

Yazılar:

GRA F İ K T A S A R I M C I L A R M E S L E K K U R U L U Ş U

“Geçici olanı kalıcılaştırmak”

Röportaj: **Hülya Ertaş**
XXI Mimarlık Tasarım ve Mekân,
Mayıs 2016

Fotoğraflar: **Semra Güler**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi kapsamında İstanbul Cihangir’de bir grafik tasarım araştırma merkezi kuruldu. Sinan Niyazioğlu ile merkezin öyküsünü ve arşivlemenin doğasını konuştuk.

Hülya Ertaş: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi kapsamında Grafik Tasarım Araştırma Merkezi’ni Bölüm olarak kurdunuz. Bunun ortaya çıkış hikâyesini dinleyebilir miyiz?

Sinan Niyazioğlu: Bu sene Grafist’in 20. yılı. Bu 20 yıllık süreçte, gelen davetli tasarımcılarla birlikte uluslararası ölçekte bir arşivimiz oluştu: 128 tasarımcı, 28 ülke, yaklaşık 2.200 afiş ve 300 ödüllü ambalaj. Bu arşivin birkaç önemi var: Büyük oranda Alliance

Graphique Internationale (AGI) üyesi tasarımcıların üretimlerini içermesi ve Grafist’in ana misyonu olan desantralizasyon, yani merkezi kırma kavramıyla bir bakıma özdeşleşmesi. Grafist’in ana misyonu sadece merkez Batı Avrupa değil, Japonya’dan İran’a, İsveç’ten Yunanistan’a, İsrail’den Rusya’ya kadar geniş ölçekte, kendi alanında uluslararası kriterlerle tanınmış tasarımcıları davet etmek; sergi, seminer ve atölye çalışmalarıyla birlikte işler üretmek ve bu işlerle beraber onların yaşadığı kültürel ortamı ve birer tasarımcı olarak oluşturdukları dili paylaşmaktır. Grafist bittikten sonra bu afişler bölümde bir depoda arşivlendi; Bu depoda saklanan üretimleri açık arşiv haline getirerek okunabilir kılmak, bütün bu süreci “Ne yaptık, nereye kadar geldik?” diye sorgulamamızı da sağladı. Grafist Arşivi, araştırmacıların kullanımına sunmak için kurduğumuz araştırma merkezinin de çekirdeğini oluşturdu. Merkezin arşive ev sahipliği yapmaktan öte farklı amaç ve işlevleri de var. Araştırma merkezi Rektörlüğün bize tahsis ettiği Cihangir semtindeki Matara Sokak’ta üç katlı bir binada konumlanıyor. Giriş katında kütüphane, birinci ve ikinci katta arşiv yer alıyor. Çatı katını da seminer verilen, toplantılar yapılan bir alana dönüştürmek istiyoruz. Grafist 20 kapsamında 19 Nisan’da açtığımız arşiv sergisini düşünersek bu arşiv Grafist’le beraber zamanla büyüyecek ve

gelişecek. Arşivin fiziksel varlığının yanı sıra onu mümkün olduğu kadar araştırmacı, akademisyen, lisansüstü programlarda okuyan, paydaş kurumlardaki ilgili kişilerin kullanımına sunmak en önemli misyonumuz. Bunu da bir e-arşiv yazılım projesi ile gerçekleştireceğiz ki, arşiv envanterinin sayısal platforma kaydedilmesini kısmen tamamladık. Arşivin verimli olabilmesi için kullanıcılar arşivi nasıl kullanıyor, hangi kullanıcılar kullanıyor ve en fazla hangi alanlarda araştırma yapıyorlar gibi soruların cevapları ışığında arşiv yönetimini sağlamak için daha önemli kısmını oluşturuyor.

HE: Bu e-arşiv ne kadar açık ne kadar kapalı olacak? Mesela üniversite kütüphanelerine açık mı olacak, yoksa herkese mi?

SN: Bir üyelik sistemi olacak. Kullanıcı kişi, bir kurum bilgisi girdiğinde hangi alanlarda, hangi arama motoruyla, neyi arıyor görebileceğiz; bir nevi veri bankası oluşacak. Bu denetlemek için değil, bilgi sahibi olmak için. Böylece çok ana hatlarıyla ülke, dönem, tema, tasarımcı gibi arama motorları ya da dört başlık için permütasyon hesabıyla 16 kriter gibi arayüzler oluşturabiliriz. Örneğin belli bir sürenin sonunda, “ağırlıklı olarak akademisyenler veya araştırmacılar şu temalarla ilgili araştırmalar yapıyorlar” gibi bir bulgu çıkabilir. Çünkü arşiv kullanıcısıyla gelişir ve geliştirilir.

HE: Bunun benzeri uluslararası örnekler var mı?

SN: Tabii ki var, ancak bunlar genellikle büyük kurumlar. Bizim arşivimiz için Türkiye ölçeğinde çok nitelikli diyebiliriz, çünkü AGI üyesi tasarımcıların, Grafist’in kurucusu Sadık Karamustafa ve MSGSÜ Grafik Tasarım Bölümü’nün zaman içerisinde oluşturduğu istikrarlı üretim sayesinde bize katılmaları ve işlerini bize bağışlamalarıyla oluştu.

Benzer şekilde Zürih’teki Tasarım Müzesi’nin de Zürih Üniversitesi Tasarım Fakültesi’ne bağlı bir arşivi var, bizim Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü’nün oluşturduğu Grafist Arşivi gibi. Orada da tematik sergileri nitelikli arşiv ürünlerinden yararlanarak gerçekleştiriyorlar. Arşivin ana yapısını, 1950’ler Modernizmi, Uluslararası Tipografi Stil’in öncü örnekleri oluşturuyor, Helvetica’nın doğuşu gibi... İkinci Dünya Savaşı sonrasında faşizmden arınmış nesnel, evrensel görsel iletişim dilinin seyrini yönlendiren çok nitelikli bir arşivi yönetiyorlar. Bizim 2.200 afiş, 300 ürün ambalajından oluşan arşivimiz Zürih Tasarım Müzesi’ne göre butik bir arşiv olabilir. Ama bence önemli olan şu: Çok nitelikli bir arşivin olabilir ama onu iyi yönetemezsen hiçbir şey ifade etmez. Standart bir arşivin olabilir ama çok iyi yönetirsin ve araştırma ve üretim zemini sunarak pek çok kişiye fayda sağlayabilirsin. Ben buna inanıyorum. Türkiye’de sadece tasarımla ilgili değil, çeşitli kurumların da çok değerli arşivleri var. Fakat bunlar daha kaydedilmedi, arşiv envanterleri depoda saklanıyor. Bizde arşivcilik biraz depolamayla özdeşleşmiş durumda. Bir yerde arşivler saklanıyor ama nerede ne var bilinmiyor. Arşivleme, sadece fiziksel koşullara karşı korumayla özdeşleştiriliyor. Şimdi farklı arşivleme yöntemleri, türleri var. Ben dünyadaki tasarım tarihi alanındaki mevcut arşivleme yapılarını inceleyerek bir sınıflandırma önerisinde bulundum; arşivci, müzeolog ya da tasarım tarihi alanındaki meslektaşlarla da bunu istişare ettiğim vakit uygun buldular. Birincisi “donmuş arşivler (frozen archives)”, yani depo arşivler. Adeta arşivleri donduruyorsun, fiziksel süreç karşı koruyorsun ama kimse arşivin varlığını ve neyi içerdiğini bilmiyor. Bizim devlet arşivleri





öyledir ya, içine girmek ve içerdiklerini tanımlamak zordur... Bunun daha iyi yönetildiği şekli ise “uyuyan arşivler (sleeping archives)”. Bu bizim yapıya daha çok uyuyor. Arşiv derlenmiş, incelenmiş, kaydedilmiştir; fakat arşiv materyalleri harita, pafta saklama dolapları gibi bir yerde, karanlık bir ortamda saklanır. İlgili bir sergi, etkinlik, yayın için o arşiv açılır, işler uyandırılır, sergilerde yer alır ve sonra ürünler tekrar aynı dolaba özenle yerleştirilerek uyutulur. Bunlar dışında belli müze ve kurumların bünyesinde bulunan arşivlere de “aktif arşivler (active archives)” diyebiliriz. Grafist 15’te Stedelijk Müzesi Tasarım Departmanı daimi küratörü Carolien Glazenburg geldi. Stedelijk Müzesi Tasarım Departmanı Arşivi’nde yer alan sergi afişleriyle bir sergiyi üniversitenin Osman Hamdi Bey Salonu’nda gerçekleştirdi. Müzenin arşivleme sistemlerinden bahsetmişti: Tamamıyla müze içerisinde yer alan bir birimde bulunan ve ilgili personel tarafından yönetilen arşive, randevu yoluyla erişiliyor ve insanlar koruma altında duran afiş benzeri basılı malzemeleri görebiliyorlar. Bu çok önemli; arşivden sürekli araştırma ve üretim yapılıyor. Bir diğer arşivleme türü de “güncel arşivler (archives on the agenda)”. Arşiv envanterine ait her türlü verinin girilmiş olduğu nitelikli bir arşiv vardır ve bu arşiv kendi sergisini,

yayınını düşler. Dolayısıyla aslında aktiftir; bir sponsor, uygun bir kaynak ve ortam bulduğu takdirde herhangi bir takvimde kendini sergi veya yayın gibi kültürel veya bilimsel üretime dönüştürebilir.

HE: Müze koleksiyonları öyle biraz, misal İstanbul Modern sürekli olarak kendi koleksiyonundan eserler çıkarıp sergiliyor?

SN: Burada koleksiyonla arşiv arasındaki farka da değinebiliriz, çünkü bu kavramlar Avrupa’da daha tanımlı ama Türkiye’de çok oturmuş değil. Koleksiyon bir mülkiyet meselesidir, içerisinde mülkiyet oluşturma fikri vardır ve aristokrasiyi takip eden burjuvaziyle gelişim göstermiştir. Bunun kamuya aşikâr kılınmasıysa burjuvazinin maddi ya da kültürel zenginliğini kamuya paylaşma isteği ve niyetiyle ilgilidir. Ama arşiv çok daha eski, köklüdür; kurumlarla oluşur ve ana fikrinde mülkiyet fikri yoktur, bir kültürü kaydetme fikri vardır. Bizde bu iki kavram birbirine girmiş, fazla eklenmiş durumda, çünkü koleksiyonları yönetenler de genelde Türkiye’nin endüstri ya da ekonomi alanlarının dinamosu olan belli burjuva aileler, holding şirketleri, onların özel kuruluşları ya da vakıflarından oluşuyor. Özel kurumlar sayesinde koleksiyonlar ve arşivler gelişim gösterdi, koruma altına alındı veya finansör buldu.

Son olarak da “öncü arşivlerden (leading archives)” bahsedebiliriz.

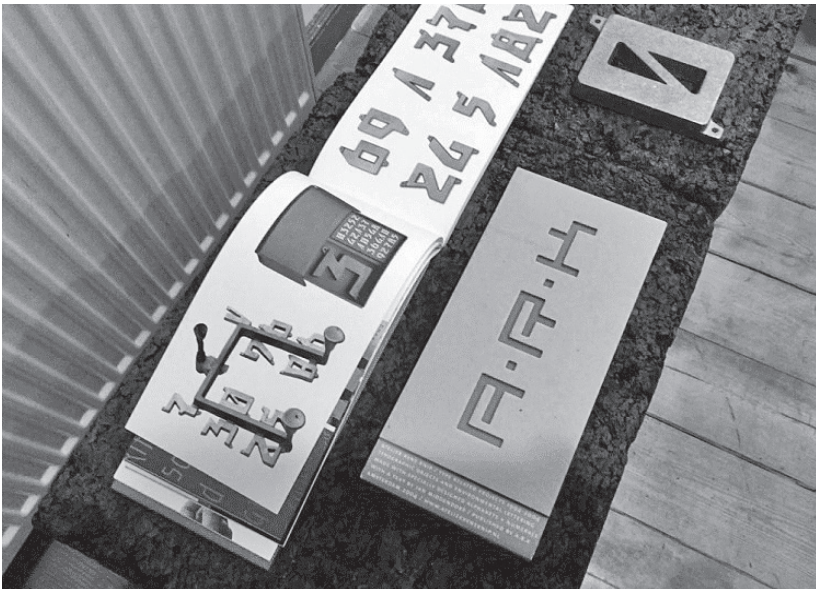
Örneğin, Londra Tasarım Müzesi’nin küratörü ve müdürü olan Dejan Sudjic’in oluşturduğu bir arşiv var. Çok az, öz ama çok nitelikli tasarım ürünleriyle yeni paradigma önerisinde bulunabilecek nitelikte sergileri yönetiyor. Yine Anglosakson ekolünden Jane Pavitt; Victoria & Albert Müzesi Tasarım Bölümü’nün daimi küratörü ve Royal Collage’ın da Dekanıdır, Victoria & Albert Müzesi’nde öncü arşiv niteliğindeki envanlerle “Brand New” veya “Cold War Design” gibi önemli ve ufuk açıcı sergileri düzenledi.

Biz ise bir devlet üniversitesinde tam zamanlı çalışan akademisyenlerle bir araştırma merkezini ve arşivini yönetiyoruz. Arşiv yönetimi bakımından bize en uygunu “uyuyan arşiv” türü olduğunu düşünüyorum. Bir müze bünyesindeki gibi daimi çalışan bir uzmanımız ya da arşivcimiz yok, ancak araştırmacıların, akademisyenlerin bizim merkezimize sunacakları yazışma, randevu sistemi aracılığıyla yürütülmesini düşlediğimiz bir mekanizma kurmaya çalışıyoruz. Araştırma Merkezimize gelenler fiziksel arşivimizi de görebilir; bir afiş birebir boyutlarında ve malzemesiyle görmek gerçekten çok etkileyicidir ve eğitici. Bu batıda, özellikle tasarım tarihi yazımında, eğitiminde ve tasarım kültürünün yaygınlaştırılmasında çok önemli bir olgudur. Mesela ben grafik tasarımın tarihini bu alanda ilk kitap yazan Dilek Bektaş’tan öğrendim, kendimi bu açıdan çok şanslı hissedirim, Dilek Hanım’ın asistanı oldum ve şimdi de o dersi veriyorum. Üniversitede birinci sınıftayken Paris Devlet Kütüphanesi’nin giriş katındaki duvarlarında, Jules Chéret’nin iki parçadan oluşan, 1,70×2,20 m boyutlarında afişlerini görmüştüm. Art Nouveau afişlerin ne demek olduğunu o müthiş litografi baskıları ve illüstratif görseelliği,

izleyicileriyle göz teması kuran Chéret’ kadınlarını gördüğümde anladım. Bu nedenle tasarım tarihi dersinde Bauhaus’u anlatırken Marcel Breuer’nin, hocası Wassily Kandinsky’ye ithaf ettiği, Wassily Sandalyesi’ne değinirken, İstanbul’da o sandalyenin replikasını yapan dükkânların adresini öğrencilerime veririm, ve derim ki “Lütfen dersten sonra gidin, oturun, hissedin, deneyimleyin.” Çünkü görüntüyü görmek bir şey değil; deneyim kültürü çok önemli. Türkiye’de bu kültür, üç boyutlu endüstri tasarımı ürünlerin arşivlenmesinde de eksiklikleri veya sorunlarıyla karşımıza çıkmıyor değil. Arşiv, müzenin bir çeşit tohumudur aslında. Arşivle bir çekirdek ekiyorsun ve her bir çekirdek, her bir tohum, araştırmacılara, tarihçilere ilerisini düşündürüyor. Bizde öncelikle iyi arşivlerin oluşturulması lazım, ondan sonra tasarım müzesinden bahsedebiliriz.

HE: 20 yıl belki çok kısa bir süre ama tasarım eğilimleri okunabiliyor mu arşivden sizce?

SN: Okunabiliyor tabii. Grafik Tasarım Bölümü Araştırma Görevlilerinden Ferruh Haşiloğlu’nun dijitalleştirdiği Grafist Arşivi’ne bakarak şunu söyleyebilirim: Bizim arşivde beş kuşak var. Kuşak derken demografik olarak jenerasyondan değil, üreticilerin dönemler üzerinden yetkinliklerinden bahsediyorum. Birincisi, çocukluk ya da gençlik yıllarını İkinci Dünya Savaşı döneminde geçiren kuşak: Shigeo Fukuda, Morteza Momayez, Yurdaer Altıntaş gibi. Savaş sonrası Yeni Dünya düzeninde, 1950’ler ve 1960’lar modernizminin şahidi olmuş ve üretimleriyle dahil olmuş bir kuşak. İkincisi, İkinci Dünya Savaşı’nın hemen ardından doğan ve ’68 kuşağıyla beraber geç modernizmin ve erken postmodernizmin grafik tasarım



disiplininde uygulayıcı öznesi olan kuşak. Niklaus Troxler, Sadık Karamustafa, Bülent Erkmén'i sayabiliriz burada. Üçüncüsü, içinde Emre Senan ve Haluk Tuncay'ın da yer aldığı 1971 askeri muhtıra – 1980 darbesi arasında eğitim gören, Türkiye'deki kapalı yapının sona ermesi ve neoliberal politikaların gelişim sürecini izleyen ve üretim veren kuşak. Mesela bu kuşakta illüstrasyon çok güçlüdür, çünkü illüstrasyon fotoğrafın karşısında kendi gerçeğini üretir. Dördüncü kuşak olarak bizleri tanımlayabilirim. Çocukluğunu Özal Türkiye'sinde geçirmiş, Özal sonrası neoliberal politikalarla da küreselleşmeye ve beraberinde getirdiği pek çok olumsuzluğa şahit olan, kariyerine Irak Savaşı'yla başlayıp sonrasında bütün Orta Doğu'da bitmek bilmeyen bir savaşın sürecini izleyen bir kuşak. Ben burada asistanken Irak Savaşı vardı, şimdi eğitimci oldum ve Suriye Savaşı var. Bitmiyor, bu korkunç bir şey. Şu an göçmenlerden de görüyorsun, korkunç bir trajedi var. Beşinci kuşağa ise '80 sonrası kuşak diyebilirim; bu kuşağın sosyal medya görseiliği ve çevrimiçi dünyayla kurdukları gerçeklik ilişkisi, bilgiyi basılı mecradan edinen önceki kuşaklardan farklı.

HE: Konuşmaya başladığımızdan beri düşünüyorum; etkinlik afişi, sinema afişi vs. afiş çok geçici bir malzeme, saklanmak için tasarlanmamış gibi durur. Çok zıt değil mi geçici olmak üzere tasarlanmış bir nesneyi arşive koymak?

SN: Beni grafik tasarım tarihçisi olarak heyecanlandıran bir şey bu: kâğıt gibi oldukça geçici bir malzemede kalıcılığı aramak. Bu zıtlık benim çok hoşuma gidiyor. Mesela kendime ait yaklaşık 3000 parçadan oluşan bir pul koleksiyonum var ve pul çok ince, hassas kâğıda basılıyor; ancak pulların yüzeylerine devletlerin, rejimlerin, hükümetlerin hatırlamaya ve anmaya değer gördükleri anıtsal geçmişleri, ideolojik kimlikleri, siyasi refleksleri yüklü simgelerle resmediliyor. Pulu iyi okursan, ülkelerin resmi tarihini, dönemler ötesindeki kalıcı karakterlerini daha iyi okuyabiliyorsun. Ben pulu minyatür bir afiş gibi görüyorum, fiziksel boyutu sebebiyle koruması da kolay. Afiş de pul gibi kâğıda basılıyor ancak büyük ve bu yüzden saklaması çok zor, ziyan oluyor, atılıp gidiyor. Geçici dünyada kalıcı fikirler kurmak bir çeşit yazarlıktır (authorship) diye düşünüyorum. Kaydetmek önemli. ●

Hibrid tasarımcılar aranıyor

Heather Martin

Form 264

Mart/Nisan 2016

Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Geçen yılın eylül ayında, Braun, on dokuzuncu Braun Ödülü için 250 uluslararası konluğu Kronberg'deki merkezlerine davet etti. 1968 yılında kurulduğu günden bu yana üç yılda bir verilen Braun Ödülü, Almanya'nın ilk uluslararası tasarım yarışmasıdır. Yarışmaya katılmak için, katılımcıların 35 yaşın altında, ya hâlâ bir tasarım okulunda okuyan ya da en fazla iki yıldır çalışan genç endüstriyel tasarımcılar olması gerekir.

1968 yılından bu yana, Braun Ödülü' öncelikle bir ürün tasarım yarışmasıydı ve kavramlar inşaat vinci tasarımından dizel lokomotifine kadar değişmekteydi. Zamanı 47 yıl hızla ileri sardığımızda bu, bugün hâlâ aynı. Yalnızca 2015 yılındaki brifingde küçük bir değişim su yüzüne çıktı ve kısa bir sözcük, “sanal” sözcüğü tanıtıma eklendi. Kendi web sitelerinde belirtildiği gibi amaç, “basit veya karmaşık, büyük ya da küçük, fiziksel veya sanal, yaşam kalitenizi ya da dünyayı değiştiren bir şey yaratmak” idi. “Sanal” kelimesinin tanıtıma eklenmesi, fiziksel ürünlerin ötesine uzanan interaktif deneyim ve hizmetleri kapsayacak kavramları keşfetmek için fırsatlar açıyordu.

Kapsamdaki bu genişleme, teknolojinin son yirmi yıldır gerek hayatımızdaki büyük etkisini, gerekse de giderek artan biçimde çevremizdeki ürünlerin içinde yarattığı değişim gerçeğini doğrudan yansıtmaktadır. 2015 yılında interaktif deneyimlerin kapsama dahil edilmesi benim misafir jüri üyesi olarak davet edilmemle sonuçlandı. 1980'lerin sonlarında bir ürün tasarımcısı olarak eğitim aldım, birkaç yıl sonra da yazılım tasarımı öğrenmek üzere okula geri döndüm. Bir ürün tasarımcısı olarak neredeyse benden istenen her ürün tasarımının bir tür ekran içerdiğini fark ettim, bu da giderek ekranda neler

olduğunu bilmeden ürün tasarımı yapmayı imkânsız hale getiriyordu. 1968 yılından beri Braun Ödülü kazananların çevrimiçi arşivlerinde² bir tarama yapılırsa, bir üründe ekran varsa, bu ekrandaki statik metin fotoğrafının dışında nadiren başka bir bilgi olduğu görülür.

Bu nedenle 2015'te nihayet, interaktif deneyimler kadar ürün deneyimleri de içeren katılımları görmek sevindiriciydi. Ürün tasarımcılarının 2018 yılındaki Braun Ödülü yarışmasına katılmadan önce yaklaşımlarını genişletmek ve daha fazla etkileşim ve hizmet tasarımcısını ürünlerini sunmaya teşvik etmek üzere, gelecekte teknoloji çözümlerini tasarlamak için bu yaklaşımı vurgulayan beş temayı irdeleyelim. Buna ek olarak, bu yeni çalışma ve düşünce biçiminin etkinliğini göstermeleri açısından geçen yıl Braun Ödülü'ne katılan bazı ürünlerdeki kavramları gözden geçirebiliriz.

Ürünlerden hizmetlere

Uzun yıllardan beri, tasarım çözümleri bağımsız ürünlerden hizmet deneyimlerine doğru yön değiştirdi. Ürünler artık daha büyük bir ekosistem içerisinde yer alan birçok temas noktasından sadece biri haline geldi. Aldığımız hizmetlerle çeşitli biçimlerde etkileşiyoruz. Bu bir ekran üzerinden olabilir, bir çağrı merkezine telefon ederiz, ya da bir satış noktasında yüz yüze etkileşime girebiliriz. Bu da tasarımcıların ürünler yerine sistemleri düşünmelerini ve kullanıcının bu çoklu temas noktalarıyla arasındaki ilişkisini belirli bir zaman sürecini göz önüne almalarını gerektirir. Tasarımcılar ürün, hizmet ve sistem bütünü hakkında düşünürlerse başarılı olabilirler.

2015 yılında böyle bir bütüncül hizmet anlayışına en iyi örnek Brisbane, Avustralya Queensland Teknoloji Üniversitesi'ndeki bir grup genç tasarımcı tarafından oluşturulan “Kentsel Verim”³ idi. Hizmet, çevreye duyarlı ve toplum odaklı taşınabilir bir gıda ağı oluşturmak üzere, çiftçiler ve yerel gıda yetiştiricileri ile yerel kafe ve restoranlar arasında bir iletişim ağı yaratmayı amaçlıyordu. Tasarımcıların tasarladıkları bir kurye bisikleti, taze ürünleri üreticiden teslim alacak ve şehir içinde dağıtacak. Sistem; hareket edebilen bir altyapı yaratmış ve bu özel kurye bisikleti aracılığıyla hem kentsel tarımı hem de toplumun yerel gıda üretimi ve dağıtımına katılımını teşvik etmeyi amaçlamıştır.

Tasarımcılar ayrıca yetiştiricilerin, dağıtılacak gıdanın türü ve

ağırlığı ile gönderinin hangi noktadan alınacağı hakkındaki bilgileri kuryelere iletmelerini sağlayan bir uygulama da tasarlamıştı. Ayrıca, bu uygulama ile yetiştiriciler gönderilerinin taşımının hangi noktasında olduğunu kolaylıkla izleyebiliyor, kuryeler de navigasyon sistemi sayesinde yetiştiricinin yerini kolayca bulabiliyordu. Ve nihayet, restoranlar ya da kafeler uygulama aracılığıyla taze ürünler sipariş verebiliyor, teslimat ve ödemeleri takip edebiliyordu.

Her ne kadar kendi içinde benzersiz bir kavram olmasa da proje; tasarımcıların bisikletin tasarımından uygulama arayüzlerine, hizmet deneyiminin kendisinden hizmetin markalaştırılmasına kadar her detay ve hizmet özelliğine gösterdikleri dikkati yansıtmaktadır. Başarılı hizmetler genel olarak tutarlıdır, kullanımı keyiflidir ve benzersizdir.

Uzman tasarımcılıktan hibrid tasarımcılığa

Uzun yıllar boyunca, grafik tasarım, endüstriyel tasarım, moda tasarımı ve mimarlık gibi geleneksel disiplinler hep tek başlarına öğretilmiş ve nadiren birbirleriyle ilişkilendirilmiştir. Eğer bir disiplinde eğitilmişseniz, nadiren bir başkasına maruz kalırsınız. Örneğin bir ürün tasarımcısı, bir ürün tasarımının nasıl yapılacağını öğrenir ama nadiren bu fiziksel ürünle, ürün içindeki ekran deneyimi arasındaki ilişki hakkında bilgi sahibi olur. Daha fazla ürünün dijital teknolojiyi kapsamaya başlamasıyla, etkileşim tasarımı ve hizmet tasarımı gibi yeni tasarım disiplinleri ortaya çıkmıştır. Tasarımcılar artık bu yeni yöntemlerle donanmış olarak çalışmaya başlıyorlar; ortak çalışmalar yapmaya daha yatkınlar, daha işbirlikçiler ve temel eğitimleriyle bağları daha gevşek. Onlar çoklu disiplinli ekiplerle çalışarak yeni araçlar, yeni teknikler ve başka disiplinlerin farklı tasarım yaklaşımlarıyla karşılaşıyorlar. “Hibrid” tasarımcılar, çözmekte oldukları soruna bağlı olarak değişik tasarım disiplinleriyle çalışıyorlar, durumlara uyum sağlıyorlar ve esneklik gösteriyorlar.

Profesyoneller & Tutkulular (Professionals & Enthusiasts) dalında Altın Madalya alan “kavram” ve endüstri tasarımcısı Mats Lönngren, bu yeni çalışma yönteminin bir temsilcisi. Lönngren'in Ahti X1 Bağlantılı Can Yeleği⁴ başlı başına güzel ve zarif bir ürün. Ama içine yerleştirilmiş olan bağlantırlık dolayısıyla estetiğin ötesine geçiyor. Kablosuz indükleyici

“*Tasarım, insanlar için kullanımı ve anlaşılması kolay çözümler yaratmak demektir. Tasarım, çevrelerindeki dünyanın mantığını anlamaları için insanlara yardım etmektir. Bir bakıma tasarımcılar ‘şeyleri anlaşılır’ yapanlardır.*”

bir şarj modülü yeleğin içinde yer alıyor ve bu da onu tamamen su geçirmez hale getiriyor. Biri denize düştüğünde, can yeleği otomatik olarak şişiyor ve kaza zamanı ve yeriyle ilgili bir zaman damgası oluşturuyor. Mobil bir uygulama aracılığıyla bu veriye erişip, bu sayede kazazedeyi gerçek zamanlı olarak izlemek mümkün oluyor. Kurtarıcılar kazazedenin ne kadar süredir suda olduğunu, ne kadar mesafede bulunduğunu ve bulunduğu noktadaki rüzgâr ile su sıcaklığı verilerini kolaylıkla görebiliyor. Uygulama, bir kişiyi sudan güvenli kurtarmak için yapılacakları anlaşılır görsellerle veriyor ve bir kurtarma operasyonu sırasında gereken kritik ayrıntıları vurguluyor.

Lönngren, ürünü tek başına düşünmüş, prototipi üretmiş ve uygulamayı da tasarlamış. O, gerçek bir hibrid tasarımcı olarak, ürünün ötesini düşünme becerilerine sahip. Ben önümüzdeki Braun Ödülü’nde bu tür çalışmaların çok daha fazla örneklerini göreceğimize inanıyorum.

Navigasyon karmaşası

Tasarım, insanlar için kullanımı ve anlaşılması kolay çözümler yaratmak demektir. Tasarım, çevrelerindeki dünyanın mantığını anlamaları için insanlara yardım etmektir. Bir bakıma tasarımcılar “şeyleri anlaşılır” yapanlardır. Ancak tasarımcılar insanlar için karmaşıklığı artırma tuzağına da kolayca düşebilirler. Bu noktayı açıklamak için örnek olarak termostat gibi bir günlük nesne atalım. İnsanlar yıllardır termostatlarını programlamaya uğraşıp dururlar. Tasarımcılar ise kullanımı basitleştirmek yerine, çoğunlukla hiçbir ekran koymadan, karmaşık bir dizi işlevi kontrol eden küçük kauçuk düğmeler tasarlamayı sürdürür.

Nest termostat piyasaya sürüldüğünde, tasarım basitliği ve bağlanırlığı ile pazarda bir devrim yarattı. Tasarımcıları hem şık hem de kullanımı kolay bir ürün oluşturmak üzere ürünü tamamen

yeniden değerlendirmişlerdi. En önemlisi, ürünün kullanım göstergeleri bir ekran ile tamamlanmıştı. Formu arayüzle uyumlu hale getirerek insanların ürünü nasıl kullanacaklarını anlamaları sağlanmıştı. Ayrıca Nest uzaktan kumanda edilebilir ve izlenebilir olması ile deneyimi baştan sona değiştirmişti.

Termostat, yaşamımızda göreceli olarak yıllar boyunca değişmeden kalan pek çok üründen biridir. Başka bir örnek sigorta kutusudur. Genellikle merdiven altlarında kuytu dolapların içinde bulunan sigorta kutularını ancak bir şeyler yanlış gittiğinde hatırlarız. Ama bir İngiliz tasarım ajansı olan DCA, 2015 yılında sundukları Fuse⁵ adında yeni bir sigorta kutusu tasarımı ile Coşkulu Profesyoneller dalında Gümüş Ödülü kazandı.

Fuse güzel ve anlaşılması kolay bir sigorta kutusu. Bir şeyler yanlış gittiğinde, kutunun kendisi fiziksel olarak dönüşüm geçiriyor ve hem sorunun nerede olduğunu, hem de ekran güncellemeleriyle sorunun nasıl giderileceğini gösteriyor. Kutudaki uygulama sayesinde, güç tüketiminizi izleyebiliyor ve enerji kullanımınızla ilgili yararlı istatistiklere erişebiliyorsunuz. Bu sadece akıllı bir çözüm değil, aynı zamanda davranış biçimlerini değiştirme potansiyeli ile zamanla gezegenimize yararlı olabilecek bir uygulama.

Etki yaratma

Bu da bizi bir sonraki temaya götürmekte: etki yaratma. Biz tasarımcıların, yarattığımız işleri ve çalışmalarımızın toplum üzerindeki doğrudan etkisini dikkatle düşünmek gibi bir sorumluluğumuz var. Toplumun karşı karşıya olduğu sorunların ölçeği ve karmaşıklığı değişmeye devam ederken, tasarımın da bunları yanıtlamayı sürdürmesi gerekiyor.

2015 yılında sunulan projelerin bazıları, su⁶, gıda⁷ ve enerji sıkıntısının yanı sıra daha sağlıklı olmakla ilgili, şu anda karşı karşıya olduğumuz karmaşık, acil ve önemli sorunlar üzerinde odaklanmıştı. Etki yaratmanın en iyi örneklerinden biri Öğrenciler dalında Gümüş Ödül kazanan Nuh’un Balonu⁸ oldu. Soru basitti. Bir doğal afet öncesi ve sonrasında şehirlerin tahliyesinde insanlara yardım için neler tasarlayabilirsiniz? Tasarımcılar, Jong Chan Kim ve Daewoong Park’a göre, 2004 yılında Hint Okyanusu’ndaki tsunamide 230 bin kişi, 2010 yılındaki Haiti depreminde ise 316 bin kişi öldü. Proje, olası bir tehdit halinde yüksek riskli şehirlerde belirli konumlarda Nuh’un Balonları’nın yerleştirilmesini

öngörüyor. Balonlar, deprem bölgelerinde yüksek katlı binalardan uzak güvenli büyük açık alanlara, tsunamilere açık yerlerdeyse yüksek katlı binaların çatılarına konabilir. Balonlar bir deprem sarsıntısını algılayarak otomatik olarak helyum ile şişip havalanacak şekilde tasarlanmış. Böylece uzak bir mesafeden bile kolayca görülen balonlar sayesinde, çok sayıda insan gruplarının kentin daha güvenli taraflarına hızla taşınması mümkün olabiliyor.

Nuh’un Balonu çarpıcı biçimde tasarlanmış. Balon göz alıcı bir kırmızı ve dijital haritalardaki pinler şeklinde. Genç tasarımcıların böyle büyük sorunları çözmeye çalıştıklarını görmek umut verici ve ben, daha fazla tasarımcıyı işlerinin insanlık ve gezegenimiz üzerinde nasıl olumlu etkiler yaratabileceğini düşünmeye ve ona göre çalışmaya teşvik ediyorum.

Teknoloji yapma adına teknoloji

Son olarak en az diğerleri kadar önemli olan başka bir hususta, teknolojinin kullanımı hakkında birkaç şey söylemek istiyorum. Geçen yılki katılımların pek çoğu bence teknolojiyi aslında olmayan bir sorunu cevaplamak için kullanmıştı. Teknoloji adına teknolojiyi kullanmak pek çok seviyede sorunlar yaratabilir: tasarımcıların bir ürüne teknolojiyi neden ekledikleri konusunda açık ve net olmaları gerekir. Tasarımcılar kendilerine ilk önce sorunun ne olduğunu, sonra da bunu daha basit nasıl çözebileceklerini sormalıdır. Hatta bu sorunu çözmek için bir ürüne ihtiyaç olup olmadığını da sormalılar. Örneğin, bu sorun zaten var olan bir cihaza bir yazılım ekleyerek çözülebilir mi? Tasarım sürecinin daha başlangıcında bu tür sorular sorarak, ortaya gereksiz yüksek teknoloji ürünleri çıkartmanın önüne geçilebilir. Bu da sonuçta dünyadaki atık gömme ya da çöplük alanlarının çoğalmasını engelleyebilir.

Sonuç olarak, Braun Ödülü’nün fiziksel çözümler kadar sanal ortamdaki çözümleri içerecek şekilde genişletilmesi çok zamanlı oldu. 2015 yılında 67 ülkeden 2510 katılım vardı ve bu sayının gelecek sefer daha da artacağı tahmin ediliyor. Bununla birlikte, hem tasarımcıların yaklaşımlarını ürünlerin ötesine genişletmelerinde, hem de yarışmanın daha çok etkileşim ve hizmet tasarımcılarını çekecek biçimde tanıtılmasında yarar var. Geçen yılki katılımlar kesinlikle etkileyiciydi ve standart çok yüksek olmaya devam ediyor, ancak kalite, etki ve çözümler yelpazesini artırmak için de her

zaman fırsat vardır. Bunu akılda tutarak, ben Braun Ödülü 2018 sonuçlarını görmeyi sabırsızlıkla bekliyorum.

Heather Martin, tasarım ve inovasyon danışmanlığı şirketi olan Smart Design’ın başkan yardımcısıdır. Kendisi Royal College of Art’tan etkileşim tasarımı yüksek lisans programı mezunudur. 20 yıl tasarımcı olarak çalışmıştır ve etkileşim tasarımının önde gelen otoritelerinden biri olarak kabul edilmektedir. Daha önce Tangerine ve Ideo’da tasarımcı olarak ve Etkileşim Tasarım Enstitüsü Ivrea’da (Interaction Design Institute Ivrea) doçent olarak çalıştı. Müşteri portföyü ulaşım, finans, sağlık, medya, telekomünikasyon, perakende ve otomotivi kapsamaktadır.

braunprize.org

2015 Braun Ödülü alan projeler hakkında bilgi bu adresten bulunabilir: form.de/dossiers

- 1 Braun Ödülü 2015: <http://www.braunprize.org/en/> (Son kontrol 18 Ocak 2016).
- 2 Braun Ödülü Arşivleri: <http://www.braunprize.org/en/2012-1968.html> (Son kontrol 18 Ocak 2016).
- 3 Kentsel Verim – Kentsel Mobilite Sistem Tasarımı: http://www.braunprize.org/en/s_1477_xo_urban_yield.html (Son kontrol 18 Ocak 2016)
- 4 Ahti X1 – Bağlantılı Can Yeleği: http://www.braunprize.org/en/p_821_f_ahiti_x1.html (Son kontrol 18 Ocak 2016)
- 5 Sigorta – Akıllı Tüketici Birimi: http://www.braunprize.org/en/p_531_f_fuse.html (Son kontrol 18 Ocak 2016)
- 6 Gris – Gerçek Dünya için Su Tasarruf Sistemi: http://www.braunprize.org/en/s_1459_s_gris.html (Son kontrol 18 Ocak 2016)
- 7 Fungi Mutarium – Zehirli Atıklarda Gıda Üretimi: http://www.braunprize.org/en/p_140_s_fungi_mutarium.html (Son kontrol 18 Ocak 2016)
- 8 Nuh’un Balonu – Acil Durum Sığınağı: http://www.braunprize.org/en/s_729_f_noah_balloon.html (Son kontrol 18 Ocak 2016)

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Umut Südüak

Tasarım

Bülent Erkmén

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