

Yazılar:

2011 Tasarım Eğitimi Manifestosu üzerine düşünceler

Gui Bonsiepe

www.icograda.com

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

1. Yaklaşım

Manifestolar genelde bir durum hakkında teşhis koyar ve bir dizi çözüm sunarlar. Bildiri şeklinde sunuldukları için acil eylem gerektirirler. Biz ise, bu oturmuş kalıbı izlemek yerine, tasarım ve tasarım eğitimi konularına ilgi duyanlar – meslek sahipleri, akademisyenler, öğrenciler, yazarlar ve halk – arasında bu konuların tartışılmasını sağlayabilecek bir dizi soru hazırladık. Bu düşünceler bir tasarımcının rolünü başarılı bir şekilde yerine getirmesi için gerekli olan yetenekleri sunmak yerine, bu yeteneklerin tanımlanması için zemin hazırlar.

2. Zorluklar

On yıl önce Seul'da görsel iletişim manifestosu yaratıldığından beri çağdaş tasarım nasıl bir evrim geçirdi? İçinde bulunduğumuz siyasi, sosyo-ekonomik, teknolojik, finansal ve çevresel değişim dönemi kaçınılmaz olarak tasarım mesleğini etkilemiş ve tasarım eğitimi programlarının yeniden değerlendirilmesini gerektirmiştir. Her ne kadar tasarım mesleği bu değişimlerin bir kurbanı olarak algılanabilirse de, tasarım aynı zamanda toplumsal ve küresel değişimin ele alınmasında aktif bir rol oynar.

3. Tasarımın yayılması

Tasarım – veya en azından tasarım terimi – şartırcı bir yayılma döneminden geçmektedir. Ay geçmiyor ki yeni bir tasarım türü ortaya çıkmayın. Endüstriyel tasarım, görsel iletişim tasarımı, sergi tasarımı, ambalaj tasarımı ve tekstil tasarımı gibi geleneksel

temel disiplinlerin yanı sıra, 1990'lı yıllardan beri, dijital teknolojilerin de gelişimi sonucunda giderek artan sayıda yeni tasarım alanları ortaya çıkmıştır. Bu yeni alanlar arasında navigasyon tasarımı, etkinlik tasarımı, üretici tasarım, senaryo tasarımı, icat tasarımı, deneyim tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı, genetik tasarım, insani tasarım, etkileşim tasarımı, arayüz tasarımı, duygusal tasarım, hizmet tasarımı ve toplumsal tasarım vardır.

Bir önceki manifesto tasarımın ne olduğuna odaklanırken, bu soru günümüzde tersine çevrilebilir: tasarım ne değildir? Görünürde tasarım her yerdedir, ama bazılarının istediği gibi her şey tasarımsa, bu kavram anlamını yitirmiştir, boş bir söz haline gelir ve tasarımcılar konusunda iğneleyici yorumların yapılmasına neden olan bir özentî olarak görülebilir. Her şey tasarım değildir.

4. Tasarım önerilerinin geçerliliğini denetlemenin gerekliliği ve bu alanın sınırlamaları

“Tasarım” teriminin aşırı kullanımı ışığında, tasarım faaliyetinin bu farklı tezahürleri arasında ortak bir özellik var mıdır şeklinde bir soru sorulabilir. Varsa, nedir bu özellik? Bazılarına göre bütüncül bir yaklaşımla bu faaliyetleri genel anlamda “tasarım” terimi altında toplayan belli bir “tasarım anlayışı” vardır. Ancak bu yeni anlayış bazen bildiğimiz yaratıcılık anlamına gelen moda bir terim olarak görülebilir ve gerekçeleri haklı olarak sorgulanmıştır. Bu alanın dışarıya açılmasıyla, başta bilim ve iş idaresi olmak üzere başka bilgi ve deneyim alanlarından uzmanların da bu konulara ilgi duymaya başlamış olması kimseyi şaşırtmamalıdır. Bilim insanları, tasarımcıların söylem açısından zayıflığından ve tasarım söyleminin dağınıklığından yakınırlar. Tasarım kurslarının bilim ve bilimsel yöntemler açısından daha iyi bir hazırlık sağlamasını isterler; birkaç on yıl önce ifade edilmiş olmasına rağmen, bu istek henüz tüm programlarda uygulanmamıştır. Bilim insanlarının başlıca isteği, tasarımcıların fikir yürütmekle yetinmeyip deneysel kanıtlar yoluyla iddialarını

doğrulamalarıdır. Bu her ne kadar geçerli bir istekse de, burada bazı sınırlamalar söz konusudur, çünkü tasarım özelliklerinin ya simülasyon (örneğin mimari tasarım) ya da gerçek hayattaki uygulamalarla (örneğin ekolojik ayak izi küçültülmüş süt kutuları) yoluyla sınanabileceği varsayılır. Bilim insanları iddialar öne sürer ve kanıt sunarlar. Öte yandan tasarımcılar, yürütülen fikirlerin standartları temel aldığı bir alanda çalışırlar ve her zaman önermeli bilgilere erişme imkânları olmaz. Ancak bir tasarımcı bir önerinin yenilikçi, sürdürülebilir ve kullanıcı dostu olduğunu iddia ettiği zaman, deneysel kanıt sunma konusundaki zorlukların doğrulanabilir argümanların sunulmaması için bir bahane teşkil etmemesi gerekir.

Bilimsel yöntemler konusunda rakip yorumlamalar söz konusu olduğu için ve temel yöntem kavramı da terk edildiğine göre, eğitimciler hangi bilimsel yöntemlerin tasarım konusuyla ilgili olduğunu sorabilirler. Pekiyi, bilim insanlarıyla tasarımcılar arasındaki işbirliğinin gelişmesi için bilim insanlarının tasarım konusunda neler öğrenmesi gerekir? Tasarımın bir sanat olduğuna dair sık sık karşılaşılan, kökleşmiş yanlış anlamadan kaçınmak için ne yapılabilir? Buradaki soru sadece hangi bilimsel disiplinlerin tasarım programlarına dahil edilmesi gerektiği değil, aynı zamanda nasıl öğretilmeleri gerektiğidir. Günümüzde grafik eğitimi programlarında sorun temelli ve disiplin temelli öğretim, gözlemsel kanıtlara önem verir, ama karşılaştırmalı araştırmalar da gereklidir. Sosyal iletişim ağlarının etkisi, öğretmen-öğrenci şeklindeki geleneksel güç dinamiğini değiştirerek daha katılımcı bir ilişki üretebilir ve tasarım eğitiminde iyileştirme potansiyelini ortaya çıkarabilir.

5. Yenilikçilik

Tasarım faaliyetlerindeki zengin çeşitliliğinin belki de en önemli ortak noktası, yenilikçiliktir. Her ne kadar evrensel olarak övgü gören bir özellikse de, yenilikçilik başlı başına bir amaç olmamalıdır. Tasarımcılar yenilikçiliği göz önünde bulundurmalıdır, ama bir şeylerin yeni olmasının (yenilik önemsiz, artımsal veya radikal olabilir) daha geniş bağlamlarda sınırlı bir değeri vardır. Tasarım alanındaki yenilikleri değerlendirme kriterleri daha açık ve daha güçlü olmalıdır.

6. Estetik ve duygular

“Tasarım,” kamuoyunda estetik ve duygusal özelliklerle – zevkli,

Tasarımcılar, duygusal tepkiler doğuran ürünler ve mesajlar tasarlayabilirler, ama bu tepkilerin kendilerini tasarlayamazlar.

heyecan verici, sıkıcı, serin, sıcak, güzel, harika veya hayret verici – bağdaştırılır. Bazen tasarımcıların deneyimler ve duygular yarattığı bile söylenir. Her ne kadar kimse duyguların önemini inkâr etmese de, duygular maddi olan ve olmayan faktörlerden oluşan bir yapıya bağlıdır.

Tasarımcılar, duygusal tepkiler doğuran ürünler ve mesajlar tasarlayabilirler, ama bu tepkilerin kendilerini tasarlayamazlar. Mimarlar nasıl evlerde yaşayacak insanların deneyimlerini değil de evler tasarlar, inşaat mühendisleri de yapılardan kaynaklanacak deneyimleri değil de yapılar inşa ederse, tasarımcılar da duygunun kendini değil de dürtüsünü sağlarlar.

7. İş dünyası

Şirket yöneticileri grafik iletişimin rekabetçi yerel ve uluslararası pazarlarda oynadığı rolü fark edince tasarım, yıllar süren bir ihmalden sonra nihayet iş idaresi derslerine entegre edilmiştir. Tasarım bu alanda büyük değere sahiptir ve bir şirketin rakiplerinden ayırt edilmesini sağlayabilir.

8. Akademik kalifikasyonlar

Tasarımın akademik itibar ve saygınlık elde etmesi, gelişim sürecinin geç bir aşamasında gerçekleşmiştir. Tasarım teorisi sadece bir uygulama aracı olarak değil, düşünce ve eleştiri için bir mekân olarak da akademik programların bir yönünü oluşturur. Bu disiplinin gelişim sürecinde bilim alanları gibi başka alanlardan mükemmellik standartları ve kriterleri tasarıma dayatılmıştır. Grafik tasarım eğitimi değerlendirirken bu alanda master veya doktora programı için tasarıma özgü standartların nasıl geliştirilebileceğini de sorabiliriz. Bir tasarımın, yazılı bir belgeye dönüştürülmesi zorunlu olmayan bir dizi bilişsel etkinlik olarak gelişimini nasıl anlayabilir ve değerlendirebiliriz?

9. Kamusal alan

Ekonomistler tasarımı daima “yaratıcı endüstriler”in bir dalı olarak görmüştür. Tasarım, ağırlıklı olarak piyasanın yönlendirdiği faaliyetlerin bir unsurudur. Her ne kadar piyasanın tüm toplumsal ilişkileri düzenlediğini düşünmememiz gerekirse de – zira bazı alanlar

piyasanın ötesindedir – tasarım meslekleri güçlü ve karmaşık yapıları sorgulamak açısından çok sağlam bir konumda bulunmaz. Ancak tasarım, kamusal ve özel çıkarlar arasındaki dengesizlikleri düzeltme çabasına katkıda bulunabilir. Çatışan çıkarlar göz önüne alınınca, bu alanlara uyum kazandırma olasılığı oldukça düşüktür. Dolayısıyla tasarımcılar çelişkili bir görevle karşı karşıyadır: toplum tarafından istenilen, teknolojik açıdan uygulanabilir, çevresel açıdan övgüye değer, ekonomik açıdan elverişli ve kültürel açıdan savunulabilir olan tasarım önerileri geliştirirken işin içinde içkin olarak var olan, hatta bazen tartışmalı politikaları haklı çıkarmak. Tasarım faaliyetlerinin ve tasarım eğitiminin siyasi boyutuyla ilgili olarak aşağıdaki soru sorulabilir: tasarım uygulamada ve eğitimde kendi kaderini tayin etmeye katkıda bulunmakta mıdır? Bu açıdan bir fikir birliğine varmak zor olacaktır. Bu değerlendirme, ihtiyatlı bir sonuca varmamıza izin verecektir: tasarım ve tasarım eğitimi alanlarında evrensel bildiriler hazırladığımız zaman özen göstermeli, hatta genellemelerin içinde kaybolmak kolay olduğu için böyle bir şey yapmaktan kaçınmalıyız. Farklı tasarım kültürlerini kabul etmek, onlara saygı göstermek ve – evrensel açıdan kabul görmeye çalışmak yerine – farklılığı teşvik etmek, gelecek açısından daha umut verici bir yaklaşım teşkil edebilir. ●

Tasarım eğitimi manifestosu – Afrika'dan bir bakış

Saki Mafundikwa
www.icograda.com
Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

2000 Manifestosu'ndan beri Afrika'da fazla bir şey değişmedi. Tasarım eğitimi aynı büyük zorluklarla karşı karşıya. Afrika'da tasarım alanında yaşanan belli başlı sorunları aşağıda sunacağım:

1. Yeterli sayıda tasarım okulu yok, olanların da müfredatları öğrencilerin durumlarına ve çevrelerine uygun değil. Ayrıca yeterli sayıda kalifiye tasarım eğitimcileri de yok, çünkü öğretmen yetiştirme kurumlarının çoğu tasarım eğitiminin varlığından habersiz.

2. Tasarımın ne anlama geldiğinin

gözden geçirilmesi gerekli. Genelde tasarımın Batı'ya özgü bir olgu olduğunu düşünen öğrenciler bu alandaki ilham kaynaklarını kendi içlerinde veya ülkelerinde aramayı zor buluyorlar. Dolayısıyla Batılı başkentlerde doğan trendleri tekrar etme eğilimi söz konusu.

3. Tasarımın bir ülkenin gelişiminde oynadığı rol Afrika'da yaşayanların çoğu tarafından yanlış anlaşılmaya devam ediliyor.

4. Anne ve babalar, tasarımın bir meslek olarak taşıdığı önemin farkında değiller ve genellikle çocuklarının tasarım alanında bir kariyer seçmesine karşı çıkıyorlar. Afrika, tasarım süreçlerini ve yenilikçi düşünce tarzını TEMEL hayat becerileri oldukları için ilkokuldan itibaren eğitime dahil eden Kuzey ülkelerini örnek almalıdır. Tasarım, okuma, yazma, matematik veya bilimin rolüne benzer bir rol oynamalıdır.

5. Son olarak, giderek dijitalleşmekte olan sınıflarda tasarım genelde teknolojiyle karıştırılır. Photoshop™ veya Corel DRAW™ gibi programlara hâkim olmakla tasarımcı olmayı karıştırmamalıyız.

Bir tasarım okulu kurmak için Afrika'ya dönmüş biri olarak buradaki tasarım eğitimi hakkında çok şey öğrendim ve Afrika'nın 21. yüzyıla sıçrayabilmesi için çok disiplinli bir yaklaşıma ihtiyaç olduğu sonucuna vardım. Başka bir deyişle, grafik tasarım başka alanlardan yalıtılmış olarak öğretilmemelidir. Müfredat aynı zamanda endüstriyel tasarım veya mobilya tasarımı gibi uygulamalı tasarım alanlarını da içermelidir. Neredeyse tamamıyla dijital çalışmalara dayalı olan bir alanda “el becerileri” üzerinde duruyoruz; eğer öğrenciler gerçekten ellerini kullanarak bir şeyler yaratabilirlerse bu ısrarımız onlara daha anlamlı gelecektir. ●

Yeni kamusal alan ve tasarım alanı

Rodolfo Capeto
www.icograda.com
Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Tasarım alanının tanımlanması ve sınırlarının tespiti, yıllardır bu alandaki söylemlerin ve tartışmaların konularından birini oluşturur. Kendine dönük düşünümsele yaklaşımın, gündemde olmadığı başka birçok mesleğe göre tasarım alanında kalıcı bir eğilim oluşturduğu iddia edilebilir. Bu özellik, benim dilim olan

Görsel tasarım, grafik tasarım veya – Icograda'nın kısa süre önce onay verdiği terimle – iletişim tasarımı, bu kendine dönük düşünümsele disiplinin yaklaşımının temel bir unsurunu oluşturur.

Portekizceyi konuşanlar arasında daha da belirgindir, zira bu dilde tasarım için ayrı bir kelime yoktur ve İngilizcedeki karşılığı kullanılır (Portekizceye çok benzeyen İspanyolcada ise *dibujo* [çizim] ve *diseño* [tasarım] şeklinde iki ayrı kelime söz konusudur). Bu kelimeyle, dolayısıyla da bu disiplinin parametreleriyle ilgili hissedilen hafif rahatsızlık duygusu, hem “tasarım nedir” şeklinde, hem de tasarım icra edenlerin nasıl eğitilmesi gerektiği konusunda uzun süreli tartışmalara neden olmaktadır.

Bu faaliyetin “ana hatları” ile ilgili tartışmalar biraz naif bir özelliğe sahip olabiliyor. Söylem ve tartışma, bir alanın farklılıklarıyla kendine yer bulduğu bir “siyasi yapı”nın unsurudurlar. Tasarım alanı, sanat, reklamcılık, mühendislik ve mimarlık gibi alanlardan farklılıklarıyla tanımlanır. Ama tabii ki tasarım alanı sadece bunlardan oluşmaz. Mesleki uygulamalar, yöntemleri ve ürünleri, ticari fuarlarla sergiler ve tanıtım ajansları, aralarındaki etkileşim yoluyla bu alanın devamlı olarak değişen toplumsal varlığına katkıda bulunur. Eğitim kurumlarının bu yapı içerisindeki payı büyüktür. Sürekli olarak yeni insan kaynakları yaratmakla kalmayıp, meslekte yer alan değişimleri yorumlar ve (bazen muhafazakâr, bazen cesur bir şekilde) alanı baştan değerlendirip odak noktalarını düzeltirler.

Kendi mesleğinden söz ederken yabancı dilde bir kelime kullanan benim gibi birisinin açısından, tasarım birleşik bir alandır; en farklı mesleki yolların bir arada yer alabildiği, sürekli olarak hareket halindeki bir alan. Görsel tasarım, grafik tasarım veya – Icograda'nın kısa süre önce onay verdiği terimle – iletişim tasarımı, bu kendine dönük düşünümsele disiplinin yaklaşımının temel bir unsurunu oluşturur. Konusu iletişim olduğu için de bu alanın toplumsal imajının kritik öneme sahip bir unsur olduğu da iddia edilebilir.

2000'li yılların başında tasarım eğitimcilerinin karşısına çıkan sayısız zorluk ve sınırlamaların hâlâ söz konusu olduğunu kabul

etmek lazımdır. İletişim tasarımı uygulamalarında göz önüne alınması gereken toplumsal ayırım, çevresel değişiklikler ve demokrasi gibi etik değerlendirmeler son yıllarda daha da çarpıcı hale gelmiştir.

Tabii ki hepimiz tasarımcıların bu tür konulara eleştirel bir gözle bakması, sevecen ve sorumlu olması gerektiği konusunda hemfikiriz. Ancak bu sıfatları “insana kendini iyi hissettiren mantra”lara dönüştürmemeye dikkat etmeliyiz (örneğin “sürdürülebilir” kelimesinin, böyle bir niteliğin gereksiz olduğu çeşitli ürün, hizmet ve sistemlerde kullanılması gibi...).

Son derece eleştirel bir yaklaşım arzulanan bir özelliktir ama her ne kadar iyimserlik tasarım alanının kökleşmiş bir unsuru ise de, tasarım felsefecisi Tomás Maldonado'nun “yapıcı kötümserlik”¹ önerisini bugünün bağlamında olası bir görüş, hatta bir tür baştan tanımlanmış iyimserlik olarak dikkate almamız gerekir.

Kamusal alan büyük çaplı değişimler sonucu yeniden şekillenmektedir. Yeni uluslar küresel oyuncular olarak ortaya çıkmaktadır. Mikro-siyasi eylemlerden ve çıkarlardan oluşan bir “Brown hareketi,” internetteki sosyal ağlardan ve cep telefonlarından oluşan dağınık bir iletişim sürecinin de desteğiyle kesin kavramların yerini almaktadır. Günümüzde bireysel araçlardan oluşan bu yapılanmamış, karmaşık bileşim ile (onlardan kâr sağlayan) mega şirketlerle devletlerin her yere uzanan gölgesi arasında oldukça sıkıntılı bir aykırılık olduğu sezilebilir. Böyle aykırılıklar tarih içinde ya yeni bir paradigma, ya da (gerilimli bir ortak yaşamı sürdürmeye çalışan tektonik plakalar gibi) yeni bir uzlaşmayla çözülmüştür.

Üniversiteler ve yüksek öğrenim kurumları gelecekte büyük bir değişim dönemiyle karşı karşıya kalabilirler. İş bulmanın daha zor olacağı ama muhtemelen kariyerlerin daha değişik şekillerde gelişeceği bir çağa girince üniversiteler bir anlamda birer “akreditasyon ajansı”na dönüşebilir. Birçok farklı yer ve durumlarda, farklı ülke ve çevrelerde eğitim ve öğretimin sağlanması gerekecektir. Eğitim süreci değiştiğinde eğitim kurumlarının da değişmesi gerekecektir. İleride kurumlar, merkezi bir birime yanıt veren hareketli ekipler gibi davranan, hemen hemen bağımsız şubeleri ile neredeyse sanal bir yapıya sahip olabilir. Bunun için farklı şubelerin arasında stratejik bilgi akışının sağlanması gerekecektir.²

Böyle bir bağlamda iletişim

tasarımı uygulamalarını ve eğitimini nasıl öngörebilir ve şekillendirmeye çalışabiliriz?

1990'lı yılların sözde masaüstü yayıncılık devriminden beri "herkes tasarımcıdır" sloganı iletişim tasarımı alanının bir özelliği haline gelmiştir ve meslek sahiplerinin olası müşterilerle ilişkileri ve kamuoyunun bu alan hakkındaki algıları açısından zorluklar teşkil etmektedir. Tasarımcılar, "profesyonel görünümü" şablon ve konseptlerin bol miktarda olduğu bir dünyada profesyonel eğitim almış yaratıcıların üstünlüğünü kabul ettirmek için ikna edici söylem ve yaklaşımlar bulmak zorunda kalmışlardır. Bu sorun, "kitle tasarımı" gibi olguların kisvesi altında ortaya çıkmaya devam etmektedir. Ancak tasarım mesleğinde tehlike olarak algılanan olguların bazıları aynı zamanda fırsat olarak da görülebilir.

İletişim tasarımcılarının bu yeni kamusal alanda eleştirel katılımcılar olarak yer alması gerekir. Bölük pörçük ilişki ağlarından ve aralarındaki aykırılıklardan, tasarımcılar için toplumsal diyalogu kolaylaştırma – veya en azından ikna edici olacak şekilde yapılandırma – rolü ortaya çıkabilir. Tasarımcılar toplumsal ve kültürel farklılığı benimsemeli, ayırım gözetmeksizin genelleme yapma dürtüsüne de direnmelidir. Tasarımcılar, etkisiz mikro-hareketler içerisinde dağılmamak için eylemlere odaklanma konusunda istekli olmalıdır. İletişim tasarımı stratejik tasarım olmalıdır. Strateji ise, toplumsal sorunlara eleştirel ve etik yaklaşımlardan oluşmalı ve uzlaşma sağlamak yerine, yeni bir paradigma elde etmek için mantık ve şeffaflığı öne sürmelidir.

Bunlardan dolayı, iletişim tasarımcıları geniş bir genel kültüre ve farklı kültürel miraslar konusunda genel bir anlayışa sahip olmalı, ayrıca başkalarının güçlenmesini sağlayacak büyük teknolojik buluşları dikkate almalıdır. Günümüzün bölük pörçük iletişim sürecinden vazgeçmeleri gerekmez, ama apayrı unsurları, bu kadar karmaşanın ve gürültünün arasında biraz huzur sunacak, düşünme ve eleştirel değerlendirme yapma fırsatı sağlayacak tutarlı bir bütün içinde birleştirmelidirler. Günümüz tasarım süreçlerinin kolektif doğasının bilinci, kullanıcıların grup zekâsından yararlanacak ve daha iyi tasarım çözümleri sunarken yenilikçi vizyonu güçlendiren, hiyerarşik olmayan ekiplerin oluşmasını sağlayacaktır.

Bu yeni dünyada, uzun bir süreden beri kaliteli tasarımın ayırt

edici özellikleri olan geleneksel niteliklere ve yeteneklere yine de özel bir yer ayrılmalıdır. Tasarım alanında öncü çalışmaları ayırt eden faktörlerin arasında orantı anlayışı, dinamik bir düzen, ayrıntılara verilen dikkat ve kusursuz üretim ile imalat yer alabilir. Ancak en önemlisi, tasarımcılık eyleminin bir düşünce eylemi olarak algılanmaya devam edilmesidir.

Yeni şartlarla karşı karşıya kalan tasarım alanı kendini baştan değerlendirirken ve bu alanın sınırları bir kez daha yer değiştirirken, bizim tasarım eğitimcileri olarak görevimiz, ahlak, kalite ve anlayışın yeni tasarımcıların zihniyetinde önemli faktörler olmaya devam etmesini sağlamaktır. ●

1 Maldonado, Tomas. 1972. *Design, nature, and revolution; toward a critical ecology*. New York: Harper & Row.
2 Takahashi, Tadao. 2011. *BSB100 – Planejamento geral (yayımlanmamış)*.

Tasarım eğitiminin geleceğinde teknoloji nasıl bir rol oynayacaktır?

Katia Colucci

www.icograda.org

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

İnternet kültürü, sosyal dayanışma ağları ve teknolojinin gündelik hayatımızın her yönüne nüfuz etmiş olmasının neden olduğu derin toplumsal değişim, hayat tarzı ve kültür üzerinde önemli bir etki yaratmaktadır.

Eğer tasarım eğitiminin amacı öğrencilerin akademik programlar yoluyla ve bu programlar ötesinde potansiyellerini geliştirmelerine yardımcı olmak ve hem iş alanındaki, hem de toplumdaki değişimlerle başa çıkmalarını sağlamak ise, teknolojik boyut, tasarım eğitiminin ana esaslarında göz önüne alınması gereken önemli bir faktördür.

Bu durumu göz önünde bulundurarak teknolojinin grafik tasarım eğitimi üzerindeki etkisinin iki farklı ama bağlantılı yönünü birbirinden ayırmalıyız: birincisi, teknolojinin eğitim modelleri ile süreçlerinin değişimindeki rolü, ikincisi de teknolojinin geleceğin grafik tasarımcıları üzerindeki etkisidir.

Bu makalenin amacı, birbirini tamamlayan bu iki yön konusunda bir enstantane sunmaktır.

Eğitimin geleceği

Yeni teknolojilerin ve internete erişimin eğitim ve öğrenme üzerindeki etkisi ne olacaktır? Teknoloji, hayat tarzımız, düşünce şeklimiz ve faaliyet süreçlerimizde değişime yol açmaktadır. Eğitim sektörü de bu değişimlerden payını alacaktır.

Kısa vadede bakınca, gündelik eğitim faaliyetlerinde yer alan teknolojik yeniliklerden dolayı öğretim ve öğrenme süreçlerinde önemli ölçüde değişiklikler bekleyebiliriz. Öğrenme platformları, eğitimin farklı aşamalarını desteklemek için geliştirilmiş yazılım araçları, PC tablet ve e-kitap okuyucuları gibi kişisel cihazlar ve interaktif internet tahtaları gibi görüntü cihazları, eğitimcilerin programlarını nasıl planladığı ve öğrencilerin bilgileri nasıl öğrendikleri üzerinde etkili olacaktır.

Bu araçların kullanılmaya başlanması, bugüne kadar alışkın olduğumuzdan çok farklı bir öğrenme modelinin ortaya çıkmasına neden olabilir ve interaktif öğretim ve öğrenme süreçlerinin tamamını dijital veya sanal bir düzeye aktarabilir. Günümüzde zaten uygulanabilir olan bu senaryo, dünyanın dört bir tarafındaki okullarda denetlenmektedir. Öğretmenler bu ortamda, çeşitli platformların sunduğu işlevselliğe göre derslerini planlar ve öğrenme malzemelerini tanımlarlar. Dersler sınıflardaki interaktif tahtalar ve görüntü cihazları yoluyla verilir. Öğrenciler, ders kitapları ve diğer malzemenin erişim yönetimi, aslına uygunluğunun kanıtlanmasını ve telif haklarının korunmasını temin eden bir platformda bulunan öğrenme malzemesinin kendi kişisel cihazlarına indirdikleri kopyası üzerinde notlar alırlar. Bilgi sağlama aşaması, tahta internete bağlandığı zaman zenginleşir, zira kullanıcılar bu şekilde ilave bilgilere ulaşabilirler. Öğrenciler ayrıca kişisel cihazları üzerinde doğrudan metin veya egzersizler geliştirebilir, bunları öğretmenlerin okuması ve onaylaması için onların ulaşabileceği platforma yükleyebilirler.

Öğrenciler evdeyken platforma bağlanıp öğrenme malzemesi indirebilir, kişisel aygıtları üzerinde çalışabilir ve e-posta, chat ve forum gibi toplumsal araçlar yoluyla diğer öğrencilerle işbirliği yapabilirler.

Her şey dijital düzeyde geliştirilir – kâğıda gerek yoktur; önümüzdeki yıllarda bu cihazlar giderek incelecek ve hızlanacak, görüntü ve videolar daha yüksek çözünürlüklü olacak, 3D özelliklere ve elle tutulur nesnelere

İnternetin bir öğretim aracı olarak kullanılması tabii ki malzemenin kaynağı ve içeriğinin güvenilir olup olmadığı açısından bazı riskler içerir.

simüle eden holografik kabiliyetlere sahip olacaklardır.

Eğitim sürecindeki bu yeniliklere maliyetlerdeki düşüş eklenince okul ve üniversitelerimizin çehresi değişecek, geleneksel öğrenme modelleri değişime tabi olacaktır.

Ancak bu teknolojik yeniliklerin neden olduğu devrim, öğrenme faaliyetlerinin sanal hale getirilmesinden çok daha fazlasını sunar. Büyük çapta yayınevlerinin sağladığı ders kitaplarına dayanan geleneksel bilgi alma süreci de bu süreçten etkilenecektir.

Bu yeni senaryoda öğretmenler ve öğrenciler metinlerden ilgili bilgileri kolaylıkla seçip düzenleyebilir, internetten seçilip indirilmiş başka içeriği de ana malzemeye ekleyebilirler. Bu eğitim yöntemi, öğretmen ve öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre de uyarlanabilir.

Çok çeşitli konularda araştırılabilir içerik sunan internet siteleri de bu olguya hız kazandırmaktadır. Bunların arasında en popüler olanları Youtube ile Wikipedia'dır, ama şirketler, üniversiteler, hatta vatandaşlar bile içeriklerini yayımlamak ve düzenlemek için internetten yararlanmaktadır. Öğrencilerin bu içeriğe erişmek için yapmaları gereken tek şey bir bağlantıyı tıklatmak veya tabletlerindeki bir kelimeye dokunmaktır. İçeriğin görselleşmesine izin veren ve çeşitli medya platformları arasında bağlantılar sunan sistemler gelecekte bu araştırmaları daha da kolaylaştıracaktır.

Bu imkânlar, kültürlere göre uyarlanmış olan ve sahip olduğumuz bilgiyi gerçek zamanda fiziksel bir kitabın sınırları içerisinde tanımladığımız geleneksel disiplinler arasında sınırların olmadığı bir modele de işaret eder.

İnternetin bir öğretim aracı olarak kullanılması tabii ki malzemenin kaynağı ve içeriğinin güvenilir olup olmadığı açısından bazı riskler içerir. Gelecekte eğitimcilerin öğrencilere sadece bilgi sunma aşamasından, öğrencilerin kendi başlarına güvenilir bilgi seçmesi için gerekli olan kriterleri oluşturmaya yardımcı olma aşamasına geçmesi gerekecektir.

Geleceğin iletişim tasarımcıları için önemli teknolojiler

Teknolojik yenilikler iletişim tasarımı dahil olmak üzere birçok alana yaygın olarak nüfuz etmiştir ve tasarımcıların sahip olması gereken yetenekleri derinden etkiler.

Tasarım eğitimi, sınırlarını genişletip bu teknolojik boyutları da içerir hale gelmelidir. Bu kısa makalede konuyla ilgili tüm teknolojileri incelememiz mümkün değildir, ama tasarım alanını en çok etkileyenlere bir bakış atabiliriz.

E-mürekkep teknolojisi

E-mürekkep teknolojisi okuyuculara kâğıttan okuyorlarmış gibi bir kullanıcı deneyimi sağlar. E-mürekkep ekranları sıradan LCD gibi arkadan aydınlatmalı olmadığından gözler için o kadar yorucu değildir. Fazla batarya gücü gerektirmezler, ince ve hafiftirler ve ekranları güneş ışığında görünür. Şu anda e-mürekkep cihazları sadece siyah-beyaz olarak mevcuttur, sayfa yenileme süreleri düşüktür ve geleneksel LCD ekranlı cihazların özelliklerinden yoksundur. İlk tam renkli cihazlar 2011 sonlarında piyasaya sürülecektir, ama basılı dergi kalitesine ulaşmaları zaman alacaktır.

Araştırmacılar, bu sorunların azaltılması için çalışırken satıcı firmalar da video desteği, ağ tarayıcısı ve parlak renkler gibi yeni işlevlerin geliştirileceğini duyurmaktadır. E-mürekkep genelde e-kitap okuyucu ekranlarında kullanılır, ama gelecek üç ila beş yıllık planlar, örneğin telefonlarımızın rengini istediğimiz gibi değiştirmemizi sağlayacak renk değiştiren cihaz kılıfları gibi çok çeşitli uygulamalar içermektedir. E-mürekkepli billboardlar, enerji tüketimleri yüksek olan ve doğrudan güneş ışığında renkleri zayıf görünen LED versiyonların yerini alacak ve düşük güçlü tüketimle ortam ışığını yansıtarak çalışacaktır.

E-kâğıt da gelecek 10 ila 20 yıl içinde geliştirilebilir. Dergi kalitesinde renge sahip olan bu ince cihazlar kâğıt gibi rulo yapılabilir ve güneş ışığı veya ortam ışığı ile şarj olabilir.

3B görsel teknolojiler

Büyük bir ilerleme sağlanan görüntü teknolojileri alanındaki araştırmalarda kısa süre içinde notebook, netbook ve cep telefonlarında mevcut olacak olan 3B ekranların da ötesine geçilecektir.

Rulo yapılabilecek OLED ekranlar ve holografik 3B görüntüler de yakında piyasaya sürülecektir. OLED ekranlar, rulo

halinde ve kalem gibi silindirik nesnelerin etrafına sarılabilecek esnek ekranlardır. Holografik görüntüler ise 360 dereceli 3B görüntüler, dolayısıyla da nesnelerin üç boyutlu görüntüsünü sunabilirler. Bu teknolojilerin nihai etkisi, boşlukta 3B avatarlar yaratma imkânı olacaktır.

Bu cihazların bilgisayarlarla ve başka cihazlara bağlanmak için dijital-video giriş portları ve kullanıcıların hologramla beraber hareket etmesini ve karşılıklı etkileşim içinde olmasını sağlayan hareket sensörleri vardır.

Geleceğe baktığımızda, MIT'teki Senseable City Lab'deki prototipe benzer fütürist 3B ekranlarımız olabilir; bu fiziksel ekran, birbirleriyle ve ağla iletişim halinde olan ve gerçek zamanda hareket ederek ekranı oluşturan binlerce uçan nano-makineden oluşur. Bir kullanıcının ekrana ihtiyacı olduğu zaman parmağını şaklatması yeter: nano-makineler hemen odanın ortasına geçerek gerçek anlamda üç boyutlu bir nesne oluştururlar. Şu anda var olan prototip binlerce nano-makineden oluşuyor, ama HD bir görüntü, her biri piksel sunan ve devasa bant genişliğine ihtiyacı olan 100 milyon nano-makine gerektirebilir.

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik

Sanal ve artırılmış gerçeklik, yepyeni nesnelerin ve çevrelerin üretimi veya var olan gerçekliğin modifikasyonu yoluyla yapay gerçeklik yaratmak için teknoloji den yararlanılır.

Sanal gerçeklik teknolojileriyle yaratılan nesnelere ve çevrelere o kadar gerçekçidir ki gerçek olarak algılanabilir; artırılmış gerçeklik teknolojileri ise var olan gerçeklikle başlayıp kendi gerçekliğimizle ilgili bilincimizi artırmak için üzerine tamamlayıcı yapay unsurlar ekler.

Teknolojik ilerlemeler (görüntü teknolojileri dahil), bilgisayarların yüksek hesaplama gücü ve bazı ara yüzlerin tat, koku ve dokunma duyularını aktarma kabiliyeti, sanal ve artırılmış gerçeklik açısından yeni bir çağın habercisidir.

Günümüzde var olan üç boyutlu saran sistemler, kullanıcıların fiziksel çevrelerinden elde ettikleri duyuları simüle edilmiş çevrelerden elde etmelerine izin verir. Bu sistemlerin maliyetinin yüksek olması birçok kişinin bunlara erişimini imkânsız kılmaktadır; dolayısıyla kullanımları – pilotların kullandığı uçuş simülörleri gibi – yüksek harcama gücüne sahip sektörlerle sınırlıdır.

Ama böyle bir teknoloji mevcuttur, dolayısıyla yakın bir gelecekte bu türden sistemlerin

Bazı uzmanlara göre “kişisel bilgiler”in günümüzdeki yarı ömrü beş yıldır. Başka bir deyişle, beş yıl içinde kişisel bilgilerimizin yarısı geçerliliğini yitirecektir.

aktaracağı duyuların görüntü kalitesi, etkileşim düzeyi ve çeşitliliğinde bir gelişme görebiliriz.

Ürün kavramında gelişim

Geleneksel üretim kavramı hızlı bir değişimden geçmektedir. Bu değişimin ardındaki başlıca faktörler arasında yenilikçi malzemeler ve tümleşik yazılımlar vardır. Bu akıllı malzemeler tasarım sektörü açısından büyük bir öneme sahiptir. Bu malzemeler birbirinden farklıysa da, ortak noktaları çevrelere veya başka doğrudan etkilere bağlı olarak özelliklerini değiştirme kabiliyetleridir. Örneğin Termokromik mürekkep ısı değişikliklerinde, Fotokromik mürekkep ise ışık düzeyindeki değişime bağlı olarak renk değiştirir. Ayrıca Elektrikli Işıldayan ve Floresan malzemeler gibi elektronik olarak uyarıldığında ışık veren, ve Polimer jeller gibi ısı veya elektrik alanı türünden, çevrelerinde yer alan en ufak bir değişime bağlı olarak biçim ve hacim değiştirebilen malzemeler söz konusudur.

Günümüzde var olan akıllı malzemelerin sayısı tabii ki burada saydıklarımın çok daha fazladır ve hem yeni ürünlerin tasarlanması, hem de yeni tasarım paradigmasının oluşturulmasında heyecan verici seçenekler sunarlar.

Yenilikçi malzemelerin yanı sıra, yeni ürün kavramlarının gelişimine katkıda bulunan bir trend daha söz konusudur, o da yazılımın nesnelerin ayrılmaz bir unsuru olarak yer almasıdır. Bu trend, ürünleri hizmetlere dönüştürerek, tasarım dahil olmak üzere değer zincirinin tamamının yeni baştan değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Kitle kaynaklı çalışmalar

Yeni teknolojilerin tasarım sektöründe sunduğu fırsatların yanı sıra, teknolojinin girişim örgütlenmeleri üzerindeki etkisini de göz önüne almalıyız.

Teknolojinin bu alandaki en ilginç kullanımlarından biri, kitle kaynaklı çalışmalardır. Bu olgu, internet toplumunun ve teknik uzmanlığının tişört tasarımı, ambalajlama fikri veya matematik probleminin çözümü gibi belli bir

konu üzerinde çalışması anlamına gelir. Bu proje, nerede olurlarsa olsunlar, internet erişimine sahip oldukları sürece konuyla ilgili tüm gönüllülere açıktır. Şirketler kitle kaynaklı çalışmaları daha çekici hale getirmek için bazen en iyi çözüm için bir ödül vereceklerini ilan edebilirler ve bu ödül kazananın elde edeceği daha yüksek görünürlük anlamına gelebilir.

Profesyonel işbirliği alanındaki bu yeni felsefe, iş dünyasında yaratıcılığa olan ihtiyaca cevap verir ve tasarım toplumunun göz önüne alması gereken bir trenddir.

Sonuç

İletişim tasarımında eğitim modelleri ve içeriği teknoloji sayesinde değişecektir, ama teknolojik ilerlemelerin geçmişe göre daha hızlı bir şekilde ilerlemesinin kişisel bilgi dağarcığımızı geçmişe göre daha hızlı şekilde geçersiz kılması en ciddi endişe kaynağını oluşturmaktadır. Bazı uzmanlara göre “kişisel bilgiler”in günümüzdeki yarı ömrü beş yıldır. Başka bir deyişle, beş yıl içinde kişisel bilgilerimizin yarısı geçerliliğini yitirecektir. Bu da, gelecekte profesyonel çevrelerde rekabetçi olabilmek için bilgilerimizi yenilememiz, dolayısıyla da sürekli eğitime yatırım yapmamız gerektiği anlamına gelir. ●

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 Offset

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