JIA International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art
e-ISSN:2548-0634
Cilt: 11, Sayı: 22, Haziran-Temmuz / Yaz / 2026
Volume: 11, Issue: 22, June-July / Summer / 2026

DİSİPLİNLER ARASI SANAT VE TASARIM BAĞLAMINDA ÇAĞDAŞ SANATIN GRAFİK TASARIMA ETKİSİ VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Muhammet İNCEAĞAÇ*

Özet

Araştırmada, Çağdaş Sanat'ın tasarıma yönelik çeşitli anlatım yollarını sanat dalları aracılığıyla öğretmek, grafik tasarımda kullanabilmek ve farklı tekniklerle özgün tasarım ürünleri sunabilmeyi farklı disiplin kaynaklarından yararlanarak öğretmek, edinilen kazanım ve deneyimleri öğrencilerin görüşlerinden elde edilen bilgilerle sunmak ve bu bağlamda Çağdaş Sanatın grafik tasarıma etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden katılımcı eylem araştırması deseni kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Veriler, literatür taraması ve betimsel analiz yapılarak yorumlanmıştır. Araştırma, 2015-2016, 2016-2017, 2017-2018 ve 2018-2019 eğitim öğretim yılı güz ve bahar döneminde, Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Meslek Yüksekokulu Tasarım Bölümü 'Grafik Tasarım Programı'nda birinci ve ikinci öğretimde öğrenim gören ve Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü 'Basım ve Yayın Teknolojileri Programı'nda öğrenim gören 2. sınıf öğrenciler ile sınırlıdır. Araştırmada örnek teşkil etmesi açısından 20 öğrenci çalışmasına yer verilmiştir. Öğrencilerin çalışmak istedikleri Çağdaş Sanat akımları herhangi bir sınırlandırma olmadan kendileri tarafından seçilmiş ve grafik tasarım alanında röprodüksiyon tekniğiyle resmedilmiştir. Bununla birlikte, uygulamanın bitiminde, öğrenci görüş anketi yapılarak öğrenci görüşleri alınmıştır. Anket çalışmasına 286 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonucunda, Çağdaş Sanat akımlarına öncülük etmiş sanatçılara ait eserlerin, grafik tasarım ürünlerine dönüştürülebildiği ve Çağdaş Sanat içerisinde yer alan dünyaca ünlü eserlerin orijinalinden yola çıkarak Çağdaş Sanata yönelik teknik ve felsefi farkındalıkların geliştiği, eserlerin grafiksel olarak sadeleştirilebildiği, dijital ortamda grafiksel anlamda resmedildiği gözlenmiştir. Bununla birlikte, öğrenci görüş anketi sonuçlarında ise; Çağdaş Sanat disiplininin öğrencilerin tasarıma yönelik bakış açılarının gelişimine olumlu yönde katkı sağladığı, öğrencilerin tasarım ürünlerine eleştirel bir gözle bakabilmeyi öğrendiği, yaratıcı düşünme becerilerini olumlu yönde etkilediği, ilginin, tasarım becerisini, motivasyonu ve tasarım sürecindeki deneyimlerini artırdığı, araştırma ve sorgulama becerileri ile analitik düşünme becerilerini olumlu yönde etkilediği, imgesel gelişimine olumlu katkı sağladığı, farklı disiplin kaynaklarından yararlanmayı öğrendiği, tasarım ilke ve elemanlarını kullanmayı öğrendiği, öğrenmeyi pratikleştirdiği, eserleri dijital ortamda tasarım programlarıyla tek, iki, üç boyutlu grafik tasarım ürünlerine dönüştürebilmeyi ve endüstri ürünü olan bir objeyi grafik tasarım ürününe dönüştürebilmeyi öğrendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Sanat ve Tasarım, Disiplinler Arası Tasarım, Çağdaş Sanat.

* *Dr. Öğr. Üyesi, Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, minceagac@kastamonu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6175-367X*

Başvuru tarihi / Submitted date: 11.06.2026 - Kabul tarihi / Accepted date: 18.07.2026
http://dx.doi.org/10.29228/ijiia.251

International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art
e-ISSN:2548-0634
Cilt: 11, Sayı: 22, Haziran-Temmuz / Yaz / 2026
Volume: 11, Issue: 22, June-July / Summer / 2026

THE IMPACT OF CONTEMPORARY ART ON GRAPHIC DESIGN IN THE CONTEXT OF INTERDISCIPLINARY ART AND DESIGN AND STUDENT OPINIONS

Abstract

The research aims to teach various ways of expression of Contemporary Art for design through art branches, to use it in graphic design and to present original design products with different techniques by using different disciplinary sources, to present the acquired achievements and experiences with information obtained from the students' opinions and to reveal the impact of Contemporary Art on graphic design in this context. The research was conducted using the participatory action research design, a qualitative research method. The data were interpreted through literature review and descriptive analysis. Research, 2015-2016, 2016-2017, 2017-2018 and 2018-2019 academic year fall and spring semester, Kastamonu University Kastamonu Vocational School Department of Design 'Graphic Design Program' in the first and second education and Department of Audiovisual Techniques and Media Production 'Printing and Broadcasting Technologies Program' 2. This class is limited to students. In order to serve as a sample for the research, 20 student studies were included. The Contemporary Art movements that students want to study have been selected by themselves without any restrictions and are depicted with graphical lines as reproductions. However, at the end of the implementation, student opinions were obtained through a student opinion survey. The survey participated in 286 students. As a result of the research, it has been observed that works belonging to artists who have pioneered Contemporary Art movements can be converted into graphic design products, and technical and philosophical awareness of Contemporary Art has developed based on the original of world-famous works included in Contemporary Art, works can be graphically simplified, graphically depicted in a digital environment. However, according to the student opinion survey results; The discipline of Contemporary Art contributes positively to the development of students' perspectives on design, students learn to look at design products with a critical eye, positively affects creative thinking skills, interest increases design skills, motivation and experience in the design process, positively affects research and inquiry skills and analytical thinking skills, positively contributes to their imaginative development, learns to use different disciplinary resources, learns to use design principles and elements, it has been concluded that they have practiced learning, learned to convert works into one, two, three dimensional graphic design products with digital design programs, and learned to convert an object that is an industrial product into a graphic design product.

Keywords: Graphic Design, Art and Design, Interdisciplinary Design, Contemporary Art.

GİRİŞ

Sanat tarihi, birbirinden farklı dönemleri, sanat ve tasarım ürünlerini kronolojik sıra içerisinde tarih şeridine uygun olarak verir. Yakın çağ sanat tarihi diyebileceğimiz bir disiplin alanı olan Çağdaş Sanat da önceki dönem sanat ve tasarım eserlerinin etkilerinden farklı olarak, sanatçının bireysel anlamda ortaya attığı tasarım anlayışına uygun bir şekilde gelişen akımların ortaya çıkmasıyla günümüze gelmiştir. Bu süreç, etkisini devam ettirmiş olan pek çok sanat ve tasarım akımını kapsamaktadır. Çağdaş Sanatı kısaca, Modernizm ve Postmodernizmi içerisinde barından süreç olarak tanımlayabiliriz.

Hodge (2018)'ye göre, 'Modernizm; 19. yüzyılın sonunda Realizm ile başlayan ve sanatçıların kararlı bir şekilde geçmişe ait tarzları reddederek çağdaş hedef kitleleri için daha uygun gördükleri

yeni sanat biçimleri oluşturdukları dönem' olarak tanımlanırken, 'Postmodernizm; 1960'lı yıllarda Modernizm'e tepki olarak ortaya çıkan ve edebiyat, plastik sanatlar, tasarım, felsefe, mimari ve kültür alanlarında bireysel yorumları ön plana çıkaran geniş kapsamlı kavram' (Hodge, 2018, s.205) olarak tanımlanmaktadır.

Modernizm ve Postmodernizm süreçlerini içerisinde barındıran Çağdaş Sanat akımları sanat ve tasarımı etkileyen akımlar olarak bilinmektedir. Çağdaş Sanat akımları incelendiğinde genel olarak, soyut şekil, biçim, formlarda birbirinden farklı sanat ve tasarım tarzlarında eserlerin oluştuğu ve soyut sanat anlayışının dönemden döneme akım akım birbirlerinden farklı bir şekilde ortaya çıktığı görülmektedir.

Barnard (2010), görsel kültürü tanımlamak için gerekli olan tema ve konuları bir araya getirme yöntemleri olarak, sanat tarihi, tasarım tarihi, kültürel incelemeler, sosyoloji gibi farklı disiplinlere bakmanın, görsel kültürü anlatmak için ancak disiplinler arası bir yaklaşımın yeterli olabileceğini iddia etmektedir. Günümüzde disiplinler arası yaklaşım, sanat ve tasarım eğitiminde önem teşkil etmektedir. Çağımız eğitim anlayışı doğrultusunda sanat ve tasarım eğitiminde farklı disiplin kaynaklarından yararlanmayı öğrencilere kazandırmak gerekmektedir. Tasarım eğitiminde pek çok disiplinin bir arada kullanılması, çok yönlü ve etkili öğrenmeye yönelik eğitim anlayışı ile mümkün olabilir.

Disiplinler Arası Tasarım Anlayışıyla Çağdaş Sanattan Yararlanma

Özgün ve nitelikli sanat veya bir tasarım ürünü meydana getirmek için yaratıcı düşünceye ihtiyaç vardır. Yaratıcılık bir süreçtir ve bu süreçte pek çok etken birbirini destekler nitelikte olmalıdır. Dolayısıyla yaratıcı düşünce kapsamında, yaratıcılığı tamamlayacak olan alan bilgisi, gözlem yeteneği, deneyim, ifade becerisi, vb. etkenler önemli bir rol oynar.

Yaratıcılık süreci, ilerideki yapıtın ortaya çıkarılması düşüncesi ile başlar. Sanat yapıtında tek yaratım tipi, bir düşünceden doğmaz, bir doğaçlama taşır. Ancak derin, ciddi, çok katmanlı içerik taşıyan, büyük bir yaratım, yaratıcılık sürecinin yalnız tikel yanlarını doğaçlamaya bırakır. Bir yapıt bir anda esine kapılıp yaratılamaz, uzun süren düşünce dolu bir çalışmayı gerektirir. Dolayısıyla çalışma, olgunlaşmış, kendi biçimini bulmuş bir düşüncenin getirilip ortaya konmasına bağlıdır (Kagan, 2008).

Sanatın görevi, bir sanat nesnesini kendi içinde içerik yüklü olan tam uygun duyusal mevcudiyet içinde ortaya koymaktan ibarettir. Sanat felsefesi de bu içerik yüklü ürünün ve onun güzel görünüş tarzının ne olduğunu, düşüncede kavramayı ana uğraşı yapmak zorundadır (Hegel, 2022). Sanatçılar, eserlerine yalnızca sınırlı ürünler olarak değil, etkinlikler karmaşasının somutlaştırılması olarak da bakılmasını ister (Lynton, 2004).

Sanat akımları ile sanat doğrultuları arasında bir ilişki kurulduğu zaman, sanat akımları ile sanat doğrultuları arasındaki bağlantı, özel olan ile genel olanın diyalektiği açısından incelendiğinde, ancak o zaman sanat akımlarının özü, ortaya çıkışı, gelişmesi ve ortadan silinişi ile sanat tarihindeki gerçek rolü belirlenebilir. Bu zincire ek olarak, sanatçının bireysel başlı başına yaratımı halkası takıldığı zaman, genel olan ile özel olanın diyalektiği, genel olan, özel olan ve tikel olanın diyalektiği haline gelir (Kagan, 2008). Zaman ve mekân ne olursa olsun, bir sanatçı bir şey söylemek ve bunu ifade etmek istediği için sanat her zaman üretilmiştir. Sanatçı; yapı, malzeme, araç gereçler, teknikler ve konuyu en iyi ifade edebilecek uygulama yöntemlerini seçer. Zaman içerisinde, bir sanatçının yapıtları bir imza gibi kendine has ifadesel bir karakter kazanmaya başlar. Bu ifadesel nitelik, sanatsal üslup olarak da bilinir (Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone & Cayton, 2018).

Bugün sanatın artık sınır tanımadığını, sanatın yüzlerce yıllık geçmişinde olağanüstü büyük bir çeşitlilik geliştirdiğini ifade eden Krausse (2005), soyut resmin somutun yanında, video ve bilgisayar sanatının enstalasyonun içinde veya obje sanatının performansla birlikte yaşatılabildiğini belirtmektedir. Ayrıca sanatsal tarzların Mixed Media (Karışık Araçlar) adı altında iç içe geçtiğinin, birbirine karıştığının altını çizerek, hiçliğin kendisinin bile biz istersek sanat olabildiğini vurgulamaktadır.

Grafik tasarım ve farklı disiplin kaynaklarının her zaman etkileşim içerisinde olduğu görülmektedir. Ambrose ve Harris (2017) grafik tasarımın, tasarımcıların çalışmalarını etkileyen ve toplumun geneline yansıyan entelektüel ve estetik eğilimlere tabi olduğunu belirterek, tasarımın dünya görüşünü değiştiren alanlara yönelik cevaplar üretebildiğini ifade eder. Ayrıca bu durumun, Modernizm, Postmodernizm ve Yapısöküm gibi akımlarda belirgin biçimde görüldüğünü ve bu akımların grafik tasarımın, yaratıcı bir disiplin olarak gelişimini ve evrimini biçimlendirdiğini, yeni yaratıcı olanaklara kapı açtığını ve yeni tasarım mücadelelerine yönelik araçlar ürettiğini belirtir.

Twemlow (2011), öğrencilerin bir bilgisayar programını kolayca kavrayabileceğini, esas odaklanmaları gereken şeyin entelektüel stratejiler, güçlü fikirler, ilginç hikayeler ve düşünceli yaklaşımlar olduğunu öğrendiklerini belirterek, bu yönüyle düşündüğünde, bir fikrin aldığı son biçimde ifade edilen yöntemin değiştirilebildiğini, hatta kimi zaman konuyla ilintisiz olduğunu ancak aynı zamanda, her yöntemin kendi dokusunun, kendine özgü özelliklerinin ve olanaklarının olduğunu ifade etmektedir. Bununla birlikte, söz konusu yaklaşımlar tam anlamıyla anlaşılarak işe dahil edilirse, bütünü zenginleştirerek ilham verici olduğunu vurgulamaktadır.

Bu çalışmada da öğrencilerin Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanmaları ve onların eser içerisindeki fikirleri anlamaları sağlanmak istenmiştir. Grafik tasarım eğitiminde öğrencilere yönelik çalışmalarda hangi grafik tasarımı ürünü yapılırsa yapılsın sade gösterişten ve karmaşadan uzak, kolay anlaşılabilir bir yapıya sahip olması gerekliliği vardır. Bu nedenle Çağdaş Sanat eserlerini öğrencilere tanıtırken sadece onların Çağdaş Sanat bilgisini artırmak değil aynı zamanda Çağdaş Sanat içerisindeki soyutlamayı ve sadeliği tasarım kurallarına göre sade bir biçimde öğretebilmek istenmektedir.

Doğru bir grafik tasarım uygulamasının, temel tasarım ilkelerinin dikkatle uygulandığı ve marka, ürün, hizmet ile hedef kitle arasındaki görsel iletişimin doğru kurulmasını sağlayabilen tasarım olduğunu ifade eden Ertan ve Sansarcı (2016)'ya göre, temel tasarım ilkeleri denge, devamlılık, görsel hiyerarşi, ritim ve bütünlük olarak sıralanabilir. Bununla birlikte, bu ilkelerin uygulamada göz önünde bulundurulması ve tasarımda etkin olması, tasarımı tasarım yapan en önemli faktörlerden biri olarak tanımlanırken, estetik ve doğru bir grafik tasarım uygulaması, ancak bu ilkelerin dikkate alınmasıyla oluşturulabilmektedir. Ambrose ve Harris (2019)'e göre Modernizm, grafik tasarım söz konusu olduğunda, asimetrik sayfa düzenini, ızgara düzenine bağlılığı, beyaz alanlara daha fazla yer verilmesini, tırnaksız karakter kullanımını ve süslemeden hemen hemen tamamıyla kaçınılmasını öngörmektedir.

Çağdaş Sanatın kavranamayacak ölçüde karmaşık ve çeşitli olduğu görüşünü savunan Stallabrass (2024), Çağdaş formların, tekniklerin ve konuların çeşitliliğinin insanı sersemlettiğini ifade ederek çevrimiçi sanattan bilgisayar denetimli ses ortamlarına kadar her şeyi kapsayabilen bir terim olan 'yeni medya' ve enstalasyonun, resimden, heykele ve baskıya kadar geleneksel mecraları ezip geçmiş durumda olduğunu belirtir. Bu düşünceyi destekler nitelikteki görüşünü belirten Baudrillard (2022), modern sanatın tamamının, hayal edilmiş formlardan ve içeriklerden çok, fikirlerce kat edilmesi anlamında soyut olduğunun altını çizer. Perkins (1994) ise çoğu Çağdaş Sanat eserinin, yalnızca görsel yüzeye değil, ortaya çıkardığı bulmacalara ve uyandırdığı fikirlere bakılması gerektirdiğini vurgulamaktadır.

Geleneksel sanat veya tasarım anlayışının oldukça farklı boyutlar içerisine girdiği 21. yüzyıl dijital tasarım anlayışı doğrultusunda, tasarımın ve sanatın temelini iyi derecede bilmek gerekir. Farklı disiplinlerden beslenen yaratıcı bir sanat veya tasarım ürünü, aynı zamanda farklı disiplinlerin arasında bağlantı kurmaya yardımcı olur. Bu doğrultuda bu araştırma çalışmasında, nitelikli bir tasarım anlayışı ve farklı bakış açıları geliştirebilmek açısından Çağdaş Sanat kuramlarından yararlanılmıştır.

Grafik tasarım içerisinde soyutlama ya da sadeleştirme oldukça yaygın bir şekilde kullanılan olası bir durumdur. Grafik tasarım çalışmalarının, görsel anlatıları mümkün oldukça sade bir şekilde anlatmaya ihtiyaç duyduğu bilinen bir gerçektir. Tasarım ilke ve elemanları veya grafik tasarım kuralları doğrultusunda, grafiksel bir nesne ya da çizim iyi düşünülmüş soyutlama teknikleriyle ortaya çıkartılabilir. Dolayısıyla, Çağdaş Sanatın felsefesine uygun olarak, sanatçıların bakış açısıyla düşünmek ya da bir sanat akımına ait bir tasarımın ortaya çıkmasını grafiksel açıdan düşünmek doğrultusunda, bu çalışmada disiplinler arası yaklaşımla Çağdaş Sanat akımlarından yararlanılmıştır.

YÖNTEM

Araştırmanın yöntem başlığı altında araştırma modeli, çalışma grubu, uygulama süreci, verilerin toplanması ve verilerin analizi başlıkları yer almaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, Çağdaş Sanat'ın farklı anlatımlarını ve tasarıma yönelik farklı anlatım yollarını sanat dalları aracılığıyla öğretmek, grafik tasarımda kullanabilmek veya farklı bakış açıları aracılığıyla görmeyi ve farklı tekniklerle özgün tasarım ürünleri sunabilmeyi öğretmektir. Bununla birlikte bu araştırmada, farklı disiplin kaynaklarından yararlanırken öğrenciler tarafından edinilen kazanım ve deneyimleri, öğrencilerin görüşlerinden elde edilen bilgilerle ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

Araştırmanın Modeli

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden katılımcı eylem araştırması deseni kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma, literatür taraması, anket ve betimsel analize dayalı bir çalışmadır.

Yıldırım ve Şimşek (2016), eylem araştırmasının süreç odaklı olduğunu ve bu süreçte araştırma ile uygulamanın iç içe olduğunu belirtmektedir. Ayrıca bu yönüyle eylem araştırmasının katılma, yansıtma ve geliştirme süreçlerinin üretken bir şekilde uygulandığı bir araştırma yaklaşımı olduğunu belirtmektedirler. Ersoy ve Avcı (2018)'ya göre, eylem araştırmasının en önemli özelliklerinden biri, kuram ile uygulama arasındaki boşluğun doldurulmasında bilgiyi üreten ve üretilen bilgiyi uygulamaya yansıtanların aynı kişiler olmasıdır. Bu ifadelerden hareketle, bu çalışmada, grafik tasarım eğitiminde öğrencilerin Çağdaş Sanat akımlarındaki önemli eserlerden oluşturdukları grafik tasarım ürünleri betimleyici yorumlara dayandığı ve uygulamayla süreç iç içe geçtiği için nitel araştırma yöntemlerinden katılımcı eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır.

Nitel veri bir çalışmanın tasarım sürecinde, nicel kısmına, kavramsal gelişimine ve veri toplama araçlarının geliştirilmesine yardım edebilir. Veri toplama sürecinde, veriye erişimde ve verinin daha kolay toplanmasında yardımcı olur. Analiz aşamasında kuramı güçlendirmede ve gözden geçirmede olduğu kadar nicel bulguları doğrulama, yorumlama, açıklama ve örnekleme aşamalarında yardımcı olabilir (Miles ve Huberman, 2021).

Eylem araştırmasının, uygulamada ortaya çıkan sorunların anlaşılmasına ve çözülmesine yönelik olarak, uygulayıcıların tek başlarına ya da bir araştırmacıyla beraber uygulama süreci çalışmalarını

içerdiğini, belirten Yıldırım ve Şimşek (2016), eylem araştırmasının, araştırma ile uygulamayı bir araya getiren ve araştırma sonuçlarının uygulamaya aktarılmasını kolaylaştıran bir araştırma yaklaşımı olduğunu ifade ederek, eylem araştırmalarında esnek bir yaklaşım söz konusu olduğunu belirtir. Bununla birlikte, araştırmacının veriye yakın olmasının, süreci yakından tanıması ve yaşamasının önemli olduğunu, nitel araştırmada vurgulanan noktanın 'araştırmacının katılımcı rolü ve aynı zamanda veri toplama aracı olması' durumunun bu yaklaşımda tam anlamıyla kendini gösterdiğini ifade etmektedir.

Eylem araştırması araştırılan durumun içinde bulunan, bu durumla doğrudan ilgili bulunan kişiler tarafından yapılır. Örneğin araştırılan durum sınıf ortamında ise, araştırmacı doğrudan öğretmen olabilir. Bu ortamla doğrudan ilgisi olmayan bir araştırmacının eylem araştırması yapması ve araştırmanın amacına ulaşması olasılığı, bu sınıftaki öğretmenin gerçekleştireceği araştırmaya göre çok daha düşüktür. Ancak bu durum eylem araştırmasının bireysel bir çalışma olduğu anlamına gelmez, aksine bir proje ekibinin ya da bir grubun, çözüm üretilmesi, bulguların değerlendirilmesi, sonuçların yorumlanması gibi aşamalarda desteğinin alınması araştırmanın daha başarılı olmasını sağlayabilir. Bu şekilde bir proje ekibiyle birlikte gerçekleştirilen eylem araştırmaları 'katılımcı eylem araştırması' olarak adlandırılır (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2016). Eylem araştırması, bir veya daha fazla kişi ya da grup tarafından bir problemi çözmek ya da yerel uygulamaları bilgilendirmek için bilgi edinmek amacıyla yürütülür (Fraenkel ve Wallen, 2009).

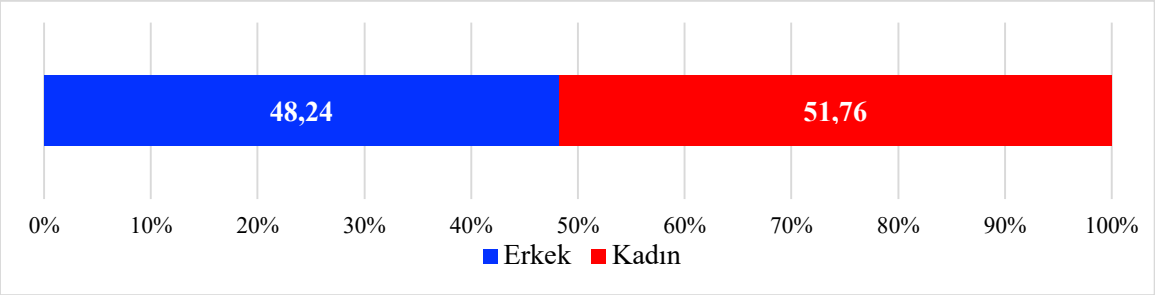
Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2015-2016, 2016-2017, 2017-2018 ve 2018-2019 eğitim öğretim yılı güz ve bahar döneminde Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Meslek Yüksekokulu 'Tasarım Bölümü Grafik Tasarım Programı'nda birinci ve ikinci öğretimde öğrenim gören, 'Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü Basım ve Yayın Teknolojileri Programı'nda öğrenim gören 2. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma 'Görsel Tasarım I ve Görsel Tasarım II' dersleri kapsamında Çağdaş Sanat akımına ait bir eseri görsel tasarım ürününe dönüştürmek amacıyla yapılmıştır. Tablo 1'de uygulamanın yapıldığı çalışma grubunu oluşturan öğrenci sayıları verilmiştir.

Tablo: 1 Eğitim öğretim yıllarına göre Görsel Tasarım I ve Görsel Tasarım II dersini alan öğrenci sayısı

Bölüm	Şube	Görsel Tasarım I				Görsel Tasarım II				Toplam
		2015-2016		2016-2017		2017-2018		2018-2019		
		Erkek	Kadın	Erkek	Kadın	Erkek	Kadın	Erkek	Kadın	
Grafik Tasarımı	A	15	28	9	15	12	14	12	13	**118**
	B	10	11	8	11	14	17	21	7	**99**
Basım ve Yayın Teknolojileri	A	13	8	16	17	10	11	11	10	**96**
Toplam		**38**	**47**	**33**	**43**	**36**	**42**	**44**	**30**	**313**

Tablo 1'de 2015-2016, 2016-2017 güz akademik yarıyılında Görsel Tasarım I ve 2017-2018, 2018-2019 bahar dönemi akademik yarıyılında Görsel Tasarım II derslerini alan öğrenci sayıları görülmektedir. Grafik tasarımı bölümü birinci öğretim 'A' ve ikinci öğretim 'B' şubesi olmak üzere iki şubeden oluşmaktadır. Çalışmada 151 erkek öğrenci ve 162 kadın öğrenci bulunmaktadır. Katılımcıların sayıya oranla yüzde dağılımları Şekil 1'de verilmiştir.



Şekil: 1 Katılımcıların Cinsiyete Göre Yüzde Dağılımı Grafik Tablosu

Şekil 1 incelendiğinde, öğrencilerin %48,24'ünü erkek ve %51,76'sını kadın öğrencilerin oluşturduğu görülmektedir. Bu verilere göre katılımcıların sayısında homojen bir dağılım olduğu görülmektedir.

Anket çalışmasına katılan çalışma grubunu ise 286 öğrenci oluşturmaktadır. Anket çalışmasına dahil olan katılımcılar, üç aşamadan meydana gelen çalışmanın tüm aşamalarında, gönüllülük esasına dayalı olarak katılan öğrencilerden oluşmaktadır. Derse devam etmeyen veya dersten kalan ve diğer yıl dersi tekrar alttan alan öğrenciler, tekrar çalışma sayısına dahil edilmemiştir. Bu nedenle anket çalışması sayıca farklılık göstermektedir. Çalışma gönüllülük esasına dayalı olup, uygulama çalışmasına katılan ve anketi dolduran öğrencilerin görüşlerine yer verilmiştir. Bu nedenle öğrenci sayısı ve ankete katılan kişi sayısı değişiklik göstermektedir.

Çalışmanın 4 hafta boyunca herhangi bir aşamasına katılım sağlamayan öğrenciler değerlendirmeye alınmamıştır. Araştırmaya katılan 313 öğrenciden dersi alttan alan öğrenciler, tekrar anket çalışması doldurmamıştır. Araştırma gönüllülük esasına dayalı olduğu için gönüllü öğrencilerin doldurmuş olduğu anket çalışmasını kapsamaktadır. Araştırma, gönüllü olarak uygulama aşamalarının tümüne eksiksiz katılım sağlayan 138 erkek 148 kadın öğrenci olmak üzere toplam 286 öğrenci kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Uygulama Süreci

Bu araştırmanın uygulama süreci başlamadan önce, etik sorumluluk kapsamında, uygulama yapmak ve öğrenci görüşlerine başvurmak amacıyla Kastamonu Üniversitesi yönetiminden araştırma onay izni alınmıştır.

Araştırmanın dört haftalık uygulama süreci sırasıyla; teorik bilgi verme, röprodüksiyon olarak grafik tasarıma dönüştürme ve bu uygulamaya yönelik görüş alma olmak üzere üç aşamadan oluşmaktadır. Çalışmanın 1. haftasında, Çağdaş Sanat akımları hakkındaki bilgiler öğrencilere hatırlatılmıştır. Bir ders saati 45 dakikadır ve 1 haftalık çalışma süresi dört ders saatidir.

Araştırmanın uygulama sürecinde, 1. hafta, öğrencilerden araştırma kapsamında belirlenen Çağdaş Sanat akımlarından yapacakları tasarım uygulamaları için birbirinden farklı akımları kapsayan diledikleri iki eseri seçmeleri istenmiştir. İki eser seçilmesinin nedeni, iki ayrı çalışma yaptırılacak olmasıdır. Öğrencilerin çalışmasını yapmak amacıyla kendi istekleri doğrultusunda seçtiği eserler, Çağdaş Sanat içerisinde önemli bir yere sahip olma ve ait olduğu akımın en önemli eserlerinden biri olma özelliğini taşımaktadır.

Öğrencilerin seçtikleri eserlerden birini, grafik tasarıma uyarlamaları yani röprodüksiyon tekniğiyle diledikleri eseri dijital tasarım ürününe dönüştürmek üzere grafiksel olarak resmetmeleri istenmiştir. Bu istek üzerine öğrenciler, bilgisayar ortamında dijital tasarım programları aracılığıyla eserleri

grafik tasarım ürününe dönüştürmeye başlamışlardır. Araştırmanın 2. hafta uygulama sürecinde, çalışmalara devam edilerek ders sonunda bu uygulamaya ait çalışmaların tamamlanması istenmiştir.

Araştırmanın 3. hafta uygulamasında ise öğrenciler, seçmiş oldukları farklı bir akım ve eserle, ikinci röprodüksiyon tasarımlarını meydana getirmeye başlamışlardır. Araştırmanın 4. hafta uygulama sürecinde ikinci haftada olduğu gibi, ikinci çalışmalara devam edilerek ders sonun da bu uygulamaya ait çalışmaların tamamlanması istenmiştir. Bir uygulama çalışması 2 haftalık süreci kapsamaktadır. Öğrenciler, toplamda 4 haftalık süreci kapsayan uygulamalarını, dördüncü hafta dersin sonunda tamamlamıştır. Bu uygulama çalışmasında, toplam 4 haftalık ders saati içerisinde 2 uygulama çalışması yapılmıştır.

Çalışma sürecinde 4. haftanın ve 4. dersin sonunda yani tasarım uygulaması çalışmaları bittikten sonra öğrencilerden araştırmacı tarafından uygulamaya yönelik görüş almak amacıyla geliştirilen ankete cevap vermeleri istenmiştir.

Sınırlıklar

Araştırmanın sınırlılıkları kapsamında, makale çalışmasının sayfa, dosya boyutu vb. gibi sınırlandırması olduğu için tüm çalışmalara yer verilememektedir. Bu doğrultuda, ekte yer alan röprodüksiyon çalışmaları, en çok tercih edilen, orta düzey tercih edilen ve az tercih edilen sanat akımları kapsamında kategorileştirilerek, nitelik bakımından araştırmanın amacını en iyi ifade eden 20 örnek çalışmayla sınırlandırılmıştır.

Verilerin Toplanması

Bu araştırmadaki veriler, öğrencilerin Çağdaş Sanat eserlerini röprodüksiyon tekniğiyle grafik tasarım ürünlerine dönüştürdüğü çizimlerdir. Uygulama aşamalarının sonunda, çalışmanın kompozisyonuna göre kare ve dikdörtgen şekillerde oluşturulan tasarımlar A3 (29,7x42cm) sayfa ebatı kağıt ölçüsüne göre yerleştirilmiştir. Çağdaş Sanata ait iki ayrı sanat akımı tercih edilerek öğrenciler tarafından yapılan iki adet röprodüksiyon çalışması, değerlendirme yapmak için toplanmıştır. Büyüköztürk ve diğerleri (2016)'ne göre, 'Eylem araştırmasında veriler hem nicel hem de nitel yöntemlerle toplanabilir' şeklinde ifade edilmektedir.

Eylem araştırması kapsamında yürütülen bu araştırmada, örnek öğrenci çalışmaları nitel olarak betimlenmiştir. Dolayısıyla araştırmanın veri toplama aracını, öğrenciler tarafından yapılan röprodüksiyon grafik tasarım çalışmaları ve öğrenci görüşlerinin yer aldığı anket oluşturmaktadır. Örnek öğrenci çalışmaları, etik sorumluluk doğrultusunda, araştırmanın içeriğinde ham veri olarak sunulmuştur.

Araştırmanın bir diğer veri toplama aracı ise grafik tasarım eğitiminde disiplinler arası yaklaşım ile Çağdaş Sanat eserlerinin grafik tasarıma etkisine yönelik olarak araştırmacı tarafından geliştirilen öğrenci görüş anketidir. Sonuç olarak, öğrenci çalışmaları ve öğrenci görüş anketi bu araştırmanın temel veri kaynağını oluşturmaktadır.

Verilerin Analizi

Uygulama sonucunda, öğrencilerin Çağdaş Sanat eserlerine ait röprodüksiyon çalışmaları grafik tasarım bağlamında incelenmiş betimsel olarak yorumlanmıştır. Çağdaş Sanat akımlarına ait eserlerin röprodüksiyon tekniğiyle grafik tasarım ürününe dönüştürülerek kullanılması, öğrencilerin sanat ve tasarımı disiplinler arası bağlamda ele almalarına yardımcı olup olmadığı açısından değerlendirilmesi araştırmanın bulguları kapsamında verilmiştir.

Araştırmada, öğrenci çalışmalarının tamamına yer verilmesinin mümkün olmaması nedeniyle, uygulamayı en iyi ifade edebilen, dikkat çekici ve araştırmanın amacına ulaşmış olan gönüllü katılımcı öğrencilerin örnek çalışmalarına yer verilmiştir. Söz konusu örnek öğrenci çalışmaları, ekte yer almaktadır.

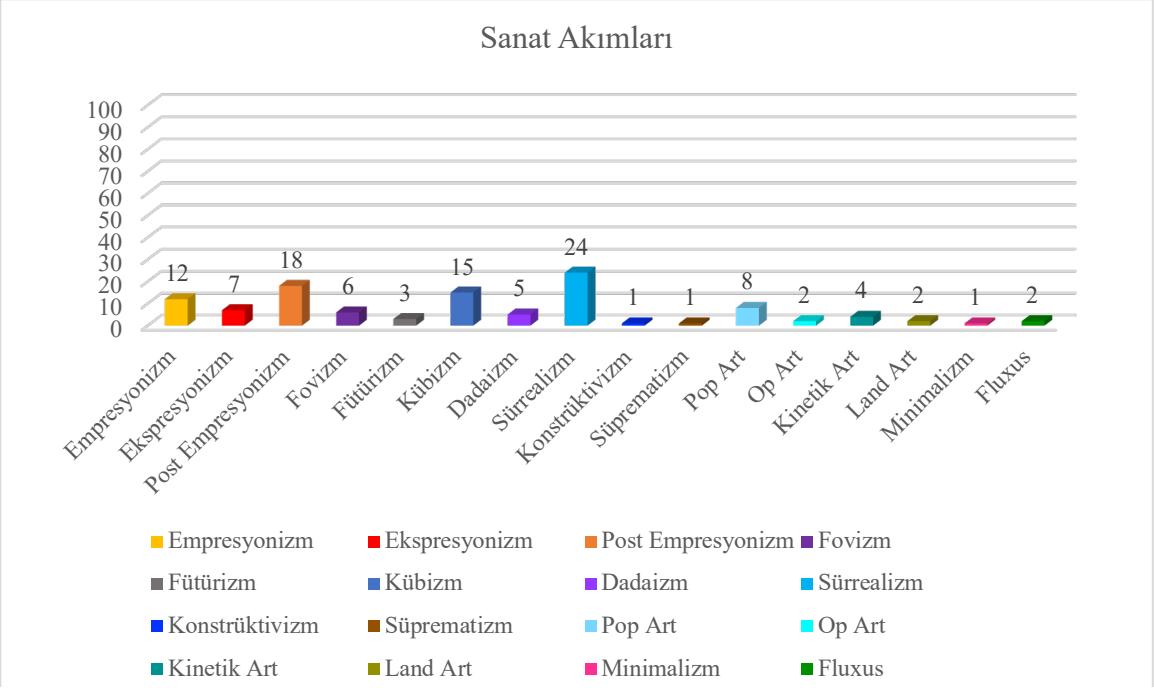
Araştırmada, araştırmacı tarafından hazırlanan öğrenci görüş anketinden elde edilen veriler, SPSS programından faydalanılarak betimsel istatistiki yöntemlerden olan yüzde (%) ve frekans (f) kullanılarak çözümlenmiştir. Öğrenci görüş anketi analizi sürecinde eksik doldurulmuş formlar değerlendirmeye alınmamıştır.

Araştırma İzin Beyanı

Bu araştırma, Kastamonu Üniversitesi Rektörlüğü Kastamonu Meslek Yüksekokulu Müdürlüğü 10.01.2017 tarihli, 24748134-044-E.1239 Sayılı alınan onay kararı ile uygun görülmesi sonucunda yürütülmüştür.

BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bulgular ve yorum başlığı altında, öğrencilerin Çağdaş Sanat akımlarına yönelik eserlerin röprodüksiyon tekniğiyle grafik tasarım çalışmalarına uyarladıkları çalışma sayısı dağılımları, akımların sırasına göre uygulamaya dayalı örnek öğrenci çalışmalarının betimsel analizleri ve öğrenci görüş anketi ile ilgili bulgu ve yorumlar yer almaktadır. Araştırma kapsamında, öğrencilerin tasarım çalışmalarının Çağdaş Sanat akımlarına yönelik yüzde dağılımı Şekil 2'de verilmiştir.



Şekil: 2 Çağdaş Sanat Akımlarına Yönelik Eserlerin Röprodüksiyon Tekniğiyle Grafik Tasarıma Uyarlanan Çalışmaların Yüzdelik Dağılımları

Şekil 2 incelendiğinde, Çağdaş Sanat akımlarına yönelik eserlerin röprodüksiyon tekniğiyle grafik tasarıma uyarlanan çalışmaların yüzdelik dağılımları, öğrencilerin tercihlerini ifade etmektedir. Bu doğrultuda; Empresyonizm %12, Ekspresyonizm %7, Post Empresyonizm %18, Fovizm %6,

Fütürizm %3, Kübizm %15, Dadaizm %5, Sürrealizm %24, Konstrüktivizm %1, Süprematizm %1, Pop Art %8, Op Art %2, Kinetik Art %4, Land Art %2, Minimalizm %1, Fluxus %2 oranında tercih edilmiştir. En fazla tercih edilen sanat akımlarının %24'lük bir oranla Sürrealizm, %18'lik oranla Post Empresyonizm ve %15'lik oranla Kübizm olduğu görülmektedir. En az tercih edilen sanat akımlarının ise %1'lik oranla Konstrüktivizm, Süprematizm ve Minimalizm olduğu görülmektedir. Çalışmanın geneli incelendiğinde toplamda 16 sanat akımı çalışıldığı görülmektedir.

Ekte yer verilen ve araştırma kapsamında yapılan örnek çalışmalar incelendiğinde; Sürrealizm akımına ait olan 6 çalışma, Post Empresyonizm akımına ait olan 4 çalışma, Kübizm akımına ait olan 2 çalışma, Fütürizm akımına ait olan 2 çalışma, Fovizm akımına ait olan 2 çalışma, Dadaizm akımına ait olan 2 çalışma, Pop Art akımına ait olan 1 çalışma ve Kinetik Art akımına ait olan 1 çalışma olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, Post Empresyonizm akımı kapsamındaki Tasarım No 1, Tasarım No 2, Tasarım No 3 ve Tasarım No 4'ün,; Fovizm akımı kapsamındaki Tasarım No 5 ve Tasarım No 6'nın; Kübizm akımı kapsamındaki Tasarım No 7 ve Tasarım No 8'in; Fütürizm akımı kapsamındaki Tasarım No 9 ve Tasarım No 10'un; Dadaizm akımı kapsamındaki Tasarım No 11 ve Tasarım No 12'nin; Sürrealizm akımı kapsamındaki Tasarım No 13, Tasarım No 14, Tasarım No 15, Tasarım No 16, Tasarım No 17 ve Tasarım No 18'in; Pop Art akımı kapsamındaki Tasarım No 19'un ve Kinetik Art akımı kapsamındaki Tasarım No 20'nin, kullanılan renk, şekilsel-biçimsel yapı, kompozisyon ve sanatçıların tarzı açısından eserlerin aslına sadık kalınarak grafik tasarıma uyarlandığı görülmektedir.

Araştırma kapsamındaki uygulamayla ilgili olarak, Çağdaş Sanat eserlerinin grafik tasarıma etkisine yönelik öğrenci görüşleri yüzde ve frekans dağılımına ait bulgular Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo: 2 Çağdaş Sanatın Grafik Tasarıma Etkisine Yönelik Öğrenci Görüşleri Yüzde ve Frekans Dağılımı

ANKET SORULARI		Katılmıyorum	Kısmen Katılmıyorum	Kararsızım	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	TOPLAM
1. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmak, tasarıma yönelik bakış açımın gelişmesine olumlu yönde katkı sağlamıştır.	*n*	13	3	6	70	194	286
	%	4,54	1,05	2,10	24,48	67,83	100
2. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak yapmış olduğum tasarım ürünlerine eleştirel bir gözle bakabilmeyi öğrendim.	*n*	10	4	3	81	188	286
	%	3,50	1,39	1,05	28,32	65,74	100
3. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmak tasarıma olan ilgimi artırmıştır.	*n*	17	6	6	76	181	286
	%	5,94	2,10	2,10	26,57	63,29	100
4. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, yaratıcı düşünme becerisini olumlu yönde etkilediğini düşünüyorum.	*n*	9	3	7	81	186	286
	%	3,15	1,05	2,44	28,33	65,03	100
5. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecindeki deneyimi artırdığını düşünüyorum.	*n*	15	8	7	75	181	286
	%	5,24	2,80	2,44	26,23	63,29	100
6. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, tasarımlara daha etkili bir şekilde yön verebilmeyi öğrendim.	*n*	8	12	4	84	178	286
	%	2,80	4,20	1,39	29,37	62,24	100
7. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak oluşturulan ürünlerin süreç ve ürün temelli olduğunu öğrendim.	*n*	20	8	8	97	153	286
	%	6,99	2,80	2,80	33,92	53,49	100
8. Disiplinler arası tasarım eğitiminde Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, Plastik Sanatların birbiriyle etkileşimli nitelikte olduğunu öğrendim.	*n*	28	16	8	88	146	286
	%	9,79	5,60	2,80	30,76	51,05	100

9. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecinde araştırma ve sorgulama becerimi olumlu yönde etkilediğini düşünüyorum.	*n*	10	7	8	75	186	286
	%	3,50	2,44	2,80	26,23	65,03	100
10. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, analitik düşünme becerilerimi olumlu yönde geliştirdiğini düşünüyorum.	*n*	19	8	8	104	147	286
	%	6,64	2,80	2,80	36,36	51,40	100
11. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, imgesel gelişime olumlu yönde katkı sağladığını düşünüyorum.	*n*	12	11	8	85	170	286
	%	4,20	3,84	2,80	29,72	59,44	100
12. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak ders işlemenin motivasyonu artırdığını düşünüyorum.	*n*	28	16	9	83	150	286
	%	9,79	5,60	3,15	29,02	52,44	100
13. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarımsal beceri yönümü keşfetmeme olanak sağladığını ve tasarım becerimi artırdığını düşünüyorum.	*n*	11	11	9	74	181	286
	%	3,84	3,84	3,15	25,88	63,29	100
14. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecindeki eksikliklerimi görmeme olanak sağladığını düşünüyorum.	*n*	15	10	10	81	170	286
	%	5,24	3,50	3,50	28,32	59,44	100
15. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, tasarıma ait tüm alanlarda farklı disiplin kaynaklarından yararlanmayı öğrendim.	*n*	11	6	9	110	150	286
	%	3,84	2,10	3,15	38,46	52,45	100
16. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak oluşturulan tasarımlar ile tasarım ilke ve elemanlarının kullanımını, kolay ve pratik bir şekilde öğrendiğimi düşünüyorum.	*n*	11	9	9	91	166	286
	%	3,84	3,15	3,15	31,82	58,04	100
17. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak oluşturulan tasarımları dijital ortamda tasarım programları aracılığıyla tek boyutlu, iki boyutlu ve üç boyutlu grafik tasarım ürünlerine dönüştürebilmeyi öğrendim.	*n*	10	4	10	73	189	286
	%	3,50	1,39	3,50	25,52	66,09	100
18. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, endüstri ürünü olan bir objeyi grafik tasarım ürününe dönüştürebileceğimi öğrendim.	*n*	12	4	5	56	209	286
	%	4,20	1,39	1,75	19,58	73,08	100
19. Disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak, doğadaki pek çok objenin grafik tasarım ifadesi oluşturabileceğini öğrendim.	*n*	10	3	5	63	205	286
	%	3,50	1,05	1,75	22,02	71,68	100
20. Çağdaş Sanat gibi diğer sanat tarihi derslerinin de farklı disiplin kaynağı olarak disiplinler arası tasarım eğitiminde olduğu gibi sanat ve tasarım programlarının atölye dersleri içerisinde yer alması gerektiğini düşünüyorum.	*n*	14	5	7	67	193	286
	%	4,90	1,75	2,44	23,43	67,48	100

Tablo 2 incelendiğinde, öğrencilerin ankete verdikleri cevapların 'katılıyorum' seçeneğinde yoğunlaştığı görülmektedir. En fazla 'katılıyorum' cevabı 18. maddeye (n=209); en fazla 'kısmen katılıyorum' cevabı 15. maddeye (n=110); en fazla 'kararsızım' cevabı 14. maddeye (n=10); en fazla 'kısmen katılmıyorum' cevabı 8.maddeye (n=16) ve 12. maddeye (n=16); en fazla 'katılmıyorum' cevabı ise 8. maddeye (n=28) ve 12. maddeye (n=28) verilmiştir.

Tablo 2'de görülen, Çağdaş Sanatın grafik tasarıma etkisine yönelik öğrenci görüşleri anket sonuçlarından elde edilen bulgulara göre;

1- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmak, tasarıma yönelik bakış açımın gelişmesine olumlu yönde katkı sağlamıştır' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %67,83'ü 'katılıyorum' %24,48'i 'kısmen katılıyorum', %2,10'unun 'kararsızım', %1,05'inin 'kısmen katılmıyorum', %4,54'ünün 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

2- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak yapmış olduğum tasarım ürünlerine eleştirel bir gözle bakabilmeyi öğrendim' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %65,74'ünün 'katılıyorum' %28,33'ünün 'kısmen katılıyorum', %1,05'nin 'kararsızım', %1,39'unun 'kısmen katılmıyorum', %3,50'sinin 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

3- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmak tasarıma olan ilgimi artırmıştır' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %63,29'u 'katılıyorum' %26,57'si 'kısmen katılıyorum', %2,10'unun 'kararsızım', %2,10'unun 'kısmen katılmıyorum', %5,94'ünün 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

4- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, yaratıcı düşünme becerisini olumlu yönde etkilediğini düşünüyorum’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %65,03’ü ‘katılıyorum’ %28,33’ü ‘kısmen katılıyorum’, %2,44’ünün ‘kararsızım’, %1,05’inin ‘kısmen katılmıyorum’, %3,15’inin ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

5- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecindeki deneyimi artırdığını düşünüyorum’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %63,29’u ‘katılıyorum’ %26,23’ü ‘kısmen katılıyorum’, %2,44’ünün ‘kararsızım’, %2,80’inin ‘kısmen katılmıyorum’, %5,24’ünün ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

6- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, tasarımlara daha etkili bir şekilde yön verebilmeyi öğrendim’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %62,24’ünün ‘katılıyorum’ %29,37’sinin ‘kısmen katılıyorum’, %1,39’unun ‘kararsızım’, %4,20’sinin ‘kısmen katılmıyorum’, %2,80’inin ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

7- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak oluşturulan ürünlerin süreç ve ürün temelli olduğunu öğrendim’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %53,49’unun ‘katılıyorum’ %33,92’sinin ‘kısmen katılıyorum’, %2,80’inin ‘kararsızım’, %2,80’inin ‘kısmen katılmıyorum’, %6,99’unun ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

8- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitiminde Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, Plastik Sanatların birbiriyle etkileşimli nitelikte olduğunu öğrendim’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %51,05’inin ‘katılıyorum’ %30,76’sının ‘kısmen katılıyorum’, %2,80’inin ‘kararsızım’, %5,60’ının ‘kısmen katılmıyorum’, %9,79’unun ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

9- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecinde araştırma ve sorgulama becerimi olumlu yönde etkilediğini düşünüyorum’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %65,03’ünün ‘katılıyorum’ %26,23’ünün ‘kısmen katılıyorum’, %2,80’nin ‘kararsızım’, %2,44’ünün ‘kısmen katılmıyorum’, %3,50’sinin ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

10- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, analitik düşünme becerilerimi olumlu yönde geliştirdiğini düşünüyorum’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %65,03’ünün ‘katılıyorum’ %26,23’ünün ‘kısmen katılıyorum’, %2,80’nin ‘kararsızım’, %2,44’ünün ‘kısmen katılmıyorum’, %3,50’sinin ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

11- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, imgesel gelişime olumlu yönde katkı sağladığını düşünüyorum’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %59,44’ünün ‘katılıyorum’ %29,72’sinin ‘kısmen katılıyorum’, %2,80’nin ‘kararsızım’, %3,84’ünün ‘kısmen katılmıyorum’, %4,20’sinin ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

12- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak ders işlemenin motivasyonu artırdığını düşünüyorum’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %52,44’ünün ‘katılıyorum’ %29,02’sinin ‘kısmen katılıyorum’, %3,15’inin ‘kararsızım’, %5,60’ının ‘kısmen katılmıyorum’, %9,79’unun ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

13- ‘Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarımsal beceri yönümü keşfetmeme olanak sağladığını ve tasarım becerimi artırdığını düşünüyorum’ maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %63,29’unun ‘katılıyorum’ %25,88’inin ‘kısmen katılıyorum’, %3,15’inin ‘kararsızım’, %3,84’ünün ‘kısmen katılmıyorum’, %3,84’ünün ‘katılmıyorum’ şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

14- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecindeki eksikliklerimi görmeme olanak sağladığını düşünüyorum' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %59,44'ünün 'katılıyorum' %28,32'sinin 'kısmen katılıyorum', %3,50'sinin 'kararsızım', %3,50'sinin 'kısmen katılmıyorum', %5,24'ünün 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

15- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, tasarıma ait tüm alanlarda farklı disiplin kaynaklarından yararlanmayı öğrendim' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %52,45'inin 'katılıyorum' %38,46'sının 'kısmen katılıyorum', %3,15'inin 'kararsızım', %2,10'unun 'kısmen katılmıyorum', %3,84'ünün 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

16- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak oluşturulan tasarımlar ile tasarım ilke ve elemanlarının kullanımını, kolay ve pratik bir şekilde öğrendiğimi düşünüyorum' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %58,04'ünün 'katılıyorum' %31,82'sinin 'kısmen katılıyorum', %3,15'inin 'kararsızım', %3,15'inin 'kısmen katılmıyorum', %3,84'ünün 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

17- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak oluşturulan tasarımları dijital ortamda tasarım programları aracılığıyla tek boyutlu, iki boyutlu ve üç boyutlu grafik tasarım ürünlerine dönüştürebilmeyi öğrendim' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %66,09'unun 'katılıyorum' %25,52'sinin 'kısmen katılıyorum', %3,50'sinin 'kararsızım', %1,39'unun 'kısmen katılmıyorum', %3,50'sinin 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

18- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, endüstri ürünü olan bir objeyi grafik tasarım ürününe dönüştürebileceğimi öğrendim' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %73,08'inin 'katılıyorum' %19,58'inin 'kısmen katılıyorum', %1,75'inin 'kararsızım', %1,39'unun 'kısmen katılmıyorum', %4,20'sinin 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

19- 'Disiplinlerarası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak, doğadaki pek çok objenin grafik tasarım ifadesi oluşturabileceğini öğrendim' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %71,68'inin 'katılıyorum' %22,02'sinin 'kısmen katılıyorum', %1,75'inin 'kararsızım', %1,05'inin 'kısmen katılmıyorum', %3,50'sinin 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

20- 'Çağdaş Sanat gibi diğer sanat tarihi derslerinin de farklı disiplin kaynağı olarak disiplinlerarası tasarım eğitiminde olduğu gibi sanat ve tasarım programlarının atölye dersleri içerisinde yer alması gerektiğini düşünüyorum' maddesine araştırmaya katılan öğrencilerin %67,48'inin 'katılıyorum' %23,43'ünün 'kısmen katılıyorum', %2,44'ünün 'kararsızım', %1,75'inin 'kısmen katılmıyorum', %4,90'ının 'katılmıyorum' şeklinde cevap verdiği görülmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Çağdaş Sanat eserlerinin röprodüksiyon tekniğiyle grafik tasarım programları aracılığıyla vektörel olarak çizilmesi sonucunda, eserlerin grafik tasarım bağlamında sadeleştirilerek, özgün bir nitelikte olduğu ortaya çıkmıştır. Bu uygulama çalışmasıyla birlikte, öğrencilerin tasarım programlarındaki grafik tasarım araçlarıyla grafiksel açıdan sadeleştirme tekniğiyle çizim yaptıkları görülmektedir. Öğrencilerin yaratıcı düşüncelerini kullanarak hem tasarım sürecindeki deneyimlerini artırdıkları hem de tasarımlarına yeniden üretimle grafiksel bir yön verdikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda öğrencilerin, imgesel açıdan düşünebildiği, eserin bütününde grafik tasarım bağlamında bir tasarım üretebildiği, iki ve üç boyutlu tasarımları grafik tasarım olarak herhangi bir eseri veya doğadaki bir nesne, figür vb. unsuru grafik tasarım ürününe dönüştürebildiği sonucu ortaya çıkmıştır.

Çalışmanın yıllara dağılan süreci incelendiğinde, Görsel Tasarım I ve Görsel Tasarım II dersleri arasında bir farklılık görülmemiştir. Görsel Tasarım II dersinde dijital ortamda çizim ve tasarım anlamında daha tecrübeli olmalarına rağmen Görsel Tasarım I ve Görsel Tasarım II dersleri arasında çizim niteliği, süre vb. durumlar açısından bir farklılık olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Ekte yer alan örnek çalışmalar incelendiğinde, Post Empresyonizm akımı kapsamındaki Tasarım No 1 ve Tasarım No 2'de yer alan Vincent van Gogh'un ay çiçekleri tablolarında, Tasarım No 3'de görülen postacı tablosu ve Tasarım No 4'te görülen portresinde, sanatçının fırça darbelerine yönelik ayrıntıların, grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Fovizm akımı kapsamındaki Tasarım No 5'te yer alan Henri Matisse'in şapkalı kadın ve Tasarım No 6'da yer alan kırmızı oda tablolarında, sanatçının fovist tarzına yönelik renk ve motif ayrıntılarının, grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Kübizm akımı kapsamındaki Tasarım No 7'de yer alan Pablo Picasso'nun Dora Maar portresi ve Tasarım No 8'de yer alan Dora Maar sarı kazak tablosunda, sanatçının kübik tarzına yönelik geometrik çizgisel ayrıntıların, grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Fütürizm akımı kapsamındaki Tasarım No 9'da yer alan Giacomo Balla'nın tasmalı köpeğin dinamizmi tablosunda sanatçının fütürist tarzına yönelik hareket etkisini anlatan çizgisel ayrıntıların ve Tasarım No 10'da Marcel Duchamp'ın merdivenden inen çıplak adlı tablosunda sanatçının fütürist tarzına yönelik hareket etkisini anlatan keskin hatlara sahip geometrik çizgisel ayrıntıların grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Dadaizm akımı kapsamındaki Tasarım No 11'de yer alan Marcel Duchamp'ın L.H.O.O.Q. adlı tablosunda renklerdeki tonlama ile çizgisel ayrıntıların ve Tasarım No 12'de yer alan Fountain adlı eserinde şekilsel çizgilerin renk ayrıntısının grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Sürrealizm akımı kapsamındaki Frida Kahlo'nun Tasarım No 13'te maymun ve kırmızı kurdeleli portresinde, Tasarım No 14'te iki Frida tablosunda ve Tasarım No 15'te yer alan kesilmiş saçlı otoportre adlı tablosunda sanatçının sürrealist tarzına yönelik düşünce ifadesi, renk kullanımı ve ton ayrıntılarının grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği; Salvador Dalí'nin Tasarım No 16'da yanan zürafa tablosu, Tasarım No 17'de yeni insanın doğuşunu izleyen jeopolitik çocuk eserinde ve Tasarım No 18'de yer alan Aziz Anthony'nin baştan çıkışı tablosunda sanatçının sürrealist tarzına yönelik felsefi ifadesi, gerçek dışı figürler, soft renk kullanımı, ışık, gölge ve ton ayrıntılarının grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Pop Art akımı kapsamındaki Tasarım No 19'da yer alan Andy Warhol'un Marilyns adlı eserinde sanatçının Pop Art tarzına yönelik CMYK (Cyan, Magente, Yellow, Key-black) renk kullanımı, pozitif negatif renk ayrımı ve sadelik ayrıntılarının, grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Kinetik Art akımı kapsamındaki Tasarım No 20'de yer alan Alexander Calder'in Mobil heykeli sanatçının Kinetik Art tarzına yönelik, renk, kontrastlık, geometrik şekil-biçim ayrıntılarının, grafik tasarım üslubuyla soyutlanarak ifade edildiği sonucu ortaya çıkmıştır. Tüm tasarımlar genel anlamda incelendiğinde ise, röprodüksiyon çalışmalarının, kullanılan renk, şekilsel-biçimsel yapı ve kompozisyon açısından eserlerin aslına sadık kalınarak, akımın kendi üslubuna ve tekniklerine uygun olarak grafik tasarıma uyarlandığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Akımlardaki teknik yapı ve konunun kavranması, Sürrealist eserlerde gerçek üstü düş resmedilmesi, Kübizmde soyutlananın ve görünenin ötesinde geometrik yapının anlaşılması, Dada akımının sanat algısını değiştirmesi, Pop Art akımının grafik tasarım yönünün olması, Kinetik Art ve Fütürizmde dinamizm ile hareketin farkındalığı ve kavranması, bu çalışmadaki uygulama örnekleriyle pekiştirilmiştir.

Araştırma kapsamında yapılan Çağdaş Sanatın grafik tasarıma etkisine yönelik öğrenci görüşlerine göre ise;

1. Öğrencilerin oldukça büyük çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak yapılan uygulamanın tasarıma yönelik bakış açısının gelişmesine olumlu yönde katkı sağladığı,

2. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak yapmış olduğu tasarım ürünlerine eleştirel bir gözle bakabilmeyi öğrendikleri,

3. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın tasarıma olan ilgilerini arttırdığı,

4. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, yaratıcı düşünme becerisini olumlu yönde etkilediği,

5. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecindeki deneyimi artırdığı,

6. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, tasarımlara daha etkili bir şekilde yön verebilmeyi öğrendiği,

7. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak oluşturulan ürünlerin süreç ve ürün temelli olduğunu öğrendiği,

8. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitiminde Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, Plastik Sanatların birbiriyle etkileşimli nitelikte olduğunu öğrendiği,

9. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecinde araştırma ve sorgulama becerilerini olumlu yönde etkilediği,

10. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, analitik düşünme becerilerini olumlu yönde geliştirdiği,

11. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, imgesel gelişime olumlu yönde katkı sağladığı,

12. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak ders işlemenin motivasyonu artırdığı,

13. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarımsal beceri yönünü keşfetmeye olanak sağladığı ve tasarım becerisini artırdığı,

14. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunda disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanmanın, tasarım sürecindeki eksikliklerini görme olanağı sağladığı,

15. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, tasarıma ait tüm alanlarda farklı disiplin kaynaklarından yararlanmayı öğrendiği,

16. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak oluşturulan tasarımlar ile tasarım ilke ve elemanlarının kullanımını, kolay ve pratik bir şekilde öğrendiği,

17. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak oluşturulan tasarımları dijital ortamda tasarım programları aracılığıyla tek boyutlu, iki boyutlu ve üç boyutlu grafik tasarım ürünlerine dönüştürebilmeyi öğrendiği,

18. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden faydalanarak, endüstri ürünü olan bir objeyi grafik tasarım ürününe dönüştürebileceğini öğrendiği,

19. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunun disiplinler arası tasarım eğitimi ile Çağdaş Sanat eserlerinden yararlanarak, doğadaki pek çok objenin grafik tasarım ifadesi oluşturabileceğini öğrendiği,

20. Öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğunun Çağdaş Sanat gibi diğer sanat tarihi derslerinin de farklı disiplin kaynağı olarak disiplinler arası tasarım eğitiminde olduğu gibi sanat ve tasarım programlarının atölye dersleri içerisinde yer alması gerektiğini düşündüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Alan yazın incelendiğinde disiplinler arası bağlamda aşağıdaki çalışmalara ulaşılmaktadır.

Zor (2014)'a ait 'Modern Sanat Akımlarının Grafik Tasarıma ve Tipografinin Doğuşuna Etkisi' başlıklı makale çalışmasında, modern sanat ve tasarım akımları olarak 20 yy. başlarında başlayan Kübizm, Fütürizm, Dada, Sürrealizm, Konstrüktivizm gibi modern sanat akımlarının, dönemin grafik tasarımıyla olan ilişkisi irdelenerek, tipografinin oluşumuna etkisinin incelendiği bir makale çalışmasının yapıldığı görülmektedir.

Yalur (2020)'a ait 'Modern grafik tasarımda Fovizmin Etkisi' başlıklı makale çalışmasında, Fovizm sanat hareketinin ortaya çıkışı ve çıkış dönemi sanatçılarının eserlerine yer verildikten sonra, Fovizmin doğuşundan günümüze kadar olan dönemde eserlerinde fovist esintiler olan grafik tasarımcılardan bahsedildiği ve çalışmaları üzerinden değerlendirmelerin olduğu bir makale çalışmasının yapıldığı görülmektedir.

Bilirdönmez ve Çevik (2020)'e ait 'Çağdaş Sanatta Mekânla İlişkili Tasarımlar ve Jean Dubuffet'in Grafiksel Heykelleri' başlıklı makale çalışmasında, Çağdaş Sanatlarda mekânın kullanımına ilişkin yapılmış önde gelen sanatçı eserlerinin incelenerek, özelde Jean Dubuffet'in grafiksel heykelleri üzerinden çözümlemelerin yapıldığı bir makale çalışması görülmektedir.

Yukarıda bahsi geçen tüm çalışmaların, literatür taramasına dayalı olarak Çağdaş sanat akımları ve grafik tasarım alanını konu edindiği görülürken, bu araştırma çalışmasında ise öğrencilerin Çağdaş Sanat eserlerine yönelik yapılan dijital tasarım çalışmalarının yer aldığı uygulamaya yönelik deneysel bir çalışmanın yapıldığı ve uygulamaya yönelik olarak öğrenci görüşlerinin alındığı anket çalışması yapıldığı görülmektedir.

Yang ve Hsu (2015)'ya ait 'Applying Semiotic Theories to Graphic Design Education: An Empirical Study on Poster Design Teaching' / 'Göstergebilimsel Kuramların Grafik Tasarım Eğitimine Uygulanması: Poster Tasarımı Öğretimi Üzerine Ampirik Bir Çalışma' başlıklı makale çalışmasında, tasarım eğitimini yürütmek için göstergebilimsel teorilerin bakış açılarından, grafik tasarım müfredatlarının öğretim deneyleri yaparak araştırıldığı ve bu teorilerin poster tasarımına uygulanması yeterliliğinin doğruladığını belirten bir çalışma yapıldığı görülmektedir. Çalışmada, deney grubu ve kontrol grubu olmak üzere 30 öğrenci yer almıştır. Deney sonuçlarına göre, göstergebilimsel kuramları poster tasarımlarına uygulayan deney grubu öğrencilerinin, kontrol grubu öğrencileriyle karşılaştırıldığında, görüntü yaratıcılığı, resim estetiği, tipografi ve toplam poster tasarım puanında daha olumlu performans gösterdiği ortaya çıkmıştır. Öğrenciler tarafından oluşturulan posterler

Uluslararası Ekolojik Posterler Trienali ‘4. Blok’a sunulmuş ve deney grubundan toplam 4 eseri kabul edilmiştir. Öğretim deneyi sonuçlarına göre, göstergebilimsel teorilerin grafik tasarım müfredatına uygulanmasının, öğrencilerin nesneleri gözlemleme becerilerini geliştirmeyi ve poster tasarlama yeteneklerini geliştirmeyi ve posterlerdeki görsel gerilimi pekiştirmeyi kolaylaştırdığını doğruladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmanın, yöntem ve teknik açısından aynı olmasa da öğrenciler üzerinde uygulanan deneysel bir çalışma olması yönüyle ve grafik tasarım alanında teorik bilginin uygulamaya dönüştürülmesi açısından bu araştırmayla benzer nitelik taşıdığı söylenebilir.

İnceağaç (2022)’a ait ‘Özgün Baskıresim Eğitiminde Çağdaş Sanatın Yeri ve Sanat Eğitiminde Kopya Yöntemi Olarak Serigrafi Baskı Örneği’ başlıklı makale çalışmasında, Çağdaş Sanat akımlarına ait tanınmış eserlerin baskıresim eğitiminde serigrafi baskı çalışmalarının öğrenciler tarafından nasıl yorumladığını ortaya çıkarmanın amaçlandığı görülmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinden ‘Eylem Araştırması’ yöntemi kullanılan çalışmaya 17 öğrenci katılmış olup, betimsel olarak yorumlanan 14 öğrenci çalışmasına yer verilmiştir. Çalışmanın sonucunda, öğrencilerin Çağdaş Sanat akımlarına yönelik farkındalık geliştirdikleri, eserlerin orijinalinden yola çıkarak eserleri öznel bakış açılarıyla yorumlayabildikleri, sadeleştirebildikleri, tasarıma uygun kompozisyon oluşturabildikleri ve eserleri soyutlayabildiklerinin gözlendiği ortaya çıkmıştır.

Yapılan araştırmanın, öğrenciler üzerinde uygulanan deneysel bir çalışma olması yönüyle ve grafik tasarım alanında teorik bilginin uygulamaya dönüştürülmesi açısından yani kullanılan yöntem ve teknik açısından bu araştırmayla benzer nitelik taşıdığı söylenebilir.

İnceağaç ve Akova (2024)’ya ait ‘Grafik Tasarım Eğitiminde Çağdaş Sanatın Yeri ve Önemine Yönelik Deneysel Tasarım Uygulaması: Ekslibris Tasarım Örneği’ başlıklı makale çalışmasında, Çağdaş Sanat akımlarına ait önemli eserlerin grafik tasarım eğitimi üzerinde ekslibris tasarımlarının öğrenciler tarafından nasıl yorumlandığını ortaya çıkarmanın amaçlandığı görülmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinden ‘Eylem Araştırması’ yöntemi kullanılan çalışma, 20 öğrenci kapsamında gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda, öğrencilerin ayrıntılı bir şekilde Çağdaş Sanat akımlarını öğrendikleri, sanat ve tasarımı disiplinler arası bağlamda ele alabildikleri, Çağdaş Sanat eserlerini sadeleştirerek soyutlayabildikleri, Çağdaş Sanat akımlarına yönelik sanatçılara atfen grafik tasarım açısından sanatçıları betimleyen özgün ekslibris tasarımları meydana getirebildikleri ve yaratıcı düşünmeye katkı sağladığının gözlendiği ortaya çıkmıştır.

Yapılan araştırmanın, öğrenciler üzerinde uygulanan deneysel bir çalışma olması yönüyle ve grafik tasarım alanında teorik bilginin uygulamaya dönüştürülmesi açısından yani kullanılan yöntem ve teknik açısından bu araştırmayla benzer nitelik taşıdığı söylenebilir.

Öneriler

Sanat ve tasarımın ortaya çıkışı, tarihsel gelişimi ve dönüşümü göz önüne alındığında, söz konusu döngüsel değişimin, farklı alanlarla bağlantılı ve girift bir şekilde devam ettiği çok net görülmektedir. Sanat ve tasarımın iç içe girmiş olduğu 21. yüzyıl tasarım yaklaşımında, tasarım öğrencilerini, sanat ve tasarımın tarihinden disiplinler arası beslenerek, çağın eğitim anlayışıyla çok yönlü (multi disipliner) düşünme becerisi kazandıracak bir bakış açısıyla yetiştirmek, bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu nedenle grafik tasarım öğrencilerinin ‘Dünya Sanat Tarihi, Batı Sanat Tarihi, Çağdaş Sanat, Grafik Sanat Tarihi’ disiplinleri gibi alanıyla ilgili sanat ve tasarım akımlarının ortaya çıkışını iyi kavramaları ve teorik olarak sanat tarihi konularından beslenmeleri gerektiği söylenebilir. Bu durum

ise ancak sanat ve tasarım alanlarında kapsamlı bir sanat tarihi eğitimiyle mümkün olabilir. Aynı şekilde tasarım eğitimi alan bireyin hem kendi kültürüne ait hem de farklı kültürlere ait sanat tarihi bilgisini de öğrenmesi, entelektüel ve yaratıcı düşünme becerisi açısından önem arz etmektedir. Bu amaç doğrultusundaki edinimlerin disiplinler arası yöntemle iç içe katarak uygulamaya konulmasıyla birlikte daha etkili öğrenmeler ortaya çıkarılabileceği düşünülebilir (İnceağaç ve Tuna, 2022, s.841). Sanat eğitiminde yeni olanaklar tanıyan konu temelli öğrenme stratejilerinin okul programlarında uygulanabileceğini ifade eden Aykut (2016) ise Çağdaş Sanat ile sanatsal uygulamalar üzerine öğrencilerin becerilerini geliştirecek etkinliklere yönlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir.

Bu bağlamda, hızla gelişen teknoloji ve tasarım dünyasında, yeniliklere ve yeni tasarım programlarına ayak uydurmak gerekmektedir. Bununla birlikte, ilham verici, öğretici, estetik bilince sahip olan nitelikli ürünler ortaya çıkarmalıyız ki bu da ancak farklı disiplin kaynaklarından beslenerek mümkün olabilir. Bu araştırmada yapılan uygulamayla öğrenciler hem sanat akımlarının manifestosunu hem de akım sanatçılarının eseri ortaya çıkarma sürecini teknik açıdan anlamaya ve kavramaya yönlendirilmek istenmiştir. Sanat ve tasarım alanlarında, farklı disiplin kaynaklarından beslenmeyi ve bu disiplinleri grafik tasarıma uyarlayabilmeyi öğreten uygulamalar, öğrencilere akademik açıdan çok yönlü kazanım fırsatı sağlayabilir.

Kaynaklar

Ambrose, G. & Harris, P. (2017). *Grafik Tasarımın Temelleri,* (M. E. Uslu, Çev.) 2. Baskı, İstanbul: Literatür Yayınları.

Ambrose, G. & Harris, P. (2019). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü,* (B. Barhana, Çev.), 3. Baskı, İstanbul: Literatür Yayınları.

Aykut, A. (2016). Sanat Yükseköğretiminde Güzel Sanat ve Çağdaş Sanat İkilemi. *Sosyal Bilimler Dergisi-SOBİDER*, *3*(7). 37-49.

Barnard, M. (2010). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür,* (G. Korkmaz, Çev.), Ankara: Ütopya Yayınevi.

Baudrillard, J. (2022). *Sanat Komplosu, Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik,* A. Artun, (Dizi Ed.), (E. Gen & I. Ergüden, Çev.), 8. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Bilirdönmez, K. ve Çevik, Ç. (2020). Çağdaş Sanatta Mekânla İlişkili Tasarımlar ve Jean Dubuffet'in Grafiksel Heykelleri. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi,* 6. 73-100.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri,* (22. Baskı), Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Ersoy, A. ve Avcı, E. (2018). Görseli Toplama ve Belgeleme-Eylem Araştırması. S. D. Bedir Erişti, (Ed.), *Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek.* (2. Bölüm) içinde, (109-146). 3.Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Ertan, G. ve Sansarcı, E. (2016). *Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı,* İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education*, (7th Edition). New York: McGraw-Hill.

Hegel, G. W. F. (2022). *Estetik, Güzel Sanat Üzerine Dersler*, V. Atmaca, (Ed.), (T. Altuğ & H. Hünler, Çeviren ve Derleyen), 3. Basım, İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.

Hodge, S. (2018). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*, M. Çevikdoğan, (Ed.), (E. Gözgü, Çev.), (7. Baskı), İstanbul: Domingo Yayınevi.

İnceağaç, M. (2022). Özgün Baskıresim Eğitiminde Çağdaş Sanatın Yeri ve Sanat Eğitiminde Kopya Yöntemi Olarak Serigrafi Baskı Örneği. *E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi*, *2*(2). s.1-18.

İnceağaç, M. ve Akova, E. (2024). Grafik Tasarım Eğitiminde Çağdaş Sanatın Yeri ve Önemine Yönelik Deneysel Tasarım Uygulaması: Ekslibris Tasarım Örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 23*(89). 195-212.

İnceağaç, M. ve Tuna, S. (2022). The Place and Importance of Op Art in Graphic Design Education with Its Interdisciplinary Art Education, *Kastamonu Education Journal, 30*(4). 831-842.

Kagan, M. S. (2008). *Estetik ve Sanat Notları,* (A. Çalışlar, Çev.), İzmir: Karakalem Kitabevi Basım Yayın.

Krausse, A. C. (2005). *Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü,* (D. Zaptcıoğlu, Çev.), İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Lynton, N. (2004), *Modern Sanatın Öyküsü,* (C. Çapan & S. Öziş, Çev.), 3. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2021). *Nitel Veri Analizi,* S. Akbaba Altun & A. Ersoy, (Çev. Ed.), 4. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O. & Cayton, D. L. (2018). Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama, N. E. Noyan, (Çev. Ed.), (N. Balkır Kuru, Çev.), İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Perkins, D. N. (1994). *The Intelligent Eye: Learning to Think by Looking at Art,* (Occasional papers: 4). California: Getty Publications.

Stallabrass, J. (2024). *Çağdaş Sanat, bir tarihçe,* A. Artun (Dizi Ed.), (E. Soğancılar, Çev.), 2. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Twemlow, A. (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir? Tasarımcının El Kitabı,* (D. Özgen, Çev.) 2. Baskı, İstanbul: YEM (Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları) Yayın.

Yalur, E. (2020). Modern Grafik Tasarımda Fovizmin Etkisi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi, 2*(3). 213-230.

Yang, C. M. & Hsu, T. F. (2015). Applying Semiotic Theories to Graphic Design Education: An Empirical Study on Poster Design Teaching. *International Education Studies, 8*(12). 117-129.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri,* (10. Baskı), Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Zor, A. (2014). Modern Sanat Akımlarının Grafik Tasarıma ve Tipografinin Doğuşuna Etkisi. *IJSES Uluslararası Sosyal ve Ekonomik Bilimler Dergisi*, *4*(1). 1-7.

EXTENDED ABSTRACT

Problem Description

Contemporary Art, which is included in the chronology of art history, is one of the theoretically most basic disciplinary areas of the fields of art and design. It is very important to take advantage of different disciplinary areas in graphic design education, to increase the interest in design courses, to put forward original and creative designs. From this perspective, it can be said that Contemporary Art is among the richest sources that can be utilized in terms of art and design.

It is observed that graphic design and resources from different disciplines are always in interaction. Ambrose and Harris (2017) state that graphic design is subject to intellectual and aesthetic trends that affect the work of designers and are reflected in society as a whole, and that design can produce answers to areas that change the worldview. He also states that this situation is clearly seen in movements such as Modernism, Postmodernism and Deconstruction, and that these movements shape the development and evolution of graphic design as a creative discipline, open the door to new creative possibilities and produce tools for new design struggles.

In this study, it was also aimed to enable students to benefit from Contemporary Art works and understand the ideas within them. In graphic design education, no matter which graphic design product is made in the studies for students, it is necessary to have an easily understandable structure that is far from simple ostentation and confusion. For this reason, while introducing Contemporary Art works to students, it is desired not only to increase their knowledge of Contemporary Art, but also to be able to teach abstraction and simplicity in Contemporary Art according to the design rules.

Purpose

In which art and design concepts have entered into quite different dimensions within the context of 21st century digital design approaches, it is crucial to have a thorough understanding of the fundamentals of design and art to produce a creative art or design that is fed from different disciplines, to be able to Decipher the essence of each disciplinary field by establishing connections between different disciplines, to use Contemporary Art theories in order to develop a versatile multidisciplinary perspective through a qualified design understanding, reveals the aspects that need to be assimilated within the scope of this research.

In this context, the purpose of the research is to teach the different ways of expression of Contemporary Art for design through art branches, to use it in graphic design or to see it from different perspectives and to present original design products with different techniques by using different disciplinary sources, and to teach the achievements and experiences acquired by students, to reveal the information obtained from the opinions of students and to reveal how well-known works of Contemporary Art movements are adapted by students to graphic design studies and the impact of Contemporary Art on graphic design in accordance with the survey results created for this application.

Method

This research was conducted using the participatory action research design, one of the qualitative research methods. This is a study based on research, literature review, and descriptive analysis. Research, 2015-2016, 2016-2017, 2017-2018 and 2018-2019 academic year fall and spring semester, Kastamonu University Kastamonu Vocational School Department of Design ‘Graphic Design Program’ in the first and second education and Department of Audiovisual Techniques and Media Production ‘Printing and Broadcasting Technologies Program’ 2. This class is limited to students.

In order to serve as a sample for the research, 20 student studies were included. Students who did not participate in any phase of the 4 week experimental study administered to students were not included in the evaluation. Among the 313 students who participated in the research, those who took the course from previous semesters did not complete the survey again. The survey participated in 286 students. Since the research is based on a voluntary basis, it involves a survey completed by volunteer students. The application process of the research consists of three stages, respectively; providing theoretical information, converting it into graphic design as a reproduction, and getting opinions about this application, and it is planned as four weeks. The data collection tools for the research are the reproduction graphic design works created by students and a student opinion survey.

Findings

According to the percentage distributions of works adapted to graphic design by the reproduction technique of works for contemporary Art movements; Impressionism 12%, Expressionism 7%, Post-Impressionism 18%, Fauvism 6%, Futurism 3%, Cubism 15%, Dadaism 5%, Surrealism 24%, Constructivism 1%, Suprematism 1%, Pop Art 8%, Op Art 2%, Kinetic Art 4%, Land Art 2%, Minimalism Fluxus was preferred by 1% and Fluxus by 2%. It is observed that the most preferred art movements are Surrealism with a rate of 24%, Post-Impressionism with a rate of 18% and Cubism with a rate of 15%. The least preferred art movements, with a 1% share, are seen to be Constructivism, Suprematism, and Minimalism. When the overall scope of the study is examined, it is seen that a total of 16 art movements were studied. It is observed that students' responses to the survey were concentrated on the 'I agree' option. The maximum 'I agree' answer is 18. to the item (n=209); the maximum 'I partially agree' answer is 15. to the item (n=110); the maximum 'I am undecided' answer is 14. item (n=10); the maximum 'partially disagree' answer is 8.item (N=16) and 12. item (N=16); the maximum 'disagree' if the answer to 8. item (N=28) and 12. assigned to the item (n=28).

Conclusion

As a result of the research, it was revealed that the works were simplified within the context of graphic design and possessed an original quality. With this application study, it is seen that students are drawing with the graphic simplification technique with the graphic design tools in the design programs. It has emerged as a result that students increase their experience in the design process by using their creative thoughts and give a graphical direction to their designs with reproduction. In this direction, students can think in terms of imagery, create a design in the context of graphic design in the whole work, two and three dimensional designs as graphic design of any work or an object, figure in nature, etc. It has been concluded that the element can be transformed into a graphic design product.

When all the designs are examined in a general sense, it has emerged that the reproduction studies have been adapted to graphic design in accordance with the current's own style and techniques, keeping true to the origin of the works in terms of the color, formal structure and composition used.

Technical structure and understanding of the subject in movements, Painting surreal dreams in Surrealist works, Understanding the geometric structure beyond what is abstracted and visible in Cubism, changing the perception of art by the Dada movement, the graphic design aspect of the Pop Art movement, Awareness and understanding of dynamism and movement in Kinetic Art and Futurism are reinforced by the examples of practice in this study.

However, according to the student opinion survey results; The discipline of Contemporary Art contributes positively to the development of students' perspectives on design, students learn to look at design products with a critical eye, positively affects creative thinking skills, interest increases

design skills, motivation and experience in the design process, positively affects research and inquiry skills and analytical thinking skills, positively contributes to their imaginative development, learns to use different disciplinary resources, learns to use design principles and elements, it has been concluded that they have practiced learning, learned to convert works into one-, two-, three-dimensional graphic design products with digital design programs, and learned to convert an object that is an industrial product into a graphic design product.

Ek: Çağdaş Sanat Eserlerinin Grafik Tasarım Ürünü Olan Örnek Röprodüksiyon Çalışmaları

Post Empresyonizm

Tasarım No: 1 Vincent Van Gogh

Tasarım No: 2 Vincent Van Gogh

Tasarım No: 3 Vincent Van Gogh

Tasarım No: 4 Vincent Van Gogh

Fovizm

Tasarım No: 5 Henri Matisse

Tasarım No: 6 Henri Matisse

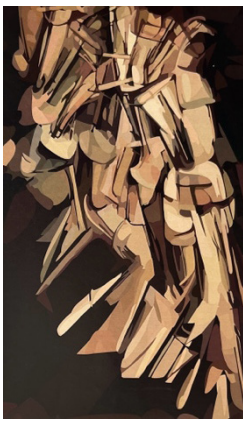
Kübizm

Tasarım No: 7 Pablo Picasso

Tasarım No: 8 Pablo Picasso

Fütürizm

Tasarım No: 9 Giacomo Balla



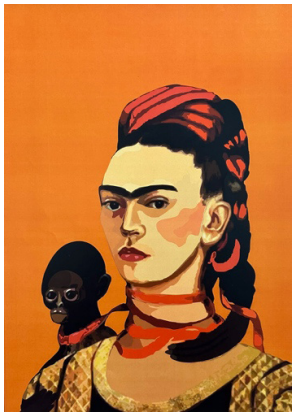
Tasarım No: 10 Marcel Duchamp

Dadaizm

Tasarım No: 11 Marcel Duchamp

Tasarım No: 12 Marcel Duchamp

Sürrealizm



Tasarım No: 13 Frida Kahlo

Tasarım No: 14 Frida Kahlo

Tasarım No: 15 Frida Kahlo

Tasarım No: 16 Salvador Dalí

Tasarım No: 17 Salvador Dalí

Tasarım No: 18 Salvador Dalí

Pop Art

Tasarım No: 19 Andy Warhol

Kinetik Art

Tasarım No: 20 Alexander Calder