

Yazılar:

İcograda 2011 Tasarım Eğitimi Manifestosu*

www.icograda.com

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

İletişim tasarımı¹

İletişim tasarımı, entelektüel, yaratıcı, stratejik, idari ve teknik bir faaliyettir. Temel olarak iletişim sorunlarına görsel çözümler sağlamaya dayalıdır.

İletişim tasarımı, başka disiplinlerden kaynaklanan ifade şekillerinin ve yaklaşımların çok boyutlu ve karışık bir görsel kabiliyet içerisinde giderek daha çok birleştiği bir meslek haline gelmiştir.

Günümüzde, ileri düzey dijital araçların kullanımı ve bilginin paylaşımı sayesinde, tasarım disiplinleri arasındaki sınırlar eskiye göre daha geçirgendir. Çok-oyunculu çalışma süreci daha yüksek bir karmaşıklık düzeyine eriştiğinden, iletişim tasarımcılarının, çoktan çoğa iletişim şekillerinin hâkim olduğu daha geniş kapsamlı medyalar bağlamında rollerini ve amaçlarını baştan tanımlamaları gerekir.

Değişim: Fırsatlar ve zorluklar

Tasarımcının karşısına devamlı olarak yeni fırsatlar ve zorluklar çıkmaktadır. Son on yılda toplumsal, kültürel, teknolojik, çevresel ve ekonomik alanda yer alan değişimler iletişim tasarımı eğitimini ve uygulamalarını derinden etkilemiştir. Sonuçta tasarım alanındaki sorunların çeşitliliğinde ve karmaşıklığında da artış olmuştur.

Yeni ortaya çıkan teknolojiler (zenginleştirilmiş gerçeklik, akıllı telefonlar ve sosyal medya) sayesinde, tasarımcıların iletişim yolları genişlemiştir ve duyular-arası ifade şekillerini – görsel, işitsel ve somatik-duyumsal unsurları, tat alma ve/veya koku alma ile ilgili unsurları – dahil eder hale gelmişlerdir. Şimdiki standart, çok platformlu içerik teslimidir.

* Bu Manifesto'nun İngilizce metnine http://toolkit.icograda.org/database/rte/files/PR_IEN_Manifesto2011_webres.pdf adresinden ulaşabilirsiniz.

Bireysel nihai kullanıcılarla doğrudan, açık ve anında diyalog imkânı (artı birçok ülkeye hâkim olan ekonomik durgunluk) eser sahipliği ve icat açısından birçok yeni fırsat yaratmıştır. Telif hakları, patent ve *creative commons* [yaratıcılar için açık kaynaklı lisans] artık iletişim tasarımcılarının fikri mülkiyet sözlüğüne dahil olmuşlardır.

Tasarımcılar sanal olarak dünyaya hizmet sunabiliyor ve dünyayla etkileşim içinde olabiliyorlar. İletişim ve bilişim teknolojilerindeki hızlı ilerlemeler, tasarımın profesyonel bağlamına küresel bir boyut getirmiştir ve eskiden beri var olan dil engeline rağmen kültürel farklılıklar arasında toplumsal iletişim ağları yoluyla köprüler oluşturulmuştur.

İnsanlarla doğal çevreleri arasındaki ekolojik dengenin daha ileri düzeye ulaşmasına çok ihtiyaç vardır. Çevre alanındaki sorunlar, sürdürülebilir tasarım malzemeleri, yöntemleri ve çözümleri açısından bir ihtiyaç yaratmıştır.

Profesyonel ve küresel bir yurttaş olarak tasarımcı

Bir iletişim tasarımcısı:

1. kimlik tasarımı; yayıncılık ve kitap tasarımı; tipografi; bilgi tasarımı; reklam; illüstrasyon; fotoğraf; kaligrafi; işaret ve piktogram sistemleri; ambalaj tasarımı; animasyon tasarımı; yayın grafikleri ve film başlıkları; ürün, web ve oyun ara yüz tasarımı; etkileşim, çevre ve sergi grafikleri; veri görüntüleme; ve görsel biçimlerin çevrimiçi ve çevrimdışı şekillendirilmesi alanlarındaki diğer tüm etkinliklerde çalışır.
2. mesleki deneyim ve eğitimin de katkısı ile, herhangi bir görsel iletişim aracıyla çoğaltılabilecek tasarım veya görüntüleri yaratmak için gerekli entelektüel duyarlılık ve yeteneğe sahiptir.
3. hayata ve ticaret ile kültür alanlarının görsel görünümüne huzurlu bir denge kazandırmaya katkıda bulunur.
4. farklı müşteri ve kullanıcıların hem menfaatlerini yorumlayarak, hem de kültürel, ahlaki ve mesleki açıdan gerektiği üzere muhafazakâr veya yenilikçi çözümler sunarak topluma anlam katar.

5. sorunları bağlamları içinde tespit eder, eleştirel düşünce, yaratıcılık, deneysellik ve değerlendirme yoluyla olasılıkları inceler, katılımcı çözümler sunar.

6. yeni, güncelleştirilmiş veya karışık ürün, sistem, hizmet veya deneyimler için kimlik, mesaj, fikir ve değerler geliştirir, ifade eder ve aktarır.

7. farklılıkları vurgulayan, herkesi kapsayıcı bir yaklaşım kullanır; insanlar-arası, çevresel ve kültürel farklılığa saygı duyar ve ortak payda elde etmek için çalışır.

8. zararlı bir sonuca neden olmamak için ahlak ilkelerine uyar ve tasarım faaliyetlerinin bireyler, toplumlar ve çevre üzerindeki etkilerini göz önüne alır.

9. insanlığın ve çevrenin gelişimi için bazen aşağıdan yukarıya (KT² ve BT³ kolaylaştırma süreci ve teknoloji benimsenmesi yoluyla) bazen de yukarıdan aşağıya (politikalar yoluyla) çözümler ileri sürer.

10. teknoloji alanındaki değişikliklere kolaylıkla adapte olur, kavramları farklı medyalarda ve yeni akıllı malzemeler yoluyla görselleştirmenin ve iletmenin yeni yollarını öğrenip bu alanlarda uzmanlaşma gereksinimini benimser.

11. kendi disiplinine odaklanan bir "tasarımcı"dır ve antropologlar, yazılım programcıları, bilim insanları, mühendisler, mimarlar ve başka uzmanlarla disiplinler-arası işbirliği çalışmalarına kendi uzmanlığını katar.

Tasarım eğitiminin geleceği

Tasarım eğitimi birden çoğa eğitimden çoktan çoğa eğitime dönüşmektedir. Dolayısıyla tasarım eğitimi:

1. sevecen ve eleştirel bir zihniyet aşılmalı, iletişim ve işbirliği alanlarında yenilikçi öğrenim araçları ve yöntemleri yoluyla değişime adapte olmak ve gelişmek için kendine dönük düşünömsel bir yaklaşım ve yetenek geliştirmeye yardımcı olmalıdır.
2. şu boyutları içermelidir: görüntü, metin, bağlam, mekân, hareket, zaman, ses ve karşılıklı etkileşim.
3. kültürlerarası ve disiplinlerötesi iletişim alanında ve sektör, kullanıcılar, diğer tasarım disiplinleri ve paydaşlarla küresel pazar işbirliği alanında modeller sunmalıdır.
4. çevresel ve beşeri faktörler açısından yenilikçiliğin ve etkililiğin gelişimi için tasarım alanındaki bilgi üretimini artırmak amacıyla teori, tarih, eleştiri, araştırma ve yönetimi entegre etmelidir.
5. sorunların bağlamları içinde tespit edilip çözümlenmesi için

niceliksel ve niteliksel araştırma yöntemleri (örneğin etnografya) öğretmelidir.

6. disiplinlerarası söyleme yeni bilgilerle katkıda bulunmalı, mesleki uygulamalara ilham vermelidir.

7. öğrencileri teknolojik, çevresel, kültürel, toplumsal ve ekonomik alanlardaki değişimlere hazırlamalıdır. Bu amaçla öğretmen temelli projelerden daha katılımcı sorun tanımlama sürecine geçmeli, öğrencilerin öğrenci temelli projeler yoluyla kendi ilgi alanlarını ve öğrenme yollarını demokratik bir şekilde ele almasını sağlamalıdır. 8. üniversite öncesi dönem dahil olmak üzere tüm düzeylerdeki öğrenciler arasında entelektüel merak ve hayat boyu öğrenim sorumluluğunu teşvik etmelidir. Tasarım eğitimi, destek programları yoluyla meslek içerisinde çeşitliliğin artmasını sağlamalı, yeterince temsil edilmeyen seslerin kendilerini duyurması için fırsatlar yaratmalıdır. Ayrıca yeteneklerini ve araştırma yöntemlerini güncelleştirme açısından eğitim almaya giderek daha çok ihtiyacı olan meslek sahipleri için yeni sürekli eğitim programları sunmalıdır. 9. öğrencilere uygulamalarının çevresel ve toplumsal etkileri konusunda kişisel sorumluluk aşılmalıdır.

Bu durumda tasarım eğitimcisinin rolü, bilgi sağlayıcısı olmaktan çıkıp, daha anlamlı uygulamalara yönelmek için ilham kaynağı olan ve onu kolaylaştıran bir aracı olmaya dönüşecektir.

Geleceğin yakın veya uzak olduğunu düşünme gücü, tasarım eğitiminin ve araştırmaya dayalı uygulamaların ayrılmaz bir unsuru olmalıdır. Yeni tasarım algısı hem doğa, insanlık ve teknoloji, hem batı ile doğu ve kuzey ile güney, hem de geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasında uyumlu ve dinamik bir denge sağlamayı amaçlar.

2000 yılında Seul'de sunulmuş olan ilk Manifesto'nun geleneğini sürdürerek, *Ouillim*'e – yani Büyük Ahenk'e – saygılarımızı sunuyoruz. ●

1 "Grafik tasarım" terimi, grafik iletişim, görsel iletişim, görsel tasarım ve iletişim tasarımı gibi birçok adı olan çoğul bir duruma dönüşmüştür. 2007'de La Habana'da düzenlenen Icograda Genel Kurulu tarafından en uygun bulunan terim, "iletişim tasarımı"dır.

2 Kendi tasarlamak.

3 Başkalarıyla tasarlamak.

"İcograda 2011 Tasarım Eğitimi Manifestosu" ile ilgili yazılan 22 makaleyi, bu ve ileriki sayılarda bulabilirsiniz.
Yayın Yönetmeni

Büyükünce tasarımcı olmak isteyen küçük köpekbalığı: Tasarım eğitimi üzerine bir masal

Halim Choueiry

Editör: Priya Lorraine Dsouza

www.icograda.com

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Giriş

Köpekbalıkları asosyal yırtıcı hayvanlardır, yalnız yüzerler ve suda yaşayan tüm hayvanlar ondan korkar. Gerektiği zaman saldırgan olan bu yalnız hayvanlar çok hızlı şekilde tepki verirler. Hayatları sürekli olarak arayış ve mücadele üzerine kuruludur. Bu, büyüünce tasarımcı olmak isteyen bir köpekbalığının hikâyesidir.

Lark¹ adlı küçük bir köpekbalığı Okyanus Lisesi'nden yeni mezun olmuştu. Diğer küçük köpekbalıkları gibi onun da kaderi tayin edilecekti. Lark'ın kendine bir yol seçme zamanı gelmişti.

Bütün arkadaşları ve akrabaları doktor, avukat veya mühendis olup denizde gururla yüzmek istiyordu. Lark da ne olmak istediğinden emindi, ama Yönlendirme gününe katılmadı ve onun gibi genç köpekbalıklarının kendilerine seçebileceği yollar konusundaki toplantıyı kaçırdı. Lark yaptığı seçimden emindi, veya en azından öyle görünmeyi başarıyordu – köpekbalıkları ne de olsa cüretkâr olmak zorundadır.

Lark ahtapot Eau'yu² ziyaret etmeye karar verdi, çünkü Eau ona karşı dürüst davranırdı. Ailesi onun Eau'yla görüşmesinden hoşlanmıyordu, ona "Biz köpekbalıkları, ahtapotlarla düşmanız," demişlerdi. Ama Lark Eau'ya hayrandı, onun gibi olmak istiyordu, onun için bir sabah, doğru kararı verip vermediğini Eau'nun ona söyleyeceğini umarak yüze yüze ona gitti.

Gözünde gözlüğü, her bir koluyla farklı işler yapan Eau, bir yandan Okyanus Eğitim Manifesto'sunun 10. yıldönümü kutlamaları için hazırlamakta

olduğu makale üzerinde çalışıyor, bir yandan keşiş yengeç Melqart'la sohbet ediyordu. Muhteşem bir manifestoydu, tasarım eğitiminin öğrenim temelli bir çevre olması ve tüm öğrencilerin akademik programlar yoluyla ve ötesinde potansiyellerini gerçekleştirme sağlama gerektiğini savunuyordu.

Eau, genç deniz canlılarının Okyanus Üniversitesi'nde öğrendiklerinden memnun değildi. Program öğrencilere uygun donanımı sağlayacak veya yaratıcılığın sularına rahat bir şekilde dalmalarını sağlayacak kadar etkili değildi. "Zaten kimseye asla yeterince uygun donanımı sağlayamayız," diye homurdandı. "Teknoloji, küreselleşme ve dalgalanıp duran diğer faktörler derken, eğitim hayatımızdaki hızlı değişimlerle başa çıkmakta başarısız," diye söylendi Melqart'a.

Melqart, Eau'nun eğitim konusuna ne kadar büyük önem verdiğini biliyordu. Eau'nun kurumsal bürokrasi, finansman ve su varlıkları kaynakları konusundaki toplantılarından haberdardı. Eau'nun eğitimcilerin eğitimi yenilikçi hale getirme konusundaki çabalarını konu alan söylevlerini dikkatle okumuştur. Eau, "Eğitimci olarak rolümüz zaman içinde değişti. Artık daha az eğitim verip öğrencileri daha çok kontrole tabi tutuyoruz," dedi. Melqart söylediklerini başıyla onayladı. "Haklısın," dedi. "Bilgiye artık daha kolay ulaşılabilir ve eğitim birçok farklı düzeyde yer alıyor. Bu iyi bir şey değil mi?" diye sordu.

"Bir defasında Akdeniz'de yapılan bir konferansa katıldım," dedi Eau. "Bir balık, öğrencilerin bilgilerini nereden aldıklarını kontrol edemeyeceğimizi, bütün okyanusların birbirine bağlı olduğunu, örneğin www, yani wide wet web'in³ var olduğunu, ama onlara doğru seçimlerin nasıl yapılacağını öğretebiliriz demişti. Bu benim aklımda yer etti ve zaman içinde doğru olduğunu gördüm."

Melqart gülümsedi. Genç bir öğretmenken sürekli Louis İ. Kahn'a atıfta bulunduğu yılları hatırladı. "Nasıldı o cümle? Hah, şöyleydi! 'Öğrenime saygı duyuyorum çünkü temel bir ilham kaynağı sağlar. Bu sadece görevle ilgili değil, doğuştan buna sahibiz. Öğrenme iradesi, öğrenme isteği en büyük ilham kaynaklarından biridir.'" Pekiyi Melqart öğrenmeye son mu vermişti? "Ama anlaşılın günümüzde eğitimciler bu basit gerçeği unutup stereotiplere ve aynı modeli kopyalamaya odaklanıyorlar," dedi

Eau, Melqart'ı düşüncelerinden uyandırarak. Melqart irkildi.

Lark Mercan'a ulaştı. Bu resif, Eau'nun da, Lark'ın da en sevdiği yerdi. Resif çeşit çeşit kaynak içeren bir veri bankasıydı – hem çok büyük bir kütüphane hem de her türlü kıkırdaksı varlık için gıda içeriyordu. Lark resifin ardından ortaya çıkınca Eau mutluluk içinde ona baktı. Lark, çekingen bir edayla ama gözlerinde utangaçlığının gizleyemediği bir pırıltıyla, "Ben tasarımcı olmak istiyorum," dedi. Eau'nun içinden "Neden?" diye sormak geldi, ama onun yerine şöyle dedi: "Dur sana bir hikâye anlatayım. Birkaç hafta önce yakın bir kabuklu arkadaşım bana bir yaşındaki karides oğlunun kendi hava kabarcıklarını yapmayı öğrendiğini söyledi. Çocuk mutluluktan çılgınlık atıyor, bu yeni keşfettiği yeteneğinin tadını çıkarıyor, çeşitli deneyler yapıyor. Sen hiç kabarcık yapıyor musun?"

Lark şaşa kaldı. En son ne zaman kabarcık yapmıştı? "Kıssadan hisse şudur," diye devam etti Eau, "erken yaş eğitim için en uygun yaş, çünkü gençler yetişkinlerin müdahalesi – veya en azından fazla müdahalesi – olmadan istedikleri deneyleri yapma özgürlüğüne sahiptir. Ağzlarında bir yosun parçası olabilir, veya bir deniz kabuğu kırıyor olabilirler, çevrelerindeki her şeyle ve ortaya çıkan algılarla bilinçsizce deneyler yaparlar. Bir okula girdiğin anda bu tepkiler şartlanır. Öğretmenler belli şeyleri size dayatırlar; öğrenim sizin için yapılandırılır. Deney yoluyla algılamayı bırakır, başkalarına güvenmeyi öğrenmeye başlarsınız."

Melqart durumdan mahcup görünüyordu, Lark da kaygılanmaya başlamıştı, ama Eau henüz söyleyeceklerini bitirmemişti. "Öğrenciler üniversiteye geldiği zaman yaratıcılıklarını serbest bırakmaları için deneyler yapmalarını istiyoruz. Ama neredeyse 15 yıldır durgun sularla yaşadıklarına göre bunu onlardan nasıl bekleyebiliriz ki? 13 veya 15 yıllık şartlı davranışları değiştirmek çok zordur. Tabii ki daima eğitim vermeye devam edeceğiz, ama yanlış yapma zevkini ellerinden alarak öğrenimi tasarlayamayız."

"Herkes bilgiyi kendine uygun bir tempoda sindirir, herkese uygun eğitim diye bir şey yoktur. Her su canlısı ayrıdır ve kişiye uygun bir yaklaşım gerektirir. Başarılı olanlar veya en çok sivriyenler kurallara uymayanlardır, ne kadar şartlandırıldıklarının farkında olanlar veya o şartlandırmadan kaçınanlardır." Eau gülümsedi ve

Lark'ın gözlerinde yine o parıltıyı gördü.

Lark kuralları ihlal ediyordu. Doktor veya mühendis olmayacaktı. O, yüreğinin sesini dinleyecekti. Öğrenme iradesine ve isteğine sahipti ve tasarım konusunda tutkuluydu. Kendi içine bakmıştı ve kim olduğunu anlamıştı.

"Doğru dürüst araştırma yapmadan teslim edilen projelere bakılırsa, çocukların acelesi olduğu ve zaman harcadıklarını hissettikleri anlaşılıyor," dedi Eau. Melqart da bu söylediklerini başıyla onayladı. Bütün öğrencileri böyleydi. "İyi ki emekli olmuşum!" diye düşündü kendi kendine. "Sonra da, en beklenmedik bir anda," diye devam etti Eau, Lark'a bakarak "bir bücür gelir ve içindeki yaratıcılık dürtüsüyle sizi öyle bir şaşırır ki, durup 'böyle bir şey nasıl oldu?' diye düşünürsünüz."

"İyi bir tasarımcı olup olmayacağını söyleyemem," dedi Eau Lark'a. "Seni ancak mezun olmandan sonra, öğrenim yolculuğu sırasında öğrendiklerini kullanmaya başlayacağın an değerlendirebilirim. İyi bir tasarımcı olup olmadığını sana söylemem için yeteneklerini ve bilgini test etmem lazım."

Ama Lark'ın ikna edilmeye ihtiyacı vardı. Tasarımın bir sanat ve bir hizmet olduğunu biliyordu. Tutkulu bir tasarımcıda olması gerektiğini bildiği derin saygı ve sorumluluk duygusu ile ekolojik zekâya sahipti. Yeni okyanus dünyası düzeninin tasarımcısı, okyanusta nasıl yaşanması, çalışılması ve karşılıklı etkileşim içinde olunması gerektiğini gösteren bir yol gösterici olmak istiyordu. Tasarımın bu yeni düzen içinde güç veren, dönüştürücü bir etki unsuru olmasını istiyordu. Evet, Lark, hırslı bir küçük köpekbalığıydı...

Eau bunun böyle olduğunu biliyordu, onun için ona durumu anlattı: "Aslında her şey basittir, ama biz her şeyi zorlaştırma eğilimini edindik. Hayatın basit küçük zevklerini unutup bize gelişim veya öğrenim açısından hiçbir şey vermeyen geçici şeylere sahip olmak istiyoruz. Kocaman rüyalarımız var, okyanusun bize sunduğu her şeyi yok edip sonra da 'sürdürülebilir olmalıyız' diyoruz. Büyükbabalarımız bizden çok daha sürdürülebilirdi, çünkü okyanusun yasalarına uyuyorlardı. Bizi çepeçevre saran hayat en iyi öğretmendir. Hayat kim olduğumuzu ve kim olmak istediğimizi anlamamızı sağlar. Eğitimin bize sunabileceği en iyi şey, bize yol göstermektir. Hayat!

Onu izle, ondan ders al! Şimdi git ve kaderinde kim olmak varsa onu ol,” dedi Eau.

Lark yüzerek evine dönerken kendini seçtiği yola adım atmaya hazır hissetti. Eau okyanusun neye ihtiyacı olduğunu biliyordu, o da yeni bir iletişim diliydi. Louis İ. Kahn gibi o da hayatı boyunca eğitimin durumunu beğenmemişti. Öğrenim iyi bir şeydi, ama eğitim daima deneme aşamasındaydı çünkü hiçbir sistem öğrenimin gerçek anlamını kavrayamıyordu. Eau makalesine döndü ve yazmaya devam etti: “Oraya buraya yama yapmaktansa elimizdekenden kurtulma cesaretini bulmalıyız. Önümüzdeki 50 sene için bir şeyler tasarlama, statükoyu değiştirme cesaretini bulmalıyız. Bu manifesto bile, ilk hazırlanışından sadece 10 yıl sonra gözden geçirilmektedir.”

Moral / Kıssadan hisse

Tasarımın lise düzeyine kadar inmesi gereklidir. Yaratıcı zihinlerin gelişmesi, araştırmacıların, analitik düşünen zihinlerin ve sürdürülebilir düşünürlerin ortaya çıkması için tasarım metodolojisi ve süreçleri lise eğitim sistemlerinin temelinde yer almalıdır. Hayat tasarımdan ibarettir ve ne kadar uğraşsaksak uğraşalım bunu görmezden gelemez... su daima kaynağına döner ve çevre daima üstün gelir. ●

1 “Lark” İngilizcede şaka anlamına gelir. – ç.n.

2 “Eau” Fransızcada su demektir. – ç.n.

3 “Wide wet web” geniş ıslak ağ anlamına gelir. – ç.n.

Icograda Tasarım Eğitimi Manifestosu'nun karmaşık bir dünyadaki geçerliliği

Meredith Davis

www.icograda.org

Çeviri: **Leyla Tonguç Basmacı**

Meredith Davis, Icograda 2011 Tasarım Eğitimi Manifestosu konusundaki düşüncelerini bizimle paylaştı. Davis yazısında tasarım eğitiminin gerçek dünyanın karmaşıklığıyla başa çıkmakta başarısız olduğu ve sabit ürünlerden dinamik deneyimlere geçişe ayak uyduramadığı noktalara dikkat çekti.

Grafik tasarım eğitiminin geleceğiyle ilgili en büyük endişem, kolej ve üniversite müfredatlarında öğretilenlerle uygulamaların gerçekleştiği küresel bağlam arasında giderek açılan uçurumdur. Bu, vizyon sahibi olup değişen tasarım uygulamalarını konu alan tasarım programlarının olmadığı anlamına gelmez, ama tasarım müfredatlarının büyük kısmının teşvik ettiği 20. yüzyıl vizyonunun çağdaş meseleler ve bilimsel gereksinimler açısından giderek daha geçersiz hale geldiği anlamına gelir.

Her ne kadar bu makale bu tanımlayıcı kavramları her açıdan kapsamak için çok kısaysa da, burada çok yaygın olduğu belli olan bir konu vardır, o da karmaşıklığıdır. Tasarımın, giderek gelişmekte olan teknolojik, kültürel, toplumsal, fiziksel ve ekonomik sistem içindeki konumuna basit gözle bakmak çok zordur. Karmaşıklık, içinde bulunduğumuz bağlamın temel bir özelliğidir ve neyi nasıl öğrettiğimiz açısından önemli sonuçları söz konusudur.

Karmaşık sistemler, doğaları gereği değişkendir ve sürekli olarak dönüşüm içindedir – onları oluşturan unsurlar arasındaki bağlantılar ve başka sistemlerle olan karşılıklı etkileşimleri daima değişim halindedir. Günümüzde tasarım eğitiminin temelinde yatan prensipler, bu sürekli değişimle başa çıkmaya uygun değildir. Dolayısıyla tasarım eğitimcilerinin karşısına çıkan en zorlu iş, hem esnek, hem de genişleme potansiyeline sahip müfredatlar geliştirmektir.

Grafik tasarımcılar, sistemleri geleneksel olarak kendi ürünleri – belli kurallara göre uygulanan görsel unsur dizileri – olarak görmüşlerdir. Son zamanlarda sistemler, teknoloji alanında farklı araçların arasındaki etkileşimler ve işleyiş şekilleri olarak yeniden tanımlanmıştır. Pazarlama ve insan faktörleri disiplinleri bu tanımları genişleterek, teknolojiyle ve teknoloji yoluyla etkileşim içinde olan “kullanıcılar”ın tercih ve davranışlarını da dahil etmiştir. Ancak günümüz ortamı bizi tasarımın bağlamını daha yakından incelemeye ve üzerinde daha karmaşık bir şekilde düşünmeye zorlar. Kullanıcılar sadece ürün arayan veya işlevlerden yararlanan tüketiciler değil, insanlardan oluşan ekolojilerdir.

Kullanıcıların ortamları fiziksel çevrelerini veya ekonomik zorunluluklarını aşar ve bir dizi prosedürden veya bir defalığa mahsus karşılaşmalardan daha

kapsamlı hizmetler gerektirirler. Bu unsurlar arasında çok boyutlu ve dinamik etkileşimler vardır ve ilişkilerinin değişim hızı giderek artmaktadır. Tasarım yaptığımız çevrelerde, her eylemin birçok sonucunun olduğu karmaşık ve birbirine bağlı ilişkiler söz konusudur.

Ancak bu değişime rağmen, lisans programlarının çoğu, bağlamlarından çıkarılmış nesnelere tasarımına ve sabit, “neredeyse mükemmel” sonuçlar hedefleyen süreçlere odaklanır. Biçimsel mantık herhangi bir soruna dayatılabilir ve tasarımın amacı karmaşıklıkla başa çıkmak değil de onu basitleştirmiş gibi, soyut bir görsel dilde uzmanlık elde etmek, bağlam konusunda yapılacak araştırmalardan önce gelir. Yöntemin var olan ortamlara uygulanması gerektiği durumlarda problem tanımlamaları genelde öğrenciler tarafından değil de öğretim kadrosu tarafından verilir ve böylece karmaşıklık ve çelişkilerinden arındırılmış olurlar.

Çağdaş tasarım programlarının karşısındaki zorluklardan biri, tasarımın nasıl öğretilmesi gerektiğine dair eskiden beri var olan varsayımları bir tarafa bırakarak eğitimin hem içeriğini hem de yapısını çağdaş iletişimin gereksinimlerini karşılayacak şekilde değiştirmektir.

Knowledgeworks Foundation [Knowledgeworks Vakfı] ve Institute for the Future [Geleceğin Enstitüsü], 21. yüzyılda eğitimde değişim açısından önemli faktörler konusunda öngörülerde bulunmuştur.¹ Bu trendlerin, tasarımın eğitimin şekillendirilmesinde ve profesyonel tasarımın pedagojik uygulamaları alanında oynadığı rol açısından önemli sonuçları söz konusudur. Bu öngörüler arasında şunlar vardır:

Güçlendirilmiş kurumlar: Kurumların yeni baştan yaratılması için insan kapasitesini geliştirmek

Bu trend, işbirliği alanında yeni iletişim ağlarının ve teknolojilerin ortaya çıkışını ele alır. İnsanlar gündelik hayatlarında ve işlerinde medya ve sosyal platformlar yoluyla işbirliği yaparlar, organize olurlar ve faaliyetlerini eleştiriye açar, sürekli olarak yeniden yapılandırılmaya tabi tutarlar.

Bu trend sadece tasarım eğitiminin ve öğreniminin nasıl düzenlendiğini değil, aynı zamanda bu programların tasarımın kurumların karar alma mekanizmalarındaki konumunu nasıl naklettiğini sorgular.

20. yüzyılın son on yılında strateji uzmanları tasarımın iş dünyasının en yüksek düzeyinde olup, yukarıdan aşağıya karar alma sürecinin bir parçası olması gerektiğini iddia ederdi. Günümüzde iyi fikirlerin daha alt düzeylerden de kaynaklanabileceği ve kurumların yerleşik adetlere meydan okuyarak harekete geçmesi gerektiği açıktır. Geçmiş bakıldığında bu türden örneğe fazla rastlanmaz ve tipik tasarım eğitimi uzman odaklı bir ortam varsayımı üzerine kuruludur. Dolayısıyla tasarım eğitimcileri olarak görevimiz, süreçlerimizi ve müşteri, kullanıcı kitlesi ve tasarımcı arasındaki ilişkiler olarak algıladıklarımızı dönüşüme tabi tutmaktır.

Direnç platformları: Sistem arızaları arasında esneklik ve direnç yaratmak

Bu trend günümüz dünyasının istikrarsızlığını ve belirsizliğini kabul ederek, değişime direnen yöntemlerin başarıya ulaşmayacağına dair bizi uyarır. Bu öngörülerin yazarları, öğrencilerin öğrenim etmenlerine destek sağlayacak hafif, modüler eğitim altyapılarına ihtiyaç olduğunu söylemektedir.² Son beş-on yılda tasarım okulları yeni uygulamalara ve teknolojilere yanıt vermek amacıyla müfredatı zenginleştirmeye teşebbüs ederek zaten dolu olan eğitim programlarına daha da fazla içerik eklemişlerdir. Eskiden beri değer verilen kavram, yetenek ve araştırmaları feda etmekten çekinen bu müfredat mantığı giderek daha zor anlaşılır hale gelmiş ve altyapıları çok kısa sürede çok fazla içerik öğretme zorunluluğu karşısında başarısızlığa uğramıştır. Yeni bilgi ve yeteneklerin gerekli olduğu, sürekli değişim halinde olan bir alanda öğretim kadrosunun sabit uzmanlığı ve kolej öğrencilerinin eğitimle ilgili beklentilerinin giderek artan çeşitliliği, eski müfredatlardaki engelleri ortaya çıkarır. Karmaşık problemlerin gerektirdiği disiplinlerarası çalışmalar açısından yapısal bariyerler söz konusudur. Dolayısıyla tasarım eğitimcilerinin, değişen zamana hızlı bir şekilde uyum sağlayabilecek esnek müfredat yapıları geliştirmesi gerekir.

Yeni yurttaşlık söylemi: Küresel bir toplumda kimliği ve toplumu yeniden tanımlamak

Bu trend, eğitim kriterleri konusunda resmi söylem içinde yer alan ve giderek büyüyen bir

öğrenci grubu olan “öğrenci-yurttaşlar”ı konu alır. Bilginin yorumlanması, eğitim teknolojisi ve her alanda yenilikçilik için talep arttıkça profesyonel olmayan tasarım eğitiminin hedef kitlesi de giderek büyümektedir. Küresel ekonomi alanında tasarım uygulamaları açısından fırsatlar yakalayan profesyonel tasarım öğrencilerinin beklentileri de benzer şekilde önemlidir. Bir zamanlar ekonomi piyasasının en üst %10’unda bulunan müşterilerle çalışmak için yetiştirilen tasarım öğrencileri günümüzde yenilikçiliğin yaşam kalitesini şekillendirdiği alanlarda da yeni fırsatlarla karşılaşmaktadır. Okulların, öğrencilerin anlamlı çalışmalarla ilgili taleplerine nasıl yanıt verecekleri, hem tasarım eğitiminin, hem de müfredat mantığının toplumsal niteliklerini şekillendirecektir.

Üretici ekonomisi: Kişisel üretim ve açık kaynak ilkeleri, üretim ve tasarımı demokratikleştirir

Bu trend aşağıdan yukarıya iletişim ağlarının ve tasarım ile üretimin yerel düzeye indirgenmesi gerektiğini savunur. Bu öngörülerin iddiasına göre, “okullar, toplumsal merkezler ve iş dünyası, tasarım bilgileri, hızlı prototip üretimi ve problem çözme yetenekleri açısından önemli merkezler haline gelecektir.”³ Dolayısıyla üniversite düzeyindeki tasarım eğitimcileri için mesele, pedagojinin, uzman odaklı süreçler yoluyla tasarlanmış farklı ürünlerden, başkalarının kendi deneyimlerini oluşturmada başvurduğu katılımcı araçlara ve uyarlanan/uyarlanabilen sistemlere nasıl geçtiğidir. İnsanlar için tasarımdan, insanlarla beraber ve insanlar tarafından tasarıma geçiş yeni yöntemler gerektirir. Bu geçiş ayrıca bizi kolej ve üniversite tasarım programlarının bu işbirliklerinin doğasının ve hizmetlerinin şekillenmesinde nasıl bir rol üstleneceğini düşünmeye zorlar.

Örüntü tanıma: Çok görünür bir dünya yeni bir anlamlandırma süreci gerektirir

Bu trend, çok büyük miktarlarda bilgi karşısında halkın örüntü tanıma ihtiyacını ele alır. Mobil aygıtlardaki GPS, ortama gömülü alıcılar ve sosyal iletişim ağlarının “dijital izleri” bize “yurttaş, çalışan ve öğrenci olarak hayatlarımızın ‘resmini’” sunar.⁴ Tasarım eğitiminin amacı, farklı toplumlar için hangi görsel tasvir türlerinin yararlı olacağını ve arayüzler, görsellerin sağlayabileceğinden

daha büyük çeşitlilikte duysal girdi ve veri manipülasyonu gerektirdiğinden, bu içeriğin nasıl sunulması gerektiğini belirlemektir. Biçim ilkeleri artık sadece tasvir amaçlı değildir, aynı zamanda davranış olarak yeniden yapılandırılan bilgidir.

Bu trendler birdenbire ortaya çıkmamıştır, kavisleri uzundur ve daha tanıdık zemine dönüş olmayacaktır. Grafik tasarım, sahasını başka alanlarla paylaşmaya başlarken, bu disiplini yeniden şekillendirme ve tasarımın karmaşık bir dünyada gündelik hayata, iş hayatına ve öğrenime kazandırdığı yeni değerleri savunma anının geldiği anlaşılmaktadır. Tasarım tarihi, böyle anların çok ender olduğunu ve bu fırsatı yakalamamanın ne kadar önemli olduğunu bize göstermektedir. ●

1 2010. Knowledgeworks Foundation 2020 Forecast: Creating the Future of Learning, futureofed.org [9 Aralık 2010].
2 a.g.k. 1.
3 a.g.k. 1.
4 a.g.k. 1.

Sınırların yeri

Liz Danzico
www.icograda.com
Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Yaratıcılarla tüketicilerin arasındaki güven verici, kesin sınırlar ortadan kalktı. Ürün tasarımı alanındaki teknolojik, toplumsal ve kültürel ilerlemelerden dolayı, eskiden üreticileri tüketicilerden ayıran sınırlar artık kolay kolay tespit edilemez, kalıcı değildir, hatta olası bile değildir.

Bu geleneksel sınırlara güvenmek, çağdaş tasarımcılar için bir dezavantaj oluşturabilir. Bizler, sosyal iletişim ağlarımızı cebimizde taşıyoruz. Kişisel mali kararlarımızı çevrimiçi olarak tanımadığımız insanlarla kitle kaynaklı olarak çalışırız. Aynı kitabı farklı aygıtlarla farklı ekranlarda okuyoruz. Bu durumda tasarımcıların sınırların bilincinde olmak yerine “harika dikişler” tasarlaması temel önem taşır.

Tasarımcılar, internet sitelerinin masaüstlerinden sokaklara taşıdığı ve herkesin önünde bilgisayar kullanmanın davranışsal bir norm haline geldiği bu dönemde sınırları görmezden gelmekle imkânlarını genişletirler. Disiplinler, aygıtlar, zaman dilimleri ve iletişim mekânları arasındaki sınırların belirsiz hale gelmesiyle yeni bir işbirliği şekli ortaya çıkmaktadır.

Bu değişimler, sadece ekip üyeleriyle değil, aynı zamanda hedef kitleyle işbirliğine dayalı girişimler gerektirir.

Bu değişimi tecrübe ederken, işbirliğine dayalı faaliyetlerimiz en az beş temel şekilde evrim geçirmelidir:

İşbirliği interaktiftir

Geleneksel üretim ortamları, tüketicilerin yaratım sürecine katıldığı interaktif faaliyetler haline gelmektedir. Geçmişte daha pasif bir rol oynayan tüketiciler giderek daha büyük oranda kendi hikâyelerini, değerlerini ve içeriklerini üretim sürecine katmaya başlamışlardır. Bire bir işler çoktan çoğa işler haline gelmiştir ve kendin-yap (*do-it-yourself*, DIY) kültürünün yerini, başkalarıyla-beraber-yap (*do-it-with-others*, DIWO) kültürü almaktadır.

İşbirliği tepkiseldir

Tüketicilerin ürün yaratma sürecine katılmasına izin veren araçların ortaya çıkmasıyla tüketiciler de yeni roller üstlenmişlerdir. Artık pasif olmayıp üretici ortakları haline gelmişler, isim olmaktan çıkıp fiile dönüşmüşlerdir. Tüketiciler de artık tasarımcıların yanı sıra – genelde doğaçlama yoluyla – tasarımda aktif olarak rol almaktadır. Bir ortama tepki olarak o anda bir şey yaratma anlamına gelen doğaçlama, yeni model, uygulama, yapı ve davranışların ortaya çıkmasına neden olur.

İşbirliği anlam kazandırır

Yeni modellerin yaratılması sadece tasarımcılar değil, tüm insanlar açısından doğal bir davranıştır. Karmaşık ortamlara anlam kazandırmak için biçim ve kavramlara sınıflandırabileceğimiz anlam ve şekiller veririz: afiş, internet sitesi, bina, tipografi, interaktif, taş, vs. sınıflar yaratmak deneylerimiz için sınırlar yaratmak anlamına gelir.

İşbirliği süreklidir

İşbirliği hem disipline saygı duyar hem de ondan kuşku duyar. Müzikten dansa ve tiyatroya kadar çeşitli sanat alanlarını etkilemiş, tarihi açıdan zengin bir yaratım sürecidir. Bir yöntem olarak, belli durumlarda işe yarayan bir araç olarak sınırlı bir davranış tarzından, farklı disiplinlerin kendiliğinden, uyumlu ve bütüncül bir şekilde bir arada işlenmesini gerektiren yaşam boyu bir sürece dönüşmektedir.

İşbirliği kişiseldir

İşbirliği çabalarının insanların doğal bir uzantısı olması için

insanların iyi fikirleri hararetle, tutkuyla savunması gerekir. Fikirlerin tutarlı olması ve yaratılan eserlerin otantik olması sağlanabilirse arzu ile sonuç arasındaki olası bir açıklık güven duygusu yoluyla kapatılabilir. Hem iyi bir iş çıkarma, hem de ona kişisel bir özellik ekleme kabiliyetine sahibiz. Güven duygusu, iyi fikirlerin doğal uzantısıdır.

Son olarak, yer değiştiren sınırları göz önüne alırken, bu sınırların yan yana geldiği bölgeleri de – zamanında Xerox Palo Alto Araştırma Merkezi’nin baş teknolojesti Mark Weiser’in türettiği terimle “harika dikişler” – göz önüne almalıyız. Weiser’in amacı, kullanıcıların sistemleri keşfetmesi ve sistemlerin içinde örnek güzellikler bulmalarıydı. Eğer tasarımcı olarak rolümüz platform ve ortam yaratmak ise, başkaları açısından da tespit edilebilecek olan “dikişler” geliştirmek konusunda bilinçli davranmalıyız ki onlar da bu mekânlar içerisinde oynayabilsin, keşifte bulunabilsin ve onları yapılandırabilsinler. Sınırlar yer değiştirmeye, tasarımcılar ve kullanıcılar örtüşmeye, zaman dilimleri önem kaybetmeye ve sınırlar belirsizleşmeye devam ettikçe, tasarımcıların yaratıcılıklarını sergilemek, yeni imkânlar sunmak, örnek güzellikler vermek, öğretmek ve öğrenmek için en çok fırsat bulacağı yerler bu “harika dikişler” olacaktır. ●

YAZILAR

Grafikerler Meslek Kuruluşu
Derneği adına sahibi
Umut Südüak
Tasarım
Bülent Erkmən
Sorumlu Yayın Yönetmeni ve
Tasarım Devamlılığı
Osman Tülü
Katkıda Bulunan: İlhan Bilge, Ömer Durmaz
Grafik Uygulama: Tipograf
Baskı: A4 Ofset
Ayda bir yayımlanır; 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