

# Yazılar:

GRAFIKERLER MESLEK KURULUŞU

## İcograda tasarım eğitimi manifestosunu güncellemeye yönelik katkı

**Hugh Dubberly**

[www.icograda.com](http://www.icograda.com)

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Uluslararası Grafik Tasarım Dernekleri Konseyi (Icograda) 2000 yılında ilk “Tasarım Eğitimi Manifestosu”nu yayımladığı zaman tasarım uygulamalarındaki “birçok değişikliği” tespit etti, “görsel iletişim tasarımcıları”nı tanımladı ve “tasarım eğitiminin geleceği”ne ışık tuttu.<sup>1</sup> İcograda Manifestosu bir dönüm noktası oluşturdu, çünkü uluslararası bir tasarım kurumu yeni binyılda değişiklik konusunu ele alıyordu. Bu manifestonun yayımlanması önemli bir başarı anlamına geliyordu. Bundan on yıl sonra İcograda manifestosunu güncellemeye karar verdiğinden, bu makale İcograda’nın katkı talebine cevap vermektedir.

### Manifesto

Manifesto, değişiklikleri kaydederken onları tam olarak tanımlamaz, ortaya çıkmakta olan uygulamaların ve eğitimin özelliklerini sıralarken de onları yönlendirdiği söylenemez. Manifesto, amacını ve hedef kitlesini açık bir şekilde tanımlamaz. Bazı durumlarda gösterilen toleransı kınamaz, reform yapılmasını da teşvik etmez. Tehlike çanları çalmaz veya bir teori öne sürmez.

Bunun yerine uyum ve denge açısından birbirimize olan sorumluluklarımızı göz önüne almamızı ister. Kore dilinde karşılıklı anlayış ve görev anlamına gelen *ouillim*’e atıfta bulunur. Çince’deki *ren* kelimesiyle de buna benzer düşünceler çağrıştırabilirdi.

Sharon Poggenpohl ve Ahn Sang-soo, manifestoyu ve gelişimini konu alan özenli bir makalede “ortak zemin” ve “fikir birliği” arandığını ve manifestonun “biraz fazla durgun” olduğunu kabul etti.

Ancak Poggenpohl ve Ahn, şöyle de dedi: “Manifestolar, üç

düşünceye dayanan bir iletişim şeklidir: birincisi, bir değişimin gerçekleşmiş olması... ikincisi insan faktörüyle şartların istenilir hale getirilmesinin mümkün olması, üçüncüsü de zamanlamanın uygun olmasıdır.”<sup>2</sup>

Dolayısıyla İcograda Manifestosu’yla ilgili olarak şu soruları sormalıyız:

- Değişen nedir?
- Hangi alanlarda iyileştirme yapılabilir?
- Neden şimdi harekete geçmeli?

### Bağlam

Manifesto ilk iş olarak tasarım alanındaki değişimleri kaydeder. “Grafik tasarım” terimi teknolojik açıdan zayıf kalmıştır... Disiplinler arasındaki sınırlar daha geçirgen hale gelmektedir... Tasarım alanındaki sorunlar giderek çeşitlenmekte ve daha karmaşık hale gelmektedir.<sup>3</sup> Bu değişimleri daha iyi anlamak için bağlamlarını ve nedenlerini anlamamız gerekir.

Tasarım alanındaki bu büyük değişimlerin nedeni nedir?

Bilgisayarlar mı? Yazılım araçları mı? İnternet mi?

Evet, nedenleri bunlardır, ama bunlar teknoloji, ekonomik yapı ve kültür alanlarında çok daha büyük bir değişimi yansıtmaktadır. Endüstri devrimi sona ererken yerini bilgi alanında yeni bir devrime bırakmaktadır. Bunların yanı sıra, biyoloji alanında da, büyük çapta bilgiyle bağlantılı olmak üzere bir devrim gerçekleşmektedir: “organizmaların bilgiyi nasıl kodladığını, depoladığını, çoğalttığını, aktardığını ve ifade ettiğini anlamaya başlıyoruz.”<sup>3</sup>

Değişim sadece ne üretildiği (üründen hizmete) veya nasıl üretildiği (uzun vadeli baskılardan sürekli uyarlamalara, mülkiyetten açık kaynaklara, işlemlerden ilişkilere) ile ilgili olmayıp, aynı zamanda dünya görüşü (mekanizmadan organizmaya) ve mecazi çerçevelere (saat mekanizmasından ekosisteme, çizgisel nedensellikten geri bildirim dayalı dinamik dengeye) açısından bir değişim anlamına gelmektedir. Bu değişim organizasyon yapılarını (bireysel düğümlerden bağlantı ağlarına, yukarıdan aşağıya süreçlerden

aşağıdan yukarıya süreçlere, dizilerden paralel yapılar) ve beşeri değerleri (tutarlılıktan duyarlılığa, sadelik arayışından karmaşıklığa benimsemeye) de kapsamaktadır.

Dolayısıyla şu soruyu da sormalıyız: Bilgi ve biyoloji çağında tasarım alanını dönüşüme nasıl tabi tutabiliriz?

### Tasarım

Tasarım zanaattan doğmuştur. Zanaatkârlar üretecekleri şeyleri planlardı, sonra da onları üretirlerdi. Endüstri devrimiyle zanaat geleneği yarıda kesildi. Üretilen şeylerin planlanması ile üretilmeleri arasına seri üretim girdi. Üretilen şeylerin planlanması tasarıma dönüştü, tasarım da kitle üretiminin varsayımlarından bazılarını devraldı: bunların arasında nesnellik kavramları (bir durumun sorunlar ve çözümler açısından çerçevesinin oluşturulması), uzman veya “profesyonel” tutum ve “işleri doğru yapma” kaygısı (çünkü seri üretim dünyasında bir tasarım hatasını düzeltmek çok pahalıya malolabilir) vardır.

Bu varsayımlar artık geçerli olmayabilir, hatta tehlike arz edebilirler. Problemin sunumu, problem çözümünden daha değerli olabilir. Yazılım asla “doğru” değildir ve asla tamamlanmaz. Software geliştirme alanında gecikmeler genelde hatalardan daha da pahalıya malolur. Network temelli uygulamalarda değişim sürekli. Sürekli beta durumuna gireriz. (İyileştirmenin yinelemeye bağlı olduğunu ve nihai şartların keyfi olduğunu kabul eden tasarımcılar için sürekli beta, seri üretimden daha büyük bir rahatlık sayılabilir.)

Bu yeni bilgi ve biyoloji dünyasında tasarım değişmek zorundadır. Tasarımcıların bir şeyler tasarlayacağı durumlarla daha az karşılaşılacaktır. Daha çok katılımcıların kullanım sırasında yarattığı ve çoklu görüşleri kapsayan durumlar görülecektir. Bugünün kullanıcıları yarının tasarımcıları, tasarımcılar da meta-tasarımcılar haline gelecek, diğerlerinin tasarım yapabileceği şartları yaratacaklardır.

Bu dünyada medya-temelli bir odak artık o kadar önem taşımaz. Bütün tasarım disiplinlerarası hale gelmektedir. Ürün formuyla ilgili kaygı, yerini hizmet deneyimiyle ilgili kaygıya bırakacaktır. Ürünler ilgi, yerini etkileşim ağlarına ve sistem toplumlarına ilgiye bırakacaktır.

İcograda bakış açısını ve terminolojisini grafik tasarımdan iletişim tasarımına çevirdi. Ancak bu yeni konum yine de bireysel

ürünlere odaklanmaya devam etmektedir. Platformlara – iletişimin gerçekleştirilebileceği sistemlerin tasarımına – odaklanmak, teknoloji, ekonomi ve kültür alanlarında karşı karşıya bulunduğumuz değişim açısından daha tutarlı olacaktır.

Hatta (Shannon’un bir dereceye kadar mekanik olan mesaj iletme modelini göz önüne alarak) iletişimin de ötesine geçip karşılıklı konuşmaya (anlayış, anlaşmaya varma ve eyleme dayalı karşılıklı etkileşim) odaklanabiliriz ve tasarımı bir tür karşılıklı konuşma olarak algılayabilir, tasarımın amacını karşılıklı konuşma olarak tespit edebiliriz.<sup>4</sup>

### Riskler ve fırsatlar

Grafik tasarımın temelleri sarsılmaktadır. Matbaa alanı yok olmak üzere ve ticari ofset litografi önümüzdeki 10 yıl içinde, çok az sayıda seçkin zanaatkâr dışında neredeyse tamamıyla ortadan kalkmış olacaktır. Seri üretim litografi, yerini kitlesel bireyselleştirme ürünü mürekkep püskürtme ve diğer dijital baskı tekniklerine – veya elektronik iletişime – bırakacaktır. Basılı gazeteler, dergiler ve kitaplar da ortadan kalkabilir.

Yeni iletişim şekilleri ortaya çıkacaktır. Ağ bağlantılı tabletler, görüntü, hareket ve ses arasındaki ilişkinin baştan geliştirilmesi için uygun bir ortam oluşturur. Oyunlar, filmler ve sosyal iletişim ağları yeni karışımlar doğuracaktır. E-kitaplar uygulamaya dönüşecektir. Veri görselleştirme, binlerce tasarımcının iş bulacağı bir meslek haline gelecektir.

Bu arada bilişim teknolojisini tasarıma uygulamanın yeni yollarını da keşfediyoruz. “Teknolojik donanım ürünlerinin internet siteleri olmak istediğini” ve veri temelli tasarımın kendi başına bir disiplin olarak ortaya çıktığını öğreniyoruz.<sup>5</sup> Uzun yıllardır araştırma konusu olan bilgisayar temelli tasarım da (algoritmaların çözüm alanlarının keşfine uygulanması) uygulamalara dahil olmaya başlamıştır ve kendi başına bir disipline dönüşmeye benzer. Uzun bir süredir iki boyutlu tasarımın temelini oluşturan tara-düzenle-bas süreci, üç boyutlu tasarım alanında, sadece mekanik ürünler için değil, aynı zamanda canlılar için de bir temel haline gelmektedir.<sup>6</sup>

Bu fırsatlar göz önüne alınca şu soruyu da sormalıyız: Bu fırsatlardan yararlanmak için hangi yeteneklere ihtiyaç vardır?

### Tasarımla programlama arasındaki ilişki

Geleneksel grafik tasarımın yüz yüze olduğu tehditlerle “gelişmekte

olan medya”nın sunduğu fırsatlar yan yana getirilince bunun kolay bir geçiş olduğu fikri uyanabilir. Geleneksel tasarım yeteneklerinin çoğu doğrudan uyarlanabilir, ama yeterli düzeyde midirler? Tasarımcılar nasıl daha önce baskı, ciltleme ve diğer imalat teknolojileri hakkında bilgi sahibi idiyse, bugün de bilgisayar, network ve yazılım konularını da anlamak zorundadırlar.

Ancak endüstri çağı bağlamı artık bu duruma uygun değildir. Tasarımcıların matbaa ile ilişkisi, programcıyla ilişkisinden çok farklıdır. Her iki durumda tasarımcılar şartnameler geliştirebilir, ama hem şartnameler, hem de süreci oluşturan adımlar birbirinden çok farklıdır. Baskı çoğaltma demektir ve matbaa açısından fazla yaratıcılık gerektirmez; programlamanın ise çoğaltmayla hiçbir ilgisi yoktur ve programcı açısından çok miktarda yaratıcılık gerektirir. Tasarım süreci sırasında matbaa ile görüş alışverişinde bulunmak iyi bir fikirdir; tasarım süreci sırasında programcınızla görüş alışverişinde bulunmak ise bir zorunluluktur.

Tasarımcılarla programcılar arasındaki ilişki henüz uygulama alanında yerleşmemiştir ve programcılar arasında yoğun bir tartışma konusu olmaya devam etmektedir. Alan Cooper, bu ilişkinin mimarla müteahhit arasındaki ilişkiye benzemesi gerektiğini öne sürmüştür, ama çoğu bina mimarlar tarafından değil, müteahhitler tarafından tasarlanır. (Çoğu yazılım da tasarımcılar tarafından değil, programcılar tarafından yaratılır.) Ancak Robert Maillart ve Toni Kotnik örneklerinde olduğu üzere, mimarlar aynı zamanda mükemmel mühendisler olduğu zaman hayret verici sonuçlar elde edilebilir.

David Small, Lisa Strausfeld, John Maeda, Ben Fry, Casey Reas ve programlama yapmasını bilen başka birçok tasarımcının hayret verici sonuçlar yarattığını da gördük. Aslında en iyi genç tasarımcılar programlama yapmayı, en iyi genç mühendisler de tasarım yapmayı öğreniyorlar. Bu bir yarış mı? Yoksa bir noktada birleşecekler mi? Karma alanlarda okullar açabilir miyiz?

Nihai kullanıcıların programlama araçları uzun bir süreden beri tasarımcıları ve başkalarını programlamadan korumayı vaat etmektedir, ama şu ana kadar tek yaptıkları daha kolay bir başlangıç sunmaktır. Mark-up ve programlama dillerini öğrenmek yine de bir zorunluluk olmaya devam etmektedir. Yazılımın ne yapmasını istediğinizi anlatmanın en iyi yolu, onu göstermektir.

## Tasarım eğitimi

Tasarımla ilgili bilgilerimiz hâlâ endüstri devriminde olduğu gibi, üretilecek şeylerin planlanması şeklindeki tasarım anlayışına dayalıdır. Tasarım eğitimi alanındaki stratejilerimiz ise daha da eskiye, zanaat çağına ve tasarım stüdyosunda uygulanan usta–çırak ilişkisine dayanır. Bu gelenekte öğrenciler öğretmenleri taklit ederek öğrenim görürler. Öğrenim büyük çapta üstü kapalıdır ve değişime yavaş tepki verilir.

Değişimin de yavaş olduğu zanaat dünyasında usta–çırak sistemi iyi işler. Ama değişimin hızlı olduğu endüstri sonrası dünyada usta–çırak sistemi yetersiz kalmaya eğilimlidir. Çıraklar genelde yeni eğilimler ve yeni araçlar konusunda ustalardan daha bilgilidir. Endüstri sonrası tasarım eğitimi sistemi artık sadece üstü kapalı öğrenime dayalı olmaya devam edemez. Üstü kapalı bilgiyi net bilgiye de dönüştürebilmeli, “geçmiş deneyimden kurallar elde edebilmeli, yeni yöntemleri sistematik hale getirebilmeli, test edebilmeli, iyileştirebilmeli ve onları başkalarına aktarabilmelidir.”<sup>7</sup>

“En iyi okulların bazılarında tasarım araştırmasına odaklanılması olumlu bir gelişimin işaretidir.” Bazı tasarım dergilerinde uzun vadeli bilgiye katkıda bulunan makaleler yayımlanmaktadır, ama bu dergilerin okuyucu sayısı çok yüksek değildir. Okuyucu sayıları daha yüksek olan bazı tasarım blogları vardır, ama uzun vadeli bilgiye katkıda bulunmazlar. Araştırmalar uygulama alanına, uygulama alanı da araştırmalara bilgi sağlamalı, iki alan bir arada evrim geçirmelidir. Bu evrim yaratıcılık gerektirir; örneğin stüdyo ve vaka inceleme yöntemleri kaynaştırılmalıdır.<sup>7</sup>

Araştırmalar gözlem, hatta soyutlamadan daha fazlasını içermeli, teori de geliştirmelidir. Tasarım bilgileri açısından çok büyük boşluklar söz konusudur. Karşılıklı konuşma, etkileşim, platformlar, ürün ve ürün yönetimi ile hizmet alanında teorilere ihtiyacımız vardır. Bu boşlukları doldurmak, tasarım uygulamaları ve eğitimi açısından son derece önemlidir, zira her iki alanda da bilginin oluşturulması ve paylaşılması için mekanizmalara ihtiyaç vardır.

## Özet

Icograda Manifestosu, değişim gerekliliği, dengesizlik tespiti ve bu alana düzen getirme ihtiyacından doğmuş, ancak belirsizlik derecesinde ihtiyatlı davranmıştır. Icograda’nın daha açık ifadeler kullanmasını isterim.

Açık ifadelerin teşvik edeceği yanıtlar, hepimiz için ortak bir hedef olan yineleme ve iyileştirme ile sonuçlanabilir.

Açıklık açısından önerilerim şunlardır:

Endüstri devriminden doğmuş olan tasarım uygulamaları (ekonomik veya ekolojik açıdan) artık sürdürülebilir değildir. Artık ortaya bilgi devrimine cevap veren yeni uygulamalar çıkmaktadır. Ana hatlarını seçebiliyoruz, ama daha icat edilmesi gereken çok şey var. Bu sürecin sorumluluğunu üstlenmeliyiz. Ayrıca tasarım disiplininin bilgi yoluyla gelişeceği yeni bir mekanizma (organik bir sistem) icat etmeliyiz.

Tasarım eğitimi aynı zamanda tasarımın zanaat alanındaki kökenlerini yansıtmaya devam etmektedir. Kısaca söylemek gerekirse, tasarım eğitimi güncelliğini yitirmiştir. Daha da kötüsü, değişim giderek hız kazanmaktadır ve tasarım eğitimi olduğu yerde takılıp kalmıştır, ilerlemek için fazla imkânı yoktur. Tasarım eğitiminin baştan yaratılması ve gelişmesi amacıyla organik bir sisteme entegre olması konusunda da sorumluluk üstlenmeliyiz.

Peki, ya durumu görmezden gelirsek? Ya belirsizlik sergilemeye devam edersek? Ya takılıp kalırsak?

Tasarım okulları giderek daha alakasız hale gelecek, daha da önemlisi, tarih içinde devamlılık, kalite ile ilgili değerler ve belki de insancıl değerler kaybolup gidecektir. Dünya, bir şeylerin işlenmesine bir şeylerin verdiği zevkten daha çok önem veren insanların etkisinin altında kalacaktır.

Ama böyle olması gerekmez. Teknolojiyle olan ilişkimiz kaçınılmazdır. Teknolojiyi biz tasarlarız. Ondan biz sorumluyuz.<sup>8</sup>

Icograda manifestosunu güncelleştirirken ve tasarımı baştan yaratma sürecini sürdürürken ortaya çıkacak olan karşılıklı konuşmayı sabırsızlıkla bekleyeceğim. ●

<sup>1</sup> *Icograda. 2000. ICOGRADA Tasarım Manifestosu. ICOGRADA Seul Kongresi. http://www.icograda.org/uploads/resources/IcogradaEducationManifesto.pdf*

<sup>2</sup> *Poggenpohl, Sharon ve Ahn, Song-Soo. 2002. Between Word and Deed. Design Issues, 18(2): İlkbahar. Cambridge: MIT Press.*

<sup>3</sup> *Dubberly, Hugh. 2008. Design in The Age of Biology: Shifting From a Mechanical–Object Ethos to an Organic–Systems Ethos. Interactions, XV(5): Eylül–Ekim. New York: ACM. http://www.dubberly.com/articles/design-in-the-age-of-biology.html*

<sup>4</sup> *Dubberly, Hugh ve Pangaro, Paul. 2009. What is conversation? How can we design for effective conversation? Interactions, XVI(4): Temmuz–Ağustos. New York: ACM. http://www.dubberly.com/articles/what-is-conversation.html*

<sup>5</sup> *Misner, Tim. 2009. Building Support for*

*Use-Based Design into Hardware Products. Interactions, XVI(5): Eylül–Ekim, 2009. New York: ACM. http://www.dubberly.com/articles/use-based-design.html*

<sup>6</sup> *Kowalski, Jeff. 2011. Autodesk CTO, personal conversations, Ocak 2011. conversation.html*

<sup>7</sup> *Wujec, Tom. (ed.). 2011. Imagine, Design, Create: How Designers, Engineers And Architects Are Changing Our World. New York: Melcher Media. www.dubberly.com/articles/use-based-design.html*

<sup>8</sup> *Maturana, Humberto. 1997. Metadesign. Instituto de Terapia Cognitiva, Santiago, 1997. http://www.inteco.cl/articulos/metadesign.htm*

# Icograda için bir eğitim manifestosu

**Steven Heller ve Lita Talarico**  
[www.icograda.com](http://www.icograda.com)

Çeviri: **Leyla Tonguç Basmacı**

## Önsöz

Grafik tasarım (veya iletişim tasarımı) sürekli değişim halindedir. Baskı platformundan dijital platforma geçiş, hem eğitim uygulama ve süreçlerinin, hem de tasarım etkinliklerini tanımlayan ve çerçevesini oluşturan felsefi kavramların baştan değerlendirilmesini gerektirmiştir.

Artık grafik tasarımı, grafik bir sanat olarak düşünmek geçerli değildir. Geleneksel anlamda grafik tasarımı – mesajların harf ve görüntülerin iki boyutlu bir alanda manipülasyonu yoluyla iletildiği, tipografi temelli bir uygulama – çağdışı bir kavram haline gelmiştir ve yıllar geçtikçe daha da eskiyecektir.

Tasarım daima iş dünyasının işlevlerinden birini teşkil etmiştir, ama 21. yüzyılda iş dünyasına daha da sıkı bir şekilde entegre edilmelidir ve tasarımcılar fikir üreticileri olarak bu sürece öncülük etmelidir. Ancak uygulanabilirlik ve etkin bir sunum olmadan iyi bir fikrin hiçbir değeri yoktur. Tasarım eğitimi, lisans ile lisansüstü düzeyde işletme teorisi ve uygulamalarıyla etkileşim içinde olma konusunda çekingen davranmamalıdır.

Tasarım girişimciliği, tipik tasarım uygulamalarının doğal bir uzantısıdır. Girişimci işletme modelleri, yeni stüdyo açanlar için temel önem taşır. Kâr getirecek tasarım stüdyoları, ofisleri veya şirketleri kurmanın ötesinde, fikirleri ürünlere çevirmek, tüm tasarım profesyonelleri için öngörülen bir yöndür. Tasarımcılara iş dünyasına atılmayı öğretmek, tasarımcıların yaratıcılık piramidinin zirvesinde durması açısından çok önemlidir.

Tasarım teorilerinin ve uygulamalarının pürüzsüz bir

şekilde tasarım dil ve teknolojilerine entegre edilmesi, tasarımın temelini oluşturmak açısından çok önemlidir. Temel sağlam bir şekilde oluşturulduktan sonra tasarımcılar hem girişimcilik hem de deneysellik açısından gelişebilirler.

Ancak bu modelde de eğitim alanı, tasarımla etkileşim içinde olmanın başlıca motivasyonlarından – arzu, etki, ilham ve hatta manipülasyon nesnelere yaratma arzusu – vazgeçmemelidir.

Eğitim, tasarımın sadece “nesne üretme” değil, daha çok fikirleri gerçeğe çevirme anlamına geldiğini teşvik etme amacı taşıyan bir baştan değerlendirme süreci olmalıdır.

Tasarım alanının ürünleri fiziksel olandan sanal olana ve ticari olandan toplumsal veya siyasi olana kadar uzanır.

Tasarım kavramı temellidir ve çeşitli platformlar içerir. Fikirler, günümüzde var olan ve gelecekte gelişecek olan araçlar yoluyla üretilip icra edilebilir. Tasarımcılar yeni ihtiyaçlara ve fırsatlara göre değişim geçirebilmeli ve onlara adapte olabilmelidir.

Öğrencilere gerekli bilgi ve yetenekleri kazandırmak açısından, tasarım pedagojisinde aşağıdaki yeni anahtar kavramları vurgulamak çok önemlidir:

### Eser sahipliği

Eser sahipliği, tasarımcılarla alıcılar (müşteriler, hedef kitle ve nihai kullanıcılar) arasındaki yeni ilişkinin anahtarıdır. Tasarımcıların hem hizmet, hem de içerik sağlayıcısı olarak altında faaliyet gösterdiği şemsiyedir.

Tasarım alanında eser sahipliği açısından şu konulara önem verilir:

- Medya ve endüstri alanlarında içerik konusunda giderek artan ihtiyaca cevap olarak orijinal kavramlar yaratmak.
- Kişisel bir ses veya anlatım geliştirerek medya veya endüstri yoluyla hedef kitleyle iletişim kurmanın en iyi yolunu belirlemek.
- Anlatım yoluyla topluma ve kültüre fayda sağlamak ve tasarım üretiminin sonuçlarına odaklanmak.
- Tipografiyi iletişim tasarımının ortak dili ve temeli olarak muhafaza etmek.
- Tasarım tarihi ve eleştirisiyle etkileşim içinde olmayı tasarımda eser sahipliğinin ayrılmaz bir unsuru olarak muhafaza etmek ve bir iletişim aracı olarak yazmayı teşvik etmek.

### İşbirliği

Günümüz medya ve endüstri çevrelerinde bireysel yaratıcı en üst konuma sahiptir, ancak etkin sonuçlar elde etmek için bilgi ve yetenekleri paylaşmak – orta bir hedef için beraber çalışmak

– gereklidir. Bu konu eğitimin en erken aşamalarında ne kadar vurgulanırsa kendine dönük olmayan arayışlarla ego arasındaki denge daha iyi sağlanacaktır.

- Eser sahipliği açısından olsun, hizmet tasarımı açısından olsun, tasarımcılar tüm projelere başlangıç anından itibaren entegre edilmelidir.
- Müşteriler, nihai kullanıcılar ve diğer tasarımcılarla anlamlı ortaklıklar geliştirmek için hem iş dünyası, hem de ahlak açısından geçerli araçlar öğretilmelidir.
- İşbirliğinin doğru (ve yanlış) yönlerini anlamak, eğitimin en temel unsurunu oluşturur.

### Girişimcilik

Her ne kadar “eser sahipliği” ile bağlantılıysa da, tasarım girişimciliği “içerik yaratma”yı bir üst düzeye taşır. Tasarım girişimciliği, yüksek düzeyde deneyim ve olgunluk gerektiren ticari bir girişimdir. Girişimcilik dilini konuşan tasarımcılar daha iddialı bir role sahip olabilirler.

- Kâr getirecek ticari ve toplumsal ürünler ve kampanyalar yaratmak, geliştirmek ve üretmek için gerekli yetenek ve stratejilerde uzmanlık elde etmek.
- Fikri mülkiyet, pazarlama ve tanıtım süreçleri alanlarına hâkim olmak.
- Ticari bir alan olarak tasarım, kültürel ve global erişim üzerine kuruludur ve hem kitle, hem de niş pazarlarda ihtiyaçları belirleyip karşılar. Hem kullanışlı olmalıdır, hem de tasarımcının erişimine açık olmalıdır.
- Kârlılık, kullanışlılık ve işlevsellik. Sonuçları anlamak ve onları öngörmeyi öğrenmek temel önem taşır.

### Multidisipliner tasarım

Bu artık iki boyutlu bir kelime değildir. Boşluk, zaman, ses ve hareket, iletişim tasarımının unsurlarıdır. Eğitimin en önemli unsuru, var olan medya ve platformlarla gelecekte geliştirilecek olanların entegre edilmesidir.

- İletişim için farklı platformlar kullanmayı öğrenmek.
- Bütüncül uygulamalar için farklı teknolojilerde uzmanlaşmak.

### Sonsöz

İletişim tasarımı tehlike altındadır. İşletme fakülteleri müfredatlarına “tasarım yaklaşımı”nı dahil etmeye ve tasarımı her türlü ticari girişimin ayrılmaz bir unsuru olarak entegre etmek için tasarım okullarıyla işbirliği yapmaya başladılar. Dolayısıyla tasarım eğitiminin ticari uygulama alanlarına hâkim olması gereklidir. Tasarım alanı, ticari, kültürel ve toplumsal platformlarda yaratıcılık açısından

başrol elde etmek için işletme fakülteleriyle etkileşim içinde olmakla (dolayısıyla da eser sahipliği, girişimcilik ve anlamlı katkı alanlarını geliştirmekle) kendi temelini güçlendirecektir.

Geleceğin tasarımcılarının eğitiminde çoklu hedefler göz önüne alınmalıdır. Ticari zorunluluklar toplumsal ve kültürel zorunluluklarla dengelenmelidir. Tasarımcılar bu alanlardaki sorunları ve kaygıları ele almalıdır. Geleceğin tasarımcıları belli alanlarda uzmanlık elde edebilirler, ancak okullarından mezun olduklarında iletişimin her iki alanına hâkim olmalı, yani hem ticaret konusunda bilgili, hem de insancıl olmalıdırlar. Tasarımcılar bilinçli yurttaşlar olmalıdır.

Tasarım eğitimi, gençlerin neden iş dünyasına atılmak yerine tasarımcı olmak istediğini – 2 boyutlu, 3 boyutlu, sanal veya hareketli şeylerle, kutular ve afişler ile kampanyalar yaratmak istediklerini – gözden kaçırmamalıdır. Yaratmanın anlamlı bir eylem olduğu vurgulanmalıdır. ●

## Arzuladığımız değişim: Afrika'nın bakış açısı

Jacques Lange

www.icograda.com

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

### İcograda 2000 Tasarım Eğitimi Manifestosu üzerine düşünceler

İcograda Tasarım Eğitimi Manifestosu<sup>1</sup> 11 yıl önce ilk defa sunulduğunda zamanın dünya görüşünü ve yazarlarıyla savunucularının grafik tasarım eğitimi için kafalarında canlandırdığı idealleri yansıtıyordu. 2000 Manifestosu, hem İcograda Milenyum Kongresi'nin<sup>2</sup> konusunu – “büyük uyum” anlamına gelen *Ouillim* – hem de o dönemdeki dünya bağlamını ve tasarımcıların o bağlamda oynadığı rolü temel almıştı. Grafik tasarım eğitiminin geleceğini planlamak için kılavuz prensipler sağlayan idealist, insancıl bir bildiriydi.

Bence 2000 Manifestosu için *Ouillim* ideallerini temel almış olmak hem en güçlü, hem de en zayıf yönünü oluşturuyordu – ve oluşturmaya devam ediyor. Manifesto'nun orijinal mimarlarından ikisi olan Sharon Helmer Poggenpohl ile Ahn Sang-Soo (2002:46-47) şöyle demiştir:

“Manifesto, üç düşünceye dayanan özel bir iletişim şeklidir: birincisi, bir değişimin gerçekleşmiş olması veya yeni bir bakış açısının bir durumun algılanma şeklini değiştirmiş olması, ikincisi insan faktörüyle şartların istenilir hale getirilmesinin mümkün olması, üçüncüsü de hem manifesto, hem de arzuladığı değişim açısından zamanlamanın uygun olmasıdır.”

Ne gariptir ki, bu manifestonun İcograda Milenyum Kongresi'nde sunulmasından sadece bir yıl sonra dünya büyük bir değişime uğradı. *Sappi World Design Convergence* [Dünya Tasarım Buluşması] 2011'in açıldığı gün,<sup>3</sup> 2. Dünya Savaşı'ndan beri Batı'da gerçekleşmiş en dramatik terör saldırısı gerçekleşti ve tasarım mesleğinin de dahil olduğu çok geniş kapsamlı bir değişime yol açtı. 11 Eylül'deki trajik olay, hem *Ouillim*'in değer sisteminin neden konu ile ilişkili ve öngörülü olduğunun, hem de neden tasarımcılar açısından geç kalınmış olduğunun vurgulanmasına neden oldu.

Geriye dönüp bakınca, 2000 Manifestosu'nda üç ana eksikliğin söz konusu olduğuna inanıyorum:

- bu mesleğin sadece **görsel** boyutuna odaklanmış olması
- ekonomik ve ticari boyutların dahil edilmemiş olması
- **farklılıkların** fazla **vurgulanmaması** gerektiğinin belirtilmiş olması<sup>4</sup> – ki bu, yazımın ana konusunu oluşturmaktadır.

Kültürlerarası farklılıklara ve anlayışa – jeopolitik ve ekonomik bağlamların tasarım tarihinde oynadığı rollere – teoriye ve uygulamalara, tasarımcıların ve müşterilerin eğitimine odaklanmak (belki) (ufak) bir fark yaratabilirdi, ama fazlasıyla geç kalındı.

Tasarımcılar tasarımın toplum üzerindeki gücünü ve toplumda oynadığı rolü hiçbir zaman ne küçük görmeli, ne de büyütmemelidir. Bugüne kadar tasarımcılar büyük sorunların hallolmasına çok küçük ama büyük sorunların yayılmasına büyük katkıda bulundular ve bu da, bu mesleğin günümüzde karşı karşıya kaldığı ikilemdir. “Tasarım dünyayı değiştirebilir” ve *Ouillim*'in ideallerini gerçekleştirebilir gibi düşüncelerin ne yazık ki (şu ana kadar) gerçekçi olmadığı görüldü, çünkü uygulama alanıyla ilgili sorunlar tasarım müfredatında felsefi ve toplumsal konulara göre öncelikli sayıldı. Sayısız çabaya rağmen, tasarımcılar giderek yayılmakta olan dünya sorunlarına sadece çok küçük çözümlerle katkıda bulundular.

Aradan geçen on bir yılda küreselleşme ve kültürel homojenleşme katlanarak yayıldı. Küresel ısınma kritik düzeye

ulaştı ve doğa felaketleri, askeri çatışmalar, toplumsal karışıklıklar ve küresel ekonomik durgunluk, küresel yurttaşlar olan tasarımcılar üzerinde etkili oldu. Tasarım mesleği de ciddi derecede gelişti ve yayıldı: yeni teknolojiler ortaya çıktı, gelişmekte olan dünyada teknik uygulamalar giderek arttı ve tasarımın iş dünyasıyla kurumsal yönetimde oynadığı rolden dolayı tasarım alanında yeni alt disiplinler ve üst-disipliner ortaklıklar doğdu. Ayrıca tasarımcılar, müşteriler ve nihai kullanıcılar arasındaki ilişkiler değişime uğradı, tasarımcıların iş, fırsat ve sorumluluk kapsamı genişledi.

Icograda 2011 Tasarım Eğitimi Manifestosu'nun bu süreçte oynadığı rol tam da burada başlar.

### 2011 sonrasında tasarım eğitimi konusunda Afrika'nın bakış açısı

Icograda Tasarım Eğitimi Manifestosu'nun güncelleştirilmesine katkıda bulunmam istendiği zaman, geniş kapsamlı bir okuma ve danışma, ardından da yoğun bir düşünce sürecine girdim. Kısa süre içinde, bu konuda son yıllarda, özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde ve Avrupa'da birçok yazının yazıldığını fark ettim. Ne yazık ki araştırmalarım sonucunda bu söylemlerin çok azının Afrika'dan kaynaklandığını veya bu kıtanın kendine özgü şartlarına uygun olduğunu gördüm. Afrika'da doğmuş ve burada yaşayan bir tasarımcı, eğitimci ve tasarım dergisi editörü olarak kişisel konumuma dayanarak, tasarım eğitimi ve uygulamalarının bu kıtada kuraldışı bir durum oluşturduğu görüşünü sunabilirim. Dünyanın geri kalan kısmı için geçerli olanlar Afrika açısından farklı sonuçlar içerir. Güney Afrika ile Kenya ve Ghana'daki bazı küçük merkezler dışında, 2000 Manifestosu'nda ifade edilenlere benzer ideallerin var olmasına rağmen bu kıtada dünyanın başka bölgeleriyle yarışacak profesyonel birikim veya eğitim altyapısı yoktur.

Konunun karmaşıklığından ve bu yazının uzunluk sınırlamasından dolayı Afrika'nın bakış açısıyla ilgili bazı konulara kısaca değineceğim, çünkü daha önce de dediğim gibi, 2000 Manifestosu'nun homojen/ tek kültürlü tavıyla aynı fikirde değilim.

Gelişmekte olan ülkelerdeki tasarım uygulamalarında ve eğitiminde farklılık önemlidir ve geleceğin tasarım eğitiminde, sadece Afrika'da değil, dünyanın her yerinde önemli bir odak olmalıdır.

2001'de Güney Afrika'nın

Durban şehrinde düzenlenen *Design for Development* [Gelişim için Tasarım] konferansına katıldım. JP Odoch Pido'nun<sup>5</sup> o konferansta sunduğu *Design and the African Cultural Identity*<sup>6</sup> [Tasarım ve Afrika'nın Kültürel Kimliği] daha sonra Afrika'da çağdaş tasarım eğitimi konusunda ana bir referans noktası haline gelmiştir. Pido'nun sunumu, oturma başkanı Linda Mvusi<sup>7</sup> tarafından çok güzel bir şekilde özetlenmiştir: *Ben Pido tarafından saptanan altı duygu tespit ettim: aidiyet ve dahil olma duygusu; görkem, süsleme, zenginlik duygusu ve anlamları*.<sup>8</sup> ... *doğruluk duygusu – duruş ve dinginlik*...

*Sebep ve bağlam duygusu, yani her şeyin bir nedeni ve temelinde bir tetikleyicinin olduğu. İsim verme duygusu, zira isimler amaçları, hayat konusundaki görüşün kimliğini içerir... Nasıl isim verildiği, ismin gücü ve de geçiş duygusu. Hayatın tasarımları/ ritüelleri değişim gösterir; söz konusu olan sadece ürün değildir, aynı zamanda süreçtir. Güzel olanın işlevi çirkinliği yenmektir, dolayısıyla güzel olan hiçbir zaman kendi başına yer alamaz. Öncelikli bir işlevi vardır. İyi olanın işlevi kötülüğü yenmektir, darbenin amacı da kaos ve anarşiyi yenmektir.*<sup>9</sup>

Bana ve benim gibi düşünenlere göre Pido ile Mvusi'nin beyanatları tasarım eğitiminin Afrika'da (ve başka yerlerde) odaklanması gereken konuların özünü oluşturur. Pido ile Mvusi'nin iddiaları, *Ubuntu* adı verilen ve *Ouillim* değer sistemini aynen yansıtan Afrika'nın ahlaki ve hümanist felsefesiyle doğrudan bağlantılıdır. Ubuntu insanlar arasındaki bağlantıları ve ilişkileri temel alır. Liberyalı barış aktivisti Leymah Gbowee *Ubuntu*'yu "Hepimiz kim isek, ben de onun için buyum," diye tanımlarken Nobel ödüllü Desmond Tutu şöyle der:

... *insan olmanın özü. Ubuntu yalnız bir insan olarak var olamayacağımız anlamına gelir. Aramızdaki bağlarla ilgilidir. Tek başınıza insan olamazsınız ve bu özelliğe – Ubuntu'ya – sahip olduğumuz zaman, cömertliğinizle tanınırsınız. Kendinizi çok sık olarak birbirinden ayrı bireyler olarak görürsünüz, halbuki hepinizin arasında bağlar var ve her yaptığınız bütün dünyayı etkiler. İyilik yaptığımız zaman yayılır, bütün insanlığın işine yarar.*<sup>10</sup>

Pido'nun *Ubuntu* felsefesiyle ilgili önermesinden etkilenen kıtadaki birçok eğitimci tasarım eğitimi stratejilerini bu önermeye dayandırmıştır. *Ubuntu* son yıllarda, çok hızlı bir şekilde değişen

bir dünyada Afrika kimliğini yeniden keşfetmeye yarayan bir temel olarak tekrar ortaya çıkmıştır. Pido'nun önermesini daha da geliştiren Güney Afrikalı akademisyen Marian Sauthoff<sup>11</sup> şöyle demiştir:

- tasarımın kendi kültüründe bir anlamı olmalıdır
- tasarımın amacı çok açık olmalıdır
- kullanıcıyla ürün arasında zengin bir diyalog olmalıdır
- sürdürülebilirlik, göz ardı edilmemesi gereken önemli bir faktördür
- ürün kendiliğinden kullanıcı deneyimini geliştirmeli ve kullanıldığı bağlam göz önüne alınmalıdır
- tasarımcılar stratejik olarak düşünmeli ve sürekli olarak süreçlerini ve çözümlerini gözden geçirmelidirler

Bu ortak faktörler uluslararası düşüncelere paraleldir ve geleceğin tasarım eğitimi için bir temel oluşturmalıdır, çünkü Icograda 2011 Tasarım Eğitimi Manifestosu'nda vurgulanan noktalarla bağlantılıdır. Bana göre tasarı eğitiminin geleceğinden söz ettiğimiz zaman en kritik önem taşıyan kelime "bağlam"dır.

### Sonuç

Küreselleşmenin nedenini, bağlamını ve sonucunu öğretmek, tasarım eğitiminin temeli olarak teşvik edilmelidir ve bölgesel tasarım tarihi, etnografya, sosyoloji, ekonomi, felsefe ve siyaset, geleceğin tasarım eğitiminde çok önemli odak noktaları olmalıdır.

Bu açıdan bölgeselciliği savunmayı değil, kültürel evrenselliği ve benzersizliği, teknoloji ve dağıtım sistemlerine erişimi benimsiyorum ve tasarım eğitiminin ve uygulamalarının amaçlarının ve ahlakının – yani tasarımın faaliyet gösterdiği bağlamın – nasıl tanımlandığı konusunda temel sorular soruyorum. ●

*1 Bu noktadan itibaren Icograda Tasarım Eğitimi 2000 Manifestosu'ndan 2000 Manifestosu diye söz edilecektir.*

*2 Icograda Milenyum Kongresi 24–27 Ekim 2000 tarihinde Güney Kore'nin Seul şehrinde gerçekleşti. Yeni milenyumun başlangıcını kutlamak amacıyla düzenlenen bu olağanüstü kongre Icograda Genel Kurul Toplantısı içermedi.*

*3 Dünya Tasarım Buluşması: Icograda 2001 Kongresi 9 Eylül 2001'de Güney Afrika'nın Sandton şehrinde başladı. Manifesto'nun nihai versiyonu bu kongre dahilindeki Icograda 19. Genel Kurul Toplantısı'nda sunuldu.*

*4 Manifesto'nun ifade tarzı, farklılıkları açık bir şekilde azımsadı: "farklılıkları aşırı derecede vurgulamadan çevresel ve kültürel bağlamların farklılığına saygı duyan ve ortak noktaları takdir eden sembiyotik bir davranış." Icograda 2000 Tasarım Eğitimi*

*Manifestosu (Vurgu yazar tarafından yapılmıştır).*

*5 Pido çok saygın bir tasarım eğitimcisi ve çok üretken bir araştırmacı ve yazardır. Aslen Ugandalı olan Pido, 40 yıldan uzun bir süredir Kenya'da yaşamakta ve çalışmaktadır.*

*6 Pido, JPO. 2001. Design and the African Cultural Identity [Tasarım ve Afrika'nın Kültürel Kimliği]. SABS Design Institute, Pretoria, South Africa. www.sabs.co.za/index.php?page=daci*

*7 Linda Mvusi, Güney Afrika'da mimardır ve tasarım sektörünün saygın bir lideridir. 1960'lı yıllarda Ghana ve Kenya'da tasarım eğitimine öncülük yapmış olan Afrikalı tanınmış sanatçı ve saygın tasarım eğitimcisi Selby Mvusi'nin kızıdır.*

*8 Tasarımcıların kullandığı farklı görsel ve sözel diller.*

*9 Bütün vurgular yazar tarafından eklenmiştir.*

*10 Kaynak: http://www.tutufoundationuk.org/ubuntu.html*

*11 Marian Sauthoff Johannesburg Üniversitesi'nde Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dekanı ve Pretoria Üniversitesi tarafından yayımlanan Image & Text, Journal for Design [İmaj ve Metin, Tasarım Dergisi] adlı, Afrika'nın tek akredite olan akademik tasarım dergisinin kurucusudur.*

### 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