

EĞİTİMCİ GÖZÜYLE TASARIMDA YARATICILIK SÖYLEMİ

Doç. Dr. Banu APAYDIN
Okan Üniversitesi GSF İçmimarlık Bölümü

ÖZ

İnsanların yaşam deneyimlerini duygu, düşünce ve hayal gücüyle biçimlendirerek mevcut algıyı değiştirme eğilimleri ve bulunduğu çevreyi sorgularken sorunlara çözüm getirme arayışları geçmişten günümüze devam etmektedir. Tasarlama olarak tanımlayabileceğimiz bu eylem tarih boyunca süregelen değişimlerin ve dünya düzeninin bir sonucudur. Bu nedenle tasarlama eylemi ile doğru bir sonuca ulaşılabilmesi için çeşitli yöntemler geliştirilmiş, bu yöntemler teoride ve pratikte deneyimlenmiş ve birçok eğitim modeli geliştirilmiştir. Söz konusu eğitim modellerinde ortak kavram olan yöntem; yaratıcılığı teşvik etmek ve geliştirmektir. 11-Nisan-13 Haziran 2013 tarihleri arasında Salt Galata'da Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde 6. Uluslararası Öğrenci Trienali kapsamında, "Connecting The Dots / Noktaları Birleştirelim" temalı "Nokta Detay: Algıda Seçicilik" başlıklı bir workshop gerçekleştirilmiştir. Söz konusu workshop'un amacı tasarımda yaratıcılık için geliştirilen yöntemler dikkate alınarak bir tasarımcının eğitimi boyunca öğrendiklerini teorik ve uygulama çalışmalarıyla birlikte tasarım eyleminin nasıl yapılması gerektiğine ilişkin bir yöntem önerisi ile öğrencilerin farkındalıklarının artmasını sağlamaktır. Eğitimci gözüyle tasarımda yaratıcılık söylemi söz konusu çalışmanın süreci ve ortaya çıkan sonucun söylemidir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Yaratıcılık, Tasarımda yaratıcılık, Eğitimci, Algı, Duygu, Düşünce

THE EDUCATOR THROUGH THE EYES OF CREATIVITY AND DESIGN DISCOURSE

ABSTRACT

People's life experiences, by feelings, thoughts and imagination are changed the perception of reformatting existing trends and make the search for solutions to problems where querying the environment has been continued from the past to present. This action can be described as design is the continual changes throughout history and is a result of the world order. Therefore, various methods have been developed in order to reach a correct conclusion and designing action, these methods as theory and practice are tested and has been developed many educational model. Methods that are common concept of such training models; It is to promote and develop creativity. Between 11-Apr-June 13, 2013 at Salt Galata, Faculty of Fine Arts of Marmara University, 6. Within the International Student Triennial "Connecting The Dots / Points My Combining" themed "Point Detail: selective perception" was conducted a workshop titled. A method of how to service the design action with said the workshop aims to theoretically what they learned during the training of a designer considering developing methods for creativity in design and implementation work is to increase the awareness of students with the proposal. The process of design through the eyes of educators such discourse is a discourse of creative work and outcomes.

Keywords: Design, Creativity, Creative Design, Trainer, Perception, Feelings, Thoughts

TASARIM GERÇEKTE NEDİR?

Tasarımın gerçekte ne olduğunu tanımlamak için sayfalar dolusu yazı yazmak mümkündür. Tasarımı tanımlamak için tasarım kavramının uygarlıklarla ilişkilerini incelemek geçmişte sorgulamak, felsefe ve kuramına değinmek, toplumsal değerleri ve kültürü ele almak, teknolojiyi tanımak gerekmektedir. Bununla birlikte algı, anlam, kimlik ve göstergebilim gibi kavramları özümsemek, tasarımla ilişkili

disiplinleri arařtırmak, etik deęerleri bilmek tasarım nedir en doęru řekilde ortaya koyacaktır. Söz konusu bilgiler ışığında tasarımı tanımlama gerçek bir tanım olacaktır.

Tasarlama genel anlamıyla; bir şeyin nasıl gerçekleştirilebileceğini düşünmek, zihinde hazırlamaktır. Tasarım ise; tasarlama eylemi sonucunda tasarlanan biçimi ifade eder (TDK). Ancak günümüzde; “tasarım” terimi; hem tasarlama eylemini, hem de tasarlanan biçimin her ikisini birden ifade etmek için kullanılmaktadır. Bir anlamda, tasarımın hem bir eylemi, hem de bu eylem sonucu ulařılan sonucu anlatan iki anlamı bulunmaktadır, (Koçkan 2012)

Tasarım çeřitli verilere; yani bilgisel temele dayalı bir problem çözme etkinlięidir. Bu sebeple; ister rasyonel, ister sezgisel yaklařım olsun; her ikisinde de problem çözme etkinlięinin; bilgi problemi çerçevesine oturtulması gereklidir (Özer, 2009). Bařka bir deyiřle; tasarım problemine iliřkin çözüm önerilerine varma; bilimde olduęu gibi, belli bir bilgi doęunluęunu gerektirmektedir. (Bařakman, 1982). Bu bağlamda; her tasarımcının kendi yaratıcı sürecini keřfederek geliřtirmesinin yolları da, bu bilginin edinimine baęlıdır. Üzerinde herkesçe anlařılmış bir tasarım tanımı ya da tasarım kuramı olduęunu söylemek mümkün olmasa da; tasarım söylemi, tasarımcının kendi kurgusal „tasarımını“ tanımladıęı ve yapılandırıdıęı büyük bir tartıřma alanıdır (Turan,2011). Tasarım bilgisinin ne olduęuna verilecek yanıt da tasarımın tanımlanıř biçiminden kaynaklanmaktadır. Bu noktada önemli olan tasarımcının tasarım bilgisinin yapısı ile bu bilgiyi nasıl edindięi ve nasıl kullandıęıdır (Uluoęlu, 1988). Tasarım gerçekte çok kapsamlı ve önemli bir süreçtir. Ancak söz konusu süreç bağlamında burada deęinmek istedięimiz konu tasarımın en basit haliyle bir yaratma iři olduęudur.

TASARIMDA YARATICILIK

Yaratma kavramı Türkçe`de yoktan var etmek, güzel olanı yapmak, kurmak, doęurmak, olmasına yol açmak anlamında kullanılmaktadır. Yaratıcılıksa, yaratabilme, var etme yeteneęi olarak tanımlanmaktadır. Yaratıcılık İngilizce`de „creativity“ kavramı karřılıęı olarak kullanılmaktadır. Yaratma anlamına gelen „to create“ sözcüęünün Latince aynı anlamda „creare“, eski Yunanca`da bařarmak, „kainein“ anlamında kullanıldıęı görölmektedir (Bayazit, 2004, 59) Psikolojide yaratıcılık her kiřide var olduęu kabul edilen ve her kiřiyi icat etmeye, maddi, zihni, duygusal vb. yenilikler ortaya koymaya iten varsayımsal yatkınlık olarak tanımlanmaktadır. Yaratıcılık kavramı genellikle bir sanat yapıtının oluřturulması için kullanılsa da, bir soruna getirilen çözüm, yeni bir yöntem ya da yeni bir aracın ortaya çıkarılmasında da rol oynar. İnsanlar üzerinde yapılan psikolojik arařtırmalar, insanın çevre kořullarıyla bu kořulları deęiřtirmek için gösterdięi motivasyon ve öęrenme arasında iliřki olduęunu ortaya koymuřtur (Ertek, 1999). Ayrıca yaratma, yenilik, orijinallik, kendisi için yeni olma, buluş yeteneęi, kalıplardan kurtulma, deneylere açık olma, beklenmeyen yenilik, üretme, yapma, el iři, ürün performansının bařarısı, bitmiř ürün, hayal gücü, buluş, oluřum, önceki deneyimi ařmak, bir kaynaęa göre yeni olma durumu gibi çeřitli anlamlarda kullanılmaktadır, (Ökten. 2012).

Guilford (1959) özgünlüęü yaratıcı düşünceye özgü bir özellik olarak tanımlar ve ona göre özgünlük, alıřılmamıř fikirleri ve çözüm önerilerini üretme yeteneęidir. Read`in (1960) „önceden biçimi ve hiçbir yüzü olmayan bir şeyin varlık kazanması“ olarak tanımladıęı yaratıcılık, yoktan var etme olabileceęi gibi, daha çok ve genellikle, var olan malzemenin yeni biçimde kullanımı, yeni bařtan uyarlamasıdır. Yaratıcılıkla ilgili arařtırmalara göre özgünlük, fikirlerden bařlayarak davranıřa ve giderek de üründe ortaya çıkan bir yaratıcılık yeteneęidir ve bu yetenek, aynı zamanda yaratıcı düşüncenin ürettięi ana fikrin ve bu yolla gerçekleştirilen ürünün önemli bir özellięidir (řatır, 1998). řatır`a (1998) göre özgünlük hem sanatsal ürünlerde, hem bilim ve teknik alanının ürünlerinde ve hem de doęa varlıklarında ortaya çıkmaktadır. Sanat aęırlıklı ürünlerde sınırlamalar daha büyük ölçüde yok olmakta, duygusal anlamlılık artmaktadır. Bilim ve teknik aęırlıklı ürünlerde ise akla yatkınlık ve gerçeye uygunluk önemlidir. Bunlara karřılık doęa varlıkları gerçegin kendisidirler. Fakat öylesine çok, öylesine çeřitli ve öylesine sınırlar içinde sınırsızlardır ki hem bilimin ve teknięin akla yatkınlıęını ve hem de sanatın duygusal anlamlılıęını kapsarlar. (Ökten 2012:72)

Kısacası, yaratıcılık; bir soruna getirilen çözüm, yeni bir yöntem veya fikir geliřtirmektir. Bir fikrin, bir ürününün tasarım olarak nitelendirilebilmesi için özgün olması gerekmektedir. Özgünlük,

yaratıcılıkla mümkündür. Teoride ve pratikte deneyimlenmiş yöntemler ve birçok eğitim modeli ile yaratıcılık teşvik edici, kazandırılabilir ve geliştirilebilir bir edimdir.

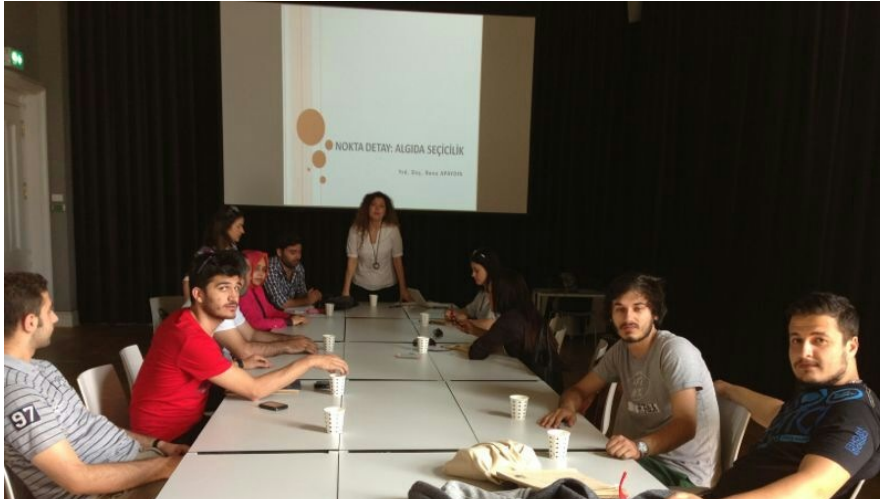
Nigan Bayazıt, yaratıcılığa yardımcı olabilecek basit teknikleri şu şekilde sıralamıştır:

- Benzetme yapma
- Zihinsel engelleri kaldırma
- Beyin fırtınası
- Sinektik kontrol listesi
- Morfolojik kartlar (Bayazıt 2011:201)

Bayazıt, ayrıca bu tekniklerin her biri için geliştirilmiş yüzlerce teknik bulunduğunu da eklemektedir. Öğrencilerin eğitim aşamalarında bu teknikleri uygulamayı öğrenmeleri profesyonel hayatlarında oldukça önemlidir. Bu bağlamda yapmış olduğumuz workshop kapsamında öğrencilere tasarım yapabilmeleri ve kavram belirlemeleri için bir yöntem önerilmiştir. Öğrencilerin algılarını açmak, çevreyle olan ilişkilerini, iç ve dış dünyalarını keşfetmelerini sağlamak, sürekli baktıkları ama göremedikleri detayları fark etmelerini sağlayarak imgelem ile yaratıcılıklarını geliştirmek hedeflenmiştir.

WORKSHOP DENEYİMİYLE TASARIMDA YARATICILIK

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde 6. Uluslararası Öğrenci Trienali, “Connecting The Dots / Noktaları Birleştirelim” temalı 6. Uluslararası Öğrenci Trienali kapsamında 11-Nisan-13 Haziran 2013 tarihleri arasında Salt Galata’da “Nokta Detay: Algıda Seçicilik” başlıklı İçmimarlık ve Endüstri Ürünleri Tasarımı öğrencilerine açık bir workshop gerçekleştirilmiştir, (Resim 1).



Resim1: Nokta Detay: Algıda Seçicilik Workshop’u – Salt Galata / 11.Nisan.2013

Workshop’un amaç ve kapsamı şu şekilde belirlenmiştir: Günümüzde teknolojinin etkisi ile yeni estetik görsel değerler algılarımızı değiştirmekte, yeni bir algılama ya da algıda seçicilik geliştirmemize neden olmaktadır. Yeni ve yaratıcı bir tasarım için yeni bir bakış açısı ve yeni bir algı geliştirmek gerekmektedir. Nokta Detay atölyesinin amacı kişinin algısına bağlı olarak farklılaşan imgelere daha detaylı bakarak yeni tasarımlar yaratılmasını sağlamaktır.

Workshop’ta izlenen yöntem ise şu şekildedir: Nokta Detay atölyesinde öğrencilerin algılarına bağlı olarak farklılaşan imgelerden görsel olarak noktasal detaylar alması ve bu detayları yeniden tanımlamaları sağlanacaktır. Eskiz üzerinde tanımlanan detaylar yeni tasarımlar olarak projelendirilecektir. Atölye çalışması süresince gerek birebir gerekse internet ortamında projenin aşamalarına tashih verilecektir.

Wokrshopta öğrencilerden istenilen araştırma ve çalışmalar şu şekildedir:

- Bir nesne veya olay seçilmesi
- Seçilen nesne veya olay üzerinden noktasal detay alınması
- Alınan noktasal detay üzerinden eskiz çalışması yapılması
- Eskiz çalışmalarının etüdü
- Etüt edilen eskizlerin 3 boyutlu modellemesi
- Çalışmanın pafta haline getirilmesi
- Modellenen tasarımın 1/5 ölçek maketi veya prototipinin (1/1 ölçek) yapılması
- Yapılan tasarımın teknik resim, perspektif ve tasarım sürecinin yer aldığı 50x70cm pafta teslimi

Tasarım sürecini etkileyen ve çoğu kez çıkış noktalarını ve izlenecek yöntemleri belirleyen belli parametreler vardır. Bu workshopun alt yapısında Bert Bielefed ve Sebastian El Khouli'nin "Adım Adım Tasarım Fikirleri" kitabında "Yaratıcılık ve Yaratıcılık Teknikleri" başlıklı bölümünde yer alan teknikler temel alınmıştır. Bu teknikler beyin fırtınası, fikirleri yazıya dökme, sergileme yöntemi, gözden geçirmedir (Biefeld&Khouli 2010:72)

Salt Galata'da yapılan ilk toplantıda Nokta Detay: Algıda Seçicilik için görev tanımı yapılmış, amaç kapsam ve yöntem hakkında bilgi verilmiştir. Öğrencilere, farkındalıklarının artması açısından algı, algılama, algıyı etkileyen iç ve dış etmenler, bilinç, zeka, genetik, anlık davranışlar, çevre, kültür, eğitim gibi algıyı etkileyen unsurlar ve algıda seçicilik hakkında temel bilgilerin yer aldığı bir sunum yapılmıştır.

Organizmanın, çevresinde bulunan çok sayıda uyarıcı nesne, ya da olaydan, bir ya da bir kaçına dikkatini yöneltmesine algıda seçicilik denir, (sosyolojidünyasi.com). İnsanın algı sürecinde etkili olduğu kabul edilmiş psikolojik bir kavramdır. Çevrede bulunan uyarıcılardan, olaylardan ya da nesnelere bir ya da birkaçına dikkati yöneltmektir. Kişinin daha önce yaşadığı deneyimlerin, önyarguların, rüyaların ve benzer her türlü duygulanımın o anki algılama düzeyinde etkili olduğunu ifade eder, (wikipedia.org). Workshop'ta öğrencilerden "ne bakımdan algıda seçicilik" sorusunu sormaları, belli bir "bakış açısı"ni seçtiklerinde eksik kalacak diğer yönleri tamamlayabilmeleri için her adımda bu sorunun cevabını aramaları istenmiştir. Tasarım adına yeni kavramlar ortaya koyabilmek için her adımda "ne bakımdan?" sorusunu sormak ve cevapları da buna göre sunmak veya talep etmek gerekmektedir.

Workshopta bilgilendirme için yapılan sunum sonrasında kendilerine yol gösterici olması adına eğitimci kimliği ile yapılmış örnek çalışmalar bir çözüm önerisi olarak gösterilmiştir.

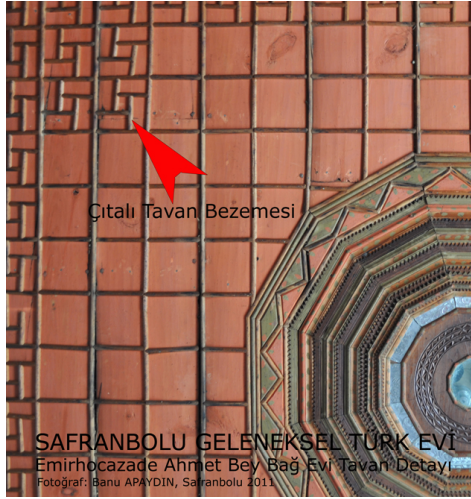
Örnek Çalışmalar:

Örnek 1: Endam – Bank

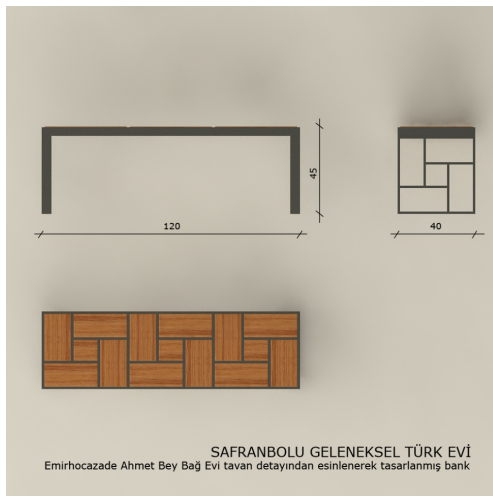
Geleneksel Türk evlerinde tavanın yerleşik hayata geçişin bir göstergesi olması nedeniyle yüklenmiş olduğu özel bir anlamı vardır. Oturma elemanı ENDAM, Safranbolu'daki Emirhocazade Ahmet Bey Bağ Evi'nin tavan detayından referans alınarak tasarlanmış göçebe yaşam tarzında hiç sahip olunamamış mobilya olgusuna gönderme yapan bir tasarımdır, (Resim 2-4).



Resim 2: Endam - Bank / 2013
Tasarımcı: Banu Apaydın **Fotoğraf:** Bülent Erutku



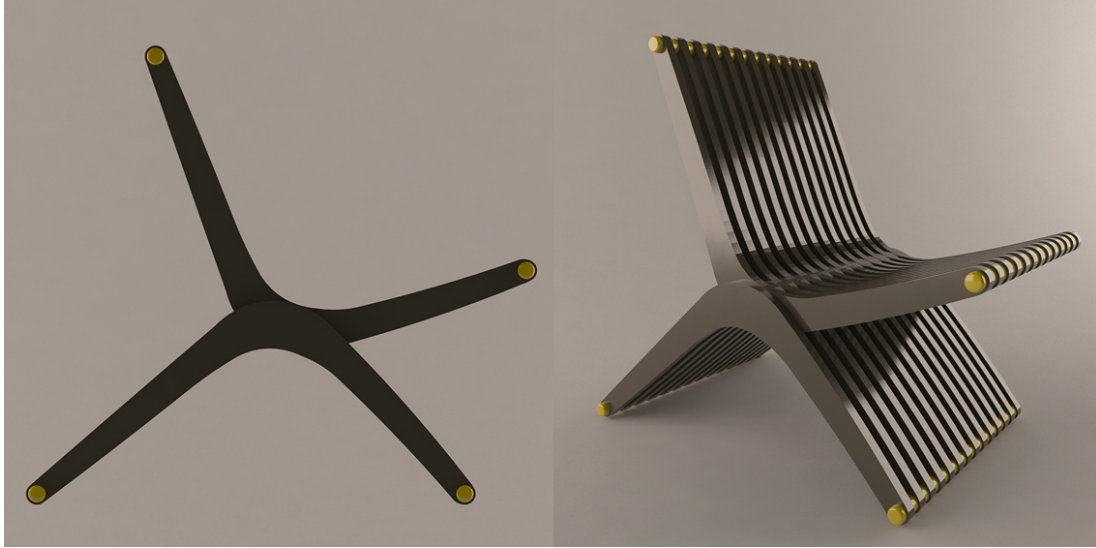
Resim 3: Emirhocaazade Ahmet Bey Bağ Evi
tavan detayı



Resim 4: Endam-Bank / Teknik Çizim2012
Tasarımcı: Banu Apaydın
Fotoğraf: Banu Apaydın Arşivi - 2012

Örnek 2: Bumerang-Oturma Elemanı

“Hayat bir bumerang gibidir, ona ne verirken geri onu alırsın” düşüncesinden yola çıkarak hayatımızın önemli kararlarını düşünerek verdiğimiz göz önünde bulundurduğumuzda “otur ve düşün” sloganıyla tasarlanan oturma elemanıdır, Resim (5-7).



Resim 5: Bumerang - Oturma Elemanı / 3D modelleme 2012 **Tasarımcı:** Banu Apaydın



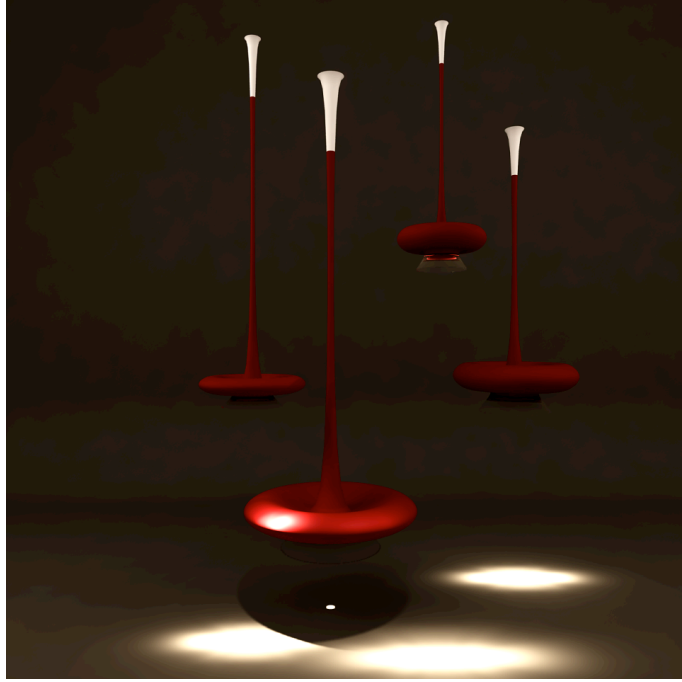
Resim 6-7: Bumerang - oturma elemanı / 2012
Erutku



Tasarımcı: Banu Apaydın **Fotoğraf:** Bülent

Örnek 3: B-Cell (Aydınlatma elemanı)

Sağlık insanın sahip olduğu en önemli olgudur. Sağlıkla ilgili sorunlar yaşamaya başladığımızda hayata bakış açımız ve değer yargılarımız değişmeye başlar. Sağlık sorunları yaşayan kişi algılarını farklı bir yöne yöneltmek durumunda kalır. 5 duyuyu algıladığımız şeylerden bizi ilgilendirenlerini cımbızla çekmemizi algıda seçicilik olarak yorumladığımızda sağlık sorunları yaşayan kişinin yani algılayanın algı durumu değişir. İşte böyle bir durumla karşı karşıya kalınmış bir dönemde nesnelere ve olayları olanca genişliği, derinliği ve zenginliği içinde ele alabilme becerisini gösterme çabasına girilmiştir. Bu bağlamda kan hücrelerinin form yapısından ortaya çıkan tasarımdır, (Resim 7-8).



Resim 7: B-Cell / Aydınlatma Elemanı 3D Modelleme

2012

Tasarımcı: Banu Apaydın

Resim 8: B-Cell / Üretim Tarihi 2015 – Paslaşmalar 3 sergisinden bir görüntü

Tasarım yaparken kullanılan görsel düşünce ile detaylara odaklanma, gözlemekten ileriye giderek imgeleme ile tasarlama ortaya çıkan ürünlerin temelini oluşturmaktadır. Öğrencilere görsel düşüncelerini harekete geçirmek için sunulan örnek tasarımların alt yapısında çevreye daha dikkatli bakma ve detaylara odaklanma bulunmaktadır. Bir çözüm önerisi olarak gösterilen örneklerden sonra, beyin fırtınası yapılan toplantıda o anda akıllara gelen öneri ve fikirler paylaşılmış, tüm önermeler tartışılmıştır.

Gözlemleyerek görmek ve algılanan enformasyonları problem çözme sırasında kullanmak görsel enformasyon olarak öğrenmenin anahtarıdır. Tasarımcı iyi bir gözlemci olmalıdır, (Bayazıt, 2011:153). Gözlemleyen kişinin algıda seçiciliği yüksektir, detayları görür, detayları fark eder. Salt Galata'da yapılan ikinci toplantıda katılımcıların imgesel ve görsel düşünceleri yani kavramı oluşturmaya yönelik düşünme ile hareket ederek tasarımları, bu bağlamda soyut olan ilk fikirlerini yazıya dökmeleri istenmiştir. Daha sonra her bir katılımcının önermelerini, zihinlerinde canlandırdıkları ilk biçimleri somutlaştırmak için sürekli düşünerek, eskizlerle ifade etmeleri istenmiştir. Eskiz çalışması ile birlikte eskiz maketlerinin de yapıldığı toplantı sonunda yapılan tüm çalışmalar pafta düzeni içerisinde sergilenmek üzere Bielfeld&Khouli, (2010:73) ortaya koyduğu yenileme, birleştirme, uyarılama, değiştirme yükleme, eleme, çevirme ve gözden geçirme yöntemi ile farklı tasarım çözümleri aranmış, gözden geçirme tekniği olan son aşamada tasarımların üretim teknikleri renkleri formları vb. değerlendirilmiştir.

Workshop Sonucu: Seçilmiş Tasarımlar

Katılımcı: Mergül Saraf

Tasarım: Zaman ve Temas (Aydınlatma Elemanı)

Açıklama:

Her gün gördüğümüz biçimler ve şekiller, içinde bulunduğumuz ruh halleri...

Farkında olmadığımız, yanından geçip gittiğimiz, hissedemediğimiz...

Zaman ve Temas...

Zamana bırakmak, temas etmek...

Bir yemek masasında, bir ışığın altında bir araya gelmek...

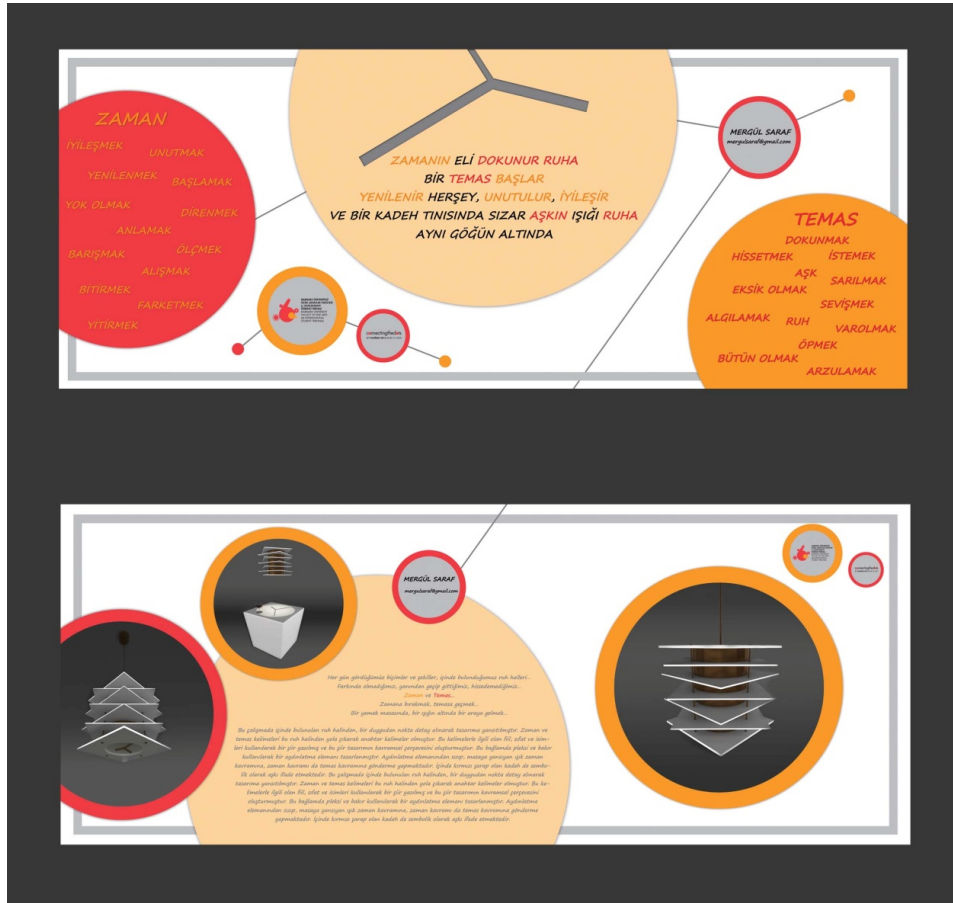
Zamanın eli dokunur ruha, bir temas başlar.

Yenilenir her şey, unutulur, iyileşir.

Ve bir kadeh tınısında sızar aşkın ışığı ruha,

Aynı göğün altında...

Bu çalışmada içinde bulunulan ruh halinden, bir duygudan nokta detay alınarak tasarıma yansıtılmıştır. Zaman ve temas kelimeleri bu ruh halinden yola çıkarak anahtar kelimeler olmuştur. Bu kelimelerle ilgili olan fiil, sıfat ve isimleri kullanılarak bir şiir yazılmış ve bu şiir tasarımın kavramsal çerçevesini oluşturmuştur. Bu bağlamda pleksi ve bakır kullanılarak bir aydınlatma elemanı tasarlanmıştır. Aydınlatma elemanından sızıp, masaya yansıyan ışık zaman kavramına, zaman kavramı da temas kavramına gönderme yapmaktadır, (Resim 9).



Resim 9: Zaman ve Temas – Aydınlatma elemanı / Mergül Saraf

Katılımcı: Ayhan Tan

Tasarım: Gezi (Askı Elemanı)

Açıklama: Yaşamış olduğumuz bu dünya üzerinde yaratılmışlığımız ve var oluşumuzdan ötürü seçme hakkının olmadığı özelliklerimizden dolayı eleştirilmediğimiz, ötekileştirilmediğimiz bir dünyayı görme gözü ile bakılan kitlelerden çıkan sonuç; barıştır. Algıda seçicilik çalışmasında çıkan ürün 3 mm sac ile lazer kesim yapıp ellere simgeler verilerek işlevselliğini elbise askısı olarak tamamlayacaktır. Askı parçalarının sarsılmaması için arka kısımlarına ek payanda ile destek düşünülmüştür, (Resim 10).



Resim 10: Gezi – Askı elemanı / Ayhan Tan

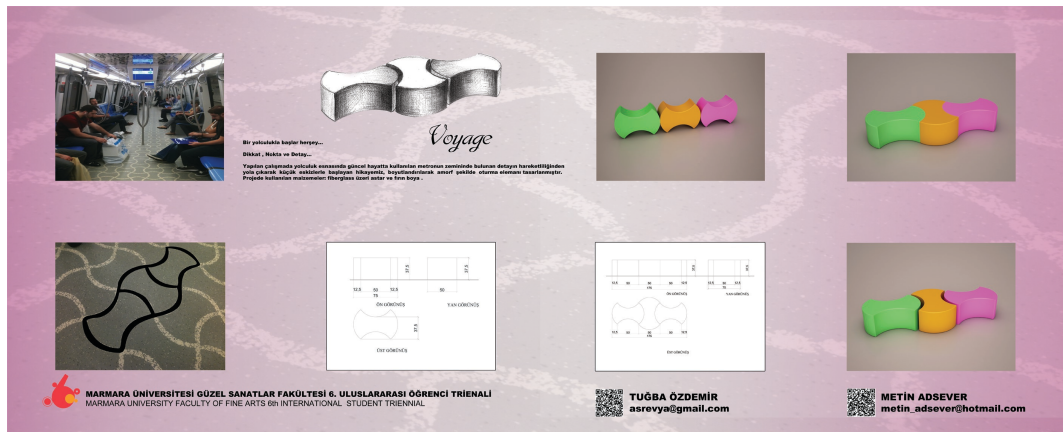
Katılımcı: Tuğba Özdemir-Metin Adsever

Tasarım: Voyage (Oturma Elemanı)

Açıklama: Bir yolculukla başlar her şey...

Dikkat, Nokta ve Detay...

Yapılan çalışmada yolculuk esnasında güncel hayatta kullanılan metronun zemininde bulunan detayın hareketliliğinden yola çıkarak küçük eskizlerle başlayan hikayemiz, boyutlandırılarak amorf şekilde oturma elemanı tasarlanmıştır. Projede kullanılan malzemeler: fiberglas üzeri astar ve fırın boyadır, (Resim 11).



Resim 11: Voyage - Oturma elemanı / Tuğba Özdemir-Metin Adsever

SONUÇ

Nesneleri ve olayları olanca genişliği, derinliği ve zenginliği içinde ele alabilmek için daha önce baktığımız bir çok nesnenin bizde yarattığı algıdan kurtarıp yeni bir bakış açısıyla farkındalığı arttıracak bir çalışma gerçekleştirildi. Çalışmada kuramsal yaklaşımlarla; davranışlar ve imgeleri içeren “deneyimler” tasarımların temelini oluşturdu. Yaratıcı bir süreç olarak algıda seçicilik kavramı ile nesnelere, olaylardan ve geçmiş deneyimlerden çağrışımlar yapıldı. Katılımcılar tasarım problemlerini edinilmiş imgeleri birleştirerek sentezlediler ve bunlardan yeni imgesel kavramlar ürettiler. Bir yöntem önerisi ile örnekleme yapılan çalışmada katılımcılar mevcut imgeleri seçme, birleştirme ve dönüştürme gibi işlemler uygulayarak yeni alternatifler ürettiler. Detayları incelerken ve sentez yaparken zihinlerindeki görsel sınırları zorlayarak tasarımda yaratıcılık söylemine katkıda bulundular. Tasarım eğitimi alan öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek, tasarım sürecinde farkındalıklarını arttırmak için yapılan bu çalışmada tasarımda yaratıcılığın bir soruna getirilen çözüm, yeni bir yöntem veya fikir geliştirmek olduğu vurgulanmıştır. Bu bağlamda öğrenciler gelecekte tasarımda yaratıcılıklarını ortaya koymak için sunulan yöntemle birlikte kendi yöntemlerini geliştirebileceklerini keşfetmişlerdir. Tasarımda yaratıcılık için cesaret, sürekli arama yapmak, denemek, eleştirel bakmak ve yeni önermeler yapmak gerekmektedir. Tasarımda yaratıcılık söz

konusu olduğunda yeniliklere ve gerçeklere karşı algımızın açık olması gerekir. Corbusier’inde dediği gibi “yaratıcılık sabırlı bir araştırmadır”. Yaşam yaratıcılıkla değişir, bu nedenle tasarımda yaratıcılığın gelişimi için eğitimciye düşen görev öğrenciyi farklı yollardan aramaya yönlendirmek, gözlem ve araştırma yapmaya teşvik etmek, çok yönlü düşünmesini sağlayarak yaratıcı süreç içine sokmaktır.

KAYNAKLAR

- Başakman, M. (1982). Bilimde Sanatsallık, Sanatta Bilimsellik – Mimari Planlama ve Tasarım Sürecinde Bilimsel Yöntemin Kullanılma Olanakları. *Tasarlama (Dizayn) 1. Ulusal Kongresi* (s. 1.9-1.15). İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Bayazıt, N., (2004). *Endüstriyel Tasarımcılar İçin Tasarlama Kuramları ve Metotları*. İstanbul: Birsen Yayınevi.
- Bayazıt, N. (2011). *Endüstri Tasarımı Temel Kavramları*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık
- Bertfield, B & Khouli, S. El . (2010). *Adım Adım Tasarım Fikirleri*. İstanbul: Yem Yayın
- Ertek, H., (1999). *İç Mimarlık Kapsamında, Temel Tasarım Eğitimi Kuramlarına Bir Yaklaşım*. Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Guilford, J. P., (1959). Traits of Creativity. In H. H. Anderson(Ed.), *Creativity and Its Cultivation*. New York : Harperand Row.
- Koçkan, P., (2012). Tasarım Araştırmaları Bağlamında Tasarımcı Düşünme ve Tasarım Süreci, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Ankara
- Ökten, G., (2012). İç Mimarlık Mesleği Özelinde Tasarım ve Tasarımcı Kavramlarının Algılanışı, ve ‘Tasarımcı Kimdir?’ Sorusuna Yanıt Aramak Üzerine Bir Okuma – Türkiye Örneği, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Ankara
- Özer, B., (2009). *Kültür Sanat Mimarlık*. İstanbul: YEM Yayınevi.
- Read, H., (1960). *Sanatın Anlamı*, çev. G. İnal – N. Asgari. Ankara: İş Bankası Yayınları
- Şatır, S., (1998). Endüstri Ürünleri Tasarımında Özgünlük, Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamı Doktora Tezi, İstanbul.
- *T.D.K Büyük Türkçe Sözlük*, Ankara: T.D.K Matbaası.
- Turan, A. Z. (2011). Tasarımda Anlambilimsel Hareketin Anlaşılması İçin Bilgi ve Yöntem Temelli Karşılaşmalar. *Endüstride Tasarımda Eğitimde 40 Yıl* (s. 241-252). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Uluoğlu, B. (1988). Tasarım Stüdyosuna Bir Bakış. *Planlama 88/2*, s. 21-25.
- www.sosyolojidunyasi.com
- www.wikipedia.org