

# Yazılar:

## Geleceğin tasarım eğitimi

**Dave Malouf**

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

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Karmaşıklık 2. Dünya Savaşı'ndan beri kültürel, siyasi, ekonomik ve toplumsal açıdan insanoğlunun kültürel gelişiminin başlıca özelliğini oluşturmaktadır. Hayatlarımız giderek daha karmaşık bir hal almıştır ve bu karmaşıklık hayatımıza ve son 20 ila 50 yılda gerçekleşen geniş kapsamlı değişimlere farklı bir bakış açısıyla bakmamızı sağlamıştır.

Bu karmaşıklığın bir kısmı kişisel bilgi işlem süreçlerindeki ve ağlardaki ilerlemelerle bağlantılıyken, bazı değişimlerin tanımlanması daha zordur. Teknolojinin elle tutulur sonuçları ile beşeri bilimlerin ve sosyal bilimlerin tinsel kavramları arasındaki alan, insanlıkla ilgili giderek daha karmaşık sorulara cevap arayan araştırmacılar için bir sorgulama alanıdır.

Tasarımcılar aynı zamanda teknoloji uzmanıdır (teknolojik malzemeler ve mühendislik yöntemleri, tasarımcıların da aracıdır), ama teknolojiyi bir ifade aracı olarak değil, sohbet gibi, toplumla temas kurma amaçlı bir sanat olarak görmüşlerdir. Dolayısıyla tasarımcılar daima gerçek sanatçı olmakla uzman mühendis olmak arasında denge sağlamaya çalışmışlardır.

Tasarım araçlarının iş dünyasının amaçlarına uygulanması, tasarımcıların doğal rolünü oluşturur. Üzerinde etki sahibi olduğumuz insanları anlamaya çalışırız ve değişikliklerin (ilavelerin veya eksiltmelerin) toplum üzerindeki etkisi ilgimizi çeker. Tasarım yaptığımız çevrenin karmaşık yönleri göz önüne alınca, bunları başarmak giderek daha zor bir görev haline gelmektedir. Biz sadece sanatsal beceri değil, aynı zamanda vizyon, sezgi ve yeni bir beceri olan, anlatım ve retorik yoluyla diploması becerisine ihtiyaç duyarız.

Tasarım eğitiminin hayat boyu bir süreç olduğu ve dört ila yedi yıllık örgün eğitimle (lisans ve lisansüstü) sağlanamayacağı göz önüne alınır, çağdaş tasarımcıların eğitiminin baştan değerlendirilmesi gereklidir.

Örgün ve yaygın eğitimi birleştirmenin işbirlikleri açısından avantaj sağladığına dair kanıtlar söz konusudur; yaygın eğitim elde etmenin hiç şu anda olduğu kadar kolay olmadığı bir dünyada çeşitlilik, benimsememiz gereken bir şeydir.

Tasarım alanının ileri gelenleri, tasarımcıların temel becerisinin araştırma amaçlı düşük duyarlılık prototipler ve tasarım stratejisi ve analizi amaçlı yüksek duyarlılık grafikler üretmek olduğunu öne sürerse de, ben biçimsel yapılar yaratma, araştırma, onaylama, prototipleştirme ve imal etmeye odaklanan örgün bir atölye eğitimi devam ettirmemiz gerektiğine yürekten inanıyorum. Tasarımcılar her zaman olduğu gibi ürünlerin, hizmetlerin ve sistemlerin nihai icrasından da sorumlu olmalıdır.

İki yıldır tasarım dersi verdiğim için tasarım eğitimi alanındaki şüphelerimi teyit etme fırsatını buldum: tasarımcılar tek tip değildir. Stratejik tasarımcılar vardır, tasarım araştırmacıları vardır, tasarım yaratıcıları vardır, vs.. Hepsinin yeni dünyada yeri vardır; tasarım eğitimi onlara destek sağlamalı ve geleceğin belirsizliklerini ve öngörülemezliğini açıklayabilmelidir.

Öngörülemezlikten söz edince yeniden teknoloji konusuna dönüyoruz. Teknoloji alanında öngörülebilen olan, sürekli olarak değişmekte olduğu ve hiçbir şeyin daima derhal benimsenmesine gerek olmadığıdır. Bir araç olarak teknolojiye güvenmemek lazımdır; geleceğin teknolojisini öngörme kabiliyetimiz, toplumumuzun ve pazarlarımızın karmaşıklığından ve sürekli değişim halinde olmasından dolayı ciddi engellerle karşı karşıyadır. Dolayısıyla belli bir aracı kullanmayı öğrenmekten daha önemlisi, teknolojiyi ve nasıl kullanılması gerektiğini öğrenmek için yöntemler geliştirmektir.

Bütün bunlar, aşağıda sunulan ve tasarım eğitiminin ardında yatan prensipleri temel alır:

### 1. İnsanları anlamak

Tasarımcılar, insanlığın farklı yönlerini anlamalıdır.

- Psikoloji: insanların çevrelerindeki dünyayı nasıl algıladıkları, işleminden geçirdikleri ve üzerinde nasıl harekete geçtikleri.
- Ekonomi: insanların nasıl değer yarattığı ve değer alışverişinde bulunmak için geliştirdikleri süreçler.
- Antropoloji: insanların yapılar, diller ve beşeri ilişkilerle nasıl anlam yarattığı.
- Politika: insanların iktidar algılamasıyla bağlantılı olarak hayatlarındaki ilişkileri nasıl yönettiği, kontrol ettiği ve iktidar yapılarını nasıl anlattıkları.

### 2. Teknoloji ve bilimi anlamak

Tasarımcılar, konularıyla ilgili teknolojiyi anlamalıdır.

- Bilgi İşlem ve İletişim Ağları: son 25 yılda yaşanan belli başlı değişiklikleri ve teknolojilerin hayatın ne kadar içinde olduğunu ve ne kadar gündelik hale geldiğini anlamak.
- Maddeler: plastik olsun, ahşap veya kumaş olsun, mürekkep, kâğıt veya piksel olsun, farklı medyaları anlamak.
- Mühendislik: mekanik, elektronik/elektrik ve üretim mühendisliği uygulamaları konusunda temel bilgiler tasarımcıları daha etkin kılacaktır.
- Biyoloji ve Toprak Bilimleri: hepimiz, bu gezegendeki yerimizi ve bu gezegeni paylaştığımız diğer hayatları daha iyi anlamalıyız.

### 3. (Uygulamalı) Sanat(lar)

Tasarımcılar dışavurumculuğu ve farklı düşünme becerisini, fikir geliştirmek için bir araç olarak benimsemelidir.

- Abdüktif Düşünce: bu araç, imkânların araştırılması ve mantıklı sonuçlara varmak için kullanılabilir.
- Görsel Düşünce: bu, tasarımcılar için ilave bir araç olup, hem daha hızlı bir şekilde hem de kendine daha fazla güvenerek araştırma yapmalarına ve iletişim yürütmelerine izin verir. Düşüncelerin dışa vurulması ve çağrışımsal düşünce için en önemli araçtır.
- Tarih: tasarım ve sanat tarihini kökenlerini, yollarını ve döngülerini anlamak, tasarımcılar için kritik önem taşır. Tasarımcıların sanatsal yeteneklerinin temelinde eleştirel analiz olmalıdır.
- Estetik: güzelliğin felsefesi görselden de öte, tüm duyarları kapsar. Estetik teorisine ve diline sahip olmak, tasarımcıların başarısı açısından elzemdir.
- Eleştiri ve kritik (aynı şey değildir): akademik eleştiri anlamak ve prensiplerini kritik

yapmaya uygulamak tasarımcılar için bir zorunluluktur.

### 4. Dil

Dünyamızı ve geleceğimizi algılama şeklimiz, kullandığımız dilden kaynaklanır; dili ustalıkla kullanmak, tasarımda başarının anahtarıdır.

- Retorik: tasarımcılar, kelimelerin analitik çerçeveleri nasıl oluşturduğunu anlamakla hem tasarım yaptıkları dünyayı yorumlayabilir, hem de yeni bir gelecek yaratabilirler.
- Anlatım: yarattığımız hikâyeler tasarımlarımız için hem sınav niteliğindedir, hem de tasarım için bir araştırma temeli oluştururlar.
- Semiyotik: dünyamızın dilbilimsel ve görsel eserleri, dilbilimsel ve görsel anlamın elde edilip aktarılmasına yarayan dürtülerdir.

### 5. Yaratmak

Sanatsal beceri, tasarımın her düzeyinde her zamanki gibi önemli olmaya devam eder – icra düzeyimiz ne kadar başarılıysa, biz de o derece başarılıyız.

- Maket yapımı: farklı boyutlarda fiziksel maketler.
- Görsel tasarım: renk, parlaklık, çizgi, tipografi, taslak, kompozisyon ve negatif alan.
- 3D tasarım: görsel tasarıma hacim, şekil ve doku ilave etmek.
- Resim çizmek ve taslak çizmek: kavramlar, daha iyi süreçler ve iletişim yaratmak için ellerimizi ve gözlerimizi kullanmak.
- Kişisel yönetim: zaman yönetimi, işbirliği ve iletişim becerileri.
- Kodlama: karşılıklı etkileşimle iletişimi ve veri biriktirilmesini artırmak için herkesin baytların piksellere nasıl dönüştürüleceğini anlaması gereklidir.

### 6. Sistem düşüncesi ve hizmet yönetimi

Tasarımcı, müşteri ve paydaşların işbirliği yoluyla değer yaratıldığı düşüncesi, ürün tasarımı, yazılım tasarımı, mimarlık, görsel iletişim ve tasarım araştırması gibi bazı alanlarda büyük bir değişime yol açmaktadır.

Tasarım eğitimi bu altı bilgi alanını ve içerdikleri başlıca becerileri kapsamalıdır. Odaklandığımız alanlarda, düzeylerde ve bağlamlarda değişiklik yapmalıyız.

Ama bütün bunlar bilmeden sadece “ne” kısmını oluşturur. “Nasıl”, konunun diğer yönünü oluşturur. Bütün bunları nasıl öğreniriz? Eğitim almak ve vermek (daima aynı anlama gelmezler) için en iyi mekânlar hangileridir ve eğitim, araştırma ve endüstri alanları güncelliklerini nasıl sürdürebilirler?

Bu makalenin başında da söylediğim gibi, eğitim ömür boyu süren bir yolculuktur. Tasarımcılar için bu eğitim formatlarının bileşimi gereklidir. Eğitim, farklı sosyal ve kültürel geçmişleri ve farklı kişilikleri olan meslek sahiplerinin ihtiyaçlarını karşılayabilmelidir.

Öğretilenlerin özellikle bir yönü, tasarımcılar açısından paha biçilemez ve belirli bir yapıyı – yani bir stüdyo – gerektirir. Uygulamalı eleştiri ve kritik en iyi, stüdyoda öğretilir: aynı düzeyde olanlar burada işbirliği yapıp birbirlerine sürekli geri bildirim yaparlar, “usta” veya “akıl hocası” da kritik ve eleştiri yoluyla eğitim verir. Kritik acımasız gibi görünebilir, ama genç tasarımcılar bu süreç yoluyla kendi bakış açılarını savunmayı öğrenmelidirler. Stüdyoyu başarıyla tamamlayanlar, yaratıcılıklarına duydukları güveni stüdyo-dışı ortamlarda da sergilemesini bilmelidirler.

### Stüdyo nedir?

Stüdyo, bir bireyin çalışmalarının herkes tarafından görülebileceği, açık bir mekândır. Buradaki çalışma etiği rekabet yerine işbirliği ve ortak çalışmaya dayalıdır. Farklı deneyim düzeylerine sahip öğrenciler burada bir arada çalışırlar. Çalışmayı yapan öğrencilerin değil, çalışmanın kritiği yapılı (değerlendirmesi değil). Projeler beraber yaratılır ve birden fazla sahibi vardır. Stüdyo kültürünün başlıca özellikleri, değişken liderlik ile söze karışmanın teşvik edilmesidir.

Bunları elde etmek kolay gibi görünebilir, ama eleştiri yerine değerlendirme eğiliminin stüdyo deneyiminin etkisini azalttığına tanık oldum. Stüdyoda öğrenim, pedagojik uygulamayla değil, öğrencilerin gözlem ve soruları yoluyla gerçekleşir.

Ancak bu özellik, tasarım stüdyolarının örgün eğitiminde genelde yok olur. Öğretmenler sadece üretim sürecine katılmaları gerekli olduğu zaman değerlendirme ve uygulama yapmakla yetinirler. Ancak devam etmekte olan projeler hem öğretmenleri, hem de öğrencileri dahil etmelidir. Ekonomik istikrarsızlığın gerçekliği göz önüne alınca, günümüz bağlamında bunun nasıl başarılacağı zamanla belli olacaktır; “usta”ların çoğunun becerilerini icra etmek yerine müşteri yöneticisi (en kötü durumda) veya insan kaynakları yöneticiliği (en iyi durumda) yaptığı bir sektörde bu, çok zor bir şeydir.

Ancak stüdyoların dışında da eğitimin yayılması için büyük bir potansiyel söz konusudur.

Öğrencilerin tasarım konusundaki liderlerin sunumlarını dinleyebileceği konferanslar ilham

kaynağı oluşturur ve uygulama alanına değer katar. Her ne kadar konferanslar yüz yüze ve fiziksel etkinlikler ise de, şimdilik az sayıda, ama giderek daha çok konferans online olarak düzenlenmektedir. Birçok konferans da içeriklerini online ve video formatında sunmaktadır. Ve birçok konferans, içerik planlarına atölye çalışmalarını dahil etmektedir.

Atölye çalışmaları genelde fiziksel etkinliklerdir, ama birçoğu online olarak da düzenlenir. Atölye çalışmaları iki şekilde gerçekleşebilir: Düşün/Çalış oturumlarında insanlar belli bir konuyu çeşitli şekillerde inceleme ve düşünce ve iletişim alanında yeni bir model yaratma umuduyla bir araya gelirler. Özel dersler ise, bir öğretmenin belli bir beceri veya beceri grubunu öğretmek amacıyla öğrencileri bir dizi egzersizde yönlendirdiği sınıf benzeri oturumlardır.

Öğrenciler ayrıca Sürekli Eğitim Kursları’ndan da yararlanabilirler. Örgün lisans kurslarının benzeri olan bu kurslar lisans programlarıyla bağlantılı değilse de, bazıları onlarla aynı alanları kapsar ve kredi almak için kullanılabilir.

Konferans ortamı dışında, belli bir konuda uzman olanlar tarafından verilen web-temelli seminerler olan webinerler, öğrenciler için yararlı bir kaynak oluşturur.

İnternette bu kadar çok ücretsiz (ve ücretli) okuma kaynağı varken, okumak temel önem taşır. Bloglarla kitapların yanı sıra, öğrencilerin erişebileceği, genelde gözden kaçırılan kaynaklar arasında tartışma grupları, quora.com ve stackoverflow.com gibi bilgi siteleri, IxDA.org ve Core77.com gibi tartışma grupları ve forumlar vardır.

Stajyerlik, daha çok örgün eğitim alan veya yeni mezun olmuş kişiler içindir, ama meslek sahiplerinin kariyerlerini geliştirmek açısından bu değerli öğrenim deneylerinden yararlanmalarının yollarını bulmamız gereklidir.

iTunes Üniversitesi, daha ilerici olan eğitim kurumlarının başarılı bir şekilde yararlandığı zengin bir kaynaktır. iTunes mağazası, herkesin indirip çeşitli ortamlarda kullanabileceği, ücretsiz veya ödemeli çeşitli konferans, sunum ve dersler içerir.

Birçok yerel tasarım örgütü ve başka meslek kuruluşları her düzeyden tasarımcılar için dönemsel olarak öğrenim fırsatları sunmaktadır.

Buradaki asıl mesele şudur: eğitim sisteminin daha açık olması için başka ne yapabiliriz? Eğitim kaynaklarımız ekonomik gerçeklerden dolayı sınırlıdır ve

kariyer gelişimi standartlarına uygun olmalıdır, ama idealde kâr ve güç yerine beşeri değer sistemlerini teşvik etmelidir.

Son olarak, tüm tasarım disiplinlerinde çağdaş bir stajyerlik sistemi geliştirmeliyiz. Usta-çırak ilişkilerinin, tasarım okullarına dayalı, uzun vadeli destek sağladığı daha örgün bir yapıya ihtiyacımız var. Bu ilişki yapısı, kurumsal sistemlere ilaveten kurum sonrası öğrenim sağlayacaktır. Eğitim vermenin bir tür öğrenim olduğunu kabul edip kıdemli meslek sahiplerine tasarım süreçlerinin ve yöntemlerinin geçerliliğini denetlemeleri için fırsat tanımalıyız. Böylece tasarım eğitimi söylemi kurumların dışına da yayılacak, kurumsal ve sektör temelli eğitim sistemleri arasındaki boşluk kapanacaktır.

### Özetle, tasarım eğitiminin ele alması gereken

#### 4 ana konu söz konusudur:

1. Tasarımcıların icra ve strateji düzeyindeki rolleri arasında biçim yaratma sanatından vazgeçmemeliyiz.
2. Teknolojiden dolayı hız kazanan kültürel karmaşıklık, bizi kullanım, tüketim, toplumsal davranış ve bireysel anlam arasındaki ilişkileri incelemeye zorlamaktadır.
3. Bu değişimler sonucunda ortaya çıkan karmaşık çevresel, siyasi ve ekonomik zorlukları görmezden gelemeyiz.
4. Yaşam boyu öğrenime katkı sağlamak amacıyla stajyerlik modelini, endüstrileşme öncesi uygulamalı sanatlardan farklı bir şekilde yeniden oluşturmalıyız. ●

## Görsel iletişim tasarımı yoluyla büyük bütünlük

JP Odoch Pido

www.icograda.com

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Her ne kadar Görsel İletişim Tasarımı kendi başına bir meslek oluşturursa da, hem profesyonellerin, hem de amatörlerin önemli roller oynadığı çok geniş kapsamlı bir alan haline gelmiştir.

“Grafik Tasarım”ı “Görsel İletişim Tasarımı” olarak yeniden tanımlamak iyi bir fikirdir. Yeni

tanım bu alanın sınırlarını, hem teknolojik yenilikleri, hem de demokratik özelliklerini kapsayacak şekilde genişletmiştir. Tasarım mesleğini amatör tasarım uğraşlarından ayrı olarak görmeye devam etmek herkesin çıkarlarına uygun olmayabilir. Tasarımcılık ve tasarım eğitimciliği artık ezoterik bilgi alanları olmaktan çıkmıştır. Görsel İletişim Tasarımı, çocukluktan hayatın sonuna kadar olan dönemde halkın geneli tarafından kolaylıkla erişilebilecek bir alandır. Geçmişe göre artık herkes kolaylıkla görsel olarak tasarım yapabilir – ama tabii ki farklı farklı sonuçlar elde eder.

Erişim ve kapsamın genişlemesiyle Icograda’nın doğru, bilinçli ve değerlendirmelere tabi tutulmuş tasarım prensipleri konusunda geniş halk kesimlerini eğitmek için ilke ve gündem tavsiye etme açısından sorumluluk yüklenmesi gereklidir. Görsel deneyimlerin daha geniş kapsamlı şekilde anlaşılmasını sağlayabilmek için artık psikoloji, antropoloji ve sanat tarihi gibi başka disiplinlerle daha sıkı etkileşim içinde olma gerekliliği söz konusudur. Bu aynı zamanda, bilgiye dayalı, bilinçli tasarımın üretilmesi için ortak paydanın tespit edilmesi ve farklı bağlamların araştırılması gerektiği anlamına gelmektedir. Görsel İletişim becerilerini öğretme süreci değişimden geçmiştir ve müfredatlar da buna paralel olarak değişmektedir. Yeterliliği değerlendirmek için yeni bir dizi hedef üretilmelidir.

Yeni teknolojiler, tasarımcıların uzun zamandan beri kendilerini özel yeteneklere, eğitime, bilgilere ve *knowhow*’a sahip yarı tanrılar olarak görmesine yol açan “tasarım kibiri” sorununu ortadan kaldırmıştır. Öte yandan tasarımcılar çok sık olarak projeye en son dahil edilen profesyonellerdir, çünkü meslekten olmayanlar, görsel ürünlerini geliştirmek için gerekli olan her türlü beceriye sahip olduklarına inanırlar.

Hepimiz doğuştan sanatçıyız. Sanatçı olmayanlar, bu yeteneği sonradan kaybedenlerdir. Her ne kadar insanlar doğuştan tasarımcı olmayıp sonradan oluyorsa da, potansiyelleri azami derecede geliştirilebilecek olan potansiyel tasarımcıların farkında olmalıyız, çünkü onlardan her yerde var. Bazıları tam zamanlı profesyonel tasarımcılar haline gelecek ve hayatlarını tasarım uygulamalarından ve eğitimden kazanacaktır. Bazıları açısından durum böyle olmayacak, ama en azından tasarımın ne olduğunu ve hayatlarında ne kadar önemli bir rol oynadığını anlamış olacaklar.

Tasarım eğitiminin öğrencileri değişime hazırlamasına her zamankinden daha fazla ihtiyaç vardır. Değişim o kadar hızla gerçekleşir ki, öğrencileri yetişkinliğe hazırlamak için başvurulan geleneksel yöntemler artık çocuklar büyürken yer alacak olan değişimlere adapte olacak kadar hızlı değildir. Tasarım eğitimi hem gençler, hem de ileri yaşlarda olanlar açısından kıvraklık, esneklik, proaktif düşünce ve çoklu becerilerin gelişimine başka alanlara göre daha fazla katkıda bulunabilir, zira kimse gelecekteki hayatlarının veya işlerinin günümüzdekine benzeyeceğini bekleyemez.

Görsel İletişim eğitimi bebeklik çağında, bebekler çevrelerini algılamaya koyulurken başlar. Yetişkinlerin evlerinde, mahallelerinde, şehirlerde ve kırsal bölgelerde yaptıkları değişiklikler bebelere gördüklerinin düzeni konusunda ipuçları sağlar. Çocuklar kreşlerde görsel deneyimlerin yardımıyla öğrenirler, çizim ve şekillendirme içeren oyunlar yoluyla kendi görsel deneyimlerini oluştururlar. Çocuklar anaokulunda ve ilkokulda okuma, yazma ve hesap yoluyla yeni görsel deneyimlerle tanışır. Ancak okuma-yazma ve matematiğe önem verilirken resme yatkınlık genelde ihmal edilir. Görsel iletişim sağlamak için resim çizmek, çoğu okul sisteminin gündeminde yeterince önemli bir yere sahip değildir.

Tasarım eğitimcileri olarak, orta ve yüksek eğitim kurumlarındaki standart ve yenilikçi müfredatlara aşinayız. Çevremizde, ülkemizin sokaklarında, pazarlarında, şehirlerinde, çiftliklerinde, çölllerinde veya ormanlarında yaşayan ve örgün eğitim almamış tasarımcıları da görüyoruz ve onlarla etkileşim içindeyiz.

Günümüzde, bilgisayara erişimi olan çocukların elinin altında çok çeşitli görsel tasarım aracı vardır. Bilgisayara erişimi olmayan çocuklar ise eskiden beri kullanımda olan çeşitli teknolojilerden yararlanmak zorundadır. Bu eşitsizlikten kaynaklanan uçurum ele alınmalı ve kapatılması için uğraşılmalı, farklı yerlerde ve durumlarda bulunan daha çok çocuğun her türlü beceriyle donatılıp bilgi ve imkânları paylaşması sağlanmalıdır. Televizyon, video ve filmlere erişimi olan çocuklar ise daha da büyük çeşitlilikte görsel deneyimlere erişebilirler.

Tasarım eğitimcilerinin görevi, sadece ayrıcalıklı olanlara değil, tüm çocuk ve yetişkinlere tasarım alanında yeterlilik sağlamak, bu

yeterliliği geliştirmek ve kullanılır hale getirmektir. Tasarım alanı, dergi, konferans, online kurs ve seminer gibi disiplinlerarası araçlar yoluyla özel bilgi alışverişinde bulunarak başka alanlarla etkileşime girebilir.

Tasarımı, okul öncesi eğitimin ve ilköğretim, orta öğretim ve yüksek öğretime kadar çocuk eğitiminin tamamının – küçük de olsa – bir unsuru haline getirmenin gerekliliğini vurgulamalıyız. Öğretmenleri tasarımın temel ders konularının hepsinin olmasa da çoğunun unsuru olması gerektiği konusunda bilinçlendirmek, eğitim programını daha yenilikçi bir şekilde sunmalarını mümkün kılacaktır. Tasarım profesyonelleri ve eğitimcileri, artık herkesin katılımında bulunabileceği disiplinimizin insanlığın geleceği açısından ne kadar önemli olduğunu henüz tam olarak algılamamış olabilirler.

İcograda, tasarım perspektifinin tüm eğitim sistemlerinin müfredatlarına dahil edilmesi konusunda öneriler getirerek tasarım sürecini teşvik edebilir. Görsel İletişim Tasarımı, ayrı bir alan ve diğer kursların hepsinde yer alan bir unsur olarak öğretmen eğitimi kurumlarının müfredatlarına ve eğitim programlarına dahil edilmelidir.

Geleceğin eğitim programları, bu alanda devamlılık sağlayabilmek için – geçmiş paradigmalardan uygulanabilir olsun veya olmasın – geçmişin de değerinin bilincinde olmalıdır. Özgün tasarım paradigmalarının kaybolmakta olduğu ülkelerde yaşayan bizler de onları öğrenmek ve öğrencilerimize aktarmak için çabalarımızı iki katına çıkarmalıyız. Özellikle Afrika’da, uygulandıkları ortamlarda işe yarayıp yaramayacakları belli olmayan yeni paradigmalardan, eski paradigmalardan yok olmasına neden olmaktadır. Eski paradigmalardan, ani dönüşümlerin neden olduğu değişikliklerin temelini oluşturmalıdır.

*Ouillim* veya “Büyük Uyum”’a erişmek, farklılığın tasarım deneyimlerine zenginlik katan bir unsur olduğunun bilincinde olmayı da içerir. Afrika’da sosyal sistemler genelde insanların kendi yerel, toplumsal, dini, dilsel ve etnik çevrelerinde ayrı hayatlar yaşayıp ortak refah için tekrar bir bütün oluşturmasını sağlar. Görsel İletişim Tasarım eğitimi bölünmeyi de, kaynaşmayı da kolaylaştıran bir faktör olmalıdır.

Görsel İletişim Tasarımı bir sorun çözme aracı olarak kullanıldığı zaman insanlığın, gözleri açık ve bilinçli olarak geleceğe adım atmasını sağlayabilir. Profesyonel

tasarımcılar ve tasarım eğitimcileri olan bizler, hayatta kalmak için tasarımın ve tasarım araçlarının rolleri konusunda bilinçli olması gereken gelecek nesillerin kısmen de olsa kurtarıcıları olmaya hazır mıyız?

İcograda, tasarım sürecinin *Ouillim*’i amaçlayan birleştirici bir prensip olduğunu ilan etme açısından önemli bir role sahiptir. “Büyük Uyum”, “Büyük Tutkal” olarak baştan tanımlanabilir, ama “Büyük Bütünlük” kulağa daha iyi gelecektir. ●

## İcograda Tasarım Eğitimi Manifestosu

**Jamer Hunt**

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

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Ya evrim geçirmek, ya da yavaş yavaş yok olmak. 21. yüzyılda iletişim tasarımının karşısındaki zorlu seçenek budur. Bu meslek, gelecekteki potansiyelini sınırlamakla ve önemini azaltmakla tehdit eden ve birbiriyle rekabet eden iç ve dış baskılarla karşı karşıyadır. İşbirliğine dayalı fikir ve sonuç ağları bağlamında ortaya çıkan iletişim ekosistemleri yepyeni ve uyarlanabilir tasarım biçimleri gerektirecektir. Bu bağlantılı küresel ortamda tasarım eğitimcilerinin, geleceğin tasarımcılarına hem sağlam bir uzmanlık alanına sahip olmayı, hem de genelleşme anlamında esnek olmayı öğretirken gösterdikleri çabaları iki katına çıkarmaları gerekecektir. Neredeyse imkânsız olan bu dengeleme eyleminin başarı düzeyi, bu mesleğin geleceğinin sağlığı ve canlılığı konusunda bize bilgi verecektir.

Biçim kazandırma ile bağlama adapte olma arasındaki gerilim, akademik tasarım programları üzerinde iç kaynaklı, bölücü bir baskı uygulamaktadır. Bu gerilimin etkisi, en uygun biçimi kazandırma mirasına sıkı sıkıya bağlı (ve büyük çapta İsviçre’ye özgü olan) öğretim üyeleriyle, tehlike altındaki dünyamızın hedef kitlesi olan kullanıcılara odaklanılmasını talep eden diğerleri arasındaki mücadelelerde görülebilir. Bu taraflardan her ikisi de haklı olabilir (ben buna inanıyorum), ama şimdilik bu iki duruşu zarif – veya ideolojik açıdan saf – bir şekilde uzlaştırmanın bir yolu yok gibidir. Her iki taraf da bu açmazı,

teslim olmanın değerli bir şeyleri kaybetme anlamına geldiği bir sınıfta toplamlı oyun olarak görmektedir. Bu çekişme sadece iletişim tasarımına özgü değildir. Birkaç on yıl önce ortaya çıkan kullanıcı-odaklı tasarım, ürün tasarımı, mimarlık ve interaktif tasarıma da meydan okumuştur. Geleceğin tasarımcılarına yenilikçi eğitim müfredatları sunmak, tipografi ve renk teorisi gibi elzem kurslarla, sürdürülebilirlik ve kültürler-arası hermenötik gibi temel kurslar arasında bıçak sırtında yürümeyi gerektirir. Buradaki risk, programların sulandırılması veya bölünmesi ve her iki boyutta eğitim sunmaya çalışırken hiçbirinde başarılı olmamalarıdır. Bir başka tehlike de, bu programların dar bir uzmanlığa çekilip kolektif başarıları kuma gömmeleri ve meslekteki değişimi ve mesleğin karşı karşıya olduğu zorlukları takdir etmeyi reddetmeleridir. Bu duruma getirilebilecek açık – ama kullanışsız – çözümlerden biri, beş yıllık lisans programları (mimarlıkta olduğu gibi) veya lisansüstü eğitime önem verme yoluyla iletişim tasarımcılarının eğitim süresini uzatmaktır. Hem sayfa üzerindeki işaretin ağırlığına, vurgusuna ve yoğunluğuna duyarlı olmak, hem de eleştirel açıdan o işaretin tasarlandığı ortamın bilincinde olmak, iletişim tasarımcılarının yüz yüze kaldığı, aşılması neredeyse imkânsız olan bir zorluktur.

Yukarıda anlatılan yeterince ciddi bir sorun değilmiş gibi, tasarım mesleği aynı zamanda dış kaynaklı bir baskıya – tasarım araçlarının ve tasarım bilgisinin demokratikleşmesine – maruzdur. Tasarım alanında basit ve erişilebilir araçların giderek çoğalması, eskiden ayrıcalıklı bir meslek sınıfına ait olan bir dizi uygulamanın artık neredeyse herkes tarafından kolaylıkla benimsenebileceği anlamına gelir. Yazılım uygulamaları, tasarım şablonları ve açık kaynak tipografi programları sayesinde bir araya gelen çok sayıda yetki sahibi ama uzmanlık alanı olmayan tasarımcı öyle ya da böyle tasarım alanını gururla benimsemektedir. Bu durumda tasarımcıların kaçıp saklanabileceği hiçbir yer yoktur. Bu eğilim giderek artacaktır ve bunu görmezden gelmek kimseye bir şey kazandırmayacaktır. Aslında yol inanılmaz derecede açık ve engelden yoksundur. İletişim tasarımcıları mesleklerinin özgünlüğünü daha iyi ifade eder hale gelmeli ve endüstriye kattıkları stratejik değeri savunma konusunda daha başarılı olmalıdır.

Bu da tasarım eğitimcilerinin

öğrencileri stratejik açıdan eleştirel bakış açısına sahip, düşünceli profesyoneller olarak yetiştirmeleri gerektiği anlamına gelir. Tasarımcılar, yeteneklerinin başarılı iletişim örnekleri tasarlamakta oynadığı rolün önemi konusunda etkili ve ikna edici bir savunma sunmadıkça endüstri dünyası onları görsel stilistler olarak görmeye devam edecektir.

Bu gerilimler, etkili iletişimin kurallarının sürekli olarak değişim halinde olduğu bir alanda etkisini gösterir. 20. yüzyılda kurulan küresel ölçekteki iletişim ağları ve sistemler, tasarımcıların ancak günümüzde yüzleşmeye başladığı, içinden çıkılmaz bir karmaşıklığa sahip şartlar yaratmıştır. Dolayısıyla gelecek neslin yalnızlık ve bireysellikten bağlantı ve işbirliğine geçmesi gerekecektir. İşbirliği hem temel bir yetenek, hem de bir araştırma konusu haline gelmelidir, çünkü tasarım profesyonelleri giderek gruplar halinde çalışacaklardır. Büyük ölçekli zorlu işler, profesyonellerin (tasarımcı olsun, mühendis, sosyal hizmet görevlisi veya siyasetçi olsun) birbirlerinden ayrı olarak çalışma kavramını geçersiz hale getirecektir. Endüstri dünyasının çok-kişili ekipler halinde etkin bir şekilde çalışmasını bilen, şartlara uyabilen, esnek iletişim tasarımcılarına ihtiyacı olacaktır. Bu şartlarda başarılı olmak için tasarımcıların talep üzerine belli konuları öğrenme, fazla aşına olmadıkları alanlarda çalışma ve rollerini, sorumluluklarını ve kapasitelerini paydaşlara etkili bir şekilde iletme yeteneklerini geliştirmesi gerekecektir. Dolayısıyla tasarım eğitimcileri sadece ekip çalışmalarını artırmanın yollarını bulmakla kalmamalı, aynı zamanda öğrencilere kendi disiplinlerinin dilini ve yöntemini paylaşmayan profesyonellerle çalışmayı da öğretmelidir. İşbirliğine hem uygulama şekli hem de araştırma konusu olarak daha çok odaklanmak gereklidir. Burada önemli olan tasarımcıları grup çalışmalarına yerleştirmek değil, tasarımcıların ortaklıklar olsun, küçük gruplar, büyük gruplar veya kitle kaynaklı çalışmalar olsun, sosyal etkileşim dinamiklerini geliştirmekte lider haline gelmeleri ve işbirliğini savunmalarıdır.

Küresel enformasyon ağlarına sahip karmaşık sistemler de süreçlere farklı yaklaşımlar gerektirir. Birçok durumda amaç artık görsel çözümler yaratmak değil, proje paydaşları için var olan çok yönlü bağlamı sunmaktır. Bunu yapmak için tasarımcılar daha az miktarda statik ürün yaratacak, onun yerine

onlardan dinamik, değişken ve uyarlanabilir çözümler tasarlamaları istenecektir. Ana medyum artık sadece baskı (hatta sadece internet bile) olmadığından, ürünlerin farklı medya, mecra, platform ve formatlara uyarlanabilmesi gerekecektir. Tasarım ürünleri değişmez nesnelere olmaktan çıkıp, dinamik platformlara uyarlanabilen seçenekler, tarifler, kural dizileri, algoritmalar ve başka henüz keşfedilmemiş fırsatlar şeklini alacaktır. Bu iletişim ağları ayrıca giderek daha açık kaynaklıdır ve bu yeni katılım etiği yenilikçiliği yönlendirmektedir.

Fikri mülkiyet konusundaki kaygılar bu yeni açıklık ortamı içinde zorlu bir konu oluşturacaktır; yeni süreçler hem şeffaflık, hem de yeni fikirlerin, ürünlerin ve hizmetlerin işbirliği halinde oluşturulması açısından isteklilik gerektirecektir. Tasarımcılar farklılık gösteren açık bilgi temelli ekosistemlerde gelişebilecek duyarlı “organizmalar” yaratacaktır. Değişken şartlara tepki veren çok yönlü ürünler yaratmak için stratejik düşünce tarzının, daha incelikli bir biçim kazandırma yeteneğiyle birleşmesi gerekecektir.

Sonuçta tasarım daima siyasi bir eylemdir. Deneyim, anlam ve iletişim sistemlerimizi birbirine entegre de edebilir, birbirinden ayırabilir de. Tasarım profesyonelleriyle kurumsal paydaşların kültürel değerlerini bir araya getirir. Dolayısıyla her tasarımcı aynı zamanda yurttaş-tasarımcıdır. Tasarımcılar her projedeki risklerin bilincinde olmalı, sürdürülebilir değişime götürmeyecek çabalar konusunda eleştirel olabilmelidirler. Biçimle bağlamı, kişisel olanla sosyal olanı, düzensiz olanla sürdürülebilir olanı dengelemek imkânsızdır, ama bir yandan da aciliyeti olan bir önceliklidir. ●

## Meslek toplulukları

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

Sharon Helmer Poggenpohl

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Tasarım alanında fazlasıyla uzun bir süredir bireysel tasarımcılara, çalışmalarına ve fikirlerine önem verilmektedir. Bu durum bireysel tasarımcılar arasında bir ayırım oluşturmanın yanı sıra bir dereceye kadar birbirlerinden kopmalarına da neden olmaktadır. Ancak meslek toplulukları fikri bu kavrama zıttır, çünkü bu kültüre dahil olan bireyler ortak bir vizyon paylaşırlar, onu

geliştirirler ve öğretmen, öğrenci ve meslek sahiplerinden oluşan bir network oluştururlar. Paylaşım, fikirlerin geliştirilmesi için güçlü bir araçtır.

Tasarım birçok farklı şey anlamına gelebilir ve birçok farklı perspektifi olabilir. Tasarım bölümlerinin de genelde bu alanın önemi, odaklanılacak konular veya güncel sorunları çözmeye yönelik yöntemler konusunda birleştirici bir felsefesi yoktur. Tasarım bölümleri esas itibarıyla tasarım alanındaki misyonları veya vizyonları üzerinde düşünmezler. Böyle bir vizyon olmayınca da öğretim üyelerinin her biri kendi yolunu izler ve genelde çeşitli perspektifler arasında pek bir bağlantı yoktur. Peki, vizyon neden gereklidir? Arayüz, etkileşim, hareketli grafikler, kullanıcı araştırmaları ve tasarım alanında araştırma yapma ve disiplinler arası işbirliği yapma fırsatları, teknolojilerin, tasarım yöntemlerinin ve yaratıcılık imkânlarının çoğalıp değiştiğini göstermektedir. Hiçbir tasarım bölümünün tasarımın her yönünü içerebilecek geniş kapsamlı bir eğitim sunamayacağı uzun bir süredir bilinmektedir; bundan dolayı da yeni bir vizyona ihtiyaç vardır. Oradan buradan az buçuk bilgiyle tasarım alanında güven duygusu oluşturulamaz, kurulan bağlantıların etkisi azalır ve dikkat dağılır. Tasarımın bağlamı dinamik olduğu için vizyon, programın öğrencilere günümüzde gerekli olan düşünce ve becerileri kazandırıp kazandırmadığını ve onları geleceğin mesleki taleplerine hazırlayıp hazırlamadığını da göz önüne almalıdır. Tasarım eğitimi vizyonu bir bölüme, öğrenci sayısı ve kurumun tamamına göre uyarlanabilir. Bütün bölümler birbirinin aynı değildir, ama vizyon her bölümün kendi çalışmalarını ve eğitim programını geliştirmesi için ortak bir tasarım perspektifi sağlamalıdır.

Tasarımın uygulama alanları çok geniş olduğu için, sunduğu sayısız farklı bakış açısı, başlangıç düzeyinden becerikli bir meslek sahibine ve uzmanlığa geçmek için gerekli olan araştırma düzeyinin bilincinde olmayan öğrenciler arasında kafa karışıklığına yol açabilir. Belli bir hedef olmayınca birçok öğrenci tasarım eğitimindeki farklı teorileri anlamakta güçlük çeker. Vizyon, öğrencilerin değerleri, becerileri ve bilgileriyle tasarım alanındaki perspektiflere ve meslek topluluğuna katılımda bulunmasını kolaylaştıran bir sinerji sağlar.

Ortak perspektifler aşağıdakileri içerebilir:

- teknolojiyi insancillaştırma arzusu

- semiyotik uygulama alanında araştırmalar
- tasarım tarihi konusunda sorumluluk duygusu
- tasarım alanına insan merkezli bakış
- tasarım alanında araştırmalar konusunda sorumluluk duygusu
- ekolojik konularda araştırmalar
- yerel kültürleri destekleme konusunda sorumluluk duygusu
- disiplinler arası çalışmalara odaklanma
- tasarımı ve tasarımcılık mesleğini başkalarına aktarma konusunda sorumluluk duygusu
- dijital formda dinamik enformasyona odaklanma
- kültürel bir ifade olarak tasarım alanında araştırmalar

Bu liste belirli bir sıralamaya göre hazırlanmamıştır ve bundan daha geniş kapsamlı olabilir, ama burada önemli olan, öğretim üyelerinin tasarımın gelişimine ilgi duymaları, geçmişte tekrarlamamaları veya bireysel çalışarak eğitim vermemeleridir. Öğretim üyeleri, tasarımın insanlara hizmet etme imkânlarını geliştirmek veya tasarımın daha somut bir disiplin haline gelmesi için çalışmalıdır. Böyle bir yaklaşım hem öğretime hem de öğrenmeye hizmet edecek, tasarım meslek topluluğu – Icograda’nın kendi ve ötesi – içinde ilerlemesini sağlayacaktır. ●

### YAZILAR

Grafikerler Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Umut Südüak

Tasarım

Bülent Erkmen

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Katkıda Bulunanlar:

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