

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Grafik Sanatlar üzerine...*

Milton Glaser

*Graphic Designers in the USA 3
Thames and Hudson,
London 1972*

İnsanın arkasında ölümsüzlüğünü garanti altına alacak izler bırakma isteği insan tabiatının temeli görüntüsündedir. Yazının icadından önceki devirlerdeki insan hakkında en önemli bilgilerimizi onun bıraktığı izleri (mark) inceleyerek elde ettik. Bir anlamda bütün bu izleri “Grafik” deyiminin içinde toplayabiliriz. Fakat burada bizim araştırmak istediğimiz genel olarak “grafik sanatlar” olarak tanımlanan şeydir. Grafik sanatları diğer çizim faaliyetlerinden ayrıran (resim, çizgi, yazı gibi) yapılan işin baskı için tasarlanmış olmasıdır. Teoride eser sadece basılı halde vardır ve orijinali yoktur. Grafik Sanatlar deyimi aynı zamanda baskı yöntemleri için de kullanılır, fakat bu durumda ilgilendiğimiz konu eserin ortaya çıkmasıdır, nasıl çoğaltıldığı değil. Bu semantik zorluklar aşağıda kısa tarihçe ile aydınlatılabilir.

İlk grafik işleri, tahta, metal veya taşı oyup mürekkepledikten sonra üzerine kâğıt veya diğer uygun bir malzemenin bastırılması yöntemi ile basılmıştır. Bu oymacılıktır (engraving) ve insan tarihinde çok erken başlamıştır. Bu işlemin bir değişik şekli basılmayacak kısımların kesilip atılması, basılacak kısımların rölyef şeklinde yüksekte bırakılmasıdır. Tahta kullanıldığında buna tahta oymacılığı (wood engraving) yerine tahta kesmesi (wood cut) denir. İki işlemde de sadece siyah beyaz vardır, hafif baskıdan meydana gelen açıklık dışında ton farkı yoktur. Ton farklılıkları, çizgi ve noktalar ile yaratılan tekstüre edilmiş alanların baskıda yarattığı

göz aldanması ile elde edilir. Bir dönemde oymacılık tek baskı yöntemi idi. Bu sistem ile değişik tonların tam olarak basılması imkânsız olduğundan sadece basılan resmin konusunun grafik anlatımından az öteye gidebilen bir iş elde edilebilirdi.

18. yüzyılın sonunda litografi icad edildi. Burada düzgün bir yüzey yağlı kalemle çizilip geri kalan kısımlar su ile ıslatılır. Yağlı kalemle çizilen yerler mürekkebi tutup, ıslak yerler tutmaz. Bu sistemle bütün tonların basılması mümkün oluyordu. Burada da sadece siyah mürekkep ve beyaz kâğıt vardır ama ton görüntüsü, satuh ince grenli olduğundan çok daha gerçekçidir. Oymacılıkta olduğu gibi büyük bir el mahareti de gerektirmez. Bu sistem grafik sanatçısına yeni ufuklar açtı.

19. yüzyılda fotoğraf ve fotomekanik baskı işleminin icadı sanatçıyı görüntüleri hassas olarak nakletme işleminden tamamen kurtardı. Artık sanatçı yeteneğini anlatım amacına yöneltmek için daha özgür olabilirdi.

Grafik sanatlar terimi şu anda hem basılı sanat eserleri, (etching, engraving, woodcuts) hem de sadece bilgi ileten işler için (kitap, ilanlar, menü v.s.) eşit olarak kullanılır. Böylece hem Picasso, hem de elektrik makbuzunuzu basan şahıs kendilerini yasal olarak grafik sanatçısı sayabilirler. İşleri daha da karıştıran sadece bilgi iletmek amacı ile yapılan bir iş aynı zamanda bir sanat eseri olabildiği kadar sanat eseri olma amacında olan her şey de sanat eseri değildir. Bizim anlayışımıza göre grafik sanatlar sadece basılabilen ve ana amacı bilgi iletmek olan işler için kullanılmalıdır. (Reklamcılık, dergi illüstrasyonu, tipografi, kitap düzenlemesi, afiş, amblemler v.s.) Bu kısa tarihçenin gösterdiği gibi hem güzel, hem de uygulamalı grafik sanatların teknik kaynakları eşittir. Bu yüzden ikisi de ortak bir söz hazinesine ve kalitelerini ölçen ortak bazı değerlere sahiptir. Bu değerlerin bazılarını uygulamalı grafik sanatlarda, güzel grafik sanatlarda olduğundan daha az subjektiftir. Sebebi ortada çözülmesi gereken bir problemin varlığı ve çözümün bir ölçüde

objektif değerlendirmeye tabi olabilmesindedir. Bu tür işleri iki kriter kullanarak değerlendirmemiz mümkündür. İlk olarak yapılan iş ne kadar açıklıkla mesajını iletebiliyor? İkinci olarak ne kadar farklı bir grafik anlatım kullanılmış? Bu iki kriter birbirine bağlıdır. Eğer amacımız bilgi iletmekse neden farklı bir anlatımla uğraşalım. Herşeyi açıkça söyleyelim olsun. Cevabın hiç olmazsa bir kısmı defalarca tekrarlanan görsel uyarılara nasıl bir bağışıklık kazanıldığı ile ilgili olmalıdır. Bıkmak algılamayı engeller. Yaratıcılık beklenenden değişik bir şey sunarak verilen bilgiye dikkat etmemizi sağlar. İzleyeni şekillerin anlamını kavramaya zorlamak, algılamayı kuvvetlendirmenin bir yoludur. Tabii ki görsel gayret fazla zorlandığında seyircinin ilgisini bütünüyle kaybetme riski ile karşılaşırız. Başarı ile aşırıya kaçma sırasında çok ince bir çizgi vardır. İki fonksiyon – etkili mesaj iletişimi ve yaratıcı sunuş – inandırıcı bir şekilde birleştirildiğinde, etkilenir ve tatmin oluruz.

Grafik sanatların bir temel ahlaki ve fonksiyonel problemi (ki bu problemle diğer “güzel sanat” dallarının karşılaşması gerekmez.) İçeriği objektif olarak sunma ile sanatçının kişisel görüşü arasında uygun bir denge bulabilmektir. Bazı durumlarda açık ve kesin olma çok önemli, hatta ölüm kalım meselesi olabilir – trafik işaretleri ve ilaç kutularındaki kullanım talimatları gibi. Bu gibi durumlarda sanatçının gerçekler karşısında kişisel görüşü tabii ki daha az önemlidir. Bu gibi bilgi iletişimlerinde “anonim” olma gerçekten yardımcı olabilir. Toplumumuzun “görsel kirlenmesi” arttıkça bu tip düzenli ve anonim işaretlere ihtiyacımız çoğalmaktadır. Önemli bilgileri sunmak için az veya çok üniform bir sistemin kullanımı bizi çevremizdeki daha subjektif görsel malzemenin tadına varabilmemizi sağlar. En azından sinir sistemimizin daha az yıpranmasını sağlayacaktır. (Richard Neutra’nın “Design for Survival”da tartıştığı gibi.)

Mimar ve endüstri tasarımcısı gibi grafik tasarımcısı da çevremizin şekillendirilmesinden kısmen sorumludur. Grafik alanında kötü bir tasarımı kötü bir bina veya araba ile karşılaştırabiliriz. Amblem tasarımı da karmaşık fikirlerin benzer bir yöntemle en basit ve en kuvvetli şekline indirgenmesini gerektirir. Amblem bir kuruluş veya kişinin sembolik karşılığıdır. Semboller anlatılmayanı anlatma çabalarıdır. Fonksiyonel bir

bakış açısından – amblemler hatırlanabilir olmalı, temsil ettiği şeyin ruhunu taşımalı, çeşitli ortamlarda (media) çoğaltılabilir olmalıdır. Şekiller basitleştiğinde ortaya çıkan problemlerden biri onları hatırlanabilir yapan özelliklerini kaybetmeleridir. Bu şartlar içindeki çelişki amblem tasarımı çözümünü ilginç ve zor bir problem haline sokmaktadır. Grafik tasarımcısı problemin nesnel içeriğini ayırdıktan sonra onu temsil edecek grafik yöntemini seçmelidir. Çok yakın zamana kadar grafik tasarımı için kullanılan kalite kriterleri, güzel sanatlar için kullanılan aynı geleneksel unsurlara dayanıyordu – bütünlük, kontrast, çeşitlilik, scale, v.s.. Zekâ, hayal gücü, günün modasına uygun bazı tekniklerde uzmanlaşma diğer kalite göstergeleridir. Belirli bilgilerin kolayca anlaşılabilir bir şekilde iletişimi ihtiyacından dolayı grafik sanatlar hep moda ile bağlantılı olarak düşünülmüştür, zira

200

Üniversite yıllarımda Yazılar’ın tüm sayılarını GMK’nın internet sitesinden indirip kendi Yazılar ciltlerimi oluşturmuştum. Mütemediyen masamda duran bu yazılı kaynağın o yıllarda benim için değeri çok büyüktü, okumadığımda bile varlığının bana kendimi iyi hissettirdiğini hatırlarım... Bugün yine masamın etrafında her zaman bir-iki Yazılar sayısı gecikmeli şekilde okunmayı bekliyor.

1987’de Bülent Erkmen’in yayın yönetmenliğinde hayat bulan Yazılar, Türkiye’de grafik tasarım alanındaki teorik kaynak eksikliği ve literatür yetersizliğinin yarattığı ihtiyaçtan doğdu. Bugün de Osman Tülü’nün titiz editörlüğü ve seçkisi ile yayın hayatına devam ediyor. Türkiye’de bilhassa yayıncılık söz konusu olduğunda bir bellek oluşturmanın ve sürdürülebilirliğin ne kadar ciddi bir emek gerektirdiği düşünülduğünde, Yazılar’ın, ilk ortaya çıkış amacına sadık kalarak, heyecanını ve niteliğini kaybetmeden 200. sayısına ulaşmış olması çok kıymetli.

«Yazılar», «Güle güle okuyun.»

Onur Gökalp

GMK Yönetim Kurulu Başkanı

* Yazılar’ın ilk sayısında yayımlanan bu yazı anımsamak amacıyla 200. sayıya alındı. – Yayın Yönetmeni.

moda halka yakın bir şeydir. Bu kriterlerin bazıları değişmektedir.

Grafik sanatlarda en olağanüstü gelişme katı hatlarla belirlenmiş stilcilik anlayışının aşınmasıdır. Çağdaş görsel tasarımcı tarihin her döneminden emsali olmayan miktarda malzemeyi bulma olanağına sahiptir. Buna ek olarak dünyanın her köşesindeki çağdaşlarının yapıtlarından neredeyse yapılar yapılmaz haberdar olmaktadır. Bu yaygın simültane açılmanın sonucu bir grafik dil gelişmiştir. "Parodi, paraphrase, irony" ile tanımlanabilen bir dil: Fikir, kişilik ve stillerin eşi görülmemiş bir karşılıklı oynaşısı. Uygulamalı ve güzel sanatların sınırlarının üst üste gelmesi zamanımızın bununla ilişkili bir özelliğidir. Bu iki faaliyet arasındaki sınır gittikçe belirsizleşmiştir, sanat ve teknik arasındaki ayrımın gittikçe bulanıklaştığı gibi.

Kolaj estetiği diye tanımlayabileceğimiz yeni bir duyarlılığı geliştirme sürecindeyiz. Eskiden sanatçıların tanımlanabilir bir model içinde gelişen belirli bir stile sahip olduğu düşünülürdü. Görsel sanatlarda Picasso natüralizm, kübizm ve sürrealizm arasında mekik dokuyarak ve stil yönünden tamamen eklektik olarak, bu düşünüşü dramatik bir biçimde sarsmıştır. Tutarlı olmanın büyük bir meziyet olmadığını göstermiştir. Bu kavramın bir başka uzantısı tek bir eser içinde değişik stillerin (idiom) birlikte kullanılmasıdır. On saniyelik bir televizyon reklamı fotoğraf ve çizilmiş görüntü, gerçek hareket, durgun fotoğraf (stills), tipografi, animasyon, müzik rastgele sesler ve konuşmayı birleştirebilir ve 4 yaşındaki herhangi bir çocuk tarafından tamamen anlaşılabilir. Bu olayın getirdikleri olağanüstü bir şeydir. Bütün bir nesli en karmaşık görsel ve işitsel veriyi kavramaya duyarlı kılıyoruz. Bu sadece görsel sanatları değil bütün diğer kültür faaliyetlerini de etkilemiştir. Grafik tasarım üzerindeki etkisi ve değer yargılarında yaptığı değişim çarpıcıdır.

Çağımızda dadaistler tarafından icad edilen kolay sanatçıyı kendi el yazısının zulmünden kurtarmıştır. Sanatçı form yaratmaya verdiği önemi form birleştirmeye kaydırdı. Çizip boyamadan sanat eseri üretimini meşru hale getirdi; çağdaş duyarlılığımızın merkezi olan bir keşif.

Dadaistler aynı zamanda "aşağılık" ticari form ve teknikleri etkileyici bir şekilde kullanarak "pop art"ın gelişini hazırladılar. Karikatür parçalar, reklamlar, ambalaj malzemeleri v.s. pop

sanatçının kullandığı hammaddeleri oluşturdu. İşin ilginç yanı resim alanındaki bu faaliyet uygulamalı sanatlara sızmıştır, böylece grafik tasarımcısı, ressamın grafik tasarım kaynaklarını parodi eden eserlerini prodi eder duruma gelmiştir. Sürrealizm, görsel yerine şiirsel ve edebi malzeme kullanan bir çeşit kolaj olarak düşünülebilir. Kolaj nasıl yüzeyde çelişkili olan çeşitli görsel fikirleri bir araya getiriyorsa sürrealizm de çelişkili edebi fikirleri birleştirir. Sürrealizm tarafından kullanılan biçimsel yöntemler çelişkili gerçek fikrini kuvvetlendirmek üzere çoğu kez geleneksel ve natüralistiktir. Fotoğraf realiteyi yansıtan yönüyle özellikle kullanışlı bir sürrealistik araçtır.

Kökleri doğu sanatından gelen ve yüzyılın başlangıcında uygulamalı sanatlarda her zaman kullanılan "art nouveau" da birçok çağdaş özellik taşır. Matisse'in grafik sanatlar üzerinde hesap edilmeyecek kadar büyük etkileri vardır, özellikle renk kullanımı ve sonraki eserlerinde çizim yerine kesilmiş biçimler kullanmasıyla. Her ne kadar grafik tasarımın tanımını ve sorumluluklarını genişletecek yeni kültürel düşünceler ortaya atılmışsa da geleneksel değerlerin kavranması gerekli kalmıştır. Problemin karmaşıklığı arttıkça tasarımın biçimsel unsurlarının tekniğinde ustalaşmak gittikçe önemini arttırmaktadır. Grafik tasarımcısının çoğu işi edebi içeriği yansıtmakla ilgilidir. Bundan dolayı tipografik ve yazılı biçimler hakkında bir anlayışa sahip olmalıdır. Neyse ki bu iki unsuru kullanarak yapılabilecek işlerin kapsamı sonsuzdur. Bir tasarımın anlatım (expressive) problemi ne olursa olsun, biçimsel yapısı sadece yaratılan abstr model yönünden değil, konu ile anlaşılması bakımından da başarılı olmalıdır. Bir grafik sanat eseri ne sayıda unsur ve fikri bir araya getirirse getirsin görsel bütünlük gereklidir. Birçok yönüyle grafik sanat herhangi bir dil gibi iş görür, fakat dilden ayrı olarak bizi (entelektüel) değil (neutral) olarak etkiler. Yani uygun unsurları içinde bulundurmaya kadar, bir bütünlük kavramına da erişmelidir. Sonuç olarak grafik sanatlarda kaliteyi güzel sanatlarla aynı standartlar içinde değerlendiririz. Ortaya konulan fikirler ve bunların anlatım biçimleri ayrı ayrı beğenimizi kazanabilir, fakat alkışımızı içerik ve biçimin kaynaşarak tek olduğu şeylere saklarız. Bir grafik eserin tek başına en önemli özelliği, yaratıcı eserlerde olduğu gibi, bütünlük kavramıdır. ●

Yaratıcılık söz konusu olunca çeşitlilik iyidir

Paul Belford

www.creativereview.co.uk

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Birçoğumuz çalışma hayatımızda yaratıcılık açısından belirli bir yolu izleriz, ama artık elimizin altında bu kadar çok araç olduğuna göre, Paulo Guilherme gibi ufkumuzu geniş tutmamız daha mantıklı olacaktır.

Masanızın üzerinden sihirli bir kutu var.

İstedığınız filmi seyretmenize, istediğiniz müziği dinlemenize ve istediğiniz sanat, tasarım veya edebiyat eserini bulmanıza izin verdiği gibi, böyle ürünler üretmeniz ve milyarlarca insanla paylaşmanız için gerekli araçları da sağlıyor. İhtiyacınız olan tek şey, bir fikir.

Bu durumda bütün bunlardan yararlanmanıza engel olan nedir?

Yaratıcı sektörlerde çalışan bizler sıklıkla dar kapsamlı disiplinlerimize kök salarız. En çok zevk aldığımız alana odaklanırsak, 10.000 saat kadar çalışırız, o alanda ustalaşırız ve ticari açıdan bizden başka bir şey yapmamız istenmez. Ama bu çok yazık olduğu gibi büyük bir israftır da.

Ben şahsen bu duruma daima direnmişimdir. Dolayısıyla sanat yönetmenliği yaparken genelde tasarımla ve tipografiyle kendim ilgilenirim. Bazen fotoğrafları da ben çekerim. Zaten kendim için de çok fotoğraf çekerim. Bu köşede de yazarım. Ayrıca sırf eğlence olsun diye suluboya resim yapmaya da başladım. Bir de yıllardan beri 4D film çekmeyi öğrenmeye çalışıyorum.

Başka türlü olsun istemem de. Disiplinlerarası bir yaklaşım hayatı daha ilginç kıldığı gibi, genelde yaratıcı problemlere yepyeni, beklenmedik çözümlerin bulunmasına yardımcı olur. Örneğin tipografiyle fotoğrafçılığı bir araya getirmek öyle. F duraklarıyla diyafram açıklıklarını, kerning (harf, rakam vb. arasındaki

boşlukların düzenlenmesi) ve *ligature* (bitişik harfleri) ayırt etmeyi bildiğimiz takdirde kim bilir neler elde edebiliriz! Geçmişte farklı alanlarda faaliyet göstermiş ustaların eserlerini incelediğimiz zaman da kendi çalışmalarımıza çok daha farklı referanslar katabiliriz. Bu durumda yaratıcılık alanında "yaptıklarımızın" kapsamını genişletmek son derece mantıklıdır.

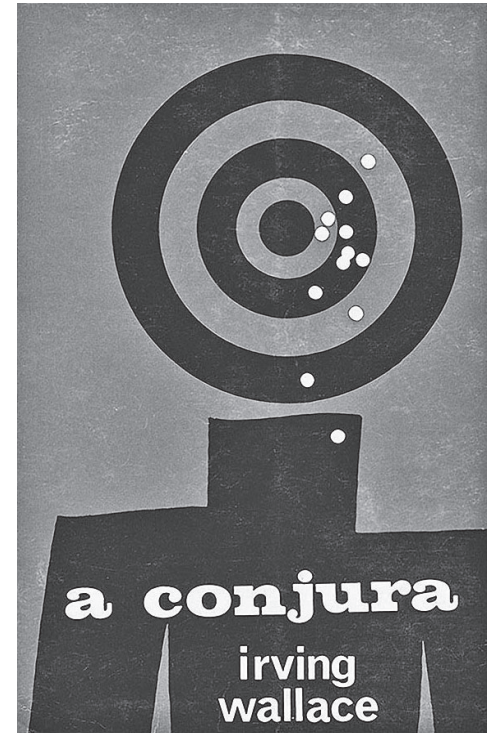
Bu ay yer verdiğimiz tasarımcının bu yaklaşıma bütün kalbiyle katılacağını sanıyorum. Buradaki eser, Portekizli tasarımcı Paulo Guilherme'nin 1971'de tasarladığı bir kitap kapağı. Gerçi Guilherme'den sadece tasarımcı olarak söz edersem ona büyük haksızlık etmiş olurum. Aslında onun mimar, film yönetmeni, yazar, ressam, illüstratör ve iç dekoratör olduğunu, kitap, pul ve para tasarımı yaptığını, ayrıca gece kulübü sahibi ve tasarımcısı olduğunu söylemem gerekir.

Ancak Guilherme'nin grafik tasarımda işinin ehli olduğu belli. Bu kitabın konusu bir cinayet. Dolayısıyla bir insan figürünün çizilmesi ve başının yerine bir hedef tahtası olması harika bir görsel çözüm oluşturuyor. Ayrıca ilginç bir köşe tırnaklı ve tırnaksız yazıtipi kullanılmış (ama "n" ile "j" arasındaki boşluk biraz rahatsız edici). Bu, etkileyici ve havalı bir tasarım ve aradan 45 yıl geçtikten sonra bile modası geçmiş değil.

Guilherme'nin tasarımcılığının yanı sıra, illüstratör ve ressam olarak deneyiminin bu harika kapağa katkıda bulunduğuna bahse girebiliriz.

Hele bir de günümüzde elimizin altında olan araçlara sahip olsaydı kim bilir neler yapabilirdi. ●

Paul Belford, Paul Belford Ltd. ajansının kurucusu ve kreatif direktörüdür. Bkz. paulbelford.com ve @belford-paul



Tasarım eğitimindeki sorun

Creative Review, Mayıs 2016
Çeviri: Ayşe Dağıştanlı

Tasarımcı ve üniversite öğretim görevlisi Lara Furniss yakın zamanda düzenlediği bir raporda, tasarım eğitimi ile tasarım uygulamaları arasındaki uçurumu vurguluyor. Karşılaştığı sorunları ve bazı çözümlerin neler olabileceğini Creative Review Dergisi için anlattı.

Furniss, tasarım uygulamaları ve tasarım eğitiminin nasıl geliştiğini ölçmek için tasarım dünyasından Thomas Heatherwick, Ron Arad, Punchdrunk, Jason Bruges Stüdyosu, Assemble, Nat Hunter, Tim Lindsay ve Lynda Relph-Knight gibi önemli tasarımcı ve şahsiyetlerle konuştu.

Furniss aşağıdaki metinde, kıvraklık, tekrarlama, işbirliği, başarısızlığı kabullenme, risk alma ve aktarılabilir becerilere sahip olma gibi şu anda üniversitelerde tasarım derslerinde az görülen, ama başarılı stüdyolarda çok sık olarak rastlanan bir takım becerileri tanımlıyor. Daha sonra üniversitelerin bu becerileri nasıl daha iyi benimseyebileceğini ve ayrıca bunun endüstri için neden bu kadar önemli olduğunu açıklıyor. Fakat başlangıç olarak, İngiltere’de tasarım eğitiminin şu anda başarısız olmasının temel nedenlerini ortaya koyuyor.

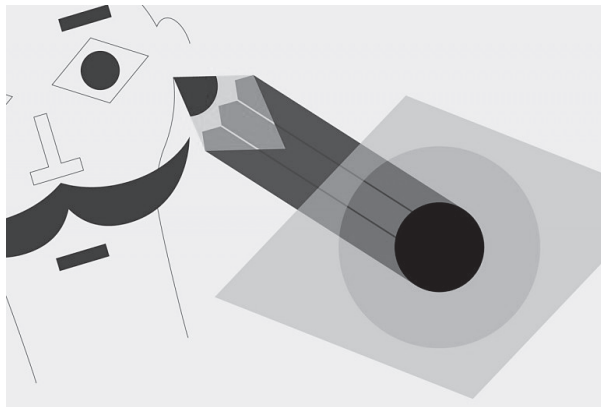
Lisans tasarım eğitimi neden işe yaramıyor?

“Hükümetlerin yaratıcı eğitim hakkındaki politikaları tasarım lisans eğitiminin neden işe yaramadığının ana sebebidir,” diye belirtiyor Lara Furniss. Özellikle orta dereceli okulların yaratıcı eğitim üzerindeki olumsuz etkilerini, yaratıcı konuların müfredattan kaldırılması ya da diğer konulara göre aşağı görülmesi

şeklinde görmek mümkün. Bu da, daha sonra yüksek öğretime girdiklerinde öğrencileri etkiliyor. Yüksek öğretimden önce yaratıcı konulara daha az maruz kaldıkları için, yeni öğrencilerin tasarım bilgisi yetersiz kalıyor, ancak sistemde bu dikkate alınmadan kendilerinden belirli bir disiplin ve kariyer yolunu seçmeleri bekleniyor.

Okul ücretlerinin yükseltilmesi sonucunda üniversiteler finansal kurumlara dönüştü, bunun da çarpıcı birçok etkisi oldu. Tasarım stüdyolarında en büyük zorluk, bir taraftan benzersiz bir yaratıcı süreci sürdürürken, aynı zamanda nasıl büyüyeceğidir. Üniversiteler, yaratıcı öğretim mali hedefleri karşılamak amacıyla öğrenci sayılarını arttırmada ısrar ediyor, ancak bu da yaratıcı öğretim yöntemlerini kısıtlayan önemli bir etken oluyor. Öğrencilerse doğal olarak büyük bir borca girmek için önce, mezun olunca bir iş bulacaklarına dair güvence istiyorlar. Bu güvenceyi vermenin en kolay yolu ise, satın aldıkları “şeyin” açıkça tanımlanması demektir. Bu “şeyin” beş yıl sonra da hâlâ var olacağını garanti olmadığından, tek disiplinli yapı devam ediyor.

Üniversitelerdeki sistemler, lisans eğitiminin neden işe yaramadığının başka bir sebebidir. Daha çok sağlık ya da hukuk gibi alanlar için tasarlanmış katı bir üniversite sistemi içinde sürekli gelişen bir uygulamayı öğretmek zordur. Mekânın kullanımı önemli bir örnektir. Mekân, stüdyoların kalbi olan atölyeler söz konusu olduğunda son derece önem kazanıyor. Öğrencilerin gerçekten kıvrak, tekrarlayan, işbirlikçi bir şekilde çalışabilmelerini sağlamak için, üniversiteler onları fiziksel olarak bir araya getirecek mekânları oluşturmamalıdır. Disiplinler arası engelleri ortadan kaldırmanın ve aktarılabilir becerileri teşvik etmenin en kolay yolu, mimarları moda tasarımcılarının veya bilgisayar illüstratörlerinin veya metal işçilerinin yanına yerleştirmektir. Ancak, üniversitelerde alanlar bölümlere göre ayrılmıştır ve bölümler kendi öğrencileri için derslikleri kapmak için savaşır.



Neden kıvraklık gerekir

Konuştuğum tüm stüdyolara göre, kıvrak bir şekilde çalışmak kilit noktadır. Çalışmalar kurallara veya sözleşmelere dayandırılmamalı ve yöntemler

esnek ve akıcı olmalıdır. Sorulduğunda stüdyo üyeleri için, kendi eğitimleri süresince kuralları çiğnemiş olmak kilit bir etmen olarak görülüyor. Üyeler, sunulan şeyleri kabul etmek yerine, kendileri için istedikleri eğitimin yaratılmasını kendilerinin sağladıklarını anlatıyor. Örneğin, üniversitede olmaları gereken zamanlarda uzun süreli işe girmişler, ya da bir projede yalnızca birini seçmeleri beklenirken – yalnızca bir tanesi için değerlendirileceklerini bilmelerine rağmen – on rolü birden üstlenmişler. Üniversiteler, öğrencilerin kıvraklığını zorlaştıran eski kuralları hâlâ sürdürmekte. Öğrencilerse eğitimleri için o kadar çok para harcıyorlar ki, kuralları çiğnemeye pek cesaret edemiyorlar. Ayrıca, lisans dersleri her dört yılda bir kez yeniden gözden geçirilip programlar yeniden tasarlanıyor. Bunun sonucunda ise ders programlarının, endüstrinin sürekli kendini yeniden tanımlama ve keşfetme sürecini ve gelişimini kıvrak bir biçimde takip etmesi neredeyse imkânsız oluyor.

Ya ilk seferde başarılı olamazsanız

Sonunda mükemmel sonuca varmak için baştan itibaren sürekli olarak, geriye dönük sıkı sorgulama ve tekrarlamalar yapmak tasarım stüdyolarının yaratıcı sürecinin ortak bir parçasıdır. Bu işlemler dizisi zaman çizelgelerinin içine dahil edilen önemli miktarda ekstra zaman gerektirir. Üniversitelerdeyse bir projeyi bitirme tarihi sınırlıdır ve yapılar modüler olarak çalışır. Bu durumda öğrencilerin, buldukları bir çözüm üzerinde düzeltmeler yapmaya çok fazla zamanları kalmaz ve belki de o projeyi istedikleri gibi bitirmeden bir sonraki projeye geçmeleri gerekir. Öğrencilerin gerçek bir müşterisi veya izleyicisi olmadığı için, sıkı sorgulama, yeniden işleme ve sınamalar yapmaları da daha zordur.

İşbirliği

Gerçek tasarım stüdyoları, sürekli ve yoğun iç ve dış işbirliği olmadan çalışamazlar. İşbirliği üniversitede de gerçekleşir, ancak genellikle aynı ders veya bölümle sınırlıdır. Oysa zorluklar arasında, değerlendirme kriterleri ve uyulması gereken kısıtlı zaman çizelgeleri de bulunur.

Başarısızlığı kabul etme ve risk alma

Stüdyolarda araştırma ve geliştirme kritik bir rol oynar; bu da yeni fikirleri araştırmaya, risk almaya ve hata yapmaya olanak sağlar. Stüdyo çalışanları başarısızlıkların değerinin farkındadırlar ve hata yapmanın en iyi öğrenme yolu

olduğuna inanırlar. Öğrencilere ise önceki eğitimlerinde, başarısızlıkların veya hataların değerli olduğu öğretilmemiştir. Okul ücretleri o kadar yüksekken, başarılı olmak için bu içsel baskıyı kırmak çok zordur.

Belirli bir disiplinle tanımlanmamak

Tasarım stüdyosu üyelerinden kendilerini ve stüdyolarını tanımlamalarını isteyin. Çoğu, yaptıkları şeyi tanımlamak kolay olmadığı için, önce derin bir nefes alacaktır. Onların çalışmaları net bir şekilde tanımlanmış bir disiplinle bölümlenmemiştir. Bizim lisans eğitim sistemimiz kısıtlayıcı kulelere dayalıdır ve aralarındaki bölücü duvarlar hem fiziki hem de psikolojik açıdan öğrencileri zorlamaktadır.

Aktarılabilir beceriler

Stüdyolarda hiçbir iki proje birbirinin aynı değildir ve çalışanlarının becerileri sürekli bir yaratıcı zorluktan diğerine kayar. Öğrencilerin, gelişen yaratıcı becerilerinin ve tasarım düşüncesinin sadece disiplinler arasında değil aynı zamanda tasarımın ötesindeki başka sektörlerde de kayabileceğini anlamaları hayati bir önem taşır. Bunu başarmak için üniversitelerde belirlenen hedeflerin, disipline odaklı çözümlerden ziyade sorunlara dayalı problemleri ortaya koyan briflerle kulelerin duvarlarını kırması gerekir.

Sonuç olarak tasarım çalışmak isteyen öğrenciler için endüstriye giden en iyi yol hangisidir?

21. yüzyılda yaşam, tasarım eğitimi seçen gençlere bağlı. Çünkü yaşamın getirdiği problemleri çözmek için yaratıcı insanlara ihtiyaç var. Sektöre girmek istiyorsanız, önümüzdeki on yılların zorluklarını giderecek becerileri ve süreçleri daha iyi yansıtacak, geniş kapsamlı modeller içeren eğitimlere başvurun. Bağımsız sanat okulları daha esnektir ve üniversitelerdeki katı sistemlerle kısıtlı değildir. Avrupa’daki üniversiteler, 21. yüzyılın tasarım uygulamalarını daha iyi yansıtan pek çok kurs için daha ucuz okul ücretleri sunmaktadır. Alternatif yaratıcı fırsatları keşfedin, yerel yaratıcı gruplara veya atölyelere katılın, yaratıcı stüdyolarla, yapımcılarla ve organizasyonlarla gönüllü çalışmalar yapın.

Yaratıcı olmaya devam edin. ●

Lara Furniss’in “Beyond Discipline: Design Practice and Design Education in the 21st Century” başlıklı raporunun tamamı burada okunabilir: http://files.cargocollective.com/649648/BeyondDiscipline_web.pdf

Taner Ardalı, Santral ile geometrik şıklıđı entelektüel bir biçimde sunuyor

blog.youworkforthem.com

Çeviri: Deniz Yenihayat

YouWorkForThem olarak
bünyemize yeni katılan
tasarımcıların çalışmalarını takdim

etmeyi seviyoruz. Taner Ardalı da bunlardan biri. İstanbul'da yaşayan bağımsız tasarımcı, tipografi ve yazı tasarımı üzerine odaklanmış olmakla birlikte font geometrisiyle de özel olarak ilgileniyor. Ona göre font, mesajı ve duyguyu eşzamanlı ileten bir araç. Aynı zamanda bir grafik tasarımcı olan Taner için işin eğlenceli kısmı, doğru proje için doğru yazı karakterini aramakla başlıyor. Bu da ona diđer tasarımcıların ihtiyaçlarını da görebileceđi bir bakış açısı veriyor; tasarımdaki negatif ve pozitif alanların dengesi de bu çabada büyük rol oynuyor.

Taner'in deyimiyle bir karakter setini tasarlarken "dođru hissiyatı yaratabilmek için çok sayıda

OPENTYPE FEATURE TABLE

SMALL CAPS

HARMONY
HARMONY

OLDSTYLE-LINING FIGURES

3164854729
3164854729

SUPERSCRIPT

H² X³⁵
H² X³⁵

STYLISTIC ALTERNATE "a"

anatomy
anatomy

TABULAR-PROPORTIONAL FIGURES

3164854729
3164854729

SUBSCRIPT

N₂ SO₄
N₂ SO₄

STANDARD LIGATURES

definition
definition

FRACTIONS / NUMERATORS / DENOMINATORS

1/3 2/8 6/89
1/3 2/8 6/89



komplike görsel karar vermek zorundasınız". Tasarım sürecindeki bazı prensipleri kütle çekim teorisine benzetiyor. Onun tabiriyle, "dođru geometrik algıyı yaratabilmek için tüm optik faktörleri kontrol altında tutmalıyız". Tüm bunların kesin kuralları olmamakla birlikte yüksek ölçüde deneyim gerektirdiđini belirtiyor. Tasarım sürecinde Taner'in en favori anı, ekranda kelime veya cümleler yazabilecek kadar fontunu geliştirdiđi an. Bu anı "tüm fikir ve kararların nefes almaya başladığı an" olarak tanımlıyor. Böylece tasarım henüz gelişim aşamasındayken potansiyel tasarım problemlerini görme fırsatı buluyor.

Taner'in YouWorkForThem'deki ilk yayını olan **Santral**, geometrik ve tırnaksız bir yazı karakteri. Taner'e göre "Santral yazı karakterinin özünde yatan fikir, matematiksel ve optik değerlerin kusursuz bir dengede kalibre edilmesidir." Bu denge, tasarımcılara mesajlarını okuyucuya iletebileceđi rafine ve berrak harf formları sunuyor. Santral, zeki ve avangard bir ses tonuna sahip çağdaş bir yazıtipi. Keskin ve sofistike Santral ailesi editoryal yayınlar, kurumsal iletişim, dikkat çekici reklam mizanpajları, kurumsal kimlik kullanımları için dođru bir tercih. Santral, 12 ağırlığı ve eşleşen italikleri, temel Latin dilleri, Batı Avrupa dilleri, Avrupa dilleri, Katalanca, Türkçe, Orta Avrupa Dilleri, Rumence, Pan Latin Afrika Flemenkçesi ve temel Yunan karakterleri ile çoklu dil desteđi sunuyor.

Taner için bu süreçteki en büyük zorluk çok sayıdaki yabancı yerel Latin harflerin tasarımı olmuş. Alman "Eszett" harfinin kaligrafik kökenlerini kavrayıncaya kadar paralel kalem ile harfi defalarca tekrarlayarak pratik yaptığını belirtiyor. "Onları tasarlayabilmek için onları deneyimlemelisiniz" diyor. Lokal harfleri derinlemesine kavramanın önemini şöyle belirtiyor "ıdrak olmadan harfler arasında tutarlılık sağlamak imkânsız".

Santral çoklu dil desteđinin yanında kesirli sayılar, majiskülden küçük majisküllere, standart birleşik harfler, eski tarz rakamlar, eşdeđerli rakamlar, stilistik alternatifler, alt simgeler ve üst simgeler gibi esnek OpenType özelliklerini de sunuyor.

Şimdilik Taner'in portfolyosunda tek ürün olsa da eminiz yeni ürünlerini de görmek isteyeceksiniz. Santral'in henüz tasarım aşamasında iken dekoratif veya başlık versiyonları için formül geliştirmeye başladığını belirtiyor. Henüz tasarıma başlamasa da bu versiyonun ana hatlarında sıra dışı bir geometriye sahip olacağını belirterek "kısa cümleler ve başlık kullanımları için birebir fakat metin kullanımları için uygun olmayacak" diye de ekliyor. Bunu aklımızda tutarak, gelecekte paylaşacaklarını heyecanla bekliyoruz. ●

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu
Derneđi adına sahibi

Onur Gökalp

Tasarım

Bülent Erkmn

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 Derneđi
Ortaklar Caddesi Bahçeler Sokađı 17/4
Mecidiyeköy 34394 İstanbul
Tel: (0212) 267 27 58
Faks: (0212) 267 27 59
info@gmk.org.tr www.gmk.org.tr