

GELENEKSEL TEKSTİL TASARIMI İÇİN TASARIM TABANLI ARAŞTIRMA SÜRECİ *

DESIGN BASED RESEARCH PROCESS FOR TRADITIONAL TEXTILE DESIGN

Doç. Dr. Banu Hatice GÜRCÜM

Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Tekstil Tasarımı Bölümü,
Ankara/Türkiye

ÖZET

Bir milletin tarih sürecinde ortaya koyduğu yaşamı, ortak kültür yapısını, töre, adet, görenek, gelenek ve değerler sistemini oluşturan en önemli unsurlardan birisi sanat/zanaat bağlamından kaynaklanan estetik algıdır. Anadolu'da bu estetik algıyı yansıtan ve yaşatan örme sanatı, ortak kültür yapısının ve tarih sürecinin uzantısı olarak motif, kompozisyon yapısını çok az değiştirerek ve ortak estetik kriterler ışığında toplumun tarihi ve inançları doğrultusunda şekillenerek bugüne kadar yaşamını sürdürmüştür. Geleneksel motiflerin yaşatılması, geliştirilmesi ve tanıtılması amaçlı tekstil sanatlarında ele alınması ve geleneksel kalıtın önemli bir kültürel kaynağı olması nedeniyle tekstil tasarımcılar için önemli bir kaynak teşkil ettiği bilinmelidir. Geleneksel teknik, form ve motiflerden yola çıkılarak hazırlanan tasarımlarda ürün değeri kültürümüzün felsefi özgünlüğünde ve yüzyıllara dayanan ortak estetik DNA da aranmalıdır. Geleneksel tekstil tasarımı ne yazık ki, yöntembilimden bağımsız ve sessiz icra edilen bir yapıya sahiptir. Bu durum onu iç dinamikleri arasına sıkıştırmış, mevcut yerel ve kültürel unsurların evrensel tasarımlara aktarılmasını geciktirmiştir. Aynı zamanda geleneksel tekstil tasarımında kullanılmak üzere uluslararası alanda kabul gören temel bir tasarım metodu bulunmamaktadır.

Tekstil tasarımında kullanılabilir olduğu kabul gören temel bir metot olmasa da, tekstil tasarım alanında öğretim programı geliştirilmesinde ya da öğrenme etkinliklerinin tasarlanmasında hem uygulama hem de kuram yönü bulunan bir metot kullanmak gerekliliği tekstil alanında Tasarım Araştırmalarının uygulanmasını mümkün kılmıştır. asarım Araştırmalarının bir türü olan Tasarım Tabanlı Araştırma, eğitim etkinliklerinin hazırlık sürecinde tasarımın ortaya çıktığı, uygulandığı, uygulamada karşılaşılan zorlukların tasarıma etkisinin değerlendirildiği veya değerlendirmelerin tekrar test edildiği ve en önemlisi bu sürecin kuramsal bir sistematığe dayandırıldığı bir yöntemdir. Ürün tasarlanması değil öğretim programının sürekli gelişmeci bir yaklaşımla tasarlanması amacıyla süreç yürüten TTA, bu yaklaşımla kültür tabanlı tekstil tasarımı alanında tasarımcının deneyimlediği pek çok belirsizliği netleştirebilmektedir. Bu bildirinin konusu kültür tabanlı özgün ve çağdaş tekstil ürünlerini tasarlayan zanaatkarlar ya da bu alanda kendini geliştirmek isteyen genç ve eğitimli tasarımcılar için uygun bir metot olarak Tasarım Tabanlı Araştırma (TTA) metodunun açıklanması, TTA modellerinden Reeves modeli kullanılarak geliştirilen bir tasarım algoritmasını ortaya koymak ve geleneksel tekstil ürün tasarımında TTA Algoritmasının kullanılabilirliğini tartışmaktır. Bu amacı gerçekleştirebilmek için algoritmanın uygulama senaryolarından örnekler verilmiş ve sonuçları tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kültür tabanlı tasarım, geleneksel tekstiller, Tasarım tabanlı araştırma, Reeves modeli

ABSTRACT

One of the greatest elements forming life style, common cultural being, traditions, customs, habitual manners, conventions, routines and values system put forth by a nation throughout history, is aesthetic perception. The hand knitting art which reflects and keeps this aesthetic perception alive, has survived till today changing scarcely its motifs and composition features and taking form under the light of common aesthetical criteria regarding history and beliefs of the nation. It should be realized that textile is a vast source for designers to deal with textile arts in purpose of sustaining, prospering and publicizing traditional motifs, since textile is the gist for traditional heritage. The value of the artifacts should be sought in the philosophical uniqueness of our culture and the common aesthetic DNA cherished for centuries. Traditional textile design has a method- free and quietly conducted structure unfortunately. This structure has compressed itself between inner dynamics and retarded the transformation of present local and cultural elements into universal designs. Furthermore there is no internationally accepted design method to be used in traditional textile design.

Though not for the traditional textile design, Design Research has been used for long in curriculum development and designing learning activities as a method having both theoretical and practical background for textile design. Research Based Design, a type of Design Research, is a method where design is offered and applied during the preparations of learning activities; the difficulties of application is evaluated and retested and above all this process is based on a systematics. DBR which performs a process for the design of a curriculum with an understanding of continuous development, not a product design, may clarify many uncertainty designers experience in the field of traditional textile design. The subject of this study has been chosen as DBR to explain it as a convenient method for the novice and educated designers in search of a method and for the craftsman who design their own culture based collections. This study also aims to discuss the design algorithm developed using Reeves model of the DBR for the traditional textile product development.

Keywords: Culture based design, traditional textiles, Design based research, Reeves model

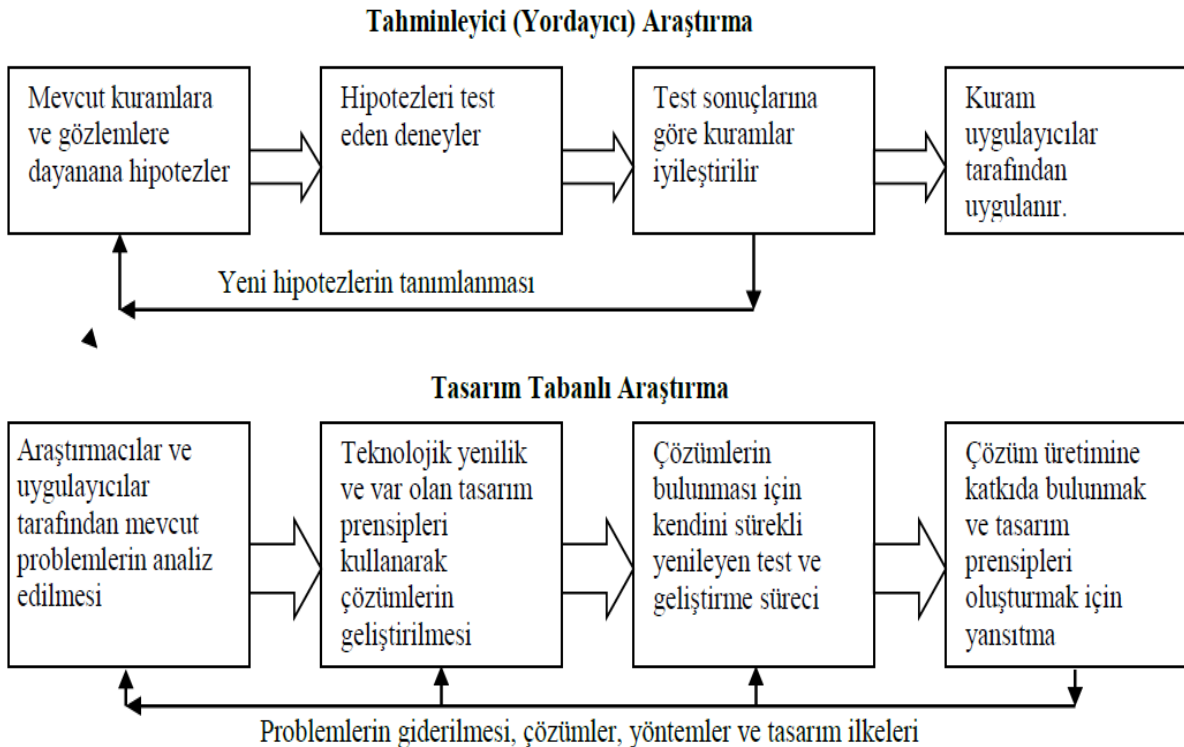
* Bu çalışma 21-23 Eylül 2017 tarihleri arasında Nevşehir'de düzenlenen I. Uluslararası İpekyolu Akademik Çalışmaları Sempozyumu'na bildiri olarak sunulmuştur.

1. GİRİŞ

Tekstil tasarımı alanına yönelik mesleki eğitim için program geliştirme sürecinde öğrencilere kazandırılacak niteliklerin (bilgi, beceri ve tutumların) çok yönlü ele alınması ve irdelenmesi gerekmektedir. Tekstil gelenekten teknolojiye, sanattan bilime kadar pek çok alanda tasarım faaliyeti olan bir disiplin olduğundan bu alanda eğitim öğretim faaliyetlerinin kültürel değerlerden haberdar olan, özkültürüne sahip çıkan ancak teknoloji ve bilimdeki çağdaş gelişmeleri de takip eden malzeme özelliklerini, moda, tasarım, üretim tekniklerini bilen meslek elemanlarının yetiştirilmesi amacına paralel tasarlanması gerekmektedir. Bir öğretim programının oluşturulması ve daha sonradan gerekli görüldüğü zamanlarda güncellenmesi, geliştirilmesi için genel yaklaşım DACUM tekniğinin kullanılmasıdır. PROGEL (DACUM) TEKNİĞİ (Program Geliştirme Çözümlemesi) eğitim çevrelerinde en son geliştirilen ve kullanılan model olarak temelinde hızlı bir analiz sistematığıdır. DACUM analizi ile alanında uzmanların işe koşulmasıyla bir mesleğin beceri profili çıkarılır. Profil, meslek içinde yeterlilik olarak birleştirilmiş davranış ya da becerilerin her birinin bağımsız olarak tanımlanmasını sağlar. Bu davranışlar, öğrencilerin anlayabileceği şekilde ifade edilir. Profil, ayrıca her davranış için değerlendirmeyi kolaylaştıran bir sınıflama ölçeğini de içerir.

Nitelikli eleman yetiştirme için temel koşullarından biri de mesleğin gerektirdiği bilgi, beceri ve tutumların öğrenilmesine fırsat tanıyan öğretim programlarıdır. Öğretim programları da günün gerekliliklerine ve meslek alanından gelen taleplere göre kendisini hızla geliştirmelidir. Bu nedenle DACUM tekniğinden farklı olarak gerektiğinde geliştirme değil sürekli geliştirmeyi destekleyen Tasarım Tabanlı Araştırma (TTA) yöntemi kullanılmaya başlanmıştır. Tasarım tabanlı araştırma yöntemindeki tasarım ifadesi, öğretme-öğrenme konularında yeni ortamların veya yeni kuramların planlanması ve geliştirilmesidir. Brown (1992) ve Collins (1992)'e göre tasarım tabanlı araştırma, öğretimsel strateji ve araçların sistematik olarak tasarımı kapsamında öğrenmeyi ele alan yeni bir yaklaşımdır. Collins (1992)'e göre bu yaklaşım aynı zamanda öğrenme ortamlarında bilginin yaratılmasına, geliştirilmesine, kabul edilmesine ve sürekliliğin sağlanmasına yardımcı olmaktadır. Tasarım tabanlı araştırma; kuramsal temele dayanan eğitim tasarımlarının biçimlendirici olarak araştırılması (Cobb, Confrey, diSessa, Lehrer ve Schauble, 2003; Collins ve diğerleri, 2004) ve tasarım, kuram, uygulama üçlüsünün etkileşimini bir üst noktaya taşıma ihtiyacı sonucunda ortaya çıkan bir araştırma yöntemidir.

Reeves (2006)'e göre tasarım tabanlı araştırma ile tahminleyici (yordayıcı) araştırma arasındaki farklar Şekil 1'de gösterilmiştir. Tahmin edici araştırma yeni bir hipotezi oldukça kontrollü bir ortamda test eder. Tasarım tabanlı araştırmada ise yeni hipotezlerin oluşturulabilmesi için kendini yenileyen test süreçleri bulunmaktadır.



Şekil 1. Tahmin edici araştırma ile tasarım tabanlı araştırmanın karşılaştırılması (Kuzu ve Çankaya, 2011:30)

Bu araştırma Tekstil Tasarımı Öğretim programının tasarlanması sırasında yararlanılan Tasarım Tabanlı Araştırma yönteminin okul öğretim programı ya da ders öğretim programı dışında Reeves modelinden geliştirilen uygulama basamaklarının Geleneksel Tekstil Tasarımı için bir algoritma olarak kullanılmasını konu almaktadır. Şahin (2015:28)'in de belirttiği üzere tekstil tasarımında kullanılmak üzere uluslararası alanda kabul gören temel bir tasarım metodu bulunmamaktadır. Tasarım Tabanlı Araştırma Süreci ile tekstil tasarım etkinliği sürekli geliştirilen bir araştırma olarak görülmekte ve geliştirilen sistematikle sonuç koleksiyonlara ulaşılabilmektedir.

2. TEKSTİL TASARIMI ÖĞRETİMİNDE PROGRAM GELİŞTİRME VE TTA

Eğitim bir davranış değiştirme ve geliştirme sürecidir. Bireyin davranışlarındaki öğrenme kaynaklı değişme beşikten mezara kadar devam eden bir süreçtir. Eğitimi, kendiliğinden öğrenme süreçlerinden ayıran iki temel özellik, maksatlı ve planlı oluşudur. Maksat unsuru, eğitim hedeflerinin önceden belirlenmesini ve öğrenme yaşantılarının bu hedeflere göre düzenlenmesi gereğini; plan unsuru ise kazandırılacak niteliklerin ne zaman, hangi sıra ile kazandırılması gereğini vurgulamaktadır. Öyleyse eğitim faaliyetleri önceden planlanmak durumundadır. Bu amaçla hazırlanan ayrıntılı plana öğretim programı denir. Bir öğretim programının başarısı temel öğelerle dersin hedefleri, dersin öğrenme durumları ve dersin ölçme değerlendirme faaliyetlerinin başarısıyla ilgilidir.

Hedefler: Yaygın kabul gören yaklaşıma göre eğitim hedefleri üç temel alanda aşamalı olarak sınıflandırılmaktadır:

1-Bilişsel alan: Bilginin tanınması, hatırlanması, yorumlanması, yeni durumlarda kullanılması ve bilgilerin üretilmesiyle ilgili zihinsel yeteneklerle ilgilidir.

2-Duyuşsal Alan: İlgi, tutum, değer verme, inanç, benlik tasarımı gibi duygu ve eğilimleri kapsar.

3-Devinimsel Alan: Zihin kas koordinasyonu ile ilgili yapılan hareketleri kapsar.

Eğitim Durumları: Yetiyecek kişilerin hangi niteliklere sahip olacağı hususu eğitim hedeflerinin belirlenmesi aşamasında, genel niteliklerden davranışlara doğru analiz edilerek belirtilir. Eğitim durumları planlanırken;

1-hedeflerin kapsamındaki kritik davranışları geliştirici nitelikte olması,

2-öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olması,

3-bir eğitim durumu ile birden fazla davranışın kazandırılması ve eğitim durumu için yapılan harcamaların rasyonel olması (ekonomiklik) göz önünde tutulur.

Değerlendirme: Öğrencilere kazandırılmak istenen niteliklerin, geçerli ve güvenilir ölçme araçları kullanılarak eğitim hedeflerine ulaşma derecesinin belirlenmesi sürecidir.

Tekstil tasarımında kullanılabilir olduğu kabul gören temel bir metot olmasa da, tekstil tasarım alanında öğretim programı geliştirilmesinde ya da öğrenme etkinliklerinin tasarlanmasında hem uygulama hem de kuram yönü bulunan bir metot kullanmak gerekliliği tekstil alanında Tasarım Araştırmalarının uygulanmasını mümkün kılmıştır. Tasarım Araştırması sistematik bir araştırma olup amacı insan-yapımı nesnelere ve sistemlerin bilgisi ya da bu nesnelere görünüşün, kompozisyonun, strüktürün, amaçların, değerlerin ve anlamın belirlenmesidir (Archer, 1981:31).

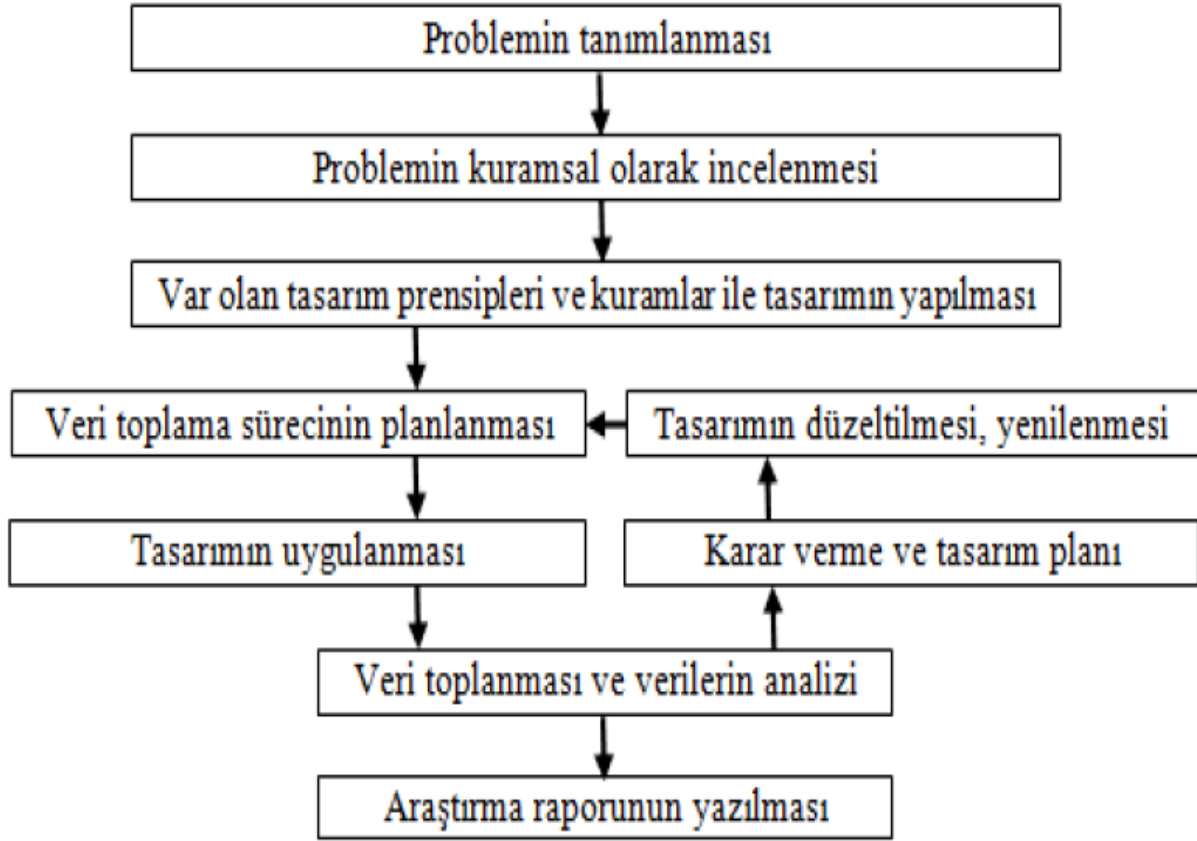
Demirbaş (2014), Tasarım Araştırmalarının bir türü olan Tasarım Tabanlı Araştırmayı (Design Based Research) açıklarken, eğitim etkinliklerinin hazırlık sürecinde tasarımın ortaya çıktığı, uygulandığı, uygulamada karşılaşılan zorlukların tasarıma etkisinin değerlendirildiği veya değerlendirmelerin tekrar test edildiği ve en önemlisi bu sürecin kuramsal bir sistematığe dayandırıldığı bir yöntem haline dönüştürülmesinin oldukça uzun ve karmaşık bir hale geldiğini belirtmektedir. Gerçekten tekstil tasarımı dâhil pek çok lisans tasarım programında konvansiyonel yöntemler yerine Tasarım Tabanlı Araştırmaların kullanıldığı bilinmektedir.

Tasarım Tabanlı Araştırma (TTA-Design Based Research DBR) yöntemi için farklı tanımlar yapılmaktadır. Tanımlar incelendiğinde araştırmacıların bir kısmı bu yöntemin yeni bir tasarım geliştirme özelliği üzerine odaklanarak, TTA'yı mevcut kuramları test etmek yerine yeni ürünler ortaya koymayı amaçlayan ve öğrenme ortamlarında bilginin oluşumunu, gelişimini, kabul edilmesini ve sürekli olmasını sağlayan bir yöntem olarak tanımlamaktadırlar (Brown, 1992; Collins, 1992; Edelson, 2001; akt. Yıldırım, 2014:39).

Tasarım tabanlı araştırma yönteminin kullanıldığı araştırmalar sadece başarı veya başarısızlığı değil aynı zamanda öğrenmenin olduğu etkileşimlere de odaklanır. Tasarım tabanlı araştırma yöntemi, varolan kuramları test etmek yerine, yeni ürünler geliştirmek için çeşitli araştırma yöntemlerini bir araya getirir (Edelson, 2001). Tasarım tabanlı araştırma yöntemi ile üç farklı türde tasarım yapmak ve ürün geliştirmek mümkündür (Design Based Research Collective, 2003):

- 1-Yenilikçi öğrenme ortamlarının geliştirilmesi,
- 2-Yeni sınıf uygulamalarının geliştirilmesi,
- 3-Yeni öğrenme kuramlarının geliştirilmesi.

Tasarım tabanlı araştırmanın uygulama basamakları nicel araştırmalar gibi net değildir. Bağlama bağlı olarak araştırma süreçleri büyük farklılıklar gösterilebilmektedir. Ancak genel olarak izlenecek yol şöyledir: ilk olarak tasarımcı, tasarımının birinci sürümünü geliştirir ve uygulamaya koyar. Uygulamada tasarımın nasıl çalıştığına bakar. Uygulamadan elde edilen deneyimler sonucu tasarımcı, düzenli biçimde tasarımını gözden geçirerek düzeltmeler yapar. Zamanla yapılan tasarım; sağlam, hataları giderilmiş ve verimli bir hale dönüşür. Son olarak araştırma raporu yazılır. Bir tasarım tabanlı araştırmada olması muhtemel uygulama basamakları Şekil 2’de yer almaktadır.



Şekil 2. Tasarım Tabanlı Araştırmanın Uygulama Basamakları (Kuzu ve Çankaya, 2011:25)

Öğrenme ortamlarında kontrol edilmesi gereken çok fazla değişken bulunmaktadır ve çoğu zaman bu değişkenlerin hepsinin kontrol edilmesi mümkün olamamaktadır. Dolayısıyla tasarım tabanlı araştırmada, araştırmacılar olabildiğince tasarımla doğrudan ilgili değişkenleri dikkatlice gözlemek durumundadırlar. Tasarımın bir ögesinin çalışmadığı durumlarda, tasarım ekibi ilgili değişkenleri göz önünde bulundurarak tasarımı iyileştirmenin yollarını arar. Tasarımın bir ögesinin değiştirilmesinin tasarımın diğer bölümlerini nasıl etkilediği de mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır. Tasarımlar çoğunlukla bütüncül sistemlerdir ve bir parçadaki değişim bütünü ve bütünün diğer parçalarını etkileyebilir (Brown ve Campione, 1996). Dolayısıyla tasarımların değerlendirilmesi sürekli olarak devam eden bir süreçtir ve tasarım değiştikçe değerlendirme süreci de değişim göstermektedir.

Tasarım tabanlı araştırma Wang ve Hannafin (2005) tarafından şöyle tanımlanmıştır: tasarım tabanlı araştırma; döngüsel olarak yapılan analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama süreçlerinin araştırmacılar ve katılımcılar ile işbirliği içinde ve gerçek uygulama ortamında yapıldığı, bağlama duyarlı tasarım ilkelerinin ve kuramlarının geliştirilmesi yönelik, eğitim uygulamalarını iyileştirme amacıyla yapılan sistematik ve esnek bir araştırma yöntemidir.

3. TEKSTİL TASARIMINDA ÜRÜN GELİŞTİRME VE TTA

Igoe (2010:3) tekstil tasarım disiplininin çeşitli disiplinlerin ilgisini çektiğini ve tekstil üreten kişinin öğrenci, sanatçı, zanaatçı, hobiçi ya da çeşitli uzmanlık alanlarından, yaklaşımlarından ve deneyim seviyelerinden tasarımcılar olabileceğini ve bu disiplinlerin öğretilerini takip edip kucaklamak istediklerini belirtmektedir. Günümüzde yenilikçi teknolojilerle oluşturulan tekstil malzemeleri fark yaratacak önermelere dönüştürülerek yeni bir estetik anlayış oluşmaktadır. Tekstil ve moda tasarımı artık, çeşitli çağ ve kültürlerden gelen üretim yöntemlerini günümüzün dokuma, baskı ve bitim işlemleri teknolojileriyle geliştirerek, özellikle farklı karışımları ve yenilikçi malzemeleri bir arada kullanarak, yeni ürünler tasarlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, tekstilin tüm alanları için üretimde gelişen teknolojiler sayesinde ürünlerle şimdiye kadar hayal edilmeyen imkânlar yaratılırken, bilimsel ve teknolojik yeniliklerle gelişim ve değişim hızla devam etmektedir (Erbıyıklı, 2012:49). Tekstil tasarımcıları küresel çok kültürlü bir endüstriye tepki sağlayan yeni ve özgün çözümler oluşturmak için teknoloji, bilim ve yaratıcılık arasındaki bağlantıyı anlamak zorundadır (Rituraj, Shukla ve Mishra, 2012:24). Tekstil tasarımında kullanılan teknoloji doku tasarımı, restorasyon ve görüntüdeki benzerliklerin boyanması gibi geniş bulguları ve görüntü işleme ile bilgisayar destekli tasarım alanlarını destekleyen bir konumdadır. Bu nedenle tekstil sektörü teknoloji kullanımı ve desen tasarımı yapan tasarımcılar için önemli bir uygulama alanıdır. Dokuma kumaş tasarımı, tüm tasarım alanlarında olduğu gibi, yaratıcı fikir ve malzemelerle yeni yorumlara ulaşılabilir bir alandır.

Cross (2006:4) tasarım metodlarının ilk neslinin sistematik, rasyonel, 'bilimsel' metodların uygulanmasını temel aldığı; ikinci neslin ise daha farklı yaklaştığını ifade etmektedir. Ona göre ikinci nesil tasarım metodları (özellikle 'yaman sorunlarda') optimize etme çabalarından ve tasarımcının sonsuz mükemmeliyetçiliğinden uzaklaşarak tasarımcıların sorun 'sahipleri' (müşteri, danışan, kullanıcı, toplum) ile ortak kabul edildiği 'tartışmacı tartışma ortamlarının', katılımcı süreçlerin ortaya konmasıyla ilgilenmektedir. Tekstil tasarımında da farklı alanlarda ilerleyen birinci nesil ya da ikinci nesil tasarım yöntem arayışları son yirmi yıldan bu yana görülmektedir.

Yeni nesil araştırmaların amaç, uygulama ve raporlama gibi aşamaları bulunsa da, bir ürün ya da hizmetin tasarımı veya geliştirilmesine odaklanan araştırma yöntemleri kullanıldığından ve genel olarak tasarıma odaklandıklarından Tasarım Araştırmaları (TA) adı altında toplanmaktadır (Kuzu, Çankaya ve Mısırlı, 2011). TA bir ürün, ortam veya sistemin tasarlandığı, içerisinde geliştirme sürecinin yer aldığı ve sonuç olarak bir ilke, kuram veya eğitim uygulamasının geliştirildiği çalışmalar olarak tanımlanabilir (Barab ve Squire, 2004). TA tasarıma ve tasarlama eylemine ilişkin sistematik bir araştırma ve bilgi edinmedir (Bayazıt, 2011:31). TA deneysel ve teori temelli tasarımların entegrasyonu olarak görülebilir. Bu araştırmalarda teorik bilginin uygulama ortamında nasıl kullanılması gerektiği belirlenmektedir. Ayrıca tasarım-uygulama- geliştirme ve değerlendirme aşamalarının yer aldığı ve sürecin ayrıntılı raporlaştırıldığı çalışmalardır. Bu grupta yer alan araştırmalar; tasarımına, çalışma esnasındaki veri toplama ve düzeltme sayısına göre farklılık gösterebilmektedir. TA en temel hedef olarak öğretim etkinliklerinin tasarlanmasında kullanılmaya başlayan bir metod olarak ortaya çıkmıştır. Tekstil tasarımı eğitiminin veya öğretim programlarının geliştirilmesinde başvurulan bir metod olan Tasarım Tabanlı Araştırmalar (TTA) ise TA'nın eğitim alanına uyarlanmış formu olarak kabul edilmektedir.

Tablo1'de TTA'nın eğitim alanında hangi ihtiyaçlardan ortaya çıktığı görülmektedir. Yine aynı tabloda Tasarım alanında da ihtiyaç duyulan unsurlar karşılaştırılmıştır. Bu analizin sonucunda TTA'nın tekstil ürün tasarımında da kullanılması denemeleri yürütülmüştür. Collins, Joseph ve Bielaczyc (2004:32) tasarım tabanlı araştırma yönteminin ortaya çıkma sebeplerini (i) bağlamsal olarak öğrenmenin doğası ile ilgili kuramsal sorulara cevap arama ihtiyacı, (ii) öğrenme olgusunun bir laboratuvar ortamından ziyade gerçek dünyada çalışılması ihtiyacı, (iii) dar öğrenme ölçümlerinin ötesine gitme ihtiyacı ve (iv)biçimsel değerlendirme yaparak araştırma sonuçlarına ulaşma ihtiyacına dayandırmaktadır. Onlara göre, TTA eğitim ortamlarının iyileştirilmesinde tasarım odağı ve kritik tasarım öğelerinin değerlendirilmesi olarak ifade edilen iki önemli parçayı bir araya getirmektedir. TTA bu amaçla nitel ve nicel araştırma yöntemlerinden yararlanabilmektedir ve analitik olarak incelendiğinde tekstil tasarımı süreçlerine paralellik gösterdiği belirlenebilmektedir. Yeni prosedürlerin hem 'duyulan' ihtiyaca özel kültürel, kavramsal ve tepkisel bağlamları olması gerektiğini, hem

de uygulamanın doğasını temel alması gerekmektedir (Gray ve Malins, 1993:12). Onlara göre (tasarımdaki) olguların izafi şekillendirilebilir yapısından dolayı farklı uygulama alanlarında kullanılan yeni yaklaşımların aktarılması ve farklı bir alanda kullanılan çeşitli Batılı araştırma yaklaşımlarının belirli kuvvetli yönlerinin vurgulanması mümkündür (Gray ve Malins, 1993:12). Ancak başka bir disiplinde etkin bir araştırma yaklaşımının farklı bir alana adaptasyonu sırasında dikkat edilecek nokta araştırmanın evrenselliğinin korunması olmalıdır.

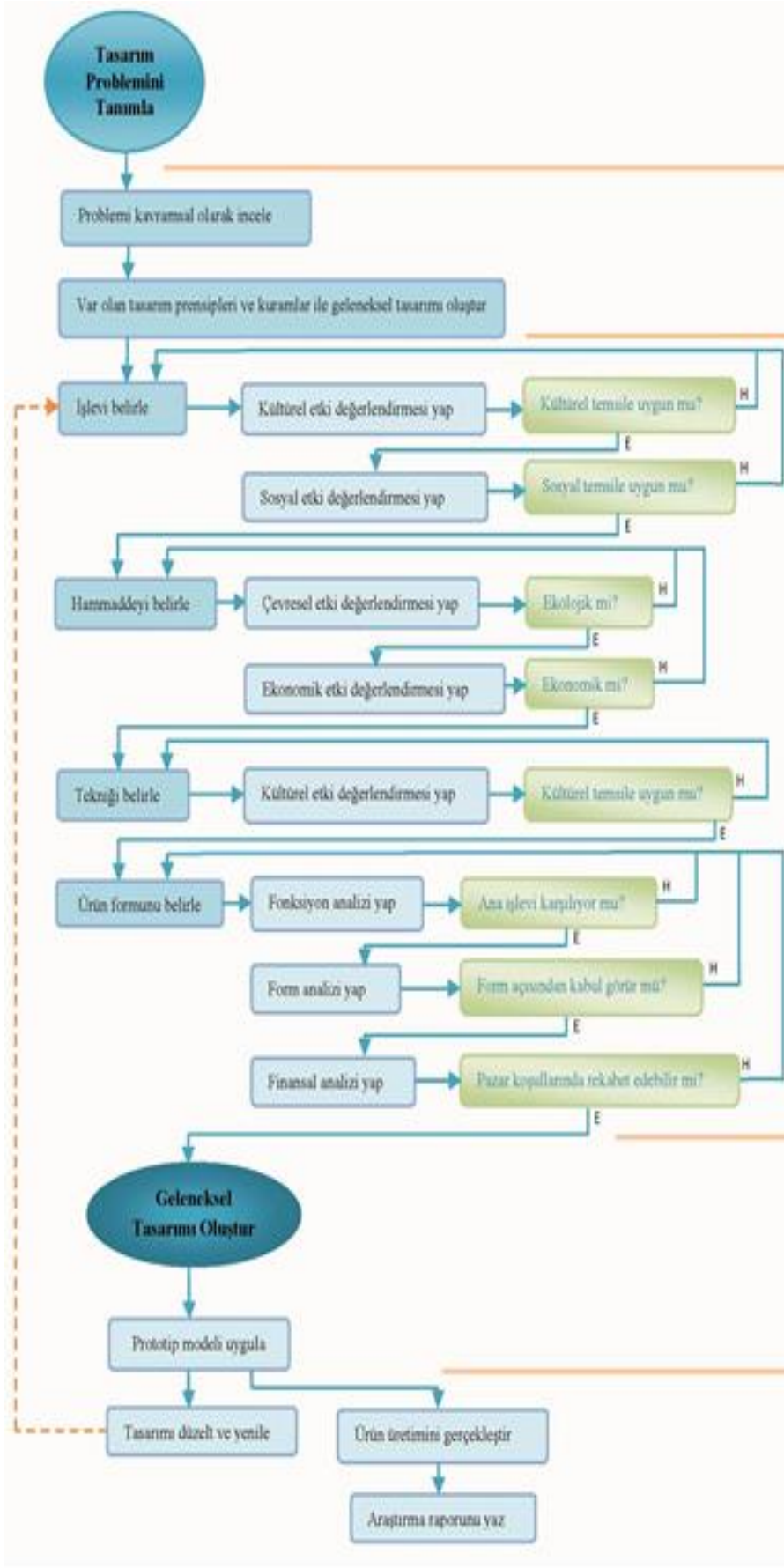
Tablo1-TTA'nın Eğitim Ve Tasarımda Kullanılma Gerekçeleri

Tasarım Tabanlı Araştırma Metodunun Eğitimde kullanılma nedenleri	Tasarım Tabanlı Araştırma Metodunun Tasarımda kullanılma nedenleri
Bağlamsal olarak öğrenmenin doğasıyla ilgili kuramsal sorulara cevap arama ihtiyacından doğmuştur.	Bağlamsal olarak tasarılmanın doğasıyla ilgili kuramsal sorulara cevap bulma ihtiyacı vardır.
Öğrenme olgusunun bir laboratuvar ortamından ziyade gerçek dünyada çalışılması ihtiyacından doğmuştur.	Tasarılma olgusunun –özellikle endüstriyel tasarımların- statik bir ortamdan ziyade gerçek pazar dinamikleriyle gerçekleşmesi ihtiyacı vardır.
Dar öğrenme ölçümlerinin ötesine gitme ihtiyacından doğmuştur.	Sezgisel tasarım kavramlarının ötesinden metotlara gitme ihtiyacı bulunmaktadır.
Biçimsel değerlendirme yaparak araştırma sonuçlarına ulaşma ihtiyacından doğmuştur.	Biçimsel değerlendirme yaparak soyut çözümlere ulaşma ihtiyacı vardır.

Tekstil ürününün tasarımı ve üretimi kültürden kültüre, sanatçıdan sanatçıya ve kuşaktan kuşağa değişmekte, geçmiş tecrübelerin ve tarihsel arka planın ifade edilmesine yardımcı olmaktadır (Rituraj vd, 2012:23). Geçmiş dönemlerde zanaatkârlar tarafından yapılan geleneksel tekstil tasarımları günümüz üretim ya da tüketim hızını kesinlikle tatmin edemeyecek derecede uzun bir sürede gerçekleşiyordu. Bu yöntemle ortaya çıkan tasarımların tek bir sorumlusu, tasarımcısı olmadığı gibi planlı bir yol izlenmemekteydi. Zanaatkâr, ustasından öğrendiğini tekrarlıyor, ürünlerdeki gelişim ve değişimler, kişisel denemelerle, farklı zamanlarda gerçekleştiriliyordu. Günümüzde ise bu durum değişmemekle birlikte yapılan tasarımlar geçmiş dönemlerin, ekollerin, üslupların tekrarı veya onların birleştirilmesinden oluşmaktadır. Geleneksel sanatın herhangi bir alanında yeni yapılan örnekler incelendiğinde geleneğin dejenere edilmesi korkusu ya da yanlış yorumlanması endişesi ile tekrarları aşamadığı görülmektedir (Genç, 2013: 194). Bu nedenle temel olarak geleneksel tekstil tasarımı ele alınmıştır.

TTA tek bir boyutta incelemeyecek kadar derin ve kapsamlı bir yöntemdir. Reeves (2000), McKenney (2001) Wademan (2007) ve Mafumiko (2007) tarafından farklı algoritmalar hazırlanarak oluşturulmuş dört TTA yöntemi bulunmaktadır. Bu araştırma için geleneksel tekstil ürün tasarımı yapan tasarımcılar için Reeves modeli örnek alınarak bir algoritma geliştirilmiştir. Geleneksel ürünlerin tasarımında işe koşulması gerekli görülen TTA Algoritması zanaatkârların öncelikle bir dizi düşünme ve problem belirleme süreçlerini içermektedir (Görsel.3).

Tasarımların değerlendirilmesi sürekli olarak devam eden bir süreçtir ve tasarım değiştikçe değerlendirme süreci de değişim göstermektedir. Tekstil tasarım alanında özellikle geleneksel tasarım süreçlerinde sistematik, rasyonel, 'bilimsel' metotların uygulanmasını temel alan ilk nesil araştırmaların yanı sıra daha karma yöntemle tasarıma yaklaşan ikinci neslin araştırmalar bu alanda ihtiyaç duyulan soruların yanıtları olabilir. Geleneksel tekstil tasarımında katılımcı süreçlerin ortaya konmasıyla ve geleneksel ürünlerin yapılandırılması aşamasında tasarım araştırmalarının işlev, estetik vb. açılardan yol gösterici olarak işe koşulmasıyla kültürel kalıtı yaşatan özgün ve nitelikli tasarımların ortaya konmasına imkân sunulabilir. Bunun için Tasarım Tabanlı Araştırma (TTA) modellerinden biri olan Reeves modeli kullanılarak geliştirilen bu Algoritmanın geleneksel tekstil tasarımı üretiminde kullanılması yaklaşımı benimsenmelidir. Tasarım Tabanlı Araştırma Algoritmasının geleneksel ürün tasarımında kullanılması var olan düşünsel süreçlerin geliştirilmesi ve sistematik bazı kriterlerin eğitilecek kişi ya da gruplarca daha kolay anlaşılması ve güçlü ve zayıf yanların anlaşılması açısından da önemli bulunmaktadır.



FAZ 1
Uygulamalı problemlerin içeriği içindeki araştırmacılar ve uygulamacılar tarafından analizi

FAZ 2
Tasarım Prensipleri ve teknolojik yeniliklerle ortaya konan çözümlerin geliştirilmesi

FAZ 3
Uygulamadaki çözümlerin iteratif çevrimlerle denenmesi ve tanımlanması

FAZ 4
Çözüm uygulamasının geliştirilmesi ve tasarım prensibinin ortaya konması için yansıtma

Reeves Modeli

Görsel.3: Geleneksel Ürünler İçin Tasarım Tabanlı Araştırma Algoritması (Gürçüm ve Yalçın, 2016:390)

4. SONUÇ

Tasarım tabanlı araştırma temel olarak kuramlara dayalı eğitim tasarımlarını test etmek ve iyileştirmek için ortaya çıkmışsa da, gelinen süreçte tasarımların test etme ve değerlendirme aşamalarını da kuramsal çerçevede bir sistematığa bağlayan bir araştırma yöntemi haline gelmiştir (Demirbaş, 2014). Deneysel araştırmalar, etnografi araştırmaları ve uzun süreli araştırmalar eğitim ortamlarında kullanılabilir çok değerli araştırmalar olmasına rağmen tasarım tabanlı araştırma diğer araştırmalarda ele alınmayan tasarım sorunlarını ele almak için kullanılmaktadır. Tasarım tabanlı araştırma, kuramsal araştırma ve eğitimsel uygulamayı uyumlu bir şekilde bir araya getirebilmektedir. Tasarım tabanlı araştırmanın getirdiği yenilikler öğretme-öğrenme ile ilgili kuramların somutlaştırılmasına, eğitsel kuram, yapay tasarım ve uygulama arasındaki ilişkinin anlaşılmasına yardımcı olmaktadır.

Geleneksel tekstil tasarım alanı sessiz bir üretim yapısına sahip olması, kayıt dışı tasarım uygulamaları olması ve ustadan çırağa göstererek yaptırma tekniğine sahip olması nedeniyle tekstil tasarım alanları açısından gelişmeye en kapalı alan olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle temelde takip edilecek bir algoritma geliştirilmesi bu açıdan önem arz etmektedir. Geleneksel tekstil tasarımı için Reeves modelinden kaynaklanan algoritmanın geliştirilmesi sırasında aşağıdaki unsurlara dikkat edilmiş, bu konularda iyileştirme etkinlikleri düzenlenmiştir;

1-Tasarımların günümüz koşullarında kültürel, sosyal, çevresel ve ekonomik anlamda hangi durumlardan nasıl etkileneceğinin değerlendirilmesi,

2-Kültürel değerlere uygunluk bağlamında geçmiş uygulamaların motif, desen ve kompozisyon özelliklerinin dikkate alınması, bu sayede kültürel mirasın yozlaşmasına imkân tanımadan hem günümüz insanına hem de gelecek nesillere aktarılmasının sağlanması,

3-Ciddi çevresel sorunlarla karşı karşıya olduğumuz gerçeğinden hareketle sürdürülebilirlik kavramının gerekliliğinin her geçen gün daha da artması ve her üretim sürecinde vazgeçilmez bir hal alması,

4-Geleneksel tekstil ürünlerine karşı tüketici talebinin tanımlanması,

5-Zanaatkarların ekolojik kriterlere uygun tasarımları dikkatle takip etmesi,

Bilgi ve teknoloji çağının getirdiği yenilikler nedeniyle klasik pazarlama anlayışı yerini modern pazarlama anlayışına bırakmıştır. Geleneksel tasarımların günümüz pazar koşullarında rekabet edebilmesi internet ortamında açılan sanal dükkânlar vb. uygulamalar aracılığıyla seri üretim ürünlerle rekabet edebilirliği sağlanmalıdır. Tasarım probleminin gereklilikleri geniş bir bakış açısıyla değerlendirildikten sonra geleneksel tasarım süreci metodik bir yaklaşımla sürdürülmeli ve iteratif düzeltmelerle pazarın yapısının, tasarım ve tasarımcının eksikliklerinin tanımlanması ile sürekli iyileştirilme sürdürülmelidir.

KAYNAKÇA

ARCHER, B. (1981). A View of The Nature Of Design Research, London:Royal College of Art.

BARAB, S. & SQUIRE, K. (2004). Design-Based Research: Putting A Stake In The Ground, The Journal Of The Learning Sciences, Vol.13, s. 1-14.

BAYAZIT, N. (2011). Tasarım Araştırması Nedir? Nerelerde Kullanılır? Kullanılma Amaçları Nedir?, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Endüstri Tasarımda Eğitimde 40 Yıl Sempozyumu Bildirileri, s. 31-37.

BROWN, A. & CAMPIONE, J. (1996). Psychological theory and the design of innovative learning environments: On procedures, principles, and systems. L. Schauble ve R. Glaser (Eds.), Innovations in learning: New environments for education içinde (289–325). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

BROWN, A.L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. Journal of the Learning Sciences, 2(2), 141–178.

COBB, P., CONFREY, J., diSESSA, A., LEHRER, R. & SCHAUBLE, L. (2003). Design experiments in educational research. Educational Researcher, 32(1), 9–13.

COLLINS, A. (1992). Towards a design science of education. E. Scanlon ve T. O’Shea (Eds.), New directions in educational technology içinde (15–22). Berlin: Springer.

COLLINS, A., JOSEPH, D. & BIELACZYK, K. (2004). Design research: Theoretical and methodological issues. Journal of the Learning Sciences, 13(1), 15–42.

- CROSS, N. (2006). Forty Years of Design Research, *Design Studies*, Vol.28(1), s.1-4.
- DEMİRBAŞ, M. (2014). Tasarım Tabanlı Araştırmalar, <<https://prezi.com/nv36ud0kzvku/tasarm-tabanli-arastirma/>>
- DESIGN-BASED RESEARCH COLLECTIVE (2003). Design based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5–8.
- EDELSON, D.C. (2001). Design research: What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*, 11(1), 105–121.
- ERBIYIKLI, N. (2012). Tekstil ve Moda Tasarımı Açısından Sanat ve Bilim, Antalya: I. Uluslararası Moda ve Tekstil Tasarımı Sempozyumu, s. 48-50.
- GENÇ, M. (2013). Gelenek ve Modernite Arasında Geleneksel Türk Sanatları, Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi I.Uluslararası Sanat Sempozyumu, s. 191-198.
- GRAY, C. & MALINS, J. (1993). Research Procedures/ Methodology for Artist & Designers, Robert Gordon University, Centre for Research in Art & Design, Gray's School of Art, page.1-15.
- GÜRCÜM, B. H.& YALÇIN, M. Geleneksel Tekstil Tasarımı İçin Tasarım Algoritması Önerisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9.47(2016):383-395, Web.30 Aralık 2016 <http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt9/sayi47_pdf/3sanattarihi_arkeoloji_cografya/gurcum_banuhatice.pdf>
- IGOE, E. (2010). The Tacit-turn: Textile Design in Design Research, *Duck Journal for Research in Textiles and Textile Design*, Vol. 1,s.1-11.
- KUZU, A. & ÇANKAYA, S. (2016). Tasarım Tabanlı Araştırma ve Öğrenme Ortamlarının Tasarımı ve Geliştirilmesinde Kullanımı, *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, July 2011, 1(1) :19-35.
- KUZU, A., ÇANKAYA, S. & MISIRLI, A. (2011). ‘‘Tasarım Tabanlı Araştırma ve Öğrenme Ortamlarının Tasarımı ve Geliştirilmesinde Kullanımı’’, *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, S. 1(1), s.19-35.
- REEVES, T.C. (2006). Design research from the technology perspective. J.V. Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney ve N. Nieveen (Eds.), *Educational design research içinde* (86-109). London: Routledge.
- RİTURAJ, V., SHUKLA, A.K. & MİSHRA, J (2012). A New Era in Textile Design Using Fractal Images,*International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science*, Vol.1, s.23-25.
- ŞAHİN, Yüksel (2015). Tarihin Tekerini Geriye Döndürmek: Moda Tasarımında Geleneği Yorumlama Sorunsalı, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, S.13, s. 25-32.
- WANG, F. & HANNAFIN, M.J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.
- YILDIRIM, G. (2014). Tablet Bilgisayarlara Yönelik Geliştirilen E-Kitapların Video İle Zenginleştirilmesi Süreci: Bir Tasarım Tabanlı Araştırma, *Doktora Tezi*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.