

Yazılar:

GRAFİKERLER MESLEK KURULUŞU

21. Uluslararası İstanbul Sanat Fuarı / Artist 2011 Onur Sanatçısı Prof. Dr. Yurdaer Altıntaş 60 yıllık çalışmaları ile fuarda

Salih Kalafatoğlu

Hürriyet Gazetesi, Kitap Eki
11 Kasım 2011

TÜYAP'ta "21. Uluslararası İstanbul Sanat Fuarı / Artist 2011 Onur Sanatçısı" projesi kapsamında Prof. Dr. Yurdaer Altıntaş'ın 60 yıllık çalışmalarını sergileniyor. Ayrıca, TÜYAP Tüm Fuarçılık Yapım A.Ş. tarafından, Altıntaş üzerine bir de kitap hazırlanıyor. Kitabın yanı sıra sanatçının 60 yıllık çalışmalarından seçmeleri içeren iki ayrı sergi fuar süresince gezilebilir. Sergilerden ilki TÜYAP tarafından gerçekleştirilecek bir retrospektif kurgu içinde fuayede sanatseverlerle buluşacak. Prof. Dr. Yurdaer Altıntaş ile Uluslararası İstanbul Sanat Fuarı / Artist 2011 Onur Sanatçısı seçilmesi ve grafik tasarımı üzerine konuştuk.

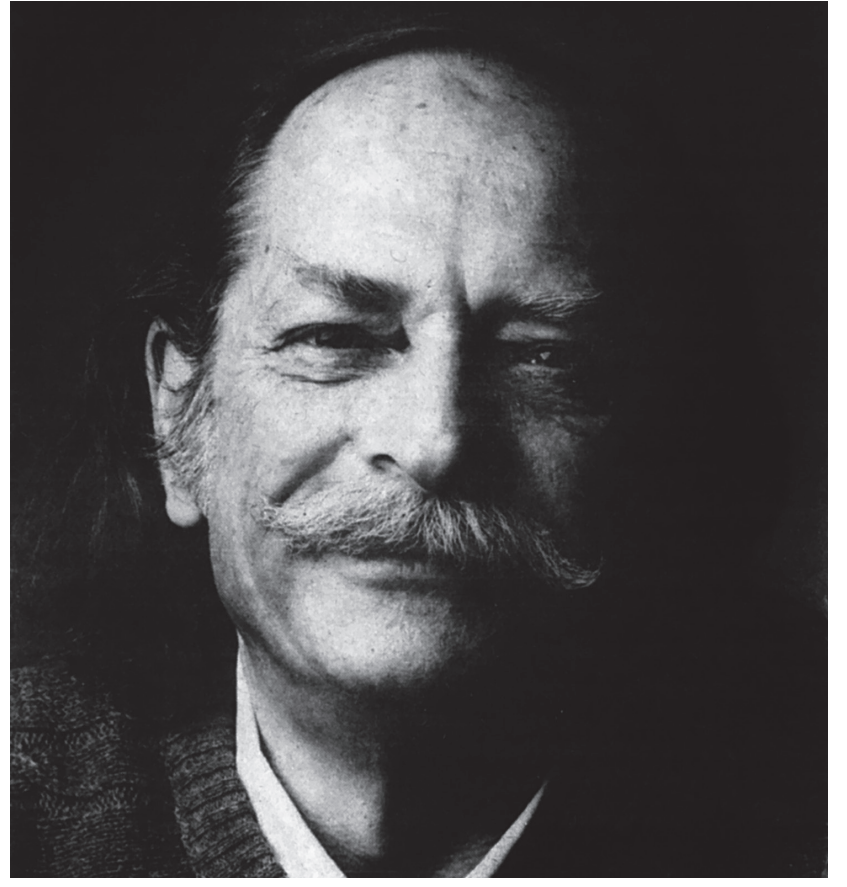
21. Uluslararası İstanbul Sanat Fuarı / Artist 2011 Onur Sanatçısı olarak neler söyleyeceksiniz?

Ödül ya da bu tür değerlendirmeleri pek önemsemediğim söylenemez ama İstanbul Sanat Fuarı / Artist 2011 Onur Sanatçısı olmayı çok önemsiyorum, bu önem; ödülün bana verilmesinden kaynaklanmıyor elbette (gülüyor) ... iki neden dolayısı ile bu ödül çok önemli,

birincisi; ilk kez bir grafik tasarımcıya veriliyor, bugüne dek çoğunlukla plastik sanatlar alanında ürün veren sanatçılara verildi, demek ki alan bazında da bir ödüllendirme veya değerlendirme söz konusu, ikincisi ödülün gerekçesi ve verilmiş amacı çok önemli; Ülkemizde ve dünyada yapılan yarışmalarda olduğu gibi iş seçme sonucu verilen bir ödül değil, bu tarz seçimlerde aynı yarışmada farklı jüriler farklı işler seçebilirler ama bana verilen ödül biçimlerinde ölçüt; "ödüle değer bulunan sanatçının çalışmaları ile ortaya koyduğu duruş, sanatsal tavır ve sanatına yansıttığı önermeler bir bakıma belgeye dayanması" iş böyle olunca da ortaya saygın, ciddi ve önemsenecek bir ödül çıkıyor, daha önce Uluslararası Grafik Tasarımcıları Birliği (ICOGRADA)'nın "Türk Grafik tasarımına yaptığım katkılar dolayısı ile" verdiği ödül gibi ölçütleri belli olan çok değerli bir ödül, sevinçliyim... değerlendirmeyi yapanlara ve İstanbul Sanat Fuarı / Artist 2011 organizasyonunu gerçekleştiren TÜYAP'a teşekkür ederim.

Elli yılı aşkın süredir grafik tasarımın içinde hem uygulayıcı hem eğitmen, asıl önemlisi çağdaş grafik sanatımızın kurucularından biri olarak geçmişten günümüze grafik tasarımı nasıl değerlendiriyorsunuz?

1964'te "Grafik Tasarım" kavramı bilinmediği için açtığım sergiye "Afiş Sergisi" ismini vermiştim... Zamanla her şey gelişti, teknoloji gelişti, iletişim tarzı, biçimleri gelişti, gelişme kaçınılmaz olarak değişimi de beraberinde getirdi... Grafik tasarıma, ait kavramlar tanınmaya, kurallar öğrenilmeye ve bilinmeye başladı, grafik tasarıma talep arttı... Ben ve benim kuşağım elbette çok uğraştık, çok didindik, tarif edilemez biçimde adeta kırk parçaya bölünerek yokluk içinde çalıştık, zorluklara karşı çabaladık, bu işi olması gereken biçimde kurallarına göre yapmaya uğraştık... Ama hiç yılmadık ve umudumuzu hep koruduk... Bugün grafik tasarımımız çok boyutlu, çok renkli, çok çeşitli ürünler veren ve rahatlıkla dünya piyasasına çıkabilecek güçte birbirinden değerli tasarımcılarla dolu... Doğru ve başarılı işlere



imza atıyorlar, asıl önemlisi grafik tasarımdan eve ekmek götürmeye ve hayatlarını kazanmaya başladılar.

Hayatın içinde grafik tasarımcının rolünü nasıl tanımlarsınız? Sizce grafik tasarımın yaşamı değiştirici ya da zihin dönüştürücü bir etkisi var mı?

Grafik tasarım herhangi bir konu üzerinde bir düşünce oluşturmak, dikkat çekmek, duygu esinlemek, bakış kazandırmak, en önemlisi tartışma açmak amacıyla kitlenin ortak anlayışına hitap etmek amacıyla birtakım çizgi, leke, renk, fotoğraf, desen, harf gibi görüntü ve imgeleri, işaretleri kullanarak yeni anlamlar oluşturur bütün bunları yaparken tasarımcı bilinçli ve sorumlu olmak zorundadır, tasarımın kökeninde zaten toplumsal sorumluluk yatar, ama sorumluluk almak aslında tasarımcının tercihi meselesidir, yani nereden durup tasarım yapacaksınız? Benim gibi reklamdan uzak durup, bağımsız olarak istediğiniz konuda mı tasarımlar yapacaksınız? Yoksa tüketim toplumuna gösteriler

Gelişen bunca teknoloji sadece üretimi kolaylaştırıyor ve hızlandırıyor, yaratıcı çalışma süreci bitmeyen ve insanı hep zorlayacak bir süreç olarak kalacak, tasarımcı gelecekte de değer ve anlam taşıyan insani işler üretecek.

sunan ve hemen tüketilen reklam grafiği tasarımları mı yapacaksınız? Ben kendi rolümü düşünceleri tasarımla ileten biri olarak seçtim, kendimi reklamdan hep korudum, angaje (bağlı) bir tasarımcılığı kabul etmedim, bağımsız tasarımlarla insanların belli konularda düşünmesini sağlamaya çalıştım, "haa bu konuya böyle de bakılabilir mi" dedirtmeye çalıştım, üstlendiğim rol tamamen kişisel amaç ve ideallerim, deneyimlerim, eğitimim ve geçmişimin bana bıraktıkları sonucu oluştu, bütün tasarımcıların aynı sorumluluğu üstlenmesi zorunluluğu yok, bu bir hissediş ve dediğim gibi tercih meselesidir, kimileri sadece kuralları bilerek estetik gösterilerle var olanın sürmesine ve güçlenmesine katkıda bulunurken, çok para kazanabilirler, bazı tasarımcılar da bağımsız olarak insanın, toplumun, dünyanın iyiden, doğrudan yana gelişmesi için değişime, dönüşüme katkıda bulunacak tasarımlar yapmaya ve az para ile yaşamaya devam ederler... Yalnız son zamanlarda özellikle reklam ve tüketim ekonomisine hizmet eden tasarımcılar bir araya geldiklerinde herhalde dünyanın gidişini görerek "Yahu biz kime hizmet ediyoruz? Ne yapıyoruz?" sorusunu daha sık sormaya başladılar, eh bu da az gelişme değil hani!.. (gülüyor)

Grafik tasarımın etkisi olmak zorunda, grafik tasarım en azından bir farkındalık yaratmalı, ilgi uyandırmalı, uyandırmıyorsa başarısız olmuştur, haliyle bu tasarımımızı nasıl kurduğumuza bağlıdır, vermek istediğimiz

düşünceyi ilgi çekici ama açık, anlaşılır doğru bir biçimde algılatmalıyız, öğrencilerime yıllardır şunu söylüyorum grafik tasarımda “güzel-çirkin”den ziyade “doğru-yanlış” vardır, doğru bir grafik tasarım; görsel kargaşayı yarıp geçer ve insanlar onu fark ederler, işin aslı fikirdir, görsellik bu fikir ya da düşünce üzerine kurulur, ama ne yazık ki son zamanlarda bizde ve dünya da genellikle fikirden çok görsel etki öne çıkartılıyor, fikir adeta unutuluyor, böyle grafik tasarım olmaz, içinde fikir ya da düşünce barındırmayan bir görsellikten daha acı veren zavallı bir şey yoktur...

Grafik Tasarımı eğitimi nasıl buluyorsunuz? İyi bir eğitim nasıl olmalı?

Bir, iki üniversitenin dışında yetersiz ve eksik buluyorum ne yazık ki, gerçek dışı uygulamalarla öğrenci zaman kaybediyor, eğitim üretim için olmalı ve tümüyle uygulamalı yapılmalıdır, afaki konularla grafik tasarım projesi olmaz, öğrenci proje konusunda araştırma yapmalı, hedef kitleyi bilmeli, verileri önüne koyarak projeyi oluşturmalıdır, eğitim onu yarın piyasaya çıktığı zaman karşılaşacağı bütün problemleri çözmek üzere hazırlamalıdır, burada eğitim kadrosuna çok iş düşüyor, özellikle grafik tasarımı bilen, uygulayan, teknolojiye hâkim, piyasada çalışan, iş üreten deneyimli meslek insanlarından ve bu insanlarla çalışmayı işbirliğine dönüştürebilecek olgun ve hazımlı akademisyenler iyi grafik tasarım eğitimi verebilirler ancak ve bu eğitim yüzde yüz gerçeğe dayalı uygulamalı eğitim olmalıdır, evet öğretmek zordur ama öğrencinin yüreğine meslek aşkını düşürdüğünüz ve tutku ateşini yaktığınız anda gerisi zaten gelir...

Grafik Tasarımın geleceğini nasıl görüyorsunuz?

Gelişen bunca teknoloji sadece üretimi kolaylaştırıyor ve hızlandırıyor, yaratıcı çalışma süreci bitmeyen ve insanı hep zorlayacak bir süreç olarak kalacak, tasarımcı gelecekte de değer ve anlam taşıyan insani işler üretecek. Ben sorumlu insana, sorumlu tasarımcıya inanıyorum, sadece teknolojinin nimetlerine yaslanmayan, araştırmaya dayalı, özgün fikirlerle oluşmuş karşısında düşüncelerimizin etkilendiği, zihnimizin değiştiği, izlemekten haz duyacağımız grafik tasarımlar gelecekte de insan var oldukça hep karşımıza çıkacaktır, tasarımın gelecekteki varlığı da geçmişte olduğu gibi insanın tasarıma duyduğu gereksinime, tasarımın doğruluğuna ve onun insanı-toplumunu dönüştürücü kullanımına bağlı. ●

Talepkâr bir adam: Steve Jobs

Owen Edwards

observatory.designobserver.com

Çeviren: Aslı Mertan

Kötü adam olmak kolay değil. Bu cümle Steve Jobs öldükten iki gün sonra The New York Times'a gönderilen bir mektuptan: "Kişiyi insan olarak değerlendirirken temel alınacak kıstas, ürettiği nesnelere değil, diğer insanlara davranış tarzıdır – özellikle de üzerlerinde güç veya otorite sahibi olduğu insanlara. Bu değerlendirmede, Bay Jobs sınıfta kalıyordu."

İnsanları nasıl değerlendirdiğimiz gibi son derece tartışmalı olan bu konu bir yana – ki nihayetinde kişilikleri yarattıkları şeylerden çok daha önemsiz olabilir – kapasitelerinin çok altında iş çıkardıklarını düşündüğümüz insanlara attığı meşhur tiradların, Jobs'un başarılarını gölgede bırakmasına izin vermemizin, tasarım ve işletme disiplininde yaşanan bir gevşemeye işaret ettiğini düşünüyorum. Belki böyle bir gevşeme hepimizin birbirimizle daha iyi geçinmemizi sağlayabilir ama bir iMac veya iPad üretmeyeceği de kuvvetle muhtemel.

New Yorker'ın son sayılarından birinde, ekonomi yazarı James Surowiecki Jobs'un mükemmeliyetçiliğini şöyle tarif etti:

“Jobs bir objenin tüketicileri etkilemesi için, her parçasının, hatta görünmeyen parçalarının bile mükemmel olması gerektiğine inanırdı.”

Açıkça görülüyor ki, bir ürünün insanda uyandırdığı içgüdüsel tepki Jobs için önemliydi; hem kafaları hem de kalpleri tatmin edecek tasarımları sezgisel olarak algılayabiliyordu. En ufak şeylerin bile önemli olduğuna ve harika bir ürünün teknik anlamda olduğu kadar duygusal anlamda da etkilemesi gerektiğine olan inancı çok daha eski çağların ahşap oymacılarını anımsatan bir pratikti. Bu zanaatkârlar bir çekmecenin içinin de en az dışı kadar iyi yapılabildi, göze hoş görünmesi gerektiğini düşünürlerdi. Her şeyin önemli olduğuna dair beslediği, profesyonel pratiğinin temelini oluşturan inançta, Jobs bir

CEO'dan çok, büyük bir mimardı. Şeytani ayrıntıları istediğiniz şekle sokmaksa, aslında hiç de kolaylıkla başarılabilir bir şey değildi.

Doksanlarda bir Forbes teknoloji dergisinde editör ve köşe yazarı olarak çalışırken, Jobs hakkında birçok hikâye duyar ve bunları sık sık kaleme alırdım. Doug Menuez adlı fotoğrafçı bir arkadaş – kendisi Slikon Vadisi'nin tarihsel sürecini belgelemiş, iPhone'un kötü kısmetli ama önemli öncülerinden biri olan Newton'un geliştirilme süreci hakkında bir foto-makale hazırlamıştır – Steve'in vizyonunun hakkını veremeyen mühendislere (sonuçta er ya da geç herkes bu vizyona erişti) attığı volkan patlaması gibi tiradları anlatmıştı. Geliştirilmiş bir ürünün ilk defa sunan birini, öncelikle herkesin önünde aşağılama gibi bir alışkanlığının olduğunu biliyoruz. Azarlananlar süklüm püklüm çalışma masalarına geri dönerlermiş, hem de muhtemelen patronlarını mafyaya dövdürme hayalleri kurarak. Ama sonra, birkaç gün önce yeterince iyi olduğunu düşündükleri şeyden çok daha iyi bir şeyle, geri gelirlermiş. Sonuçta belki de Jobs'un standardı yükseltmenin etkili bir yolu olarak çalışanlarını haşlamasının ardında makul sebepler yatıyordu.

Bugünlerde disiplin olumsuz çağrışımı olan bir şey, özellikle de çocuk yetiştirme üzerine yazılan sayısız kitaba göre. Şu sıralar ortalıkta itilip kakılmayı tolere edebilen çok fazla insan da olmadığı için, sert patronların kötü patronlardan ayırt edilebilir

bir yanı kalmadı. Dolayısıyla akıntıya karşı yüzüp, harika ürün tasarımları yaratma konusunda sertliğin yumuşaklıktan daha iyi sonuç vereceğini kanıtlamaya çalışmak yerine, bir hafıza deneyi önereceğim. En sevdiğiniz lise öğretmeninizi, ya da en saygı duyarak hatırladığınız öğretmeninizi düşünün. Herkesin en iyi dostu olmak isteyen, en fazla 8'i hak eden ödevinize 10 veren o tatlı adamı mı hatırladınız? Yoksa kesinlikle mümkün olduğunu düşünmediğiniz bir anlayış seviyesine ulaşmak için kendinizi paralamanızı talep eden, o memnun etmesi zor, asla gülümsemeyen kadını veya adamı mı? Benim en severek hatırladığım hocam müzik ve koro dersleri veren acımasız bir öğretmendi. O kadar sertti ki, sporcular bile koroya katılır, haftanın her günü okula bir saat erken gelirlerdi. Aptalca hatalar yaptığınızda veya kaytardığınızda, hiç affetmesi yoktu. Ama onun sayesinde Bach ve Beethoven'ı o kadar güzel söylüyorduk ki, East Coast'un her yerine performans vermek için davet edilmiştik. Onun öğrencisi olmuş birinin onu asla unutamadığına eminim.

Yaşamımın sıkıntılı dönemlerinden birinde, donanmaya katılacak kadar çaresizdim ve orada disiplinin çok olumlu bir anlamı vardı. Parris Island'ın sıkı müfredatını eğitim birliğime Topçu Çavuşu Wells tatbik ediyordu. Kendisi Kore'den bronz madalyayla dönmüş ama orada iki parmağını bırakmış ürkütücü bir tatbikat eğitmeniydi. Wells

Steve Jobs

From Wikipedia, the free encyclopedia

For the biography, see Steve Jobs (biography).

Steven Paul "Steve" Jobs (/dʒɔʊbz/; February 24, 1955 – October 5, 2011) was an American business magnate and inventor. He was co-founder, chairman, and chief executive officer of Apple Inc. Jobs was co-founder and previously served as chief executive of Pixar Animation Studios; he became a member of the board of directors of the Walt Disney Company in 2006, following the acquisition of Pixar by Disney.

In the late 1970s, Jobs – along with Apple co-founder Steve Wozniak, Mike Markkula and others – designed, developed, and marketed one of the first commercially successful lines of personal computers, the Apple II series. In the early 1980s, Jobs was among the first to see the commercial potential of Xerox PARC's mouse-driven graphical user interface, which led to the creation of the Apple Lisa and, one year later, the Macintosh. After losing a power struggle with the board of directors in 1985, Jobs left Apple and founded NeXT, a computer platform development company specializing in the higher-education and business markets.

Steven Paul Jobs (24 Şubat 1955 – 5 Ekim 2011), Apple Computer'in kurucu ortağı, ölümünden 5 hafta öncesine kadar yönetim kurulu başkanı (CEO) ve genel müdürü. Vizyonel yenilikçi yaklaşımlarla bilgisayar endüstrisinde çığır açan birçok yeniliklere imza atmıştır. Bilgisayar endüstrisinin önderlerinden olarak kabul edilir. Next Computer ve Pixar Animasyon Stüdyoları'nın da yönetim kurulu başkanlığını yapmıştır. Yönettiği Apple firmasını zirveye çıkardığı yıllarda pankreas kanserine yakalanmış, 7 yıl içinde 56 yaşında ölmüştür. 1970'lerin sonunda, diğer kurucu ortak Steve Wozniak'la birlikte, ticari başarı sağlayan ilk kişisel bilgisayarlardan birini yarattı. Jobs, 1980'lerin başında, fare (mouse) ile kullanılan GUI (Grafik Kullanıcı Arayüzü)'n ticari potansiyelini fark edenlerin arasında yer alır. 1985'te yönetim kurulunda kaybettiği güç mücadelesinin ardından Jobs, Apple'dan istifa ederek, yüksek öğrenim ve iş dünyası için bilgisayar platformu üretmeyi hedefleyen NeXT bilgisayar şirketini kurdu. 1997 yılında Apple Computer şirketinin NeXT'i satın almasıyla Jobs kurucusu olduğu şirkete geri döndü. O zamandan itibaren icra kurulu başkanı (CEO) olarak çalıştı. Fortune dergisi 2007 yılında Steve Jobs'u En Güçlü İşadamı olarak göstermiştir.

asla taviz vermiyordu, talepler ve ceza konusunda ne kadar cömertse, övgü ve ödül konusunda da o kadar cimriydi. Ama onun cehennemi andıran 13 haftalık eğitiminden sonra, hepimiz o aday, şans eseri ortaya çıkması mümkün olmayan bir özgüvenle terk ettik. Şayet üstümüze bu kadar gelmeseydi, birkaç iyi adam olup çıkabilir miydik? Hiç sanmam. Hayatımın çok daha sonraki bir döneminde CBS dergilerinde Harold Hayes'in kartal bakışlı editörlüğü altında çalışma şansına kavuştum. Kendisi Esquire'in en şahane enkarnasyonlarından birinin efsanevi editörüydü. Çalıştığımız dergi onun eski Esquire standartlarının altındaysa, Harold tam bir canavar kesilebiliyordu. Ve üstüne üstlük o günlerde bir de sırt ağrılarından muzdaripti ki bu da onu daha az çekilir yapmıyordu doğrusu. Ancak onun için gerçekten harika işler çıkardık. Çünkü yapamasydık, halimizin beter olacağından korkuyorduk.

Ben de birçok kereler patron koltuğunda oturdum ve itiraf etmeliyim ki, bir iki öfke krizi dışında, çoğunlukla yumuşak bir patrandım. Bunun sebebi kısmen insanlara iyi davranmak gerektiğine inanmamdır, ama daha çok tembelligimdir. Talepkâr olmak yeterince iyi olanla yetinmekten daha fazla enerji sarf etmeyi gerektiriyor. Veya daha iyi iş çıkarması gereken birinin üzerine Jobs gibi çullanmaktansa, o işi alıp kendin yapmak daha kolay. Bu dünyanın Çavuş Wells'leri ve Harold Hayes'leri – ne kendilerinde ne de başkalarında – mükemmeliyetçiliğin gerektirdiği emeği sarf etmekten imtina etmiyorlar.

Times'a mektup yazan kişinin, insanlara nasıl davrandığımız, ne ürettiğimiz ve ardımızda ne bıraktığımızdan daha önemlidir düşüncesine gelince, işte o da tamamen zıvalık. William Shakespeare hakkında fazla bir şey bilmiyoruz ama kumpanyasındaki oyunculara iyi davranıp davranmadığı umurumuzda mı? General George Patton'ın ne denli mendebur biri olduğu belgelerle ortada ama Almanya'nın en büyük askeri liderlerinden Erwin Rommel'i yendi ve Avrupa'daki Üçüncü Ordu'su tarih boyunca en geniş bölgeyi en kısa sürede zapteden kuvvet oldu. Diyeceğim o ki, bazılarımız keşke Steve Jobs yeni fikirler dünyasının Bay Rogers'ı olsaydı diyebilir, ama ben 27 senedir hep yaptığım gibi, bu satırları da Mac bilgisayarımın yazarken, memnun olması bu kadar zor biri olduğu için ancak şükran duyabiliyorum. ●

Profesyonelleşmeme üzerine

Michael Rock
Creative Review, Ağustos 2011
Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Son on iki aydır, tasarımcıların profesyonel sertifikasyonuna dair karmaşık bir mesele İngiltere'de bir kez daha boy gösterdi. 1994 tarihli bu yazıda Michael Rock bu alanda daha rahat bir tavır savunmaktadır.

Profesyonel bir tasarım konferansı, o tasarım yıllıklarından birinin içinde yaşamaya benzer; bütün çalışmalar canlanır ve çok hızlı konuşmaya başlar. Ray Gun, Emigre ile takılır, Aldus odanın karşı tarafındaki Adobe'yi gözetler, bir Benetton dergisi köşede bir kurumsal faaliyet raporuyla fısıldaşır, Yale de bir yandan içkisini içerken bir yandan Cranbrook hakkında ileri geri konuşur. Bütün bu grafik tasarımları ve tasarımcıların bir odaya doldurursanız, profesyonel dernek meselelerine kafa yormanız kaçınılmaz olur.

Profesyonel standartlar kavramıyla ilgili olarak, eğitim akreditasyonu, profesyonelleşme ve AIGA sertifikasyonu gibi birçok gelişmenin yanı sıra, "profesyonel" olmanın getirdiği cazibe de – yani saygı, yüksek ücret, güzel sevgililer – söz konusudur. Bir tasarım konferansında bir saat geçirirseniz, birileri mutlaka bunların yokluğunu

veya bunlara duyulan ihtiyaç veya arzuyu eleştirecektir. Sektör dergileri *Making Accreditation Work* [Akreditasyonun İşe Yaramasını Sağlamak] veya *Board Certification, an Idea Whose Time Has Come* [Zamanı Gelmiş Bir Fikir Olarak Kurul Sertifikasyonu] gibi yazılarla doludur. Paul Rand'dan Katherine McCoy'a kadar herkes bu fikir üzerinde kafa yormuştur. Bu kavram, ulusal tasarım konseyleri kurma dürtülerinin ardında yatar, tasarım tartışmalarına temel oluşturur ve sanat kolejleri ile lisansüstü okulların müfredatlarını yönlendirir. Pekiyi ama, tasarım profesyoneli ne demektir? Grafik tasarım alanında gerçekten profesyonel bir meslek örgütüne ihtiyacımız var mıdır?

Herhangi bir tasarımcı toplantısının en belirgin özelliği, derin bir güvensizlik hissidir. Tasarımcı kaygısının temelinde yaptıklarımızın saygı görmediği, değerli veya önemli olmadığı korkusu yatar. Bu kaygı hissi, genelde tasarıma saygı duymayan ve onu değerli veya önemli bulmayan bir iş dünyası tarafından da beslenir. (Kârda düşüş olduğu zaman ilk elenen nedir?) Tasarımcıların ana amacı da iş dünyasını etkilemek olduğuna göre, ortada ciddi bir sorun vardır. Dolayısıyla tasarım faaliyetinde bir ümitsizlik söz konusudur. Bu ümitsizlik içinde de tasarımcılar kurtarıcıları olarak profesyonelleşmeye sarılırlar.

Profesyonelleşme, bir faaliyetin çevresine suni bir duvar örer ve insanların, yaptıkları işe sizin yaptığınız işle aynı adı vermesini sistematik olarak engeller. Bu düşünceye göre, eğitim sistemi veya dış bir kurum yoluyla bir dizi standart geliştirebilirsek, kimin grafik tasarımcı olduğunu, kimin de olmadığını tespit etmek

Grafik tasarım dünyayı görsel anarşiden kurtaran bir tür estetik kamu hizmeti olarak tanıtılır. Üniversitenin ışıltısıyla, kaliteli basım, kitap sevgisi ve ilimle olan bağlantılarından istifade edilir ve bu faaliyet alanına belli bir kültürel otorite kazandırılır. Bu yaklaşım, büyük ölçüde tarihi bir genel kuralın geliştirilmesine dayanır ve karmaşık üst-dillerle teorilerden de yararlanabilir.

için bir ölçü geliştirebiliriz. (Bu durumda asıl elde edilecek olan, onaylanan tanıma kimin uyup kimin uymadığını tespit etmek olacaktır ve bu da bize sınananlardan çok sınananın değerleri hakkında fikir verecektir.) Örneğin tıp mesleği – haklı veya haksız olarak – bitkisel tedavileri, akupunkturu, ebeliği ve inanca dayalı tedavileri bugüne kadar kabul edilmiş olan tıbbın dışında sayar, dolayısıyla da onları egzotik, farklı, hatta şüpheli görür. Böyle bir düşünce tarzı, iletişim, zevk, estetik ve moda ile ilgili bir alandan çok, hayatı ve ölümü konu alan alanlar (doktorlar, taksi şoförleri) veya ayakta durması gereken şeylerle ilgili faaliyetler (inşaat mühendisleri) açısından daha anlamlı olabilir.

Lonca benzeri kapalı bir oluşuma paralel olarak uzmanlaşmış bir jargonun ve bir dizi gizemli mesleki



Tarihçi Everett Hughes'a göre, "Şarlatanlar müşterileri memnun eder, profesyoneller ise meslektaşlarını."

uygulamanın da geliştirilmesi söz konusudur. Farklı bir kimliğe sahip olması için grafik tasarımın, hüküm sürdüğü alanın sınırında yer alan diğer faaliyetlere karşı güçlendirilmesi gereklidir. Dolayısıyla grafik tasarımcılar, iş dünyasında kendilerini sözde bir bilim dalı olarak pazarlama çabasıyla ve eleme yoluyla – sanatçı, illüstratör, fotoğrafçı, endüstriyel tasarımcı, yazar, mimar, dizgici ve özellikle reklamcı olmadıklarını ilan ederek – bu faaliyet alanını yapay olarak tanımlamışlardır. Sanatçılar şüpheli, ihtiyatsız, muhtemelen isyankâr ve büyük ihtimalle sefil sayıldığından tasarım bütçesinden sorumlu olup bütçedeki kâr satırına dikkat eden orta düzey yöneticilerin huzursuz olmasına neden olurlar. Takım elbiseli, tercihen şakakları ağarmış, örgütlü bir mesleği temsil eden ve teknik terimlerden oluşan karmaşık bir dil kullanan bir erkeğin, şirketleri paralarından ayırmakta daha başarılı olduğuna inanılır. (Macintosh ve masaüstü yayıncılığın ortaya çıkışıyla en çok korkulan şeylerden biri, bu gizli dile başkalarının da dahil edilmeye başlanmış olması ve font, bloklama, pika ve satır arası gibi kelimelerden oluşan şifreli dilimizin gizemini kaybetmiş olmasıdır.)

C. Wright Mills'e göre, "Amerika Birleşik Devletleri'nde toplum, yeteneklerin eğitime tabi tutulmasına değer verir ve profesyonel eğitim alanlarını onurlandırır. Aynı zamanda paraya hem fiili hem de simgesel olarak değer verir ve bol paraya sahip olanları onurlandırır. Birçok profesyonel insan da bu iki değer sisteminin kesiştiği noktada yer alır." Bir ismi izleyen bir unvan veya kısaltma o kişinin sınıfını, konumunu ve toplumun onayının göstergesidir. Tasarım alanındaki profesyonelleşme de bu iki kol boyunca ilerler: yüksek kültürle özdeşleştirilen yüksek öğrenim edinilmesi ve gerçek hayat deneyimleri sayesinde karşılığının alınması.

PhD yaklaşımı grafik tasarımı özgecil bir hizmet ve entelektüel bir uğraş olarak konumlandırır, dolayısıyla da burada kirli ticaretle tatsız bir ilişkilendirme söz konusu değildir. Grafik tasarım dünyayı görsel anaşiden kurtaran bir tür estetik kamu hizmeti olarak tanıtılır. Üniversitenin ışıltısıyla, kaliteli

basım, kitap sevgisi ve ilimle olan bağlantılarından istifade edilir ve bu faaliyet alanına belli bir kültürel otorite kazandırılır. Bu yaklaşım, büyük ölçüde tarihi bir genel kuralın geliştirilmesine dayanır ve karmaşık üst-dillerle teorilerden de yararlanabilir. Ayrıca genelde eğitim programlarının akreditasyonu için çağrıda bulunarak bu öneriyi getirenlerin elde ettiklerinin çok ötesinde akademik hedeflere ulaşmayı amaçlar.

MBA yaklaşımı en sade haliyle pragmatizmi temel alır. Bu dolambaçsız yaklaşımda insan rütbelerini siperde hizmet vererek kazanır. Başlıca başarı göstergesi zenginliktir. Bu anti-entelektüel profesyonelleşme okulu akademilerin aşırı teorik yaklaşımını kendine düşkün ve yanlış yönlendirilmiş olarak görür ve reddeder; tasarımın gerçek amacı, iş dünyasını memnun etmek ve ürünü satmaktır. Bu yaklaşımı temel alarak gelişmiş olan temel profesyonel kurumsal tasarım stratejisi, sonuçları, akılcılığı ve iş dünyasının tam olarak ne istediğini incelemeye dayanır.

Büyük kurumsal tasarım stüdyolarının uygulamalarına dayalı olarak belli bir normatif davranış tarzı ortaya çıkmıştır. Ancak daha geniş kapsamlı faaliyet alanının tanımlanması için iş dünyasıyla bağlantılı tasarımın standartlarını benimsemek kesin bir şekilde başarısızlığa uğrayacaktır. Faaliyet alanını daraltmanın ve tasarımı diğer kitle iletişim biçimlerinden koparmanın yanı sıra, profesyonel standartların dayatılması bu alanı yeteneğin öncülüğündeki bir meritokrasiden suni bir kural ve talimat sistemine dönüştürecektir.

Dolayısıyla profesyonellere, onlara hizmet vermesi amaçlanan bir grup tarafından sertifikasyon verilmesi, tasarımı yavaş yavaş yok edecek ve tek değerli bir sistemin baskın olmasına neden olacaktır. Uluslararası Grafik Derneği (*Alliance Graphique International* – AGI) buna bir örnek teşkil eder. Sertifikasyon ayrıca iş dünyasına tasarımın kabul gören tek bir tanımı olduğuna dair bir mesaj verir. Profesyonel örgütlenme ayrıcalıkları meşrulaştırır, riskten ziyade uyuma dayalı başarıyı teşvik eder ve profesyonel dayanışmayı müşteri veya toplum memnuniyetinin üzerinde tutar. Buna bağlı olarak da günümüzde olduğu üzere, ürünlerimizi kullanan insanlarla olan ilişkilerimizden çok meslek-içi söyleme önem veririz. Tarihçi Everett Hughes'a göre, "Şarlatanlar müşterileri memnun eder, profesyoneller ise meslektaşlarını."

İşin tuhaf tarafı, profesyonelleşme genelde

Dayatılmış standartlar dünyasından kendimizi kurtarabilirsek, tasarımın gerçek anlamda bir meritokrasi olduğunu ve en seçkin olanların zirveye ulaştığını görürüz.

müşterileri ahlaksız meslek sahiplerinden ve kalitesiz işçilikten korumak için onlara bir hizmet olarak sunulur. Ama meslek örgütleri rekabeti sınırlamakla, alternatif iş dallarını dışlamakla ve daha yüksek bir ücret yapısını meşrulaştırıp sabitlemekle kendi üyelerine hizmet ederler. Tasarımın ne olduğu ve ne olması gerektiğine dair tanımlamalar sürekli olarak gözden geçirilip hareket halinde olduğundan, meslek örgütleri suni olarak sabitlenen bir imaj oluşturmaya çalışırlar. Bu faaliyet alanının dışındaki teknolojik ilerlemelerden ve sanat alanındaki gelişmelerden kaynaklanan fikirlerle sık olarak tasarım sistemlerine meydan okunur. Standartlar sürekli olarak gözden geçirilmezse, bu yıl için kararlaştırılan ilkeler gelecek yıl geçersiz olacaktır.

En iyisi, tasarımın ne olması gerektiğine dair tek bir tanım fikrinden kurtulmak olacaktır. Böyle yaparsak, bu faaliyet alanını sarmış olan ve onu değersizleştiren bölünmelerin büyük kısmı ortadan kalkabilir. Tasarım alanının tamamına hakim olan tek bir alan teorisi olması için hiçbir neden yoktur. Alternatif dergilere, faaliyet raporlarına, sokak haritalarına ve albüm kapaklarına uygulanabilecek, her şeyi kapsayacak tek bir prensibin var olabileceği düşüncesi beni hep şaşırtmıştır.

Belki de, mimarlık veya hukuku örnek almaktansa, tasarım faaliyetlerini bir tür karmaşık konuşma veya yazı türü olarak görmeliyiz. Yazı yazma, herkesin çeşitli düzeylerde gerçekleştirdiği bir faaliyettir. Tasarımda olduğu üzere, yazı da insanlar arasındaki iletişimde temel önem taşır. Ancak kimse tüm konuşmaları veya tüm yazıları standardize etmeye veya yazının nasıl öğretildiğini standardize etmeye çalışmaz. Şiirden duvar yazılarına, romanlardan gazetelere, tabloidlere ve aşk mektuplarına, yazı ve konuşma eklektik bir şekilde uygulanır. Akademik yazılar da vardır, deneysel yazılar da; dini yazılar da vardır, dindışı olanlar da; ayrıca "kötü" yazı zaman içinde "iyi" yazıya dönüşebilir. Bir yanda Nabokov, diğer yanda

binlerce Danielle Steele ve kelimesi 25 sente hikâyeler ve makaleler yazan milyonlarca alt düzey yazar vardır. Farklı düzeylerde de olsa, bir kahvaltı gevreğinin kutusundaki yazıyı da, bu yazının yapısal analizini de takdir edebilirim. Bir yandan yazının çeşitliliğini, konuşmanın çeşitliliğini, bilgi dünyasını yüceltirken, bir yandan da iyi tasarımın yetersizliğinden yakınırız. Dayatılmış standartlar dünyasından kendimizi kurtarabilirsek, tasarımın gerçek anlamda bir meritokrasi olduğunu ve en seçkin olanların zirveye ulaştığını görürüz. ●

Michael Rock New York design studio 2x4'un kurucularından biridir. Bu yazı ilk olarak ID dergisinde ve 2x4.org'da yayınlanmıştır.

YAZILAR

Grafikerler Meslek Kuruluşu Derneği adına sahibi

Yeşim Demir

Tasarım

Bülent Erkmen

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamıllığı

Osman Tülü

Grafik Uygulama

Tipograf

Baskı

A4 Ofset

Para ile satılmaz. Tüm hakları saklıdır.

Grafikerler Meslek Kuruluşu Derneği Ortaklar Caddesi, Bahçeler Sokağı 17/4

Mecidiyeköy 34394 İstanbul

Tel: (0212) 267 27 58

Faks: (0212) 267 27 59

info@gmk.org.tr www.gmk.org.tr