

**UZAKTAN ÖĞRETİM YÖNTEMİYLE
HAREKETLİ TİPOGRAFİDE GESTALT KURAMI:
FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA**

Doktora Tezi

Lefika YILMAZ SANDAL

Eskişehir 2022

**UZAKTAN ÖĞRETİM YÖNTEMİYLE HAREKETLİ TİPOGRAFİDE
GESTALT KURAMI: FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA**

Lefika YILMAZ SANDAL

DOKTORA TEZİ

**Resim İş Eğitimi Doktora Programı
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Danışman: Prof. Metin İNCE**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Şubat 2022**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

ÖZET

UZAKTAN ÖĞRETİM YÖNTEMİYLE HAREKETLİ TİPOGRAFİDE GESTALT KURAMI: FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA

Lefika YILMAZ SANDAL

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Programı

Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ocak 2022

Danışman: Prof. Metin İNCE

Bu araştırmanın amacı, “Grafik Tasarımı III” dersi kapsamında Gestalt Kuramı’na göre yapılan hareketli tipografi tasarlama sürecine ilişkin öğrenci deneyimlerini belirlemektir. Bu bağlamda araştırma, Gestalt Kuramı öğretiminin öğrenciler üzerindeki deneyimini incelemek olarak düşünüldüğünden nitel araştırma yaklaşımı ve fenomenoloji deseni benimsenmiştir. Araştırma 2020-2021 öğretim yılı bahar döneminde uzaktan öğretim ile gerçekleşen “Grafik Tasarım III” dersi kapsamında dersi alan 8 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma verileri; gözlem, görüşme, doküman incelemesi ve görsel-işitsel malzemelerden elde edilmiş, içerik analizine göre çözümlenmiştir. Elde edilen verilerden “Kıyaslama”, “Tasarlama” ve “Üretme” olmak üzere üç ana temaya ulaşılmıştır. Bulguların sonucunda, öğrencilerin Gestalt Kuramını anlamlandırdıkları ve tasarımlarını nasıl şekillendirdiğine yönelik farkındalık kazandıklarına ulaşılmıştır. Grafik Tasarım dersi kapsamında Gestalt Kuramı ve ilkeleri konusunda öğrenci deneyimlerinin öne çıktığı ders planları hazırlanıp eğitim verilmesi önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Fenomelojik araştırma, Gestalt görsel algı ilkeleri, Gestalt kuramı, Görsel algı.

ABSTRACT

GESTALT THEORY IN MOTIONAL TYPOGRAPHY WITH DISTANCE EDUCATION: A PHENOMENOLOGICAL RESEARCH

Lefika YILMAZ SANDAL

Department of Fine Arts Education, Arts and Crafts Education Program

Anadolu University, Graduate School of Educational Sciences, January 2022

Supervisor: Prof. Metin İNCE

The aim of this research is to determine student experiences regarding the process of designing animated typography according to Gestalt Theory within the scope of "Graphic Design III" course. In this context, qualitative research approach and phenomenology design were adopted, since the research was considered as examining the experience of Gestalt Theory teaching on students. The research was carried out with 8 students who took the course within the scope of the "Graphic Design III" course held with distance education in the spring term of the 2020-2021 academic year. Research data; Observation, interview, document review and audio-visual materials were obtained and analyzed according to content analysis. Three main themes, namely "Benchmarking", "Designing" and "Production" were reached from the data obtained. As a result of the findings, it was reached that the students made sense of Gestalt Theory and gained awareness about how it shaped their designs. Within the scope of the Graphic Design course, it is recommended to prepare lesson plans that highlight student experiences on Gestalt Theory and its principles and provide training.

Keywords: Phenomeological research, Gestalt visual perspective, Gestalt theory, Visual perception.

ÖNSÖZ

‘Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Hareketli Tipografide Gestalt Kuramı: Fenomenolojik Bir Araştırma’ başlıklı tezimin, Grafik Tasarım alanında gerçekleştirilecek araştırmalara kaynak oluşturmasını ve yeni araştırmalar için yol göstermesini temenni ediyorum.

Lisans eğitimimi tamamladığım Anadolu Üniversitesi’nde, akademik kariyer yapmak amacıyla başladığım bu yolda doktora eğitimimin sonuna gelmiş bulunmaktayım. Sürecin her aşamasında uzakta olmam beni ne kadar zorlasa da iyi ki yaptım ve iyi ki başardım demek istiyorum. Buraya kadar gelmemde birçok kişinin doğrudan ya da dolaylı olarak emeği var. Bu nedenle doktora tezimin oluşması sürecinde bana desteklerini hissettiren herkese teşekkürlerimi sunmak istiyorum.

Lisans eğitimimden doktora eğitim sürecimin her anında bana inanan, her motivasyonum düştüğünde beni cesaretlendiren, destekleyen, akademik bilgisiyle kendisini örnek aldığım, benim için her zaman yol gösterici olan tez danışmanım canım hocam Prof. Metin İNCE’ye sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Tez izleme komitemde ve savunmamda yer alan, bilgi ve deneyimleri ile katkı sağlayan değerli hocalarım Prof. Dr. Nazlı GÖKÇE’ye ve Dr. Öğrt. Üyesi Özlem KESER’e, lisans dönemimde tez araştırmamda katılımcı olduğum ve kendisini örnek aldığım, araştırmama değerli katkıları olan Dr. Öğrt. Üyesi Çiğdem TANYEL BAŞAR’e ve görüş ve önerileriyle araştırmama önemli katkılar sağlayan Dr. Öğrt. Üyesi Mine KÜÇÜK’e teşekkür ederim.

Doktora derslerimi aldığım süre boyunca bana katkıları bilgiler için değerli hocalarım Prof. Dr. Suzan Duygu Bedir ERİŞTİ’ye, Prof. Necla COŞKUN’a, Prof. Ayşe Dilek KIRATLI’ya, Prof. Dr. Özgür SOĞANCI’ya, Prof. Şemsettin EDEER’e, Dr. Öğrt. Üyesi Sema ÜNLÜER’e ve Dr. Öğrt. Üyesi Mustafa TOPRAK’a teşekkür ederim.

Araştırmamda bilgi paylaşımlarıyla bana katkı sağlayan Dr. Öğrt. Üyesi Deniz ÖZESKİCİ ve Arş. Gör. Figen YAVUZ’a teşekkür ederim.

Canım dostum, arkadaşım, hocam ve sayısız unvanı bir arada kullanabileceğim kişi, her yolun sonunda bana ışık tutan yol gösteren Dr. Asuman DAŞDEMİR’e teşekkür ederim.

Tezimin uygulama aşamasını birlikte yürüttüğümüz araştırmama katkı sağlayan, Anadolu Üniversitesi, 2020 Güz Dönemi Grafik Tasarımı dersinin değerli öğrencilerine sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Yaşamım boyunca istediğim her şeyi yapabileceğime inanan, beni destekleyen canım annem Zübeyde ÇETİNKAYA'ya, bu bölümü okumam için arkamda duran canım ablam Gülşen TOPAL'a ve desteğini her zaman hissettiğim canım eniştem Turgut TOPAL'a, neşesiyle her zaman yanımda olan canım kız kardeşim Gözde YILMAZ'a, evimizin en küçüğü canım kardeşim Serhat ÇETİNKAYA'ya teşekkür ederim.

Benim bu sürecimde en yakından destekçi olan, yardımlarını esirgemeyen canım babam Doğan SANDAL'a, canım annem Ayşe SANDAL'a, canım abim Kağan SANDAL'a ve canım kız kardeşim Gizem SANDAL'a teşekkür ederim.

Eşim, yol arkadaşım, çekilmez anlarımda bana gülümseyen, yapamam dediğimde elimden tutup kaldıran, bana inanan, en büyük destekçim Batuhan SANDAL'a ve bu sürecin sonunda dünyaya gelen, beni üzmeden bitirmeme yardımcı olan canım oğlum Göktürk Ali SANDAL'a teşekkür ederim.

Lefika YILMAZ SANDAL

İstanbul 2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....
Lefika YILMAZ SANDAL

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iv
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLOLAR DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xii
GÖRSELLER DİZİNİ	xiv
KISALTMALAR DİZİNİ	xvi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Amaç	2
1.3. Önem	2
1.4. Sınırlılıklar.....	3
1.5. Tanımlar	4
2. ALANYAZIN	5
2.1. Sanatsal Temsilde Algı.....	5
2.2. Gestalt Psikolojisinin Özellikleri	7
2.3. Rudolf Arnheim ve Tasarım	14
2.4. Gestalt Kuramı ve Tasarım Arasındaki İlişki	17
2.5. Tipografi Tasarımı ve Hareket	20
2.6. Tasarımda Uygulanan Gestalt İlkeleri.....	22
2.7. İlgili Araştırmalar	30
2.7.1. Ulusal araştırmalar	31
2.7.2. Uluslararası araştırmalar	34
3. YÖNTEM	36
3.1. Araştırma Deseni.....	36
3.1.1. Fenomenolojik araştırma.....	36
3.1.2. Fenomenolojik araştırma süreci	37

	<u>Sayfa</u>
3.1.3. Katılımcıların belirlenmesi.....	39
3.2. Veri Toplama Yolları.....	41
3.3. Araştırmanın Uygulama Süreci.....	44
3.4. Araştırmanın Ortamı.....	47
3.4. Araştırmacı Rolü.....	48
3.5. Verilerin Analizi ve Yorumlanması.....	48
3.6. Geçerlik ve Güvenilirlik.....	50
3.6.1. İnanırcılık.....	50
3.6.2. Aktarabilirlik.....	51
3.6.3. Tutarlık.....	51
3.6.4. Teyit edilebilirlik.....	51
3.7. Araştırma Etiği.....	52
4. BULGULAR VE YORUM.....	53
4.1. Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Yapılan Ders Sürecine Yönelik Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular.....	53
4.1.1. Kıyaslama.....	53
4.1.1.1. Örgün eğitim.....	54
4.1.1.1.1. Atölye ortamı.....	55
4.1.1.1.2. Anında dönüt alabilme.....	56
4.1.1.2. Uzaktan eğitim.....	57
4.1.1.2.1. Uzaktan eğitimin zorluğu.....	57
4.1.1.2.2. Uzaktan eğitimin kolaylığı.....	61
4.2. Gestalt Kuramı İlkelerine Göre Hareketli Tipografi Tasarımı Eğitimi ve Proje Sürecine Yönelik Öğrenci Deneyimlerine İlişkin Bulgular.....	65
4.2.1. Tasarlama.....	65
4.2.1.1. Fikir üretme.....	66
4.2.1.1.1. Sorgulama.....	71
4.2.1.1.2. Keşfetme.....	77
4.2.1.1.3. Yazma.....	82
4.2.1.2. Algıda farklılık.....	85
4.2.1.3. Programlar kullanabilme.....	90

4.3. Öğrencilerin Hareketli Tipografi Tasarımını Gestalt Algısal Gruplama İlkeleriyle İlişkilendirmelerine İlişkin Bulgular.....	93
4.3.1. Üretme.....	93
4.3.1.1. Deneme yanılma	94
4.3.1.2. Kavrama.....	99
4.3.1.3. Kullanma.....	103
4.3.1.3.1. Disiplinlerarası kullanabilme	110
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	112
5.1. Sonuç	112
5.1.1. Öğrencilerin uzaktan öğretim yöntemiyle yapılan ders süreci görüşlerine ilişkin sonuçlar.....	112
5.1.2. Gestalt Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimlerine ilişkin sonuçlar	114
5.1.3. Öğrencilerin hareketli tipografi tasarımı Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle ilişkilendirmelerine ilişkin sonuçlar.....	116
5.2. Tartışma.....	118
5.3. Öneriler	122
KAYNAKÇA.....	125
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLolar DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 2.1. Gestalt ilkelerinin tanımı.	23
Tablo 2.2. Ulusal arařtırmalar.	31
Tablo 2.3. Uluslararası arařtırmalar.	34
Tablo 3.1. Grafik Tasarımı III A canlı ders saatleri.	47
Tablo 4.1. Öğrencilerin kullandığı tasarım programları.	90
Tablo 4.2. Öğrencilerin Hareketli tipografi tasarım çalışmalarında kullandıkları ilkeler.	104

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 2.1. Muller-Lyer illüzyonu	6
Şekil 2.2. Birinci nesil Gestalt psikologları.....	7
Şekil 2.3. Zoetropun gravürü.....	8
Şekil 2.4. Rudolf Arnheim (İkinci nesil Gestalt psikoloğu).....	15
Şekil 2.5. Bir boyut illüzyonu.....	25
Şekil 2.6. Yakınlığa göre gruplama	26
Şekil 2.7. Gözlerimiz okların işaret yönünü akışını takip eder	27
Şekil 2.8. Tamamlama ilkesine örnek	28
Şekil 2.9. Benzerlik ilkesine örnek	29
Şekil 3.1. “Fenomenolojinin yedi adımı”	37
Şekil 3.2. Örneklem grubuna ait bilgiler.	40
Şekil 3.3. Google Form üzerinden gönderilen öğrenci günlüğünden örnek.....	43
Şekil 3.4. Etkinlik süreci.....	44
Şekil 3.5. Görüşme verilerinin kodlanmasından bir kesit.	49
Şekil 4.1. Araştırma bulgularını oluşturan ana temalar.	53
Şekil 4.2. “Kıyaslama” ana temasına ilişkin tema ve kategoriler.....	54
Şekil 4.3. “Örgün Eğitim” temasına ilişkin alt temalar.	55
Şekil 4.4. “Uzaktan Eğitim” temasına ilişkin alt temalar ve kategoriler.....	57
Şekil 4.5. “Tasarlama” ana temasına ilişkin tema ve alt temalar.	65

Şekil 4.6. “Üretme” ana temasına ilişkin tema ve alt temalar.94

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1. Gestalt'ın literatürde yer alan tanımları.....	9
Görsel 2.2. İki Dalmaçyalı	13
Görsel 2.3. Sky and Water I, 1938, s.29	14
Görsel 2.4. Tasarımcı: Gail Collins.....	18
Görsel 2.5. Tipografide harekete örnek.....	21
Görsel 3.1. Anadolu Üniversitesi, Mergen giriş sayfası.	47
Görsel 4.1. Bade'nin fikir üretme sürecindeki çalışması.	66
Görsel 4.2. Çağan'ın fikir üretme sürecindeki çalışması.	67
Görsel 4.3. Gülşen'in fikir üretme sürecindeki çalışması.	69
Görsel 4.4. Bade'nin sorgulama sürecindeki çalışması.	72
Görsel 4.5. Gülşen'in sorgulama sürecindeki çalışması.	74
Görsel 4.6. Sinem'in sorgulama sürecindeki çalışması.	75
Görsel 4.7. Yağız'ın sorgulama sürecindeki çalışması.	76
Görsel 4.8. Bade'nin keşfetme sürecindeki çalışması.....	78
Görsel 4.9. Fidan'ın keşfetme sürecindeki çalışması.	79
Görsel 4.10. Gülşen'in keşfetme sürecindeki çalışması.....	80
Görsel 4.11. Şule'nin keşfetme sürecindeki çalışması.....	81
Görsel 4.12. Yağız'ın keşfetme sürecindeki çalışması.	82
Görsel 4.13. Çağan'ın T-shirtü.....	86

Sayfa

Görsel 4.14. Çağın'ın algıda farklılık çalışması.	87
Görsel 4.15. Bade'nin "Agorithm" çalışması.	95
Görsel 4.16. Deniz'in "Değişiklik" çalışması.	96
Görsel 4.17. Şule'nin "Hipnoz" çalışması.	98
Görsel 4.18. Sinem'in "K ve L" çalışması.	99
Görsel 4.19. Bade'nin "U ve W" çalışması.	100
Görsel 4.20. Çağın'ın "Write Read" çalışması.	101
Görsel 4.21. Yağız'ın "Lady Gaga" çalışması.	103
Görsel 4.22. Gülşen'in "Ball" çalışması.	105
Görsel 4.23. Fidan'ın "Shake" çalışması.	106
Görsel 4.24. Çağın'ın "Thoughts" çalışması.	107
Görsel 4.25. Deniz'in "Yüzüklerin Efendisi" çalışması.	108
Görsel 4.26. Yağız'ın "Trip" çalışması.	109

KISALTMALAR DİZİNİ

AG : Arařtırmacı Günlüğü

Akt : Aktaran

AU : Anadolu Üniversitesi

Bkz : Bakınız

CD : Canlı Ders

OGG : Odak Grup Görüşme

ÖG : Öğrenci Görüşmesi

ÖYG : Öğrenci Yansıtıcı Günlük

ÖM : Öğrenci Manifestosu

1. GİRİŞ

Bireyler yaşamları boyunca çevrelerindeki yazılı veya görsel içerikli olarak verilen çeşitli mesajları anlamlandırmaya çalışırlar. Bu mesajları anlamak, yorumlamak ve anlamlandırmak için algılama yolumuzu açmamız gerekir. Algısı gelişmiş olan birey bu sayede bakma ve anlama arasındaki farkı anlayabilir ve mesajı anlamlı bir şekilde yorumlayabilir. Diğer anlamıyla bu mesajların farkına varmayı ve duyuları ile onları yorumlamayı öğrenebilir.

Çevremizdeki karmaşıklıkla karşı karşıya kalan beyin görsel verileri basitleştirmek, organize etmek ve algıladığımız görselleri anlamlı bir yapı kazandırmak için şekillendirmeye çalışmaktadır. Bunun için beyin bilgiyi, bizim için anlamlı olan, küresel bir yapıya uymak için arka plandan ayırarak şekilde yapılandırır. Bu tüm duygular için geçerlidir. Bu duyguların algısal psikoloji tarafını araştıranlar bunu “Gestalt” olarak adlandırmışlardır (Koffka, 1935; Wertheimer, 1938; Katz ve Tyson, 1950; Arnheim, 1974).

Grafik tasarım alanında, Gestalt Kuramı olan bu algı kuramı, gözümüzün belirli bir diyagramı nasıl algıladığını ve şifresini çözdüğünü, bozduğunu, farklı formları ayırdığını anlama konusunda temeldir. Gestalt Kuramı’na göre, önemli olan bütündür. Parçaların veya detayların, ayrı ayrı ele alınan bileşenlerin hiçbir değeri veya anlamı yoktur. Bu anlamda Gestalt Kuramı ilkelerine göre tasarım, algının daha sistematik ve anlamlı bir şekilde oluşturulması olarak karşımıza çıkmaktadır (Arnheim, 1974).

1.1. Problem Durumu

Görsel dünya karmaşıktır, bu nedenle görsel problemleri basitleştirmek için çözümlere ihtiyaç vardır. Görsel bilginin fazla olması ve düzensizliği sebebiyle zihnimiz bilgiyi basitleştirmeye çalışmaktadır. Gestalt Kuramı yoluyla, gruplar oluşturarak veya grupları ayırarak görsel karmaşıklığın basitleştirilmesinde temel bir kavram ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda tasarımda görsel algılamanın bir parçası olan Gestalt Kuramı ilkelerine uygunluk önem taşımaktadır. Gestalt Kuramı ilkeleri, insan beyninin farklı görsel unsurları birleşik bütünler halinde algıladığı farklı yolları ve anlamlı bilgileri sınıflandırır, gruplandırır ve onları tanımlar.

Gestalt Kuramı tasarım sürecinde mimarlık, resim, heykel, medya tasarımı ve özellikle grafik tasarım gibi güzel sanat dallarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Bunun sebeplerinden biri görsel algının nasıl oluşturulabileceğinin açıklamasıdır. Tasarımda

Gestalt Kuramı ilkelerini kullanmak, görsel bilgilerin nasıl yorumlandığı veya düzenlendiğini keşfetmek için önemli olabilmektedir.

Tasarım yaparken bu algı kuramı ilkelerine göre yapılan çalışmalar daha etkili ve anlamlı bir tasarı ortaya koyar (Becer, 2006). Bu araştırmada yapılan Gestalt Kuramı ilkeleri ile hareketli tasarımlar, tasarım sürecine ilişkin öğrenci görüşleri ve bu süreci deneyimleyen bireyler önemlidir (Erişti, Uluuysal ve Dindar, 2013). Bu süreçte öğrencilerin deneyim sahibi olmaları, konuyu daha iyi kavramlarını sağlayabilir. Araştırma problemi öğrencilerin Gestalt Kuramı'na göre hareketli tipografi tasarımı yapmalarına ilişkin deneyimleri tespit etmektedir.

1.2. Amaç

Araştırmanın genel amacı, öğrencilerin uzaktan öğretim ile Grafik Anasanat dersinde Gestalt Kuramı'na göre hareketli tipografi tasarlama sürecine ilişkin deneyimlerini aktarmaktır.

Bu genel amaç doğrultusunda şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Uzaktan öğretim yöntemiyle yapılan ders sürecine yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?
2. Uzaktan öğretim ile yapılan Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre yapılan hareketli tipografi tasarım eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri nelerdir?
3. Öğrenciler uzaktan öğretim ile yapılan hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendirmektedirler?

1.3. Önem

Gestalt Kuramı'nın ana prensibine baktığımızda; zihnin görsel verileri algılama sürecinin nasıl olduğu, görseli bütün olarak görebilmesini nasıl sağladığı ve düzenlediği ile ilgili olduğunu görülmektedir. Bu bağlamda bir tasarım yapmak kolay bir yaratım işi değildir. Tasarım yapmak, gönderideki mesaj için anlamı olan bir şeyi temsil eden bazı sembollerin kullanılması ile ilgilidir.

Tasarımda, Gestalt Kuramı'nın tercih edilme sebebi anlaşılabilir ve sistemli bir tasarım ortaya koyabilmektir. Ayrıca klasikleşmiş tasarımlarının aksine ilgi çekici ve daha bilimsel yollarla tasarım süreci deneyimlenebilir. Uçar (2019); "gestalt felsefesini bilmek, grafik tasarımcıya hedef kitlenin algı boyutuna göre tasarım üretebilmek açısından değerli veriler sunar" şeklindeki ifadesi ile Gestalt Kuramı'na göre yapılan tasarımların öneminden bahsetmektedir.

Gestalt ilkeleri, resim, heykel, grafik tasarım ve medya tasarımı gibi bir dizi araştırma alanında temel bir teori olarak uygulanmıştır. Gestalt ilkelerininin görsel sanatçılar, iletişimciler ve tasarımcılar tarafından uygulanmasının nedeni, bu ilkelerin görselleri gruplamada bilimsel bir yaklaşım sağlayarak insan algısı ve eğilimlerinin mantıklı bir açıklamasını yapmasıdır (Graham, 2008). Ayrıca yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkmalarından bu yana Gestalt ilkeleri, görsel algısal süreci geliştirmek için çeşitli zamanlarda incelenmiş ve çalışılmıştır (Wertheimer, 1938; Koffka, 1935).

Ancak Güzel Sanatlar Eğitimi alanındaki literatür incelendiğinde Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre tasarım çalışmaları ile ilgili uygulamalı bir araştırma belirlenememiştir. Bu açıdan araştırma sonucunda elde edilen verilerin sanat eğitimi veren kurumlarda öğrencilerin ya da araştırmacıların, tasarım yaparken Gestalt Algı Kuramı ilkelerini nasıl kullanabileceklerine katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Ayrıca 11 Mart 2020’de Türkiye ve tüm dünyayı etkisi altına alan COVID-19 salgını, eğitim alanında değişikliklere gitmeye neden olmuştur. Eğitime geçici süre ara verilmiş, ardından uzaktan eğitim yapılmıştır. Yapılan bu çalışma hem uzaktan eğitim kapsamında hem de uygulamalı bir çalışma olması nedeniyle literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu tez Gestalt Kuramı ilkelerine bir referans sağladığı için sanat ve tasarım alanlarıyla ilgili olup bu alan için önemli olduğu düşünülmektedir. Bu ilkeler 20. yüzyılın başlarında geliştirilmiş olsa da tüm sanat eserlerini ve tasarımları görsel olarak geliştiren temel bir çerçeve olmaya devam etmektedir. Bu tez, genç tasarımcılara veya öğrencilere Gestalt ilkelerinin uygulanması yoluyla daha güçlü ve daha etkili tasarım çözümleri oluşturmaları için rehberlik edeceği düşünülmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- 2020-2021 öğretim yılı güz döneminde Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesinde Güzel Sanatlar Eğitimi bölümü Resim-iş Eğitimi Anabilim dalında açılan “Grafik Tasarım III” dersine kayıtlı 8 öğrencilerden elde edilen verilerle,
- İçerik açısından, “Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarım süreci” konusunun işlenmesi ve uygulamasıyla,
- Uzaktan eğitim ortamının oluşturduğu olağanüstü durumla,

- Arařtırma sürecinde toplanan veriler 2020-2021 öđretim yılının güz döneminde öđretim elemanın uygun gördüđü 8 haftalık eğitim öđretim süreciyle sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Algı; görmek ve deneyimlemekle ilgili olan bir terim.

Algısal Organizasyon; görsel ve diđer duyuşal öđelerinin tutarlı bir bütün halinde yapılandırıldıđı süreç olarak tanımlanır.

Fenomen; duyuşlarla algılanan bir şey.

Grafik Tasarım; görsel bir iletişim sanatıdır (Becer, 2006).

Gestalt; güçleri kendi kendine yeten, dengeli bir bütün halinde organize edilen bir alandır (Arnheim, 1982).

Gestaltmotion; Gestalt ilkelerini hareketli görsellerde sorgulayan bir terim.

Görsel Algı; gözlerimizin bilgiyi alması ve yorumlamasıdır (Özsoy, 2009).

Manifesto; Latince kökenli manus (el) ve -infestus (muhalif) kelimelerinin birleşimiyle “anlaşılması kolay” ve “açık ifade edilen” anlamına gelen terim.

Mergen; Anadolu Üniversite’sinin uzaktan eğitimde kullanmış olduđu yazılım.

Tasarım; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslađı (TDK, 2021).

2. ALANYAZIN

2.1. Sanatsal Temsilde Algı

Algı, “duyusal kayıt alanına alınan ham bilgiyi yorumlama, anlamlandırma” sürecidir (Yüksel , 2014, s.54). Algılama, vücut ve beyin tarafından çerçevelenen bireyin öznel deneyimini ifade etmektedir. Çevremizdeki bilgiler algılarımız yoluyla anlamlanır algılarımız da duyu organlarımız yoluyla oluşur ve düzenlenir (Özsoy ve Mamur, 2019).

Bir sanat eseri (bir şiir, bir müzik, bir resim, bir performans, bir oyun vb.) başkaları tarafından hissettirilemeyen bir duygudur. Ancak doğrudan deneyimleme yani onu algılamak gereklidir. Algılamaya dayanan estetik teoriler, zekaya, görmeye, okumaya, kültürel farklılığa ve evrenselliğe öncelik vermektedir (Arnheim, 1947; Gombrich, 1969).

Gombrich'in (1969), “Art and Illusion: A Study in The Psychology of Pictorial Representation” kitabının en önemli temalarından biri algıdır. Teorik olarak algılama, bir insanın fiziksel dünya hakkında duyusal bilgi edinme sürecidir. Algı, zihne açılan kapıdır. Bizim çevremizde oluşan, anlamı ve önemi olan olarak ifade edilebilir.

Yirminci yüzyıl bilim insanları ve filozoflar, algı ve beynin duyusal bilgiyi alıp onu dünyanın anlamlı bir resme dönüştürmesiyle ilgilenmektedirler. Örneğin, insanların derinlik algısı nasıl olmaktadır? Beyin, gözün retinasında bulunan görüntüleri dünyanın üç boyutlu bir resmine nasıl çevirmektedir? gibi sorular ilgilendikleri alanlardır. Algısal psikolojideki önemli kişilerden biri olan Gibson (1966) algılamanın doğrudan bir süreç olduğunu ileri sürmekte ve algılarımızı yaratma şeklimizi açıklamak için üç genel süreç önermektedir:

1. Doğuştan gelen rasyonel güçler (teorik yerlilik),
2. Hafızanın deposu (deneycilik),
3. Form alanları (Gestalt teorisi).

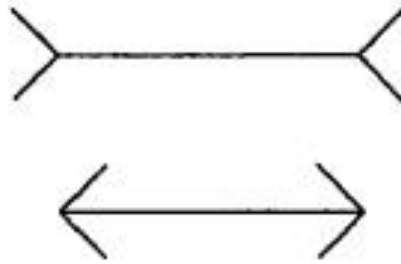
Algı üzerine çalışan kişiler, duyusal verilerin yorumlanmasının doğuştan mı yoksa öğrenilmiş mi olduğunu tartışmaktadırlar. Başka bir deyişle, insanların duyusal bilgileri anlama becerisiyle mi doğduklarını yoksa duyusal bilgileri deneme yanılma yoluyla mı öğrendiklerini araştırmışlardır. Gombrich (1969), algıyla ilgili olarak şunları ifade etmiştir;

“Doğaya bakmanın ne içerdiği sorusu, bugün algı psikolojisi dediğimiz şey, ilk kez sanat öğretiminde pratik bir problem olarak tartışma tarzına girdi. Akademik öğretmen, yine de göreceği gibi, temsilin doğruluğuna eğildi, öğrencilerinin zorluklarının sadece doğayı

kopyalayamamasından değil, aynı zamanda onu görememesinden de kaynaklandığını gördü.”

Gombrich için algı, “ışığa ve karanlığa ya da desenlere ve arka plana verilen fizyolojik bir tepkiden daha fazlasıdır” (Gombrich, 1969). Doğayı “görme ve algılama” yeteneği yalnızca doğru işleyen gözlere, retinalara ve beyinlere değil, aynı zamanda izleyicilerin deneyimlerine ve eğitimlerine de bağlıdır. Bu nokta hem sanatçılar hem de izleyiciler için önemlidir, çünkü hepsi sanat eserinden anlam çıkarmak için algılama güçlerini kullanmak zorundadır.

Kendimize bir dünya anlayışı oluşturmak için duyularımız sürekli olarak bilgi almaktadır. Ancak bu bilgi, kalıplar çerçevesinde bir şeyler arasında bağlantı kurarak ve bu bilgi parçalarını düzenleyerek anlam kazanmaktadır. Baktığımız şeylerde anlam aramak önemlidir. Beyin tesadüf olan şeyi anlamlandırmayı ve bağlantı kurmayı istemektedir. Bu bağlamda bakıldığında çevremizde olanları anlayabilmek için önceki deneyimlerden yola çıkarak karşılaştırma yapılmaktadır. İnsanların dünyayı görme biçimleriyle oynama becerisine sahip olan tasarımcılar, algı ile oynamaktadırlar. Herhangi bir şeye bakıldığında ışık, göz ve beyin tarafından fizyolojik sinyallere dönüştürülür ve görünür hale gelmektedir. Bunu anlamlı bilgi olarak kabul etmek, görsel ilkelerin aracılık ettiği bir dikkat gerektirir. İlk akla gelen örneklerden biri, Gestalt temsillerine ait olan Muller-Lyer figürüdür (Bkz. Şekil 2.1).



Şekil 2.1. Muller-Lyer illüzyonu (Benussi 1914).

Algı psikolojisine dört teorik yaklaşım hakimdir. Bunlar;

- Bilişsel yapılandırmacılık,
- Gestalt kuramı,
- Çevreyle ilgili gerçekçilik ve
- Hesaplamalı yapılandırmacılıktır (Kubovy, Epstein ve Gepshtein, 2013, s.85).

Gestalt kuramı günümüzde algısal organizasyon için en önemli algısal kuramlardan biri olarak kabul edilmektedir (Chang ve Nesbitt, 2006). Gestalt kuramına göre, görsel algı ile ilgili olarak, duyuşsal uyarılar bütünsel olarak anlamlı bilgilere dönüştürülmektedir. Gestalt psikologları, görsel algı organizasyonunun beyindeki nöral aktivitenin sonucu olduğuna ve bunun da elektrokimyasal süreçlere bağı olduğu savunmaktadırlar (Slater, ve diğeri, 2010).

Gestalt psikolojisinin belki de en önemli iddiası, formların algılanmasını vurgulayarak daha önceki psikolojilerin önemli bir sınırlamasının üstesinden gelmesidir. Algı kavramı ve onunla eklenen unsurlar, sanat psikolojisinin önemli sorunu olmuştur (Yolcu, 2018). Daha önceki psikolojiler, algı birimlerine odaklanmıştır ve bu nedenle ilişkilerin algısını açıklamakta zorlanmıştır; Gestalt psikolojisi bu sorunu çözdüğünü iddia etmektedir (Carrier, 1986).

2.2. Gestalt Psikolojisinin Özellikleri

Gestalt psikolojisi 1910 yılında üç Alman psikolog Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler tarafından kurulmuştur (Bkz. Şekil 2.2.) ve modern algı araştırmalarının temelini oluşturmaktadır (Behrens, 1998). Gestalt, psikolojide tanıtıldıktan kısa bir süre sonra Wertheimer, Köhler ve Koffka görsel algı alanında uygulamalar yapmışlardır.



Max Wertheimer (1880-1943)

Würzburg'da yalan dedektörü üzerine doktora yapmıştır (1904)
1912 ve 1923'teki makaleleri ve "Üretken düşünme" kitabını yazmıştır(1945)

Seminerinden etkilenenler: Rudolf Arnheim, Solomon Asch, Herman



Kurt Koffka (1886-1941)

Berlin'de ritim algısı ve üretimi üzerine doktora yapmıştır (1909)
"Gestalt psikolojisinin ilkeleri"ni yazmıştır (1935)

Seminerlerinden etkilenen: James J. Gibson



Wolfgang Köhler (1887-1967)

Berlin'de akustik üzerine doktora yapmıştır (1908)
ABD'de Gestalt psikolojisini tanıtır, ör. 1922'de Psychological Bulletin gazetesini ve "Gestalt psikolojisi" üzerine kitapları yazmıştır (1929)

Şekil 2.2. Birinci nesil Gestalt psikologları.

Gestalt için “görsel algı atomistik bir yaklaşımdan ziyade bütünseldir” tanımını ortaya koymuşlardır (Wertheimer, 1938; Koffka, 1935). Gestalt kuramı, psikoloji alanından çıkmış olsa da dilbilim, müzikoloji, öğretim tasarımı, insan-bilgisayar etkileşimi, mimari, sağlık, iletişim, tasarım ve sanat dahil olmak üzere çok sayıda disiplinden araştırmacıları etkilemiştir (Metzger, 2006).

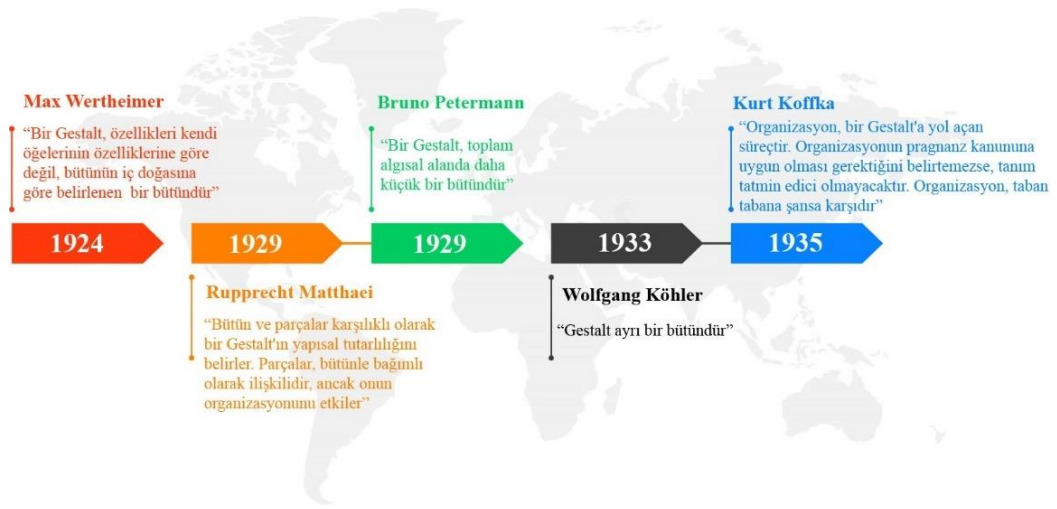
“Gestalt” kavramı psikolojiye çoktan Christian von Ehrenfels tarafından Gestalt teorisinin kurucu belgelerinden biri olan “Gestalt Nitelikleri Üzerine” (1890) adlı makalesinde tanıtılmıştır (Wagemans, 2015). Bu makalesinde Ehrenfels, iki melodinin içinde iki nota aynı olmasa bile, aynı olarak tanıyabildiğimiz için bu formların unsurların toplamından daha fazlası olması gerektiğini savunmuştur.

Ünlü bir anekdota göre, Wertheimer 1910 sonbaharında tatil için Viyana'dan Rheinland'a giderken bir demiryolu sinyalinde değişen ışıklar gördüğünde bir deney fikrine gelmiştir. Frankfurt'ta trenden indiğinde “zoetrope” (Bkz. Şekil 2.3) adlı bir sinema oyuncacı satın almıştır (Hunt, 1993; Ash, 1995). Zoetrope; İngiltere’de 1850'den önce W.G. Horner tarafından icat edilen bir sinema oyuncacıdır. Bir zeotrop, figürlerin silindirik bir şeklin içinde döndüğü ve dışarıdaki yarıklardan görüntülediği, bir dizi doğal hareketten geçen tek bir figür olarak görüldüğü optik bir oyuncaktır. Max Wertheimer, bu yanıltıcı etkiyi “görünür hareket” olarak tanımlamıştır (Hunt, 1993; Ash, 1995). 1912'de Wertheimer, Gestalt kuramı ile ilgili bulgularını “Hareket algısının deneysel çalışmaları” makalesinde yayınlamış ve bu Gestalt kuramının tarihindeki ilk önemli olayı olmuştur (Hunt, 1993; Ash, 1995).



Şekil 2.3. Zoetropun gravürü (Behrens, 1998).

Psikoloji Enstitüsünde asistan olarak çalışmaya yeni başlayan Wolfgang Köhler'i, Schumann (Enstitü Direktörü) aramıştır. Köhler'e, laboratuvar alanı ve ardışık sergileri incelemek için inşa edilen döner tekerlekli bir taşistoskop sağlamıştır. Taşistoskopla yapılan deneylerde, nesnelerin biçimini, rengini, yoğunluğunu ve bunlar arasındaki uyarıcı mesafelerini sistematik olarak değiştirerek mevcut hareket algısı teorilerinin tamamını çürütebilmiştir (Wagemans, 2015). Bu çalışmalar Gestalt teorisinin ortaya çıkışı için belirleyici adımlar olmuştur. Gestalt'ın ne olduğuyla ilgili tanımlar (Bkz. Görsel 2.1) çoğalmaya başlamış ve çalışmalar o dönemde hız kazanmıştır.



Görsel 2.1. Gestalt'ın literatürde yer alan tanımları (Katz ve Tyson, 1950, s.91)

Görsel sanatçılar ve tasarımcılar, insan algısını ve şeyleri "gruplama" eğilimini açıklayan bilimsel bir yöntem sağladıkları için Gestalt algılama yasalarıyla ilgilenmişlerdir. Özellikle Wertheimer'in görsel araştırması, neden bazı görüntülerin bir birimin veya grubun parçası olarak birbirine ait görünürken diğerlerinin ayrı görüldüğünü araştırmıştır.

Max Wertheimer (1938), Gestalt teorisini şöyle açıklamaktadır; "Davranışı bireysel unsurlarının davranışları tarafından belirlenmeyen, ancak parçalı süreçlerin kendilerinin bütünün içsel doğası tarafından belirlendiği bütünler vardır. Bu tür bütünlerin doğasını belirlemek Gestalt teorisinin umududur".

Gestalt psikologlarının odaklandığı alan, insan algısı ile görsel alan arasındaki bağlamdır (O'Connor, 2015). Gestalt düşüncesine göre hem dünya hem de insan zihni, düzen ilkelerini paylaşmaktadırlar. Bu, doğaya düzen dayatmak ya da zihnimize

mantıksız bir dış dünyadan kaçmaktan ziyade zihinlerimizin çalışma biçimleri, doğayı düzenleyen ilkelerden kaynaklanmaktadır (Verstegen, 2005).

Wertheimer'e göre, bir gözlemciye algısal bir alan sunulduğunda, herhangi bir çaba ve inceleme yapmadan baktığında, alanda bulunan unsurların oluşturduğu farklı algısal birimleri ortaya çıkarmaktadır. Bunlar yakınlık, benzerlik, yönün devamlılığı veya iyi eğri, ortak kader, geçmiş deneyim ve Pragnanz'tır (Luccio, 2011). Araştırmacılar her duyunun ayrı analizinin, üst düzey duyusal deneyimini açıklamak için yeterli olmadığını iddia etmişlerdir. Bunun yerine bütünsel bir yaklaşım benimsemişler ve aynı resimde farklı uyaranların birleşik deneyimlerinin, ayrı uyaranların deneyimlerinin toplamından daha güçlü olduğuna inanmışlardır. Bu nedenle, insan gözünün her zaman belirli, en uygun şekli algılayacağını söyleyen “iyi bir figür” kavramı geliştirilmiş ve buna “Pragnanz Kanunu” adı verilmiştir (Kauw-A-Tjoe, 1998).

Pragnanz Kanunu, “belirsiz görüntüleri basit ve eksiksiz yorumlama eğilimi” olarak tanımlanmaktadır (Lidwell, Holden ve Butler, 2010, s:144). Bu alıcı için bir etkileşim duygusunu geliştirmenin yanı sıra, görüntüleri mümkün olan en basit biçimde yorumlayarak dönüştürmektir. Pragnanz Kanunu olarak bilinen bu organizasyon kuralı, açıkça Gestalt'ın algı görüşünün kalbidir.

Pragnanz Kanunu bir uyarıcı için mümkün olan tüm alternatif örgütler arasında, algılanan örgütün en basit veya uyarının karmaşıklığını en aza indiren olduğu iddiasındadır. Başlangıçta Wertheimer tarafından tasarlanan Pragnanz Kanunu, Koffka (1963, s. 110) tarafından şu şekilde özetlenmiştir: “Psikolojik organizasyon, her zaman mevcut koşulların izin verdiği kadar iyi olacaktır”.

Arnheim (1987) “Pragnanz” terimini, temelde yalnızca Almanca 'da bulunduğu için, terimin en saf anlamında saklanmalıdır der ve şöyle devam eder;

“Sıradan algılamada, retinaya yansıtılan uyarıcılar karşı kuvvetler yaratır ve bunların girdileri daha sonra basitlik eğiliminin düzenleme gücüne tabidir. Bu eğilim, uyarıcının dayattığı sınırlar içinde etkisini gösterir. Benzer şekilde, bir sanat eserinin kompozisyonunda, arzulan tema veya konu, sanatsal ifadenin optimal formunda basitlik eğilimi ile şekillenir. Temel unsurlarına indirgenmiş, açık ve net bir kompozisyonudur. İki antagonist gücün etkisiyle oluşan bu imgeler, orijinal anlamıyla pragnanz terimini hak ediyor” (s.105).

Metzger (2006) ise görsel algının belirli bir soruna en basit çözümü bulmaya çalıştığını, göze çarpan belirli bir uyarının gerçekte ne olduğunu açıklamaya çalışmıştır. Bu temelde iyi bilinen, ancak çoğu zaman daha az anlaşılan pragnanz terimidir. Metzger

(2006, s.43) pragnanz terimini şöyle ifade etmektedir: “Görülen şeyi yapılandırmak için her an var olan sayısız olasılık arasında, görsel sistem otomatik olarak en iyiyi, en düzenli olanı arar ve bize hazır olarak sunar”.

Gestalt ilkeleri, Max Wertheimer (1922) tarafından iki makalede bahsedilmiştir. İlki, Gestalt teorisinin genel arka planını ve anlayışını sunarken, ikincisi, çok temel görsel öğelerle (noktalar ve çizgiler) gösteriler olarak algısal gruplamanın ilkelerini açıklamaktadır. Bu makale, Max Wertheimer (1880-1943), Kurt Koffka (1886-1941) ve Wolfgang Köhler (1887 1967) tarafından kurulan Psychologische Forschung dergisinin ilk sayılarında yayınlanmıştır (Wertheimer 1922).

Gestalt psikolojisi olarak bilinen içgörü ve bilginin geliştirilmesi teorisini geliştirmişlerdir. Max Wertheimer’in phi fenomeni üzerine 1912’deki çalışmasının yayınlanması, algısal hareketle ilgili araştırmanın kaynağı olarak alınmaktadır (Wade, 2004).

Wertheimer’in çalışmalarının çoğunun algı ile ilgilenmesine rağmen, Gestalt okulu kısa süre sonra psikolojinin diğer alanlarına genişletilmiştir (Encyclopaedia Britannica, 2020). Max Wertheimer’a göre sadece bütünü parçalarının toplamından daha fazlası yoktur, aynı zamanda parçaların özellikleri bütünü özelliklerine göre koşullandırılmıştır. Bununla ilgili olarak şöyle demiştir; “Bütünü davranışının ne kendi bireysel öğelerinden ne de bu öğelerin birbirine uyma biçiminden türetilmediği varlıklar vardır; tersi doğrudur: parçalardan herhangi birinin özellikleri, bütünü içsel yapısal yasaları tarafından belirlenir” (Wertheimer, 1924, s:7).

Gestalt kuramı, parçalarının toplamından daha organize ve yapılandırılmış olarak algılanan ve bu algılanan nesnelere incelenmesinde bütünsel ve katkısız olmayan bir yaklaşımı benimsemektedir. Gestalt kuramını anlatırken ifade edilen en sık tanım, bütünü parçalarının toplamından daha fazlası olduğu önermesidir. Fakat bu önerme tam olarak bu değildir. “Bütün, parçalarının toplamından başka bir şeydir, çünkü toplama anlamsız bir prosedürdür, halbuki tüm-parça ilişkisi anlamlıdır” demek daha doğrudur (Koffka, 1935, s. 176). Bu slogan şunu anlatmaktadır; insan beyni görüneni tek bir mesaj olarak algılamaktadır. Zihnimizin bu mesajı nasıl topladığını keşfetmesi ve onları beynimiz tarafından önceden belirlenmiş kategorilere nasıl koyduğunu anlamak için Gestalt’ı anlamak gerekmektedir.

Gestalt tasarım ilkelerinin başlangıcı 1920’lere dayanmaktadır. “Yazma Dersleri: Modern Tasarım Teorisi”, Ellen Lupton, Gestalt psikolojisi ile 1920’lerde Bauhaus ve

çevresindeki tasarım pratiği arasında ortaya çıkan bir ilişkiyi açıklamaktadır. Gestalt psikolojisinin Bauhaus'ta önemli bir form verme metodolojisi olarak önem kazandığı, Avrupa ve Amerika'da görsel iletişimde baskın bir yaklaşım olarak ortaya çıkmasıyla beraber bu alandaki yazar ve tarihçiler tarafından kabul edilmiştir (Behrens, 1998).

Gestalt, birleştirilmiş olan ve kendi parçalarının basit toplamından daha büyük olan belirli özelliklere sahip olan bir yapıdır. Örneğin, metni okuyan bir kişi, her bir kelimeyi önce tek tek harf formları görmek yerine tam bir kelime ve anlamı olarak algılamaktadır. Her harf biçimi açıkça ayrı bir birimdir, ancak daha büyük anlam, harf biçimlerinin belirli bir yapılandırma (bir kelime) düzenlenmesine bağlıdır (Graham, 2008). Fakat burada önemli olan bireyin uyarıcıyı anlamlandırması sonucunda algılamının gerçekleşmesidir. Söz konusu bu algının gerçekleşmesi için onunla ilgili bilgiye sahip olan uyarıcının bunu anlamlandırabilmesi gerekmektedir.

Graham'a göre diğer bir benzetme, bir filmdeki tek tek karelerdir. Bir filmdeki her kare ayrı ayrı düşünülebilir ve kompozisyon gücüne göre değerlendirilebilir, ancak hareket algısını ve anlatı devamını oluşturan zaman içerisinde çoklu karelerin hızlı izdüşümüdür (Graham, 2008).

Genel olarak, Gestalt psikolojisi beynin nesnelere ve olayları küresel ve bütünsel olarak algıladığı ve anladığı fikri etrafında dönmektedir. Görsel algı açısından, insanların nesnelere tek tek parçalardan çok bütün formlar olarak algıladıkları ve anladıkları anlamına gelmektedir. Bunun nedeni, algılama sırasında görsel uyaranların, buldukları bütüne bağlı olarak yeni ve farklı özellikler edinmesidir (Malamed, 2009). Algısal alanın en önemli özelliği, algının bütünsel bir olay olduğudur.

Gestalt düşüncesine göre hem dünya hem de insan zihni düzen ilkelerini paylaşmaktadır. Bu, doğaya düzen dayatmak ya da zihnimizde mantıksız bir dış dünyadan kaçmak değil, zihinlerimizin çalışma biçimlerini tam olarak doğayı düzenleyen ilkelerinden kaynaklanmaktadır.

R. Arnheim (1954) veya A. Ehrenzweig (1967) gibi sanat tarihçisi ve psikologlar, görsel sanat teorisine ve algısal yönler ışık tutan çalışmalar yapmışlardır. Alman bilim adamı Rudolf Arnheim Gestalt psikolojisi teorisini "Sanat ve Görsel Algılama" olarak sanat vizyonu alanına uygulamıştır. Algılama sürecinin aslında organizasyon prensibine (yakınlık, benzerlik, tamamlama, süreklilik) göre serebral korteksin fizyolojik süreci olduğuna ve görsel uyaranları organize bir bütün sürece dönüştürdüğüne inanmaktadır (Li ve Cao, 2019).

Görsel algı, nesnelerin özelliklerini algılamak, bir şeyleri anlamak ve analiz etmek, soyutlamak, birleştirmek, ayırmak, basitleştirmek ve diğer kapsamlı işlemleri yapmaktadır. Gözlemlediklerini bir düşünme sürecine dönüştürmek için gözlerden, beyin yoluyla alınan bilgiler işlenmektedir. Gestalt işe yarar çünkü zihin görsel bilgileri düzenlemeye çalışır. Görsel bileşenler şekil, renk, form, ölçek veya yakınlığa göre bağlandığında, genellikle tek bir nesne olarak toplanmakta ve yorumlanmaktadır.

Gestalt ilkelerinde ilk olarak bütün, parçalardan önce tanımlanmaktadır. Beyin, her bir parçayı kendi başına tanımlamak yerine, ne olduğunu belirlemek için bir nesnenin ana hatlarını ve şeklini tanımlamaktadır. Zihin, tanıdık desenler veya nesnelere yaratmak için uzaydaki boşlukları doldurmaktadır. Bir nesne görsel olarak eksik olsa bile, çoğu zaman “orada olması gereken” şeyi yerine koyabilmektedir. Zihin, tanımlanabilir bir şey yaratarak belirsizlikten kaçınmaya çalışmaktadır. Bu algı genellikle bir kişinin deneyimlerine, dış faktörlere veya tasarımın ne olması gerektiğine dair ipuçlarına dayanmaktadır. Benzer ve farklı unsurların tanınması, bildiğimiz ve anladığımız nesnelere görsel olarak nasıl algıladığımızla ilgilidir. Aşağıdaki örnekte verilen bir dizi noktadır. Göz bu noktaları birleştirmeye çalışır. Bu anlamda görsel incelendiğinde (Bkz. Görsel 2.2), görsel bağlam veya çerçeve dışında kalan bir grup noktadır. Sağ tarafta yer alan görsel de ise dalmaçyalı olduğu görseller arasındaki tüm bağlantılar yapılarak çok hızlı bir şekilde görülür. Böylece bilginin bütünsel olarak algılanması mümkündür. Karşılaştırmak için organize edilen detayları büyük resim olarak görülmektedir.



Görsel 2.2. İki Dalmaçyalı (Roger Remington).

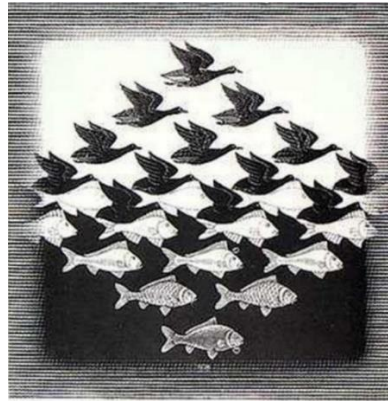
Sanat yapıtlarının algılanmasının ve algıdaki çağdaş gelişmeler düşünüldüğünde, Arnheim'in algı görüşleri önemli olmaktadır. Gestalt ilkelerinin uygulanması ve sanat eserlerinde ve sanat eğitiminde bazı kompozisyon özelliklerini anlamak gereklidir.

2.3. Rudolf Arnheim ve Tasarım

Tasarımda Gestalt psikolojisi, algıyı bir algısal organizasyon sorunu olarak tanımlamaktadır. Mevcut koşullara bağlı olarak, uyaran en basit algıya göre düzenlenmektedir. Gestalt psikolojisi, görsel sanatlar eğitimi üzerinde etkili olmuş, birçok sanat eğitimcisine yarar sağladığı görülmüştür (Özsoy, 2015). Arnheim, sanatın görsel düşünmeye katkısı olduğunu ve duygular üzerindeki etkilerini araştırmıştır (Alakuş ve Mercin, 2020; Yolcu, 2018).

Gestalt'ın tasarım yaklaşımının temeli Arnheim'den öncesine dayanmaktadır. Arnheim'in öğretmenlerini de içeren Gestalt psikolojisinin kurucuları, Johannes von Allesch, Erich von Hornbostel, Max Wertheimer bunlardan birkaçıdır (Koffka, 1940). Birçoğu nesne algısının yönlerini aydınlatmak için tasarımı kullanmışlardır. Tasarımların gerçek alanı, psikolojik bir modelin insan zihninin ve onun eserlerinin derinliğine nasıl anlamayı sağlayabileceğini gösteren kısımdır. Arnheim, algının kaçınılmaz olarak duysal görüntüleri önceki deneyimlerin bilgi tabanı aracılığıyla filtrelediği mantığına inanmıştır (Arnheim, 1987).

Wertheimer'ın, Gestalt'ın sanat yapısına olan hayranlığı birkaç önemli sanatçı tarafından paylaşılmıştır. 1920'lerde ve 1930'larda Paul Klee, Vassily Kandinsky ve Josef Albers, Alman Bauhaus Okulu'ndaki yazılarında, resimlerinde ve derslerinde ilham almak için Gestalt teorisinden yararlanmışlardır. Hollandalı grafik sanatçısı M. C. Escher (Bkz. Görsel 2.3), algı üzerine Gestalt literatüründeki figür-zemin ilişkileri üzerine yapılan bazı çalışmalardan da derinden etkilenmiştir (Teuber, 1973'ten aktaran King, Wertheimer, Keller ve Crochetiere, 1994, s.914).



Görsel 2.3. *Sky and Water I*, 1938, s.29 (Escher, 2005).

Wertheimer'in sanata olan ilgisi Amerika'ya göç ettikten sonra da devam etmiş ve New School'da "Müzik ve Sanat Psikolojisi" üzerine bir ders vermiştir (King, Wertheimer, Keller ve Crochetiere, 1994). Koffka da sanat alanıyla ilgilenmiş ve bazı katkılarda bulunmuştur (Koffka, 1940). Wertheimer'in çalışmalarından ve sanat tutkusundan esinlenen Rudolf Arnheim, Wertheimer öldükten sonra sanat psikolojisi üzerine Yeni Okul kursunu devralmıştır.

Arnheim, mimari, müzik, resim, şiir, heykel, radyo ve tiyatroyu keşfetmek için Gestalt teorisini kullanmıştır. Bu yüzden Gestalt psikolojisi ve sanat birlikte düşünüldüğünde akla Rudolf Arnheim (Bkz. Şekil 2.4) akla gelmektedir. Wertheimer'in çalışmalarından ve sanata olan tutkusundan esinlenmiştir (Arnheim, 1987). Arnheim, tezini Berlin'de Wertheimer ile yapmış ve 1940 ile 1943 arasında onunla sürekli temas halinde olmuştur. Solomon Asch ile Arnheim, Wertheimer'in üretken düşünme üzerine kitabının büyük bölümünü tamamlamasına yardımcı olmuştur (Mandler ve Mandler, 1969).



Rudolf Arnheim (1907-2007)

Wertheimer, Köhler ve Lewin ile çalışmıştır.
Sanat ve sanat teorisinde Gestalt düşüncesini
tanıtmıştır.
Sanat teorisinde güçlü etki bırakmıştır.

Şekil 2.4. Rudolf Arnheim (İkinci nesil Gestalt psikoloğu).

Arnheim, kariyerinde sanat psikolojisi, estetik, sanat eğitimi ve medya çalışmalarına önemli katkılar sağlamıştır. Çalışmalarında Arnheim, sanatı algılama, düşünme ve yaratma şeklini açıklamaya çalışır ve Gestalt psikolojisinin sanat üzerindeki etkileri üzerinde çalışmıştır.

Journal of Aesthetics and Art Criticism'de yayınlanan "Gestalt ve Sanat" başlıklı bir çalışmada Arnheim (1974) "Çalışmam sırasında, algı psikolojisinde o zaman mevcut olan araçların sanattaki daha önemli görsel problemlerin bazılarıyla başa çıkmak için yetersiz olduğu sonucuna vardım" demiştir. Arnheim, görsel kavram terimini pek çok

açından tamamen görsel deneyimlerinden oluşan bir nesnenin zihinsel bir imgesi olarak tanımlamaktadır.

Arnheim (1974), kişinin dünya anlayışının tamamen görsel algılardan oluştuğunu ve dilin duyu verileri için itaatkâr bir dosyalama sistemi rolünü oynadığını öne sürmektedir. Günlük yaşam pratiğinde ise algıyı kültüre göre filtrelemiştir. Bir nesne kavramı hem görsel (mekânsal, duyusal, resimsel) hem de dilbilimseldir (geleneksel, sosyal uzlaşmayla belirlenir). Bir şey kavramı, eğitimden, sanattan ve kitle iletişim araçlarından öğrenilen geleneksel görüş ve niteliklerden oluştuğunu ifade etmektedir (Arnheim, 1974).

Arnheim, “Sanat ve Görsel Algı: Yaratıcı Gözün Psikolojisi” (1954) adlı kitabında görsel algı ve görsel form ile ilgili Gestalt kavramlarını araştırmıştır. Sanatla ilgili her türlü düşüncenin doğada algısal olduğunu iddia etmektedir. Görmek ve düşünmek arasında bir ayrım olmadığını ya da algılamak ve akıl yürütmenin yanlış ve yanıltıcı olduğunu kitabında ifade etmektedir. Bu kitabında Gestalt teorisinin ve ilkelerinin, sanatta ve tasarım eğitiminde kullanılmasının bilimsel olarak doğrulanmasını sağlamıştır (Graham, 2008; Behrens, 2002).

“Psikoloji, sanatta duygu ve his” (1966) adlı makalesinde Arnheim, *duygu* teriminin üzerinde durmuştur. Bu terim, sanatsal çalışmaların kullanımında uygundur. Çünkü sanatta gerçek duygular deneyimlenmektedir. Bu anlamda duygu, algılamada önemli bir oynamaktadır.

“Algısal Soyutlama ve Sanat” (1966) adlı makalesinde Arnheim, algılamının soyutlayıcı doğası olan Bilişsel Psikoloji’de artık hafife alınan bir gerçeğe işaret ederek duyuların zekasını değerlendirmektedir. Bununla ilgili olarak Arnheim, (1966) “tüm algı, niteliklerin algılanmasıdır ve tüm nitelikler genel olduğundan, algılama her zaman genel nitelikleri ifade eder” demiştir.

Gestalt psikolojisinin genel taslağı ile kişi sanata daha yakın bir yere doğru ilerleyebilmektedir (Verstegen, 2005). “Bir sanat eseri, yapısal bir bütün olarak anlaşılacaksa, bir tür görsel imge olarak algılanmalıdır” (Arnheim, 1987).

Görme, sanatın başlangıç noktasıdır. Gestalt ilkeleri, sanat eserlerinin mekânsal bağlamda zihinsel imge olarak temsilidir. Kubovy ve Van Valkenburg (2001), Gestalt ilkelerinin genel olarak “işitsel ve görsel nesnelere” uygulandığı şekliyle görme ve işitmede ortak uygulanması konusunu savunmaktadır. Şekil ve zemin etkileri, algısal yanılsamada olduğu gibi hem görme hem de işitme ile elde edilebilmektedir.

Sanat eserlerinin anlaşılabilmesi için bir tür görsel temsile sahip olması gerekmektedir. Bu durum hem resim gibi durağan sanat eserleri için hem de zamansal sanat eserleri için de aynı derecede geçerlidir. Arnheim (1974, s. 373) bu noktayı vurgulamak için “Dansçı sahnede sıçradığında, bunun en önemli deneyim olması bir yana, bu sıçrama sırasında geçen zaman bizim deneyimimizin bir yönü mü? Gelecekte çıkıp şimdiden geçmişe mi atlıyor? Ve performansın tam olarak hangi kısmı günümüze ait? En yeni, geçen saniye mi, yoksa o saniyenin bir kısmı mı? Ve tüm sıçrama şimdiye aitse, geçmiş performansın hangi noktasında durur?” diye sormaktadır. O halde bir sanat eseri, deneyiminin nitelikli bir yönüdür.

Arnheim (1987) “Bir gestalt, tüm parçalarıyla aynı anda ortaya çıktığı ve hemen geri çekilmeden kendisini gözlemlere sunduğu uzayda herhangi bir yerde olabilir mi?” diye sorgulamaktadır. Tüm sanat eserlerinin anlayışları zamana dayanmaktadır. Bu da zaman gibi kavramların daha dikkatli bir şekilde sınırlandırılması gerektiğini göstermektedir.

Arnheim statik algının özel bir hareket ve kuvvet algısı durumu olduğunu iddia etmektedir. Kennedy (1985) algıyı ilişkileri kullanmak, kavrama ve yapı oluşturma olarak tanımlar. Arnheim, algılama ve sanat psikolojisi için bir modeldir. Sanata bir bilim insanı olarak bakmıştır. Aslında tüm akademik kariyeri boyunca, Gestalt kuramının bilimsel okuluyla özdeşleşir ve onu temsil etmektedir. Harvard Üniversitesi Sanat Psikolojisi profesörü, Profesör Arnheim, Gestalt teorisinin sanat ve tasarım üzerindeki etkisini ve ilişkisini araştıran 13’ün üzerinde kitap yayınlamıştır.

2.4. Gestalt Kuramı ve Tasarım Arasındaki İlişki

Gestalt’ın tasarımla ilişkisi nedir? Tasarım tam olarak nedir? Genel olarak bakıldığında tasarım kelimesini hem isim hem fiil olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu bağlamda tasarımın hem süreç hem de sonuç olduğu ifade edilebilir. Tasarım alanının gelişimi, 18. yüzyıldan itibaren Sanayi Devrimi ile başlayan sürecin bir sonucudur. O zamanlar, pozitif bilim, endüstriyel üretim için teorik ve teknolojik temeller sunarak endüstriyel gelişmeyi hızlandırmıştır. Gelişen endüstri ile tasarımın önemi ortaya çıktığı görülmektedir. Bu dönemden sonra sanatçılar ve zanaatçılar birleştirilerek “tasarım” kavramı evrenselleştirilmiştir (Alakuş ve Özsoy, 2017). Bu dönemde tasarım yalnızca bitmiş parçaları değil, sürecin kendisini de ortaya çıkarmıştır.

Gestalt kuramının Bauhaus okulunda kabul görmesinden sonra “Temel Tasarım” derslerinde, kuramın temeli ele alınarak tasarım alanlarında uygulamalar yapılmıştır ve kuramın ilkeleri şu şekilde belirtilmiştir;

- Organize edilebilen bütün parçalar, ilgisiz parçalardan çok daha kolay öğrenilip akılda kalıcı olabilir,
- Bütün halinde ele alınan problemlere, bütün olarak çözüm bulmak hızlı ve daha özgün sonuçlara götürebilir,
- Bütün olan parçalar onların toplamı değil, daha fazlasıdır.
- Bütün çok farklı öğelerden oluşabilir, bu bütünü yansıtacağı anlamına gelmez (Özsoy ve Mamur, 2019).

Sanatla ilgili olan “estetik, kompozisyon, renk, denge, vurgu” gibi temalar tasarımda kullanılmaktadır, ancak “işlevsellik” tasarımı sanattan ayıran önemli bir unsurdur (Erdal, 2020). Tasarım terimi genellikle hedeflenen bir dönüşüm sürecini tanımlamaktadır. Yani kısaca bir amaç veya amaca yönelik bir plana sahip olmaktır.

Tasarımcılar, algılama ilkeleriyle çalışmaktadırlar. Bu ilkeler beynin görsel bilgi imgesinin nasıl işlediğini açıklamaktadır (Behrens, 2002). Gözle görülenden daha fazlasını alır, onu okumakta ve yorumlamaktadır. Görsel beyinden gelen bir tepki ile uyarır ve beyin deneyimine dayalı olarak bunu en kolay şekilde açıklamak için bellekte arama yapmaktadır. Örneğin; A ve g harflerinin kombinasyonları, birbirine benzemeyen iki harf, uyumlu bir işaret oluşturur (Carter, Meggs, Day, Maxa, ve Sanders, 2015) (Bkz. Görsel 2.4).



Görsel 2.4. *Tasarımcı: Gail Collins.*

Tasarım; ürünleri yaratmak, tasarlamak ve denetlemek için mantıksal-akılcı ve yöntemsel bir süreçtir. Bu süreç bilimsel olarak ele alınabilir. Böyle düşünüldüğünde Gestalt kuramının da bilimsel bir yöntem olmasıyla tasarımla yakınlıkları ortaya koymak mümkündür. Bununla birlikte, daha önce sadece felsefi çalışmalarda ele alınan insan algısı ve bilişi ile ilgili temalar, tasarımda kullanılmasıyla birlikte deneysel bir temel oluşturmaktadır.

İnsanlar çevrelerindeki tasarımları ilk gördüklerinde onları nasıl deneyimliyorlar? Bir Gestalt ilkesini yöneten temel yasa, deneyimlerimizi sistemli ve tanınabilir bir şekilde düzenlemektedir. Bu sebeple Gestalt ilkeleri, sunulan tasarım ile algılayan kişinin güzel, hoş ve sezgisel bir şekilde görmesine yardımcı olmaktadır.

Gestalt ilkelerine göre tasarım süreçlerinde, oluşturulan algının niteliği ve taşıdığı mesajda tasarımın etkililiğini belirlemek için hedef kitle önem taşımaktadır (Erişti, Uluysal, ve Dindar, 2013). Gestalt görsel algı ilkeleri tasarım ve görsel iletişim eğitimindeki kullanışlılığının bir kısmı, anlaşılmasının ve uygulanmasının kolay olmaktadır. Gestalt'ın bu ilkeleri, tasarımcıların logolar, posterler, dergiler, kitap kapakları ve reklam panoları gibi anlamlı ve organize edilebilen iki boyutlu tasarımlar yaratmaları için özellikle yararlı olmuştur.

Gestalt kuramı, görsel iletişimcilere anlamlı tasarım yapmaları için bir çerçeve sunmaktadır. Greg Berryman'ın Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Üzerine Notlar adlı kitabında belirttiği gibi, “Gestalt algısal faktörler tasarımcıya grafik bilgilerinin mekânsal organizasyonu için güvenilir bir psikolojik temel sağlayabilecek görsel bir referans çerçevesi oluşturur” (Berryman, 1990).

Gestalt psikolojisi, görsel tasarımda önemli bir etkiye sahiptir. Gestalt kuramının temel noktası, nesneyi algımlarken biçimin detaylarını görüp, değerlendirebilmektir (Tepecik, 2021). Esas olarak insan vücudunun görsel bilgi alma sürecini insan algısı ve görsel algı ile incelemektir. Bilişsel psikolojinin önemli bir teorisidir. Gestalt estetiği, insan görsel estetiği algısının bilimsel bir yorumudur. Bu nedenle, bu prensibe dayanarak, tasarım yapmak sistematik bir analiz gerektirmektedir (Behrens, 1998). Ayrıca Gestalt felsefesini bilmek “tasarımcıya hedef kitlenin algı boyutuna göre tasarım üretebilmek açısından değerli veriler” sunmaktadır (Özsoy ve Mamur, 2019).

2.5. Tipografi Tasarımı ve Hareket

Tipografi, “yazılı bir düşüncenin görsel bir biçim alması” olarak tanımlanmaktadır (Ambrose ve Harris, 2014). Tasarım alanında tipografi, görsel iletişimde kritik bir araçtır. Çünkü formu, anlatı metniyle birleştirerek insan duygusunu uyandırabilmektedir. İnsan duyguları, çevremizdeki çok çeşitli koşulların ilgi çekici görüntülerinin tasarımının temeli olarak hizmet edebilmektedir. Tipografinin temelinde yazı karakteri ve yazı karakterleri vardır (Sarıkavak, 2021).

Tipografi, dilin görselleşmesinden de önce var olan bir olgudur. Uçar (2019, s.194)’a göre tipografi; “harf ve yazı karakterlerinin, bunların ilişki ve kombinasyonlarının kullanıldığı geniş bir kültürün adıdır”. İnsanlar birbirleriyle iletişim sağlamak için dili kullanmaktadırlar. Yazı, tipografinin en önemli ögesidir (Ketenci ve Bilgili, 2006, s.235). Bu yazının incelenmesi ve onları sistematik hale getirilmesi ise tipografi terimini ortaya çıkarmıştır. Tipografide anlam; sözel, görsel veya seslidir (Becer, 2006, s.184). Yazı karakterlerini anlamaya çalışmak, tipografide anlam içeren mesajları nasıl aktardığını anlamaktır (Ambrose ve Aono-Billson, 2013, s.117).

Zamanla tipografi, bireysel farklılıklar, teknolojik ilerleme ve kültürel evrim gibi ana faktörlere yanıt olarak kademeli olarak değişmiştir. Grafik tasarımda tipografi ile yapılan çalışmalar her geçen gün artmaktadır. Bu da tipografiyi bir sanat dalı olarak değerlendirmenin önünü açmaktadır. Fakat bunun tam tersi düşünceler de vardır. Örneğin; Bayer (1967, s.44), tipografiyi bir “hizmet sanatı” olarak yorumlamıştır.

Tipografi, teknolojik araçlarla birleştirildiğinde hareket ve duygu gibi etkenlerle tasarımcılara yeni sonuçlar yaratmasına olanak tanımaktadır. 20.yüzyılın sonuna doğru kavramsal tipografi kendini göstermiş, bu süreçte bazı görsel etkiler yazı karakterleri ile verilebileceği görülmüştür (Sarıkavak, 2021).

Teknolojik yenilikler görsel iletişim potansiyelini büyük ölçüde geliştirmiştir. Özellikle dijital teknoloji, tasarımcılar, sanatçılar ve diğerlerine kavramlarını etkileyici görsel formlar aracılığıyla temsil etmeleri için neredeyse sınırsız fırsatlar sağlamıştır. Bunun bir sonucu kinetik tipografi, tipografi ve hareketin birleşimi veya bazen tipografik animasyon olarak karşımıza çıkmaktadır.

Wertheimer (1938), tipografik tasarımla ilgili kitaplar, harfler, kelimeler, yazı satırları ve bir sayfa düzeninin bileşenleri arasındaki bağlantılarla oluşturulan görsel etkileşim veya okunabilirliğin önemini vurgulamıştır. Tipograflar tarafından kullanılan;

harf aralığı, kelime aralığı, karakter aralığı, satır aralığı gibi özel terimler tipografik öğeler arasındaki bağlantıları artırmak veya azaltmak için kullanılmıştır (Behrens, 2002, s.12).

Tipografide yazının fiziksel formunu anlamak ve yorumlayabilmek önemlidir. Yazının açık veya kalın, yuvarlak veya kare, kısa veya uzun, geniş veya dar, ince veya ağır gibi fiziksel özellikleri kendi kişisel izlenimlerini yaratmaktadır. Harf biçimleri yürüyor, koşuyor, zıplıyor, saklanıyor, tırmanıyor, dans ediyor, uçuyor, duruyor, yükseliyor, asılıyor, havada süzülüyor, batıyor veya çarpıyormuş gibi görünebilmektedir (Bkz. Görsel 2.5). Harfler, kelime veya cümle olarak birleştikleri andan itibaren anlam kazanmaktadırlar. Bir kavramın anlamını ifade etmek için uygun bir karakter kullanmak önemlidir. Örneğin; yazı tipi, durumu, boyutu, konumu, ağırlığı, rengi ve boşluğu ile tutarlı bir anlam oluşturulabilir. İyi dengelenmiş yazı tiplerinde anlatı yapısı ve hareket, kinetik tipografik bir ortamda anlamı güçlendirebilir (Hostetler, 2006).



Görsel 2.5. Tipografide harekete örnek (Hostetler, 2006).

Tipografi ve hareketin birleşimi ile grafik tasarım eğitimini genişlettiğimizde, öğrencilere yenilikçi görsel kavram biçimleri yapmalarını beklemeden önce kinetik tipografinin temellerini öğrenmek önemli olabilmektedir. Tüm bileşenler, anlamlı bir süreçle etkileşime girerek öğrencileri desteklemesi beklenmektedir.

Peki tipografide hareketi nasıl yorumlayabiliriz? Tipografide hareket, zaman kavramı içinde görsel iletişimin önemli bir deneyimi oluşturmaktadır. Hareket kullanarak nesnelere, ritmik kronolojik zamanın görünümünü sunan bir alanda belirlemek veya kaybolmaktadır. Hareketin yoğunluğu, duyguyu yoğunlaştırarak kişinin zihnini görme yoluyla etkilemektedir. Hızlı ve yavaş hareketler farklı duygusal duygular uyandırmaktadır. Hızlı hareket daha güçlü bir etki yaratmaktadır. Örneğin; şaşkınlık, öfke, nefret, takıntı, dinamizm, gerilim veya korku gibi tanıdık duygular daha yoğundur.

Yavaş hareket; izleyicinin huzur, sakinlik, dinginlik veya neşe hissettiği bir rahatlama duygusu yaratmaktadır.

Görsel algının yorumlayıcı yönü Gestalt kuramında bulunabilmektedir. Gestalt kuramı ile hareketi oluşturma süreci, zaman unsurunu ve bunun sonucunda ortaya çıkan hareket olanaklarını barındırmak için Gestalt kuramındaki gruplama ilkelerini sistematik olarak genişletmeyi ve tanımlamayı içermektedir. Tasarımda gruplama ilkeleri, zaman içinde belirgin hareketlerle ilişkilendirilebilmeleri açısından tanım için bilgilendirici kaynaklar sağlamaktadır.

Tanımlar, teorik olarak bilgilendirilmiş kavramları araştıran tasarım deneylerinin temelini oluşturmaktadır. Elde edilen veriler, genişletilmiş tanımların anlamlılığını karakterize etmek için fenomenolojik bir yaklaşım bağlamında araştırmadaki öğrencilerin deneyimlerini anlamlandırmaktır ve nitel olarak yorumlamaktır.

2.6. Tasarımda Uygulanan Gestalt İlkeleri

Grafik tasarım, yirminci yüzyılın başlarında modern sanat hareketinden sonra ortaya çıkmıştır. Teorik temeli, Konstrüktivizm de Stijl ve Bauhaus gibi öncü hareketlerden ve organizasyonlardan gelmektedir. Tarihi boyunca üretilen birçok tasarım ders kitabı, soyut resim ve Gestalt psikolojisine dayanan teorik ilkelerin özünü yeniden üretmektedir. Gyorgy Kepes'in *Vision of Vision* (1944), Rudolph Arnheim'in *Art and Visual Perception* (1954) ve Donis Dondis'in *A Primer of Visual Literacy* (1973), modern tasarım teorisinde yinelenen temalar içermektedir.

Tasarım ise, William Morris'in *Arts and Crafts* (Sanat ve El Sanatları) akımından, Laszlo Moholy Nagy 'nin Bauhaus'una ve ötesine kadar olan süreçte bir gelenek inşa etmiştir. Bu gelenekte tasarımcılar, kullanışlı ve güzel nesnelere şekillendirmek için içgüdülerini kullanmışlardır. Zanaatlarını tartışırken ve teşvik ederken, yeni tasarımcılara rehberlik etmek için örtük tasarım ilkeleri geliştirmişlerdir. Buna göre, tasarım eğitimi, sıklıkla bu ilkeleri öğrenmeyi gerektiriyordu. Jackson'ın (1891) tekrarlama, çeşitlilik, kontrast ve simetri gibi ilkeleri tartışan ve örnekler veren *Dekoratif Tasarım Derslerinde* görülmektedir.

Yirminci yüzyılın başlarında Max Wertheimer, Wolfgang Kohler ve Kurt Koffka, insanların görseller arasındaki ilişkileri nasıl gördüğünü tanımlamak için Gestalt görsel algı ilkelerini geliştirilmiştir. 1923'te Wertheimer araştırma sonuçlarını benzerlik, yakınlık, devam ve tamamlama dahil olmak üzere belirli "algısal gruplama ilkelerini"

tanımladığı bir makale olan “Algısal Organizasyon İlkeleri” nde yayınlamıştır (Hu, 2007). Max Wertheimer’e atfedilen organizasyon ilkeleri (gestalt yasaları/gruplama faktörleri) önemli bir rol oynamaktadır (Vezzani, Marino ve Giora, 2012, s.148).

1910’dan beri araştırma alanlarında uygulanan Gestalt ilkelerinin çoğu (Gestalt’ın aidiyet, kapanış, ortak kader, süreklilik, figür-zemin, odak noktası, izomorfik, pragnanz, yakınlık, benzerlik, basitlik, simetri ve birlik) ilkelerinin tanımını kısaca aşağıdaki tabloda özetlenmiştir (Bkz. 2.1).

Tablo 2.1. Gestalt ilkelerinin tanımı.

Gestalt ilkesi	Tanım
Aidiyet (Belongingness)	“Bir nesne aynı anda yalnızca bir gruba ait olabilir” (Koffka, 1935).
Tamamlama (Closure)	“Eksik çizgiler veya desenler tamamlanma eğilimindedir” (Wertheimer, 1923).
Ortak Kader (Common Fate)	“Nesneler aynı anda hareket ettiklerinde gruplandırılacaktır” (Wertheimer, 1923).
Süreklilik (Continuation)	“Nesneler düz bir çizgi olarak birlikte gruplandırılacaktır” (Wertheimer, 1923).
Şekil-zemin (Figure-ground)	“Ön plandaki nesneler şekil ve arka plan nesneleri zemin olarak gruplandırılacaktır” (Koffka, 1935).
Odak Noktası (Focal Point)	“Vurgulanan nesne, ilgi merkezi veya vurgu noktası haline gelir” (Lauer, 1979).
İzomorfik (Isomorphic)	“Sembolik formların anlaşılması, kısmen öğrenildikleri koşullara bağlıdır” (Katz, 1950).
Pragnanz	“Geometrik olarak mümkün olan birkaç organizasyon arasında, aslında en iyi, en basit ve en kararlı şekle sahip olan bir organizasyon gerçekleşecektir” (Koffka, 1935).
Yakınlık (Proximity)	“Nesneler birbirine yakınsa birlikte gruplanacaktır” (Wertheimer, 1923).
Benzerlik (Similarity)	“Aynı özniteliklere sahip olan nesneler birlikte gruplandırılacaktır” (Wertheimer, 1923)
Basitlik (Simplicity)	“İnsanlar, karmaşık nesneleri olabildiğince basit hale getirme eğilimindedir” (Koffka, 1935).
Simetri (Symmetry)	“Benzer nesneler, paralel nesneler çiftinden ziyade simetri çiftinde daha güçlü bir şekilde gruplanmıştır” (Gottschaldt, 1926).
Birlik (Unity)	“Öğeler algısal olarak birbirine aittir ve tek parça halinde gruplanır” (Wertheimer, 1924).

Bu duyuşal dünya anlayışında belirli bir nesne (veya figür) algılandığında, her zaman mümkün olduğu kadar organize edilmektedir. Maruz kalınan tüm görsel uyarıların görünür kaosunda, bizi çevreleyen şeyin kavrayışını bir şekilde basitleştiren, görsel terimlerle anlamayı kolaylaştıran temel bir düzen vardır (Wertheimer, 1938; Arnheim, 1974; Koffka, 1935). İşte burada Gestalt görsel algı kuramı ilkelerini bilmek, tasarımcıların ürettikleri tasarımların daha etkili, anlamlı ve sistemli olmasını

sağlamaktadır (Arnheim, 1974). Görsel bağlamda ilişkileri kurabilmenin ve algılamının en iyi yolu Gestalt ilkelerini etkili kullanabilmektir.

Gestalt Kuramları genellikle yasalar olarak ifade edilmekte ve farklı psikologlar tarafından geliştirilen Gestalt kuramı yasalarının birçok çeşidi bulunmaktadır. Gestalt ilkelerinin kesin bir resmi listesi yoktur (Metzger, 2006). Kuramın sağlam bir temeli vardır, ancak temel ilke ve kavramların sayısını artırma eğilimi mevcuttur. Zaman geçtikçe, yeni ilkeler ortaya çıkmıştır. Örneğin;

- Metzger (2006)'e göre, bastırma, dengeli biçim, yapının birliği, iyi Gestalt, aidiyet, düzen ilkeleri,
- Palmer (1999)'e göre; ortak bölge, eşzamanlılık, bağlantılı öğeler,
- Todovorich (2008)'e göre; simetri, dış bükeylik ve daha fazlası orijinal çıkarmıştır.

Metzger (2006), bu ilkelerin yarısı dışında hepsi görsel forma uygulanabilir olduğunu ifade etmiştir. En son ekleme Baingio Pinna tarafından 2010 yılında, "Algısal Organizasyonun Yeni Gestalt Prensipleri" adlı makalede verilmiştir (2010).

Yasaların çoğu birbiriyle çok yakından ilgilidir veya birbiriyle örtüşmektedir. Bu yüzden aralarında ayırım yapmak genellikle çok zor olabilmektedir. Gestalt ilkeleri, çevreden gelen tek tek öğelerin görsel olarak alanlar veya yapılar halinde nasıl organize edilebileceğini açıklamaktadır (Koffa 1935).

Gestalt ilkeleri şekil-zemin eklemlenme düzenliliği ve gruplama yasalarıdır (Wertheimer, 1938; Koffka, 1935; Arnheim, 1974; Graham, 2008). Bu yasalar görsel alanın organizasyonunu açıklamaktadır.

Gestalt kuramında algısal gruplama yasalarından en çok kullanılanlar şunlardır; *şekil-zemin ilişkisi, yakınlık ilkesi, süreklilik (devamlılık) ilkesi, tamamlama ilkesi, benzerlik ilkesidir* (Santrock ve Yussen, 1992). Bu anlamda yakınlık, süreklilik, tamamlama vb. Gestalt ilkeleri, varsayılan genellemelerinden daha iyi tanımlanmış ve daha kolay uygulanabilir kavramlardır.

Şekil-zemin eklemlenme ve gruplama yasalarının etkililiğini gösteren şey, görsel varlıklar olarak nesnelerin, belirli genel algısal özellikleriyle bir deneyim yaşayarak ilişki içinde olmasıdır (Todorovic, 2011). Bu kavramlara baktığımızda;

Şekil / Zemin: Bu ilişki ilk olarak Edgar Rubin tarafından tanımlanmış ve etkisi Gestaltçılar tarafından hızla benimsenmiş ve duyurulmuştur (Koffka, 1935). Arnheim (1982) şekil ve zemin tanımlamalarının genellikle çok durağan olduğunu belirtmektedir

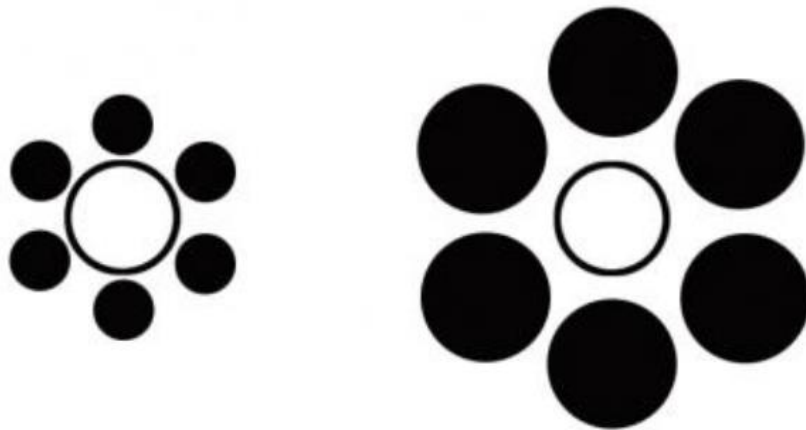
(Kennedy, 1985). Genellikle bir bileşen önde, diğeri arkada şeklinde kullanılmıştır. Görsel algının sağlanmasında etkili olan ilkelere biridir.

Şekil, homojen bir arka planın önünde tanınan veya bununla çevrelenen bir şekildir. Arka planlarından ayrılmadan figürler algılanamaz (Moore ve Fitz, 1993). Kontrast ne kadar yüksekse rakamlar o kadar iyi tanınır ve bunun tersi de geçerlidir. Örneğin bu araştırma boyunca şekle / zemine bağlı kalındığı gibi: beyaz kağıttaki (zemin) siyah harflerin (şeklin) karşıtlığını okunmasını sağlayan algı yasaasıdır. Kısaca zihnin bir figürü ya da nesneyi(şekil) arka planından(zemin) birbirinden ayırt ederek tanımlamasıdır.

Şekil-zemin ilkesine göre, beyin sürekli görsel bir alanda ön plan ve arka plan arasında ayırım yapmaya zorlanmaktadır (Koffka, 1935). Bu ilke, basit bir tasarım için derinlik oluşturmak için kullanılır, böylece yüzey tekdüze olduğu sürece derin bir yanılsama oluşmaktadır. Koffka (1935) bu ilke için şunu söylemiştir;

“Düz veya kavisli sıradan çizgiler, alan olarak değil, çizgi olarak görünür. Şekilleri vardır, ancak iç ve dış arasındaki farktan yoksundurlar. Bir çizgi kapalı veya neredeyse kapalı bir şekil oluşturuyorsa, artık yalnızca homojen bir arka plan üzerinde bir çizgi değil, çizgiyle sınırlanmış bir yüzey figürü görüyoruz”.

Bu nedenle, bu ilke, insan algısal sisteminin uyarıcıları bir figür öğelerine veya temel öğelere ayırdığını vurgulamaktadır (Lidwell, Holden ve Butler, 2010). Schriver (1997), nesnenin rengini, şeklini ve boyutunu arka planına bağlı olarak algıladığımızı belirtmiştir. Bu, bir nesnenin aynı boyutta olabileceği anlamına gelir, ancak Şekil 2. 5’te gösterildiği gibi farklı arka planda sunulursa farklı şekilde algılanabilmektedir.



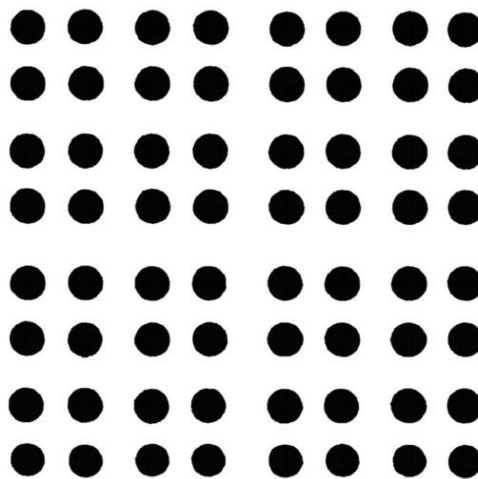
Şekil 2.5. Bir boyut illüzyonu (Schriver, 1997).

Tasarım pratiğinde hem figür hem de zemin unsurları iyi tanımlandığında, ilişkinin istikrarlı olduğu, figürün daha fazla ilgi gördüğü ve daha iyi hatırlandığı anlamına gelmektedir. Ayrıca izleyici, herhangi bir kafa karışıklığı olmadan figürü kolayca tanımlayabilecektir. Bununla birlikte, şekil ve zemin net olmadığında, ilişki istikrarsızdır ve algısal karışıklığı artırma olasılığı daha yüksektir. Gestalt şekil / zemin ilkesini anlayarak ve uygulayarak tasarım yapmak iletişimi geliştirmektedir.

Yakınlık: Yakınlık ilkesi ilk olarak Müller tarafından “tutarlılık faktörü” olarak tanımlanmıştır. Müller, birbirine yakın görünen nesnelerin alıcılar tarafından, bileşenleri birbirinden uzak olanlara göre daha büyük olasılıkla birbirleriyle ilişkili olan bir grup veya yığın olarak algılandığını açıklamıştır (Chang, Nesbitt ve Wilkins, 2007).

Gestalt psikologları tarafından ise birkaç temel algısal gerçeklerden biri olarak geliştirilen yakınlık ilkesi, algısal organizasyon çalışmalarının temelini oluşturmuştur. Statik sahnelerin algılanmasında geçerli olan deneysel bir ilkedir (Hochberg ve Silverstein, 1956; Kubovy, Holcombe ve Wagemans, 1998; Kubovy ve Van den Berg, 2008; Oyama, 1961; Wertheimer, 1923). Birbirine yaklaşan nesnelerin yarattığı görsel bütünlüktür. Birbirlerine daha yakın olan nesnelere grup olarak algılanmakta yani gruplama küçük mesafe temelinde gerçekleşmektedir.

Şekil 2. 6’da ilk seviyede bir gruptan dört küçük alan ve daha sonra bir birimden bu tür grupların dördüncü seviyesinde olduğunu görülmektedir (Vezzani, Marino ve Giora, 2012).



Şekil 2.6. Yakınlığa göre gruplama (Vezzani, Marino ve Giora, 2012).

Süreklilik: Gestalt algısal organizasyonunun diğer bir temel gruplama ilkesi, insan beyni tarafından alınan dil, ses ve görüntü uyaranlarının kavramsal olarak düz hatlar oluşturmak için kategorize edilme eğilimini gösteren bir referans olan süreklilik ilkesidir (Wertheimer, 1938).

Bu ilke, “düz bir çizgi veya düz bir eğri şeklinde düzenlenmiş elemanlar bir grup olarak algılanır ve çizgi veya eğri üzerinde olmayan elemanlardan daha ilişkili olarak yorumlanır” şeklinde tanımlanmaktadır (Lidwell, Holden ve Butler, 2010). Yani, uyumlu bilişsel öğelerin süreksizliği en aza indirecek şekilde yapılandırılma eğiliminde olmasıdır.

Aynı yöne sahip, belirli bir yönde ilerleyen noktaların, çizgilerin ve uyarıcıların nesnelere üzerinde görsel gruplanmasıyla, gözlerimiz düz bir çizginin veya eğrinin ötesine geçebilmektedir. Bu da bir bütün olarak algılanmasını sağlamaktadır (Özsoy ve Mamur, 2019) (Bkz. Şekil 2.7). Bu ilke aynı zamanda, devamı olan bir modelin izleyiciye modelin sonunun ötesinde de devam ettiğini göstermektedir (Graham, 2008).



Şekil 2.7. Gözlerimiz okların işaret yönünü akışını takip eder (Graham, 2005).

Süreklilik ve yakınlık kavramları, Gestalt kuramında basitlikle yakından ilişkilidir. Beynimiz bir çizgiyi veya şekli sonsuzluğa kesintisiz olarak genişletmeye ve bir bütün olarak algılamaya yönlendirmektedir.

Tamamlama: Bu ilke, Wertheimer (1922) tarafından algısal organizasyon ilkeleri hakkındaki makalesinde ilk kez tanıtılmıştır. Tamamlama ilkesi, Gestalt’ın birkaç organizasyon ilkesinden yalnızca biri olarak kabul edilmektedir. Wertheimer tarafından organizasyonun olduğu kadar “iyi” (açık, kararlı) olma eğilimini belirtmek için kullandığı bir kelime olan “Pragnanz” doğrultusunda işlediği varsayılmaktadır (Wertheimer, 1938).

Tamamlama ilkesini Wertheimer (1938)’ın yaptığı tanıma göre; “uyumlu bilişsel öğelerin tam yapılar halinde gruplanma eğiliminde olduğudur”. Bu ilke, bir izleyicinin bir dizi ayrı öğeyi, tek tek öğelerden ziyade, tanımlanabilir bir model olarak algılamaya eğiliminde olduğunu belirtmektedir (Lidwell, Holden ve Butler, 2010). Aslında, eksik

kısımları veya boşlukları olan görsel bir sunum olduğunda, ister çizgi, şekil, desen veya metin olsun, insanlar sadece önlerinde bulunan şeye dikkat etme ve boşlukları doldurma eğilimindedir (Graham, 2008).

Tamamlanma ilkesi, eksik bir şekli tamamlanmış olarak görmek için elimizden gelenin en iyisini yapacağımızı öngörmektedir (Hu, 2007). Tamamlanmamış ya da eksik bırakılmış bir görsel görüntünün zihinde tamamlanmasıdır. Göz bu yarım kalmış parçaları bir bütün olarak algılayabilmektedir. Şüphesiz, Gestalt teorisinin en büyüleyici ve çekici kavramlarından biridir. Bu, insan gözünün boş alanları ve açık, bitmemiş alanları, özellikle konturlar, çizgilerin bize tanıdık bir çizgiyi tamamlama eğiliminde olduğunu teyit etmektedir.

Aşağıdaki örnekte (Bkz. Şekil 2.8), görsel algı açısından bakıldığında, şekil mevcut olmasa bile zihnimiz bir daire oluşturmak için çizgileri tamamlamaktadır. Pozitif ve negatif alan, daire algımızı oluşturmak için birleştirmektedir.



Şekil 2.8. Tamamlama ilkesine örnek (Lidwell, Holden ve Butler, 2010).

Tamamlama ilkesi ile en küçük miktarda bilgiyi kullanarak nesnelere veya kalıpları algılamamızı sağlamak için kullanılabilir. Zihinlerimiz, eksik bilgileri doldurabilmektedir. Bununla birlikte, kalıbı tamamlamak için yeterli bilgi sağlamazsak, nesneyi algılayamayız ve tamamlama başarısız olur. Bu da çemberin zihnimizde oluşmasını çok daha zor hale getirebilmektedir.

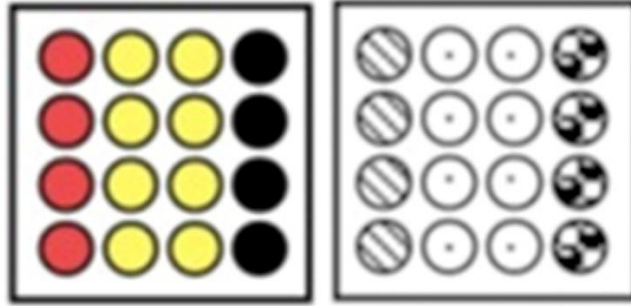
Tamamlama, elemanları bir arada tutan yapıştırıcı olarak yorumlanabilmektedir. İnsanların kalıpları bulma ve arama eğilimiyle ilgilidir. Mükemmel bir tamamlamanın sırrı, gözün geri kalanını doldurabilmesi için yeterli bilgi sağlamaktır. Çok fazla bilgi verilirse tamamlama ihtiyacı azalırken, çok fazla bilgi eksikse göz öğeleri bir bütün yerine ayrı parçalar olarak algılanmaktadır.

Benzerlik: İnsan zihninin benzer nesnelere (şekil, renk, parlaklık, kontrast, doku vb.) bir araya getirme eğiliminde olduğunu belirten, çeşitli nesnelere arasındaki benzerlik derecesinin algılanması üzerindeki etkisidir. Benzerlik ilkesi, kişinin benzer alan

öğelerini gruplama eğilimini tanımlamaktadır (Santrock ve Yussen, 1992). Öğeler mekansal olarak ayrılmış olsa bile, renk veya şekil gibi niteliklere göre gruplama eğiliminde olduklarını belirtmektedir (Wertheimer, 1938).

Bu ilkedен kaynaklanan gruplandırma, karmaşıklığı azaltmakta ve tasarım öğelerinin ilişkisini vurgulamaktadır. Dahası, tasarım öğelerinin şeklindeki veya rengindeki değişiklikler, birden fazla ayrı parçanın algılanmasına yardımcı olabilir ve öğeler arasındaki farklılıkları pekiştirebilmektedirler.

Paylaşılan görsel, birbirlerine benzer özelliklere sahip nesnelere otomatik olarak ilişkilendirilmeye alınmaktadır. Ne kadar benzer görünürlerse, bir gruba ait oldukları düşünülme ihtimali o kadar artmaktadır. Benzerlik, bir nesnenin ne olduğundan değil, nasıl görüldüğünden kaynaklanmaktadır. Benzerlik şekil, yönelim, değer, renk ve boyut gibi (Bkz. Şekil 2.9) sayısız yolla sağlanabilmektedir (Chang, Nesbitt ve Wilkins, 2007).



Şekil 2.9. Benzerlik ilkesine örnek (Chang, Nesbitt ve Wilkins, 2007).

Benzerlik ilkesi, doğal ve kendiliğinden, birbirine benzeyen ve ortak özellikleri olan unsurları tek bir nesne olarak algıladığımız gerçeğini ifade etmektedir. Şekil, renk, konum, boyut... Bunlar yan yana olmasa veya herhangi bir şekilde bağlı olmasa bile benzerlik oluşturmaktadır. Görsel algı ilkeleri tek başına kullanılabilir ya da birden fazla ilke kullanılarak güçlü bir görsel ortaya çıkarılabilmektedir. Tasarım yaparken de bu algı kuramına göre yaptığımız çalışmalar daha etkili ve anlamlı bir tasarı ortaya koyması mümkün olacaktır.

Çevremizde birçok farklı türde nesnelere her zaman mevcuttur. Bunları anlamlı bir şekilde kaydedip ayırt edebilmek biyolojik açıdan büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle nesnelere algılamak için çeşitli Gestalt ilkeleri kullanmak faydalı olabilmektedir (Wertheimer, 1938; Koffka, 1935; Arnheim, 1974; Graham, 2008). Gestalt ilkeleri, görsel algılamaya sürecini düzenlemektedir. Bu ilkeler sayesinde, çevreden alınan birbirinden

bağımsız ve birbiri ile ilişkisi olmadığını düşündüğümüz şekil, form, renk gibi öğelerin belli bir sistem içerisinde zihnimizde düzenlenmesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Algı teorilerine dayanan Gestalt ilkeleri, bütün görüntülerin genellikle parçalarının toplamından daha fazlası olarak nasıl algılandığını açıklamaktadır (Wertheimer, 1938; Koffka, 1935; Arnheim, 1974; Graham, 2008; Hu, 2007; Li ve Cao, 2019). Gestalt teorisini teknik iletişimde bilmek ve kullanmak, görsel mesajlarımızın anlaşılmasını ve tasarımlarımızın dinamik olmasını sağlamaya yardımcı olabilmektedir.

2.7. İlgili Araştırmalar

1940'lerden günümüze tasarım literatürüne ve ders kitaplarına yapılan araştırmalar, Gestalt kuramının tasarım eğitiminin hayati bir bileşeni olduğunu ortaya koymaktadır. Gestalt Kuramı disiplinlerarası bir alan özelliği göstermektedir. Yapılan araştırmalarda psikoloji alanından çıkmasına rağmen dilbilim, sağlık, güzel sanatlar, mimarlık, eğitim ve öğretim, felsefe gibi alanlarda da karşımıza çıkmaktadır. Görsel sanatlarda tasarımcılar, insan algısını ve şekilleri gruplama eğilimlerini açıklayan bilimsel bir yöntem sağladıkları için gestalt algılama yasalarıyla ilgilenmişlerdir. Özellikle Wertheimer'in görsel araştırması, neden bazı görüntülerin bir birimin veya grubun parçası olarak birbirine ait görünürken, diğerlerinin ayrı görüldüğü üzerinde durmuştur.

Gestalt kuramı hala sanat ve görsel iletişim eğitiminin gelişen bir parçasıdır. Grafik tasarım profesörü ve yazarı Roy Behrens, 2002'de Gestalt'ın grafik tasarım müfredatına uygulanması hakkında bir makale yazmıştır. Bu araştırma esas olarak Gestalt Algı İlkeleri'nin anlaşılması ve bunların hareketli tipografi tasarımıdaki uygulamaları etrafında şekillenmiştir. Yapılan araştırma, görsel algılama konusunda yazılmış farklı kitap, dergi, makale ve web sitelerinin ve özellikle Gestalt görsel algı ilkelerinin incelenmesini içermektedir. Araştırma, psikolojik algı (Arnheim) temellidir. Gestalt algı ilkeleri literatürde birçok kaynakta bulunmaktadır, ancak kaç ilkenin var olduğuna dair net bir tanım bulunmamaktadır. Kaynakların çoğu beş ana algılama ilkesine atıfta bulunmaktadır; Closure (Tamamlama), Continuity (Süreklilik), Figure-Ground (Şekil-zemin), Proximity (Yakınlık) ve Similarity (Benzerlik), tamamı bu araştırmaya dahil edilmiştir. Bu araştırma hem verilerinin görsel tasarımlardan oluşması olması hem de Gestalt psikolojisinin literatürümüzdeki eksikliğini gidermesi açısından önemli bir kaynak bir çalışma olması hedeflenmektedir.

2.7.1. Ulusal arařtırmalar

Arařtırmada, ilgili alanyazın incelenmiř ve rnek ulusal arařtırmalar Tablo 2.2’de ayrıntılı bir řekilde gsterilmiřtir.

Tablo 2.2. *Ulusal arařtırmalar.*

Yazar(lar) / Arařtırmanın Adı	Amacı	Tr	Yntemi	Katılımcıları	Veri Toplama Aracı	Veri analiz tr	Temel Sonuları
Eryayar,2011 Endstri rnleri tasarımında gestalt teorisi uygulaması	Gestalt ilkelerini hem tasarım srecine hem de farklı rn tasarımlarında ortaya ıkarmak ve onları rnn okunmasını kolaylařtırdığı arařtırılmıřtır	Makale	Nitel Arařtırma Yntemi	-	Literatr taraması	Betimsel analiz	Gestalt ilkelerinin sadece algılamaya yardımcı olmadığı ayrıca zm ve neri geliřtirmede de nemli olduėunu vurgulamıřtır.
Eriřti, Uluuysal ve Dindar, 2013 Grsel algı kuramlarına dayalı etkileřimli bir ğretim ortamı tasarımı ve ortama iliřkin ğrenci grřleri	Algı Kuramlarını kullanarak etkileřimli bir ğretim ortamı tasarlamak amalanmıřtır.	Makale	Nitel Arařtırma Yntemi	Ortaokul 2.sınıf ğrencileri	Literatr taraması	Tematik analiz	ğrenci zelliklerinin algı kuramları ile iliřkilendirilmesi ve etkileřimli ğrenme ortamı tasarımının ortaya konulması, tasarımın ğrenciler iin daha ilgi ekici olduėu belirtilmiřtir.
Eriřti ve Urgan, 2016 Grsel algı kuramlarına gre reklam ierikli tasarımların deėerlendirilmesi	Bu alıřmada reklam ierikli tasarımların grsel algı kuramlarına gre deėerlendirilmesi yapılmıřtır.	Makale	Nitel Arařtırma Yntemi	-	Literatr taraması Uzman grřleri	Dokman analizi Gstergebili m analizi	Gestalt grsel algı kuramına dayalı olarak tasarlanan afiřlerin genel olarak oluřturduėu etkinin temelinde Gestalt İlkelerinin olduėu ve diėer kuramlarında etkin bir řekilde tasarım srecine yansımaları ve sreci nasıl ynlendirdiėi ele alınmıřtır.

Tablo 2.2. (Devam) Ulusal arařtırmalar.

Yazar(lar) / Arařtırmanın Adı	Amacı	Türü	Yöntemi	Katılımcıları	Veri Toplama Aracı	Veri analiz türü	Temel Sonuçları
Çolpan, 2018 Anadolu yüncü kilimlerinde görsel algı yanılsamaları (Balıkesir bölgesi)	Gestalt Algı Kuramı ilkelerinden şekil-zemin ilişkisinin havsız kirkıtlı dokumalar üzerindeki ilişkisini incelemektir.	Yüksek Lisans Tezi	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması Alan arařtırması	Betimsel analiz	Sanat eđitiminde görsel algının, tasarım üzerindeki etkileri ve bu bağlamda Balıkesir bölgesindeki Yüncü Kilimlerdeki havsız kirkıtlı dokumalarda motif, tasarım, renk ve şekil zemin ilişkisini deđerlendirmiřtir.
Yanık,2018 Türkiye’de sanat ve tasarım dergilerinin kapaklarında görsel algı ilkeleri	Gestalt Kuramı İlkeleri’ne göre düzenlenmiř dergi kapak tasarımlarının incelenip deđerlendirilmesidir.	Yüksek Lisans Tezi	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması Dokümanlarla örneklem	Betimsel analiz	Gestalt algı kuramı ilkeleri esas alınarak incelenen dergi kapak tasarımlarında tasarımcının bilgi ve dünya görüşü ile dođru orantılı olduđunun tespitidir.
Yelmen,2019 Gestalt psikolojisinde yer alan algıda tamamlama ilkesinin seramik tasarımında uygulanması	Geřtalt ilkelerinden olan algıda tamamlama ilkesinin, seramik eserlerdeki uygulamaları konu edinilmiř ve incelenmiřtir	Sanatta Yeterlik Uygulama Raporu	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması	Betimsel analiz	Gestalt algı kuramlarından tamamlama ilkesi esas alınarak, diđer ilkelerin de içinde bulunabildiđi uygulamalara yer verilmiř ve eserlerin anlamı hem biçim hem de içerik açısından deđerlendirilmiřtir.

Tablo 2.2. (Devam) Ulusal arařtırmalar.

Yazar(lar) / Arařtırmanın Adı	Amacı	Türü	Yöntemi	Katılımcıları	Veri Toplama Aracı	Veri analiz türü	Temel Sonuçları
Karakaş,2019 Gestalt kuramının kübizm akımı ile birleřtirilerek görsel sanatlar dersinde uygulanması	Gestalt kuramı ilkelerinin ilköğretim 7. sınıf Görsel sanatlar dersinde uygulanmasının görsel algı ve görsel bellek üzerinde etkisi arařtırılmıřtır.	Yüksek Lisans Tezi	Nitel Arařtırma Yöntemi	7. sınıf öğrencileri	Literatür taraması Görsel Dokümanlar	İçerik analiz	Gestalt algı kuramı ilkelerinin sanat eğitiminde kullanılması çocukların algılarını güçlendirip, hayal güçlerine ve yaratıcılıklarına olumlu katkı sağlayabileceđi tespit edilmiřtir.
Yanık, 2019 Gestalt kuramı bağlamında reklam tasarımında mekân kullanımı	Reklamın, tasarım ile iliřkisini analiz etmek ve görsel algı kuramları göz önünde bulundurularak yapılan reklam tasarımının yarattıđı farkın ölçülmesini sađlamaktır.	Yüksek Lisans Tezi	Nitel Arařtırma Yöntemi	100 üniversite öğrencisi	Literatür taraması Görüşme Anket	SPSS Statistics17, Çapraz tablolama, ki-kare analizi	6 farklı mekânda geçen reklam filminin izletilmesi sonucu uygulanan ankette, reklamın katılımcılarda en çok ilgi duyma, merak uyandırma ve ilham verme duygularının karşılık bulduđu tespit edilmiřtir.
Başbuđ,2020 Resim Sanatında Düşünce Sistematiđi Bağlamında Algı ve Uzam Üzerine Düşünceler	Algı ve uzam kavramlarının daha iyi anlaşılabilmesi arařtırılmıřtır.	Makale	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması	Betimsel analiz	Algı ve uzam kavramlarına bilim insanları ve sanatçılar perspektifinde bakılmış ve deđerlendirilmiřtir.

2.7.2. Uluslararası arařtırmalar

Arařtırmada, ilgili alanyazın incelenmiř ve örnek uluslararası arařtırmalar Tablo 2.3'te ayrıntılı bir řekilde gsterilmiřtir.

Tablo 2.3. *Uluslararası arařtırmalar.*

Yazar(lar) Arařtırmanın Adı	Amacı	Türü	Yöntemi	Katılımcıları	Veri Toplama Aracı	Veri analiz türü	Temel Sonuçları
André Dolbec,1996 The Gestalt Approach as a Relevant Framework to Facilitate the Design Process	Gestalt Kuramı deęişen çevrenin anlamak ve bununla bařa çıkmak için bir çerçeve saęlayabileceęi amaçlanmıřtır.	Makale	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması	Betimsel analiz	Gestalt Kuramı tasarımcılara řimdi yapmıř oldukları tasarımlar ile gelecek arasındaki uyumsuzlukların daha fazla farkına varmaya yönlendirebilir.
Julia Moszkowicz,2011 Gestalt and Graphic Design: An Exploration of the Humanistic and Therapeutic Effects of Visual Organization	Gestalt psikolojisi ile sanat ve tasarım öęretimi arasında güçlü ve inkar edilemez bir baęlantı olduęunu tartıřmıřtır.	Makale	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması	Betimsel analiz	Gestalt insanlar sadece formlar deęildir ayrıca insan eęilimlerinde (sadece spontan beyin fonksiyonları deęil) hakkında bilgi vermektedir.

Tablo 2.3. (Devam) Uluslararası arařtırmalar.

Yazar(lar) / Arařtırmanın Adı	Amacı	Türü	Yöntemi	Katılımcıları	Veri Toplama Aracı	Veri analiz türü	Temel Sonuçları
Natália Bortolás, Gustavo Boehs, Richard Perassi, Milton L. H Vieira,2013 Empiricism and the Influence of the Gestalt Theory over the Discipline of Design	Gestalt Kuramının tasarım alanındaki çalışmalar ve faaliyetler üzerindeki deneysel-deneysel etkisini göstermeyi amaçlamaktadır.	Makale	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması	Betimsel analiz	Gestalt Kuramı ile Endüstri Devrimi'nden ortaya çıkan bir alan olan tasarımın çalışma ve uygulama alanı arasındaki bazı ilişkileri açıklığa kavuşturulmuştur. Bu iki alan üzerindeki pozitivist etki olduğu savunulmuştur.
Chong Su,2017 An Applied Study to Image-G Transmission in Chinese Literary on Gestalt Perception Laws	Gestalt algı ilkelerini kullanarak, Çin edebi çevirisinde Gestalt görüntü aktarımının incelemesini yapmaya odaklanıyor ve bu nedenle, çevirmenlerin bilişsel işlemleriyle Çince edebi çeviride görüntü-G aktarımına ilişkin kavramsal zihinsel deneyimini keşfetmeyi amaçlıyor.	Makale	Nitel Arařtırma Yöntemi	-	Literatür taraması	Betimsel analiz	Gestalt algısının kavramsal modeli ve teorik çerçevesi, Çin edebi çevirisinde algısal organizasyonun gestalt görüntü aktarımı hakkında neler keşfedebileceğimizi ve çevirmenlerin kavramsal zihinsel deneyimini nasıl anladığımızı değerlendirmek için umut verici bir paradigma olduğunu savunmuştur.

3. YÖNTEM

3.1. Araştırma Deseni

Anadolu Üniversitesi 2020-2021 güz dönemi öğretim yönetimi planlamasına ilişkin Senato kararı gereği atölye/uygulama derslerinin uzaktan öğretim yöntemiyle yapılmasına karar vermiştir (2020). Araştırma, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Anasanat “Grafik Tasarım III” dersini alan üçüncü sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Gestalt görsel algı kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımında öğrencilerin deneyimlerini ortaya koymaları ve bu deneyimleri yorumlamalarını amaçlayan bu araştırma nitel araştırma yaklaşımında fenomenoloji (olgubilim) araştırması olarak desenlenmiştir.

3.1.1. Fenomenolojik araştırma

Fenomenolojinin kelime anlamına bakıldığında Türkçe’de “olgu bilim (Ersoy, 2016)” iken TDK (2021)’ye göre “görüngü bilim” olarak adlandırılan, bireylerin bir fenomeni nasıl deneyimlediklerini anlamaya çalışan bir nitel araştırma yöntemidir. Fenomenolojinin kökenleri Kant ve Hegel’e kadar izlenebilse de alanyazında fenomenolojinin kurucusu Edmund Husserl olarak kabul edilmektedir (Christensen, Johnson ve Turner, 2020). Fenomenojik araştırma için Erkuş (2017, s.103) felsefi bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir.

Fenomenolojik araştırma; deneyimin ortaya çıkardığı anlama bakmaktadır. Öğrencilerin kendi bakış açılarıyla algı ve deneyimlerini ön plana çıkardıkları bir araştırma desenidir (Ersoy, 2016). Bu araştırma deseninde önemli olan nokta öğrencinin deneyiminin ne olduğu ve bunu nasıl deneyimlediğidir. Bu bağlamda araştırmacı bu çalışmada yorumlayıcı fenomenolojik araştırma yaklaşımı kullanmıştır. Yorumlayıcı fenomenoloji araştırmasında sadece kavramlar ve onların anlamları değil aynı zamanda o kavramların, bireylerin yaşamındaki deneyimlerin anlamına bakmaktadır (Ersoy, 2016).

Fenomenolojik araştırma deseni, insanların farklı fenomenlerle ilgili deneyimlerini, tutumlarını ve algılarını anlamaya çalışmaktadır. Creswell (2013), fenomenolojik çalışma için “birkaç kişinin bir fenomen veya kavramla ilgili deneyimlerinin ortak anlamını tanımlaması” olarak ifade etmektedir. Odaklanılan fenomen kişinin herhangi bir deneyimi olabilir.

Bu arařtırmada katılımcılar Gestalt görsel algı kuramı ilkelerine iliřkin oluřturdukları anlamı hareketli tipografi tasarımlarında görsel bir bakıř aısı ile sorgulamıř ve deneyimlemiřlerdir. Bu fenomene iliřkin algıları, bakıř aıları ve bunları nasıl deneyimledikleri ve nasıl yorumladıkları görsel fenomenolojinin odak noktasıdır (Eriřti, 2016). Fenomenolojiyi daha iyi anlamak için Wilson'un (2014) oluřturduėu ve Gündoėdu ve Eken'in (2020, s.308) uyarladığı tablodan yola ıkararak hazırlanan "Fenomenolojinin yedi adımı" arařtırma sonrasında deneyimlerine göre görüřler Őekil 3.1'de verilmiřtir.



Őekil 3.1. "Fenomenolojinin yedi adımı".

Yüksel ve Yıldırım (2015)'a göre eğitim ortamlarında yapılan fenomenolojik arařtırmalar "genellikle arařtırmaya katılanların belli bir fenomenin hakkında yařantılarını, deneyimlerini, algılarını ve duygularını somutlařtırmak için kullanılır" olduėunu ifade etmektedirler. Bu anlamda görsel sanatlar eğitimi grafik anasanat öğrencilerinin atölye (grafik) dersinde deneyimlenen uzaktan öğretim yöntemiyle Gestalt görsel algı kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımını öğrencilerin nasıl deneyimlediği ve nasıl anlamlandırdığı arařtırma konusunu oluřturmaktadır. Bu alıřma katılımcıların deneyimlerini ve anlamlandırdıkları düşüncelerini sanatsal ürünlere dönüřerek arařtırmanın somutlařtırmasını saėlamıřtır.

3.1.2. Fenomenolojik arařtırma süreci

Creswell (2021), fenomenolojiyi řu řekilde tanımlamaktadır; "bireylerin deneyimlerini ve fenomenle ilgili nasıl hem öznel hem diėer insanlarla ortak olan nesnel deneyimlere sahip olduklarını açıklar". Fenomenoloji kendi içinde ikiye ayrılmaktadır. Bunlardan ilki Van Manen (1990) tarafından ortaya konulan "yorumlayıcı fenomenoloji", diėeri ise Moustakas (1994) tarafından oluřturulan "deneysel, önyargısız ya da psikolojik

fenomenolojidir” (Creswell, 2021, s. 81). Yorumlayıcı fenomenoloji, insan deneyimine ve bunun nasıl yaşandığına odaklanmaktadır (Manen, 2007).

Bu araştırmada dahil edilen fenomen “Gestalt Kuramı” dır. Bu süreçte öğrencilerin yaşadığı bu fenomene ilişkin deneyimler betimlenmiştir. Betimlemenin yanı sıra deneyimlerin anlamına ilişkin de yorumlarda bulunulmuştur. Araştırma sürecinin aşamaları aşağıda verilmiştir:

- Araştırmacı tarafından ilk olarak araştırma problemlerinin fenomenolojik yaklaşıma uygun olup olmadığını tespit edilmiştir. Araştırma problemi belirlenirken literatürdeki eksikliğe bakılmış olup bu problemin fenomenolojik yaklaşıma uygun olup olmadığı belirlenmiştir. Fenomenolojik yaklaşımda insan deneyimi önemlidir. Araştırma sorusu da bu deneyimler hakkında cevaplar aramaktadır.
- Araştırmacı daha sonra fenomenleri belirlemiştir. Creswell (2021, s. 83)’in “Fenomenler öğrencilerin deneyimlerini anlamaya yönelik olmalıdır” ifadesi dikkate alınarak bu araştırmada “Gestalt Kuramı” fenomeni belirlenmiştir.
- Araştırmacı öğrenci deneyimlerini bütün yönleriyle betimlemeyebilmek için kendi deneyimlerini göz ardı etmiştir.
- Araştırma verileri bu fenomenleri deneyimleyen öğrenciler arasından seçilmiştir. Bu öğrencilerle 2019-2020 güz döneminde “Grafik Tasarım II” dersi kapsamında “Gestalt Kuramına Göre Logo Tasarlama” konusunda pilot bir çalışma yapılmış ve 2020-2021 güz döneminde “Grafik Tasarım III” dersi alan bu öğrenciler arasından veri toplanmıştır.
- Araştırmanın katılımcıları “Grafik Tasarım III” dersi alan 8 öğrenci, ders yürütücüsü ve araştırmacı oluşturmaktadır.
- Araştırmada veri toplama aracı olarak ve yarı yapılandırılmış görüşme, odak grup görüşmesi, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlükleri, öğrenci manifestoları ve sınıf içi tartışmalar veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.
- Araştırmacı, araştırma sorularında bu fenomene ilişkin olarak algı ve deneyimleri sorgulamıştır.
- Fenomenolojik araştırmada veri analizi sürecinde araştırmacı tarafından toplanan veriler (görüşme dökümleri gibi) betimlenmiştir. Burada anahtar kelimeler kodlanmış, temalar ortaya çıkarılmıştır.
- Daha sonra bu temalar öğrenci deneyimlerini betimlemek için kullanılmıştır.

- Son olarak arařtırmacı tanımlanan bu fenomenin özünü ortaya koyabilmek için betimlemeler yapmış ve öğrencilerin ortak deneyimlerine odaklanmıştır.

3.1.3. Katılımcıların belirlenmesi

Fenomenolojik (olgubilim) arařtırmalarda katılımcılar arařtırmanın odaklandığı olguyu yaşıyan ve bu olguyu dışa yansıtabilen bireyler ya da gruplardan seçilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Fenomenolojik bir arařtırmada, katılımcıların aynı fenomenle ilgili deneyime sahip olmaları gerekmektedir. Fenomenolojik arařtırmaya katılmak üzere seçilen bireylerin, arařtırılan fenomenle ilgili önemli ve anlamlı deneyimlere sahip olmaları gerekmektedir (Creswell, 2021). Bu arařtırmanın katılımcıları, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Atölye (Grafik) dersinde 2019-2020 güz döneminde 3. Sınıfta öğrenim gören 8 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

Boyd (2001), veri doyunluğa ulaşmak için 2 ile 10 katılımcının yeterli olabileceği görüşündedir. Creswell (1998, s. 65 ve 113), fenomenolojik bir çalışma için "10 kişiye kadar uzun görüşmeler" önermektedir. Saban ve Ersoy (2019, s.110)'a göre ise; "katılımcı sayısının az olması" yönünde fikir öne sürmüşlerdir.

Arařtırmada, öğrencilerin gerçek isimleri gizli tutularak arařtırmacı tarafından kodlarla isimlendirilmiştir. Çalışma grubunda yer alan görsel sanatlar öğretmen adayları belirtilen dönemde zorunlu ders olan Atölye (Grafik) dersini seçen öğrenciler arasından gönüllülük esasına dayalı olarak amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Fenomenolojik arařtırmada amaçlı örnekleme zengin veri kaynağını derinlemesine incelenmesine olanak verir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu arařtırma da amaçlı örnekleme türlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmıştır.

Fenomenolojik arařtırmada maksimum çeşitlilik örnekleme, fenomenin katılımcıdan katılımcıya değiştiği durumlarda bakış açılarını ortaya çıkarmak için kullanılabilir (Ersoy, 2016). Bu arařtırmada öğrencilerin "Gestalt Kuramı" fenomenine ilişkin bakış açıları ve deneyimleri ortaya konması amaçlanmıştır. Örnekleme grubuna ait bilgiler Şekil 3.2'de verilmiştir.



Şekil 3.2. Örneklem grubuna ait bilgiler.

3.2. Veri Toplama Yolları

Nitel arařtırmada veri toplama, birden fazla veri toplama yolu ile saęlanabilmektedir. Erkuř (2017, s.153)'a gre nemli olan arařtırmanın problemine, o problemin deęiřkenlerine, arařtırmanın sorularına, kořuluna ve pek ok sebepten tr bunlara uygun olan yolları kullanmaktır. Fenomenolojik arařtırmada Creswell (2021, s. 81)'e gre veri toplama sreci; "genellikle, fenomeni deneyimleyen bireylerle gerekleřtirilen mlakatları ierir. Bu genel geer bir zellik deęildir, fenomenolojik alıřmalar řiir, gzlem ve dokmanlar gibi eřitli veri kaynaklarını kapsamaktadır".

Genel olarak nitel arařtırmada veri olarak; gzlemler (katılımsız/katılımlı gzlem), grřmeler (kapalı/aık ulu), dokmanlar (zel-resmi belgeler) ve grsel-iřitsel materyaller (fotoęraflar, e-postalar, video kayıtları) olmak zere temelde drt bilgi tr altında toplanmaktadır.

Bu arařtırmada verilerin toplanmasında; *gzlem, yarı yapılandırılmıř grřme, odak grup grřmesi, ęrenci gnlkleri, arařtırmacı alan notları, ęrenci sanatsal alıřmaları, canlı ders videoları ve ses kayıtları, ęrenci manifestoları* kullanılmıřtır.

Arařtırma verilerini oluřturan gzlem notları, grřme ses kayıtları yazıya aktarılarak analize hazır hale getirilmiřtir. Daha sonra metinler analiz edilerek "Gestalt Kuramı" fenomenine iliřkin deneyimlerin yapısına ulařılmaya alıřılmıřtır.

Gzlem: Adından anlařılacaęı gibi grme duyusu ile yapılan, belli davranıřları gzlemleyen (motor hareketler, szel davranıřlar, fizyolojik tepkiler ve sz tesi davranıřlar) bir veri toplama yntemidir (Erkuř, 2017, s. 154). Gzlem; "olay, olgu ve duruma iliřkin derinlemesine ve ayrıntılı aıklamalar ve tanımlamalar yapmaya ynelmektedir" (Yıldırım ve řimřek, 2016, s. 174). Bu arařtırmada veri toplama aracı olarak gzlem kullanılmıřtır.

Arařtırmacı, arařtırma srecinde katılımcı gzlemci olmuřtur. Arařtırmacı gzlem yaptıęı ortamda Bykztrk vd. (2020, s.49)'e gre; "fiziksel ve bedensel olarak varlıęının yanı sıra gzlemcinin gzlem yaptıęı gruptaki yelerin, sosyal, psikolojik, sembolik, szl ve szsz anlatımlarını" paylařabilmektedir. Arařtırmacı birok durumu ayrıntılı olarak gzlemleyerek, sistematik bir řekilde deneyimler ve bu deneyimlerini kaydetmesi bakımından gnlk yařamdaki gzlemden farkı oluřur (Glesne, 2020).

Grafik Tasarım III dersi 2019-2020 eęitim ęretim yılında uzaktan ęretim kapsamında Anadolu niversitesi'nin kullanmıř olduęu Mergen sistemi zerinden gerekleřtirilmiřtir. Gzleme dayalı not almanın yanı sıra, Mergen sistemi zerinden

canlı ders kayıtları alınmıştır. Bu da gözlenen ortamın defalarca izlenip, derinlemesine incelenmesine olanak sağlamıştır.

Araştırmacı bu süreçte katılımcı gözlemci olmuştur. Ders sürecinde Gestalt kuramı ile yapılan hareketli tipografi tasarımı eğitim süreci ve öğrenci deneyimleri gözlemlenmiştir. Gözlem süresi Ekim-Aralık aylarında toplam 8 haftalık süreç içerisinde, haftada iki ders saati olan sürecini kapsamaktadır. Gözlem sırasında alınan kısa notlamalar ipucu olarak kullanılmış olup tekrar ders kayıtları izlenerek gözlem notları alınmıştır. deftere yazılmış ardından araştırmacı tarafından bilgisayar ortamına aktarılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme: Fenomenolojik araştırmada kullanılan başlıca veri toplama yöntemi görüşmedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Fenomenolojik araştırma yönteminde katılımcılar kendi fenomenal dünyasına odaklanmasını ve deneyimlerini kendi terimleriyle tanımlamasını ister (Christensen, A. Turner, ve Johnson, 2020). Görüşme “iletişim ve etkileşim sürecidir” (Ersoy, 2016).

Araştırma sürecinde sorular belirlenirken literatür taraması yapılmış olup, uzman görüşü alınmıştır. Görüşme formu 7 sorudan oluşmaktadır (Bkz. Ek-2). Katılımcılar ile Zoom üzerinden ortama 25-30 dakika süren görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte hem görüntü hem ses kaydı alınarak öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşme soruları ve öğrenci cevapları kayıt altına alınmıştır. Bu görüşmelerin gizli tutulacağı ve kimliklerinin kullanılmayacağı belirtilip izin alınarak kayıt sağlanmıştır (Bkz. Ek-5). Görüşmeden elde edilen veriler görüşme formuna aktarılmış ve analizleri yapılmıştır.

Odak grup görüşmesi: Bu araştırmada, uygulama sürecinin sonunda öğrencilerle odak grup görüşmesi yapılmıştır (Bkz. Ek-3). Görüşme Mergen sistemi üzerinden ders saati içerisinde gerçekleştirilmiştir. Öğrencilere yarı yapılandırılmış görüşme soruları sorularak uzaktan öğretim yoluyla veriler toplanmıştır.

Fenomenolojik araştırmada, bireysel görüşmenin yanı sıra odak grup görüşmesi de önemli bir işleve sahiptir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.157; Ersoy, 2016, s.85). Odak grup görüşmelerinde sorulara verilen yanıtlar öğrencilerin birbiriyle etkileşimi sonucunda oluşur (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Yansıtıcı öğrenci günlükleri: Bir araştırma günlüğü, araştırma metodolojisi literatüründe genellikle alınan kararları kaydetmenin ve araştırma süreci üzerine düşünceleri yazmanın bir yolu olarak tanımlanır (Silverman, 2013). Bu araştırma sürecinde öğrencilerden günlük tutulması istenmiştir. Uzaktan eğitimle gerçekleştirilen

süreçte öğrencilerde internet aracılığı ile günlüklerini göndermişlerdir. Bunun için Google Form kullanılmış olup, ders sonrasında öğrencilerden doldurmaları istenmiştir (Bkz. Şekil 3.3).

Sorular Yanıtlar 12 Ayarlar

ÖĞRENCİ GÜNLÜĞÜ (27.10.2020)

Bu formun amacı günün değerlendirilmesini yapmak ve sizin görüşlerinize göre bir sonraki haftayı planlamaktır.

Adınız Soyadınız *

Kısa yanıt metni

Bu ders sürecini değerlendirir misin? Bugün neler öğrendin? *

Uzun yanıt metni

Şekil 3.3. Google Form üzerinden gönderilen öğrenci günlüğünden örnek.

Araştırmacı alan notları: Araştırmacının “araştırmasına ilişkin düşündükleri ve yaptıkları hakkında kendi kendine ve başkalarıyla konuştuklarını yazılı hale getirmesidir” (Ersoy, 2015). Araştırmacı notlarını ipucu olacak şekilde notlandırılmış daha sonra canlı ders kayıtlarından tekrar tekrar izleyerek notlarını genişletmiştir.

Öğrenci sanatsal çalışmaları: Araştırmacı veri toplama aracı olarak öğrenci çalışmalarını da ele almıştır. Uygulamalı olarak yapılan araştırmada öğrencilere Gestalt ilkelerini kullanarak hareketli tipografi çalışması yaptırılmıştır. Öğrenciler bu çalışmalarını Youtube’ya yüklemiş ve paylaşmışlardır.

Canlı Ders videoları ve ses kayıtları: Uzaktan eğitimde yapılan dersler Mergen sistemi üzerinden kayıt altına alınmıştır. Araştırmacı ders sürecinde geçen diyalogların dökümünü almış ve bulgularda da doğrudan alıntılamalara yer verilmiştir.

Öğrenci manifestoları: Manifesto yazılarak yapılan çalışmalarda hangi duygulardan, bilgilerden ya da okumalardan yararlandığını yazmak önemlidir. Manifesto yazarken bir alt yapısına bakılmaktadır. Örneğin geçmişte yaşanan

deneyimlerin etkilerini, okuduklarımızla bağlantı kurarak yazmak, okurken bunun içinde öyküsünü katmak önemlidir. Mesela neden etkilendiğinizi, hangi alt benlikten getirdiğinizi açığa çıkarmak tasarımları daha öznel bir çalışma haline getirmesi açısından önem kazanmaktadır.

3.3. Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama sürecinde gerçekleştirilen konular Şekil 3.4’te verilmiş ve süreç açıklanmıştır.



Şekil 3.4. Etkinlik süreci.

“Gestalt Görsel Algı Kuramı İlkeleri ile Hareketli Tipografi Tasarımı” etkinlik planına ilişkin ayrıntılı ders planı “Ekler” bölümünde bulunmakta olup, burada kısaca uygulama süreci anlatılmıştır.

1. Hafta: “Gestalt Algı Kuramına İlişkin Bilgiler”: Gestalt Kuramı, Gestalt Algı Kuramı, Gestalt Algı Kuramı ilkeleri gibi kavramlar sorgulanmıştır. 2019-2020 güz döneminde “Grafik Tasarım II” dersi kapsamında “Gestalt Kuramına Göre Logo Tasarlama” konusunda pilot bir çalışma olarak gerçekleştirilmiş ve öğrencilerin bu fenomenlere ilişkin deneyimleri olmuştur.

Araştırmacı tarafından hazırlanmış olan sunumla Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre yapılmış tasarım örnekleri incelenmiş ve öğrencilerin bilgilerinin tekrar edilmesi amaçlanmıştır. İlkelerin çeşitli tasarım alanlarında kullanımları sorgulanmıştır. Öğrencilerin günlük hayatlarında çevrelerinde gördükleri tasarımlar tartışılmışlardır. Tasarımda kullanılacak ilkeler hakkında değerlendirme yapılmıştır. Bir sonraki haftaya Gestalt algısal gruplama ilkeleri kullanarak tasarım çalışmaları yapıp bilgisayar ortamında sunmaları istenmiştir. Ayrıca çevrelerinde gördükleri nesnelere Gestalt algısal gruplama ilkeleri uygun örnekleri fotoğraflamaları istenmiştir.

2. Hafta: “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Tasarımlar”; dersin başında bir önceki hafta işlenen konuyla ilişkili tekrarlar yapılmıştır. Öğrencilerin Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hazırladıkları tasarımların sunumları yapılmış ve eksiklikler tespit edilmiştir. Gestalt Algı Kuramı İlkelerinin tasarıma etkisi üzerine tartışılmıştır. Öğrencilerin birbirlerinin tasarımları hakkında değerlendirilme yapması istenmiştir. Ders sonunda öğrencilere deneyimleri çerçevesinde Gestalt ilkelerine göre tipografik tasarımlar yapmaları istenmiştir.

3. Hafta: “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Tipografi Tasarımı”; dersin başında tipografi tanımı, kinetik ve hareketli tipografi hakkında makale verilmiş ve buna bağlı olarak okuma yapılmıştır. Bunun amacı öğrencilerin eksik bilgilerini tamamlamaktır. Okuma sonunda bu ilkelere uygun örnekler gösterilmiştir. Hareketli fontların alıcıda uyandırdığı his tartışılmış ve öğrencilerin algılarında farkındalık yaratmak amaçlanmıştır. Daha sonra öğrenciler yaptıkları okumalardan sonra kendi çalışmalarını sunmuşlar ve değerlendirme yapılmıştır. Haftaya derste Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografik tasarımları yapmaları istenmiştir.

4. Hafta: “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Hareketli Tipografi Tasarımı”; derste Chang ve Nesbitt (2006)’in “Identifying Commonly-Used Gestalt Principles as a Design

Framework for Multi-Sensory Displays” makalesinin Türkçe çevirisini okumakla başlanmıştır. Bunun amacı öğrencilere farklı ilkelerin kullanım alanlarını göstermektir. Okumalar ile öğrencilerin derste aktif kalmaları sağlanmaya çalışılmıştır. Dönüşümlü olarak öğrenciler arasında okumaları gerçekleştirmiş ve birbirlerini takip etmişlerdir. Okunan makale sonunda değerlendirme yapılmış ve dönütler sağlanmıştır. Daha sonra öğrenciler yaptıkları Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre yaptıkları hareketli tipografi tasarım örneklerini sunmuşlardır. Sunulan çalışmalar ortak bir şekilde değerlendirilmiş, dönütler sağlanmıştır. Bir sonraki haftaya Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografik tasarımlarına 2 örnek video çalışması istenmiştir.

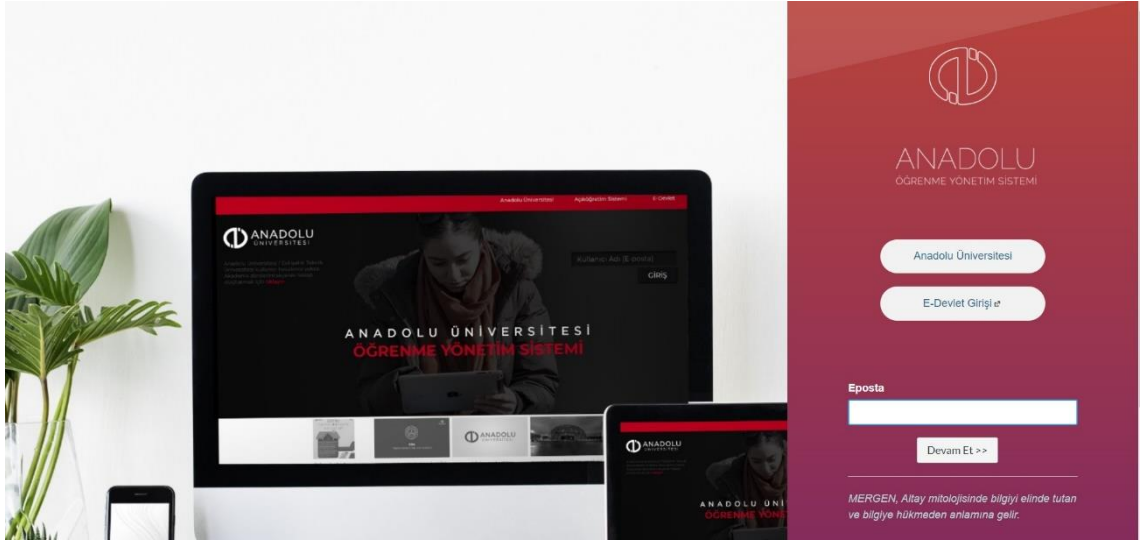
5.-6. Hafta: “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Üç Boyutlu Hareketli Tipografi Tasarımı”; öğrenciler yaptıkları 3 boyutlu hareketli tipografi tasarımlarını sunmuşlardır. Yapılan çalışmalarla ilgili dönütler yapılmış ve sınıf içi tartışma ortamı sağlanmıştır. Aşamalı olarak hareketli video çalışmalarına geçmek öğrencilerin daha sistematik ilerlemesini sağlamıştır. Bir önceki haftada yapmış oldukları 2 boyutlu çalışmaları bu hafta 3 boyuta çevirmişlerdir. Bu çalışmaları yapma süreleri 2 hafta olmuştur. Bu süre içerisinde tasarım programları kullanmışlardır.

7. Hafta: “Gestalt tasarımında Tipografi ve Hareketi Görsel İletişimde Bütünleştirmek”; öğrencilere derste okuma yaptırarak onların derse aktif katılımını sağlamak amaçlanmıştır. Okuma sırasında tartışma ortamı oluşturulmuş, anlaşılmayan noktalarda fikir alışverişi sağlanmıştır. Bu hafta form, uzay, hareket, anlam, zaman, renk gibi unsurların dijital tasarımlarda izleyiciyi etkilemesi için nasıl ele alınması gerektiği üzerine okuma yapılmıştır. Tipografinin kullanımında etkisinin artırılabilmesi için neler yapılabileceği üzerinde durulmuştur. Alt metinlerin neler olabileceği ve sorgulama süreçlerine değinilmiştir. Tasarımın her ögesinin önemine vurgu yapılmıştır. Öğrencilerin yaptıkları video çalışmaları izlenmiş ve dönütler sağlanmıştır.

8. Hafta: “Değerlendirme” son haftada uzaktan eğitimle ilgili düşünceler paylaşılmıştır. Yapılan 3 boyutlu hareketli tipografi tasarımları akran değerlendirilmesi yapılmıştır. Bunun yanı sıra neler öğrendikleri ve nasıl farklı şekillerde öğrete bileceği tartışılmıştır. Öğrencileri neyi zorladığı konuşulmuştur. Böylelikle sınıf içinde bir etkileşim sağlanmıştır. Süreç ve ürün odaklı olan ders, dersin öğretim görevlisi tarafından değerlendirilmiştir. Ders sonunda odak grup görüşmesi yapılmıştır.

3.4. Araştırmanın Ortamı

Araştırma, COVID-19 salgın hastalığı nedeniyle uzaktan öğretim kapsamında Anadolu Üniversitesi'nin kullanmış olduğu Mergen sistemi üzerinden gerçekleştirilmiştir. “Grafik Tasarım III” dersi bir anasanat atölye dersidir. 2019-2020 eğitim öğretim yılında uzaktan öğretim kapsamında Anadolu Üniversitesi'nin kullanmış olduğu Mergen sistemi üzerinden uzaktan eğitimle birlikte her öğrencinin evinden katıldığı bir ortamda gerçekleştirilmiştir (Bkz. Görsel 3.1).



Görsel 3.1. Anadolu Üniversitesi, Mergen giriş sayfası.

Gözlem süresi Ekim- Aralık ayları arasında 8 haftada gerçekleşen, haftalık iki ders saati olan sürecini kapsamaktadır. Uzaktan eğitimle yapılan ders süreleri aşağıdaki tabloda verilmiştir (Bkz. Tablo 3.1). Ders sonunda Google form aracılığı ile öğrencilerden günlük toplanmıştır.

Tablo 3.1. Grafik Tasarımı III A canlı ders saatleri.

Tarih	Süre
13.10.2020	49 dk.
20.10.2020	1 saat 48 dk.
27.10.2020	1 saat 17 dk.
03.11.2020	1 saat
10.11.2020	44 dk.
17.11.2020	40 dk.
24.11.2020	56 dk.
01.12.2020	51 dk.

3.4. Arařtırmacı Rolü

Arařtırmacı, arařtırmanın tasarım sürecinde ilk olarak literatür taraması yaparak kuramsal çerçeveyi belirlemiřtir. Belirlenen kuramsal çerçeve ile sınırlar oluřturulmuř ve uygulama süreci tanımlanmıřtır. Bu süreçte istenilen verilere ulařmak için öđrenci görüřmesi, odak grup görüřmesi ve öđrenci ürünleri uygulama türü olarak seçilmiřtir. Fenomenolojik arařtırma diđer arařtırmalarla kıyaslandığında farklıdır. Bu arařtırma deseninde deneyimlerden yola çıkılmaktadır. Bu kapsamda etik kurul izinleri ve diđer gerekli izinler alındıktan sonra kuram kapsamında deneyim yařamıř olan çalıřma grubu seçilmiř ve 8 haftalık uygulama süreci gerçekteřtirilmiřtir.

Fenomenolojik arařtırmada arařtırmacı, katılımcıların fenomene yükledikleri anlamları, fenomenin nasıl ortaya çıktığı ve deneyimlendiđi gibi sorgulamaları yapan arařtırmacı rolündedir (Ersoy, 2016). Arařtırmacının yaptıđı arařtırma süreci ve uygulama sonucunda elde edilen veriler bir araya getirilip, belirli kategorilere ve alt kategorilere ayrılmıřtır.

3.5. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Fenomenolojik analiz, kiřilerin ya da grupların bir fenomene dair yařanmıř tecrübelerini açığa çıkarırken anlamını, yapısını ve özünü net hale getirmeyi amaçlar (Patton, 2018, s. 482). Fenomenolojik arařtırmada veri analizi bu anlamda “yařantıları ve anlamları ortaya çıkarmaya” yöneliktir (Yıldırım ve řimřek, 2016, s.72). Arařtırmada, “fenomene iliřkin belirgin/önemli ifadeler” çıkarılmaya çalıřılmıřtır (Christensen, Johnson, ve Turner, 2020).

Fenomenolojik arařtırmada, veri analizinde “sonuçlar betimsel bir anlatım ile sunulur ve sık sık doğrudan alıntılara” yer verilir (Yıldırım ve řimřek, 2016, s. 72). Bu çerçevede ortaya çıkan bulgular düzenlenmiř ve yorumlanmıřtır.

Arařtırmanın gözlem (katılımlı gözlem), görüřmeler (yarı yapılandırılmıř/odak grup), dokümanlar (arařtırmacı alan notları, öđrenci günlükleri, öđrenci manifestoları) ve görsel-iřitsel materyaller (ders video kayıtları) oluřan tüm verilerin dökümlerini arařtırmacının kendisi tarafından yapılmıřtır.

Bu arařtırma verileri içerik analizine göre deđerlendirilmiř, birbirine benzeyen kavramlar ve temalar bir araya getirilmiřtir. İçerik analizinin temelinde aynı kavramların ve temaların bir arada olması ve bunları okuyucuların anlayacađı řekilde düzenlemek ve

yorumlamak önemlidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 242). İçerik analizine göre yapılan bu araştırmada aşağıdaki aşamalar takip edilmiştir;

Tümevarımcı analiz; araştırmada ortaya çıkan kodlar ve temalar, verilerden ortaya çıkan olguyu açıklamada kullanılmıştır.

Kodlama; elde edilen kodlar ile veriler bölümlere ayrılmış, karşılaştırılmış ve kavramlar ilişkilendirilmiştir.

Kavram; içerik analizine göre ortaya çıkan veriler anlamlı bölümlere ayrılmıştır. Araştırmacı, araştırmacının amaç çerçevesine göre önemli kavramlara ulaşmak için verileri satır satır okunmuştur. Ortaya çıkan kodlarla kavramsal bir yapı oluşturulmuştur.

Kategori; ortaya çıkan kavramlar belli bir tema altında toplanmıştır.

İçerik analizinde araştırmacı elde ettiği bilgileri anlamlı bölümlere ayırmak için ilk aşamada verileri kodlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 243). Araştırmacı uygulama sürecinin bitmesiyle toplanan tüm verileri bilgisayar ortamına aktarmıştır. İlk olarak bilgisayarına aktardığı görüşme (yarı yapılandırılmış/ odak grup) verilerinin çıktılarını almış ve verilerinin tamamını tekrar tekrar okumuştur. Okuma sonunda farklı renklerle metinleri belirtip kodlamalar yapmıştır. Daha sonra bilgisayar ortamına aktarılan bu veriler bir kez daha incelenmiş, iki uzman ve bir akran değerlendirilmesi alınarak son halini almıştır. Tüm veriler bu şekilde kodlandıktan sonra bir kod listesi oluşturmuş ve anahtar liste görevini görmüştür (Bkz. Şekil 3.5).

Araştırmanın 1.sorusu:	Uzaktan öğretim yöntemiyle yapılan ders sürecine yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?			
Katılımcı No	Görüşme Yeri: Zoom	Kodlar	Temalar	Üst Tema
Öğrenci (Bade, ÖG,03.12.2020)	Açıkçası uzaktan öğretim yöntemi baya zorluyor biz öğrencileri. Çünkü bütün derslerimiz olmasa da bazı derslerimiz uygulamalı ilerlemek zorunda ve bunların sıkıntısını yaşıyoruz. Ama grafik okuduğum için ana sanatım grafik olduğu için çok fazla bu derse yönelik bir sıkıntı, aksilik durumu olmadı. Yani faydası da pek olmadı aslında. Çünkü okulda yaptığım zaman çalışmalarımı okulda sürekli feedback(geri bildirim) alma şansım oluyordu. Evde yaptığım zaman pek tabii siz çok yardımcı oldunuz. Çok teşekkürler bunun için de ama çok fazla şey olmuyor yani. Gidiyim hemen sorayım hemen fikrimi belirtiyim hemen düşüncelerimi tasarımlarımı anlatayım gibi bir şey olmuyordu. Daha çok yapıyoruz. Yaptığımız ürünü gösteriyoruz. Onun üzerine yorum alıyoruz. Hani böyle ilerleyince biraz daha yavaş mı desem ya da daha az verimli mi desem yüz yüzeden biraz daha eksik kaldı gibi oldu. Ama bunun hiçbir şekilde dersin işlenişle alakası yok. Daha çok herkesin, tüm evrenin bütün dünyanın bu durumda olmasıyla alakalı olduğunu düşünüyorum. Ben size ulaşmak istediğimde ulaşabiliyorum. Ama bunu bütün arkadaşlarımız yapıyor. Yani bu durumda ben sizi de düşünmek zorundayım. Sürekli gelip rahatsız edemem. Yani kendime çok fazla şans veremem bu konuda. Çünkü herkes aynı şekilde defalarca soracak ve bu seferde siz çok yoğun olacaksınız. O yüzden zordu biraz. Empati yapmak değil sadece şey çekindim biraz diyebilirim bu konuda. Çok yardımcı oldunuz. Sadece bütün arkadaşlarımız aynı şekilde benim kadar çok atıyorlarsa mesaj bu durumda da düşünmek zorunda gibi hissettim yani. Kendimi sizin yerinize koydum. Evet empati oluyorum.	Zor süreç, Uygulamalı derslerde sıkıntı Grafik dersine ilişkin sıkıntı yok! Amanda dönüt alamama sıkıntısı Yavaş geçen süreç, daha az verim, eksiklik Araştırmacıya kolaylıkla ulaşma fakat çekimce	-Uygulamalı ders olması -Ders yürütücüsünden destek alamama -Grafik dersinde kolaylık -İletişim sıkıntısı	Uzaktan Eğitimin Zorluğu Uzaktan Eğitimin Kolaylığı

Şekil 3.5. Görüşme verilerinin kodlanmasından bir kesit.

Araştırma sürecinde ve sonunda yapılan öğrenci çalışmalarının görsel analizi yapılmıştır. Sönmez ve G. Alacapınar, (2019)'a göre görsel analiz, “görsel verilerin, simgelerin, sembollerin, işaretlerin açıklanıp yorumlanması” şeklinde tanımlanmıştır. Sonuç değerlendirmeleri ise, dersin öğretim görevlisi tarafından değerlendirilmiştir.

3.6. Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmada geçerlik, en genel tanımıyla araştırmanın ne kadar doğru sonuç verdiğini ve sonucun gerçekten ölçülüp ölçülmeyeceğinin bir göstergesi olarak tanımlansa da (Aydın ve Bayazıt, 2021, s.186) nitel araştırmalarda kesin bir geçerlik ve güvenilirlik tespiti yapmak mümkün olmamaktadır (Baltacı, 2019, s.380). Nitel araştırma doğası gereği kesin ve genellenebilir sonuçlar vermeyebilir ancak bir fenomeni daha iyi tanımada ve anlamlandırmaya yardımcı olacak sonuçlar, örnekler, açıklamalar ve yaşantılar ortaya koyabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 72). Veri toplama araçlarının belirlenmesi, uygulanması ve verilerin analizi bölümlerinde uzman görüşü ve literatür kaynaklarına başvurulmuştur. Bu araştırmanın geçerliği ve güvenilirliği aşağıdaki dört stratejiden yola çıkılarak oluşturulmuştur.

3.6.1. İnandırıcılık

Fenomenolojik araştırmalarda, inandırıcılığı artırmak için ilk olarak “araştırmacının fenomene karşı açık ve duyarlı olması” gerekmektedir (Manen 2014'den akt. Ersoy, 2016). Araştırmacı da bu süreç boyunca bilgilerini bir kenara bırakmış, sadece öğrenci deneyimlerine odaklanmıştır. İnandırıcılığı artırmanın ikinci yolu ise “katılımcı onayını” almaktır (Ersoy, 2016). Araştırmacı, uzaktan eğitim olması sebebiyle gönüllü katılım formları e-posta yoluyla katılımcılara iletilmiş, sözlü onayları almıştır (EK-5). Bu araştırmanın inandırıcılığı şu şekilde sağlanmaya çalışılmıştır:

- Araştırmanın verileri, 13 Ekim – 01 Aralık 2020 tarih aralığında uzaktan eğitimle toplam 8 haftayı kapsayan bir süreçte toplanmıştır. Araştırmacı aynı zamanda 2019 güz döneminde pilot uygulama yaptığı için katılımcılar ile *uzun süreli etkileşim* halinde olmuştur.
- Araştırmanın katılımcılarıyla hem bireysel hem de odak grup görüşmeleri yapmış ayrıca veri toplama araçlarında *veri çeşitliliğini* sağlamak amacıyla gözlem, öğrenci günlükleri, araştırmacı alan notları, öğrenci sanatsal çalışmaları, canlı ders videoları, ses kayıtları ve öğrenci manifestolarını *derinlemesine* analiz etmiştir.

- Arařtırmada verilerinin incelemesi sonucunda yapılan kodlama ve temalara ulařmada alandan iki *uzmanın grřne* bařvurulmuřtur.

3.6.2. Aktarabilirlik

Nitel arařtırmada aktarılabilirlik kavramının benimsenmesinin nedeni, arařtırma sonunda ortaya ıkan sonuların aynı ortamlar iin genelleymemesidir. Bunun yerine elde ettiđi sonuları benzer ortama aktarabilmek nemlidir (Yıldırım ve řimřek, 2016, s. 281). Bu arařtırmanın aktarla bilirlđi řu řekilde sađlanmaya alıřılmıřtır:

- Arařtırmacı; literatr, katılımcıları, verilerin nasıl toplanıp analiz edildiđini *ayrıntılı* olarak aıklayarak arařtırmanın aktarılabilirliđini sađlamıřtır. Arařtırmada farklı veri kaynaklarından dođrudan alıntılar yapılarak bir arada sunulmuř ve btnlđ sađlanmıřtır.
- Arařtırmacı, uygulama sresinde ve sonrasında Gestalt Kuramı ile ilgili okumalar yapmıř, alanyazına sadık kalarak veri analizinde ve bulguların yazımında kuram belirleyici olmuřtur.

3.6.3. Tutarlık

Fenomenolojik arařtırmada veri toplamının temelinde grřme vardır. Arařtırmacı, grřmelerin yanı sıra arařtırma sreci boyunca katılımcı gzlemci olarak srece dahil olmuřtur. Grřme sorularından elde edilen veriler ierik analizi yntemi kullanılarak analiz edilmiřtir. Arařtırmacı tarafından oluřturulan kodlar ve temalar akran incelemesi ve uzman grř ile yeniden kontrol edilmiřtir (Creswell, 2013). Arařtırmacı gzlem ve grřme verilerini karřılařtırma yaparak hem tutarlıđı sađlamıř hem de veri eřitlendirmesi yapmıřtır.

3.6.4. Teyit edilebilirlik

Arařtırmacı ulařtıđı sonuların ham verilerini karřılařtırıp teyit edilebilirliđine bakmaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2016, s. 283) Bu arařtırmada bu amala arařtırmacı tm ham verileri, veri analizi ařamasında yapılan kodlamaları, notları ve yazıları gerektiđinde incelenmeye sunulması amacıyla saklanmıřtır.

3.7. Arařtırma Etiđi

Arařtırmacı, tez alıřmasının yrtlebilmesi iin Anadolu niversitesi Sosyal ve Beřeri Bilimler Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etiđi Kurulu'ndan 03.11.2020 tarihli ve 58844 karar sayılı etik kurul onayı alınmıřtır (EK-4). Etik kurul izni alındıktan sonra katılımcılara arařtırmanın amacını aıklanmıř ve uzaktan eđitim olması sebebiyle gnll katılım formları e-posta yoluyla iletilmiř, szl onayları alınmıřtır (EK-5). Arařtırmada gnlllik esas alınmıřtır. Fenomenolojik arařtırmada “katılımcılara ulařabilmek iin gerekli olan izinlerin alınması nemlidir” (Ersoy, 2016). Katılımcı gizliliđinin korunması amacıyla, her katılımcı iin kod isim kullanılmıřtır.

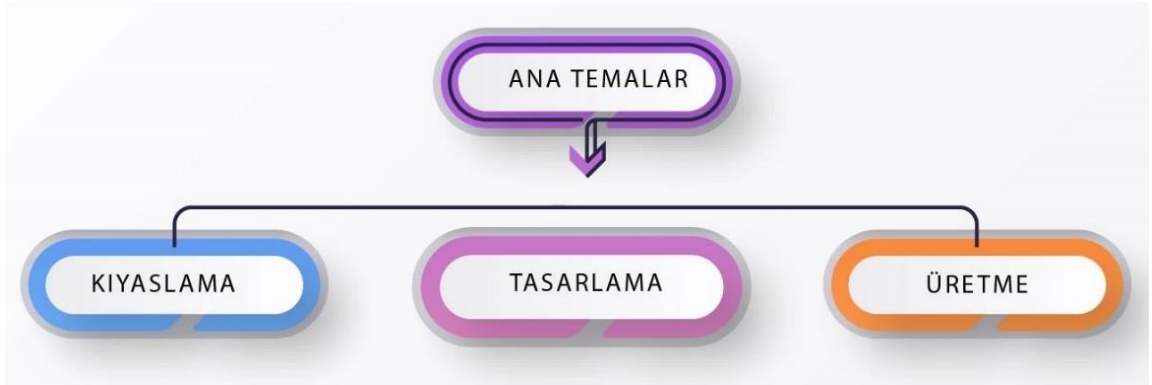
Arařtırma iin gerekli izinler alındıktan sonra arařtırma verileri, 13 Ekim- 01 Aralık 2020 tarihleri arasında uzaktan eđitimle toplam 8 haftayı kapsayan bir srete toplanmıřtır. Arařtırmacı, katılımcıları geen dnem yaptığı pilot alıřma kapsamında tanımaktadır.

Arařtırmanın katılımcıları ile hem grřme hem de odak grup grřmesi yapılmıř, arařtırma srecinde katılımcı gzlemci olmuřtur. Gzlemci olduđu sre boyunca alan notları almıř ve kaydedilen ders videoları ile tekrar gzlem yapma fırsatı olmuřtur. Arařtırmanın planlanması ve uygulanmasında uzman grř almıř, deđerlendirme kısmını dersin đretim yesi yapmıřtır. Bu srete geerlik gvenirlik komitesinde yer alan uzmanların grřleri dikkate alınmıřtır.

Arařtırmanın veri analizinde uzman grř ile grř birliđine dayalı olarak bulgulara ulařılmıřtır.

4. BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde, verilerden elde edilen bulguların analizi ve yorumları yer almaktadır. Bulgularda katılımcıların görüşlerine, odak grup görüşmelerine, araştırmacı gözlem notlarına, ders video kayıtlarına, öğrenci günlükleri ve manifestolarına metin içerisinde doğrudan alıntılarla yer verilmiş. Araştırmanın verileriyle elde edilen bulgular genel olarak Şekil 4.1’de gösterilmiştir.



Şekil 4.1. Araştırma bulgularını oluşturan ana temalar.

Araştırma “Kıyaslama”, “Tasarlama” ve “Üretme” şeklinde üç temada gerçekleştiği görülmektedir.

4.1. Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Yapılan Ders Sürecine Yönelik Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular

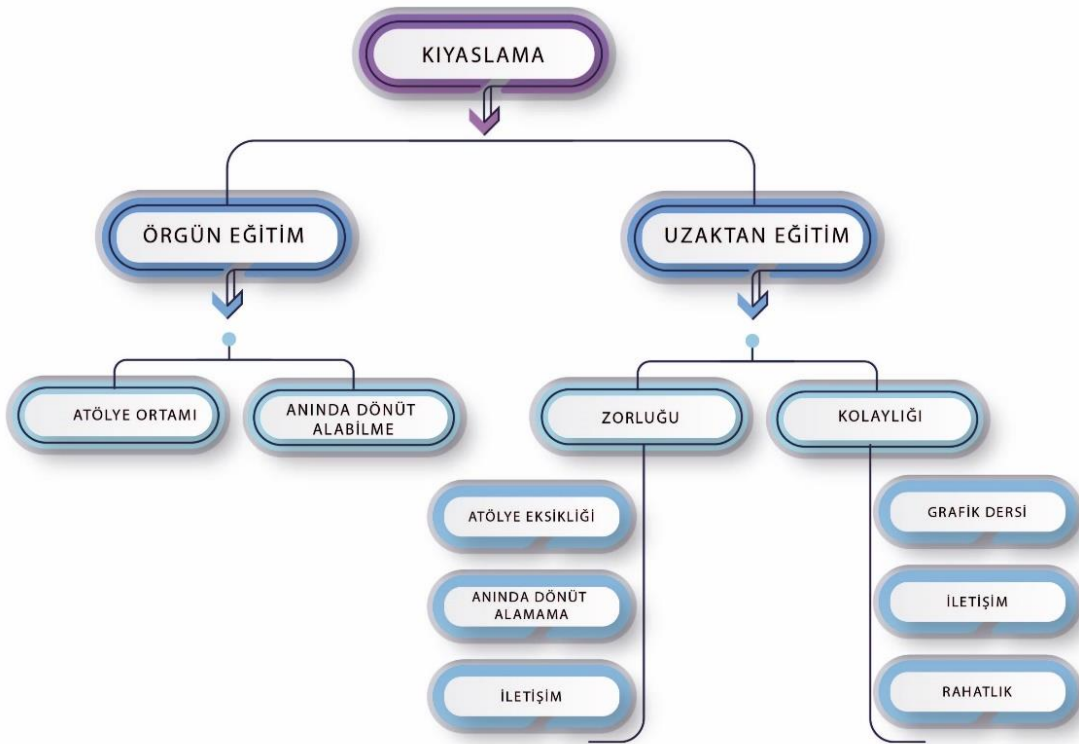
Araştırmanın birinci alt amacı olan “Uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendiriyorsun?” sorusu yöneltilmiş ve toplanan veriler doğrultusunda çözümlenmiştir. Bu alt amaca hizmet eden veriler bir araya getirildiğinde “Kıyaslama” temasının ortaya çıktığı görülmüştür.

4.1.1. Kıyaslama

Yapılan araştırma kapsamında ilk olarak uzaktan öğretime ilişkin bulgular ortaya çıkarılmak istenmiştir. Bu amaçla uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğine ilişkin öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşme, odak grup görüşmesi, araştırmacı gözlemleri, ders video kayıtları, öğrenci günlükleri ve manifestolarında yer alan verilerle “Kıyaslama” teması açığa çıkmıştır.

“Kıyaslama” temasının incelenmesiyle “Örgün Eğitim” ve “Uzaktan Eğitim” alt temalarına ulaşılmıştır. “Örgün Eğitim” alt teması “atölye ortamı” ve “anında dönüt alabilme” şeklinde iki kategori, “Uzaktan Eğitim” alt teması ise “zorluğu” ve “kolaylığı” şeklinde iki kategoride ele alınmıştır.

Bu doğrultuda gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşme, odak grup görüşmesi, araştırmacı gözlemleri, ders video kayıtları, öğrenci günlükleri ve manifestolarının değerlendirilmesiyle ortama yönelik ortaya çıkan kategoriler sunulmuş ve yorumlanmıştır (Bkz. Şekil 4.2).

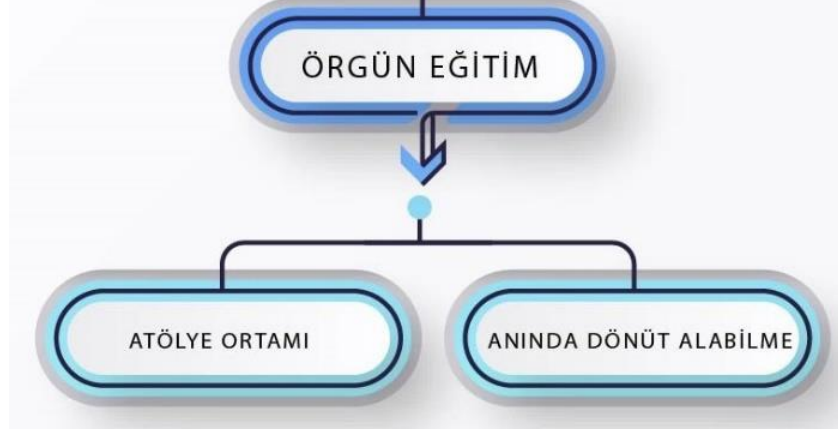


Şekil 4.2. “Kıyaslama” ana temasına ilişkin tema ve kategoriler.

4.1.1.1. Örgün eğitim

Araştırmanın birinci alt amacı olan “Uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendiriyorsun?” sorusuyla ortaya çıkan alt temalardan birincisi “Örgün Eğitim” olmuştur.

Örgün eğitim alt teması; “atölye ortamı” ve “anında dönüt alabilme” olmak üzere iki kategori ile çözümlenmiştir (Bkz. Şekil 4.3).



Şekil 4.3. “Örgün Eğitim” temasına ilişkin alt temalar.

4.1.1.1.1. Atölye ortamı

Araştırma ilk olarak öğrencilerin uzaktan eğitimle ilgili algılarına yönelik olmuştur. Bu kapsamda öğrenciler örgün eğitim ile kıyaslama yaparak dönütler sağlamıştır. Araştırmacı bu konuyla ilgili olarak “Bugün ilk ders ve sanal sınıf ortamında yapacağız. Çalışma grubundaki öğrencileri geçen dönemden tanıyorum. Onların atölye ortamında nasıl olduklarını biliyorum. Sanal sınıf ortamında bu süreçte az çok nasıl ilerleyeceğini tahmin edebiliyorum. (Araştırmacı, AG, 13.10.2020)” diyerek ders başındaki duygularını belirtmiştir.

Öğrenciler ders sürecinin nasıl geçtiği ile ilgili sorularda genel olarak atölye eksikliğinden kaynaklı olarak zorlandıklarını belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak Çağan düşüncelerini “Atölye ortamında dersin daha verimli olduğunu düşünüyorum. Çünkü birbirimizin çalışmalarını da görüyoruz, yorum alabiliyoruz birbirimizle etkileşim içerisinde. Evdeyken sadece dersteyken birbirimizin çalışmasını görüyoruz.” (Çağan, ÖG, 03.12.2020) şeklinde açıklamıştır. Çağan örgün eğitimde daha verimli bir ders süreci yaşadığını ve bunun en çok etkisinin arkadaşlarıyla fikir alışverişi yapmak olduğunu düşünmektedir. Ayrıca ders sürecinde sadece konuşuyor olmak atölye eksikliğini ortaya çıkardığı söylenebilir.

Dersin uygulama ağırlıklı olması atölyenin zorunlu bir ihtiyaç olması gerekliliğini düşündürmüştür. Öğrenciler arasında fikir alışverişinin zor olduğu bir süreç olarak karşımıza çıkar. Bu süreçle ilgili olarak Yağız kendini şu şekilde ifade etmiştir:

Uygulama kısmında, uygulamalar ders içinde olsaydı yine biz oradan bir örnek görürdük ama bizim genelde uygulamalarımızı hep YouTube'dan izledik yabancı kaynaklardan ve yine dediğim gibi benim İngilizcem yok. Yeterli değil. O yüzden uygulama aşamasında birazcık kendimi geride kalmış hissettiğim zamanlar oldu (Yağız, ÖG, 03.12.2020).

Araştırmacı atölye ortamıyla ilgili olarak “Dersin atölye ortamında olmaması öğrencilerde kopukluğa sebep olduğu gözlenmiştir. Her ne kadar sınıf içinde etkin katılım sağlanmaya çalışılsa da herkesin ilgi ve beklentisi farklı olmuştur. Derse katılım sağlayan öğrenciler genellikle sınıf ortamında da etkin olan kişiler olarak gözlemlenmiştir.” (Araştırmacı, AG, 20.10.2020) şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir.

Bu alt tema altındaki bulgulara göre, öğrencilerin özellikle uygulamalı derslerin sınıf ortamında işlenmesini istediğini söylenebilir.

4.1.1.1.2. Anında dönüt alabilme

Araştırmanın uzaktan eğitimle ilgili ders sürecine yönelik sorusunda öğrenciler, dönüt alma konusunda bir kıyaslamaya gitmiştir. Örgün eğitimde dönüt alabilmenin daha ulaşılabilir olduğu konusunda Bade düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

Okulda yaptığım zaman, çalışmalarımı okulda sürekli feedback (geri bildirim) alma şansım oluyordu. Evde yaptığım zaman pek tabi siz çok yardımcı oldunuz. Çok teşekkürler bunun için de ama çok fazla şey olmuyor yani. Gidiyim hemen sorayım hemen fikrimi belirteyim hemen düşüncelerimi tasarımlarımı anlatayım gibi bir şey olmuyordu. Daha çok yapıyoruz. Yaptığımız ürünü gösteriyoruz. Onun üzerine yorum alıyoruz. Hani böyle ilerleyince biraz daha yavaş mı desem ya da daha az verimli mi desem yüz yüzeden biraz daha eksik kaldı gibi oldu (Bade, ÖG,03.12.2020).

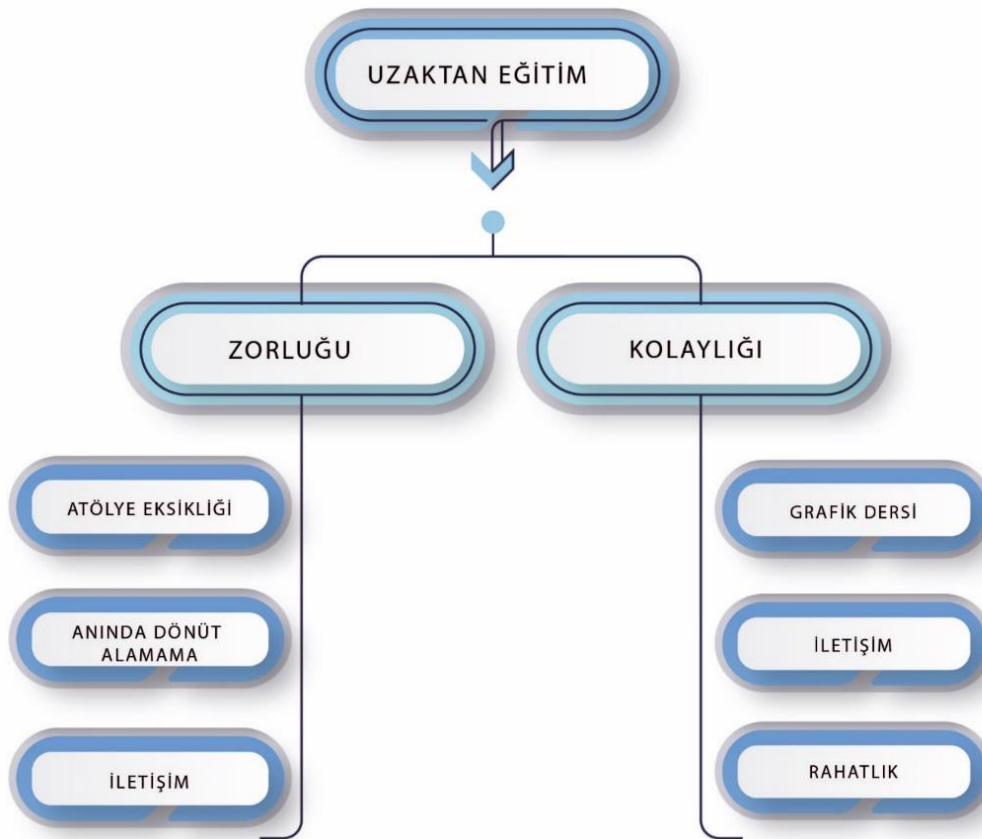
Bade gibi Fidan'da örgün eğitimde birebir etkileşime geçmenin zor olduğunun ve doğrudan dönüt alamamakla ilgili olarak “Eksik olarak söyleyeceğim bir şey olursa birebir hocanın yanına gidemiyorduk. Sonuçta atölyemiz direk hocanın yanındaydı. Kafamızda bir soru işareti olduğunda direk birebir etkileşime geçebiliyorduk. Ama uzaktan eğitim olunca etkileşimde büyük bir kopma oldu.” (Fidan, ÖG, 02.12.2020) şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir.

Anında dönüt alabilme ile ilgili olarak araştırmacı “Öğrenciler örgün eğitimdeki gibi rahatlıkla soru sormuyor ya çekiniyor. Dolaylı olarak bu da onların çalışmalarına dönüt yapma konusunda eksiklik yaratıyor.” (Araştırmacı, AG, 03.11.2020) şeklinde araştırmacı günlüğünde düşüncelerini ifade etmiştir.

Bu bulgulara göre, örgün eğitimde öğreticiye erişimin daha kolay olduğu söylenebilir.

4.1.1.2. Uzaktan eğitim

Uzaktan Eğitim teması, “Uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendiriyorsun?” sorusu çerçevesinde şekillenmiştir. Bu tema; ‘uzaktan eğitimin zorluğu’ ve ‘uzaktan eğitimin kolaylığı’ olmak üzere iki alt temada çözümlenmiştir (Bkz. Şekil 4.4).



Şekil 4.4. “Uzaktan Eğitim” temasına ilişkin alt temalar ve kategoriler.

4.1.1.2.1. Uzaktan eğitimin zorluğu

Uzaktan Eğitimin “zorluğu” alt teması üç kategoriden oluşmuştur, bu kategoriler “atölye eksikliği”, “anında dönüt alamama” ve “iletişim” şeklinde isimlendirilmiştir. Araştırmada “Uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendiriyorsun?” sorusu çerçevesinde öğrencilerin düşünceleri betimlenmiştir. Bu

bağlamda öğrencilerin zorlandığı görülmüştür. İlk başlarda uzaktan eğitim ile yapılan ders sürecini kavrayamamaları onların anlamlandırmasında sıkıntıya sebep olmuştur. Bununla ilgili olarak Deniz “Açıkçası biraz zorlandım ben. Belki yüz yüze olmadığından tam anlaşılabilirlik olmuyor çünkü bir şey söyleniyor tam ne olduğunu anlayamıyoruz. Ya da tam açıklamalı olmadığı için. Ne kadar slayttan görsek de yapsak da biraz zorlandım açıkçası (Deniz, ÖG, 03.12.2020)” şeklinde düşüncelerini belirtmiştir.

Dersin uzaktan olması öğrencilerin tek tek konuşma yapmasını, mikrofonlarına izni vermedikçe öğrenci katılımı sağlanmamıştır “İlk başta öğrenciler genel olarak dinleyici konumundaydı ve sanal sınıf ortamını anlayamaya çalışıyorlardı (Araştırmacı, AG, 13.10.2020)”.

Uzaktan eğitim ile ilk kez karşılaşan öğrenciler için süreci takip etmek zor olmuştur. Zorlanma sebeplerinden biri olarak iletişimsizlik konusunda sıkıntı yaşayan Şule kendini şu şekilde ifade etmiştir:

Uzaktan öğretim başlı başına çok kötü bir süreçti. Bunu eğitime bağlamak ayrı bir zorluktu. Zaten bilmediğin bir şeyi öğrenmeye çalışıyorsun. Bunun üzerine iletişimsizlik ekleniyor. Kaynağımız yok. Evde kendimiz imkanlarımız ile yapmaya çalışıyoruz, yetiştirmeye çalışıyoruz. Çok zor bir süreçti diyebilirim kısaca (Şule, ÖG, 08.12.2020).

Bu süreçte bazı öğrencilerin derse uyum sağlaması biraz zor olmuştur. Tam verim alamama da bu sürecin zorluğu olduğunu belirten Yağız “Bence örgün eğitime kıyasla verimli değil. Ama yine de kendi içinde imkanlar oluşturuldu (Yağız, ÖG, 03.12.2020)” örgün eğitim ile kıyaslama yapmıştır. Öğrenciler örgün eğitimde daha sosyal olduklarını, etkileşim ve iletişimin daha rahat olduğuna değinmişlerdir. Bu düşünceyle ilgili Sinem kendini şöyle ifade etmiştir:

Geçen dönemde yaptığımız çalışmaların üstüne koyarak ilerledik ama geçen döneme göre biraz daha zordu. Şundan dolayı geçen dönem daha sosyaldik. Okula gidiyorduk, farklı arkadaş gruplarıyla oturuyorduk ve bu alanda daha çok bizim yaşadıklarımız ve tecrübelerimizi yansıttığımız bir alan ya da çalışmalar olduğu için bu dönem sadece bilgisayar odaklı kalmamız gerekti. Evin, bir odanın içerisinde kalmamız maalesef beni o noktada sınırlıydı (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Bu alt tema altında yer alan bulgulara göre, uzaktan eğitimin örgün eğitime kıyasla daha sınırlayıcı olduğu söylenebilir.

Atölye eksikliği

Bu süreçte atölye eksikliği öğrencilerin uygulamalarını yaparken zorlandığı, birbiriyle sosyal bir ortamlarının olmamasından ötürü eksik kaldığı ifade edilmiştir. Uzaktan eğitim süreciyle ilgili olarak eksik gördüğü şey üzerine düşüncelerini ifade eden Fidan “Eksik olarak düşündüğüm atölye eksikliği yani diyelim ki grafik işimizi bilgisayardan yürütüyoruz tamam ama atölyeye de ihtiyacımız oluyor bir yerden sonra, olabilir. O yönden atölye ve malzeme eksikliğimiz vardı bence en büyük eksik o.” (Fidan, ÖG, 02.12.2020) ifadelerini kullanmıştır.

Bu dersin uygulamalı olması kapsamında sürecin en gerekli olanı atölye ortamı olduğunu vurgulamıştır. Aynı durumu Şule ise şu şekilde ifade etmiştir:

Benim tamamen sıkıştığım nokta pratik kısmı, uygulama kısmı. İstedğim zaman hocaya gidip danışamıyorum, hocam ben bunu buldum, şunu şuna uyarladım ya da hocam ben böyle düşünmüştüm ama sonra bir fikir geldi, çevremden şundan etkilendim ya da bir makale buldum. Okul ortamında haftada 5 gün okulda oluyorduk. Gerekirse bunun 4 günü atölyemizde geçiyordu. Baskı dersi de alıyorduk. Hocayı daha çok görüyorduk. Öyle olunca istediğimiz zaman hocayla iletişim kurma ihtimalimiz vardı. Bir sıkıntı yoktu (Şule, ÖG, 08.12.2020).

Bu alt tema altında yer alan bulgulara göre, uygulamalı derslerde atölye eksikliğinin yaşanması uzaktan eğitiminin etkileşimin azalmasına neden olabilmektedir.

Anında dönüt alamama

Araştırmanın uzaktan eğitimle ilgili ders sürecine yönelik sorusunda öğrenciler genel olarak anında dönüt alamama konusunda eksik kaldığını ifade etmişlerdir. Örgün eğitimde anında dönüt almak daha kolayken uzaktan eğitimde ders sırasında arkadaşlarının yorum yapmaması konusunda Bade düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

Derste daha çok arkadaşlarımın yorum yapmaması üzerine konuşabilirim. Biraz eksik kaldı. Okuldayken böyle bir sıkıntı olmuyordu. Herkes her şeye katılabiliyordu. Herkes fikrini belirtebiliyordu. Ama burada sanırım aynı şekilde onlarda benim gibi çekindiler. O yüzden bana pek yorum yapan olmadı açıkçası bir tek sizden yorum aldım mesela. Belki bir iki arkadaşımızdan bir kez yorum aldım. Onun dışında hiçbir şekilde yorum almadım. Ben konuşmadığım zamanlarda sürekli olarak Chat'ten de yorum yaptım arkadaşlarımıza. Ama aynı şeyi kendi işlerimle ilgili göremedim yani. Mesela geliştirmem gereken noktaların söylenmesini beklerdim biraz onların açısından. Ama bu biraz eksik kaldı açıkçası (Bade, ÖG,03.12.2020).

Dönütü sadece eğitimci ile değil arkadaşlarıyla olan iletişimde de eksik kaldığını ifade eden Sinem bu durumu şu şekilde ifade etmiştir:

Bu yıl daha etkileşim az olduğu için yapmak istediğimi o kadar yapamadım. Ama yine yüz yüze işleseydik bu durumu bu kadar problem olmadı diye düşünüyorum. Çünkü iletişim halindeydik herkesle. Mesela ben bir şeyi yanlış anladım ya da çok farklı boyutundan düşünüyorum. Arkadaşımla sohbet ettiğimde onun çok daha farklı bir yönünü görüyorum ya da yapılan çalışmalar üzerine bana diyor ki şu şekilde yapabilirsin. Ben karşı tarafa aynı şekilde geri dönüt veriyorum. Sende şu şekilde geliştirebilirsin diye. Böylelikle etkileşim halinde olduğumuzda çalışmaların içeriği daha çok genişliyordu (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

İletişim

Uzaktan eğitim sürecinde en önemli konulardan biri iletişimdir. Çünkü iletişim sayesinde bilgi aktarımı daha anlaşılır ve kolay hale gelmektedir. Araştırmanın bu süreçte yönelik sorusunda öğrencilerden bir kısmı iletişim sıkıntısı yaşadığını belirtmiştir. Araştırmacı öğrencilerin daha çekimser olduğunu gözlemlemiştir. Araştırmacı bu gözlemini “Öğrenciler bir şey sormaya ya da söylemeye çekiniyor. Sınıfta belli kişiler tarafından ders akışı sağlanıyor.” (Araştırmacı, AG, 10.11.2020) şeklinde betimlemiştir. Bade araştırmacı ile iletişim kurabildiğini fakat bu süreçte çekindiğini şu şekilde ifade etmiştir:

Ben size ulaşmak istediğimde ulaşabiliyorum. Ama bunu bütün arkadaşlarımız yapıyor. Yani bu durumda ben sizi de düşünmek zorundayım. Sürekli gelip rahatsız edemem. Yani kendime çok fazla şans veremem bu konuda. Çünkü herkes aynı şekilde defalarca soracak ve bu seferde siz çok yoğun olacaksınız. O yüzden zordu biraz. Empati yapmak değil sadece şey çekindim biraz diyebilirim bu konuda. Çok yardımcı oldunuz. Sadece bütün arkadaşlarımız aynı şekilde benim kadar çok atıyorlarsa mesaj bu durumda da düşünmek zorunda gibi hissettim yani (Bade, ÖG,03.12.2020).

Aynı şekilde Yağız’da bu süreçle ilgili olarak “Genel olarak iletişim kurmanın çok yorucu olmasıyla bağlantılı bence. Okul içinde fikir alışverişi daha anlaşılır ilerliyordu.” (Yağız, OGG, 01.12.2020) şeklinde kendini ifade etmiş ve bu süreçte çekindiğini şu şekilde ifade etmiştir:

Uzaktan eğitimde etkileşim bence çok da yeterli değildi. Çünkü ben çok fazla size yazmak istemedim. Sıkıldığım ya da takıldığım noktalarda veya yapamadığım noktalarda çok fazla destek alınca sanki sürekli ulaşmaya çalışıyormuş gibi hissettim kendimi. O açıdan biraz kötüydü. Daha çok öğretmeni rahatsız edeceğimi düşündüm bu süreçte ama örgün eğitimde bu pek sorun olmuyordu. Benim istediğim zaman odayı tıklatıp danışabiliyordum hocalara” (Yağız, ÖG, 03.12.2020).

Bu süreçte öğrencilerin çekimser yaklaşımı iletişimin eksik olduğu şeklinde yorumlamışlardır. Ders sürecinde daha az katılıma sebep olan bu durum iletişim konusunda eksiklik olarak karşımıza çıkabilir. İletişim sadece çekimser olunduğu için değil aynı zamanda teknolojik anlamda da sıkıntı yaratabilir. Örneğin Şule zamansal anlamda sıkıntı yaşadığı şu şekilde ifade etmiştir:

Sadece ekrandan, sadece telefonlardan hani varsa numarası o şekilde iletişim kuruyoruz. Öyle olunca karşımızdaki kişi, yani bu bizde olabiliriz bu işi kendimize uyarlasak aynı problemi yaşıyoruz. Hoca bir şey söylüyor. Biz o arada başka bir şeyle ilgileniyoruz ya da internetimiz kapalı oluyor. Bazı arkadaşlarımızın belki interneti olmuyor. Böyle olunca biz hocanın gönderisini alamıyoruz ya da bizim gönderimize hoca geç ulaşıyor. Böyle zamansal anlamda sıkıntılar oluyor (Şule, ÖG, 08.12.2020).

İletişim aynı zamanda dersin işlenişini de etkilediğini düşünmüşlerdir. Fidan “İletişim yüz yüze daha hızlıydı şimdi ise kopukluklar oluyor, öğrenme bazen tam gerçekleşmiyor.” (Fidan, OGG, 01.12.2020) demiş ve bu konuyla ilgili olarak derste katılımın az olduğunu ya da belli bir kitlenin tartıştığını Fidan şu şekilde ifade etmiştir:

Derste yeni konuya geçtiğimizde pek fazla katılan olmuyordu. Nerdeyse sınıfın yarısı derse katılmıyor. Birkaç kemik kitle var onlarla münakaşaya geçiyoruz. Bu yüzden az tartışmış oluyoruz. Bence bu yönde iletişim bozukluğu var canlı derslerde ve bu da tartışacak insan bulamamak oluyor. Sizinle yine tartışıyoruz (Fidan, ÖG, 02.12.2020).

Sinem bu süreç ile ilgili olarak “Süreç olarak her dersin uzaktan yürütülmesi öğrencinin üzerine çok fazla iş yükü bindirmiş durumda ve verimlilik sağlayamıyorum. İnternet üzerinden kurulan bağlantılarda yaşanan sıkıntılar da yanlış anlamalara sebep olabiliyor, bu yüzden süreç olduğundan daha yorucu geçiyor.” (Sinem, OGG, 01.12.2020) şeklinde yorumlamıştır.

Bu alt tema altında yer alan bulgulara göre, sanal bir ortamın fiziki ortama göre iletişim bağlamında daha sınırlı ve etki kaybına neden olduğu söylenebilir.

4.1.1.2.2. Uzaktan eğitimin kolaylığı

“*Uzaktan Eğitimin Kolaylığı*” temasına ilişkin bulgular, araştırmanın birinci sorusu olan “*Uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendiriyorsun?*” sorusu ile elde edilen bulgular ‘*Grafik dersi*’, ‘*İletişim*’ ve ‘*Rahatlık*’ alt temalarına uygulamanın canlı ders kayıtları, yarı-yapılandırılmış görüşmeler, odak grup görüşmeleri ve öğrenci manifestoları aracılığıyla elde edilmiştir.

Grafik dersi

Uzaktan eğitimin zorlayıcı taraflarından biri uygulama temelli bir ders olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Yukarıdaki bulgularda öğrenciler uygulamalı derslerde zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Araştırma kapsamı Grafik Anasanat dersi için sorulduğunda öğrenciler bu dersin daha rahat geçtiğini ifade etmişlerdir. Örneğin Bade “Grafik okuduğum için ana sanatım grafik olduğu için çok fazla bu derse yönelik bir sıkıntım, aksilik durumu olmadı.” (Bade, ÖG,03.12.2020) demiştir. Bu dersin diğer derslere kıyasla daha verimli geçtiğini düşünen Sinem görüşlerini şöyle açıklamıştır:

Bu ders bazında değerlendirsem uzaktan öğretim diğer derslere nazaran daha iyi geçti. Çünkü bizim içerik olarak kendi bilgisayarlarımızda yaptığımız çalışmalardı. Bu dönemde yine bilgisayarla haşır neşir olduğumuz için grafik dersi için ekstra bir aman aman bir süreç olmadı (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Öğrenciler bu derste kullanılan sunumları ve değerlendirme yapılması konusunda dersin verimli geçtiğini söylemiştir. Çağan bu konuya ilişkin olarak “Uzaktan eğitim olsa bile bu ders geçen dönem atölye dersine göre çok daha verimli geçti benim için. Konu anlatımları, çalışmaların çokluğu, sıklığı ve sizin çalışmalar üzerinden falan değerlendirmeniz verimliydi benim açımdan.” (Çağan, ÖG, 03.12.2020) diyerek dersin verimli geçtiğini ifade etmiştir. Yine sunumların ve okutulan makalelerin derse katkısını belirten Sinem ise “Teorik olarak yaptığımız ya sizin attığınız makalelerden derste okuduklarımız ya da bu işin alt yapısına dair konuştuklarımız bence çok iyiydi. Hatta daha fazla bile olsa olabilirdi. Bu süreci açıkçası biraz daha mantığını kavrama açısından iyi oldu.” (Sinem, ÖG, 02.12.2020) diyerek bu sürecin Grafik dersi kapsamında iyi geçtiğini belirtmiştir.

Deniz ise diğer dersleri ile kıyaslayarak “Açıkçası en iyi işlenen derslerden birisiydi grafik dersi bu bağlamda ben böyle düşünüyorum şahsen diğerlerine göre daha rahat oldu.” (Deniz, ÖG, 03.12.2020) demiştir. Yağız bu süreçle ilgili olarak “Bu süreç içinde daha çok teknolojiyi kullanma ve bu bağlamda günlük yaşamımdaki ve çevremde bulunan öğeleri, tasarım olarak alt metinleriyle aktarma konusunda deneyim edindim.” (Yağız, ÖG, 01.12.2020) demiştir.

Dersin bilgisayar temelli bir ders olması uygulama açısından öğrencileri rahatlatmıştır. Çünkü örgün eğitimde de herkes kendi bilgisayarından ders sürecini devam ettirmesi gerekiyordu. Yapılan işler tasarım programlarına dayalı olduğu için bu konuda sıkıntı çeken çok az öğrenci olmuştur. Fidan bu konuyla ilgili şunları söylemiştir:

Grafik dersimiz bilgisayar temelli bir ders ve daha çok ajans stilinde olduđu için bize zaten notları gönderiyordu bizde aynı bu derste yaptığımız gibi görüntülü konuşmada yaptığımız gibi sadece tartışıyorduk. Evde iş yapıp gelip gösteriyorduk. Gene aynı stil oldu zaten bilgisayar merkezli bir ders. Uzaktan eğitimle güzel gittiğini düşünüyorum bu dersimizin (Fidan, ÖG, 02.12.2020).

Ders kapsamında öğrencilerden yansıtıcı günlük formları doldurmaları istenmiştir. Bu kapsamda onların ders işlenişi ve süreci konusunda fikirleri de günlük olarak alınmıştır. Gülşen bu konuyla ilgili düşüncelerini şöyle açıklamıştır:

Bana kalırsa oldukça verimli geçti derslerimiz. Çoğuna katılma avantajı sağladım ama bazılarına katılamadım. Ders sonunda verdiğiniz günü özet olarak dersimiz nasıl geçmişti adlı kutucuğunu doldururken dersimi tekrar etmiş oldum aynı zamanda. Yani bu çoğu derste yok uzaktan eğitimde bir tek grafik dersinde var bu durum o gayet iyiydi (Gülşen, ÖG, 03.12.2020).

Ders sürecinde dönüt alabilmeleri bu dersin daha iyi geçmesini sağlamıştır. Yağız bu konuya ilişkin olarak “Grafik dersinde eksiklik hissetmedim. Çünkü istediğim zaman geri dönüşte bulundunuz. Gayet verimliydi benim açımdan.” (Yağız, ÖG, 03.12.2020) demiştir.

Bu alt tema altında yer alan bulgulara göre, Grafik dersinin verimli geçmesinde; kendi bilgisayarlarını kullanarak çalışma yapmaları, konu anlatımlarının ve sunumların anlaşılır olması, çalışmalara değerlendirme yapılması ve tartışma ortamının sağlanması uzaktan eğitimde kolaylık sağlamıştır.

İletişim

Uzaktan eğitimin alt temalardan biri iletişimdir. Araştırmacı “Aktif katılımlı bir sınıf ortamı gerçekleştirmek için soru cevap yöntemi kullanılarak öğrencilere görseller üzerinden yorum yapmaları sağlandı. Ayrıca Whatsapp üzerinden bir grup oluşturularak mesaj yolu ile bu ortamda iletişimin devamlılığı sağlamıştır.” (Araştırmacı, A.G, 13.10.2020) diyerek sınıf ortamında iletişimi sağlamak için ne yaptığını betimlemiştir.

Çağan uzaktan eğitimde iletişimin kolay olduğunu şöyle ifade etmiştir: “Herhangi bir sıkıntımız olduğunda sizlere özelden ulaşabiliyoruz. Sizin odanıza gitmek yerine mesaj atıyoruz gibi. Yani bir sıkıntı olmadı benim açımdan. Sizlerle olan iletişim kolay, her sorumu cevaplıyorsunuz.” (Çağan, ÖG, 03.12.2020) şeklindedir. Gülşen ise iletişimin kendisine rahat bir şekilde dönüt yapılmasında ve düşüncelerin kolaylıkla ifade edilebiliyor olmasından kaynaklı olduğunu şu şekilde ifade etmiştir: “Etkileşim gayet iyiydi. Herkes rahat bir şekilde düşüncelerini belirtebiliyordu. Mesela ben bir logoyu

gösterdiğimde hemen yoruma yazıyorlardı işte balınaya benziyor ya da bisiklete benziyor diye bu durum gayet iyi oluyordu etkileşim açısından.” (Gülşen, ÖG, 03.12.2020)

Öğrenciler bu süreçte ders anlatıcısı ile iletişim kurabilmesi sürecin rahat ve anlaşılır olduğunu söylemişlerdir. Uzaktan eğitimde de bu iletişim devam ederse öğrenci süreci rahat geçirebileceği söylenebilir. Sinem düşüncelerini “Sizinle de çok kolay iletişim kurabiliyor olmamız ve yönlendirmeniz uzaktan öğretim sürecini bu derste çok kolaylaştırdı benim için.” (Sinem, ÖG, 02.12.2020) şeklinde açıklamıştır.

Ders sürecinde iletişim sadece öğretici ile değil aynı zamanda sınıf içinde de önem kazanabilir. Ders dışında iletişimin önemli olduğu, akran yardımıyla anlamadıkları yerlerde birbirlerine yardımcı olduklarını söyleyen Bade “Arkadaşarımla özelden yazaraktan birbirimize yardım ettik. Hani benden yardım isteyenler oldu. Bana yardım edenler oldu. Bu konuda bir şekilde etkileşim sıkıntısı olmadı.” (Bade, ÖG,03.12.2020) demiştir.

Yağız ise bu süreçte örgün eğitime kıyasla derste iletişimini artırdığını şu sözleriyle ifade ermiştir: “Bu süreçte derse çok fazla katılmaya çalıştım en güçlü bulduğum özellik buydu. Örgün eğitimde bile bazen yapmadığım şeyleri bu süreçte yapmaya çalıştım.” (Yağız, ÖG, 03.12.2020)

Bu alt tema altında yer alan bulgulara göre, uzaktan eğitimde iletişim kolaylığı, karşılıklı dönüt alabilmek, akran yardımlaşması içerisinde olmak, sınıf içinde rahat değerlendirmeler yapabilmek ile ilişkilendirilmiştir.

Rahatlık

Uzaktan eğitim öğrencilere birtakım rahatlıklar da sağlamıştır. Örneğin ev ortamında kolaylıkla derse katılmak, öğretici ile rahat iletişime geçebilmek bu süreçte rahatlık sağladığını öğrenciler belirtmiştir. Bu sürecin kendisi için dışarı çıkmadan doğrudan evden derse katılabilmenin rahatlık sağladığını Deniz’in “Kolaylık açısından evde olup rahat bir şekilde yapabilmemdi açıkçası. Hani bir yere gitmiyorduk direk bilgisayarımı açıp derse girebiliyordum. Benim için çok rahat oldu açıkçası.” (Deniz, ÖG, 03.12.2020) ifadesinde görülebilir.

Sinem rahatlığın öğretmen öğrenci ilişkisinde olduğunu “Burada öğretmen ile öğrenci arasındaki iletişim bence çok daha rahatlatıyor süreci.” (Sinem, ÖG, 02.12.2020) ifadesinde belirtirken Yağız “Okuldaki sürecimizde daha teorik oluyordu. Yine biz uygulamayı evde sürdürüyorduk. O yüzden örgün eğitim ve uzaktan eğitim arasında çok

bir fark olmadı. Kendi açımdan verimli diyebilirim çünkü derslere katıldığımda aslında sizin anlatmak istediklerinizi anlayabildim.” (Yağız, ÖG, 03.12.2020) süreçte örgün eğitim ve uzaktan eğitim arasında çok bir fark olmadığını ifade etmiştir.

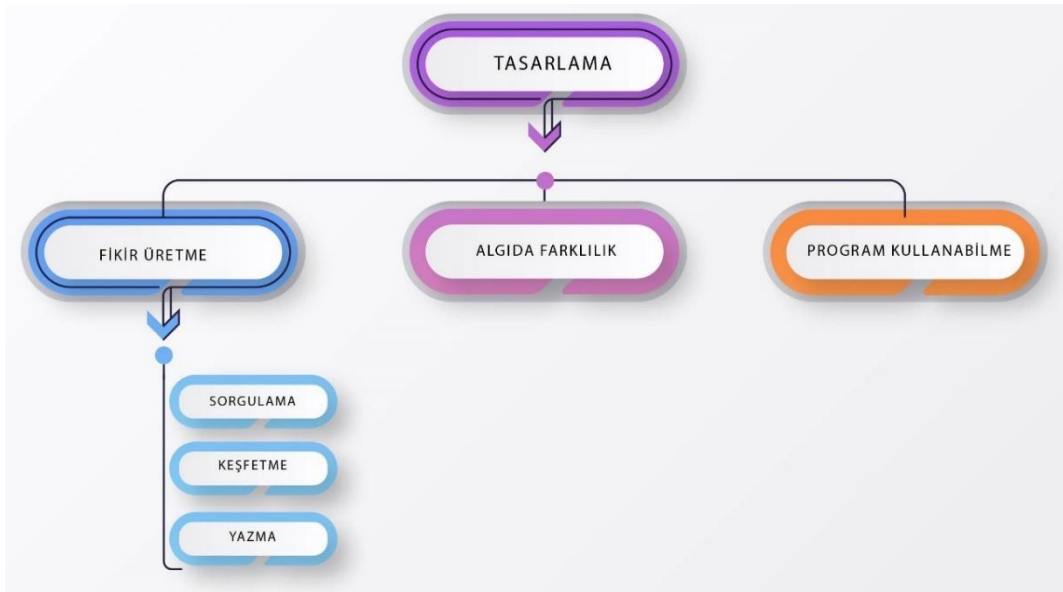
Bu alt tema altında yer alan bulgulara göre, uzaktan eğitimin rahatlığı, öğrencilerin evde kolaylıkla derse girebilmesi ve öğretmen-öğrenci ilişkisinin daha kolay olmasından kaynaklı olduğu söylenebilir.

4.2. Gestalt Kuramı İlkelerine Göre Hareketli Tipografi Tasarımı Eğitimi ve Proje Sürecine Yönelik Öğrenci Deneyimlerine İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt amacı olan “Uzaktan öğretim ile yapılan Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri nelerdir?” sorusu yöneltilmiş ve toplanan veriler doğrultusunda çözümlenmiştir. Bu alt amaca hizmet eden veriler bir araya getirildiğinde “Tasarlama” temasının ortaya çıktığı görülmüştür.

4.2.1. Tasarlama

Tasarlama temasının üç alt teması olan “Fikir Üretme”, “Algıda Farklılık” ve “Program Kullanabilme” olarak ele alınmıştır. “Fikir Üretme” alt teması “sorgulama”, “keşfetme” ve “yazma” şeklinde üç kategoride ele alınmıştır. (Bkz. Şekil 4.5)



Şekil 4.5. “Tasarlama” ana temasına ilişkin tema ve alt temalar.

4.2.1.1. Fikir üretme

Fikir üretme teması öğrencilerin sanatsal çalışmalarını tasarlama süreçlerine ilişkin veriler yer almaktadır. Araştırma verileri incelendiğinde, öğrencilerin sanatsal çalışmalarıyla ilgili fikir üretme süreçlerinde; kendi deneyimlerinden yola çıktıkları, ifade edildiğine dair söylemlere rastlanılmıştır. Bu bağlamda tasarlama süreçlerine ilişkin fikirlerin oluşumun alt teması; “tasarlama sürecinde sorgulama yapma”, “tasarlama sürecinde keşfetme” ve “tasarlama sürecinde yazma” olmak üzere üç kod altında ele alınmıştır.

Fikir üretme aşamasında ilk olarak öğrencilerin Gestalt algı kuramı ilkelerini anlamaları için örnek çalışmalar istenmiştir. Bu çalışmalar doğrultusunda tasarımlarını geliştirmişlerdir. Öğrencilerin bazıları tasarım sürecinde fikir üretme kısmında sıkıntı yaşamadığını fakat teknik anlamda yansıtmada sıkıntı yaşadıklarını belirtmişlerdir.

Bade'nin çalışmasına baktığımızda sarı, turuncu ve siyah saçlı üç oyuncak figürünün olduğu görülmektedir. Bu oyuncaklara yansıtılan ışıktan oluşan gölgede ise köpek, tavşan ve civciv yansımalarının olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 4.1).



Görsel 4.1. Bade'nin fikir üretme sürecindeki çalışması.

Bade bununla ilgili olarak “Fikir bulmada ve aktarmada hiçbir sorun yaşamamışken bunları teknik bağlamda dökerken biraz daha yavaş olduğumu fark ettim. Yapabiliyorum yine ama yavaş oluyor genelde.” (Bade, ÖG,03.12.2020) demiştir. Bade’nin fikir üretme aşamasındaki çalışmalarına baktığımızda sonucunu tahmin edebildiği bir çalışma yaptığını söylemiştir.

Bade fikir bulma aşamasında çeşitli çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmasında kendi ilgi alanı olan ve sevdiği objeler üzerinden denemeler yaparak görsel algı çalışmaları gerçekleştirmiştir. Bade bu aşamada figürleri kullanarak onların gölgelerinden algısal çalışma gerçekleştirdiğini söylemiştir. Bu çalışmasıyla ilgili olarak Bade “Burada aslında evdeki figürlerimi kullandım. Powerpuff girls figürlerimi çeşitli hayvanlara dönüştürmek istedim. Aslında Buttercup’un kafasını gördüğümünden beri aklımda olan bir şeydi bu yani. Tahmin edebiliyordum neye dönüşebileceğini. Diğerleri de biraz deneysel bir çalışma oldu.” (Bade, CD,20.10.2020) ifadelerini kullanmıştır.

Araştırmacı bununla ilgili olarak “Ders için hazırlanan ve sunulan tasarımlar ile öğrenciler kendi çalışmalarını kıyaslayabilmiş ve yorumları dinledikten sonra öğrenci fikirlerinin daha çok netleştiği gözlemlenmiştir.” (Araştırmacı, AG, 20.10.2020) şeklinde günlüğünde düşüncelerini ifade etmiştir.

Çağan’ın çalışmasına baktığımızda siyah beyaz bir tasarım olduğu görülmektedir. Siyah kaktüs üzerinde bacakları ve ayakkabıları beyaz olan bir yerleştirme yaptığı görülmektedir (Bkz. Görsel 4.2).



Görsel 4.2. Çağan’ın fikir üretme sürecindeki çalışması.

Fikir üretme aşamasında yapılan diğer bir çalışma örneği Çağan'ın "Red Kit" çalışmasıdır. Çağan burada birbirinden bağımsız iki nesne birleştirmektedir. Ama bizim kendi deneyimlerimizle yani Red Kit küçüklüğümüzde izlemiş olduğumuz bir çizgi film ile onu kolayca onunla bağlantı kurarak bulabiliyoruz. Aslında baktığımızda bir kovboy bacağı ve kaktüs görülmektedir.

Çağan'ın sanatsal ürününde beyaz zemin üzerinde siyah bir kaktüs görülmektedir. Siyah kaktüsün biçimsel formunu ise Red Kit karakterinin kovboy çizmeleriyle iki bacak oluşturmaktadır. Red Kit 1980 ve 1990'lı yılların popüler bir çizgi film karakteri olarak bilinmektedir.

Çağan'ın fikir üretme aşamasında zorlandığı konu ise daha çok programa nasıl yansıtacağı ile ilgili endişesi olmuştur. Bu konuyla ilgili Çağan ise düşüncelerini şöyle dile getirmiştir:

Fikir aşamasında bu hareketlere ne gibi kelimeler verebilirim ya da bu kelimelere ne gibi hareketler verebilirim gibi çok düşündüm. Biraz da o programda o hareketi vermektan dolayı. Çünkü aklıma gelen otuz, kırk tane yazmışımdır mesela ama bunları programda dönüştüremediğim için yapamadım (Çağan, ÖG, 03.12.2020).

Fidan'da fikir üretme aşamasında sıkıntı yaşamadığını fakat nasıl tasarım programı ile yansıtacağı konusunda sıkıntı yaşadığını şu düşünceleri ile ifade etmiştir: "Tasarımı düşünüyoruz ama nasıl uygulayacağımızı bilmiyoruz. O yüzden tasarımın nasıl yapıldığına bakıyoruz uygulamada, ona göre tasarım üretmeye çalışıyoruz. Ben böyle bir yol izledim daha çok eğitim videoları izleyerek kafamda tasarladığım şeyi o eğitimi videolarında gördüklerime uyarlamaya çalıştım." (Fidan, ÖG, 02.12.2020) Aynı zamanda çok fazla fikir ürettiği için elemek zorunda kaldığını söyleyen Bade bu durumla ilgili düşünceleri şöyle ifade açıklamıştır:

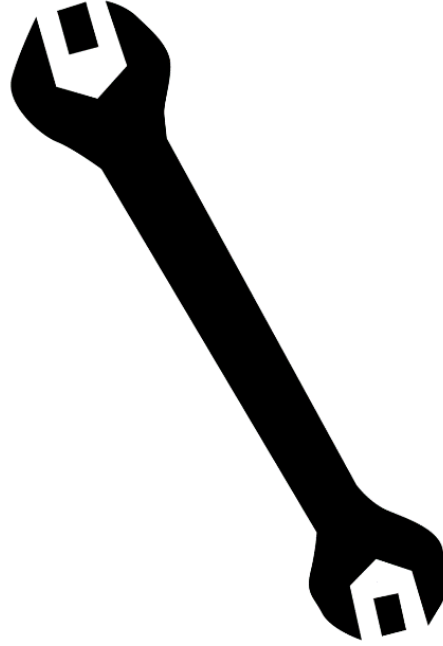
Ben fikir sürecinde çok fazla sıkıntı yaşamadım. Bulma konusunda bir sıkıntım yoktu benim. Daha çok elemek konusunda sıkıntım vardı. Hangilerini yapsam. Hangilerini elesem, birçoğunu eledim zaten. Yani çok fazla hareket geldi aklıma, çok fazla anlamlı kelime geldi, ya da bu harf çalışmalarında bile acaba şöyle mi yapsam, şunu da mı eklesem diye düşümdüm. Obje eklemeyi düşündüm mesela. Ama ödevin bu olmadığını kendime hatırlatıp vazgeçtim. Fikir konusunda benim çok fazla sıkıntım olmuyor. Çünkü sınırsız kavram var. Bunları hepsini aktaramayız ama elemek konusunda sadece sıkıntı yaşadım (Bade, ÖG,03.12.2020).

Çağan fikir üretme aşamasında çeşitli çalışmalarını inceleyip aralarında kendine uygun olanı seçip bir fikir üretme aşamasına girmiştir. Kelimelerden yola çıkan Çağan "Derste ödevi verdiğiniz anda aslında hepimizin aklına birkaç kelime geliyor bunları

temellendirebileceğimiz tasarımlar oluşturmaya çalışıyoruz.” (Çağan, ÖG, 03.12.2020) demiştir. Genel olarak sosyal medya uygulamalarından faydalanan Çağan örnek çalışmaları kendine göre yeniden düzenleyerek ve yeni şeyler keşfederek çalışmasını tamamlamıştır. Tasarımlarında programı keşfetmesiyle yeni fikirleri ortaya koyan Çağan görüşlerini şöyle açıklamıştır:

Başka çalışmaları görüp aralarından seçip ona göre bir fikir bulmaya çalıştım. Başta hareketli görüp ona bir kelime dayatmaya çalıştım kendi çalışmalarında. Aslında sınıftaki herkesin çalışması o şekilde. Hepsi kinetik tipografi yazınca YouTube’den var olan çalışmalar. Kelimeleri değişti biraz. Bir tık değiştirdik. Hareketlerini biz verdik gibi oldu. Ama beş çalışmadan üçünü kendim yaptım program üzerinde keşfederek. En başta iki tanesine şey yapmıştım o videoları izleyerek. Daha sonra program oturduğu için istediğimi yapabildim (Çağan, ÖG, 03.12.2020).

Gülşen’in çalışmasına baktığımızda siyah renkte bir İngiliz anahtarı görülmektedir. İngiliz anahtarının uçlarında ise beyaz renkte ev silüetinin olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 4.3).



Görsel 4.3. *Gülşen’in fikir üretme sürecindeki çalışması.*

Fikir üretme aşamasında önce eskiz yapıp daha sonra uygulama kısmına geçtiğini söyleyen Gülşen deneme çalışmaları yapmıştır. Tasarımlarını aktarma sürecinde programları kullanmayı bilmediğini fakat verilen ödevler sayesinde öğrenmiş olduğunu

söylemiştir. Bu anlamda zorunluktan doğan öğrenme deneyimi ile öğrenci bir sonraki çalışmasını yaparken daha kolay bir süreç geçirmiştir. Bu sürecinde tasarımlarını bilgisayara aktarmakta zorlandığını söyleyen Gülşen görüşlerini şöyle açıklamıştır:

İlk önce tablete çizdim yapmak istediğim şeyi daha sonra bilgisayara aktardım. Photoshop ya da After Effects düzeltim onları. Bu benim için gayet iyi oldu çünkü hiç bilmediğim bir uygulamayı ödev sayesinde, vizeler sayesinde öğrenmiş oldum. Uygulamaları daha doğrusu. Daha sonra bunları çizdim çizerken Gestalt'ı kullandım, ardında o şekilde tasarıma çevirdim. Eskiz yaptım ilk önce tablete çizdim. Daha sonra bilgisayardan düzenledim. Aslında tableti çizerken gayet rahattım. Çünkü sürekli düzenleyebileceğim bir platforma çiziyordum. Bilgisayara geçirdiğimde gerçekten çok zorlandım (Gülşen, ÖG, 03.12.2020).

Öğrencilerin bazıları ise tasarım sürecinde anlam bulmakta zorlanmıştır. Anlam bulma, sürecin en önemli kısımlarından biridir. Yağız bu konuda çok zorlandığını “Kesinlikle anlam bulmakta çok zorlandım. Gestalt da hareket tasarlama ve fikir üretme açısından baya zor. Çünkü uygun kelime ve uygun harf bulmaya çalışırken çok vakit kaybediyorum. Anlam bütünlüğü olsun bir manifestosu olsun isterken zorlandım.” (Yağız, ÖG, 03.12.2020) ifadeleriyle belirtmiştir. Aynı şekilde Sinem’de bu konuda çok zorluk geçtiğini şu cümleleriyle açıklamıştır:

Beni bu süreçte tek zorlayan konu acaba nasıl bir kavram bulup bunu nasıl o harekete ya da ilkeye entegre edebilirim kısmı çok zorladı. Mesela YouTube’dan birazcık daha baktığımızda bunları nasıl yapabileceğimize dair tanıtım videoları var. Ama sen onu alıp farklı bir kavramla hareketi ya da kafadaki şeyi nasıl yapabilirsin kısmı, fikir bulma kısmı beni çok zorladı bu konuda (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Anlam bulmakta zorlanan Yağız bu süreçte nasıl düşünmesi gerektiği ile ilgili olarak şunları söylemiştir:

Görsel kültür kavramını öğrendim ve bu görsel kültür kapsamında da işte göstergebilim gibi terimlerle birlikte aslında çalışmalarını grafik bağlamında kendi içinde yönlendirebildim. Yani izleyiciyi de düşündüm bu süreçte. Eskiden sadece bana göre estetik gelen veya arkadaşlarıma göre estetik gelen olan şeyler üzerine giderdim. Ama şimdi daha geniş kapsamda düşünmeyi öğrendim (Yağız, ÖG, 03.12.2020).

Bu alt tema altında yer alan bulgulara göre, tasarlama sürecinde fikir üretme aşamasında öğrenciler durumu sorgulamış, denemeler yapmış, kendi deneyimlerinden faydalanmış, teknik sıkıntılar yaşamış ve bunların üstesinden gelirken araştırıp, keşfetmişlerdir.

4.2.1.1.1. Sorgulama

Tasarlama sürecinde sorgulama yapma teması öğrencilerin, fikirlerini tasarıma geçirme sürecinde kendi deneyimlerinden yola çıkarak oluşturdukları çalışmalarını ve sorgulamaları içerir. Bu anlamda kendi içlerine dönüp arayışa girmişler ve çevrelerinden etkilenmişlerdir. Bu bölümde araştırmanın “*Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri*” çerçevesinde çözümlenen ve okuyucunun anlayabileceği sanatsal çalışmalara örnekler sunulmuştur.

Öğrencilerin bazıları anlatılan konu olan Gestaltmotion örnekleri üzerinden kendi sanatsal çalışmalarını sorgulamış ve düzenlemiştir. Bununla ilgili olarak çevresini ve günlük yaşantısını sorgulayan Şule görüşlerini şöyle açıklamıştır:

Tasarımın ilerlemesi sürecinde, kendimden etkilendiğim noktalarda oldu. Zaten bir tasarımda o üç tane sizin attığınız bir link vardı gestaltmotion, kendi baş harfimden yararlanarak yola çıktığım bir çalışmaydı. Diğerlerini çevremde, günlük hayatımda olmasa da hayatımda yer etmiş bazı şeyler vardı. Kült yapılar falan denir ya yerleşmiş. Onlardan yola çıktım. Zaten amaçta o değil mi kendimizi çalışmaya yansıtılabilmek. Deneyimler sonucunu. Genel olarak bu da kendim ve çevremde etkilendiğim şey (Şule, ÖG, 08.12.2020).

Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı öncesinde öğrencilere Gestalt’ın temel ilkeleri anlatılmış ve bunlar üzerinden örnek çalışmalar istenmiştir. Bu süreçte öğrenciler çeşitli çalışmalardan etkilenmiş ve sorgulamalar yapmıştır. Bu etkilerle fikirler ürettiğini söyleyen Çağan, sorgulamalarıyla ilgili olarak şunları söylemiştir:

Gestalt ’ta da ben ilkeleri teker teker yapmaya çalıştıktan sonra temel bir Gestalt fikrini benimsedim. Verdiğiniz örnekler konuları yapmamız açısından daha yararlı. Mesela kinetik tipografi yaptığımız zaman verdiğiniz örneklerden yola çıkarak yaptım ben çalışmalarımı, oradan fikirler türetmeye çalıştım. Bu taklit kelimesini derste izlemiştik. Orada bir okumalar yap denmişti. Onun hakkında okumalar yaptıktan sonra manifestoyu biraz daha derinleştirdim açıkçası. Yani yine sonsuz döngü olarak ele aldım ama bir tık ilk size anlattığımdan daha derin oldu. Sorgulamam derinleşti (Çağan, ÖG, 03.12.2020).

Süreçte anlamı yakalamak için sınırlamalara gidilmiştir. Bu anlamda geniş kavramlar kısıtlanmış ve deneyimlenen ya da etkisi süren olayla üzerinden çalışma örnekleri ortaya çıkmıştır. Yaşadığımız dönemde pandemi sürecinin yaşanması bazı öğrenciler için de kullanılan bir kavram olarak ortaya çıkmıştır.

Bade'nin çalışmasına baktığımızda beyaz zemin üzerinde bir şişe ve şişeden yansıyan gölgesi görülmektedir. Kağıt üzerinde el çizimi yaptığı görülmüştür (Bkz. Görsel 4.4.).



Görsel 4.4. *Bade'nin sorgulama sürecindeki çalışması.*

Pandemi kavramını çalışmalarında kullanan Bade yukarıdaki çalışması için “Burada bu bir kolonya şişesi. Malum durumuzdan kaynaklı her yerde kolonya mevcut. Bu boş kolonya şişesini kâğıda koyduğum zaman ampule benzer bir gölge çıkardığını gördüm. Bunu da bir ampul takan el çizimiyle destekledim.” (Bade, CD, 20.10.2020) demiştir. Yaptığı sorgulamalarda kavramları nasıl seçtiğiyle ilgili olarak Bade “Ben kendi içinde sınırladım. Mesela bunu pandemide deneyimlediğim bir yer olarak sınırladım. Yani kavramı biraz daha sınırlayınca aslında zaten bir elin on parmağını geçmeyecek sayıda şey çıkıyor. Bunları döktüğün zamanda hareketlere kolay bir şekilde aktarabiliyoruz aslında izleyiciye.” (Bade, ÖG,03.12.2020) ifadelerini kullanmıştır.

Tasarım süreci öğrencilerin kıyaslama yapmasını da sağlamıştır. Geçen dönem aldıkları dersle kıyaslama yapan Deniz “Geçen dönem fazla anlamamıştım açıkçası. Logodan fazla bir şey belli olmuyordu. Ama şu anki tasarımda harekette yapınca gerçekten daha iyi anladığımı düşünüyorum.” (Deniz, ÖG, 03.12.2020) demiştir. Aynı şekilde Sinem de geçen eğitim öğretim yılında yapmış olduğu çalışmalarını ile kıyaslamaya gidip sorgulama yapmış ve düşüncelerini şu şekilde açıklamıştır:

Geçen yılki bazı çalışmalarda mesela o harf karmaşası gibi bir çalışma yapmıştık. Yaparken onu çok sorgulamıştık bunu neden yapıyoruz diye. Ama şu an dönüp baktığımızda diyoruz ki evet belli kelimeye belli bir eylemi atfetmek kelimenin içeriğine yönelik onu hareketlendirmek gerçekten biraz üstüne düşünülmesi ve sanıldığı kadar kolay bir şey olmadığını çok net görmüş olduk (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Sorgulama sürecinde çalışmasına nasıl hareket ve yön vereceğini sorgulayan Fidan yaşadığı süreç ile ilgili olarak “Konuyu belirledik, konu üstünde taslaklarımızı yaptık onları geliştirdik sonra onlara nasıl hareket veya yön verebiliriz diye devam ettik. Olması gerektiği gibiydi Sürekli eğitim videoları izledim. Bir kere bakmayınca unutabiliyorsun programları. Eğitim videolarını direk almaktansa kendimce yorumlamaya çalıştım.” (Fidan, ÖG, 02.12.2020) demiştir.

Tasarım sürecinde sorgulama yaparak ilerlemek, öğrencilerin çevrelerinde olup bitenlere göz atmaları ve kendi içlerinde rahatsız oldukları durumları ortaya çıkarabilmek için bu süreç önemlidir. Gülşen bununla ilgili olarak “İlk önce kendime yakın bulduğum şeyleri seçmeye çalıştım. İşte nelerden hoşlanıyorum ya da neleri yaparken zevk alıyorum gibi. Farkındalık yaratmak istedim. Nesli tükenen hayvanlar, küresel ısınma gibi bunları kullandım.” (Gülşen, ÖG, 03.12.2020) demiştir.

Sorgulama sürecinde ailesinden de fikir aldığı söyleyen Gülşen; “Resim yapmayı seviyorum zaten o yüzden boş zamanlarımda bunları değerlendirdim hatta aileme bile sordum Gestalt söyledim optik vizyon göz yanılması ne gibi şeyler önerirsiniz falan dedim. Yani araştırmaya devam ettim pes etmedim. Çizdim eskizler ürettim.” (Gülşen, ÖG, 03.12.2020) sözleriyle ifade etmiştir. Farkındalık yaratma adına Gülşen timsah derisiyle yapılan çantalara dikkat çekmek amacıyla bir sorgulama gerçekleştirmiş olan Gülşen çalışmasını “Çantayı anlatmaya çalıştım. Timsah derisinden çanta yapımının bir farkındalık yaratmaya çalıştım. Böyle bir çalışma oldu.” (Gülşen, CD, 20.10.2020) demiştir.

Gülşen'in çalışmasına baktığımızda siyah renkte bir timsah olduğu görülmektedir. Timsah üzerinde beyaz çizgi ile çantaya benzetmeye çalıştığı fakat kilidi andıran bir çizim görülmektedir (Bkz. Görsel 4.5).



Görsel 4.5. *Gülşen'in sorgulama sürecindeki çalışması.*

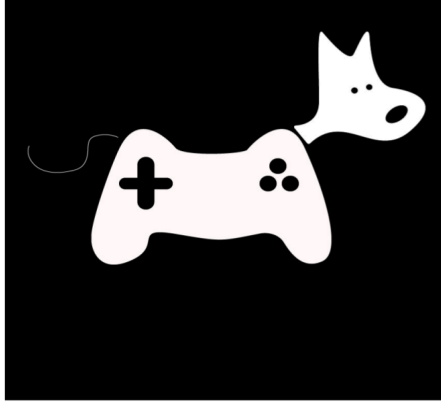
Sorgulama süreci sadece tasarımla ilgili değil aynı zamanda öğrencinin kendi içinde de sorgulama yapmasını sağlamıştır. Örneğin Şule kendisine nasıl bir katkı sağlayacağı ile ilgili düşünceleri anlamak için “Alanımda çok iyi bir ilerleme kat ediyorum. Son zamanlarda bununla ilgili çok yoğun düşüncelerim var. Düşünüyorum bu sürecin işleyişi bir sonraki hayatın bir sonraki döneminde ne gibi faydaları olacak gibisinden.” (Şule, ÖG, 08.12.2020) kendini sorgulamıştır. Aynı şekilde bilgiyi oluşturma süreci üzerine görüşlerini şöyle dile getirmiştir:

Bilgiyi oluşturma sürecinde çok fazla makale okuyoruz. Bunu rahatsız olduğum için değil. Bu bence çok güzel bir şey. Hoca bir şey söylediğinde tıkanmıyoruz. Fakat benim bir alt yapı var o konuda iyi bir şey olduğunu düşünüyorum. Bu anlamda güzel bir işleyiş var. Programı öğrenmekte benle alakalı bir şey. Ben ne kadar çok video izlersem öğrenirim. Bu makale okuma, araştırma yapma, araştırmalar üzerine tartışma, fikir konusunda yorumlama beni çok geliştirdiğini düşünüyorum (Şule, ÖG, 08.12.2020).

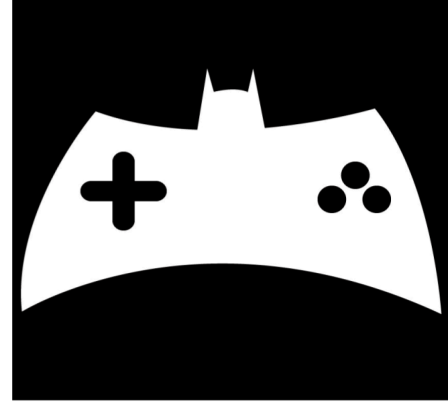
Sinem çalışmasını “Burada da oyun konsoluna x-boxlardan ilk başta köpek denemeye karar verdim. Gerçek andırıyor diye. Daha sonra da bir arkadaşımın tavsiyesi ile de yarasaya daha çok benzetildiği için ikinci denemede de biraz yarasaya benzettim. Ama işte yaptıklarım biraz stilizasyona kaçtı.” (Sinem, CD, 20.10.2020) sözleriyle açıklamıştır. Tasarım sürecinde sıkıntı yaşadığını belirten Sinem kendini sorguladığında bunun sebebinin etkileşim azlığını olduğunu söylemiş ve bu durumu şu sözleriyle ifade etmiştir:

Tasarımlarda daha etkileşimimiz dış dünyayla daz az olmasından kaynaklı daha sınırlandırıcı oldu bu süreç. Bazen çok sinir krizi yaşadım. Mesela bir şey yapıyorum aklımdaki şeyi tam olarak oraya yansıtamayınca bu böyle değildi dediğim çok çıkışlarım oldu. Üstesinden gelmek için bunu arkadaşlarımla paylaştım. Mesela çalışma yaptıktan sonra konuşuyorduk nasıl olmuş, nasıl gitmiş gibi. Tabi burada kişinin biraz eleştiri kaldırabilmesi ile de ilgili. Bana onlar söylediklerinde şurayı şöyle yapsaydın ya da şurası çok senin anlattığın gibi olmamış, ben bunu daha farklı anladım dediklerinde biraz mola verip tekrar geri dönüp baktığımda evet benim o kafamdakiyle yaptığım şeyin belki de ben öyle bildiğim için gördüğümü tekrar baktığımda aslında benim hiç anlatmak istemediğim bir çalışma ortaya çıktığını çok fark ettiğim oldu (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Sinem'in çalışmasına baktığımızda siyah zemin üzerine yapılmış iki örnek görülmektedir. İlk çalışmaya bakıldığında köpeği andıran bir konsol yaptığı görülmüştür. Konsolun ucunda beyaz renkte bir köpek kafası diğer ucunda ise kabloyu andıran bir siyah bir kuyruk olduğu görülmektedir. İkinci çalışmada ise yarasayı andıran bir konsol görülmektedir. Beyaz renkte görünen konsol üzerinde siyah bir artı ve üç nokta şeklinde kumanda olduğu görülmektedir (Bkz. 4.6).



1. DENEME



2. DENEME

Görsel 4.6. Sinem'in sorgulama sürecindeki çalışması.

Tasarım sürecinde üretilen çalışmanın sadece estetik anlamda değil aynı zamanda anlam yönüyle de önemli olduğunu vurgulayan Yağız “Tasarım sürecinin sadece estetik boyutu değil aynı zamanda taşıdığı anlam veya yaratıcısının zihnini de taşıması gerekiyor üstünde yazılma aşamasında. Yaratıcı kendi düşüncesini görsel imgelerle karşı tarafa aktarabilir ve bu ilkeleri de kendi içinde çözümleyip aslında çok daha derin bir şekilde iyi metin sunabilir.” (Yağız, ÖG, 03.12.2020) sözleriyle açıklamıştır.

Yağız'ın çalışmasına baktığımızda farklı siyah zemin üstüne beyaz ya da beyaz zemin üstüne siyah olarak yapılmış farklı uzunluklarda ve birbirine yakın olarak konumlandırılmış çizgilerle bir bütün oluşturulmaya çalışılmış bir kadın portresi görülmektedir (Bkz. Görsel 4.7).



Görsel 4.7. *Yağız'ın sorgulama sürecindeki çalışması.*

Yağız sorgulama sürecindeki bu çalışmasında Gestalt ilkelerini anlamaya yönelik çalışmalar yapmıştır. Yağız “Burada da daha çok barkod görünümü ile benzerlik ilişkisini aktardım. Aynı zamanda tamamlama da diyebiliriz. Süreklilikte diyebiliriz.” (Yağız, CD, 20.10.2020) ifadelerini kullanmıştır.

Yağız manifestosunda kadın portresi çalışmasını şu şekilde betimlemiştir (Yağız, ÖM, 19.11.2020):

“Tasarımında birbirinden ayrı ve yakın olarak konumlandığı çizgiler kullandım. Gözümüz bir bütün olarak kadın portresi algılasa da aslında birbiriyle bağdaşık tek bir çizgi bile bulunmuyor. Sık sık ve alt alta yerleşen çizgiler, uzunlukları ve kısalıklarıyla ayrı birer parçayken, aslında algımız bütüne odaklanmaya eğilimli olduğu için tamamlanmayı mümkün kılıyorlar.”

Sorgulama alt temasına ait bulgulara göre, tasarım sürecinde sorgulama yapan öğrenciler, daha çok çevrelerinden, günlük hayattan ve önceki hayatlarından kıyaslamalarla sürece dahil olmuşlardır. Sadece tasarlayacakları ürünleri değil aynı zamanda kendi içsel sorgulamalarını da gerçekleştirmişlerdir. Bu sürecin onlara katkısını ya da yapılan çalışmanın ileride yapacakları çalışmalara olan katkısını sorgulan öğrenciler kendi içlerinde cevaplar bulmuşlardır. Bu süreçte bazen kısıtlandıklarını, zorlandıklarını ama bir şekilde sonuca gidebildiklerini fark etmişlerdir.

4.2.1.1.2. Keşfetme

Öğrenciler bu araştırma kapsamında sorgulanan “*Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri*” çerçevesinde yaptıkları tasarımları nasıl keşfettikleri üzerine görüşlerine odaklanılmıştır. “Tasarlama” temasının kategorisi olan “keşfetme” öğrencilerin gelişimlerini göz önüne alarak yorumlanmış ve çalışmaları ile desteklenmiştir.

Tasarım sürecinde Gestalt Algı Kuramlarını öğrenirken öğrenciler birtakım deneme çalışmaları yapmaları istenmiştir. Bu süreçte tesadüfî olan çalışmalara yer veren Bade aşağıdaki çalışmasını şu şekilde betimlemiştir:

En sevdiğim çalışmalardan biri bu oldu. Ben bu tokayı bu şekilde koyduğum zaman bir sandalye lekesine dönüştüğünü fark ettim. Aslında sadece yaşlı kadın yapmışım üstüne ama birden bir baktım etrafına mekân çizmişim. Daha güzel bir şeye dönüştüğünü görünce böyle bıraktım. Biraz eski zamanlardaki Looney Tunes çizgi filmlerindeki sahneleri anımsatıyor bana. Özellikle şu altta çizdiğim kilim tamamen oraya gönderiyor beni şu an (Bade, CD, 20.10.2020).

Keşfederek yapmaya başladığı çalışmaları geliştiren Bade, ilkeleri öğrenmesiyle beraber farklı alanlarda nasıl kullanabileceğini keşfetmiştir. Bununla ilgili olarak Bade “Ben çok ilgilenen bir insandım daha önce animasyonla. Ama hiçbir şekilde bunu bir ürüne dökemiyordum. Hareket ilkelerini anlamam benim bu ilgiyi biraz daha ürünlere taşıma şansı verdi bana. Yani şöyle söyleyeyim, artık çok kısa da olsa birkaç animasyon yapabilirim. Gelişimime bağlı olarak.” (Bade, ÖG,03.12.2020) ifadelerini kullanmıştır.

Bade'nin çalışmasında arkası dönük yaşlı bir kadın görülmektedir. Sandalye gölge şeklinde çizime yansımıştır. Arka planda ise silik çizimlerle evin ortamı görülmektedir (Bkz. Görsel 4.8).



Görsel 4.8. *Bade'nin keşfetme sürecindeki çalışması.*

Tasarım sürecinde yeni programlarla tanışan öğrenciler bu süreçte keşfederek öğrenmeler gerçekleştirmişlerdir. Programı keşfederek öğrenen Çağan düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

Programı öğrenmeye çalıştım. Günde 5-6 saat program üzerinde durdum. Videolar izledim. Bunun nasıl yapıldığı hakkında eğitim videoları. Ondan sonra tüm panelleri tek tek keşfettim, bastım ne işe yarıyormuş gibisinden. Kendi animasyonlarımı oluşturmaya çalıştım. Kelimeleri de araştırdım aslında, yani kitaplığımdan rastgele kitaplar çekip oradaki kelimelerle başta tasarımlar yapmaya çalıştım. İlk tasarımlarım o şekilde hareketli

olmayanlar. Red kit vs. gibi çalışmaları kitaplığımdan seçtim. Bu şekilde gitti aslında her şey. Aslında kitaplığında tuttuğum tüm kitaplar benimle alakalı ilişkili kitaplar. Yani bir şey kattığımı düşündüğüm kitaplardan kelimeler seçmeye çalıştım (Çağan, ÖG, 03.12.2020).

Tasarım süreci boyunca sorgulamalar devam etmiş ve bunun sonucunda yeni şeyler keşfedilmiştir. Yaptığı çalışmasında Fidan “Şöyle çok basit bir şey çizdim. Tamamlama ilkesi olarak. Muz olduğu belli oluyor. Göz tamamlıyor boş alanları.” (Fidan, CD, 20.10.2020) şeklinde ifade etmiştir. Kendini sorgulayan Fidan geliştiğini şu cümleleriyle açıklamıştır.

Tasarımlarımda gelişme var, nasıl düşündüğümüz ve değerlendirdiğimiz açısından. Genelde tasarımlarıma baktığımda çok köşeli ve basit tasarımlar oluyordu. En başta da öyleydi şimdi de öyle gidiyor. Zaten geometrik şekilleri uygulamayı severim. En büyük fark artık üç boyutlu olarak da düşünebiliyoruz bir şeyi tasarlarken (Fidan, ÖG, 02.12.2020).

Fidan’ın çalışmasında siyah beyaz olarak bilgisayar ortamında yapılmış muz resmi görülmektedir (Bkz. Görsel 4.9).



Görsel 4.9. Fidan’ın keşfetme sürecindeki çalışması.

Gülşen çalışmalarını yaparken başlarda zorlandığını fakat sonra deneyerek yeni bir şeyler keşfederek çalışmalarını yaptığını söylemiştir. Gülşen çalışmasıyla ilgili olarak “İlk başta siyah bir püskürtme boya ile yapmaya çalıştım silüetini. Daha sonra beyaz püskürtme boyayla boşlukları fazlalaştırmaya çalıştım. Tamamlama ilkesine biraz daha yakınlaşsın. İşte noktalar ve lekelerden bir balina silüetini elde etmeye çalıştım.” (Gülşen, CD, 20.10.2020) şeklinde ifade etmiştir. Araştırma grubu Gestalt ile ilgili

deneyimleri olan öğrencilerden oluşmaktaydı. “Grafik Tasarım III” dersinin bu yıl alan Gülşen bu ders kapsamında kuramı öğrenmiştir. Öğrenme süreciyle ilgili olarak Gülşen görüşlerini şöyle açıklamıştır:

Gestalt kuramını öğrenirken ilk önce fikir sahibi olmam lazımdı. Başka türlü tasarlayamıyordum. Aklımda fikirler vardı ama Gestalt’a uymuyordu çoğu bu yüzden zorlandım. Attığınız pdfler vardı onlara baktım. Arkadaşıma sordum sizden daha önce alanlara. İstişare ettik birlikte YouTube’den video izledim aynı şekilde öğrenmeye çalıştım. Ayrıca derste de öğrendik Gestalt’ı. Oradan da biraz birikimim vardı. Hatta ilk derste kavradım biraz Gestalt’ı (Gülşen, ÖG, 03.12.2020).

Gülşen çalışmasını “İlk başta siyah bir püskürtme boya ile yapmaya çalıştım silüetini. Daha sonra beyaz püskürtme boyayla boşlukları fazlalaştırmaya çalıştım. Tamamlama ilkesine biraz daha yakınlaştım. İşte noktalardan ve lekelerden bir balina silüetini elde etmeye çalıştım.” (Gülşen, CD, 20.10.2020) şeklinde açıklamıştır.

Gülşen’in çalışmasında bakıldığında beyaz zemin üzerinde siyah renkte lekesele olarak yapılmış balina görülmektedir (Bkz. Görsel 4.10).



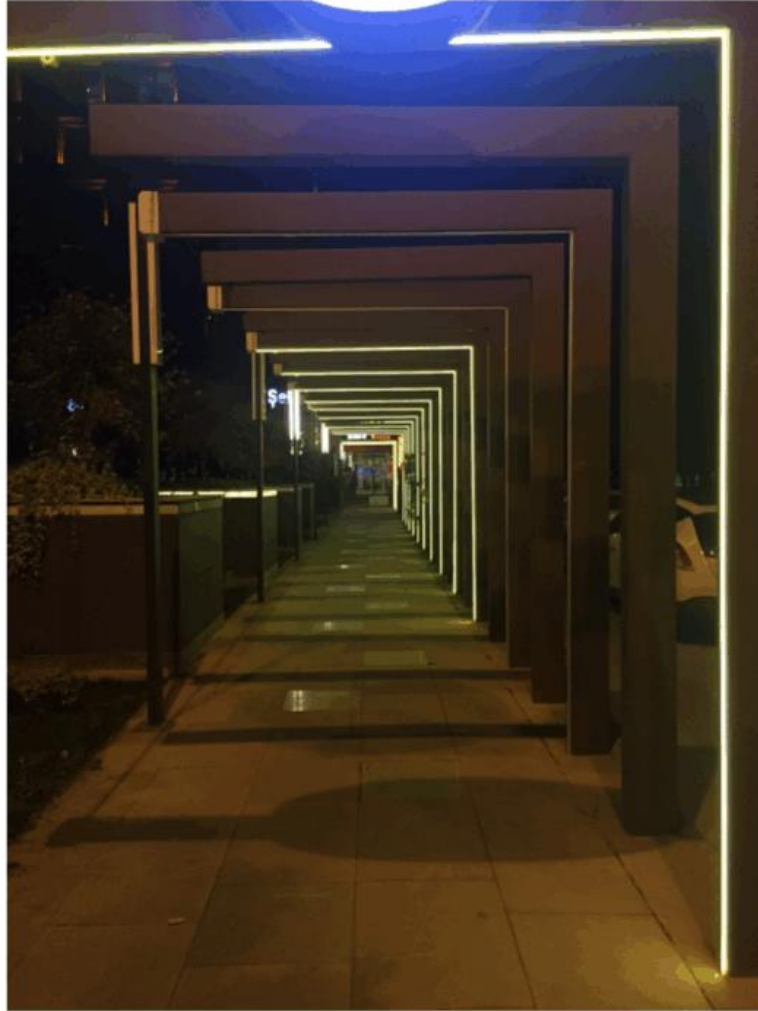
Görsel 4.10. *Gülşen’in keşfetme sürecindeki çalışması.*

Öğrenciler ilkeleri keşfederken çeşitli teknikler kullanmışlardır. Araştırmacı günlüğünde “Öğrencilerin kavramların tek bir boyut olarak düşündükleri birden fazla ilkeyi birleştirmekte için başta zorlandıkları görülmüştür” şeklinde ifade etmiştir. (Araştırmacı, AG, 20.10.2020)

Şule tasarım sürecinde çevresinde gördüğü Gestalt ilkelerini anlamlandırmaya çalışmış ve onları görselleştirmiştir. Bu görselle ilgili olarak “Bu fotoğraf normalde dikti ama yana dönüştürdüm. Sürekli yani bir derinlik algısı olduğu için ben bunu süreklilik ilkesi demiştim.” (Şule, CD, 20.10.2020) şeklinde yorumlamıştır.

Araştırmacı günlüğüne Şule için “Bugün yaptığı çalışmalarında çevresinde gördüğü mekanları fotoğraflandırarak burada algılayabileceğimiz ilkeleri keşfetmeye çalıştığı söylenebilir. İlkeleri bu şekilde çözümlenmeye çalışarak onları daha iyi anladığı ve keşfettiği görülmüştür.” şeklinde gözlem yapmıştır (Araştırmacı, AG, 20.10.2020)

Şule çalışmasında fotoğraf çekerek ilkeleri keşfetmeye çalıştığı görülmektedir. Çektiği fotoğrafta derinlik kullanmıştır (Bkz. Görsel 4.11).



Görsel 4.11. Şule'nin keşfetme sürecindeki çalışması.

Tasarlama sürecinin başında örneklerden yararlanarak çalışmalarını yaptığını söyleyen Yağız “Daha önce geçen hafta paylaşılan sunumda yazı örnekleri vardı hatta orada tsunami örneği çok dikkatimi çekmişti. Burada da onu ay üzerinden düşündüm. İki tane birbirine paralel hilal görünümlü, gözümüzün o harfini tamamlayacağı şekilde yerleştirdim.” (Yağız, CD, 20.10.2020) sözleriyle açıklamıştır. Süreçle ilgili düşüncelerini ise şöyle ifade etmiştir:

Süreçte orayı keşfederken karşıma bir şey çıktığında onun üzerine gidiyordum. Ya da YouTube da izlediğim bir video bana ilham verdiyse onun gibi bir şeyler yapmaya çalışıyordum. Tabi birebir yapmaya çalışmadım ama genellikle benzer şeyler ortaya çıktı bunlar ilk deneyimim olduğu için (Yağız, ÖG, 03.12.2020).

Yağız’ın çalışmasında m, n harfi ve iki tane birbirine dönük ay görülmektedir. Siyah beyaz yaptığı çalışmasında “moon” yani “ay” yazısını tipografik olarak yazmıştır (Bkz. Görsel 4.12).



Görsel 4.12. Yağız’ın keşfetme sürecindeki çalışması.

Bu alt temaya ait bulgulara göre, tasarım sürecinde keşfetme yoluyla çalışma yapan öğrenciler, daha çok çevrelerinden etkilendikleri söylenebilir. Öğrenciler ilkeleri keşfederken çalışmalarında çeşitli teknikler kullandıkları söylenebilir.

4.2.1.1.3. Yazma

Bu bölümde araştırma kapsamında sorgulanan “*Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri*” çerçevesinde yaptıkları tasarımların manifestolarına ilişkin görüşlerine odaklanılmıştır. “Tasarlama” temasının kategorisi olan “yazma” öğrencilerin gelişimlerine ilişkin söylemlerinden oluşturulmuştur.

Öğrenciler yazma becerilerinin yetersiz olduğunu fakat bu araştırma kapsamında zaman içerisinde geliştirdiklerini ifade etmişlerdir. İlk başta yazdıklarıyla son zamanlarda yazdıkları arasında büyük fark olduğunu söyleyen Fidan kendini şu şekilde ifade etmiştir:

Manifestolarda çok büyük fark var. Uzun cümleler ve bilgi alt yapısı olmayan şeyler kuruyordum. Ondan bir fark olduğunu düşünüyorum. Düşünebiliyorum, bilgiyi araştırıyorum tasarımımla bağı oluyor bazen tasarım sürecinde bu bilgiye ulaşıyorum bazen sonrasında araştırıyorum belli olmuyor. Araştırdığım bilgiyi manifestoya betimsel olarak nasıl aktaracağımı bilmiyordum. Manifestonun ne kadar önemli bir yer tuttuğunu da öğrendim. Tam manasıyla manifestoda ifade edemiyordum. Bunda gelişmek istiyordum. Ama bunun ne kadar önemli olduğunu anladım, idrak ettim bu süreçte. Yazım dilimde daha kısa var açık şeyler cümleler kuramaya çalıştım. Çünkü en başta sürekli bu tasarımda diye çok uzatıyordum. Bilgi temeli yoktu. Yavaş yavaş daha da azalttım ve bilgiyle doldurmaya çalıştım o cümleleri. Öyle diyebilirim (Fidan, ÖG, 02.12.2020).

Aynı şekilde tasarım sürecinde yazdığı metinlerin geliştiğini düşünen Yağız düşüncelerini şöyle dile getirmiştir:

Yazı dilimde ve araştırma sürecinde de geliştiğimi hissettim. Mesela manifestoyu biraz daha bilgi birikimi olarıktan aktardım. Kendi düşüncelerimi de aktardım aynı zamanda tasarımı yapış sürecimi de yazdım. Mesela kullandığım materyalleri, fikirleri yazdım. Gestalt 'da hangi ilkeyi kullandıysam onu açıklamaya çalıştım. Manifestoyu sadece içsel bir şekilde değil de birçok şeyle birlikte yazdım. Bunun içinde araştırmaları da vardı, kişisel görüşlerimde vardı. Kendimi daha iyi ifade edebildim. Manifestoda daha içsel bir şekilde gerçekleştirebildim, yazabildim. Alt metin oluşturmayı geçen dönemlerde de tekrarlamıştık ama geçen dönem sanki biraz daha zorlama oluyordu manifestolar olsun diye yazılıyordu. Ama şimdi mesela atıyorum dinlediğim bir sanatçıyı yaptım. Ya da sevdiğim bir sözü yaptım. Bunlar üzerinde kendimi daha fazla istekli bir şekilde araştırma yapabildim (Yağız, ÖG, 03.12.2020).

Tasarım süreci boyunca yazının da bu süreçte çok etkili bir dili olduğu söylenmiştir. Öğrenciler manifesto yazma sürecinde sorgulamaları genişlemiş ve sadece düz anlama değil aynı zamanda yan anlamları da incelemeye başlamıştır. Bu süreçte geliştiğini düşünen öğrencilerden biri de Sinem'dir. Sinem bu düşünceye ilişkin fikirlerini şöyle dile getirmiştir:

Hoca hep işte bir alt metin oluşturalım diyor. Yani sadece bu ders değil baskı dersinde de sık sık karşılaştığımız bir durum ve bunu yaparken bu sefer yazıyorsunuz kısa kalıyor diyorsunuz ki yeterli olmadı mı acaba üstüne ne düşünebilirim. Biraz daha ekleyim. Bunu bu açıdan da ele alabilirim derken bakıyorsunuz bir sayfaya yakın yazı çıkmış diyorsunuz. Tamamen olayları çok farklı ele almama sebep oldu. Çünkü ilk başta yaparken açıklarken de sınıfta o kadar zamanımız olmadığımız için kişiye tanınan, şundan dolayı deyip çok kısa cümlelerle ifade ediyorduk. Bu sefer bunu yazıya dökmeye kalktığımızda ortaya çıkan sonuçtan

memnun olmadığımız için onu da eklemem mi böyle de düşünebilir miyim acaba bunu buraya çekebilir miyim diye bu süreçte daha farklı düşüncelere de sebep olabiliyordu. Yazı dilim çok daha sınırlıydı. Çok daha geliştirebildiğimi düşünüyorum (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Manifesto yazma ile ilgili fikirlerini Bade şu şekilde ifade etmiştir:

Ben manifestomu üç kez değiştirdim. Öğrendiğim şeyler, bir şeyler öğrendikçe değiştirdim, değiştirdim, değiştirdim... En son halini yolladım. Çünkü biraz yani hileye kaçmak gibi oluyor olabilir ama yine de yaptım. Çünkü biraz daha bir şey öğrendikçe altını daha iyi doldurabileceğimi fark ettim. Çalışmalarımı hazırlarken zaten bir alt metni varken deneyimlediğim bir şeyler. Onun üstüne bilgi eklemiş oldum. Deneyim konusunda bir şey değiştirmedim. Fikirlerimi değiştirmedim ama bilgi eklemiş oldum (Bade, ÖG,03.12.2020).

Bir tasarımın manifestosu olması, o tasarımı daha anlaşılır bir hale getirebilir. Yapılan çalışmanın amacını izleyene aktarmada yardımcı olabilmektedir. Gülşen bu konuya ilişkin şunları söylemiştir:

Manifesto yazmak tasarımın diğer insanlar tarafından anlaşılması açısından kolay oluyor. Biraz felsefik yazmaya çalıştım. Bu yüzden birkaç anlamda çıkartabileceklerdi. Zaten Gestalt'ın amacı da bu hani bir değil birden çok anlam çıkarabilmek o baktığımız tasarımdan bu yapmaya çalıştım ayrıyeten tasarıma baktığımızda neler gördüğümüzü değil de bize neler öğrettiğimizi amaçlamaya çalıştım (Gülşen, ÖG, 03.12.2020).

Bu süreçte her öğrencinin yazı dilinin geliştiğini söylemek doğru olmaz. Gerekli özeni göstermediği için kendisinin gelişmediğini ifade eden Deniz düşüncelerini şu şekilde dile getirmiştir:

Manifestoyu aklımda tasarladım. Yazmadım hiçbir şekilde, daha sonra tasarımımı yaptım daha sonra tasarımla birlikte düşüncemi karşılaştırıp bir özet çıkardım ortaya. Çok manifestolara özen gösteremedim açıkçası çünkü son ödevlerim hep aceleye geldiği için manifestolarım çok iyi olmadı ama yazı dilimde bilmiyorum çok gelişme olmadı sanırım (Deniz, ÖG, 03.12.2020).

Bu bulgulara göre, göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri çerçevesinde bazı öğrencilerin yazım dilinin geliştiği gözlenmiştir. Ayrıca manifesto yazabilmek için araştırma yapması gerektiğinin fark etmesiyle beraber bu süreçte sorgulamalar gerçekleştirilmiştir. Bilginin temellenmesiyle beraber tasarımı daha iyi ifade edebildikleri düşünülmektedir.

Tasarım sürecinde sadece kendi düşüncelerini değil aynı zamanda tasarımın yapılış sürecinin de yazıldığı görülmüştür. Sözlü ifadeler yerine yazıya dökmenin daha çok düşündürdüğü de öğrencilerin düşünceleri arasındadır. Böylece uzun cümleler kurarak daha anlamlı tasarımlar ortaya koyduklarını düşünmektedirler.

4.2.1.2. Algıda farklılık

Tasarlama sürecinde “algıda farklılık” kategorisinde öğrencilerin, fikirlerini tasarıma geçirme sürecinde bakış açılarında değişen algı değişikliklerini içermektedir. Bu anlamda kendi içlerine dönüp arayışa girmişler ve çevrelerinden etkilenmişlerdir.

Araştırma öğrencilerin “*Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri*” çerçevesinde çözümlenen algı değişikliklerine ilişkin görüşlerine yer verilmiştir. Öğrencilerin değişen ve gelişen algıları tasarım süreçlerine yansımıştır. Bu süreçte kuramı anlayıp sorgulamaya başladıklarında düşüncelerinin değiştiklerini söylemişlerdir. Üzerinde düşünmedikleri birçok çalışmada Gestalt ilkelerini fark etmişlerdir.

Araştırmacı günlüğünde “Öğrencilerin çevrelerinden ve günlük yaşamlarından etkilenerek çalışmalar yaptıkları görülmüştür. bu da onların algısal değişiklikleri olarak yorumlanabilir.” (Araştırmacı, AG, 17.11.2020). Bade Anime izlemeyi sevdiğini ifade eden bir öğrencidir. Bu görüşe ilişkin olarak Bade düşüncelerini şöyle dile getirmiştir:

Şöyle söyleyeyim logoları incelerken çok yüzeysel mi denir, ilk aldığım şeyleri alıyordum. İlk gözüme çarpan şeyleri alıyordum. Ama artık daha uzun inceleyip daha çok şey fark edebiliyorum. Burada şunu kullanmış, öğrendiğim şeyleri mesela görüyorum. En basitinden Windows un bir tane ekran koruyucusu vardı ya yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya falan çapraz gidiyordu. En basitinden onu fark ettim. Aaa bu da buymuş falan diye. Çok fazla oldu yani. Genel olarak animasyonlarda görüyorum. A burada şunu kullanmışlar falan gibi. Renk ilkesi vardı, hareket ilkesi vardı. Yani hız ilkesi vardı hareketten çok. Hız, yön, renk gibi böyle pek ok şey vardı. Mesela bunların hepsini izlediğim animasyonlarda, animelerde hepsinde görüyorum aslında. Sadece şu an bilerek izliyorum size gösterdiğim videoda o derste izlettiğim videoda mesela sadece izleyip gülmüştüm. Hiçbir şekilde üstünde düşünmemiştim. Neden sadece bunu kullanmışlar deyip saçma bulup geçmiştim. Ama bu derste işleyince çok acayip geldi. A böyle bir şey varmış işte daha fazla şey eklenip aralara çizilebilirken kullanmamışlar falan gibi. Çok seçici bir insan değilken bu bazı şeyleri izlerken çok seçici bir insan değilken artık şuna göre ya da buna göre deyip kendi kafamda bir sıralama yapabiliyorum hangisi daha iyi diye ve mesela belli yönetmenlerin animasyonlarını izlemeyi çok severim. O yönetmenleri de artık, işte bu kişinin animasyonları hareketleri animasyonda çok iyi, bu kişinin animasyonları tasarımda çok iyi gibi farklı kategorize etme şekillerine gidebiliyorum. Önermeyi de çok seven bir insanım. Önerirken de kategoriye göre önerebiliyorum artık. Kıyaslama yapabiliyorum daha çok (Bade, ÖG,03.12.2020).

Öğrenciler çevrelerinde gördükleri tasarımları anlamlandırmaya başladıkları söylemişlerdir. Anlamı ararken Gestalt’ı sorgulamaya, ilkelerini aramaya başladıklarını

ifade etmektedirler. Bu ilkeleri kullanarak yapılan tasarımların daha iyi olduğunu düşünen Şule fikirlerini şöyle açıklamıştır:

Görsel algılamada Gestalt ilkelerini öğrendikten sonra çevremde gördüğüm bir tabelayı, bir görsel veriyi renk kullanımını, Instagram’da gördüğüm bir şeyde videonun acıcılığını, birçok şeyde bunu aradığımı fark ettim. En iyisini o ilkeleri kullanınca ortaya çıkacağını düşünmeye başladım. Görsel algımda güçlü bir bakış açısı oldu (Şule, ÖG, 08.12.2020).

Öğrencilerin algısal farklılıkları çevrelerini keşfetmeye başladıklarında arttığı söylenebilir. Çevrelerinde olan materyallerde Gestalt ilkelerini aramaya başlamaları onların sorgulamasına ve algılarının değişmesine yardımcı olmuştur.

Algısal olarak çevresinden etkilendiğini söyleyen Çağan bir çalışmasında üzerine giydiği t-shirtten esinlenerek bir tasarım yapmıştır. T-shirtünde siyah zemin üzerinde beyaz Tokyo yazısı görülmektedir (Bkz. Görsel 4.13).



Görsel 4.13. Çağan’ın T-shirtü.

Çağın t-shirtünden etkilenerek “second minute” çalışmasını yapmıştır. Çağın siyah zemin üzerinde beyaz tipografi kullandığı görülmektedir. Çevresine bakışının değiştiğini şu cümleleriyle açıklamaktadır:

Görsel algılamamda vs. mesela şu an üzerimde giydiğim t-shirtde aslında second hour çalışmamla benzer bir şey. Bakış açım değişti bazı tasarımlarda, kitaplarda ya da sokakta gördüğüm billboardlarda gibi şeylerde artık daha detaylı bakıyorum. Hangi ilke kullanılmış veya Gestalt kullanılmış mı burada gibisinden Farkındalık sağladı. Ders olaraktan belirli bir düzen oluşturmama yardımcı oldu (Çağın, ÖG, 03.12.2020).

Çağın’ın çalışmasına baktığımızda siyah zemin üzerinde beyaz renkte second minute yazıldığı görülmektedir. Second yazısının dış çizgisi beyaz içi siyah renktedir. Minute yazısı ise kalın beyaz harflerle yazılmıştır (Bkz. Görsel 4.14).



Görsel 4.14. Çağın’ın algıda farklılık çalışması.

Deniz, eğitim sürecinin başından itibaren tasarım için Gestalt Kuramının gerekliliğın önemsemeyen öğrencilerden biri olmuştur. Günlük yaşantısında ilkelerini fark etmeye başladığından beri Gestalt’ın önemli bir kavram olduğunu fark eden Deniz bunu şu cümleleriyle açıklamıştır:

İlk başta çok fazla önemsemiyordum bu tasarımları ben sadece öylesine yapıp geçtiğimiz bir şey zannediyordum. Ama sonra baktım etrafımızda günlük yaşantımızda hatta bizim öğretmenlik okuduğumuz için bunda bile çok fazla ilkeler kuramlar buna göre uygulanan şeyler olduğunu öğrendim ve gerçekten faydalı bir şey olduğunu anladım ve etrafıma baktığımda bir şey gördüğümde atıyorum bunun bir ilkeye ait olduğunu anlayabiliyorum yani

bu güzel benim için. Ben filmde birkaç kez görmüştüm. Mesela bir hocamız bize bir film izletmişti The Fall (Düşüş) diye orada birçok görsellerde bu kuramı görüyorum. Şekil zemin olsun birçok şeyi gördüğümüzde direk algılayabiliyorum. Logo tasarımlarına şöyle baktığımda hani sadece logodan ibaret olmadığını anlıyorum. Logo ufacık bir parçası gibi.

Logodan daha iyi olduğunu düşünüyorum şu an ki tasarımların (Deniz, ÖG, 03.12.2020).

İyi bir tasarımın Gestalt ilkeleriyle mümkün olduğunu düşünen Fidan, baktığı çalışmalarda ilkeleri aramaya başladığını söylemiştir. Nasıl tasarım yapılır, fikir nasıl üretilir, nasıl tartışılır gibi çeşitli bakış açıları geliştirdiğini ifade eden Fidan, hazırladığı manifestonun da bakış açısının gelişiminde katkı sağladığını belirtmiştir. Çok iyi bir tasarımın alt yapısı olmadığında eksik kaldığını ifade eden Fidan görüşlerini şöyle dile getirmiştir:

Gestalt'ı da ister istemez sokuyoruz. Baktığımızı bütün tasarımlarda Gestalt'ı arıyoruz artık. Tasarımlara bakarken örneğin gezinirken Instagram'da farklı grafik siteleri oluyor. İçinde Gestalt'ın algı kuramı ilkelerinden birini görünce o zaman seviyorum tasarımı, içinde bir anlam veya bir bilgi alt yapısı olmayınca geçiyorum yani ama diğerlerini beğeniyorum. Alt yapısını az çok anlamaya başladık. Grafik alanındaki gelişimimde faydaları olduğunu düşünüyorum. Çünkü meslek çıkışlıyım ben aslında. Daha çok grafik alanına nasıl bakacağımı öğrendim. Daha çok matbaa tabanlıydım ama artık tasarım odaklıya döndüm. Tasarlamayı, fikir üretmeyi, tartışmayı, farklı bakış açılarını onu öğrenmiş olduk. Algımda şöyle bir değişiklik oldu. Dediğim gibi manifestoda bilgi alt yapısının tasarımda ne kadar çok yer kapladığını anladım. Bir yandan da araştırıyoruz çünkü dediğiniz gibi bir tasarıma bakıyorsunuz ama bilgi alt yapısı olmadıktan sonra eksik kalıyor o tasarım. Ne kadar mükemmel bir tasarım olsa da. Bilgiyle tamamlamam gerektiğini öğrendim diyebilirim (Fidan, ÖG, 02.12.2020).

Öğrenilen fenomenolojin Gestalt olması ve öğrencilerin bunu zamanla kavraması sonucunda, yaratıcılıklarında da gelişmeler olduğu söylenebilir. Bununla ilgili olarak Gülsüm düşünceleri şöyle ifade etmiştir:

Algımda daha çok yeni tasarımlar yani logoya yönelik yapıyorduk. Tasarım değil de logoya yönelik yapıyorduk çalışmalarımızı. Aynı şekilde kağıda yapıyorduk. Ama tasarım olduğu için logodan çıktım ve daha yaratıcı şeyler yapmaya çalıştım. Hani belirli bir keseye sokmadım onları bu açıdan faydalı oldu. Aslında optik illüzyon diye biliyordum Gestalt'ı. Daha sonra ismini öğrendim gördüğüm paradoks gibi şeylerin ya da göz yanılmalarının hepsinin Gestalt'a uyduğunu olduğunu gördüm. Karşıma çıkan siyah beyaz şeylerin Gestalt'a uygun olduğunu gördüm aslında bu şekilde (Gülşen, ÖG, 03.12.2020).

Çevremizde bulunan görsellere çok fazla maruz kalmaktayız. Bunları fark etmek, ayırt etmek ise bu görselleri anlamlandırmaya başladığımızda gerçekleşir. Bir reklam afişi, broşürü, reklam filmi veya logosu gibi maruz kaldığımız birçok görsel anlam

kazandıkça anlaşılır olmaktadır. Sinem de çevresinde çok fazla olan bu unsurları fark edip onları anlamlandırmaya çalıştığını söylemiştir. Bu tasarımları incelerken Sinem Gestalt ilkelerinin kullanılıp kullanılmadığını, bir alt metnin olup olmadığını kendi içinde yaptığı sorgulamayı söylemiştir. Bir tasarımın sadece göze değil aynı zamanda belli ilkelere göre yapıldığında daha iyi olacağını söyleyen Sinem görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

Çok farklı bakmaya başladım her şeye. Bu reklamlarda kullanılan alt metinlerden sokakta gördüğümüz her şeye kadar. Zaten bir grafik alanı yani. Görsel olarak çok fazla bombardımana maruz kalıyoruz gün içerisinde. Bu da böyle miymiş, burada bunu kullanmışlar dediğim reklamlarda ya da ünlü firmaların logolarında Gestalt'ın şu ilkesi var burada dediğim çok oldu. O yüzden daha farklı bakmaya başladım diyebilirim. Bu alanda mesela internette bakıldığında hoş, göze estetik gelen bir şey gördüğümüzde çok güzel diyebiliyoruz ama biraz daha bu alanla ilgili yavaş yavaş içine girmeye başlayınca o ilkede var, teorik olarak şuna dayanıyor, şu şekilde de yapılabilir deyince bu senin sadece estetik olarak gördüğün o logoların, amblemlerin ya da çalışmaların hiçbir grafik temelinde iyi tabir edilmeyen bir şeye dayandığını görüyorsun. Sadece göze hitap etmek için. Ama daha profesyonelce bakıldığında bunların daha grafik ilkelerine dayanarak yapılanların daha hoş duruyormuş onu fark ettim aslında (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Görsel kültür kavramını öğrenen Yağız değişen algısıyla beraber farklı bakmaya başladığını söylemiştir. Görsel kültür kavramının üzerine Gestalt ilkelerini de öğrenen Yağız, çevresinde maruz kaldığı görselleri ayırt ederken artık daha bilinçli olduğunu ifade etmiştir. Günlük hayatında sıkça kullandığı sosyal medyaya da şimdi daha anlamlı baktığını dile getirmiştir. Yağız'da Sinem gibi tasarımın sadece estetik ya da görsel odağından ziyade bir alt metnin olmasının daha etkili olduğunu düşünmektedir. Bu düşüncelerini Yağız şu şekilde ifade etmiştir:

Algılamamda değişiklikler oldu mesela görsel kültür kavramı dediğimiz zaman etrafımıza bakışımızı da çok değişti. Geçen seneden beri. Yani genel olarak etrafımızdaki biçimleri algılarken biraz daha Gestalt odaklı bakmaya başladık. Oradaki grup olarak. Mesela sosyal medyayı da bu şekilde kullanmaya başladım. Sosyal medyadaki unsurları da o şekilde değerlendirmeye çalıştım. Etrafı algılayış biçimimde oldukça etkili olduğunu düşünüyorum. Aynı zamanda bence birey olarakta kendimiz hani bir meslek sahibi olduğumuzda sonuçta tasarımlar yapabiliriz grafiker olarak, yani sadece estetik ya da görsel odaklı değil de biraz daha alt metin odaklı. Aslında bir satış politikası gibi, insan kendini daha iyi ifade etmeyi öğreniyor bu süreçte (Yağız, ÖG, 03.12.2020).

Yağız günlüğünde ders sürecini şu şekilde ifade etmiştir:

Derste tipografinin çeşitli öğelerinin kullanımını ve bu öğelerin kompozisyon bağlamında, aktarılma etkisi üzerine okuma yaptık. Buna bağlı olarak tipografinin dramatik etkiyle

kullanımını, etkilerin alt metinlerini ve bilişsel sorgulama süreçlerine değindik. Tasarımı uzay kapsamında bir bütün olarak inceledik. Ortaya çıkan sonucun eleştirel yaklaşımlarla ve yapılandırmacı etkiyle yorumlanması oldukça dikkat çekiciydi. Bu sebeple tasarımın her ögesinin önemine vurgu yapılmasıyla, kullanımlar üzerinde daha bilinçli olunması gerektiğini düşünüyorum. Verilmek istenen etki ve anlaşılan etki, birbirine zıt olabilir. Bunun önlenmesi açısından, bütünsellik anlayışı benimsenmelidir (Yağız, ÖYG, 24.11.2020).

Bu bulgulara göre öğrencilerin algılarının değişmiş, gelişmiş ve farklılaşmış olduğu söylenebilir. Çünkü öğrenciler bu ders sürecinde kıyaslama yapabilmeyi, iyi bir tasarımın nasıl olabileceğini tartışmayı ve düşünmeyi öğrenmişlerdir. Bir tasarıma başlamadan önce onun alt metni ne kadar sağlam olursa o kadar iyi olabileceği düşüncesini fark etmişlerdir. Öğrencilerin bunun farkında olmaları yaptıkları ve gördükleri tasarımları daha iyi yorumlamaları sağlayacağı düşünülmektedir.

4.2.1.3. Programlar kullanabilme

Tasarlama sürecinde “programı kullanabilme” temasında öğrencilerin tasarım süreçlerinde kullandıkları programlara ilişkin veriler ve görüşleri yer almaktadır. Bu süreçte öğrenciler çeşitli tasarım programları kullanmışlardır.

Aşağıdaki tabloda öğrencilerin bu süreçte kullandıkları tasarım programları yer almaktadır (Bkz. Tablo 4.1).

Tablo 4.1. Öğrencilerin kullandığı tasarım programları.

	Adobe After Effects	Adobe Photoshop (Ps)	Adobe Illustrator (Ai)	Adobe Premier Pro	Autodesk	Media Encoder	Cinema 4D	Scethbook
Bade	x			x				x
Çağan	x	x	x	x				
Deniz	x		x					
Fidan	x	x	x					
Gülşen	x	x	x		x			
Şule	x		x			x		
Sinem	x	x	x	x			x	
Yağız	x		x					

Tablodan da anlaşıldığı üzere en çok kullanılan tasarım program Adobe After Effects programıdır. Bu programın kullanım sebebi öğrencilerin tasarımlarını hareketli hale getirmesinden dolayıdır. Bu süreçte öğrenciler yeni programlar kullanmış ve onları deneyerek keşfetmişlerdir. Fidan bu süreçle ilgili olarak “Bölümümüz program öğrenme, programlar üzerinden giden bir bölüm ve bir yandan programları öğreniyoruz. Bunu

yapmamız gerekiyordu zaten. Programları öğrenirken zorlandım biraz o da olacak bir şey diye düşünüyorum.” (Fidan, ÖG, 02.12.2020) şeklinde ifade etmiştir. Anasanat eğitimlerinin Grafik olması sebebiyle öğrencilerin tasarımlarını programlar aracılığıyla yaptıkları söylenebilir.

Farklı bir tasarım programı kullanmayı deneyen Bade, sadece tek bir program üzerinden çalışmasını yapmamış aynı anda birkaç tasarım programını kullanarak denemeler yapmıştır. Bu süreciyle ilgili olarak Bade düşüncelerini şöyle dile getirmiştir:

Scethbook kullandım. Sketchbook’un flipbook özelliği var orada siz demiştiniz kağıtlara çizip oradan yapsanız bile güzel bir örnek olabilir bizim için diye. Öyle deyince aklıma geldi lipbook neden kullanmayım diye. Flipbook’u kullanıp oradan aldığım görüntüleri Premier Pro’da düzenledim. Hatta Premier Pro’dan da birkaç bir şey eklemeye çalıştım. Oradan da birkaç efekt, efekt değil de birkaç özellik kullanarak harekete yön verdim açıkçası. Bir çalışmam da logo ve yazı kullanmışım alt alta onları da yine Premier Pro’da birleştirdim. Sketchbook, Premier Pro ve After Effects kullandım (Bade, ÖG,03.12.2020).

Öğrenciler tasarım programlarını bu süreçte kullanmaya başladıkları için zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Çalışmalarını hareketli tasarımlara çevirirken zorlanan Yağız “Zorlandığım şey program içindeki daha detaylı kısımları, daha detaylı çalışma paneli mi diyeyim onlarda zorlandım. Programın içeriğini anlamakta zorlandım. İllüstratör kullandım. After Effects e aktardım. Onun dışında çalışmaların hepsini After Effects programında yaptım.” (Yağız, ÖG, 03.12.2020) sözleriyle ifade etmiştir. Yağız burada programın panellerini öğrenmekte zorlandığını fakat ilerleyen süreçte öğrendiğini ve iyi çalışmaları yapabildiğini söylemiştir. Aynı durumda programdaki panelleri öğrenince diğer programları da anlayan Çağan bu konuya ilişkin düşüncelerini şöyle dile getirmiştir:

Hareketli tipografilerde bir tık zorlandım. O da program ve bilgisayarımın programı düzgün, stabil kullanamamasından dolayı. Onun dışında Adobe’ın bütün diğer şeyleri birbiriyle aynı nerdeyse panel dizilimi vs. olarak. Birkaç çalışma yaptıktan sonra aslında basitleşiyor bütün programlar. O yüzden zorlanmadım. İllüstratör, Photoshop kullandım ve After Effects kullandım. Bir de Premier kullandım videoları uzatmada ya da yavaşlatma yapmak için. After Effects ilk defa kullandım ama onun dışındakilere hakimdim. Biraz motive ediyor aslında dersiniz. Mesela ben tek başıma olsam bu işleri yapmam (Çağan, ÖG, 03.12.2020).

Çağan da birçok arkadaşı gibi birden çok tasarım programını bir arada kullanarak çalışmasını yapmıştır. Süreçte zorluk yaşayan öğrenciler çeşitli yardımlarla bu sürecin üstesinden geldiğini söylemişlerdir. Çoğu öğrenci internetten yararlandığını, YouTube kanallarından eğitim videoları izleyerek programı öğrenmeye çalıştığını ifade etmiştir.

Şule buna ilişkin olarak “After Effects, İllüstratör kullandım. Eğitim videoları izledim. Media Endocer diye bir program kullandım.” (Şule, ÖG, 08.12.2020) demiştir.

Aynı şekilde Deniz’de daha çok deneme yanılma yoluyla araçları keşfettiğini, zorlandığı yerde daha çok araştırdığını şu sözleriyle ifade etmiştir:

Ben After Effects programını hiçbir şekilde bilmiyordum. Hani o yüzden biraz sıkıntılıydı benim açımdan. Onun hakkında birkaç şey olsaydı çok daha iyi olabilirdi. O yüzden onu da yaparken zorlandım. İnternette videolar açtım. Öylelikle zaten. Türkçe çok fazla yoktu o yüzden yabancı kanallardan bulduğum kadarıyla bilgiye ulaşmaya çalıştım. Böyle oldu yani. Program açısından zorlandım. Hiçbir şey bilmediğim için sıfırdan başladığım için. Onu yapmada zorlandım. Bazen programda yanlış bir yere girdim çıkması zor oldu. Nasıl yapacağımı bilemedim. Araştırdım. Arkadaşlarımdan da çok fazla çok iyi bilen yoktu. Onlarda daha yeni yeni öğrendiği için onlara da sorduğumda bazı şeylerde zorlandım bulamadım. Ama bir şekilde yaptım yani bu konuda zorlandım. Kısa yolu yapmak varken uzun yoldan yaptım birazcık. Yani uğraştım. Yani uzun uzun yaptım. Video izleyerek yaptım genelde, başka türlü olmuyor çünkü. Video izledim, denedim, kendi çapımda diğer programlarla ilişkilendirdim. İllüstratör kullandım. Hareketlendirme sürecinde After Effects kullandım (Deniz, ÖG, 03.12.2020).

Süreçte öğrenciler kendi kendilerine öğrenme yoluyla programları anlamaya çalışmıştır. Eksikliklerini internet aracılığıyla çözüme kavuşturan Sinem hiç bilmediği programları şu an iyi bildiğini aşağıdaki cümleleriyle ifade etmiştir:

After Effects kullandım. Photoshop kullandım. Cinema 4D diye bir program kullandım. Onu hiç bilmiyordum. YouTube’den nasıl yapabilirim diye deneyimleyerek gittiğim bir programdı. En büyük problem programları bilmemenden kaynaklı aslında daha birçok şey yapılabilir. YouTube’den örneği olmayan karıştırdığımızda çok farklı efektler var. Birçok seçenek var. Ama program bilgim sınırlı olduğu için yaptığım çalışmalarında bununla bağlantılı olarak daha sınırlı kaldı. Hiç After Effects, İllüstratör ya da Premier Pro kullanmış biri değilim geçen yıla nazaran bilmiyordum. Şu an İllüstratör ’den her şeyi yapabiliyorum. Kavradığım tek program diyebilirim. Ama After Effects ’de de baya öğrendim. Premier Pro’yu da çok rahat öğrendim (Sinem, ÖG, 02.12.2020).

Süreç boyunca araştırma yapmak, akran yardımı almak öğrencilerin daha rahat ilerlemesini sağlamıştır. Şule kullandığı programda zorlanınca nasıl bir yol izlediğini şöyle dile getirmiştir “After Effects kullanırken zorlandım. Biraz araştırma yaptım. Arkadaşıma danıştım. Bunu hareketli duruma taşındığında zorladı. Bir makale arayışı ve okuma arayışı oldu.” (Şule, ÖG, 08.12.2020)” Tasarım programını öğrenme sürecinin kendini yavaşlattığını fakat sonucunda öğrenebildiğini Şule şu sözleriyle dile getirmiştir:

After Effects falan çok bilmiyorum. Bir iki hafta bunu öğrenme, programı öğrenme olduğu için zordu. Aynı zamanda hocaya çalışma sunmamız gerekiyor o sırada. O çalışma süreci ve

programı öğrenme süreci biraz yavaş gidiyor. Yavaş demeyim de yoğun ilerliyor. Fakat devamında programı öğreniyorsun. Bu sefer tasarladığın şey senin öğrendiğin kadarına yetmiyor. Yeni bir tasarıma geçmek zorunda kalıyorsun. Bu şekilde bir ona geçiyorsun, öğrendim, uyarlayım. Tam öğrendiyisen istediğin şeyi aldıysan oluyor (Şule, ÖG, 08.12.2020).

Çalışmaları yaparken tasarım programlarını iyi düzeyde kullanabilmek tasarımları daha etkili hale getirmiştir. Fakat genel olarak bu süreci yaşayan öğrencilerin zorlandığı görülmektedir. Yeni öğrenilen programda tasarım yapmak onları kaygılandırmıştır. Fakat araştırarak ve öğrenerek daha doğrusu yapabildiklerini gördüklerinde kendilerine olan güvenlerini artırmış ve nitelikli tasarımlar ortaya koyabildikleri görülmüştür. kullanımında biri de Gülşen'dir. Gülşen daha çok tablet üzerinden tasarımlar yapan bir öğrencidir. Bu süreçte ilk kez tasarım programlarıyla tanışmış, süreçte denemeler yaparak kendisinin kullanabileceği en iyi programı bulmuştur. Gülşen bu süreci şu sözleriyle ifade etmiştir:

Bilgisayara geçirdiğim aşamada çok zorlandım tek tek YouTube'dan vido izleyip kendiminkini de ona göre yapmaya çalıştım. After Effects kullandım. Adobe İllüstrasyon kullandım ama çok az kullandım onu pek beceremedim geri Photoshop kullandım. Tabletimde Autodesk kullandım çizim uygulaması bu kadar After Effects kinetik tipografide çok yardımcı oldu zaten bana. Başka bir uygulamada yapamazdım sanırım (Gülşen, ÖG, 03.12.2020).

4.3. Öğrencilerin Hareketli Tipografi Tasarımını Gestalt Algısal Gruplama

İlkeleriyle İlişkilendirmelerine İlişkin Bulgular

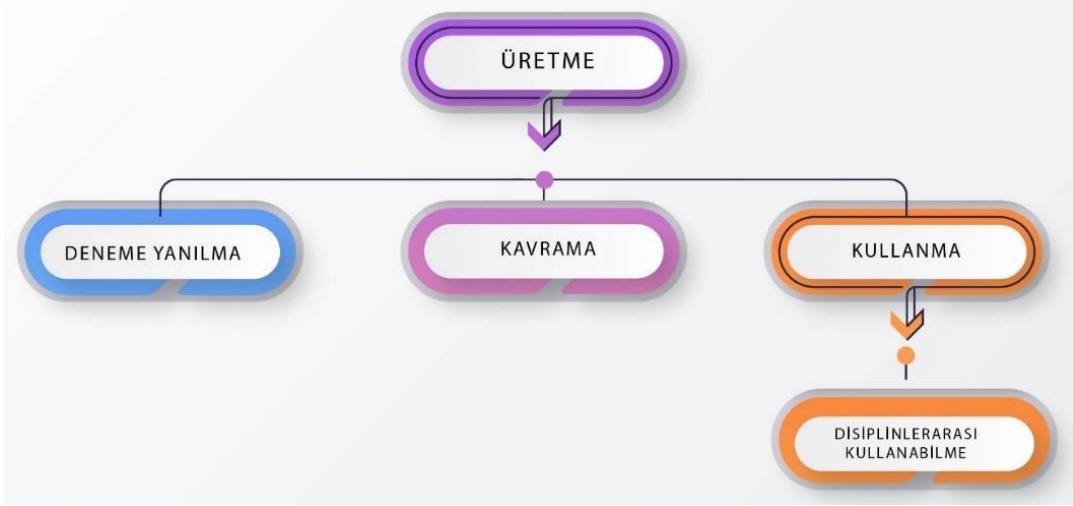
Araştırmanın üçüncü alt amacı olan “Öğrenciler hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendiriyorlar?” sorusu yöneltilmiş ve toplanan veriler doğrultusunda çözümlenmiştir. Bu alt amaca hizmet eden veriler bir araya getirildiğinde “Üretme” temasının ortaya çıktığı görülmüştür.

4.3.1. Üretme

Öğrencilerin Gestalt Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımlarına ilişkin algılarını fark etmeleri ve bu farkındalıklarını tasarım uygulamalarıyla deneyimlemeleri önemlidir. Öğrencilerin tasarım sürecinde ürettikleri çalışmaları denemeleri, kavramaları ve kullanmaları gibi aşamalar algılarına ilişkin farkındalıklarını içermektedir.

Öğrencilerin tüm bu sürecini yansıtan ‘Üretme’ ana teması araştırma sorularından “Hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl

ilişkilendiriyorlar?” sorusuyla çözümlenmiştir. Üretim alt temasının “deneme yanılma”, “kavrama” ve “kullanma” alt temaların kategorileri (Bkz. Şekil 4.6.) dikkate alınarak alt tema yorumlanmıştır.



Şekil 4.6. “Üretim” ana temasına ilişkin tema ve alt temalar.

4.3.1.1. Deneme yanılma

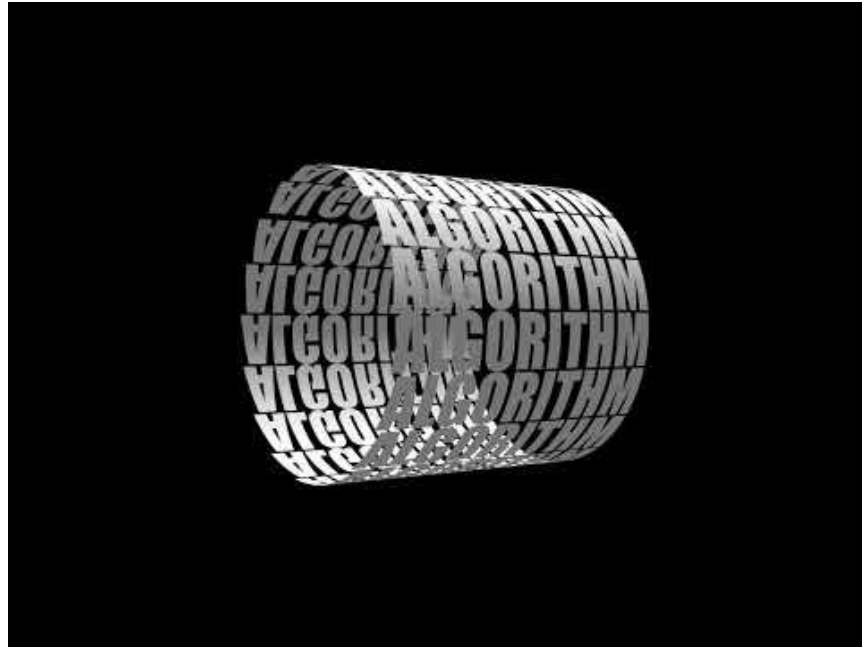
“Deneme yanılma” alt temasına ilişkin bulgular, araştırmanın üçüncü sorusu olan “*Hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendiriyorlar?*” sorusu yöneltilerek uygulamanın canlı ders kayıtları, yarı-yapılandırılmış görüşmeler ve öğrenci manifestoları aracılığıyla bulguların verileri elde edilmiştir. Öğrencilerin tasarımları deneme yanılma alt teması altında çözümlenmiş ve yorumlanmıştır. Bu tema altında öğrencilerin süreç içerisindeki tasarımlarına yer verilmiştir. Bu temaya göre öğrenciler tasarımlarının ilk hallerini deneme ve yanılma yolu ile yaptıklarını görülmüştür. Yaptığı tasarımı deneyerek yaptığını söyleyen Bade görüşlerini şöyle diler getirmiştir:

Önce çalışmalarımı tek tek ya da işte. Bir şekilde çalışmalarımın örnek vereceğim burada sanırım. Örneğin bir tanesinde sürekliliği sağlamak adına algoritma çalışmasını sürekli olarak bir çark denemiştım. O da hareketin tek yöne devamlı olarak dönmesi sonucunda sürekliliği sağladığını düşünüyorum. Yani bir döngüyü takip edin zoomlayıp tekrar baştan devam ediyordu. İzolasyonlu bir çalışmam olmuştu. Onda da bir geri dönüşlük vardı. Yani tamamlanıyordu sonra tekrar başa dönüyordu. Orda da çift yönlü bir süreklilik söz konusuydu (Bade, ÖG,03.12.2020).

Araştırmacı Bade için gözlem notunda şunları ifade etmiştir:

Bade çalışmalarını deneme yanılma yöntemiyle yaptığını ifade etti. Ayrıca Gestalt ilkelerini kullanarak objelerle ilişki kurmaya çalıştığını ifade etmiştir. Çevresinde gördüğü objelerden yararlandığını söylemiştir. Bu çalışmaları severek yaptığını ifade etmiştir. Genel olarak çalışmalarında ilkeleri objelerde yakalamaya çalıştığı gözlemlenmiştir. Farklı bakış açıları yakalamaya çalışmıştır. Bu süreçte Buse'nin arayışları olduğu söylenebilir. Çalışmalarını bu sebeple deneme yanılma yöntemini ağırlıkta kullandığı gözlemlenmiştir (Araştırmacı, AG, 20.10.2020).

Bade'nin yaptığı 5 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde dönen Agorithm yazısı görülmektedir (Bkz. Görsel 4.15). Dönen Agorithm yazısına hareketlilik katmış ve Gestalt'ın süreklilik ilkesinden faydalandığı görülmüştür.



Görsel 4.15. Bade'nin "Agorithm" çalışması.

Bade yaptığı çalışmasında Gestalt ilkelerinden süreklilik ilkesini denediğini ve doğrultuda çalışmasını yaptığını söylemiştir ve çalışmasını şöyle betimlemiştir:

Çalışmamda Algorithm kelimesini bir tekerlek biçiminde çoğalttım. Bu çalışmamda Muse grubunun Algorithm şarkısının "Algorithms evolve and push us aside, render us obsolete." sözlerinden ilham aldım. Anlamı algoritmaların gelişip bizi bir kenara iterek "eski" etiketi altına soktuğunu belirtiyor. Bu sebeple kelimeyi çoğaltıp sürekli bir harekete sokarak bunun kaçınılmazlığını yansıtmak istedim. Bu çalışmamda Gestalt'ın süreklilik ilkesini kullandım (Bade, ÖM, 29.12.2020).

Deniz'in yaptığı 6 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde hareket eden Değişiklik yazısı görülmektedir (Bkz. Görsel 4.16). Hareket halinde olan Değişiklik yazısını Gestalt'ın süreklilik ilkesini kullanarak yaptığı söylenebilir.



Görsel 4.16. Deniz'in "Değişiklik" çalışması.

Öğrenciler sadece tek ilke üzerinden sorgulama yapmamışlardır. Gestalt kuramına dahil tüm ilkeleri de hareketli tipografi tasarımında kullanmayı denemişlerdir. Deniz bu süreçte çeşitli deneme çalışmaları yapmıştır (Bkz. Görsel 4.20.). Sürecini şu şekilde dile getiren Deniz "Harekette sürekliliğim sorguladım öncelikle, tamamlama ilkem vardı diye hatırlıyorum. Şekil zeminim vardı. Ben yön kısmını sorguladım daha çok. Hız sabit bir şekilde yönde farklılık vardı genellikle. İki yöne doğru paralel bir şekilde değişiklik vardı." (Deniz, ÖG, 03.12.2020) demiştir. Deniz çalışmasını şu cümleleriyle açıklamıştır:

Bu çalışmamda değişiklik kelimesini kullandım. Bu kelimeyi yakınlık ilkesini kullanarak hareketli tipografi haline getirdim. Değişikliğin hayatımızdaki yerine dikkat çekmek istedim. Hayatımızdaki değişiklikler her zaman çok güzel olamayabiliyor. Dağınıklık ve karmaşa oluşturabiliyor. Bunu ise kelimeleri birbiri ardına geçiştirerek yaptım. Ancak her dağınıklıktan sonra bir düzen olduğunu düşünüyorum. Çalışmamda ise bu hikâyeyi hareketli tipografiye döktüm. Değişiklik kelimelerini gruplayarak yönlerinin farklılığından ilişki kurdum (Deniz, ÖM,29.12.2020).

Tasarımını üretme sürecinde farklı denemeler yapan öğrenciler sonuçlarından genellikle memnun kaldıklarını söylemişlerdir. Çalışmanın tasarım kısmının yanı sıra disiplinlerarası bağlantılar kurarak içerik oluşturan Şule görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

Hipnoz çalışması benim için çok değişti. Diğer çalışmalarımın daha da değişti. Benim için bir ilkti. Tasarım sürecinde bu çalışmayı yaptıktan sonra ya da yaparken daha farklı bir boyuttan baktım. Orada bizim alanımızla bağlantılı olmayan çok uzak bir olayı bağlantı kurarak yaptım. Görecelik kuramı, daha önce duymuştum. Fakat içeriği hakkında, çıkışıyla ilgili. Orada süreklilik deyince ben sadece arka planda yazıların sabit bir hızda düzenli olarak akışı ne aralıklı ne de bir anda hızlanan sadece sabit. Orada hızda süreklilik sağladım (Şule, ÖG, 08.12.2020).

Tasarımlarındaki ilkeleri sorgulayan öğrenciler bunları ancak deneyerek keşfedebildiklerini ifade etmişlerdir. Hareket kavramında ilkeyi anlatmak için hız ya da yön kavramlarıyla tasarımlar deneyerek sorgulama yapmışlardır. Bu sorgulamayı harekette hız kavramıyla arayan Fidan “Hem hareket vardı hız vardı. Hareketleri karmaşıktı hızları iki grubunda aynıydı. Ama bir tanesi görünüp kayboluyordu aslında. Görünüp kaybolmada bir hız. Ondan bir benzerlik yakalamaya çalıştım.” (Fidan, ÖG, 02.12.2020) diyerek hareketi kavramak için denemeler yaptığını ifade etmiştir. Aynı şekilde Yağız da “Süreklilik ilkesinde aslında yakınlığa bağlantılıydı çünkü birbirlerine uzaklaşıp yakınlaştıkları zaman aslında ikisini de kullanmış olduğumu fark ettim.” (Yağız, ÖG, 03.12.2020) diyerek denemeler yoluyla ilkelerin özelliklerini fark etmeye başladığı söylenebilir.

Şule çalışmalarında süreklilik ilkesiyle ilgili denemeler yaptığını “Çalışmalarımın genel olarak süreklilik/devamlılık ilkesini kullandım. Diğer ilkelere çok değinmemişim. Hipnoz yazısında olduğu gibi, süreklilik var. Yine yazılar harfler dönüyor, belli bir hızda belli bir aralıkta daha sonra çemberin dışında büyüyor.” (Şule, ÖG, 08.12.2020) şeklindeki ifadeleriyle açıklamıştır.

Şule yaptığı çalışmada süreklilik ilkesini kullanmış ve bunu bir kelimeyle bağdaştırarak deneme yapmıştır. Yaptığı çalışmanın alt metnini şu şekilde açıklamıştır:

Bu kelimeyi seçme sebebim ise değişen gelişen bu Dünya’ da bizler sanki hipnoz olmuşçasına tek bir şeyin peşine takılmamız ve bunun sonucunda meydana gelen hezeyanın altından kalkarken zorlanmamız. Bu durumda hipnozdan çıkıp uyanma eylem sonunda ağır bir baş ağrısı olarak bağ kurdum. İngilizce Hypnosis kelimelerini hipnoz çarkına benzeyecek şekilde yerleştirdim. Süreklilik İlkesini yazının hareketinde kullandım (Şule, ÖM, 29.12.2020).

Şule'nin yaptığı 5 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde dönen Hypnos yazısı görülmektedir (Bkz. Görsel 4.17). Kendi içine dönen Hypnos yazısı ile Gestalt'ın süreklilik ilkesini kullandığı söylenebilir.

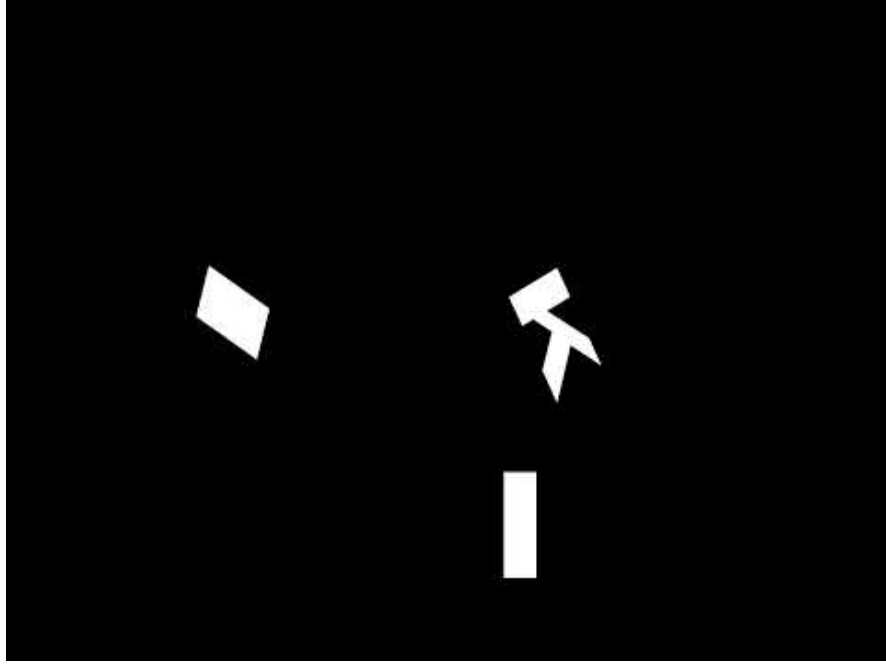


Görsel 4.17. Şule'nin "Hipnoz" çalışması.

Sinem çalışmasını yaparken gestaltmotion (<http://motiongestalt.com/>) sitesinde yer alan örnek çalışmalardan yola çıkarak denemeler yapmıştır. Bu denemeler aracılığı ile hareketli tipografide Gestalt ilkelerinin nasıl kullanabileceği üzerine sorgulamalar gerçekleştirmiştir. Sorgulamasını "Yine iki tane şekil olarak aynı olmayan sadece L aşağıda bir sağ bir sol yapıyordu ama aynı K ve L hareket olarak benziyorlardı birbirine ikisi de aynı yönü izleyerek ekrandan çıkıyordu. Yönde benzerliklerini sorguladım." (Sinem, ÖG, 02.12.2020) cümleleriyle açıklayan Sinem, yaptığı çalışmanın manifestosunu şu şekilde ifade etmiştir:

Bu çalışmamda hıza göre hareket benzerliğinden yola çıktım. Seçtiğim "K" ve "L" harfleri benim için çok değerli olan kişinin iki isminin baş harfini temsil etmektedir. "L" harfinin benzerliğinden kaynaklı olarak aynı şekilde hareket etmesi beklenirken "L" harflerinin ikisi de farklı hareketleri izlemektedir. Fakat diğer ikisinden farklı olan "K" harfi, diğer bir nesne "L" harfi ile aynı hareketi göstermektedir. Burada da harflerin benzerliklerinden dolayı gruplanması değil, harflerin hızlarından dolayı gruplanmasını aktarmak istedim (Sinem, ÖM, 29.12.2020).

Sinem'in yaptığı 10 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde hareket eden 1 tane K ve 2 tane L harfinin olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 4.18). Harflerin hareketini sorgularken Gestalt'ın benzerlik ilkesinden yararlandığı söylenebilir.



Görsel 4.18. Sinem'in "K ve L" çalışması.

Bu bulgulara göre, öğrenciler çalışmalarını yapmaya başlamadan önce araştırma yapmışlar ve buldukları örnek çalışmalarla deneme tasarımlar yapmışlardır. Deneme sonrasında tasarımlar ortaya çıkarmışlardır. Deneme tasarımlarından sonra öğrenciler sonrasında kendi özgün tasarımlarını ortaya çıkarmışlardır. Yapılan çalışmalar Gestalt ilkelerinin harekette nasıl sorgulandığı üzerinedir. Öğrencilerin sadece durağan bir tasarımda değil aynı zamanda hareket eden tasarımlarda da Gestalt ilkelerinin bulunabileceğini anladıkları görülmüştür.

4.3.1.2. Kavrama

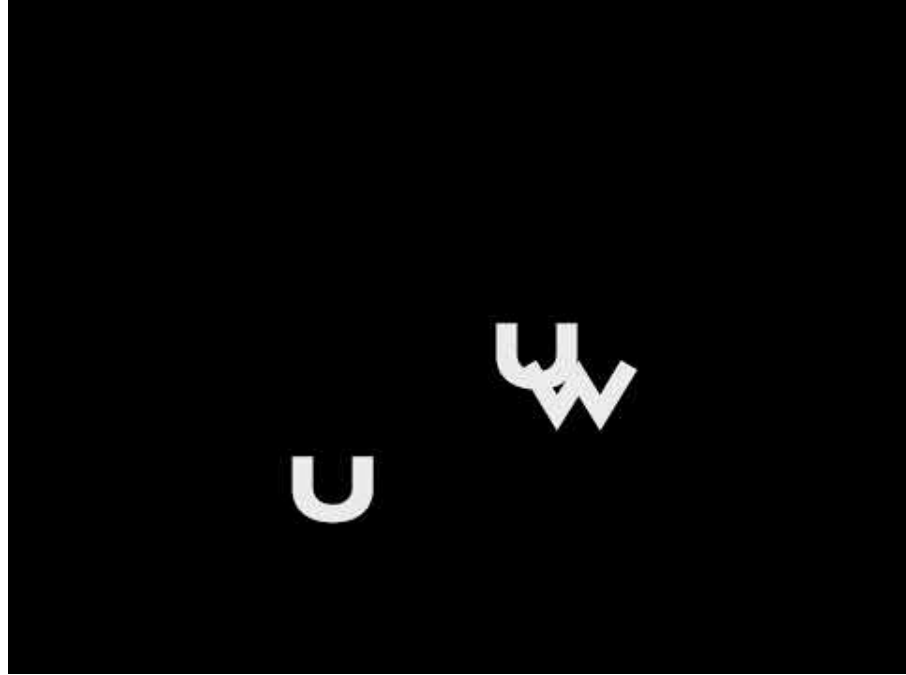
"Kavrama" kategorisine ilişkin bulgular, araştırmanın üçüncü sorusu olan "Hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendiriyorlar?" sorusu yöneltilerek uygulamanın canlı ders kayıtları, yarı-yapılandırılmış görüşmeler ve öğrenci manifestoları aracılığıyla elde edilmiştir.

Öğrencilerin tasarımlarında gestalt ilkelerini nasıl kavradıklarına ilişkin olarak kavrama kategorisi altında çözümlenmiş ve yorumlanmıştır.

“*Kavrama*” kategorisine dayalı olarak çalışmalarını ilk başta deneme yoluyla yapan Bade süreç içerisinde kavradığını şu cümleleri ile açıklamıştır:

Tam olarak şu noktada kavradım. İlk çalışmalarında belki tesadüftü ya da belki bilmeden yapmış olabilirim. Ama bu harfleri kullandığımız, tek tek harfleri kullandığımız çalışmalarımızda daha iyi kavradım ben harekette Gestalt'ı. O örnekleri uygulamaya çalıştığımız zaman birbir değil de mantığını anlamaya çalışarak uygulamaya çalıştım ve kendime göre bir yörünge düzenleyip After Effects programında onu izlemelerini sağlamaya çalıştım (Bade, ÖG,03.12.2020).

Bade'nin yaptığı 12 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde hareket eden 1 tane W ve 2 tane U harfinin olduğu görülmektedir. Harflerin hareketini sorgularken Gestalt'ın benzerlik ilkesinden yararlanarak yön ve hız benzerliği oluşturmaya çalıştığı söylenebilir (Bkz. Görsel 4.19).

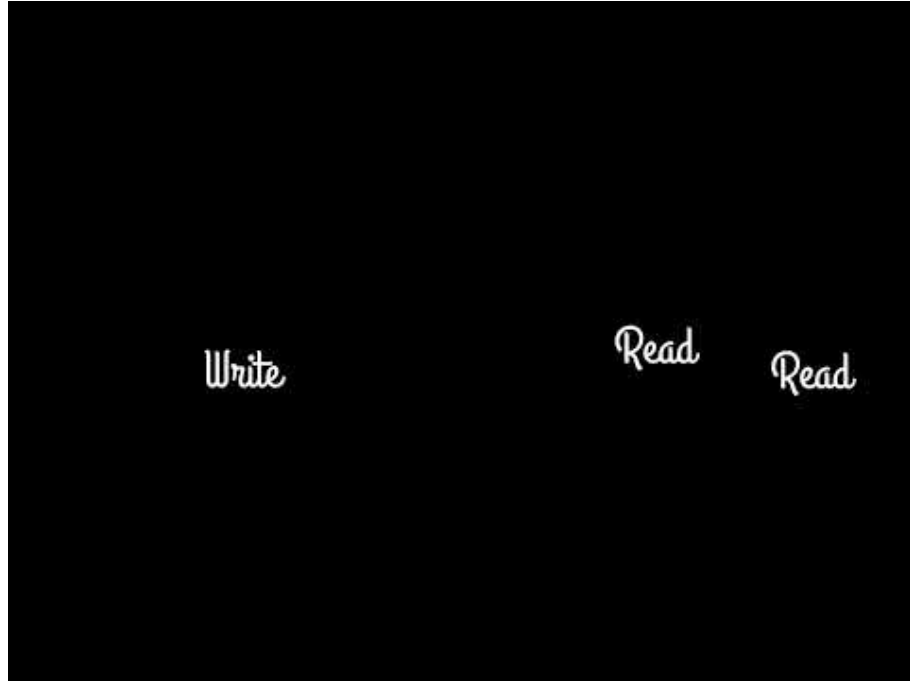


Görsel 4.19. Bade'nin “U ve W” çalışması.

Bade de Sinem gibi çalışmasını yaparken gestaltnotion (<http://motiongestalt.com/>) sitesinde yer alan örnek çalışmalardan yola çıkarak denemeler yapmıştır. Bu denemeler Bade'nin harekette Gestalt ilkelerini kavramasına yardımcı olmuştur. Bade yaptığı çalışma ile ilgili manifestosunda şu cümleleri yazmıştır:

Çalışmamda harekette benzerlik ilkesi ile iki u ve bir w kullanarak form benzerliği değil, yön ve hız benzerliği oluşturmaya çalıştım. Harflerin en yakın olduğu esnada bu canlandırmayı durdursak belki de izleyici burada form benzerliği algısı ile yaklaşarak u harflerini gruplayacaktı. Fakat hareketlendirdiğimizde izleyici gözüyle u ve w harflerini takip ederek aslında grup hâlinde hareket eden harflerin bu iki harf olduğunu fark ediyor (Bade, ÖM, 29.12.2020).

Çağan'ın yaptığı 20 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde hareket eden Write ve Read kelimelerinin olduğu görülmektedir. Çağan kelimelerin hareketini sorgularken Gestalt'ın benzerlik ilkesinden yararlanarak hareket benzerliği oluşturmaya çalıştığı söylenebilir (Bkz. Görsel 4.20).



Görsel 4.20. Çağan'ın "Write Read" çalışması.

Çağan, hareketli tipografi tasarımında Gestalt algısal gruplama ilkelerini kavradığı görüşünü "Yaptıkça, videoyu oluşturdukça anlamlandırmaya çalıştım kendi içimde konuyla bütünlüğünü." (Çağan, ÖG, 03.12.2020) diyerek anlamlı çalışmalar oluşturmaya başladığını söylemiştir.

Çağan "Write Read" çalışmasını şu cümleleriyle açıklamıştır:

Çalışmada Gestalt'ın yöne göre hareket benzerliğini sorguladım. Gestalt ilkelerin sadece benzerlik veya yakınlıkta değil bunun hareketteki anlayışını anlamaya ve kavramaya çalıştım. Bu tasarımı yaparken seçtiğim kelimeler benim hayatım mottomu belirleyen kelimelerdir. Okumak ve yazmak bizim hayatımızı sürdürmek için sürekli etkileşimde

bulunmamız gerek eylemler olduğu için çalışmanın merkezi olarak bu iki kelimeyi belirledim. Dört kelimenin ortak bir yönü vardır (Çağan, ÖM, 29.12.2020).

Öğrencilerin ilkeleri kavramaları onların daha rahat bir şekilde kendilerini ifade etmelerini ve çalışmalarını yapmalarını sağlamıştır. Araştırmacı kavrama konusuyla ilgili olarak araştırmacı günlüğünde şunları ifade etmiştir:

“Öğrenciler araştırmanın başlangıcında ne yapacaklarını kavrayamamıştı. Süreç sonuna kadar yapılan çalışmalar, istenen araştırmalar neticesinde Gestalt hakkında bilgileri artmış ve yapmak istediklerini kolayca anlatabildiklerini fark etmişlerdir. Gestalt ilkelerini kavrama konusunda çeşitli tasarım çalışmaları sonucunda ulaşımlardır. Bu aşamada yaptırılan üç boyutlu hareketli tipografi tasarımları onların görsel düşüncelerini farklılaştırdığı gözlemlenmiştir.” (Araştırmacı, AG, 01.12.2020)

Yağız yaptığı bir çalışmada kendi deneyimlerinden yola çıkarak yaptığı için daha rahat bir süreç geçirdiğini söylemiştir. Bu süreçte Yağız düşünceleri şöyle ifade etmiştir:

Çalışmalarında kendimden yola çıktım. Bildiğim bir atasözünü kullandım. Sevdiğim şarkıcıyı kullandım. Mesela oradaki gaga kelimesinde oradaki ga'yı sürekli hareket ettirmiştim. Sizde hatırlıyorsunuzdur. Orada çok eğlenceliydi benim için. Çünkü kendi fikirlerimi yazdım. Hareketi sağlarken zorluk çekmedim. Kelime buna çok izin veriyordu. O yüzden o süreç aslında kolay oldu yani kendimle alakalı şeyleri yaparken daha da kolay bir durumda oldum (Yağız, ÖG, 03.12.2020).

Yağız'ın çalışması konuyu kavraması açısından önemlidir. Çünkü bu çalışma hareketli tipografide Gestalt ilkesinin kullanımını en iyi yansıtan çalışmalardan biridir. Yağız bu çalışmasını manifestosunda şu cümleleriyle betimlemiştir:

Bu hareketli tasarımda bir popüler kültür figürü olan Lady Gaga'yı ele aldım. Kendisi isminin ortaya çıkışını, "Queen grubunun "Radio Ga Ga" şarkısını dinlerken, Lady Gaga ismini beğendiğime karar verdim." sözleriyle açıklıyor. Lady Gaga, kariyerinde kendini iki yönlü olarak tanımlayan ve bu yönleri doğrultusunda ürünler ortaya koyan bir sanatçıdır. Bu iki yönü aslında marjinal ve yer yer görece "normal" olabilen stilini tanımlamak için kullanır. Örneğin bir caz müziği dönemi olan "Cheek to Cheek" albümünde kendisini daha çok "Lady" imajıyla yansıtırken, elektronik dans müziği alt yapılı diğer tüm çalışmalarında "Gaga" yönünün, uçarı ve anlamlandırmakta güçlük çekilen tarafını yansıtır. Bir sanatçı kişiliği ele aldığım bu çalışmada ise sürekli hareket eden kümeleri kullandım. Kümeler "Lady" ve "Ga-Ga" olarak farklı yönlerde hareket etmektedir. Göz yer yer "Lady" kelimesini, yer yer "Ga-Ga" hecelerini odak noktasına alsa da birbirinden bağımsız hareketli kümeler ortak noktada buluştuklarında sanatçının adını tamamen okumamızı sağlıyorlar. Hem "benzerlik" hem de "yakınlık" ilkelerini tamamen hareket odaklı ele aldığım çalışmada "süreklilik" ilkesini de görebiliyoruz (Yağız, ÖM, 29.12.2020).

Yağız'ın yaptığı 16 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde hareket eden Ga, Ga, Lady kelimelerinin olduğu görülmektedir. Yağız çalışmasında kelimelerin hareketini sorgularken Gestalt'ın benzerlik ve yakınlık ilkesinden yararlandığı söylenebilir (Bkz. Görsel 4.21).



Görsel 4.21. Yağız'ın "Lady Gaga" çalışması.

Bu kategoride yer alan bulgulara göre, öğrenciler Gestalt ilkelerini hareketli tipografi tasarımında kullanırken nasıl kavradıklarına ilişkin görüşler ortaya çıkmaktadır. Bu görüşler değerlendirildiğinde öğrencilerin bir kelimeye hareket vermekten ziyade harfler yardımıyla sorgulama yapmaları ilkeleri daha iyi anlamalarını sağlamalarına yardımcı olduğu söylenebilir. Aynı zamanda deneyimler yoluyla ortaya çıkan tasarımların daha etkili ve anlamlı olması sağlamıştır.

4.3.1.3. Kullanma

"Kullanma" alt temasına ilişkin bulgular, araştırmanın üçüncü sorusu olan "Hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendiriyorlar?" sorusu yöneltilerek uygulamanın canlı ders kayıtları, yarı-yapılandırılmış görüşmeler ve öğrenci manifestoları aracılığıyla elde edilmiştir. Öğrencilerin tasarımlarında Gestalt ilkelerini nasıl kullandıklarına ilişkin olarak kullanma

alt temasına yönelik bulgular ‘disiplinlerarası kullanma’ kodu altında da incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Gestalt algısal gruplama ilkelerini kavrayıp kullanmaya başlayan öğrenciler çeşitli ilkeleri kullanarak hareketli tasarımlar yapmıştır. En çok kullanılan ilkeler aşağıdaki tabloda verilmiştir. Aşağıdaki tablo incelendiğinde harekette süreklilik ilkesini kullanan 8 öğrenci, “harekette benzerlik” ilkesini kullanan 7 öğrenci, “harekette yakınlık” ilkesini kullanan 6 öğrenci, “harekette tamamlama” ilkesini kullanan 5 öğrenci, “harekette ortak kader” ilkesini kullanan 3 öğrenci, “harekette şekil zemin” ilkesini kullanan 1 öğrenci ve “harekette basitlik” ilkesini kullanan 1 öğrenci bulunmaktadır (Bkz. Tablo 4.2).

Tablo 4.2. Öğrencilerin Hareketli tipografi tasarım çalışmalarında kullandıkları ilkeler.

	Harekette Süreklilik İlkesi	Harekette Benzerlik İlkesi	Harekette Yakınlık İlkesi	Harekette Tamamla ma İlkesi	Harekette Şekil Zemin İlkesi	Harekette Basitlik İlkesi	Harekette Ortak Kader İlkesi
Bade	x	x	x	x			x
Çağan	x	x	x			x	x
Deniz	x		x	x			x
Fidan	x	x	x	x			
Gülşen	x	x	x	x			
Şule	x	x			x		
Sinem	x	x					
Yağız	x	x	x	x		x	

Harekette Gestalt ilkelerini kullanmaya başlayan Bade “Göz daha çok neyi algılıyor. Daha çok hangi tarafı hangi harekete odaklanıyor gibi soruları cevaplamama neden oldu.” (Bade, ÖYG,03.12.2020) sorularına cevaplar aradığını söylemiştir. Harekette Gestalt ilkelerini kullanan öğrencilerin yorumlarının bazılarını aşağıda yer verilmektedir:

Gestalt ilkelerini hareketli tipografi çalışmasında kullanan Deniz yaptığı çalışmalarından örnek olarak kısaca şöyle özetlemiştir:

Bir top yapmıştım zıplayan bir top onda benzerlik ilkesini kullandım. Ardından hıza yakınlık ilkesi vardı onda da farklı bir diğer ikisinin hızları farklı diğeri ondan farklı bir şekilde hareket ediyor bağımsız bir şekilde. Bunları kullandım bir tane zebra vardı zebra da şekil zemini kullandım. Siyah ve beyaz renkler sürekli yer değiştiriyordu ama zebra yazısı yine okunabiliyordu bunları kullandım. Benzerlik ilkesini yön tarafından benzerlik kullandım (Gülşen, ÖG, 03.12.2020).

Gülşen'in yaptığı 17 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde zıplayan Ball kelimesinin olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 4.22). Gülşen çalışmasında hareketi sorgularken Gestalt'ın benzerlik ilkesinden yararlandığı söylenebilir.



Görsel 4.22. *Gülşen'in "Ball" çalışması.*

Gülşen "Ball" çalışmasında harekette benzerlik ilkesini kullanmıştır. Harekette benzerlik hız ve yön ile ölçülür. Gülşen'de çalışmasında bir topun şekilsel benzerliğini kullanarak onun hareketine de benzer şekilde hız ekleyerek çalışmasını yapmıştır. Bu çalışmanın manifestosunda ise şunları dile getirmiştir:

Yamuk, kararsız, eğri bögür harfler. Fakat hepsi bir dairenin içinde ve taşmamaya özen gösteriyor. En uzak mesafeden bile acemiliğin o mahzun kokusunu alabilirsiniz. Bir top en fazla ne yapabilir? Sanırım zıplamada oldukça iyidir, öyle değil mi? Peki o zaman, hadi onu zıplatalım. Bu çalışmamda Gestaltın tamamlama ve süreklilik ilkesini kullanarak bir kinetik tipografi örneği tasarladım (Gülşen, ÖM, 29.12.2020).

Hareketli tipografi tasarımı çalışmalarında öğrenciler genellikle her ilkeyi kullanarak çalışmalar yapmaya çalışmıştır. Fidan çalışmalarını yaparken kendine en yakın ilke olan süreklilik/devamlılık ilkesini kullandığını söylemiştir. Bununla ilgili olarak Fidan "Hareketi daha çok devamlılık ilkesinde yakaladığımı düşünüyorum." (Fidan, ÖG, 02.12.2020) sözleriyle ifade etmiştir. "Shake" çalışmasında Gestalt ilkesini nasıl kullandığı ile ilgili olarak; "Sallamak yazısını üç boyutlu hale getirerek, dalgalanma

hareketi verdim. Kelime anlamını hareket yolu işledim. Böylelikle de Gestalt’ın süreklilik ilkesine uygulamış da oldum.” (Fidan, ÖM, 29.12.2020) demiştir.

Fidan’ın yaptığı 2 saniyelik video çalışmasında beyaz zemin üzerinde hareket eden siyah Shake kelimesinin olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 4.23). Fidan çalışmasında hareketi sorgularken Gestalt’ın devamlılık ilkesinden yararlandığı söylenebilir.



Görsel 4.23. Fidan’ın “Shake” çalışması.

Çağan “Thoughts” adlı çalışmasında hareketi kullanırken süreklilik ilkesinden yararlandığını söylemiştir. Düşüncelerinin de bir döngü gibi devamlı olarak hareket ettiğini, burada süreklilik kazandığını şu cümleleriyle ifade etmiştir:

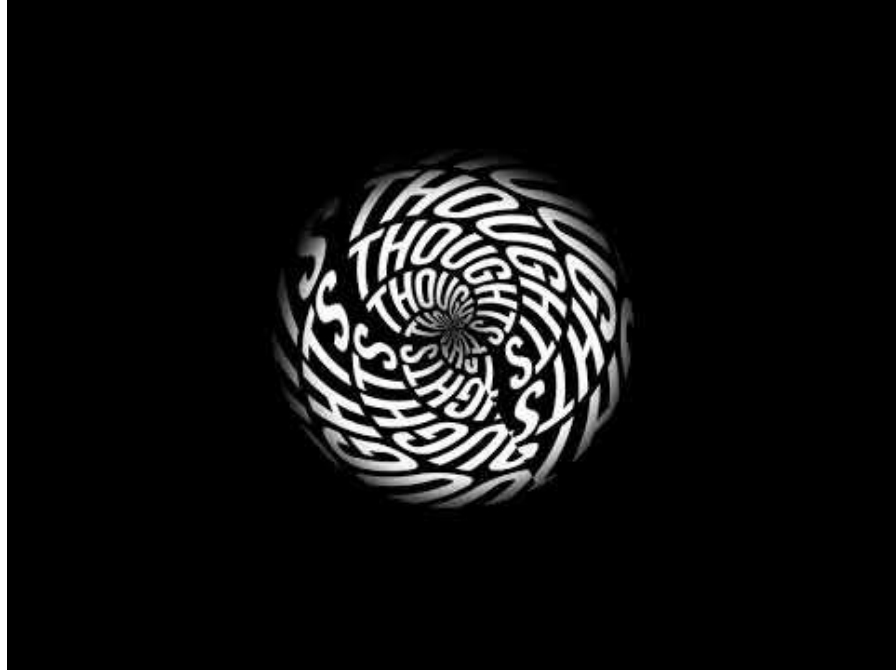
Kelimeler çalışmasında, O çalışmada hareket olarak hızlı bir hareket var aslında. Kelimeler aslında nasıl deyip konuştuğumuz kelimeleri düşündüğümüz kelimelerle arasında fark var. Yani dil gücümüz beyin gücümüze yetişemiyor hiçbir şekilde. Burada o yüzden bir tık hızlı yaptım bu çalışmayı. İmitasyonda süreklilik ilkesini kullanmıştım. Bir döngüde sürekli yatay sekiz sonsuz işaretinde bir döngüsü var. Yönde bir süreklilik var bu çalışmamda. Hep aynı yönde birbirini tekrar ettiği için (Çağan, ÖG, 03.12.2020).

Çağan hareketli tipografi çalışmasını yorumlarken manifestosunda şu şekilde yazmıştır:

Tüm insanların aklında belli ve kesin olarak yapmak istediği davranışlar vardır. Her gün, her saat, her dakika farklı şeyler düşünüyoruz. Bunu yaparsam popüler olurum. Bu benim

hayatımı kurtarır gibi birçok fikir geçiyor aklımızdan. Peki hangilerini gerçekleştirebiliyoruz? Bu düşüncelerini gerçekleştiren ve dünyaya adını yazabilen insanlardan mıyız? Yoksa sadece düşünüyor muyuz? Hayatım boyunca ben de çok şey düşündüm. Fakat kendimde bunları yapabilecek cesareti asla bulamadım. İnsanlar düşünen varlıklardır. Fakat sadece düşünmek asla kendi başına yetmez. Bu çalışmamda bir karadelik gibi bizi içine çeken düşünceleri anlatmaya çalıştım. Eğer harekete geçmezsek tamamen bizi yutabileceğini hissettirmeye çalıştım. Bu çalışmamda süreklilik ilkesini kullandım (Çağan, ÖM, 29.12.2020).

Çağan'ın yaptığı 27 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde dönerek hareket eden beyaz Thoughts kelimesinin olduğu görülmektedir. Çağan çalışmasında hareketi sorgularken Gestalt'ın süreklilik ilkesinden yararlanarak çalışmasına hareket verdiği söylenebilir (Bkz. Görsel 4.24).



Görsel 4.24. Çağan'ın "Thoughts" çalışması.

Deniz ise yaptığı çalışmalarda kullandığı ilkeleri genel olarak şöyle özetlemiştir:

İki tane süreklilik kullanmışım. Aslında bu çalışmamda hem süreklilik hem de yakınlık var. Burada tamamlama var Süreklilik bana göre kolay değil. Yapımı kolay olduğu için bir nevi aslında bunu tercih ettim. Tamamlama da aynı şekilde mesela. Tamamlandığı için bir şekilde daha kolay geldiği için onları tercih ettim. Benzerlik, yakınlık olsun biraz sıkıntılı geliyordu açıkçası benim için. O yüzden biraz zordu bulmak için Yönde tamamlama yaptım. Şöyle yüzüklerin efendisi yazmıştım. Türkçe bir şekilde. Yüzük şeklindeydi oval bir şekilde

dönüyordu. Hafif bir kısmı tam boşlukta idi onu zaten gözümüz tamamlıyordu onu böyle bir şey yaptım (Deniz, ÖG, 03.12.2020).

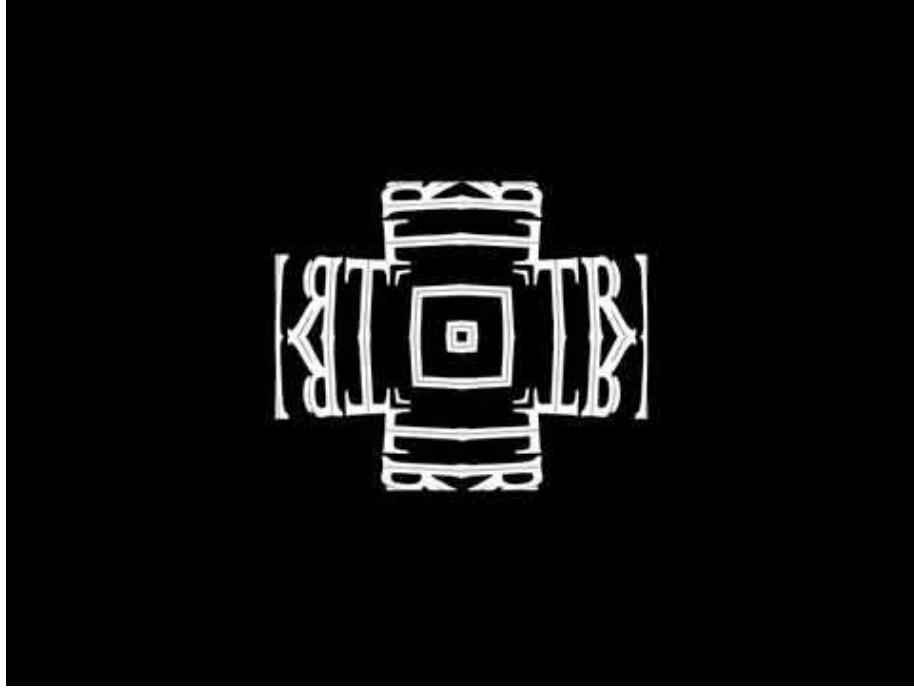
Deniz'in yaptığı 14 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde dönerek hareket eden beyaz renkte yüzüklerin efendisi yazısının olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 4.25). Çağan çalışmasında hareketi sorgularken Gestalt'ın süreklilik ilkesinden yararlanarak çalışmasına hareket verdiği söylenebilir.



Görsel 4.25. Deniz'in "Yüzüklerin Efendisi" çalışması.

Deniz çalışmalarında tamamlama ve süreklilik ilkesinin kolay olmadığına değinmiştir. Tamamlama ilkesi ile yapılan hareketli tasarımların daha kolay olduğunu söylemiştir. Harekette benzerlik ve yakınlık ilkelerini kullanmak kendisi için sıkıntılı olduğunu bu yüzden genelde tamamlama ilkesi ile hareketleri verdiğini belirtmiştir. Aşağıdaki çalışmasında Deniz yüzük şeklinde tasarımını yapmıştır. Çalışmasının manifestosunda Deniz "Burada kullandığım kelimeler Yüzüklerin Efendisi oldu. En sevdiğim kitaplardan birisi olduğu için bu kelimeleri seçmek istedim ve bunları yüzük şekline uyarladım. Her ne kadar bir kısmı boş kalsa da gözümüzle onun yüzük olduğunu anlayabiliriz. Yani gözümüz bunu tamamlar." (Deniz, ÖM, 29.12.2020) şeklinde yazmıştır.

Yağız'ın yaptığı 14 saniyelik video çalışmasında siyah zemin üzerinde ie dođru donerek hareket eden beyaz renkte trip yazısının olduđu gorlmektedir (Bkz. Gorsel 4.26). Yağız alışmasında hareketi sorgularken Gestalt'ın sreklilik ve tamamlama ilkesinden yararlanarak alışmasına hareket verdiđi sylenebilir.



Gorsel 4.26. Yağız'ın “Trip” alışması.

Yağız alışmalarında genel olarak harekette sreklilik ilkesi, benzerlik ilkesi, yakınlık ilkesi, tamamlama ilkesi ve basitlik ilkesini kullanmıřtır. Bu ilkelerden sreklilik ve yakınlık ilkesini kullanırken nasıl anlam oluřturduđu řu cmleleri ile ifade etmiřtir:

Ben sreklilik ilkesini ve yakınlık ilkesini kullandım. Aklıma onlar geldi direk. Bunlarla mesela yakınlık ilkesinde genelde řoye kullandım atıyorum orada bir kelime belirttiysem ya da iki tane kelime grubu belirttiysem anlam yakınlıklarına gore ya da birbirlerine yaklařtıklarında anlam oluřturmalarına gore bir dzenleme yaptım (Yağız, OG, 03.12.2020).

Yağız “Trip” alışmasını yaparken ıkıř noktasının ne olduđu ile ilgili olarak manifestosunda řu řeklide yazmıřtır:

“Yolculuk” anlamına gelen “Trip” kelimesini kullandıđım bu alışmanın ıkıř kaynađı, izlediđim bir belgesel oldu. Belgeselin adı “Have a Good Trip: Adventures in Psychedelics”. Konusu ise halsinojen maddelerin insanın algısı zerinde yarattıđı etkiler. Bu noktada “trip” kelimesinin anlamı normal bir “yolculuktan” ziyade, insanın istem dıřı řekilde yařadıđı algı deđiřiklikleri. Halk arasında “trip” olarak adlandırılan bu gorsel halsinasyonlar ve

yanılsamalar birbirinden farklıdır ve kişiyi gerçeklikten uzaklaştırır. Tüm bu bilgiler ve belgeselde gördüğüm görseller, bu kelimeyi bir “mandala” görünümünde yansıtmamı sağlayan etkenler oldu. Mandalalar kendi içinde bulunan düzenli ve simetrik detaylarıyla, psikedelik deneyim sırasında çeşitli yanılsamalar sunabiliyor. Bu sebeple hareket ve kavram ilişkisi, trip kelimesinin sürekli olarak farklı şekiller ortaya koyması yönünde gelişti. İlk bakışta sürekli hareket eden bu kütle aslında trip kelimesinde bulunan harflerin sürekli olarak merkez noktadan kendini göstermesiyle oluşuyor. Birbirine paralel noktalarda bulunan kelime harfleri merkez noktada çeşitli görseller yaratırken uç noktalarda ise kelimenin kendisini gösteriyor. Bu bağlamda “süreklilik” ilkesi beraberinde “tamamlama” ilkesini de getiriyor (Yağız, ÖM, 29.12.2020).

Bu alt temada yer alan bulgulara göre, öğrencilerin kullandığı ilkeler literatürde en çok kullanılan ilkelerle aynı olmuştur. Öğrencilerin harekette bu ilkeyi nasıl kullanabileceklerini sorguladıkları ve deneyimledikleri bu araştırma, Gestalt ilkelerinin sadece durağan tasarımlarda değil aynı zamanda hareketli tasarımlarda da görülebileceği söylenebilir. Bu bulgular kapsamında öğrenciler çalışmalarını zaman içerisinde anlamlı bir şekilde geliştirdikleri görülmüştür.

4.3.1.3.1. Disiplinlerarası kullanabilme

“Kullanma” alt temasına dayalı “Disiplinlerarası Kullanma” bağlamında araştırmanın üçüncü sorusu olan “Hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal grupta ilkelereyle nasıl ilişkilendiriyorlar?” sorusu aracılığıyla Bade, Gestalt Kuramı ilkelerinin disiplinlerarası kullanımına yönelik olarak şunları söylemiştir:

Türk Sanatı vizesinde incelediğim mimari yapılarda Gestalt’ı çok kullandım. Bana ait görüşlerdi. Kendi gördüğüm şeyleri yazdım. Bu açıdan baya işime yaradı. Evet yani uzun bir araştırma yazısı yazmamız bekleniyordu. Burada tabii çok fazla araştırma yapıp alıntıda bulunuyoruz ama kendi düşüncelerimiz kendi gözlemlerimiz de istenmişti bizden. Bende orada gördüğüm şeyleri yazdım. Gestalt’ı uygun süreklilik ilkesine uygun mesela bir caminin minaresinde sarmal yapı görünüyordu devamlılık olarak orada kullandım. Aynı şekilde bazı camilerde tam olarak simetrik bir arayışa gidilmişti. Bunları kullandım yine. Altını doldurarak konuştum. Bunlara bildiğim şeyleri de kattım içine ama genelde böyle incelemelerim arasında şey de vardı ikonografik yönlerini inceledim ama içine yine Gestalt ile ilgili bildiğim bilgileri de kattım. Hepsini değil yani gerekli olanları. Bizim teorik derslerimizde hocalarımız bizden animasyon istiyorlar yani bu daha kolay siteler oluyor ya online siteler orada animasyonlar oluşturmamızı istiyorlar. Ben hangi dersti. Sınıf yönetimi. Sınıf yönetimi dersi için oluşturduğum animasyonda da biraz bu ilkelerden yararlandım (Bade, ÖG,03.12.2020).

Gestalt Kuramı ilkelerinin diđer derslerde kullanımına ilişkin olarak Sinem Őunları sylemiŐtir:

Farklı derslerimde de kullanabiliyorum. Mesela bir dersimizde animasyon tarzı bir Őey yapacaktık. Animator gibi basit internet tabanlı programlardan da yapabilirsiniz dendi. Ben biraz uđraŐarak After Effects 'den de uđraŐarak ıkarabildim. Farklı derslerde de ok yardımcı oluyor programlar baŐlangıta hi bilmezken Őu an geldiđim durum daha iyi yani (Sinem, G, 02.12.2020).

retimde alt temasında yer alan bulgulara gre, đrencilerin farklı derslerde Gestalt Kuramı ilkelerinden yararlandığı grlmektedir.

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde bulguların yorumlanması ile oluşturulan sonuçlar, alanyazında yapılmış çalışmalar çerçevesinde tartışma ve araştırma sonuçlarına dayalı olarak öneriler alt başlıkları yer almaktadır.

5.1. Sonuç

Araştırmanın sonuç kısmında sunulan veriler, bulgulardaki sıralama göz önüne alınarak düzenlenmiştir.

5.1.1. Öğrencilerin uzaktan öğretim yöntemiyle yapılan ders süreci görüşlerine ilişkin sonuçlar

Öğrencilerin Gestalt (Algı) Kuramı fenomenine ilişkin olarak uzaktan öğretim ile yapılan ders süreci deneyimlerini içeren bu tema, araştırmanın ilk sorusu olan “*Öğrenciler uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendiriyor?*” kapsamında oluşan verilerin analizinden ortaya çıkmıştır. Bu bölümde “Kıyaslama” ana temasına ilişkin verilerin sonuçlarına yer verilmiştir. Bu sonuçlar ana temanın iki alt teması olan öğrencilerin örgün eğitime ilişkin deneyimleri ve öğrencilerin uzaktan eğitime ilişkin deneyimleri olarak ele alınmıştır.

Öğrencilerin örgün eğitime ilişkin deneyimleri: Bu araştırmanın temelinde öğrencilerin ders sürecini nasıl deneyimlediklerine ilişkin algılarının neler olduğu belirlenmek istenmiştir. Bu amaç doğrultusunda yöneltilen sorular bağlamında bulgular incelenmiş olup algılarının ne olduğu önem kazanmıştır. Örgün eğitiminde atölye ortamının, öğretmen ve öğrenci arasında gerçekleşen anında dönüt alabilmenin ve etkileşimli ortamın önemli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- Öğrenciler uzaktan eğitim süreci algılarına ilişkin deneyimleri örgün eğitimle kıyaslayarak açıklamışlardır. Bu süreçte kıyaslanan ve eksikliği en çok hissedilen atölye ortamı olmuştur. Yüz yüze eğitimde atölye ortamının olması, öğrencilerin birbirlerinin çalışmalarını görüp, yorum yapabilmesi ve daha çok etkileşime girebilmesi açısından önem kazandığı belirlenmiştir. Uygulamalı derslerde atölye ortamı zamanın en çok geçirildiği alan olarak tanımlanmıştır. Öğrenciler uygulamalı dersleri sınıf ortamında işlenmek istediklerini belirtilmişlerdir.

- Ders sürecine ilişkin diğer bir kıyaslama anında dönüt alma konusunda olmuştur. Örgün eğitimde öğreticiye erişimin daha kolay olduğu ve dönüt alabilmenin daha ulaşılabilir olduğu düşünülmektedir.
- Öğrenciler örgün eğitimde daha sosyal olabildiklerini, etkileşim ve iletişimde daha rahat olduklarına değinmişlerdir.

Öğrencilerin uzaktan eğitime ilişkin deneyimleri: Öğrencilerin uzaktan eğitim sürecini nasıl deneyimledikleri ve algılarının neler olduğu bu araştırma için önemlidir. Öğrenciler tartışmalar ve yorumlamalarla uzaktan eğitimin zorluğu ve kolaylığını deneyimleriyle anlamlandırmaya çalıştıkları görülmüştür. Uzaktan eğitiminin zor olduğunu düşünen öğrencilerin deneyimlerinden şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- Uzaktan eğitim ile yapılan ilk ders sürecini kavrayamamaları öğrencilerin anlamlandırmasında sıkıntıya sebep olmuştur. Uzaktan eğitim ile ilk kez karşılaşan öğrenciler için süreci takip etmek zor olmuştur. Öğrenciler uzaktan eğitimin örgün eğitime kıyasla daha sınırlayıcı olduğu düşünmüşlerdir.
- Uzaktan eğitim sürecinde ortamından faydalanamamaları öğrencilerin uygulamalarını yaparken zorlanmasına, birbiriyle sosyal etkileşimde bulunamamalarından ötürü öğrenciler olumsuz etkilenmişlerdir. Dersin uygulamalı olmasında ötürü sürecin en gerekli mekanı olan atölye ortamı olduğu vurgulanmıştır. Bu sonuçlar uygulamalı derslerde atölye eksikliğinin yaşanmasının uzaktan eğitimde etkileşimin azalmasına neden olabileceğini düşündürmektedir.
- Uzaktan eğitimle ilgili ders sürecinde öğrenciler anında dönüt alamama konusunda eksik kaldığını ifade etmiştir. Dönütün sadece eğitimci ile değil öğrencilerin arkadaşlarıyla olan iletişimlerinde de eksik kaldığı görülmüştür.
- Uzaktan eğitim sürecinde en önemli konulardan biri iletişimdir. Çünkü iletişim sayesinde bilgi aktarımı daha anlaşılır ve kolay hale gelmektedir. Bu sürece yönelik öğrencilerden bir kısmı iletişim sıkıntısı yaşadığını belirtmiştir. Öğrencilerin çekimser yaklaşımı iletişimin eksik olduğu şeklinde yorumlamışlardır. Ders sürecinde daha az katılıma sebep olan bu durum iletişim konusundaki eksiklik olarak karşımıza çıkabilir.

Uzaktan eğitimde iletişim kolaylığı, karşılıklı dönüt alabilmek, akran yardımlaşması içerisinde olmak, sınıf içinde rahat değerlendirmeler yapabilmek ile ilişkilendirilmiştir. Öğrencilerin bu süreçteki deneyimleri;

- Grafik Anasanat dersinin öğrenciler için daha rahat geçtiğinin, derste kullanılan sunumların ve değerlendirmelerin yapılmasının dersin diğer derslere kıyasla daha verimli geçmesini sağladığı,
- Bilgisayar temelli bir ders olması, kendi bilgisayarlarını kullanarak çalışma yapmaları sebebiyle uygulama açısından öğrencilerin daha rahat bir süreç geçirmesini sağladığı,
- Uzaktan eğitimde evde kolaylıkla derse erişimin olması, ders anlatıcısı ile iletişimin daha kolay kurabilmesi açısından sürecin rahat ve anlaşılır geçmesini sağladığı şeklinde sonuçlanmıştır.

5.1.2. Gestalt Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimlerine ilişkin sonuçlar

Öğrencilerin Gestalt (Algı) Kuramı fenomenine ilişkin olarak uzaktan öğretim ile yapılan hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimlerini içeren bu tema, araştırmanın ikinci sorusu olan “*Uzaktan öğretim ile yapılan Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri nelerdir?*” kapsamında oluşan verilerin analizinden ortaya çıkmıştır. Bu bölümde “Tasarlama” ana temasına ilişkin verilerin sonuçlarına yer verilmiştir. Bu sonuçlar ana temanın üç alt teması olan öğrencilerin fikir üretme sürecine ilişkin deneyimleri, öğrencilerin algıda farklılıklarına ilişkin deneyimleri ve öğrencilerin tasarım programı kullanabilme deneyimleri olarak ele alınmıştır.

Öğrencilerin fikir üretme sürecine ilişkin deneyimleri: Araştırmacı öğrencilerin fikir üretme süreçlerinde Gestalt kuramı nedir? Gestalt algı kuramı nedir? Gestalt algı kuramı ilkeleri nelerdir? gibi sorular üzerinden sorgulayarak düşünmelerini sağlamıştır. Daha sonra araştırmacı tarafından hazırlanmış olan sunumda Gestalt algı kuramı ilkelerine göre yapılmış tasarım örnekleri incelenmiştir. Çeşitli tasarım alanlarında kullanımı sorgulanmıştır. Tasarımda kullanılacak ilkeler hakkında değerlendirme yapıp öğrencilerin günlük hayatlarında çevrelerinde gördükleri tasarımlar tartışılmıştır. Öğrencilerin fikir üretme aşamasında; önce sorguladıkları daha sonra keşfettikleri ve en sonunda fikirlerini yazıya dökmeleriyle sonuçlanmıştır.

- Öğrenciler tasarlama sürecinde fikir üretirken kavramları nasıl kullanacakları konusunda endişeler yaşamıştır. Bu endişelerini kendi deneyimlerinden faydalanarak üretmeleri onların daha rahat tasarımlar ortaya koymasını sağlamıştır.

- Fikir üretme aşamasında öğrenciler tipografinin tanımını, kinetik ve hareketli tipografiyi sorgulamış, hareketli fontların alıcıda uyandırdığı duyguyu tartışılarak fikirler sunmalarıyla sonuçlanmıştır.
- Tasarlama sürecinde sorgulama yapan öğrencilerin, fikirlerini tasarıma geçirme sürecinde kendi deneyimlerinden yola çıkarak arayışa girmişler ve çevrelerinden etkilenmişlerdir. Öğrencilerin bazıları anlatılan konu olan Gestaltmotion örnekleri üzerinden kendi sanatsal çalışmalarını sorgulamış ve düzenlemiştir.
- Süreçte öğrenciler deneyimlerinden yola çıkarak çalışmalarını yapmışlardır. Fazla olan deneyimlerini sınırlandırmak çalışma konularını bulmaya yardımcı olmuştur.
- Tasarım sürecinde sorgulama yapan öğrenciler, daha çok çevrelerinden, günlük hayattan ve önceki hayatlarından kıyaslamalarla sürece dahil olmuşlardır. Sadece tasarlayacakları ürünleri değil aynı zamanda kendi içsel sorgulamalarını da gerçekleştirmişlerdir. Bu sürecin onlara katkısını ya da yapılan çalışmanın ileride yapacakları çalışmalara olan katkısını sorgulayan öğrenciler kendi içlerinde cevaplar bulmuşlardır. Bu süreçte bazen kısıtlandıklarını, zorlandıklarını ama bir şekilde sonuca gidebildiklerini fark ettikleri görülmüştür.
- Öğrenciler yapılan sorgulamalar sonucunda ilkeleri öğrenmenin farklı alanlarda nasıl kullanabileceğini keşfetmiştir.
- Tasarım sürecinde yeni programlarla tanışan öğrenciler bu süreçte tasarım programlarını keşfederek öğrenmeler gerçekleştirmişlerdir.
- Hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrenci deneyimleri çerçevesinde bazı öğrencilerin yazım dilinin geliştiği gözlenmiştir. Ayrıca manifesto yazabilmek için araştırma yapması gerektiğinin fark etmesiyle beraber bu süreçte sorgulamalar gerçekleştirilmiştir. Bilginin temellenmesiyle beraber tasarımı daha iyi ifade edebildikleri düşünülmektedir.
- Tasarım sürecinde sadece kendi düşüncelerini değil aynı zamanda tasarımın yapılaş sürecinin de yazıldığı görülmüştür. Sözlü ifadeler yerine yazılı ifadelerin kullanımının daha çok düşündürdüğü de öğrencilerin görüşleri arasındadır. Böylelikle uzun cümleler kurarak daha anlamlı tasarımlar ortaya koymalarıyla sonuçlanmıştır.

Öğrencilerin algıda farklılıklarına ilişkin deneyimleri: Araştırmacı öğrencilerin algılarını geliştirmesine yardımcı olacak çeşitli örnek çalışmalar göstermiştir. Bu çalışmalar Gestalt algı kuramı ilkelerine göre yapılmış farklı disiplinlerde yapılmış

tasarım örnekleridir. Bu örnekler incelenmiş, sorgulanmış ve tartışılmıştır. Buna göre aşağıdaki şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- Öğrencilerin algılarının değişmesinde kıyaslama yapabilmeyi, iyi bir tasarımın nasıl olabileceğini tartışmayı ve düşünmeyi öğrenmeleri,
- Tasarıma başlamadan önce onun alt metninin ne kadar sağlam olursa o kadar iyi olabileceği düşüncesi,
- Yaptıkları ve gördükleri tasarımları daha iyi yorumlamaları,
- Günlük yaşamda Gestalt ilkeleri ile yapılmış tasarımları fark etmeleriyle yeni bakış açıları kazanmaları ile sonuçlanmıştır.

Öğrencilerin tasarım programı kullanabilme deneyimleri: Araştırma sürecinde öğrenciler yeni tasarım programları deneyimlenmişlerdir. Öğrencilerin tasarım süreçlerinde kullandıkları programlara ilişkin yansıyan sonuçlar şöyledir:

- Tasarım programı kullanmanın sonucunda tasarımların daha etkili olduğu,
- Tasarlama sürecinde yeni tasarım programları kullanmak öğrencileri zorladığı ve kaygılandığı,
- Birden çok tasarım programını bir arada kullanmaya başladıkları,
- Araştırarak, öğrenerek ve akran yardımlaşması yaparak programları daha rahat öğrendikleri,
- Tasarım programları öğrenmelerinin sonucu olarak kendilerine olan güvenlerinin arttığı ve iyi tasarımlar ortaya koyabildikleri görülmüştür.

5.1.3. Öğrencilerin hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle ilişkilendirmelerine ilişkin sonuçlar

Öğrencilerin Gestalt (Algı) Kuramı fenomenine ilişkin olarak uzaktan öğretim ile yapılan hareketli tipografi tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrencilerin hareketli tipografi tasarımda Gestalt ilkelerini kullanarak tasarım yapma deneyimlerini içeren bu tema, araştırmanın üçüncü sorusu olan “*Hareketli tipografi tasarımını Gestalt algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendiriyorlar?*” kapsamında oluşan verilerin analizinden ortaya çıkmıştır.

Bu bölümde “Üretme” ana temasına ilişkin verilerin sonuçlarına yer verilmiştir. Bu sonuçlar: öğrencilerin Gestalt kuramı ilkelerini kullanarak deneme yanılma yoluyla tasarım oluşturma sürecine ilişkin deneyimleri, öğrencilerin Gestalt kuramı ilkelerini

kavrayarak hareketli tipografi tasarımlamalarına ilişkin deneyimleri ve öğrencilerin Gestalt kuramı ilkelerini kullanarak hareketli tipografi tasarımlarını yapmalarına ilişkin deneyimleri olarak ele alınmıştır.

Öğrencilerin Gestalt Kuramı İlkelerini Kullanarak Deneme Yanılma Yoluyla Tasarım Oluşturma Sürecine İlişkin Deneyimleri: Öğrenciler bu süreçte Gestalt kuramı ilkelerini kullanarak farklı tasarımlar ortaya koymuştur. Öğrencilerin üretme aşamasında deneme yanılma yoluyla ilkeleri öğrenme deneyimlerine ilişkin sonuçlar şöyledir:

- Öğrenciler tasarımlarını sadece tek ilke üzerinden sorgulamamış aynı zamanda diğer ilkeleri de hareketli tipografi tasarımında da kullanmayı denemişlerdir. İlkeleri sorgulayan öğrenciler bunları ancak deneyerek keşfedebildiklerini ifade etmişlerdir.
- Gestaltmotion (<http://motiongestalt.com/>) sitesinde yer alan örnek çalışmalardan yola çıkarak denemeler yapmışlardır. Bu denemeler aracılığı ile hareketli tipografide Gestalt ilkelerinin nasıl kullanabileceği üzerine sorgulamalar gerçekleştirmişlerdir. Hareket kavramında ilkeyi anlamak için öğrenciler hız ya da yön kavramlarıyla tasarımlar deneyerek süreci sorgulamışlardır.
- Öğrenciler çalışmalarını yapmaya başlamadan önce araştırma yapmışlar ve buldukları örnek çalışmalarla deneme tasarımlar ortaya çıkarmışlardır. Yapılan çalışmalar Gestalt ilkelerinin harekette nasıl sorgulandığı üzerinedir. Sadece durağan bir tasarımda değil aynı zamanda hareket eden tasarımlarda da Gestalt ilkelerini arayabileceklerini yaptıkları çalışmalar ile anlamaya başlamışlardır.

Öğrencilerin Gestalt Kuramı İlkelerini Kavrayarak Hareketli Tipografi Tasarımlamalarına İlişkin Deneyimleri: Bu süreçte öğrencilerin daha iyi kavramalarını sağlamak için form, uzay, hareket, anlam, zaman, renk gibi unsurların dijital tasarımlarda izleyiciyi etkilemesi için nasıl ele alınması gerektiği üzerine derste okumalar yapılmıştır. Yapılan okuma sonrasında her unsur tartışılıp, örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. Öğrencilerin Gestalt ilkelerini hareketli tipografi tasarımında kullanırken nasıl kavradıkları görüşüne ilişkin sonuçlar şöyledir:

- Öğrencilerin bir kelimeye hareket vermektense ziyade harfler yardımıyla sorgulama yapmaları ilkeleri daha iyi anlamalarını sağlamalarına yardımcı olduğu görülmüştür.
- Deneyimler yoluyla ortaya çıkan tasarımların daha etkili ve anlamlı olması, hareket yönünü ve hızını belirlemeye yardımcı olmaktadır.

Öğrencilerin Gestalt Kuramı İlkelerini Kullanarak Hareketli Tipografi Tasarımlarını Yapmalarına İlişkin Deneyimleri: Öğrencilerin bu süreçte yaptıkları 3

boyutlu hareketli tipografi tasarımları sunulmuştur. Yapılan çalışmalarla ilgili dönütler yapılmış ve sınıf içi tartışma ortamı sağlanmıştır. Öğrencilerin Gestalt kuramı ilkelerini kullanarak hareketli tipografi tasarımlarını yapma deneyimlerine ilişkin sonuçlar şöyledir:

- Öğrencilerin kullandığı ilkeler literatürde en çok kullanılan ilkelerle aynı olduğu görülmüştür. Bu ilkeler; benzerlik ilkesi, yakınlık ilkesi, tamamlama ilkesi, ortak kader ilkesi, şekil zemin ilkesi ve basitlik ilkesi olduğu görülmüştür.
- Öğrenciler Gestalt ilkelerinin sadece durağan tasarımlarda değil aynı zamanda hareketli tasarımlarda da kullanıldığını deneyimlemişlerdir.
- Öğrenciler tasarımlarının anlamlı bir şekilde geliştiğini gördükçe bakış açılarına ve kendilerine olan güvenlerinin arttığını gözlemlemiştir.
- Öğrencilerin farklı derslerde de bu ilkelerden yararlanmalarına katkı sağlamıştır.
- Öğrenciler harekette yakınlığın, harekette benzerliğin, harekette ortak kaderinin, harekette sürekliliğin ne olduğunu deneyimleyerek öğrenmişlerdir.
- Grafik Dersi kapsamında bu deneyimin öğrencilere yaşatılması, öğrencilerin bakış açılarının geliştirilmesi, günlük yaşamlarında gördükleri tasarımlarda bu ilkeleri fark etmeleri açısından önemli olduğu sonucuna varılmıştır.

5.2. Tartışma

Bu bölümde araştırma kapsamında ortaya çıkan verilerin sonuçları göz önüne alınarak kuramsal çerçevesinde tartışmalara yer verilmiştir. Araştırmanın kuramsal çerçevesine ilişkin bulgular genel olarak değerlendirildiğinde tarihsel süreç içerisinde birçok alan ile ilişkili olduğu ve karşılıklı etkilenmelerin olduğu görülmektedir.

Uzaktan eğitim kavramına genel olarak bakıldığında öğretmen ve öğrencinin birbirinden farklı yerlerde olması ile gerçekleşen eğitim olarak ifade edilmektedir (Akdemir, 2011). “Dünyada ilk uzaktan eğitim uygulaması yapıldıktan yaklaşık iki asır sonra Türkiye Cumhuriyeti kurulmuş ve uzaktan eğitim düşüncesi zaman içerisinde ülkemizde de gündeme gelmiştir” (Bozkurt, 2017). 1980 sonrası ülkemizde görülen bu uygulama Anadolu Üniversitesi’nin Açık ve Uzaktan Eğitim Sistemi, ülkemizde çağdaş anlamda uzaktan eğitim modeli ile yükseköğretim yapan ilk kurum olmasını sağlamıştır (2021).

Anadolu Üniversitesi 2020-2021 güz dönemi öğretim yönetimi planlamasına ilişkin Senato kararı gereği atölye/uygulama derslerinin uzaktan öğretim yöntemiyle yapılmasına karar vermiştir (2020). Gelişli’ye göre (2015) “Uzaktan öğretim, fiziksel

olarak öğrencilerin buldukları yerlerde olmasını gerektirmeksizin, teknolojinin imkânlarından yararlanılarak, öğrenci ve öğretmenlerin bir sanal dersane ortamında değişik şekillerde karşı karşıya getirildikleri, planlı bir öğretim şeklidir”.

Araştırmanın uzaktan öğretim ile yapılan bu ders sürecini ve içeriğinin değerlendirilmesine bakıldığında, “uzaktan eğitim” konusuna yönelik Türkiye’de 2020-2021 yılları arasında öğretmen adaylarına yapılan araştırmalar incelenmiş genel çerçevede “okul deneyimi” ve “öğretmenlik uygulaması” konusunda çalışmalar yapılmıştır. Bu araştırma da ise uygulamalı olan “Grafik Tasarım III” dersi kapsamında işlenen konu ve süreç ele alınmıştır. Bu bağlamda bu araştırma ile benzer olarak, pek çok araştırmacı (TEDMEM, 2020; Eti ve Karaduman, 2020; Karadağ ve Yücel, 2020; Yamamoto ve Altun, 2020; Akyürek, 2020) öğrencilerin uzaktan eğitimin faydası konusunda;

- İletişimi daha kolay sağlanabildikleri,
- Uygulamalı derslerde teorik bilgiyi almada kolaylık sağladığı,
- Öğrenciler arası etkileşimin motivasyonu artırdığı,
- Dersi tekrar dinleyebilmenin faydası olduğu,
- Uzaktan eğitime ilişkin olarak deneyim kazanmaları,
- Teknolojilere olan yatkınlıklarının olmasından dolayı öğreticilerin işini kolaylaştırması gibi olumlu fikirler öne sürmüştür.

Yine bu araştırma ile benzer olarak, pek çok araştırma (TEDMEM, 2020; Eti ve Karaduman, 2020; Karadağ ve Yücel, 2020; Yamamoto ve Altun, 2020; Akyürek, 2020) öğrencilerin uzaktan eğitimin zorluğu konusunda;

- Uzaktan eğitim ile yapılan ders sürecini kavrayamamaları öğrencilerin anlamlandırmasında sıkıntı yaşanması,
- İletişimde zorluk yaşamaları,
- Anında dönüt alamama sıkıntısı,
- Sosyal bir ortamlarının olmaması,
- Örgün eğitimle kıyasla verimsiz olarak değerlendirilmesi,
- Derslerde odaklanma problemi,
- İnternete erişim ve teknolojik sıkıntılar yaşanması öğrencileri olumsuz etkilediği konusunda bulgulara rastlamıştır.

Arařtırmalarda sunulan bu bulgularda da görüldüğü gibi öğrencilerin uzaktan eğitim sürecine ilişkin deneyimleri kısaca bu şekilde özetlenebilir. Uzaktan eğitim süreci kapsamında deneyimledikleri Gestalt ilkelerinin birçok araştırma alanını etkilediğini göstermektedir. Bu doğrultuda araştırma kapsamında, Gestalt kuramının tarihsel incelenmesi yapılmış, tasarım süreçlerinde bu kuramın nasıl kullanıldığı araştırılmış ve uygulamalı olarak öğrenci deneyimlerinin neler olduğu analiz edilmiştir. Bununla birlikte, Türkiye’de Gestalt ilkelerini hareketli tasarım alanında kullanan çalışma yer almadığı görülmüştür.

Sanatçılar ve tasarımcılar görsel iletişimi geliřtirmek için resimler, logolar, posterler ve dergi kapakları gibi iki boyutlu çalışmalarında uzun süredir gestalt görsel ilkelerini kullanmışlardır. Gestalt görsel algı ilkeleri ister iki boyutlu ister etkileşimli olsun, tüm görsel tasarımlarda yer alırken, Gestalt kuramını hareketli tipografi tasarımlarına uygulama açısından literatürde önemli boşluklar bulunmaktadır. Bu tez, bu boşluğu kısmen gidermek ve diğerk görsel arařtırmacılara gestalt literatürünü daha fazla detaylandırarak ilham vermek için hareketli tipografi tasarımı bağlamında önemli Gestalt görsel algı ilkelerini incelemiştir ve öğrenci deneyimlerine yer vermiştir.

Grafik Tasarım dersi kapsamında geçen bu araştırma sürecinde, Gestalt görsel algı ilkelerini kullanarak hareketli tipografi tasarlama deneyimleri incelenen ve bulgularından elde edilen sonuçlara göre, öğrencilere hareketli tasarımları analiz edip görsel olarak geliřtirebilecekleri bilimsel bir yapı sağladığı sonucuna ulařılmıştır. Ekici (2004) afiş tasarımı aracılığı ile öğrencilerin görsel algı ve algılama farklılıkları üzerine yaptığı çalışmasında, görsel eğitim alan öğrencilerin daha yaratıcı olduklarını gözlemlemiştir. Benzer şekilde bu çalışmada öğrencilerin Gestalt ilkelerini iyi anladıklarında görsel sunum için yapılan her şeyin temellenebileceği görülmüştür. Gestalt görsel algı ilkeleri insanların nesnelere nasıl algıladıklarını açıkladığı gibi gördüklerini de nasıl yorumlayacakları konusunda yol gösterir. Erdal (2006) da yaptığı arařtırmada bu ilkelerin grafik tasarım ürünü ortaya koyma konusunda önemine vurgu yapmıştır. Aynı şekilde algılamada deneyimin önemli olduğunu söylemiştir. Bu çalışmada öğrenci deneyimlerini derinlemesine incelemeye ve anlamlandırmaya çalışılmıştır.

Eryayar (2011), sürece bu ilkeleri dahil etmekle ilgili olarak řu şekilde görüşünü bildirmiştir: “Gestalt teorisi prensiplerinin, tasarımcı tarafından tasarlama süreci içerisinde dahil edilmesi, hem yapılan tasarımın benzerlerinden farklılaşmasını sağlayacaktır”. Benzer sonuca ulaşan bu araştırma da Gestalt görsel algı ilkeleri tasarımcı olacaklar ve

olanlar için bilinmesi gerekli bir kuramdır. Bu kuram çerçevesinde yapılan tasarımların daha bilimsel ve anlamlı olduğu söylenebilir. Bu çalışmada öğrenciler, tasarımlarına yansıyan ilkelerin bir parçanın etkililiğini nasıl etkileyebileceğini anlar. Tasarım, yaratıcılık ve insanların yarattıklarınızla iletmek istediğiniz mesajı deneyimlemelerini sağlamak için çok fazla bilgi birikimi gerektirir. Kendinizi Gestalt ilkeleriyle donatmak, insanların kolayca ilişki kurabileceği tasarımlar oluşturmanıza yardımcı olacaktır.

Erişti, Uluuysal ve Dindar (2013), görsel algı kuramlarına dayalı etkileşimli bir öğretim ortamı tasarımı çalışmasında öğrenci görüşlerinin genellikle olumlu olduğu söylenmiştir. Öğrenciler etkileşimli ortam ile daha verimli öğrenme gerçekleştirdiklerini savunmuşlardır. Benzer şekilde bu çalışmada görsel algı kuramları ile yapılan ve öğrencilerin kendi deneyimlerinden yola çıkarak tasarım oluşturmaları onları olumlu yönde etkilemiştir. Erişti ve Urgan'un (2016), reklam içerikli tasarımları görsel algı kuramlarına göre değerlendirdiği çalışmasının sonuçlarından biri olarak algı kuramına dayalı olarak tasarımları oluştururken, tasarımların bütün olmasının etkisinin Gestalt ilkelerine dayalı olmasından kaynaklı olduğuna ulaşılmıştır. Yanık (2018) Türkiye'de sanat ve tasarım dergilerinin kapaklarında görsel algı ilkeleri çalışmasında, tasarım sürecinde tipografinin kullanılması ve Gestalt görsel algı ilkeleri ile yapılmış çalışmaların izleyiciye bırakmak istenen etkinin daha istendik bir şekilde verildiği sonucuna ulaşmıştır. Kullanılan ilkeler ile yapılan tasarımın bütünsel yapısının izleyiciye aktarımında kolaylık olduğunu söylemiştir. Benzer sonuca ulaşan bu çalışmada öğrenciler yaptıkları hareketli tipografi tasarımlarında Gestalt ilkelerini hem sürece katarak hem de yorumlayarak tasarımlarda bütünlük oluşturmuşlardır. Erdal (2020) da ambalaj tasarımında gestalt prensibini sorguladığı araştırmasında "Tecrübeler göstermiştir ki eşya ve olaylar tek başlarına değil; organize edilmiş bir bütünlük içinde anlam kazanır" demiştir. Buradan hareketle öğrencilere hareketli tipografi tasarımı öğretilirken, gestalt görsel algı kuramının ilkeleri de öğretildiği vakit öğrencilerin algısal organizasyonu daha iyi anlayacağı düşünülmektedir.

Sonuç olarak bu çalışmaların bir kısmı araştırmanın temelini oluşturmaktadır. Yapılan araştırmalar Türkiye bağlamında bakıldığında, Gestalt görsel algı kuramı ilkelerine göre hareket kavramının ele alınmadığı görülmektedir. Daha çok araştırmalar reklam, afiş, dergi kapağı, ambalaj tasarımı gibi grafik tasarım ürünleri üzerinden gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada Gestalt kuramı ilkeleri, hem tasarım fikirleri üretmek için bir araç olarak yapıcı bir şekilde hem de bir değerlendirme yöntemi olarak işlev

görmüştür. Yapılan çalışma lisans öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin tasarım süreci deneyimleri olumlu sonuçlar vermiştir. Bu araştırma sürecinin ortaöğretim ve lise öğrencilerinin üzerinde de çalışılması, onların algılarının gelişmesinde önemli rol oynayabilir.

5.3. Öneriler

Bu bölümde araştırma sonuçlarından yola çıkılarak bazı öneriler sunulmuştur:

- Tasarım programı kullanmada kendilerini ilk başta yetersiz hisseden öğrenciler ders süreci sonunda tasarımlarını keşfederek yapabildiklerini görmüşlerdir. Bu sebeple sabırlı olmaları ve öğrenmelerini kendileri deneyimleyerek ve yaşayarak ortaya koymaları önemli katkılar sunabilecektir.
- Atölye eksikliğini evde kendilerine ortam kurarak hazırlamaları önerilir. Evin belli bir kısmını bu alana ayırmak motivasyonlarını artırabilir. Böylece bir alanın kendilerine ait olduğunu kavrarlarsa daha kolay uyum sağlayabilecekleri düşünülmektedir.
- Uygulamalı derslerde olabildiğince canlı derslere katılmak önemlidir. Çünkü ders sürecinde evde yapılan çalışmalar yorumlanıp, değerlendirilmektedir. Anında dönüt alabilmenin ve iletişimi kolaylaştırmanın yolu katılım sağlamak olduğu söylenebilir.
- Uzaktan eğitim ders sürecinde öğrencilerin ve öğreticinin kameraların açık olması dersi daha aktif ve ilginin artırılması bakımından önemlidir.
- Öğrenciler bu süreç içinde çekinmemeleri için rahat ve samimi bir ortam oluşturulmalı, bunun için ders dışında görüşmeler ya da etkinlikler düzenlenmesi faydalı olabilir.
- Öğrenci bu süreçte kendi sorumluluğunun farkında olması için araştırmacı ile sürekli iletişim halinde olmalı ve çalışmalarını takip edilmelidir. Böylelikle gözetlendiğinin farkında olan öğrenci önemsendiğini düşünerek çalışmalarını zamanında yapmaları sağlanabilir.
- Uzaktan eğitim sürecinde sadece dersi anlatan öğretici olmamalıdır. Aynı zamanda öğrenci de bir anlatıcıdır. Bunun farkında olan öğrenci bulduğu bilgileri sınıf ortamında sunum yöntemiyle ya da sözlü bir biçimde anlatarak paylaşması, derste iş birliği yapmasını sağlayabilir.

- Uzaktan eğitimin yaygınlaşmaya başladığı son yıllarda Grafik Tasarım dersinin uzaktan eğitimle rahatlıkla uygulanabileceği bu araştırmada uygulamalı olarak görülmüştür.
- Bu araştırma, COVID – 19 salgın hastalık sebebiyle uzaktan eğitim ve öğretim ortamında gerçekleştirilmiştir. Atölye ortamında yapılacak benzer bir araştırma Grafik Tasarım derslerine içerik açısından önemli katkılar getirebilir.
- YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde yapılan veri taramasında “Gestalt” ile ilgili sanat alanında yapılmış 6 tez, ‘uzaktan eğitim’ ile ilgili sanat alanında yapılmış 2 tez bulunduğu görülmektedir. Çalışmaların sadece iki boyutlu tasarımları değil aynı zamanda üç boyutlu çalışmaları da içermelidir. Bu alanda yapılan üç boyutlu çalışmaların daha özgün olabileceği öngörülmektedir.
- Görsel algı kuramlarının tasarım sürecine entegre edilmesi bireyin bakış açısını geliştirmesi açısından önemlidir. Gestalt Görsel Algı Kuramı, Olasılıklı Öğreti Kuramı, Bilişimsel Algı Kuramı, Nöropsikolojik Algı Kuramı, Yapılandırıcı Görsel Algı Kuramı ve Doğrudan Algı Kuramı gibi kuramların bütün olarak ele alınması ve bir dönemi kapsayacak ders planına dahil edilmesi bundan sonraki yapılacak araştırmalara önerilmektedir.
- Gestalt görsel algı kuramı ilkeleri ile yapılacak tasarımlarda, projelerde veya araştırmalarda öğrencilerin bu kuramın alt yapısını, çıkış noktasını ve disiplinlerarası örnek çalışmaları incelemeleri önemlidir. Çalışmaya başlamadan önce öğretici tarafından bu konunun teorisi araştırılmalıdır. Ders aşamasında literatür değerlendirmeleri birlikte yapılmalı, yoruma ve tartışmaya açık bir ortam önerilmektedir.
- Gestalt görsel algı kuramı ilkeleri ile yapılan hareketli tipografi tasarımında öğrencilere ‘gestaltmotion’ kavramı öğretilmelidir. Gestaltmotion kavramı öğrencilerin ilkeleri hareketli tasarımlarda nasıl kullanacağını anlatan bir kavramdır. Bu araştırmada bu kavramı anlayan öğrencilerin tasarımlarını daha iyi yaptıkları gözlemlenmiştir. Bundan sonraki araştırmalarda bu kavramı ilk olarak anlatıp hareketi anlamaları için harf tasarımları yaptırılmaları ve daha sonra diğer tasarımlar için kullanmaları önerilir.
- Öğrencilerin Grafik Tasarım dersi kapsamında tasarım programı eğitimi sürekli bir süreçtir. Öğrenciler hareketli tipografi tasarımı eğitiminde disiplinlerarası

öğrenmelerde gerçekleştirmelidirler. Bu yaklaşım ile daha yaratıcı ve özgün tasarımlar ortaya koymaları için yardımcı olacaktır.

- Gestalt görsel algı kuramı ilkeleri ile yapılan tasarımlar sonucunda deneyim geçirmiş öğrencilerde daha kalıcı öğrenmeler gerçekleşecektir.
- Tasarlama sürecinde tasarımını yazıya döken öğrencilerin bakış açılarını geliştirdiği ve özgün tasarımlar ortaya koyabilmeleri açısından önemli olduğu söylenebilir.
- Bu araştırma nitel araştırma yaklaşımında fenomenoloji (olgubilim) araştırması olarak desenlenmiş ve COVID – 19 salgın hastalığının oluşturduğu olağanüstü bir eğitim ve öğretim ortamında gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle gerçekleştirilen bu araştırma ile eylem araştırması yöntemiyle yapılacak benzer bir araştırma kıyaslanarak grafik tasarım derslerine yöntem açısından önemli katkılar sunabilecektir.

KAYNAKÇA

- Akdemir, Ö. (2011). Yükseköğretimimizde uzaktan eğitim. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, (2), 69-71.
- Akyürek, M. İ. (2020). Uzaktan Eğitim: Bir Alanyazın Taraması. *Medeniyet Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1-9.
- Alakuş, A. O. ve Mercin, L. (2020). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Alakuş, A. O. ve Özsoy, V. (2017). *Görsel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ambrose, G. & Aono-Billson, N. (2013). *Grafik tasarımda dil ve yaklaşım*. (M. Taşcıoğlu, Çev.) İstanbul: Ömür Matbaacılık A. Ş.
- Ambrose, G. & Harris, P. (2014). *Grafik tasarımda tipografi*. (B. Bayrak, Çev.) Ankara: Literatür Yayıncılık.
- Anadolu Üniversitesi. (2021, 5 11). <https://abp.anadolu.edu.tr/tr/birim/genelBilgi/2/1/1> adresinden alındı.
- Arnheim, R. (1947). Perceptual abstraction and art. *Psychological Review*, 54(2), 66.
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Berkeley, Los Angeles, London : University of California Press.
- Arnheim, R. (1982). *The power of the center - a study of composition in the visual arts*. London, England: University of California Press. <https://archive.org/details/powerofcenter00rudo> adresinden alındı.
- Arnheim, R. (1987). Prägnanz and its discontents. *Gestalt Theory*, 102-107.
- Ash, M. C. (1995), *Gestalt psychology in German culture, 1890-1967: Holism and the quest for objectivity*, New York: Cambridge University Press.
- Aydın, S., & Bayazıt, İ. (2021). Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik. M. Çelebi içinde, *Nitel Araştırma Yöntemleri* (s. 181-209). Ankara: Pegem Akademi.
- Baltacı, A. (2019). *Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır?*. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2), 368-388.

- Başbuğ, Z. (2020). *Resim Sanatında Düşünce Sistematiği Bağlamında Algı ve Uzam Üzerine Düşünceler*. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 9(66), 230-237.
- Bayer, H. (1967). *On typography*. In Herbert Bayer: Painter Designer Architect. New York: Reinhold.
- Becer, E. (2006). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Behrens, R. R. (1998). Art, design and gestalt theory. *The MIT Press*, 31(4), 299-303.
- Behrens, R. (2002). Designing design problems: Using gestalt theory to teach graphic design. *Gestalt Theory*, 24(1), 7-16.
- Berryman, G. (1990). *Notes on graphic design and visual communication*. Crisp Publications. 11 15, 2020 tarihinde https://archive.org/details/notesongraphicde0000berr_g1q7/mode/2up adresinden alındı.
- Bortolás, N. O., Boehs, G. E., de Sousa, R. P. L., & Vieira, M. L. H. (2013). *O Experimentalismo e a influência da Teoria da Gestalt na área de Design*. Estudos em Design, 21(2).
- Boyd, C. O. (2001). *Phenomenology the method*. PL Munhall (Ed.), Nursing research: A qualitative perspective, 3, 93-122.
- Bozkurt, A. (2017). Türkiye’de uzaktan eğitimin dünü, bugünü ve yarını. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 85-124.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2020). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Carrier, D. (1986). *A response to rudolf arnheim's "To the Rescue of Art"*. Leonardo, 251-254. <https://www.jstor.org/stable/1578246> adresinden alındı.
- Carter, R., Meggs, P., Day, B., Maxa, S. & Sanders, M. (2015). *Typographic design: Form and communication*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Chang, D., Nesbitt, K., & Wilkins, K. (2007). The gestalt principle of continuation applies to both the haptic and visual grouping of elements. *In Proceedings of the Eight*, 64, 79–86. <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=4145144> adresinden alındı.

- Christensen, L. B., A. Turner, L. & Johnson, R. (2020). *Araştırma yöntemleri desen ve analiz*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks: CA: Sage.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Creswell, J. W. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (6. b.). Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Çolpan, G. (2018). *Anadolu yüncü kilimlerinde görsel algı yanılısamları (Balıkesir bölgesi)* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Dolbec, A. (1996). *The Gestalt Approach as a relevant framework to facilitate the design process*. Educational Technology, 36(1), 17-19.
- Ekici, N. (2004). *Grafik eğitiminde öğrencilerin görsel algı ve algılama farklılıklarının afiş tasarımları yoluyla saptaması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Encyclopaedia Britannica, I. (Dü.). (2020, Ekim 8). *Max Wertheimer*. Kasım 1, 2020 tarihinde Encyclopaedia Britannica: <https://www.britannica.com/biography/Max-Wertheimer> adresinden alındı.
- Erdal, İ. T. (2006). *Gestalt kuramının grafik tasarıma etkilerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Erdal, G. (2020). Ambalaj tasarımında Gestalt prensibi. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 4(4), 32-39.
- Erişti, S. D. (2016). Bir anlatı biçimi olarak görsel araştırma yöntemleri. S. D. Erişti, P. Duncum, D. Smith-Shank, B. Türkcan, N. Coşkun, A. Ersoy, . . . T. Eça içinde, *Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek* (s. 156-166). Ankara: Pegem Akademi.
- Erişti, S. D. ve Urgan, G. (2016). Görsel algı kuramlarına göre reklam içerikli tasarımların değerlendirilmesi. *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 1(4), 313-342.

- Erişti, S. D., Uluuysal, B. ve Dindar, M. (2013). Görsel algı kuramlarına dayalı etkileşimli bir öğretim ortamı tasarımı ve ortama ilişkin öğrenci görüşleri. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 3(1), 47-66.
- Erkuş, A. (2017). *Davranış bilimleri için bilimsel araştırma süreci*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Ersoy, A. (2015). Doktora öğrencilerinin ilk nitel araştırma deneyimlerinin günlükler aracılığıyla incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5(5), 549-568.
- Ersoy, A. F. (2016). Fenomenoloji. A. Saban, & A. Ersoy içinde, *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri* (s. 53-109). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Eryayar, E. (2011). Endüstri ürünleri tasarımında Gestalt teorisi uygulaması. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 3(2), 125-133.
- Escher, M. (2005). *Grafik yapıtları*. (Z. Kalkandelen, Çev.) İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Eti, İ., & Karaduman, B. (2020). Covid-19 Pandemisi Sürecinin Öğretmen Adaylarının Mesleki Yeterlikleri Açısından İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 635 - 656.
- Gelişli, Y. (2015). Uzaktan Eğitimde Öğretmen Yetiştirme Uygulamaları: Tarihçe Ve Gelişim. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 313-321.
- Gibson, J. J. (1966). *The senses considered as perceptual systems*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Glesne, C. (2020). *Nitel araştırmaya giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gombrich, E. H. (1969). *Art and illusion : A study in the psychology of pictorial representation (Millennium ed. with new preface by the author)*. Princeton University Press.
- Gottschildt, K. (1926). *Über den Einfluss der Erfahrung auf die Wahrnehmung von Figuren*. *Psychologische Forschung*, 8(1), 261-317.
- Graham, L. (2008). Gestalt theory in interactive media design. *Journal of Humanities & Social Sciences*, 2(1), 1-12.
- Gündoğdu, K., & Eken, M. (2020). Nitel araştırma desenleri. B. Oral, & A. Çoban içinde, *Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (s. 285-316). Ankara: Pegem Akademi.

- Hochberg, J., & Silverstein, A. (1956). *A quantitative index of stimulus-similarity proximity vs. differences in brightness*. *The American journal of psychology*, 69(3), 456-458.
- Hostetler, S. C. (2006). *Integrating typography and motion in visual communication*. Cedar Falls, IA, EUA.
- Hu, X. (2007). Gestalt Theory in chinese cut-paper. An old form with a new perspective. *Gestalt Theory*, 242-247. http://www.gestalttheory.net/cms/uploads/pdf/GTH-Archive/2007Xinran_Hu_GT_in_China.pdf adresinden alındı.
- Hunt, M. (1993). *The Story of Psychology*. New York: Doubleday.
- Jackson, F. G. (1891). *Lessons on decorative design*. London. <https://archive.org/details/lessonsondecorat00jackuoft/page/76/mode/2up> adresinden alındı.
- Karadağ, E., & Yücel, C. (2020). Yeni Tip Koronavirüs Pandemisi Döneminde Üniversitelerde Uzaktan Eğitim: Lisans Öğrencileri Kapsamında Bir Değerlendirme Çalışması. *Yükseköğretim Dergisi*, 181-192.
- Karakaş, N. (2019). *Gestalt kuramının Kübizm akımı ile birleştirilerek görsel sanatlar dersinde uygulanması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Katz, D. & Tyson, R. (1950). *Gestalt psikology*. The United State of America: The Ronald Press Company.
- Kauw-A-Tjoe, M. (1998). *Generation of abstract geometric art based on exact aesthetics, gestalt theory and graphic design principles*. 1090 GB Amsterdam, The Netherlands: CWI.
- Kennedy, J. M. (1985). Arnheim, gestalt theory and pictures. *Visual Arts Research*, 11(1), 23-44. <http://www.jstor.com/stable/20715585> adresinden alındı.
- Ketenci, H. F. & Bilgili, C. (2006). Tipografi. *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. içinde İstanbul: Beta Basım Yayın Dağıtım A.Ş.
- King, D. B., Wertheimer, M., Keller, H. & Crochietiere, K. (1994). The legacy of max wertheimer and gestalt psychology. *Social Research*, 61(4), 907-935. <https://www.jstor.org/stable/40971065> adresinden alındı.

- Koffka, K. (1935). *Principles of gestalt psychology*. New York: Harcourt Brace.
- Koffka, K. (1940). Problems in the psychology of art. In Bernheimer, R., et al. (Eds.). *Art: A Bryn Mawr Symposium*, 180-273.
- Koffka, K. (1963). *Principles of Gestalt psychology*. New York, NY, USA: A Harbinger Book.
- Kubovy, M., Holcombe, A. O., & Wagemans, J. (1998). *On the lawfulness of grouping by proximity*. *Cognitive psychology*, 35(1), 71-98.
- Kubovy, M., & Valkenburg, D. (2001). Auditory and visual objects. *Cognition* 80, 97-126. http://people.virginia.edu/~mk9y/documents/papers/KubovyVan_Valkenburg_2001.pdf adresinden alındı.
- Kubovy, M., & Van Den Berg, M. (2008). *The whole is equal to the sum of its parts: A probabilistic model of grouping by proximity and similarity in regular patterns*. *Psychological review*, 115(1), 131.
- Kubovy, M., Epstein, W. & Gepshtein, S. (2013). Theoretical and methodological foundations. *Weiner*, 85-119.
- Lauer, D. (1979): *Design Basics*. New York, Holt, Reinhart and Winston.
- Li, B. & Cao, Y. (2019, July). Research on layout design of main interface of stadium monitoring system based on gestalt psychology. *In International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 44-55). Springer, Cham.
- Lidwell, W., Holden, K. & Butler, J. (2010). *Universal principles of design, revised and updated: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design*. Rockport Pub.
- Luccio, R. (2011). Gestalt psychology and cognitive psychology. *Humana Mente Journal of Philosophical Studies*, 95–128.
- Malamed, C. (2009). *Gestalt your graphics: Improving instructional graphics*. Learning Solutions: <http://www.learningsolutionsmag.com/articles/157/>. adresinden alındı.
- Mandler, J. M., & Mandler, G. (1969). The diaspora of experimental psychology: The gestaltists and others. *The Intellectual Migration*, 371-419. doi:<https://doi.org/10.4159/harvard.9780674334120.c9>.

- Manen, M. V. (2007). Phenomenology of practice . *Phenomenology & Practice*, 11-30.
- Metzger, W. (2006). *Laws of seeing*. London, England: The MIT Press.
- Moore, P., & Fitz, C. (1993). *Gestalt theory and instructional design*. *Journal of technical writing and communication*, 23(2), 137-157.
- Moszkowicz, J. (2011). *Gestalt and graphic design: An exploration of the humanistic and therapeutic effects of visual organization*. *Design Issues*, 27(4), 56-67.
- O'Connor, Z. (2015). Colour, contrast and gestalt theories of perception: The impact in contemporary visual communications design. *Color Research & Application*, 40(1), 85-92.
- Oyama, T. (1961). *Perceptual grouping as a function of proximity*. *Perceptual and Motor Skills*, 13(3), 305-306.
- Özsoy, V. (2009). Görsel sanatlar öğretiminde temel kavramlar ve yaratıcılık. V. Özsoy, & N. Mamur içinde, *Görsel Sanatlar Öğrenme ve Öğretim Yaklaşımları* (s. 109124). Ankara: Pegem Akademi.
- Özsoy, V. (2015). *Görsel sanatlar eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Özsoy, V. ve Mamur, N. (2019). *Görsel sanatlar eğitiminde temel kavramlar yaratıcılık*. Ankara: Pegem Akademi.
- Palmer, S. E. (1999). *Vision science: Photons to phenomenology*. Cambridge: MIT Press.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Pinna, B. (2010). New Gestalt principles of perceptual organization: An extension from grouping to shape and meaning. *Gestalt Theory*, 32(1), 11-78.
- Saban A., & Ersoy A. (2019), *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri* (s. 53-109). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Santrock, J. W., & Yussen, S. R. (1992). *Child Development Introduction*, USA: Wm. C.
- Sarıkavak, N. K. (2021). Tipografide etki ve font tasarımına yansımaları. Z. Sayın içinde, *Grafik Tasarımda Etki-Görsel İletişimde Etki Uygulamaları* (s. 68-101). Ankara: Pegem Akademi.

- Schraver, K. A. (1997). Dynamics in document design: creating text for readers. *Society for Technical Communication*, 430, 432, 434. <https://www.jstor.org/stable/pdf/43089920.pdf?refreqid=excelsior%3Ab32bc75b4ac15bab599544669b075cd> adresinden alındı.
- Senatosu, A. Ü. (2020, Eylül 14). <https://www.anadolu.edu.tr/duyurular/2020-2021-guz-donemi-ogretim-yontemi-planlamasi-1600067019> adresinden alındı.
- Silverman, D. (2013). *Doing qualitative research*. London: Sage Publications.
- Slater, A., Riddell, P., Pascalis, O., Lee, K., Quinn, P., & J. Kelly, D. (2010). Visual perception. J. G. Bremner, & T. D. Wachs içinde, *The Wiley-Blackwell Handbook of Infant Development* (s. 40-80). doi:10.1002/9781444327564.ch2
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. (2019). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Su, C. (2017). *An Applied Study to Image-G Transmission in Chinese Literary on Gestalt Perception Laws*. *Open Journal of Modern Linguistics*, 7(6), 272-289.
- TEDMEM. (2020). *COVID-19 Sürecinde Eğitim: Uzaktan Öğrenme, Sorunlar ve Çözüm Önerileri*. Ankara: Türk Eğitim Derneği.
- TDK. (2021). Türk dil kurumu sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.
- Tepecik, A. (2021). İhap Hulusi afişlerinde kültürel etki analizi. Z. Sayın içinde, *Garfik Tasarımda Etki Görsel İletişimde Etki Uygulamaları* (s. 48-66). Ankara: Pegem Akademi.
- Todorovic, D. (2008). *Scholarpedia*. doi:10.4249/scholarpedia.5345
- Todorovic, D. (2011). What is the origin of the gestalt principles? *Humana Mente – Journal of Philosophical Studies*, 17, 1-20.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılap.
- Verstegen, I. (2005). *Arnheim, gestalt and art a psychological theory*. Cortona, Italy: Springer-Verlag Wien Printed in Austria.
- Vezzani, S., Marino, B. F. & Giora, E. (2012). An early history of the Gestalt factors of organisation. *Perception*, 41(2), 148-167.
- Wade, N. J. (2004). *Good figures*. *Perception*, 33(2), 127-134.

- Wagemans, J. (2015). Historical and conceptual background: Gestalt theory. *The Oxford Handbook of Perceptual Organization*, 3-20.
- Wertheimer, M. (1922). Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt. *Gestalt Theory*, 79-89. doi:10.1515/gth-2017-0007.
- Wertheimer, M. (1923). Laws of organization in perceptual forms. A source book of Gestalt Psychology, 1.
- Wertheimer, M. (1924). *Ueber gestalttheorie*. Lecture before the Kant Gesellschaft (Reprinted in Translation in A Source Book of Gestalt Psychology) Ed.W D Ellis, 1-11.
- Wertheimer, M. (1938). *Gestalt theory*. New York: Harcourt.
- Yamamoto, G. T., & Altun, D. (2020). Coronavirüs ve Çevrimiçi (Online) Eğitimin Önlenemeyen Yükselişi. *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, 25-34.
- Yanık, C. (2018). *Türkiye'de sanat ve tasarım dergilerinin kapaklarında görsel algı ilkeleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yanık, Z. (2019). *Gestalt kuramı bağlamında reklam tasarımında mekan kullanımı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yelmen, F. (2019). *Gestalt psikolojisinde yer alan algıda tamamlama ilkesinin seramik tasarımında uygulanması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi , Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yolcu, E. (2018). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yüksel, G. (2014). Bilişsel öğrenme kuramı. S. B. Filiz içinde, *Öğrenme Öğretme Kuram ve Yaklaşımları* (s. 46-71). Ankara: Pegem Akademi.
- Yüksel, P. & Yıldırım, S. (2015). Theoretical frameworks, methods, and procedures for conducting phenomenological studies in educational settings. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(1), 1-20.

EK-1. “Gestalt Görsel Algı Kuramı İlkeleri ile Hareketli Tipografi Tasarımı” Etkinlik Planı

Dersin Adı	Grafik Tasarım III
Sınıf	3. Sınıf
Etkinlik Adı	“Gestalt Görsel Algı Kuramı İlkeleri ile Hareketli Tipografi Tasarımı”
Yaklaşık Süre	8 Hafta
Tarih	13.10.2020- 01.12.2020
Araç- Gereçler	Bilgisayar, tasarım programları, eskiz defteri
Yöntemler	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Bireysel çalışma
Kazanımlar	<ul style="list-style-type: none">• Gestalt ile ilgili kavramları öğrenir.• Konuyla ilgili yapılmış çalışmaları açıklar.• Gestalt algı ilkelerine göre yapılmış tasarım örneklerini yorumlar.• Fark ettikleri tasarımların özelliklerini, neden böyle bir sembol kullandıkları hakkında fikir yürütür ve analiz eder.• Günlük yaşamda gestalt ilkeleri ile yapılmış tasarımları fark eder• Grupta kişisel görüşünü ifade eder.• Sınıf tartışmalarına katılır.• Yaptığı araştırmaları rapor halinde sunar.• Problem çözmeye karşı olumlu tutum gösterir.
Süreç	<p>I. Hafta- 13.10.2020 “Gestalt Algı Kuramına İlişkin Bilgiler”</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestalt Kuramı nedir? Gestalt Algı Kuramı nedir? Gestalt Algı Kuramı ilkeleri nelerdir? gibi kavramlar sorgulanır.• Araştırmacı tarafından hazırlanmış olan sunumda Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre yapılmış tasarım örnekleri incelenir.• Çeşitli tasarım alanlarında kullanımı sorgulanır.• Tasarımda kullanılacak ilkeler hakkında değerlendirme yapılır.• Öğrencilerin günlük hayatlarında çevrelerinde gördükleri tasarımlar tartışılır. <p>Ödev: Bir sonraki haftaya Gestalt algısal gruplama ilkeleri kullanarak tasarım çalışmaları yapıp bilgisayar ortamında sunmaları istenir. Ayrıca çevrelerinde gördükleri nesnelere Gestalt algısal gruplama ilkeleri uygun örnekleri fotoğraflamaları istenir.</p> <p>II. Hafta-20.10.2020 “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Tasarımlar”</p> <ul style="list-style-type: none">• Dersin başında bir önceki hafta işlenen konuyla ilişkili tekrarlar yapılır.

<p style="text-align: center;">Süreç</p>	<ul style="list-style-type: none">• Öğrencilerin Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hazırladıkları tasarımların sunumları yapılır.• Gestalt Algı Kuramı İlkelerinin tasarıma etkisi üzerine tartışılır.• Öğrencilerin birbirlerinin tasarımları hakkında değerlendirilme yapması istenir. <p>Ödev: Kendi deneyimleri çerçevesinde Gestalt ilkelerine göre tipografik tasarımlar yapmaları istenir.</p> <p>III. Hafta- 27.10.2020 “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Tipografi Tasarımı”</p> <ul style="list-style-type: none">• Dersin başında tipografi tanımı, kinetik ve hareketli tipografi hakkında makale verildi ve buna bağlı olarak okuma yapılır.• Makaleye uygun örnekler gösterilir.• Hareketli fontların alıcıda uyandırdığı his tartışılır.• Öğrenciler yaptıkları okumalardan sonra kendi çalışmalarını sunular ve değerlendirme yapılır. <p>Ödev: Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografik tasarımlar yapmaları istenir.</p> <p>IV. Hafta-03.11.2020 “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Hareketli Tipografi Tasarımı”</p> <ul style="list-style-type: none">• Derse Chang ve Nesbitt (2006) “Identifying Commonly-Used Gestalt Principles as a Design Framework for Multi-Sensory Displays” makalesinin Türkçe çevirisini okumakla başlanır.• Okunan makale sonunda değerlendirme yapılır.• Öğrenciler yaptıkları Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Hareketli Tipografi Tasarım örneklerini sunular.• Sunulan çalışmalar değerlendirilir. <p>Ödev: Gestalt Algı Kuramı ilkelerine göre hareketli tipografik tasarımlarına 2 örnek video çalışması istenir.</p> <p>V. Hafta- 10.11.2020 “Gestalt Algı Kuramı İlkelerine Göre Üç Boyutlu Hareketli Tipografi Tasarımı”</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğrencilerin yaptıkları 3 boyutlu hareketli tipografi tasarımları sunular.• Yapılan çalışmalarla ilgili dönütler yapılır ve sınıf içi tartışma ortamı sağlanır. <p>VI. Hafta- 17.11.2020 “Vize Haftası”</p> <ul style="list-style-type: none">• Çalışmalara devam edilir. <p>VII. Hafta- 24.11.2020 “Gestalt tasarımında Tipografi ve Hareketi Görsel İletişimde Bütünleştirmek”</p>
---	---

	<ul style="list-style-type: none">• Form, uzay, hareket, anlam, zaman, renk gibi unsurların dijital tasarımlarda izleyiciyi etkilemesi için nasıl ele alınması gerektiği üzerine okuma yapılır.• Yapılan okuma sonrasında her unsur tartışılır ve örnekler verilir. <p>VIII. Hafta- 24.11.2020 “Değerlendirme”</p> <ul style="list-style-type: none">• Çalışmalar son haliyle sunulur.• Odak grup görüşmesi yapılır.
Değerlendirme	Süreç ve ürün odaklı olan ders, dersin öğretim görevlisi tarafından değerlendirilir.

EK-2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

Amaç

Merhaba,

Bu görüşmede amacım yapmış olduğumuz DERS/ ÇALIŞMA üzerine görüş ve düşüncelerinizi öğrenmektir.

Tarih ve saat:

Yer:

Görüşmeci:

Giriş:

- Görüşme sürecinde bana söyleyeceklerinizin tümü gizlidir. Bu bilgileri araştırmacıların dışında herhangi bir kimsenin görmesi mümkün değildir. Ayrıca, araştırma sonuçlarını yazarken isimleriniz kullanılmayacaktır.
- Başlamadan önce, bu söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?
- Görüşmeyi izin verirseniz kaydetmek istiyorum. Bunun sizce bir sakıncası var mı?
- Bu görüşmenin yaklaşık 30 dakika süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum.

1. Uzaktan öğretim yöntemiyle yapılan bu ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendirirsin?
2. Derste hazırladığın tasarım sürecinle ilgili düşüncelerin nelerdir?
3. Yaptığın hareketli tipografi tasarımını Gestalt Kuramının algısal gruplama ilkeleriyle nasıl ilişkilendirdin, biraz bahseder misin?
 - Harekette yakınlık ilkesini nasıl deneyimledin?
 - Hızda yakınlık, yön tarafından yakınlık
 - Harekette benzerlik ilkesini nasıl deneyimledin?
 - Hızda benzerlik, yön tarafından benzerlik
 - Harekette tamamlama ilkesini nasıl deneyimledin?
 - Hızda tamamlama, yön tarafından tamamlama
 - Harekette süreklilik ilkesini nasıl deneyimledin?
 - Hızda süreklilik yön tarafından süreklilik

4. Tasarlama sürecinde seni zorlayan herhangi bir durum oldu mu?
 - Sana göre zorlanma sebebin neydi? Bu durumun nasıl üstesinden geldin?
5. Tasarımında kullanmış olduğun programlar hangileri, neler? Bu programları kullanırken yaşadığın zorluklardan bahsedebilir misin?
6. Bu dersin sana ne gibi faydaları olduğunu düşünüyorsun?
7. Bu tasarım sürecinde kendini güçlü ve zayıf yönlerinle değerlendirebilir misin?

EK-3. Odak Grup Görüşme Soruları

1. Uzaktan öğretim temelli Gestalt görsel algı gruplama ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı yaptığınız bu derste oluşan iletişim ve etkileşim konusunda deneyimleriniz nelerdir?
2. Yaptığınız tasarımların size neler kazandırdığını düşünüyorsunuz?
3. Gestalt görsel algı gruplama ilkelerine göre yaptığınız tasarımlara ilişkin olarak bu dersin kendi sanatsal gelişiminize ne tür katkılar sağladığını düşünüyorsunuz, deneyimleriniz nelerdir?
4. Gestalt görsel algı gruplama ilkelerine göre yaptığınız tasarımların Grafik Tasarım dersine nasıl bir katkı sağlayacağını düşünüyorsunuz, deneyimleriniz nasıl?
5. Bu derste yapılan tasarımlarınızı ve ders sürecini nasıl tanımlarsınız?
6. Gestalt görsel algı gruplama ilkelerine göre hareketli tipografi tasarımı yapılan bu dersle ilgili başka görüş ve önerileriniz nelerdir?

EK-4. Etik Kurulu Arařtırma İzni

Evrak Kayıt Tarihi: 07.10.2020 Protokol No: 58844

Tarih: 03.11.2020



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŐTIRMA VE YAYIN ETİĐİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŐMANIN TÜRÜ:	Doktora Tez Çalışması
KONU:	Eđitim Bilimleri
BAŐLIK:	Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Tasarımda Gestalt Görsel Algı Kuramı: Fenomenolojik Bir Arařtırma
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Prof. Metin İNCE
TEZ YAZARI:	Lefika YILMAZ SANDAL
ALT KOMİSYON GÖRÜŐÜ:	-
KARAR:	Olumlu

EK-5. Öğrenci Gönüllü Katılım Formu

ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Ben Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde aldığım doktora eğitimi kapsamında yapmakta olduğum tez çalışması için Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde uygulama gerçekleştirmekteyim.

Bu araştırma, “Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Tasarımda Gestalt Görsel Algı Kuramı: Fenomenolojik Bir Araştırma” başlıklı bir doktora tez çalışması olup Resim-iş öğretmenliği lisans öğrencilerinin “Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Hareketli Tipografide Gestalt Kuramı: Fenomenolojik Bir Araştırma” sürecinde nasıl doğru, etkili, kolay, anlaşılabilir ve yaratıcı tasarımlar ortaya konabileceği sorusunun yanıtlanabilme amacını taşımaktadır.

Araştırma 2020-2021 öğretim yılı güz döneminden oluşmaktadır. Bu süreçte 2020 Aralık ayına kadar veriler toplanacaktır. Yaklaşık 8 haftalık ders sürecinde internet tabanlı uzaktan eğitim olacaktır. Ders sürecine video konferans ile katılım sağlanacaktır. Gözlemler yapılacak, ardından sizlerle görüşme yapılacaktır. Araştırma verilerinin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak, görüşme sırasında olası veri kayıplarını önleyebilmek amacıyla bu görüşmelerin ses kaydı alınacaktır. Görüşmenin ses kayıtları ile sanal sınıf ortamında yapılan gözlemler, yalnızca bilimsel veri olarak kullanılacak ve gizli kalacaktır. Bu süreçte sizlerden bilimsel veri olarak toplanacak her türlü doküman, ses kaydı ve gözlemlerin çözümleri yapılacaktır. Elde edilen veriler bilimsel yayınlarda ve toplantılarda kullanılabilir. Toplanan verileri istediğiniz takdirde inceleme hakkınız bulunmaktadır. Toplanan veriler gizlilik yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.

Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı lefikay@anadolu.edu.tr e-posta adresine yöneltebilirsiniz veya doğrudan bana iletebilirsiniz.

Araştırmacı adı-soyadı:

Cep tel:

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

(Lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra araştırmacıya teslim ediniz.)

Öğrencinin Adı-Soyadı:

Sınıfı:

İmza:

Tarih:

ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Lefika YILMAZ SANDAL

Eğitim:

- 2014, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-iş Öğretmenliği Programı, ESKİŞEHİR. (Lisans)

Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan Bildiriler:

Sandal. L. ve İnce. M. (2021, Nisan). Gestalt Teorisi ve Görsel Algısal Organizasyon Yasaları. Aart Uluslararası Sanat Sempozyumu'nda sunulan bildiri. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi

Sanatsal Faaliyetler

Karma Sergiler

- Uluslararası Pegem Eğitim Kongresi (IPCEDU), 2021, Gazi Üniversitesi ve Pegem Akademi İşbirliği, Karma Resim Sergisi, Antalya
- Jürili Mezunlar ve Mezuniyet Eş Zamanlı Sergisi, 2021, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Eskişehir
- 8 Mart Dünya Kadınlar Günü Uluslararası ve Jürili Çevrimiçi Tasarım Sergisi, 2021, Giresun
- Aart Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu Jürili Karma Sergi, 2021, Güzel Sanatlar Fakültesi, Eskişehir
- 15 Nisan Dünya Sanat Günü Jürili Uluslararası İnteraktif Karma Sergisi, 2021, Trakya Üniversitesi, Edirne
- Dünya Sanat Günü Sergisi, 2021, Uluslararası Çevrimiçi Jürili Sergi, Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi ve Uluslararası Ressam Dayanışması Derneği
- Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 8 Mart 2021, Jürili Çevrimiçi Sergi, Çanakkale
- 8 Mart Dünya Kadınlar Günü “Pandemide Kadın Olmak”, 2021, Ulusal Karma Sergi, Iğdır Üniversitesi
- İçsel Başkalaşım Karma Sergisi, 2013, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir
- Genç Sanatçılar Karma Sergisi, 2013, Odunpazarı Belediyesi, Eskişehir

- Duyguları Dönüştürdük Karma Sergisi, 2012, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir