

# Sanat/Tasarım Eğitiminde Yaratıcı Uygulamalar – Cankat Tigin Öztemiz'in Temel Tasarım Eğitiminde Tasarımının Patentlenme Süreci

Eylem Tataroğlu<sup>1</sup>

## Özet

Sanat eğitimi formasyonu ve içeriği, verildiği yaşa özgü becerileri geliştirmenin yanı sıra, bireyin kendini ifade etmesinde sunduğu alternatif yolların ve özellikle de büyüme çağındaki çocukların ve yetişkinliğe adım atan genç ergenlerin kaotik ruh hallerini yansıtmada değerlendirebileceği en etkili ve özgün yollardan biridir. İster ideal olarak sistematik verilsin, ister verilmesin sanat ve sanatın dışavurum imkânları, insanın hayatında varoluşundan beri vardı, var olmaya da devam edecektir. İnsan, doğası gereği sadece tüketen değil; merak eden, üreten, dönüştüren, öğrenebilen, duyumsayan ve akıl eden bir canlıdır. Bu bakımdan bu basit görünen ve gelişigüzel işlev sıralamasında bile etken olan, onun canlılığı ve bu canlılığı ile kendisine, çevresine ve içinde yaşadığı topluma ya da dünya insanı olarak dünyaya kattığı değerdir. Buradaki canlılık aklen, ruhen ve bedensel sağlık ve canlılıktır. Bu değer ise, çoğu zaman bilimdir, teknolojidir ya da sanattır. Eğitimin temel işlevi ve hedefi de zaten aklen, ruhen ve beden dengeli ve sağlıklı bireyler yetiştirmektir. Bu hedefe ulaşmada en etkili aracı ise sanat ve tasarım eğitimidir. Okul öncesi dönemden üniversiteye, üniversitede doğrudan sanat ve tasarım eğitimi alan gençten; hukuk, tıp, mühendislik ya da sınıf öğretmenliği programlarında eğitim gören öğrenciye kadar, herkesin estetik bir çevrede ve dengeli insanlarla birlikte yaşama hakkı vardır ve bunu sağlamanın eğitimdeki yolu sanat ve tasarımdır. Özgüvenli, kendini ifade edebilen, zevk sahibi insanlar her meslek dalı için tüm ülkelerin ihtiyaç duyduğu vatandaş profilidir ve vatandaşlarını her yönden eğitmek her demokratik devletin ödevidir. Öze, sorun çözebilmek yaratıcılık gerektirir; farklılığa yönelik her anlamda sağlıklı değerlendirmeler yapabilmek ve analitik düşünmek özgür bireylerin sahip olduğu becerilerdir ve bunları sağlamanın en temel ve kolay yolu insanı küçük yaştan itibaren sanatla yetiştirmek ve işini sanatlı yapan öğretmen ve akademisyenlerin rehberliğinde ve liderliğinde ihtiyaç duyulan eğitim ortamını sağlamak ve bu sistematik eğitim programının çıktılarını değerlendirmektir. Eğitimin

1 Doç. Dr., Başkent Üniversitesi, etataroglu@baskent.edu.tr, Orcid: 0000-0002-7388-2775

çıkması, eğitilmiş insandır. Bu da en özen isteyen, en uzun sürede ve en zorlu yollardan elde edilen, en değerli meyvedir toplum için. Yaratıcılık için eğitime ihtiyaç duyulmasa da yaratıcılığın doğru değerlendirilmesi için, sönmemesi için programlı sanat ve tasarım eğitimine ihtiyaç vardır. Temel tasarım/sanat eğitimi ise yaratıcı düşüncenin geliştiği, eleştirel bakışın ve akran değerlendirmelerinin öncelendiği çok özel programlardır. Bu derslerin içeriği ve çıktıları öğrencilerin hem kişisel hem de hayat boyu profesyonel yaşantılar oluştururken onlara rehberlik ve referans oluşturan bir değere sahip olacaktır.

## 1. Temel Tasarım Eğitimi ve Yaratıcılık

Tasarıya da tasarım Sözen ve Tanyeli'ye (2007) göre “bir tasarlama eylemi sonucunda belirtilen ve asıl yapının gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket vs. gibi ürünlerin tümü” olarak tanımlanmıştır (s. 231). Sanatı ise “... çağdaş sanat düşüncesi evreninde, bugün Thomas Munro'nun tanımıyla ‘doyurucu estetik yaşantılar oluşturmak amacıyla dürtüler yaratma becerisi’ diye nitelemek olanaklıdır. Doyurucu bir estetik yaşantı, mutlaka güzellik etkisi oluşturmak zorunda değildir. .... En basit örneğiyle, bir ‘ready-made’in sanatsal nitelikte sayılabilmesi, gerçekliği yeniden yaratabilmesi sayesinde” (s. 208). Sanatsal üretimden endüstriyel tasarım ürününe sanatsal yaratım sürecinin geçerli olduğunun ve seri üretime giren ve bu manada biricikliğinden artık söz edemeyeceğimiz tasarım ürünlerinin de temelinde, tasarım düşüncesinde, sanatsal yaratıcılık vardır; işlevlendirme eklenmiş, yarar sağlama öncelenmiştir sadece.

Sanat ve tasarım eğitiminin temeli olarak görülen temel tasarım/sanat eğitimi sanat ve tasarım fakültelerinin tüm disiplinlerinde başlangıç ve çoğunlukla baraj dersi olarak planlanır. Güzel sanatlar alanında özel yeteneğe sahip gençler için programları özel düzenlenmiş liselerde de yine temel bir ders olarak yerini almaktadır. Temel tasarım/sanat eğitimi mimarlık, iç mimarlık, grafik tasarım, moda ve tekstil tasarımı, iletişim tasarımı gibi tasarım disiplinlerinin yanı sıra resim, heykel, seramik gibi plastik sanatların da temelindeki sanatın/tasarımın elemanlarının sanatsal düzenleme ilkelerine göre organizasyonlarını kendi disiplin özelliklerine göre araştıran ve bu alanda beceriler geliştirmeyi hedefleyen temel bir derstir. Bu dersin içeriğinde her disiplin kendi problem alanlarını öğrencilere fark ettirerek onlardan bir düşünme biçimi geliştirmelerini bekler. Bu düşünme biçimi ilerleyen süreçlerde üsluplaşacak ve özgün ürünler ortaya koymalarında referansları olacaktır. Öğrenciler bu düşünceyi ya da düşünme biçimini, temellendirilmiş tarihi bilgi, politik ve sosyolojik envanterlerin bilgisi, teknolojik yenilikleri takip ederek ve şeyleri bir bağlam içinde değerlendirmeyi ilke edinerek geliştirebilirler. Bu esnada düşünme biçimleri yaptıkları egzersizlerle başka bir koordinas-

yon becerisini de geliřtirmeyi talep etmektedir: El becerisi. Temel tasarım/sanat eđitiminde genler izerek, oluřturarak, řekillendirerek dřünür. Bu bađlamda konu üzerinde alıřmalar yapan Karaalı (2018) tasarım eđitimi srecini řu řekilde özetlemektedir: “sanat/tasarım alanlarında eđitimin temelinde oturan Temel Sanat/Temel Tasarım Eđitimi ierikli derler; öncelikle, dřünce ile biimlendirme arasında kurulacak bađlar iin gerekli temel bilgi ve becerilerin, sistemli bir řekilde öđrencilere aktarılmasını amalamaktadır. Eđitim sreci; bu ama dođrultusunda, temel görsel dil veya anlatı öđelerinin kavranması, deneysel uygulamalar yoluyla bireysel deneyim kanalına aktarılması řeklinde tamamlanır” (s.172).

Sanat ve tasarım alanındaki eđitimlerin ve emeđin ıktısı olan ürünler yaratıcılık, zekâ ve el becerisinin organizasyonu ile oluřturulmaktadır. Yaratıcılık ve zekâ arasındaki iliřkiye kısaca deđinecek olursak, Samuray’ın (1983) alıřmasında zekâ kuramları ve pek ok zekâ tanımından hareketle vardığı sonuçları özetlemek yeterli olacaktır. Ona göre zekâ yeni řeyleri sratle öđrenme yeteneđi; yeni ve karmařık bileřimleri icat etme yeteneđi; dřünceyi belli bir yönde tutma yeteneđi; farklı verileri kontrol etmek ve eleřtiri yeteneđi olarak dört grupta toplanır. Yaratıcılık ise bilim ve sanatta yaratma yeteneđi olarak tanımlanmıřtır. Görüldüğü üzere temel tasarım/sanat eđitiminin kazandırdığı düzenleme, ayıklama, birleřtirme, yeni duruma uydurma, eleřtirel dřünme, kendini görsel ve sözel dille ifade etme, adapte olma, bařladıđı iři bitirme, problem özme gibi beceriler zekâ ve yaratıcılığı geliřtiren eđitim formasyonunu iermektedir.

Yaratıcılık tüm sanat ve tasarım derslerinin temel aracı, sanatsal üretim iin bir gereksinim ya da nitelikli tasarım/sanat eđitiminin bir ıktısı olarak karřımızda durmaktadır. Zekâ ile bađı yadsınmayan ancak eđitimle geliřtirilebilen ve yanlıř eđitimle söndürülebilir bir olgudur. Organiktir; yařar, geliřtirilebilir ve ölebilir. Sanatla geliřtirilip, gündelik ya da profesyonel iři hayatının problemlerine pratik özüm üretme srecinde, yani kısaca insanı ilgilendiren ve insanın iliřkili olduđu her konuda, yařam standardının da belirleyicisi olan ok deđerli bir beceridir. Yaratıcılık öđretilir. Matematik ve sanatın derin bađı da tam buradan gelmekte ve tasarımın tüm disiplinlerine dađılmaktadır. Tamamen soyut kavram ve simgelerden oluřan matematik, sanatta müzik gibidir. Tamamen soyut simgeler ve ritim. Sanattaki bu imgelem ve ritim tekrarların ve zıtlıkların yarattığı ahengin sonucudur ve yine bir sre aba, akıl ve el becerisi gerektirir. Matematik öđrenirken, problem özerken takip ettiđimiz iřlem sırasının ahengi gibi... Tasarım alanlarında ise fonksiyon ve ergonomi gibi kriterler devreye girdiđinden belirli sınırlar belirir ve mađara duvarından tuvale, oradan da sonsuz bir 0-1 evrenine/di-

jital dünyaya sıçrayan sanatın aksine, tasarımda hâlâ mekânını ve ergonomi şartlarını milimetrik hesaplarda sıkıca tutmaktadır. İnsan hâlâ üç boyutludur ve zaman da izafi. Sanat ve tasarım hâlâ insan eliyle insan için- tasarım diğ er canlılar için de olabilir- yaratılmakta ve üretilmektedir. Her ikisinde de değişmeyen biricik şart insan zekâsının ürünü olmalarıdır. Her şeyden önce düşüncede var olurlar, ruhen ve kalben duyumsanırlar; sonra da duyu organlarıyla okunabilecek evreyi tamamlayıp belli bir emeğin ürünü olarak ortaya çıkarlar.

Yaratıcılık ve sanat eğitimi arasındaki ilişkiyi en güzel açıklayan eğitimcilerden birisi İsmail Hakkı Tonguç'tur. Tonguç, Köy Enstitüleri gibi sanat ve iş eğitimini birleştiren ve ülkemizin özgün ve tamamıyla ülkemize özgü olan bu kurumlarında dersler vermiş olan bir eğitimci ve dönemin İlköğretim Genel Müdürü'dür. Köy Enstitüleri'ndeki sanat ve el işleri eğitimi, hem içeriğinin zenginliği hem de ayrılan süre bakımından dikkati çeker. İlkokul ve liselerde öğretmenlik yapmak üzere enstitüde öğrenim gören öğretmen adaylarının çocuğa yaklaşımında kendilerinden beklenen de 20. yüzyıl başlarında Avrupa'da ortaya çıkan "Sanat Eğitimi Hareketi" ile örtüşmektedir. Kurtuluş'a (2002) göre, Köy Enstitülerinde eğitim "iş içinde eğitim" ilkesi kadar "sanat yoluyla eğitim" ilkesine dayanmaktadır. Sanat yoluyla eğitim ilkesi ise "Sanat Eğitimi Hareketi" ile bağlantılı görülmektedir. Tonguç'un (1932) aktarımı ile Avrupa'da 1887-1931 dönemi "Hatalardan Kurtuluş ve Resim Tedrisatı ile Sanat Terbiyesinin Kuruluşu" olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemde, yaratıcı çocuk kavramı üzerinde düşünölmeye başlandığı, Sanat Eğitimi Hareketi'nin oluştuğı, bunun da İş Okulu anlayışına yol açtığı açıklanmaktadır (s.31).

Avrupa'da başlayıp tüm dünyaya yayılan bu İş Okulu anlayışı 1919'da Bauhaus Okulu'nda geniş bir yere sahip olacak; devamında ülkemizde kurulacak olan Güzel Sanatlar Fakülteleri'nde Temel Tasarım/Sanat atölyelerine ve bu atölyelerdeki derslerin içerik organizasyonuna kadar etki ve kaynaklık edecektir.

Bu bölümde Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi'nde 2009-2015 yıllarında disiplinler arası yürütölmekte olan ve 2015 yılı itibari ile sınıf mevcutlarının çokluğu ve uygun mekânların sağlanamaması sebebi ile tekrar disiplinlere ayrılan Temel Tasarım dersinin, o zamanki adı ile Görsel Sanatlar Bölümü (Grafik Tasarımı Bölümü) için geliştirilen programındaki yaratıcı süreçlerin çıktılarından biri olan, 1. Sınıf öğrenci projesinin tasarım patentine giden süreci özetlenmiştir. Nitekim bir sonraki yılda da (2016) aynı ders kapsamında ürettikleri projeleri ile üç öğrenci üniversite bünyesinde düzenlenen "Genç Giri-

řimciliđi Destekleme Programı Semineri ”ne katılmıř ve 1 Altın Etiket ve Fikri Mülkiyet, 2 Gümüş Etiket ve Fikri Mülkiyet aralık temel tasarım projeleri ile bir iř kolu yaratma fikrini öđrenmiřlerdir. ([https://gra.baskent.edu.tr/kw/menu\\_icerik.php?dil=TR&birim=637&menu\\_id=18](https://gra.baskent.edu.tr/kw/menu_icerik.php?dil=TR&birim=637&menu_id=18)). Aynı yıl öđrencilerden bir tanesi iř kolunu geliřtirmek üzere Genç Giriřimciliđi Destekleme Programı’na bařvurmuřtur. Burada sadece patent süreci özetlenmiř ve dersin programı ve iřleyiři hakkında izlenen yol açıklanmıřtır.

## 2. Temel Tasarım II Dersi Kapsamında Ürün Geliřtirme Projesi

Bařkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi tüm disiplinlerde Temel Tasarım dersini Güz ve Bahar Dönemi’nde 14 haftalık kurlar dâhilinde vermektedir. 2009-2011 yılına kadar İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı ile Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü (Grafik Tasarımı Bölümü) ortak dersleri; 2011-2014 yılları arası ise Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü öđrencileri ve yine bir yıl sonra (2012-2014) Mimarlık Bölümü öđrencilerine ortak ve zorunlu olarak verilmiř ve 1. Sınıf ders kataloglarında yer almıřtır. Dört bölümün ortak projelerle yürüttüđü disiplinler arası yaklařımların projelendirildiđi ders, 2015 ve sonrasında mekân sıkıntısı ve artan öđrenci sayısı da göz önüne alınarak verimliliđin arttırılması için tekrar disiplinlere bölünmüř ve 2023 yılı dâhil Güz Dönemi ortak, Bahar Dönemi her disiplinin kendi alanına öđgü bir kurgu ve organizasyon takip etmiřtir.

2015 yılı Bahar Dönemi’nde Doç. Dr. Eylem Tatarođlu yönetiminde yürütölen Temel Tasarım II dersi 14 haftalık proje çalıřmasının ardından, Türk Patent Enstitüsü’nün ařađıda kısaca özetlenen kur tanımı ve projeleri ile öđrenci Cankat Tigin Öztemiz’in tasarımcı unvanı ile yer aldıđı ve Endüstriyel Tasarımlar Dairesi Bařkanlıđı’nın 201506958 Tescil Numaralı Tasarım Patentini bařvuru ile aynı gün (Ek-1) Bařkent Üniversitesi adına almıřtır (Ek-2).

### 2.1. Temel Tasarım II Dersi Kur Tanımı ve Ders ile Öđrenciye Kazandırılması Hedeflenen Temel Beceriler

Temel Tasarım II dersinde Grafik Tasarımı Bölümü (Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü ismi 20 Mart 2020 tarihi itibari ile Grafik Tasarımı Bölümü olarak deđiřtirilmiřtir. Bu metinde dil birliđi adına güncel ismi ile kullanılmıřtır.) öđrencilere grafik tasarım alanında yapacakları projelere ön hazırlık niteliđinde, bütüncöl anlamda bir perspektif kazandırmayı hedeflemektedir.

Dersin sonunda öğrencilerin kazanacakları beceriler aşağıda sıralanmıştır:

1. Temel sanat ve tasarım bilgisini kuramsal ve uygulamalı olarak kavrayabilme becerisi
2. Temel sanat ve tasarım bilgisini öğrendiklerine uyarlayabilme becerisi
3. Temel sanat ve tasarım becerisini diğer alanlarla ilişkilendirme/bağ kurma becerisi
4. Temel sanat ve tasarım becerileri ile özgün yapıtlar ortaya koyabilme becerisi
5. İki ve üç boyutlu düşünebilme becerisi
6. İletişim kurma ve Türkçeyi etkin kullanma becerisi
7. Görsel yolla iletişim kurma ve kendini ifade etme becerisi
8. Formu ikinci boyuta, iki boyutlu şekli de üçüncü boyuta (forma) aktarabilme becerisi
9. Tasarım problemlerini çözme ve özgün fikirler üretme becerisi
10. Belirli bir konsept dâhilinde ve sınırlılığında çalışma becerisi
11. Görme becerisi
12. Gördüklerini çizgi ile ifade edebilme becerisi
13. Sanat ve tasarım alanında disiplinler arası çalışabilme becerisi
14. Tasarım alanında geçmiş ve bugün ile gelecek ilişkisini kurabilme, yorumlayabilme becerisi
15. Eleştirel düşünme becerisi
16. Bir bağlam içinde düşünme becerisi
17. Düşündüklerini sözel ve görsel yollarla aktarabilme becerisi
18. Gelişen ve değişen teknolojiyi takip etme ve kendine uygun olanı seçme becerisi
19. Sanat ve tasarım alanında disiplinler arası çalışabilme becerisi
20. Algı ve problem çözme becerisi (<http://truva.baskent.edu.tr/bilgi-paketi/?dil=TR&menu=akademik&cinner=katalog&birim=637&ders=325124>)

Bu becerileri kazandırmak için bir önceki dönem öğrendikleri ve kazandıkları becerilerin üzerine eğitimde binişiklik ilkesi geređi ařađıda kısaca özetlenen 14 haftalık kur yapılandırılmaktadır.

## 2.1. Temel Tasarım II Dersi 14 Haftalık Kur ve Ürün Geliřtirme Süreci

Temel Tasarım II dersinde öğrencilere doğadan esinlenerek, doğal nesnelerin çizimlerini yapacakları karakalem egzersizleri ile bir açılıř dersi yapılır. Öğrencilere sanat nesnesi ile tasarım ürünü arasındaki farklılık bu aşamada kavratılmaya başlanır. Teknik, 20. yüzyılda sanatın karşısına büyük bir rakip olarak çıkar. Teknik ürünlerin güzellik dışında fonksiyonel bir ereklere de vardır. Yapma olan sanat eseri ve teknik ürünü birbirinden ayıran en belirgin özellik, sanat eserinin teknik ürünler gibi fabrikasyon olmamasıdır (Peřker-soy, 2009). Tunalı (2003) bu durumu řöyle ifade eder: “Sanat yapıtının dayandıđı prensip *özgürlüktür*. Oysa teknik ürünü belirleyen prensip, *zorunluluktur*” (s.81). İster teknik ürün ister sanat yapıtı olsun insan elinden çıkan bu deđerler Marx’a göre artı deđer olarak kabul edilir. Marx’a (2006) göre hem insan hem de insan bilinci tarihin ve toplumun bir ürünüdür. Marx, Hegel gibi doğayı önceler ve doğaya bađlı ve onun bir parçası olarak yařayan insanın ürettiklerini artı deđer ve toplumsal ve tarihi bir meta-deđer olarak görür. Sanat yapıtı bu nedenle, üstün estetik nitelikleri bakımından insan elinden çıkan en üstün fenomendir. Tunalı’ya (2003) göre, sanat yapıtı Marksist estetik için, doğanın gerçekliđin kaba ve yalın bir yansıması deđildir. Kaba bir kopyası deđildir. Tersine, doğaya, gerçekliđe, duygunun, sezginin ve hayal gücünün katılmasıdır. Algı (görü), sezgi, duygu ve hayal gücü sanatı oluřturan temel elemanlardır (s.51). Özetle Marx sanat etkinliđini toplumsal bir varlık olan insan için ve içinde yařadıđı toplum için bir lüks etkinlik deđil; tersine *zorunlu* bir etkinliktir. Bilim kadar sanat da zorunludur. Bu bakıř açısı ile teknik ürünün de bilimsel geliřmeler ve icatlarla ortak noktası bulunduđundan, tasarım ürünlerinin de bir ülke için zorunluluk olduđu söylenebilir. Tasarım öğrencilerin bu bakımdan öğrenmeleri gereken ilk řey, zorunluluk ve özgürlük arasındaki sınırlar ve prensiplerdir.

Temel Tasarım II dersi ilk haftadan son haftaya ve hatta final sınav jürisine kadar, yapılan tüm egzersizleri, arka plan arařtırmaları, teknik olanakların sınanması ve uygulamaları ile “yeni bir ürün” ortaya koymak üzere dizayn edilmiřtir. Bu ürün doğadan hareketle tamamen özgün ve yeni bir ürün olabilir; bu ürün var olan bir ürünün fonksiyonlarına güncel bir özellik ekleyerek bir ihtiyacı karşılayabilir ya da çok iyi olmayan bir fonksiyonunun iyileřtirebilir. Bunun için öncelikle öğrencilere ařađıdaki yönerge verilir:

“Basit bir organik nesne doğaya aittir tıpkı insan gibi. Doğaya başka form ve fonksiyonlarda hizmet etmesi ise insanın işidir. Örneğin bir eczacı da doğadaki bitki vb. ile hazırladığı karışımlarla hele ki günümüzde teknolojinin de yardımı ile ilaç üretebilmektedir. Bu ilacın içeriği kadar onun formu, dozu ve kutulanması ise hem doktorların yani tıp, eczacılık ve tasarımcının ortak ürünüdür. Bir tasarımcı paketlenmiş, şekil verilmiş, insan ya da canlı için (kedi, köpek, at, ağaç vb) yararlı ya da ihtiyaç olarak görülen her ne var ise orada iş yapar. İyi bir tasarımcı ekibi ise üretimi aynı zamanda “ihtiyaç” hâline de getirip endüstriyel seri üretime sokabilir. Akıl, bilgi, istek ve tasarım gücü yardımıyla. **ORGANİK NESNENİN DIŞ GÖRÜNÜŞÜ (RENK DOKU VB.) YA DA İÇERİĞİNİ ( VİTAMİN VB. İNSAN SAĞLIĞINA FAYDALI/ZARARLI ETKİLERİ) ÇOK İYİ ARAŞTIR”.**

(<https://oys.baskent.edu.tr/course/view.php?id=15868>).

İlk derste öğrencilere ders kuru baştan sonra final projesi dâhil anlatılır. Bu akış özetle şu şekilde işleyecektir: Organik nesnenin seçimi, organik nesnenin karakalemle tüm, yarım ve kesit (dilim olabilir) çizimi, tartışma süreci, organik nesneyi değiştirmek için 2 haftalık süreç, projeye devam etmek üzere öğrenci ve öğretim elemanının üzerinde anlaştığı organik nesnenin karakalem etüdü dâhil sekiz ayrı teknikle resimlenmesi şeklinde takip edilmektedir. Bu teknikler karakalem, kuru kalem, stabilo kalem tarama, yağlı pastel boya, lavi tekniği, suluboya tekniği, guvaş boya tekniği, kolaj tekniğidir. Bu teknik sıralama öğrenciye soyutlamayı anlatabilmek için özellikle bu şekilde sıralanmıştır. Bu teknikler ilk yıllarda altılı çalıştırılmıştır. Guaj boya ve kolaj ilk kurlarda çalışılmamıştır. Bu süreçte fotografik benzerlikten leke olarak algılamaya giden bir süreç takip edilmektedir. Özellikle kolaj çalışması lekesele algılamada çok önemli bir egzersiz olarak görüldüğünden ihtiyaç üzerine kura eklenmiştir. Aşağıda 2004-2005 yılı kayıtlı 1. Sınıf Grafik Tasarımı Bölümü öğrencisi Cankat Tigin Öztemiz'in seçtiği organik nesne ve buraya kadar anlatılan süreçleri fotoğraflarla gösterilmektedir.



### 2.1.1. Organik Nesne

Fotođraf 1: Salyangoz



### 2.1.2. 6'lı Teknik Organik Nesne Etüdü

Fotođraf 2: Salyangozun 6'lı teknikle gösterimi. Karakalem, Stabilo Tarama, Pastel Boya, Lavi, Sulu Boya, Guaj.



### 2.1.3. Soyutlama

Soyutlama, görsel sanatlarda ayrıntılardan arındırma demektir. “Soyut” ve “Soyutlama” kavram olarak da uygulamada da birbirinden tamamen farklı iki olgudur.

Soyut, görsel sanatlarda yapıtın doğada var olan gerçek varlıkları betimlememesi anlayışı ve hayali olan diye tanımlanırken, figüratif ya da non-figüratif (figürsüz) olabilir.

Bu aşamada öğrencilere yeni bir yönerge daha verilir:

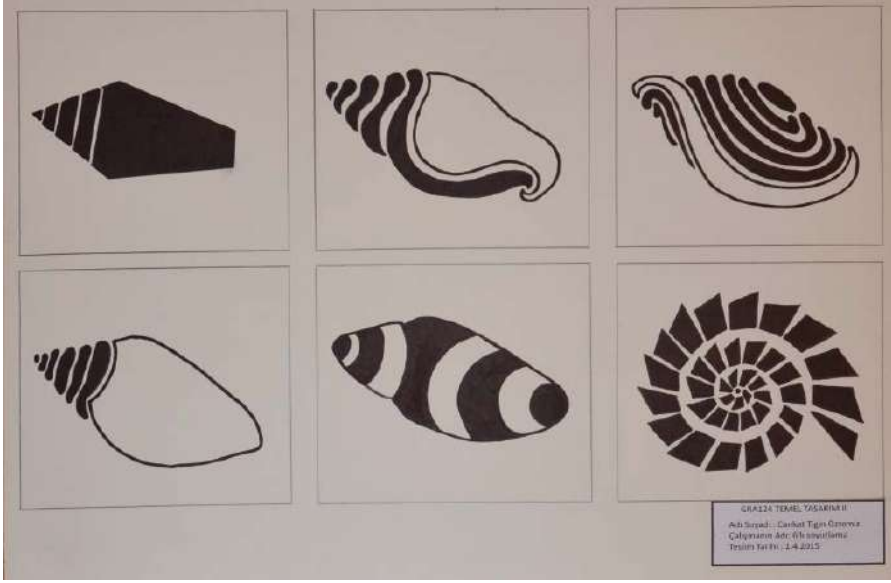
“Bir nesneyi soyutlayabilmeniz için onun hem dış yapısını hem de iç yapısını çok iyi biliyor olmanız gerekir. Görsel sanatlarda o nesneyi çizgi, renk, doku vb. tasarım elemanları bakımından etüd etmiş olmanızdır.

Sizler bu aşamayı ve hatta ikinci aşama olan teknik çeşitliliğine bağlı nesnenin giderek ayrıntılarından arındığını deneyimlediniz.

1. Kural: Nesneyi plastik açıdan tanımak zorunluluğu vardır.
2. Kural: Nesnenin formunu bozmadan, nesnenin kimliğini kaybetmeden en sade şekilde görsel nasıl ifade edilir? Temel problemimiz tam olarak bu olacaktır.
3. Kural: Çok sayıda egzersiz yapmayı gerektirir. Kurşun kalemle öğrendiğinizince çok (ödevde 40 adet istenecek) sayıda eskiz çalışmışsınız”. (<https://oys.baskent.edu.tr/course/view.php?id=15868>).

### 2.1.3.1. 6'lı Soyutlama

Fotođraf 3: Salyangozun 6'lı Soyutlaması



### 2.1.4. Meta-Estetik Objeler Araştırmaları

Öğrenciler bu projede çıkış noktası çalıştıkları organik nesne olan bir ürün geliştireceklerdir.

#### 2.1.4.1. Meta-Estetik

Meta estetik bilmek için Marksist estetiđi bilmek gerekir. Objektivist estetik içinde deđerlendirilen Marksist estetik, objeyi tüketim kategorisi ile belirler. Marx, “salt dođa objesi” ile erekler koyan ve amaçlayan insan etkinliđinin ürünü olan objeler arasında önemli bir ayırım yapar. Ona göre böyle bir etkinliđin objesi, artık herhangi bir obje olma, bir dođa varlıđı olma durumundan kurtulur ve bir ürün, insan etkinliđinin bir ürünü olur. “Ürün olarak ürün, salt dođal objeden ayrılır ve ancak tüketim içinde ürün olur. Tüketim objesi olmak, insan etkinliđinin ona yönelmesi, ona katılması demektir. İnsan eylem ve etkinliđinin bir var olana yönelmesi, o var olanı insansal kılması demektir. Bir ürün olan obje, toplumsal-tarihsel bir objedir”. (Tunalı, 1998, s. 77. Aktaran: Peşkersoy, 2009, s. 24).

Meta estetiđi, ürünlerin meta biçiminden kaynaklanan ve işlevsel olarak deđişim deđeri ile belirlenen bir birleşimdir. Haug'a (1997) göre, “Bir yanda ‘güzellik’ yani duyulara seslenen bir görüntü; diđer yanda metaların, bakanları onlara sahip olmayı isteyecekleri ve satın alma refleksini hareke-

te geçirecek bir tarzda tasarlanmaları. Metanın insanlara güzel görünmeleri onların duyuşsal anlayışlarını devreye sokar ve duyuşsal çıkarlar daha sonra onu belirler. Dünyanın yararlı nesnelere dönüşmesi içgüdüsel yanıtları harekete geçirir ve yalnızca duyuşsal nesnelere dünyanın değil aynı zamanda insan duyarlılığının kendisinin yeniden ve yeniden şekillenmesinin fonksiyonel araçları ortaya çıkar. Bu nedenle, ‘duyarlılığın yeniden şekillenmesi’ kavramı önem kazanır” (s.14).

Öğrencilere bu aşamada üçüncü bir yönerge verilmiştir:

“Meta-Estetik alınıp satılabilen her şeyin estetiğidir. Görünüş güzelliğidir. Günümüzde başta moda olmak üzere tüm tasarım alanlarını derinden etkilemiştir. Kültürü etkilemesi ve hatta değiştirebilmesi bakımından oldukça güçlü bir etkiye sahiptir. Meta estetik bilmek geleceği de tahmin etmek, bilmek demektir. 21. yüzyılın tüm dünyaya birer “fetiş” olarak sunduğu tüm yeme içme, tüketim, giyim ve hatta “gençlik” ve “kadın” imgeleri göz önüne alındığında bu durum daha iyi anlaşılacaktır.

Soru: Eğer aynı işlevlere sahip iki cep telefonu seçme hakkınız olsaydı ve markası yaygın olan diğerinin 3 misli daha da pahalı olsaydı; herkesçe bilinen ve moda olan markayı mı alırdınız yoksa kimse tarafından bilinmeyen ve popüler olmayanı mı?

Bu sorunun yanıtı sizi tasarım pazarında konumlandırır:

1. Her yaş grubunun eğilimi farklıdır. Özellikle ergen ve gençlerde popüler eğilimler fazladır. **YAŞ GRUBU**
2. Çoğu materyal endüstri kültürünün hizmetine girer. Örneğin bir film yapılır. Filmin kahramanları oyunculara dönüşür. Bunlar büyük marketlerde ya da filmin yapıldığı ülkenin tüm dünyaya çoktan sattığı McDonald’s ya da Burger King gibi fast food restoranlarda satılır. Öyleyse tüm bu tüketim pazarı çok önceden tasarlanmakta ve sırayla işleme sokulmaktadır. **TÜM AYRINTILARI İLE PLANLAMA-PAZARLAMA STRATEJİLERİ**
3. Pazarlanan her ne ise - OYUN, ALIŞKANLIK, GİYİM TARZI VE HATTA DAVRANIŞ MODELLERİ- bu ürüne uygun tüketici de yaratılmaktadır. Örneğin günümüzde dikkati dağınık gençler bilgisayar oyunlarının ürünüdür. Büyük ölçüde geçici senaryolarla oyalanan çocuklar hiç bir şeye eskisi kadar tahammül edememektedir. Oyun endüstrisi ise günümüz savaşlarını ve soğukkanlı canileri dizayn etmek-

tedir. **İNSANLIĐA HİZMET, BİR SORUNUN ÇÖZÜMÜNE ODAKLAN.**

4. Basit bir organik nesne doğaya aittir tıpkı insan gibi. Doğaya başka form ve fonksiyonlarda hizmet etmesi ise insanın işidir. Örneğın bir eczacı da doğadaki bitki vb. ile hazırladığı karışımlarla hele ki günümüzde teknolojinin de yardımı ile ilaç üretebilmektedir. Bu ilacın içeriğı kadar onun formu, dozu ve kutulanması ise hem doktorların yani tıp, eczacılık ve tasarımcının ortak ürünüdür. Bir tasarımcı paketlenmiş, şekil verilmiş, insan ya da canlı için (kedi, köpek, at, ağaç vb) yararlı ya da ihtiyaç olarak görülen her ne var ise orada iş yapar. İyi bir tasarımcı ekibi ise üretimi aynı zamanda “ihtiyaç” hâline de getirip endüstriyel seri üretime sokabilir. Akıl, bilgi, istek ve tasarım gücü yardımıyla. **ORGANİK NESNENİN DIŞ GÖRÜNÜŞÜ (RENK DOKU VB.) YA DA İÇERİĞİNİ ( VİTAMİN VB. İNSAN SAĐLIĐINA FAYDALI/ZARARLI ETKİLERİ) ÇOK İYİ ARAŞTIR.**
5. Bazen tek başına tasarımcının halledebileceğı bir çözüm (tasarlamak) çoğı zaman farklı disiplinlerde de bilgi gerektirir. Tasarımcı herkesten ve her şeyden bağımsız olarak düşünüp hayal etmelidir. Hayallerinin gerçekleşip gerçekleşmediğı, teknik ya da tıbbi bilgi daha sonra da araştırılıp ekip kurularak çözülebilir. Ama işın özünde tasarımcının **HAYAL GÜCÜ VARDIR. OLMAZ DEME. SAÇMA DEME. ÖNCE HAYAL ET.**
6. Hayallerine odaklan ve sürekli ürettiğın ya da hayalindeki çözümün insan ya da diğerk canlıların hayatlarını ne kadar kolaylaştıracağına odaklan. Para kazanmak ikinci planda kalsın. Fikri bul önce. **BU-LUŞUNA ODAKLAN”** . <https://oys.baskent.edu.tr/course/view.php?id=15868>

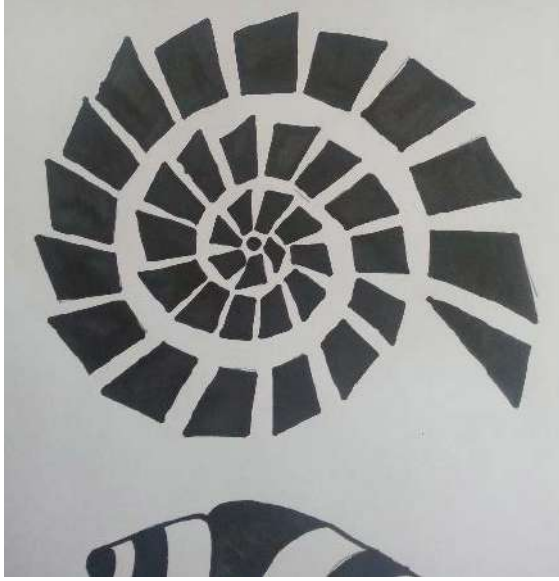
Cankat Tigin Öztemiz projesinde salyangozdan hareketle bir elektrikli ocak tasarımı yapmaya karar vermiştir.

Bu aşama öğrenci Mühendislik Fakültesi’nden öğretim üyelerine mailler atarak projesinden ve fikrinden bahsetmiştir. Akılına gelen fikrin pratikte mümkün olup olmadığını Makine Mühendisliğı öğretim elemanları ile yüz yüze görüşerek onay almış ve projesini geliştirmeye devam etmiştir.

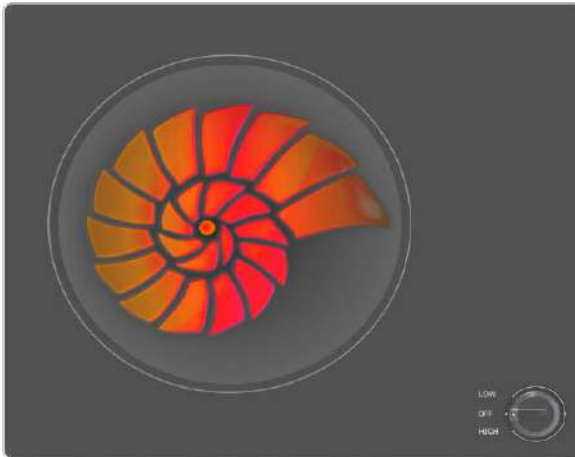
Bu eskizde (Fotoğraf-4), henüz ocağın nasıl kapanacağı üzerine matematiksel hesaplamalar yapılmamıştır ve konu üzerindeki araştırmalar ve eskizlerin yapımı devam etmektedir. Cankat Tigin Öztemiz grafik tasarımı eğitiminden önce Almanya’da teknik eğitim almış, sonra Ankara Üniversitesi’nde Astronomi ve Uzay Bilimleri alanında lisans derecesi almış bir öğrencidir

(<https://www.cankattiginoztemiz.com/hakkimda>). Bu bakımdan matematik düşünme becerileri gelişmiş, üç boyutlu düşünüp bunu pratiğe dökebilecek kabiliyete ve birikime sahiptir.

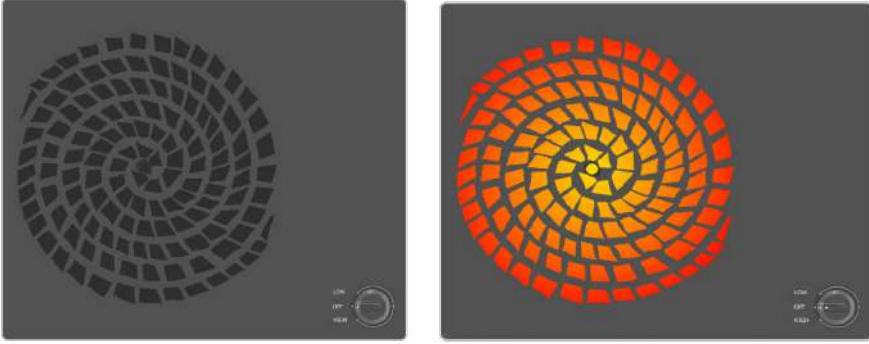
**Fotoğraf 4: Soyutlama sürecinden sonra üzerine düşünülen ocak fikri için ilk eskiz.**



**Görsel 1: Elektrikli ocak için renkli dijital çizim. Henüz ocağın nasıl kapanacağı ve dairesel döngünün sonlanma prensibi ile ilgili problem çözülmemiştir.**



**Görsel 2-3: Elektrikli ocak için siyah-beyaz ve renkli dijital çizim. Ocağın nasıl kapanacağı ve dairesel döngünün sonlanma prensibi ile ilgili problem nispeten çözülmüştür.**



### 3. Tasarım Ürünü ve Patentleme Süreci

Tasarım arařtırmaları ve teknik danıřmanlıkların geribildirimi olarak yapılan çalıřmalar yaklaşık dört haftalık bir sürece yayılmıřtır. Sonucunda Bařkent Üniversitesi Bilgi İnovasyon ve Teknoloji Transfer Ofisi'ne (<https://bubitto.baskent.edu.tr/>) hazırlanan proje taslak olarak gönderilmiř ve patentlenmesi için ilk adım atılmıřtır. Ofis, mail eklerinde evraklar ve proje çizimlerini talep etmiř ve ihtiyaç duyulan çizimler revizyonları ile birlikte ofise gönderilmiřtir. BUBİTTO Ofisi deęerlendirmeler sonucu tasarım için, 19.10.2015 tarihinde, Bařkent Üniversitesi adına Türk Patent Enstitüsü'ne "Isıtıcı/Elektronik Ocak" Tasarım Tescil bařvurusunda bulunmuřtur (Ek-1). Türk Patent Enstitüsü, Endüstriyel Tasarımlar Dairesi Bařkanlıđınca 19/10/2015 tarihinde, tasarım bařvuru ile aynı gün, "Isıtıcı- Elektrikli Ocak" olarak "tasarım patenti" statüsünde ve 2015 06958 sicil numarası ile kaydedilmiř ve patentlenmiřtir (Ek-2).

Cankat Tigin Öztemiz ve bu dersi alan diđer öğrenciler çalıřmalarına isim vermiř, kimisi ürünün paketi dâhil tasarlamıř ve maketini yapmıřtır. Cankat ürününe "Gastropoda" adını vermiřtir.

Görsel- 4: “Gastropoda”



#### 4. Sonuç

Bu süreçte özetlenen tüm aşamaları ile temel tasarım dersinin, aslında sadece sanat/tasarım ders ve disiplinleri ile değil; insanın faaliyet gösterdiği her alanda disiplinler arası bir hareket gücüne sahip olduğu ve bu kaynağın farklı disiplinlerden gelen öğretim elemanlarının birlikte hazırlayacakları formatlarla çok daha verimli hâle gelebileceğini söylemek mümkündür.

Temel tasarım, öğrencilere, eğitimlerinin her aşamasında kullanacakları sanatın elemanları ve sanatsal düzenleme ilkeleri ile birlikte, kuramsal bilgiler ve uygulamalarla tasarım prensiplerini de deneyimleme ve kavrama fırsatları sunmaktadır. Profesyonel iş yaşantıları da dâhil olmak üzere, öğrencilerin kazanmaları gereken işbirlikli çalışma, atölye disiplini, başladığı işi bitirme ve hem kendini hem de işini ciddiye alıp saygı duyma/gösterme gibi beceri ve olgular da yine bu dersin verildiği atölyelerde rahatlıkla kazandırılabilir. Yaratıcılık, özgür ortamlarda yeşerebilir; özgür ortamlar ise disiplinle sağlanabilir. Bu nedenle, ciddiyetle ve özenle organize edilmiş her eğitim ve kur, tasarım ve sanatta ülkemiz için de umut olacaktır. Cankat ve onun gibi öğrenciler her sınıfta vardır, sadece fark edilmeleri gerekiyor. Fark edilmeleri dileği ile...




## Referanslar

- Başkent Üniversitesi Bilgi İnovasyon ve Teknoloji Transfer Ofisi. <https://bu-bitto.baskent.edu.tr/>
- Cankat Tigin Öztemiz Hakkında Bilgi. (30.05.2023). <https://www.cankattigi-noztemiz.com/hakkimda>
- Haug, W., F. (1997). *Meta estetiđi'nin eleştirisi*. Çev.: Ayşe Gül. (1. Baskı). İstanbul: Spartaküs Yayınları (Eserin orijinali 1986 yılında basılmıştır.)
- Karaçalı, B. (2018). Temel sanat/tasarım olgusu- yeni yaklaşımlar. *Sanat & Tasarım Dergisi*. 8(1). 170-185. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/39022/510313>
- Kurtuluş, Y. (2022). “Sanat eğitimi hareketi” ve Tonguç. *Eđitim ve Bilim*. 27(123). 31-34. <http://eb.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/5170/1299>
- Marx, K. (2006). Kapital. (II. Cilt). Çev.: Alaattin Bilgi. (6. Baskı). Ankara: Sol Yayınları (Eserin orijinali 1867'de basılmıştır).
- Peşkersoy, E. (2009). Üniversite öğrencilerinin demografik özellikleri ve aldıkları sanat eğitiminin meta estetiđi konusunda bilinçlenmelerine etkisi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Samurçay, N. (1983). Zekâ ve yaratıcılık. *Eđitim ve Bilim*. 8(45). 4-12. <http://eb.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/5764/2252>
- Sözen M. ve Tanyeli U. (2007). *Sanat kavram ve terimleri sözlüđü*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 9. Basım.
- Tonguç., İ. H. (1932). *Resim elişleri ve sanat terbiyesi*. İstanbul: Muallim Kitapları 5. Devlet Matbaası.
- Tunalı, İ. (1998). *Estetik*. (5. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş.
- Tunalı, İ. (2003). *Marksist estetik*. (3. Basım). İstanbul: Analiz Basım Yayım.
- Temel Tasarım II dersi kur tanımı ve bilgileri. (30.05.2023). <http://truva.baskent.edu.tr/bilgipaketi/?dil=TR&menu=akademik&inner=katalog&birim=637&ders=325124>
- Öğrenci Başarıları. (31.05.2023). [https://gra.baskent.edu.tr/kw/menu\\_icerik.php?dil=TR&birim=637&menu\\_id=18](https://gra.baskent.edu.tr/kw/menu_icerik.php?dil=TR&birim=637&menu_id=18)

## EK -1patent başvuru formu

19.10.2015

	<b>TASARIM TESCİL BAŞVURU FORMU</b>	<b>T201</b>	
<b>1. BAŞVURU BİLGİSİ</b>			
Tasarım Sayısı	1		
Referans No	09-58		
Yayın Erteleme	Yok		
<b>2. BAŞVURU SAHİBİ</b>			
Adı-Soyadı/Unvanı	BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ		
Uyruğu	TR		
Adres	Bağlıca Kampüsü Eskişehir Yolu 20. Km Bağlıca 06810 ANKARA TR		
TC Kimlik/Vergi Numarası	1480010061		
Sahip Türü	Tüzel		
TPE Sahip Numarası	231199		
<b>3.TASARIMCI</b>			
Adı-Soyadı	CANKAT TİGİN ÖZTEMİZ 1,		
Adres	Şehit Osman Avcı Mahallesi 1.Tbmm Caddesi Maybak Konutları 1B-25 Eryaman Etimesgut Ankara		
Uyruğu	TR		
Beyan	Sözleşme Gereği		
<b>4. RÜÇHAN BİLGİLERİ</b>			
Rüçhan Çeşidi	Ülke	Sergi Adı / Başvuru Numarası	Tarih
<b>5. MARKA/PATENT VEKİLİ</b>			
Vekil Bilgisi	P( 1067 ) M( 1679 ) NEVZER ALPERTEN ( ALPİM PATENT MARKA DANIŞMANLIK LTD. ŞTİ )		
<b>6.ÖDEME BİLGİSİ</b>			
Ödeme Şekli	Kart		
Dekont/Ödeme Tarihi	19.10.2015		
Dekont/Provizyon Numarası	5292120028-702299		
Tutar	210.0		
<b>7.FATURA BİLGİSİ</b>			

**Fatura Kesilecek TC - Vergi Numarası** 0570250294 ALPİM PATENT MARKA DANIŞMANLIK LTD. ŞTİ.

### 8.TASARIMLARIN UYGULANACAĐI ÜRÜNLER

( 1 ) Isıtıcı / Elektrikli Ocak ( 07-02 )

### 9. TARİFNAME BİLGİLERİ

( 1-1 ) (Üst kapalı görünüş) Isıtıcı / elektrikli ocaktır. Gri dörtgenel forma ısıtıcının sağ alt köşesinde açma, kapama, yükseltme, kısmaya yarayan düğme bulunmaktadır. Dörtgenel formun sol kısmında küçük dörtgenlerin oluşturduğu siyah spiral form mevcuttur. ( 1-2 ) (Üst açık görünüş) Isıtıcı / elektrikli ocakın uygulama şeklidir. Gri dörtgenel forma ısıtıcının sağ alt köşesinde açma, kapama, yükseltme, kısmaya yarayan düğme bulunmaktadır. Dörtgenel formun sol kısmında küçük dörtgenlerin oluşturduğu turuncu spiral form mevcuttur.

### 10.DİĐER BAŞVURU SAHİPLERİ

(Başvuru Sahibinin Birden Fazla Olması Durumunda Bilgiler Bu Alanda Yer Alacaktır)

### 11. DİĐER TASARIMCI BİLGİLERİ

(Birden Fazla Tasarımcı Olması Durumunda Bilgiler Bu Alanda Yer Alacaktır)

### 12. DİĐER RÜÇHAN BİLGİLERİ

(Birden Fazla Rüçhan Olması Durumunda Bilgiler Bu Alanda Yer Alacaktır)

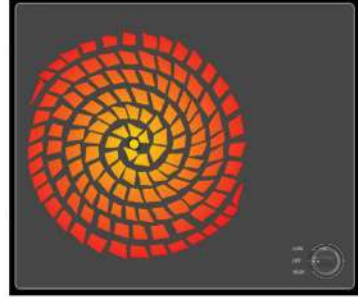
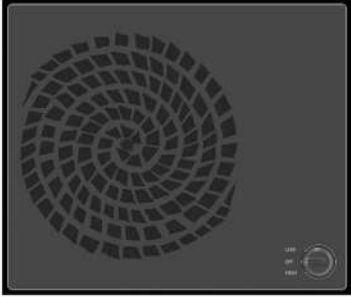
## GÖRSEL ANLATIM SAYFASI

Tasarım No: 1

Resim No: 1

Tasarım No: 1

Resim No: 2



## EK-2 Tasarım Tescil Belgesi



**ENDÜSTRİYEL TASARIMLAR  
DAİRESİ BAŞKANLIĞI**



**TURK  
PATENT  
ENSTITUSU**

# TASARIM TESCİL BELGESİ

**TESCİL NUMARASI : 2015 06958**

*Bu belge ekinde yer alan tasarım, 19/10/2015 tarihinde tescil edilmiş olup 554 Sayılı Endüstriyel Tasarımların Korunması Hakkında Kanun Hükmünde Kararname'nin 12 nci maddesi gereğince 5 yıl süre ile korunmaktadır. İşbu belge 31/08/2016 tarihinde düzenlenmiştir*



**Prof. Dr. Habip ASAN**  
Enstitü Başkanı

Hiçbirlik Caddesi No:715 06930 Yenimahalle - Ankara / Tel: 0 312 303 11 10 - Faks: 0 312 303 11 30 / www.tpe.gov.tr - e-mail:info-tasarim@tpe.gov.tr