

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Tek yapmanız gereken, yeni fontlar tasarlamak

Marta Almeida

Novum, 07.16

Çeviri: Leyla Tonguç Basmacı

Gözlerimin yazıtipi dünyasına açılması Arnheim'deki Güzel Sanatlar Okulunda, 1980 yılında başladığım kaligrafi dersinde oldu. Aldığım en önemli derslerden biriydi, çünkü hem karakter şekillerini hazırlamayı (yani tüm yazıtipi tasarımlarının temelini), hem de taslak ve tipografiye önem vermeyi öğrendim. Yazıtipi tasarımcısı olmak istiyorsanız yazıtipini kullanmayı öğrenmek zorundasınız! Okulun baskı atölyesinde, metal harf dizmeyi ve basmayı 500 yıldır nasıl yapıldıysa o şekilde öğrendim.

Felsefenizin temeli nedir?

Sonra 1984'te yazıtipini dijital hale getiren ilk yazılım olan Ikarus'la kendi yazıtipimi üretme fırsatı yakaladım. Sanki bir ayağım eski kaligrafi ve metal harfler dünyasında, bir ayağım da yeni dijital dünyadaydı.

Yazıtipi tasarımında hangi

"dogma"ların ortadan kaldırılması gerekir?

Her çağda ve toplumun her katmanında dogmalar var olmuştur. Ama ben daima her şeyin değişebileceğine ve değişeceğine inanırım. Örneğin yazıtipinde serif [turnaklı] yazıtiplerinin sans serif [turnaksız] yazıtiplerine göre daha

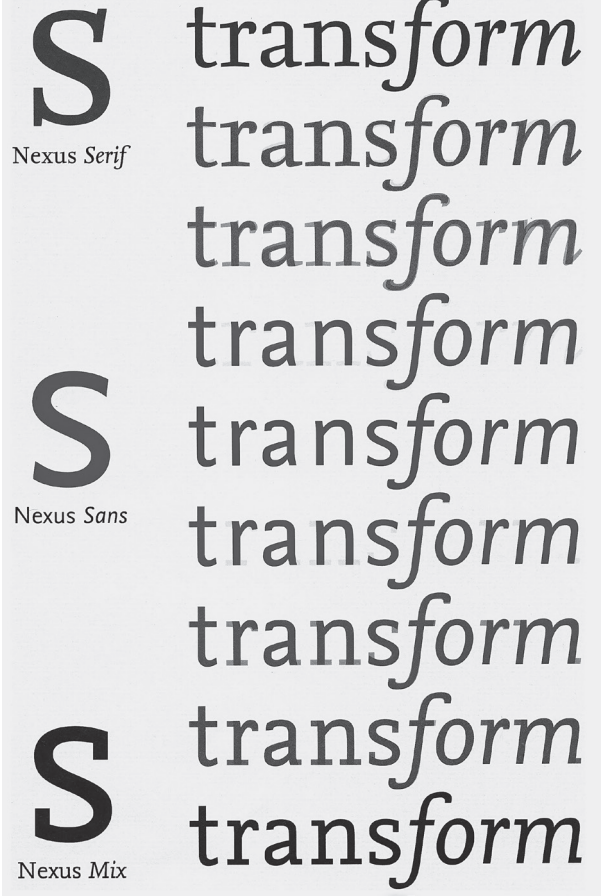
okunaklı olduğuna dair bir dogma söz konusudur. Bence bu çok saçma. İkinci Dünya Savaşından önce Almanya'da insanlar sadece Fraktur'la yazılmış metinler okurlardı, şimdi ise Fraktur'a okunması imkânsız gözüyle bakıyorlar. Bu da insanların ne kadar kolay uyum sağladıklarını gösterir. Niyetim dogmaları ortadan kaldırmak değil; her şey her halükârda, iyi veya kötü yönde değişecek.

Yıllardır sloganınız "iki yazıtipi, tek biçim" ilkesiydi. Ne zaman "üç yazıtipi, tek biçim" ilkesine döndüştü?

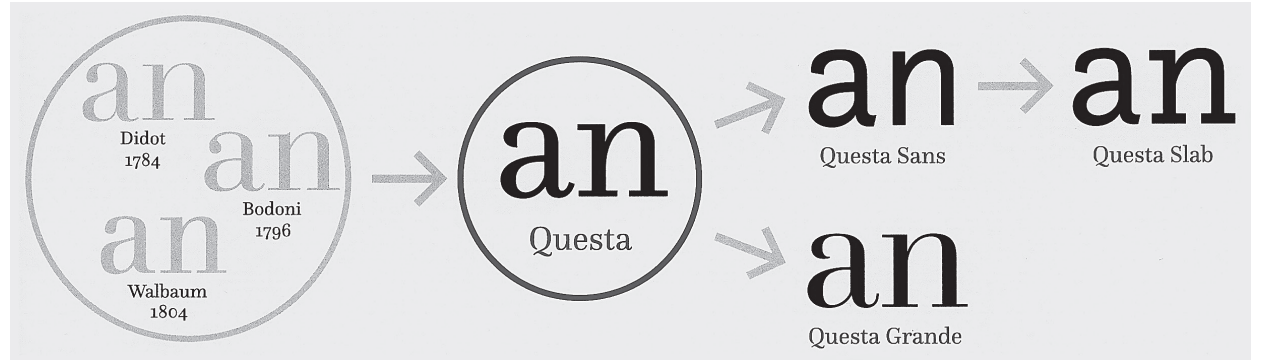
Sans serif yazıtipleri ve özellikle nasıl ortaya çıktıkları daima çok ilgimi çekti. Çoğu sans serif

tasarımının orijinal olmaktan uzak olduğunu gördüm, genelde birbirlerinin kopyaları gibiydiler. Tarihteki ilk sans serif yazıtiplerinin (1850'lerden) var olan serif yazıtiplerini temel aldıklarını tahmin etmek zor değildi, çünkü ne de olsa elde onlardan başka model yoktu.

1988'de Scala'yi tasarladığım zaman "iki yazıtipi, tek biçim" ilkesini uyguladım. Önce serif yazıtipini tasarladım, sonra da sans serifi geliştirdim. Bu, basit ama etkili bir ilke. Günümüzde de bu ilkeyi uyguluyorum ve tüm yazıtipi tasarımcılarına böyle



yapmalarını öneririm. Daha sonra sans serif yazıtipine kalın serifler ekleyince, 2004'te tasarladığım



THE QUESTA PROJECT

Questa	Questa Sans	Questa Slab	Questa Grande
Cactus siesta Usually at 14:25 HOURS it is time	Cactus siesta Usually at 14:25 HOURS it is time	Cactus siesta Usually at 14:25 HOURS it is time	Cactus siesta
The office	Affective	AFFICHE	agua?
RÉSUMÉ	RAGTIME	Morning	Reflective
One hydrophore is enough	SMALL CAPS LOCK*	One hydrophore is enough	HYDROMAGNETIC
agua?	The influence	{HIGH} voltage!	Voltage!?
SMALL CAPS LOCK*	agua?	agua?	Bibliothèque
467 yrs & 10 mths	One hydrophore is enough	467 yrs & 10 mths	§ 2.5.8 Epilogue
Elegant	Superb	Rugged	Mighty

Nexus yazıtipiyle olduğu üzere, yazıtipinin üçüncü bir üyesi, slab serif [köşe tırnaklı yazıtipi] veya Egyptienne ortaya çıktı. “Nexus” bağlantı anlamına geliyor, ben de Serif-Sans Slab serif şeklinde gelişen sürece “Nexus ilkesi” demenin iyi bir fikir olacağını düşündüm.

Questa Projesinden söz edelim: iki tasarımcı, bir üst familya yazıtipi...

Questa Projesi, daha çok Museo yazıtipiyle tanınan, kendi kendini yetiştirmiş ama çok yetenekli bir yazıtipi tasarımcısı olan Jos Buivenga’yla yaptığım ortak bir çalışmadan doğdu. Ortak bir çalışma genelde iki yeteneğin, örneğin yaratıcılıkla teknik becerinin bileşiminden oluşur. Ama bu durumda böyle olmadı, bu yaratıcı süreçte işbirliğimiz aslında yarı yarıya. Böyle bir şey birçok tasarımcı için imkânsız gibi görünür, ama bizim açımızdan sonuç oldukça başarılı oldu.

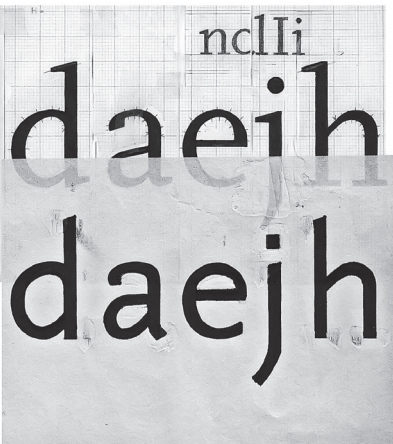
Questa için iki başlangıç noktamız vardı: Jos’un bir yıl önce yaptığı, Didot benzeri skeçler ve benim “tek biçim” ilkesine dayanan fikirlerim. Sans serif versiyonunun ve başlık varyantının tasarlanması için en mantıklı başlangıç noktası yine serif yazıtipiydi. Sonra da sans serif temelinde Questa Slab’i tasarladık.

Tipografi nasıl bir evrimden geçiyor?

Öngörmesi çok zor. Alman tipograflar Fraktur’un yirmi yıl içerisinde ortadan kaybolacağını hiç tahmin edebilir miydi? Her şey değişmeye devam edecek ama değişimin hızı daha da artacak. Teknikler daima evrim geçirir; önemli olan tipografların hem buna açık olması, hem de geleneksel değerleri muhafaza etmeleridir. Geleceğin yazıtipi tasarımcı kuşaklarının bu gelenekten yola çıkıp ilerlemeye devam etmesi gerekli. ●

www.martinmaoor.com

Scala’nın skeçleri.



Tasarımın geleceği: Karşınıza bir yol ayrımı çıktığında, yola devam edin

Don Norman

www.jnd.org

Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Tasarım Lisans derecesi veren San Marino Cumhuriyeti Üniversitesi’nin onuncu yıldönümü için hazırlanan bölüm. Kitabın geçici başlığı: Tasarım X. San Marino’da tasarımın 10 yılı ışığında gelecek 100 yıla bakış.

Tasarım öncelikle, güzel nesnelerin oluşturulmasına odaklanan bir zanaat olarak başlamış, zaman içinde sektörde önemli bir güç haline gelmiştir. Bugün, tasarım deneyimi bir zanaat olmanın basit kökeninin ötesine geçmiş ve insanların dünya ile iletişimde teknolojiyi değil etkileşimi vurgulayan güçlü yeni yollar geliştirecek biçimde dönüşmüştür. Ayrıca, sorunları keşfeden, bireylerin yaşamlarını, iş gücü deneyimini ve hatta gezegenin sağlığını artıran yeni bir düşünce biçimi haline gelmiştir. Peki bu yeni gelişmeler eski zanaat gelenekleri ile uyumlu mudur? Bu bir yol ayrımı mıdır? Belki de bazıları zanaat geleneğini devam ettirecek ve ürünlerimizin duygusal deneyimlerini artırıcı yolu seçecekler. Bazılarıysa acaba, diğer yolu seçip, tarihten ve bugünün ana akım uygulamalarından uzak kalıp tasarım düşüncesini tüm uğraşlarının içine mi taşıyacaklar? Tasarımın geleceğinde neler saklı? Bir yol ayrımındayız: Hangisini seçmeliyiz?

Bir zanaat olarak tasarım

Kalifiye bir zanaat olarak tasarım kullanışlı ve güzel ürünler yaratır. Endüstriyel Tasarım dalı sanayinin ticari ürünler üretmesine yardımcı olur. Dünya çapında okul ve üniversitelerde hatırı sayılır bir zaman dilimi, çizim, konstrüksiyon, malzeme, imalat ve benzeri konularda zanaat becerilerinde uzmanlaşma için harcanmaktadır. Gerçekten de birçok okulda, el sanatları dışında kalan toplumsal

konulara, felsefeye, dünyadaki olaylara, ya da genel edebiyata çok az zaman harcanmaktadır. Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik dallarında az ya da hemen hiçbir eğitim verilmemektedir.

Bu uçurumlar bana garip geliyor. Tasarım, teknoloji ile insanlar arasındaki arayüzdür, ancak hiçbiri yeterli derecede öğretilmiyor. İnsana ya da sosyal bilimlere değer verilmiyor; artık fen, matematik ya da mühendislik, yani teknolojinin bel kemiği önemli değil. Eğitim, yetenekli zanaatkarlar tarafından yeni zanaatkarlar yetiştirmek anlamına geliyor. Yalnızca tasarım var: tasarım, tasarım, tasarım.

Sonuç bizim evlerimizde, okullarda ve iş yerlerinde bugün kullandığımız pek çok keyifli nesneler yapabilen parlak zanaatkarlar demek. Bunların hepsi çok mükemmel ama zanaat becerileri, teknolojinin, ev, iş, eğitim ve eğlence alanlarında 21. yüzyılda giderek artan gelişmişliğine artık yetişemiyor. Tasarımcılar birer zanaatkar olarak kaldıkları sürece değer katabilirler, ancak başı çekemezler. Mühendisler ve iş adamları ne yapılması gerektiğine karar verir: tasarımcılar, sonuçları mümkün kılmaya yardımcı olabilirler ve ancak nadiren liderlik yaparlar. Bir zanaat olarak tasarım takdire şayan bir meslektir, fakat arzu uyandırma ve yaratma yeteneği sınırlıdır.

Teknoloji dünyası, modern teknolojinin hızlı hesaplama, sensörler, iletişim ve bilgisayar bilimindeki ilerlemeler sayesinde temel gelişmeler yaşıyor. Ayrıca sosyal ve çevresel değişimin teknoloji üstündeki büyük etkisinin de farkına varılıyor. Doğal kaynaklar tükeniyor, dünyanın birçok yerinde çevre, sağlığa zararlı yoğun kirlilikten kıvrılıyor ve sosyal huzursuzluklar hepimizi etkiliyor. Hatta iklimler değişiyor ve tüm dünyada yaşam koşullarını etkileniyor. Salt bir zanaat eğitimi bu sorunlarla uğraşmak için yeterli olamıyor.

Kanıtı dayalı bir disiplin olarak tasarım

Geleneksel zanaat tabanlı tasarımın resmi kanıtlara ihtiyacı yoktu: çabalarının kanıtı herkes tarafından görülebilir ve incelenebilirdi. Tasarımlar, tasarımcının iyi bilenmiş keskin sezgileri tarafından desteklenirdi ve herhangi bir zeki izleyici tarafından takdir edilebilirdi. Tasarımlananlar saatler, ev aletleri ve mobilya gibi nispeten basit şeyler olduğu sürece bu yaklaşım işe yarıyordu. Bilgisayarların, iletişim ağlarının, güçlü sensörlerin ve ekranların

ortaya çıkmasıyla, en yaygın kullanılan günlük cihazlar dahi karmaşık bir hal aldı. İnsanların kafası karıştı ve ne yapacağını bilemez oldular: bu sorunlarla başa çıkmak için artık tasarımın yeni bir form alması gerekiyor. Sezgi artık yeterli değil: tasarım, teknolojinin teknik bilgisinin yanı sıra, cihazları kullanmada ustalaşması beklenen sıradan insanların sınır ve yeteneklerinden de haberdar olmalı ve bunları takdir edebilmeli. İnsanlar altta yatan uygulamayı göremediği için cihazı anlaşılır ve kullanılabilir hale getirme görevi tasarımcıya düşmekte. Geleneksel tasarım eğitimi bu görevi üstlenmek için yeterli değil.

Çözüm tasarım dışı gelişmelerden geliyor. Sonuç; “etkileşim tasarımı”, “deneyim tasarımı” ya da “insan ve bilgisayarın etkileşimi” gibi farklı şekillerde adlandırıldı ve başta psikoloji, insan etmeni, ergonomi ve bilgisayar bilimleri gibi disiplinlerin çabalarıyla elde edildi. Xerox Palo Alto Araştırma Merkezi dünya çapında çeşitli üniversitelerle birlikte önemli rol oynamıştır. Şahsen tasarım dünyasına psikoloji ve bilgisayar bilimleriyle adım attım. Bugün kullanılan temel kavramlarının çoğu 1940’larda ve 1970’lerde geliştirilmeye başladı ve 1980’lerde bilgisayarların, araştırmacıların ve toplumdaki bireylerin kullanımına yoğun biçimde açılmasıyla hızlı bir gelişme yaşadı.

Hizmet tasarımı tasarım uygulamalarına bir değişim rüzgârı getirdi; çünkü hizmetler fiziksel nesneler değildir ve insanların sistemlerle etkileşimlerini temsil eder. Sunulan bir hizmet, malzemeler, şekiller ya da formlarla değil, psikolojiyle ve işin kendisiyle ilgilidir. Bir dizi farklı tasarım bilgisi ve farklı değerlendirme yöntemleri gerektirir. Aslında, hizmet tasarımının başlangıcı tasarım değildi, pazarlama ve yönetim kökenlidir, daha sonrasında tasarım dünyasına taşındı.

Tüm bu gelişmeler, modern tasarım faaliyetlerine dahil oldu. Tasarım değişirken esasları da değişti. Geleneksel tasarımın bıraktığı boşluğu doldurmak üzere yeni, tasarım-dışı toplumlar, konferanslar ve dergiler doğdu. Ancak tasarım yapan bu yeni grupların çoğu mevcut tasarım topluluğundan habersizdi. Ardından insan-bilgisayar etkileşimi (HCI – *human-computer interaction*) ve buna bağlı olarak birçok toplumlar, konferanslar ve dergiler doğdu, işbirlikçi çalışmalar için bilgisayar desteği (CSCW – *computer support of collaborative work*), “İnsan Merkezli Tasarım” (HCD – *Human-Centered Design*)

Modern HCD, (İnsan Merkezli Tasarım) birçok alandaki bulguları uygulamaya alır. Teknoloji ile insanlar arasında bir köprü vazifesi görür. Bilişsel, davranışçı ve sosyal bilimlerin bulgularını kullanmanın yanı sıra ilgili disiplinlerin uzmanlarıyla ve tasarımları kullanacak olan kişilerle birlikte çalışarak, daha iyi şeyler yapmak için denemeler yapar.

ve “Tasarım Düşüncesi” gibi yeni usul ve çerçeveler ortaya çıktı. Sonuç tasarımıda yeni biçimlerin gelişmesi anlamına geldi. Bazıları tasarım topluluğunun dışındaki gruplardan, bazıları içinden geldi, ama bugün, tasarımcılar ve tasarımcı olmayanların (en yaygın olan bilişsel ve bilgisayar bilimcileri olmak üzere) ortak çalışması daha çok görülür oldu.

İnsan merkezli tasarım bu yeni gelişmelerin belki de en önemlisidir. Bu, insanları derinden anlamayı gerektiren bir süreç. Bu süreç, gözlemler yapmakla başlar, daha sonra bu gözlemlerin, altta yatan gerçek sorunları ve ihtiyaçları belirlemek için titizlikle kullanılmasıyla devam eder ve bu sürece problem çözmenin aksine “Sorun Tanımlama” denebilir.

Sonra, bu ihtiyaçlar ve sorunlar, döngüler halinde yinelenen kanıta dayalı gözlemler, tasarlama, prototip yapım prosedürleri aracılığıyla çözülmeye çalışılır. Bu döngüler her seferinde çözüme daha çok yaklaştırır. Sonuç, giderek yenilenen metotlarla, yokuşun tepesindeki çözümü en iyi duruma getiren bir süreçtir.

En azından benim tanımladığım ve uyguladığım şekliyle, insan merkezli tasarımın özünde kendine özgü bazı temel ilkeler vardır.

Nihai ürün onu kullanacak insanların yaşam kalitesini arttırmak üzere tasarlanır.

- Acele çözüm getirmeye çalışmaz. Bir sorunla karşılaşıldığında, gözlemek ve sorunları incelemek için önce durur, yüzeysel belirtilerin değil temel nedenlerin ve ihtiyaçların ele alındığından ve doğru soruna çözüm arandığından emin olur.

- Kanıta dayalıdır; ihtiyaçları ve olası çözümlerini saptamak için

dikkatli gözlemler ve analizler yapar; bunun için gözlemlere, durumu kafada canlandırmaya yani imgelemeye, prototip oluşturmaya ve denemelere dayalı yöntemler kullanır.

- Eyleme yöneliktir, yinelenen test ve gözlemler yoluyla yaparak öğrenir.

Modern HCD, (İnsan Merkezli Tasarım) birçok alandaki bulguları uygulamaya alır. Teknoloji ile insanlar arasında bir köprü vazifesi görür. Bilişsel, davranışçı ve sosyal bilimlerin bulgularını kullanmanın yanı sıra ilgili disiplinlerin uzmanlarıyla ve tasarımları kullanacak olan kişilerle birlikte çalışarak, daha iyi şeyler yapmak için denemeler yapar. HCD tasarımcıları, araştırmalarını sürekli tasarımlar aracılığıyla yaparlar, durumları dikkatle analiz eder, fikirlerini bir şekilde test etmek için küçük, kontrollü yollarla her tasarımı sürekli olarak kullanırlar ve elde edilen kanıtlardan rehber olarak yararlanırlar.

İnsan merkezli tasarım bizi bir “guru” olan tasarımcıdan uzaklaştırır. Bizi; insanların ve toplumun gerçek ihtiyaçlarını keşfetmek üzere; sistematik yöntemlerin kullanıldığı, çözüm önerilerinin test edildiği, geliştirildiği ve saflaştırıldığı önemli bir mesleğe taşır. Bizler eskiden görüş tabanlı sahalarda çalışırdık: bugün kanıta dayalı alanlarda dolaşıyoruz. Biz artık insan merkezli hale geldik.

Tasarım fikri

“Tasarım Fikri” tartışmalı bir ifadedir. Tasarımcılar, en azından yarım yüzyıl boyunca tasarım fikrinden bahsettiler. Son zamanlarda kısmen bir pazarlama sloganı olarak IDEO şirketi tarafından, ama aynı zamanda tasarımın yepyeni alanlara uygulanması için insan merkezli ilkelerin kullanımını belirlemek üzere, tema yeniden canlandırıldı. Tasarım fikrinin tanımı önemli ölçüde değişebilir: burada HCD kullanımını, sorunu farklı bir çerçeveden ele almak için bir yöntem olarak kullanıyorum. Belki Tasarım Fikrinin meslek dışında olanlara en önemli katkısı, bir geri adım atıp sorunlara çok farklı bir açıdan bakma ve sorunları yeniden tanımlama becerisini vermesidir.

Ben bu kavram ve ifadeyi tasarımın yeni çağını, daha geleneksel el sanatları tabanlı döneminden ayırt etme açısından yararlı buluyorum. Tasarımcılardan “tasarımcı düşünürler” olarak söz ederken, güzel şeylerin gelişmesi üzerine odaklanmaktan değil, herhangi bir faaliyete değer katmaktan, dünyaya yeni bir çerçeveden bakmaktan bahsettiğimizi söylemekte yarar

var. İş hayatında bu; üretkenlik, verimlilik ve kâr üzerinde yoğunlaşan geleneksel vurguyu, ilgili tüm insanların deneyimlerini en yukarılara çıkartmaya verilen önemle değiştirmek anlamına gelir. Yani, tezgâhtarlar, emekçiler, alt, orta ve üst yönetimi, satış ve dağıtımdaki insanlar ve tabii ki, müşterilerden ve onların deneyiminden söz ediyorum. Benim çalışmakta olduğum sağlık alanında, bu bakış açısı şaşırtıcı biçimde devrimcidir.

Tasarım düşüncesi, bir kent planlamasından, sağlık, ulaşım veya eğitim sistemlerinin tasarımına kadar değişen geniş bir dizi faaliyet yelpazesinde uygulamaya alınsa, geleneksel el sanatları eğitiminin rolü ne olurdu?

Tasarım eğitimi

Tasarımın geleceği için mevcut eğitim yöntemleri işe yarıyor mu?

Örneğin, bir klinikte bir taraftan verimliliği arttırmak için işlemsel yöntemleri yapılandırırken, diğer yandan ilgili herkesin – hastalar ve aileleri, çeşitli uzmanlık dallarındaki hekimler, çeşitli kategorilerde hemşireler, teknik ve idari personelin – deneyimini en üst düzeyde tutmak gibi sağlık sektöründeki karmaşık sorunları ele alalım. Geleneksel tasarım kursları yeterli midir? Çözüme en fazla yaklaşacak hizmet tasarımı dersleri olurdu, ancak geleneksel hizmet tasarımı sağlık gibi kompleks sistemlere göre çok daha basit problemlerle ilgilenir.

Tüm dünya ülkeleri sağlık, eğitim ve ulaşım sistemlerinde krizlerle karşı karşıya. Bunların yanı sıra, enerji ve doğal kaynakların korunması, mültecilerle baş etme durumları, ilgili tüm kişilere aşağılayıcı davranmayan ancak baskıcı da olmayan eleme yöntemlerine ve titiz taramalara izin veren güvenlik sistemlerinin tasarımı gibi sorunlar bulunmaktadır. Çevre kritik bir konudur; ama birçok ülkede politikacıların ve iş adamlarının bu konuların büyüklüğünü kabul etmede isteksiz olmalarına karşın küresel değişimi etkilemede tasarım da kritik bir konumdadır.

Geleneksel beceri ve el sanatlarının eğitimine devam eden tasarım eğitimcileri usta zanaatkârlar yetiştirmekle ve onların başarılarıyla gurur duyabilir. Dünyada bu becerilere her zaman gerek var. Bu yüzden bu okullar kendi mezunlarının başarılarından gurur duymaya devam edecektir. Ama onlar geçmişini temsil ediyor olacaklar.

Geleceğin tasarımcılarını yetiştirmek isteyen eğitimcilerin öğrencilerini, teknoloji, sosyal

bilimler ve ekonomi, politik ve çevresel konular ve dünyadaki karmaşıklıklar gibi konularda daha fazla bilgi edinmek için teşvik etmesi gereklidir. Önümüzdeki birkaç on yılda tasarımın artarak büyüyen dönüşümüne şahit olacağız. Tasarım, karmaşık problemlerin çözümüne insan merkezli bir yaklaşım getiren yeni bir düşünce tarzı vaat ediyor. Bu yaklaşım, bizi güçlendirerek teknolojinin zulmünden uzaklaştıracak. Geleceğin insan merkezli tasarımı, toplumun büyük sorunlarını çözmede merkeze insanı yerleştirecek.

Modern tasarım, akademik alandaki pek çok disiplinden farklıdır; tasarım, analistlerden ziyade harekete geçen ve yapanların alanıdır. Tasarımcılar uygulayıcılardır. Bu da tasarımı üniversite içinde çok farklı benzersiz bir konuma koyar; çünkü üniversite, bünyesinde verilen tüm uzmanlık alanlarındaki tüm bilgileri, inşa etmek, geliştirmek, dünyayı kurmak ve şekillendirmek için kullanır. İnsan çabaları ile teknolojiyi birleştirir. Bir uygulama ve yapma alanı olarak, tasarımın, gerçek siyaset ve iş dünyasının yapıları, kuralları, yönetmelikleri, kanunları ve âdetleri içerisinde çalışmak zorundadır. Tasarım, üniversitede verilen bilginin pratik alana uygulanmasıdır.

Günümüzde tasarım, güzel nesneler üreten teknik eğitim almış insanların zanaatından çok daha fazlasıdır. Bu şekliyle tasarım, günlük hayatımızdaki en temel ürünleri duygusal olarak tatmin edici biçimde üreterek yaşamlarımızda önemli bir rol oynar. Biz tasarımın bu yanını kaybetmek istemiyoruz. Ama tasarım keyifli nesnelerin yapımından çok daha fazlası olmalıdır. Tasarım, sistemli düşünmeyi öğreterek ve üniversitenin tüm uzmanlaşmış bölümleri arasında bir köprü vazifesini üstlenerek modern bir üniversitenin temelini oluşturabilir.

Yoldaki çatal:

Tasarım; bir zanaat mı, bir düşünme biçimi mi?

Zanaata dayalı tasarımdan kanıta dayalı tasarıma, basit nesnelerden karmaşık sosyo-teknik sistemlere ve zanaatkârlardan tasarım fikriyle çalışan tasarımcılara doğru bu geçiş bize, tasarımı gelecekte iki farklı olasılığın beklediğini gösteren bir yol ayrımında olduğumuzu düşündürmektedir.

1. Zanaat ve uygulama;
2. Bir düşünme biçimi.

Bu sanki ileriye doğru iki olası yolu olan bir çatala gelmemize benziyor. Biri; harika deneyimler oluşturmak için teknolojinin

Yoldaki çatalın iki seçenek arasında bir seçim olması gerekmez: aslında her ikisini de takip etmek için verilmiş bir fırsattır. Bir zanaat olarak tasarımın insanlığa büyük değerler kazandıran uzun bir geçmişi vardır. Tasarım fikri henüz ispatlanmamış olmakla birlikte, dünyaya farklı bir tür değer katma potansiyeline sahiptir.

giderek artan gücünü kullanarak hayatımızda güzellikler ve zevk yaratan bir zanaat olarak tasarımın geleneksel rolü. Diğeri; tasarım fikrine dayalı, birincil olarak insanlara odaklanan, düşünceyi ve keşfetmeyi bir yöntem olarak kullanan, dikkatini her zaman belirtilere değil temel kök sebeplere yönelten, dünyanın önemli meselelerine yeni gözlerle yaklaşan: insan-merkezli tasarım. Artık ekonomik verimliliğe ve parasal ölçülere odaklanılmamalıdır. Yeni haliyle tasarım felsefesi bunların yerine, sağlık, kıtlık, çevre, eşitsizlik ve eğitim gibi çağımızın en önemli sorunlarını ele almalı, dikkatini insanların uzun vadeli sağlık ve mutluluğu üzerine odaklamalıdır.

Peki tasarım bunlardan hangisini seçecek? Tasarım için en uygun yol hangisidir? Meşhur Amerikan beysbol oyuncusu Yogi Berra bu ikileme basitçe şöyle cevap vermektedir: “Yolda bir çatala geldiğinizde, devam edin!”

Tasarım için iki gelecek

Yoldaki çatalın iki seçenek arasında bir seçim olması gerekmez: aslında her ikisini de takip etmek için verilmiş bir fırsattır. Bir zanaat olarak tasarımın insanlığa büyük değerler kazandıran uzun bir geçmişi vardır. Tasarım fikri henüz ispatlanmamış olmakla birlikte, dünyaya farklı bir tür değer katma potansiyeline sahiptir. Her ikisi de gereklidir, bu yüzden biz çatalın her iki yönüne de adım atalım. Yogi Berra’nın önerdiği gibi: Devam edelim.*

** Yogi Berra, insanlara kırsal kesimde bulunan evini tarif ederken böyle öneride bulunuyordu. Evine doğru gelen yolda bir çatal vardı ama sonuçta her ikisi de aynı yere varıyordu. O yüzden “bir çatala geldiğinizde, devam edin” diyordu. Tasarım söz konusu olduğunda, çatalda yönlerden birini seçtiğinizde diğerine göre biraz farklı sonuçlara ulaşırsınız. Bununla birlikte, ben hâlâ doğru cevabın: “devam edin” olduğunu düşünüyorum. İnsanların her bir yönü seçmesine ihtiyacımız var, ancak herhangi bir birey için, seçtiği her yön onun için doğru olacaktır.*

Yeni araçlar, malzemeler ve üretim yöntemlerinin dünyasında bir zanaat olarak tasarım

Bir zanaat olarak tasarımın yolu zaten tamamen keşfedilmiştir. Dünya çapında tasarım okulları; çeşitli stüdyo dersleri, atölyeler ve parlak sonuçlar üreten yöntemleri öğretme yollarını geliştirmişlerdir.

Ama bir zanaat olarak tasarımın geleceğinde araştırılacak ve geliştirilecek birçok yeni kullanım alanı bulunmaktadır. Yeni üretim formları, yeni malzemeler, yeni tip şirketler ve topluluklar olacaktır. Tasarım için her türden yeni fırsatlar ortaya çıkacaktır, bazı egzotik etkileşim formları, bazı yeni deneyim şekilleri belirleyecek ve mevcut faaliyetlerin ve hizmetlerin yeniden düşünülmesi gerekecektir.

Güçlü üretim ve çizim araçları sayesinde, kendi kendini yetiştirmiş birçok insan tasarım yapmaya başlayacaktır. Bu; atölyelerde eğitim vermek, danışmanlık yapmak ve profesyonel yardım gerektiğinde işi almaya hazır olmak için fırsat yaratır. Ticari projeler için her zaman yetenekli tasarımcılara ihtiyaç olacaktır. Ancak birçok eğitimsiz insanın kendi kullanımları için bir şeyler tasarladığı bir yapanlar topluluğunun (*makers’ community*) ortaya çıkması ile, yardımcı olmaya hazır büyüyen bir tasarımcılar ağı hayal edebiliyorum. Aynı iç mimarların insanlara yardımcı olarak evlerini dekore etmede öneriler sunmaları veya işi tamamen üstlenmeleri gibi, tasarımcılar da mesleklerini yeni yollardan uygulamak için yeni fırsatlar bulacaktır.

Günümüzde, dünya çapında kolej ve üniversitelerde geleneksel tarzda uygulanan eğitimin revizyondan geçmekte olduğunu unutmayın. Eğitim, tam zamanlı, çok yıllık yoğun bir deneyimden, bir kişinin hayatı boyunca her zaman alabileceği bireysel kurs ve atölye çalışmalarının sunulduğu bir sisteme dönüşüyor. *On-line* kurslar sayesinde artık yaşam boyu öğrenim mümkün. Tasarım topluluğuna gelince; yapanlar topluluğunun (*makers’ community*) ortaya çıkışıyla, tasarım ve imalat için modern araçlar ve rehberlikler, isteyen herkesin hizmetine sunuluyor, geniş bir yelpazede eğitim çalıştayları düzenleniyor. Tasarımcılar konferanslar, atölye çalışmaları ve koçluk seansları düzenliyor. Resmi diplomalar veya dereceler artık gerekli değil. Bazı kurslar ve atölyeler sertifikalar sunsa da bunlara çoğu zaman ihtiyaç olmuyor. Çünkü insanların amacı öğrenmek, bir sertifika almak değil.

Bu kurslar ve atölyeler tasarımcıların mesleki beceri ve

yeteneklerini göstermeleri için iyi bir fırsat sunuyor. Bu da kaçınılmaz olarak daha fazla hizmet için talepte bir yükseliş gösterecek, bazıları küçük, bazıları büyük çeşitli tam zamanlı projeler olacak, yeni çalışma fırsatları doğacak. Yeni müşteriler bulmak için atölyeler aracılığıyla çalışma stilini göstermekten daha iyi bir yöntem olabilir mi? Atölyeler ve sertifika kursları sadece amatörler için değildir: hem şirket içinde talep yaratırlar hem de kurumsal eğitimin temel bir parçası olurlar.

Bir düşünme biçimi olarak tasarım

Tasarımın bir düşünce yöntemi olarak gidişatı belirsizdir. Sadece birkaç yerde öğretiliyor, oralarda da en iyi yöntemin bulunması konusunda mücadele veriliyor. Muhtemelen en başarılıları, çok sayıda üst düzey tasarımcının eğitim verdiği işletme okulları olabilir. Bu neden böyle oluyor? Çünkü işletmeciler zaten dünya sorunları ile mücadele ediyorlar, bu yüzden tasarımcı düşünce onlar için yeni ve güçlü bir araç sunuyor. Ancak tasarımcı düşüncenin, kendine farklı bir yuva bulması ve bugünün işletme okullarında mevcut temel ekonomik vurgudan kopması gerek.

Tasarımcı düşünürler yeni şirket stratejileri oluşturmaya ve yeni yönler bulmaya yardım ederek çalıştıkları kuruluşlar içinde yukarıya doğru hareket edebilirler. Düşünürler olarak tasarımcılar yönetimde, zanaatkâr tasarımcıların yapabileceğinin ötesinde üst düzey roller oynayabilirler.

Hem zanaat, hem düşünsel tasarım fikri olarak tasarım

Tasarımın geleceği gözler önüne serildikçe ve çatalın her iki tarafındaki yolu da seçebildiğimizde, illa da birini veya diğerini seçmenin pek de gerekli olmadığı görülebilir. Birçok kişi her iki rolü de zaten rahatlıkla üstleniyor. Hatta, günümüzün en önde gelen tasarım düşünürlerinin çoğunun profesyonel eğitimlerine birer zanaatkâr olarak başladığı söylenebilir.

Bazıları tasarımcı düşünmeyi tercih edebilir, kimisi zanaatı seçebilir. Ve bazen, bir rolden diğerine geçerek, aynı zamanda her iki yaklaşımı da birleştiren bir rol geliştirebilirler.

Tasarımcılar eylem odaklıdır. Bugünün akademik dünyası derin, dikkatli *düşünürler* üretir. Bugünün tasarım dünyası derin, dikkatli *yapanlar* üretir. Bizim hem düşünürlerle hem de yapanlara ihtiyacımız var, ama çataldaki her iki yönü de keşfetmemiz gerektiği için, tasarımcılar hem yapmayı hem düşünmeyi seçiyor: tasarım felsefesi yaparken düşünmek demektir.

Tasarımcılar kendi araştırmalarını tasarlayarak gerçekleştirirler. Uzun analizler, düşünce ve planlamalarla geçen uzun dönemler yerine, tasarımcılar deneyler yaparak hızla ilerlerler. Aldıkları yanıtları nasıl devam etmek gerektiği konusunda delil olarak kullanırlar. Derin, soyut düşünce yerine, onlar fiziksel yapı içinde somutlaşan kanıtlarla ilgilenirler.

Simgeleme uzun zamandır düşünce için güçlü bir araç oldu. Sembolik işaret sistemleri düşüncede büyük ilerlemeler sağladı, önce yazılı söz ile başladı, sonra matematik, kimya, fizik, müzik, dans ve mühendislik için kullanılan simgelerle devam etti.

Tasarımcılar da kendi düşüncelerine yardımcı olması için simgeleri kullanır, ancak onların simgeleri daha somuttur. Tasarımcılar çizerek düşünürler, fikirlerini geliştirmek için çizimin mekânsal düzenini kullanırlar. Tasarımcılar ayrıca daha iyi görselleştirmek ve fikirler geliştirmek için maketler yaparlar. Bu yöntemler tasarımın zanaat kısmından gelir. Ama aynı zamanda mimari planlarda, inşaat projelerinde, elektronik devre tasarımlarında ve dans gibi birçok alanda kullanılan bu yöntemler zanaattan evrimleşmiştir. Çizerek ve yaparak öğrenme ve düşünme.

İster bir zanaat olsun, ister tasarımı düşüncesi olsun bu temel ilkeler bütün tasarımların gücünü temsil eder. Aynı zamanda tasarımın tüm çoklu alt disiplinleri için de geçerlidir.

Eğer yolda bir çatala geldiyse, devam edin. ●

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Onur Gökalp

Tasarım

Bülent Erkmen

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Katkıda Bulunan: Ferhat Meşhur

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