



NWSA-FINE ARTS

Received: September 2012

Accepted: January 2013

NWSA ID : 2013.8.1.D0123

ISSN : 1308-7290

© 2013 www.newwsa.com

Tevfik İnanç İlisulu

Baskent University, Ankara-Turkey

inancilisulu@gmail.com

AMBALAJ TASARIMI DERSİ İŞLEYİŞ SÜRECİNDE ESKİZ ÇALIŞMALARININ ÖNEMİ VE KRİTİKLER/ELEŞTİRİLER

ÖZET

Bu çalışmada, ambalaj tasarımı dersi kapsamında verilen bir proje üzerinden öğrencilerin çalışma yöntemleri ele alınmış ve işleyiş süreci örneklerle incelenmiştir. Sanayi devrimi sonrası kitlesel tüketimin hızla artması ürünlerin, korunma, depolama ve taşınma problemlerini beraberinde getirmiştir. Bunun sonucunda ambalajın gerekliliği artmış ve ambalajın tasarımı da bu süreçte önem kazanmıştır. Üzerinde bulundurduğu tipografik unsurlar, renkler, illüstrasyon ve fotoğraflar ile aslında bir iletişim aracı olan ambalajın, tüketiciyle görsel iletişimi doğru kurabilmesi ve bunu yaparken de etkileyici olabilmesi gerekmektedir. Doğru iletişim için eğitim ve çalışmanın gerekli olduğu düşünülürse, üniversitelerin grafik tasarım bölümlerinde eğitimi verilen "Ambalaj Tasarımı" dersinin işleyişi önem kazanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat Eğitimi, Ambalaj Tasarımı, Grafik Tasarım, Eskiz, Kritik

PROCESS OF PACKAGING DESIGN COURSE, IMPORTANCE OF SKETCH STUDIES AND CRITICS

ABSTRACT

This study examines the working methods of students on a project as part of packaging design course and education process using examples. In addition, design of the packaging materials used is limited to paper or paperboard. Rapid increase in mass consumption following the Industrial revolution brought various problems concerning preservation, storage and transportation of products. As a result of such concerns need for packaging increased and the design of package gained importance in parallel. The package as a means of communication with its typographic elements, colors, illustrations and photographs needs to establish an accurate communication with the consumer and must be impressive in doing so. Considering that an art education is necessary for an accurate communication, the education process of the "Packaging Design" courses in graphic design departments of the universities gain more importance.

Keywords: Art Education, Packaging Design, Graphic Design, Sketch, Critique

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Tarihi, ticaretin doğuşuna kadar uzanan ambalaj, taşıma ve depolama sırasında içerisinde bulunan ürünü dış etkenlerden korumaktadır. Modern ambalajın tarihi, 18. yüzyılın sonunda ilk olarak Fransa'da et, sebze ve meyvelerin korunması için hava geçirmez cam kaplar içerisinde satılmasıyla başlamıştır. Daha sonra, 18. Yüzyılın başlarında Napolyon orduları için geliştirilen seri üretim gıdalar, endüstriyel süreçte sivil gıda sanayine sunulmuş, ardından tüm dünyada ambalaj sanayi kullanılmaya başlamıştır (McDermott, 2007:175-176). Önceleri yalnızca taşıma ve saklama işlevi olan ambalaj, günümüzde içerisindeki ürünün reklamını yapma ve diğer ürün ambalajlarıyla rekabet edebilme özelliklerinin yanı sıra, ürünün hangi koşullarda ve nasıl saklanması gerektiği gibi önemli bilgilendirme ve iletişim görevlerini de üstlenmektedir. Uzun yıllardır ambalajlama türleri, tamamen fonksiyonel olmanın ötesinde bir rol oynamış ve ambalaj markanın kendisini de tanıtan bir değer haline gelmiştir (Calver, 2007:8).

Ambalaj tek başına bir iletişim aracı olmakla beraber formu, üretim malzemesi ve grafik tasarımıyla bir bütün olarak düşünülmelidir. Formunun kullanılabilirliği ve ürünü muhafaza etmesinin insan hayatını kolaylaştırdığı söylenebilir. Ancak üzerinde bulunan grafik tasarım olmadan ambalaj içerisinde ne olduğunun anlaşılabilmesi oldukça güçtür. Grafik tasarım, ürünün içecek mi, temizlik malzemesi mi, toz deterjan mı, yoksa hazır çorba mı olduğunun anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu durumda tasarımcının ambalaj üzerindeki tasarımıyla hedef kitleyle doğru görsel iletişimi kurabilmesi gerekmektedir. Görsel iletişim; dil, yazı ve görsel öğelerin (fotoğraf, resimleme, vb.) estetik olarak bir araya gelerek entelektüel ve duygusal anlamda hedef kitleyi etkileyebilmesidir (Hemmree, 2008:14). Yanlış bilgilendirme ve işaretlendirmeler iletişimde problemlerin oluşmasına, istenmeyen durumların ortaya çıkmasına neden olabilir. Bu durumda ambalaj üzeri grafik tasarımın gerekliliği ve önemi de ortaya çıkmaktadır.

Ambalajın taşıma, depolama ve bilgilendirme özellikleriyle birlikte hedef kitle beklentilerini de doğru bir biçimde karşılaması gerekmektedir. Yaş, cinsiyet, yaşam şekli ve kültürel ortam, hedef kitle belirlenmesinde göz önünde bulundurulması gereken faktörlerdir. Aynı zamanda ambalajın, piyasa araştırmaları sonucunda belirlenen hedef kitlenin beklentilerini karşılayabilecek etkileyici bir tasarıma da sahip olması beklenmektedir. Etkileyici bir ambalaj tasarımının farklılık yaratarak satın alma güdüsünü tetikleyebileceği söylenebilir. Kısaca, tüketiciyle doğru görsel iletişimi kurarak etkileyebilmek, ambalaj tasarımının temel amacıdır. Ancak bu koşul yerine getirilebilirse ambalajın başarılı olduğu düşünülebilir. Grafik tasarım eğitiminin bir parçası olarak karşımıza çıkan ambalaj tasarımı, doğru ve nitelikli ambalajların üretilebilmesi ve toplumun görsel kültürel zenginliğinin geliştirilebilmesi açısından önem taşımaktadır.

Ambalajın formu, endüstri ürünleri tasarımcısının, belirlenen ölçütler kapsamında, üretim malzemesiyle birlikte tasarladığı bir objedir. Ancak bir ürün üzerindeki grafik tasarımıyla birlikte ambalaj tasarımı olarak görülebilir. Bu noktada endüstri tasarımı ve grafik tasarımı birbirinden ayrılmaktadır. Endüstri ürünleri tasarımının

kapsamı estetize edilmiş, işlevsel ve ergonomik formlarken, grafik tasarım görsel iletişim sorunsalıyla, mesaj iletmeyi ve farkındalık yaratmayı amaçlar.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Grafik tasarım öğrencilerinin, özellikle ambalaj tasarımı derslerinde tasarımlarına eskiz çizerek başlamalarının, sonucu daha iyi görebilmeleri için önemli bir nokta olduğu düşünülmektedir. Bu sayede hem öğrenci hem öğretmen tasarımın gittiği yönü daha net belirleyebilmektedirler. Bu çalışmayla ambalaj tasarımı derslerinin daha verimli olabilmesi için nelerin gerekli olduğu örnekler üzerinden incelenerek ders işleyiş sürecinin daha iyi anlaşılabilmesi hedeflenmiştir.

3. AMBALAJ TASARIMI DERSİ VE PROJE AŞAMALARI (PACKAGING DESIGN COURSES AND PROJECT STAGES)

Genel olarak üniversitelerin güzel sanatlar fakülteleri grafik tasarımı bölümlerinin, yedi ve sekizinci dönemlerinde (dördüncü yıl) yürütülen "Ambalaj Tasarımı" dersi, üç boyutlu yüzeylerde hazırlanan grafik tasarım uygulamalarını kapsamaktadır. Genel olarak gıda ve gıda dışı olmak üzere iki alt bölümde yürütülen ambalaj tasarımı derslerinin amacı, grafik tasarımın ambalaj yüzeyi üzerinde etkili kullanımıyla doğru görsel iletişimin kurabilmesini sağlamaktır. Kitlesel tüketimin hızla arttığı günümüzde, gündelik yaşamın her alanında karşımıza çıkan ambalajın üstlendiği iletişim görevinin önemi ve bir tasarım değeri olarak ele alınması gerektiği konusu da ders kapsamının da verilmektedir.

3.1. Aşama I: Projenin Tanımı, Problem Tanımı)

(Stage I: Description of the Project, Problem Description)

Ambalaj tasarımı dersinin işleyiş sürecinde ilk olarak tasarımı yapılacak ürünün özellikleri ve detay bilgileri öğrencilere hem yazılı hem de sözlü olarak verilir. Araştırma, fikir üretimi, eskiz çalışmaları, ön maket model ve son maket model teslim tarihi gibi bilgileri de zaman çizelgesi adı altında öğrencilere duyurulur. Tasarım sorunsalında, proje sürecinde istenilenlerin doğru anlaşılıp anlaşılmadığı gözlemlenerek problem tanımı öğrenci için netleştirilir. Gerekli görüldüğü durumlarda üç boyutlu maket örnekler üzerinden problemin tanımı yapılarak öğrencinin projeyi daha iyi kavraması sağlanabilir. Çünkü problemin doğru tanımlanması, çözümün de doğru bir biçimde tasarıma aktarılması anlamına gelmektedir. Genel olarak, proje tanımında istenen ve ambalaj üzerinde bulunması gerekenler şöyledir: marka ve logosu, ürün adı, içindekiler, ağırlık, besin değerleri, üretim/son kullanma tarihleri, çeşitleri, barkodu (Klimchuk, Krasovec, 2006:84). Bu süreçte öğrenciden beklenen etkili ve hedefe uygun tasarım çözümleri üretmesi ve bunu doğru bir biçimde uygulamasıdır.

3.2. Aşama II: Araştırma (Stage II: Research)

Projenin tanımı yapıldıktan sonra öğrencilerden, ürünün özellikleri, hedef kitlesi, piyasadaki örnekleri, kullanım ve saklama koşulları konularında araştırma yapmaları istenmektedir. Burada amaç, öğrencilerin ürünle ilgili yeterli bilgiyi edinmelerini sağlamak ve ilgi hızını arttırmaktır. Tasarımın bir süreç olduğu düşünülürse, ürün

hakkında öğrendikleri her bilginin, tasarım sürecinde kendilerine olumlu katkılar sağlayacağı düşünülebilir. Ancak, araştırma sürecinde sadece internet ve kütüphane araştırmalarının yeterli olmayacağı, bunun yanı sıra piyasada satılan güncel ambalajların incelenmesinin de önemli bir nokta olduğu unutulmamalıdır.

Ambalajı tasarlanacak ürünün özellikleri çoğunlukla tasarımda belirleyici etkenlerden olabilmektedir. Projede istenen ürünün benzerlerinin, bugüne kadar yapılmış eski ambalaj tasarım örneklerinin öğrenciler tarafından incelenmesi, tasarım kriterlerinin nasıl değiştiğini/geliştiğini gözlemlemeleri açısından yararlı olacağı söylenebilir. Öğrenciler tarafından yapılan araştırmaların, stüdyo ortamında diğer öğrenciler ve eğitimcilerle paylaşılması, fikir üretimi öncesi proje sürecinde olumlu katkılar sağlayabilir.

3.3. Aşama III: Fikir Üretimi ve Eskiz Çalışmaları (Stage III: Brainstorming and Sketching)

Üçüncü adım, bir tasarım problemi olarak ele alınan projenin, çözüm üretme sürecinde yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen tüm bilgiler ışığında, kültürel yaşamın etkileri ile birlikte düşünme ve fikir üretme aşamasıdır. Bu aşama tasarımın başlıca sorunsalıdır ve fikir üretme süreci eğitimin de en önemli parçalarından biridir. Üretilen fikirlerin ifade kabiliyetinin eskiz yoluyla geliştirilmesi, her zaman temel eğitimin bir parçası olmalıdır (Rayala, 1995: 33). Buradan hareketle birinci, ikinci ve üçüncü sınıflarda alınan proje uygulama, grafik tasarım, temel tasarım, teknik çizim, tipografi ve desen gibi tasarım alanı derslerinin birikimleriyle öğrenci, istenen veya ihtiyaca cevap verebilen yaratıcı fikir üretimine eskiz çizerek başlamalıdır.

İki boyutlu tasarım, eskiz anlayışı ile başlar. Eskiz, görsel iletişimi biçimlendirmek için tasarım öğelerinin bilinçli olarak düzenlenmesidir. Temel amacı, görsel düzenlemeyi yaratarak, uyarıcı, etkileyici ve memnun edici tasarımlar ortaya çıkarmaktır (Klimchuk, Krasovec, 2006:79).

Problemin çözümünde önemli rol alan kağıt-kalem ile yapılan eskizlerin ürün ambalajının nasıl görüneceği konusunda öğrenciye değerli bilgiler ilettiği söylenebilir. Gelişen teknoloji ve ileri programlama teknikleri, tasarım aşamasında çok büyük kolaylık sağlamaktadır. Bu durumu kullanmak isteyen öğrenciler tasarım sürecinin en önemli aşaması olarak nitelendirebileceğimiz fikir üretimi ve eskiz çalışmalarını atlayarak, doğrudan bilgisayar ortamında tasarımlarına başlamaktadırlar. Oysaki eskiz çalışması öğrenciye ortaya çıkacak ambalaj tasarımının neye benzeyeceği konusunda çok önemli ipuçları vermektedir. Tipografi, renk, imge kullanımı gibi diğer öğelerin yine eskizler üzerinden tasarlanması fikir üretimi sürecini geliştirmekle birlikte, öğrencilerin projeye farklı bakış açılarıyla yaklaşmalarına da yardımcı olmaktadır. Sanal ortamda tasarıma başlanarak devam edilmesi durumunda öğrenci, kullandığı programın yetenekleri ölçüsünde kısıtlanmakta, farkında olmadan tasarımını programın yönlendirmesine izin vermektedir. Birçok öğrencinin bu şekilde çalışması durumunda program özellikleri doğrultusunda belki de birbirine benzer ambalaj tasarımlarının üretilmesi söz konusu olabilir. Bilgisayar ortamında, beyin ve el koordinasyonu arasına bilgisayar programları ve tabletler girmekte,

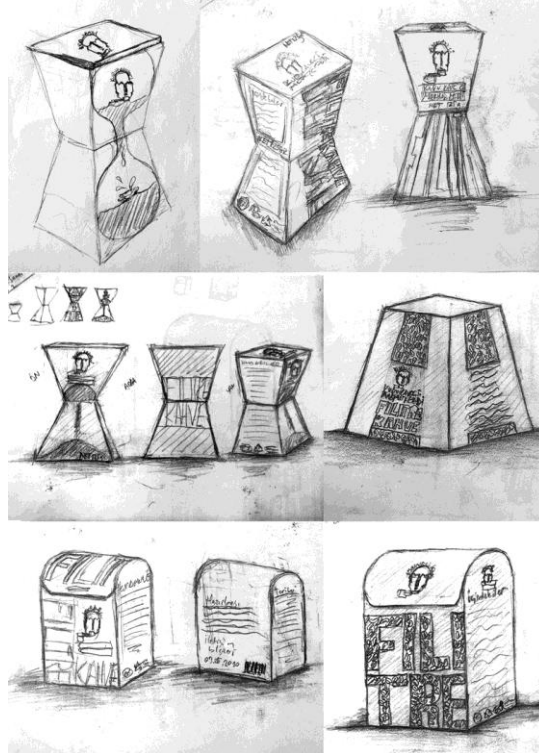
oysaki eskiz çalışmasında beyin ve el koordinasyonu bire bir yapılmaktadır. Bu sayede özgürce, hiç bir kısıtlama olmadan ve çok sayıda fikrin üretilmesi mümkün olabilmektedir.

Bununla birlikte bilgisayar ortamında yaratıcı fikir çalışmalarına başlanması durumunda teknoloji, öğrenciyi sınırlandırmakta, elektrik, bilgisayar, tablet gibi bir çok ara elemana ihtiyaç duymakta, kısacası mekan kısıtlaması öğrencinin karşısına çıkmaktadır. Bu durum yaratıcılığı olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Oysaki eskiz çalışması için gerekli olan yalnızca kalem kağıttır ve mekan kısıtlaması olmadan öğrenci yaratıcı fikirlerini çizerek istediği yerde hayata geçirebilmektedir.

Günümüzde tasarımcılar genellikle projenin ilk aşamalarında kalem, mürekkep veya diğer tek renkli kalemlerle çalışır. Başka değişkenler devreye girmediği için bu durum tasarımın geliştirilmesinde avantaj sağlar (Stewart, 2007: 79). Buradan hareketle, öğrencilerin, eskiz ile çalışma alışkanlığı kazanması, mezun olduktan sonra tasarımcı olarak kendilerine olumlu katkılar sağlayabileceği söylenebilir.

Bölüm öğrencilerinden Hüseyin Ersin Aydın tarafından hazırlanan eskiz çalışmalarında (Görüntü 1) farklı form denemeleri yapılırken, ambalajın üzerinde kullanılması planlanan görsel iletişim elemanları da bu formlarla birlikte düşünülmüştür. Burada en önemli nokta, kağıt üzerinde bu iki bileşenin (form ve görsel iletişim elemanları) aynı anda bir arada görüntülenebilmesidir. Eskizlerde, tipografi, logo, illüstrasyonların ve diğer bilgilendirme yazılarının kutu üzerindeki yerleşimi, kutuya oranı ve bulunacağı yer kullanılacak form üzerinde çizilmiştir. Bu sayede tasarımların görsel olarak nasıl olacağı daha iyi anlaşılabilir. Bu eskizlerde çoğunlukla tipografi üzerinden çözümler aranmakta olduğu görülmektedir. Ambalaj tasarımında tipografi, görsel iletişimi sağlayan en önemli öğelerden biridir. Renk, fotoğraf veya illüstrasyonlarla iletilemeyen tüm bilgiler tipografi sayesinde alıcıya iletilir. Tipografinin bu denli güçlü ve gerekli olduğu ambalaj tasarımında öğrencilerin bu konuda çalışmaya yönlendirilmeleri uygun olacaktır. Başarılı ambalaj tasarımları için tüm tasarım öğrencileri sıklıkla tipografi kullanımı ve alanları konusunda araştırma yapmalıdırlar (Stewart, 2007:85).

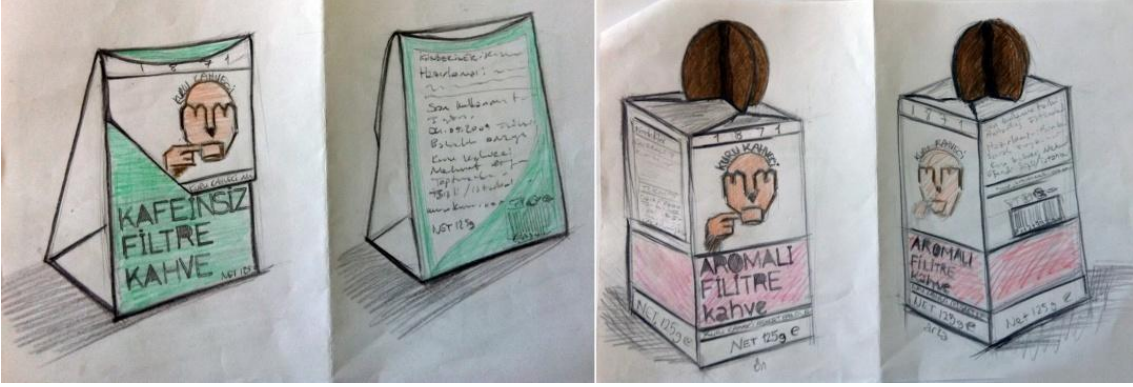
Ayrıca, ürünün çeşitli açılardan yapılan çizimleriyle formun üç boyut etkisi de kolaylıkla anlaşılabilir, hem öğrenci hem eğitimci için tasarımın nasıl olacağı konusunda değerli fikirler vermektedir.



Görüntü 1. Öğrenci Eskiz Çalışmaları I / Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım Programı Öğrencisi Hüseyin Ersin Aydın.
(Image 1. Sketch Works I / Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Arts and Design, Graphic Design Program Student Hüseyin Ersin Aydın)

Bölüm öğrencilerinden Ayça Yücesoy eskizlerinde (Görüntü 2), iki farklı form denemiştir. Öğrenci kullanılacak görsel iletişim elemanlarının kutu üzerinde yerleşimlerini tasarlarken aynı zamanda renk olgusunu da eskizlerine yansıtarak daha da gerçekçi görünmelerini sağlamıştır.

Renk grafik tasarımın en önemli ve güçlü parçalarından biridir, tasarımı gerçekçi gösterir, bilgilerin gereklilik sırasına göre ön plana çıkmasını ve tasarımın hızla bir biçimde anlaşılmasını sağlar (Ambrose, Harris, 2009:156). Bazen ambalaj üzerinde ilgi çekmek için ürün ile ilişkisi olmayan zıt renkler kullanılırken, kimi zaman ürünle ilişkili renkler kullanılabilir. Eğitimci açısından bakılacak olursa, eskizlerde renk kullanımının, öğrencinin hem kullanılan grafik tasarım elemanlarının birbirleriyle olan ilişkisini hem de boyut farkını algılama hızını olumlu yönde etkilediği söylenebilir.



Görüntü 2. Öğrenci Eskiz Çalışmaları II / Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım Programı Öğrencisi Ayça Yücesoy.
(Image 3. Sketch Works II / Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Arts and Design, Graphic Design Program Student Ayça Yücesoy)

Başka bir çalışmada (Görüntü 3) bölüm öğrencilerinden Merve Akçay eskizlerinde, farklı açılardan çeşitli formlar denemiştir. Farklı form arayışları öğrencilerin estetik kaygılar içerisinde en doğru forma ulaşma çabalarının ürünleridir diyebiliriz. Öğrenci, ambalaj üzerinde kullanılacak illüstrasyonlarla birlikte diğer görsel elemanları renklendirerek, eskizleri daha da etkili hale getirmiştir. Tipografik çözümlerin de renklendirildiği eskizlerde, fikirlerini tam olarak kağıda aktarabildiği gözlemlenmektedir. İllüstrasyon renklerinin kahverengi tonlarda olması, ürünün fiziksel özelliği olarak düşünülmüş ve tüm eskizlerde aynı yol izlenmiştir.



Görüntü 3. Öğrenci Eskiz Çalışmaları III / Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım Programı Öğrencisi Merve Akçay.
(Image 3. Sketch Works III / Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Arts and Design, Graphic Design Program Student Merve Akçay)

Üç örnekte de ambalajların hem ön hem arka yüzeyleri aynı anda çizilerek tasarlanmış, bu sayede öğrenciler formun bütününe görebilmiştir. Çözüm üretme aşamasında en önemli adım olan eskiz çalışmalarında, fikirlerin tam olarak belirlenebilmesi ve bu fikirler üzerinden tasarımın geliştirilmesi, eskiz çalışmalarının doğru yöntemlerle yapılmasına bağlıdır. Eskizlerde ambalaj formu, tipografi, renk, fotoğraf ve illüstrasyon kullanımı bir bütün olarak ele alınmalıdır. Görsel iletişimin doğru ve sağlıklı kurulabilmesi için, kullanılan grafik tasarım elemanlarının belli bir okutma sırası olmalı, hangi elemanın önce hangisinin sonra görünmesi gerektiği net olarak eskizlerde belirlenmelidir. Ayrıca eskizlerin renkli yapılması daha doğru çözümlerin üretilmesinde değerli katkılar sağlayacaktır.

3.4. Aşama IV: Kritikler/Eleştiriler ve Maket Model Yapımı (Stage IV: Critique and Modeling)

Kritik, stüdyo sınıflarında, öğrenci ve eğitimcinin tasarım süreci hakkındaki görüşlerinin birbirlerine aktarımıdır. Kritik sürecinde çalışmaya kısa bir ara verilerek fikirler paylaşılır... Kritiklerin tek bir amacı veya belirli bir formatı yoktur. Çok çeşitli şekillerde yapılandırılabilir ve çalışma süreci pek çok farklı bakış açılarını ortaya çıkartır. Kritiklerin iki önemli özelliği vardır. Birincisi, tüm dikkat öğrenci çalışmasına ve sürece verilir. İkincisi, öğrenci, çalışmasını eğitimci ve diğer öğrencilerle paylaşır. Bu sayede görüş alışverişi yapılarak tasarım sürecine katkıda bulunulur(Hetland, Winner, Veenema, Sheridan, 2007: 27).

Bu aşamada, eskizler üzerinden yapılan tasarım kritikleri doğrultusunda öğrenci, düzeltmelerini yine eskizler üzerinden uygular. Renk, tipografi, fotoğraf ve illüstrasyon kullanımı ile ilgili yapılan kritikler öğrencinin doğru bir biçimde yönlendirilmesini sağlamaktadır. Daha sonrasında öğrenci belirlenen en uygun tasarım çözümünü bilgisayar ortamına aktarır ve bilgisayar programları yardımıyla tasarımını son aşamaya getirir. Ardından öğrenci istenilen ölçülerde üç boyutlu bir ön maket model hazırlar. Ön maket model istenmesinin amacı, bu aşamaya kadar ambalajın iki boyutta tasarlanmasından dolayı (eskiz ve bilgisayar ortamı) fiziksel olarak üç boyutta nasıl görüldüğünün etüt edilebilmesinin sağlanmasıdır. İletişimde en önemli noktalardan biri olan ambalaj üzerindeki tipografik öğelerin, okunma problemleri olup olmadığı maket üzerinden incelenir, problem varsa düzeltilir. Bununla birlikte renk ve kullanılan illüstrasyonun/fotoğrafın çözünürlük, renk tonu gibi çeşitli uygulama problemleri de gözlemlenerek gerekli iyileştirmeler bilgisayar ortamında yapılır. Öneriler doğrultusunda öğrenci projeye son halini vererek, sanki market raflarında diğer ürünlerle satılacakmışçasına titiz bir çalışmayla yeni bir maket model hazırlar (Görüntü 4, Görüntü 5, Görüntü 6). Maket üzerinde yapıştırıcı artığı ve katlama sırasında oluşabilecek deformasyonlar olması istenen durumlar değildir. Problemin çözümü için yapılan tasarım uygulamalarının sunumu hem öğrenci hem eğitimci için çok önemlidir. Başarılı bir çözüm özensiz bir maket model uygulamasıyla başarısız hale dönüşebilir. Bu nedenle öğrencinin maket model yapımına özen göstermesi, bu gibi durumları önlemesi gerekmektedir.



Görüntü 4. Öğrenci Maket Model Çalışmaları I / Hüseyin Ersin Aydın.
(Image 4. Student Packaging Model I / Hüseyin Ersin Aydın)



Görüntü 5. Öğrenci Maket Model Çalışmaları II / Ayça Yücesoy.
(Image 5. Student Packaging Model II / Ayça Yücesoy)



Görüntü 6. Öğrenci Maket Model Öğrenci Çalışmaları III / Merve Akçay.
(Image 5. Student Packaging Model III / Merve Akçay)

4. BULGULAR VE SONUÇ (FINDINGS AND CONCLUSION)

Ambalaj tasarımı, renk, fotoğraf, illüstrasyon ve tipografik öğelerin, belirli bir düzen içerisinde tasarlanarak bir araya geldiği bir süreçtir. Bu süreçte grafik tasarım öğeleri amaca uygun ve farkındalık yaratacak biçimde kullanılarak, tüketiciyi etkileyebilmelidir. Bu etkinin olumlu yönde ve sürekli olması gerektiği unutulmamalıdır. Ancak bu yapılırken ambalajın iletişim görevi de göz ardı edilmemelidir. Evde, iş yerinde, alışverişte kısaca hayatın her alanında karşımıza çıkan ve dört bir yanıma kaplayan ambalajlar, bizleri iletişim/mesaj bombardımanına tutarken biz bu mesajların bazılarını alır, bazılarını ise görmezden geliriz. Böylesi bir karmaşa durumunda doğru ve etkili iletişim kurabilmek ambalajın temel hedefidir. Yalnızca bu hedefe ulaşıldığı zaman ambalajın başarısından söz edilebilir ve "bu ambalaj başarılıdır" denebilir. Başarılı ambalajların tasarlanması ise ciddi bir eğitim ve çalışma sürecini gerektirmektedir. Böylesi önemli bir alanda, eğitimin tasarıma katkıları elbette ki olumlu yönde olacaktır.

Tasarım eğitimi süreci içerisinde doğru metotların izlenmesi, özellikle eskiz çalışmaları ve kritiklerin olumlu yönde katkılarının olduğu söylenebilir. Eskiz çalışmaları, fikirlerin oluşum sürecinde hayata geçirilmesi için önemli bir ara birim görevi üstlenmektedir. Ayrıca, tasarımın parçadan bütüne nasıl görüneceği konusuna ışık tutarken, ambalaj üzerinde kullanılması düşünülen grafik tasarım elemanlarının, nereye, nasıl ve hangi sırayla yerleştirileceği, etkisinin nasıl olacağı gibi konularda hem öğrenciyi hem de eğitimciyi bilgilendirmektedir.

Kritikler ise öğrencinin projeye ara vererek çalışmaya dışarıdan bakmasını ve tartışmalar sonucunda yeni bakış açıları geliştirmesini sağlamaktadır. Tasarım eğitiminin en önemli parçası olan kritikler, öğrencinin yönlendirilmesini, farklı ve etkili düşünebilmesini,

yaratıcı sürecin gelişmesini ve bilgi paylaşımını sağlamaktadır. Sürecin doğru işleyip işlemediği ve hedefe ne kadar yaklaşıldığının anlaşılması ancak kritiklerin yapılmasıyla mümkün olmaktadır. Kısaca, öğrenci çalışmalarına odaklanıldığı zaman, kritik, çok güçlü bir öğretim aracı olmaktadır (Hetland, Winner, Veenema, Sheridan, 2007:27).

Öğrencinin diğer tasarım derslerinde edindiği bilgilerin de katkısıyla ortaya çıkaracağı ambalajların, doyurucu ve hedefe yönelik olması, eğitim disiplini ve düzenine bağlı olduğu düşünülebilir. Doğru yönlendirilen öğrencinin mezuniyet sonrası başarısı bu disiplin ve çalışma prensiplerine bağlı olduğu göz ardı edilmemelidir. Mezuniyet sonrası eğitilmiş tasarımcılar tarafından hazırlanan başarılı çalışmaların çoğalması, toplumun görsel iletişim kültürünün gelişmesine de katkı sağlayacağı unutulmamalıdır.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

- Ambrose, G. and Harris, P., (2009). The Fundamentals of Graphic Design, London: AVA Publishing.
- Calver, G., (2007). What is Packaging Design, Switzerland: A Rotavision.
- Hembree, R., (2008). The Complete Graphic Designer, Massachusetts: Rockport Publisher.
- Hetland, L., Winner, E., Veenema, S., Sheridan, K.M., (2007). Studio Thinking, New York: Teachers College Press.
- Klimchuk, M.R. and Krasovec, S.A., (2006). Packing Design Successful Product Branding from Concept to Shelf, New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Mcdermott, C., (2007). Design The Key Concepts, USA and Canada: Routledge.
- Rayala, M., (1995). A Guide to Curriculum Planning in Art Education, Milwaukee: Wisconsin DPI.
- Stewart, B., (2007). Packing Design, London: Laurence King Publishing.