

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Peter Brugger ile tipografi ve tasarım üzerine

gmk.org.tr

Peter Brugger, İstanbul'da yaşayan ve çalışan bir grafik ve yazıtipi tasarımcısı. İsviçre'de bulunan Basel School of Design'da Görsel İletişim okuyan Brugger; Volcano Type firmasında lisanslı olarak satışa sunulan Gringo ve Matryoshka yazıtipi ailelerinin tasarımcısı. Type Directors Club New York, Red Dot Award ve Stiftung Buchkunst gibi birçok yerden ödüller almış olan tasarımcının işleri bugüne dek Goethe Enstitüsü tarafından organize edilen "Dimension der Fläche – Communication Design in Germany"de, Type Directors Club

New York'da, Klingspor Müzesi'nde "Schrift in Form" da, "ON-TYPE: Texts on Typography" de ve Berlin'de bulunan Bauhaus arşivlerinde sergilendi. Öte yandan başta Stuttgart State Academy of Art and Design olmak üzere pek çok okulda tipografi ve yazıtipi tasarımı üzerine dersler ve seminerler verdi. Brugger aynı zamanda 2014 yılının Ekim ayında yayımlanan Slanted Magazin'in İstanbul özel sayısının da yardımcı editörlüğünü yaptı. Tasarımcı Ferhat Meşhur; Brugger ile tipografi, yazıtipi tasarımı ve grafik tasarım eğitimi üzerine kapsamlı bir sohbet gerçekleştirdi.

Peter, öncelikle söyleşi teklifimizi kabul ettiğin için teşekkür ediyoruz. Seni yazıtipi tasarımına yönlendiren şeyi sorarak bu söyleşiye başlamak istiyorum. Annem dizgiciydi, dolayısıyla tipografi ile erken bir yaşta tanıştım. Üniversitede görsel iletişim okumadan önce, ofset ve serigrafi baskılar yapan bir matbaada staj yaptım. Yani öğrenciliğimden önce de zaten baskı prodüksiyon hakkında epey bilgi sahibiydim. Üniversitede görsel iletişim okurken Magma adında bir ajansta stajımı yaptım ve burada Volcano Type adıyla kendi dökümanlarının olduğunu gördüm. Bunun etkisiyle kendi fontlarımı tasarlamaya başladım. Okulda özellikle yazıtipi tasarımı veren bir eğitimci olmadığı için bu konuda kendi kendimi eğittim. Fakat bu görüldüğü kadar kolay değilmiş. Daha çok deneme yanılma ile ilgili bir süreç bu. Fakat bu işte ne kadar çok uygulama yaparsan, o kadar iyi olabilirsin.

Favorin olan bir yazıtipi tasarımcısı ya da döküman var mı? Sen tasarım yaparken nerelerden ilham alırsın?

Birçok iyi tasarımcı ve döküman var. Bir tanesini seçmek çok zor. Wim Crouwel'in ve Karel Martens'in işlerini çok beğenirim. Ancak ben yazıtipi de tasarlayan bir grafik tasarımcıyım. İlham aldığım yerler diğer yazıtipi tasarımları değil, doğrudan grafik tasarımdır. Ben görsel bir insan olduğum için, İstanbul'un kendisi en başta gelen ilham kaynağım. Dolayısıyla benim tasarım sürecimin başlangıcında ilham zaten caddeler, kitaplar, internet, seyahat, müzik gibi dışsal kaynaklardan gelir. Devamında o kavram, tasarımımın bir parçası haline gelir. Yani benim için önce duygu, sonra mantık gelir de diyebilirim. Zaten işin sonucunda bu ikisi birbiri içinde erir ve birlikte uyumlu bir şekilde tasarımı oluşturur.

Tasarladığın yazıtiplerinin tasarım süreci ve örnek aldığın referanslar hakkında ne söylemek istersin? Bu anlamda "Matryoshka" yazıtipinin tasarımını ve bu yazıtipiyle kullanıcı/okuyucuda nasıl bir etki yaratmayı amaçladın?

Benim için yeni bir yazıtipi tasarlamak hemen her zaman iniş ve çıkışları olan bir süreç. Farklı tasarım yaklaşımları birbirleriyle etkileşime ve rekabete girer. Bu anlamda Matryoshka da birçok farklı kaynaktan beslendi. Yazıtipi tasarlamayı çok seviyorum, bunu yaparken de ızgara sistemi (grid) ile çalışmayı tercih ediyorum. Letraset döneminin büyük punto için tasarlanmış (display) yazıtiplerini hâlâ önemsiyorum.

Köşeleri yuvarlatılmış, hoş, dostça görünen harfler daima tasarımlarımın başlangıç noktasını oluşturur. Açıkçası fonksiyonel sistem kaygısı, yani her harfin diğeri ile ilişkisi ve uyumu benim için hep ikincil öneme sahiptir. Sonuçta yazıtipinin okuyucu üzerinde yarattığı etki asıl farkı oluşturur. Benim başlangıç noktam, tasarımcıya sınırı olmayan tasarım çözümlerine ulaşabilmesi için bir araç vermek. Matryoshka böyle bir anlayışın ürünü ve genellikle insanları gülümsetip, metinle

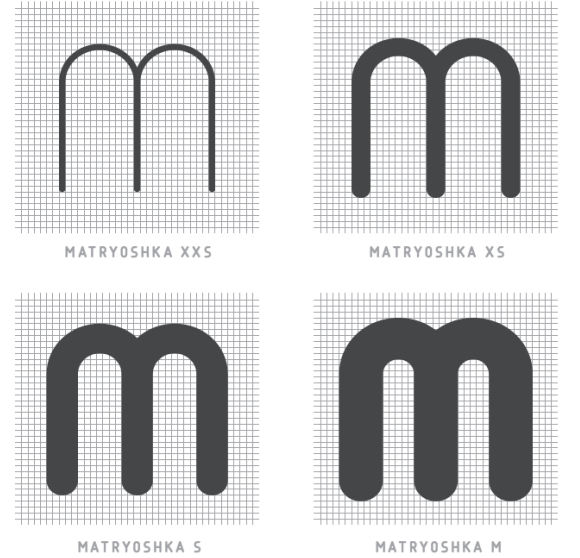
daha sıcak bir temas kurmalarını sağlıyor.

Grafik tasarım ve yazıtipi endüstrisi hakkındaki düşüncelerin neler? Bu anlamda Türkiye'deki tasarımcılara tavsiyen nedir?

Mac dönemi başladığından beri yazıtipi tasarlamak, üretmek ve satmak bir avuç insanın sahip olduğu bir uzmanlık ve ayrıcalık olmaktan çıktı. Artık belirli bir bilgisayar ve programı olan herkes yazıtipi tasarlayabiliyor. Bu konudaki ikinci devrimi de internet yaptı. Bundan böyle herkes kendi dökümanına sahip olabilecek. Benim Türkiye'deki tasarımcılara tavsiyem, kendi tasarımları üzerinde çalışma ve kendi dökümanlarını oluşturma konusunda kendilerini özgür hissetmeleri. Başarısızlıktan korkmasınlar, zira başarısızlık olmadan ilerleme de olmaz.

Yeni bir yazıtipi tasarlarken nasıl bir süreçten geçtiğini anlatır mısın? Hangi araçları kullanıyorsun ve hangi aşamalardan geçiyorsun?

Hem teknik hem de tasarım aşamalarında FontLab programını kullanıyorum. Aynı anda birçok farklı tasarım projesi üzerinde çalışırım. Dolayısıyla üzerinde çalışmaktan sıkılsam bile bitirmek zorunda olduğum bir font



olmaz. Bu yoğun bir süreç. Fakat sonuçta insanların tasarladığımız fontları satın alıp kullandıklarını gördüğünüzde harcadığınız tüm çabaya değdiğini hissediyorsunuz.

Bugüne kadar çözmek zorunda olduğun en zor tipografi problemi ne oldu?

Matryoshka karakteri için soru işareti tasarlamamın beni ne kadar zorladığını hatırlıyorum. Tasarımın karmaşıklığından kaynaklanan bir sorundu bu ve en doğru çözümü üretmem bütün bir günümü almıştı. Fakat normalde genelde birden çok problemi aynı anda düşünmek ve çözmek durumunda kalırım. Bunlarla ne kadar çok yüz yüze kalırsanız, o kadar iyi bir problem çözücü oluyorsunuz.

Sence yakın gelecekte en popüler yazı karakteri ne olacak ve neden?

Serifsiz yazı karakterleri derim. Zaten bugün de dünya serifsiz yazı karakterlerinin hâkimiyeti altında. Bu yirminci yüzyılın başında başlamış bir şey. Bu bugün de böyle, yakın gelecekte de böyle olacağına inanıyorum.

Senin de bildiğin gibi David Carson 1995'te "End of Print" (Basılı İşlerin Sonu) isimli bir kitap yayımladı. Bu kitap bugüne kadar dokuz baskı yaptı! Basılı işlerin geleceği hakkında sen ne düşünüyorsun? Sana göre bu durum yazıtipi tasarımı nasıl etkileyecek?

Adı "Basılı İşlerin Sonu" olan bir kitabın dokuz baskı yapması bence

çok komik! Peki bu ne anlama geliyor? Basılı işlerin ölmeyeceği ve bizim sandığımızdan daha uzun süre yaşayacakları anlaşılıyor. Şüphesiz dijital teknoloji her yerde. Özellikle yazıtipi tasarımı bu dünyayla birebir ilişkide. Dijital teknolojinin günden güne gelişeceğini düşünüyorum. Yazıtipi tasarımı alanında her geçen gün daha fazla uygulama çıkıyor ve bu pazar daha da büyüyecek. Tipografi ve yazıtipi tasarımı tarihsel olarak baskı teknolojisiyle yakından bağlantılı olmuştur. Bugün yavaş yavaş dijital ortamın bir parçası olma yolunda ilerliyor.

Bir yazıtipi tasarımcısı olarak okunurluk ve iletişim ikilemiyle nasıl başa çıkıyorsun? Sence daha az okunurluğa sahip bir font gene de işlevsel olabilir mi?

Bence bir yazıtipi kendi kişiliğine sahip olmalı. Doğru amaca hizmet etmeli. Bazen daha az okunurluğa sahip bir font. Belirli bir iş için daha uygun olabiliyor. Okuyucu alışılmadık bir tipografik çözümden tedirginlik hissediyor. Bu durumda, şayet okuyucunun gözü ilk bakışta yazıtipi tarafından yakalanıyorsa, sonrasında içeriği de merak edip algılayabiliyor.

Yazıtipi tasarlarken, belki de haklı olarak okunurluk, denge ve anatomi gibi bazı kesin sınırlamalar var. Fakat diğer yandan hayal gücünün ve yaratıcılığın dizginlenmemesi gerektiği meselesi de var. Bu bağlamda sen tasarladığın

yazıtipilerinde dengeyi nasıl koruyorsun?

Şüphesiz konu yazıtipi tasarlamaya geldiğinde okunurluk, denge ve anatomi göz ardı edilmemeli. Harfleri oluşturan şekillerin yüzyıllar içinde evrildiğini ve bugünkü hallerine geldiğini unutmamamız lazım. Diğer yandan geleneklere aşırı bağlı kaldığımızda da tasarım, ruhunu kaybeder. Bazen alışlagelmiş yollardan ayrılmak gerekebilir. Bir yazıtipinin belirli bir kişiliğe sahip olması gerektiğine inanıyorum. Bazı durumlarda daha az okunurluğa sahip bir font, mesajı dengesi iyi ayarlanmış ve rahat okunan bir fonttan daha iyi iletebilir. Bunun nedeni, okuyucunun ilginç ve farklı şekillere sahip olan harflere ilgi duyması ve okumasıdır. Eğer metin rahat okunan bir yazıtipi ile dizilmiş olsa okuyucuya ilginç gelmeyecek, gözünü yakalamayacaktır. Bir başka deyişle, okuyucu açısından cazibesini kaybedecektir. Ama elbette, bu dediğim şey her durum için geçerli değil.

Tipografi eğitiminde de tecrübelisin. Sence tipografi eğitimi hem basılı hem de dijital ortamı içermeli mi?

İdeal tipografi eğitimi kesinlikle her iki alanı da içermeli. Günümüzde tipografi ve yazıtipi tasarımı hem analog hem de dijital dünyanın bir parçası. Tasarımcıların, aynı zamanda üniversitelerin de bu duruma uyum sağlamaları gerekir. Üniversitelerin öğrencilerini gelecek için hazırlamaları gerekir ve gelecek her geçen gün dijitale doğru daha fazla kayıyor.

Bir grafik tasarımcı olarak sen, farklı ülkelerde yaşama, öğretim ve tasarım yapma imkânına sahiptin. Tüm bu kültürlerin farklılık ve benzerliklerini deneyimlemek tasarımcı kimliğinin üzerinde nasıl bir etki yaptı?

Ben İsviçre ve Fransa sınırına yakın olan, Almanya'nın güney bölgesinde doğdum. Basel bu coğrafyanın en büyük şehridir. Dolayısıyla benim için mantıklı olan, Basel'de görsel iletişim okumamdı. Böylelikle çok erken bir yaşında İsviçre grafik tasarım dili ve tipografisiyle tanıştım. Ben hâlâ İsviçre tasarım tarzının

işlevsellik ve yüksek nitelikli zanaatçılığını çok takdir ederim. Daha sonraları Kanada'da bulunan Halifax Nova Scotia'da eğitimime devam etme şansını yakaladım. Orada Gringo adında bir yazı sistemi üreticisinde çalıştım. Almanya'ya dönünce öğrencilerle çalışmaya başladım ki bu benim için büyük bir şanstı. Genç nesille olan yaratıcı iletişimi kaybetmemek gerek. Son birkaç yıldır ise İstanbul'da yaşıyorum. Bu şehir çok hızlı değişebiliyor. Her yerde devamlı bir görsel akış var. Bir tasarımcı için İstanbul'dan etkilenmemek mümkün değil. Tüm bunların hem benim kişiliğim hem de işlerim üzerinde etkisi oldu. Her ülke ve toplum birbirinden farklıdır, ama aynı zamanda benzerlikleri de vardır. Ben tasarımlarımın, hepsinden belli ölçülerde etkilendiğine inanıyorum. Ayrıca İstanbul'da yaşamaktan çok mutluyum.

Bir grafik tasarımcı ve eğitimci olarak, öğrencilerin profesyonel kariyerlerinde karşılaşacakları sorunlar ve eksiklikler neler sence?

Geçmişte baktığımda aklıma gelen eksikliklerin çoğunun üniversite eğitiminden kaynaklandığını söyleyebilirim. Öğrenciler akademik dünyanın dışından bir müşteri ya da iş dünyasından birisi ile ilişki kuramıyorlar. Eğitim süresince gerçek projelerle uğraşmanın önemli olduğunu düşünüyorum. Bir grafik tasarımcı olmak, tasarım sürecinin sadece teorik yanıyla değil, aynı zamanda bu işin önemli bir parçası olan müşteriyle de uğraşmayı gerektirir. Böylelikle öğrenciler kariyerlerine daha iyi hazırlanırlar.

Bu günlerde ne üzerinde çalışıyorsun?

Francesco Griffio üzerine düzenlenen bir sergi için hazırladığım bir font üzerinde çalışıyorum. Bu fontu Griffio'nun işlerinden ilham alarak tasarlıyorum.

Bu güzel söyleşi için çok teşekkürler Peter!

Ben de teşekkür ederim. ●

Ferhat Meşhur, 1995'te Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü'nden mezun oldu (BA). 1999'da Milano'da Futurarium Güzel Sanatlar Akademisi Tasarım Bölümü'nde yüksek lisans yaptı. 2004'te İstanbul Bilgi Üniversitesi Kültürel Çalışmalar Bölümü'nde ve 2010'da yine İstanbul Bilgi Üniversitesi Tarih Bölümü'nde yüksek lisansını tamamladı. Türkiye'de ve yurt dışında çeşitli ajans ve tasarım stüdyolarında grafik tasarımcı ve sanat yönetmeni olarak çalıştı, sergilere katıldı. Kadir Has Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Bölümü'nde yarı zamanlı öğretim görevlisi olarak ders veriyor. Uzun yıllar Grafik Tasarım Dergisi'nin yayın kurulunda çalıştı. Reklam Yaratıcıları Derneği'nin (RYD) Yönetim Kurulu'nda yer aldı. İstanbul'da yaşıyor ve çalışıyor.

PLAY WITH IT!
FITS INTO EACH OTHER
RUSSIAN
WOODEN DOLL
THOUSANDS OF SOLUTIONS
8 WEIGHTS

TASARIM PERSPEKTİFLERİ 2

Tasarım hem maddi kültürümüzü niteler, hem de ekonomik faktörler, siyasi yapılar, teknik gelişimler ve sosyal değerler tarafından belirlenir. Giderek daha karmaşık ve yoğun bir hale gelen bu bağlamda tasarımcının rolünün ne olduğunu belirlemek daha önemli bir meseleye dönüşmektedir. Tasarım disiplininin günümüzdeki ve gelecekteki konumunu beraber belirlemek için düzenlediğimiz “Tasarım Perspektifleri” adlı devam eden dizide tasarımcılar ve başka disiplinlerden akademisyenlerin yanı sıra, siyaset, finans ve kültür alanlarından karar mercileri yer alacaktır.

Araştırmada tasarımın rolü

Kora Kimpel

Form 260

Temmuz/Ağustos 2015

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Almanya'nın büyük araştırma kurumlarında tasarım günümüze kadar sadece sınırlı olarak ve genelde sadece icra ve pazarlama aşamalarında yer aldı. Ancak 60'tan fazla enstitüsü, uygulamalı araştırma alanındaki faaliyetleri ve endüstri alanından sayısız müşterisiyle Fraunhofer-Gesellschaft gibi bir kuruma tasarımın stratejik entegrasyonu konusunda imkân tanımaktadır. Deutsche Telekom, Volkswagen, Google ve Disney gibi birçok uluslararası şirket kendi tasarım araştırma laboratuvarlarını oluşturdu ve tasarımı uzun süreden beri ürün ve teknoloji bölümlerine dahil ettiler. Ancak hem üniversite merkezli, hem de üniversitelere bağlı olmayan kamusal araştırma enstitülerinde tasarım henüz tamamıyla benimsenmemiştir, dolayısıyla sunduğu potansiyelden büyük ölçüde yararlanılamamaktadır.

Bugüne kadar araştırma planlama ve teknoloji gelişim alanlarına kullanıcı odaklı bir yaklaşım getirmek için tasarımın çalışma yöntemlerinden ve düşünce süreçlerinden yararlanan stratejik girişimlerin sayısı çok azdır. Tayvan'daki Industrial Technology Research Institute'un (ITRI – Endüstriyel Teknoloji Araştırma Enstitüsü) Creativity Lab'ı [Yaratıcılık Laboratuvarı]¹ ve ABD'deki Massachusetts Institute of Technology'nin (MIT – Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) Senseable City Lab'ı [Duyusal Şehir Laboratuvarı],² bu alanda başarı elde etmiş iki uluslararası kurumdur; her ikisi de yeni piyasa ve inovasyon araştırmalarında teknolojik araştırma, küresel ve sosyal trendler ve kullanıcı odaklı perspektiften yararlanmaktadır. Bu arada Almanya'daki Fraunhofer Center for Responsible Research and Innovation (CeRRI – Sorumlu Araştırma ve İnovasyon Merkezi),³ araştırma planlama ve teknoloji gelişim alanlarında kullanıcı odaklı yaratıcı süreçler geliştirmekte ve test etmekte, tasarımdan geleceği şekillendirme ve yeni piyasalar keşfetme amaçlı bir katalizör olarak yararlanmaktadır. Kullanıcı odaklı araştırma alanındaki bu farklı ulusal yaklaşımlar konusunda bugüne kadar herhangi bir paylaşım söz konusu olmamıştır. CeRRI ile MIT'in Senseable City Lab ve ITRI'nin Yaratıcılık Laboratuvarının temsilcileri bu alanda bir diyalog başlatmak amacıyla Aralık 2014'te Berlin'de “Thinking Across Boundaries – How Design Fosters Innovation”⁴ [Sınırları Aşan Düşünceler – Tasarım İnovasyonu Nasıl Teşvik Eder] adlı bir atölye çalışması, sonrasında da konunun halkın katılımıyla da tartışmaya açılmasını sağlayan bir sempozyum düzenledi. Alman Federal Eğitim ve Araştırma Bakanlığı (BMBF) tarafından finanse edilen ve CeRRI ile Berlin Sanat Üniversitesi tarafından ortaklaşa düzenlenen atölye çalışmasının amacı, uluslararası karşılaştırılabilirliği geliştirme ve üç kurumun tasarımın araştırma planlama ile teknolojik gelişim alanlarına stratejik entegrasyonu konusunda temel görüşlerde anlaşmaya vardığı ortak bir açıklama formüle etmektir.⁵ Katılımcılar tasarımın başarılı bir şekilde uygulanması için gerekenler, hangi temel yapıları ihtiyaç duyulduğu ile araştırma planlama ve teknolojik gelişim alanlarına tasarım yaklaşımlarının uygulanmasının etkileri gibi konuları tartıştı, test edilip onaylanan modelleri ve kavramları, en iyi uygulama örneklerini ve gerçek dünya deneyimlerini kıyasladılar.

Bu tartışmadan elde edilen sonuçlardan biri, hangi kıtada olursa olsun, araştırmalarla toplumun ihtiyaçları ve değerleri arasında daima sıkı bağlantıların var olduğu ve asıl itici gücün teknoloji olmak zorunda olmadığıdır. Ancak buradaki asıl zorluk, hem teknoloji alanında sürdürülebilir inovasyona odaklanmak, hem de gelişimin toplum tarafından kabul edilmesini kolaylaştıran şartları pekiştirmektir. Bu yaklaşım, tasarımın entegrasyonundan çok çeşitli faydalar sağlayabilir. Örneğin araştırma planlama ve teknolojik gelişim alanlarındaki kamusal harcamaların daha etkin şekilde kullanılması sağlanır, çünkü tasarımın uygulanması, sonuçların toplumun ihtiyaçlarıyla daha uyumlu olduğu, dolayısıyla da daha kolay kabul göreceği anlamına gelir ve araştırma amaçlarının daha açık şekilde anlatılması mümkün olur. Özellikle önemli toplumsal meseleler söz konusu olduğunda, disiplin temelli sınırların ötesinde düşünme becerisi araştırma kurumlarının başarısında temel rol alabiliyor, çünkü bu tür meselelerin tek bir disiplin yoluyla çözülmesi mümkün olmayabiliyor. Tasarım yöntemleri ve işlemleri disiplinlerarası ekiplerde rol alanlar için de faydalı olabiliyor.

Araştırma kurumlarında tasarımın kendini kabul ettirmesi için gerçekleşmesi gereken ön şartlar, her kuruma göre değişiklik gösterir. Yukarıdaki araştırma kurumlarının üçünde de tasarıma verilen rol kurumun yönetimi tarafından ilan edilmiş ve desteklenmiştir. İşin içinde herkes açısından şeffaflık sunan bir süreç modeli de gereklidir. MIT bu amaçla laboratuvar odaklı bir model geliştirmiştir. Bu laboratuvarlar güncel gelişmelere, sosyal trendlere ve yeni şartlara cevap verebilen geçici, konu odaklı birimler olup, üniversitenin sürekliliğinin garantörleri olan köklü disiplin temelli öğretim ve araştırma tesislerinin yanı başında yer alırlar. MIT Senseable City Lab'ın proje müdürü Anthony Vanky, tasarımın bu laboratuvarın varlığının ayrılmaz bir parçası olduğunu söylüyor; laboratuvarın gelişim çalışmalarının uygulanmasında tasarıma anlamlı bir rol verildiği zaman halkın laboratuvarın araştırmalarını anlaması daha kolay olur. Farklı bir yol izleyen Tayvan'daki ITRI, Creativity Lab'ı bağımsız bir iş birimi olarak oluşturdu, dolayısıyla laboratuvar var olan bölümlerin hem rakibi, hem de potansiyel ortağı haline geldi. Fraunhofer CeRRI ise, kurumların tasarımın entegrasyonunun nasıl kolaylaştırılabileceğini gösteren

“Özellikle teknolojik araştırma alanı spesifik potansiyel çözümlere odaklanırken temelde yatan kullanım sistemlerini ve pratik bağlamları göz önüne almaz.”

ve bu sürecin faydalarını ortaya koyan “Discover Markets” [Piyasa Keşfetme] programını geliştirdi. Atölye çalışmasına katılanlar aynı zamanda bu tür bir değişim için bir kuluçka dönemi olması ve geçiş dönemi sırasında araştırma yöntemlerinin teminat altına alınması gerektiği, bunun tasarımın araştırmayla entegre edildiği süreçlerin başarısı açısından elzem olduğu konusunda görüş birliğine vardılar.

Birçok uluslararası şirket tasarımı araştırma planlama alanına entegre etmenin değerini anlamışsa da, Senseable City Lab, ITRI Creativity Lab ve Fraunhofer CeRRI tasarımı faydalı bir kaynak olarak da görür. Bu durumda tasarımın kamusal araştırma alanına entegre edilmesi için aşılması gereken engeller hangileridir? Neden tasarım Alman Araştırma Vakfı'nın (DFG) finanse ettiği alanlar arasında yer almaz ve BMBF'in proje teklif çağrılarının çok azı tasarımla ilgilidir? Bu soruların en basit ve en bariz cevabı, tasarımın araştırma sistemine uyarlanmasının kolay olmamasıdır. Fraunhofer enstitülerinin çalışmaları daha çok tasarımın doğal kitlesi sayılan tüketici piyasasını hedefler; Leibniz ve Max Planck dernekleri, tasarım alanında bugüne kadar görülmemiş olan saf araştırmalar yürütürler, DFG de öncelikli olarak saf araştırma süreçlerine finansman sağlar. Bakanlık tasarım alanından gelen başvurulara giderek daha açık davranıp tasarımın kullanıcı odaklı uzmanlığının önemli bir rol oynadığı formatları desteklerken, genelde akademik formata uyan, yani derecelendirmede yüksek bir düzeye ve uzun yayın listelerine sahip olan tasarım araştırmacıları tarafından geliştirilen formatlara eğilim göstermektedir, dolayısıyla genç tasarım mezunları ve sanat okulu hocaları arasında bu gibi şartları karşılayabilecek fazla aday yoktur.

Örneğin Helmholtz Derneği'ne göre toplumun en büyük sorunları iklim değişikliği, yaygın hastalıklar ve yaşlanan toplumdur. Tasarımın bu gibi temel araştırma alanlarına nasıl faydalı bir katkıda bulunabileceğine dair şüpheler tamamıyla haksız değildir, ne

de olsa tasarım alanında iklim sorunları ve hastalıklar konusunda araştırmalar yürütülmez. Öte yandan, bu geniş kapsamlı alanlara daha farklı bir bakış açısıyla yaklaşılırsa farklı bir tablo ortaya çıkar. Karbon ayak izimizi azaltmanın başlıca yollarından ikisi, ulaşım araçlarının kullanımında değişiklik ve kaynakların daha duyarlı kullanımınıdır; ancak elektrikli araçlar konusunda günümüze kadar yapılmış araştırmalarda iklim değişikliğiyle pratik anlamda mücadele etmeye yardımcı olacak yenilikçi kullanım kavramları geliştirilememiştir. Hastalıklar alanında yapılan araştırmalarda da reçetesi yazılan ilaçların yüzde 50'sinin yanlış olarak alındığı veya hiç alınmadığı ortaya çıkarılmıştır. Hastaların reçetelere uymasını sağlayacak araçlar ve akıllı ambalajlar, ilaçların etkinliği açısından elzem olabilir; bu gibi meseleler, tasarıma özgü konulardır. Öte yandan toplumun yaşlanan kesimi tasarım dünyasında sayısız araştırmaya konu olmuştur ve yeni kurulan evrensel tasarım alanı bu açıdan oldukça önemlidir. Tasarımın kullanıcı odaklı olması, günümüze kadar büyük ölçüde yararlanılmamış bir yönüdür, ama araştırma alanına sistemik, süreç odaklı katkıda bulunabilir. Ancak bu perspektifi bir gelişim sürecinin sonuna uygulamak yeterli değildir, ideal olarak araştırmaya en baştan itibaren dahil edilmesi gerekir. Özellikle teknolojik araştırma alanı spesifik potansiyel çözümlere odaklanırken temelde yatan kullanım sistemlerini ve pratik bağlamları göz önüne almaz.

Tasarım eğitimi, tasarımın araştırma kurumlarında yetersiz rol oynamasının sebeplerinden birini oluşturabilir. Öğrenciler genelde araştırma alanına ancak Master derecelerinden sonra girerler, halbuki tasarım alanında çok az sayıda doktora programı söz konusudur. Bu tür kurumlardaki araştırma çalışmaları genelde dış kaynaklı finansmanla gerçekleşir; böyle bir finansmanı Almanya'da BMBF, DFG ve Avrupa Birliği gibi kurumlar sağlar. Bu tür finansman kurumları, genç akademisyenlerin araştırmalarını destekler, ama tasarımcılar genelde bu tür kalifikasyonlardan yoksundur. Belli bir araştırma tasarım becerileri gerektirdiğinde, bu beceriler başvuruda belirtilir. Ama böyle bir durum, söz konusu araştırma kurumlarının bu uzmanlık dalı konusunda bilgi ve değerlendirme yetisi sahibi olmasını gerektirir. Master programları, araştırma kurumlarına erişme yollarından birini oluşturur, ama bunun için genelde öğrencilerin uygulanabilir

bir konu seçmesi gerekir, ki bu da ancak üniversitelerin teşvikiyle gerçekleşir, çünkü tasarım öğrencilerinin çok azı uygun erişim imkânlarına sahiptir.

Kamuoyunun tasarıma bakışı da bu durumun bir başka nedenini oluşturur. Son yıllarda ürün, moda ve endüstriyel veya grafik tasarım gibi yerleşik ders konularıyla görsel iletişime evrensel tasarım, hizmet ve oyun tasarımı ile arayüz ve etkileşim tasarımı gibi yeni disiplinlerin katıldığını gördük. Ancak bu ders konuları her şeyden önce tasarım mesleğine yöneliktir ve araştırma dünyasıyla fazla bağlantılı değildir. Örneğin araştırma kurumlarından meslektaşlarım şu sıralarda bana tasarımcıların Nesnelere İnterneti veya tıp teknolojisi konusunda ne düşündüğünü sorduğunda, içeriden biri olarak cevabım dikkatimi çeken bireysel projelerle sınırlı oluyor. Halbuki aslında günümüzdeki lisans veya Master projeleri arasında birçok değerli, ilginç fikir yer alıyor, ama onları keşfetmek için üniversitelerin internet sitelerini araştırmak veya tanıdıklardan haber almak gerekiyor. Kurumlar veya platformlar arası ortak araştırmalar, belirli konularda yarışmalar veya konferanslar ve tasarım ödülleri ilgili kategoriler gibi alanlarda yapılanlar yeterli değildir, ama öncü niteliğinde bir avuç girişim söz konusudur. 2003'te kurulan Alman Tasarım Teorisi ve Araştırmaları Derneği⁶ araştırma alanıyla bağlantılı tasarım konularında her yıl konferanslar düzenler ve bildiri çağrısında bulunur. Berlin Sanat Üniversitesi'ndeki Tasarım Araştırma Laboratuvarı'ndan⁷ Gesche Joost, laboratuvarın multidisipliner araştırma alanlarını belirlerken uluslararası açıdan önemli sayılan araştırma alanlarından ilham almış. Potsdam Uygulamalı Bilimler Üniversitesi'nde yeni kurulan Kentsel Karmaşıklık Laboratuvarı'nda⁸ kentsel ve toplumsal verilerin görselleştirilmesiyle bağlantılı çeşitli araştırma projeleri bir araya getirilir ve Smart City veya Big Data gibi daha geniş kapsamlı bağlamlara yerleştirilir. Bu münferit örnekler, araştırmaya önem verildiği apaçık olan bir tasarım anlayışına işaret eder. 2012'de Avrupa Birliği tarafından kurulan Avrupa Tasarım Liderlik Kurulu,⁹ Tasarım Temelli İnovasyon için Avrupa Eylem Planı'nı oluşturmuştur. "Gelişim ve Refah için Tasarım" raporu,¹⁰ tasarım temelli araştırmanın 21. yüzyıl için temel bir strateji aracı olarak konumlandırılmasını öngörüyor.

Bu durumda geriye tasarımcıların neden kamusal araştırma alanına

girmek istedikleri sorusu kalıyor. Öğrencilerle konuşmalarımın bunun çok az kişi için bir seçenek teşkil ettiğini biliyorum, ama o sayı yıllar geçtikçe artıyor. Araştırma alanına girmek isteyenler bu alanı, çözümüne katkıda bulunmak istedikleri önemli toplumsal meseleler için disiplinlerarası yaklaşımın ve yüksek düzeyde bilimsel titizliğin söz konusu olduğu bir alan olarak görüyor. Birçoğu için tasarım yöntemlerini uygulama ve uzun süreler boyunca karmaşık meselelere kendi bakış açılarıyla katkıda bulunma imkânı, ajanslarda çalışma veya serbest meslek sahibi olma gibi her zamanki kariyer seçeneklerine göre çekici bir alternatif oluşturuyor. Ancak şu anda araştırma alanında tasarımcılar için yerleşik kariyer seçenekleri yoksa da, teknolojik gelişim alanına girenler için kuruluş aşamaları, tasarımcılar için giderek daha mantıklı ve çekici bir adım teşkil ediyor, çünkü yatırımcılar kuruluş aşamalarında tasarım deneyimine sıcak bakıyor. ●

Kora Kimpel, Berlin Sanat Üniversitesi'nde dijital medyada tasarım dersleri vermektedir. Kimpel, araştırmalarının odak noktalarından birini teşkil eden tasarımın metodolojileri ve süreçleri alanlarında yeni metodolojik yaklaşımlar ve dijital medya açısından potansiyeli konusunda incelemeler yürütüyor. CeRRI'nin "Discover Markets" ve "Shaping Future" süreç modellerini geliştirmesine yardımcı olan Kimpel, tasarım ekibinin kurulmasına da destek oldu.

1 1973'te kurulan Industrial Technology Institute (ITRI), Almanya'daki Fraunhofer-Gesellschaft gibi uygulamalı araştırmaya ve teknolojik gelişime odaklanan kamusal bir araştırma kurumudur. Kısa sürede yenilikçi ürün ve hizmet gelişimine yatırım yapmaya başlayan ITRI'nin amacı, araştırmacıları kendi fikirlerini gerçekleştirmeleri için teşvik etmektir. Mühendislere ilham kaynağı sağlamaları için sanatçılardan da yardım alındı, ancak mühendisler kendi rolleri konusundaki geleneksel görüşlerinden kurtulmakta zorluk çektiler. ITRI Creativity Lab şu sıralarda faal değildir ve enstitünün kendisiyle daha entegre olmasını sağlayacak stratejik bir revizyona tabi tutulmaktadır.

2 ABD'de, Massachusetts Institute of Technology'nin (MIT) Senseable City Lab'ının proje müdürü olan Anthony Vanky, MIT'i yaratıcı inovasyonlar üretmek amacıyla endüstri alanlarıyla ortak çalışmalar yapmaya önem veren disiplinlerarası, açık bir üniversite olarak tarif ediyor. Senseable City Lab 2004'te Carlo Ratti tarafından, endüstri ortaklarının finansmanıyla kuruldu. Şu anda 42 proje üzerinde çalışan 40 görevlisi vardır ve her proje, en az bir sosyolog, bir tasarımcı veya mimar ve bir bilişim teknolojisi uzmanından oluşan disiplinlerarası bir ekip tarafından yürütülüyor.

3 Fraunhofer Center for Responsible Research and Innovation (CeRRI), Almanya'nın en büyük dört üniversite dışı araştırma kurumundan biri olan uygulamalı araştırma grubu Fraunhofer-Gesellschaft'ın bir parçasıdır. 1949'da kurulan Fraunhofer-Gesellschaft günümüzde 60'dan fazla enstitüden oluşur ve 22.000'den fazla çalışanı vardır. CeRRI'nin amacı, geleceğe dönük araştırmaların ve yeni proje önerilerinin

en baştan itibaren toplumun ihtiyaçlarına odaklanmasını sağlayacak yeni yaklaşımlar ve metodolojiler geliştirmektir. CeRRI tasarımın değerli bir uzmanlık olduğunu çabuk anlamıştır.

4 Federal Eğitim ve Araştırma Bakanlığı tarafından finanse edilen atölye çalışması ve konferans. Fraunhofer CeRRI'nin müdürü Martina Schraudner'in öncülüğünde, ITRI Creativity Lab'in (Tayvan) temsilcisi Wen-Jean Hsueh, MIT Senseable City Lab'in (ABD) temsilcisi Anthony Vanky ve Berlin Sanat Üniversitesi'nden Kora Kimpel ile beraber düzenlendi. Görgen und Köller şirketinden Christoph Köller, konferansın moderatörlüğünü üstlendi.

5 Collective Statement, <http://www.cerri.fraunhofer.de/de/veranstaltungen-uebersicht/thinking-across-boundaries.html> (en son 28 Mayıs 2015'te erişildi).

6 Alman Tasarım Teorisi ve Araştırma Derneği, www.dgtf.de (en son 28 Mayıs 2015'te erişildi).

7 Tasarım Araştırma Laboratuvarı, www.design-research-lab.org (en son 28 Mayıs 2015'te erişildi).

8 Urban Complexity Lab, www.uclab.fh-potsdam.de (en son 28 Mayıs 2015'te erişildi).

9 Avrupa Tasarım İnovasyon Girişimi, www.europeandesigninnovation.eu (en son 28 Mayıs 2015'te erişildi).

10 Avrupa Tasarım Liderlik Kurulu "Gelişim ve Refah için Tasarım" raporu, http://ec.europa.eu/enterprise/policies/innovation/files/design/design-for-growth-and-prosperity-report_en.pdf (en son 20 Mayıs 2015'te erişildi).

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu Derneği adına sahibi

Umud Südüak

Tasarım

Bülent Erkmen

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Grafik Uygulama: Tipograf

Baskı: A4 Ofset

Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.

Tüm hakları saklıdır.

Grafik Tasarımcılar 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