyer, Keith(2003); Vygotsky, Lev’e(1925) göre yalnızken bile, yaratma eylemi toplumsaldır çünkü içerik oluşturucu, yaratıcı süreç boyunca potansiyel kitle göz önünde bulundurulur. Ellen Dissanayake (2000) yaratmanın sevgi ile ilişkili bir insan ihtiyacı olduğu evrimsel tartışmasını gündeme getirir. Dissanayake’in(2000) teorisine göre, evrimsel olarak, “ritim ve tavırları (mod)”, yaratabilenler daha çok sevgi ya da koruma istemeye yatkındır ve dolayısıyla, hayatta kalma olasılıkları daha yüksektir. Sanat yaratma ihtiyacı üç şıkta toplanır bunlar;

1. Aidiyet ihtiyacı,
2. Anlam çıkarma ve değer çıkarma ihtiyacı,
3. Özel olmak gerekliliği

Kaufman ve Beghetto, (2009); Sternberg, Grigorenko ve Singer’a (2004) göre yaratma eylemi, düşüncelerimizi yeni yollarla keşfetme şansıdır. Fikirlerimizi yeni biçimlere dönüştürmek ve kendimizi paylaşmak için fırsat veren, kendimizi paylaşan

¹⁷M. CSÍKSZENTMÍHALYI, R. ROBINSON, *Görme Sanatı*, 13

dünyadaki yerimizi yansıtan ve başkalarıyla bağlantı kurmamızı sağlayandır. Yaratıcılık çalışmasına ilgi, bireyin olumlu yönleriyle insan potansiyelini ve özelliklerini daha fazla anlama ihtiyacı ile açıklanabilir. Bu özellik, hem kişisel hem de mesleki başarılarında (Wechsler; Nakano, 2018) bireysel refahı desteklemedeki önemi ve insanlığa getirebileceği önemli katkılardadır (Krentzman, 2013; Pfeiffer; Wechsler, 2013). Bireysel ve sosyal gelişim için değerli bir kaynak olarak algılanan yaratıcılık giderek daha fazla kabul gören bir özellik haline gelmiştir. Yaratıcılık, bilişsel değişkenleri, kişilik özelliklerini, aileyi, eğitim özelliklerini ve hem sosyal hem de kültürel unsurları içeren çok boyutlu bir yapı olarak anlaşılabilir. Bu boyutlar bireysel düşünce ve yaratıcı tarzlara göre birbirleriyle etkileşime girer ve bu nedenle birçok farklı şekilde ifade edilir Bundan dolayı yaratıcı fenomen bir çok farklı yaklaşımlarla Sternberg, (2010); Wechsler, (2008), Alencar ve Fleith, (2008); Nakano ve Wechsler, (2012) tarafından incelenmiştir. Bazen kişiyi, süreci veya ürünleri, çevreyi ve hatta bu değişkenlerin iki veya daha fazlası arasındaki etkileşimi vurgulayarak ele alınmıştır, böylece yaratıcılığın tanımlanmasının birden fazla yolu ortaya çıkmıştır. Yaratıcı kişinin çalışması hem bilişsel değer hem de kişilik değişkenlerinin araştırılmasını içerir. Yaratıcı düşünmeye dâhil olan bilişsel yönler, temel olarak Guilford'un (1966) çalışmasında vurgulanan, akıcılık, esneklik, detaylandırma ve özgünlük olarak adlandırılan ve daha sonra Torrance'in (1972, 1993) bu özelliklerin öngörücü değerine bakan sayısız çalışması ile doğrulanan farklı düşünme becerileri ile ilgilidir. Almeida; Wechsler, (2015); Plucker;Renzulli, (1999) çalışmasına göre yaratıcılıkla ilişkili kişilik değişkenleri; merak, farklı fikirlere tolerans, özerklik, hayal gücü, özgüven, sebat, motivasyon ve diğerleri gibi olumlu özelliklerin bir karışımıdır. Bununla birlikte, yaratıcı insanların tüm bu özelliklere sahip olduğuna inanmak yerine, araştırmacılar arasında insanların yaratıcı potansiyellerini gösterebilecekleri birçok farklı yol bulunduğunu belirten bir fikir birliği de vardır (Isaksen, Dorval; Treffinger, 2011).

Yaratıcılıkta içsel motivasyon için en iyi örneklerden biri İspanyol Sanatçı Pablo Picasso'nun dünyanın en iyi savaş karşıtı sanat eseri olarak kabul edilen Guernica'sıdır. 1937'de İspanya Guernica kasabası Alman ve İtalyanlar tarafından

bombalanmış ve sivil halktan 1654 kişi hayatını kaybetmiştir. Bu korkunç katliamı Paris'te öğrenen Picasso'ya göre bir sanatçı, insanlığın ve uygarlığın en temel değerlerinin yok edilme tehlikesi ile karşı karşıya kaldığı bir savaşa kayıtsız kalmamalıdır. Picasso doğduğu şehir Malaga'ya yüzlerce kilometre uzaklıktaki Guernica'nın acısını ifade etmelidir. Guernica'nın bitimine yakın, Picasso tabloya yirminci yüzyıl teknolojisinden tek bir görüntü eklemiştir. Sanat Tarihiçi TomasLlorens'e göre: "İspanyolca'da elektrikli ampul " bombia " demektir ve " bomba " nın küçültülmüşü gibidir. Bu yüzden, Picasso 'bomba-bombia' benzetmesini kullanarak teknolojinin bizi yok etmesinin korkunç gücünü ifade etmek istemiştir.¹⁸



Görsel 2.2 Guernica, Mural-Duvar Resmi (bir bölümü), Pablo Picasso, 1937, Kraliçe Sofia Ulusal Müzesi, Madrid, İspanya

2.1.6. Yaratıcılık Doğu ve Batı Kültürü

Fransız devrimi etkisiyle birlikte Aydınlanma Çağı (17 yy.-18 yy.), Batı toplumunda düşüncenin ve toplumsal yaşamın kökten farklılaştığı bir dönemdir. Özgür düşüncenin temelleri bu dönemde atılmıştır ve özgür düşünce, yaratıcılığın anahtarıdır. Özgürlüğün sınırları, sosyal ve politik önemi, özgür düşünce üzerindeki toplum ve devlet yaptırımları tartışılmaya başlanmıştır. Yaratıcılığın yer aldığı toplum, yaratıcılığa verilen değeri ortaya koyduğu için; özgür düşünce üzerine yapılan bu tartışmalar yaratıcılığı tetiklemiştir. Bu süreçte yaratıcılık kelimesi doğrudan olarak kullanılmasa ya da insanla olan ilişkisi tam olarak ifade edilmese de, Thomas Hobbes pek çok eserinde hayal gücü kelimesini kullanmış ve hayal gücünün insanoğlunun düşünce sistemindeki önemini sıklıkla ifade etmiştir.

¹⁸ Sarah SENTILLES, **Draw Your Weapons**, Penguin Random House, 51

Çağımız, insanı işleri kolayca yöneten bir makineye dönüştürmeye doğru yönlendirmektedir. İnsanlarla çalışmak yerine, onları temsil eden şemalar, sayılar ve grafikler ile çalışmak daha kolaydır. Bu bağlamda, modeller onların sadece bir kopyası oldukları nesnelere göre daha önemli hale gelmektedir.

Hans Magnus Enzensberger 'Bilinç Endüstrisi' adlı eserinde insan zihninin bir sosyal ürün olarak yeniden üretildiği mekanizmaları belirler. Bu mekanizmalar arasında en başta kitle iletişim araçları ve eğitim kurumları yer almaktadır. Enzensberger'e göre, zihin endüstrisi belirli bir şey üretmez; asıl işi, mevcut insanın insan üzerindeki egemenliğidir. Bunu açıklarken; 'Uzun yıllar boyunca modellere olan bağımlılık, özellikle ekonomi, politika, askeri strateji ve geç aydınlanma konusunda tutumu belirlemiştir. Buna göre, öğretim ve karar verme sürecinin kusursuzlaştırılması insanın ancak bu modellerden kurtulmasıyla mümkündür. Doğu toplumlarına ait dinlerde 'yaratıcılık' var olanı meydana çıkarma veya taklitçilik olarak algılanırken; Batı'da ise insanın, Tanrı ile ortak özelliklere sahip ve yaratıcı bir gücü olduğuna inanılmaktadır'¹⁹ demektedir. Doğu ile Batı arasındaki fark sosyolojik nedenlere bağlıdır. Hofstede kültürlerle ilgili incelemesinde özellikle kolektivizm ve bireyselliğin önemine parmak basar. Bireysel toplumlarda toplumu oluşturan birey en değerli öge olarak alınır ve her birey eşittir. Bireyin özel hayatı vardır ve dokunulmazdır. Bireyin baskıya karşı çıkma hakkı vardır. Kolektivizmin hâkim olduğu toplumlarda ise esas olan birey değil, kolektivite ile kast edilen sınıf, millet, ırk, ümmet, cemaat gibi topluluklardır. Böyle toplumlarda topluluğun tercihleri ve kararları, bireyin tercihlerinden daha ön plandadır. Kaynaşma, dayanışma ruhu, aidiyet gibi kavramlar önemlidir. Bireyci toplumlarda bireysel özgürlük ve bunun bir sonucu olan her bir kişinin yaratıcı olabilmesi önemliyken, kolektivist toplumlarda bireysel yaratıcılık istenmeyen bir durumdur. Topluluğun çıkarlarına, gereksinimlerine uygun bir yaratıcılık istenmektedir.

2018 tarihli bir makalede, psikolog Letty Kwan ve meslektaşları yaratıcılık üzerine yaptıkları çalışmaların bazılarının temel bulgularını özetledi.

¹⁹ M.A. RUNCO, R. S. ALBERT, **Implicit Theories and Creative Ideation**, 5

Yaratıcılığın tanımı "hem yeni hem de kullanışlı bir şeydir". Bu bağlamda, "alışılmamış" özgün, benzersiz veya yenilikçi anlamına gelir. "Yararlı", uygulanabilir, pratik veya estetik açıdan memnuniyet vericidir.

Letty Kwan, K.Y. Leung ve Shynan Liou'nun 2018'de yaptığı araştırmalara göre Doğu Asyalıların, yenilikçiliğe göre kullanışlılığı ön planda tuttuklarında daha yaratıcı olduklarını ortaya koymuştur. Kwan ve arkadaşları, "yenilik ve kullanışlılık arasında ki gerilimi vurgulayarak yeniliği öne çıkarıyorlar. Geleneksel normlardan ve varsayımlardan çıkan fikirler kullanışlılığa ve mevcut ihtiyaçları karşılamak için etkili ve pratik yöntemler sunan fikirlere değer verir.²⁰ Yaratıcı fikir üretme konusunda insanlar her yerde aynıdır, ancak kolektivizm ve tutuculuk gibi kültürel değerler bireyleri daha fazla gelişme için yeni fikirler üretmekten caydırmaktadır. Bireycilik ve kültürel rahatlık, bununla birlikte, "kutunun dışında" bir şeyi seçmeye ve onunla neler yapılabileceğini görmeye daha elverişlidir. Sonuç olarak, Batılılar çok daha fazla sayıda yaratıcı ürün geliştirme eğilimindedir, çünkü kültürel normları "alışılmamışın dışında" geleneksel olmayan fikirlerin ifadesini ve geliştirilmesini desteklemektedir. Öte yandan, Doğu Asyalılar, bütünsel ve alışkanlıklarla çatışmayan ve uyum yaratan bir 'Orta Yol' bulmaya çalışırlar.

Kültürel değerler, yaratıcı ürünlerin geliştirilmesinde büyük önem taşır. Bundan yola çıkarak, 2018'de, Küresel İnovasyon Endeksinde en yüksek dereceye sahip dört ülkenin (İsviçre, Hollanda, İsveç, Birleşik Krallık) bireyciliği kucaklayan ve toplumsal kurallara bağlılık söz konusu olduğunda göreceli olan Batı ülkeleri olması şaşırtıcı değildir. Aynı dizinde Singapur 5., Kore 12., Japonya 13, Hong Kong (Çin) 14, Çin 17, Arap Emirlikleri 38, Rusya 46 ve Türkiye 50. sırada yer almaktadırlar (Global Innovation Index 2018; Energizingthe World with Innovation).

2018'de UNESCO Yaratıcı Şehirler projesine tasarım kategorisinde dâhil olan ilk Orta Doğu kenti Dubai olmuştur. UNESCO'nun daha sürdürülebilir ve kapsayıcı bir kentsel gelişim için anahtar faktörler olarak yenilikçiliği ve yaratıcılığı geliştirme

²⁰Kwan, L., Leung, A. Liou, **Kültür, Yaratıcılık ve Yenilik**, 165-170.

çabalarıyla oluşturulan bu projede Türkiye listeye Hatay ve Gaziantep (gastronomi), İstanbul (tasarım) ve Kütahya (halk sanatı ve elişleri) şehirleri ile girmiştir.²¹

Bu bağlamda Erman Artun Halk Kültürü konulu makalesinde ‘Kültür toplumsaldır. Kişi içinde yaşadığı toplumun kültüründen soyutlanamaz. Kültür tarihseldir, uzun bir yaşam dilimi içinde olgunlaşır. Kültür bir yaşam biçimi, bir toplumsal davranıştır. Bu olgu da bir süreç içinde bir tarih çanağında oluşur. Türk kültürü, belirli bir coğrafyayla sınırlandırılmayacağı için göçüp yerleştikleri, devlet kurup egemen oldukları ülkelerin tümünü kapsamaktadır’²² diye belirtmiştir.

Günümüzde dünya çapında büyük şirketlerin de bu konuda araştırmaları bulunmaktadır. Örneğin; Adobe’nin 2012’de yaratıcılık üzerine yaptığı çalışmalarda yaratıcılığın tanımı sorusuna 5 ülkeden verilen cevaplar şöyledir: ABD: Yaratıcı olmak dünyada eşi olmayan bir şeyi keşfetmek ve bunu çeşitli yollarla ifade etmeyi başarabilmektir.

İngiltere: Kişinin kendisini yazarak, yemek yaparak, politik tartışmalara girerek ya da başka şekillerde ifade edebilmesidir.

Almanya: Yaratıcılık başka boyutlarda düşünebilen, çok becerikli olmak demektir. Problemleri uyum sağlayarak ve taviz vererek değil zekice düşünerek çözmektir.

Fransa: Yaratıcı olmak hayal kurabilmek, yaratma ihtiyacı hissetmektir. Yaratıcı bir şey bir nesne, bir kavram veya yeni bir fikir olabilir.

Japonya: Herhangi bir şeyi yaparken her zaman ‘en iyisini’ yapmaya çalışmaktır...Sadece sanatçıların ve tasarımcıların, yaratıcı olduğu düşünülemez.

Adobe’nin araştırmasına göre araştırmaya katılan ülkelere sorulduğunda en yaratıcı ülke %36lık oranla Japonya, %26 ile ABD ve %12 ile Almanyadır. Oysa Japonların %26’sı kendilerinin yaratıcı olduklarını düşünmektedir. En yaratıcı şehir %30 ile Tokyo, ardından %21 ile New York, 3. Olarak da %15 ile Paristir. Araştırmaya göre yaratıcılığı arttıran ve engelleyen unsurlar şöyledir:

²¹<https://whc.unesco.org/> erişim tarihi 2.05.2019

²²Erman ARTUN, **Halk Kültürü ve Folklorun Türk Kültüründeki Yerine Kültürel Değişim ve Gelişim Açısından Bakış**, 12

İnsanlar yaratıcı olabilmek için daha fazla zamana, eğitime ve çevreye ihtiyaç duymaktadırlar.

İnsanların %40'ı yaratabilmek için malzemeye ihtiyaç duyduklarını söylemiştir.

Yaratıcılık insanı tanımlar ve hem kendi hem de başkalarının hayatında farklılık yaratma şansı verir. Yaratıcılık paylaşılan bir şeydir.

Zaman ve para yaratıcı olmada büyük rol oynar.

İnsanların çoğu yaratırken yalnız olmayı tercih eder.

Teknoloji insanlara kendi limitlerini aşmada yardımcı olur ve ilham verir.

Japonların yaratıcılığı üzerine yapılan başka bir araştırma ise bu konuda 3 unsurdan bahsetmektedir:

Birincisi, Japonların Şintoizm felsefesi ve mükemmelliği mükemmelce reddetme karakteridir. Mükemmelliyetçi Japonya'da insanlar, amaçlarına hizmet eden ve aynı zamanda farklı şeyler yaratmalarına yardımcı olan mükemmeliği reddederek farklı bir bakıştan yeni şeyler hayal etme eğilimindedirler. İkincisi ise Japon toplumunun dışarıya karşı çizdiği yüz ile içlerinde sakladıkları iç çocuktur. Her ne kadar katı ve disiplinli görünseler de çok profesyonel ortamlarda bile bir Japon'un çılgınca hareketler yapmak gibi bir eğilime sahip olduğu göze çarpmaktadır. Her Japon insanında gizlenmiş bir iç çocuk vardır. Bu iç çocuğun ifadesi Japon yaratıcılığının bu kadar farklı, özgür ve şaşırtıcı olmasını sağlayan şeydir. Üçüncü kavram topluma ve kişiye değer katacak ve daha iyi hale getirecek farklı bir şey yapmanın kutsallığı ile ilgilidir.

Japonya örneğinde de gördüğümüz gibi kültür ve karakterin yaratıcılık üzerinde çok büyük etkisi bulunmaktadır. Her toplumun kendi yapısına göre bir yaratıcılık anlayışı vardır ve bu o toplumun orijinal fikirler üretmesinin yegane sebebidir. Bu nedenle kültürel değerlerin korunması ve geliştirilmesi çok büyük önem taşımaktadır. Türkiye tarih olarak uzun bir geçmişe ve zengin bir kültüre sahiptir. Bu geniş birikimi kullanarak dünya çapında tasarımcılar yetiştirmek oldukça mümkündür.

Türkiye'de ve Dünya'da yaratıcılığa ilişkin her gün yeni bir bilgi daha eklenmektedir. Buna rağmen Türkiye'de yaratıcılığı ölçen çok az sayıda ölçek

mevcuttur. Kullanılan ölçeklerin çoğu yabancı dillerden Türkçeye uyarlanmış metodlardır. Yurt dışındaki araştırmalara bakıldığında yaratıcılığın ülkemizde olduğundan daha az ciddiye alınan bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Kùltürler hakkında daha fazla bilgi için (Bknz. EK1-EK2).

2.2. Görsel Kültür ve Yaratıcılık

Rudolf Arnheim Görsel Düşünceyi aynı adlı eserinde şöyle nitelemektedir; ‘Akıl yürütme, diyor Schopenhauer, dışil bir doğaya sahiptir: Ancak aldıktan sonra verebilir. Beyin, zaman ve uzam içinde sürüp giden şeyler hakkında enformasyon olmadan çalışamaz. Ne var ki, dış dünyanın şeyleri ve olaylarına dair saf duyuşal düşünceler, zihni ham, işlenmemiş halleriyle işgal etmiş olsalardı, enformasyonun pek de yardımcı dokunmazdı. Sürekli yinelenen tikellerin bitimsiz gösterisi bizi uyarabilirdi uyarmasına, fakat bize yol gösteremezdi. Biz tikel içinde genelliği bulmadıkça, tek bir şey hakkında, bireysel bir şey hakkında öğrenebildiğimiz hiçbir şeyin yaran olmaz. Demek ki zihnin, dünya ile baş edebilmek için iki işlevi yerine getirmesi gerektiği açık. Enformasyon toplamalı ve bu enformasyonu işlemelidir.’²³

Görüşler olaylara bakış açısıyla yakından ilgilidir. Görmeyi öğrenmenin bu aşamada önemli bir yeri vardır. Çünkü zihinde depolanan tüm görüntüler kişisel düşünce süzgecinden geçerek görüşlere dönüşür. Tasarım okuyan bir öğrencinin gözünü ve buna bağlı olarak görüşünü açması aldığı görsel eğitimin derinliğiyle ilişkilidir.

Görsel kültürün öğretilmesi, görsel iletişimin belirli işaret ve görüntüleri ile görsel sanat eserlerini içeren fenomenlerle öğrencilerde daha derin bir anlayış yaratmak ve tüm görsellerin yorumlanmasını sağlamak içindir. Bu öğrenme alanı sadece geleneksel görsel sanat biçimlerine odaklanmamaktadır (sanat ve el sanatları), aynı zamanda gündelik görsel iletişim biçimlerini ve yaşam alanımızı da içerir. Görsel kültür öğretmek sosyo kültürel sorunları eleştirel olarak ele almak ve bilişsel süreçleri benimsemek ve öğrencilerin ilgi alanları doğrultusunda öğrenme motivasyonunu arttırmak ve böylece onları daha yaratıcı olmaya, analiz etmeye ve dönüştürücü yollarla görüntüleri oluşturmaya teşvik etmektir.

²³ Rudolf ARNHEİM, **Görsel Düşünce**, 15

Svetlana Alpers çağımızın dönüşümüne vurgu yaparak, ‘Yeni bir sanatsal rönesansın sınırındayız. Görüntüler metinlerden daha etkileyici hale geliyor, görsel sanatlar yeni izleyiciler tarafından yeniden yorumlanıyor... Eğitimin temel sorumluluğu öğrencilere, imgelerin gücünü ve bu güce eşlik eden özgürlük ve sorumlulukları öğretmek olacaktır’²⁴ demektedir.

Freedman ise kültürel bağlamda eğitime bakarak ‘Öğrencilerin imgelerden görüp öğrendikleri yöntemler ve oluşturdukları görsel kültür, profesyonel eğitimcilerden uyumlu bir karşılık beklemektedir. Yeni Eğitimcilerin görsel potansiyele sahip olması için, eğitim teorisi ve pratiği gereklidir. Sanat eğitiminde en yeni öğretim programı teorisi; görsel kültürün öğretilmesidir. Konular arasında güzel sanatların yanı sıra sanat eğitiminde formları içeren tasarım kavramları ve popüler kültür çeşitleri vardır. Görsel kültürü öğretmek, aşağıdaki öğretim ilkeleri ile mümkündür görüşündedir’²⁵

1. Sosyal Bakış Açıları

Bu bakış açıları arasında cinsiyet, ırk, etnik köken, cinsel yönelim, özel yetenek ve diğer beden kimlikleri ve kültürler ile ilgili konular ve etkileşimler; sosyo-ekonomik, politik koşullar, topluluklar ve sanal ortamlar da dahil olmak üzere doğal veya insan yapımı ortamları içine alır.

2. Etkileşimli Biliş

İçinde bulunduğu kültür kişinin düşünce sistemini etkilemektedir. İnsanlarda en yaygın öğrenme temel olarak sosyal öğrenmedir (Bandura’nın sosyal öğrenme teorisinin vurguladığı gibi gözlemsel öğrenme, taklit etme, modelleme gibi). Bu çerçevede, bireylerin motivasyonlu ve duygusal yönelimli davranışları, çevre taleplerinin bilişsel değerlendirmelerinin ve bununla başa çıkma yeteneklerinin bir sonucudur. Başka bir deyişle, insan davranışı, hem duygusal hem de bilişsel yönleriyle

²⁴Svetlana ALPERS, *The Art of Describing: Dutch Art in the 17th Century*, 20

²⁵Kerry FREEDMAN, *Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics, and the Social Life of Art*, 8

hedefe yöneliktir ve verilen bir davranışın ortaya çıkma olasılığı veya öğrenilmiş olanı iki birleşik faktörün bir işlevidir: ilki, “beklenti” dir. belirli davranış bir ödül elde edecektir; ikincisi, bu ödülün birey tarafından “algılanan değeri” dir. Basitçe söylemek gerekirse, hedef odaklı eylem, beklenen sonuçlar ve gerçek sonuç arasında bir eşleşme olduğunda bireyin pozitif duygular hissetmesini beklerken, planlı bir davranışın beklenen sonucu ile gerçek sonuç arasında düzgün ya da güçlü bir uyumsuzluk algılandığında olumsuz tepki verebilmektedir.

3. Demokratik Eğitim

Sanat eğitiminde ideale ulaşmak için müfredata entellektüel özgürlük, yaratıcı hayal gücü ve sosyal sorumluluk eklemek öğrencinin kendini rahatça ifade edebilmesi açısından gereklidir.

4. Kültürel Kimlik

Stuart Hall 1990 yılında kültürel kimliği aynı tarih ve soydan gelen kişilerin gizleyerek veya farkında olmadan sahip oldukları ‘benlik’ duygusu olarak açıklar. Kültür, öğrenilen ve paylaşılan ve bir grup insanın özelliği olan değerler, inançlar, düşünce kalıpları ve davranışlardır. Bir gruba kimlik kazandırmaya hizmet eder, hayatta kalmayı sağlar ve aidiyet duygusunu artırır. Kimlik ise, bireyin tanımıdır ve öznedir. Bir kişinin kendini algıladığı referans çerçevesidir. Kimlikler, dil, sosyal yapılar, cinsiyet yönelimi ve kültürel kalıpların ayrılmaz bir bağlantısı ile inşa edilir. Kültür ve kimlik arasında karmaşık ama güçlü bir ilişki vardır. Kültürel kimlik, kendini tanıma, kendisini yeniden doğrulayan bir gruba ait olma hissidir. Kişinin davranışsal, iletişimsel, psikolojik ve sosyolojik olarak belirli bir kültürü temsil ettiği ölçüdedir. Dünya ile ilgili kullanılan değerler, anlamlar, gelenekler ve inançlardan oluşur. Kültürel kimlik, ortak bir tarihi deneyimleri ve bize bir varlık olarak istikrarlı, değişmeyen, sürekli bir referans ve anlam çerçevesi sağlayan ortak kültürel kodları yansıtır. İnsanların başkalarının kültürel bir gruba ait olup olmadığına dair yargıları, fiziksel görünümünden, ataların kökeninden veya kişisel davranıştan (giyinme, konuşma, tatiller ve kutlamalar) etkilenebilir. Tarihsel bir olay, var olan politik koşullar, etkileşimin durumu / alanı ve kamusal söylem, kültürel kimliği de etkiler. Kültürel kimlik dinamiktir ve sürekli gelişmektedir. Bir insanın tüm yaşam ömrünü

kapsar ve her an sosyal bağlamda değişir. Kültürel kimlik, bir kimliğin diğerleriyle ilişkili olarak sürekli değişen anlayıştır.

5. Görsel Kültür Formları

Görsel kültür içinde antropoloji, felsefe, sanat tarihi, sanat ve estetik ve bunun gibi pek çok disiplinleri barındırır ve bir toplumun görsel objelerle olan ilişkisini anlamaya çalışır. Bir Görüntü ve grafik tasarım baskısı, TV veya kablolu TV, film ve video, görsel bir platform olarak Internet / Web, dijital multimedya, tüm medyada reklam, güzel sanatlar ve fotoğrafçılık, moda, mimarlık, tasarım ve kentsel tasarım görsel kültür formları içindedir. Tasarım eğitimi alan bir öğrencinin ‘görsel kültür’ bilinci büyük önem taşır.

6. İçeriğe Dayalı Form

Bir tasarımın, görselin ya da sanat eserinin üretildiği koşulları anlamaya çalışmak, farklı kültürel bilgiler taşıyan formları araştırmak gereklidir.

7. Yapıcı Eleştiri

Bir işin eksikliklerine ilişkin yapılan geri bildirim, ilerlemenin ve iyileştirmenin sağlanması için yapıcı olabilir. Ancak yapılan eleştirinin dozu büyük önem taşır. Mirzoeff yapıcı eleştiriye ‘Görsel kültür, dikkatimizi, sinema ve sanat galerisi gibi yapılandırılmış, resmi görüntüleme ortamlarından günlük yaşamdaki görsel deneyimin merkezine doğru yönlendirir’²⁶ diyerek eklemeye bulunmaktadır.

Hans Haacke, müzeleri, entelektüel, politik ve ahlaki otoriteleri kabul etmeyen, estetik algı üreticileri olarak açıklar: “zeki, eleştirel farkındalığa sponsor olmak yerine, müzeler kurmayı teşvik etmeyi amaçlar”.²⁷

Sonuçta; plastik sanatların genel olarak “görme olgusu” ile temellendirildiği düşünüldüğünde “Görsel Algı”nın geliştirilmesinin ne kadar önemli olduğu bilinmektedir. Etkilenim ve iletişim sayesinde hem sanat öğrencisi ve sanatçı hem de

²⁶Nicholas MİRZOEFF, **Görsel Kültür Okuyucusu**, 7

²⁷ <https://www.nytimes.com/2019/10/11/arts/design/hans-haacke-new-museum.html> Erişim Tarihi: 3.5.2019

sanat kendini yükseltmiş olur. Güncel Sanat içinde de “Görsel Algı”nın özelliklerinin görülüyor olması aslında önemli bir olgu üzerinde araştırma yapıldığını göstermektedir. Kendini devamlı tekrar etme riski içerisinde olan sanatta, “Görsel Algı”nın geliştirilmesi sayesinde hayal gücüne bir kapı açılır. Yaratıcılığın desteklenmesinde önemli bir yere sahip olan algı farklılıklarının geliştirilmesi, öğrencilerle yapılan çeşitli egzersizlerle mümkün olmaktadır. Amaç, bu tür çalışmalarını alanın uzmanlarıyla paylaşmaktır.

2.3. Görsel Farkındalık ve Yaratıcılık

Gözlem ve görsel farkındalık yaratıcı sürece öncülük ederler. İnsan dünyayı anlayıp yorumlayabilmek için bebeklikten itibaren çevresindeki görüntüleri hafızasında biriktirir. Zamanla bu bilgileri kategorize ederek kullanır. Bu öğrenme ve saklama döneminden sonra, insanlar “değişim körlüğü” ya da ‘dikkatsiz körlük’, denilen bir toplumsal algı yanılığına girerler. Yaşanılan tecrübelerle dayanılarak yalnızca çevrenin paylaşılan kısmı algılanmaya başlar. Çevremizdeki diğer nesnelere ve olaylar sisli bir katman altında kalır, onlara dikkat etmemeyi öğreniriz. Aynı durum sesler için de geçerlidir. Sadece seçilen sesler duyulur ve geri kalanlar için sağır gibi davranırız. Beyin ve algılayıcı organlar yaşam boyu deneyimlerimizle kısmi körlüğe ve sağırlığa sebep olurlar. Bu duruma “beynin algıda seçiciliği” denir. Her şeyi bir kerede görmek mümkün olmadığından, beyin hayattaki dengesini korumak zorunda olduğu için çevredeki şeylerin arasından seçim yapar. Bilgi ya da kültürel modelin bir parçası olarak pek çok şeyi kategorize edip saklamaya başladıktan sonra eğer ilgi alanının dışındaysalar tüm bunlar görünmez hale gelir.

Bireyin eğitimi; bir mesleği edinmeden önce, mesleği uygularken ve meslek sonrası aldığı eğitim olarak sıralanabilir. Bu tarz bir eğitim, onun doğumundan ölümüne kadar sürer. Buna “yaşam boyu eğitim” denilebilir. Bugün bu 21. yüzyılda, sosyal, ekonomik, kültürel ve eğitimsel çerçevedeki değişikliklerin sanat, kültür ve yaratıcılık hakkında yeni düşünme biçimlerine ihtiyacı vardır. Bu düşünme şekli, kendi kendine öğrenmeleri ve toplum hakkında daha aktif ve sorumlu kişilerin yetişmesine yardımcı olur. Sergiler, müzeler, kitap, dergi, yayın ve her türlü görsel-ışitsel iletişim araçları ile desteklenerek sanatta öğrenme desteklenebilir. Yaşam boyu

öğrenme, insanların yerel, ulusal ve uluslararası meselelerde aktif olarak yer alması için bir gereklilik olan insan olgunluğu sanatın katkılarıyla gerçekleşebilir.

Küçük çocuklar, daha yaratıcıdır çünkü hayata önyargısız ve taze gözlerle bakarlar. Büyüdükçe görülen şeyler kişiye has filtrelerden geçmeye başlar ve pek çok şey gözden kaçar. Bu kaybı önlemek yeni deneyimler yaşamak ve yeni fikirleri sentezle mümkündür. Görüntü ve algı merkezleri beynin iki farklı bölgesindedir. İlk önce görüp sonra öğreniriz. Gördüğümüz resimlerin analizini yapıp kendi standartlarımızı ve kısa yolları yaratarak onları imgeye çeviririz. Dünyayı akılda tutmaya başladığımızda, beynin yaratıcı kısmı devreye girer. Görmekten sorumlu “oksipital lob” çalışmaya başlar, beyin topladığı resimlerin görüntülerini burada tutar. Bu yaratıcı imgeler öğrenmek ve kavramak için ek görüntüler olarak kullanılır. 3M firmasının yaptığı araştırmaya göre görsel bilgi verilen yazılı bilgiden 60.000 kat daha hızlı bir şekilde alınmaktadır.²⁸

²⁸ <https://www.pnas.org/content/98/22/12340> Erişim Tarihi 3.5.2019

3. YARATICI EĞİTİM

3.1. Yaratıcı Düşünmede Erken Sanat Eğitimi

1968'de, George Land, üç ila beş yaşları arasındaki 1600 çocuğun yaratıcılığını test etmek için bir araştırma yapmıştır. Bu test NASA'nın yenilikçi mühendisleri ve bilim adamlarını seçmesine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Değerlendirme başarılı olmuş ve Land bu testi aynı çocuklar üzerinde 5 yıl ara ile uygulamaya devam etmiştir. Buna göre:

5 yaş grubu arasındaki test sonuçları:% 98

10 yaşındakiler arasındaki test sonuçları:% 30

15 yaş grubu arasındaki test sonuçları:% 12

280.000 yetişkine verilen aynı test:% 2

olarak sonuç vermiştir. Anketlerde öğrencilerin 5. Sınıftan başlayarak yaratıcılık puanlarını düşürdüklerini gözlemlenmiştir.

Araştırmaya göre toplumsal baskılar, okul ve eğitim, öğrenilen yöntemler, keşfetmeyi bırakma vb. sebeplerle yaratıcı düşünme yetisi kayba uğramaktadır. Yaratıcılık yetisini kaybolmaya başlamadan önce canlı tutmak erken yaşlarda verilen bilinçli eğitimle mümkün olabilir. Aynı şekilde, (Land, George, Jarman, Beth 1992; Higgins, James 1996; Naiman, Linda 2000) tarafından yapılan testlerde de küçük çocukların büyüdükçe yaratıcılık özelliklerini kayb ettikleri görülmüştür.

Teresa Amabile, yaratıcı bir ortamı teşvik etmenin, çocukların soyut ve analitik düşünmeye katılmalarına, görsel boyutta iyileşmelerine ve kullanıma hazır düşünmeye daha duyarlı olmaya yardımcı olduğunu açıklamıştır.

Sanat Eğitimi İnci San Eğitim Bilimleri Kongresinde sunduğu bildiriye 'Yaratıcılık insana özgüdür ve yaşamın her alanında kullanılır. Her insanın doğuştan getirdiği, eğitimle geliştirilmesi gereken bir yetidir. Sadece sanatçılara, bilim ve teknikle uğraşan insanlara özgü olmayıp, sıradan sayılan insanlar için de geçerlidir. Bilim ve teknolojiye yaratıcılık ile sanatsal yaratıcılık arasında zihinsel düşünme aşamaları benzeşmektedir. Ancak, bilimsel yaratıcılıkta beynin sol yarım küresi,

sanatsal yaratıcılıkta sağ yarısı kullanılmaktadır. Önemli olan, yaratıcı süreçte yarım küreler arasındaki iletişimin sağlanabilmesidir'.²⁹ diye belirtmiştir.

Duyusal, bilişsel, düşünsel etkinlikler yaratıcı süreçte önemli bir yer tutmaktadır. Sanat yaratıcı düşüncüyü geliştirmesi ve yaratıcılık yeteneği kazanmada önem taşıması sebebiyle önemsenmelidir. Sanat eserleri geçmişten bugüne kültürel oluşumu etkileyen unsurlardır. Geçmişini okumak bu eserlerin yardımıyla olmaktadır. Değişik sanat türleriyle farklı bilgiler alınır. Bundan yola çıkarak sanat eğitiminin iletişim becerisinde büyük payı olduğu kabul edilebilir. Sanat eğitimiyle oluşturulan eleştirel kimlik, yalnız kültürel çevrede olmayıp toplumsal anlamda tüm olgularda nitelikli duyarlık becerisini geliştirebilir.

Sanat her çocukta bulunan yaratıcı düşüncüyü geliştirmeyi teşvik eder, yardımcı olur ve aklın esnekliğini artırır. Eğitim bu aşamada önemli bir rol oynar. Hedefe ulaşmak için kullandığınız yöntemin, hedefin kendisinden daha önemli olduğunu, giderek daha çok ürün odaklı bir dünyada yaşayacak olan çocuklara üretmenin önemini öğretir. Sanatla uğraşmak ve sanatı tecrübe etmek çocukların küçük fikirlere özgü yaratıcı düşüncüyü daha da geliştirerek yeni fikirler yaratmalarını, tasarımlarını, üretmelerini ve oluşturmalarını sağlar.

San, 'Eğitim bilgi edinme ve davranış geliştirme süreçlerini ifade eder, felsefi sistem ve ideolojilere göre farklılıklar gösterir. Eğitim, yaşam tecrübeleriyle birlikte bireyde olumlu davranışlar geliştirme sürecidir. Davranış geliştirme, uyarılan beyinde biyokimyasal değişiklikler sonucunda gerçekleşmektedir. Bilgiler, beceriler ve duyularla ilgili uyarıcılar, sinir sistemi aracılığıyla beyne gitmekte ve değişiklikler kodlanmaktadır. İnsanın bedensel, ruhsal, siyasal, sanatsal, dinsel, çevresel ve tüm yönleriyle bütünlük kazanması bu şekilde olmaktadır. Yaşantı süresinde içinde olduğumuz canlı, cansız her şey eğitim ortamını inşa eden unsurlardır. Gelişme için nitelikli insanlara ihtiyaç olduğuna göre eğitim, insan ve toplum için en gerekli ve etkin araçtır.'³⁰ demektedir.

²⁹İnci SAN, "Türkiye'de Güzel Sanatlar Eğitimi." Eğitim Bilimleri Birinci Kongresi, Eğitim Programları ve Öğretim, 245-250,

³⁰Bilhan SÖNMEZ, Devlet Politikası Olarak Eğitim Sorunu. Eğitim Bilimleri Birinci Kongresi, Eğitim Programları ve Öğretim, 31-33.

Amerikalı arařtırmacı Ellis Paul Torrance 1973’de 142 ayrı alıřmayı analiz etmiř ve yaratıcılık eđitiminin bireysel yaratıcılıđı ve problem özmeyi önemli ölçüde geliřtirdiđi sonucuna varmıřtır. Bu alıřmalar yaratıcılıđın eđitilebileceđini göstermiř ve bu bulgu birok kez tekrarlanmıřtır.

İki alıřma boyunca yapılan modern bir incelemede, Scott, Leritz ve Mumford (2004), yaratıcılık eđitimi programlarının, iřteki yaratıcılıđın önemine ve iř performansındaki iyileřmeye kadar her konuda tutum geliřtirdiđi sonucuna varmıřtır. G. A. Davis (1986) eđitimin yaratıcılıđı geliřtirme konusunda ulařmak istenen ana hedeflerden bahsetmiřtir.

Bunlar:

- 1) ocukların kendi ierindeki yaratıcılık bilincinin farkına varmasını sađlamak,
- 2) ocukların yaratıcılıđın ne olduđunu anlamalarını sađlamak,
- 3) ocukların yaratıcı aktivitelere katılmalarını sađlamak,
- 4) ocuktaki yaratıcı problem özme sürecini güçlendirmek,
- 5) ocuktaki yaratıcı kiřilik özelliklerini güçlendirmek.
- 6) Yaratıcı düşünme tekniklerini ocuđa öđretmek
- 7) Yaratıcı yetenekleri geliřtirecek alıřtırmalar sunmak onun bu teknikleri kullanarak pratik yapmalarını sađlamak olarak sıralanmıřtır. ³¹

Sanat Eđitimcisi Vedat Özsoy ‘Sanat eđitiminde hem ocuklar hem de yetiřkinler hedef kitleyi oluřturur. Bu dönem bireylerin nitelikli eđitim alabilmesi, Türkiye’nin geleceđi aısından son derece önemlidir. ünkü donanımlı, nitelikli bir eđitimle yetiřtirilmemiř nesil, geleceđin teminatı olamaz. Bu yüzden sanat eđitimi, gerek okul öncesinden üniversite düzeyine kadar uygulanan örgün; gerekse boş zamanları deđerlendirme, bir hobi alanı olarak ömür boyu sürebilecek niteliđiyle en önemli eđitim alanlarından biri olmaya devam edecektir’ ³² diye belirtmektedir.

ocukların ve gençlerin sosyal ve akademik geliřimi söz konusu olduđunda, güven ok önem tařımaktadır. Ebeveynler, öđretmenler ve hatta sınıf arkadařları kiřinin öz güveninde büyük rol oynar. Cheryl Lock, bir makalesinde "ocuđunuz kalbi

³¹Yüksel ÖZDEN, **Öđrenme ve Öđretme Kurumları**, 21

³² Vedat ÖZSOY, **Görsel Sanatlar Eđitimi**, 15

ve ruhuyla bir sanat projesine giriştiğinde, üzerinde saatlerce zaman harcayıp, onu geliştirir ve güzelleştirir ve projeyi tamamlandığında muazzam bir başarı duygusu hisseder."diyerek sanatın insan hayatındaki önemini vurgular.

Doğru görmek, doğru algılamak, doğru sorular sormak, anlamlı ilişkiler kurmak, yeniden kurgulamak, reel olana alternatif irreel bir bütün oluşturmak sanat eğitimiyle mümkündür. Araştırmacılık, keşfetme, yapma, bozma ve yeniden oluşturma süreçleri insanda özgüven ile birlikte estetik farkındalığı olan bir kimlik yaratır. Böylece görebilen, seçen ve değerlendiren bireyler yetişir. Gelişme ve lider olma çabalarının yoğunlaştığı günümüzde ülkeler sorunları gören, onlara çözüm üreten insanlara ihtiyaç duymaktadır. Sanat eğitimi yeni süreçte amaç boyutunda ön plana çıkmakta ve genel eğitimin önemli bir bileşeni olmaktadır.

Eğitim çevrelerindeki en son kelime, hem öğrenme teorisine hem de epistemolojiye, hem insanların nasıl öğrendiğine, hem de bilginin doğasına uygulanan "yapılandırmacılık" tır.

John Dewey öğrenme motivasyonunu uyandırmak için “yaparak öğrenme” kuramını geliştirmiştir. Öğrenme Dewey’e göre, kendi kendini sorgulamak, gerçeklik ile yüz yüze gelmek, kendini ifade etmek demektir.

Yaratıcı süreci güçlü kılan bir karakteristiği sadece araştırılan alanın bilgisi ve anlaşılması değil ama aynı zamanda mevcut bilgi ile sorgulama ve sınırlamama isteğidir. Öğrenciler, kendi anlayışlarını formüle etmelerine yardımcı olmak için yerleşik bilgiyi nasıl sorgulayabileceklerini veya ona nasıl meydan okuyabileceklerini anlamalıdır. Hayal gücü burada önemli rol oynar.

‘Kişi düşünmek istediği bilgiye sahip olmadıkça yaratıcı düşünemez. Yaratıcılık bilgi arasındaki dengeyi ve kendini bilgidan özgürleştirmeyi temsil eder.’³³

Necate Baykoç-Dönmez’in araştırmalarına göre Türkiye Cumhuriyeti tarihinde, yetenekli bireylerin eğitimine önem verilmiş ve bu özel insanlar için yasada çeşitli düzenlemelere sahip kaynaklar yaratılmıştır. Türkiye Cumhuriyeti kurulduktan sonra, Mustafa Kemal Atatürk’ün eğitim ilkeleri Türk eğitim sistemine rehberlik etmiş

³³ Yaratıcılığın Doğası, Robert Sternberg, s:4

ve 95 yıl önceki askeri, ekonomik, idari, bilimsel ve sanatsal alanlara ilişkin görüşleri bugün hala geçerliliğini korumuştur. Evrensel kültürel çerçevede ulusal, ahlaki ve kültürel değerlerin geliştirilmesine önem verilerek, Enderun ile başlayan ve bu bireylerin eğitiminin düzenlemelerine yönelik Türk milli eğitim sistemi eğitim programları 1929 yasası ile batı ülkelerinde devlet ve devlet işletmeleri için özel dersler öğrenmek isteyenler için takip edilmiştir. Bu düzenlemeleri 1940 Köy Enstitüleri, 1948-1956'da yayınlanan Kanunlar, 1959 Homojen Yetenek Grupları, 1962 Fen Lisesi, 1964 Özel Üst Sınıf, 1970 Anadolu Lisesi ve 1989 Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi izlemiştir. Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi, yetenekli ve yetenekli öğrencileri müzik ve resim alanında, ortaokuldan sonra yetiştirmek amacıyla kurulmuştur.

3.1. Uygulamalı Eğitim Metodu ve John Dewey

Amerikan Eğitim sisteminde derin izler bırakan John Dewey 1899'da yazdığı 'Okul ve Toplum' adlı kitabıyla eğitim alanında faydaya dayalı, deneyimleyerek öğrenme anlayışını savunmuştur. Eğitimci ve filozof Dewey, sanatı "görünür, işitilebilir veya elle tutulur bir şey"³⁴ üretilmesinde fiziksel malzemelerin ve araçların uygulandığı bir yapım süreci olarak tanımlamıştır. Küçük çocukların oyununun sanatsal niteliklere sahip olduğunu ve uygulamalı oyun ve keşifleri tüm öğrenmenin temeli olarak konumlandığını belirtmiştir. Dewey, çocukların çıkarlarının eğitim süreçlerinde merkeze alınmasında ısrar etmiştir³⁵. Çocukların çıkarlarına hükmedip egemen olan eğitim yöntemlerine karşı çıkan Dewey sanat yoluyla iletişimi "karşılaştırılmaz bir eğitim yolu"³⁶ olarak konumlandırdı, sanat yoluyla öğretmeyi ve öğrenmeyi "insanların arzuları, duyguları ve hayal gücünü dışlayan" eğitim yöntemlerine karşı bir "isyan" olarak gördü. Gerçekten de, Dewey (1915), çocukların fikirleri grafiksel olarak yeniden üretme ve estetik materyalleri kullanarak anlam ifade etme konusundaki doğuştan gelen dürtünün, oyun, estetik farkındalık, iletişim ve bilgi bütünlüğünü savunduğunu savunmuştur.

'John Dewey, Cumhuriyet'imizin ilk yıllarında (19 Temmuz - 10 Eylül 1924 arası) Mustafa Kemal Atatürk ve dönemin Eğitim Bakanı Vasıf Çınar'ın daveti üzerine

³⁴ John DEWEY, *Tecrübe Olarak Sanat*, 48

³⁵ John DEWEY, *Yarımın Okulları*, 34

³⁶ A.g.k. s:364

ülkemize gelmiştir. İstanbul, Ankara ve Bursa’da gözlem ve incelemelerde bulunduktan sonra, gözlem ve incelemelerinin sonuçlarını içeren ilk raporunu Türkiye’den ayrılmadan vermiştir. Bu raporda eğitimle ilgili olarak devlet bütçesine koyulması gereken ödenekleri ele almıştır. Amerika’ya döndükten sonra kaleme aldığı asıl rapor 30 sayfalık “Türkiye Maarifi Hakkında Rapor” dur. Bu raporda John Dewey’nin kurulacak yeni eğitim sistemi hakkındaki önerileri yer almaktadır. John Dewey’nin hazırladığı rapor eğitim sistemimizde etkili olmuştur. Hatta Köy Enstitülerinin kuruluş mantığı ve dayanaklarında da bu raporun doğrudan yansımalarını görmek mümkündür.³⁷

Köy Enstitüleri, 20. yüzyılın başlarında Türkiye’de kurulan eğitsel bir seferberlik hareketidir (Türkoğlu, 2004). Köy Enstitüleri’nin temel amacı, iş içinde öğrenme metodu kullanılarak köylü çocuklarının kendi köylerinde öğretmen veya deneyimli bir meslek sahibi ve personel olarak çalışabilmeleri amacıyla yetiştirilmeleridir. Bu özgün yaklaşım, aktif olarak 1940-1954 yılları arasında uygulanmış olmasına rağmen, bu uygulama Türkiye’de önemli eğitsel, sosyal ve politik değişimlere yol açmıştır. Bu enstitülerde uygulanan temel öğretimsel metod iş içinde öğrenme yaklaşımına dayandırılmış olup, çocukların sosyal ve kültürel olarak yetiştirilmesi amaçlanmıştır. Köy Enstitüleri’nde 17 bin 346 öğretmen, 8 bin 675 eğitimci yetiştirilmiştir.³⁸ (Bknz. EK3)

John Dewey 1945 yılında Türkiye’yi tekrar ziyaret etmiş ve Hasanoğlan Köy Enstitüsü’nde inceleme yapmıştır. Alınan sonuçları olağanüstü başarılı bulan Dewey, Köy Enstitüleri modelinin dünyaya örnek olabilecek nitelikte bir eğitim sistemi olduğunu açıklamıştır. Bu açıklama tüm dünyada yankı uyandırmıştır.

3.2. Yaratıcı Bir Eğitim Modeli Olarak: Reggio Emilia Yaklaşımı

‘Kişi düşünmek istediği bilgiye sahip olmadıkça yaratıcı düşünemez. Yaratıcılık bilgi arasındaki dengelyi ve kendini bilgiden özgürleştirmeyi temsil eder.’³⁹

³⁷Niyazi ALTUNYA, *Köy Enstitüsü Sistemine Toplu Bakış*, 43

³⁸Gül ŞİMŞEK, Cansın MERCANOĞLU, *Bir ‘Planlama Örneği’ Olarak Köy Enstitüleri Deneyimi*,

³⁹Robert STERNBERG, *Yaratıcılığın Doğası*, 4

Reggio Emilian'nın “çocuğun imajı”, “yüzlerce çocuk dili” ve “atölye” kavramlarının kurucusu olan Dewey, çocuğun ilgi ve faaliyetlerine cevap veren sanat merkezli eğitim yöntemlerini desteklemiştir.

Nur Gökbulut'un da vurguladığı gibi: ‘Sanat eğitimi, eğer zamanında verilmezse, bireyin estetik duyarlılık, karşı görüşlere saygı, farklı kültürlere değer verme, sanat eserlerini koruma bilinci kazanma ve ortak bir evrensel değeri paylaşamama gibi davranışlara yol açabilir. Sanat eğitiminin, genel eğitimin vazgeçilmez bir parçası olduğunu algılamak ve uygulamak, her aydının sorumluluğudur. Çünkü kültür ve uygarlığın sanat yoluyla ölümsüzleştirilmesi; sanatın, halk kültürünün ve günlük yaşamın zengin estetik birikimiyle beslenmesi ve çocuk yaşta sanat sevgisine ve sanat bilincine dönüştürülmesinden geçer.’⁴⁰

Reggio Emilia Yaklaşımı Dewey, Piaget, Vygotsky, Bruner ve diğerlerinin görüşlerinden etkilenecek sosyal bir yapısalcılık üzerine kurulmuştur. Bu yaklaşım okul öncesi ve ilköğretime odaklı bir eğitim felsefesidir. İlişki odaklı ortamlarda kendini yönlendiren, deneysel öğrenmeyi kullanan öğrenci merkezli ve yapılandırmacı olarak tanımlanan bir pedagojidir. Program, kendi kendini yönlendiren bir müfredat aracılığıyla keşif yoluyla saygı, sorumluluk ve toplum ilkelerine dayanmaktadır. Çocuğu mucizeleri ve bilgisi ile zengin; güçlü, yetenekli ve esnek olarak değerlendiren erken çocukluk eğitimi için yenilikçi ve ilham verici bir yaklaşımdır. Felsefe, çocukların doğuştan gelen merakına dayanmakta ve onların dünyalarını ve bu dünyadaki kimliklerini anlamalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

II. Dünya Savaşı'ndan sonra İtalya'nın Reggio Emilia kentinde ebeveynler tarafından başlatılmıştır. Ebeveynler, çocuklarına öğretimde daha iyi bir yaklaşım gerektiğine inanmışlardır. Geliştirdikleri programda saygı, sorumluluk ve toplumsal katılım vurgulanmıştır. Çocuklara, müfredatın çocukların çıkarları etrafında yaratıldığı, destekleyici ve zengin bir ortamda keşif ve keşfetme izni verilmiştir.

⁴⁰ Nur GÖKBULUT, **Temel Eğitim ve Orta Öğretim Kurumlarında Resim Dersi Süresinin Önemi ve Sanatta Anadolu Aydınlanması Beklentisi**, 167

Carolyn P. Edwards, 2002’de Avrupa’da Üç Yaklaşımı: Waldorf, Montessori ve ReggioEmilia’yı inceleyen tez araştırmasında ReggioEmilia sistemini şöyle açıklamaktadır: Reggio Emilia’nın kurucularından Loris Malaguzzi, “doğumdan itibaren sosyal olan zekâ dolu ve meraklı bir çocuk” imgesi çizmektedir. Onun ilişkisel temelli eğitim fikri, her bir çocuğun diğer çocuklarla ilişkide olmasını ve çocukların diğer çocuklar, aile, öğretmen, toplum ve çevre ile karşılıklı ilişkilerini harekete geçirmesi ve desteklemesi üzerine odaklanmaktadır. Bu becerikli çocuklar, doğruların, değerlerin ve kültürün bir üreticisi olmaya başladıkları sistem içerisinde değişiklikler oluşturmaktadırlar.

Reggio Emilia yaklaşımına göre çocuk, büyüme sürecinde gelişimini engelleyen bir duvarla karşı karşıyadır. Bu duvar, eskimiş ve kalıplaşmış katı kurallar, yetişkinler tarafından benimsenmiş ancak çocuklar tarafından anlaşılması oldukça güç olan ve geçerliliğini yitirmiş davranış kalıpları ve geleneksel eğitim metodlarından meydana getirmektedir. Bundan dolayı, öncelikli olarak çocuğun yaşadığı toplumdaki yeni kültürel değerleri ve rolleri öğrenmesi için desteklenmeye ihtiyacı vardır. Bu destek sağlandıktan sonra çocuk, gelişimini engelleyen ve eski değer yargılarından oluşan bu “duvar”ı kendi kendine aşmayı başarmalıdır.

Reggio Emilia yaklaşımının bir diğer temel özelliği ise; çocuklara somut yaşantılar sunularak yeni keşifler yapmalarına fırsatlar sağlanmasıdır. Çocuklar sırasıyla araştırma, üretme ve hipotezlerini test etme aşamalarından geçmektedirler. Burada resim çizme, heykel, dramatik oyun gibi bir çok sembolik yolla kendilerini ifade etme imkanı bulmaktadırlar. Reggio eğitimcilerinin “çocuğun 100 dili” adını verdikleri bu görüş, çocukların somut yaşantıları sembolik ifadelerle dönüştürdükleri çok sayıda dili ifade etmektedir. Çocuk problemlerinin çözümünde akranlarıyla birlikte çalışmakta, öğretmen ise bu sırada ona yardımcı olmaktadır.

Reggio Emilia üç ana unsur üzerinde yoğunlaşır:

Çocuk:

Reggio Emilia felsefesi, çocuğa, yalnızca bilgi ile doldurulmayı bekleyen boş bir kutu olarak değil, kendi öğrenimlerinin merkezi olarak değer verir. Çocuklar kendi

çıkarlarını gözetebilir ve fikirleri kendi hızlarında tekrar gözden geçirip geliştirebilirler.

"100 çocuk dili" kavramı, çocuklarda düşünmenin, oynamanın, keşfetmenin, konuşmanın ve yapmanın birçok yolunun olduğunu kabul eder. Reggio Emilia yaklaşımı, çocukları kendilerini ifade etmeleri için her aracı kullanmaya teşvik eder.

Çevre:

Çevre çocuğun eğitiminde “üçüncü öğretmen” görevi görür. Bu ortam, açık ve serbest akan bir ortamdır. Kesintisiz keşif, oyun ve öğrenmeyi mümkün kılar. Dış mekanlar, örgün sınıflar kadar değerlidir ve mekanın tasarımı çocukların içinde serbestçe hareket etmesine izin vermelidir. Ek olarak, çocukların teşvik edici kaynaklara ücretsiz erişime sahip olmaları önemlidir, çünkü bu olmadan öğrenme mümkün değildir.

Öğretmen:

Öğretmenlerin çocukları yönlendirmek yerine gözlemlenmeleri teşvik edilir. Çocukların kendi deneyimlerini yapmalarına, hata yapmalarına ve yeni çözümler bulmalarına izin verilmesi önemlidir. Öğretmenin rolü, öğrencileri nazikçe ilgilendikleri alanlara doğru hareket ettirmektir ve bu ancak zamanla yapılan dikkatli gözlemlerle yapılabilir.

Reggio Emilia Yaklaşımı'nın Yararları

1. Teşvik

Reggio ortamlarındaki çocuklar, “araştırmacı” olmaya teşvik edilen aktif bilgi yapıcılarıdır. Reggio'daki eğitim deneyimlerinin çoğu, çocukların aktif olarak katılma, keşfetme ve soru sorma fırsatlarının olduğu projeler şeklindedir. Çocukların toplumun bir parçası olarak sosyal gelişimine ve onların diğer çocuklar, aileleri ve öğretmenleriyle ilişkilerine de çok büyük önem verilmektedir.

2. Keşif

Reggio yaklaşımı, çocukların yaratıcılıklarını, anlayışlarını ve düşüncelerini (100 dilde) ifade etmek için birçok farklı yolu kullandığı yönünden başlar. Bu bakış açısı, bu farklı düşünme, keşfetme ve öğrenme yollarının çizim, heykel, müzik, dans ve hareket, resim ve drama ile ifade edilmesi bir çok sanatçı tarafından desteklenmiştir.

3. Problem çözme teknikleri

Çocuklara, akranları arasında gerçek hayattaki problem çözme ve yaratıcı düşünme ve keşfetme fırsatları dahil olmak üzere kapsamlı araştırma fırsatları sunan öğrenme projeleri verilir. Çocuklar üzerinde çalıştıkları projelerle küçük grup ortamlarına yerleştirilir ve öğretmenler tarafından gözlemlenir ve çocukların ilgilendikleri konuyu sorgulamasına izin verilir. Ardından çocuklara konuyu daha fazla açıklamaya teşvik eden materyaller, sorular ve fırsatlar sunulur.⁴¹



⁴¹ <https://theartofeducation.edu/2016/04/15/40660/> Erişim Tarihi 3.05.2019

4. TASARIM KAVRAMI VE GRAFİK TASARIM

Nigel Cross (2011) Tasarımı bir keşif eylemi ve kimlik olarak kişinin kendisini yaratması olarak görür. ‘Birçok tasarımcı için tasarım bir yaşam tarzı, dünyada kendini ifade etmenin bir yolu ve profesyonel kimliği daha kırılgan ve bağımlı kılan kişisel bir kimlik oluşumudur.’⁴²

Tasarım sürecinde zorunluluklar vardır. Tasarımcılar, tasarımlarının katılımcı kişilerin kazanç sağlama fikri ve çalışmalarının kullanıcı tarafından kabul edilmesi gerekliliğini dikkate alırlar. Tasarım etkinliklerinde kullanıcılar önce, tasarımcılar sonra gelir. Bazı durumlarda, tasarımcılar bir uzlaşma yapmak zorunda kalırlar. Dolayısıyla iletilmesi gereken şey kendi öznel istekleri değil, ticari amaç ve kullanıcının ortak estetik yönü olmalıdır. Bu nedenle, hedeflere ulaşılamadığında tasarımlar başarısız bulunma riski taşır.

Tasarımın daima bir başlangıç noktası vardır. Bu bir resim, bir mesaj, bir düşünce ya da bir uygulama olabilir. Bir tasarımcının yapması gereken şey icat etmek değil varolan şeyleri, belirli bir amaç için bütünleştirerek ifade etmektir. Amaç, bir ürünü satın almak, hizmet almak, bir yeri ziyaret etmek veya bilgi edinmek gibi genellikle insanları bir şey yapmaya motive etmektir. Tasarımcıyı en çok zorlayan şey kitlelerin ihtiyaçlarına ulaşamamak olasılığıdır. En iyi tasarım, içerik oluşturucuların hedeflerini en etkili şekilde sunacak ve insanları belirli davranışları gerçekleştirmeye teşvik edecek şekilde olmalıdır. Üretme ve yaratma süreçleri sırasında, uygulanabilirlik, güzellik ile birleşerek, insan tasarım etkinliklerinin temel noktalarından biri olan hem fiziksel hem de düşünsel bir yararlılık eylemi sürecine girer.

⁴²K. LITTLETON, S. TAYLOR, *Yaratıcılığın ve Yaratıcı İşlerin Çağdaş Kimlikleri*, 31,141

Jorge Frascara bu konuda ‘Tasarımcılar stereotiplere tamamen bağılı olmasalar da, halkın kodlarını göz ardı edemezler; halkla birlikte çalışmalı ve iletişimi kesmeden görsel ve kavramsal dili mümkün olduğunca geliştirmelidirler’⁴³ demektedir.

Tasarımda kurallar vardır. Sonuç “çirkin” olsa bile, orada bir sorunu çözen altyapı vardır. Tasarımın ızgara sistemi (grid), renk tekerleği, kompozisyon ve düzen kuralları gibi fiziksel kuralları vardır. Arkasından tasarımın ne yapması gerektiği ile ilgili kurallar gelir. Çözülecek problemi bulmak, kullanıcının psikolojik tepkisi, ürünün kullanılabilirliği, bıraktığı etki çok önemlidir.

Tasarım kuramcısı Richard Buchannan tasarım düşüncesinin alanlarını dört aşama olarak tanımlamış ve şöyle sıralamıştır: Birinci Aşama Tasarım Düzeni; iletişim olarak tasarlanan ve işaretlere, sembolik ve görsel iletişime işaret eden; İkinci Aşama Tasarım Düzeni; materyal bir nesnenin ya da “şeylerin” tasarımıyla ilgili aşama, Üçüncü Aşama Tasarım Düzeni; stratejik planlama gibi talimatlar ya da daha fazlası olarak tasarlanan ve eylem faaliyetleri düzenleyici aşama ve Dördüncü Aşama Tasarım Düzeni; sistemsel entegrasyon olarak tasarlanan ve yaşam, çalışma, oyun ve öğrenme için karmaşık sistemler veya ortamlarla ilgilenen aşamadır.

Bir tasarımın ortaya çıkış sebebi ona hayranlık duyulmasına neden olabilir. Tasarım sadece güzel bir resim değildir; var olmasının somut bir nedeni ve çözdüğü somut bir sorun vardır. Tasarım meraklıları, belirli bir tasarımın bu kadar iyi çalışmasını sağlayan cesarete sahip olmayı severler. Tasarımcılar beyninin sol (matematiksel) yanlarını kullanarak, sağdan (sanatsal) bir tarafa benzer bir çalışma yaratırlar.

Donald Schön’de ‘Yansıtan Uygulayıcı’ (1983) adlı kitabında tasarım ve tasarımcı düşünmeyi bir takım araçlarla analiz etme girişimlerinden bahsetmektedir. Ancak gerçek hayatta bu tarz planlı oluşturulmuş tasarım problemleriyle karşılaşmadığı için bu mümkün olamamaktadır. Akılcı problem çözme modelleri işe yaramamaktadır.

⁴³Jorge FRASCARA, **Grafik Tasarım: Bir Sosyal Bilim mi yoksa Güzel Sanat mı?** , 20

Tasarım fikri ve uygulaması başladığından bu yana belirgin bir şekilde değişmiştir. Ürünler gelişerek yeni anlamlar kazanmıştır. Bu gelişmelerde, tasarlanacak ürünlerde kullanıcı görüşleri etkin rol oynamıştır. Tasarımın nesnelere yalnızca modern teknolojileri uygulayan ürünler değil, deneyimler ve endüstriyel ürünler stratejileri haline gelmiştir.

Kees Dorst ve Nigel Cross (2001), tasarım çalışmasının problem ve çözüm alanı aralığında hareket ettiği ve bu boşluğu doldurduğu hakkında araştırmışlardır. Sorun ve çözüm alanlarını çerçevesini çizmek yaratıcı tasarım için önem taşımaktadır.

Cross'a (2004) aynı zamanda yetenekli tasarımcıların problem çözüm alanını bir bütün olarak incelemek ve tanımlamak için, çözümler hakkında hızla erken tahminlere yöneldiklerini vurgulamıştır. Bilgi toplamada ve sorun tanımında çok zaman harcayan tasarımcılar, çözüm üretmede pek başarılı olamamışlardır. Tasarım çalışmalarında yaratıcılık ve sezgi önemlidir.

4.1. Grafik Tasarım

Grafik tasarım amacı olan bir sanattır. Resimlerin, sembollerin ve hatta kelimelerin kullanımıyla bir problemi çözmek veya belirli hedeflere ulaşmak için yaratıcı ve sistematik bir plan içerir. Çeşitli grafik öğeleri ve araçları kullanarak görsel iletişim ve kavram ve fikirlerin estetik ifadesidir. Grafik tasarımcı farklılık, bilgi netliği ve görünümde uygun olanı seçerek bilgiyi aktarır. Grafik tasarım, görsel problem çözme aktivitesini görsel dili kullanarak yapar. Tasarımcı tasarımlarını verilen sınırlamalar içerisinde, belirli bir kitleye belirli bir mesajla tasarlar, planlar ve gerçekleştirir.

Tasarım kuramcısı Richard Buchanan grafik tasarımdaki yaratıcılığa değinirken; 'Grafik tasarım alanında yaratıcılık, tasarımcının problem çözme yeteneklerini ifade eder. Tasarım konularına genellikle yaratıcı problemler olarak bakılır. Eldeki sorunlara çözüm veya uygun çözümler bulmayı içerir'⁴⁴ demektedir.

Icograda (2011), grafik tasarımını disiplinlerarası, görsel duyarlılığı iletişim, teknoloji ve işletme alanlarında beceri ve bilgi ile birleştiren problem çözme aktivitesi olarak

⁴⁴ Richard BUCHANAN, **Tasarım Düşüncesinde Acımasız Problemler**, 6

tanımlamaktadır. Grafik tasarımcılar, iletişim ve oryantasyona yardımcı olmak için görsel bilgilerin yapılandırılması ve düzenlenmesi konusunda uzmanlaşmıştır.

Sanatsal duyarlılığa, beceriye ve deneyime sahip olan ve / veya profesyonelce tasarım veya görüntü oluşturmak için profesyonelce çalışan herhangi bir görsel iletişim yoluyla ve resimle ilgilenebilecek herhangi bir şekilde çoğaltılması, tipografi, kaligrafi, ambalaj için yüzey tasarımı veya desenlerin, kitapların, reklamların ve tanıtım malzemelerinin veya her hangi bir görsel iletişim biçiminin tasarımı yapan kişi Icorgrada (2011) tarafından tanımlanan grafik tasarımcı olarak tanımlanmıştır.

Grafik tasarım, bilgi ve fikirlerin aktarımını ve görsel anlamları olan fikirleri içerir. Bundan dolayı, grafik tasarım eğitimi bir ömür boyu süren aktivitedir. İç dinamiğinde tutarlı değişimlere sahiptir ve bu değişiklik tutarlı bir yenilenme gerektirir. Her zaman esnek ve meraklı beyinlere ihtiyaç duyar. Tüm tasarım öğrencilerinin eşit bilgi ile mezun olduğu kabul edilir ancak onlar farklılıklarını profesyonel yaşamlarında kendi yenilikçi düşünce ve yaratıcılıklarıyla gösterirler. Grafik tasarım bağlamında yaratıcılığı anlamak karmaşık bir süreçtir. Grafik tasarımda temel anlayış, görsel ipuçların, yani, yazı ve resimlerin ustaca kullanımınıdır. Grafik tasarım iç ve dış faktörlerden etkilenen sanatsal yeteneklerin uygulamasıdır.

Grafik tasarım eğitiminin temel doğası, öğrencilerin yaratıcı düşünme yeteneklerini geliştirmektir. Grafik tasarım eğitimi, çizgilerin, renklerin ve şekillerin araştırılmasını içerir. Grafik tasarımcı, görsel algıdaki tüm unsurların mesajı aktarmasını sağlar, böylece onları işlevsel kılar. Bu nedenle, grafik tasarımcıların yeteneklerini çoğunlukla saf sanatta değil, iletişimde ve amaçlı sanatta uygulayan sanatçılar olduğunu söyleyebiliriz.

Sarah H. Poggenpohl Grafik Tasarım: Bir Eğitim ve Kariyer Rehberi isimli kitabında ‘Grafik tasarımcılar çizili, renkli, fotoğraflanmış veya bilgisayarla oluşturulan resimlerle çalışır, ancak kitaplarda, dergilerde ve menülerde ve hatta bilgisayar ekranlarında, film jeneriklerinde ve TV reklamlarında bulunan çeşitli yazı tiplerini oluşturan harf formlarını da tasarlarlar. Tasarımcılar, bir mesaj iletmek için bu unsurları tipografiyi, görüntüleri ve etrafındaki “beyaz alan” ı oluşturur, seçer ve düzenler. Grafik tasarım günlük hayatımızın bir parçasıdır. Sakız kâğıdı gibi mütevazı olanlardan reklam panosu gibi büyük şeylere, giydiğiniz tişörtlere kadar, grafik

tasarım bilgilendirir, ikna eder, düzenler, teşvik eder, konumlandırır, tespit eder, dikkat çeker ve zevk verir⁴⁵demektedir.

“Grafik çizgi kavramı ilk olarak Almanya’da ortaya çıkar. Van de Velde 1898’den başlayarak, afişlerden ambalajlara ve Tropon’un tanıtma ilanına kadar, kamçı hareketleri biçiminde dekoratif bir çizgi geliştirir. Berlin’de kısa süre sonra Lucian Bernhard, Manoli sigaraları için eksiksiz bir grafik çizgi yaratır⁴⁶. Böylece grafik tasarım kavramının dünya üzerinde ilk örnekleri verilmiştir.

Grafik tasarım sanatının yaygınlaşması ve kültürel ortamlara taşınmasında dernek, merkez, müze gibi oluşumlar önemli rol oynamaktadır. Grafik tasarım üzerine kurulan en eski merkezlerden biri 1914’de kurulan AIGA (Amerikan Grafik Sanatları Enstitüsü) dir. AIGA, New York’ta bir araya gelen küçük bir grafik sanatçısı, matbaacı, yayıncı ve çizer kulübü olarak kurulmuştur. O zamandan bu yana, ABD’de 68 bölümün hizmet verdiği 25.000’den fazla profesyonel tasarımcı, eğitimci, öğrenci ve tasarım meraklılarından oluşan ulusal bir ağ haline gelmiştir.

Sanayi Devrimi ile birlikte tasarım düşüncesine tüm Avrupa’dan daha önce ulaşan Birleşik Krallık tasarımı gelişen ekonominin bir parçası olarak geleneksel yapıya başarıyla katmıştır. Bu bilinçle yeni tasarım düşüncesine ilham vermeyi, kamuoyunda tartışmayı teşvik etmeyi ve hükümet politikasını desteklemeyi amaçlayan Design Council, İngiliz ekonomisini canlandırmak ve tasarım ürünlerinin iyileştirilmesini sağlamak amaçlı 1944’de Londra’da kurulmuştur.

⁴⁵Sharon Helme POGGENPOHL, **Grafik Tasarım: Bir Kariyer Ve Eğitim Rehberi**, 31

⁴⁶Alain WEILL, **Graphic Design: A History (Discoveries)**, 11



Görsel 4.1 Tasarım Ekonomisi 2018 Raporu, İngiltere Tasarım Konseyi

Türkiye’de grafik tasarıma destek vermek, gelişmesine yardımcı olmak amaçlı yapılan ilk hareket ‘Sait Maden, Yurdaer Altıntaş, Mengü Ertel ve Ahmet Güteryüz tarafından 1968 yılında kurulan “Türkiye Grafik Sanatçılar Derneği” olmuştur. Ancak bu dernek iki yıl hizmet verebilmiştir. ‘1970’li yıllarda grafik sanatının ağırlık kazanması ve sanatçıların artış göstermesi ile tekrar bir meslek kuruluşu kurma ihtiyacı hissedilmiştir. Böylece 1978 yılında tasarımcıların haklarını savunan “Grafikerler Meslek Kuruluşu” kurulmuş ve 1981 yılından itibaren yarışmalar açıp sergiler düzenlemeye başlamıştır.’⁴⁷

Reklam ajanslarının ve tasarım stüdyolarının yaratıcı kadrolarından, akademisyenler ve öğrencilere uzanan bir üye yelpazesine sahip kuruluş; Türkiye’de grafik tasarımın gelişmesi, bu alanda üretim yapan tasarımcıların bir araya gelmesi ve mesleki haklarının korunması amaçlarını taşımaktadır. Her yıl düzenlediği Grafik Tasarım Sergisi’nde, o yıl içinde üretilen grafik ürünlerden kapsamlı bir seçki oluşturan ve onları ödüllendiren GMK, 1993 yılından beri Uluslararası Tasarım Konseyi (Ico-D) üyesidir. Grafik tasarımın gelişmesi, özgürleşmesi, kitlelere tanıtılmasına ön ayak olmayı amaçlayan GMK, mesleki hakların korunması konusunda da çalışmalarını sürdürmektedir. Grafik tasarımın, eğitim ayağında da rol oynayan GMK, gerçekleştirdiği "GMK Seminerleri" ve çeşitli atölye çalışmalarıyla da

⁴⁷Temel Britannica, s: 225

öğrencileri mesleğe hazırlayarak ve profesyonellerle buluşturarak öğrencilere destek olmayı amaçlamaktadır.

‘Jens Müller ve Julius Wiedermann’ca yazılan Grafik Tasarım Tarihi’nin ikinci cildi 1960’tan günümüze gelen sürece odaklanmaktadır. Tüm dünyadan 3.500 tasarımın bir araya geldiği kitapta Türkiye’den Mengü Ertel’in tasarımı TRT logosu ve Volkan Ölmez tarafından tasarlanan afiş yer almaktadır.⁴⁸



Görsel 4.2 Mengü Ertel TRT logosu, GMK

Cresta, amacı uluslararası reklamcılık, dijital tasarım ve pazarlama iletişimi endüstrisindeki yüksek yaratıcı başarı standartlarını araştırmak olan dünya çapında bir kuruluştur. 1993 yılından beri bu konuda çalışmalar yapmaktadır.



Görsel 4.3 Volkan Ölmez, 3. Uluslararası Farklı Perspektifler Film Festivali, 2015

Açık Radyo için tasarlanmış Ergin Binyıldız ve takımına ait çalışma, 2014 yılında yaratıcı reklam tasarımı alanında dünyanın en prestijli ödüllerinden biri olan

⁴⁸ <http://gmk.org.tr/news/dunyadan/kitap>

Cresta Ödülünü⁴⁹ kazanmıştır. Afişte görülen foto montaj; New York, Coney Island'lı usta fotoğrafçı ve jaz müzik hayranı Harold Feinstein (1931-2015) tarafından tasarlanmıştır. Fotoğrafın orijinali 1952'de Coney Island plajında çekilmiştir ve Amerikan kültürü izleri taşımaktadır. Cresta ödülüne layık görülmüş bu afiş bize müziğin evrensel dilinin ne kadar etkili olduğunu gösteren en iyi örneklerdendir.



Görsel 4.4 Halkın Müziği, Havas Worldwide, Türkiye

(Creative Director: Ergin Binyıldız

Metin Yazarı: Merve Selamet

Sanat Yönetmeni: Serhat Akavcı

Fotoğrafçı: Harold Feinstein)

Günümüzde Türk grafik tasarım kimliği hakkında hala soru işaretleri vardır. Grafik tasarımcılarımızın dünya standartlarında işler çıkarmalarına rağmen hala özgün bir grafik tasarım kimliğinden bahsetmek mümkün değildir. Buna rağmen kişisel anlamda özgün tasarımlar üreten Türk tasarımcılar mevcuttur. Yapılan işlerde ekonomik yetersizlikler, zaman sorunu, teknolojik kolaylıklar gibi kaliteyi doğrudan etkileyen unsurlar büyük rol oynamaktadır. Ayrıca tasarımcının özgürlüğünün baskılanması yapılan işlerin yaratıcılığına olumsuz etki etmektedir. Türk tasarım kimliğinin oluşturulması ve korunmasında öncelikli görev: Türk Kültürü'nün içeriğinde var olan eserlerin incelenmesi ve öğrencilerin kültürel kimlikten küresel

⁴⁹ <https://www.cresta-awards.com/archive> Erişim Tarihi 3.05.2019

kimliğe geçişte esinlenme boyutlarının araştırılmasına önem vermektir. Kendi sosyo-kültürel yapımızdan yola çıkarak ulaşılan fikirleri dönüştürebilme yeteneği üzerine çalışmalı, kültür yabancılaşmasına karşı araştırmalar yaparak öğrenciler bilinçlendirilmelidir. Grafik tasarımı destekleyen kurumların çoğalması, sergi, müze, galeri vb. oluşumların artması, teknolojinin doğru kullanımı yeni geliştirilecek projelerde bu konuların göz önünde bulundurulması özgün tasarımların yaratılmasında büyük önem taşımaktadır.

4.2. Tasarımda (dijitalleşme) Sayısallaşma

Tasarım düşüncesi 20. yüzyılda yalnızca endüstriyel alanlarda etkili olmayı bırakarak teknik araştırmalar için bölümlere ayrılmış bir meslek alanına dönüşmüş ve teknolojik kültürün yeni liberal sanatı haline gelmiştir.⁵⁰

‘İyi bir grafik tasarım eğitiminde bilgisayar programlarını bilmenin büyük önemi bulunmaktadır. Tasarımcının bilgisayar programlarını yaratıcı düşüncelerini tasarıma dökmekte bir araç olarak kullanmasını bilmesi gerekmektedir. Tüm bunların gerçekleşmesi tasarımcıların iyi bir eğitimden geçmesi ile sağlanmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayarda grafik programlarını iyi bilen, ancak yaratıcılıktan yoksun kişilerin tasarımları oluşturmada başarısız olmaları, sıradan, iknadan uzak tasarımların ortaya çıkmasına neden olmaktadır.’⁵¹

Tim Berners-Lee, 80’lerde CERN’de sistem yöneticisi olarak çalışırken, dünyanın çeşitli yerlerinden gelen fizikçilerin, aylarca süren araştırmaları birbirlerine ulaştırmakta güçlük çektiklerini gördü. Bu sorun fikir paylaşımını da etkiliyordu.

Sorun donanımda değildi, internet bir süredir kullanılıyordu. Aksine, zorluk herkesin farklı sistemler kullanıyor olması ve bilgilerini kolaylıkla herkesin bulabileceği ve erişebileceği bir platformda gösterememesiydi. Fikirlerin evrensel olarak sergilenebileceği elektronik bir dosyalama sistemine ihtiyaç vardı. Böylece, 1989 yılının Kasım ayında, modern Web (Kolay Ağ Oluşturucu), http (Üstmetin Transfer Protokolü), URL (Tekdüzen Kaynak Bulucu) ve HTML’yi (Üstmetin İşaretleme Dili) oluşturan üç protokolü yarattı. Bu özgün fikir Dünya Çapında Web

⁵⁰ Richard BUCHANAN, *Wicked Problems in Design Thinking*, 5

⁵¹ Merve YILDIRIM, *Grafik Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığın Süreçleri*, 2

Konsorsiyumunda çalışmaya devam ediyor, ancak bu üç sütun sadece yaratıldığı yerde değil, bundan önce gelen tüm harika fikirlere de kolayca erişmemize izin veriyor.

Dünya genelinde Web'in ortaya çıkışı ve hızlı gelişimi, insanların birbirleriyle iletişim kurma ve bilgi edinme şeklini değiştirmek üzerine önemli katkılarda bulundu. Yirmi birinci yüzyılın başlarında, birçok insan günlük yaşamın çoğu yönüyle internete bağımlı hale geldi. Bu teknolojik hareket, şirketlerin hedef kitle seçimi için bir çok kontrol seçeneğiyle bireysel olarak hedef kitle ile iletişim kurmasını sağlamıştır. Grafik tasarım sürecini, pikaj* - karanlık oda - matbaa üçgeninden bilgisayarlara dönüştürdükten sonra bilgisayar, görsel iletişimi daha derin bir düzeyde iletişim ortamına taşıyarak yeni bir devrime başlamıştır. Grafik Kullanıcı Arayüzünün (GUI), elektronik cihazların simgeler, ikonlar ve diğer görsel grafikler yardımıyla kullanılmasına yardımcı olması devrimi hızlandırdı. Bilgisayarlar ve elektronikler, grafik tasarım için kompozisyon ve üretim araçları haline gelmiştir.

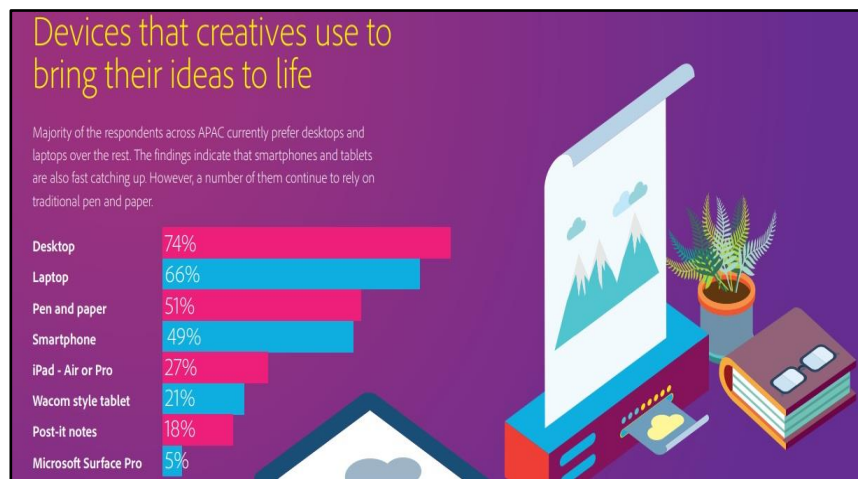
Doksanlı yıllarda, grafik tasarım (dijital) sayısal dünya ile baskıdan uzaklaşmaya başladı. Yeni dijital medya, insanların birbirleri arasındaki bilgi alışverişi ve işbirliği için kullanılan araçları, fikirleri ve uygun sosyal çevre yapısı hakkındaki düşünceleri değiştirdi. Aynı zamanda, yeni dijital medya, grafik tasarımını doğrusal ve iki boyutludan esnek ve altı boyutluya dönüştürdü; geleneksel XY, gerçek zamanlı, hareketli, ses ve etkileşimli bir forma dönüştü. Yeni dijital medya baskı üretimini son derece etkiledi ve yazarlar ve araştırmacılar, dijital alternatifleri kullanarak baskı döneminin sona ereceğini öngörmeye başladı. Birçok resim, tasarım ve kelime elektronik olarak iletildiğinden, grafik tasarım yalnızca fiziksel ürünlerle sınırlı değildir. Geleneksel grafik tasarımcıların şimdi yeni dijital medyaya uygun çevrimiçi kampanyalar, hareketli (animasyonlu) logo ve dijital işler tasarımları gerekmektedir. Matbaanın giderek önemini yitirmesi, dijital baskı tekniklerinin seri üretimde ofset basım tekniğinin yerini alacağı ve basılı gazete, dergi ve kitapların ortadan kalkabileceği fikri tartışılmaya başlandı.

*Bilgisayarda dizilen yazıları milimetrik çizgili kartona uygun bir biçimde yapıştırma işi.

** Filmlerin banyo edilmesi ve kart baskısı yapılması için elverişli bir biçimde düzenlenmiş, karartılmış, gerekli araç ve gereçleri de içeren oda.

Geleneksel grafik tasarımcılara olan talep azalırken, basılı ve sayısal medya için tasarım yapma kabiliyetine sahip hepsi bir arada tasarımcıların talepleri arttı. Grafik tasarımcı rolü değişirken gelecekteki işlere daha iyi hazırlanmaları gerekiyordu. Grafik tasarım ve dijital medya alanındaki hızlı teknolojik gelişme, teknolojinin dünya çapında sınırsızca yaygınlaştırılmasına rağmen, grafik tasarım eğitimi ile alan ihtiyaçları arasındaki boşluğun genişlemesine neden olmuştur. Bununla birlikte, Türkiye'deki grafik tasarım okulları hala görsel iletişimde medyaya odaklanan eski müfredatları takip etmektedir.

Bireylerin artan dijital medya kullanımının olumlu ya da olumsuz olarak görülüp görülmediği, nerede yaşadıklarına bağlıdır. Sayısal Medya Anketinin Etkileri Almanya ve ABD'den yanıt verenlerin sadece dörtte birinin dijital medyanın sosyal, profesyonel ve genel yaşamlarının kalitesini arttırdığını düşündüğünü göstermiştir. Brezilya ve Çin'deki katılımcıların yaklaşık üçte ikisi buna inanmaktadır. Bu ülke farklılıkları, ankete cevap verme modelindeki kültürel farklılıkları hesaba kattıktan sonra bile oldukça aydınlatıcıdır. Dünyanın önde gelen bilgisayar tasarım program şirketlerinden Adobe'nin 2016'da global anlamda yaptığı yaratıcılık anket raporuna göre tasarımcıların %51'i yaratıcı düşüncelerini hâlâ kalem ve kâğıt ile ifade etmektedirler.



Görsel 4.5 Adobe: Yaratıcıların fikirlerini hayata geçirmek için kullandığı araçlar (2016)

1982 yılında Los Altos, California'da kurucu John Warnock'un garajında Charles Geschke'nin katılımıyla kurulan şirket adını garajın hemen yanından geçen Adobe deresinden almıştır. Adobe Flash, Photoshop, Acrobat Reader, The Portable

Document Format (PDF), Adobe Creative Suite ve Adobe Creative Cloud en tanınmış programlardır. Öte yandan arařtırmalar, teknolojinin beynin birden fazla bölümünü etkilediđini ve bu alanların geliřiminin durmasına yol açtıđını göstermektedir. Beynin teknolojiyle zarar gören bölümleri çođunlukla bireylerin iletiřim ve sosyal becerilerine iliřkindir. Yeni kuřaklar eski nesillere kıyasla, sayısal bir arayüzün ötesinde etkileřimde bulunma ve iletiřim kurma yeteneklerini kaybetme tehlikesi altındadırlar. Whitefield, A.D., 1986'da CAD (computer-aided design-bilgisayar destekli tasarım) sistemlerinin etkisi üzerine yapılan ilk çalıřmalarda yaratıcı tasarım üzerinde olumsuz bir etki bıraktıđını kaydetmiřtir. Teknolojik geliřimin tasarıma olumsuz etkileri de vardır. Teknoloji bilinçsizce kullanılarak 'düşünme yetisini' geri plana itmiş, kolaycılıđı ve arkasından taklitçiliđi getirmiřtir. Teknolojinin kazandırdıđı hız daha tasarım kültürünü içselleřtirmeyen kiřilerin gözünde tasarımcının deđerini yitirmesine sebep olmuřtur. Yapım ařamasını en kısa sürelele indiren müşteri anlayıřıyla yapılan iřlerin kalitesi düşmüřtür.

5. GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ VE YARATICILIK

Raymond Williams'a göre (1961) grafik tasarım eğitiminde Batı'nın yaratıcılık fikri öncelikle Doğu toplumları ve ilkeleriyle karşılaştırıldığında içerikte farklılık gösterir. Eğitim, öğrenciler arasında yaratıcılığı teşvik etmeyi amaçlar. Benzer şekilde, Williams, R. (1961). 'yaratıcılık'ın kültürel ve insani öğrenme deneyimleri ile toplumda yaşanabileceğini savunur. 'Soyut kavramlarla iç içe olan tasarım eğitimi, yapısı gereği, geniş kapsamlı, fazla belirgin olmayan, tanımlanması, anlaşılması, sınıflandırılması ve biçimlendirilmesi güç, karmaşık ve çelişkili bir yapıya sahiptir'⁵² Temel sanat eğitimi, tasarım stüdyoları, estetik gibi öğrencilerin görsel, algısal, duyumsal, eleştirel ve zihinsel yönlerini geliştirmeyi amaçlayan dersler ile tasarımın kuramsal alt yapısını destekleyen tasarım bilgisi, kuram ve kavramlar gibi dersleri kapsar.

Tasarlama edimine ilişkin tüm duyuşsal ve düşünsel pratiklerin ve tasarım dilinin öğretildiği merkezler olan stüdyolar, çağın gerektirdiği değişimi yakalamak zorundadır. Bu kaçınılmaz değişim ve yenilenme ihtiyacı; tasarım yöntemlerini, dolayısıyla da tasarım stüdyolarını sürekli sorgulanır hale getirmektedir. Dolayısıyla tarihsel süreçte tasarım eğitimi bünyesinde gerçekleşen değişimlerden en çok etkilenen alanlar tasarım eğitiminin bel kemiğini oluşturan tasarım stüdyolarıdır. Tasarım stüdyoları günümüzdeki eğitim anlayışına ulaşana dek tarihsel süreçte birçok değişim geçirmiştir.

'Tasarım stüdyolarının tarihsel süreç içinde geçirdiği dönüşümler üzerinden değerlendirecek olursak, tasarım eğitimindeki usta çırak ilişkisi ile başlayan sürece dayanmaktadır. İlk dönem, usta-çırak etkisi altındaki tasarım eğitimi sürecinde bir mimarlık okulunun ve dolayısıyla bir tasarım stüdyosunun bulunmadığı bir dönemdir. Bu dönem mimarın zanaatkâr kimliği ile ön planda olduğu, mimar adaylarının usta-çırak ilişkisi içinde yetiştikleri bir dönem olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemdeki eğitim anlayışını ustanın yaparak, çırağın onu izleyip yardım etmesiyle gerçekleşen

⁵² YÜREKLİ, İ; YÜREKLİ, H, *Tasarım Stüdyolarında Uygulanan Eğitim Metodları*, 53-62

bir süreç olarak değerlendirir ve ustanın öğrenen üstünde mutlak üstünlüğe sahip olduğunu vurgular.⁵³

‘Bauhaus ile birlikte artık öğrenci-öğreten etkileşimi ve bu etkileşimle beraber öğretim yöntemleri oldukça önem kazanmıştır. Bu dönem, öğrencinin özgürce gelişmesine, yaparak öğrenmesine ve kalıplardan arınmasına olanak tanımaktadır. Bu dönemde öğrencileri motive edebilecek eğitim yöntemleri aranmaya başlanmıştır. Bauhaus’taki stüdyo eğitiminde yaratıcılığa önem verilmesi, öğrencilerin ustaların çalışmalarına özgür ve aktif olarak katılımı ön plandadır; öğreticinin edilgen, bireysel, usta ve yol gösterici olarak kabul edildiği stüdyo platformu, danışan ve danışmanın daha yakın olduğu ortamlardır.’⁵⁴

Arıdağ ve Aslan (2012: 49-66) günümüz tasarım stüdyosunu, Dewey’in (1987) okulu tanımladığına benzer bir biçimde, öğrenciye bilgi veren değil, hayatta davranış yolunu bulmaya alıştıran, bu amaç için de düşünme alışkanlığı veren yer olarak tanımlamışlardır.

Ulusal bir akreditasyon kurumu olan NAAB*, günümüzde stüdyo ortamında kazanılacak özellikleri farkında olma, anlama ve beceri başlıkları altında toplamaktadır. NAAB, kişiye kazandırılacak farkında olma özelliğini; tanımlar, gerçekler, kavramlar, kurallar, yöntemler, süreçler veya durumlarla ilgili belirli bir bilgi ile tanışık olma düzeyi olarak tanımlamaktadır. Anlama özelliğini ise, bir enformasyonu kavrama, içselleştirme düzeyi olarak açıklamaktadır. Kişinin bu düzeyde bir enformasyonu doğru ve eksiksiz olarak yorumlayabilmesi, özetleyebilmesi ve benzer konularla ilişkilendirebilmesi gerekliliğinden bahsetmektedir. Son olarak da stüdyo eğitiminin bir diğer amacını beceri başlığında, kişiye bir görevi gerçekleştirebilecek, bir problemi çözebilecek becerinin kazandırılması olarak açıklamaktadır.

Semra Aydın ve P. Yalçın sempozyum bildirilerinde; ‘Öğrenci tanımlanmış problemlerin çözümüne uygun yaklaşım ve enformasyonu doğru olarak

⁵³ Ayşen CİRAVOĞLU, **Mimari Tasarım Eğitiminde Formel Ve Enformel Çalışmalar Üzerine**, 43-47

⁵⁴Belkıs ULUOĞLU, **Mimari Tasarım Eğitimi**, 2-3

saptayabilmeli ve uygulayabilmelidir. Günümüzde öğrenme ve öğretme kavramlarıyla ilgili büyük değişimlerle karşılaşmaktayız. Bu değişim dinamiklerinin tasarım dünyasına yön vermesiyle birlikte, tasarım eğitim anlayışı da değişerek, bugün bu çoğul ortamı bünyesine alan entegre bir stüdyo pedagojisi içinde gerçekleşmektedir. Bu çoğulcu ortam öğretmeden ziyade öğrenme üzerine yeni strateji ve taktiklerin geliştirilmesine odaklanmış durumdadır. Stüdyo ortamında farklı bir öğrenme ve öğretme stratejisi geliştirmede amaç, kesin bilgi yerine deneyimsel bilgiyi kavramsal bilgi ile bütünleştirerek esnek bilgi yapıları geliştirebilme becerisini motive etmek, öğrenmek ve bilmek arasındaki geçişlerin farkında olmalarını sağlamak, yorumlama ve anlama becerilerini geliştirmektir. Bu süreçte yürütücü öğrenciyi ilişkisel düşünmeye teşvik ederek sorgulamaya açık yeni fikirler yaratmasına yardımcı olmaktadır⁵⁵ diye belirtmişlerdir.

Tasarım Eğitimi bağlamında tasarım stüdyolarını ele alan Levent Arıdağ; ‘Günümüzdeki anlayışta, stüdyodaki tasarım etkinliğinin çıktısının yalnızca iyi bir tasarım ürünü olması yeterli değildir, önemli olan sadece tasarlama değil, tasarlamanın nasıl yapıldığına dair bir davranış biçiminin kazandırılmasıdır. Bu anlamda günümüz tasarım okullarında “tasarım eğitimi nedir, nasıl veriliyor ve nasıl verilmeli” soruları giderek daha da önem kazanmaktadır⁵⁶ demektedir.

Bu konuda çalışan Köseoğlu ve Tümay ‘Değişimle gelişen bu süreçte “daha iyi nasıl öğretebiliriz” sorusu günümüzde “insanlar nasıl öğreniyor” şeklinde sorgulanmaya başlanmıştır. Öğrenme süreci bilişsel ve duyuşsal boyutları olan zihinsel bir süreç ile anlaşılmaya başlanmıştır. Bu yaklaşıma göre birey, var olan zihinsel modellerden ve yeni deneyimlerden yola çıkarak anlam oluşturmaya çalışan, yorumlar yapan aktif bir öğrenen olarak görülmektedir.⁵⁷

Semra Aydınli Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma isimli makalesinde ‘Holistik öğrenme stratejisinin bir uzantısı olan yeni stüdyo kültürü, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, bilimsel düşünme, ilişkisel düşünme, akıl

⁵⁵Semra AYDINLI, P. YALÇIN, *How to Transform Visual Thinking in to Critical Thinking, International Symposium Entitled*, 275-283

* 1940 yılında kurulan Ulusal Mimari Akreditasyon Kurulu

⁵⁶ Levent ARIDAĞ, *Mimari Tasarım Stüdyo Eğitiminde İletişim*, 32

⁵⁷F. KÖSEOĞLU, H. TÜMAY, *Bilimin Doğası Hakkında Paradigma Değişimleri ve Öğretimi*.

yürütme gibi becerileri kazandırması açısından mimarlık eğitiminin omurgası olarak giderek önem kazanmaktadır. Öğrenme yetileri taktikler, bilişsel ve duyuşsal stratejilerden oluşan bir eksene tutunmuştur. Tasarım stüdyosunda yapılandırıcı paradigma bağlamında öğrenme, bütünü görme, düşünme biçimleri geliştirme ile başlamakta; öğrencinin soruları, merakı, ilgi alanı ile bütüne ilişkin parçaların zihinsel bir süzgeçten geçirilerek detaylandırılmasıyla sürdürülmektedir⁵⁸ demektedir.

5.1. Yaratıcılık Stüdyosu

Pek çok insan, yaratıcı alanlarda hiç veya yok denecek kadar sınırlı bir kapasiteye sahip olduklarını düşünmektedir. Aslında ‘yaratıcılık’ bilginin yeni ve heyecan verici yollarla ustaca uygulanmasıdır. Gerçek şu ki, yaratıcılık her yaşta veya herhangi bir deneyim düzeyinde edinilebilir. Yeni bir bilgi öğrenildiğinde, uyumak ya da dikkati dağıtarak bilgiden uzaklaşmak, bilinçsiz zihnin verileri yeni ve şaşırtıcı şekillerde işlemesine izin verir, böylece yaratıcı bir kavrayış ya da atılım için zemin hazırlar. Lyman,Harley, D., Matkin, G. ve Goldstein, M.’in (2002) bunu “İnovasyondaki (yenilik) kilit husus, teknolojinin adaptasyonunda veya pedagojik modellerin uygulamasında değil, ancak öğretimin içeriğinde ve yönteminde yatıyor veya başka bir deyişle, kurumun değil ancak grafik tasarım eğitimi sağlayan öğretmenin yeteneği ve yöntemi önem taşır.” diyerek vurgulamaktadır.

Tasarım eğitimindeki fiziksel çevre, öğrencilerin yaratıcılık, öğrenme performansı üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilir. Bununla birlikte, bu alanların bilimsel olarak sağlam bir şekilde nasıl tasarlanacağı ve ilgili paydaşların nasıl dâhil edileceği sorusuna çok az dikkat edilmektedir. Özellikle, mekanın kullanıcıları - öğrenciler ve öğretmenler-mekansal gereksinimler hakkında önemli bilgilerle sahiptirler. Bu anlamda öğrenci ve öğretmenlerin gereksinimleri üzerine sık sık anketler uygulanmasında fayda vardır.

Tasarım öğretisi doktrini 19. Yüzyıl Beaux-Arts sisteminden 20. Yüzyılın başlarında Bauhaus öğretim okuluna dönüşmüştür ve o zamandan beri gelişmeye devam etmektedir. Bu kuşaktaki eğitimciler için soru: *Tasarım metodolojisi paradigması kendi kendini zorlarken, tasarımın nasıl öğretileceğidir?*

⁵⁸ Semra AYDINLI, *Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma*, 1-18

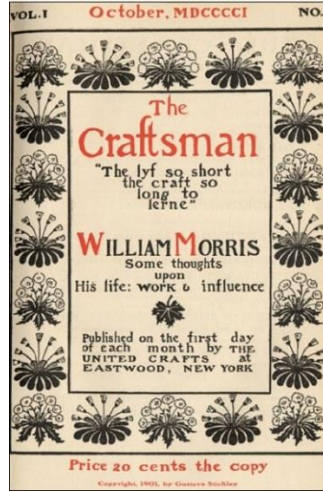
Yaratıcılık Stüdyosunun amacı, öğrenciye belli tasarım estetiği veya tekniklerini öğretmek değil, öğrencilerin kendi yaratıcılık anlayışlarını başlatmaya zorlamak ve yaratıcı düşüncelerini çeşitli sanatsal yollarla özgün bir biçimde sunmalarını sağlamaktır. Bu stüdyo modeli araştırmasının ilk konusu “Ben”dir. Stüdyo öğrencileri kendi benliklerine bakmak ve algıladıklarını önce sözel sonra da görsel sunuma aktarmaları için yönlendirir. Öte yandan, öğrencilerin iç yaratıcılığının temel özüne odaklanarak öğrenci çalışmalarında alışılmış benzetmeler ve yüzeysel sembollerin kaldırılmasını amaçlayan indirgeyici bir yol izler. Stüdyo 12 öğrenciyi aşmaz ve haftada 2 gün olmak üzere tüm yarım dönemi kapsar.

Yaratıcı tasarım stüdyosunu diğer derslerden farklılaştıran özelliği, edinilen tüm mesleki bilgilerin kullanılmasının yanında, tasarım sürecinin içselleştirilmesini sağlamasıdır. Çevreden edilen bilgilerle programlanmış öğrencinin yaratıcı özelliklerini ortaya çıkarmak çok önemli bir sorundur. Bu sebeple eğitimin temel hedefi öğrenciyi uygulamalı olarak kendi yaratım sürecinin içine girmeye yardımcı olacak yöntemlerin sunulmasıdır. Bu amaçla tasarım stüdyosu, tasarım eğitiminde “ne” bilgisinden çok, “nasıl” bilgisinin deneyimle aktarılması gereken; tasarımcı karakterli düşünme biçimi alışkanlığı kazandıracak eğitim ortamı olarak ele alınmalıdır. Dolayısıyla eğitimcinin katkısı tasarım sürecini yönlendirmek değil; süreci özgün bir bakış açısıyla yönlendirebilme becerisini geliştirebilecek deneyimleri yaşatmaktır. Bu bağlamda günümüzde tasarım stüdyolarında nasıl tasarlanacağını donanımının tasarım öğrencisine kazandırılması ve kendi özgün bilgisini kavramsallaştırmasını sağlayacak zeminin hazırlanması önemlidir. Yapılmakta olan bilişsel çalışmaların da desteği ile tasarım stratejilerinin, tasarımcıya özgü düşünme yollarının, kavram üretme becerilerinin keşfedilmesi ve yaratıcı süreçlerin tasarım stüdyosunda yeniden tartışmaya açılması; bu zeminin oluşturulmasına katkı sağlayacaktır.

5.2. Bauhaus Eğitim Anlayışında Yaratıcı Temel Tasarım Eğitimi

Londra Açık Üniversite’inde tasarım profesörü olan John Chris Jones, tasarım yöntemleri hareketinin kurucusudur. Jones, Tasarım Yöntemleri (1992) adlı kitabında tasarım faaliyetine başlayanın “bir şeyler yapan” kişi yani “usta” olduğunu savunur. Zanaatkâr, şekilleri ürünlere dönüştürmek için yeteneklerini ve yöntemlerini kullanır.

Bununla birlikte, ‘Sanayi devrimi’ nin sonucunda ortaya çıkan faktörler erken tasarım aktivitesine de yeni beceriler ve yöntemler katmıştır. John C. Jones, (1992) ve Nigel Cross’a, (2001) göre aslında, tasarımdaki en önemli değişiklik üretimden önce bir ürün veya yapıyı çizme ihtiyacıdır ve sonunda bu ihtiyaç ‘çizerek tasarım’ yönteminin ortaya çıkmasına yol açmıştır.



Görsel 5.1 Gustav Stickley tarafından basılan The Craftsman dergi kapağı

Sanatın hayata uyarlanması düşüncesinden yola çıkarak İngiltere’de 1870’lerde bir akım başlatan Arts and Crafts (Sanat ve Zanaat) William Morris; sanatçı, tasarımcı, zanaatçı, dizgici, matbaacı, ciltçi, şair, yazar ve sosyalist düşünürdür. Tasarımcının kullandığı herhangi bir malzeme (medya) hakkında bilgi edinmesi ve malzemeyi öğrenmek adına zaman harcaması gerekliliğine inanmıştır. Morris’in yıllarca süren çabaları olumlu sonuç vermiş bu düşünce bir akıma dönüşmüştür. Art and Crafts hareketi İngiliz eğitim sistemini etkilemiştir. İngiltere’de uygulamalı sanat eğitimi veren okullar açılmış ve orta dereceli okullara iş eğitimi dersleri konmuştur. Bu düşüncenin Almanya’da ki karşılığı Walter Gropius’un çabalarıyla kurulan Bauhaus Okuludur.

Bauhaus, 1919’da Almanya’da endüstri devrimiyle ruhsuzlaşan modern üretime yeni bir bakış açısı getirmek ve sanatı tekrar topluma indirgeyebilmek adına kurulmuştur. Sanatın toplum ve teknoloji ile ilişkisini öğretme ve anlama yaklaşımı, hem Avrupa hem de Amerika Birleşik Devletleri’nde çok etkili olmuştur. Güzel sanatlarla işlevsel tasarımı bir araya getirerek sanat eseri ruhuyla pratik nesnelere yaratmayı hedeflemiştir. Bauhaus akımının kurucusu Walter Gropius, Bauhaus’u

tasarımda yeni ve özgür bir düşünce olarak tanımlamıştır. 1937'de yazılan bir makalede Bauhaus'un bir kurum olarak **arkitektonik*** fikrine dayanarak kurulduğunu vurgulamış: 'Böylece Bauhaus 1919'da özel olarak modern mimarlığın öncülüğünde insan doğasının tüm sanatları kucaklaması üzerine açıldı... Yol gösterici prensibimiz, tasarım ne entelektüel ne de maddesel bir ilişkidir, ama yaşam için gerekli şeylerin sadece bir bütünleyici parçasıdır.'⁵⁹ demiştir.

Bauhaus düşünce okulu, mimarının tasarımın zirvesi olduğu düşüncesinden yola çıkarak öğrencilerine tüm ifade araçlarını kullanırmış, tasarım ortamlarında sanat ve zanaat üzerine odaklanmıştır. Okul düzenli bir ders programını izleyerek teori ve uygulama arasındaki bağlantı üzerinde durmuştur. Kompozisyon prensipleri, renk teorisi, zanaatçılık prensipleri, temel tasarım, mimarlık, mimarlık ürünü veya mimari biçime ilişkin ya da ona benzer nitelikteki oluşumları incelemiştir. 'Bauhaus okulu mimarlık, resim ve heykel gibi üç ana sanat dalı altında, metal işçiliği, marangozluk, dokumacılık, çömlekçilik, vitray, duvar resmi, sahne tasarımı ve dekorasyonu, tiyatro ve grafik tasarım atölyeleri oluşturularak eğitim vermiş ve etki yaratmıştır.'⁶⁰

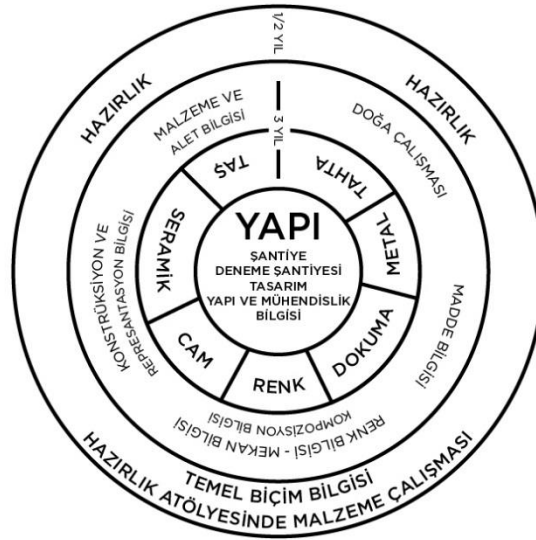
Walter Gropius Bauhaus eğitiminin ana hatlarını gösteren bir tekerlek şema hazırlamıştır. Bu şemada dış halka hazırlık sınıfı temel eğitimi temsil eder. Hazırlık (the vorkurs**), öğrencilerin formların, renklerin ve malzemelerin zıt özellikleri hakkındaki kavramları kavramalarına yardımcı olmak için oluşturulan 6 aylık temel başlangıç kursudur. Kurs renk ve form teorileri, kompozisyon ilkeleri, yaşamdan çizimler ve görsel analizlere dayanır. Bugünün temel tasarım derslerinin çıkış noktasını oluşturur. Vorkurs'dan mezun olan öğrenciler, her ikisi de üç yıllık bireysel dersler olan iç halkadaki derslere katılırlar.

⁵⁹Walter GROPIUS, **Scope Of Total Architecture**, 18.

* Mimarlığa, mimarlık ürününe ilişkin ya da ona benzer nitelikteki oluşumları niteler.

**Bauhaus Okulunda Temel Sanat Eğitimi

⁶⁰ Yüksel BİNGÖL, **Bauhaus ve Endüstriyel Gelişmenin Sanat Eğitimine Etkileri**, 7.



Görsel 5.2 1920-1930 yılları arası Bauhaus'a özgü müfredatı.

İkinci iç halka, (formlehre), tüm ortamlarda form ifadesi ve biçim yaratma sorununa odaklanır. Malzeme ve alet bilgisi, doğa çalışması, madde bilgisi, renk-mekan-kompozisyon bilgisi ve oluşturma-sunum bilgisi olmak üzere beş bölümdür. Üçüncü ve son halka, (werklehre), malzeme yapımına ve belirli malzemeleri kullanmak için gereken ustalık becerileri üzerinde durur. Bu bölüm taş, ahşap, maden, çamur, cam, renk ve dokuma atölyelerinden oluşur. Sadece bu üç daireyi tamamlayan bir öğrenci iç çemberin içine girebilmeye hak kazanır.

Gropius ve usta fakülte kadrosu; Johannes Itten, Josef Albers, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Lyonel Feininger, Gunta Stölzl, Oskar Schlemmer (tüm dünya standartlarında sanatçılar ve zanaatkarlar), üretim, işçilik ve sanatsal ifade adına bir ekol yarattılar. Gropius'un hayali Bauhaus'un tüm sanatsal medyayı: güzel sanatlar, endüstriyel tasarım, grafik tasarım, tipografi, iç mimari ve mimarlık olarak içine almasıydı.

1919-1923 yılları arasında Bauhaus'un başlangıç kurslarını veren Johannes Itten aslında ilkokul öğretmeni olarak yetiştirilmiş bir ressamdı. Bauhaus okulunun ilk sınıfını geliştirmesi, sanat eğitiminde devrim yarattı. Öğrencileri eski ustaların eserlerini kopyalamak yerine, kendi duygularını keşfetmeleri renkleri, materyaller ve formlarla denemeler yapmaları için teşvik etti. Bu dersler üç unsuru

vurgulamaktaydılar: doğal form ve renk çalışmaları, değerli sanat eserlerinin analizi ve yaşamdan çizimler.

Itten derslerine, öğrencilerin yaratıcı çalışmalarına ivme kazandıracak olan konsantrasyon, nefes alma ve ritim egzersizleriyle başlamıştır. Öğrencilere, kendi başlarına değerlendirmeleri gereken, materyal çalışmaları ve kontrast egzersizleri uygulamıştır. Bu süreçte, Itten, öznel algı ve objektif anlayışa önem vermiştir. Ancak ön kursu geçen öğrencilerin atölye seçmelerine izin verilmiştir. ‘Johannes Itten, holistik bir anlayışla öğrencilerine, bir çeşit yulaf lapası, sarımsaklı sebze püresi diyeti, nefes alma teknikleri ve meditasyon egzersizleri ile, öğrenci takipçilerinin ateşli bir şekilde uydukları bir rejim reçetesi yazmıştır. Ancak bu metodu takip etmek istemeyen diğer öğrenciler bu reçeteye başkaldırınca, kantinde gizlice sıradan arpa çorbası servis edilmeye başlanmıştır. Bauhaus'un bu ilk yıllarında ziyaretçiler sürekli olarak tesislerin (ve öğrencilerin) her tarafa sinen sarımsak kokusundan şikâyet etmişlerdir. Itten, Bauhaus'taki verdiği derslerde bir kompozisyon kuramı geliştirerek, planimetrik biçim öğelerini içeren bir de sözlük hazırlamıştır’⁶¹

Wassily Kandinsky biçim, renk ve mekân konusunda tasarıma yönelik ilerici düşünceler geliştirerek, analitik sorunları ele almış, nokta çizgi ve alan kuramı üzerine dersler vermiştir. ‘Klee eğitimde geleneksel atölye çalışmalarında yapılan model çalışmasını kaldırarak, öğrencilere verilmiş bir biçimi araştırmayı değil, biçim oluşturmayı öğretmeye çalışmıştır. İkinci dönemden itibaren Klee'nin öğrencileri, “Modüler Teoriler” adlı dersleri zorunlu olarak incelemişlerdir. Çizgi, renk ve kurgu sorununa eğilen Klee, gerçek yaşamdan ve doğadan desen çizme dersini, yine temel sanat eğitimini desteklemek amacıyla vermiştir. Sanatçı, doğa etüdüleri ve doğa yasaları ile o derece uğraşmıştır ki, cisimlerde bulunan enerji, denge, yoğunluk gibi değerlerin, görsel olarak ifade yollarını denemiştir. Klee bu çalışmalarını da, “Tasarım Metodları” adlı yapıtında toplamıştır.⁶²

Uygulama atölyelerinde hazırlık amacıyla temel sanat eğitiminden başka, temel tasarım dersi de verilmektedir. Bu dersin içeriğinde malzemenin değişik nitelikleri araştırılırken, malzemenin gücü, içyapısı, doğası ve dokusu da

⁶¹ Norbert LYNTON, **Modern Sanatın Öyküsü**, 280-283

⁶² A.g.k., 159

araştırılmaktadır. Burada da Josef Albers'den özellikle bahsetmek gerekir. Albers önce Bauhaus'da öğrenci olmuş, daha sonra da Itten'nin yerine temel sanat eğitimi dersleri vermeye başlamıştır. Sanatçının deneyim ve birikimleri Bauhaus'un temel eğitim içeriğinin geliştirilmesinde önemli rol oynamıştır.

Josef Albers belirli bir renge sahip bir alan, onu çevreleyen renklere bağlı olarak öne çıkabilir veya geri çekilebilir, itilebilir fikrini savunmuştur. Albers kendi ders planlarına rehberlik için kendi ilkokul öğretmenliği eğitiminden faydalanmıştır. Ders vermek yerine, öğrencileri (hands-on) uygulamalı deneylerle öğrenmeye teşvik etmiştir. Öğrencilerinden bir çoğu daha sonra 21. yüzyılın en etkili sanatçıları arasına girmiştir. Josef Albers, genç sanatçıları, güzel sanatlar ile uygulamalı sanatlar arasındaki bağlantıları araştırmaya teşvik eden bir sanatçı, tasarımcı ve eğitimci olmuştur. (Bknz. EK.4.)

Bauhaus hareketi sadece sanat okullarında değil kolektif iş eğitimine dayanan düşünce yapısıyla bir çok eğitim kurumuna ilham kaynağı olmuştur. Bauhaus temel eğitim programının üç aşaması Temel Sanat Eğitimi, Mesleki Temel Sanat Eğitimi ve Mesleğe Yönelik Çalışmalar-Proje Çalışmaları ülkemizde de çeşitli kurumlarda bir eğitim metodu olarak kullanılmıştır. Bunun ilk örnekleri Halk Evleri (1932) ve bir aydınlanma hareketi olarak kabul edilen Köy Enstitüleri'nde (1937) görülmüştür. Bu kurumların ömürleri kısa olsa da ardından gelen Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü ve Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu hala bu anlayışla eğitim vermeye devam etmektedirler. Bauhaus mimarlık alanında ODTÜ ve İTÜ okullarının eğitiminde de etkili olmuştur.

Ülkemizin ilk sanat ve mimarlık yüksek okulu olan ve 1928'de Güzel Sanatlar Akademisi adını alan Sanayi-i Nefise Mektebi (şimdi Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi) Beaux-Arts anlayışına dayanarak kurulmasına rağmen Bauhaus anlayışını temel tasarım derslerine harmanlayarak uygulamıştır. '1968 öğrenci olaylarından sonra o zaman ki adıyla İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi öğretim görevlilerince başlatılan eğitimde reform arayışlarında Bauhaus'un etkilerini görmek mümkündür. Prof. Uzarit İzgi önderliğinde Temel Tasarımı bir hazırlık aşaması olarak tüm yıla yayılan uygulama 1969 yılında heykel bölümünde başlayıp 1981 yılına kadar sürmüştür. 1971 yılında Güzel Sanatlar Akademisi Temel Sanat

Eđitimi kúrsüsünde görev alarak uygulamaya dahil olan ressam ve baskı sanatçısı Özer Kabaş ABD’de Yale Üniversitesi’nde (1957-62) Josef Albers’in öğrencisi olarak eğitim görmüştür. Kabaş 1998 yılına kadar Mimar Sinan Üniversitesi’nde eğitimlik yapmıştır.⁶³ Bu anlayış günümüzde de özellikle Temel Eğitim Bölümü tarafından verilen Temel Sanat Eğitimi derslerinde etkilerini sürdürmektedir.

Aynı düşünceyle hayata geçirilen Köy Enstitüleri, askerliğini yapan köylü gençlerin köylerine geri döndüğünde öğretmenlik yaparak hem oldukça düşük düzeyde olan okuma-yazma oranına hem de köy halkının el becerisi ve özellikle tarım ile ilgili bilgilendirilmesine yardımcı olmak amaçlı kurulmuştur. 1936 yılında açılan ‘Köy Enstitüleri’ Türk eğitim tarihinin en etkili çalışmalarından biri olmuştur. Eskişehir - Çifteler’de “Eđitmen Kursu” ile başlayan hareket İzmir Kızıllı, Lüleburgaz Kepirtepe ve Kastamonu Gököy’de Köy Öğretmen Okulu adı altında devam etmiştir. Amacı “Köy öğretmeni ve köye yararlı diğer meslek erbabını yetiştirmek” olarak belirtilen 17 Nisan 1940 tarih ve 3803 sayılı Köy Enstitüleri Kanunu’nun çıkarılmasıyla birlikte Köy Enstitüleri’ne dönüşmüşlerdir.⁶⁴ Köy Enstitüleri’nde eğitim öğrenciye ezberlemeden, tartışmaya yönelik ve öğrenciyi uygulamayla işin içinde tutan bir eğitim anlayışıydı ve bu eğitim “iş için, iş içinde eğitim” temel ilkesine dayanmaktaydı. Türkiye’nin DP ile çok partili döneme geçişi tarihsel anlamda bir dönüm noktası olmuştur. Sanayi ve endüstrinin hızla geliştiđi 50’li yıllarda, üretimin artması reklam sektöründe bir ihtiyaç doğurmuştur. Eğitim kurumları bu alandaki ihtiyaçları karşılamak için yetersiz kalmıştır. Bu ihtiyacı gidermek amaçlı kurulan ilk okul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu olmuştur. 1957 yılında kurulan İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulunun başına, Bauhaus kökenli Alman Prof. Adolf G. Schneck getirilmiştir. Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu 1982’de Marmara Üniversitesi’ne bağlanarak, Güzel Sanatlar Fakültesi adını almıştır. Bu ekolün diğer bir uzantısı da, Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi olmuştur. 2006-2012 yılları arasında Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi dekanı olarak görev yapan Nazan Erkmen Bauhaus okulu eğitimi için şunları söylemiştir:

⁶³Ali ARTUN, Ali Teoman GERMANER, **Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı**, 341-346

⁶⁴Niyazi ALTUNYA, **Köy Enstitüsü Sistemine Toplu Bir Bakış**, 5

*“Bauhaus sosyal sorumluluk taşıyan, toplumun gereksinimlerine karşılık verebilecek olan yeni bir sanatçı tipinin yetiştiği bir okul oldu. Eğitimde güzel sanatlarla uygulamalı sanatlar arasındaki sınırlar ortadan kalktı, sanatı tasarım yoluyla, yaşamla yakın bir ilişki içerisine sokmayı amaçlayan bir eğitim sistemi uygulandı. Bauhaus bu tutumuyla sosyal değişim ve kültürel canlanmaya büyük bir katkıda bulundu. Bugünkü tasarım çalışmalarının temeli, temel sanatlar eğitiminin esası, bu Bauhaus anlayışı bünyesinde gelişti”*⁶⁵

5.3. Tarihsel Süreçte Türkiye’de Sanat ve Zanaat Eğitime Bakış

Zanaatçılık ve zanaat işleri Türk kültüründe önemli bir yere sahiptir. Orta Asya’da ilk Türkler olarak kabul edilen Köktürkler’den günümüze ulaşan pek az örnek bulunmaktadır. Bunun sebebi göçebe kültürün bir parçası olarak kullanılan malzemelerin ahşap, kumaş, kil gibi dayanaksız maddeler oluşudur. Öte yandan Uygurlar’dan günümüze ulaşan önemli eserler bulunmaktadır. Doğu Türkistan’da bulunan el yazmaları, belgeler ve kitaplar Uygurların çok yüksek bir medeniyete sahip olduğunu göstermektedir. Uygur kültüründen günümüze erişen risale* Uygurların kültür ve edebiyatında önemli bir yer tutmaktadır. ‘Temelde sözlü gelenek ve kaynaklardan beslenen risale yazma geleneğinin çok yaygın olduğu Uygurlarda, geleneksel mesleklerin ve bunların yasası olarak tanımlayabileceğimiz risalelerin sayısı belli değildir. Uygurların “risale” olarak adlandırdıkları kitaplar, genellikle 13 cm uzunluğunda, 9 cm genişliğinde ve daha çok cepte taşınacak nitelikteki el yazmalarıdır. Bunlar çiftçilik, tüccarlık, ağaç oymacılığı, çobanlık, sepetçilik, çömlekçilik, dericilik, aşçılık gibi mesleklerin ortaya çıkışını, mesleğin pirlerini, mesleği icra edenlerin uyması gereken kuralları ve icra sırasında okunması gereken ayet ve duaları içerir.’⁶⁶

⁶⁵ Nazan ERKMEN, **Modernleşmenin Tasarımı**, 12

⁶⁶ Adem ÖGER, Nuriman KAŞGARI, **Uygurlarda Risalecilik Geleneği ve Rengrizlik Risalesi**, 41

*“Birkaç yapraktan veya nihayet bir iki formadan ibaret küçük kitap, kitapçık.”, TDK sözlük.



Görsel 5.3 Uygur İşi Kış Botları

1860'ların sonlarında İngiliz kâşif ve diplomat Robert Shaw'a hediye edilen Uygur işi kış botları. Dünyanın en eski halk müzesi Ashmolean- İngiltere'de sergilenmektedir.

Türklerin Anadolu'ya geçişleriyle beraber bezeme sanatı, minyatür, ebru, hat (güzel yazı) gibi kültürümüzün bir parçası haline gelmiş sanat dalları ortaya çıkmıştır. Türk grafik tasarımı da bu sanat dallarından etkilenmiştir. Dünyaca ünlü hat ustalarımızdan Emin Barın'ı (1913-1990) buna örnek gösterebiliriz.



Görsel 5.4 Emin Barın

Türk Minyatürü yüzyıllarca savaş, tören, günlük yaşam ve deneysel çalışmaları geleceğe aktarmak amacına hizmet etmiştir. Selçuk Türkleri tarafından 12. yy.da Bağdat'ta açılan minyatür okulu 14. yy. kadar eğitim vermiştir. İlk başlarda Uygur resminden etkilenen Türk minyatür sanatı 14. Yy da Çin (Moğolistan bölgesi) minyatüründen de alıntılar yapmıştır. 15. yy da Mavera-ün-nehr'de (Türkistan) yaşadığı sanılan ve o bölgenin tüm karmaşık kültürel yapısını çizdiği minyatürlere aktaran Mehmet Siyah Kalem dünyaca bilinmektedir. “Selçuklular döneminde, köklü bir temele sahip olan esnaf ve zanaatkârlar topluluğu, Osmanlı döneminde de bu özelliklerini sürdürmüşlerdir: Göçebe Türklerin köklü deri sanatları, Osmanlı'nın en

yüksek dönemlerinde kendisi de bir saraç olan Ahi Evran tarafından kurulan Ahilik kurumu ile mükemmel bir seviyeye



Görsel 5.5 Mehmet Siyah Kalem Minyatürü, Mavera-ün-nehir, 15. yy (tahminen)

ulaşmıştır. Ahilik hem inanç ve hem de esnaf ve sanatkârların bağlı olduğu üretim düzeni kurumudur.”⁶⁷ “Ahiliğin esnaflar arası özgün bir örgütlenme modeli olduğu konusunda Prof. Neşet Çağatay, ‘Bir Türk Kurumu Olan Ahilik’ adlı yapıtında ‘Gerçekten de meslekî-ahlakî bir örgüt olan ahilik, Anadolu’ya özgü bir kuruluştur... Şu gerçektir ki bu teşekkül, toplum içinde yaşamak isteyen insanoğlunun zaruretler ve ihtiyaçlar karşısında yarattığı sosyal, ekonomik, kültürel, siyasal ve suel (sual edilir) bir eserdir. Türk dehasının yarattığı evrensel bir eser...”⁶⁸ diye nitelemiştir.

Türk Sanat Eğitimi’nin kökleri, Osmanlı Devleti’ne kadar uzanmaktadır. Osmanlı Lale Devri ile beraber batıdan esinlenmeye başlamıştır. Bunun beraberinde ilk Türk matbaası kurulmuş, sanat ve bilim koruma altına alınmıştır. 1795’de kurulan Mühendishane-i Berri Hümayun, Türk sanat tarihi için çağdaş ve batı anlayışına uygun ilk eğitim kurumu olmuştur. Bu ve sonradan açılan benzeri okullar batı anlayışında resim yapan ilk sanatçıların yetiştiği eğitim kurumları olmuştur. Yeniçeri ocağı kaldırıldıktan sonra Sultan II. Mahmut o dönemlerde görsel bir bilgi kaynağı haline gelen resime ve ‘Mühendishane’deki resim dersine daha çok önem vermiştir.⁶⁹ Yetenekli gençler eğitim için Avrupa’ya gönderilmiştir. Okul müdürü Bekir Paşa okulun gelişimi için çalışmış ve taş baskı, bakır-oyma gibi sanatların tanınması için

⁶⁷Necdet SAKAOĞLU, Nuri AKBAYAR, **Derinin Anadolu'da Bin Yıllık Öyküsü**, 56

⁶⁸Neşet ÇAĞATAY, **Bir Türk Kurumu Olan Ahilik**, 44;

⁶⁹Adnan TURANİ, **Dünya Sanat Tarihi**, 663

çaba sarf etmiştir Grafik sanatının bir dalı olan karikatür II. Meşrutiyet ile yeniden doğmuş ve gelişmiştir. İlk karikatür sanatçılarımızdan “Ali Fuat Bey”, 1908’de ilk karikatür dergisi “Karagöz’ü” kurmuştur. 1883 yılında Osman Hamdi Bey müdürlüğünde Sanayi-i Nefise Mektebi’nin kurulması ile çağdaşlaşma sürecindeki Batılı resim eğitimi sivilere verilmeye başlanmıştır. Sanayi-i Nefise Mektebi’nde sanat eğitimini o yıllarda yabancı öğretmenler yürütmüştür. Warnia Zarzecki desen, Alexandre Vallauray temel eğitim, Mimarlık bölümünde Philippe Bello ve Salvatore Valeri yağlıboya tekniği ile yapılan çalışmaların eğitimini vermiştir. Ayrıca ilk yıllarda yalnız erkek öğrenciler okula kabul edilmiştir.⁷⁰ Fakat değişen şartlar ile 1 Kasım 1914 yılında, eğitime başlayan İnas Sanayi-i Nefise Mektebi isimli okul, ressam Mihri Müşfik Hanım’ın aracılığı ile kadınlara sanat eğitimi vermeye başlamıştır.⁷¹ Osmanlı tarihinde, ilk defa kadınlara sanat okuma hakkı bu vesileyle verilmiştir.

5.4. Yaratıcı Eğitim Metodlarının Tasarıma Etkileri

James Vargiu’ya göre görsel sanatın, sanatçının dünyayı gördükleri gibi düşüncelerini, fikirlerini ve duygularını başkalarına aktardığı kendi dil sistemi vardır. Önce resim olarak tecrübe edilmiş ve daha sonra sanat dili formunda kodlanmış, bu ikili formdaki dünya hakkında bilgi, orijinal sanat eserleri üretmek için yaratıcı hayal gücü ile işlenmiştir. Görsel sanatın dili ve yaratıcı işleme teknikleri, örneklerle ve öğretimsel uygulamalarla sunulmakta, böylece öğrenciler, sadece sezgiyi değil, aynı zamanda iradeyi de üretebilmektedirler. Vargiu öğretmenler için hazırladığı rehberde şunları göz önünde bulundurmaktadır:

- Sanatta özel yeteneklere sahip yaratıcı bireylerin kendilerini nasıl tanıyacaklarını ve tanıyabileceklerini bilmek, potansiyellerinin başarısını en üst düzeye çıkarmak için rehberlik edilebilir,
- Yaratıcı hayal gücünü süreç ve beceri olarak kavramak, yetenekli bireylere sanatta gelişmeleri için araçlar sağlayacaktır,
- Zihinsel imgeler, bir dilde veya başka bir dilde simgeleştirilmelerinden önce en erken bilgi kaynağını oluştururlar,

⁷⁰Sezer TANSUĞ, *Sanat Tarihi Yazımı ve Eleştirisi*, 104-110

⁷¹istanbulkadınmuzesi.org, erişim: 12.05.2019

- d. Görsel sanatın, önce zihinsel imgelerden türetilen kendi dilleri vardır ve tıpkı bir kişinin kelimelerin dilini öğrenip kullandığı gibi sanatçı sanat dilini üretken ifadede öğrenir ve kullanır,
- e. Bireylere her türlü bilgiyi işlemek için yaratıcı hayal gücü kullanma öğretiler ve sanat eseri-görüntü orijinal eserler üretmek için ilişkilidir,
- f. Öğrenci sanatının değerlendirilmesi açısından geri bildirim, sanat yeteneğini geliştirmek ve yönlendirmek için gereklidir.⁷²

Finnigan (2009), yaratıcı bir kariyerde gelecek güvensizliğinden dolayı aile ve arkadaşlardan gelen desteğin ayrıca önemini vurgular. Grafik tasarım eğitiminde Batı'nın yaratıcılık fikri öncelikle Doğu toplumları ve ilkeleriyle karşılaştırıldığında içerikte farklılık gösterir. Williams'a göre (1961) eğitim, öğrenciler arasında yaratıcılığı teşvik etmeyi amaçlar. Benzer şekilde, Williams, R. (1961) yaratıcılığın, kültürel ve insani öğrenme deneyimleri ile toplumda yaşanabileceğine savunur. Günümüz gelişmiş ülkeleri siyasi ve ekonomik çalışmalara ek olarak sanat eğitiminde; kişisel yerel ve kültürel özellikleri dikkate alarak dil ve duygu birliğine yönelik çalışmalar yapmaktadırlar. 1988 yılında İngiltere'de ve ardından 1989'da tüm Avrupa'da başlayan eğitim reformu hareketleriyle, sanatı kullanarak eğitim, sanatı iyileştirmek için eğitim, sanat için eğitim, sanat ve hobi kavramları önem kazanmıştır. Avrupa Konseyi Sanat Eğitimi Çalışma Grubu, sanat eğitiminin kalitesini artırarak ortak bir dile ulaşmak için bazı kararlar almıştır. Bu kararlar doğrultusunda yapılan reformlar bugün Avrupa genelinde artan eğitim kalitesiyle sonuçlarını belirgin bir şekilde göstermektedir.

Tasarımcıların yaratıcı ve eleştirel düşünmemesi başarıyı etkilemektedir. Öğrencilere problem çözme, eleştirel ve yaratıcı olarak düşünme fırsatı vermek öğrencileri okul dışındaki tasarım çözümleri için daha iyi cevaplar bulmaya zorlar. Öğrencilere tasarladıkları malzemeyi tanıma şansı verilerek, devamında hazırladıkları projelerle konuya vakıf olmaları sağlanır. Böylece yapım aşamasını tecrübe ederek tasarımla ilgili bir problemi çözmek için en iyi yöntemin ne olduğuna karar verme yetisini kazanırlar. Tüm yaratıcı eylemler gibi sanatsal yaratıcılık da kendiliğinden olmayıp, kalıcı ve sürekli sanatsal öğrenmeler ile gerçekleşir. İnsanlar nasıl öğreniyor

⁷²James VARGİU, **Eğitim ve Psikosentez: Öğretmene Bir Uygulama**, 46

sorusu, çağımızda öncelik kazanmaya başlamıştır. Klasik eğitim öğretmen, öğrenci ve bilgi üçgeninde hareket ederken öğrenciye aktif bir rol vermez. Eğitimde Yapılandırmacı Yaklaşım üzerine Bednar, Cunningham, Duffy-Perry ve Jonassen'in yaptıkları araştırmalara göre, bilgi bir dış kaynaktan bireye doğrudan aktarılamaz; bilgi birey tarafından aktif bir şekilde yapılandırılır. Bu durumda öğreten, bilgiyi aktaran konumunda bir öğretmen değil, öğrenenin/öğrencinin öğrenme yollarını keşfedeceği, bilgiyi kendi inisiyatifi ile üreteceği ortamlar hazırlayan bir koç olarak öğrenme sürecine katkıda bulunur. Yapılandırıcı öğrenme kuramının eğitimde yeni bir paradigma olarak son yıllarda yeni arayışlara yol açmasına karşın, aslında yapılandırıcı öğrenme kuramının kökleri çok eskilere uzanır. Örneğin, Sokrat'ın öğrencilerinin kendi düşünme biçimlerindeki yetersizlikleri kendilerinin fark etmesini sağlayan ucu açık sorular sorduğu diyaloglarında yapılandırıcı yaklaşımın izleri görülebilir. Sokrat, Menon ile diyaloglarında cahil bir köleye ardarda uygun sorularla içten bir sorgulama yaptırarak Pisagor teoremini oluşturmasını sağlar.⁷³

Yapılandırmacı öğrenme kuramı, öğrencilerin kendileri için bilgi oluşturma fikrini ifade eder. Her öğrenen bireysel olarak (ve sosyal olarak), öğrendiği gibi anlam oluşturur. Anlam oluşturmak öğrenmek demektir. Öğrenmeyi düşünmede öğretilecek konuya değil öğrenciye odaklanılmalıdır. Bu görüşün çarpıcı sonuçları iki yönlüdür;

- a. Öğrencinin veya öğrenenlerin yaşadığı deneyime atfedilen anlamdan bağımsız bir bilgi yoktur.
- b. Bilginin öğrenci tarafından nasıl yorumlandığı esastır. Bu aynı zamanda bizi daha yaratıcı ve yeni yorumlara yönlendirir

Baskın olan yön bireyin daha kolay gelişebileceği alandır. Gardner'ın ortaya koyduğu çoklu zekâ kuramına göre insan beyni modüler bir yapıdadır. Sayısal beceriler nasıl zekâ belirtisi ise, çizim, renk kullanma, nota, ritim ve benzeri beceriler de zekâ belirtileridir. Eğitim sistemleri, bireylerin aynı düşünüş tarzlarına sahip olmadıklarını dikkate almalıdır. Gardner'ın belirlediği ölçütlere göre uzamsal görsel zekâ sanatla ilgili zekâdır. Uzamsal zekâ, üç boyutlu nesnelere şekil ve görüntüsünü hayal edebilmeyle, nesneyi görmeden zihinde canlandırma ve ayrıntılarıyla

⁷³ <https://pdfs.semanticscholar.org/1c75/083a05630a663371136310a30060a2afe4b1.pdf> Erişim Tarihi: 22.03.2019

görebilmeye ilintilidir. Nesneyle ilgili yorum yapma, yaratıcı fikirler üretebilme ve ifade edebilme yetisine sahiptir. Görsel düşünme, form özelliklerini çözebilme, boyama, şekil verebilme gibi davranışları kapsar. Grafik tasarımcılar, mimarlar, ressamlar, heykeltıraşlar, mucitler, mühendisler, fotoğrafçılar, haritacılar ve şehir planlamacılar bu tür zekâyı kullanır. Sanatsal zekânın belirlenmesi, yönlendirilmesi ve geliştirilmesinde eğitim öğretim önemli bir faktördür. Bireyin doğru seçilen bir sanat dalında yeterlik kazanması, o kişinin zihninin en geniş anlamda kullanılması demektir.⁷⁴

Eser oluşturma sürecinde duyguların yanında bilişsel düşünme vardır. Bu süreç bireyin yeteneklerinin, yaşamla, çevresiyle bağıntılı biçimlenmesini sağlarken, eleştirme, denetleme ve yargılama yetilerini de geliştirecektir. Zekâ ve yaratıcılık birbirinin tamamlayıcısıdır. Yaratıcılık insan yeteneğinin aşama sıralamasında en üst basamağıdır. Bilgiler arasındaki ilişkiler ve bağlantılarla gerçekleşir. Günümüzde gelişmenin sadece bilgi aktarımı ile ezbere dayalı değil, zekâyı ve yaratıcılığı geliştiren eğitim süreçleriyle mümkün olacağı kabul edilmektedir. Ezbere dayalı eğitim edilgen, geleneksel olanı kabullenen, değişime açık olmayan bireylerle gelişmemiş bir toplumsal yapının devamını sağlar. Bu nedenle hazırlanan eğitim süreçleri, gelecek adına değerler üreten, yaratıcı bireyler yetiştirmeye yönelik olmalıdır.⁷⁵ Öyleyse insanı bilgi, duygu ve davranış boyutlarıyla bir bütün olarak değerlendiren sanat eğitimine her yaş grubunda gereken önem verilmelidir. Çünkü sanat eğitimi alan birey dünyayı anlamlı yaşamakta, maddeyi değiştirerek yeniden biçim vermektedir. Yeniden biçim verebilmek tek boyutlu bir eğitimle mümkün değildir.

Eğitim ile beraber görsel algı yeteneğini geliştiren birey, varlığı sadece dış görünümüyle algılamaz, varlıklar arasındaki ilişkileri sorgular, varlığın görünmeyen değerlerini hisseder ve bu değerler üzerinden yeni ve anlamlar çıkarır. Sezgi, akıl yürütmenin tersine, bir şeyi doğrudan algılayıp kavramadır. Aracısız gerçekleşen anlama ya da bilmedir. Çıkarıma dayanmaksızın, dolaysız bir biçimde bilgiye ulaşmadır. Başka bir deyişle önermeler kullanmadan, doğrudan ya da aracı kullanmaksızın düşünce sistemi oluşturan, bütünü bir kerede kavrayan, öze dolaysız

⁷⁴Olca KIRIŞOĞLU, *Sanatta Eğitim*, 53

⁷⁵Ayla ERSOY, *Sanat Eğitiminin Genel Eğitime Katkısı*, 274

bir biçimde ulaşan, bütünlüğü kavrayan içten duyma yoludur. Psikolojide ise öngörü veya iç görü olarak tanımlanan sezgi, basit ve gerçek sezgi olarak ikiye ayrılır. İlham olarak adlandırılan basit sezgi, ihtiyaca göre veya ihtiyaç olmadan gelebilir. Sanatsal davranışlarda yönlendirici olabilmektedir. Aklın, duyguların birlikteliğiyle gerçekleşir. Gerçek sezgi ise aracısız ve genellikle uyanıkken, bir nedene bağlı veya neden yokken gelebilir. Bilgi açısından ham sezgi ve olgun sezgi olarak ikiye ayrılır. Ham sezgi işlenerek aktarılır, olgun sezgi olduğu gibi aktarılır. Yaratıcı süreci güçlü kılan bir karakteristiği sadece araştırılan alanın bilgisi ve anlaşılması değil ama aynı zamanda mevcut bilgi ile sorgulama ve sınırlamama isteğidir. Öğrenciler, kendi anlayışlarını formüle etmelerine yardımcı olmak için yerleşik bilgiyi nasıl sorgulayabileceklerini veya ona nasıl meydan okuyabileceklerini anlamalıdır. Hayal gücü burada önemli rol oynar. Kişi düşünmek istediği bilgiye sahip olmadıkça yaratıcı düşünemez. Yaratıcılık bilgi arasındaki dengeyi ve kendini bilgiden özgürleştirmeyi temsil eder.⁷⁶

Öğrenmeyi derinleştirmek için yaratıcı düşünce keyifli olmaktan ziyade yüzeysel bir aktivite olarak içeriğin anlaşılmasında temellendirilmelidir. Öğrencilerin yaratıcı olmaları istenen malzemeyi iyi anlamaları çok önemlidir. Yaratıcı pratik, onun yerine geçmeyi değil temel becerileri geliştiren çalışkan ve kasıtlı bir uygulama gerektirir. Olgusal bilgiyi hatırlamanın, yaratıcı süreçlere girmediği düşünülebilir. Aslında, akıl haritalarına bakıldığında yaratıcılığın bilgi hatırlamada çok yardımcı olduğu ortaya çıkar. Eğer öğrencilerden yaratıcı alışkanlıkları ve becerilerini sergilemeleri beklenmiyorsa, öğrenciler yönlendirilmeye ihtiyaç duymaktadır.

Mihaly Csikszentmihalyi'ye göre, (2002) daha geniş öğrenme hedeflerine yönelik yaratıcı etkinliğin öğretmenler ve öğrenciler tarafından net bir şekilde anlaşılması gerekir. Yaratıcı bir alışkanlığa sahip olmak yaratıcı davranma eğilimi yaratır. Csikszentmihalyi, hem disiplinli olmaya devam ederken hem de oyuncu bir tutuma sahip olmanın önemini vurgulamaktadır. Oyun mümkün olduğunca düşünce

⁷⁶ Rudolf ARNHEİM, **Görsel Düşünce**, 110-146

yelpazesini genişletmek için kullanılmalıdır. “*Yaratıcı aktivite, öğretmen ve öğrencinin aynı bireyde bulunduğu bir tür öğrenme sürecidir.*”⁷⁷

Roger Sperry, 1981 yılında Nobel Fizyoloji ve Tıp Ödülü'nü kazanmıştır. Çalışmalar, beyindeki sol ve sağ yarım kürelerin farklı görevlerde uzmanlaştığını göstermiştir. Beynin sol tarafı normalde analitik ve sözlü görevlerin yerine getirilmesinde görev almaktadır. Sol taraf sağ taraftan çok daha iyi konuşur, sağ taraf ise örneğin mekan algısı görevlerini ve müziği önemser. Sağ yarım küre, bir harita oluştururken veya otobüs terminalinden evinize nasıl gideceğinize dair talimatlar verirken kullanılır. Sağ yarım küre, yalnızca ilkel kelimeler ve ifadeler üretebilir, ancak dile duygusal bağlamda katkıda bulunur. Sağ yarım kürenin yardımı olmadan, örneğin "kuş" kelimesini okuyabilirsiniz ancak ne olduğunu hayal edemezsiniz.⁷⁸

5.5. Bir Tasarım Eğitimi Modeli: Cranbrook Sanat Akademisi ve Lorraine Wild

Amerika Birleşik Devletleri'nin mimarlık, sanat ve tasarım alanında önde gelen okullarından biri olan Cranbrook Sanat Akademisi, 1922'de kurulan okulun bir parçası olarak 1932'de eğitim vermeye başlamıştır. Okul, ‘Arts and crafts’ (Sanat ve Zanaat) hareketinden tasarım uygulamalarını ve teorileri birleştiren uluslararası stillere kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Eğitimde çıraklık yöntemi kullanılan okulda küçük bir grup öğrenci, genellikle 10 ila 16 (on bölüm için toplam 150 öğrenci), okulda yaşayan (artist in residence) tek bir sanatçı himayesinde eğitim görmektedir. Günümüzde okul, aynı anlayışla sadece yüksek lisans eğitimi vermektedir.

New York Times Cranbrook Sanat Akademisi için çağdaş Amerikan tasarımını en çok etkileyen okul olarak bahsetmiştir. Cranbrook Sanat Akademisi işleri 1983 yılında “Amerika'da Tasarım: Cranbrook Bakışı 1925–1950” adı altında Avrupa'nın tüm büyük müzelerinde sergilenmiştir.

Lorraine Wild 1945'te Kanada'da doğmuştur. 1975'de, Katherine and Michael Mc Coy'un tasarım dersleri verdiği Cranbrook Sanat Akademisi grafik tasarımı

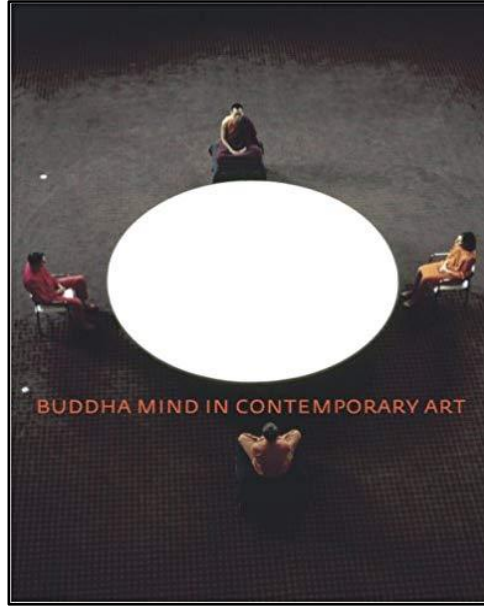
⁷⁷ <https://positivepsychology.com/mihaly-csikszentmihalyi-father-of-flow/> Erişim Tarihi 04.06.2019

⁷⁸ <https://educationalgames.nobelprize.org/educational/medicine/split-brain/background.html> Erişim Tarihi 11.06.2019

bölümünden mezun olmuştur. Cranbrook'ta tasarım bölümü başkanı, Katherine Mc Coy himayesi altına savaş sonrası modernizmin yeni ızgara sistemi ve seyrelmiş formlarını ayırmaya ve bozuk iletişimlerden yorulmuş daha duyarlı gözükten kolajlar yaratmaya başlayan ilk tasarımcılardan biridir. Grafik tasarım tarihi üzerine Yale'de master yapmıştır.

Wild, özellikle sanatçılar, mimarlar ve müzeler ile görsel olarak çok özel kitaplarda uzmanlaşmıştır. Daniel Libeskind, John Hedjuk, Mike Kelley, Richard Tuttle, Bill Viola, Morphosis ve daha birçoklarının çalışmaları hakkında ödülü yayınlar tasarlamıştır. Çalışmalarında paylaştığı herhangi bir işareti en çeşitli yazı tiplerini, farklı mizanpajları, garip görüntüleri ve yoğun metin gövdelerini bile sayfadaki diğer öğelerle içsel ve mantıksal bir ilişkiye bağlayan bir akış duygusuna sahiptir. Lorraine Wild 1983 yılında The Design Journal'da yayınlanan Grafik Tasarım Hakkında Birkaç Sorudan Fazlası, "More Than A Few Questions About Graphic Design Education" makalesi ile Amerikan grafik tasarım eğitiminde yeni bir dönemin başlamasına sebep oldu. California Sanat Enstitüsü'nde grafik tasarım programı direktörü iken deneysel, kavramsal ve biçimsel gelişim yoluyla anlam ifade etme sürecini vurgulayan grafik tasarım eğitimi için yeni bir model geliştirdi ve uygulamaya soktu. Etkin bir eğitimci modeli vardı ve 'Genç tasarımcıların üzerindeki sorumluluk yıldız olmak, usta olmak veya evrensel bir satıcı olmak değil aksine iletişim sürecine katılarak yardımcı komplocu, yardımcı yazar ya da belki de yazar-tasarımcı olmaktır.' fikrini savunmuştur. Program, öğrencileri kişisel ve duygusal deneyimlerini çalışmalarında kullanmaya teşvik ederek modernist grafik tasarım metodolojisine meydan okumuştur. Wild, hazırladığı listenin genel olarak grafik tasarım eğitimi ile ilişkili temel becerilere eklenmesini öneriyordu: Öğrenmeyi öğrenme, yazmayı kullanmayı öğrenme ve kavramsal gelişimi kolaylaştırma, sözlü ifadeye, retorik ve hikaye anlatımına daha fazla önem verme, film ve film kurgulamayı anlama, oyunların hikayeleri ve yapılandırılması gerçek ve benzetilmiş kamusal ve özel alanlarda sosyal, kültürel ve işlevsel imkanların anlaşılması, işbirliğini, takım çalışmasını ve fikir birliğini kullanarak oluşturma ve girişimciliği teşvik etmek için gerçeküstücülüğü kullanma listeyi oluşturan temel esaslardı.⁷⁹

⁷⁹ <https://www.aiga.org/medalist-lorrainewild> Erişim Tarihi 17.05.2019



Görsel 5.6 Lorraine Wild, Buddha Mind in Contemporary Art kitap kapağı 2004

Tasarım eğitiminde stüdyo kültürü, yürütücünün yarattığı diyalog ortamı ile öğrenme sürecine katkıda bulunduğu için tam da yapılandırıcı öğrenme kuramı ile üst üste düşer. Lorraine Wild'ın vurgulamak istediği 'öğrenmeyi öğrenme' de aslında bu konuyu işaret etmektedir. 1985 yılında Cal Arts'da öğretmeye devam ederken aynı zamanda Hollanda-Maastricht Jan Van Eyck'de proje sorumlusu olarak çalışmıştır. Lorraine Wild 2006'da, etkili ve ilham verici bir tasarımcı, yazar, tarihçi ve tasarım öğretmeni olarak, AIGA Altın Madalyasını almaya hak kazanmıştır.

5.6. Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking)

İçinde bulunduğumuz 4. Sanayi Devrimiyle nesnel internet, robotiks, sanal gerçeklik ve yapay zeka gibi teknolojiler ve trendleri yaşama ve çalışma biçimimizi iyi ve kötü yönde etkilemektedir. 1960'lardan itibaren yaratıcılık ve tasarım üzerinde ciddi araştırmalar yapılmış ve gelecekteki karmaşık problemlerin ancak bu yolla çözülebileceğine dair bir fikir geliştirilmiştir. Bu fikir **Tasarım Odaklı Düşünme** dir.1960'larda Amerika Birleşik Devletleri'nde başlanan tasarımı bilimselleştirme çalışmaları tasarımın süreçlerini ve metodolojisini anlama çabasıdır. Amaç, tasarımın nasıl çalıştığını anlamak bilimsel metodoloji ve süreçleri uygulayarak, tasarım alanı dışında bir bilim geliştirmektir. İlk olarak radikal teknoloji uzmanı Buckminster Fuller insan ve çevre sorunlarının siyaset ve ekonomi ile çözülemeyeceğini bu sorunlarla başa çıkabilmek için bilime, teknolojiye ve rasyonalizme dayalı bir tasarım bilim

devriminin kaçınılmaz olduğunu vurgulayarak, dikkatleri tasarım düşüncesine çekmiştir.⁸⁰

1973'te tasarım teorisyenleri Horst Rittel ve Melvin Webber, planlama ve sosyal politika problemlerini ele almanın karmaşıklıklarına ve zorluklarına dikkat çekmek için lanetlenmiş sorunlar 'wicked problems' terimini kullandılar. Matematik ve satranç gibi mantıkla çözülebilen "iyi" sorunların aksine, kötü planlama teknikleriyle ortaya çıkan bu sorunlar hem amaç hem de çözüm açısından açıklıktan yoksundular. Özellikle, Rittel, 'acımasız-karmaşık (belalı) sorunlar' ile başa çıkmada tasarım metodolojilerinin uygulanmasına ve zamanın birçok tasarım uygulayıcısı ve akademisyeninin çalışmalarında nasıl etkili olduklarına odaklanmıştır. Tarif edilen 'acımasız-karmaşık sorunlar' Tasarım Düşüncesi'nin merkezinde yer almaktadır, çünkü insanlar üzerinde derin bir anlayış kazanmayı amaçlayan, işbirlikçi bir metodoloji gerektiren karmaşık ve çok boyutlu sorunlardır.

Bilgisayar bilimcisi ve Nobel ödüllü Herbert A. Simon, 1969'daki Yapay Bilimler adlı kitabında tasarımdan bir bilim ya da düşünme yolu olarak bahseden ilk kişiydi. Bu kavram aynı zamanda Emeritus Makine Mühendisliği Profesörü Robert H. McKim'in 1973 tarihli, Görsel Düşüncede Deneyimler adlı kitabında da yer aldı. Herbert Simon, Tasarım Düşüncesinin ilkeleri olarak kabul edilen birçok fikre katkıda bulundu. Şu anda tasarımın ve girişimcilik sürecinin çekirdeğini oluşturan gözlem yoluyla hızlı prototipleme ve test etme gibi kavramlar üzerinde durdu. Çalışmalarının büyük bir kısmı yapay zekanın gelişimine ve insan düşünce biçimlerinin sentez edilip edilemeyeceğine odaklandı. Sanatçı-mühendis olarak nitelendirilen Robert H. Mc Kim ise, daha çok görsel düşünmenin olayları anlama ve sorunları çözmeye yeteneğimize olan etkisine odaklandı. Mc Kim'in kitabı, daha bütünsel bir problem çözme biçimi oluşturmak için sağ ve sol beyin düşünme modlarını bir araya getirmeye vurgu yaparak sorunları çözmek için görsel düşünme ve tasarım yöntemlerinin çeşitli yönlerini ortaya koydu. Kitabında tartışılan fikirler Tasarım Düşünme Metodolojisinin temelini oluşturdu.

⁸⁰Nigel CROSS, **Designerly Ways Of Knowing: Design Discipline Versus Design Science**, 50

1982'de Nigel Cross, tasarımcıların seminal makalesinde problem çözmenin doğasını tartıştı. Cross 1982'deki "Tasarımcı olarak bilme biçimleri" adlı makalesinde tasarımcıların problem çözme yöntemini gündelik hayatımızda geliştirdiğimiz tasarımla ilgili olmayan problem çözümleriyle karşılaştırdı. Birleşik Krallık, Sheffield Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde profesör olan Bryan Lawson, aynı belirsiz sorunu çözmeye çalışırken bilim adamları ve mimarlar tarafından kullanılan karşılaştırmalı yöntemlere bakan bir dizi testten elde edilen düşünceleri araştırdı. Lawson lisansüstü mimarlık öğrencileri yani ("tasarımcılar") ve lisansüstü bilim öğrencileri ("bilim adamları") üzerinde bir dizi test yaptı. Her grup için, renkli bloklar düzenlemekle ilgili bir problem ortaya koydu. Lawson, bilim adamlarının mümkün olan her blok kombinasyonunu sistematik olarak keşfetme eğiliminde olduklarını, optimum blok düzenlemeleri üretmek için izlemeleri gereken temel kural hakkında bir hipotez oluşturma eğiliminde olduklarını fark etmiştir. Başka bir deyişle, bilim adamları problem odaklı problem çözümleridir. Diğer taraftan, tasarımcılar hızlı bir şekilde çok sayıda renkli blok düzenlemesi oluşturma eğiliminde olmuş, daha sonra sorunun gereksinimlerini karşılayıp karşılamadıklarını görmek için test etmişlerdir. Tasarımcılar, çok sayıda çözüm üretmeyi ve işe yaramayanları ortadan kaldırmayı seçen çözüm odaklı problem çözümleridir.⁸¹

Harvard'daki Kentsel Tasarım Programları Direktörü olan Peter Rowe, 1987'de Mimarlık Tasarımcısı'nın görevini soruşturmanın objektif yolla nasıl ele aldığına odaklanan Design Thinking (Tasarım Odaklı Düşünme) adlı kitabını yayınlamıştır. Kitapta tasarım düşüncesinin sınırları çizilmeye çalışılmış ve sorgulamanın yapısı ve odağı üzerinde durulmuştur. Tasarım Odaklı Düşünme zaman içinde çeşitli uzmanlık alanlarına doğru yolculuk etmiştir.

1991'de IDEO (Tasarım Ajansı), Stanford Tasarım Okulu'nda geliştirilen çalışmalar için modellenen tasarım sürecini oluşturmuş ve sergilemiştir. IDEO, Tasarım Düşünce'sini bir akım haline getiren şirketlerden biri olarak kabul görmüştür; Yıllar boyunca kendi müşteri dostu terminolojilerini, adımlarını ve araçlarını geliştirerek, tasarım metodolojisinde eğitim görmemiş olanların süreci hızla ve kolayca yönlendirmelerini sağlamıştır.

⁸¹ Bryan LAWSON, **How Designers Think**, 33-47

1992'de, Carnegie Mellon Üniversitesi Tasarım Bölümü Başkanı Richard Buchanan, Tasarım Düşüncesinin kökenlerini tartışan 'Tasarım Düşüncesinde Acımasız-Karmaşık Sorunlar' adlı makalesini yayımlamıştır. Burada kastedilen sadece mantıkla çözülmesi imkansızlaşan 'acımasız-karmaşık sorunlar'dır. Makalede, bilimlerin Rönesans'tan sonra zaman içinde nasıl geliştiğini ve kullandıkları uzmanlık süreçlerinde nasıl resmileştiğini, birbirlerinden giderek daha fazla nasıl uzaklaştığını tartışmıştır. Tasarım Düşüncesinin, uzmanlık alanı olan bu bilgi alanlarını bütünleştirmenin bir aracı olarak oluştuğunu, böylece karşılaştığımız yeni sorunlara bütüncül bir bakış açısıyla birlikte nasıl uygulanabileceklerini açıklamıştır.⁸²

5.6.1. Tasarım Odaklı Düşünme Kavramının Temel Unsurları

Tasarım Düşüncesi, sorunları yeniden tanımlamak, kullanıcıyı anlamaya, varsayımlara meydan okumaya ve başlangıçtaki bakış açımızla hemen göze çarpmayacak alternatif strateji ve çözümleri belirlemek amacıyla kullanılan tekrarlamalı bir süreçtir. Tasarım Düşüncesi problemleri çözmede çözüme dayalı bir yaklaşım sunar. Bu uygulamalı yöntemlerden oluşan bir koleksiyonun yanı sıra, bir düşünme ve çalışma şeklidir. Tasarım Düşüncesi, ürünleri veya müşterileri anlamak üzerine kuruludur. Kullanıcıya duyulan empati, gözlemlene ve geliştirmeye yardımcı olmayı amaçlar. Tasarım Düşüncesi sorgulama sürecinde bize yardımcı olur: sorunu sorgulamak, varsayımları sorgulamak ve sonuçları sorgulamak gereklidir. Tasarım Düşüncesi, kötü tanımlanmış veya bilinmeyen sorunların üstesinden gelmede, sorunu insan merkezli yöntemlerle yeniden çerçevelemek, beyin fırtınası yaparak birçok fikir oluşturmak, prototip üretmek ve testlerde uygulamalı bir yaklaşım benimsemek için son derece yararlıdır. Ayrıca tekrarlanan denemeleri içerir: eskiz, prototip oluşturma, test etme, kavram ve fikir üretmek gibi. Günümüzde kullanılan Tasarım Düşünme sürecinin birçok çeşidi vardır: Ancak, Tasarım Düşüncesinin tüm çeşitleri çok benzerdir. İlk kez 1969'da Yapay Bilimlerde Nobel Ödülü alan Herbert Simon tarafından tarif edilen aynı prensipleri içerir. Stanford, d-school olarak da bilinen Dscale'in yaklaşımı Tasarım Düşüncesini uygulama ve öğretme konusunda ön

⁸² <https://medium.com/age-of-awareness/facing-complexity-wicked-design-problems-ee8c71618966>
Erişim Tarihi 12.062019

saflardadır. Tasarım Düşüncesinin d-school'a göre inovasyonu mümkün kılan bu beş uygulaması şunlardır:

Empati:

Kullanıcı ihtiyaçlarına ve bağlamına dair derin bir empatik anlayışın geliştirilmesidir. Empati, insan merkezli bir tasarım sürecinin merkezindedir. Empatizemodu: Tasarımın zorluğu bağlamında insanları anlamak için yaptığımız işler. İnsanların işlerini nasıl yaptıklarını ve nedenlerini, fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarını anlama çabasıdır. Dünyayı ve onlar için anlamını keşfetmektir. Tasarım yapılan kitlenin problemlerini anlayabilmek ancak görüşmeler yaparak, duyguları açarak, hikayelere ulaşarak mümkün olabilir.

Tanımlama;

Tasarım sürecinin tanımlama tavrı tamamen açıklığa kavuşturmak ve tasarım sürecine odaklanmakla ilgilidir. Tanımlama modunun amacı, anlamlı ve işlem yapılabilir bir sorun ifadesi oluşturmaktır. İçerik ve kullanıcı hakkında öğrenilenlerden yola çıkarak sorun tanımlanmaktadır. Tanımlama modu duygusaldır.

Fikir üretme, diyalog tabanlı konuşmalar yapma;

Bu süreçte radikal düşüncelerle beyin fırtınası yaparak, diğer düşünceleri araştırarak prototip oluşturmak için güç kazanılır. Kullanıcı için çözümler bulmak bu süreçte gerçekleşir.

Prototip: Deney yoluyla kabul edilen çoklu çözümlerin üretilmesi;

Eğer bir resim 1000 söze bedelse, bir prototip 1000 resime bedeldir. Bu anlayıştan yola çıkarak hemen üretmeye başlanır. Bir post-it, bant, etraftan bulunmuş objeler üretim için kullanılabilir.

Test:

Yapılandırılmış ve kolaylaştırılmış bir sürecin kullanılması. Kullanıcı prototipi denerken problem bir kez daha gözler önündedir ve empatiyi kolaylaştırmaktadır. Tasarım Odaklı Düşünme yöntemleri yaratıcı düşünmeyi arttırmak amaçlı dünyaca

ünlü bir çok şirket tarafından kullanılmaktadır. İlk uygulayıcılardan biri de Walt Disney'dir. Disney metodu kendi çalışma ortamına uygulayarak çok başarılı sonuçlar elde etmiş etmiştir. Ünlü oyuncak şirketi Lego da bu yöntemden yola çıkarak kendi yöntemini geliştirmiş ve dünya çapında workshoplar düzenleyerek bu yöntemi yaymaya çalışmıştır.⁸³

Tasarım Odaklı Düşünme, tasarımcıların karmaşık sorunları çözmek ve müşteriler için arzu edilen çözümleri bulmak için kullandıkları bir metodolojidir. Tasarım düşüncesi problem odaklı değildir, çözüm odaklı ve tercih edilen bir gelecek yaratmak için eyleme yöneliktir. Tasarım Düşüncesi, ne olabileceğinin olasılıklarını araştırmak ve son kullanıcıya (müşteri) fayda sağlayacak istenen sonuçları yaratmak için mantık, hayal gücü, sezgi ve sistemik akıl yürütmeyi kullanır. Tasarım odaklı düşünme üzerine geliştirilmiş pek çok yöntem vardır. (Bknz. Ek 5)

5.6.2. Tasarım Odaklı Düşünme'ye Dayalı Ders Örnekleri

Tasarım Düşüncesi ilk yaratıcı eğitim politikasıyla ünlü Stanford Tasarım Okulu'nda öğretilmeye başlanmıştır. Bugün Hasso Plattner Tasarım Enstitüsü olarak bilinen 'd.school', Tasarım Düşüncesinin gelişimini, öğretimini ve uygulanmasını kuruluşundan bu yana kendi ana hedeflerinden biri haline getirmiştir. Dünyada pek çok sanat okulu bu methodtan yola çıkılarak oluşturulmuş dersleri müfredatına almıştır.⁸⁴

Finlandiya Aalto Üniversitesi'nde, sanatsal ve tasarım etkinlikleri teknik alanlarda yapılan araştırmalarla yakından bağlantılıdır. Sanat temelli araştırmacıların çoğu yeni teknolojilere veya bunların gelişimine değil, sosyo-kültürel bağlamlarda sanat ve diğer teknolojilerin kullanımına odaklanmaktadır. Üniversite sözde imkânsız problemleri çözenin, insanların refahına katkıda bulunmanın ve daha geniş toplum üzerinde olumlu bir etkiye sahip olmanın yeni yollarını bulmayı amaçlar.

Tasarımda, teknik beceri, sosyal önem ve sanatsal ifadeyi destekleyen okul tasarımının kurulduğu, değiştiği ve ortaya çıktığı alanlar için vizyonerler eğitmeyi

⁸³ <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> Erişim Tarihi 12.06.2019

⁸⁴ <https://dschool.stanford.edu/programs/teaching-learning> Erişim Tarihi 14.06.2019

planlamaktadır. Diğer uluslararası okullarla sürekli işbirliği yaparak üst düzey araştırmalarla uzmanlığı yenileme ve sürdürülebilir, adil bir topluma ve çevreye sahip olma adına çalışmaktadır.

Amerika'nın köklü okullarından Stanford Üniversitesi'nde Tasarım Odaklı Düşünce metodundan yola çıkılarak verilen ders örnekleri şöyledir:

'Sağlıklı Davranışlar için Tasarım' dersi:

Tasarım bölümündeki 'Sağlıklı Davranışlar için Tasarım Dersi' de bunlardan sadece biridir. Bu dersin alınması okul tarafından 'gerekli' görülmüştür. Derste öğrenciler yemek yemek, hareket etmek, uyumak, düşünmek ve sosyalleşmek gibi günlük davranışlarımızdan kaynaklanan sorunları çözerek hayat kalitesini arttırmak üzerine yoğunlaşır. Bu derste pratik tasarım düşünme becerileri, alışkanlık değişikliği ve sağlıklı alışkanlık oluşumu için bir tasarım araç seti yaratmak amaçlanmaktadır. Bu dersin biri öğrenci ve diğeri de yine Stanford Üniversitesi'ne bağlı Tıp merkezince bulunan bir gönüllü olmak üzere iki objesi vardır.

'Toplumsal Alanda Tasarımcı' dersi:

Bu sınıf bireyler ve onların psikolojik olarak sağlıklı olmalarına odaklanır. Sınıf, öğrencilerin kendilerini ve işlerini nasıl algıladıklarını ve tasarım düşüncesini daha yaratıcı ve kararlı bir yaşam sürdürebilmek için nasıl kullanacaklarını inceler. Katılımcılar her hafta farklı bir kitabın bölümlerini okumaktadırlar ve daha sonra öğrenmeyi harekete geçirmek için tasarlanmış egzersizlere katılırlar. Buna ek olarak, kendi hayatlarındaki bir sorunu ortadan kaldırmak ya da daha önce hiç yapmadıkları bir şeyi yapmakla ilgili bir dönem projesi seçerler. İlk seansta katılım zorunludur; en fazla bir gün devamsızlık kabul edilebilir.

'Tasarım Düşünce Stüdyosu' dersi:

Bu ders karmaşık ve sonu bilinmeyen bir dünyada insanı merkeze alarak bu karmaşada gezinmek ve pozitif değişim sağlamak için bir dizi araç, yöntem ve beceriler sunmaktadır. Tasarım Düşünce Stüdyosu, gerçek dünya projeleri, sürükleyici alan çalışması ve üniversite çapında destek verilen takım arkadaşlığının derin işbirliği sayesinde insan merkezli tasarım sürecini geliştirmeye yardımcı olmaktadır. Sınıf

proje tabanlı ve yeni iş alışkanlıkları benimsemeyi vurgular. Derslere katılım, problemlere yeni yaklaşım yolları denemek ve başkalarının öğrenmesine katkıda bulunmak zorunludur. Amaç tasarım yeteneklerini deneyimlemek, tartışmak ve geliştirmektir.⁸⁵

Anlam karmaşalarında gezinmek, başkalarından öğrenmek (bilgi paylaşımı), bilgiyi sentezlemek, hızlı bir şekilde deney yapmak, kararlı bir şekilde inşa etmek, somut ve soyut arasında gidip-gelmek, bilinçli iletişim kurmak, tasarım çalışmalarını, projelere dışarıdan destek sağlayan ortaklıklar ve özel ders konuklarıyla tasarlamaktır. Yenilik, çeşitli düşünce, yaklaşım ve deneyimlerle hızlandırılır. Böyle bir sınıf yaratabilmek için çeşitli kültürleri ve farklı birikimleri bir araya getirmek esas amaçtır.

Uzak Doğu'nun gelenekçi eğitim kurumlarından Tokyo Sanat Üniversitesi'nde de yukarıdaki örneklere benzer bir ders verilmektedir.⁸⁶

'Temel Uzmanlık Kursu':

Temel uzmanlık kursu 2. yıl dersidir: Anlayış ve anlatım; yaşam tarzı, giyim, diyet, ikamet, eğlence olarak altı pratik tasarım teknikleri konusunda rehberlik verilmektedir. Bu anlayış ve ifade, insanların yaşam biçimlerine yönelik eğitim rehberliği ilkeleri adı altında, öğrencilerin yaratıcılıkları, planlama yetenekleri, plastik sanat becerileri ve giyim, diyet, ikamet ve eğlence ile ilgili temel temalara dayanan iletişim yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca, her alandaki eğitmenler tarafından denetlenen bir sistemde, tüm öğrenciler plastik sanatları genel bilgi birikimine dayanan özel alanlarda tecrübe ederler. Ek olarak, temel pratik eğitim ve zorunlu derslerle daha fazla uzmanlaşma desteklenir. Müfredatın amacı öğrencilerin yaratıcılık ve yaşam tarzı temalarının ifadesi üzerine pratik ödevler yoluyla yetenek ve vizyonlarını yavaş yavaş bulmalarını sağlamaktır.

Avrupa sanat okulları içerisinde yaratıcı eğitim anlayışıyla farklı bir yere sahip olan Finlandiya Aalto Üniversitesi'nin eğitim felsefesinde, sanatsal ve tasarım etkinlikleri teknik alanlarda yapılan araştırmalarla yakından bağlantılıdır. Sanat temelli araştırmacıların çoğu yeni teknolojilere veya bunların gelişimine değil, sosyo-

⁸⁵ <https://dschool.stanford.edu/programs/teaching-learning> Erişim Tarihi: 15.06.2019

⁸⁶ <https://www.geidai.ac.jp/english/art/design> Erişim Tarihi: 15.06.2019

kültürel bağlamlarda sanat ve diğer teknolojilerin kullanımına odaklanmaktadır. Üniversite çözülmesi imkânsız görünen problemlerin çözümünde, insanların refahına katkıda bulunmanın ve daha geniş toplum üzerinde olumlu bir etkiye sahip olmanın yeni yollarını bulmayı amaçlar.

Tasarımda, teknik beceri, sosyal önem ve sanatsal ifadeyi destekleyen okul tasarımının kurulduğu, değiştiği ve ortaya çıktığı alanlar için vizyoner bireyler eğitmeyi planlamaktadır. Diğer uluslararası okullarla sürekli işbirliği yaparak üst düzey araştırmalarla uzmanlığı yenileme ve sürdürülebilir, adil bir topluma ve çevreye sahip olma adına çalışmaktadır.

Tasarım düşüncesinin önemi zamanla anlaşılacak bu düşüncenin bilimsel anlamda da değer kazanmasına yol açmış ve bir metod olarak eğitime katkı sağlaması planlanmıştır. Tasarım Odaklı Düşünce günümüzde okul eğitimi anlamında anaokulu düzeyinden üniversiteye kadar uzanan bir sürece sahiptir. Bu metodlarla yetişmiş bir öğrencinin üniversite ortamına uyumu da kolay olabilmektedir. İnsan odaklı bir süreç olması, içerisinde empati, bilgi toplama, diyalog, üretim, paylaşım ve eleştiri yeteneği gibi toplum olarak bize uzak olmayan unsurları barındırması sebebiyle Türkiye’de de ilgiyle karşılanmıştır. Alman Vakfı Derneği Anaokulu, Bahçeşehir Anaokulu, İstem Koleji, Özyeğin Vakıf Üniversitesi, Koç Üniversitesi bu metodu takip etmektedir. Bu konuyla ilgili Milli Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürü Mehmet Nezir Gül’ün bu konuyla ilgili olarak 10 Ağustos 2019’da ‘Eğitim vizyonumuzda ifade edildiği üzere çocuklarımızı sadece yaşadığımız döneme değil onların büyük insanlar olarak yaşayacağı çağa göre yetiştirmemiz gerektiği bizler için ayrı bir önem kazanmaktadır. O yüzden çocuklarımızın tasarım ve beceri atölyeleri, müze ve okul dışı öğrenme imkanları, okul profili değerlendirmeleri, mesleki ve teknik eğitim sektörüyle yapılan çalışmalar doğrultusunda en iyi biçimde yetiştirilmeleri için tüm eğitim camiası olarak seferberliğimizi devam ettiriyoruz.’⁸⁷ açıklamasını yapmıştır.

⁸⁷ DHA Haber Ajansı 10.09.2019

5.7. Yaratıcı Sanat Terapisi

Sanat terapisi dünyada son 20 yıldır sanat terapistlerince kullanılan insan odaklı bir yaratıcı iyileşme ve problem çözme tekniğidir. Kişideki problemlerden yola çıkarak bu problemleri sanat yoluyla çözme metottur. Bu tezde önerilen ‘yaratıcı defter’ metodu Dr. Julia Capacchione ile okul ortamında buldukları geçiş devresinde konularında farkındalık yaratmak, performanslarını yükseltmek, sanatla uğraşarak, yaratıcı düşünceye erişimi engelleyebilecek veya psikolojik engelleri keşfedip ve önleyebilecekleri bir durum hedeflenmektedir.

Beverly Snyder’a (1997) göre sanat terapistleri, insanları kişisel, gizli yaratıcılıklarına erişmeye ve sanat yaparak onları uyandırmalarına yardımcı olur. Yaratıcı düşünceyi ve transa geçmeyi yeniden kurgulayarak sonuca ulaşırlar. Sanat malzemelerinin kullanımını teşvik eder, sanat yapma süreçlerine katılımı destekler ve psikoterapi bağlamında sanat üzerine düşünmeyi kolaylaştırırlar (Lombardi, 2014). Terapide yaratıcılık egzersizleri, problem çözme ve özgün düşünme yaklaşımlarını geliştirmek için etkili bir yoldur ve sonuçta bu becerilerin diğer yaşam alanlarına doğru genelleştirmelerini sağlar (Brittain Lowenfeld 1987). İnsanlar zaman içinde yaşam stresleri, geçişler ya da travma ile başa çıkmalarının bir sonucu olarak yaratıcılık ile temaslarını kaybederler. Sanat terapisinde sanatla uğraşarak, yaratıcı düşünceye erişimi engelleyebilecek psikolojik sorunları keşfedebilir ve çözebilirler.⁸⁸

1981'de California Teknoloji Enstitüsü'nden Roger Sperry, insan beyninin fonksiyonları üzerine yaptığı araştırmalarda Nobel Bilim Ödülü'nü almıştır. Roger Sperry bu araştırmalar sonucu insanları rahatsız eden bir sorunu çözebilmek için ilginç bir egzersiz geliştirmiştir. Bu egzersiz en az kullanılan el üzerinden yola çıkmaktadır.

Egzersiz kısaca şöyledir:

1. Baskın olmayan elinizle durumunuzun bir resmini çizin.
2. Sizi rahatsız eden bir "iç sohbet" yapın. Aşağıdaki soruları sorun ve yanıtın alınmasına izin verin.

⁸⁸ Nava R. SILTON, *Exploring the Benefits of Creativity in Education, Media, and the Arts*, 4

- Kim ya da nesisin?
- Nasıl hissediyorsun?
- Neden böyle hissediyorsun?
- Benden ne istiyorsun?
- Bana ne öğretmek için buradasın?

3. Egzersizden edindiğiniz yeni anlayışları gözlemleyin ve iç gözleme izin verin.

Tasarım eğitimine yeni başlayan bir öğrenci çoğunlukla kişisel vizyon ve tasarım kimliği hakkında problem çekmektedir. Öğrenci dönemi bunu öğrenmenin zamanıdır ve aynı zamanda da öğrenciyi bir tasarımcı olarak arzulanan, öngörülen bir şekilde yetiştirmek gerekmektedir. Tasarımın bir alan ve etkinlik olarak belirsiz olduğu gerçeği -henüz var olmayan bir şeyle ilgili bir yaratıcılık eylemi- bu alandaki kimlik sorularına artı bir anlam kazandırır. Tasarımın doğru ya da yanlış cevapları yoktur, ancak yoruma açıktır ve anlamları kaygandır ve değişmektedir. Eğitimci ve araştırmacı Terry Finnigan (2009) eğitim sırasında kimlik araştırmalarının çok önemli olduğunu vurgulamış, bazı öğrenciler için bunun stresli ve zorlayıcı bir deneyim olabileceğinden söz etmiştir. Öğrencilerin kimlik sorunları ile nasıl mücadele ettikleri ve kimliklerini çalışmalarında nasıl ifade etmeleriyle ilgili bir içsel ihtiyaca sahip olduğu açıkça ortadadır. Özellikle de öğrenciler azınlık gruplardan veya başka bir lokasyondan geliyorsa, Finnigan öğretmenlerin öğrencilerin kimliklerini kabullenmeleri gerekliliğini vurgulamıştır. Öğretmenleri tarafından kişilikleri fark edilen ve kabul gören öğrencilerin aidiyet duygularının kuvvetlendiğini bunun da başarıyı arttırdığını gözlenmiştir.⁸⁹

Sperry'den sonra sanat terapisinde günümüze değin bir çok metod yaratılmakta ve uygulanmaktadır. Bu tarz egzersizler öğrencilerin bilinçaltına inmelerine yardımcı olarak yaratıcı duruma ilerlemesini sağlamaktadır. İçten gelen bir kendini ifade etme çabasıyla kağıda karalanan egzersizler kişinin kendi içinde yaratıcılığını deneyimlemesini ve bir akış (flow) durumuna girmesini sağlamaktadır.

'Tasarımcı kâğıda ilk eskizlerini karaladığında "Dışavurumcu Yaratıcılık" aşamasındadır. Eskiz biraz daha ayrıntılı bir hale getirildiğinde ise "Üretken Yaratıcılık" devreye girer. Çoğu tasarımcı ya da sanatçı, yaratıcılığın bu iki

⁸⁹ Terry FINNIGAN, **Sanat ve Tasarımda Eğitim**, 8

aşamasından yararlanır. Ancak üstün yeteneklere sahip tasarımcıların yapıtları "Yenilikçi" ve "Gelişimci Yaratıcılık" aşamasına ulaşabilir. Dr. Taylor'a göre, ileri zeka düzeyinin bu aşamaların hiçbirinde önemli bir rolü bulunmamaktadır. Mantık yeteneği, yaratıcılığa ulaşmada her zaman yardımcı olamaz. Aksine, geleneksel mantık kuralları, yaratıcı düşünce için bazen bir deli gömleğinden farksızdır. Yaratıcılık düzeyi ne olursa olsun, kuramsal olarak bir tasarımcı yapıtını oluştururken dört aşamadan geçer⁹⁰.

Bu deneyim kişide mutlu olma duygusunu tetiklemektedir. Aynı his saatlerce koşan veya dans eden bir insanın salgıladığı endorfin ile de yakalanabilmektedir. Bu mutluluk hissiyle acı aşılmaktadır. Bu duyguyu deneyimleyen öğrenci bu duyguyu çalıştığı tasarım projesinde de uygulayabilmektedir. Kendi projesi üzerinde zaman geçirdikçe aynı duyguları tekrar yaşamaya başlamaktadır. Akış durumunu tanıyan ve farkına varan öğrenci aynı hazzı yaşamak adına yaratıcı çözümler üretmeye başlamaktadır. Bu durum bir motivasyon haline gelmekte ve öğrenci bu hisleri ve zihinsel durumu yeniden yaratmak için bir çaba içine girmektedir. Aklın odaklanabilmesi gerekli olan bilgilerin bulunmasına bağlıdır ve öğrenci bu bilgileri bulmak için arayışa geçmektedir. Yaratıcılık bu anlamda bilginin nasıl elde edileceğini yeniden tanımlar. Bu aşamada yaratıcılığın iyileştirici yanına dikkat çekmek gerekir. Öz yeterliliğin sağlanması anlamında öğrenciyi özgür bırakarak yaratıcı düşünmesine fırsat vermek ve teşvik etmek esastır. Bu yansıtıcı süreç yaratıcılığı teşvik etmede dönüşümsel bir yöntem haline gelir. Öğrenme oldukça faydalı bir hal alır.

Tasarımda yaratıcı çözümler geliştiren deneyimlere yönelik bu tarz çalışmalarını araştırmak, öğrenmek ve denemek tasarım eğitimi açısından önemlidir. Sanat terapisi eğitimi kısa programlar olarak Türkiye’de de verilmeye başlanmıştır ancak henüz bir bölüm olarak üniversitelerde okutulmamaktadır. Bu tarz metodları uygulayabilmek için eğitimcilerin bu konuda eğitilmesi gerekmektedir. (Bknz. EK. 7-8)

⁹⁰ Emre BECER, **İletişim ve Grafik Tasarım**,51 .

6. GRAFİK TASARIMIN METOD SORUNSALI AÇISINDAN DEĞERLENDİRME

Grafik tasarımın teknolojiyle olan ilişkisi giderek karmaşık hale gelmiş ve uygulama alanları gelişmiştir. Grafik tasarım içinde bir çok düşünce biçimini barındıran, hem analitik hem de sezgisel bir düşünce biçimiyle hareket eden, geniş bilgi birikimi gerektiren, sınırsız yaratıcılık isteyen bir tasarım dalı haline gelmiştir. Grafik tasarım alanında günlük yaşamın karmaşıklığına karşılık veren bilgi birikimi ve teknolojinin gelişimiyle birlikte yeni becerilere ihtiyaç duyulması iyi bir planlama gerektirmektedir. Bunun da yaratıcılıkla birlikte kullanılması eğitimde yeni yaklaşımları gerektirmektedir. İyi bir grafik tasarımcının topluma kazandırılması etkin bir eğitim ve metodlarla mümkündür. Ünlü eğitimci John Dewey'nin eğitimde uygulamalı (hands on) yaklaşımı bir tasarımcının yetişmesinde oldukça etkili bir metottur. Bu methodtan yola çıkarak kurulmuş İtalyan Reggio Emilia'da çocuğu merkeze alarak çocuğun uygulayarak kendi yolunu bulmasına izin vermektedir.

1919'da başlayan Bauhaus akımı kullandığı yaratıcı metodlarla grafik tasarım eğitimine büyük katkıda bulunmuştur ve bu metodların kullanımı günümüzde de devam etmektedir. Bauhaus yaratıcılıkla üretimi birleştirmeyi hedefleyen eğitimiyle modern tasarımın temellerini atmıştır. Her biri kendi alanında usta olan idealist eğitimci kadrosuyla bir devrim yaratmıştır. Sanatçı ve zanaatkarın birliğine olan inancıyla verime odaklanmıştır. Bauhaus toplumdan kopuk sanatçıyı toplumla birleştirerek toplum yararına üretme ilkesiyle hareket etmiştir. Ayrıca daha o tarihte Itten, Bauhaus öğrencilerine vücut ve ruh bütünlüğüyle bir disiplin içerisinde eğitim almayı aşlamıştır. Algılama, anlama, çizgisel ve kompozisyonel değerleri görebilme, öğrencilerin gözlem ve görsel algılama yetilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bugün hala okullarda Bauhaus'un temellerini attığı temel sanat eğitimi-vorkurs verilmektedir.

21. Yüzyılda tasarım düşüncesinin büyük önem kazanması tasarım fikrinin bir problem çözücü olarak görülmesi ve bunun üzerine ciddi araştırmalar yapılmasını sağlamıştır. Tasarım tarihinden yola çıkılarak oluşturulmuş **Tasarım Odaklı Düşünme** metodu bugün dünya çapında tanınmış okullarda, tasarım şirketlerinde bir eğitim modeli olarak uygulanmaktadır. Aynı şekilde ülkemizde de 2018'den itibaren Özyeğin ve Koç Üniversitesi'nde bir ders olarak ve 2019 yılı itibariyle de T.C.

M.E.B'nca öğretmenlere 'tasarım odaklı düşünme' eğitimi verilmeye başlanacağı bildirilmiştir.

Bir grafik tasarımcının uluslararası anlamda gelişen piyasalara ayak uydurabilmesi pek çok unsura bağlıdır. Erken alınan sanat eğitimi burada çok önemli rol oynamaktadır. Beş-altı yaş gibi yaratıcılığın en güçlü olduğu dönemden başlayarak kişiye yapılan yatırımlar üniversite düzeyinde sonuçlarını göstermektedirler. Grafik tasarım süreci üzerinde güçlü bir etkiye sahip sosyal olgular, zamanla yer değiştirmekte, coğrafya ve toplumsal yapıya göre farklılıklar içerebilmektedir. Grafik tasarım öğrencisinin okul döneminde toplum ve kültür bilincinin geliştirilmesi hedef kitleye ulaşabilmesi açısından çok önemli bir yer tutmaktadır. Grafik tasarımcının estetik değer yargısı kültürel yapıyla uyumlu olabilmelidir. Toplumun benimseyebileceği ve toplumca özümzenecek mesajları bulmak ancak kimliği oturmuş bir tasarımcıyla mümkün olmaktadır. Zengin bir kültürden gelmenin ayrıcalığı ve disiplinlerarası bir çalışma ile Türk grafik sanatını dünya standartlarına çıkarabilecek güce erişmek mümkündür. Bu bağlamda bireyin kendini tanıması önemli bir yer tutar. Bugün dünya ülkelerine baktığımızda başarılı tasarım okullarının yaratıcılık ve kimlik üzerinde önemle durduklarını görürüz. Bir tasarım öğrencisinin topluma yabancılaşmadan kendi yolunu bulabilmesi üzerine dersler ve metodlar bulunmaktadır. Burada tasarım okuyan öğrenciye büyük iş düşmektedir. Öğrencinin belli bir disiplinle, gözlem yaparak, kitap okuyarak, yazma yeteneklerini geliştirerek, müze ve sergilere hassasiyet gösterip dünyayı ve sektörü takip ederek kendilerini geliştirmeleri beklenmektedir. Ayrıca bir iyileşme metodu olarak kullanılan sanat terapisi üniversiteye giriş yapan gençlerde kimlik sorununu çözmeye üzerine iyi sonuçlar verebilir. Yaşam stresleri, geçişler ya da travmalar sonucu öğrencilerin zarar görmüş olan yaratıcılıkları ile tekrar buluşmalarını sağlayacak olan bu ders ile iç çocuk, yaratıcı güç gibi bir tasarımcıda bulunması gereken özellikleri ortaya çıkarabilmek mümkündür. Sanat terapisinde sanatla uğraşarak, yaratıcı düşünceye erişimi engelleyebilecek veya önleyebilecek psikolojik engelleri keşfedebilir ve önleyebilirler. Sanat terapisi ülkemizde yakın bir tarihten itibaren kullanılmaya başlanmış yeni bir yaratıcı sanat yoluyla iyileşme metodudur.

SONUÇ

2020'ye doğru Dördüncü Sanayi Devriminin bir sonucu olarak doğan gereksinimler insanın yaratıcı düşünme yetisinin gelişmesinde ivme kazanmasını sağlamıştır. Sanal gerçeklik, yapay zeka, robotik ve nano teknoloji gibi gelişmiş çözümler tasarımcılar açısından disiplinler arası çalışmayı gerektirmiştir. Dünya Ekonomik Formu, Geleceğin İşleri Raporu, 2019'da istihdam, beceri ve işgücü stratejisinin gelecekte başarılı bir iş için en gerekli unsurların ne olduğunu göstermektedir. 2016 yılı için ortaya çıkan raporda gelecekte başarılı bir iş için en gerekli unsurlar: karışık problemleri çözebilme, diğerleriyle koordinasyonlu bir şekilde çalışabilme ve insanları yönetebilmek olarak saptanmışken, son rapordaki değişimler ile günümüzdeki farklılık görünür olmuştur. 2020 yılı için öngörü; karışık problemleri çözebilme, eleştirel düşünme ve yaratıcılık olarak değiştirilmiştir.

Bu yaklaşım günümüz tasarımcılarını daha derinlikli ve entellektüel düşünme biçimine zorlamaktadır. Yaratıcı ve özgün fikirler bulmak zorlaştıkça bu yönde yapılan araştırmalar artmakta ve bu ihtiyaca yönelik metod ve yöntemler geliştirilmektedir. Üniversite eğitim modellerinde ve büyük şirketlerin iş gelişiminde çeşitli metod arayışları vardır.

Günümüzde modern okulların ve organizasyonların bireysel yeteneklere odaklanması ve yaratıcılığı besleyen yöntemlerin uygulamaya sokulması çok önemlidir. 20. Yüzyılın başındaki Bauhaus hareketi bu anlamda sadece sanat okullarına değil kolektif iş eğitimine dayanan düşünce yapısıyla bir çok eğitim kurumuna ilham kaynağı olmuştur. Bauhaus temel eğitim programının üç aşaması olan Temel Sanat Eğitimi, Mesleki Temel Sanat Eğitimi ve Mesleğe Yönelik Proje Çalışmaları ülkemizde de çeşitli kurumlarca örnek alınmıştır. Bauhaus'ın uygulamacı yapısından etkilenerek doğan ve John Dewey'in fikirlerinden faydalanılarak 1937'de kurulan Köy Enstitüleri anlayışı, üretim içinde eğitim temeline dayanmaktadır ve başarılı olmuştur. Bu eğitim sisteminden yetişenler edebiyat, sanat, bilim ve siyaset gibi memleket için çok önemli yerlere gelmişlerdir. Ancak 1947 yılında değişime uğrayarak sadece öğretmen okuluna dönüştürülmüş 1954 yılında tüm Köy Enstitüleri kapatılmıştır. Sanayi ve endüstrinin hızla geliştiği 50'li yılların sonunda, üretimin artması, sanayi bağlantılı uygulamalı sanatlara duyulan ihtiyacı karşılamak üzere 1957

yılında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu kurulmuştur. Tamamen Bauhaus ekolünün uzantısı olan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu 1982’de Marmara Üniversitesi’ne bağlanarak, Güzel Sanatlar Fakültesi adını almıştır. 1883’de kurulmuş olan Sanayi-i Nefise Mektebi Ali’si, bugünkü Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’nde ise 1970’de Bauhaus yaklaşımının etkileri görülmüştür. 1980’den sonra da Temel Sanat Eğitimi Bölümü kurularak kurumsallaşmıştır.

İkinci Dünya Savaşı sonrası duyulan yeniden yapılanma ihtiyacıyla doğan İtalyan Reggio Emilia yaklaşımına göre; İlk öğrenimi kapsayan anlayışta çocuk, büyüme sürecinde gelişimini engelleyen bir duvarla karşı karşıyadır. Bu duvar, eskimiş ve kalıplaşmış katı kurallar, yetişkinler tarafından benimsenmiş ancak çocuklar tarafından anlaşılması oldukça güç olan ve geçerliliğini yitirmiş davranış kalıpları ve geleneksel eğitim metodlarından meydana gelmektedir. Öncelikli olarak çocuğun yaşadığı toplumdaki yeni kültürel değerleri ve rolleri öğrenmesi için desteklenmeye ihtiyacı vardır. Bu destek sağlandıktan sonra çocuk, gelişimini engelleyen ve eski değer yargılarından oluşan bu “duvar”ı kendi kendine aşmayı başarmalıdır. Bu yaklaşım süreç içinde başarılı olmuştur.

Günümüzde dünyada çeşitli ülkelerde yaygın kullanılan Tasarım Odaklı Düşünme becerisi bir metod olarak ilk Stanford d-okulunda uygulandıktan sonra büyük kabul görmüş ve eğitim kurumları, dev şirketler tarafından da uygulamaya koyulmuştur. Tasarım odaklı düşünce problem odaklı değildir, çözüm odaklı ve tercih edilen bir gelecek yaratmak için eyleme yöneliktir. Tasarım Düşüncesi, fayda sağlamaya yönelik istenen sonuçları yaratmak için mantık, hayal gücü, sezgi ve sistemik akıl yürütmeyi kullanır. Tasarım odaklı düşünme üzerine zamanla pek çok yöntem geliştirilmiştir. Tasarım Odaklı Düşünme bugün anaokullarına kadar girerek sadece sanatsal anlamda değil bilimsel anlamda da bir problem çözme metodu olarak kullanılmaktadır. Bu düşünce sistemi üzerinde önemle durulmalıdır.

Uygulamalı, yaratıcı, oyun olarak başlayan aktiviteler zamanla problem çözme, proje geliştirme ve etrafla paylaşmaya ve Tasarım Odaklı Düşünme’ye kadar gelmektedir. Çocuklara verilen erken sanat eğitimi bu anlamda oldukça olumlu sonuçlar vermektedir. Anaokulu çağından başlayarak çocuğun özgürce kendini ifade edebilmesi kişilik ve özgüveni geliştirmektedir. Singapur, Avustralya, Finlandiya,

Japonya ve Amerika’da bu doğrultuda verilen eğitimlerden olumlu sonuçlar alınmaktadır. Aynı düşünceyle ülkemizde de eğitimin ilk kademesi olan ilköğretimden başlayarak çocuklara ‘Temel Tasarım’ dersinin önemini öğretilmesi ve gelecekteki uzmanlık alanına göre şekillendirilmesi düşünülmelidir. Türkiye’de yaratıcı düşünme ve uygulamanın 2019 yeni öğretim yılında MEB müfredatına alınacağı bakanlıkça açıklanmıştır. Bu yaklaşım ülkemizde de eğitim sisteminde bu gibi yeni metodların uygulanmaya başlandığını sonuçların sürdürülebilirliğinin de gelecekte görüleceğini düşünebiliriz.

Tasarım yapmak gibi yaratıcılık gerektiren bir durumda kişinin kendine olan güveni ve kendisiyle kurduğu kontak büyük önem taşır. Tasarım öğrencileri sıklıkla doğru başlangıç noktalarına ulaşma zorluğu veya proje konularını doğru şekilde yorumlayamadıkları korkusuyla karşı karşıya kalırlar. Tasarımda zamanlama büyük önem taşır. ‘Yaratıcı günlük’ bir projeye başlama ve oradaki problemleri çözme ile ilgili kendi referanslarını yaratma konusunda destek verir. Öğrencinin teknik zayıflıklarını aşmasında bir başlangıç teşkil eder, korkuyu kırar. Öz saygı ve sevgiyi tetikleyerek başka fikirlerden yararlanmak yerine orijinal fikirler üretmeyi sağlar. Performans korkusunu yenen öğrenci farkındalığını arttırarak daha üretken ve konuya daha hakim hale gelir. Özellikle tasarım eğitimi veren Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’nin hedeflerinden en önemlisi ‘yaratıcı tasarımcılar’ yetiştirmektir. Bu amaç doğrultusunda verilen eğitimin bir parçası olarak sanat terapisinin kullanılması hem bilgi ve beceri kazanımı hem de, yaratıcı fikirler üretme bakımından fayda sağlayacaktır. Bu program öğrenciye okullarda verilen temel tasarım dersleri içinde bir atölye çalışması ya da okula ilk başlayan öğrenciler için uyum (oryantasyon) programının bir parçası olarak önerilebilir.

Yüksek Öğrenim Kurumlarında grafik tasarım öğretim alanında: öğrenciye düşünme, algılama, soru sorma, çözüm bulma ve üretme gibi kendini özgürce ifade edebilmesini sağlayan Temel Tasarım derslerinin arttırılması düşünülmelidir. Uygulama gerektiren derslerde Bauhaus örnek alınarak öğretim elemanları öğrencinin yaratıcılığını arttırmak adına öğrenciyi çalışmalarında özgür bırakmalı ve Reggio Emilia yaklaşımında olduğu gibi öğrenci kendi yolunu bulması açısından merkeze alınmalıdır. Bu anlayış günümüzde dünyada geçerli olan Tasarım Odaklı Düşünme metoduyla desteklenerek ve bütünselliği sağlanarak uygulanmalıdır. Ayrıca yüksek

öğrenime yeni başlayan öğrenciler için önerilen sanat terapisi yöntemi eğitimin ilk yıllarında temel sanat eğitimi disiplini içinde değerlendirilmelidir. Böylece sorunlar karşısında farkındalığın artırılarak yaratıcılığın desteklenmesi sağlanmalıdır.

Türkiye’de sosyal bilimcilerin, psikologların ve eğitimcilerin bir araya gelerek eğitimde reform, yaratıcı eğitim, öğretmenlerin eğitimi gibi bir ülke için çok önem taşıyan konuları acilen araştırmaları, çözümlenmeleri gerekmektedir. Bu çalışma, grafik tasarımın yönetimi ve düzenlenmesi üzerine uygulanabilir. Müfredat, çalışma, öğrenciler arasında yaratıcılık geliştirme ve yeni fikirler bulmada yardımcı olabilir. Kişisel gelişimin, grafik tasarım eğitiminin bir parçası olması yolunda fikir verebilir.



KAYNAKLAR

ALPERS, Svetlana (1983), **The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century**, University of Chicago Press. USA

ALTUNYA, N. (2005), **Köy Enstitüsü Sistemine Toplu Bir Bakış**, Kelebek Matbaası, Ankara.

ARTUN, Ali (2009), **Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı Türkiye'de Mimarlık, Sanat, Tasarım Eğitimi ve Bauhaus**, İletişim Yayınları, İstanbul

ARTUN, Erman, (2000), **Halk Kültürü ve Folklorun Türk Kültüründeki Yerine Kültürel Değişim ve Gelişim Açısından Bakış**, Adana Halk Kültürü Araştırmalar 1, Epsilon Ofset, Adana.

ARNHEİM, Rudolf, (1969), **Görsel Düşünce**, Metis Yayıncılık, İstanbul.

BECER, Emre (2008), **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi, Ankara.

BİLHAN, S. (1993), **Devlet Politikası Olarak Eğitim Sorunu. Eğitim Bilimleri Birinci Kongresi, Eğitim Programları ve Öğretim**, Milli Eğitim Basımevi, Ankara.

BROWN, N., MILAT, P. (2017), **Poiesis**, Multimedijalni Institut, Zagreb, Croatia.

BUCHANAN, Richard (1992), **Wicked Problems İn Design Thinking Source: Design Issues** 8, (2), The MIT Press., Massachusetts. USA

ÇAĞATAY, Neşet (1997), **Bir Türk Kurumu Olan Ahilik**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

SÖNMEZ, Veysel (2015), **Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı**, Anı Yayıncılık, Ankara.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (2013), **Creativity: The Psychology of Discovery and Invention**, Harper Perennial Classics, New York, USA

CRAFT, Nigel (2011), **Design Thinking: Understanding How Designers Think And Work**, Berg/Bloomsbury, New York, USA.

CROSS, Nigel (2007), **Designerly Ways Of Knowing: Design Discipline Versus Design Science**, Design Issues, MIT, Massachusetts, USA.

De BONO, E. (1970), **Lateral Thinking: A Textbook of Creativity**, Ward Lock Educational, New York, USA.

DELL, W.S., Baynes. Garry (1933), **Psychology and Literature. Modern Man in Search of a Soul**, Harvest Books, New York, USA.

DEWEY, John (1934), **Tecrübe Olarak Sanat**, Tarcher Perigee, New York, USA.

DEWEY, John (1915), **Schools of Tomorrow**, Kessinger Publishing, LLC, MT. , USA.

FIEDLER, Jeannine , FEIERABEND, Peter, (2013), **Bauhaus**, H.F.Ullmann Publishing, Germany.

FİNNİGAN, Terry (2012), **Embedding Equality and Diversity in the Curriculum**, The Higher Education Academy, London, UK

GEDO, J. E. (1996), **What is Bred İn The Bone. The Artist And The Emotional World**, Columbia University Press, New York.

GOMBRİCH, E.H. (2009), **Sanatın Öyküsü**, Remzi Kitabevi, İstanbul.

GROUPIUS, Walter, (1970), **Scope Of Total Architecture**, Collier Books, New York, USA.

FADİMAN, James, MC REYNOLDS, Cynthia (1992), **Motivation and Personality**, Harper&Row, New York, USA.

HODGKİN, Robin A. (1985), **Playing and Exploring: Education Through the Discovery of Order**, Methuen, London, UK.

HOWARD, G. (2010), **Çoklu Zekâ Kuramı Zihin Çerçevesleri**, Alfa Yayınları, İstanbul.

JOSEPH, D. N. (1990), **Conditions and Procedures**, NAAB, Washington: DC, USA.

JUNG, C. G. (1936), **Psychological Factors in Human Behaviour**, Harcourt Harvest. Newyork, USA.

JUNG, C. G. (1978), **Approaching The Unconscious: Man And His Symbol**, Dell/Random House, New York, USA.

KAUFMAN, Scott B. (2016), **Wired to Create: Unraveling the Mysteries of the Creative Mind**, Tarcher Perigee, New York, USA.

LYNTON, N. (1991), **Modern Sanatın Öyküsü**, Remzi Kitabevi, İstanbul.

MACMILLAN, M., HAROLD, A., FRAGER, R., COX, R. (1970), **Creative and Mental Growth**, Harper and Row, New York, USA.

MİCHALKO, Michael (1998), **Yaratıcı Dehanın Sırları**, Koridor Yayınları, İstanbul.

MİCHALKO, Michael (2008). **Thinking Problem Solving Cognition**, W.H. Freeman and Company, New York, USA.

MİRZOEFF, Nicholas (1998) **Visual Culture Reader**, New York, USA.

ÖZDEN, Yüksel (2003), **Öğrenme ve Öğretme Kurumları**, Pegem Yayınları, Ankara.

ÖZSOY, Vedat (2003), **Görsel Sanatlar Eğitimi**, Pegem Yayınları, Ankara.

POGGENPOHL, Sharon Helmer (1994), **Graphic Design: A Career Guide and Education Directory**, AIGA, New York, USA.

POLANYİ, Madison (1962), **Skills, Personal Knowledge: Toward a Post-Critical Philosophy**, Routledge and Kegam Paul Ltd, London, UK.

READ, H. M. Fordham, Adler, G. (1964), **Psychological Factors in Human Behavior-The Collected Works of C.G. Jung**, Princeton University Press

ROBİNSON, Ken. (2008), **Yaratıcılık; Aklın Sınırlarını Aşmak**, Kitap Yayınevi, İstanbul.

SENTILLES, Sarah (2107), **Draw Your Weapons**, Penguin Random House, New York, USA.

SHAMDASANI, S. (2003), **Skills, Personal Knowledge: Toward A Post-Critical Philosophy**, Routledge and Kegam Paul Ltd, London, UK.

SILTON, Nava R.(2017), **Exploring the Benefits of Creativity in Education, Media, and the Arts**, Marymount Manhattan College, NY, USA.

SPERRY, R. W. (1967), **Split-brain Approach to Learning Problems In The Neurosciences: A Study Program**, Rockefeller University Press, New York, USA.

SÖNMEZ, Veysel (1993), **Eğitim Felsefesi**, Pegem Yayıncılık, Ankara.

SÖNMEZ, Veysel (1994), **Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı**, Anı Yayınevi, Ankara.

TAYLOR, S., LITTLETON, K. (2012), **Contemporary Identities of Creativity and Creative Work**, Ashgate, England.

Temel Britannica, (1997), s: 225.

TURANI, Adnan (2007), **Dünya Sanat Tarihi**, Remzi Kitabevi, İstanbul

VARGIU, James (1977), **Synthesis 3 - 4: The Realization of the Self**, Synthesis Press, Toronto, Canada

WEILL, Alain (2003), Graphic Design: A History (Discoveries),

Makale:

GÖKBULUT, Nur. (2005) **Temel Eğitim ve Ortaöğretim Kurumlarında Resim Dersi Süresinin Önemi ve Sanatta Anadolu Aydınlanması Beklentisi**, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi “Sanatta Anadolu Aydınlanması Ulusal Sempozyumu”. Erzurum, 2-5 Haziran. s: 165-168.

HENSHILWOOD, C. S. (2018), **An abstract drawing from the 73,000-year-old levels at BlombosCave, South Africa**, Nature, University of Bergen

SAN, İnci (1993) **“Türkiye’de Güzel Sanatlar Eğitimi.” Eğitim Bilimleri Birinci Kongresi**, Eğitim Programları ve Öğretim, Ankara: Milli Eğitim Basımevi, s: 245-250,

STERNBERG, Robert J.(1988), **The Nature Of Creativity**, Cambridge University Press, New York, 202, 212–13

ŞİMŞEK, Gül, MERCANOĞLU, Cansın (2018), **Bir ‘Planlama Örneği’ Olarak Köy Enstitüleri Deneyimi**, Planlama 2018;28(3):261-281

ULUOĞLU, Belkıs (1990), **Mimari Tasarım Eğitimi: Tasarım Bilgisi Bağlamında Stüdyo Eleştirileri**, Planlama, 88 2, 21-25, 1988, s: 2-3

Tezler:

ARIDAĞ, Levent,(2005), **Mimari Tasarım Stüdyo Eğitiminde İletişim**, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

CHEOW, Y (2006) **Do Computers Undermine The Creative Process?** (Ph.D Thesis), Nanyang Technological University.

ERTEMİN, B. (1997). **İlköğretim Okulları Resim-İş Öğretim Programının Değerlendirilmesi**. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

ÖZKAN, Esra (2015), **Sanat Tarihi Yazımı ve Eleştirisi: Sezer Tansuğ**, Yüksek Lisans Tezi, 104-110 Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı.

YILDIRIM, Merve (2012) **Grafik Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığın Süreçleri**-Tez, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 2

YILDIZ, M. (2010). **İlköğretim 2. Kademesinde Okuyan Aktif Satranç Sporcularının Yaratıcılık Ve Çoklu Zekâ Alanlarıyla Olan İlişkilerinin Araştırılması**. Yayınlanmamış (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Dergiler:

CİRİRAVOĞLU, A (2003), **Mimari tasarım eğitiminde formel ve enformel çalışmalar üzerine**, Yapı Dergisi (257), 43-47.

GEL, H.Y. (1996), **Eğitimde Temel Anlayış**, Milli Eğitim Dergisi, 12, s: 31

GLENN, R.E. (1997), **Scamper For Student Creativity**, Education Digest, 62(6), 67-69.

HARRINGTON, D. M. (1975), **Effects Of Explicit Instruction to “Be Creative” On The Psychological Meaning Of Divergent Thinking Test Scores**, Journal of Personality, 43(3), 434-454.

KART, B. (2015), **Aristoteles ve Heidegger’in sanat kuramlarında poiesis ve phronesis**, Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, (25), Bahar

KINIK, M. (2015), **Grafik Tasarımda İntihal Ve Etik**, International Journal of Humanities and Education. 1:2, 304-322

KWAN, L., LEUNG, A. & LIU, S. (2018), **Culture, Creativity, And Innovation**, Journal of Cross-Cultural Psychology, 49 (2), 165-170.

LOWENFELD, V. (1957), **Conceptualism: Abstracting Architecture In The American Academy**, Harvard Design Magazine 19: 1-5

LERITZ, Lyle E., SCOTT, Ginamarie (2004), **Yaratıcılık Öğretilir**, Mumford. Creativity Research Journal, 16(4), 361-388.

O’NEILL, William. R. (1994), **Concept Maps And Vee Diagrams: Two Metacognitive Tools To Facilitate Meaningful Learning**, Instructional Science, (19), s: 29-52.

ÖGER, Âdem, KAŞGARI Nuriman, (2016), **Uygurlarda Risalecilik Geleneği ve Rengrizlik Risalesi**, Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi, S: 41

ÖZKUL, Osman (2015), **Türk Kimliğini Oluşturan Ortak Kültürel Değerler**, HAK-İŞ Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi, Cilt: 4, Yıl: 4, Sayı: 8 (2015/1)

SPERRY, R. W. (1961), **Cerebral Organization and Behavior**, Science, 133.

RUNCO M. A., ALBERT R.S.(1986), **Implicit theories and creative ideation**. Theories of creativity (Creativity Research Journal, 5, 373–378).

TÜMAY H, (2013), **Bilimin Doğası Hakkında Paradigma Değişimleri ve Öğretimi**, Cilt :34 No:2 Yıl :2014

YÜREKLİ, İ, YÜREKLİ, H, (2004), **Tasarım Stüdyolarında Uygulanan Eğitim Metodları**, İTÜ Dergisi, Mimarlık Planlama Tasarım Dergisi, Cilt 3, Sayı 1, 53-62.

İnternet Kaynakları:

<https://cranbrookart.edu/departments/2d-design> Education Reform Act 1988 Erişim tarihi: 15.05.2019.

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/hide-and-seek/201811/the-psychology-and-philosophy-imagination> Erişim tarihi: 21.05.2019.

<http://www.aiga.org/guide-what-is-graphic-design> Erişim tarihi: 21.04.2019.

<https://www.aiga.org/medalist-lorraine-wild> Erişim tarihi: 15.05.2019.

<https://tips.uark.edu/using-blooms-taxonomy> Erişim tarihi: 17.05.2019.

https://www.academia.edu/1977682/Organizational_learning_in_schools_under_sanction Erişim tarihi: 24.03.2019

https://www.academia.edu/28787779/RESEARCH_SUMMARY_Development_of_Creativity-Based_Learning_Model Erişim Tarihi: 20.05.2019

<https://99designs.com/blog/design-history-movements/know-your-design-history-the-bauhaus-movement> Erişim tarihi: 30.04.2019.

<http://people.uncw.edu/puente/sperry/sperrypapers1961> Erişim tarihi: 23.03.2019.

<https://www.artsy.net/series/how-to-be-an-artist/artsy-editorial-artist-josef-albers> Erişim tarihi: 13.03.2019.

<https://pdfs.semanticscholar.org/1c75/083a05630a663371136310a30060a2afe4b1.pdf> Erişim Tarihi: 22.03.2019

<https://www.nytimes.com/2019/10/11/arts/design/hans-haacke-new-museum.html>
Erişim Tarihi: 3.5.2019

<https://www.pnas.org/content/98/22/12340> Erişim Tarihi 3.5.2019

<https://theartofeducation.edu/2016/04/15/40660/> Erişim Tarihi 3.05.2019

<https://www.cresta-awards.com/archive> Erişim Tarihi 3.05.2019

<https://www.aiga.org/medalist-lorrainewild> Erişim Tarihi 17.05.2019

<https://positivepsychology.com/mihaly-csikszentmihalyi-father-of-flow/> Erişim
Tarihi 04.06.2019

<https://educationalgames.nobelprize.org/educational/medicine/split-brain/background.html> Erişim Tarihi 11.06.2019

<https://medium.com/age-of-awareness/facing-complexity-wicked-design-problems-ee8c71618966> Erişim Tarihi 12.06.2019

<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> Erişim Tarihi 12.06.2019

https://www.getty.edu/research/exhibitions_events/exhibitions/bauhaus/new_artist/history/ Erişim tarihi: 20.09.20

EKLER

EK:1 Kültürel Boyut Teorisi

Geert Hofstede, 1980'lerde bu fenomeni açıklamak için 50'den fazla ulusal kültür üzerinde çalışmalar yaparak bir teori geliştirmiştir. Kültürel Boyut Teorisi kültürel değerlerin davranışları nasıl etkilediğini ve bir kültürdeki bireylerin neden belirli bir şekilde davrandığını açıklamaya yarayan bir çerçeve oluşturmuştur. Bu teoriye göre bir kültürün altı farklı boyutu bulunur ve bu boyutlar şöyledir:

1. Güç Mesafesi:

Güç mesafesi bir toplum içerisindeki farklı güç seviyelerindeki bireylerin aralarındaki ayrımı ne derece kabul ettiklerini göstermeye yarar. Güç seviyeleri arasındaki mesafenin büyük olduğu toplumlarda ast çalışanlar üstleriyle herhangi bir mücadeleye giremezler. Ayrıca üstlerden her daim bir yönlendirme beklenir. Latin Amerika, Afrika, Asya ve Doğu Avrupa bu göstergenin genelde yüksek olduğu toplumlardır. Bu aralığın düşük olduğu toplumlarda bireyler toplum içerisinde eşit bir güç seviyesine sahiptir ve daha üst bir statüye erişmek mümkündür (eğitim, gelir, işyerindeki pozisyon vb. ile).

a-Düşük Güç Mesafesi

Eşitsizlikler minimuma indirilmiştir. Hiyerarşi kolaylık sağlamak içindir. Üstler erişime açıktır. Her birey aynı haklara sahiptir. Değişim doğal bir süreçle oluşur. Çocuklara eşit bir birey olarak davranılır. İskandinavya, Yeni Zelanda ve Avustralya bu toplumlara örnek olarak verilebilir.

b-Yüksek Güç Mesafesi

Eşitsizlikler kabullenilir. Hiyerarşi bir ihtiyaç olarak bulunur. Üstler erişilmezdir. Güçlü olanların ayrıcalıkları vardır. Değişimler bir zorlama veya devrim/darbelerle olur. Çocuklara itaat etmeleri öğretilir. Ortadoğu ülkeleri bu toplumlara örnek gösterilebilir.

2. Bireyselci / Kolektivist (Ortaklaşa Yaşamcı) Yapı:

Bireyselci bir toplumda bireyler kendi kararlarını kendileri verme eğilimindedirler ve ilgilerinin en çok olduğu nokta kendileri ve yakın aile bireylerinin iyiliği üzerinedir. Buna örnek olarak Amerika, Avustralya ve İngiltere'nin kültürel yapıları verilebilir. Kolektivist (ortaklaşa yaşamcı) yapıya sahip toplumlarda grup içi bağlar güçlüdür ve aile kavramı daha geniş kapsamlıdır (kuzen, amca, teyze, vb. de aile kavramının içindedir). Kolektivist yapıya sahip bazı ülkeler ise Guatemala, Pakistan ve Endonezya olarak gösterilebilir.

Kolektivist Yapı: "Biz" odaklı. İlişkiler işten daha önemlidir. Grubun dayattığı sorumlulukların yerine getirilmesi gereklidir. Grup içi uyum önemlidir ve dolayısıyla uyumu bozmamak için birbir tartışmalardan kaçınılır. İletişim, sözlü iletişim kadar vücut dili ve

mimiklerle de olur. Sözlü iletişimlerde genelde detaya girilmez, boşlukların karşı tarafça doldurulması beklenir.

Bireyselci Yapı: “Ben” odaklı. Bireysel seçimler önem taşır. Birey kendi koyduğu sorumlulukları (ya da görevleri) yerine getirir. Birey düşüncelerini direk olarak belirtir. İletişimlerde genelde sözlü iletişim ağırlıklıdır, anlatım genel olarak oldukça detaylıdır ve hataya yer bırakmayacak şekildedir.

3. Belirsizlikten Kaçınma:

Belirsizlikten kaçınma bireylerin belirsiz durumlar karşısında nasıl hissettiklerini ve bu durumlarla nasıl baş ettiklerini açıklar. Bu isteğin güçlü olduğu toplumlarda bireyler riskli ve sonucu belirli olmayan durumlardan sakınma eğilimindedirler. Bu durumlar bireylerde yüksek oranda stres ve tedirginlik oluşturur. Japonya, Yunanistan ve Rusya gibi ülkelerde belirsizlikten kaçınma oldukça yüksektir ve bireylerin tercihleri büyük bir oranla tahmin ya da kontrol edilebilir durumlardan yana olur. Belirsizlikten kaçınma oranı düşük ülkeler kontrol edemedikleri durumlar karşısında daha toleranslı olma eğilimindedirler. Belirsizlikler gündelik yaşamın bir parçası olarak kabul edilir ve bu durumlar karşısında genellikle daha rahat ve esnek davranabilirler. Jamaika ve Singapur gibi ülkeler bilinmezliği benimsemeye yatkın ülkelere örnek olarak verilebilir.

Belirsizlikten Kaçınma Oranı Düşük Belirsizlikler karşısında düşük seviyede stres. Belirsizlikler günlük yaşamın bir parçasıdır ve olaylar geliştiği şekilde kabul edilir. Görüş farklılıkları kabullenilir. Risk almakta bir sıkıntı görülmez. Kural ve kanunlara fazla ihtiyaç duyulmaz.

Belirsizlikten Kaçınma Oranı Yüksek Belirsizlikler karşısında stres seviyesi yüksektir. Hayattaki belirsizlikler bir tehdit olarak görülür ve bununla mücadele edilmesi gerekir. Fikir birliği olması yönünde bir ihtiyaç vardır. Hatalardan kaçınma bir ihtiyaçtır. Kural ve kanunlara büyük bir ihtiyaç duyulur.

4. Maskülen/Feminen Toplum: Maskülen toplumlarda bireylerin motivasyonu rekabet ve başarı ile sağlanır. Bireyler genelde materyalistik başarılar üzerine odaklı, iddialı ve kendini kabul ettiren yapıdadırlar. Japonya, İtalya, Venezuela, İrlanda ve Meksika maskülen toplum yapısına sahip ülkelerdendir. Feminen toplumlarda ise insanların odakları iyi ilişkiler kurmak ve herkesin yüksek bir hayat kalitesine sahip olması üzerinedir. Herkes mutlu olduğu sürece en iyi olmak önem taşımaz. İsveç, Norveç, Danimarka, Hollanda ve Finlandiya bu toplumlara örnek olarak gösterilebilir.

Maskülen Bireyler hırs odaklıdır. Çalışmak için yaşanılır. Büyük ve hızlı olaylar veya nesnelere güzeldir. Başarılı kişilere karşı hayranlık vardır. Sorunlar güçlü tarafın lehine çözülür

Feminen Yaşam kalitesi bireylerin odak noktasıdır. Hayatı yaşamak için çalışmak gerekir. Küçük ve yavaş olaylar veya nesnelere güzeldir. Daha şanssız insanlara karşı şefkatlidirler. Sorunlar taviz ve müzakerelerle çözülür.

5. Uzun Vadeli/Kısa Vadeli Oryantasyon

Uzun dönem oryantasyona sahip toplumlar bireyleri yatırım yapmaya ve tutumlu olmaya yönlendirir. Kazanımlar istikrarlı ve dikkatli çalışmaların bir sonucudur. Bireylerin toplumda belirgin pozisyonları bulunur. Toplum içerisinde yaşlılara saygı gösterilir ve ilişkiler bireyler için oldukça kıymetlidir. Uzun dönem oryantasyona sahip toplumlar geleneklerini modern yaşama adapte etmeye eğilimlidirler. Doğu Asya ülkelerinden Çin, Kore ve Japonya uzun vadeli oryantasyona eğilimli ülkelerdendir. Kısa dönem oryantasyona sahip toplumlar geleneklerine saygılıdır. Toplum bireyleri harcamaya ve hızlı kazanımlar elde etmeye yönlendirir. Bireylerin toplumdaki pozisyonları önem taşımaz ve ilişkiler ancak o ilişkiden bir kazanım varsa değerlidir. Bu toplumlara örnek olarak Amerika, İngiltere, ve İspanya verilebilir.

Uzun Vadeli Oryantasyon Azim ve çaba kazanımların yavaş yavaş ortaya çıkmasını sağlar. Birikimler ve kaynakların doğru kullanımı önemlidir. Büyük amaçlar için kişisel zevklerden fedakarlık yapılabilir.

Kısa Vadeli Oryantasyon Çabaların sonuçlarının ortaya hızla çıkması beklenir. Harcama konusunda sosyal bir baskı vardır. Kısa süredeki kazanımlar ilişkilerden daha önemlidir.

6. Serbestliğe Karşı Sınırlanma

Bu boyut mutluluk ve yaşam kontrolünü inceler. Serbestliği yüksek olan toplumlarda bireyler temel insani ihtiyaçlarını ve özellikle de hayattan zevk almaya ve eğlenceye odaklı tutkularını özgürce gerçekleştirebilirler. Sınırlama oranları yüksek olan toplumlarda ise bireyler kendi ihtiyaçlarını sosyal normlar altında baskırlar. Toplum ahlaki disipline önem verir ve bireyler daha kötümser olmaya eğilimlidir.

Serbestlik: Özgürce davranış. Maddi ödüller önem taşımaz. İnsanlar o ana odaklıdır. Objeler yarattıkları sosyal statüleri için değil fonksiyonları için kullanılır. Bireyler daha pozitif ve iyimserlerdir. Daha dışadönük ve sempatik olurlar. Boş vakitler ve arkadaşlar önem taşır.

Sınırlanma: Davranışlar bastırılmış ve kontrol altına alınmıştır. İyi yapılan işlerin sonunda maddi bir ödül beklenir. Kolayca haksız muamele yapıldığını hissedebilirler. Objeler yarattıkları sosyal statü dolayısıyla önem taşırlar. (ev, araba, iş, vb.) Bireyler daha kötümser ve negatiftirler. Bireyler daha içe dönüktürler. Arkadaşlar ve boş vakitler daha az önem taşır.

EK:2 Kùltürler Arası İletişim-Şeftali vs Hindistan Cevizi Teorisi

ABD'deki sosyal, örgütsel ve uygulamalı psikolojinin modern öncülerinden biri olan Alman psikolog Kurt Lewin, kùltürler arası iletişimin zor olmasının sebebi olan insanların diğçerlerine yaklaşımındaki farklılıkları 'peach vs. coconut cultures' (şeftaliye karşı Hindistan cevizi kùltürü) teorisi ile açıklar. Bu teoriye göre Amerikalılar, Japonlar ve İskandinavlar şeftalidir. Rus, Alman, Brezilyalı, Fransız, Çinli, Portekizli, Yunan, İtalyan ve İspanyollar hindistan cevizidir. İngilizler ise Avrupa'da şeftali, Amerika'da hindistan cevizidir. Yani, Amerikalılar şeftali gibi dışarıdan yumuşak, arkadaş canlısı, yardımsever, yabancılara gülümseyen ve onlarla small talk'ı (laflamak) seven, yeni tanıştıklarıyla kolayca ilişki kuran tipler gibi gözükür, içini açınca ise içsel varlıklarını koruyan çukur ve sert bir taş vardır. onlarla samimi olmak, onları iyice tanımak ve gerçek bir dostluk kurmak çok zordur. Buna karşılık hindistan cevizi kùltürleri kırması zordur, dışarıdan dost canlısı gözükmezler, gülümsemezler, laflamak zordur ve soğuk dururlar ancak bir kez kırdığınızda sıcak ve dost canlısı olurlar, dostluk ilişkisinin temeli yavaş atılır ama hayat boyu devam etme eğiliminde olur. Şeftali kùltürleri arkadaş kelimesini tanıdıkları ve/veya birkaç kez takıldıkları insanlar için kullanırken, hindistan cevizi kùltürleri bir şeye ihtiyaçları olduğunda koştukları, aradıkları, birlikte vakit geçirmekten keyif aldıkları, derin ilişkileri olan insanlar için kullanırlar. Amerikalıların "merhaba" (How you doin) yerine kullandıkları ve aslında cevabını merak etmedikleri "nasılsın?" sorusu, çok sık kullandıkları ama bunu gerçekten istedikleri için söylemedikleri "we should hang out some time" (bir ara mutlaka görüşelim) kalıbı, sonrasında hiçbir zaman aramayacak/mesaj atmayacak olsalar da karşı taraftan telefon numarası istemeleri gibi şeyler de bu şeftali kùltüründen kaynaklanır. Özetle, bir 'stranger' (yabancı) iseniz Amerikalılarla gerçek bir arkadaşlık ilişkisi kurmak zordur.

EK:3 John Dewey Köy Enstitüleri Raporu

John Dewey'nin Köy Enstitüleri Üzerine Yazdığı Rapordan Alıntı

ESAS RAPOR

METHAL

İlk ve pek mühim nokta. Türkiye mekteplerinin gaye ve hedeflerini tespit etmektir. Ancak bu suretle ittihaz olunacak tedbirler tavazzuh eder ve mütekâmil ve tedrici bir surette inkişaf edecek muayyen bir program çizmek mümkün olur. Mekteplerin hedefi muayyen ve vazıh olursa bu müesseseler birtakım lüzumsuz tebeddülattan ve sözde ıslahat namına ittihaz edilecek tesirsiz tedbirlerden sıyanet edilmiş olur. Gayenin müspet bir surette tavzihi, yapılacak teşebbüsleri ilham eder, teklif olunacak tedbirler için kontrol ve miyar vazifesini görür, maarif Bahasında ittihaz olunacak müteakip tedbirlerin sırasını tayine yarar. Şayanı

memnuniyettir ki Türkiye maarif teşkilâtında takip edilecek gayeyi tayinde müşkülât yoktur. Bu gaye, Türkiyenin mütemeddin milletler arasında mükemmel bir uzuv olarak canlı, hür, müstakil ve lâik bir cumhuriyet halinde inkişaf etmesidir. Bu gayeyi elde etmek üzere mekteplerin millet efradına evvelâ doğru siyasî itiyatlar ve fikirler vermesi, saniyen onlar da muhtelif şekilde iktisadi ve ticarî liyakat ve kabiliyetleri teşvik etmesi, salisen erkek ve kadını hakimiyeti milliyeye, iktisaden kendi kendisini idareye, ve san'atçe terakkiye sevkedecek, yani onları teşebbüs ve ibdaa, istiklâli muhakemeye, ilmî bir surette düşünmeğe ve menfaati umumiye için içtimaî tarzda teşriki mesaiye alıştırarak fikrî ve ahlâkî seciyenin hatlarını ve temayüllerini kendilerinde inkişaf ettirmesi lâzımdır. Bu gayeleri tahakkuk ettirmek için yalnız sadece bazı lider'ler yetiştirmek kâfi değildir. Vatandaşların heyeti mecmuası, memleketin siyasî, iktisadî ve harsî inkişafına iştirak edecek bir terbiye almalıdır. Gayeye vâsıl olmak için mekteplerin yalnız talebeye bazı ders mevzularını öğretmesi kâfi değildir. Mektepler, — bilhassa içtimaî hayatın faal cereyanlarından uzak kalmış gibi görünen köy m m takalarından — cemaat hayatının merkezini teşkil etmelidir. Mektepler, buldukları yerlerin sıhhi merkezi olmalı, orada sıhhati umumiyeye, j rari hastalıklara, malarya ve bu hastalıklarla mücadeleye ait bahisler yalnız talebeye öğretilmekle kalmamalı, bütün köy halkına ta-mim edilmelidir. Mektep, muallimlerle talebenin sıhhiye memurları ve tabiplerle teşriki mesai etmesi dolayısıyla hastalıkların sebepleriyle mücadele için bir merkez olmalıdır. Meselâ malarya mıntakalarında talebe, sivri sineklerin yetiştikleri yerleri arayıp bulmağa, icap eden verleri kurutmağa, veya oralara petrol dökmeğe. . . ilh, ve böylece halka hastalığın önü alınabileceğini göstermeğe iştirak etmelidir. Mektep meydanları, yalnız talebenin beden terbiyesi, oyunlar ve spor yapması için değil, halkın da eğlenmesi ve sporları için bir merkez olacak derecede geniş ve ona göre vesaitle mücehhez olmalıdır. Talebe mektebe devam etmeyen gençleri de oyunlara ve sporlara iştirak ettirmeğe ve onlara bu gibi şeyleri öğretmeğe itina etmelidir. Mektepler, kendi talebelerinin doğrudan doğruya meslekî ve sınaî terbiyesine hizmet ettikten başka iktisadî ve sınaî malûmat toplamak ve neşretmek için de birer merkez olmalıdır. Meselâ ticaret ve ziraat vekillikleri, bazı malûmat ve nasayihi halka tamim etmek arzusunda buldukları zaman, mektep talebesi bu malûmatın kendi ailelerine ve mektebin bulunduğu cemiyetin bütün efradına neşrini temine iştirak etmeli ve ticaret ve ziraat vekillikleri tarafından istenilen istatistiklerle sair malûmatı toplamağa da çalışmalıdır. Mektebin gayesi iki cephelidir. Bir taraftan millî fayda teinin eden malûmatın toplanması ve neşri vazifesini görecek bir merkez ve bir vasıta olmak (bu suretle mektepleri cemaat ve milletin hayatale raptetmek), diğer taraftan talebeyi memlekete faydalı olacak fikrî itiyatlarla teçhiz etmek ve alacakları malûmatı nazarî ve lüzumsuz olmaktan kurtarmaktır. Mekteplerin, milletin umumî, sıhhi ve sınaî hayatale sıkı sıkıya merbut olması elzem olduğu için bütün san'at müesseseleri, bilhassa hükümetin idaresi altında bulunanlar terbiyevî bir mahiyeti haizdir. Belediye idareleri

altındaki bütün elektrik ve vesaiti nakliye müesseseleri, bu müesseselere merbut birer tatbikat mektebini muhtevi olmalı, bu mektebin gayesi yalnız birkaç çırağı yetiştirmek değil, başka yerlerde açılacak bu nevi fennî müesseseleri tesis ve idare edecek liyakatte adam yetiştirmek üzere bir kısım müdavimlerine daha mükemmel ve daha yüksek fennî tahsil vermekten ibaret olmalıdır. Her san'at mektebi, bu gibi amelî teşebbüsler ile alâkadar olmalı ve talebe, ikmali tahsil icazetnamesi almadan evvel, görmüş oldukları derslerin amelî cihazlarında de rüsh peyda etmelerine imkân vermek üzere o gibi darüssınaalarda bir müddet çalışmağa mecbur edilmelidir. Aynı prensip, hükümet idaresindeki maden, orman, şimendifer, telgraf ve telefon gibi müesseselere şamil olmalıdır. Türkiye, san'at hu- İ n nı sundailerliyerek orada hususî fabrikaların adedi çoğaldıkça hükümet, fabrika sahiplerini, fabrikada çalışan amelenin çocuklarının terbiyesine itina etmeğe, onlar için ırzahaneler, ana sınıflan. . . ilâh, gibi müesseseler açmağa ve daha büyük yaşta olanlarına fennî bir terbiye vermeğe mecbur etmelidir.

EK:4 Josef Albers ve Metodları

Josef Albers'e göre sanat, kültürün deneysel kolu idi ve kültürel üretimin ve ilerlemenin ön koşulu olan daha iyi biçimleri araştırmaktı. Albers'in büyük ölçüde yayınlanmamış yazıları ve pratik öğretim materyalleri, daha iyi sanat üretimi ve daha iyi bir toplumsal performans arasında dönüşümlü bir ilişkiyi teşvik ettiğini ortaya koymaktadır. Sanat eğitimi etik bir temelde olmalıdır, daha iyi tasarım, algı alışkanlıklarını değiştirir ve toplumu geliştirir. Albers'in algı etiği, bir sanat eserinin düzenlenişinin yaşamı organize etme şeklimizin yansıması olduğudur.

Josef Alber 1920'lerde, ailesinin baskısına rağmen ilkokul öğretmenliğini bırakarak, Almanya'nın Weimar kentinde çığır açan Bauhaus okulunda sanat ve tasarım eğitimi almaya başlamıştır. Sadece üç yıllık bir eğitimden sonra Albers, fakülteye katılarak öğretim görevlisi olan ilk Bauhaus öğrencisi olmuştur. 1933'de Bauhaus kapandıktan sonra Albers Amerika'ya giderek, efsane okullar Kuzey Karolina'da Black Mountain Koleji ve Connecticut'da Yale Üniversitesi'nde profesörlük yapmıştır. Josef Albers, renklerin gözlerimizi gerçekten orada olmayan şeyleri görmeleri için kandırabilmesinden etkilendi. Eğitim kariyeri boyunca, öğrencilerini tasarım ilkelerine, rengin ve davranışının araştırılmasına zorladı. Herhangi bir rengin yorumlanmasının çevresine bağlı olduğunu öğretti. Rengin nasıl etkileşime girdiğini bilmek, sanatçının uzayda titreşimler ve ince hareketler oluşturmasını sağlar. Belirli bir renge sahip bir alan, onu çevreleyen renklere bağlı olarak öne çıkabilir veya geri çekilebilir, itilebilir veya çekilebilir fikrini savundu.

Albers kendi ders planlarına rehberlik için ilkokul öğretmenliği eğitimini kullanıyordu. Ders vermek yerine, öğrencileri (hands-on) uygulamalı deneylerle öğrenmeye teşvik ediyordu.

Öğrencilerinden birçoğu daha sonra 21. yüzyılın en etkili sanatçıları arasına girdi. Josef Albers, genç sanatçıları, güzel sanatlar ile uygulamalı sanatlar arasındaki bağlantıları araştırmaya teşvik eden bir sanatçı, tasarımcı ve eğitimidir.



Never Before f; from Never Before portfolio , 1976

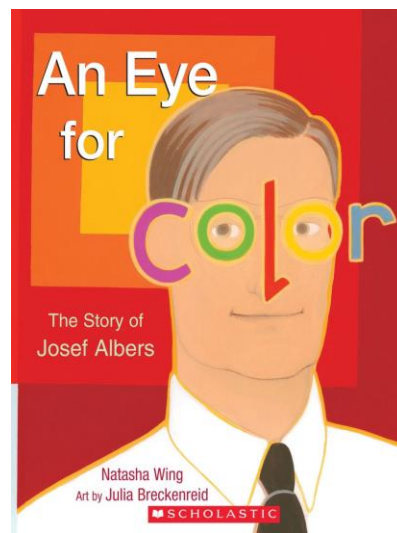
Albers, “Renklerin Etkileşimi” (1963) adlı kitabında açıkladığı gibi, “Günlük kelime dağarcığımızda sayısız renkler ve tonlar kullansak da, aslında sadece yaklaşık 30 renk ismi vardır” diyordu. Bu nedenle Albers, renkten bahsetmenin çok etkili olmadığı kararına vardı ve sözlüğümüzün bu nüansı yakalamak için çok sınırlı olduğuna inanmaktaydı. Bunun yerine, öğrencilerine bir dizi deneme-yanılma deneyleri yaptırarak, böylece kendilerini renklerin göreceliliği hakkında bilgilendirebilme şansı vermiştir. “Renkleri etkili bir şekilde kullanmak için, renk aldatmacalarını tanımak gerektiği” üzerinde durmuştur.

2013 yılında Yale Üniversitesi Basımevi, Renklerin Etkileşimi’nin 50. yıldönümünü kutlarken Albers’in renk çalışmalarını bir iPad uygulama versiyonunu olarak yayınladı. Uygulama, kullanıcıları renklerin yanıltmalarına karşı duyarlı hale getirmek için dijital olarak kesip yapıştırılabilen sanal renkli kağıtlara sahiptir. Josef Albers öğrencilerinin derslere yoğunlaşmalarını sağlamak için pek çok ilginç teknikler denemiş, ucuz malzemeyi pahalı malzemeyle yer değiştirerek öğrencilerin malzeme ile nasıl bir duygusal ilişki kurduklarını farketmelerini sağlamıştır.



Öğrencilerin hayal kurma yeteneklerini 3 boyutlu çizimlerle zorlamış, ev ödevlerine saygı duymalarını sağlamak için yaptırımcı cezalar uygulamıştır. Josef Albers'in uyguladığı bir başka etkili teknik ise 'Elle çalışarak, uygulayarak öğrenme' tekniğidir. Gazete kağıdından heykeller yapılan bu derste "Öğrenciyi özgürbirakarak, hic bir teknik açıklama yapılmadan tamamen bağımsız çözmeye yönlendirilmiştir". "Origami Bauhaus'ta bir eğitim aracı olarak kullanılmıştır. Albers, öğrencilerine tanıdık olmayan materyaller sunduğunda daha özgürce çalıştıklarını görmüştür. Bu yüzden kil ve mermer yerine, sınıflarını oluklu mukavva, kağıt frezeleri, ustura bıçakları ve sakızla doldurmuştur. Bu öğelerin kırılma noktalarını bulmak için sık sık öğrencilerini zorlamıştır. 'Hangi düzenleme tel örgüye en ağırı taşıma izni verir?' 'En parlıtlı şeklini sunmak için tenekeyi nasıl katlayabilirsiniz?' gibi sorularla öğrencilerinin dikkatlerini dağıtmadan materyallerle ilişki kurmasını ve öğrencinin problem çözmeye yeteneğini geliştirmeyi amaçlamıştır. Albers ayrıca, öğrencilerin bir televizyonun kapandığında ki ışık parlaması ya da bir çay poşeti sıcak suya girdiğinde ki renk hareketleri gibi, sıradan görsel fenomenlerden etkilenmelerini istedi. Albers'e göre, sanatçılar gözlerini açık tutmalıydılar, sıklıkla göz ardı edilen çizgilere, biçimlere ve tonlara karşı hassas olmalıydılar.

Nesneler arasında şekilleri çizmek (ya da "negatif alanları") (ister sandalye ayakları, süt şişeleri, ister bitki yaprakları olsun) öğrencilerin bu yükseltilmiş algıyı geliştirmelerine yardımcı olacaktır. Öğrenciler bu formlar üzerinde daha fazla odaklanmışlarsa, daha güçlü kompozisyonlar yapmayı ve hatta daha iyi insanlar haline gelmeyi öğreniceklerdir. Albers için sanat dersleri her zaman iki kere hayat dersi demektir ve "görsel empati" geliştiren öğrencilerin sosyal empati de geliştireceğine inanıyordu.



Natasha Wing, Josef Albers-Renk İçin Bir Göz (Scholastic-2009)

“başka malzemelere veya renge veya komşunuza saygı gösterin. Derslerinde ‘dikkat etmediklerinize saygı göstermeyi öğrenin,’ fikrinin üzerinde önemle durmuştur. Bunu yaparken Albers, sanatı ve toplumu hiyerarşiden ayırarak. “Artık“ taşıma ”ve“ taşınılan ”arasında ayırım yapmıyoruz; Artık “hizmet etme” ve “hizmet edilen”, “dekore eden” ve “dekore edilen” arasında ayırım yok ”. “Her unsur eş zamanlı olarak bütüne yardım etmeli ve bütünden yardım almalı, desteklemeli ve desteklenmelidir.” demiştir.

Bauhaus'un yaratılışının ardındaki motivasyonlar, 19. yüzyılda, üretimin ve ürünlerinin ruhsuzluğu ile ilgili endişeler içinde ve sanatın toplumdaki amacını yitirmesi endişesinden geliyordu. Yaratıcılık ve üretim birbirinden ayrılıyordu ve Bauhaus bir kez daha onları bir araya getirmeyi ve gündelik yaşam için tasarımı canlandırmayı hedefliyordu.

Bauhaus, eski akademik eğitim geleneğinin büyük bir bölümünü terk etmesine rağmen, entelektüel ve teorik arayışlar üzerinde bir baskı oluşturdu ve bunları, ortaçağ lonca sistemini daha çok anlatan pratik beceriler, el sanatları ve teknikler üzerinde durdu. Güzel sanatlar ve zanaatlar, modern sanayi toplumu için problem çözme amacı ile bir araya getirildi. Böylelikle, Bauhaus, sanatın eski hiyerarşisini etkili bir şekilde hizalayarak, el sanatları, heykel ve resim gibi güzel sanatlarla eşit hale getirdi ve 20. yüzyılın sonlarında sanatçılara ilham veren fikirlerin çoğunun yolunu açtı.

EK:5 Sir Ken Robinson ataç testi

Sir Ken Robinson, Kraliyet Tıp Derneği için bir çalışma gerçekleştirdi. Sorduğu temel soru, bir ataşla ne yapabilirsiniz? Çoğu insan sadece 10-15 fikir hakkında düşünebiliyordu. Kağıtları tutturabilir, bir duman detektörünü sıfırlamak için kullanabilirsin, ve bunun gibi Bu çalışmada çocuklar yetişkinlerden daha iyi iş çıkardılar ve zamanla araştırma, eğitim sisteminin yaratıcı düşüncüyü kısıtlayabildiğini, bu nedenle büyük çocukların ve yetişkinlerin kâğıt klabinin kullanımlarıyla ilgili olarak neredeyse hiç iyi olmadıkları sonucuna vardı.

Ancak, gerçekten farklı düşünenler - düşünmeyi düşünen ve üst bilinç üzerinde bir köşesi olanlar - 200 kullanımla ortaya çıkabiliyorlardı. Bu oldukça uzun bir liste! Belki de bir SIM kart yuvasını açmak için (bu arada sadece belirli telefonlarla çalışıyor) Veya bir devre kartında elektrik akımı oluşturmak için kullanıyorlardı. Farklı düşünenler, yüzlerce kâğıt parçası içeren fikirlerle ortaya çıkabilirler. Kadınlar, erkeklerden daha farklı bir listeye sahip olabilirler. Ya da mühendisler gerçekten teknolojik fikirler bulabilirler. Kim bilir?

Test çok basit - sadece bir ataç için birçok pratik kullanımla ortaya çıkın. Egzersizi tamamlarken, fikirlerin nasıl ortaya çıktığını ve daha da önemlisi, hayatınızın diğer alanlarına bu tür farklı düşünme ve üstbilişleri nasıl uygulayabileceğinizi düşünün. Eğer bu alıştırmadan geçerseniz ve yeni bir pazarlama fikri ya da yaptığımız bir ürünü düzeltmeniz için bazı fikirler

bulursanız, sosyal medyada daha büyük bir kitleye ulaşırsınız ya da başka şekillerde daha üretken olursanız bu da işin bonusu.

“Hayal gücümüzden yaratıcılık dediğimiz bir dizi başka güç gelir”, "Yaratıcılık, hayal gücünüzü işe koymaktır."KenRobinson

Geride Hiç Çocuk Kalmasın Yasası, ABD, 2001

Paperclip Challenge-Ataç testi

Bir ataç için kaç kullanım var? Bu soruya verebileceğiniz cevap, Yaratıcı Zekanıza (CQ) bağlıdır. Araştırmacılar, şimdiki başarısı için kendi IQ'sundan daha önemli sayılan bir kişinin CQ'sunu belirlemek için PaperclipChallenge'ı kullanmaktadır. İşte soruya verilen bazı gerçek cevaplar.

Kitap ayracı

Balon patlatıcı

Kilit açıcı

Para tutacağı

Dar oyuklardaki kirleri kazımak için

1. Anten
2. Sputnik saç modeli için toka
3. Küpe
4. Kolye

10. Bir sallamalı perküsyon müzik aletinin içinde kullanabilirsin....

Nasıl puan aldığınızı görmek için aşağıdan kontrol edin!

-15-20 Cevaplar - Ortalama.

-21-50 Cevaplar - Kutunun dışında düşünüyorsunuz.

-51-100 Cevaplar - Apple sizi işe alabilir!

+ 101+ Cevap - Büyük bir yenilikçi proje başlatabilir ya da bir 5 yaşındakiyle yaratıcılık yarışına girebilirsiniz.

(Breakpointand Beyond, George Land;BethJarman, 1992)

<http://lmstemalliance.org/paperclip-challenge.html>

EK:6 Walt Disney ve Lego Metodları

Disney Metodu

Amerikan rüyasının bir sembolü olan Walt Disney yaratıcılığına ve harika fikirlerine dayanan başarılı bir iş imparatorluğu kurdu. Yenilikçi çalışma yöntemi hala birçok şirket tarafından taklit ediliyor ve Robert Dilts tarafından geliştirilen bu metod Walt Disney Metodu olarak biliniyor. 1994 yılında Robert Dilts tarafından geliştirilen Disney Yöntemi, bir grubun sırayla dört özel düşünme stilini kullandığı karmaşık bir yaratıcılık stratejisidir. Bir problemi analiz etmek, fikir üretmek, fikirleri değerlendirmek, bir eylem planı oluşturmak ve eleştirmek için paralel düşünmeyi içerir.

UX Araştırmalarında LEGO® Serious Play® Kullanımı

Bu yöntem ilk olarak 1990'ın sonlarında İsviçre'nin Yönetim Geliştirme Enstitüsünden iki işletme profesörü ve Lego Grubunun lideri Kjeld Kristiansen, Johan Roos ve Victor Bart tarafından oluşturuldu. Başlangıçta, şirket yöneticilerinin kendi stratejilerini geliştirmelerine yardımcı olacak bir metodoloji aranıyordu, ancak bu yöntemin kullanımlarının ve etkilerinin çok daha fazla olduğunu fark ettiler. 2009 yılında, LEGO Group Serious Play® i açık kaynak yaptı ve böylelikle metod nitelikli araştırmacıların kullanımına da açıldı.

LEGO® Serious Play® yöntemi, katılımcıların bir dizi soruyla yönlendirildiği ve her katılımcının kendi 3D LEGO® modelini yanıt olarak geliştirdiği kolaylaştırılmış bir toplantı çalışmasıdır. Bu 3D modeller, grup tartışması, bilgi paylaşımı, stratejik görüş, problem çözme ve karar verme için bir temel oluşturur. Bu yöntem, gruplar halinde veya bire bir olarak kolaylaştırılabilir ve grup problem çözme, iletişim, ekip oluşturma ve hatta kullanıcı araştırma görüşmeleri sırasında daha fazla geri bildirim sağlamaya yardımcı olmak için kullanılabilir. Uluslararası anlamda ilgi gören bu metod Türkiye de dahil olmak üzere, New York'tan Çin'e, Belçika'dan Avustralya'ya kadar pek çok üniversite ve şirketlerde son 15 yıldır kullanılmaktadır.

Fiziksel bir 3D model kurarak, kelimelerle ifade edilemeyen şeyler başka yollardan ifade edilir. Bu yöntem, katılımcıları karmaşık kavramları tartışmak için metafor kullanmaya davet eder ve hayal güçlerinin kilidini açmaya yardımcı olur. Ortak bir dille bir düşüncüyü İnşa ederken, beynin her iki tarafını da harekete geçiren iki el kullanılır. Bu, beynin başka hiçbir şekilde erişilemeyen bölgelerini uyarır.

EK:7 Yaratıcı deftere nasıl başlanır

Deftere günün tarihi atılır. Yaratıcılık için rahat olmamız gerekir.

Rahatlayın.

Gözünüzü kapatın.

Duygu bire bir zihinle bağlantılıdır. Zihin de diyaframla. Duygular enerji merkezlerinin yoğun olduğu bölgelerdedir. Diyafram, nefes, duygu birbirine bağlantılıdır.

Yavaşça burnunuzdan derin bir nefes alın, ve yine yavaşça ağızınızdan verin.

Bunu 10 kere tekrarlayın.

Şimdi içinizde ki duygulara odaklanın.

Hiç ağrıyan veya kasılmış bir yeriniz var mı bir dinleyin.

Başınız ve yüzünüzden başlayın ve aşağı doğru ilerleyin.

Ensenize oradan omuzlarınıza inin,

kollarınızda ve ellerinizde bir gerginlik olup olmadığını

kontrol edin. Sonra göğüs ve karnınıza ve sırtınıza bakın.

Leğen kemiğine, kalçanıza, baldırlarınıza, dizlerinize, bacaklarınıza ve ayaklarınıza bakın. Vücudunuza tekrar geri dönün ve hangi bölgede kasılma hissettiyseniz orada yavaşça derin nefes alıp vererek orayı rahatlatmaya çalışın. Her nefes verişinizde oradaki gerginliği de nefesle beraber dışarı atın. Gergin olan bölgenize bir isim verin ve siz orayı rahatlatırken bunu söyleyin. Mesela, göğsüm şu anda çok rahatladı vb.

.....Birazdan gözlerimizi açıyoruz.

Eğer öğrenciler stres altında olduklarını söylüyorlarsa Progresif Kas Gevşeme Tekniği uygulanabilir.

1. Nerdesin, Nereden geliyorsun?

Konumuz şu an ve geçmiş olacak. İlk önce şu an neler hissediyorsun onu keşfetmeye çalışacağız sonra da bir adım geri çekilip bütün hayatı panoramik olarak göreceğiz. Nedir ve ne olabilir-di nin küçük bir envanterini yapacağız.

-Bu egzersizin faydaları seni rahatlatmak ve kendine getirmek.

-Duyguları keşfedip yazıya veya çiziye aktarmak.

-İçinden geçen duygu ve düşüncelere iç görtü kazanmak.

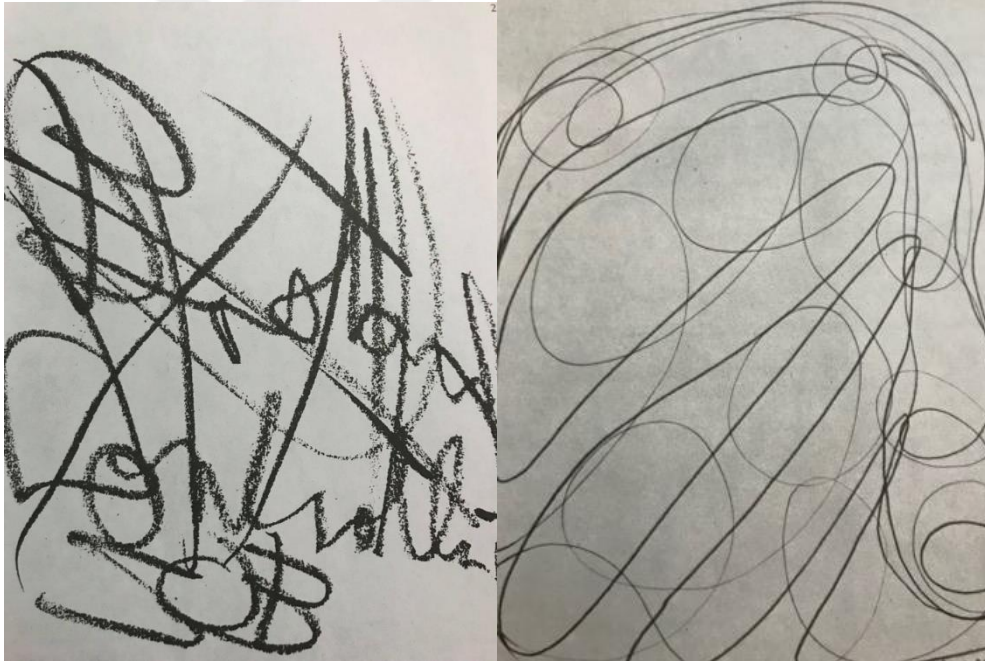
- Duygularına açıklık getirmek ve kolaylıkla ifade etmek.
- Şu anımı bir perspektife koyarak geçmişinle bütünleştirmek.
- Hayat hikayenin sana ne öğrettiğini keşfetmek.
- Yakın gelecekte ne gibi değişiklikler yapmak istediğini.
- Harekete geçmek ve değişiklikler yapmak.

Elinize herhangi bir malzemedan bir kaç renk alın ve kağıdınıza planlamadan ve düşünmeden bir şeyler karalayın. Çizdiklerinizi kritik etmeden bu şekilde renklerle oynamaya devam edin. Bu oyun sırasında hangi çizgileri, şekilleri, dokuları, renk tonlarını kullanıyorsunuz farkına varın.

2. Ne Hissediyorsun?

Gözlerini kapat ve ne hissettiğin üzerine bir süre meditasyon yap. Fiziksel ve duygusal durumuna konsantre ol. Nasıl hissettiğine dair aklına gelen görsel imaj veya kelime var mı? Gözlerin kapalıyken aklına gelen imge, renk, kelime veya sembolleri ya da duyguları kağıda kelime, imge, doku, şekil, karalama ve çizim yoluyla aktar.

Bittikten sonra yaptıklarına bak. Ne hissediyorsun? Hissettiklerini karşiki sayfaya yaz.



Bu en temel ve en çok kullanılan yaratıcı defter çalışmasıdır. Özellikle sizi rahatsız eden yoğun bir duygu durumu içindeyken bu çalışmayla bir an durarak hislerinize açıklık getirebilirsiniz.

EK:8 İç çocukla diyalog- ilüstrasyon çalışması

Bu çalışma sanat terapisinde bir iyileştirme (healingwithvisualisation) metodundan yola çıkarak hazırlanmış içinde kendi özgün fikirlerimin de bulunduğu bir deneme çalışmasıdır.

1. Çocukken yapmayı sevdiğin şeyleri yeniden hatırla ve yarat.

Otur ve çocukken neler yapmak istediğini düşün. Belki de ağaçlara tırmanmayı, kırlarda yürümeyi, kumla oynamayı veya çaya bisküvi banmayı sevdiğin. Çocukluğunda yapmak istediğin aktiviteyi, bugünkü yaşamına dahil etmek için düşün ve yaz.

2. İç yolculuk story board çalışması: Gözünde canlandırma yolu ile iç çocuğun ve eskiden yaşamış olduğun travmalar ile bağlantı kur. Gözünde canlandırmada 'koku' ve 'ses' önemli bir yer taşır. Canlandırmayı kolaylaştırmak için çocukken kokusunu sevdiğin şeyleri hatırlayıp bulmaya çalış. Eski mekanlara geri dönmek, kaydedilmiş bir ses veya kaybolmamış bir koku hatırlatmaya yardımcı olacaktır. Mesela eski bir kitapçı veya eski bir bakkalda bisküvi kokusu. Çocukluktan kalma bir ses kaydı gibi. İç yolculuğa çıkabilmek için ilk önce kendine güvenilir bir yer bulman gerekir. Burası seni içindeki güce ulaştıran bir liman görevindedir. Eski şaman geleneğine göre şamanlar doğada kendileri için kişisel önemi olan özel yerlere sahiptir. Bu yerler, spirüüel anlamda yoğunlaşmayı sağlarlar. Şamanlar bu ortamları iyileşme ve iyileştirme için kullanırlar. Sen de böyle bir ortamın varlığını çocukken hissetmiş ve içgüdüsel olarak bir su kenarında, arka bahçede bir kuytuda, kendinle başbaşa kalmaktan mutluluk duyduğun herhangi bir yerde aramış olabilirsin. İç çocuk çalışmaları sayesinde insanlar, yetişkin olarak var olduğunu bile bilmedikleri özelliklerini tekrar keşfederler. Bu keşifler hayatı değiştiren keşiflerdir. "Oyun zamanını" alışkanlık haline getirmen ve utanç veya saçmalıklarını keşfetmen çok önemlidir. İlk başta kendini aptal hissedebilirsin, ancak açık fikirli ve dürüst olmak gereklidir.

Gözünde canlandırma tekniğini kendi bulduğun yöntemlerle deneyebileceğin gibi aşağıdaki klasik metodu da kullanabilirsin:

Çalışmaya önce 3 dk kadar sessiz kalarak kendini sevdiğini, anladığını, kötü şeyler için üzgün, iyi şeyler için minnettar olduğunu ve her durumda kendini affettiğini söyleyerek başla. Kısaca: Seni seviyorum. Seni anlıyorum. Üzgünüm. Teşekkür ederim. Seni affediyorum diyebilirsin.

Rahatla, gözlerini kapat ve derin bir nefes al.

Bir merdivenden aşağı yürüdüğünü hayal et.

Merdivenin ucunda, senin güç alanın ya da senin için güvenli bir yer var. Bu yerde kendini güçlü, güvende ve dengede hissediyorsun.

Burada biraz zaman harca. Burayı keşfet. Burası neresi hatırlamaya çalış. Neye benziyor?

Kendini güç alanınla tanıştırdıktan sonra, çocuk benliğinin bir kapı veya bir şelale vs. yoluyla oraya geldiğini gözünde canlandır.

Genç benliğine sarıl ve kendisini evinde hissetmesini sağla. Hazır olduğunda, iç çocuğuna sorunu sor. "İlk ne zaman kendini üzgün veya korkmuş hissettin?" Soruyu çocukluğundaki gibi sorabilirsin.

Cevabı bekle.

Ona sarıldığından emin ol, teşekkür et ve senin için ne kadar önemli olduğunu söyle.

Ona veda et.

Güç alanını terk et ve merdivenlerden yukarı çık.

Normal bilincine geri dön.

Ödev-Gözde canlandırma

1. Çocukluk fotoğraflarını karıştır. En sevdiğin bir fotoğrafını bul ve portreni çiz,
2. Kendin ve iç çocuğun için güzel bir karşılaşma hikayesi yaz. Bunu story boarda çevir.

ÖZGEÇMİŞ

Esen Kurtulmuş Erel,

1990'da MSÜGSF'den mezun olduktan sonra Güzel Sanatlar Saatchi&Saatchi ve Grafo'da çalıştı. 1992'de İngiltere'de çiftlik-reklam ajansında 6 ay staj yaptıktan sonra Türkiye'ye döndü ve 1993 yılında yeni açılan Show TV kanalında haber grafikeri olarak çalıştı. 1999 yılında Show TV'den ayrılarak Amerika'ya taşındı.

2000-2004 yıllarında Amerikan Ordusunda Türkçe-İngilizce tercümanlık yaptı..

2004 yılı itibariyle Pratt ve The New School Üniversitelerinde sanat terapisi ve medya çalışmaları yüksek lisans dersleri aldı. 2006-2013 yıllarında Free Arts NYC projesinde çalıştı. 2017-2018 arası Türkiye'den göç etmiş ve uyum sorunu yaşayan ailelere Türkçe-İngilizce danışmanlık yaptı.

