

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI
Sanatta Yeterlik Tezi

**SERGİLEME TASARIMI BAĞLAMINDA
KÜRATÖR OLARAK GRAFİK TASARIMCI**

Hazırlayan
Dicle YILDIRIM CEVİZ

Danışman
Doç. Tuğcan GÜLER

İzmir / 2022

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum “Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” adlı çalışmamın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

...../...../.....

Dicle Yıldırım Ceviz

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/...../.....
Tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretimin
Yönetmeliği'nin Maddesine göre Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik
öğrencisi Dicle Yıldırım Ceviz'in "Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak
Grafik Tasarımcı" konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat
.... :'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık
süre içinde gerek tez konusu gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri
üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin
olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE****ÜYE****ÜYE**

ÖZET

“Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” başlıklı tez çalışmasında, grafik tasarım alanına daha önce bakılmamış açılardan yaklaşılarak sürecin 21. yüzyıl tasarım dünyasındaki yeri ve grafik tasarımın genişleyen anlamları irdelenmiştir. Araştırmada, grafik tasarımcının, tasarım içerikli sergilerde küratörlük ve sergi ile kurduğu bağı incelenmiş, alana yenilikçi bir yaklaşım kazandırmaya çalışılmıştır. Tezde sergilerin değerini ve geçmişten gelen sergileme politikası, grafik tasarım disiplini içerisinde yeniden düşünülerek, küratörlük, arabuluculuk, üretim ve uygulamaya olan yansımaları vurgulanmıştır. Tezin birinci bölümünde, grafik tasarım süreci metodoloji ve terminoloji ekseninde ortaya koyulmuş; olası teorilerin çıkışına zemin hazırlanması amaçlanmıştır. İkinci bölümde grafik tasarımcıların yer aldığı sergiler ele alınmış, grafik tasarımın sergilenmesini uluslararası örnekler üzerinden aktarılmış; tasarımı ortaya çıkaran sergileri, mekânları ve temaları derinlemesine bir anlayışla detaylandırılmıştır. Üçüncü bölümde sergi yapımı ve küratör olarak grafik tasarımcının potansiyellerine değinilmiş, küratöryel yetilerinin gözler önüne serilmesi hedeflenmiştir. Tez çalışması birincil ve ikincil kaynaklardan literatür taraması yöntemi ile gerçekleştirilmiş, ek olarak araştırmaya ulusal ve uluslararası önemli isimler ile yapılan röportajlar eşlik etmiştir. Tasarımcının küratörlük rollerini araştıran ve sorgulayan girişimlere ve örneklerle yer veren araştırmayla, son yıllarda grafik tasarımcıların sergileme ve küratörlük tutumuna yönelik bakış açılarının değiştiğini gösteren işaretleri ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

ABSTRACT

In the thesis titled “Graphic Designer as Curator in the Context of Exhibition Design”, the place of the process in the 21st century design world and the expanding meanings of graphic design are examined by approaching the field of graphic design from previously unseen angles. In the research, the connection that the graphic designer established with curation and design exhibitions was examined, and an innovative approach was tried to be brought to the field. In the thesis, the value of exhibitions and the exhibition policy from the past were rethought within the discipline of graphic design, and its reflections on curation, mediation, production and practice were emphasized. In the first part of the thesis, the graphic design process is revealed in the axis of methodology and terminology, and it is aimed to prepare the ground for the emergence of possible theories. In the second part, the exhibitions in which graphic designers took part were discussed, the exhibition of graphic design was conveyed through international examples; the exhibitions, spaces and themes that reveal the design are detailed with an in-depth understanding. In the third chapter, the potentials of the graphic designer as an exhibition organizer are mentioned and it is aimed to reveal their curatorial abilities. The thesis study was carried out with the literature review method from primary and secondary sources, in addition to the research, interviews with important national and international figures were accompanied. With the research, which includes initiatives and examples that explore and question the curator roles of the designer, it is aimed to reveal the signs showing that the perspectives of graphic designers towards exhibition and curation attitudes have changed in recent years.

ÖNSÖZ

“Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” başlıklı tez çalışmam konusunda benden yardımlarını esirgemeyen, güvenini her daim hissettiğim, yönlendirmeleri ile tez çalışmamın ağırlığını kolaylaştıran ve uzun öğrenim sürecimin açık ara vazgeçilmez tez danışmanım olan Sayın Doç. Tuğcan GÜLER’e, araştırma aşamamda yorumları ve önerileri ile çalışmama ışık tutan Sayın Prof. Fuat AKDENİZLİ’ye, tüm yoğunluğu arasında bana zaman ayıran, sorduğum uzun sorulara bilgi ve tecrübesini tereddütsüz benimle paylaştı ve tezime görüşleriyle büyük katkılar sağlayan Sayın Esen KAROL’a, gerçekleştirdiğimiz görüşmede tüm sorularıma farklı perspektiflerden yaklaşan, deneyimlerini tüm içtenliği ile benimle paylaştı Sayın Çelenk BAFRA’ya, çağırma ışık hızıyla dönen ve sorularıma alternatif sorular üreterek beni alanda daha çok çalışmaya güdüleyen, iletişim içinde olmaktan mutluluk duyduğum Sayın Maddalena DALLA MURA’ya tüm süreçlerime şahit olan, beni her koşulda destekleyen “sevgili” Güvenç CEVİZ’e, tez sürecimde verdikleri motivasyonlarla bana destek olan tüm mesai arkadaşlarıma ve aileme, son olarak beni hızlandıran ve hırslandıran, olumlu olumsuz her şeye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Dicle YILDIRIM CEVİZ

İÇİNDEKİLER

“SERGİLEME TASARIMI BAĞLAMINDA KÜRATÖR OLARAK GRAFİK TASARIMCI”

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GİRİŞ	1

1.BÖLÜM:

GRAFİK TASARIMA YAKINDAN BAKMAK

1.1 Grafik Tasarımın Genişleyen Anlam ve Tanımı.....	4
1.2 Güncelliğini Koruyan Grafik Tasarım	11
1.3 Eleştirel Tasarım	14
1.3.1 Eleştirel Tasarımın Yükselişi	24
1.3.2 Grafik Tasarım Uygulamalarında İdealizm Kavramı.....	34
1.4 Tasarım Metodolojisi ve Terminolojisinin Gelişimi.....	43
1.4.1 Hermeneutik ve Tasarım	55
1.4.2 Tasarım Epistemolojisi.....	58
1.4.3 Tasarım Prakseolojisi	63
1.4.4 Tasarım Fenomenolojisi.....	66

2. BÖLÜM:

TASARIM SERGİLERİNİ DÜŞÜNMEK

2.1 Sergilenebilirlik Kavramı.....	70
2.2 Grafik Tasarımın Sergilenmesi	75
2.3 Grafik Tasarımı Sergileyen Mekanlar.....	89
2.3.1 Tasarımın Sürecini Ortaya Çıkarmak.....	97
2.3.2 Editoryal Projeler İçin Tasarlanan Sergiler.....	106
2.3.3 Sergi Alanına Dönüşen Grafik Tasarım.....	116
2.3.4 Tasarımcıları Bir Araya Getiren Sergiler.....	121
2.3.5 Durumsal Uygulamalara Yer Veren Sergiler.....	130
2.4 Tasarımcının Kendini Tanıma Refleksi	136
2.4.1 Konuşma	139
2.4.2 Arabuluculuk.....	142
2.4.3 Tanımlama.....	144
2.4.4 Sorgulama ve Araştırma.....	145
2.4.5 Tartışma.....	148

3. BÖLÜM:

GRAFİK TASARIMCI VE KÜRATÖRLÜK İLİŞKİSİ

3.1 Sergi Yapımı ve Küratörlük	154
3.2 Grafik Tasarımda Küratörlük Kavramı	159
3.2.1 Tasarım Yazarlığı.....	168
3.2.2 Tasarım Araştırmacılığı	173
3.2.3 Kendi Kendine Başlatılan Küratörlük Projeleri	179
3.3 Küratör Olarak Grafik Tasarımcı	189
3.4 Kavramsal Girişimlere Yönlendiren Projeler.....	195
3.4.1 Na Kim	198

3.4.2 Experimental Jetset	201
3.5. Gelecek Öngörülerini Taşıyan Projeler.....	209
3.5.1 Jon Sueda	214
3.5.2 Zak Kyes	221
SONUÇ.....	227
KAYNAKÇA	234
EK: 01.....	249
EK: 02	257
EK: 03.....	260
EK: 04.....	265
ÖZGEÇMİŞ	

RESİMLER LİSTESİ

- Resim 01** Karel Martens, “OASE” Mimarlık Dergisi İçin Tasarım Uygulamaları
Kaynak: <https://www.oasejournal.nl/en/Issues> Erişim tarihi: 22.03.2022.....17
- Resim 02** Noortje van Eekelen’in The Spectacle of the Tragedy Projesi, Kaynak:
<https://www.t-o-m-b-o-l-o.eu/beauregard/noortje-van-eekelen-the-spectacle-of-the-tragedy/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....18
- Resim 03** Belle Phromchanya’nın The Rise of the Moon Projesi Kaynak:
<https://sandberg.nl/the-rise-of-the-moon> Erişim tarihi: 22.03.2022.....19
- Resim 04** Simone C. Niquille’in Realface Glamouflage Projesi, Kaynak:
https://ascprojects.files.wordpress.com/2014/04/imag1784_2.jpg Erişim tarihi:
22.03.2022.....19
- Resim 05** Dunne ve Raby's “A Manifesto”, Kuhn, S. (2012). Critical Design Within The Practice Of Graphic Design. M.A Thesis, Masters Technologiae Graphic Design degree in the School of Music, Art and Design, Faculty of Arts Nelson Mandela Metropolitan University.
<http://vital.seals.ac.za:8080/vital/access/manager/PdfViewer/vital:8494/SOURCEPDF?%20viewPdfInternal=1> Erişim 22.03.2022.....22
- Resim 06** Dot Dot Dot Dergisi, Kaynak:
https://www.typotheque.com/studio/dot_dot_dot Erişim tarihi: 22.03.2022.....25
- Resim 07** Emigre Dergisi, Kaynak: <https://www.emigre.com/Magazine>
Erişim tarihi: 22.03.2022.....25
- Resim 08** “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design”
Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi, Sergisi, Görüntü 1, Kaynak:
<https://www.zak.group/projects/forms-of-inquiry> Erişim tarihi: 22.03.2022.....27
- Resim 09** “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design”
Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi, Sergisi, Görüntü 2, Kaynak:
<https://www.zak.group/projects/forms-of-inquiry> Erişim tarihi: 22.03.2022.....28
- Resim 10** Radim Pesko, 2007, Kaynak: KYES, Z., OWENS, M. (2007). Forms Of Inquir: The Architecture Of Critical Graphic Design, New York, Stenberg Press, ss:19
.....30

- Resim 11** Metahaven, 2007, Kaynak: KYES, Z., OWENS, M. (2007). Forms Of Inquir: The Architecture Of Critical Graphic Design, New York, Stenberg Press, ss: 86-87, Erişim tarihi: 22.03.2022.....31
- Resim 12** “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design” Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi, Sergisi, Görüntü 3, Kaynak: <https://www.zak.group/projects/forms-of-inquiry> Erişim tarihi: 22.03.2022.....31
- Resim 13** “Supergraphics” (süpergrafikler) “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design” Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi, Görüntü 4, Forms Of Inquir: The Architecture Of Critical Graphic Design, New York, Stenberg Press, ss:29.....32
- Resim 14** Barbara Kruger, “Untitled Blind Idealism Is...” Kaynak: <https://www.thehighline.org/art/projects/barbarakruger/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....39
- Resim 15** Matt Cooke’un Çalışma Metodolojisi, Kaynak: NOBLE, I. –BESTLEY, R. (2005). Visual Research and Introduction to Research Methodologies in Graphic Design, AVA Publishing UK, ss. 33-39.....50
- Resim 16** Vygotsky Tarafından Oluşturulmuş Etkinlik Modeli, Kaynak: TARBOX. J. (2006). “Design Studies Theory and Research in Graphic Design”, Activity Theory: A model for Design Research, (ed. Andrea Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss.76.....53
- Resim 17** ID-StudioLab'da geliştirilen bir dizi prototip, Hazılık Görüntüsü, Kaynak: STAPPERS, J. (2007). “Design Research Now”, Doing Design as A Part of Doing Research, (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss. 88.....62
- Resim 18** Variations épicènes, Maison d'art Bernard-Anthonioz (MABA), Kaynak: <https://www.fondationdesartistes.fr/evenement/maba/variations-epicenes/#> Erişim tarihi: 22.03.2022.....66
- Resim 19** Serpentine Galerisi, Design Real Sergisi, Londra, Kaynak: <https://www.dezeen.com/2009/11/24/design-real-at-the-serpentine-gallery/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....74

Resim 20 Dirty Sergisi, 2011, Kaynak:

<https://apracticeforeverydaylife.com/projects/dirt-the-filthy-reality-of-everyday-life/?f=1088> Erişim tarihi: 22.03.2022.....78

Resim 21 Nomadic Chess: Geography, Metahaven, Chaumont, 2013, Kaynak:

<https://www.pixelcreation.fr/galerie/voir/chaumont-2013-bis/nomadic-chess-metahaven-chaumont-2013jpg-1/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....82

Resim 22 The Whole World a Bauhaus Serginin Katalog Görüntüsü, 2015, Kaynak:

<http://www.hit-studio.co.uk/die-ganze-welt-ein-bauhaus/> Erişim tarihi: 22.03.2022...84

Resim 23 The Whole World a Bauhaus Sergisinden Görüntü, 2015, Kaynak:

<http://www.hit-studio.co.uk/die-ganze-welt-ein-bauhaus/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....84

Resim 24 Chaumont'taki Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, 2015,

Kaynak: <http://www.centrenationaldugraphisme.fr/en/biennale/1990-2015/program/festival-de-chaumont-1990-2015> Erişim tarihi: 22.03.2022.....85

Resim 25 Chaumont'taki Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, "Graphisme dans l'exposition" a Adanmış Panelden Bir Görüntü, 2015, Kaynak:

<http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-2-chaumont-2015/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....86

Resim 26 “Koordinatlar” Sergisi, Ground Floor Space, Kitapçık,

Kaynak: <https://dnco.com/work/ground-floor-space> Erişim tarihi: 22.03.2022.....91

Resim 27 “Koordinatlar” Sergisi, Ground Floor Space, Görüntü 1,

Kaynak: <https://dnco.com/work/ground-floor-space> Erişim tarihi: 22.03.2022.....91

Resim 28 Wilanów'daki Afiş Müzesi, Kaynak: <http://www.postermuseum.pl/en/about/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....93

Resim 29 33. Ljubljana Grafik Sanatlar Bienali, Görüntü 1, Kaynak:

<https://bienale.si/en/33> Erişim tarihi: 22.03.2022.....94

Resim 30 Ljubljana Grafik Sanatlar Bienali, Görüntü 2. Kaynak: <https://bienale.si/en/33> Erişim tarihi: 22.03.2022.....94

Resim 31 26. Brno Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, Görüntü 1.

Kaynak: <https://radimpesko.com/news/36> Erişim tarihi: 22.03.2022.....96

Resim 32 26. Brno Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, Görüntü 2.

Kaynak: <https://radimpesko.com/news/36> Erişim tarihi: 22.03.2022.....96

Resim 33 Fikra Graphic Design Biennial, Görüntü 1,

Kaynak: <https://manifold.press/bazen-tasarim-daha-ilginc> Erişim tarihi: 22.03.2022

.....98

Resim 34 Fikra Graphic Design Biennial, Görüntü 2,

Kaynak: <https://manifold.press/bazen-tasarim-daha-ilginc> Erişim tarihi: 22.03.2022

.....99

Resim 35 “A Great Place for Great People to Do Great Work” Projesi, Fikra Graphic Design Biennial, Kaynak: <https://fikrabiennial.com/projects/llc-redux-a-great-place-for-great-people-to-do-great-work/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....102

Resim 36 “Speaking Volumes” Projesi, Fikra Graphic Design Biennial,

Kaynak: <https://fikrabiennial.com/projects/speaking-volumes/> Erişim tarihi: 22.03.2022

.....103

Resim 37 “Graphic Design: Now in Production” Sergisi,

Kaynak: https://www.wallpaper.com/art/graphic-design-exhibition-at-the-walker-art-center#0_pic_0 Erişim tarihi: 22.03.2022.....104

Resim 38 Library of Shape, Texts and Structures Sergisi, Kaynak:

<https://eyeondesign.aiga.org/exhibiting-typography-isnt-easy-heres-how-to-ace-it/>

Erişim tarihi: 22.03.2022.....105

Resim 39 Kinross, Modern Tipografi (1992, 2004, 2009) Başlıklı Sergi,

Kaynak: KONG. G (2021). Critical and Artistic Dimensions of Graphic Design A Case Study of Sulki and Min’s Practice as Graphic Design Research. MA Thesis, Nanyang Technological University, School of Art, Design and Media, ss.83, Erişim tarihi:

22.03.2022.....107

Resim 40 “Echoing Swing”, Sergisi Görüntü 1,

Kaynak: <https://thierryfeteiveau.fr/cms/index.php?page=Fanette-Mellier&lang=en> Erişim tarihi: 22.03.2022.....108

Resim 41 “Echoing Swing”, Sergisi Görüntü 2,

Kaynak: <https://thierryfeteiveau.fr/cms/index.php?page=Fanette-Mellier&lang=en>

Erişim tarihi: 22.03.2022.....108

- Resim 42** “The Catalogue and Its Hybrids” Sergisi Kaynak: CAMUFFO, Giorgio-DALLA MURA, Maddalena (2013). “Graphic Design, Exhibiting, Curating” The Catalogue And Its Hybrids (ed. Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 47.....110
- Resim 43** Open Books, Sergi Konsepti, Kaynak: CAMUFFO, Giorgio- DALLA MURA, Maddalena (2013). “Graphic Design, Exhibiting, Curating” Open Books, (ed. Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 43.....111
- Resim 44** Open Books, Kaynak: <https://www.printedmatter.org/catalog/43015> Erişim tarihi: 22.03.2022.....112
- Resim 45** Play Sergisi Görüntü 1,
Kaynak: <https://www.enrevenantdelexpo.com/2016/01/05/play-la-regle-du-jeu-studio-fotokino-marseille-expo/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....114
- Resim 46** Play Sergisi Görüntü 2,
Kaynak: <https://www.enrevenantdelexpo.com/2016/01/05/play-la-regle-du-jeu-studio-fotokino-marseille-expo/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....115
- Resim 47** “First Issue” Sergisi, Görüntü 1, Kaynak: <http://www.okolo.cz/projects/first-issue/> Erişim tarihi: 22.03.2022..... 116
- Resim 48** “First Issue” Sergisi Görüntü 2, Kaynak: <http://www.okolo.cz/projects/first-issue/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....117
- Resim 49** “First Issue” Sergisi Görüntü 3 Kaynak: <http://www.okolo.cz/projects/first-issue/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....117
- Resim 50** “M/Made in Shanghai” Sergisi, Görüntü 1,
Kaynak: <https://www.e-flux.com/announcements/350291/m-m-paris-m-made-in-shanghai/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....118
- Resim 51** “M/Made in Shanghai” Sergi, Görüntü 2,
Kaynak: <https://www.e-flux.com/announcements/350291/m-m-paris-m-made-in-shanghai/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....118
- Resim 52** “Un compendium hermétique de maçonnerie typographique”
Sergi, 2014, Kaynak: Imbert, C., Dalla Mura, M., Brosseau, L., Sueda, J. (2018). Exhibiting Graphic Design. Graphisme En France 2018, ss.22.....120

Resim 53 “Anette + Vincent,” Sergisi, 2010 Görüntü 2, Kaynak: Imbert, C., Dalla Mura, M., Brosseau, L., Sueda, J. (2018). Exhibiting Graphic Design. Graphisme En France 2018., ss.22	120
Resim 54 “The Graphic Design Festival Scotland” Sergisi, Kaynak: MCGUIRE. N. (2016). “Communication Design Interdisciplinary And Graphic Design Research V5 1+2 May- November 2017”, Big Picture, Little Details: Graphic Design Festival Scotland Review, International Council of Design, ss. 112.....	123
Resim 55 Off Grid Sergisi, Görüntü 1, Kaynak: https://graphicdesignfestivalscotland.com/2019/projects/exhibition-off-grid/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	124
Resim 56 Off Grid Sergisi, Görüntü 2, Kaynak: https://graphicdesignfestivalscotland.com/2019/projects/exhibition-off-grid/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	124
Resim 57 Lungomare’de gerçekleştirilen bahçe projesinden görüntü, Fotoğraf: Lungomare, Kaynak: http://www.lungomare.org/archive/project/inside-out/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	126
Resim 58 My Monkey Galeri, Kaynak: http://graphicdesignfestivalscotland.com/2016/off-grid-exhibits-galerie-monkey/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	128
Resim 59 “Wunderkammer” Sergisi, Görünüm 1, Kaynak: https://mymonkey.fr/en/expositions/wunderkammer Erişim tarihi: 22.03.2022.....	129
Resim 60 “Wunderkammer” Sergisi, Görünüm 2, Kaynak: https://mymonkey.fr/en/expositions/wunderkammer Erişim tarihi: 22.03.2022.....	129
Resim 61 “Küratörlüğünü Giorgio Camuffo'nun Maddalena Dalla Mura ile yaptığı “Grafik Tasarım Dünyaları” Sergisinden Yerleştirmeler, Milano, Kaynak: https://www.unibz.it/assets/Documents/Faculty-Design/Research/Completed/Enable/Camuffo-GEC.pdf Erişim tarihi: 22.03.2022	131
Resim 62 Wim Crouwel Sergisi, Görüntü 1, Kaynak: https://spin.co.uk/work/wim-crouwel-exhibition Erişim tarihi: 22.03.2022.....	132

Resim 63 Wim Crouwel Sergisi, Görüntü 2, Kaynak: https://spin.co.uk/work/wim-crouwel-exhibition Erişim tarihi: 22.03.2022.....	133
Resim 64 “Ouvrez l’œil 3 #” (Gözlerini Aç), Le Bel Ordinaire, Kaynak: https://www.cnap.fr/ouvrez-loeil-3-invite-change-good Erişim tarihi: 22.03.2022.....	134
Resim 65 “Exhibition Isidro Ferrer. Metteur en signes,” Le Bel Ordinaire, Kaynak: https://belordinaire.agglo-pau.fr/expositions/isidro-ferrer-metteur-en-signes Erişim tarihi: 22.03.2022.....	135
Resim 66 “Pop Culture Colour Theory RISD 2019”, Proje Afişi, Kaynak: http://www.practise.co.uk/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	147
Resim 67 Konferans “Grafik Tasarım, Sergileme, Küratörlük” (2012), Kaynak: https://www.unibz.it/assets/Documents/Faculty-Design/Research/Completed/Enable/Camuffo-GEC.pdf Erişim tarihi: 22.03.2022.....	149
Resim 68 “Jeff Talks Sevgi Arı” (2018), Kaynak: http://jeff-talks.com/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	150
Resim 69 “The Way Beyond Art: Wide White Space”, Görüntü 1, Kaynak: http://stripesf.com/filter/Exhibition/The-Way-Beyond-Art-Wide-White-Space Erişim tarihi: 22.03.2022.....	161
Resim 70 “The Way Beyond Art: Wide White Space”, Görüntü 2, Kaynak: http://stripesf.com/filter/Exhibition/The-Way-Beyond-Art-Wide-White-Space Erişim tarihi: 22.03.2022.....	161
Resim 71 “The Way Beyond Art: Wide White Space”, Görüntü 3, Kaynak: http://stripesf.com/filter/Exhibition/The-Way-Beyond-Art-Wide-White-Space Erişim tarihi: 22.03.2022.....	162
Resim 72 Brno Grafik Tasarım Bienali, OFF Program’dan Bir Görüntü, Kaynak: https://tr.pinterest.com/pin/349943833527494894/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	167
Resim 73 “Designer as Author: Voices and Visions”, Kaynak: https://graphic-design-exhibiting-curating.unibz.it/1996/02/08/designer-as-author-voices-and-visions/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	170

Resim 74 Grafik Tasarım: Tarih ve Uygulama Sempozyumu, Kaynak:

https://marinaemmanouil.files.wordpress.com/2014/04/img_4210.jpg Erişim tarihi:

22.03.2022.....175

Resim 75 “Construction Site for Non-affirmative Practice” Careof, Görüntü 1,

Kaynak: <https://www.brave-new-alps.com/construction-site-for-non-affirmative-practice/>

Erişim tarihi: 22.03.2022.....177

Resim 76 “Construction Site for Non-affirmative Practice” Careof, Görüntü 2, Kaynak:

<https://www.brave-new-alps.com/construction-site-for-non-affirmative-practice/> Erişim

tarihi: 22.03.2022.....179

Resim 77 Danielle Aubert, 16 Mounths Worth Of Drawing Exercises In Microsoft

Excel Projesi, Kaynak: <https://www.various-projects.com/project/danielle-aubert-16-months-worth-of-drawing-exercises-in-microsoft-excel>

Erişim tarihi: 22.03.2022

.....182

Resim 78 Graphic Design in The White Cube Sergisi, Genel Görünüm 1,

Kaynak: https://www.typotheque.com/studio/graphic_design_in_a_white_cube Erişim

tarihi: 22.03.2022.....183

Resim 79 Graphic Design in The White Cube Sergisi, Genel Görünüm 2,

Kaynak: https://www.typotheque.com/studio/graphic_design_in_a_white_cube Erişim

tarihi: 22.03.2022.....184

Resim 80 Graphic Design in The White Cube Sergisi, Genel Görünüm 3,

Kaynak: https://www.typotheque.com/studio/graphic_design_in_a_white_cube Erişim

tarihi: 22.03.2022.....185

Resim 81 Graphic Design in The White Cube Sergisi için Afiş Üretimi Yapan

Öğrenciler,Kaynak: <https://jonathanpuckey.com/projects/graphic-design-in-the-white-cube/>

Erişim tarihi: 22.03.2022.....186

Resim 82 The “From Mars” Mars'tan: Grafik Tasarımda Kendinden Başlatılan Projeler

Sergisi, Genel Görünüm 1, Kaynak: <https://www.welcometo.as/work/023mars/00.php>

Erişim tarihi: 22.03.2022.....187

Resim 83 The “From Mars” Mars'tan: Grafik Tasarımda Kendinden Başlatılan Projeler

Sergisi, Genel Görünüm 2, Kaynak: <https://www.welcometo.as/work/023mars/00.php>

Erişim tarihi: 22.03.2022.....187

Resim 84 The “From Mars” Sergi Kataloğu, Kaynak:

<http://www.franziskastetter.de/archive/from-risd-to-mars-from-mars-to-risd> Erişim

tarihi: 22.03.2022.....188

Resim 85 “Through a Glass Darkly” UIC School of Design Public Seminar Series

2017-18, A: Mark Owens, Kaynak: <https://www.t-a-g-d.info/> Erişim tarihi: 22.03.2022

.....196

Resim 86 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 1,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....198

Resim 87 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 2,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....199

Resim 88 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 3,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....200

Resim 89 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 4,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....200

Resim 90 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 5,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....200

Resim 91 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 1,

Kaynak: <http://www.jetset.nl/archive/superstructure> Erişim tarihi: 22.03.2022.....202

Resim 92 Superstructure Experimental Jetset Volume 2

Kaynak: <https://www.spaziobk.com/prodotto/libri/experimental-jetset-vol-2-superstructures/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....203

Resim 93 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 2,

Kaynak: <http://www.jetset.nl/archive/superstructure> Erişim tarihi: 22.03.2022.....205

Resim 94 Superstructure Gazete,

Kaynak: <https://designhub.rmit.edu.au/exhibitions-programs/experimental-jetset-superstructure/> Erişim tarihi: 22.03.2022.....205

Resim 95 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 3,

Kaynak: <https://www.counter-print.co.uk/blogs/news/experimental-jetset-superstructure> Erişim tarihi: 22.03.2022.....206

Resim 96 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 4,

Kaynak: <http://www.jetset.nl/archive/superstructure> Erişim tarihi: 22.03.2022.....207

Resim 97 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 5, Kaynak: https://designhub.rmit.edu.au/exhibitions-programs/experimental-jetset-superstructure/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	208
Resim 98 Metahaven, Black Transparency, Görünüm 1, Kaynak: https://www.bureau-europa.nl/en/black-transparency-the-right-to-know-in-the-age-of-mass-surveillance/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	211
Resim 99 Metahaven, Black Transparency, Görünüm 2, Kaynak: https://www.bureau-europa.nl/en/black-transparency-the-right-to-know-in-the-age-of-mass-surveillance/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	211
Resim 100 Moving Picture Show, Görünüm 1, Kaynak: http://juerglehni.com/works/moving-picture-show Erişim tarihi: 22.03.2022.....	213
Resim 101 Moving Picture Show, Görünüm 2, Kaynak: http://juerglehni.com/works/moving-picture-show Erişim tarihi: 22.03.2022.....	213
Resim 102 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 1, Kaynak: http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures Erişim tarihi: 22.03.2022.....	216
Resim 103 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 2, Kaynak: http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures Erişim tarihi: 22.03.2022....	217
Resim 104 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 3, Kaynak: http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures Erişim tarihi: 22.03.2022....	218
Resim 105 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 4, Kaynak: http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures Erişim tarihi: 22.03.2022....	218
Resim 106 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 5, Kaynak: http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures Erişim tarihi: 22.03.2022....	219
Resim 107 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 6, Kaynak: http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures Erişim tarihi: 22.03.2022.....	220
Resim 108 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 7, Kaynak: http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures Erişim tarihi: 22.03.2022....	220

Resim 109 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 1, Kaynak: https://www.zak.group/projects/zak-kyes-working-with Erişim tarihi: 22.03.2022.....	221
Resim 110 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 2, Kaynak: http://www.theblogazine.com/2012/03/zak-kyes-working-with%E2%80%A6/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	222
Resim 111 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 3, Kaynak: https://www.zak.group/projects/zak-kyes-working-with Erişim tarihi: 22.03.2022.....	223
Resim 112 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Sergi Kataloğu, Kaynak: https://www.zak.group/projects/zak-kyes-working-with Erişim tarihi: 22.03.2022.....	224
Resim 113 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Sergi Planı, Kaynak: https://darstellungspolitik.de/media/zak_with_jesko_aa-bw.pdf Erişim tarihi: 22.03.2022.....	225
Resim 114 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 4, Kaynak: http://www.theblogazine.com/2012/03/zak-kyes-working-with%E2%80%A6/ Erişim tarihi: 22.03.2022.....	225
Resim 115 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 5, Kaynak: https://www.academia.edu/5980836/ Public Workshop and Setting in Zak Kyes Working with ed Zak Kyes Berlin Sternberg Press 2012 Erişim tarihi: 22.03.2022.....	226
Resim 116 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 1, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	265
Resim 117 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 2, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	266
Resim 118 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 3, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	266
Resim 119 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 4, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	267
Resim 120 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 5, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	267
Resim 121 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 6, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	268
Resim 122 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 7, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	268
Resim 123 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 8, Kaynak: Yazarın Arşivi.....	269

GİRİŞ

“Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” adlı tez başlığı, grafik tasarımın zaman içerisinde geçirdiği gelişimi, sergi kavramları ve küratöryel girişimleri temel alarak incelemiştir. Grafik tasarımcıların sergilerle kurduğu derin bağlara odaklanan çalışma, disiplinin köklerini sorgulama ve araştırmaya dayalı tasarım uygulamalarını ele almıştır. Grafik tasarımın metodoloji ve terminolojisini de mercek altına alan tez çalışması hem alanın sınırlarını hem de tasarımcının bu sınırlar içerisindeki üretim yöntemlerini ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Teknolojik gelişmelerin ışığında, grafik tasarımcılar üretimlerini yayma, paylaşma ve aktarma biçimlerini eş zamanlı olarak değiştirmiştir. Tasarım çalışmalarında deneysel ve kavramsal yaklaşımlar; tasarımcıların adeta oyun alanına dönüşmüştür. Grafik tasarımcılar, bu değişen disiplinin sunduğu sayısız imkanları sonuna kadar kullanmıştır (Syson, 2011). Bir dizi deneyler ve çeşitli uygulamalar gerçekleştiren grafik tasarımcılar, bu aktarma biçimlerine sergi sistemlerini de dahil etmiştir.

Sergilenebilir olanın doğru anlaşılması, sergilemeyi etkileyen başlıca unsurlar arasında gelmektedir. Güçlü bir iletişim aracı ve bir uygulama alanı olan sergiler, anlatı aracı olarak yeniden sergilenebilir olanın anlaşılmasını kolaylaştıran bir mekanizmaya sahiptir. Sergi, bir hikâyeden çok, birden fazla hikâye örgüsünü barındıran ve ziyaretçiyi bu deneyimin ortağı yapan bir iletişim aracıdır (Chaumier, 2011: 45-49). Bu nedenle bir grafik tasarım üretim ve nesnesi, yalnızca tasarımcının onu sunduğu bağlam yoluyla değil, aynı zamanda ziyaretçinin kurguladığı kritik bakış açısı ile birden çok anlam taşımaktadır. Grafik tasarım ürünleri ve nesneleri kendi bağlamlarının yanı sıra sergideki niyet ve bağlamlara dahil olarak bu anlamlandırma sürecine eklemlenir. Grafik tasarımcılar anlam ve hikâye anlatıcılığı konusundaki yetilerini, sergi formatlarının değişebilen yüzünü gördükçe hikâye üretmeye ve kurgulamaya odaklanmıştır. Bu sergi formatları grafik tasarım bienal ve festivallerini de dahil ederek geniş bir yelpaze altında toplamıştır. Dolayısıyla festival ve bienaller tasarımcılar için hikâye anlatıcılığı ve üretim becerilerini rahatlıkla meşrulaştırdıkları bir platform haline gelmiştir. Grafik tasarımcılar, bu tür platformların iç ve dış dinamiklerini küratör olarak değiştirmiş, dönüştürmüş hatta

yeniden kurgulamıştır. Grafik tasarımcı ve küratörlük ilişkisi, bu noktada değişen aktarım ve üretim modelleriyle beraber, tasarımcının mekânla olan ilişkisini de öne çıkarmıştır. Müze tasarımı ve tematik sergilerin yaratıcı paydaşları olarak yer alan grafik tasarımcılar, bu sefer sergileri kendi projelerini oluşturmak, disiplinin içinde ve dışında diyalog kurmak, geleceğe dair öngörülerde bulunmak için kritik bir araç olarak kullanmıştır. Bu olgu, grafik tasarımcıları, grafik tasarım sergileri üzerine düşünmeye mecbur kılmış ve grafik tasarımcının rollerine daha duyarlı bakmaya yönlendirmiştir.

Birçok tasarımcı tarafından kendi kendine başlatılan projeler ve kişisel çalışmalar, 21. yüzyılın tasarımcısı olma yolunda önemli bir eşik olmuştur. Son yirmi yılda, kendi inisiyatifiyle projeler üstlenen tasarımcıların özellikle küratöryel girişimleri, alanda gündem yaratmıştır. Bu girişimler yer yer tartışmalı bulunmuş olsa da disiplinin gelişmesi ve tasarımcının konumuna yönelik ciddi katkılar sağlamıştır. Sergilerin yadsınamaz gücü, grafik tasarımcıların söylemleriyle buluşması hem içerik hem de tasarım adına özgün birçok uygulamanın çıkışına zemin hazırlamıştır. Tasarımcıların farklı disiplinlerden ödünç aldıkları metodolojiler ile sergi formatları çeşitlenmiş, tasarım pratiklerinin zenginleşmesiyle tasarımcılar, sunum ve gösterim biçimlerinde uzmanlaşmışlardır. Küratöryel girişimlerin içinde daha çok zaman geçirmeye başlayan grafik tasarımcılar, birçok soru ve durum için üretimlerde bulunmuştur. Grafik tasarım içerisinde otonom projelerin sayıca artış göstermesi, tasarım pratiğini ve tasarımcının alansal hareketliliğine dikkat çekmektedir. Tez bu noktaya vurgu yaparak grafik tasarımcıların disiplin içinde oldukça önemli ve kayda değer girişimlerini gözler önüne sermeyi hedeflemiştir. Grafik tasarımcıların sergi ve küratörlük ilişkisinin izlerini sürmeleri, burdaki deneyimlerin ve üretimlerin sonuçlarına odaklanmaları alanın farklı bir koldan gelişmesine olanak sağlamıştır. Alana olan hakimiyetin uygulamalara olan yansımasıyla grafik tasarımcıların sergilerle kurduğu bağ, ilerleyen süreçlerde daha çok konuşularak farklı bir boyutta ilerleyecek potansiyelleri barındırmaktadır. Tez bu kapsamda grafik tasarımcının bilinen yolların dışına çıkmasına ve farklı yollardaki yöntemleri alan içine dahil ederek tasarımcının küratöryel rolünü mercek altına almıştır.

1. BÖLÜM:

GRAFİK TASARIMA YAKINDAN BAKMAK

1. BÖLÜM

GRAFİK TASARIMA YAKINDAN BAKMAK

1.1 Grafik Tasarımın Genişleyen Anlam ve Tanımı

Grafik tasarım teriminin dikkate değer yükselişi, 1922’de önemli bir kitap tasarımcısı, yazar, illüstratör ve aynı zamanda reklam tasarımcısı William Addison Dwiggins tarafından ortaya atılmıştır. Dwiggins kendi pratikleri ve üretimlerini içeren “A New Kind of Printing Calls for New Design” başlıklı makalesini yayınlanmış; uzmanlaşmaya başlayan bu yeni iş türünü “grafik tasarım” olarak adlandırmıştır. Bu iş türü, geleneksel zanaat temellerinden farklı, “yeni bir tür çalışma alanı” olarak reklamcılık ve yayıncılık alanlarında eşit derecede, ticari çıkarlarla yakın bir şekilde çalışıyor olması Dwiggins’e bu tanımlamayı yaptırmıştır.

1920’lerde tam anlamıyla kendiden söz ettiren grafik tasarımcı, reklam üreten, maaşlı bir çalışan olarak ortaya çıkmış; ancak hem ürün hem de amaç biçimleri henüz açıkça ayırt edilmemiştir (Smith, 2014: 26-27). Fakat, bu yıllarda tasarımın sosyal ve politik dönüşümün bir ajanı olarak görülmekte, tasarımcının gerçekleştirmesi gereken temel bir görevi olduğuna inanılmaktadır. Savaşın getirdiği yıkım ve olumsuz koşulları ortadan kaldırmak için kültürün yeniden inşasına ihtiyaç duyulmuş ve bu yeni meslek, kendine kalıcı bir zemin bulmuştur. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra sanayileşmiş dünya, bir meslek olarak tasarımın görsel motivasyonları ve sosyal amaçları için elverişli koşullar yaratmıştır. Genellikle müşterileri, görsel olarak yaratıcı projelerden fayda sağlanacağına ikna etmek yeterli olmuştur. Hızın hâkim olduğu endüstriyel ve ekonomik büyüme döneminde, iş dünyasına görünürlük, rekabetçi ve yükselen kâr seviyeleri sağlamaya yardımcı olmak için logolar, sloganlar, çarpıcı imajlar ve içerik üretmek tamamen olumlu görünmektedir. 1950’lerden 1980’lere kadar pek çok tasarım misyonu tarafından defaten öğüt edilen tasarım fikirleri, zamanla grafik tasarımın ruhuna ve anlamlarına yerleşmiş ve temel yapısının oluşumuna katkı sağlamıştır (Poynor, 2008: 79-80).

Herber Simon; tasarım için “hem geniş hem de dardır” tanımı yapar (Krippendorff, 2007: 70). Bu tanım, kendi içinde geniş olanın dar olabilme esnekliğini de barındırdığı gibi alanın sınır ve sınırsızlıklarını vurgulamaktadır. Simon, bugün hala güncelliğini koruyan verimli bir tanımı ortaya koyarak grafik tasarımın genişleyen tanımına kapı aralamıştır.

Grafik tasarımın genişletilmiş tanımı; özenle hazırlanmış, verimli ve yaratıcı sorularla ilgili bir tasarım anlayışıyla başlamaktadır. Bu anlayış; organize edilmiş bir problemin çözülmesi ve ötesi ile ilgili bir kavrayışla gelişir. Son yıllardaki grafik tasarım süreçlerine bakıldığında analitik gözlemden, üretimin yarattığı etkileri sorgulamaya geçiş yapan tasarım işlevi tarihsel bir değişimi tetiklemiştir. Tasarım stüdyosu Pentagram'ın kurucu ortağı Bob Gill: "Organize edilmesi gereken şeye sorun diyorum. Çünkü tasarım çözümdür" diyerek tasarım sürecine dair görüşlerini belirtir. Bugün tasarım disiplini tarafından sahiplenilen, tasarımın “problem çözme” tanımı, çoğunlukla belirlenmiş üretim görevleri ve yazılım alanlarıyla kısıtlıdır. Tasarım kararları, uygulamalar ve üretim görevlerinin yürütülmesiyle sınırlanmak istemeyen tasarımcılar, alanda geniş çaplı bir değerlendirme yaparak disiplinin geleneksel sınırlarında ciddi bir kırılmayı meydana getirmiştir. Bu bağlamda tasarım stüdyosu Experimental Jetset'in tasarımcıları Marieke Stolk, Danny van den Dungen ve Erwin Brinkers, Bob Gill'in grafik tasarımda problem ve çözüm modelinin özünde kusurlu olabileceği tespitinde bulunmuştur.

Experimental Jetset'e göre ise: grafik tasarımın özünde, problem ve çözüm vardır ve bu durum son derece moderndir. Fakat, aynı zamanda da “modası geçmiş, katı, tek boyutlu, didaktik ve arkaiktir”. Tüm bunların yanı sıra, her çözümün birden fazla sorun ortaya çıkarabilecek bir potansiyel taşıdığına inanır ve günün sonunda tek bir çözüm yönteminin olmadığını ifade eder. Başka bir açıdan ele alarak sürecin bakış açılarında gezinen Experimental Jetset, söz edilen modelin bu kadar kullanışlı oluşunu “trajik” olarak tarif eder. Çünkü model, sadece organizasyonel bir problemin çözümüne odaklanır. Oysa grafik tasarımın genişletilmiş tanımı, mevcut sosyal, kültürel, ekonomik ve politik koşulların, gerçekleştirilebilir bir pratiğin merkezinde “kendi kendine tasarım” anlayışına dayanmaktadır (Smith, 2014: 27-28-29-30).

Dolayısıyla kendi kendine üretilen, araştırma odaklı projeler, günlük çalışmalara entegre edilerek mesleki gelişimlerin önemli bir parçası haline gelmektedir. Başka bir deyişle, kendi kendine üretilen araştırmaya dayalı projeler, çevresel gündelik durumların, nesnelerin koşullarını içeren geniş ve kapsamlı bir tasarım anlayışını benimser.

Bu projeler; grafik tasarımın potansiyelini ve sorunları keşfetmek, eleştirmek, yeni teorilerin gelişmesine zemin hazırlamak, tasarım pratiğine yeni bakış açıları getirmek ve disiplinin köklerini sorgulamak için bir araç olarak kullanır. Genellikle, sanat ve tasarım aksında çalışmak, tasarımcıları problem tespit etmeye sevk eder ve problem çözücü olmaya doğrudan zorlamaz. Bu bir bakıma, tasarımcının hafızasında kodlanmış olan grafik tasarımcı tanımına mesafe koyan bir tutumdur. Bu tutum, bilinen geleneksel grafik tasarımcı kavramını başka bir yöne çevirir. Buradan hareketle tasarımcılar, grafik tasarım bağlamında deneysel ve açık uçlu yollar ile araştırma ve sorgulamaya yönelik uygulamalar yaparak, çalışmalarını tanımlama girişiminde bulunmaya teşvik edilir. Genişletilmiş bir alanda müşterisi olmayan projelerde yer alan grafik tasarımcılar, müşteri-tasarımcı ve yön bilgi ekseninde çalışan bir grafik tasarımcıya göre daha deneysel ve kavramsal projelere geçiş yapan girişimlerden motive oldukları gözlenmiştir. Böylelikle sadece nihai ürünler hakkında konuşmak yerine tasarımcılar; artık uygulama ve içerikten bahsetme fırsatı kazanır. Bu bağlamda; grafik tasarım disiplini, tasarımcının geleneksel rolünü, eleştirel ve kavramsal yönünü yansıtan bir araştırma aracı olarak ele alıp genişletmektedir (Winters, 2013: 2).

Grafik tasarımın geleneksel sınırlarını üretici bir şekilde açımlayan ve genişlemesine fırsat veren bu tür fikirler, tasarıma dair güncel ve çağdaş metinlerde de öne çıkar. Anthony Dunne; tasarım disiplininin ötesine geçerek sosyoloji, fizik, felsefe ve etik vb. alanların incelenmesini tartışır. Bu süreç, teori ve pratik olarak miras kalan kısıtlı grafik tasarım kategorisini paramparça eder. Her iki durumda da sorgulama girişimleri ve biçimlerini kapsayan bir tasarım anlayışı için “grafik tasarımda çoğulculuğa” ihtiyaç duyulduğunu ileri sürer. Dunne’nın burada amaçladığı; üslup değil, ideoloji ve değerlerdeki niyetlerdir. Bu durum, tasarımcının ilgili bakışına talip, açık bir çağrı gibidir. Çağdaş grafik tasarımcılar farklı disiplinler ve kolektifler ile gün geçtikçe daha fazla iş birliği yapmakta ve çalışmaktadır. Tasarımcıları heyecanlandıran, görsel düşünme ve

uygulama pratiklerinin izlerini pekiştirmekle kalmayan bu iş birliği; tasarımcıyı değişime maruz bırakan yeni izler üretmesine aracılık eder. Ancak, grafik tasarımın, stratejik ve planlı tasarım düşüncesinin görev alanı genişleme ve büyüme yaşadıkça, tasarımcılardan tasarımla ilgili olmayan uygulamalarda ve sosyal zorluklarla mücadele eden disiplinler arası ekiplerde kritik bir rol üstlenmeleri beklenir. Vanderlans; grafik tasarımcıları kendilerini tanımaya, sanat teorisi, felsefe, edebiyat ve cinsiyet çalışmaları gibi diğer disiplinlerden metodoloji, teori ve kavramları ödünç almaya teşvik edilebileceğinden söz eder. Dış iş birliğine dayalı çalışmanın etkisi, grafik tasarımın iç sınırlarının ve dinamiklerinin genişlemesine yol açan başka bir unsurdur (Muir, 2015: 39-44-45).

Dil, edebiyat, felsefe veya tarih arasındaki diyalogları araştıran, alanın sınırlarındaki iyi niyetli çabalar; grafik tasarımın genişlemesine büyük ölçüde katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda, diğer disiplinlerden gelen uzmanlar ile iş birliği vasıtasıyla içerik oluşturmaya artan eğilim, tüm tasarım süreçlerini beklenmedik şekillerde zenginleştirerek pek çok deneyime ve üretime bağlam oluşturur (graphic-design-exhibiting-curating, 1996).

Tasarım bilimi, tasarımcıların hareket kabiliyetini genişleten “tasarım yolları”nı keşfetmesi gerektiğini savunur. Üç başlıkta toplanan tasarım yollarından birincisi psikolojiktir; tasarımcıyı bilişsel tuzaklardan kurtarır. İkincisi sosyaldir; beyin fırtınası yoluyla çeşitli kavramları edinir ve yararlanır. Üçüncüsü ise teknolojiktir, alternatifler üretmek için bilgisayarların kullanılmasıyla, disiplin birleştirici bir şekilde genişletilir. Nitekim tasarım, bazen tasarımcıların üretebileceği ve üstesinden gelebileceği belirsizliklerle büyür ve bu durum olası gelişimin önünü açan başka bir eşikte konumlanabilir (Krippendorff, 2007: 73-74).

Emigre'de yer alan bir makale; grafik tasarım vizyonu için yardımcı disiplinlerden ödünç aldığı metodoloji ve teoriler ile sadece özgünlüğe iştirak etmekle kalmayıp, aynı zamanda grafik tasarımı pazar odaklı olmaktan çıkararak daha güçlü ve etkin bir tanımlamanın içerisinde yeniden işler. İşte bu işletim sistemi, farklı alanların birbirleriyle olan uyumlarını gözler önüne serer. Çağdaş grafik tasarım bu nedenle estetik,

kültürel ve sosyo-politik sistemlerle koordineli çalışan etkin ve bilinçli bir işlemdir (Muir, 2015: 39-45).

Nicolas Bourriaud'nın “ilişkisel estetik” yaklaşımı, 1990'ların sonlarına doğru sanat ve tasarımın üzerinde oluşan yoğun etkinin zirve yaptığı dönemde ortaya çıkmıştır. Walker Art Center Tasarım Direktörü ve küratörü grafik tasarımcı Andrew Blauvelt bu "ilişkisel" durumu daha çok "bağlamsal" olarak yorumlar ve grafik tasarım tarihini anlamada bir üst aşamanın tanımı yaparken yardımcı olabileceğini öne sürer.

Blauvelt, grafik tasarımın temellerindeki biçimsel üretimine dayanarak, bir grafik mesajın içeriğini manipüle etmekle ilgilenen bir aşamayı takip ederek geliştiğini iddia eder. Blauvelt göre; grafik tasarımın geliştirilmesinde son çağdaş aşama mesajın, görsel ve metin ilişkisinin pragmatikliği ve bağlamsal olanın üzerinden belirlemek olduğunu ileri sürer (Smith, 2014: 32-33). Blauvelt, tatmin edici bir ifadeye ulaşmak için bir tasarım ortamında bağlamsallığın ne anlama gelebileceğini özgürce yeniden yorumluyordur. Bu yorumlama oldukça değerlidir. Çünkü tasarımcının elinde grafik tasarım artık kendi bağlamlarında dolaşıma girerek aynı zamanda kendi tanımını genişleten bir araç haline gelmektedir. Aracı olma görevini bu sefer kendisi için devreye sokan grafik tasarım, yeni çağın sesine ve ihtiyaçlarına uygun, bir biçime dönüşmeye hazırlanıyor olabilir.

Wild, Vanderlans, Cabianca ve Hagon Emigre'deki makalelerinde grafik tasarımın dış etkiler yoluyla yeniden tasarlanabilecek potansiyele sahip olduğunu öne sürerler. Birincil olarak, grafik tasarımı kolektif olarak ele alır; ikincil olarak, grafik tasarımcıyı insan merkezli bir konuma taşıyarak zorluklarla uğraştırır. Üçüncül olarak ise, grafik tasarımcının; disiplinler arası amaçlar doğrultusunda teorik konularla giderek daha fazla meşgul olan bir “araştırmacı” olarak kabul görülmesinin önü açılır. Makalelerin aktarmaya çalıştığı bu söylemler, grafik tasarım mesleğini olgunlaştırdıkça, grafik tasarım tarihinin ve teorik söylemlerin eleştirel, analiz ve değerlendirmesinin de kapsamını zorunlu olarak büyütecek olduğu gerçeği ile yakından ilişkilidir. Dolayısıyla, bu tür pratikler hem grafik tasarım disiplininin olgunlaşmasını ima eder hem de grafik tasarımın sınırlarını tazeleyen yeni araştırma metodolojilerine olanak sağlar (Muir, 2015: 45). Jonas'a göre eğer tasarım disiplini, sosyal ve akademik statüsünü güçlendirmek

istiyor ise öznel değerini genişletmelidir. Dolayısıyla da gelecekteki koşullarına yönelik tanım gücünden yeterli bir hak talep edebilir. Buradaki talep, net bir tasarım algısını ve kavramını teori ve yöntem oluşturma aşamasında yeniden aktive ederek destekleyecektir (Jonas, 2007: 188).

Grafik tasarım hakkında kaleme alınan yazılar, yayınlar, tarihçiler, tasarım eleştirmenleri ve teorisyenleri genellikle ortaya çıkan ürünün nihai haliyle ilgilenmiş veya ürünün toplum üzerindeki etkisini ele almıştır. Ancak tasarımın çözüm süreci, tasarımcıların kullandığı metodolojiler, onların grafik tasarıma yönelik amaçları ve yaklaşımları gibi konular yeteri kadar tartışılmamıştır. Uygulamalarının “yansıtıcı” etkisinin gücünü fark eden ve bu fikirle motive olan tasarımcılara ve eğitimcilere odaklanıldığında; tasarımcılar artık derslere konuk olan, konferanslarda yer alan, dergilere ve tasarım konuşmalarına düzenli olarak katkıda bulunan bir profil çizer. Bu verimli paylaşım akışı, farklı derecelerde iç görüye sahip, uygulamadaki süreç ve amaçlara odaklanan grafik tasarım yayınlarında, ciddi bir artışa ve alansal farkındalığa neden olur. Sürece eklemlenen, eğitim programları ve tasarım uygulamalarının merkezde konumlanması, grafik tasarım söylemlerini bu perspektif üzerinden inşa etmeye başlar. Dolayısıyla, burada genişleyen sadece grafik tasarımın anlamı değil; aynı zamanda grafik tasarım pratiğinin tanımını da genişletiyor olmasıdır (Noble ve Bestley, 2005: 28-29).

Grafik tasarım disiplininde varolan üretim modlarını eleştirmek, geliştirmek ve sorgulamak alanı genişletmenin proaktif bir yöntemidir. Tasarımcılar çoğunlukla müşteriler tarafından önceden belirlenmiş içerik veya kısıtlı bir yön bilgi içinde çalışmaktadır. Bu çalışma hattı üzerinde birçok tasarımcı, tasarım yapmak için kendi geliştirdikleri fikirleri toplar, derler ve bir içerik haline getirerek üretir (Thomas, 2013: 5). Grafik tasarım ve tasarım araştırmasının tanımı etrafında uzun zamandır süre gelen belirsizlik, tasarımcıların kendi deneyimlerinin uygulama ve araştırma arasındaki ilişki üzerine gelecekteki yönleri ve bakış açılarını etkileyecek bir fırsat olarak görmüştür (Winters, 2013: 2). Sürece paralel olarak: grafik tasarım disiplini, son yirmi yıl içinde önemli ölçekte genişlemiş, iç ve dış dinamikleri fark edilir derecede değişmiş, tatmin

edici bir konuma ulaşmak için yetkinlik ve uygulama alanları üzerinde yeni tahayyüller geliştirmiştir.

Bu tahayyüllerin en net gözlemlendiği yerlerin başında grafik tasarım eğitimi veren kurumlar bulunmaktadır. Sanat ve tasarım bölümleri, köklü üniversitelerin değişen disiplinin kültürel, ticari ve teknolojik koşullarıyla mücadele etmek durumunda kalmıştır. (Sueda, 2017). Bu zorundalık grafik tasarım disiplini adına adeta lokomotif görevi görmüştür. Alanın içinden yazı yüzü tasarımı, eleştirel grafik tasarım, UI/UX, sergileme tasarımı, etkileşim tasarımı, tasarım küratörlüğü, bilgilendirme tasarımı ve daha pek çok konuda uzmanlık sunmaya başlamıştır.

Disiplinin gelişmesi esnasında grafik tasarımın bir “etkinlik” olarak tartışılması kendi içinde “grafik tasarımı” anlamak adına yararlı bir araç olsa da bu seslerin çok azı uygulamaya yansıyabilmiştir (Noble ve Bestley, 2005: 28).

Açıkça grafik tasarımın uygulanacağı ve değerlendirileceği uygun bağlam sorunu hem tasarım yazarlığı hem de eleştirel tasarım açısından ele alınmış, deneyimler ve söylemler çerçevesince aktarılmaya çalışılmışsa da bazı çevreler tarafından tam olarak içselleştirilememiş ve muğlak kalmıştır. Grafik tasarım kavramının ve kapsamının genişletilmesi, tasarımcılar tarafından kendi ses ve görünürlük havuzuna sahip olmak için ileri sürülmüşse de daha çok uygulama ve ana akım grafik tasarımın yaşamsal normlarıyla daha fazla etkileşime girmesi gerektiği bir gerçektir. Grafik tasarımın özüne inilerek bakılan kritik zihinlerde bu süreç, üretimi tetikleemesinin yanı sıra tasarımcıların yürüttükleri projeleri, üretimlerini, aracılık ettikleri tarz ve içerikler üzerinden farklı benimseme ve denetim biçimlerine yol açmıştır. Bu perspektiften bakıldığında, galeriler müzeler, diğer sergi mekânları, editoryal girişimden inisiyatiflere, sosyal etkileşimli tasarıma kadar tasarımcıların sanat benzeri bir yolla; kendi kendini ifade etmede her türlü yazılı ve kendiliğinden başlatılan projeleri gerçekleştirebileceği, izleyicilere sunabileceği ve en önemlisi grafik tasarımın anlam ve tanımlarının üzerine sorgulamalar yapıp uygulamaya yansıtabileceği birçok olası ortamı doğmuştur (Camuffo ve Dalla Mura, 2012: 14).

1.2 Güncelliğini Koruyan Grafik Tasarım

Grafik tasarım disiplini, “pragmatizm ve idealizm”in kendine ait karakteristik bir karışımın sonucudur. Uygulama ile yaratıcı gerçeklikteki faydacılık ve düşüncenin bağlamsal ilişkiler arasındaki geriliminde vücut bulur. Tasarımcı Jan van Toorn’a göre tasarım, çağdaş gerçekliğin oluşturduğu, paketleyip, kapılarımıza teslim edildiği olağan ve heyecan verici duygular uyandıran bir araçtır. Öyleyse bu, tasarımın bir kamu iletişim aracı olarak, sadece mevcut gerçeklik versiyonumuz için sağlanan tanıtım desteğinden daha fazlası olması gerektiği görüşünü benimseyen tasarımcıyı nerede tutuyor sorusu oldukça kritiktir (Poynor, 2008: 79-80).

Toorn’un söz ettiği yaklaşımı daha iyi kavramak için öncelikle grafik tasarım dünyasındaki kalıcı bir değişikliğe sebep olan, masaüstü yayıncılığın ortaya çıkışına bakılmalıdır. Alanın uzmanları tarafından yapılan işlerin hızlı ve kolay ulaşılır bir bilgi haline gelmesiyle, tasarımcılar için formüle edilmesi pratik yöntemler sunulmuştur. Bu bağlamda, 1980 sonu ve 1990’lar boyunca devam eden bu gelişim rüzgârı, 2000’den bu yana sosyal medya ve internet dolaşım ağlarının yükselişi ile grafik tasarımcıların yeni üretim ve tasarımlarını iletme/yayma biçimleri üzerinde deneyler yapmasına olanak tanıyan daha dip bir etkiye sahip olmuştur (Syson, 2011).

Grafik tasarım alanında teknoloji, yalnızca tasarımcıların çalışma biçimlerini değiştirmekle kalmayıp; aynı zamanda da birçok yönden karmaşıklştırmıştır. Uzun yıllar disiplinin içerisinde yerleşik uzmanlık alanları ve kavramları hakkında sorular yönelterek, grafik tasarımın tanımına da meydan okumuştur. Giderek daha fazla parçalanmış hale gelen grafik tasarım, üretim için daha geniş bir konu yelpazesine sahip olmakta ve yeni uzmanlık alanları için zengin bir ortam sunmaktadır. Söz edilen değişiklikler grafik tasarım disiplininin olgunlaşmasını yansıtarak özellikle tasarım araştırmasında yaşanan gelişimin altını çizdiği kadar, tasarımcıların üzerinde durduğu değişen zemini de gözler önüne serer (Bush, 2016). Grafik tasarım içerisindeki bu gelişmeler, tasarımcının konumunu paralel olarak etkisi altına alır. Disiplinin güncelliği aynı zamanda tasarımcının kendini nasıl geliştirdiği ve neler ürettiği ile doğru orantılıdır.

Günümüzde pek çok grafik tasarımcı, birincil işlevlerinin müşterilere hizmet ve çözümler sunmaktan çok, sorular sormaya, sanayi sonrası kültürel ihtiyaç ve bağlamların doğasına ilişkin araştırmalar yapmaya dönüştüğünü ima etmiştir (Smith, 2014: 28).

Bugün tasarımcılardan sosyal ve çevresel sistemler içindeki karmaşık sorunlar üzerine daha fazla çalışmalarının istenmesi, performatif sorgulamaları ortaya çıkaran etkiler arasında sayılabilir. Bunun gibi sistemler için etkili çözümler tasarlamak, üzerinde uzun mesailer harcanan düşünceler ve toplum olarak daha fazla sürdürülebilir bir geleceğe geçilmesi gerektiğini kabul etmekle başlar. Grafik tasarımdaki güncel eğilimleri yansıtan araştırmalara göre tasarım için ilham kaynağı, insan merkezli olmalı ve çevresel sürdürülebilirlik ile ilgilenmeli, etik sorunları, sosyal ihtiyacı, küresel zorunlulukları ve tasarım düşüncesinin benzersiz katkısını kucaklamalıdır. Grafik tasarım insan merkezli olduğunda, toplumsal ihtiyaçlara ilişkin yaygın fikirler, grafik tasarımcıları kendi topluluklarında sosyal sorumluluk sahibi olmaya teşvik eder. Dolayısıyla, sosyal ve çevresel sorumluluk, 21. yüzyılda sosyal ihtiyaç ve sınırlı kaynakların ele alınarak yorumlanması için tasarımcıların modern sorunları anlamak adına iş birliği içinde çalışmalarını gerektirmektedir. Bu bakış açısı, grafik tasarımcıların tasarım uygulamasına ve çevresine daha anlamlı, tamamen hümanist bir şekilde yaklaştığı, tasarımcıların “insanlığın değerini teşvik eden” bir tasarım tavrı ortaya koyması gerektiği konusunda kılavuz niteliğindedir (Muir, 2015: 39-40).

Neville Brody’e göre; tasarım, bir geçiş dönemindedir ve tüm eski grafik tasarım kategorilerinin hepsi yenilenmekte, hatta bazıları yok olmaktadır. 1980’lerden önce yaşanan süreçlerin alan hafızasından silindiğine değinen Brody, alanda pazarlama ve reklam karşısı tasarım fikrini benimseyen tasarımcıların da olması gerektiğinin vurgusunu yapar (Smith, 2014: 5).

Brody’nin önerisi ile mevcut alandaki çok seslilik grafik tasarımdaki değişim ve dönüşüme katkı sunacak başka bir gelişimin önünü açabilir. Güncelliğini koruyan grafik tasarım, geçmişle izini koparmayan ancak birebir aynı fikri bugünün yüzyılında devam ettirmeyen tasarım anlayışına sahiptir. Disiplinler arası iş birliği kuran, tasarımın

merkezine insan-etik ve sorumluluk gibi kavramları alan tasarım ve tasarımcının rolüne merak ve şüpheyile bakabilen bir görüntü çizmiştir.

Grafik tasarımın sanatla olan iş birliği veya sanatsal uygulamadan ödünç aldığı pratik ve teorilerle olan ilişkisinin tehlikeli olduğu görüşünü savunan bazı çevrelerde bu eski tedirginlik hala devam etmektedir (Poynor, 2008: 79-80). Bu tedirginliğin altında yatan sebepler arasında, grafik tasarımcının rolünün tehlikede olduğu fikri veya tasarımcının hem toplumsal hem de müşteriye karşı görevini ihmal etmesi olarak okunabilir. Oysa bugün grafik tasarım disiplini tek bir disiplinin ötesine geçerek interdisipliner bir kapsamda kendini konumlandırarak kadar genişlemiştir.

Grafik tasarımcının rolünün tehlikeye girdiği görülmesi bile tasarımcının rolünün değiştiğini inkâr etmek zordur. Tasarımcı Van der Velden'in söz ettiği gibi; günümüzün “grafik tasarımı” müşterileri ile kendilerini eşit statülerde birer ortak olarak gören Paul Rand ve Massimo Vignelli gibi tasarımcılar tarafından yürütülmemektedir. Bunun yerine, grafik tasarım görsel kültürün sınırlarında özgür olarak çalışan bireysel tasarımcının veya tasarımcılar grubunun ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Velden, geleceğin tasarım çalışmaları için Brody'nin önerdiği gibi, reklam karşısı ile sınırlı olmayabileceğine değinerek, tasarımda farklılaştırmaya devam edilecek ise tasarım uygulamasından, ürün yaratmaya kadar ki süreçte “aykırı” bir unsur içermesi gerektiğini yeniler (Smith, 2014: 6). Massimo Vignelli, özellikle yeni tipografi yaklaşımlarını “çöp” olarak nitelendirirken, Steven Heller ise “grafik tasarım tarihinin sürekliliğinde bir an” olarak gördüğünü ifade eder. Bu yeni görüşlere karşı verilen bir tepkiden çok “nesiller arası bölünmeyi” gün yüzüne çıkarmıştır. Heller; bu görüş ayrılıklarını ve değişen paradigmaları son derece olağan ve alan için gerekli görür (Heller, 2014: 223).

Günümüzde grafik tasarımcıların, görsel iletişimi bağlamsallaştırmak için teori ve dilsel iletişimi kullanmaları, görsel kompozisyonlar üretirken sıkça başvurdukları bir yöntemdir. Tasarımcı, görsel düşünür ve üretici olarak görüntülerin kendisini oluşturmaya yetkin olduğu kadar, kullanımı için bağlamsal ve eleştirel bir çerçeveyi açıkça ifade etme yeteneğine de sahip olmalıdır. Eleştirmen Dieter Roelstraete, sanatçıların ve tasarımcıların kendilerini “anlık görüntü istilası”ndan uzak tutmaya

yönelik eğilimi olduklarından söz eder. Roelstraete bu eğilimi; entellektüel çalışma ve teoriye yer açmak için müdahalenin uygulama tarafını profesyonellikten çıkarmak veya uzmanlaşmaktan vazgeçmek olarak tanımlar. Experimental Jetset adı altında kolektif olarak çalışan grafik tasarımcılar Erwin Brinkers, Marieke Stolk ve Danny van den Dungen, grafik tasarımı özellikle “uygulama” olarak tanımlamayı seçerek grafik tasarımın gerçek uygulamasını yapay el emeği ile entellektüel emek arasındaki sınırları kaldırmaktan geçtiğini savunur. Burada Experimental Jetset’in ele aldığı durum, düşünme eylemini yapma biçimine, yapma eylemini de bir düşünme biçimine dönüştürür (Smith, 2014:16-34-35-36).

Experimental Jetset, grafik tasarım alanı içinde kendi bakış açılarını ifade etmeyi mümkün kılan bir uygulama yöntemini tarif eder. Farklı tasarım stüdyoları ve tasarımcılar tarafından da bu düşünce biçimleri benimsenerek yeni metodolojilerin çıkmasına eşlik eden bir dizi tasarım modlarını oluşturur. Aynı zamanda bu tür girişimlerin, grafik tasarım disiplini güncel tutan bir pratik haline gelmiş olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Artun’a göre temelde, tasarım bileşenleri arasında sanat, zanaat ve sanayi olduğu fikrine dayanmaktadır. Fakat bu üç veri ve üretim türünün hatları nispeten müphemdir (Artun, 2015: 75). İşte bu belirsizlik tasarımcılar için ön görülmez bir yaratıcı zemine dönüşmüştür. Tasarımcı, grafik tasarımın geleneksel yaklaşımlarını yeniden irdeleyerek, tasarım disiplininin işleyişini uygulanabilir bir şekilde yeniden tasavvur etmeye başlamıştır. İlgi çekici ve yansıtıcı yöntemler, tasarımcıların değişen portresi ve disiplinin mevcut esnekliği, grafik tasarımın doğuştan gelen kapasitesini göstererek, eleştirel tasarım uygulamasının retoriğini de ortaya koymaktadır (Thomas, 2013: 4-5).

1.3 Eleştirel Tasarım

Eleştiri, tepkisellikten çok bir faaliyet bir harekettir. Bu hareket edimi, eleştirel farkındalık, paylaşma ve müştereklik kavramlarını altında toplar. Etimolojisinin uyandırdığı yalnızca “kritik/tenkit” etmek değil, aynı zamanda kültürel bir nesne veya gerçeklik hakkında ifade edilen bir fikir sunmaktır. Dolayısıyla, bir topluluk tarafından paylaşılan bir durumu veya olumlu bir olguyu var olmaya teşvik eden itici bir güç olarak

görülebılır (Lantenois ve Rouffineou, tarihsiz). Eleştirel tasarım ise, dar varsayımlara, önyargılara ve ürünlerin gündelik yaşamda üstlendikleri rol hakkında verilen bilgilere meydan okumak için geleceğe dair öneri ve öngörülerini kullanır. Her şeyden çok bir tutum, bir yöntemden ziyade bir pozisyonudur (Dunne ve Raby, tarihsiz).

Burada incelenecek olan şey, grafik tasarım bağlamında eleştirel tasarım olsa da “eleştiri” kelimesinin kökleri ve çağrışımlarını anlamak, tasarım uygulamasına olan yansımalarını aktarmak adına oldukça önemli bir girişimdir. Rick Poynor, eleştirinin metinlerle sınırlı olmadığına dikkat çekerek şu yorumu yapar: *“Eleştirinin belirli yolları takip etmesi için hiçbir neden yok. Tasarlanan dünyanın analizi görsel biçimler alabilir ve almalıdır”*. Başka bir deyişle eleştiri, grafik tasarımcının bir mesajı iletme için makul görüntü ve metin türlerinin neden seçtiğini irdeler ve değerlendirir. Bu bilgiden hareketle eleştiri için izleyicinin bakış açısı ile grafik tasarımcının niyeti arasında değişen bir olgu olduğu söylenebilir (Muir, 2015: 2).

Adrian Shaughnessy’ye göre, grafik tasarımda iki tür eleştiri vardır. Birincisi, müşterilerden ve meslektaşlardan ve hatta bazen proje veya uygulamanın hedeflendiği izleyicilerden alınan eleştirilerdir. İkincisi ise, grafik tasarımı nesnel bir şekilde tartışabilen, tarihsel ve çağdaş bağlamlara yerleştirebilen tasarım yazarlarının eleştirisidir. Ancak grafik tasarım söz konusu olduğunda, gerçek bir eleştirel söylem geliştirmek için neden istekli olunmadığı sorusu sıklıkla baş gösterir. Tasarımcılara bu soru yöneltildiğinde; tüketicinin tercihini yönlendirmek için bir eleştirinin var olabileceği görüşünde birleşmişlerdir. Oysa bir grafik tasarım ürünü, toplum tarafından satın alınabiliyorsa eleştirmeye değer olduğu yargısı, son derece derinliksiz ve sığ bir varsayım olarak görülebilir. Bu durumun arkasında yatan başlıca sebep, grafik tasarımın toplum tarafından değil müşteriler tarafından ödenen bir hizmet sektörü olması ve bu nedenle eleştirmenin anlamsız olduğu sonucuna varılmasıdır. Profesyonel uygulamalara dayalı Mimarlık alanına bakıldığında; bir mimar da grafik tasarımcı gibi toplumla doğrudan ilişkili uygulamalar yapmasına karşın mimarlıkla ilgili eleştirel konular televizyon, radyo, sosyal medya v.b mecralarda grafik tasarımın aksine sıklıkla tartışılmaktadır (Shaughnessy, 2003: 81).

Pragmatist bir perspektiften bakıldığı zaman grafik tasarımın, ticari mesajların tüketiciye en hızlı ve etkili şekilde iletmesi beklenir. Dolayısıyla tasarım uygulamalarına ve grafik tasarımın bu işlevsel boyutuna müdahale etme kararsızlığı tasarımcılar arasında olmuştur.

Eleştirel tasarım uygulaması hem geleneksel olarak yaptırılan görevleri hem de kendi kendine yapılan, spekülative, deneysel ve sorgulamaya dayalı görevleri içerir. Bu görevleri daha yakından irdelemek için alanda önde gelen tasarımcıları analiz etmek yerinde bir davranış olacaktır. Grafik tasarımda, Karel Martens ve Jan van Toorn, eleştirel tasarım uygulamalarının ilk akla gelen isimleri arasındadır. Tasarım ve görsel kültür yazarı, eleştirmen ve küratör Rick Poynor; Toorn'un kariyerini, tasarıma karşı zamanla yaygınlaşan bir tepkinin temsilcisi olarak tanımlar. Poynor, Toorn'un eleştirel bir tavıra olan ihtiyacı yeniden ortaya koymak istediğini vurgulayarak; tasarımcının kültürün yeniden inşasındaki rolüne olan inancı reddeden bir yaklaşımı benimsediğine değinir. Burada söz konusu olan, sadece Toorn'un tasarım disiplinde gözlemlediği bir sorunu dile getirmesi değil; aynı zamanda bu soruna karşı reçeteler sunması ve bunu da uygulamanın içinden aktarmasıdır. 1992'den 1998'e kadar Maastricht'teki Jan van Eyck Akademisi'nin direktörlüğünü yapan Toorn, şu anda etkili eleştirel tasarım uygulamalarına devam eden birçok öğrencinin eğitiminde önemli bir rol oynamıştır. Eski öğrencileri arasında Peter Bil'ak ve Daniel van der Velden en bilinen tasarımcılardır. Karel Martens ise Hollanda'nın Arnhem kentindeki Werkplaats Typografie'nin kurucu ortağı olarak Toorn'unkine benzer bir görev üstlenmiştir. Martens'in Sunschrift için hazırladığı kitap tasarımı, sanat yönetmenliğini yaptığı mimari dergi "OASE" için tasarım uygulamaları aynı aşamada etkili olmuş örnekler arasındadır (Smith, 2014: 22-23-29).

(Resim 01)



Resim 01 Karel Martens, “OASE” Mimarlık Dergisi İçin Tasarım Uygulamaları

Kaynak: <https://www.oasejournal.nl/en/Issues> Erişim tarihi: 22.03.2022

Eleştirel tasarım uygulamalarının geliştirilmesine odaklanan etkili iki Avrupa tasarım okulu Werkplaats Typographie ve Sandberg Enstitüsü'dür. Werkplaats Typographie (WT) Hollandalı tasarımcılar Karel Martens ve Wigger Bierma tarafından 1998 yılında kurulmuştur. Werkplaats Typographie, müşteriler veya öğrenciler tarafından belirlenen projede bir çıkış noktası olarak tipografiye odaklanır; bunlar genellikle yayın şeklini alan uygulamalardan meydana gelir. WT'nin eleştirel türü, Raima Mazé tarafından öne sürülen birinci ve ikinci tür eleştirel tasarım tanımları arasında yer alır. Sandberg Enstitüsü, Mazé'in üçüncü türünü benimseyen bir eleştirel yönelime sahiptir. Tasarım okulu Sandberg Enstitüsü tasarım departmanı, tasarımın rolünü ve potansiyelini kamusal meseleler ile ilişkileri araştıran çalışmalar aracılığıyla eleştirel düşünmeye katılmak isteyen öğrencileri "Görsel Stratejiler için Düşünce Tankı" olarak sunar. Bu öğrencilerden Noortje van Eekelen'in The Spectacle of the Tragedy, Belle Phromchanya'nın The Rise of the Moon ve Simone C. Niquille'in Realface Glamoufflage projeleri alanda dikkat çeken çalışmalar arasında yerini alır (Laranjo, 2014).

Eekelen'nin çalışmasında, Merkel'in giydiği ceketlerden kontrast yaratmaya çalışarak, pantone tonlarına vurgu yapmış ve Alman politikasında değişen finansal durumların sezgisel aktarımları üzerinden görsel bir düzenleme yapmıştır (Resim 02). Phromchanya'nın projesi, Batı'ya taşınan Asyalı bir kızın özgürlük ve farklı yaşam normlarına uyum sağlamaya çalışırken karşılaştığı zorlukları konu almaktadır. Kimliğin nasıl korunabilir ve kökenlere nasıl sadık kalınabilir sorusu üzerinden geleceğe dair

varsayımlara yer veren bir proje gerçekleştirir (Resim 03). Niquille ise yüz tanıma sunan bir tişört koleksiyonu oluşturmuştur. I. Dünya Savaşı sırasında geliştirilen bir kamuflaj şekli üzerinden yola çıkmış ancak hedefi gizlemek değil; daha çok kafa karıştıran niyetlerle ilgilenmiştir. Yüz tanıma sistemlerini eleştirel bir zeminde ele almaya çalışmıştır (Resim 04).

Eleştirel tasarım, daha önce çeşitli başlıklar altında var olmuştur. Örneğin, 1970'lerin İtalyan Radikal Tasarımı, egemen toplumsal değerleri ve tasarım ideolojilerini eleştirerek, bu tavrı temel alıp “eleştirel tasarımı” bugünün dünyasına genişletmiştir (Dunne ve Raby, tarihsiz).



Resim 02 Noortje van Eckelen'in The Spectacle of the Tragedy Projesi, Kaynak: <https://www.t-o-m-b-o-l-o.eu/beauregard/noortje-van-eekelen-the-spectacle-of-the-tragedy/> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 03 Belle Phromchanya'nın The Rise of the Moon Projesi Kaynak: <https://sandberg.nl/the-rise-of-the-moon> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 04 Simone C. Niquille'in Realface Glamouflage Projesi, Kaynak: https://ascprojects.files.wordpress.com/2014/04/imag1784_2.jpg Erişim tarihi: 22.03.2022

Grafik tasarımdaki eleştirel uygulamanın tarihsel örnekleri arasında, Uluslararası Tipografik Tarz dogmasına karşı eleştirel bir bakış açısı kazandırdıkları kabul edilen Wolfgang Weingart, Dan Friedman ve April Greiman bulunmaktadır (Smith, 2014: 23).

Dan Friedman ve April Greiman'ın Wolfgang Weingart'ın öğrencileri olmaları, Amerika Birleşik Devletleri'ne döndüklerinde grafik düşüncesine yeni bir post-modern duyarlılık getirmelerine olanak sağlamıştır. Greiman'ın, Apple Mac'ı hemen kabullenememesi, Amerikan grafik tasarımının dolaşımına yeni bir karmaşıklık dahil etmiştir. Bu karmaşıklık, yeni bir tasarım dilinin yaratıldığı, tasarımcıların dokunuşlarıyla yaratıcı katmanlara dönüşen pratikleri oluşturmuştur. Sürecin kalıcılığına en doğru örnek; ilerleyen yıllarda Rudy Vanderlans ve Zuzana Licko'nun kuracakları Emigré adlı dergi

ile bu uygulamaların ve söylemlerin grafik dünyası için ne kadar etkili olduğunu kanıtlayacaktır (Shaughnessy, 2003: 293). Dolayısıyla, yukarıda söz edilen örneklerden anlaşılacağı üzere, grafik tasarımın eleştirel boyutu; aktarım ve öğretimden ayırt edilmez bir bütünlük içinde gelişim göstermiştir.

Tasarımcı ve akademisyen Ramia Mazé, tasarım uygulamalarına uyarlanan üç temel eleştiri türünü faydalı bir şekilde tanımlamıştır. Mazé, birinci türü, bireysel bir uygulamayı iş birliği üzerinden etkileme ve doğrusal olarak eleştiriye açar. Mazé bu türe “reflective or critical practice” yansıtıcı veya eleştirel uygulama adını vermiştir. Tasarımcı, burada eleştirel tasarımın ne olabileceği sorusuyla muhatap olur. İkinci tür için, tasarım alanını kendi içinde yekpare bir yapı olarak inceler, üst düzey bir söylemin oluşturulduğuna inanır ve bunu disiplin oluşturmanın temel bir düzeyi olarak görür. Mazé, mimarlıktan farklı olarak, grafik tasarım disiplinini tanımlanmaya açık, yeni bir alan olarak ele alır. Bu yaklaşım, eleştirel tasarım için gelecekte söylenecek ve aktarılacakların süreklilik arz edeceğine bir gönderme yapmaktadır. Tasarımda mümkün olan üçüncü eleştiri biçimi ise, tasarımın dünya genelinde tasarım dışında kalan meseleleri eleştirmek, yorumlamak ve bir argüman sunmak için kullanılmasıdır (Smith, 2014: 23-25). Bu bağlamda Maze’in öne sürdüğü bu üç temel eleştiri türü, tasarım uygulamalarının ana öznesi olabileceği gibi aracı haline de gelmektedir. Eleştirinin araçsallaşmasını sanatçı ve tasarımcı Wodiczko, ‘Critical Vehicles’ (1998) adlı kitabında; Eleştirel bir araç: hayati içerikleri ve maddeleri sergilemek veya taşımak için taşıyıcı görevi gören kolektif veya tekil bilinçte bir sınır işareti olarak işleyecek “hırslı” ve “sorumlu” bir araç olarak aktarmıştır (Laranjo, 2017: 28-29). Öylese Mazé ve Wodiczko’nun görüşleri birbirleriyle örtüşmekte olduğu varsayılabilir. Tasarım araştırmacısı ve grafik tasarımcı Francisco Laranjo; Mazé’nin sınıflandırmasının yeni olmadığına değinerek, Hollandalı tasarımcı Jan van Toorn’un tasarım pedagojisine bakış açısı ile bağlantı kurulabileceğini öne sürer. Bir tasarım eğitimcisi olarak Jan van Toorn, özel ve kamu menfaatleri arasındaki potansiyel hakkında farkındalık yaratmaya çalışmıştır. Toorn; ‘User-centred Graphic Design’ kitabında, *“öğrencinin bireysel özgürlük, disiplinler söylem ve kamu yararı arasındaki gerilimlerden kaçınmaya çalışmadan seçim yapmayı ve hareket etmeyi*

öğrenmesi gerektiğini” idda eder. Toorn’un bu iddası, Mazé’nin üç eleştirel biçimini de öngörür (Laranjo, 2014).

Tasarımcılar, açabileceği fırsatlar ışığında, değişken olan veya değiştirilebilecek olanı denemeye meyillidir (Krippendorff, 2007: 71). Bu bağlamda, alanda farklı ifade biçimlerinin ortaya çıkışı, bir başka tasarımcı için uygun ortam ve koşulları sağlayan bir taban oluşturması bakımından son derece kıymetlidir.

Teori ve tasarım bilimi, uygulamalı bölümlerin ve üniversitelerin eğitim programlarında yer verilerek; öğrencilerin düşünme kapasitesini canlandırması hedeflenir. Başka bir deyişle, “tasarım öğrencileri düşünmeyi öğrenmelidir” argümanı uluslararası birçok üniversitenin mottosu haline gelmiştir. Bu durum tamamen normal ve olması gereken bir taleptir; ancak tam anlamıyla yerine getirilememiştir. Amerikalı bir grafik tasarımcı bu duruma oldukça manidar bir şekilde açıklık getirerek; tasarımın, eleştiri mirasının olmadığını veya ona yönelik bir inancın da oluşmadığını ileri sürmüştür. Bu oldukça ilginç, bir bakıma da haklılık payı yüksek bir görüştür. Bu görüşün altında yatan sebepler arasında, tasarım eğitimi veren programların sözlü veya yazılı bir üretimin dışında daha çok görsel eklemlenmeyi vurgulamaya devam ederek gelişiyor olması söylenebilir. Bir diğer sebep ise; tasarımcıların geleneksel tasarım çerçevesinde devam eden bir tasarım algısı ile yaratıcı fikirlerin bir müşteriye veya varsayımsal bir izleyiciye kabul ettirme ya da satma eğiliminden kaynaklanıyor olabilir. Böyle bir tasarım algısının katılığı, tasarım eleştirisinin gelecekteki tasarımcı adaylarına miras olarak kalmaması olası bir görüştür (Bonsiepe, 2007: 29-30).

Eleştirel tasarımın savunucuları arasında bulunan akademisyen ve tasarımcı Anthony Dunne ve Fiona Raby; tasarım uygulamasını “Affirmative Design” (Olumlu Tasarım) ve “Critical Design” (Eleştirel Tasarım) olarak ikiye ayırır. Eleştirel Tasarım; tasarım endüstrisinin beklediği değerlere alternatifler sunarak tasarımın toplumun hâkim koşullarının bir eleştirisini gözler önüne serer. Olumlu tasarım ise; tasarımın mevcut değerlerini itirazsız kabul eder ve statükoyu güçlendirir; tasarımı hizmet temelli bir zemine indirgeyerek, müşteri-tasarımcı ilişkisi sınırlarında bir yere konumlar. Dunne ve

Raby; sadece grafik tasarımın değil, diğer tasarım disiplinlerinin de olumlu tasarım kategorisine girdiğine inanmaktadır. Bu nedenle, tasarım endüstrisinin gündemine alternatif duruşunu koruyan bir tasarım uygulamasına duyulan ihtiyaçtan söz ederler.

Toplumun alternatif bakışı, tasarım sürecinde de alternatif değerlerin kullanılmasıyla sonuçlanmaktadır. Bu alternatif değerleri Dunne ve Raby “A Manifesto” da göstermiştir (Resim 05). Eleştirel tasarım tarafından ele alınan hâkim tasarım kavramlarına alternatif olacak kavramlar için yeni olabilecek temsilleri sunmaya çalışmaktadır. Bu alternatifler, tez ve antitezden çok tasarım değerleri aracılığıyla bir eksen değişikliğinin altını çizmektedir (Kuhn, 2012: 1-24).

{ a }	{ b }
affirmative problem solving design as process provides answers in the service of industry for how the world is science fiction futures fictional functions change the world to suit us narratives of production anti-art research for design applications design for production fun concept design consumer user training makes us buy innovation ergonomics	critical problem finding design as medium asks questions in the service of society for how the world could be social fiction parallel worlds functional fictions change us to suit the world narratives of consumption applied art research through design implications design for debate satire conceptual design citizen person education makes us think provocation rhetoric

Resim 05 Dunne ve Raby's “A Manifesto”, Kuhn, S. (2012). Critical Design Within The Practice Of Graphic Design. M.A Thesis, Masters Technologiae Graphic Design degree in the School of Music, Art and Design, Faculty of Arts Nelson Mandela Metropolitan University.

<http://vital.seals.ac.za:8080/vital/access/manager/PdfViewer/vital:8494/SOURCEPDF?%20viewPdf&internal=1> Erişim 22.03.2022

1990'ların başlarında, grafik tasarım tartışmaları eşliğinde paylaşılan bir terminolojiyi belirten “Yazar Olarak Tasarımcı” başlıklı bir yayın dikkat çekmiştir. Dunne ve Raby’ye göre; eleştirel tasarım tanımları o zamanlar daha nettir. Söz edilen yayında “eleştirel tasarım” teriminin kendi pratikleriyle ilişkili olarak ne anlama geldiği ve disiplin içinde hız kazanması kapsamlı bir şekilde araştırmakta ve sunmaktadır.

Francisco Laranjo; ilgi uyandıran ve meydan okumanın sanat için etkili bir rol olduğundan bahseder; lakin sanat, tüketim kültürünün bir parçası olmasına karşın elektronik tüketim ürünlerinden çok uzaktır. Ancak, tasarım, elektronik ürünler ve teknolojik ihtiyaçlar, kültürel ve estetik gerilimin sınırlarını aşan bir biçime çok yakındır.

Dolayısıyla, eleştirel tasarım, estetik yorumlar için genişlemeyi amaçlayan deneysel tasarımdan oldukça farklıdır ve bazen karıştırılabilir. Deneysel tasarım, tasarım ortamını genişletir. Halbuki eleştirel tasarım, ortamı değil, yaratıcı sürecin sınırlarını zorlama çabası içindedir. Kültürel, psikolojik, sosyal, politik ve ekonomik değerleri bir eleştirel araç olarak görür. Laranjo'ya göre mimarlık alanına bu edim uzun zaman önce yerleşmiştir; ancak grafik tasarım bu entelektüel olgunluk düzeyine ulaşmak için hala mücadele etmeye devam etmelidir (Laranjo, 2017: 26-27-30).

Hiç kuşku yoktur ki bir disiplinin gücü, kendisine yöneltilen eleştirinin kalitesiyle doğru orantıdadır. Fakat, alanda yükselen ses ve eleştirel bakışın görece az olması, diğer disiplinler karşısında grafik tasarımı bir parça arka planda bırakır. Buradan hareketle, grafik tasarım alanına bakıldığı zaman; alanın zayıflamış olduğu çıkarımına varılabilir. Bunun nedenleri çeşitlidir. Eleştiriye karşı toplumun kararsız bakışı, grafik tasarımda eleştirel diyalog eksikliği, tasarımcıların ücretlerindeki dengesizlik ve eğitim programlarının yetersizliği ile ilişkilendirilebilir (Bush, 2016). Tüm bunlar, grafik tasarımı yeniden sorunsallaştırmaya yarayan, aynı zamanda üzerine konuşulması ve ele alınması gereken verimli ve kritik araçlar olarak okunabilir.

Grafik tasarımıyla ilgili olarak "eleştirel" kelimesinin anlamı belirsizliğini korumaya devam etmektedir. Bu belirsizlik eleştirel grafik tasarım için risk oluşturabilir; çünkü kamusal tartışmaya katkıda bulunmayı amaçlayan bir disiplinin toplumla alakasız hale gelmesi, son derece vahim ve boşa harcanmış bir fırsattır (Laranjo, 2014). Bu nedenle, eleştirel tasarımın ele alınış biçimleri, bileşenleri ve dozu son derece önemlidir.

Önümüzdeki süreçlerde grafik tasarımdaki eleştirel tutum, kesinlikle tartışma konusu olmaya devam edecektir. Bununla birlikte, on yıl içinde görsel sanat da dahil olmak üzere diğer disiplinlerdeki eleştirel gelişmelere benzerlik gösteren "self-reflexive design" öz-düşünümsel tasarım uygulamalarına yönelik yükselen bir eğilim olmuştur (Smith, 2014: 17).

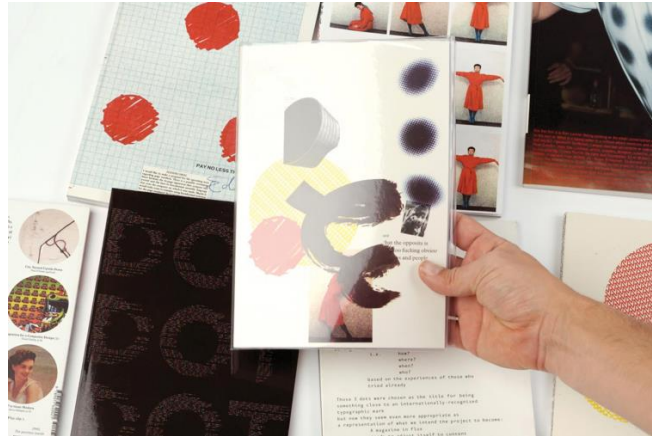
1.3.1 Eleştirel Tasarımın Yükselişi

Bugün içinde yaşadığımız dünya 20. yüzyılın başındaki endişeler, korkular ve beklentilerden çok farklıdır. Tüm bu farklılıklara rağmen bugün ana akım grafik tasarımı yaşanan gelişimlerin temeli 20. yüzyıla dayanmaktadır. Eleştirel tasarımın yükselişi, gündemine “eleştirel” olabilecek durum, olgu, süreç, nesne vb. şeyleri taşıyan veya tasarım uygulamalarına yansıtan tasarımcıların ve onların öncülük ettiği eğitim programları ile hız kazanmıştır.

Her ne kadar eleştirel tasarımın kendi içinde belirsizlikler taşıdığı ifade edilse de eleştiri bugün bulunduğu disiplin içinde bir iç görü sunarak netlik yaratır. Eleştirelliğin amacı; gözlemlemek, aydınlatmak, iletişim kurmak ve iç görü sağlamaktır. Ve bu amaç; grafik tasarımın amacı ile benzerlik gösterir. Ne kadar grafik tasarım disiplini üzerine konuşulur, yazılır, paylaşım yapılır ve etrafında büyüyen eleştirel topluluk oluşturulursa, grafik tasarım disiplini de kendini o kadar gerçekleştirebilir (Muir, 2015: 2).

Son yıllarda eleştirmenler, tarihçiler, eğitimciler tasarımcılar tarafından “tasarım” daha ciddiye alınmaya, tartışılmaya, analiz edilerek ve kuramsallaştırılmaya çalışılmıştır. Tasarımcılar, disiplini her daim güçlü felsefi ve teorik konularla algılayıp uygulamaları analiz etmeye istekli olmuşlardır. Ancak Emigre'deki Rudy Vanderlans gibi radikal tasarımcıların ortaya çıkışına ve Eye'ın yayınlanmasına kadar, eleştirel tartışma kendine çok yer bulamamıştır (Shaughnessy, 2003: 33).

Bu tartışmaların odağında iki bağımsız, ufuk açıcı grafik tasarım dergisi, Emigré (1984-2005) ve Dot Dot Dot dergisi (2000-2010) eleştirel niyetleriyle ortaya çıkmıştır. Grafik tasarımda tüketim ve ticaretin dışında “kritik” bulduğu konuları ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Özellikle de grafik tasarımın hâkim ticari arayışlarını insan merkezli bir uygulamaya taşımasını ve bu durumun alana katkısını araştırır (Muir, 2015: 1) (Resim 06 ve 07).



Resim 06 Dot Dot Dot Dergisi, Kaynak: https://www.typotheque.com/studio/dot_dot_dot

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 07 Emigre Dergisi, Kaynak: <https://www.emigre.com/Magazine>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Grafik tasarım, ticari uygulamaları olan bir geçmişe sahiptir. Bu geçmiş, öz disiplin ve motivasyonlarını tanımlamaya, tecrübelerini güçlendirmeye devam eden bir mekanizma gibidir. Bilgisayar teknolojilerinin yayılması; bilgiyi sunmanın yeni yollarını henüz tanımlamasa da önermeye başladığı yıllarda; April Greiman ve Dan Friedman gibi vizyon sahibi Amerikalı tasarımcılar, kitap ve dergi tasarlamının geleneksel yöntemlerine meydan okumuştur. Tasarımın kurallarını bozmanın yeni yollarını keşfedeceklerini hisseden tasarımcılar, bu kurallarla girift bir ilişki kurar. Özellikle elektronik medyanın ilkel nitelikleri ve teknolojinin güçlü yönlerinden yararlanma arzusu, zamanla bir tasarım diline dönüşen yeni yöntemlerin ortaya çıkışına sahne olmuştur.

1982 Macintosh bilgisayarın piyasaya sürüldüğünde, Rudy VanderLans ve Zuzana Licko, Emigre adını verdikleri alternatif bir kültür dergisi kurmuştur. 1960'ların underground yayınlarına benzer bir başlangıç yapan bu dergi, sonrasında bir dijital tipografi ve tasarım açıklamasına dönüşür. Macintosh bilgisayarının o dönemde kullanıcılara sunduğu primitif arayüzü, Emigre'nin kurucularına ilham olmuş ve tasarıma odaklanmalarını sağlamıştır. VanderLans, bu süreci pasif bir gözlemciden ziyade “kültürel bir güç” olarak adlandırır (Heller, 2014: 218-219-220). Fakat bir grafik tasarım eleştirisi yapıyor olmak aynı zamanda değişime katkıda bulunma potansiyeline sahip yaratıcı bir sese sahip olmak demektir. Bu çok sesliliği Emigre ve Dot Dot Dot, tüm dünyadan tasarımcılar, sanatçılar, yazarlar, eleştirmenler ve kuramcılarla iş birliği yaparak çoğaltır (Uslu, 2006: 44). Marjinal bir tutma sahip bu dergiler adeta tasarımcıların sessiz çığlığı gibidir. Hem Emigre hem de Dot Dot Dot gibi önemli temsilcilerin katkılarıyla yükselen sesler, alanın içinden ve dışından duyulmuş; eleştirel tasarıma olan ihtiyacı gözler önüne sermiştir.

Grafik tasarım yayınlarının çoğu grafik tasarımcıları ve tasarım portföylerini sunar. Emigre ve Dot Dot Dot dergilerini hem birbirlerinden hem de diğerlerinden ayıran şey, grafik tasarımın kendini çevreleyen karmaşık dünyayı keşfetmedeki entelektüel titizliğidir (Muir, 2015: 5).

Laranjo'ya göre Emigre'nin 2004'te sona ermesi, Dot Dot Dot'un popülaritesini kuvvetlendirir (Laranjo, 2017: 18). Tasarımcı Peter Bil'ak ve Start Bailey'in kurduğu Dot Dot Dot (2000–2010), tasarımcının editör, yazar ve yayıncı olarak rolünü araştıran tasarım söylemlerinde etkili bir ses haline gelmiştir. Dot Dot Dot'un ortaya çıkışı, tasarım yazılarının eklektik, düşünceli ve yaratıcı olabileceğinin bir başka cesaret verici işaretidir. Aynı zamanda dergi, tasarım araştırmaları ve alabilecekleri biçimler için çok sayıda keşfedilmemiş alan olduğunun altını çizer (FitzGerald, Notes ve Vanderlans 2010: 89).

Dot Dot Dot, tasarımcıların rolünü genişletmek, ticari bir eleştiri olarak grafik tasarımı gündemine alan; müşterinin gerekliliklerini eleştiren bir makale yayınlamıştır. Yayında Tibor Kalman'dan alıntı yapan dergi; *"Bir tasarımcı profesyonel bir yalancıdır; çünkü bir ürünün özelliklerini netleştirmek için değil, ürünü daha da geliştirmek için*

tutulmuştur” diyerek tasarımcının yanlısına yaptığına vurgu yapar. Yayınlanan makaleler tasarımcıların tüketim ve sosyo-ekonomik yapıya olan katkıları ve eleştirisini ön plana çıkararak yeni fikirlere olanak tanır. Yeni fikirlerin kolayca benimsenmesi, özellikle içerisinde değişim ve dönüşümü iletmek amacı varsa, güç ve zorlayıcı olabilmektedir. Ancak bu yeni fikirlere açılan yolu gösteren çoğu zaman bazen bir tasarımcı bazen de bir eleştirmen olabilir. Bu bağlamda, bir grafik tasarım eleştirmeni sosyal, kültürel, ekonomik, politik anlamlarla yüklü nesnelerin ve görüntülerin bir eleştirmenidir. Eleştirmen değerlendirici konumundadır. Değerlendirme, yorumlamayı içerir ve yorumlama grafik tasarımda belirli bir anlamı sunma sürecine davet eder (Muir, 2015: 1-22). Dolayısıyla, grafik tasarımcı artık yorumlamanın, değerlendirmenin ve eleştirelliğin değerinin farkına vararak; kazanımlarını yeni mecralarda sunma ve paylaşma sorumluluğu taşımaktadır. Bu mecralar bir dergi hatta bir sergi olarak daha etkili bir iletişim aracına dönüşmektedir.



Resim 08 “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design”

Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi, Sergisi, Görüntü 1, Kaynak:

<https://www.zak.group/projects/forms-of-inquiry> Erişim tarihi: 22.03.2022

İşte grafik tasarımın, bu söylemi nasıl sunduğu ve aktardığına çarpıcı bir örnek olarak, Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design (Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi) adlı sergi yaratıcı bir başlıkla kendisini

gösterir. Sergi, 2007’de “eleştirel” teriminin grafik tasarım için kullanıldığı ilk sergi olarak da bilinmektedir (Resim 08). Dolayısıyla bu durum, serginin adında eleştirel grafik tasarım teriminin bulunması nedeniyle, katılımcıların üretimlerinde bağlayıcı olmuştur. Tasarımcı Francisco Laranjo’ya göre; ilk olma niteliği taşıması, sergi küratörlerinin grafik tasarım içinde tutarsız bir kural oluşturmalarına neden olmuş olabileceğini dile getirir (Laranjo, 2017: 25-26).



Resim 09 “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design”

Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi, Sergisi, Görüntü 2, Kaynak:

<https://www.zak.group/projects/forms-of-inquiry> Erişim tarihi: 22.03.2022

Küratörlerin terminoloji kullanımındaki muğlaklığı, izleyicinin neyin "eleştirel grafik tasarım" olduğu konusu üzerinde düşünmeye sevk eder. Laranjo, (2017) bu durumu; küratörler tarafından bilinçli olarak tercih edildiğine değinir. Özellikle, küratörlerin “araştırma” kelimesinin metodolojik geleneğinden kaçınarak “sorgulama” terimini kullanmak için tasarım yoluyla “sezgisel bir araştırma” önermeye çalıştıklarını ileri sürer (Laranjo, 2017: 33-34).

Poynor; tasarımcıların sorgulamak, karşı çıkmak, kendileri göstermek ve belki de tasarımın gelecekteki rolünü yeniden biçimlendirmeye başlamak için daha bağımsız oldukları öne sürer (Poynor, 2003:17).

“Forms of Inquiry” (Sorgulama Biçimleri), grafik tasarımcıların içeriğe yönelik cömert katkılarının yanı sıra tasarımcı Zak Kyes, Mark Owens ve grafik tasarımcı Wayne Daly sayesinde eleştirel grafik tasarımla ilgili bir kitaptan ve sergiden çok daha fazlası olmuştur. Sergi, grafik tasarım ve mimarlık alanlarına farklı noktadan bakarak “Grafik Tasarımcılar Tarafından Görülen Mimari” olarak bir alt başlığı içerir. “Forms of Inquiry” her şeyden önce çağdaş grafik tasarımcıların kendilerine mahsus tasarım alanlarını eleştirel olarak sorgulama konusundaki çekingen tavır ve göreceli isteksizliğinin kırılmasına destek olmasını öngörür. Söz konusu niyetlere eşlik eden bu sergi, paralel disiplinleri yan yana getirmenin olumlu faydalarının nadir bir örneği olarak alandaki tartışmaları bir sonraki noktaya taşımak için araçsallaşmıştır (Kyes, Owens, 2007: 7-8) (Resim 09).

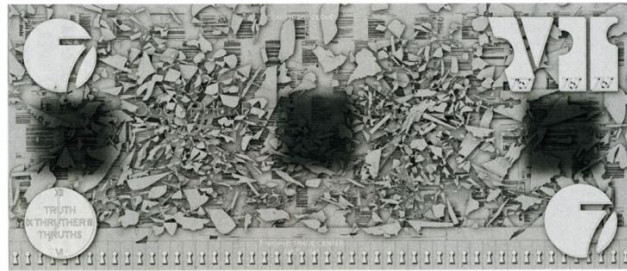
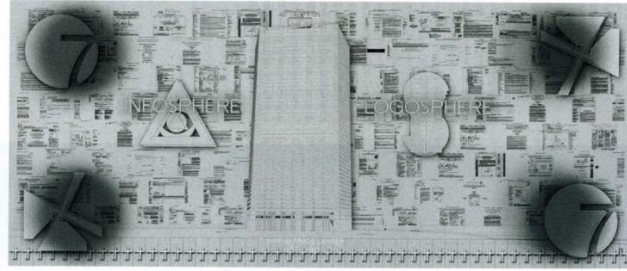
Twemlow, grafik tasarım eleştirisinin aynı zamanda yaratıcı bir araç olabileceği fikrini doğrulamaktadır. Özellikle grafik tasarımda fikir zincirlerinin oluşturacağı bağlantıların beklenmedik şekilde farklı yönlerde açılabilenliğinin altını çizer (Twemlow, 2014: 24).

Sergide yer alan çalışmalar, Twemlow’un ifade ettiği gibi farklı alanlara ve bağlamlarda grafik tasarım üretimlerine yer verir. Tipografi, tasarım yazarlığı, küratörlük projeleri, yerleştirmeler, etkileşimli çalışmalar, yayınlar ve spekülasyon öneriler dahil olmak üzere, sayısız medya ve biçime dönüşen projeleri içermektedir. Tüm üretimlerin yanında mimari ve grafik tasarım ilişkisini de etraflıca ele almaktadır (Casco- Office for Art, Design and Theory, tarihsiz).



Resim 10 Radim Peško, 2007, Kaynak: KYES, Z., OWENS, M. (2007). Forms Of Inquir:
The Architecture of Critical Graphic Design, New York, Stenberg Press, ss:19

Sergideki çalışmalara bakıldığında; tasarımcı Radim Peško'nun araştırması dinlenme ve izolasyon amaçlı mimari mekânlarla ilgilidir. Örnek olarak seçilen görüntüler Kubrick'in Stephen King'in korku romanından uyarlanan 1980 tarihli filmi The Shining'de yer alan dağ evi oteline aittir. Peško; Kubrick'in The Shining'indeki grafik öğelerin mimari mekânlarda duygusal ve zihinsel mekânlar önermek için nasıl kullanıldığına bakmayı hedeflemiştir. Peško; film içerisinde geçen üç farklı halı deseni seçer ve filmin diğer unsurlarla olan bağlantılarını inceler. Çünkü bu seçim, aynı zamanda dünyayla bağlantı eksikliğini gösteren imgeleri de barındırıyordur. Peško'nun çalışma sürecinde fark etmiş olduğu katmanlı ve bilinçli olarak çarpıtılmış bu öğeler, filmin gelecekteki afiş tasarımına olası bir kurgu oluşturmaktadır (Kyes ve Owens, 2007:17) (Resim 10).



Resim 11 Metahaven, 2007, Kaynak: KYES, Z., OWENS, M. (2007). Forms Of Inquir: The Architecture of Critical Graphic Design, New York, Stenberg Press, ss: 86-87, Eriřim tarihi: 22.03.2022

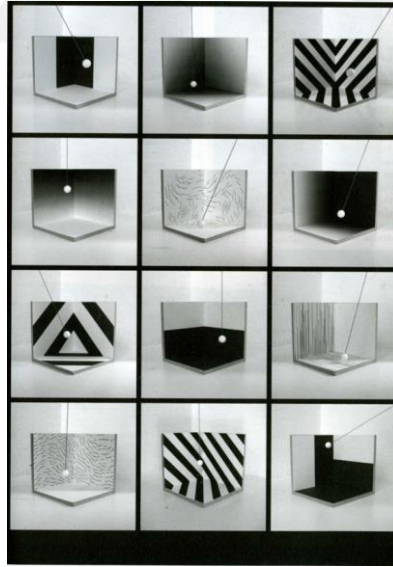


Resim 12 “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design”
Sorgulama Biçimleri: Eleřtirel Grafik Tasarım Mimarisi, Sergisi, Görüntü 3,
Kaynak: <https://www.zak.group/projects/forms-of-inquiry> Eriřim tarihi: 22.03.2022

Sergi, grafik tasarımı malzeme ve süreç olarak ele alan tamamlanmış projelerin yerine, ilk evrede tasarım ihtiyacının ortaya çıkardığı koşulları sorgulayan projeleri gündemine almıştır. Tasarımcılar, bu niyeti somutlaştırmak için, karşılanması gereken

kriterlerin yanı sıra olabilirlik koşullarını ortaya çıkaran spekülâtif tekliflerin, modellerin ve araştırma programlarının şekillendirilmesi de dahil olmak üzere seri bir tasarım stratejisi kullanmıştır. Bu bağlamda tasarım stüdyosu Metahaven'ın araştırma çalışması, söz edilen uygulamaya örnek olmuştur. Bir mimari grafik tasarım düşünce kuruluşu olarak faaliyet gösteren Metahaven, binaların biçimlerini ve formlarını bir dizi yapı ve grafik göstergeler olarak kullanma ihtimallerini araştırmış; küreselleşme bağlamında ulusal ve sivil markalaşma sorularını ele almıştır. Metahaven aynı zamanda tasarım sürecinin politik motivasyonlarını da ortaya çıkarmayı amaçlamıştır.

Proje; İngiltere kıyılarında II. Dünya Savaşından uçaksavar kulesi “Principality of Sealand”in kimliğine odaklanır. Metahaven'ın projesi, Dünya Ticaret Merkezi'nin yıkılmasıyla ilgili grafik raporu, bina hakkında konsantre bir veri akışını taşıyan çift taraflı bir afiş olarak sergiye katkı sağlamıştır (Kyes ve Owens, 2007: 81-82) (Resim 11 ve 12).



Resim 13 “Supergraphics” (süpergrafikler) “Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design” Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi, Görüntü 4, Forms Of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design, New York, Stenberg Press, ss:29

“Forms of Inquiry” (Sorgulama Biçimleri) küratörlerin terimi desteklemek için kullandıkları muğlak ölçütler ve tasarımcıların politik, sosyal ve kültürel araştırmalarının görsel çıktılarıyla eşleştirme uğraşı, grafik tasarımın eleştirel tartışmasına yönelik devam eden yoğun bir ihtiyaca işaret eder (Laranjo, 2014). Metahaven’ın projesi tam olarak bu ihtiyacı sunmuştur.

Seçilmiş projeler arasında, mimari tasarımın bir parçası olarak düşünülen “Supergraphics” (süpergrafikler) yer almaktadır (Resim 13). Hudson Powell’a göre; insanlarla etkileşime geçmek için grafik ve renk kullanımı son derece heyecan vericidir. Son zamanlarda, mimari ve renk arasındaki ilişkiye bakış, çoğunlukla temkinli ve mesafeli olmuştur. Özellikle, baskın olmayan renkler tercih edilmiştir. Kurumsal bina veya endüstriyel yapılar zamanla yorulduğunda, yeniden inşa etmekten daha ekonomik ve daha hızlı olmasına rağmen, bu yapılara yeni bir yaşam vermek adına dışını ve içini tekrar ele alarak; dekore etme seçeneği genellikle göz ardı edilir. Bir mimarın bakış açısında duvar sadece bir binanın cephesi olarak görülebilir ancak grafik tasarımcının bakış açısında durum bambaşkadır. Tasarımcı için grafik uygulamalar acildir; binaların canlı ve ilgi çekici kalması için uygun yolların düşünülmesi elzemdir. Hudson Powell işte bu noktada 21. yüzyılın getirdiği teknolojik kolaylıklarla “Supergraphic” kavramı üzerine yeniden düşünülen bir zamanda bulunulduğuna dikkat çekmiştir. Hudson Powell’un projesi grafik tasarım ve mimarlık disiplinlerinin kesişen ortak özelliklerinden beslenmiştir. Mimarların ve grafik tasarımcıların çalışmalarının örtüştüğü, renk, geometrik desen ve tipografiyi merkeze alan bir yaklaşımı hayata geçirmenin önemini vurgulamıştır (Kyes ve Owens, 2007: 27).

Kyes ve Owens; Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design (Sorgulama Biçimleri: Eleştirel Grafik Tasarım Mimarisi) sergisini gelecekteki araştırmaların kaynağı olacak olan, şüphe ve merakı tetikleyecek ivmeyi başlatmak için bir yöntem olarak görür. Sergi aynı zamanda bir hafıza oluşturmıştır. Sonuç olarak ele aldıkları yaklaşımlar, eleştirel uygulamanın disiplin içinde bir dinamiğin işareti ve katalizörü olmuştur. Bununla birlikte, son yıllarda, eleştirel olarak etiketlenen grafik tasarım çalışmalarına karşı bir mesafe ve şüphelik gözlemlenmektedir.

Emigre, Dot Dot Dot ve “Forms of Inquiry” gibi girişimler bilinen yollara meydan okurken, klasik modernizmin savunucularının tepkisini çekmiştir. Bu nedenle, grafik tasarım eleştirisinin mesleğin içinde olduğu kadar dışında da sürekli bir tartışma oluşturmada kısmen başarısız olması tesadüf değildir. Bugün, disiplindeki çatlaklar göz önüne alındığında, ortak eleştirel temeller ve terminoloji üzerinde daha çok düşünülmesi gerekmektedir (Bush, 2016). Eleştirel grafik tasarım başlığı altında üretilen uygulamaların toplumda bir karşılığının olmasını sağlamak adına daha özenli olunması ve sergi formlarının sayısının artması bir öneri olarak okunabilir.

1.3.2 Grafik Tasarım Uygulamalarında İdealizm Kavramı

“In Idealism: Idea, Ideal, Ideology, Logistics of Ideas” nın yazarı filozof Henk Oosterling, idealizmin tanımını grafik tasarımla özel olarak şekillendirmeye çalışmıştır. Terimin tarihsel gelişimi ve grafik tasarımla olan ilişkisinin nasıl başladığına bakmak süreci anlamak adına verimli olacaktır.

İdealizm terimi; 20. yüzyılın başında hayatta kalabilme anlamlarıyla ilgili yüksek bir motivasyon taşır. Oosterling; bireysel varoluşsallığı harekete geçiren ve kolektif eylemleri teşvik eden hikayeler ve amaçlara olan bağlılığın ortadan kalkmasıyla postmodern dünyada bireyleri ve grupları harekete geçiren şeyin ne olduğunu irdeler. Grafik tasarımın idealizm kavramıyla ilişkilendirilmesinin temelinde, tasarım akımlarının olduğuna değinir. Özellikle Rus Konstrüktivizmi, Bauhaus ve De Stijl’in ortaya koyduğu örnekler, grafik tasarımdaki idealizmin ayak sesleri niteliğinde olduğunu söyleyen Oosterling, felsefi, politik, sanatsal teori ve uygulamalarının beraber yürütülmesinin, kavramın kurallaşmasına neden olduğunu savunur. Bununla birlikte idealizmi, felsefi bir perspektiften grafik tasarımla doğrudan ilişki içinde analiz etmiş olmasına karşın, sanatın sıklıkla kendi düşüncesini anlatmak adına başvurduğu bir tabir olduğunu da sözlerine eklemiştir (Laranjo, 2017: 91).

I. Dünya Savaşı ve Rus Devrimi'nin arasında kalan halk, aynı zamanda iç savaşa sürüklenen bir ülkenin ortamında Sovyetler Birliğinin kuruluşuna kadar yaratıcılığın ön planda olduğu, sanat noktasında oldukça verimli ve çok sesli bir dönem yaşamıştır. Bu dönemde, Rus sanatındaki gelişmeler ülke dışında yankı bularak uluslararası boyutlara taşınmıştır. Özellikle, grafik tasarım bağlamında gerçekleşen form, içerik ve tipografideki yapılanmalar uluslararası sanat ve tasarım algısına adeta yön tayin eder niteliktedir. Rus devriminin ışığında gerçekleşen bu etkiler aynı zamanda sanatın sosyal bir rol üstlenmesini de ön görmüştür. Diğer bir deyişle, Rusya'daki sanat oluşumları, ülkedeki tüm sanat okullarını reforma götürmüştür. (Bektaş, 1992: 56-57). Bu reform, giderek başka ülkelere sıçramış farklı akımların etkisindeki okullarda, sanatçı ve tasarımcıların geliştirdikleri kuram, teori ve yöntemler ile hayata geçirilerek bugünün tasarım dünyasının şekillenmesine önemli ölçüde katkı sağlamıştır.

Sanayi Devrimi farklı sanat/tasarım akımlarının doğmasına uygun zemin hazırlayan en başat etkidir. Modernizm, özellikle Bauhaus'taki "form işlevi izler" tasarım felsefesi, standartlaştırılmış süreçlere, modüler sistemlere, endüstriyel malzemelere ve minimalist formun makine estetiğine dayanmaktadır. Dolayısıyla, Bauhaus gündelik yaşamda gözle görülür düzeyde bir standardizasyona yanıt olmuştur. Bu standardizasyon kültürler arası evrensel ihtiyaçları gözetmeye dünden hazırdır ve işe tasarım öğelerinin temel biçimlerine kadar uzanan kapsamlı bir süreci başlatır. Tek bir tasarım çözümünü uygulama yapanlar için bir tür kılavuz biçiminde öğreterek; zip bir bilgi haline getirmeyi başarmıştır. Örneğin, ana renkler, ara renkler, geometrik şekiller ve daha nice biçim ve forma yönelik yöntemler standardizasyona dahil edilmiştir. Yapılan bu standardizasyon ideallerinin somut bir yansıması olarak Herbert Bayer'in Evrensel yazı yüzü tasarımı gösterilebilir. Daha sonrasında Frutiger ve Univers gibi tasarımları ile evrensel bir yazı yüzü sistemi sunulmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda "Swiss School" (İsviçre Okulu), görsel ve metin ilişkisini sistematik ızgara mantığındaki bir yöneme çevirerek yine aynı yapıyı takip etmiştir (McCoy, 2006: 201-202).

Bauhaus, toplumun sosyal bağlılığını gerçekleştirmede ve gündelik yaşamın iyileştirilmesine bir çözüm olarak işlevselciliğe odaklanmıştır. Oysa Konstruktivizm,

entelektüel bir kavrayış ve pragmatik yaklaşımlar eşliğinde bir kurtuluşu gözetmekte ve bunu da izleyicisinin bilgilendirilme işlevselliğine dayandırarak gerçekleştirmektedir. Burada geliştirilen işlevsellikte, Konstrüktivizmin temel amaçlarından birinin de insanların yaşamlarını iyileştirmek bir anlamda tedavi etmek olduğunu söylemek mümkündür (Laranjo, 2017: 91). Buradan hareketle, Konstrüktivistizm düşüncelerinin Batı Avrupa'ya taşınmasının başlıca nedenleri arasında Bauhaus okulunda De Stijl ve Konstrüktivizm öncüsü sanatçı ve tasarımcıların eğitimci olarak yer alması sayılabilir.

“Konstrüktivist” ilkeleri benimseyen sanatçı ve tasarımcılar; gerçek yaşamda bir karşılığı olamayan başka bir deyişle; işe yaramayan şeyler üretmemeyi hedeflemiştir. Toplum içindeki yaratıcı kesimin sorumluluklarının olduğunu ve tasarım alanlarına yönelmeleri gerektiğini düşünmüş; estetik problemlerin çözümlenmesinde işlevselliği ve teknolojinin kullanımını desteklemiştir. Sonuç olarak Konstrüktivizm, grafik tasarım uygulamalarında köklü değişimlere sebep olmuş ve yapılan uygulamalar Konstrüktivistizm'i ideolojik bağlamda formülasyon yolunda erken bir girişim olarak görülmüştür (Becer, 2016: 109-110).

Konstrüktivist tasarımcı El Lissitzky Rus Devrimini, toplumun dönüşümü için bir fırsatın başlangıcı olarak görmüştür. Lissitzky'e göre; komünizm ve sosyal mühendislik çabaları yeni düzenin kurulmasına olanak sağlayacaktır. İnsanlığın daha verimli olmasını, sanat ve teknolojinin koşullarına bağlayan Lissitzky'nin bu idealizmi, onu grafik tasarım üzerine çalışmalar yapmaya sevk etmiştir (Bektaş, 1992: 59).

Rodchenko, El Lissitzky ve Moholy-Nagy gibi görsel iletişimin 1920'ler ve 1930'lardaki modernist atalarının çalışmalarını keşfetmek, grafik tasarımındaki idealist uygulamaları anlama adına önemlidir. Çünkü, söz konusu olan tasarımcılar, tasarımın standardizasyonu üzerine çalışmadan önce hem sanat hem de tasarım alanları içinde gezinmiş “grafik tasarım” olarak anlaşılan şeyin önce “sınırlarını özgürce aşmış” daha sonra da standartlaşmaya giderek formüle etmişlerdir.

Grafik tasarım terimini, bir grup görsel iletişimciye daha yüksek bir profesyonel duruş kazandırmak için ortaya çıkaran W. A. Dwiggins, ticari sanatçıların ve tasarımcıların becerilerini bir meslek haline getirmiştir. Ancak bunu yaparken, aynı zamanda ticari bir baskı yoğunluğunun altında kalan grafik tasarımcıya yalnızca ticari çalışmalara hizmet edebileceği fikrini aşlamıştır. Disiplinin sürekli gelişen yapısı ve tarihi, 20. yüzyılın sahnesindeki ilk periyodunda her türlü medyayı kucaklayan, sıra istenilen bir mesajı iletmeye geldiğinde sınır tanımayan başka yeni tasarımcıların çıkışına da şahit olmuştur. Dwiggins'in profesyonel bağlamda “tanınma” tutkusu salt tüketiciliğin heveslerinin ötesine geçmeyi başarmıştır.

Tipograf Jan Tschichold, “tüm standart çözümlerden kaçınarak “iletişim sağlamak için taze ve özgün bir entelektüel yaklaşıma ihtiyaç olduğunu” vurgulamıştır. Bu nedenle tasarım disiplininin kökleri, ticari çalışmalarda olduğu kadar Konstruktivizm, Fütürizm, De Stijl ve Bauhaus'un modernist manifestolarında da mevcuttur.

Birincil olarak, 20. yüzyıl boyunca grafik tasarımın sonuçları, gündelik yaşamın derinliklerine kök salmıştır ki birçok çözüm ve süreç olağan olarak kabul edilmiştir. İkincil olarak ise, 1980'lerde masaüstü yayıncılığın ortaya çıkışı ile yeni tasarım yazılımlarının mevcudiyeti, eğitimsiz insanları bir grafik tasarımcının işini yapabileceklerine inandırmasıyla farklı bir boyuta evrilmiştir. Bu durum, Dwiggins'in idealize edilmiş “tanınma” duygusuyla başlatıp yukarı taşıdığı ivme, tasarımcının profesyonel konumunu değersizleştirmektedir.

Frascara'ya göre; Dwiggins'in döneminin aksine, görsel iletişim, kendisini tüm bu tasarımcıların gerçekte yaptıklarının gerçekliğine odaklanarak gelişim göstermiştir. Hareketli grafik tasarımın, görsel iletişim çıktılarına eklenmesiyle, 21. yüzyılın başlarında grafik tasarım olarak bilinen alanın hareket halindeki bir disiplin olarak da algılanmasının önünü açmıştır. Sadece grafik formların yaratılmasının ötesindeki bu iletişimin, nasıl iletildiği üzerine de vurgu yapmaktadır. Aynı zamanda, grafik tasarım şemsiyesinin altında etkileşimi ve gösterimi önemseyen tasarımcıları bir araya getirmiştir (Wood, 2016: 23-24-25-28-36).

1990'lardaki çoklu ortam, grafik tasarımcıların çıktılarını genişletmeleri için iki boyutlu tasarım düşüncelerine meydan okuyan yeni fırsatlar sunmuştur. Tasarıma

getirilen her yeni soluk, alan içinde heyecanla kabul edilip bazen de aynı heyecan ve panikle geri itilmiştir. Bu denge, alanda eleştirel bakış açılarını besleyen ve fark edilmesini sağlayan bir sensör gibidir. Alana yapılan her uyarı ve sinyal, grafik tasarımın nasıl görünmesi gerektiğine dair birtakım düşünceler geliştirir neden ve kim için yapıldığını yeniden sormayı gündemine alır.

1990'larda, kendini ifade etmeye yönelik bu düşünceler ve sorular grafik tasarımcıyı toplumu eleştirel olarak yeniden ilişkilendirme noktasında motive eder. Grafik tasarım alanı ise subjektif bir tasarım yaklaşımına doğru kayarken, 1990'lar ve 2000'lerde önde gelen grafik tasarımcıların reklamcılık sektörünün tasarım mesleği üzerindeki hakimiyetini protesto eden “First Things First Manifest 2000” olarak yeniden ele alınıp imzalanmasına yol açmıştır. İlk olarak 1964 tarihli “First Things First Manifest” ile başlayan süreç, 2000 yılında yeniden gündeme gelmesiyle birlikte tartışmalara neden olmuştur. Bu tartışmalara rağmen içeriye dönük hesaplaşma ve bu yeniden inceleme istediği, alan içinde bir dip dalganın başlangıcına işaret eder (Bennett, 2006: 16).

Manifestolar, tasarımcıların profesyonel yaşamlarındaki tüketim mottosuna meydan okuyan, sosyal açıdan bilinçli bir uygulamaya olan değişikliği savunan kimliğe sahiptir. Grafik tasarımın bu benzersiz varoluşsalılığı, alanın köklerindeki idealizmi canlandırmaktadır.

Manifestonun uygulanamaz olduğuna yönelik tepkilerin olması şaşırtıcı olmadığı gibi, alandaki kuralları değiştirmeye yönelik teşvik neredeyse hiç yok gibidir. Manifestonun yeniden ele alınmasının ihtiyaç olduğunun farkına varılması son derece önemlidir. FitzGerald, bu tutumun, idealist kökleri harekete geçirdiğine vurgu yapar. Fakat toplumsal normlarda idealizm düşüncesini taşıyan kişilerin boş bir inanç veya safça bir tutuma bel bağladıkları görüşünün, toplumsal bir kanaat olduğuna değinir (FitzGerald, Notes ve Vanderlans, 2010: 89-90).

Böylelikle, grafik tasarımda ekonomik, ekolojik ve kültürel etkilerle gerçek mânada yüzleşme yaşanmıştır. Toplumu reforme etmek için elitizm karşıtı, doğrudan ve çağdaş bir yaratıcı deneyim arayan tasarımcılar; grafik tasarım gösterim ve stratejilerini

popülist ve ilerici gündemler eşliğinde gerçekleştirmek adına uygulama içinde yeni yöntem arayışına girmiştir. Bu arayışta grafik tasarım hem uygun bir zemin hem de mesaj iletme açısından ciddi bir politik faaliyet olarak görülür (FitzGerald, 2001).



Resim 14 Barbara Kruger, “Untitled Blind Idealism Is...”

Kaynak: <https://www.thehighline.org/art/projects/barbarakruger/?> Erişim tarihi: 22.03.2022

Barbara Kruger, günümüzde aktifliğini koruyan, toplumu sürekli zinde tutacak uygulamalar ortaya koyan bir grafik tasarımcıdır. Bir binanın cephesine uygulanan çalışması, sosyal yaşamın içerisinde toplumu inşa eden temel unsurları baz alarak bireysel sorgulamaya iten bir etki barındırmaktadır (Resim 14). Kruger; Filozof Frantz Fanon’dan bir alıntı yapmış olduğu çalışması (Kör idealizm) grafik tasarımla yeniden kimliklenerek toplumun tüm katmanlarına sızmayı başaran özel bir etki uyandırır. Fanon’un “Kör idealizm gerici” ifadesi üzerinden biçimlenen çalışma tipografinin güçlü kullanımı ve uygulandığı mecrada hem grafik tasarım uygulamasına hem de içeriğe bir yön çizmektedir (thehighline.org, tarihsiz).

Tasarımcı Gerard Hadders ise, grafik tasarım ve idealizmin mutlak bir bağlantısı olduğunu savunarak; idealizmin grafik tasarımın doğuşuyla yakından ilişkili olduğunu iddia eder. Bu yakınlığı ilerici fikirlere olan karşıtlıkta gördüğünü öne sürer. Özellikle, Nazilerin Rus Konstrüktivistlerden daha etkili eserler ürettiğini görmesi, bu iddiasını perçinlemiş olabilir. Hadders’a göre; sosyo-politik çeşitliliğin farklı noktalarına dokunabilen bir yaklaşım, grafik tasarımda idealizme işaret etmektedir. Bu bağlamda

grafik tasarımda idealizm, varoluşsal yolculuğu içinde idealist tasarımcıyı ortaya çıkarmış mıdır? sorusu oldukça önemlidir. 1970’lerde; idealist tasarımcı olarak da bilinen Wild Plakken ve aynı şekilde Grapus’un Fransa’da yaptığı uygulamalar o dönem içinde oldukça dikkat çekmiş ve ilginç sonuçlar doğurmuştur. Sosyal ve politik alanlarda müşteri portföyüne sahip olmaları, müşterilerinin amaçlarını ve çehrelerini şekillendirmede önemli rol oynamıştır. Tasarımcıların bireysel tercihleri olarak özellikle bu alanlarda çalışmalar yapmaları, bir tasarımcı tavrı ve tutumu olarak son derece kıymetli olsa da söz edilen şey; grafik tasarımın özündeki “idealizmi” karşılamamaktadır. Bu yapılan, belirli bir ihtiyaçtan doğan meselelere sadece kurumsal tasarım yaparak destek vermektir (Laranjo 2017: 89).

Grafik tasarım disiplini ve uygulamasında tasarımcılar, insan olmanın ne anlama geldiğini, bununla birlikte insanlıktan çıkmanın da nedenlerini kendilerince tanımlarlar. Muir’e göre bu tanımlama, bir çalışmanın herhangi bir temsili için aynı anda hem bireysel hem de sosyal, kültürel ve politik denklemde söylemsel olduğunu vurgular. Böylelikle, söylemsel ve görsel imgeler, eleştirel bakış açısı sunan birer metodolojiye dönüşebilmektedir (Muir, 2015: 42).

Bruinsma; grafik tasarımda idealizm kavramını en yalın şekilde “henüz değil” yani henüz uygulanmamış, tasarlanmamış olarak tanımlayan ve nadiren günümüzde tartışılan bir konu olduğuna değinir. İlk anda çok fazla bir şey ifade etmiyor gibi duran bu tanımlama, oldukça incelikli ve derindir. Öngörülen şey, “ideal” gelecekte saklanan bir veri olarak tarif edilir. Ersnet Bloch ve Bruinsma’nın değindiği şey, diğer tasarımcıların, idealizminin dışında başka bir şeyi ifade etmektedir. Örneğin idealistler çoğu kez dünyayı “tartışmasız bir model, geleceğin nasıl görüneceğinin kesin ayrıntılarını ortaya koyan bir tasarım” olarak görme eğilimi içindedir.

Ersnet Bloch, ideal ile gerçeklik arasındaki boşluğun değerlendirilemeyecek kadar büyük olabileceğini ifade eder ve tasarımcıların sonuca olan saplantılarının, ideal edilene giden yolu belirsizleştirebileceğini ve şimdiki gerçekliğe ilişkin görüşü bulanıklaştırabileceğinden söz eder. Tam da bu sebeple Bloch, idealizmi, her hayalin, her ümidin henüz olmayan yönünü vurgulamaktadır. İdeal olana henüz ulaşılmadığının

anlaşılması, bugünün insanların ve toplumunun gerçekliğinden başlayarak, şimdiki zamanda değişim için çalışma ihtiyacını kabul etmeye zorlar. Bu düşünceden hareketle tasarımda idealizm kavramı, artık grafik tasarım alanı içinde Bloch'un söz ettiği gibi bir yer edinmeye başlamıştır. Dolayısıyla, gerçek iletişim sürecinin, nihai sonucunun bir önemi olduğu kadar, pratik bir idealizm fikrini de gün yüzüne çıkarır. Bu yaklaşımda tasarımcı, tasarımı bitirmeyecek bir noktaya kadar açık uçlu bırakma olasılığını kabul ederek, yalnızca okuyucunun mesajına kendi yorumu için yer açmakla kalmayarak aynı zamanda da tasarıma ve tasarımcıya da özgürleştirici bir yön katmış olacaktır. Bruinsma'nın bakış açısında bu durum, olası ifade ve uygulamalar için uygun bir kanal olarak resmedilir. Ayrıca, tasarım basamakları ve iletişimin söz edilen bu sürecin bir parçası olduğunu öne süren Bruinsma; tasarımın işleyişi hakkında da bir diyalog başlatmaktadır. Fakat modernist bir gelenekle eğitilmiş tasarımcılar için bu bir sorundur (Bruinsma, tarihsiz). Çünkü, tasarımın tüm aşmalarının önceden belirlenmiş olduğuna dair keskin bir inanç vardır. Bu inancın kırılması veya en azından kısmen delinmesi fikri bile grafik tasarım uygulamalarında idealizm düşüncesinin fitilini ateşlemeye yetebilir.

Tasarımın varoluşsallığı ile ters düşen her şeyi “fantezi” olarak algılanıp gerçek dışı olarak görülmesiyle “gerçek” grafik tasarım dünyasında kendine başka bir geçit bulmuş olabilir.

Bu geçit, gelecekle iletişim kurmayı amaçlayan spekülative tasarımın kapılarını da aralamaktadır. Spekülative tasarım, özünde gelecekte sosyal yapıları dönüştürmekle ilgilenir ve bu bağlamda grafik tasarım uygulamalarında idealizm yaklaşımıyla koordineli bir aksta ilerler. Spekülative tasarım özellikle insanlar için tasarım yapmaktan, düşünmeye, sorgulama ve proaktif olarak alternatifleri hayal edip, geleceğin dünyasına tasarım yaparak adım atmayı önerir. Dunne; dünyanın nasıl olması gerektiğini ve dünyanın nasıl olabileceğinin tasarımını yapmanın arasında bir ayrımı ortaya koyar. Birincil olarak tanımlanmış bir görüngüyü işaret eden Dunne, ikincil olarak ise birçok farklı olasılık üreterek, tasarımın oynayabileceği rolle ilgili bir argümana dikkat çeker. Bu argüman; gerçek dünyanın ötesinde, fikirlere ve düşüncelere değer vermeyi ele alan "gerçekçilikten idealizme" bir geçiş olduğunu öne sürer. Geleceğe dair girişimler ve

tasarım kurgusuyla meşgul olan grafik tasarımcı, en sade şekilde olası gelecekleri tanımlamanın ardına geçerek gelecekle ilgi alternatif tahayyüllerin potansiyelini araştırır (Muir, 2015: 38). Dunne, iletişim noktasında somut bir veri sunan grafik tasarımcı için soyut araştırmayı onaylayanın tasarımcının kendisi olduğuna dikkat çekmektedir.

Hayal gücü ve tasarım inşası ile uğraşan grafik tasarımcı, özünde metafor, imge ve görsel düşüncelerle, yani soyut birçok veriyle zaten ilişki içindedir. Grafik tasarımcıya yabancı olmayan bu eylem, aynı zamanda gelecek olgusuyla birlikte çalışır. Grafik tasarım uygulamalarında idealizmi ve tasarım eleştirisini mevcut gerçekliğin penceresinden farklı bir perspektifte bakmaya davet eden bu yaklaşım, toplumu yeni bir görsel dille algılamaya dahil eder.

1998'de Lorraine Wild, mevcut gerçekliğin paradoksuna dikkat çekerek; *“birçok tasarımcı geleceğimizin kavramsal çözümler sunma yeteneğimize bağlı olduğuna inanıyor; ancak ironik bir şekilde, dijital teknoloji ve üretim sürekli olarak tasarımcının dikkatini tasarım ofislerine çevirdi”* diyerek düşüncesini aktarır (Blauvelt, 2012: 23). Tasarımcılar, tasarım ofislerini gerçekliğe ve geleceğe geçişte bir koridor olarak görüyor olabilir. Geçmişte birçok önemli tasarımcı tasarım ofislerinin reklamın gücünden bahsederek mesleği bu tip argümanlarla yapılandırmış olmaları, tasarımcılara bu ironiği yaşatmış olabilir.

Grafik tasarımın reklam ve pazarlama aracı olduğuna dair anlayışa karşı bir arketip olarak alanın gelecekte demokratik ve yönlendirme sağlayan özgürleştirici bir disiplin haline gelme talebi de göz ardı edilmemelidir. (Jonas, 2007: 209-210).

Şüphesiz grafik tasarımdaki idealizm kavramı, grafik tasarım söylemi ve gelişimi, ele alış biçimleri bakımından yeni sayılacak bir ilgiye kavuşmuştur. Steven Heller, sosyal etkileşimli tasarım üzerine bir dizi önemli yazıları bir araya getirdiği “Citizen Designer” kitabında; grafik tasarımla ilgili olarak eleştirel ve sosyal kelimesinin nasıl kullanıldığına değinmiştir. Ancak Laranjo'ya göre; bu durum terminolojinin netleşmesine ve bu bağlamda üretilen bir söylemin anlaşılmasına tam olarak yardımcı olmamaktadır. Farklı bir açıdan sürece bakıldığında; ideallerin aktarıldığı en önemli kanallardan biri eğitim sistemi olarak görülür. (Laranjo 2017: 84-88).

Tasarım eğitiminde yarının tasarımcıları sadece bugünün normlarını takip etmeleri için eğitim verildiği takdirde, “grafik tasarım” kendine nasıl bir yöne çizebilir ve ilerleyebilir? Tasarım eğitiminde verilen projeler mesleki gerçekçiliği okula taşımak amacı güder ve bu süreçte gerçek yaşamda olağan şekilleri ile taklit edilerek üretimler yapılır. Ancak, tasarım eğitimindeki taklit, reklam ve sektör kanallı bir noktadan eleştirel ve söylemsel bir noktaya geçmesinin sağlıklı olup olmadığı da bir başka tartışma konusudur (Gisel, 2014). Bazı tasarım yorumcularının arasında reklamcılığı grafik tasarımın “annesini” olarak görmesi, tasarımın ticari kimliğine yönlendirerek “olağan” kılmaktadır. Bu bilgiden hareketle, grafik tasarımın köklerini incelerken Gisel’in ikilemde kaldığı görüş, kısmen sorunlu hale gelmektedir (FitzGerald, 2001).

Ancak, sanatın ve beşerî bilimlerin yöntemlerinden ve niyetlerinden haberdar edilen bir “grafik tasarım düşüncesi” idealize edilmiş imgeler ile geçmişten bugüne gelen seçimlerle çelişen şiddetli bir gerçekçilik duygusu yaratabilir (Muir, 2015: 71). İşte bu duygu, günümüz dünyasına yeni metodolojileri geliştirebildiği gibi yeni terminolojileri de beraberinde getirebilen olumlu bir süreçtir.

1.4 Tasarım Metodolojisi ve Terminolojisinin Gelişimi

Tasarımcılar, mutlak olarak kendi yöntemlerini incelemelidir. Bu inceleme eylemi, tasarım sürecine olan bakış açısının, standart olandan ayrılarak, farklı bir noktaya taşınmasına aracılık eder. Aynı zamanda alternatif tasarım metodolojilerinin doğmasını sağlayan bir yöntem kurgusuna dönüşmeye meyillidir. Tasarımcının varoluşundan bu yana olan merak ve inceleme dürtüsü, tasarım yöntemi ve tasarım bilimi üzerine düşünme potansiyelini destekler. Tasarım bilimi; bilimsel ve sorgulanamaz olduğu varsayılan tasarım yöntemlerini oluşturmaktadır. Başka bir açıdan bakıldığında uygulamaların herkes tarafından kabul edilecek zemine yerleştiren bir disiplinin işareti olarak da okunması mümkündür. Bu bağlamda, disiplinleri disipline edebildiği gerçeği ile tasarım, her şeyi sorgulayabilen ve her şeyi denemesine izin verilen bir disiplin haline geldiği sonucuna varılabilir (Krippendorff, 2007: 74).

Tasarımı bilimselleştirmeye yönelik birtakım girişimler, 1960'ların “tasarım yöntemleri hareketinde” güçlü bir şekilde kendini gösterir. Özellikle tasarım yöntemlerinin araştırılması ve incelenmesi bağlamında oluşan bu güçlü girişim, bir etkinliği de beraberinde getirmiştir. 1962 yılında Londra’da düzenlenen “Tasarım Yöntemleri Konferansı” tasarım metodolojisinin bir konu veya araştırma alanı olarak ele alınıp başlatılması, gündeme alındığına dair önemli bir işaret olarak kabul edilir. Bu doğrultuda yeni tasarım yöntemlerinin ortaya çıkışı için İkinci Dünya Savaşı’nın acil sorunlarına yeni, bilimsel ve ölçülebilir yöntemlere ilişkin ihtiyaçtan kaynaklandığı söylenmektedir. İlerleyen dönemlerde tasarım yöntemleri ve metodolojisi üzerine bir dizi kitap yayınlanmasıyla metodolojiye duyulan ilgi giderek artış göstermiştir. Bu ilgi genellikle mühendislik, mimarlık veya endüstriyel tasarım odaklı uygulamalar üzerinden başlamıştır. 1980’ler ve 90’lar, bir diğer önemli gelişme olan tasarım araştırmaları, teori ve metodoloji dergilerinin çıkışına şahitlik eder. Bu dergiler, yeni tasarım metodolojileri adına verimli bir döngünün başladığı ve bütünleştirici etkilerin harmanlanarak gelişmeye devam edeceğinin güçlü bir göstergesi haline gelir (Cross, 2007: 41-42-43).

1980'lere kadar tasarım kendini bir bilim olarak tanımlamak ve yansıtmak konusunda bir mecburiyet hissetmemesine karşın, tasarımcılar 1950'lerin sonlarında bir disiplin olarak tasarımın yöntemleri ve sürecine yakından bakmak ve tasarım bilimine dair düşünmeyi teşvik edici çabalar harcamıştır. 1960'larda, tasarım araştırması kavramını teorik bir zemine oturtturmak için Büyük Britanya, “Royal College of Art in London”da çok sayıda çalışma yapılmıştır. 1990'larda, Avrupa üniversitelerinde tasarımı bir bilim, bir araştırma disiplini olarak kurulması adına çeşitli girişimler olmuş ve bu girişimler İskandinavya'da (özellikle Finlandiya'da), Büyük Britanya ve Hollanda'da, ayrıca ABD, Kanada, İsviçre ve İtalya'da bilimsel toplulukların oluşmasına olanak sağlamıştır. Dolayısıyla yukarıda sözü edilen tasarım araştırmaları, teori ve metodolojiye yönelik dergilerin çıkışına meşru bir zemin hazırlamış olabilir (Jonas, 2007: 210-211).

Archer, 1980’de Design Research Society’in “Tasarım Bilim Yöntem” konferansında, araştırmanın basit fakat faydalı bir tanımını verir. Archer’a göre; tasarım araştırması, niyeti bilgiye dayalı sistematik bir araştırmadır. Tasarım araştırmasındaki

endişenin; tasarım bilgisinin ilerletilmesi, ifade edilmesi ve iletişimi olması gerektiğine değinen Archer, bu bilgisini üç ana başlıkta ele alır. Bunlar sırasıyla insanlar, süreçler ve ürünlerdir. (Bu ifadeler detaylı olarak 1.4.2, 1.4.3 ve 1.4.4'te incelenmiştir). Tasarımın süreçleri, adımları ve stratejilerinin olduğunun altını çizen Archer, tasarım araştırmasının önemli bir alanı olarak metodolojiye işaret etmiştir (Cross, 2007: 47).

Tasarım araştırmasının başat temsilcileri, söz edilen yıllar içinde mühendislik bilimi ve mimarlık alanlarından gelmektedir. Bu bilgidен hareketle, tasarım yöntemleri geliştirmede yapılar, binalar ve ürünleri değerlendirmeye yönelik prosedürlere odaklanmış olduklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Mevcut durumda, görece grafik tasarımdan az bahsedilmiş olunması, tasarım araştırmalarını ve uygulamalarını endüstriyel ve grafik tasarımcıların, tasarım yöntemleri ve tasarım bilimi ile ilgili olaylara ve bağlamlara dahil olmadaki çekinceleri arasında gösterilebilir. Nitekim tasarım bilimiyle ilgili söylem, tasarım uygulamalarıyla ilgisi olmayan farklı disiplinlerin kavramları tarafından kullanılmıştır. Bu kullanım, grafik tasarım alanında tasarım araştırması ve yöntemlerine ilişkin karanlık noktalar bırakmış olması da mümkündür.

Son zamanlarda, tasarım etkinliğinin bilişsel süreçler tarafından giderek daha fazla kullanılması, bu iki alan arasında arabuluculuk sorununu gündeme getirmektedir. Bilim ve tasarım, özünde bilimsel aktivite ve tasarım faaliyeti olarak birbirinden ayrılmaktadır. Tasarımcı, dünyayı bilişsel açıdan değerlendiren bilim insanının aksine, dünyayı tasarlayabilen bir gözle gözlemleyendir. Tasarımcı insanlara ürün, hizmetlere ek olarak yaşamlarında yeni tecrübeler kazanmasına yardımcı olmaktadır. Buradan hareketle, bilişsel olan aktivite (araştırma) ile bilişsel olmayan aktivite (tasarlama) arasındaki stres burada görünür hale gelmektedir. Çağdaş tasarım sorunlarına dair bu bakış, tasarıma yönelik bilişsel isteklerin artışını göstermektedir. Bu nedenle hem tasarım çalışmaları hem de tasarım pratiği, bilim ve araştırmanın gücünü görmezden gelemeyecek bir noktaya evrilmiştir. Günümüzde, müşteri tarafından bir endüstriyel tasarımcı kutu süt ambalajı tasarlamakla görevlendirildiğinde, tasarımcı öncelikle enerji profilleri ve ekolojik ayak izleri gibi bilimsel verilere başvurması gerekeceğini bilir. Tasarımcı bu doğrultuda tasarım faaliyetlerini bilimsel bir temele oturtmak için malzeme kombinasyonları üzerine deneyler gerçekleştirir. Bu nitelikteki bir görevi sezgisel olarak

ele alınmayacak kapsamda genişlemiştir. Görsel iletişim tasarımı alanından bir örnekte ise tasarımcının ilgili konu için araştırma yapmaksızın eğitim yazılımı için bir arayüz tasarımı yapmaya yeltenmesi, sonucu verimsiz kılacaktır (Bonsiepe, 2007: 27-28-29).

Tüm bilgiler ışığında tasarım bilimi için teknik bilgi ve tasarım metodolojisi kavramlarını içeren bir sistem olduğunu söylemek mümkündür. Söz edilen tasarım bilimi, tüm bilgi seti sisteminin fenomenlerini tespit etme ve sınıflandırma sorununu ele alır, aynı zamanda tasarımcının kullanımına uygun bir biçimde doğa bilimlerine elverişli bir bilginin üretim ve uygulamalı olanın bilgisinde ortaya çıkmasıyla da ilgilenir. Böylelikle tasarım terminolojisinin gelişimine birçok bağlam oluşturur (Cross, 2007: 44).

Grafik tasarım disiplinin araştırma yöntemleri; tasarım sorunlarına olan bakış açısının değişmesi, süreç ve bağlamlara yaklaşma ve bu niyetler içinde gerçekleşen araştırma yolları olarak tanımlanabilir. Tasarım metotları, tasarımın çözümlenmesine yönelik tematik, rasyonel ve mantıksal tasarım düşüncesini oluşturan bilgi setlerinin inşasına odaklanmaktadır. Tasarımcı özellikle görsel kelime dağarcığının geliştirilmesi yoluyla, kendi algılarını daha etkili bir şekilde kullanabilir. Buradan hareketle tasarımcı, geniş bir kültürel bağlama, yaratıcı biçimde tasarımın kökleri hakkında bilgi edinerek çalışabilir. Sistematik araştırma yöntemleri, tasarımcının görsel ve sözlü kurgularının, terminolojilerini daha geniş bir ortamda kaydederek, belgeleyerek ve değerlendirerek, bu bulgular üzerinden çalışmalara entegre eder. Böylelikle kişisel bir ön görüş ve yeni bir perspektif geliştirmeye teşvik etmiş olur. Tasarımcının özellikle bir proje kapsamında görsel araştırmaya yönelmesi, çalışacağı titiz bir metodolojinin ve terminolojinin kapılarını aralar.

Tek başına görsel bir araştırma, tasarımda ortaya çıkan sorunların kısmen tanımlanmasına destek olabilir. Tasarım araştırma yöntemlerinde, her biri tanımlanmış parametrelere ve tasarımcı tarafından önceden belirlenmiş bir arka plan bilgisi ya da deneyim seviyesine sahip amaçlar altında kategorize edilmiş ise araştırma süreci şeffaf hale gelebilir. Ve bu şeffaflık diğer tasarımcılar tarafından rahatlıkla okunabilir, paylaşılabilir, deneyimlenerek çeşitlenebilir. Grafik tasarım araştırması için söz edilen temel bağa birçok strateji uygulanabilir ve bu metodolojilerin bir kısmı, tasarımcıya bir

grafik tasarım projesinin geliştirilmesinde ve aşamalandırılmasında, hangi basamakların yer verildiğine değinilmesi yararlı terimleri de beraberinde getirmektedir.

Disiplinin içinden gelen süreçlere ve gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan terimlerin yanı sıra, disiplin dışından gelen terimler de grafik tasarıma yönelik daha geniş bir yaklaşımı tanımlamaya çalışmıştır. Tasarımcı ve tarihçi Richard Hollis grafik tasarımı, *"belirsiz bir gramer ve sürekli genişleyen bir kelime haznesi olan bir dil"* gibi olduğunu ifade eder. Teknolojinin gün geçtikçe ilerlemesi grafik tasarımcılar tarafından kullanılan yeni araçlar, geleneksel süreçlerin ve terimlerin birçoğunu etkisiz kılmıştır. Bu duruma verilecek en uygun örnek, grafik tasarımın terminolojik bağlamını köklü şekilde sarsan ve dönüştüren, çağdaş grafik tasarımcılar içinde en önemli gelişme olarak bilinen, 1984 yılında Apple Macintosh bilgisayarının ortaya çıkışıdır. Bu teknoloji beraberinde tasarıma yeni bir üslup kazandırmıştır. Dolayısıyla alan içi ve dışındaki her türlü gelişim bugün grafik tasarımcıların dil, terminoloji, teori ve yöntemlerini dönüştürmede lokomotif görevi görmektedir. Noble ve Bestley'e göre; üniversitelerde bulunan tasarım bölümlerinde ve tasarım içerikli dergilerde grafik tasarım tartışması, rutin olarak tasarımcının sosyal, kültürel ve ekonomik anlamda sorumluluklarını, tasarımcının izleyicilerle iletişimdeki rollerini, görsel dillerde anlam inşasındaki yerinin müzakare edilip, biçimlendiği önemli platformlar olarak görüldüğünün altını çizer. Bu durum daha geniş çalışma alanlarına ışık tutarak, sektördeki süreçlerin keşfedilmesini arttırmış ve grafik tasarımda araştırma kapsamını genişleterek, tasarım metodolojileri üzerine yeniden düşünmeyi tetiklemiştir (Noble ve Bestley, 2005: 18-19-24-25-46-47).

Mesleki uygulamalarda, genellikle tasarım araştırmasına dair derinlemesine bir analiz yapma imkânı oldukça güçtür. Çoğunlukla mesleki uygulamalardaki araştırma, reklamcılıkta "pazar araştırması" olarak karşımıza çıkar. Bu yaygın araştırma, duruma özel olduğu gibi aynı zamanda farklı projelere uyarlanması da zordur. Dolayısıyla mesleki uygulamalarda tasarım metodolojilerinin kullanılması ve geliştirilmesi, grafik tasarım alanındaki bilgilerin araştırılması adına eğitim kurumlarının desteği göz ardı edilmez. Ancak üniversitelerin doğrudan sektöre hizmet etmeli kanısına şüphe ile yaklaşılması gerekir. Zira, sadece bu amaçlar doğrultusunda bakılması son derece sığ bir yaklaşımı da beraberinde getirebilir. Çünkü ticari olmayan, insan ihtiyaçlarıyla ilgili

görsel iletişim soruları üzerine cevapları araştıran ve geliştiren üniversitelerin izleyecekleri tasarım metodolojileri, mevcut bilgilerin saklanabileceği referans merkezleri olarak görülmektedir. Özellikle eğitim kurumları, araştırma faaliyetlerini deney ve eleştirel tartışma aksında konumlayarak hem geçmiş hem de şimdiki zaman dilimindeki çalışmaların arasında yer alan iletişim ağlarını geliştirmeyi hedefler.

Yukarıda verilen bilgiler göz önüne alındığında; tasarımcıların tasarım eğitimi, geleneksel sanat okullarının başvurduğu klasik yöntemlerle karşılanamayacağını ve diğer disiplinlerin çeşitli dallarına başvurulması gerektiği konusunda birleşmesi oldukça önemlidir. Bu sadece grafik tasarım alanına yakın olan uygulamalı disiplinlerin değil, uzak disiplinleri de yörüngesine alan kapsayıcı bir perspektiftir. Eğer grafik tasarım konusunda teorik bir anlayış geliyecekse, etkin ve bilinçli bir iletişim anlayışını, uygulama ve grafik tasarımcıların araştırma yöntemlerine, tasarım bilimi ve teorileri dahil edilerek uygulanması, grafik tasarımda yeni teorilerin çıkışına zemin hazırlayabilir (Frascara, 2006: 33-34-35).

Bu bağlamda teori'nin tasarım alanındaki yerini sorgulamak, tasarım metodolojisini anlamak ve grafik tasarıma nasıl nüfuz ettiğine daha yakından bakmak adına teorinin tanımını açmak son derece faydalı olacaktır.

Teori, sanat/tasarım aksında olgusal ve bilimsellikte bir arada ve soyut öğelerle tanımlanmaktadır. Bilimde bu durum, nesnel, ampirik çalışmalar anlamına gelirken; beşerî bilimlerde ise, fenomenlerin yorumlanması anlamına gelmektedir. Her iki durumda sistematik, bilinçli sorgulama ve araştırma analizlerini kapsamaktadır.

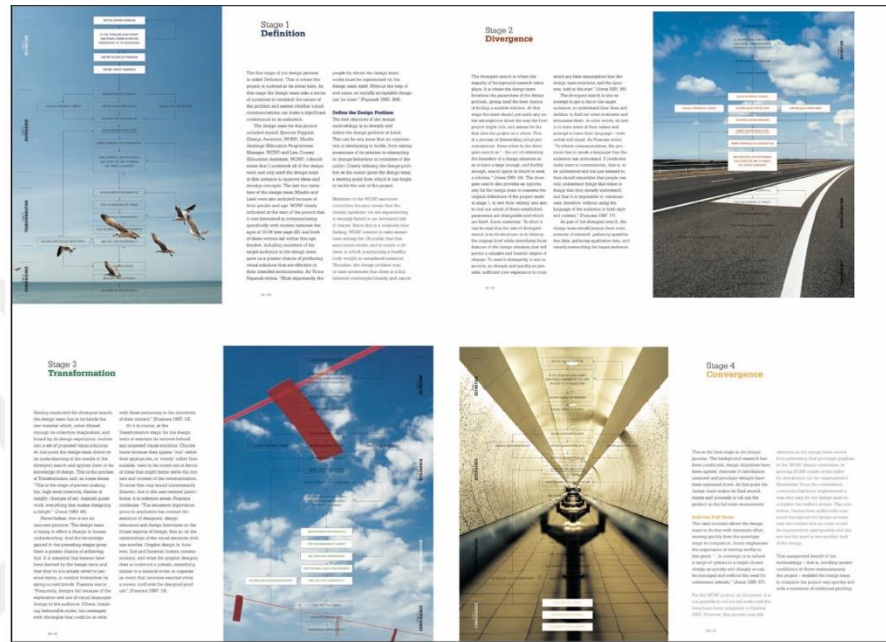
Kuşkusuz tasarım alanı her ikisini de dahil ederek kullanmaktadır. Yorumlama ve sezgisellik, tasarımcı için tecrübelerine ve mesleki uzmanlıklarına dayalı önsezilerin aktif rol oynadığı bir durumu açığa çıkarırken, ampirik çalışmalar ise görsel okuryazarlığı temel alan tasarım araştırmalarında önemli bir rol oynamaktadır. Bununla birlikte, gün geçtikçe genişleyen iletişim kanalları, tasarım alanında bir yol ayrımının olabileceğini düşündürmektedir (Tarbox, 2006: 73). Bu düşünce, bir anlamda küresel toplum tarafından onaylanarak karmaşık hale getirilmektedir. Dolayısıyla, geleneksel teoriler ve

içgüdü, tasarım alanında artık bir temel olarak yeterli olamadığını söylemek yerinde olacaktır.

Bonsiepe'ye göre; tasarım araştırması/tasarım bilimi temasının “nasıl önem kazanmaya başladı” sorununa ilişkin iki ana neden sıralamıştır. İlk, olarak karmaşık tasarım problemlerinin önceden veya paralel araştırma yapılmadan çözülemeyeceğini ifade eden Bonsiepe, tasarım araştırmasının, metodoloji biçimini, tüketicilerin günlük davranışlarını inceleyen ve laboratuvar araştırması yapmaktan kaçınan deneysel bir bilimle eşitlenemeyeceğinin altını çizerek; eklemlenmelerin daha farklı kombinasyonlara sahip olduğuna işaret eder. İkincil olarak bu tür bir faaliyeti, (tasarıma eşlik eden) “araştırma” olarak tanımlamaya hazır olup olunmadığının araştırmaya hangi kriterlerin uygulandığına bağlı olduğunu belirtir. Sonuç olarak; tasarım araştırması teması, tasarım bilimi temasının öne çıkması ve bilimle ilişkilendirilir olması, araştırma yöntemleri ve faaliyetlerine bağlıdır; bilime dahil olup olmayacağını da bu faaliyetlerin tercihinine göre değişkenlik göstermektedir. Tasarım araştırması ve tasarım bilimine yönelik bu iki yaklaşım; tasarım sorularını cevaplandırmada yer alan araştırmanın, bir sonucu olarak yeni bilgiler ortaya çıkaracak soruların doğmasına zemin hazırlar (Bonsiepe, 2007: 27-28).

Noble ve Bestley'nin (2005) Visual Research adlı kitabında yer verdiği Güney Amerikalı tasarım eğitimcisi ve yazarı Jorge Frascara; “*tasarım yönteminin tasarımı ve araştırma yönteminin tasarımı, tasarım yönetimin tasarımından daha yüksek düzeyde görevlerdir*” sözleriyle iletişim tasarımından daha yüksek bir düzenin görevi olduğunu aktaran Frascara bu ifade ile son yıllarda tasarım düşüncesinde önemli bir değişikliği tanımlar niteliktedir (Noble ve Bestley, 2005: 30-31). Tüm iletişim tasarım projeleri, az veya çok, iletişim, görselleştirme ve üretim seviyelerinde bir dizi planlamaya ihtiyaç duyar. Birincil seviye sorunun incelenmesini, stratejilerin oluşturulması ve tasarım önerilerinin oluşturulmasını içerir. İkincil seviye ise üretim, kaynaklarının (insan, teknolojik ve ekonomik) düzenlemesi ve üretimini dahil eder. Bu planlamaların geliştirilmesi ve önemi, tasarım sorununun incelenmesi sırasında atılan ilk adımlardan

biridir. Bu şekilde tasarımcı, gereksinimler arasındaki gerilimleri ve önceliklere göre pozisyon alabilmeyi öğrenir (Frascara, 2004: 91).



Resim 15 Matt Cooke'un Çalışma Metodolojisi, Kaynak: NOBLE, I. –BESTLEY, R. (2005). Visual Research and Introduction to Research Methodologies in Graphic Design, AVA Publishing UK, ss. 33-39

Bu bağlamda sektör içindeki tüm proje kısıtları göz önüne alındığında sağlıklı bir metodolojinin nasıl geliştirilebileceğine ilişkin önemli veriler ortaya koyan profesyonel grafik tasarımcı Matt Cooke, Birleşik Krallık merkezli kanser farkındalığını önceleyen bir hayır kurumunda tasarımcı olarak çalışırken, tasarım süreçlerinin yapım aşamasında ayrıntılı bir analiz ve inceleme yapısının tutarlı bir şekilde sürdürülme şeklini gözlemlemiştir. Tasarım süreçlerinde karşılaşılan sorulara verilebilecek olası cevapların, özellikle bu tür sosyal sorunların üstesinden gelmeye yardımcı olacak bir tasarım metodolojisi geliştirilmesinin nasıl olabileceğini öne sürmektedir. Çünkü böylesine pragmatik bir yaklaşımın, yaratıcılığı azaltacağını düşünen pek çok tasarımcı olmuş olsa da Cooke, yaratıcılıktan ödün verilmesine gerek duyulmadığını ve yapılandırılmış bir metodoloji içinde tasarım sürecinin geliştirilebileceğini kanıtlamak için çalışmıştır.

Cooke'un metodoloji çalışması, sürecin her aşamasını tanımlayan dört bölümden oluşmuştur ve kitabında özetlenmiştir (Resim 15). İlk bölüm tanımlama başlığını taşır ve çözümlemesi gereken sorunu tanımlamaya yardımcı olabilecek bir dizi etkinliği kapsar. Tasarımcı, sorunu incelerken ve tanımlarken aynı zamanda bir hedef kitlenin belirlenmesi yoluyla, yön bilgiyi düzeltebilir ve proje için net bir hedef seti geliştirebilir. Sürecin ikinci aşaması olan fikir ayrımları, birincil ve ikincil araştırma yöntemlerini kapsayarak, çalışma bağlamının güçlü bir tanımına elverişli koşullarını hazırlar. Üçüncü bölüm olan dönüşüm aşamasında görsel çözümlemenin geliştirilmesi, odak gruplar tarafından test edilerek ilerler. Tasarımcı, odak grupların yazı yüzü, tipografi, imaj, bilgi vb. geri bildirimlerini kampanyanın yapısını geliştirmeye yönelik çalışmalar başlatmak için kullanır. Dördüncü bölüm yakınsama ise tasarımın nihai üretimini baz alır. Bu hareketliliğin ölçülmesiyle beraber, kamusal alanı uygulamaya uygun hale getirmek olarak açıklanabilir. Cooke, kampanyanın detaylı inceleme tutumunu, veri haritalaması ve analizine uygun geri bildirimlerini dahil ederek, bilgi toplamak ve etkili çözümler sunmak için kendi kendini sürdüren bir sistem/yapı oluşturmayı hedeflemiştir (Noble ve Bestley, 2005: 30-35-36-37-38).

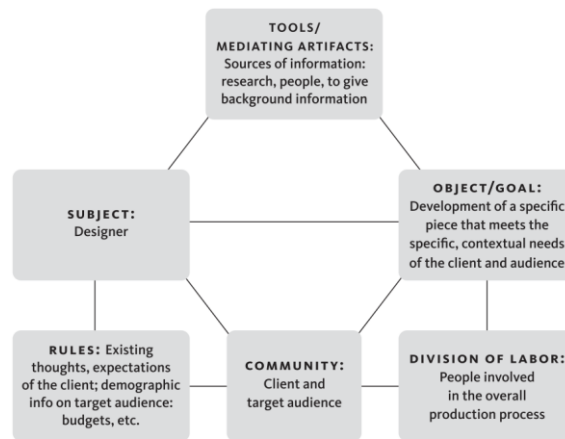
Tasarım, genellikle bir tüketim kültürünü kolaylaştırmaya yarayan, özellikle tüketicilerin, tasarımı bir ideoloji olarak düşünmeden benimsemesi, tüketicilerden oluşan bir toplumu sürdüren tasarıma yol açmaktadır. Bu basit gibi gözükse tanımın örtüsünü kaldıran Slavoj Zizek; masum işlevsellikleri olan ürünlerin bile içinde görünmeyen ideolojilerinin olduğunu öne sürmüştür. Örneğin, tasarımcılar, bir ürünün işlevselliğini aşan anlamlar iletir ve anlamların “yansıma” olduğunu ima eder (Kuhn, 2012: 21).

Tamda bu nokta da Zizek'in yansımadan kastettiğini anlamak ve ölçmek Cooke'un üçüncü ve dördüncü bölümlerine karşılık gelmektedir. Yapılan uygulamaların nihai amaçlarına ve o amaçların yerine gelip gelmediğine dair ampirik gözlemler ışığında yaklaşılması, herhangi bir tasarım ürünün çevresel etkisini de gözler önüne serebilir. Dolayısıyla metodolojik yaklaşımlar sürekli olarak ürüne ve koşullara göre gelişebilir ve yenilenebilir. Ürünlerin taşıdığı anlamlar ve anlamları nasıl aktarabileceğinin araştırılması metodolojinin yetkileri arasındadır.

Deneyimin deneyleri üzerinde gezinen tasarım araştırması ve tasarım bilimi; tasarım araştırma stratejileri için başka olasılıkları da meydana getirmiştir. Bu stratejiler; tasarımcıların ve tasarımcıların deneyimlerinde bir açıklama arar. Tasarım biliminin teorik soyutlamalarına başvurmada tasarım ürünlerinin kullanılması, bir yandan tasarımcının yaratıcı gücüne talip olurken diğer yandan terminolojiyi işin içine dahil eder. Ürünlerin nasıl üretilip dağıtıldığına bakan bir tasarım disiplinine de çağrıda bulunmaktadır. Bu, birbiriyle bağlantılı fakat farklı iki araştırma çizgisinde bulunan “Tasarım Sorgulama” stratejisine karşılık gelir. Bu strateji, insan deneyimini açıklamanın temeline işaret etmektedir. Bununla birlikte, değindikleri ve odak noktaları ile ayırt edilebilir oluşu; tasarımcının hayal gücüne odaklanmasını sağlamaktadır (Buchanan 2007: 58).

Tasarım teorisi, psikolojinin çeşitli yönlerini, bilhassa bilişsel psikolojinin ilkelerini kapsamıştır. Bilişsel teori, insan davranışını yönlendirmede nedensellikler barındırır. Ancak etkinlik teorisi, bunun aksi bir yaklaşımı benimser; dışa ve kültürel bağlama bakarak biçimlenir. 20. yüzyılın başlarından Rus psikolog olan Lev Vygotsky tarafından geliştirilen etkinlik teorisi, bir psikoloji dalından ortaya çıkmasına rağmen yapıları ve hipotezleri olan geleneksel bir teori değildir. Aksine insan davranışını sosyal, bağlamsal bir perspektiften incelemek için geliştirilmiş bir kavramdır. Vygotsky’e göre; psikolojinin diğer dalları çok katıdır, davranışçılar, sadece davranışa dayalı psikolojiyi zihin olmaksızın incelerken, öznelciler ise yalnızca zihne dayalı bir psikolojiyi incelediğine değinir. Vygotsky tam da bu noktayı reddetmiştir. Çünkü Vygotsky, zihnin tek başına çalışmadığına inanmakla birlikte; çevre, süreç, olay ve gerçekleşen durumsal faaliyetin bağlamından etkilendiğini düşünmektedir. Grafik tasarım paradigması içinde etkinlik teorisinin nasıl konumlanabileceği ve araştırma metodolojilerinin nasıl temelleneceği üzerine düşünülmesi, disiplin için oldukça farklı ve yararlı bilgi seti doğurabilir. Vygotsky’nin yaklaşımından yola çıkarak çalışma, bu bağlamda alan için yeni bir teori ve metodoloji önerisi sunmaya çalışmaktadır. Grafik tasarım ve sergileme aksına yerleştirilen bir etkinlik teorisi, grafik tasarımcıya ve alana neler kazandırabileceğine yakından bakmak, bir metodolojik yöntem oluşturmaya rehberlik edebilir.

Uzun yıllar birçok bilim insanı ve psikolog, etkinlik teorisi kavramını çalışmalar yaparak genişletmiştir. Bu alanda çalışan modern bilim insanlarından biri, faaliyetin yapısını tanımlamaya yardımcı olan veriler ile bu teoriyi zenginleştirmiştir. Yrjo Engestrom, etkinlik teorisi için hedefe yönelik eyleme karşı nesneyle ilgili etkinliğe dayanan, tinsel bir sürece karşı, nesnelerle alakadar olan, sadece şimdinin göreliliğine karşı etkinliğin tarih boyutunun yanı sıra yalnızca dahili sürece karşı değil; yeni vasıtaların üretilmesi ve dışsallaştırılmasıyla ilgilendiğini ifade eder. Engestrom'un bu düşüncesi aslında etkinlik teorisinin nasıl çalıştığına dair bir modelin oluşturulmasına yol açmıştır. Vygotsky tarafından oluşturulan model, Engestrom tarafından genişletilerek etkinlik üçgenini meydana getirmiştir (Tarbox, 2006: 74-75-76).



Resim 16 Vygotsky Tarafından Oluşturulmuş Etkinlik Modeli, Kaynak: TARBOX. J. (2006).

“Design Studies Theory and Research in Graphic Design”, Activity Theory: A model for Design Research, (ed. Andrea Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss.76.

Etkinlik teori üçgeni; "meta" tasarım ortamını temsil etmektedir. Daha açık şekilde ifade edilirse, sürecin "araştırma" aşamasıdır. Etkinlik teorisi, süreci organize etmek için modelin kurulmasına yardımcı bir unsurdur. Tasarım modelinde özne tasarımcıdır ve nesne sadece estetik amaçlar için değil, aynı zamanda bilginin iletilmesinde etkili olan bütünsel bir parçanın yaratılmasında yer alır. Örneğin; eğitim amaçlı dijital bir ürün tasarlamak, reklam yapmak için basılı bir ürün tasarlamak veya bir müze sergisi tasarlamak, gibi belirli bir etkinliğe bağlıdır. Bu açıklama, tasarım

disiplinleri içinde rahatlıkla şekil alıp alana özgü biçimlenebileceğine dair güçlü kanıtlar sunar. Bu da yeni teoriyi beraberinde getirmektedir. Teori, öznenin bir grafik tasarımcı, hatta hem grafik tasarımcı hem küratör olabileceğinin yolunu açmıştır. Özneye atfedilen her bir kimlik, bilgi aktarımının yönetimini de belirlemede büyük rol oynar. Bu amaca ulaşmak için tasarımcı, yeniden bu belirli etkinliğe has çeşitli araçlarla veya aracılık yapan üretimlerle etkileşimde bulunur. Bu aracılık yapan üretimlerin geçmişlerini de beraberinde getirdiği unutulmamalıdır. Çünkü kullanım yerleri ve bağlamları, ilgi alanına girdiği disiplin ve içeriklerle yeniden iletişim kurarak, geçmişten getirdiği anlamları da yeni olana ekler. Bu araçları kullanmak için tasarımcı bilgi ve metodolojilere başvurabilir, öğrenilmiş bir dizi işlemin içine girerek, geleneksel tasarım araçları ve ilkeleri ile toplanan deneyim ve içgüdü bilgisine dönüş yapabilir. Buradan hareketle Vygotsky ve Engestrom'un geliştirdiği model, etkinlik teorisi oluşturma ve onunla çalışan bir metodolojik yaklaşımın gösterildiği (Resim 16)'da grafik tasarım ve sergileme tasarımının işlevselliği düşünüldüğünde, grafik tasarımcının konumunu ve araştırma sürecine yönelik bir takım çalışma sürecini tanımlayabilir. Günümüzde grafik tasarımın metodolojik ve terminolojik sorularına bir anlamda "cevap verme" adına yararlı bir öneri olabileceği gibi muğlak bir bilgi veya model olarak da görülebilir.

Farklı bir açıdan bakıldığında, teknolojik gelişmeler, yeni iletişim ortamları oluşturmuştur. Daha spesifik bakıldığında ise görüntüler, imajlar, imgeler metinler, bilgi ve fikirlerin iletilmesinde önemli bir faktördür. Tasarımcıların bu geniş küresel bağlamda, görsel bilginin önemi üzerine farkındalık kazanan başat kişilere evrildiği söylenebilmektedir. Bu sebeple, seçilen bir mekân, bilginin iletilmesinde güçlü bir kanal olabilirken, tasarımcının süreçte ele aldığı yöntemler ise izleyici tarafından nasıl anlaşılması gerektiğini belirleyebilmektedir. Bu nedenle tasarımın, varolan araştırma zeminini kaybetmeden tüm rakip öğeleri dikkate alan bir perspektiften yaklaşması gerekir. İşte bu noktada etkinlik teorisi bu dönüşüme yardımcı olabilir (Tarbox, 2006: 74-75-76-77-78). Grafik tasarımı bir araştırma biçimi olarak konumlandırmak, disiplini ampirik ve felsefi araştırma formlarına yönlendirir. Çalışmalarında eleştirel yaklaşımlarla motive olan grafik tasarımcılar yaptıklarıyla ilgili sorular sorarak kendi disiplinlerinin adeta dedektifi haline dönüşmektedir (Winters, 2013: 1).

1.4.1 Hermeneutik ve Tasarım

Hermeneutik kavramının kapsamı geniş olmakla beraber teoloji, tarih, sanat, tasarım ve felsefe gibi birçok disiplinin içinde yer almaktadır. Kavram, tarihsel süreç baz alındığında anlaşılması güç olanı anlatmaya ve aktarmaya yönelik çabalara odaklanmıştır. Bu aktarım süreci, Antik Yunanistan'dan itibaren görülmektedir. Kavramın etimolojik alt yapısında yorumlamak olarak adlandırılabilir hermeneuein/yorum anlamına dönüşen “hermeneia” fiilinden türemiştir. Başka bir deyişle, söz konusu olan bu kelimelerin Yunan tanrısı olan Hermes'in adından da gelmiş olabileceği düşünülmektedir. Yunan mitolojisindeki anlamlarına bakıldığında, Hermes'in edindiği bilgi ve mesajları hiçbir müdahalede bulunmadan insanlara iletmesinin aksine “yorumlama” sanatını gerçekleştirerek aktarmasından ileri gelmektedir. Hermes'in yorumlama görevi, tanrılar ile insanlar arasındaki iletişim ve dengeyi kuran önemli bir araç haline getirir (Yardımcı, 2020: 381-382). Hermeneutik kavramının yorumlama anlamı kavramın geniş tanımları içinde bulunan süreçlerden ileri gelmektedir.

İşte tasarımdaki hermetik yapı, tasarım etkinliğinin, dil teorisinden üretilen mantık modeli açısından tanımlanabilecek ortamlar oluşturur. Tasarımcı ve teorisyen olan George Stiny, William J. Mitchell, H. Yoshikawa ve R.D. Coyne'nun çalışmalarında örneklenen model, tasarım metodolojisindeki araştırmaların çoğunun temelinde kısa bir tanıma karşılık verir. Tasarımın, belirli kurallara göre manipüle edilebilen grafik belirteçlerden oluştuğunu söylemek mümkündür.

İlk olarak, eleştirinin tasarımla olan bağlantısı, tasarım evreninde eleştirel bir dilin gerçek ve işlevsel göreceliği üzerinden anlaşılabilir. İkincil olarak, tasarım biçimsellikler ile belirlenebilir. Son olarak bu tür biçimsel kurallar, yeterince işlev gören yapıların nasıl bir araya getirileceği bilgisini oluşturarak kodlar geliştirir. Bu nedenledir ki, formun işlevle olan ilişkisi, bir tasarımcının üzerinde çalıştığı dil ve anlamlar tarafından güçlü bir şekilde eklemlenir. Bu eklenti tasarımın belirgin bir bileşkesi olarak tasarımların bir araya getirilebileceği ilkeleri ortaya çıkarır. Hermeneutik çalışmaların sorduğu bazı sorular bulunmaktadır. Örneğin anlama ve anlamlandırma nasıl ortaya çıkabilir? Görülen şey mantık kurallarına uymuyorsa ve net olmayan durumlar ile dolu

ise gündelik dili nasıl anlaşılabilir? Felsefe disiplini içinde hermeneutik, hermeneutik çemberin işleyişi sebebiyle anlamlandırıldığını öne sürer. Belirsiz bir durumu dışsal olarak bir çember içinde değerlendiren bu bakış açısı, hermeneutik çemberi herhangi bir yorumlama durumunda bütün ve parça ile olan döngüsel ilişkisi olduğunu vurgular. Bütünü kavrama aşamasında bir dil olayının anlamı, parçaların anlamını kavrayana kadar anlam tam manasıyla idrak edilemeyebilir. Dolayısıyla bütün ve parça ilişkisi birbirini takip etmektedir. Bu sebeple anlayış döngüseldir. Buradan hareketle anlayışın yorumlama sürecinden de ayrılamayacağı varsayılabilir. Bir metnin yorumlanmasında, karşılıklı bir sorgulama açığa çıkmaktadır. Yorum yapan kişi ilgili metine dair ilişkin bir soru sormaktadır. Bu karşılık, metinde benzer şekilde karşı tarafa bir soru yöneltir. Burada yaşanan durum metni anlamak, metnin sorduğu soruyu anlama ile eşdeğerdir. Bu karşılıklı diyalogun soru-cevap yapısı, hermeneutik edimde kökten temellenen bir yapıdır. Schön, tasarımda olan hermeneutik çemberi “durumla ilgili yansıtıcı bir konuşma” gibi “eylemdeki yansıma” olarak gördüğünü vurgular. Schön, bu disiplinin, sonuçlarını keşfetmek için benimsenmesi gereken bir “eğer” olduğuna değinerek, bu olasılıkları her zaman açıp çıkabilecek bir matra gibi bulduğunu söyler. Böylelikle tasarımcı, değerlendirmeden sonra bir pozisyon belirleyip şekillendireceği tasarım görevine başlar. Tasarımcı, üretimin inşası, eylem stratejileri veya fenomen modeller üzerinden tasarım sürecine yansıtarak bir diyaloga cevap verir. Daha sonra süreç bir daire içinde gelişir. Bu dairede tasarım alanından elde edilen terimler, tanımlamalar, değerlendirmeler ve bunlara eşlik eden tasarım çözümleri ve yeni sorular yer alır. Bu şekilde tasarımcı, "hareketler, sonuçlar, çıkarımlar ve daha ileri hamlelerden oluşan bir ağ" kurgular. Schön'ün söz ettiği kritik nokta, hermeneutik çemberin işleyişinin doğrudan oluşu ile alakalıdır. Tasarımcı, tasarım durumunu oluşturan detayların süreklilik arz eden karşılıklı bir referansı ile ilgilenir. Bu ilgi, yansıtmayı sağlayan verilerin açılımlarına geri atıfta bulunarak çözümlenir. Tasarımcı, kendine özgü özellikler ile anlaşılacak olanın bütünselliği hakkında bir öngörü geliştirir. Dolayısıyla bu öngörü, tasarımcının anlama kavramını sürekli gözden geçirme süreciyle ortaya çıkmıştır. Bundan dolayıdır ki tasarım, yorumlayıcı bir faaliyetin ürünüdür. Bir problemi çözmekten çok bir tasarım durumunu algılama yoluyla elde eden bir yöntemdir. Tasarımcılar, tasarım durumunun parametrelerini incelemeye başladıklarında,

tamamlanmış ürünün flu bir ön anlayışına sahiptir. Yorumlamaya devam ettikçe yansıtılan bütün de değişerek, belirginleşir. Burada var olan süreç sürekli ve devingendir. Sürekli değişen yansımalar, revizeler, doğru olmayan başlangıçlar ve geri dönüşler, sonunda ön anlayışın netleşmesine yol açar. Tasarımcılar için tasarım süreci, çoğunlukla nihai sonuca ulaşılan kadar amacın tam olarak nelere ve nasıl hizmet edeceğini bilmemektedir. Ve bu belirsizlik tasarımı besleyen en önemli unsurlardan sadece biridir. Bununla birlikte, nihai sonuca giden yoldaki hedefin belirsizliği, tasarım aktivitesine engel oluşturmaz. Tasarımcı, sürecin detaylarında kaybolurken aynı zamanda bilinmeyene dair ipuçlarını toplamaktadır. Öyle ise tasarımcı için bir tasarım hedefine ulaşma arzusu, gizli bir potansiyeli fark etme yeteneğine bağlıdır (Snodgrass ve Coyne, 1997: 1-23). Buradaki fark etme, aynı zamanda tasarım aşamalarında tasarımcının sorduğu soruları kendisine yönlendirmesinin de bir yoludur. Bu noktada tasarımcılar hermeneutik çemberin içinde bu yetileriyle adete oyun oynar ve geliştirir.

Simon'ın pozitivistliği, tasarım dünyasında "rasyonel problem çözme" olarak yer alır ve Schön'ün konfigürasyonu, tasarım için "yansıtıcı uygulama" olarak bakılmasına neden olmuştur. Bu iki yaklaşım çelişkili bir imaj çizmiş olsa da Dorst'un tasarım etkinliğini analiz ederken iki örneği kullanması, onu, tasarımdaki tüm etkinliklerin genel bir bakış elde etmek için farklı örneklerin tamamlayıcı motivasyonlarına sahip olduğu görüşünde birleşir. Bu bağlamda tasarım araştırması için aktif olarak devam eden uygun paradigmların kurgulanıyor olduğu söylenebilir. Cross, bu paradigma için "tasarımsal bilme yolları" olduğunu açıkça belirtmiştir. Böyle bir model inşa etmenin, uygulama ve tasarım eğitiminin ve tasarım dünyasının entelektüelliğinde, geniş bir zaman dilimini kapsayarak fayda sağlayacağına inanmaktadır (Cross, 2007: 49).

Tasarımın köklerine olan bağımlılığı, yaratıcı ve derinlikli düşünen bir uygulamaya doğru yol aldığı bu güzergahta, tasarım deneyi düşüncesi ile ticari uygulama düşüncesi arasında bir paralellik oluşturabildiği gibi teklif ve yaklaşımlara da izin verebilen süreçleri meydana getirmektedir. Ronald Barnett'in Higher Education: A Critical Business adlı kitabında; Batı üniversitelerinde bulunan esas amaç, etkili hareket biçimleri üretmek için eylemselliğin kritik edilmesiyle mümkün kılındığına değinir.

Bu temeldeki eleştirel yaklaşımlar, tasarım alanında bir uygulama olarak vücut bulur (Noble ve Bestley, 2005: 16-29).

Urs Lehni, eleştirel yaklaşımların yalnızca hermetik bir alanda gerçekleştiği sürece, ne kadar keskin olursa olsun anlamsız olacağını vurgulamaktadır (Lehni ve Owens, 2013: 12). Bu yaklaşımların bir sonucu olarak, belirsizliğin kendisi her zaman bir değişim halindedir. Tasarımcılar düzenli bir şekilde bu durumun bilincinde olarak yaratıcı üretim sürecine, bu izleri yansıtacak şekilde uyarlamalıdır. Örneğin, yorumlama ve sezgileriyle üretim yapan bir tasarımcı, görsel okuryazarlığın önermelerindeki faydalı olan arketipleri bulabilir. Bu arketipler, bilinçli olarak seçilmiş olsalar da çeşitli davranışsal yönlerle buluşabilir ve gelecekteki tasarım etkinliklerinde kullanılan, kendiliğinden oluşan yeni araçlar haline dönüşebilir. Tüm bu davranışlar, (nesnenin) son halini ortaya çıkarmadaki dış etkenlerin hepsini içerecek şekilde değişmesiyle mümkün olabilir (Tarbox, 2006: 77).

21. yüzyılın başından itibaren devam eden gelişmeleri istikrarlı bir anlatımla ve gereğince beyan eden anlatı çok azdır. 20. yüzyılın tasarım sorunları ve ortaya çıkardığı tasarıma ilişkin soruları, tasarım tarihine, tasarım eleştiri formlarına ve geleceğe yönelik tasarımın alternatif içeren teori ve felsefelerinin görünür olmasını sağlamıştır. Tasarım yöntemleriyle anlama ve hermetik sürecin zihni, metodolojik ilerlemeler kendine has tasarım araştırma örneklerinin geliştirilmesi için epistemolojik kavramlar sağlamaktadır (Buchanan ve Jonas 2007: 56-187).

1.4.2 Tasarım Epistemolojisi

Epistemoloji, bilginin derinliklerinde yatan metot, temeller teorisi ve yer edinmiş bir bilgi setinin yöntemleri ve çerçevesinin eleştirel bir çalışması olarak bilinmektedir. Grafik tasarımı kurduğu bağ okunabilirlik, anlam, tipografi, tasarımı kapsayan teoriler, tasarım bilimi ve ayrıca mesleğin dışında kalan disiplinleri de sürecine dahil ederek

anlamlandıran, büyük ölçüde kabul edilmiş bilgi birikimidir (Noble ve Bestley, 2005:187). Bu birikim, disiplinler arası bir disiplin oluşturmanın çelişkisel bir görevidir. Bir bilim olarak tasarımdan ziyade bir disiplin olarak tasarımı odağına alarak inceler. Bu yaklaşım ve bakış, tasarımda teori ve araştırmaya, disiplinden ayrı bir tavır geliştirmeyi hedefler. Tasarım uygulamasının çeşitli uzmanlık alanlarından özgür olarak çalışması, bir tasarımcının farkındalığına ve yeteneğine bağlı bir kapasiteye dair, bilgi biçimlerini oluşturur (Cross, 2007: 46). Nasıl ki bilim ve sanattaki unsurlar bilim insanına veya sanatçıya özgü bilgi formlarını bir çatı altında topluyorsa, grafik tasarım alanı da tasarımcıya daha yakından bakarak "tasarımcı" olarak bilme, düşünme ve eylem biçimlerine odaklanmaya teşvik etmelidir.

Epistemolojinin tarihi, iletişim tarzlarının tarihiyle bağlantılıdır ve bu da metinsel organizasyonun, tipografinin ve grafiğin gelişimiyle yakınlık gösterir. Düşünce tarzları, bilgiyi edinme ve paylaşma biçimleri, teknolojik gelişmelerle varlığını sürdürmektedir. Grafik tasarım düşüncesine geniş bir bakış açısı kazandırılması için tarihi, felsefi ve çağdaş tasarım referanslarından yararlanılmaktadır. Özellikle grafik tasarım düşüncesine ilişkin, görsel iletişimin tarihi, teori ve profesyonel uygulama standartları bağlamında incelenir. Epistemolojik incelemeler, grafik tasarım düşüncesinde yer alan pratik ve etik bir iletişim aracı olma potansiyeline odaklanır. Bilgi oluşturma ve uygulama süreci olarak grafik tasarım düşüncesinin, insan faaliyetinin birçok alanı üzerindeki etkisi ve bu etkilerin farkları tasarım epistemolojisine giriş niteliği taşımaktadır.

Nigel Cross ve benzer teorisyenler tarafından bilim, beşerî bilim ve tasarım, epistemolojik olarak önerilen üçlü bir bilgi kültürü olarak ele alır. Tasarlanan formların içindeki görsel iletişimin konumu, bu önerinin merkezinde yer almaktadır. Genel olarak tasarlanan "tasarım odaklı düşünme" kavramını temel alan öneri, grafik tasarımla ilgili bir dizi özelliği barındırır. Grafik tasarım, başka tasarım disiplinlerin yanı sıra, dil, içerik ve iletişimle olan bağlantılarını bilgi felsefesinin bir pratiği olarak düşünür. Katherine Gillieson ve Stephan Garneau, bu düşünce için "tasarım bilimi" (science of design) yerine sosyal sorumluluk bilinci yüksek, diyalojik evreyi çerçeveleyen bir tasarım epistemolojisi olarak konumlamayı önermektedir.

Dil teriminin kavranmasına grafik formatların tanımı dahil edildiğinde, metni ve görüntüleri anlamlandırma evriminin incelenmesi, tasarımın nasıl okunduğu hakkında bir şeyler söyleyebilir. Bilişsel süreçlerin arasında arabuluculuk yapma niyetinde olan Julia Kristeva, göstergebilimin metotlarının ötesindekileri belirlemek için sistemin sınırlarının incelenmesi gerektiğini savunmuştur. Bu bilgiye benzer şekilde grafik tasarımın gösterim dili, entelektüel dünyanın kısıtlarını da tanımlamaktadır. Bununla birlikte, metodolojiler kısıtlamaları ve ilerici duruşuyla tasarım araştırmasındaki yeri, kanıksanmış akademik disiplinlerin merkezi yaklaşımlarından çok farklıdır. Cross bu bağlamda, grafik tasarım düşüncesini daha da karakterize edererek Gregory'nin şu sözleriyle açıklık getirir;

“Bilimsel yöntem, var olanın doğasını bulmak için kullanılan bir problem çözme davranışı modelidir, oysa tasarım yöntemi, henüz var olmayan değerli şeylerin icat edilmesinde kullanılan bir davranış modelidir. Bilim analitiktir; tasarım yapıcıdır.”

Tasarım araştırması içinde gerçekleşen farklı ve karşılaştırılabilir gözlemlere dayanan yaklaşımlar ve bu faaliyetler, diğer akademik disiplinlerde üstlenilenlerle aynı sonuca sahip bilgi üretimiyle sonuçlanır. Ancak tasarım araştırması, muğlak bir süreç gibi görünen şeyin tanımlanmasıyla giderek daha fazla ilgilenmektedir. Jon Kolko'ya göre tasarım ilkelerinin ve metodolojilerinin öğretiler, yenilenebilir ve anlaşılabilir olduğunu savunmakla beraber, disiplinin iç ve dış dinamiklerini kritik bir evrime dayandırmaktadır (Gillieson ve Garneau, 2018: 121-122-132-133-134).

Buradan hareketle grafik tasarım epistemolojisinde gestalt gibi teoriler psikoloji disiplininden ödünç alınmış ve tasarımcıların çalışma metodolojisi ve pratiklerine kök salmıştır. Bu düşünceler, grafik tasarım pratiğinin beyin fırtınasını ve tasarımcıların üretim yöntemlerine açıklık getirmiş benzer oranda kullandıkları dili de etkilemiştir (Noble ve Bestley, 2005: 24).

Tasarım epistemolojisi alanında, hızla çoğalan bir dizi bilimsel tasarım çalışmaları bulunmaktadır. Tasarımcı davranışıyla ilgili yapılan birçok çalışma hem öğrenciler hem de yaratıcı yeteneği daha mütevazı bir seviyede olan tasarımcılara dayanmaktadır. Üstün yeteneklere sahip tasarımcılara ulaşmak zorludur, ancak bu tür tasarımcılara yakından bakmak tasarım faaliyeti ve tarihi hakkında farklı içgörüler ve kavrayış kazandırır (Cross, 2007: 49).

Bu bağlamda David Reinfurt'un "A New Program for Graphic Design" adlı kitabı doğru bir örnek olabilir. Reinfurt, tasarım eğitimi müfredatını bir dizi önerme üzerine inşa etmiş; bu önermeyi test edip genişletmeyi başarmıştır. Reinfurt önerme üzerine öğrencilerle birlikte çalışarak çeşitli ilgi alanları ve ana dalları da sürece eklemleyerek tamamlamıştır. Grafik tasarımın olmazsa olmazları olan tipografi, gestalt ve arayüz gibi temel etmenleri içeren ve doğrudan bu başlıkları taşıyan müfredat programının geliştirilmesi, kitabın tartıştığı bir konudur. Reinfurt'un kitabı, pragmatik de olsa kesinlikle geleneksel olmayan bir program olarak yer almakta, 21. yüzyılın grafik tasarıma dair yenilikçi söylemi olan bir kitap olarak görülmektedir (Reinfurt, 2017: 7-9).

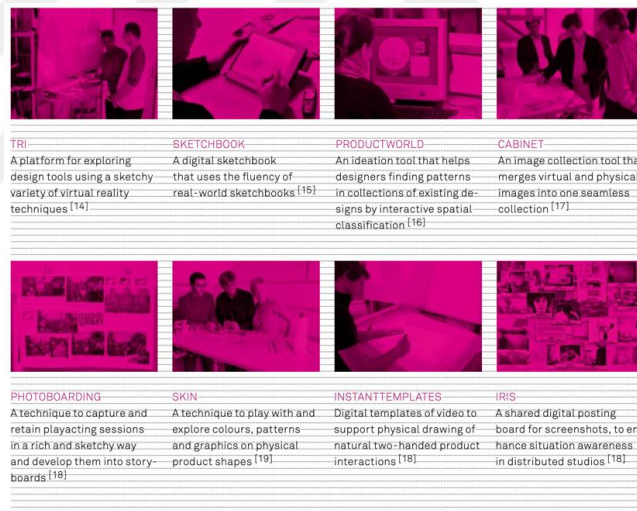
Bu programa gelen öğrenciler grafik tasarım pratiğinden anlama, düşünme ve görme yöntemlerini öğrenerek metinsel sorunlara yaklaşımlar geliştirmek için bazı teorileri ve disiplinleri kullanmaya teşvik edilmektedir. Çağdaş grafik tasarımın ilkelerini pragmatik, kavramsal ve deneysel olanla birleştirebilen çalışmalar ortaya koyulmasını sağlamıştır. Özellikle 20. yüzyılın ortası ve sonlarına kadarki pedagojik modeller üzerine inşa edilen bu program, teorilerle harmanlanan öğretilerden oluşan projeleri hayata geçirmiştir. Bu programda öne çıkan bir diğer unsur, tasarım epistemolojisi içerisinde tasarımın üç bilme kültürüne dair referanslarını görmek mümkündür.

Tasarım disiplinin açığa kavuşturması gereken esas epistemolojik durum aslında (henüz) olmayan ile ilgili olması olabilir (Jonas, 2007: 200). Tasarımın yaratıcı sürecinin bir devamlılığı olarak düşünüldüğünde sorular katmanı oluşturma potansiyeli, anlama ve anlamlandırmanın içerik ve biçimsel olanın dönüşüyle paralellik gösterebilir. Bu nedenledir ki iletişimin tarihsel boyutu, bilginin öğrenilmesi ve paylaşma biçimleriyle ilgilenen teknolojiyle yakından ilişkilidir. Teknolojilerin izin verdiği formatların bu epistemolojilerle olan ortak ilişkisi, bilgiyi görselleştirme ve yayma şekilleri ile doğru orantılıdır (Gillieson ve Garneau, 2018: 131).

Tasarım yoluyla araştırma, uygulama ve üretimi deneysel olarak geliştirmeyi ön gören, tasarım sürecini denetim altında tutmayı ve alternatifler yaratarak, bununla

birlikte standartlaştırmayı da gerektirmektedir. Söz konusu bu gelişimler içerisinde içerik, ürün, model, çeşitli görsel temsiller ve sergiler vb. şekilde görsel iletişim tasarımına dahil olan pratikler bulunmaktadır (Schneider, 2007: 216).

Dolayısıyla teorinin ne olduğu ve özellikle grafik tasarım için ne anlamlar taşıdığı bu noktada önemli hale gelmektedir. Çünkü disiplinin, işaret ettiği, toplumsal yaşamdaki rolünü incelemeye ve araştırmaya başlayan tasarımcılar tarihsel, sosyal ve kültürel rolleri üzerine teorik faaliyetler içine girmiştir. Bu durum birçok kişinin düşünme biçimine ters düşmektedir. Oysa teorinin grafik tasarımın vücudunda dolaşıma geçmesi, tasarımcıların ne bireysel ne de uygulama fazlarında etkisiz olacağı anlamına gelmemektedir. Bu durum, aynı zamanda etik ve sorumluluk gibi soruların tasarımcılar tarafından görmezden gelinmemesi anlamlarını taşır (Shaughnessy, 2003: 283).



Resim 17 ID-StudioLab'da geliştirilen bir dizi prototip, Hazılık Görüntüsü,

Kaynak: STAPPERS, J. (2007). "Design Research Now", Doing Design as A Part of Doing Research, (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss. 88.

2001 yılında, dört araştırma grubu, araştırma projesinde, farklı projeler arasındaki iletişimi geliştirmek için stüdyo ID-StudioLab'ı başlatmıştır. ID-StudioLab'da, araştırma yapan tasarımcılar farklı bir denge arayışına girmiş ve de gruplar arası iletişim halinde olmak isteyen başka ekipler için bir temel oluşturmuştur. Bu stüdyo, araştırma bulgularının yayılması adına resmi yayın kanalları kadar önemli olan, fikir ve becerilerin paylaşımını teşvik etmeyi amaçlar. ID-StudioLab'daki araştırma yapan tasarımcılar,

“tasarım yoluyla araştırma”nın önemli bir bileşeni olan prototipler üretme üzerinden adeta bir deney ve kurgusal bir alan oluşturmuştur (Resim 17). Keller, bir stüdyo ortamındaki bu tür prototip ve araç geliştirmenin uygulamadaki eklentilerin, tasarım araştırmasına nasıl uyumlandığını tartışmaktadır (Stappers, 2007: 88-89).

1.4.3 Tasarım Prakseolojisi

Grafik tasarım, çözümselliğe odaklanan ve ikna edici metaforlardan faydalanarak, mesajları iletme kabiliyeti olan etkili bir araçtır. Bu etkili araç, iletişim ve ticari kültürün arasındaki anlamları bağlarken, aynı zamanda açıklama vasıtasıyla da metni görsel bir obje olarak kullanır (Gillieson ve Garneau 2018: 138).

Söz konusu bu kullanım, tasarım bilgisindeki süreçlerde yer almaktadır. Bunlar sıklıkla tasarım yöntem ve stratejilerinde gözlemlenebilir. Tasarım araştırmalarında ön plana çıkan metodolojik yaklaşım, tasarım süreçlerinin incelenmesinden geçmektedir. Özellikle tasarım süreçleri, tasarımcının uygulama ve üretim aşamasındaki becerilerin geliştirilmesinde destek olmaktadır (Cross, 2007: 47).

Tasarım süreçleri, görsel iletişimin duygusal boyutunu ortaya çıkaran motivasyonlara sahiptir. 1960'larda, Tomas Maldonado ve Gui Bonsiepe gibi teorisyenler tarafından tasarım süreçlerine odaklanan birtakım öneriler, Ulm Tasarım Okulu'nda geliştirilmiştir. Bu öneriler, tasarımın fikir, okunabilirlik, biçim ilkeleri ve tipografi gibi grafik tasarımın alt disiplinlerine kadar uzanır. Bu alt disiplinler tasarım süreciyle birlikte sonsuz sayıda üretim ve alternatifleri yaratmaya açık hale gelmektedir. Bu nedenledir ki pek çok tasarım uygulaması, iletişim stratejilerini düşünmek ve yöntemlerine uyumlanmak için tasarım diline ağırlık verir. Grafik tasarım ile kurulan iletişim esasen bir usulden ziyade iletişim tasarımında bulunan sosyal ve kültürel yüklü olgulardır (Gillieson ve Garneau 2018:136). Bu olgular, tasarım sürecindeki duygusal ve edimsel boyutu besleyen ana damarlar gibidir.

Tasarım sürecinde bulunan içsel tasarım arařtırmaları, tasarım disiplini içinde “kendiliğinden başlatılan arařtırma” yöntemlerini oluşturur. İçsel tasarım arařtırması aynı zamanda duygusal boyut ve dürtülerden ileri gelmektedir. Bu yaklaşım, tasarımdaki somut deneyimleri tasarım süreciyle bütünleřtirmektedir. Dolayısıyla tasarımcı, tasarım sürecindeki uygulama aşamasını, içsel tasarım arařtırmasıyla beraber yürütmektedir (Bonsiepe, 2007: 32).

İçsel tasarım arařtırması, iletişim teorilerinde kilit bir role sahiptir. İletişim teorisi içinde iki düşünce okulu barındırmaktadır. İlki, iletişim süreçleriyle ilgilenen 'süreç okulu' olarak tanımlanırken; ikinci düşünce okulu ise 'semiyotik okul' olarak adlandırılan alıcı ile etkileşim vasıtasıyla anlamlar meydana getiren iletimlerle ilgilenmektedir. Özellikle iletişim okulu, mesajların iletildiğı bir analiz modeli kurmaktadır. (Noble ve Bestley, 2005:118-119). Tasarım arařtırmalarında, söz konusu olan bu farklı yaklaşım ve yöntemlerin gözden geçirilmesi ve ele alınması tasarımcının bir anlamda görevi gibidir. Aynı şekilde, tasarım morfolojisi ve tasarımın teorik çalışmaları üzerinde mesai harcanması, tasarım uygulamasına giden yolları genişletmekte ve geliřtirmektedir.

İnsanlara, sürece ve ürünlere dayalı olarak üç ana kategoride ele alınan tasarım arařtırması, tasarıma ve tasarımcıya üretimin ve iletişimin yeniden anlamlandırma aritmatığı sağlar. Bu bağlamda tasarım prakseolojisi tasarım uygulamalarındaki süreçlere odaklanarak, bu sürekliliğı analiz edebilmektedir (Cross, 2007: 47).

Yukarıda ifade edilen arařtırma yöntemleri grafik tasarımın uygulama çalışmalarına eklemlenmiştir. Tasarım prakseolojisinin yürütülmesi, tasarım uygulamalarında süreç merkezli bir tutum olduğunu vurgulamaktadır. Özellikle, 1950'lerde algısal psikoloji arařtırmaları, sanat okullarında görsel ağırlıklı dersler için bazı teorik kavramların zeminini oluşturmuştur. Bu kavramlar ilerleyen süreçlerde sezgisel kuralların yanı sıra standart olana yer açmıştır (Frascara 2006: 29).

Standardizasyonun grafik tasarım olgusundaki yeri karmaşıklığı organize etme çabası ile ilgilidir. Tasarım sürecinin erken aşamalarında meydana gelir. Bu aşamada,

toplanan bilgileri anlamlandırmak çok önemlidir. Grafik tasarımdaki en önemli fark, bu özelliğin hem bir ürün hem de bir süreç olmasıdır (Gillieson ve Garneau 2018:142).

Bu bağlamda hem ürünü hemde süreci araştıran ve irdeleyen tasarımcılar tasarımın prakseolojisine ciddi katkılar sağlamaktadır.

2006'dan beri Maison d'art Bernard-Anthonioz (MABA), grafik tasarım sorunuyla bilhassa alakadar olan Fondation nationale des arts graphiques et plastiques'in bir girişimi olarak yaratılan sanat/tasarım merkezidir. Disiplinin sergilenmesini meşru bir zemine yerleştiren pratiklerin keşfedilmesiyle ilgilen bir mekândır. MABA, projelerin temelini oluşturan biçimlerin ortaya çıkması yalnızca grafik tasarım yaratımlarını kapsamakla kalmıyor, bir çalışma, araştırma ve tartışma sürecini de göstermeye çalışıyordur. MABA'da yer alan bu özel program, grafik tasarımcıları sınırlandırılmaldan arındırılmış bir ortamda belirli projeleri uygulama fırsatı vermektedir (Resim 18). MABA'daki bu programın bir oyun ve deney alanı olarak kurulması ile hem grafik tasarımcıların hem de grafik tasarımın kimliği ve sorunları ile disiplinin sorunları arasında görsel, kavramsal, teorik, teknik ve tasarım prakseolojilerini sorgulayacak parametrelerin oluşması sağlanmıştır (Imbert 2018: 17).



Resim 18 Variations épiciènes, Maison d'art Bernard-Anthonioz (MABA), Kaynak:

<https://www.fondationdesartistes.fr/evenement/maba/variations-epicenes/#> Erişim tarihi: 22.03.2022

1.4.4 Tasarım Fenomenolojisi

Fenomenoloji, felsefe disiplini içerisinde, insan deneyimine bağlı koşullarla ilgilenmektedir. Özne ve nesne ortaklığı içindeki ikilemlere atıf yapan fenomenoloji, mevcut fenomenlerin izlendiği deneyimlerle iç içedir.

Alman Filozof Edmund Husserl'e göre, fenomenlerin anlamlandırılması, gerekli koşulları ve entelektüel inşanın oluşumunu araştırmaktan geçmektedir. Böylelikle fenomenoloji, nesne ve öznenin kendisine ulaşarak, bilinçteki deneyim fazlarının ortaya çıkışını sağlayan bir paradoksu meydana getirir. Bu nokta da tasarım fenomenolojisi, anlam üretimine odaklanarak, gerçek değerlere dönüşmektedir. Dolayısıyla tasarım fenomenolojisi, tasarımın birçok farklı ve çeşitli versiyonlarını, görsel iletişim dünyasının birbirinden farklı mecralarında kendini yaratmaktadır. Bu yaratım, benzer şekilde deneyimi nasıl etkileyip, dönüştürdüğüne dair bir tasarım tutumu belirleyebilmektedir (Folkmann, 2018: 265-66).

Tasarım, belirli koşullarda deneyimleri, belirli yollar ve yöntemler üzerinden algılayıp çerçevelemektedir. Elbette ki bu çerçeveleme, duyusal, kavramsal ve bağlamsal tecrübeleri tasarımdaki yerini vurgulamaktadır. Bu çerçevelenmenin görünürlülük yolu, tasarım nesneleri ve çözümleri üzerinden gerçekleşmektedir. Tasarım nesneleri ve üretimlerini tecrübe etme biçimleri, yeni süreçler ve kültür teorileri üzerinden perçinlenmektedir. Bu aşamadan sonra tasarımın kademeleri, aşamaları ve stratejilerini uygulamak olduğu söylenebilir. Bu bilgiden hareketle tasarım fenomenolojisi, tasarımın andaki güzellik algısı ile ilgilenmesinin ötesinde, anlamın üretilmesi ve deneyimi kapsamanın yeni metotlarını aramak ve üretme durumu olarak görülmektedir (Folkmann, 2018: 281).

Tasarım araştırmasına yönelik tasarım düşüncesinin kendine özgü güçlü yönlerine dair artan bir farkındalık bulunmaktadır. Bu bağlamda tasarımca bilme yolları içindeki tasarım fenomenolojisi, eserlerin biçim ve konfigürasyonunu inceler. Bu bir anlamda tasarım ürünlerine ve üretimlerine daha yakından bakmayı geçerli kılar (Cross, 2007: 48).

Tasarım fenomenolojisi kendini gösterdiği biçimde yaşamın içinde görünmesine yol açan iletilerin ulaşılmasına aracılık eder. Fenomenolojik tasvir, başka bir deyişle yorumlamayı da çağırıştırır. Dasein, fenomenolojiyi kelimenin gerçek anlamıyla "hermeneutik" olarak görür. Bu da yorumlama yöntemiyle ilişkili bir eylemdir. Söz konusu olan bu yaklaşım, fenomenolojik araştırmanın yapısallığını yorumlayarak ortaya çıkarmaktadır (Aşkın ve Çellik, tarihsiz: 9). Bir anlamda tasarımcının da yaptığı bu türden bir yaklaşımdır.

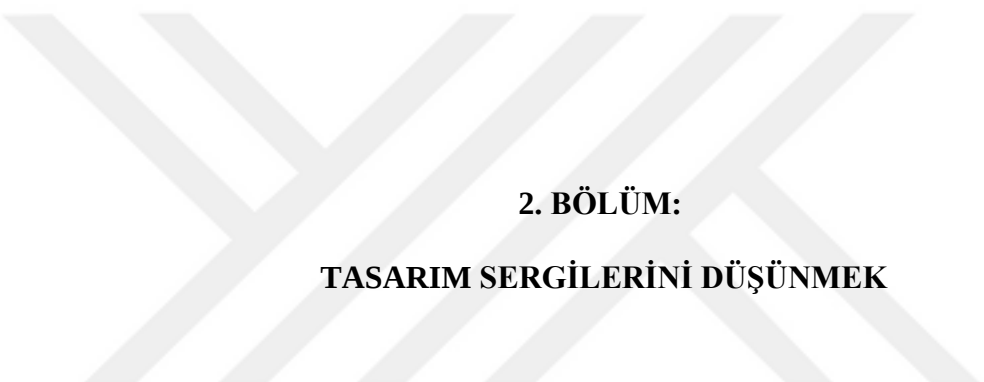
Fenomenolojik araştırma yöntemi, tasarım becerilerinin araştırma içindeki yerini netleştirir. Tasarımcılar, "ürünleri" gerçekleştirerek bilgiyi farklı açılardan yorumlama kanalıyla, bu bilginin detayları ile bütünleşerek bağlama oturtur. Tasarımcı disiplinin bilgi temellerinde bulunan teorileri ve hipotezleri, önsözler oluşturarak bir tür testten geçirir. Bu testler yaşamı anlamlandırma ve yaratıcılık yeteneğinin katlanarak büyümesine yardımcı olur (Stappers, 2007: 84).

Tüm tasarımlar izleyici için bir tür deneyim yaratmaktadır. Fakat deneyimin çok azı temel hedefidir. Bir sav hem deneyim hem tasarım olduğunda, izleyicinin dikkate alması için önemli olanları gösterir veya sergiler (Tyler, 2006: 46). Dolayısıyla grafik tasarımda, tasarım nesneleri ve üretimlerinin gelişmesi, kültürel anlatılara bağlıdır. Bu nesnelerde bulunan içerikler çevrelerini, türlerinin tarihini ve kullanım bağlamlarını içermektedir (Gillieson ve Garneau, 2018: 139).

Fenomenolojik araştırmanın aşamaları, grafik tasarım projesini üstlenmek için gerekçelendirilmiş, öncesinde belirlenmiş ve sistematik bir stratejiyi geliştirmek için hazırlanmıştır. Buradan hareketle araştırma aşamaları, grafik tasarıma yönelik bir yaklaşımı açıklamak için de kullanılabilir. Araştırma ve yöntem grafik tasarım üretiminde kullanılan bir prosedür olmasıyla fenomenolojik araştırma ile doğrusallık taşımaktadır (Noble ve Bestley, 2005:116-117).

Geliştirilmiş olan stratejik kurallar ve yaklaşımlar, tasarımcıların uygulama aşamasında faydalı birer reçeteye dönüşür. Tasarım kuralları, sosyal yaşamdaki edimleri ifade etme yoludur. Bunlar, keşiflerden çok icat olarak yer almaktadır. Dolayısıyla tasarımcılar, uygulamaya uyum katmak için bazı kurallar icat ederler (Sless 118). İşte söz edilen bu kurallar, stratejiler ve yaklaşımlar, tasarım fenomenolojisinin işleyişine katkıda bulunmaktadır.





2. BÖLÜM:

TASARIM SERGİLERİNİ DÜŞÜNMEK

2. BÖLÜM

TASARIM SERGİLERİNİ DÜŞÜNMEK

2.1 Sergilenebilirlik Kavramı

Sergilenebilirlik kavramını tanımlarken, tek bir tarif üzerinden ilerlemek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Bu kavramı açıklamak için kapsamını ve içeriğini belirlerken, onun köklerine dönmek gerekmektedir. Grafik tasarım ve görsel iletişim konularıyla yakından ilgilenen İtalyan tasarımcı ve teorisyen Giovanni Anceschi, kavramın temellerine inmek için rehberlik eden retorik çalışmalar ışığında konuyu aydınlatmaya çalışmıştır. 1960'larda yapılan retorik çalışmalardan hareketle iletişimde "iletişimsel amaç" kriterini ele alan ve iki yaklaşım belirleyen Anceschi ilk olarak, bilişsel bir süreci devam ettirmeyi amaçlar. Tamamen bilgilendirici olan bir diğer yaklaşım ise belirli bir faaliyeti teşvik etmeyi ve insanların tutumlarını dönüştürmeyi amaçlayan "ajitasyonel" türden bir teşhir türünü inceler. Bu iki tür, dolaşımına uluslararası fuarlardaki sergiler de dahil ederek genişletilebilir. Anceschi'e göre sergi, izleyicilerle iletişim kurmanın bir yoludur ve bu yol iletişimden geçen tüm paradigmaları doğrudan sergilenebilir olanın dünyasına açar ve yeniden yapılanmasına olanak sağlar (Dalla Mura, 2016d).

Anceschi'nin ortaya koyduğu bu güçlü argümanlar, sergilenebilir olanın neler olabileceğine dair sorgulamaları çağırmaktadır. Bunun için öncelikle sergileme faaliyetinin dilde anlamlandırma sürecine değinilmesi sağlıklı olacaktır. Dolayısıyla kavramın tanımlanması, deneyim ve algının dilbilimsel olması ile ilişkilendirilir. Örneğin; bir serginin izleyiciye sunulması ve yeniden aktarılması, mekânsal koreografiyi bir sözdizilişi halinde açarak sergilenebilirlik ve sergileme eylemini organize etmenin iletişimsel etkinliğini oluşturur (Meltzer, Oppeln ve Owens, 2013: 3). Böylece sergilenebilirlik bağlamları, tarihler, gelenekler, kültürel ve iletişimsel yaklaşımları kapsamaktadır.

Grafik tasarım ürünlerinin, sergilenebilirlik kavramı ile ortak bir yanı vardır. Bu ortak yan: çok sayıda insan tarafından görüntülenmek, ziyaret edilmek ve ulaşılır olmaktır.

Grafik tasarımın, bir mesajı birçok kişiyle iletişim kuracak şekilde planlayan bir disiplin olması, sergileme ile ilgili bir sistemin parçası olduğunun önemli bir kanıtıdır. Bu perspektiften bakıldığında, grafik tasarım sergisi yapmanın tamamen tasarımın amacına uygun olduğunu söylemek mümkündür (Bruinsma, 2010). Michael Baxandoll, bir grafik tasarım sergisinde, sergilenebilirlik kavramına yönelik izleyici ve sergi arasında yanlış anlaşılmaya neden olma ihtimali en zayıf olan nesnelerin, sergilenmeye değer nesneler olduğunu iddia eder. Görsel ilgileri üzerine toplayan nesneler veya üretimler, en uygun şekilde gösterilebilen ve incelenebilen nesneler olarak sergilenebilirlik kavramı içerisinde değerlendirilmiştir (Baxandoll, tarihsiz: 5).

1989’de Jean Davallon; serginin dilbilimsel bir gerçekliğe sahip olduğunu ve bu durumu bir iletişim edimi olarak gördüğünden söz eder. Sergilenebilirlik kavramını anlam, yorum ve iletişim kanallarını dahil ederek ele alan Davallon, serginin etkili bir iletişim aracı veya pratik olduğuna işaret etmiştir. Dolayısıyla sergiyi, bir anlatı aracı olarak algılamamıza neden olan unsurları anlamak, sergilenebilir olanı anlamayı kolaylaştıran bir adım olarak görülebilir. Kavrama farklı bir açıdan bakılırsa, sergi; bir hikâyeden çok, birden fazla hikâyeden oluşan anlamlar karmaşasına tekabül eder ve bu da ziyaretçi için inşa edilen hikâye üretmeyi mümkün kılan bir mekanizmaya benzemektedir. Bu nedenle nesne, yalnızca tasarımcının onu sunduğu bağlam yoluyla değil, aynı zamanda ziyaretçinin inşa edebileceği görsel okuma ve sorgulama vasıtasıyla da birden çok mana taşımaktadır (Chaumier, 2011: 45-49).

Micheal Baxandoll, kültürel ve iletişimsel düzenlere ait nesnelerin yan yana gelmesini, izleyici gözünde yalnızca çeşitliliğe değil, aynı zamanda kendi kavram ve değerlerinin bağlantısına da işaret ettiğini vurgular. İzleyicinin, bilgi ve nesne arasındaki boşlukta etkin olma eğilimini tanımanın önemli bir basamak olduğuna değinerek; sergi alanındaki izleyicinin konumunu sergide yer alan üretimler ve nesneler üzerinden belirlemeye çalışır. Kültürel ve iletişimsel bir gerçeği sunmak ve izleyicinin sergi üzerinde çalışmasına izin vermek, hem şık bir tutum hem de daha özendirici bir eylemdir. Böylelikle sergilenebilirlik kavramının sistematik ayrılığı, izleyiciyi sadece çalıştırmakla

kalmaz, aynı anda kültür ve iletişim farklılıklarına atıfta bulunarak deneyimi hatırlatır (Baxandall, tarihsiz: 5-6).

Grafik tasarımın sergilenmesi, bir mekanizma-metodoloji bütünü olarak başka bir mekanizma-metodolojiye dahil edildiğinde ne olacağına bakması, alan için geliştirici bir pratiktir. Hâkimiyetin ve küratöryel dokunuşun söz konusu olduğu hem tarihsel hem de çağdaş sergi örneklerinde, grafik tasarım ve sergi arasındaki çeşitli ilişkiler teşhir teorisinde saklıdır. Teşhir teorisi çerçevesinde Jean Davallon, sergi ve sergilenebilirlik kavramını incelemeye almıştır. Sergilenebilirliğin reklamla olan ilişkisinin izni sürmüş, reklam ve serginin araçlar oluşturduğunu savunmuştur. Davallon teşhir teorisini, reklam durumunda “ifade aracı” (dispositif énonciatif), sergi durumunda ise alandaki nesnelerin düzenlenmesinden oluşan iletişim ortamına eklemlenen bir “cihaz” (le dispositif) olarak ele alır. Sadece reklamı değil, "grafik tasarım" adı altında toplanan tüm iletişim nesnelerini de göz önünde bulundurarak keşfedilmesi gereken yöne bir yol çizer. Davallon özellikle, Fransa’da "grafik tasarım" ifadesini, farklı görsel iletişim ortamlarını şekillendirme faaliyeti olduğunu belirtmiştir. Davallon, tüm grafik tasarım üretimlerinin bir iletişim nesnesi olarak kabul edildiğini ileri sürer.

Fransa'daki grafik tasarım sergileri, neredeyse tarihi tasarım nesnelerinin varlığı kadar eskidir. Fransa'daki çok çeşitli kurumsal platformlardaki düzenli sergilerin konusu kültür, tarih, geçmiş üretimlerin çıkışına zemin hazırlayan süreçler ve nesneler olmuş; müzeler, kütüphaneler, dernek galerileri, festivaller ise söz konusu üretilere ev sahipliği yapmıştır (Imbert, 2015).

Grafik tasarım düşüncesi, görsel formların yakınlığı ve gücü nedeniyle, çeşitli izleyiciler için tasarım nesnelerini sunarak kültürel anlatıları anlamakla da büyük ölçüde ilgilenir (Gillieson ve Garneau, 2018: 138). Bu bağlamda, sergilenebilir kavramı, sergi tasarımının tarihini ve geleneğinin eleştirel bir değerlendirmesini yeniden gündemine alan yorumlayıcı, yaratıcı, bilgilendirici, belirtici ve yapıcı görünümeleri dönüştürme işlemini sergilediği bir aparat olmuştur (Dalla Mura, 2016c). Sergiler, grafik tasarımcının profesyonel kapasitesiyle birlikte üretimlerini en belirgin anlamda aktarma alanı olması ve bu amaca özendirme imkânı tanır. Bunun yanı sıra sergiler, geleneksel tasarım

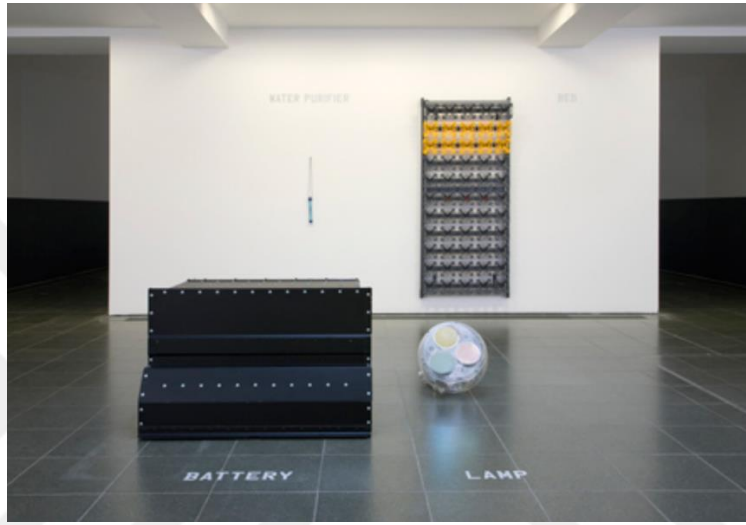
uygulamalarından kurtulmak veya sorgulamak ve alternatif formları ilerletmek için bir boşluk olarak kabul edilir. Bireysel ve kolektif olarak kendini temsil etme ve yansıtmak; farklı kitlelere geniş kültürel, sosyal ve politik rolü sahiplenilen bir alan olarak baş göstermiştir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 11).

Grafik tasarımın birincil özelliklerinden biri de görsel iletişim ve insan deneyiminin organizasyonuna katkısı ve bu katkının gizli olmasıdır. Bu gizli yeti, sosyal, kültürel standartları ve yapıları derin bir düzleme yansıtan ve onaylayan, pek çok anlama sahiptir. En başta da sözel dili çalıştıran unsurlar gelmektedir. Bir kültürün grafik yüzü, kendi tahakkümünü sağlayan, kendi kendini organize eden bir sistem olması ve güçlenmesine ortam hazırlamaktadır. Dolayısıyla grafik tasarım, yaşamsal formları, görünmez oldukları kadar derinlere yerleşmiş “kavramsal analogiler” yoluyla da anlamaya çalışır ve bu çaba sergilenebilirlik diyaloglarına katılarak bu gizli gücü ve etki alanını gün geçtikçe büyütecektir (Gillieson ve Garneau, 2018: 139).

Dalla Mura’a göre sunum sanatında ustalaşmak, tasarımcılar için kuşkusuz edinilmesi gereken önemli bir beceridir. Bununla birlikte, tasarımcıların, sergi tasarımının kendi başına keşfedilecek bir alan değil, sadece tamamlayıcı bir uygulama alanı olduğuna inanmaları, sorunlu ve indirgemeci bir bakış açısidir (Dalla Mura, 2016b). Bu durum, sergi tasarımının alana kattığı anlamları göz ardı ederek, üretimlerin gerçek değerleri ve grafik tasarımın mekânsal potansiyelini tek bir düzlemde konumlandırır.

Bu konuya yönelik Sarah Trounce, moda ve mimaride gişe rekorları kıran sergilerin yükselişini değerlendirmiş ve grafik tasarım disiplinin halkın bilincinde “düz” kaldığına vurgu yapmıştır. Trounce, ifade etmenin ve dönüştürmenin temel bir yolu olarak gördüğü sergilerde, grafik tasarımın da yer alması gerektiğini dile getirir. Grafik tasarım üretimleri ve nesneleri gündelik yaşamın bir parçası haline gelerek sıradanlaşması Trounce’a bu yorumlamayı yaptırdığı söylenebilir. Tasarım eleştirmeni Stephen Bayley’nin işaret ettiği, "sıradan şeyleri ciddiye almalıyız" argümanı ile grafik tasarım nesneleri ve sergilenebilir olmaları üzerine düşünmeyi yeniden aktive edici bir rol üstlenir (Trounce, 2015).

Sarah Trounce, müzelerde ve galerilerde daha fazla grafik tasarım sergisine duyulan ihtiyaca yaptığı vurguda moda, mimari ve ürün tasarımı gibi disiplinlerin grafik tasarıma görece daha eski olmalarından dolayı, müze ve sergileme mekânlarına aşına olduğunu öne sürer. Ancak grafik tasarımın tarihsel olarak genç olması sergilenebilir olmayacağı anlamına gelmemektedir (Drumm, 2015).



Resim 19 Serpentine Galerisi, Design Real Sergisi, Londra, Kaynak:

<https://www.dezeen.com/2009/11/24/design-real-at-the-serpentine-gallery/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Londra'daki Serpentine Galerisi'ndeki Design Real sergisi, tasarımı "gerçek" sıfatıyla nitelemesi ile oldukça dikkat çekicidir. Design Real sergisinin küratörü olarak Konstantin Grcic tarafından seçilen tasarımlar, anlatı veya kurgu odağında merkezlenen tasarım sergilerinin tersine, tasarımın gerçeklikle olan bağlantılarını temsil etmeye odaklanır (Meltzer, Oppeln ve Owens 2013: 3-9) (Resim 19). Bu minvaldeki sergilerin sergilenebilir olan tasarım üretimlerine bakışı son derece değişkendir. Grafik tasarımda "sergilenebilir" (unexhibitable) göreceleştirme durumu, bir kitabın, bir sergi afişinin mevcut varlığı, müze ve sergilerde karşılaşılan diğer nesnelerden farklı değildir. Dolayısıyla bu kapsama geleneksel bağlamda sanat eseri olarak kabul edilenler de dahil edilebilir. Her türlü sergilenebilir olanın çaba ve niyetini, temelde nesnelerin orijinal bağlamlarından çıkarıldığını kabul eder ve onları dışarıdan içeriye, mekânsal bir düzene kaydırır, bir binadan diğerine, bir ülkeden diğerine geçirebilir. Başka bir açıdan bakıldığında kalıcı olmayan bir sıraya göre sergilenen nesneler, izleyiciden önceki bir

zaman dilimine kadar uzanabilir. Bu nedenle, kendi başına, grafik tasarım sergisinde sorun teşkil eden, başlangıçtaki kendine özgü bağlamların bir kartvizit veya bir afişin bağlamından kopartılmış olabileceği gerçeğini taşımaz. Dolayısıyla sergi ve grafik tasarımın paradoksal doğası; bir kişinin grafik tasarıma dair apaçık araştırma, bakma ve teşvik etme biçimiyle de doğrudan bağlantılıdır (Imbert 2018: 5-6-7). Bu bağlantıda grafik tasarım üretimleri, taşıdığı iletişim koşullarıyla beraber eş zamanlı olarak koordineli bir mekanizma içinde yer alan sergilerin önemli aktörleridir. Tam da bu noktada sergilenebilir olanın doğası, grafik tasarımın temellerinde, dilinde ve pratiklerindeki derin tecrübelerden ileri gelmektedir.

2.2 Grafik Tasarımın Sergilenmesi

Son yıllarda grafik tasarım kendini birçok biçimde sergileyerek farklı bağlamları deneyimler. Müzeler, kütüphaneler, bağımsız galeriler, sergi alanları, sanat ve tasarım okullarında, hatta bienallerin, festivallerin bir parçası olarak şehirlerin sokaklarında ve meydanlarında varlığını sürdürür. Söz konusu olan bu geniş spektrum, grafik tasarım sergilerinin formatları konusunda eşit derecede farklılık gösterir. Özellikle, son on yıllık periyoda bakıldığında, grafik tasarımı dikkate almak ve düşünmek için uygun uzantılar ve ortamların oluştuğu söylenebilir. Böylelikle küratörler, grafik tasarımcılar ve eleştirmenler, grafik tasarımı farklı bir perspektiften ele alırlar. Aynı zamanda, artış gösteren bu eğilim, sergi kapsamında dolanan pratik ve düşünce bulutlarının derin çelişkilerini de kanıtlamaktadır. Bir taraftan grafik tasarımı halka tanıtmak ve açıklamak için sergilerin gerekli olduğu fikri ve bu fikrin kendi içinde eleştirel dinamikleri yer alırken, diğer taraftan grafik tasarımın sergilenmesi üzerine yeni arayışların peşinde koşan tasarımcılar bulunmaktadır. Rick Poyner 2010'daki bir makalesinde; grafik tasarımın gerçek bir disiplin olarak varlığını şart koşan tarihsel araştırmalar ve eleştirel metinler, grafik tasarım üretimleri ve mesleğin gelişimi adına gerekli olduğunun altını çizer. Öte yandan, grafik tasarım sergisi çoğunlukla temelde paradoksal bir eylem, nesnelerinin geçici ve “koşullu” tabiatının yanlış yorumlanması olarak görülmüş hem gündelik yaşamda hem de kullanımda disiplinin köklerine ihanet olarak sunulmuştur.

Nitekim bu endişeler grafik tasarımın kendisi; yani sergileme uygulamaları kadar eskidir. Fakat söz konusu endişeler, yeniye olan güvensizliği ve korkuyu kıracak girişimlerin ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır (Imbert, 2018: 5). Dünün ve bugünün dünyasındaki grafik tasarımın sergilenmesini anlamak, tasarımın sergilenebilirliği ve teşhir teorisinden hareketle sergilerin grafik tasarım için önemini aktarmak, alan adına yararlı çözümler sağlayabilir.

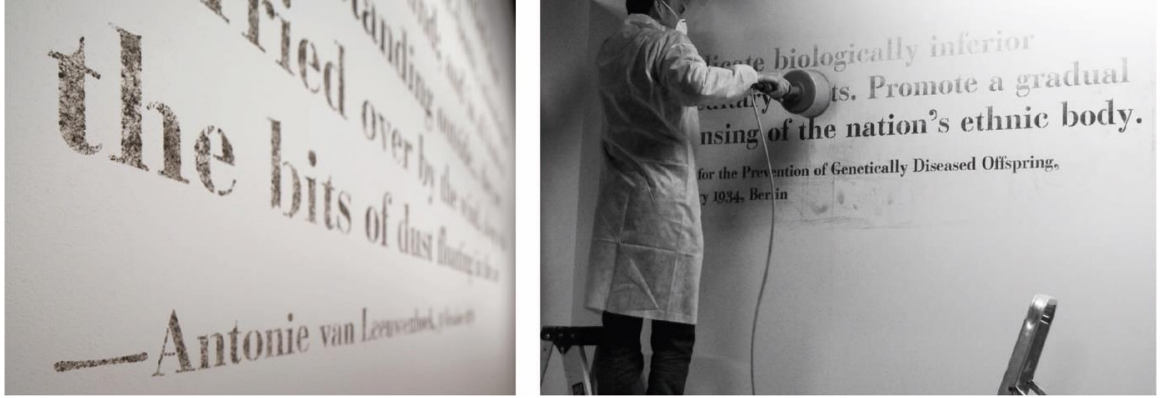
Kökleri 19. yüzyılın sonunda “l'affichomanie” veya “afiş toplama” ile ilgili olarak düzenlenen “sanatsal” afişlerin sergilerine yerleştirilebilir. Bu etkinliklerin arkasındaki hırslı koleksiyoncular, bir dönem monoton, tek sesli sokakları bilgilendirmek amacıyla kullanılan ve sokakları adeta açık hava müzesine çeviren, renkli illüstratif afişleri, güncel muadilleri ile karşılaştırılması için yeniden sergilemiştir. Bu illüstratif afişlerin, galerilerin kapalı alanlarına taşınması, gazetelerde yayınlanan eleştirel yazılarda, ifade edilen bazı endişeleri gündeme getirmiştir. Örneğin, 1890'da Jules Chéret'in ilk afiş sergisi ile ilgili olarak L'Artiste'de yazılan yazı, Chéret'in çalışmalarının açık hava kullanımına yönelik yapılmış olduğuna dikkat çeker. Dolayısıyla, Chéret'in afişlerinin bir sergi galerisinde, büyük canlı görüntülerin ve renklerin çarpıştığı etkilerinin benzer etkilerle yok edildiği bir organizasyonda, afişler üzerinde negatif bir etkisi olduğu belirtilmiştir. Bu tepkilere daha incelikli bir biçimde bakıldığında afişleri anlamak için gerekli koşullar sağlayan ortamın ortadan kalkmış olacağı da ifade edilebilir. L'Artiste'deki yazıda; yazar, o dönemde sergi alanlarının ve özellikle de müzelerin afiş atmosferine uygun olmayan karakterini ve sınırlı bir çevrenin sebep olacak birçok dezavantajı da beraberinde getireceğini ifade etmiştir.

Bu bilgiden hareketle bilinmelidir ki 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başlarında modernist avangardın sanatsal çevreleri de dahil, reklamcılığın ortaya çıkışını savunanlar reklamcılığın, yeni çağın ve hızın nitelediği en çarpıcı görünüm olduğunu söylemiştir. Böylece bu fikirler yavaş yavaş disiplinin köklerine yerleştirilmiştir. İlerleyen süreçlerde grafik tasarım ve sergi bağlamı birçok kez karşılaştırmalara maruz bırakılmıştır. Bu karşılaştırmalar, grafik tasarımı zapt edilmesi gereken vahşi bir hayvan olarak betimlemiş, sergiyi ise grafik tasarımın tutsak edildiği bir kafes olarak göstermiştir. Bu retorik bakış açısı, sıklıkla sergileme hareketi içinde neyin işe yaradığı hakkında daha yoğun bir

düşüncenin önünde engel oluşturmuş olsa da grafik tasarım sergilerine devam edilmiştir. Bu nedenle en önemli mesele, geçmiş ve günümüzde bu sergilerin pratik bir konumda bu paradoksa nasıl tepki verdiklerini sorgulamaktır (Imbert, 2018: 5-6).

Grafik tasarımın, düzenleme ve diyalog sanatı olarak da bilinmesi, grafik tasarımı sergilemenin, bir içerik düzenleme aracı veya aksiyonun aktarıldığı bir hikâye anlatma yöntemini karşılayan tanımını vurgular. Bu tanım, başlı başına grafik tasarımın, sergi ile olan bağlantısının derinliğine işaret eder.

Bruinsma, grafik tasarımın sergilenmesi hakkında yaptığı açıklamada, serginin tasarım içeriğinden ayrı düşünülmemesi gereken bir parça olduğuna değinir. Jan van Toorn, Fernando Brizio, Pierre di Sciullo, Erik Adigard, Rob Schröder ve Ed Annink gibi isimleri bir grafik tasarım sergisi düzenlemeye davet eden Bruinsma; afişlerden kitaplara, broşürlere ve multimedya kadar dünya çapında çok sayıda tasarımcının sayısız ürününden oluşan bir sergiye odaklanır. Bruinsma, “Neden bir afiş ya da kitabın eski bir kopyası değerli olmalı?” sorusunu sanat tarihçiler üzerinden bir örnekle açıklar. Bu ayrımın tarihçiler için mantıklı bulduğuna değinen Bruinsma, yıl, malzeme ve baskı kalitesi, nesnenin kaynağının bir göstergesi olduğunu; fakat grafik tasarımcılar için bir sergide söz edilen tasarımları göstermenin temel noktasının sadece bu tür kaygılar olmadığını ileri sürer. Bruinsma; nesnelerin arkasındaki tasarım söylemini göstermeye çalıştıkları sergi için amaçlarının, tasarımın bağımsız bir bilgi değil, kişisel bir ses tonu olduğunu vurgular. Bruinsma, Ed Annink’le Lahey İletişim Müzesi’nde aynı sergiyi yeniden düzenler. Müze mekânına ve izleyicisine uyacak şekilde tamamen yeniden tasarlanan sergideki her bir öğenin bir zamanlar taşıdığı mesaj bağlamalarını ve kişisel amaçlarını kaybetmiş olabileceğini, ancak her biri ayrı estetiklerin yalıtılmış çalışmaların redüksiyona uğramamış olduğunu söyler. Bu gözlem doğrultusunda grafik tasarım nesneleri daha çok yeniden fiziksel sınırlarını aşan ve yeni bir mesaj verebilen katılımcılara dönüşmüştür (Bruinsma 2010).



Resim 20 Dirty Sergisi, 2011, Kaynak: <https://apracticeforeverydaylife.com/projects/dirt-the-filthy-reality-of-everyday-life/?f=1088> Erişim tarihi: 22.03.2022

Londra'daki Tasarım Müzesi ve Moskova'daki Strelka Enstitüsü gibi kurumlarda gösterim ve sunum üzerinde çalışan tasarım stüdyosu OK-RM'un kurucu ortağı Rory McGrath, asıl meselenin sadece grafiklerle ilgili olmadığını daha çok, eşsiz grafik öğelerine yol açabilecek düşünceleri bir arada tutmanın önemine işaret etmiş ve sözlerine ek olarak, tasarımın üretim yöntemlerini de ayırmanın sağlıklı olmadığına değinmiştir. Böyle bir ayırım, Bruinsma'nın söz ettiği bağlam ve amaçlarından indirgenmiş çalışmalara yol açmaktadır.

Örneğin, Tasarım Stüdyosu Apfel'in Wellcome Trust'taki kirle ilgili bir sergisi için yaptığı tasarımlar, "bir süpürge'nin rengiyle eşleşecek küçük tüy parçacıkları" gibi görünmesini sağlamış duvar yazılarını içerir. Bir müze ortamına kir ve toz algısı nasıl getirilebilir konusunda tasarımın incelikleri "mikro" ve "makro" düzeyde ele alınmıştır (Resim 20). Serginin tam bir deneyim yaşatabilmesi, farklı şekillerde iletişim kurması için bu detaylar özenle seçilmiştir. Apfel'in kurucu ortağı Emma Thomas'a göre başarılı sergi grafiklerinin kilidi, detayların ziyaretçi deneyiminin önemli bir parçası olarak düşünmek ve bu arada sunulan ürünlerin içeriği ve bağlamı konusunda dikkatli bir tutum sergilemekten geçmektedir (Gosling, 2017).

Kullanıcı merkezli bu yöntemler, iletişimin odağında çalışan tasarımcıların izleyicileriyle ortak bir söylem fırsatı yaratmasına ek olarak sosyal değişim için bir şans yakalaması olarak görülür. Müşterek bir diyalogun üyeleri olan tasarımcı ve izleyici, görsel mesajın oluşturulmasında ve yorumlanmasında katılımcı olurlar (Forlizzi ve

Lebbon, 2006: 52). Bruinsma'nın (2010) ifade ettiđi gibi tasarımcı, mesajları süsleyen bir kiři olmaktan çok görsel bir konuşmanın sosyal etkileri üzerinden diyalog ve mesaj zincirlerini dönüřtürerek grafik tasarımın sergilenir olmasına eşlik eder.

Çalışmaları sinirbilimlerine dayanan filozof Jean-Marie Schaeffer için estetik deneyim, genel bir kategorize etme ile detayların, içeriğın ve formun izlenmesiyle arasındaki ileri geri hareketinden oluşan “farklı” bir biçimi tanımlar. Schaeffer tarafından verilen tanıma göre; tasarım nesnesi bir deneyimin ortam ve koşullarını hazırlar. Basılı bir grafik tasarım nesnesine bakmak, kullanıcı veya okuyucu gibi davranmayı bırakmaya çalışmak demektir ve aynı şekilde bilgilendirici bir içerik ile tipografik forma bakmak, izlenen metin ile okunan metin arasındaki ileri geri hareketler, tasarım nesnesi ve kullanıcı arasındaki bağlantıyla benzerlik gösterir (Imbert, 2018: 9-10). Bu tutum tam olarak tasarımcı ve izleyici arasındaki diyalog kurgusunu tarif eder niteliktedir. Bu yönde ilerlemek, odağın açısının değıřmesine yardımcı olabildiğı gibi; tasarımın sergilenmesinin genel sergileme fikrinden, “sergi tasarımı” fikrine, uygulamasına ve sergileri tasarlamaya doğru bir geçiři simgeler. (Dalla Mura 2016c).

Bir sergi, maddesel ve zamansal kısıtlamaların ötesinde bir afiř, katalog ve davetiyelerle de varlık gösterir. Grafik tasarımcı aynı zamanda sergi alanında, tabela unsurlarını, etiketlerin ve duvar metinlerinin tipografik düzenini tasarlamak için çalışır, fakat bazı durumlarda kronolojik planlar veya bilgilendirici řemalar oluşturmak için de çalışabilir. Böylelikle sergiye ve otoritesine katkıda bulunur. Bu bağlamda, geleneksel olarak sadece mimari bir tarzda tasarlanan sergi senaryosundaki grafik tasarımın yerinin řüphesiz tekrar değıřlendirilmesi gerekir. Ziyaretçinin deneyimini belirlemek için yerleřtirilen tüm araçların, belki de bir tipografi meselesi olduğı kadar senaryo meselesi olduğı da fark edilebilir. 1920'lerde ve 1930'larda, sergi tasarımı, tipograflar için adeta bir araştırma ve inceleme alanı oluřturmuřtur. Böylece müze uygulamaları ve grafik tasarım tarihinin, bilhassa didaktik sergiler türü söz konusu olduğunda Lissitzky, Herbert Bayer ve László Moholy-Nagy gibi isimlerle karřılařmak son derece olağandır (Imbert, 2015). Dolayısıyla kendi araçlarını üreten ve süreçleri kendilerine uygun hale getirmek

için dönüştüren bu tasarımcılar, farklı yaklaşımlarla disiplinler arasındaki kısıtları da aşmaktadır (Lehni ve Owens, 2013:11).

Örneğin, 1972'de İtalya'da 36. Venedik Bienali'nin kimlik tasarımı Albe Steiner'a verilmiştir. Steiner, Leo Lionni ve Erberto Carboni, yetmiş bir uluslararası grafik tasarımcısının kişisel ve deneysel çalışmalarını sunan “Grafica Sperimentale per la Stampa” (Baskı için Deneysel Grafik Tasarım) adlı sergiyi düzenlemek için birlikte çalışmıştır. Serginin niyeti; grafik tasarımın müşteri tarafından belirlenen sınırları aştığına vurgu yaparak, grafik tasarımın topluma faydalı olma rol ve görevine dikkat çekmektedir. 1976 tarihinde sanat eleştirmeni Lara Vinca Masini Iterarte dergisinde yayınlanan makalesinde, grafik tasarımcıların özellikle de sanat bağlamındaki sergilere katılmalarına ilişkin gösterdikleri ilgiden bahsederek, müşteri odaklı olan bu mesleğin sınırlarıyla ilgili olan huzursuzluklarının bir işareti olarak görülebileceğinden söz etmiştir. Bu gözlem ayrıca dikkat çekicidir. İtalya'da, 1984'te, tasarım alanına katılan bir grup grafik tasarımcı Emilia-Romagna bölgesindeki Cattolica'da sadece bir kez “Bienal della Grafica”yı (Grafik Tasarım Bienali) düzenlemişlerdir. Temel olarak bu gösterime, var olandan daha geniş bir topluluğun önünde görsel iletişimin kamusal yararını belgelemeye, konuşmaya ve geliştirmeye çalışan diğer girişimler de eşlik etmiş olabilir.

Grafik tasarımın sergilenmesi kendi başına sorunlu olarak görülmemiş olmasına rağmen, sergilenmede herhangi bir grafik tasarım çalışmasının varlığı, tasarımcıların sergi bağlamına adım atma konusunda çekimser tutumları, istek ve isteksizlik arasında değişiklik göstermektedir. Rick Poynor grafik tasarım sergilerine değinerek; nadiren bir grafik tasarım sergisinin ortaya çıktığını ifade etmiş; bazı grafik tasarımcıların ise kesinlikle bu fikre katılmayacağını ve kabul etmeyeceğini dile getirmiştir. Sanat galerileri ve müzeler doğası gereği titiz ve elitist olarak görülmekte, beyaz küp modeline göre ise dış dünyadan kopan “auratik” bir evreyi temsil etmesinden dolayı grafik tasarımcıların bu durumdan kaygı ve endişe duyduğu söylenebilir. “Beyaz Küp” modeli, tasarımcılar tarafından genel bir kanı olarak çoğunlukla tasarım için işe yaramayan bir unsur olarak görülmektedir. (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 12).

Önceki yıllarda sergilerin, tasarımın anlamını ortadan kaldırıp, tasarım anlayışını eksilteceğinden endişe edilirken, bugün, tasarım için niteliklerinden sıyrılanın sergileme aracı ve mekanizması olduğu bir noktaya ulaşıp ulaşılmadığı merak konusu olmuştur. Zurich University of the Arts tarafından desteklenen ve çevrimiçi bir dergi olan *Oncurating*, 2013 yılında bir sayısını “Design Exhibited” temasına ayırmıştır. İçerdiği konuşmalardan birinde iletişim tasarımcısı ve tasarım teorisyeni Sarah Owens ile İsviçreli grafik tasarımcı Urs Lehni arasındaki “The exhibition as a medium of production”, (Bir üretim aracı olarak sergi) başlığı altında grafik tasarım ve sergi ilişkisi ele alınmıştır (Dalla Mura, 2016a).

Sarah Owens; bir serginin, grafik tasarımın hakkını tam olarak verip veremeyeceğinden emin olmadığını vurgular. Bunun nedenini de serginin tasarımın işlevsel özelliklerini arka planda bırakılacağına neden olan koşullardan çekinmesi olarak ifade eder. Urs Lehni ise bir sergide ele alınabilecek temalar olduğunu öne sürerek, düzenlediği sergilerde aynı sorularla karşı karşıya kaldığına değinir. Lehni, artık her şeyin kullanıma açık olduğu bir süreçte, üretim koşullarının nasıl ele alındığına vurgu yaparak işlevsel yönünün arka planda kalıp kalmayacağını, serginin üretim koşulları ve belki de temalarının bu işlevselliği belirleyebileceğinden söz eder (Lehni ve Owens, 2013:11).

Bir serginin grafik tasarımcısı ve küratörü olmak; beyaz küpün monografik bakış açısını ve senaryo modelini, çağdaş sanata ait meşruiyet prensiplerini benimsemekle doğru orantıdadır. Son yıllarda, grafik tasarımcıların müzeler, galeriler ve alternatif mekânlarda aktif olarak yer alması, enstalasyon veya performans ile ilgili projeleri, kavramsal bir perspektifle, sergi mekanizmasının biçimini ve işleyişini net biçimde sorgulamaktadır. Grafik tasarımcılar için bu süreç işlerin basit sunumunun ötesinde, grafik tasarımın sosyal ve politik rolü üzerine kişisel ve kolektif etkileşimler oluşturan alternatif grafik tasarım sergi modelleri sunma meselesi haline gelmiştir. Bu açıdan bakıldığında, sergi uygulamaları, grafik tasarımı görevlerin yerine getirilmesiyle kısıtlı pasif bir pratik olarak değil, tam tersine temelde eleştirel bir uygulamaya dayalı bir tasarım akımına dahil eder. Eleştirel tasarım yapmaya istekli olan tasarımcılar için sergileme, yayıncılık gibi, "bir grafik tasarım eylemi" (acte de graphisme) yapmak, yani

kamusal alanda hareket etmek önceliklidir. Örneğin 2013'te MOMA, Hollandalı stüdyo Metahaven'ın ve 2011'de New York'taki Artists Space'te Dexter Sinister ikilisinin yerleştirmeleriyle grafik tasarımcının kamusal hareketliliğini gözler önüne sermiştir. Metahaven'ın bir başka eseri olan Nomadic Chess: Geography, 2013 yılında Chaumont Uluslararası Grafik Tasarım Bienali'nde sunulmuştur (Imbert, 2015) (Resim 21).



Resim 21 Nomadic Chess: Geography, Metahaven, Chaumont, 2013, Kaynak:

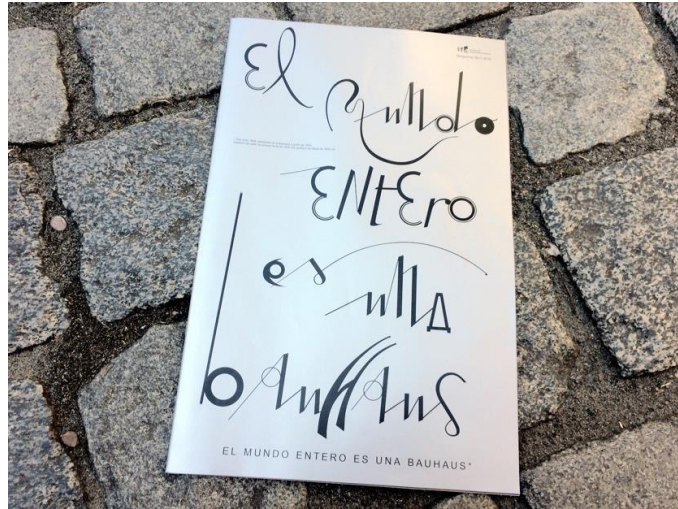
<https://www.pixelcreation.fr/galerie/voir/chaumont-2013-bis/nomadic-chess-metahaven-chaumont-2013jpg-1/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Tasarım tarihi, müze ve grafik tasarım üzerine çalışmalar yapan eğitimci Maddalena Dalla Mura; tasarım eğitimi alan öğrencilere grafik tasarımın geleceği hakkında sorular sormanın yanı sıra genellikle öğrencilerin, bilmek istedikleri kritik bir konunun varlığına dikkat çekmiştir. Öğrenciler, sergiler bugün hala geçerliyse; grafik tasarımın sergilenmesinin önemli olup olmadığını, eğer daha fazla tasarım sergisi olması gerekiyorsa; grafik tasarımlar galeriye dahil edildiğinde neyin işe yarayıp neyin yaramadığını bilmek istediklerini dile getirmiştir. Bu düşünceler ışığında sergiler, sergilemek ve düzenlemek; tasarım pratiğinin bir uzantısı olarak düşünülmektedir.

Sergilerin grafik tasarımın görünürlüğüne ilişkin bir faydası olup olmayacağı veya nasıl yardımcı olabileceği, grafik tasarım ve tasarımcının rolü üzerine düşünme ve yüksek sesle alan içinde konuşmaya teşvik edip etmeyeceği de ayrı bir tartışma konusudur (Dalla Mura, 2015).

Tasarım okulları, sergi ortamına yönelik düşüncelerin filizlendiği ve uygulamaya geçirilip kullanımlarının sürdürülmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Tasarım okulunda bulunan veya bir tasarım okulunu ziyaret eden herkes, oradaki hayatın nasıl telaşlı sergileme faaliyetleriyle dolu olduğunu gözlemleyebilir. Dalla Mura'ya göre; böyle bir atmosferde her şey sergilemek için bir fırsata dönüşmektedir. Tasarımı sergilemek ile bir sergi tasarlamak arasındaki sınırların muğlaklaştığı ve düşüncelerin iç içe girdiği yer olan tasarım okulları, belki de yukarıda sıralanan birtakım soruların cevaplarının daha hızlı bulunabileceği yerlerden biri olabilir (Dalla Mura 2016b).

Tasarım okullarının sergilerle kurduğu ilişki grafik tasarımın işleyişini de tarif edebilmektedir. Clémence Imbert'e göre sergi gibi grafik tasarım da okuyucu / izleyici / kullanıcı olarak belirli olan ve bu bilgilerin ışığında dilbilimsel ve kültürel şifrelerinin hâkim olduğu düşünülen "söylenen ve söylenmeyenlerin kararlı şekilde heterojen bir kümesidir". Dolayısıyla bu durum bilişsel davranışa neden olmaktadır. Ek olarak, grafik tasarım kullanıcılarının çoğu, grafik tasarımcının bilgi formatına müdahalesinin farkında olmadığı için, maskelenmiş bir yetki çerçevesinde iyi çalıştığını düşünmektedir. Örneğin, çoğu gazete okuyucusu sayfa düzenine veya yazı tipi seçimine dikkat etmez. Oysa çağdaş grafik tasarım sergilerinin amacı, günlük olarak kullandığımız iletişim medyalarının arkasına ışık tutar. Peki, grafik tasarımı sergilediğinizde, yani bir cihazı başka bir cihaza yerleştirdiğinizde ne olur? Grafik tasarım ve serginin birbirine kenetlenen araçları nasıl birleşir, ya da tam tersine birbirini nasıl etkisiz hale getirir? (Imbert, 2015). İşte tüm bu sorular, grafik tasarımcıların kendilerine sorması, cevaplarını araması ve pratiğe yansıtarak, deneyimleyerek yeni metodolojilerle beraber bakması için son derece yararlı bir çaba olarak görülebilir.



Resim 22 The Whole World a Bauhaus Serginin Katalog Görüntüsü, 2015, Kaynak:

<http://www.hit-studio.co.uk/die-ganze-welt-ein-bauhaus/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Anceschi, sergileri analiz ederken, arkalarındaki kavramsal modlardan sergi tasarımcısının üstlendiği rol ve görevleri, enstalasyon işinin en yapılabilir ve teknik özelliklerine kadar çeşitli karakterize edici yönlerini detaylandırıp, bilgi akışı içinde bir tahayyüle dayandığını savunmaktadır (Dalla Mura, 2016d).



Resim 23 The Whole World a Bauhaus Sergisinden Görüntü, 2015, Kaynak: [http://www.hit-](http://www.hit-studio.co.uk/die-ganze-welt-ein-bauhaus/)

[studio.co.uk/die-ganze-welt-ein-bauhaus/](http://www.hit-studio.co.uk/die-ganze-welt-ein-bauhaus/) Erişim tarihi: 22.03.2022

Bu bağlamda “The Whole World a Bauhaus” (Tüm Dünya Bir Bauhaus) gezici sergisi incelendiğinde, Bauhaus mimarisinin teorik yaklaşımı, sergi bölümlerinin bir arada olmasının sağladığı güçlü esneklik, modüler tasarıma sahip modernist sergi vitrinleri ile aktarılmaya çalıştığı anlaşılmaktadır (Resim 22 ve 23). Özellikle eleştirel bir

yeniden inceleme olgusunun uygun görülmesi, çağdaş malzemeler ve yarı bitmiş parçalar, deneysel ile rasyonalizasyona yönelik verimlilik temalarını birleştiren, sergilemenin temel yapısı olmuştur. “The Whole World a Bauhaus” adlı sergi başlığı birçok yönden “programatik” bulunmuştur. Walter Gropius, tasarımın niyet ve bağlamlarını tüm tasarım yelpazesini ve sosyal pratiği kapsayacak şekilde ilan ettiğinde, Bauhaus'un sanat, zanaat ve teknolojinin parametrelerini tanımlamaya gitmiştir. Sergi başlığı aynı zamanda bu serginin söylemeye çalıştıklarına odaklanarak, farklı mekânlarda modernizmin rolünü yeniden düşünmek için bir öğrenme platformuna yararlı olacak gezici bir sergi gerçeğine de atıfta bulunur. Bir bakıma sergi, nesneleri yan yana koyma edimini, birleştirme ve dönüştürme ilkesi üzerinden benimseyerek bilgi akışına izin veren koşullarla yeni diyaloglar açmayı başarmıştır (Hit-studio.co.uk tarihsiz).



Resim 24 Chaumont'taki Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, 2015,

Kaynak: <http://www.centrenationaldugraphisme.fr/en/biennale/1990-2015/program/festival-de-chaumont-1990-2015> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 25 Chaumont'taki Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, "Graphisme dans l'exposition" a Adanmış Panelden Bir Görüntü, 2015, Kaynak: <http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-2-chaumont-2015/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Mayıs 2015'te, grafik tasarımın nasıl sergileneceği konusunu her daim sıcak tutan ve önemseyen Chaumont'taki Uluslararası Grafik Tasarım Bienali (Resim 24) afiş yarışmasının senelik baskıları, Uluslararası Grafik Tasarım Merkezi'nin (CIG) şehirdeki kalıcı koleksiyonunu çoğaltmaya devam ederken, "Graphisme dans l'exposition" a adanmış bir panele de yer vermiştir (Resim 25). Bienal'de tasarımcılar Annelys de Vet, Giorgio Camuffo ve tasarım tarihçisi Emily King çeşitli mekânlarda gösterilen sergilerin organizasyonu ile ilgilenmişlerdir (Dalla Mura, 2016e). Sergilerle ilgilenen grafik tasarımcılar, sergi pratiğini disiplinin hafızasına bu tür etkinliklerle kalıcı olarak kaydetmektedir.

Grafik tasarım bienalleri veya festivalleri, genellikle daha gösterişsiz sergi kurgu ve yapılarını benimsemekte, ham ahşaplar parçaları, kutular, beton bloklar, tahta paletler, tel üzerinde askı, mandallar, zeminde yapılan düzenlemelere yer vermektedir. Tüm bu gösterim ve teşhir tercihleri, stüdyonun veya matbaanın bağlamını uyandırmak kadar, sunumun geçici karakterine de işaret etmektedir. Genel olarak, grafik tasarımı sergilemek için seçilen sergi hikayesine yönelik modeller, iddia edilen bir minimalizme tanıklık eder. Örneğin; montaj esnasında kitap veya derginin sayfalarının yayınlanması gibi bu tür sunum yaklaşımları, sergilenen nesnelerin izlenir oluşuna izin verecek koşullar içinde

kurgulanması öncelik kabul edilebilir. Bu nesnelerde bir değeri tanımak, sergilenecek bir meşruiyet ve görsel bir yaklaşım önermek, biçimsel niteliklerinin takdir edilmesi anlamına da gelmektedir. Nitekim bu tür sunum yaklaşımları, beyaz küp modeliyle yakından ilgilidir. Sergileme mekanizması aynı zamanda üretime değil, grafik tasarımın kullanımı da dahil olmak üzere bağlama yaklaşıma çalışmaktadır. Bu durum aynı zamanda kendi içinde bir sergileme formülü oluşumuna zemin hazırlar.

Formül, paradoksal olarak duruyor olsa da bu durumun nedenleri arasında birçok grafik nesnenin günlük yaşamda bağlantı halinde olması gösterilebilir. Ancak grafik tasarımın kullanıcıları ile onun "kamusal" alanını oluşturanlar arasında bir ayrım yapıldığı düşünüldüğünde süreç böyle olmaktan çıkar. Bu işlevlerin toplamı, kullanıcıları sıradan olandan farklı bir şekilde işaretlere bakan ve gösterileni alan konumunda değerlendirir. Bu kitlenin ortaya çıkması için şehrin dört bir yanına dağılmış sergilenen afişlerin birbirleriyle ve onları ortak bir logo gibi minimal de olsa mekanizmanın bir parçasını başlatan kültürel olaylarla bağlantılı olmasını sağlayan taşıyıcı öğelere gereksinim duyulmaktadır.

Grafik tasarım festivallerinin sıklıkla karşılaşılan afişlerin yan yana yerleştirilerek en çağdaş sunumun ziyaretçiye, bir manzarasını göstermek adına en elverişli platformlardan biridir. Bu manzarada, sergideki her afiş için detaylı açıklamalara yer verilemese bile, ziyaretçinin bu görevi yapmasına olanak sağlayan çoklu ortamları kurgulama becerisine sahiptir (Imbert, 2015). Söz konusu çoklu ortamlar, sergi paradoksu içinde tasarımcının düşüncelerini genişletme dürtüsüne bürünmüştür.

Jean-François Lyotard'un "Entrika veya grafik tasarımcının paradoksu" (Intriguer, ou le paradoxe du graphiste) olarak geçen metin, tam olarak bu konuyu tartışmaktadır. Lyotard, metinde grafik tasarım sergisinin organizasyonuna eşlik edecek o klasik ruhun aranması gerektiğini ifade eder. Lyotard'a, göre, grafik tasarım her zaman koşulların ve sonucun geçici bir nesnesidir. Arşivlenebilir, bir araya getirebilir, değiştirebilir ve dönüştürebilir. Lyotard, tasarımın tam da bu noktada stratejik edimleri, amaçları yerinden edebilir oluşu, sergiyi sadece birtakım şeyleri saklamak ve göstermek değil; bu durumun ötesine geçiren bir olgu olarak görür.

Lyotard; aynı zamanda grafik nesnesini, durumsal olarak tanımlar. Yani, durumun gerçekleştiği alandan ve andan ayrılmaz. Dolayısıyla başka bağlamda değerlendirilip, yer verildiğinde, grafik nesnesi hem yeni anlamları hem de geçmişten getirdiği anlamları barındıran bir araç haline gelir. Grafik tasarım sergisinin ortaya koyduğu “problemi” sormaktan da kaçınmayan Lyotard; bağlamsızlaştırılma sorununa, sergilenen grafik nesnelerinin görev ve konumunu ekler. Açıkça kullanımının doğasında gelen iletişim misyonundan koparılması, sergi içinde grafik tasarım nesnelerinin arasında bir tür karşılıklılığa neden olmaktadır. Lyotard’a göre bu duruma sebep olan neden; grafik tasarım nesnelerinin sanat eserleri gibi davranmaları olarak gösterilebileceğinden bahseder. Elbette sergilenen grafik tasarımın bağlamsızlaştırılması, estetik bir takdir sistemine girmesi ve sanat eseri statüsünün kazandırılması arasında bu hızla kurulan eşdeğerlik ayrıntılı olarak incelenmeyi hak etmektedir.

Tabii ki bu inceleme belli sayıda teorik ve pratik varsayımlara dayanmaktadır. Uygulama içinde grafik tasarımı sergilemek genellikle sorunlu bir durum olarak algılanmıştır. Bu algı ile başa çıkmak, grafik tasarımı sergilemenin doğru gösterim ve temsil edilememe sorunsalından kaynaklandığı düşünülebilir. Lyotard, grafik tasarımın sanat alanı ile sürdürdüğü bu karmaşık ilişkilere rağmen, grafik tasarım sergileri üzerine düşünmenin son derece önemli olduğunu vurgulamaktadır (Imbert 2018: 6-7).

Grafik tasarımlar, sadece salt estetik nesneler değil aynı zamanda maddi varlıklarının ötesinde geçen anlamları iletme kabiliyeti olan estetik taşıyıcılardır. Daha çok bir vasıta gibidir. Tasarım nesneleri, bağlamlarını taşıdıkları mesaj ve iletişim kodlarıyla aracılık görevini üstlenirler. Grafik tasarımlar, dikkatleri üzerine çeken, bir mesajı sahnelemeyi hedefleyen yetenekli tasarımcıların ellerinden çıkan bir “başyapıt” gibi görülebilir. Bu durum, birçok tasarımcı için grafik tasarımı sergileme, gösterme, teşhir etme güdüsünü besleyen ve sergileme merakını harekete geçiren önemli bir etkidir. Bunun nedeni tasarımcının, sergilerin özelliklerini ve yeterliklerini gösterebildiği bir paravan olarak görmesinden kaynaklanmaktadır (Bruinsma, 2010).

Dalla Mura ise tasarımcıların kişisel motivasyonlarını neyin doğru neyin yanlış olduğunu belirleme niyeti ile doğru orantıda olabileceğine değinir. Özellikle bir projeyi “sergi” veya “küratörlü” sunum olarak adlandırmanın veya adlandırmamanın

potansiyellerini merak ettiğini dile getirir. Bu bilgiden hareketle Bruinsma'nın grafik tasarımcının sergileme merakına ilişkin düşünceleri, başka tasarımcıların kaygıları, endişeleri ve merakları, eleştirilerinde güncelliğini korumaktadır (Dalla Mura, 2016a).

Tasarımcılar bu merak ve potansiyelleri ölçebilmek veya görebilmek için mekâna ya da bir platforma ihtiyaç duymaktadır. Mekânlar bazen değişiklik gösterse de tasarımcıların mekânlarla kurduğu ilişki uygulamalar ve sergi pratikleri ile grafik tasarımın sergilenmesinde birçok seçenek ve alternatifin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

2.3 Grafik Tasarımı Sergileyen Mekanlar

Tasarımcılar uzun zamandır ürettikleri uygulamaların toplum tarafından anlamsız, saçma ve yetersiz bulunacağından çekinerek veya zor kazanılmış uzmanlıklarını kaybedeceklerinden ya da farklı sebeplerden dolayı bütçe kesintilerinde ilk sıraya koyulacaklarından korkarak yaşarlar. Oysaki tasarımın neredeyse her tanımı, mesleğin sadece tek bir yüzeyle ilgili olmadığını vurgular. Bu tip benzeri kurgular, tasarımcıların tavır ve düşüncelerini etkilememelidir. Grafik tasarımcıların üretimlerinde çelişki ve çekimser duruşları, disiplinin geçici kalıcılığının adeta bir kanıtı gibidir. Nitekim grafik tasarımcılar aslında milyonlarca yüzeyin üreticisidir ve bu üretim, o kadar geniştir ki, yüzeyin üretimi başka bir anlamda tasarımın mekânsal üretimine eşdeğer niteliktedir (Blauvelt, 2012: 24).

Bu bağlamda grafik tasarımın sergilenmesi kadar nerede, hangi mekânda, nasıl bir alanda sergileniyor oluşu da sergileme pratiği kadar ironiktir.

Grafik tasarım geliştikçe, dünyanın dört bir yanındaki sanat ve tasarım kurumları, galeriler ve müzeler, grafik tasarımcıların çalışmalarını mekânlarına dahil etmiştir. İlerleyen süreçlerde tasarımcılar için daha geniş platformlar sağlanmış, grafik tasarımın sergilendiği mekânların sayısında artış gözlemlenmiştir. Bu mekânlardan biri de Londra'nın Kemistry galerisidir. Kemistry, İngiltere'nin grafik tasarıma adanmış ilk kamu kurumu olarak yeniden markalaşan bir kurumdur (Winston, 2015).

Grafik tasarım, her zaman diğer disiplinlere göre daha az bilinir bir alan olmuştur. Wainwright; mimarlık birçok binaya imza atıyor, moda tasarım kendi müzesini kurup parlak dergilerde kendini sunuyor, mobilyalar ise Tasarım Müzesi koleksiyonunun büyük bir bölümünü kaplamış yıllık festivallerin tadını çıkarmakla meşgul oluyorken; grafik tasarımcıların neler yaptığını sorgulamanın ve düşünmenin, grafik alanının mevcut potansiyelini çizmek için önemli olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda, London'daki Kemistry galerinin kurucu ortağı Graham McCallum, grafik tasarımcılar için çarpıcı bir gözlemi paylaşır; *“Yaptıkları iş her zaman milyonlarca insan tarafından görülse de sokaktaki adamın muhtemelen tek bir grafik tasarımcı adı verememesinin gülünç olduğunu düşündük”*. McCallum’ un bu sözleri alana dair derin ve acı bir gerçeği de su yüzüne çıkarmıştır. Bu gerçek, grafik tasarımcının bilinir ve görünürlüğünün temelde birtakım sorunlara sahip olduğu konusunda düşüncelere sevk eden bir gerçektir. Kemistry’nin uzun yıllar boyunca her altı haftada bir, bilinmeyen genç tasarımcıların çalışmalarını sergileyerek, grafik tasarım adına önemli bir algıyı inşa etmiş ve sergiler düzenlemiştir (Wainwright, 2015).

Trounce, Kemistry Galeri 2014 yılının sonlarına doğru kapılarını kapattığında, şehirde grafik tasarımı sergileyen büyük ve küçük ölçekteki galerilerin yokluğunun daha fazla hissedildiğini ifade etmiştir. Kemistry'nin Ulusal Grafik Tasarım Merkezi'ni geliştirmeye yönelik planlarıyla birlikte farklı bir forma dönüşmüştür.

Bu form, Londra Bermondsey’de bulunan “Ground Floor Space” galeri ile kapılarını tasarım endüstrisindeki herkese açma fırsatını yakalayarak olumlu bir gelişmenin işaretine değinen Trounce; Ground Floor Space için Londra’nın yeni bir grafik tasarım galerisi olabileceğinden söz eder. Galeride yapılması planlanan “Koordinatlar” başlıklı bir sergi için Londra'nın en iyi 25 tasarım stüdyosu davet edilir. Grafik tasarımı küçük bölümler halinde sergileyerek, stüdyo kültürünün dinamiklerini ortaya çıkarmaya ve keşfetmeye yardımcı olabileceğine odaklanan bu girişim; tasarım süreci etrafındaki açıklık, estetiğe karşı stratejik olanı talep eden ve bazı tasarımcıların yaratıcı olduğu, bazılarının ise olmadığı mitini ortadan kaldıran fikirleri benimseyen ve grafik tasarıma toplum gündeminde hak ettiği takdiri vermeyi hedeflemiş bir sergi planlamıştır (Resim 26 ve 27).

Grafik tasarımın sergilendiği, büyük veya küçük galeriler hem şehrin kültürel mozaïği hem de tasarım toplulukları ve toplum için önemlidir. Trounce; bu tip bir galeri ile karşılaşan izleyicinin deneyimini, tasarımcı Jasper Morrison’dan alıntı yaparak şu şekilde aktarır; *“Ona rastlarsın, daha önce bilmediğin bir şeyi öğrenirsin ve içindeki rolünü anlamaya başlarsın”* (Trounce, 2015).



Resim 26 “Koordinatlar” Sergisi, Ground Floor Space, Kitapçık,

Kaynak: <https://dnco.com/work/ground-floor-space> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 27 “Koordinatlar” Sergisi, Ground Floor Space, Görüntü 1,

Kaynak: <https://dnco.com/work/ground-floor-space> Erişim tarihi: 22.03.2022

Ulusal bir grafik tasarım merkezinin nasıl görünebileceğine dair dünyanın başka yerlerinde çok az bu tip model bulunmaktadır. Kemistry ve Ground Floor Space ikilisi bu bağlamda doğru örnekler arasında gösterilebilir. Tokyo'da Ginza Grafik Galerisi ve

Fransa'nın Chaumont kasabasında bulunan grafik tasarım için adeta bir toplanma merkezi oluşturan afiş festivali/bienali bulunmaktadır. Londra merkezli tasarım stüdyosu Âbâke'den Benjamin Reichen; *"Chaumont ilginç bir örnek, Fransız kırsalında mini bir grafik tasarım projesi planlıyorlar. Ne tuhaf, cesurca bir şey."* sözleriyle Fransa'daki uluslararası bu oluşumun kararlı ve istikrarlı duruşuna dikkat çeker. Reichen'in bu değerlendirmesini tasarımın sergilenmesinin doğasından gelen ve sunumun sorunlu olabileceği algısından dolayı böyle bir kurumun daha önce var olmadığını düşünerek, bu yönde bir açıklama yapmış olabilir (Wainwright, 2015).

Reichen'in açıklaması, grafik tasarım sergilerinin olduğu mekânların nabzını tutmak için geçmişe bakmanın, bugünü daha doğru değerlendirmeye yardımcı olabileceği kanaatini güçlendirmektedir. Bu bağlamda Wilanów'daki Afiş Müzesi, bakılacak öncelikli adreslerin başında yer alır. Wilanów'daki Afiş Müzesi, en eski kurumlardan biridir. 1961'de Varşova'daki Ulusal Müze'nin müdürü Prof. Stanisław Lorentz Çağdaş Sanat Galerisi'nin Afiş Bölümü'nü hayata geçirmiştir. Muhtemelen o sıralarda, afiş sergisine ev sahipliği yapacak ayrı bir galeri düşüncesi, dönem itibariyle öncü olma özelliğine sahiptir. II. Dünya Savaşı'ndan itibaren saklı kalan küçük bir afiş koleksiyonu, savaştan sağ çıkan yaklaşık 500 afiş 1953 yılında bulunduğu yerden, o zamanlarda yeni kurulmuş olan Dokümantasyon Şubesi'ne nakledilmiştir. Afiş Müzesi, II. Uluslararası Afiş Bienali'nin açılışının yapıldığı 4 Haziran 1968'de törenle açılmıştır. I. Uluslararası Afiş Bienali'nde ödül kazanan eserlerin sergilenmesi ile başlayıp devam eden süreç, başka sergilere de ev sahipliği yapmaya aday olduğunu kanıtlamıştır (Resim 28).

Wilanów'daki Afiş Müzesi'nin yapı kompleksi, tarihi korunmuş kısımları modern mimari üslubuna dahil edilerek çevredeki yapılarıyla uyumlu hale getirilmiştir. 1993 yılında Uluslararası Afiş Bienali'nin ana sergisinin taşınmasıyla, müzenin sergi alanının kapasitesini artırma gereksinimi doğmuştur. Binaları daha fazla genişletme veya sergi alanının yeni yapılar inşa etmeye elverişli olmaması, eski ekipman deposunun ek bir galeriye dönüştürülmesiyle yeni alan oluşturma ihtiyacı karşılanmıştır. Mevcut olarak müze koleksiyonunda Polonya Afişleri Bölümü yaklaşık 36.000 ve Yabancı Afişler Bölümü ise yaklaşık 25.000 eser içermektedir. Bu zengin görsel üretim nesneleri ile dünyanın öncü afiş müzesi olarak Varşova'nın en aktif Ulusal Müze'sinden biridir.

Özellikle son yıllarda değişen grafik tasarım dünyasına ayak uydurabilmek için bienalin formatı üzerine kafa yorulmuş, değişim sürecinden geçerek, gelecek sergilerde farklı ve güncel yöntemleri arayan sergileme tutumlarını benimseye devam etmiştir (postermuseum, tarihsiz).



Resim 28 Wilanów'daki Afiş Müzesi, Kaynak: <http://www.postermuseum.pl/en/about/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

1955'ten beri varlık gösteren Ljubljana Grafik Sanatlar Bienali ise grafik tasarımı sergileyen bir başka köklü organizasyondur. 33. Ljubljana Grafik Sanatlar Bienali'nin çıkış noktası, bir nevi bienalin köklerine yönelmiştir. Bugünün “grafik” anlayışına odaklanmak isteyen sanatçı ve tasarımcılar, grafiğin toplumsal söylemler ve polemiklerine farklı bir pencereden bakarak, iletişimsel boyutuna dikkat çekmeyi amaçlamışlardır (gmk.org.tr, tarihsiz) (Resim 29 ve 30).

görüyorum. Aksine grafik tasarım alanından olmayan insanları, tam tersine grafik tasarımı çok dar, çok sıkışık, çok belli sınırları olan, çok teknik bir şeyden ibaret olduğuna dair bir yanılgıya da itebilir. Halbuki ki grafik tasarım arkasında kavramsal, tarihsel, kuramsal, ciddi bir eğitim ve arka plan barındıran bir alan. Sadece kendi alanına da sıkışıp kalmamalı ve bu durum bir tartışma alanını da açabilir diye düşünüyorum. Örneğin, bildiğim çok uzun yıllardır düzenlenen ve benim de yakından takip ettiğim Ljubljana Grafik Tasarım Bienali var. Yalnızca görsel sanatlardan geldiğim için değil, entellektüel olarak da kıymetli bulduğum ve beslenmeye çalıştım bir bienal olduğu için takip ediyorum. Mesela giderek görsel sanatlara daha da entegre edilse de grafik özünü korumayı başarmış olması oldukça önemli bir nokta.” (Ek 01, 2022).

Salt tasarım ürünlerini ve nesnelerini sergilemenin ötesine bakan, hevesli sorgulamaları gündeminde tutan, nitelikli tasarım platformları haline gelen bienaller, zamanla kendi belleklerini de oluşturmuştur.

Esen Karol’a göre ise:

“Bazılarının, kendilerine özgü formatları hakkında bilgim var öte yandan. Ayrıca formatlar sabit şeyler değiller. Bu tür etkinlikleri düzenleyenler yıllar içerisinde farklı yaklaşımlar deniyor. Katılımcıdan elde ettiği gelirle var olan veya gelirini bağımsız bir kaynaktan elde ederek katılımcıyı davet eden formatlar olarak belki kabaca ikiye ayırmak mümkün. Her ikisinin de işlevi var diye düşünüyorum. Şüphesiz bir pratik çerçevesinde gerçekleştirilen her tür etkinliğin pratiğe katkısı vardır. Zaman zaman işin alıcısının zihnini genişletir, zaman zaman alıcı grubu genişletir, zaman zaman tasarımcı kitlesini, zaman zaman pratiğin ürettiği maddi birikimi, zaman zaman hafızayı... Az veya çok, orada veya burada mutlaka bir tür genişlemeye katkıda bulunur” diyerek alanın genişlemesine olan katkısına da dikkat çekmiştir (Ek 03, 2022).



Resim 31 26. Brno Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, Görüntü 1.

Kaynak: <https://radimpesko.com/news/36> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 32 26. Brno Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, Görüntü 2.

Kaynak: <https://radimpesko.com/news/36> Erişim tarihi: 22.03.2022

Hem formatları hem de içerikleri gün geçtikçe güncellenen bienaller, tasarımın sergilenmesine hizmet eden etkili bir araç haline gelmiştir. Bu tür etkinlikler, disiplinin mevcut durumunu göstermeye yönelik stratejik kararların alınmasına olanak sağlamıştır.

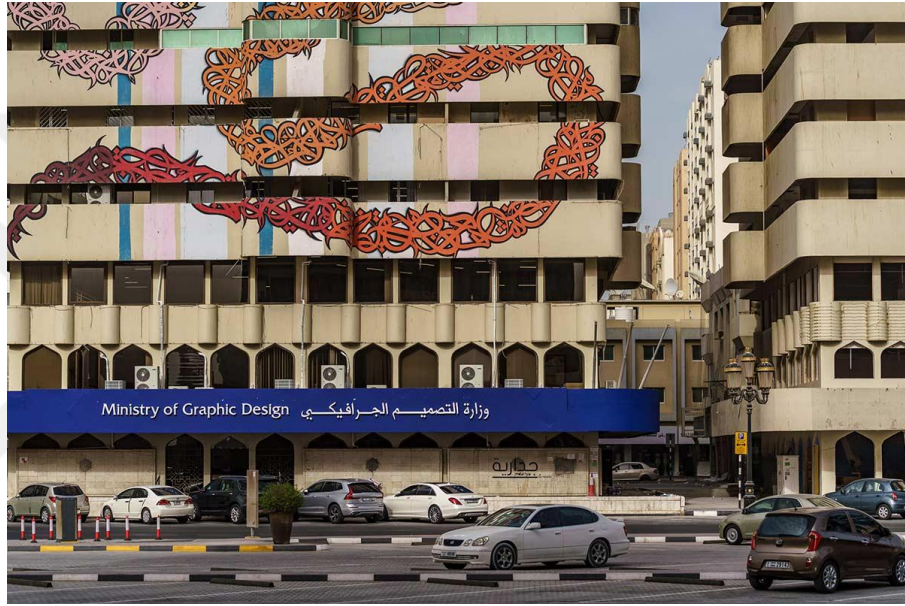
Uluslararası eğitim kurumları özelinde disiplinin küratöryel uygulamalarına yönelik tez ve literatür çalışmalarındaki artış göz ardı edilmeyecek kadar fazladır. 26. Brno Uluslararası Grafik Tasarım Bienali, bu eğilim doğrultusunda, çağdaş grafik tasarım etkinliğinin kısıtlı bir fotoğrafını sunmaktan ziyade, grafik tasarımcıların eğitimini etkileyen durumları ele alarak, “Grafik Tasarım, Eğitim ve Okullar” (Graphic Design, Education & Schools) alt başlığı ile grafik tasarımcıların eğitimine odaklanmıştır. 1963'ten bu yana, bienalin büyük bir kısmı geleneksel olarak uluslararası bir yarışma seçkisinden oluşan profesyonel tasarımcıların çalışmalarına yer vermektedir. Bienalin küratörlüğünü yapan Çek asıllı üç tasarımcı Tomáš Celizna, Adam Macháček ve Radim Peško son derece titiz ve duyarlı bir tasarım perspektifiyle süreçlere yaklaşır. 26. Uluslararası Grafik Tasarım Bienali'nde profesyonel tasarımcıların alandaki konumlarını pekiştirmektense, tartışmalı bir karara imza atarak öğrenci yarışması düzenlemeye karar vermiştir. Küratörler, seçilen işleri Brno Uygulamalı Sanatlar Müzesi'nde sergilemiştir. Başlangıçta grafik tasarım okulları için tasarlanan ve bu sergi için müzenin atölyelerinde yeniden yapılan sergileme ünitelerinin çoğunluğu kitaplar, afişler ve web sitesi gibi farklı çalışmaları sergilemiştir (King, 2014) (Resim 31 ve 32).

Kamusal alanla etkileşim halinde olan grafik tasarım aynı zamanda bir etkinlik olarak, tecrübelerin deneyimlendiği proaktif bir mekâna olan arzunun peşinden koşmuştur. Bu nedenle sergiler, çağdaş toplumda geçerliliğini her daim koruyan bir ilişki içindedir. Dalla Mura'ya göre; sergiler iletişim, karşılaşma ve anlam oluşturma maddi ve manevi mekânlarıdır (Dalla Mura, 2015). Dolayısıyla bu alışveriş hem sergileme pratikleri hem de disiplinin geleceğine atıfta bulunmaya, sorgulamaya ve yaratmaya davet eder.

2.3.1 Tasarımın Sürecini Ortaya Çıkarmak

Bugün tasarımcıların bir kısmı, hala sergi bağlamının grafik tasarım için uygun olup olmadığını tartışırken son zamanlarda tasarımcılar, sergi etkinliklerine artan ilgiye kayıtsız kalmamıştır. 2000'li yılların başlarında kendi kendine yön bilgiler oluşturan tasarımcıların, yayın ve editoryal uygulamalara olan eğilimlerinin yanı sıra, sergilere olan

talepleri ivme kazanmıştır. Sergiler artık, bir tasarım sürecini ortaya çıkarmak, yaymak, meslektaşlar ve arkadaşlarla iş birliği yapmak, paylaşmak, kendini ifade etmek ve düşünmek için ortak bir platform haline gelmiştir. Bu fenomen, görece sınırlı olsa da özellikle ilerici tasarımcıların kritik bakışlarından kaçmamış, sergi ve grafik tasarımın potansiyelini dikkat çekici bularak bu bağlantının izlerini sürmüştür (Dalla Mura, 2016c).



Resim 33 Fikra Graphic Design Biennial, Görüntü 1,

Kaynak: <https://manifold.press/bazen-tasarim-daha-ilginc> Erişim tarihi: 22.03.2022

Bienallerin artış göstermesi, grafik tasarımın sunulmasında kilit bir rol oynamaktadır. Bienallerin kendi içinde taşıdığı anlamlar, mesajlar ve iletişim kaygıları farklılık gösterse de kayda değer girişimler alanda hızlıca yankı bulacak bir potansiyele sahiptir. Grafik tasarımcıların bu hızlı iletişim ağına hâkim olması, farklı ülkelerdeki tasarım, kaygı ve endişelerine karşı merak uyandırır. Özellikle sergileme pratiklerinin içerikle beraber oluşması ve yeni sergileme teknikleri, disiplin için heyecan vericidir.

Duruşu ve başlığıyla ana akım grafik tasarım bienalleri içinde son derece iddialı bir giriş yapan “Fikra Grafik Tasarım Bienali 01: Grafik Tasarım Bakanlığı” adıyla grafik tasarımı çağdaş kamusal yaşamın ayrılmaz bir bölümü olarak önermiş, bugün karşılaşılan

her ortamı, mesajı ve iletişimi şekillendirmeyi teklif ederek; tasarım sürecini ortaya çıkarmanın gücünü aktarmaya çalışmıştır (Resim 33). Kurgusal “Grafik Tasarım Bakanlığı” profesyonel, kültürel ve kavramsal perspektif ile alanın genişletilmiş bir panoramasını sunar. Bienal, disiplinin ezberletilen tanımlarına ve ortama özgü yaklaşımlara mesafe koyarak, günümüz grafik tasarımcılarının girişimcilik, içerik oluşturma, anlam oluşturma, stratejik düşünme, biçim verme ve proje geliştirme gibi çeşitli görevlerde nasıl kritik görevler üstlendiklerini incelemiştir. Bienalin odaklandığı bir diğer unsur, grafik tasarımın kökenlerinden bu yana, kol kola yürüdüğü sanatsal rollerin birleştirdiği melezliğin, çağdaş ve güncel değerine de bakmaktadır. Bu geniş perspektif, sergiyi tanıdık ve alışıldık formatların dışında ele alarak grafik tasarımı ve bienal deneylerini disiplinin kamusal rolüyle yeniden yapılandırır.

Bienal, her biri farklı bir küratöryel odağı ve formatı temsil eden birkaç bölümden oluşmaktadır. Nesneleri, fikirleri, performansları, enstalasyonları ve daha fazlasını sunan serginin küratöryel bölümleri incelendiğinde, tarihsel ve çağdaş uygulamaya, çok sesli ve coğrafi olarak çok seçenekli bir yaklaşım geliştirdiği anlaşılır. Özellikle bölgesel ve uluslararası bağlamlar üzerinde grafik tasarım çalışmalarının olması, serginin diyalog araştırma ve anlama pratiklerine vurgu yaparak tasarım süreçlerini gözler önüne serer (Fikra Designs, 2018c) (Resim 34).



Resim 34 Fikra Graphic Design Biennial, Görüntü 2,

Kaynak: <https://manifold.press/bazen-tasarim-daha-ilginc> Erişim tarihi: 22.03.2022

Bienalin oluşum sürecinin öncesi ve sonrasına ışık tutulduğunda Fikra'nın kurucusu Salem Al-Qassimi dikkat çekmektedir. Al-Qassimi, Rhode Island School of Design'da grafik tasarım yüksek lisans eğitimini tamamladıktan sonra 2006 yılında çeşitli alanlarda üretimler yapan tasarım stüdyosunu ve 2017'de Fikra Campus'ün dahil edilmesiyle bir platforma dönüştürür. Salem Al-Qassimi'nin eşi Maryam Al-Qassimi'nin de yer aldığı Fikra ekibi, 2018 yılında Ortadoğu- Kuzey Afrika- Güney-Asya bölgesinin ilk grafik tasarım bienaline imza atmıştır. Esen Karol; bu durumu, bienalin oluşmasına zemin hazırlayan bir kurum veya bir vakıf olmadığını, genç bir grafik tasarımcının tutkusu veya hırslının olduğunu vurgulamış, imkânlar nasıl olursa olsun kurucu otoritenin kurumsal değil, bireysel olduğunun altını da önemle çizmiştir.

Kendilerini yalnızca grafik tasarımcı kimliği içerisinde tanımlamayan Emily Smith, Na Kim ve Prem Krishnamurthy, bienalde sanat yönetmeni olarak çalışmıştır. Bu tanımlamanın içinde birçok alanda üretim yapmaları gösterilebildiği gibi aynı zamanda grafik tasarımcı şapkasına da sahiptirler. Karol'a göre; *“grafik tasarımcıların sıklıkla sadece grafik tasarımcı olmamaları yani onların ifadesiyle “pek çok şapka taşıyor” olmaları bienalin meselelerinden biridir.”* Karol, bienaldeki tasarım üretimlerinin sergilenmesine dair şu sözleri ifade eder;

“Fikra'nın ilk bienal sergisi görmüş olduğum tasarım sergilerine benzemediği gibi, gördüğüm diğer sergilere de benzemiyor. Ne kadar iyi olduğu tartışılabilir; öte yandan dünyaya tasarımın içinden bakmaya niyetlenen sergilerin alışlageldik yaklaşımlarla ele alınmamasının iyi olduğunu kanıtlıyor. Çünkü bazen tasarım daha ilginç ve farklı bir bakışı hak ediyor.” (Karol, 2019).

İşte bu noktada Fikra Bienali'nin tasarımın sergilenmesinde var olan benzer reçeteler ve kalıplaşmış yöntemlerin dışında, içerik ve gösterim olarak deneysel ve spekülative bir anlatının da yolunu açmış olduğu söylenebilir. Bienal bu duruşuyla, tasarım sürecini ortaya çıkarmak, prototip üretmek ve mekânın üretimdeki rolünü okumak gibi argümanlarıyla alan içinde adete özgürleştirici bir aygıtla evrilmiştir.

Sanat bienallerine bakıldığında küresel bir sanat ve sanatçı havuzundan yararlanan, bütün sanatçıları hatta sanatçı adayları, ihtimaller dahilinde bienaller için üretim yapmaya

hazırdır. Artun, sanat bienalleri için adeta bir “marifet pazarı” gibi olmasını, sanatçıların da bir bienalden diğerine gidip gelen göçebe duruşlarıyla efsaneleştirildiğine değinmiştir (Artun, 2018: 126). Buradaki durum, tasarım bienallerinden çok farklıdır. Grafik tasarım özelindeki bienallerde süreçler, içerikler ve sergileme biçimleri her ne kadar sanatsal yaklaşımlarla karşılaştırılsa da aktarmak, göstermek ve açığa çıkarmak istedikleri diyalog farklıdır.

Esen Karol; iyi bir grafik tasarım sergisinin kolay rastlanan bir durum olmadığını ileri sürer. Bu bağlamda sözlerine devam eden Karol: “*Grafik tasarım ürünlerinin sıklıkla arayüz veya tanıtım malzemesi gibi dolayımlayıcı ürünler olması, yani kendilerinin meta olmaması da işi zorlaştırıyor; yoksa var olan ekonomik sistem ne yapar yapar grafik tasarım ürününü yüceltmenin yolunu bulurdu.*” diyerek tasarım ürününe olan bakış açısını ortaya koyar (Karol, 2019).

Son yıllarda mekâna özgü enstalasyonlardan oluşan sergileri görmek, sergilenen işlerin arkasındaki tasarım sürecini ortaya çıkarmak için tasarlanan sergilerin sayılarında artış gözlenmiştir. Basılı çalışmaları ortaya çıkaran editoryal proje sergilerinin aksine grafik tasarım çalışmaları sergi mekânları olarak tasarlanıp sunulan sergilere dönüşmektedir. Hepsi sergileme faaliyetlerinde bulunan grafik tasarımcıların, tasarım pratiğinin bir parçası olarak gördükleri, sergileme ediminin bir uzantısı olarak kabul etmeleri ile başlamıştır (Dalla Mura, 2016c).

Bienalin kurucusu ve yöneticisi Salem Al-Qassimi bir ifadesinde şöyle diyor: “*Grafik tasarım konusunda heyecan verici bir zamandayız – farklı disiplinler arasındaki çizgiler o kadar bulanıklaşıyor ki, grafik tasarımcıların kim olduğu, ne yapabilecekleri sorusu, nasıl “tasarladıkları” ve kimler için tasarladıkları giderek daha fazla incelenmeye değer. Bienali, grafik tasarımın ‘tanımsız’, disiplinle ilgili önyargılı fikirlere meydan okuyan ve beklenmedik derecede geniş bir grafik tasarım çalışmaları, konseptler ve girişimler yelpazesi sunan bir şey olarak düşünmek istiyorum.*” (Muraben, 2018).

Tamda bu noktada, bienalde yer alan işler Al-Qassimi'nin ifade ettikleriyle örtüştüğünü kanıtlar niteliktedir.



Resim 35 “A Great Place for Great People to Do Great Work” Projesi, Fikra Graphic Design Biennial, Kaynak: <https://fikrabiennial.com/projects/llc-redux-a-great-place-for-great-people-to-do-great-work/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Bu bilgiden hareketle Fikra Bienali’nde bulunan, Redux “A Great Place for Great People to Do Great Work” (Harika İnsanların Harika İşler Yapması İçin Harika Bir Yer) adlı çalışma Satwa mahallesini Dubai'nin en canlı ve tehlike altındaki topluluklarından biri haline getiren küçük işletmeleri gündemine alan, üst üste dizilmiş ışık kutularından oluşan bir totemdir. Her tabela, bir yergi üzerinden mesajını aktarır. Mağaza isimleri iş ilanlarında yer alan jargonu ve görüntülerini yansıtan görsellerle değiştirilmiştir. Böylelikle ışıklı kutular arasında yürüyen ziyaretçiler, eski ve yeni ile küresel ve yerel olanın tanıdık bir ikilemi arasında karşılaşmaktadırlar. Bu nedenle çalışma eleştirel ve güncel sorularla ziyaretçiyi karşı karşıya bırakmıştır (fikrabiennial.com, 2018a) (Resim 35).

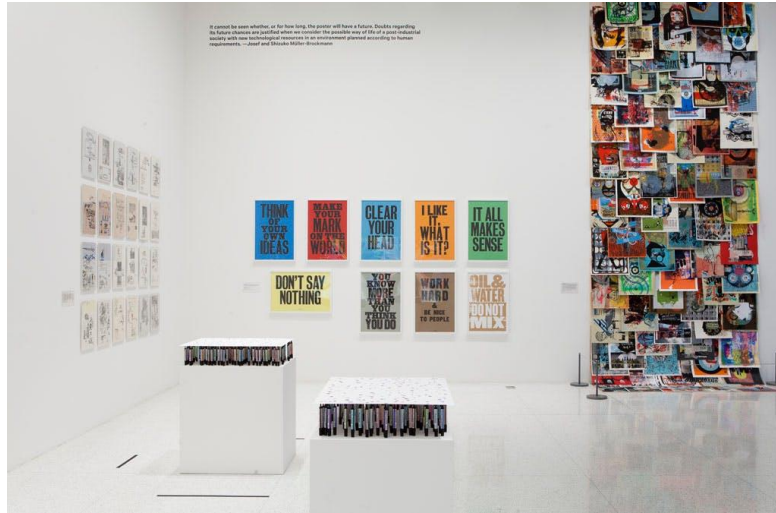


Resim 36 “Speaking Volumes” Projesi, Fikra Graphic Design Biennial,

Kaynak: <https://fikrabiennial.com/projects/speaking-volumes/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Bir diğer çalışma ise “Speaking Volumes” Konuşma Ciltleri, sanat ve aktivizm ortasında feminist yayıncılığı baz alan uygulamalar çerçevesinde devam eden, karma bir araştırma projesidir. Yayın tarihindeki bir boşluğu kapatmayı hedefleyen bu araştırma, grafik dokümantasyonlardan performatif faaliyetler de olmak üzere çeşitli formlarda yer almaktadır. Proje, Alison Knowles'ın 1966'da yaratılan büyük boyutlu sayfaları sahip bir yapı olan The Big Book adlı eserinden ilham alınarak bir sergi formatına uyarlanmıştır. Bienal'in bölümlerinde yer alan yerleştirme, özellikle alan, ölçek ve tasarım sorularıyla ilgili olarak feminist yayıncılığı ele almış olması ziyaretçide merak uyandırmaktadır. Bu yerleştirme, alternatif alanların yeniden elde edilmesinin politik ve fiziksel durumlara nasıl sıkıca bağlı olduğunu iletmeye çalışmıştır (fikrabiennial.com, 2018b) (Resim 36).

21. yüzyılda grafik tasarım uygulamasının anlam ve tanımını, etkisini ve değişen amacını keşfetmek niyetiyle kurulan, Fikra Grafik Tasarım Bienali, küratörlerin katkısıyla grafik tasarımın sosyo-politik varlığına kapsamlı bir açıdan baktığını aktaran etkili bir örnek haline gelmiştir (Muraben, 2018).



Resim 37 “Graphic Design: Now in Production” Sergisi,

Kaynak: https://www.wallpaper.com/art/graphic-design-exhibition-at-the-walker-art-center#0_pic_0

Erişim tarihi: 22.03.2022

"Grafik Tasarım: Şimdi Üretimde" adlı sergi, 2000 yılından bu yana grafik tasarım alanındaki farklı yol ve değişimleri araştırması ile dikkat çeken bir sergidir. “Graphic Design: Now in Production” (Grafik Tasarım: Şimdi Üretimde) sergisi, gazeteler, kitaplar, afişler, kimlik ve markalaşma, bilgi grafikleri, tipografi dahil olmak üzere en önemli iletişim tasarımı kategorilerine odağını çevirir (Syson, 2011).

Grafik Tasarım: Şimdi Üretimde sergisi, büyük uluslararası sergi formatına sahip, grafik tasarımın son yıllarda ulaşılabilirliğini nasıl genişlettiğini meslekte yaygın olarak kullanılan bir şekle nasıl geçiş yaptığını araştırmaktadır (Resim 37). Sergi, aynı zamanda tasarımcıların üretici olduğu; içerik geliştirici ve deneyimlerin şekillendiricileri olarak yaratıcı niteliklerini kullanan yazarlar, yayıncılar, tasarımcılar, küratörler ve girişimcileri de bünyesine dahil etmiştir. Sergi, tasarımı merkeze konumlandıran dergiler, gazeteler, kitaplar ve afişlere ek olarak grafik tasarımın farklı alanlarından üretimlerini de kapsamına almıştır. Ayrıca sergi, tasarımcılar tarafından ortaya çıkan girişimci ruhu; dijital yazı yüzü tasarımı, hikâye anlatma ve ham bilgilerin, anlaşılır bilgi anlatılarına evrilmesini de gözler önüne sermektedir (walkerart.org, 2011).

Grafik Tasarım: Şimdi Üretimde projesi ABD’nin en kapsamlı grafik tasarım araştırması olarak 1989’da sunulan, Walker Sanat Merkezi’nin “Graphic Design in

America: A Visual Language History” (Amerika’da Grafik Tasarım: Görsel Bir Dil Tarihi) ve New York’taki Cooper-Hewitt Tasarım Müzesi’nin 1996 yılındaki kapsamlı araştırması, “Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture” (Mesajları Karıştırma: Çağdaş Kültürde Grafik Tasarım) sergilerinden bu yana konuyla ilgili en geniş müze sergisi olarak geçmektedir (Syson, 2011).



Resim 38 Library of Shape, Texts and Structures Sergisi, Kaynak:

<https://eyeondesign.aiga.org/exhibiting-typography-isnt-easy-heres-how-to-ace-it/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Berlin’de grafik tasarımı sergileyen A-Z galeri, “Library of Shape, Texts and Structures” adlı sergisi (Biçim, Metinler ve Yapılar Kütüphanesi), bir tasarımcının görsel ve metinsel materyali arşivleme sürecini aktarmayı amaçlar. Bir tasarımcı ve eğitimci Andrea Tinnes’in görsel materyalleri arşivlemedeki kişisel sürecin önemini araştırdığı sergi, tasarım çalışması için bir grafik kütüphanesi geliştirme düşüncesinde dolanan çeşitli kaynakları bir araya getirmiştir (Resim 38).

Serginin birincil araçları arasında araştırma ve yeniden düzenleme edimlerini gerçekleştirmenin mevcutta var olan bir tasarım sürecini nasıl kolaylaştırabileceğini örneklemektedir. Tinnes; *“Bu sergiyle, malzemeyi kendi kullanımımın yanı sıra, diğer tasarımcıları kendi kişisel görsel kütüphanelerini oluşturmaya teşvik etmeyi umuyorum”* sözleriyle, tasarım sürecinin ortaya çıkarılmasına tasarımcıların kendi kişisel

beklentilerine ve onların düşüncelerinin de ortaya çıkmasına değinmiştir. Tasarım sürecinin sergilenmesinin güçlüklerine rağmen Tinnes, grafik tasarım küratörlerinin tasarımları "gerçek dünya bağlamlarından" serbest bırakıldığında nasıl sunulacağını yeniden düşünmeleri ve yeniden incelemeleri gerektiği konusunda kararlı olması gerektiğini ifade etmektedir (Morley, 2019).

2.3.2 Editoryal Projeler İçin Tasarlanan Sergiler

Sergi ve yayın formatlarındaki benzerlik ve ilişkisellik her ne kadar kanonik görünse de grafik tasarımcıların yazma, düzenleme ve yayınlama talepleri, geleneksel katalog ve kitap üretiminden bir hayli farklıdır. Doğrudan sürece eşlik eden editoryal ve küratöryel çalışma arasındaki irtibat, serginin bir iletişim aracı ve biçimine dönüşmektedir. Grafik tasarımcılar için bu durum bir paradoks yaratabileceği gibi paradoks içinden de deneysel formatların çıkışına uygun şartlar oluşabilmektedir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 11). Özellikle editoryal projeler için tasarlanan sergilerde birtakım sorular açığa çıkar. Bunlar başlıca, “Kitaplar neden ve nasıl sergilenmeli? Bir kitap bir kitabın içinde nasıl sunulabilir?” gibi sorulardır. Bu sorulara verilecek yanıtlar, serginin tasarlanması ve tasarım ürününün anlamlar katmanındaki konumunda belirlemektedir. Nitekim kitaplar tasarım nesnesi olarak sergilenmeye uygun bulunurlarsa, o vakit birincil amacının da sorgulanması gerekmektedir. Buradan hareketle, “Bir kitabın birincil amacı okunmak ise bir sergi mekanizmasında editoryal projeler nasıl gösterilir veya deneyimlenebilir? Nesne olarak kitap ve içeriği birbirinden ayrı değerlendirilebilir mi?” gibi benzer sorular, sergi bağlamında sıkça tartışılmıştır (Cheetham, 2013: 43-44).

Tüm bu sorulara verilen yanıtlar, aslında editoryal projeler için tasarlanan sergilerde saklıdır. Çünkü her bir sergi kendi içinde biricik çözümleri barındırmaktadır. Bu nedenle paralellik gösterebilir de aslında çözüm yöntemleri farklı ve değişkendir. Yukarıdaki sorulara yönelik kaygıların giderilmesi, sergi kapsamında çözümlemeler kurgulayan tasarımcı ve/veya küratör’ün bakışında yer alır.

Kinross, Modern Tipografi (1992, 2004, 2009) başlıklı sergi, tipografiye ve onun tarihine bakmak için bulunmaz bir fırsat olarak görülür. Grafik tasarımcı Choi Sung Min bir kitapla uzun yıllar bir ilişki sürdürmüştü; Robin Kinross'un "Modern Tipografi: Eleştirel Tarihte Bir Deneme" metnin Korece çevirisini yapmıştır. Choi Sung Min, bu süreci sergi olarak gerçekleştirmeyi ve aynı zamanda çeviriyi farklı bir biçimde genişletmeyi hedeflemiştir (Kong, 2021: 82) (Resim 39).



Resim 39 Kinross, Modern Tipografi (1992, 2004, 2009) Başlıklı Sergi,

Kaynak: KONG. G (2021). Critical and Artistic Dimensions of Graphic Design A Case Study of Sulki and Min's Practice as Graphic Design Research, MA Thesis, Nanyang Technological University, School of Art, Design and Media, ss.83,

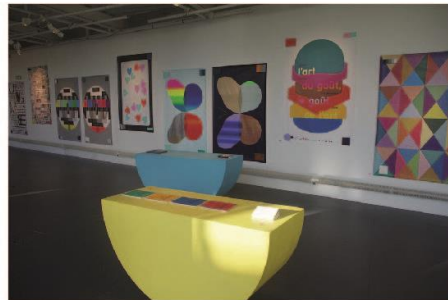
Koreli grafik tasarımcı Choi Sung Min'e göre; kitap formatında gösterilmesinin dışında da farklı yöntemlerin olduğuna işaret eden içerik, bir sergi mekanizmasında iletişim kurabileceği başka bağlamlara sahiptir. Aynı zamanda Korece çevrilen içeriklerde tipografik metinlerin yer aldığı sergi, kitabın taşıdığı fikirleri tartışmak için bir platform veya bir alan sağlamaktadır. İzleyicilere çağdaş grafik tasarımın yeni iletişim tercümelerini sunmak ve tasarım üretimlerini bir araya getirmek için tasarlanan editoryal projelerin sergilendiği sergiler; bugün görünürlük ve dolaşım adına önemli olduğu kadar da gerekli birer platform olarak kabul görmektedir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 23).



Resim 40 “Echoing Swing”, Sergisi Görüntü 1,

Kaynak: <https://thierryfeteiveau.fr/cms/index.php?page=Fanette-Mellier&lang=en>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 41 “Echoing Swing”, Sergisi Görüntü 2,

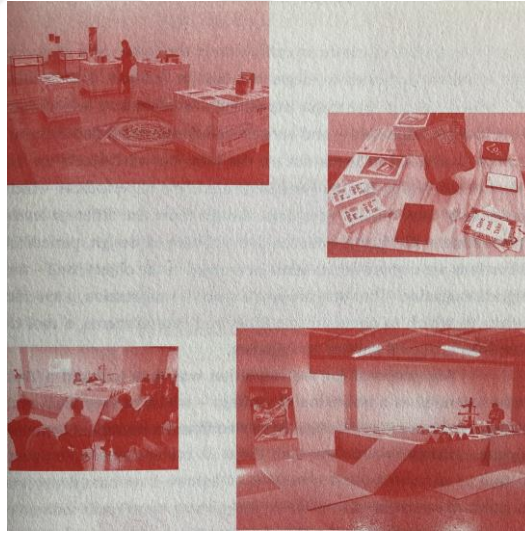
Kaynak: <https://thierryfeteiveau.fr/cms/index.php?page=Fanette-Mellier&lang=en>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Basılı ürünlerin sunulması aynı zamanda ziyaretçinin içeriğe dair söylemleri fark edebileceği bir sergide; algıyı içeriğe yönlendiren ana unsurlar seçilen gösterim teknikleri materyal ve malzemelerle beraber değerlendirilir. Bu seçimler içerikle ve grafik tasarımın doğasının ayrılmaz bir parçası gibidir. Bu bağlamda, editoryal tasarımında uzmanlaşmış bağımsız bir grafik tasarımcı olan Fanette Mellier'in çalışmalarının ilk retrospektif sergisi tam da bu birlikteliğe atıfta bulunmaktadır.

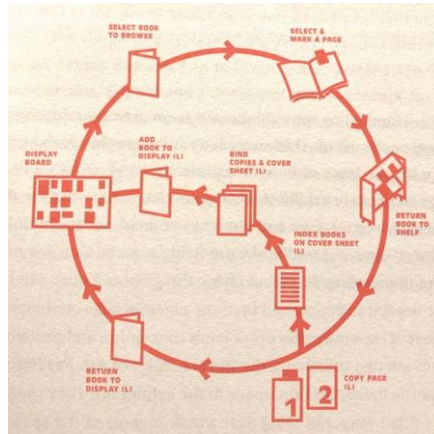
Fanette Mellier, Strasbourg Dekoratif Sanatlar Okulu'ndan 2000 yılında eğitimini tamamlayan Fransız bir grafik tasarımcıdır. Pierre Bernard tarafından kurulan grafik tasarım stüdyosunda çalıştıktan sonra Mellier, 2005'te yoluna bağımsız olarak çalışmaya devam etme kararı almıştır. Kültür kurumlarında ve yayınevlerinin tasarım taleplerine alışılmadık üretimlerle cevap vermiş; bu üretim aksına paralel olarak sergiler kapsamında deneysel ve kavramsal projelerde de yer almıştır. ENSAD'da (National School Supérieure Des Arts Décoratifs) tipografi ve editoryal tasarım eğitmeni olan Fanette Mellier, grafik tasarım üzerine konuşmalar yapmasıyla bilinmektedir. Fanette Mellier'in çalışmalarından oluşan, hareket ve ritmi anımsatan serginin başlığı “Echoing Swing” sergisinin skenografik gösterimi için Pernelle Poyet; sallanan parçalardan ve renkli mıknaatlardan oluşan hareketli bir ortam tasvir etmiştir. Bazı eserler, ziyaretçinin sergi güzergahına tepki olarak sallanan raflarda sergilenmektedir (Resim 40). Fanette Mellier, hareket kavramını tekrar açıklamak için, bir tarafa veya diğerine geçebileceği odada yer alan afişler ve 3D olarak izlenebilen bir tipografi hayal etmiştir. Büyük geometrik yapılara sahip olan duvardaki afişler, renkli ahşap sistemlerin olduğu afiş ve diğer araçlar, serginin genel aurasını bozmadan dönüştürme işlemini sergiye yansıtmayı amaçlamaktadır. Son olarak, ana salondaki sergide yer alan çalışmalar, ziyaretçinin nesneleri en küçük detaylarıyla (tipografi, kâğıt, ciltleme, baskı vb.) kullanmasına izin verecek şekilde yerleştirilmiştir. Bu alan aynı zamanda yoruma açık olarak tasarlanmıştır. Serginin bu ana mekânının ötesinde, okuma odalarındaki vitrinlerde Fanette Mellier'in düşünceleri ve projelerini yazdığı eskiz defterleri de bulunmaktadır. Bir editoryal projenin tasarım sürecinin ana hatlarını ortaya koyan yazılar, eskizler ve bazen de renk kümeleri de sergide yerini almıştır (Fétiveau, 2018) (Resim 41).

Urs Lehni'ye göre, editoryal projelerin gösterildiği sergilerde, bir vitrin içinde kitapların kullanılmasının mantıklı olabileceğini ancak bu durumun kitabın birincil amacı “okunma” fikrini baltalayabileceğini söyler. Lehni'nin değerlendirmesine göre, kitapları sergilemenin en uygun yolu kitaplıktır. Sarah Owens bu bakış açısına ilişkin; insanların kitaplara dokunmasına ve kitapların üzerinden geçmesine izin verilmesi, kitabın maddesel deneyimini desteklemesi editoryal içerikli bir serginin sergilenebilir oluşuyla doğrudan bir yakınlık kurduğunu vurgular. Özellikle kitabın camın arkasında kalmasının, vitrinde olmasının, kâğıt kalitesi, baskı tekniği ve tasarım nüvelerine dair önemli yönlerinin belirlenmesinde güçlükler oluşturacağını dile getirir. Owens, bir kitabın düzenlenip tasarlanmadığı, ancak küratörlüğünün yapıldığı bir yayının sergi olarak tanımlanması fikrini Urs Lehni'ye yöneltmiştir. Lehni, mantıklı bir grafik tasarımcının her kitapta yaptığının tam manasıyla bu bir tür işlem olduğunu ifade etmiştir. Başka bir anlamda ise kitapların kesinlikle kendi başlarına “eser” haline gelme yeteneğinin göz ardı edilmemesi gerektiğini de belirtir (Lehni ve Owens, 2013:11-14).



Resim 42 “The Catalogue and Its Hybrids” Sergisi Kaynak: CAMUFFO, Giorgio- DALLA MURA, Maddalena (2013). “Graphic Design, Exhibiting, Curating” The Catalogue And Its Hybrids (ed. Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 47

Grafik tasarımı araştırmak ve tanıtmakla ilgilenen, Manystuff sitesinin kurucusu yazar ve küratör Charlotte Cheetham, Toulouse Sanat Okulu için kitaplarla alakalı bir sergi düzenleme daveti alır ve bu sergi kapsamında başlattığı çalışmalar esnasında Recueil Crozat adı ile tanınan 17. yüzyıl sanat koleksiyoncusu Pierre Crozat'ın eserini keşfeder. Bu keşif Cheetham'a dönemde çok sayıda formlar aracılığıyla bugünün hibritlerinin, "sınıflandırılmayan mutantlara" dönüştüğü yeni bir kitap çeşidinin öncüsü ile karşılaşır. Charlotte Cheetham, bu fikirden yola çıkarak Toulouse sanat okulu için yapacağı "The Catalogue and Its Hybrids" adlı sergiyi, editoryal projeler çerçevesinde yoğunlaştırmaya karar verir. Sanat merkezleri, galeriler ve bağımsız sanat mekânları tarafından başlatılan bu tür projeler, sergi bağlamıyla ilgili çeşitli önerilere sahip Cheetham için adeta bir fırsat haline gelir. Cheetham'ın gördüğü bu potansiyel, küratör ya da grafik tasarımcıyı galeri veya tasarım merkezinde bir araya getirerek diyalog açmanın ötesinde, sergi mekânına alternatif olarak, kitap nesnesine yönelik işlevselliğe ve sorgulamalara yönlendirmektedir. Özellikle kalıcı ve geçici uzantıları olan basılı deneylerin yaşamsal bir hafıza alanı olarak tasarım üretimlerinin varlığı içinde yeni bir bağlam oluşturarak dokümantasyon biçimlerini yeniden etkinleştirmektedir (Resim 42).



Resim 43 Open Books, Sergi Konsepti, Kaynak: CAMUFFO, Giorgio- DALLA MURA, Maddalena (2013). "Graphic Design, Exhibiting, Curating" Open Books, (ed. Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 43



Resim 44 Open Books, Kaynak: <https://www.printedmatter.org/catalog/43015>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Cheetham, “Open Books” Açık Kitaplar sergisinin konseptini, her biri kendi üslubu ile bilinç yükselten ve düşünmek için nedensellikler sunan bir dizi inisiyatifi bir araya getirerek keşif girişiminin geliştirilmesinin yolunu açmıştır. Serginin ana temelinde bir kitabın bir kitap içinde nasıl temsil edilebileceği hususunu ele alan, son derece farklı grafik tasarım tekliflerinin sunulduğu güncel ve çağdaş kitaplar seçkisinin sunum zorluğuna dikkat çeken Cheetham, tam da bu noktada var olan incelemenin nasıl gösterilip sergileneceğine dair şiddetli bir sorgu içine girdiğini ifade eder (Resim 43 ve 44). Nadir de olsa sergileme ünitesi olan vitrin, kitabı camın arkasında tutan ve adeta 'ölü bir nesne' olarak sergilemesi, Cheetham'ın sıcak bakmadığı ve kaçındığı bir sergileme biçimidir.

Cheetham'a göre; hayatın bir parçası olan kitaplar hem bugün hem de dünde kalan ancak gelecekte de olan ve yaşayan nesnelerdir. Kitapların sayfalarını çevirmek, içeriğin detaylarında dolaşmak ve grafik tasarımı incelemek; kitap üretimini ve sergi bağlamına dahil eden eklektik olgulardır. Böylelikle bu olgular nesne kadar içeriğin öneminin kavranması rolünü de pekiştirir. Süreci aktive etmenin bir diğer kuralı oyun alanına farklı kişileri de dahil etmekten geçmektedir. Bu bağlamda; “Royal Collage of Art”dan (Kraliyet Sanat Koleji) iki öğrenci olan Fay Nicolson ve Oliver Smith serginin alanı üzerinde çalışması için davet edilir. İki öğrenci, sergi için “Ebedi Teklif” adlı bir proje geliştirmiştir. Bu projede; sergilenecek olan kitapların mekânını sınıflandırma sistemi biçiminde sırasıyla bir okuma odası ve kütüphane sistemi olarak düzenler. Dolayısıyla kütüphanede çalışan bir öğrencinin hem tüketici hem de üretici olduğu varsayılır. Bu varsayım üzerinden ziyaretçi ya da okuyuculara birden çok kitap sayfası seçebileceği ve

ayraçla işaret bırakabileceklerinin bilgisi verilir. Tüm bu işlem basamakları tamamlandığında elde edilen tüm veriler çoğaltılarak indekslenir. Buradaki çaba, serginin içinde açık bir bilgi pazarına dönüşür. Çoğaltılan bilgiler, her gün sergilenen kitap seçkilerine eklenerek bir antolojiye eklenmiş; her gün yeni eklentiler ile bu argümanlar genişlemeye devam etmiştir.

Cheetham ve projeyi başlatıp geliştiren Kraliyet Sanat Koleji öğrencisi Sophie Demay, kitapların sergilenmesi üzerine oldukça yenilikçi ve alternatif bir konsept ortaya çıkarmışlardır (Cheetham, 2013: 45-46-47).

Fotokino grafik tasarımın sergilendiği ve tasarımcıların sıklıkla başvurduğu bir mekân, bir galeri ve stüdyo olarak bilinmektedir. Fanette Mellier Fotokino için "Bir ev gibi" tanımının arka planında grafik tasarımcılar ve ziyaretçilerin bir arada bulunduğu bir merkez olarak tasvir eder.

Grafik tasarımcılara göre Fotokino'da yapılan sergiler karşılamaya, güvene ve durup düşünmeye sevk eden bir ilişkinin kurulduğu platformdur. Böyle düşünmelerini sağlayacak nedenler arasında Fotokino'daki programlar, sergiler ve mekânın grafik tasarımcıları kucaklayan özel bir alan olmasının yanı sıra tasarım disiplindeki karşılaşmalar yüzleşmeler ve yeni sergileme biçimlerine dair tahayyülleri de barındıran deneyimlere açık olması gösterilebilir.

Fotokino, sergiler ve yayınlar üzerinde çalışarak bir rezidans programına dönecek kadar işlevsel ve içerik bakımından zengin projelere eğilim göstermektedir. Bu noktada ev sahipliği yaptığı projeleri, dikkatlice ele alıp titizlikle yaklaştığı anlaşılmaktadır. Grafik tasarım, gündelik yaşam içinde defalarca kendini gösteren tasarım ürünlerinden oluşan bir sanattır. Grafik tasarımı sergileyen her mekân gibi Fotokino'nun arzusu da temelde ziyaretçilerin vizyonunu aydınlatarak bilinen grafik tasarım algısının ötesine geçen anları göstermek ve iletmektir.

Bu bağlamda Fotokino, sahip olduğunu düşündüğü özgünlüğünün kaynağı olarak birçok yönetime işaret eder. Bu yöntemleri şu şekilde açıklar:

"Sergilerin kendileri de dahil olmak üzere, grafik tasarımcılar ve ziyaretçiler arasındaki karşılaşma ve paylaşım biçimlerini sık sık düzenleriz:

tartışmalar, atölye çalışmaları, katılımcı sistemler... grafik tasarımı daha erişilebilir hale getirmek. Bu önemsiz görünebilir, ancak yaratıcılar ve toplum arasındaki bağlantı genellikle nesnelerle fiziksel temas yoluyla kurulur: kitaplar ve yayınlar serbestçe erişilebilir ve sadece vitrinlerde kalmaz... Bu nesneleri yerleştirmek grafik tasarımcılar tarafından hayal edilir; gözlemci bir ilişkiye sahip olmak cam bir levhanın arkasında olmak, onların doğasını, kalitesini ve anlamını deforme etmek ve çarpıtmak olacaktır. Ve böylece onların korunması sorununa geliyoruz ve bir kez daha “ev” ya da yuva terimini çağrıştırabiliriz.”

Burada Fotokino aslında salt grafik tasarımın sergilendiği mekânları bir ev, bir yuva olarak nitelendirmektedir. Bu varsayımında da haksız değildir. Zira grafik tasarım, tasarımın galeri içindeki yaşama süreci üzerinden geliştirilen düşünceler ve teoriler bütünü olarak Fotokino’yu tasarımın sergilendiği alternatif bir yapıya yani “eve” dönüştürmüştür. Fotokino küçük ve orta büyüklükteki mekânlarda ev terimini ziyaretçilerle arasında güvene dayalı ilişkiyi tesis etmek adına kullanmayı tercih etmiştir. Grafik tasarım sergileri düşünüldüğünde mekânın ziyaretçilerle olduğu gibi grafik tasarımcılarla da kurduğu duygusal ve insani ilişkinin önemini sorgular ve bu ilişkinin bağlarını olabildiğince diri tutar (Imbert, 2018: 18).



Resim 45 Play Sergisi Görüntü 1,

Kaynak: <https://www.enrevenantdelexpo.com/2016/01/05/play-la-regle-du-jeu-studio-fotokino-marseille-expo/> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 46 Play Sergisi Görüntü 2,

Kaynak: <https://www.enreventdelexpo.com/2016/01/05/play-la-regle-du-jeu-studio-fotokino-marseille-expo/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Fotokino 2016’da oluşturduğu Play sergisini, afişler, basılı belgeler, kitaplar, nesneler ile sunar. Yirmiye yakın sanatçının, atölyenin veya kolektifin çeşitli ve benzersiz grafik ifadelerini keşfeder. Sergide göze çarpan detaylar arasında özellikle her sanatçı/tasarımcıya gerekli alanı sunar ve izleyiciye ziyaret deneyimlerini sınırlama olmaksızın rahat bir şekilde inşa etme imkânı verir (Resim 45).

Mekân, ziyaretçinin sergiyle bağ kurmasına alıkoyan vitrin veya koruma kullanmaz. Basılı belgelere dokunarak sayfalar arasında gezintiye çıkmak mümkündür. Sergide “oynamak” edimi aynı zamanda deney yapmakla da ilgilidir: üretim süreçlerini değiştirmek, modernizmin dayattığı kuralları çiğnemek, hatta eğlenmeyi amaçlayan mutlu ve ilgi çekici grafikler yaratmak üzerinden şekillenmiştir (enreventdelexpo, 2016). Böylelikle grafik tasarımcılar, sergi ve yayın gibi çok çeşitli tasarım formatlarının birbirini tamamladıklarını ileri sürer (Resim 46).

Yukarıda bahsedilen örneklerden anlaşılacağı üzere tasarımcılar, deneyler ve gözlemlere dayanan somut sergi örneklerinden doğan tecrübeleri edinerek, sergileme pratiklerini geliştirmişlerdir. Dolayısıyla ortaya çıkan bu armoni, sergi alanına dönüşen grafik tasarım projelerinin doğmasına olanak sağlamıştır.

2.3.3 Sergi Alanına DönüŖen Grafik Tasarım

Sergi alanına dönüŖen grafik uygulamalar, grafik tasarımın dönüŖtürücü ve konsept geliştirilmesindeki gücünü ortaya koymaktadır. Okolo; mimari, sanat, tasarım, moda gibi alanlara odaklanan yaratıcı bir kolektiftir. Tasarım gazetecilięi, küratörlük sergileri, basılı yayınlar ve özel projelerle varlığını sürdürmektedir. Okolo, 2009 yılında grafik tasarımcılar Matěj Činčera, Jan Kloss ve küratör Adam Štěch tarafından kurulmuŖtır. Sergileri, mekânsal bağlamların olasılık içinde ele alan Okolo, grafik tasarımı son derece proaktif olarak kullanmaktadır.

Ünlü moda yayını Vogue'un Çekoslovakya baskısı için Okolo ile çalışmasından doğan First Issue sergisi, mekansal çözümlere ilişkin yöntemleri açığa çıkarmaktadır. Vogue'un ilk sayının sergi ve küratörlüğünü yapan Okolo, bu ilk sayıya ait sayfalardan oluşturduęu mekânsal çözümler, özel üretim metal çerçeveler, derginin süreci ve konseptine ilişkin yeni bilgiler ortaya çıkaran, tekstil fotoęrafları ve metinler üzerinden sergiyi kurgulamıŖtır (okolo.cz, tarihsiz) (Resim 47-48-49).



Resim 47 “First Issue” Sergisi, Görüntü 1, Kaynak: <http://www.okolo.cz/projects/first-issue/>

EriŖim tarihi: 22.03.2022



Resim 48 “First Issue” Sergisi Görüntü 2, Kaynak: <http://www.okolo.cz/projects/first-issue/>
Eriřim tarihi: 22.03.2022



Resim 49 “First Issue” Sergisi Görüntü 3 Kaynak: <http://www.okolo.cz/projects/first-issue/>
Eriřim tarihi: 22.03.2022



Resim 50 “M/Made in Shanghai” Sergisi, Görüntü 1,

Kaynak: <https://www.e-flux.com/announcements/350291/m-m-paris-m-made-in-shanghai/>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 51 “M/Made in Shanghai” Sergi, Görüntü 2,

Kaynak: <https://www.e-flux.com/announcements/350291/m-m-paris-m-made-in-shanghai/>

Erişim tarihi: 22.03.2022.

M/M'nin (Paris) Çin'deki ilk kişisel sergisi “M/Made in Shanghai”, 27 Eylül 2020'den 18 Nisan 2021'e kadar sergilenmiştir. Sergi, M/M'nin (Paris) üretken sanat ve tasarım çalışmalarını sergileyerek 30 yıllık kariyerini ve tasarımın çeşitli bağlamlarda nasıl aktarılacağını ve yeniden nasıl yorumlanabileceğini keşfedecek ortamlar yaratmaya odaklanmıştır (Resim 50). M/M (Paris), 1992 yılında Michaël Amzalag ve Mathias Augustyniak tarafından kurulmuş, sanat ve tasarımı bir arada kullanmaktan çekinmeyen mekânsal stratejiler geliştiren bir ajanstır. Bugün Amzalag ve Augustyniak; müzik, moda ve sanat çevreleriyle yakın ilişkiler kurarak, kendi döneminin en efektif tasarımcıları arasında gösterilmektedir. Sadece gündelik yaşamdaki izleri takip edip geliştirmekle kalmadılar, ilaveten öngörülerini sayesinde grafik tasarımın olası fırsatlarından da yararlanmışlardır. M/M'in zaman içindeki değişimi, grafik tasarımı “aracı” olma statüsünden bir “sanat eseri” haline getirmektedir. Konsept geliştirme ve grafik uygulamalar, etkili fikirlerin oluşumunda olmazsa olmaz unsurlarındandır. Dolayısıyla M/M (Paris) sergiyi kendini keşfetme aracı olarak görmektedir. M/Made in Shanghai sergisi, sadece katılan eserlerin üretim yerinin dışında, eser ve bağlamsal iletişimi de ifade etmektedir.

Sergi salonuna ayak basan izleyici, 100 defa büyütülmüş iki saat ile karşılaşmaktadır. Bunlardan biri Paris saati diğeri Şanghay saatidir. Sergide, iki zaman dilimindeki iki insan aynı mekânda ortak deneyimi yaşayan bir konuşmanın parçası olarak ele alınmak istenmiştir. Bu anlamda, M/M (Paris) adeta bir şehir plancısı gibi hareket etmiştir. Sergi, göstergelerin alternatif bir yanılsama oluşturmaya izin veren koşulları oluşturmuştur (Resim 51) (e-flux.com, 2021).

Kendi uygulamalarına odaklanan M/M Paris'in kurucu üyesi Mathias Augustyniak şöyle diyor:

“Kariyerimizin başında işler daha karmaşıktı. Tasarım dünyasında iş birliği süreci o kadar açık veya kabul edilmiş değildi, sanat dünyasında daha belirgindi. Yapmak istediğimiz, bu yaklaşımı beklemeyen tasarım dünyasında sanatçı olarak faaliyet göstermek kulağa oldukça iddali gelmektedir. Sanatçı olduğumuzu söyledik ama eylem veya uzmanlık dünyamızı müze ve galeri sergilerinin dışına kaydırmiştık.” M/Made in Shanghai sergisi, satılabilir nesnelerin ötesine geçmekte ve daha çok bir an üretmeye odaklanmıştır. (Muraben, 2017).



Resim 52 “Un compendium hermétique de maçonnerie typographique”

Sergi, 2014, Kaynak: Imbert, C., Dalla Mura, M., Brosseau, L., Sueda, J. (2018). Exhibiting Graphic Design. Graphisme En France 2018, ss.22



Resim 53 “Anette + Vincent,” Sergisi, 2010 Görüntü 2, Kaynak: Imbert, C., Dalla Mura, M.,

Brosseau, L., Sueda, J. (2018). Exhibiting Graphic Design. Graphisme En France 2018., ss.22

Université Le Havre Normandie'nin merkez kütüphanesi, sergilerin yapıldığı 22 metre yüksekliğindeki bir avlunun etrafını çevreleyen muazzam bir mimarisi bulunmaktadır. Duvarlara sahip olmayan bir tür “anti-beyaz küp” olan bu büyük açık alan, grafik tasarımcıları ve sergi tasarımcıları için uygun ve merak uyandıran bir oyun alanı

sunar. 2010 yılında sergi tasarımı Jean Schneider'ın yaptığı Anette Lenz ve Vincent Perrottet tarafından oluşturulan tiyatro afişlerinin 10 yıllık retrospektif sergisi sunulmuştur. Mekân tasarımcısı Jean Schneider, mekânların hızla değişen iklimine uyarlanmasını sağlayan bir nesne tasarlamıştır. Böylelikle, binanın tam merkezinde yer alan mimarinin artan etkisi, bir görüntü döngüsüne izin vermiştir. Boş alana asılan afişler kronolojik bir sınıflandırmanın filitresinden geçmemiştir (Resim 53).

2014 yılında, Richard Niessen tarafından tasarlanan sergi kurulumu, Chaumont Grafik Tasarım Festivali'nde de sunulmuştur. Ziyaretçiler, iç içe geçmiş tahta parçaları arasında dolaşarak sergiyi deneyimleme fırsatı bulmaktadır (Imbert, 2018: 22) (Resim 52).

Grafik tasarımcıların sergilerde yer almalarına ve sergi mekânın kullanım amaçlarına yönelik Dalla Mura:

“Tasarımcıların "yapmaları" veya "yapmamaları" gereken şeyleri söylemeye hakkım olduğunu düşünmüyorum. Bununla birlikte, tasarımcıların “olması gereken” iletişim uzmanları olduğunu ve sergilerin bir iletişim biçimi olduğunu düşünüyorum. Bu nedenle, sergiler, sergi formatı, bana tasarımcılar için çok önemli bir eylem ve temsilcilik alanı gibi görünüyor. Bence (izleyicinin bir parçası olarak) sergi alanını yalnızca kendine referans vermek, kendi kendine gönderme yapmak için kullanmaktan çok daha önemlidir. Sergileme amaçları, tasarımcıların kendi çalışmalarını sergileme isteği ve ihtiyacını tam olarak anlıyor ve kabul ediyorum” ifadelerini kullanmış ve tasarımcıları bir araya getiren sergilerin önemine atıfta bulunmuştur (EK 02, 2022).

2.3.4 Tasarımcıları Bir Araya Getiren Sergiler

Grafik tasarım bugün ne ölçüde tanımlanabileceği ve uygulanabileceği belirsiz ve geniş bir disiplindir. Ancak grafik tasarımcılar, mekân ve sergi yapımının rolleri konusunda güven kazanmaya devam ederken, ne için ve nasıl yaptıklarına dair tartışmaya devam etmek önemlidir. Diğer bir anlamda sergiler; tasarım topluluğunda kesinlikle

ihtiyaç duyulan görünürlük ve tartışma alanının oluşması adına alternatif bir mekân sunmaktadır (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 34).

Bu bağlamda birçok grafik tasarım sergisi tasarım ürünlerinin içeriği, bağlamı ve tasarımcıların gündemine taşıdıkları durum ve eleştirel bakış açılarının yanı sıra bir araya gelmek, tanışmak ve etkileşim içinde olmak adına da tasarlanmaktadır. Bu niyet ana amaç olmasa da tasarımcıların bilinir olma ve diğer meslektaşlarıyla bir arada olma isteği, onların üretim biçimlerini etkilemektedir. Bienaller ve Festivaller böyle bir niyetin gerçekleşmesi için en uygun mecralar arasında sıralanabilir.

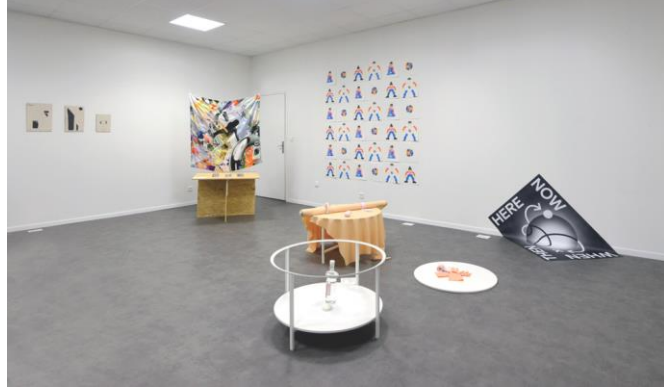
İki yılda bir düzenlenen ve ilki 2008’de hayata geçen Grafik Tasarım Festivali Breda, grafik tasarımın sürekli olarak geliştirilmesini hedefler. Festivalin 2012 yılındaki kitapçığının ön sözünde yer alan; tasarımcının sürekli değişen pratiği gibi, festival de daha iyi tanımlanmış bir izleyici için olağanüstü deneyimleri ortaya çıkarmak, kendini yeniden keşfetmeye çalıştığı bir yapı olarak görmektedir. Bir yandan değişen dünya ve ona uyumlanan tasarımcı, diğer yandan sabit bir bilinç durumunu pragmatik çalışma ahlakıyla birleştirmeye çalışan bir festival kimliği ortaya çıkar. Grafik Tasarım Festivali Breda, söz ettikleri bu kimliği ve vizyonu 2012 kitapçığında yakaladıklarını deklare eder. Festival kataloğu, bir katalogdan çok çağdaş grafik tasarımda neler olup bittiğine dair fikirler sunan bir rehber gibidir. Bu durum farklı ülkelerdeki tasarımcılar içinde kaynak, teşvik edebilmek ve ilham doğurabilecek nitelikleri taşımaktadır Medya ortamı değiştikçe, tasarımcının rolünün de değişebileceğinin belirtildiği kitapçıkta, tasarımcıların iş birliği içine girmesi, gelişmelerin yakından takip edilerek, güçlerini birleştiren tasarımcılar için festivaller; görsel kültürü kutlayan ve bir arada olmayı kapsamlı bir üretim haline getirmeyi hedefleyen platformlar haline gelmektedir (Elbers, 2012).



Resim 54 “The Graphic Design Festival Scotland” Sergisi, Kaynak: MCGUIRE. N. (2016).

“Communication Design Interdisciplinary And Graphic Design Research V5 1+2 May- November 2017”,
Big Picture, Little Details: Graphic Design Festival Scotland Review,
International Council of Design, ss. 112

Bir başka festival, İskoçya Grafik Tasarım Festivali “The Graphic Design Festival Scotland” 2016’da grafik tasarım pratiği etrafında hizalanan üretimler, tartışmalar ve birtakım verileri ortaya koymak için açık bir afiş çağrısında bulunmuştur. Birçok afişin içinde yaklaşık olarak 200 afiş seçilerek gösterime dahil edilip sergilemiştir (Resim 54). Değişen ve büyüyen festival her yinelemede sürekli olarak yapısını geliştirmiştir. Bu türde bir festivali sadece sürdürmekle kalmayıp, her yıl daha da büyütmenin ve geliştirmenin ne kadar zor olduğu düşünüldüğünde; hafife alınmayacak kadar ciddi bir çaba gerektiren önemli bir girişim olduğu çıkarımına varılabilir. Zira festivalin en güçlü yönlerinden biri, faaliyetlerinde sosyalliğin önemine dair keskin anlayışıdır ve bu anlayışı İskoçya’da çalışan tasarımcılar ve öğrencilerle ilişkilendirme konusundaki tutarlı amaçları oldukça proaktiftir. Festivaller kuşkusuz anlamlara, tasarımcılara ve üretimlerine odaklanan küratöryel sesin ortaya konması için bir alan olabilir. Tüm bu varsayımlar ve bilgilerden öte festival, Avrupa’nın farklı noktalarında tasarım alanında çalışanları, değişimin kendisi olmaya davet eden hatırlatan ve çağıran bir iskelete sahiptir (McGuire, 2017: 112-113).



Resim 55 Off Grid Sergisi, Görüntü 1,

Kaynak: <https://graphicdesignfestivalscotland.com/2019/projects/exhibition-off-grid/>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 56 Off Grid Sergisi, Görüntü 2,

Kaynak: <https://graphicdesignfestivalscotland.com/2019/projects/exhibition-off-grid/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Sürekli gelişen ve değişen bir dünyada, her yaratıcı disiplinin kesin bir tanımını sunmanın giderek daha zor hale gelmesi ile tasarımcıların bir arada disiplinin genişleyen sınırlarındaki üretimlerinin yer aldığı sergilerde buluşmaları son derece anlamlıdır. Grafik tasarım üretimleri birçok alanın iç içe geçtiği geniş bir hikâyenin sunulması, tasarımcıların disiplinler arası çalışmalara teşvik etmektedir (Off Grid, 2017) (Resim 55).

Warriors Stüdyo çağdaş grafik tasarımın tanımını sorgulamak ve uygulamanın yön değiştirdiği ve çok disiplinli bu yönü bir nevi selamlamak, sanatçı ve tasarımcıların

çalışmalarını bir grup sergisinde paylaşmak üzere bir araya getirmiştir. Off Grid Sergisi, 2015 İskoçya Grafik Tasarım Festivali'nin bir parçası olarak gösterilmiştir. Disiplinin geçmişinde görev temelli uygulamaya uzanan bir meslek, teknik bir iş olarak görülebilirken, dokunulabilir, koklanabilir, duyulabilir, tadılabilir ve deneyimlenebilir şekilde açılan bir formata nasıl dönüştüğünü, üretimlerle ortaya koymaya çalışmış bir sergidir (Resim 56). Sergi daha sonrasında 12 yıl boyunca birçok sergiye kapılarını açan, disiplin için son derece önem arz eden grafik tasarım galerisi Galeri My Monkey'de de sergilenmiştir (warriorsstudio.com tarihsiz).

Tasarımcılar, bir araya gelmek için sadece bienal ve festivalleri beklemek yerine son dönemlerde sayıca artış gösteren tasarım mekânları ve/veya galerileri bu niyetlerini gerçekleştirmek için uygun ortamlara dönüştürmektedir. Bu bilgiden hareketle, 2003 yılında Bolzano'da sanat ve tasarım projeleri ve sergi alanı olarak kurulan Lungomare mimari, kentsel planlama, tasarım ve teori arasındaki disiplinler arası ilgiyi yeniden düşünmek ve geliştirmek için deneysel bir platform olarak oluşturulmuştur.

Lungomare; sanat ve tasarım projelerinin farklı biçimlere dönüştürülebilecek motivasyonları ve kamusal alandaki konuşmalar, sempozyumlar, yayınlar özellikle sergiler başta olmak üzere çeşitli şekilde ifade edilebileceği olasılıklara odaklanır. Lungomare'nin kurucu ekibi, küratörler, kültür ve içerik geliştiriciler olarak düzenledikleri organizasyonlara paralellik gösteren 2004 yılında Lungomare ile aynı alanı paylaşan stüdyo Lupo & Burtscher'i kurarak kolektif bir bilinci harekete geçirir belirtir (Camuffo, Dalla Mura, Lupo ve Burtscher, 2013: 25-26-50-51-54) (Resim 57).



Resim 57 Lungomare’de gerçekleştirilen bahçe projesinden görüntü, Fotoğraf: Lungomare,

Kaynak: <http://www.lungomare.org/archive/project/inside-out/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Yakın dönemde iletişim tasarımı, sergi tasarımı ve küratörlük çalışmaları gibi projeleri odağına taşıyan Lungomare; özellikle üretim ve arabuluculuk yapmaya başlamasıyla, yaratıcı süreci genişleten, iç içe geçen zihinsel tasarım diyaloglarını analiz, araştırma, düzenleme, küratörlük ve organizasyon süreciyle birleştirerek deneyimler. Bu deneyim aslında yaratıcı sürecin içinde ayrıca ele alınması gereken ek bir parça olarak görülmemiştir. Lungomare, üretimi bir bütün olarak değerlendirdiğinde daha anlamlı olacağını benimsemiştir. Lungomare, kâr amacı gütmeyen bir mekân olarak hem kendi projelerini başlatmak hem de tasarım pratiğindeki görüşlerin, fikirlerin paylaşılabileceği ve kavramların tartışılabilceği, iş birliğini destekleyen açık alanlar sağlamanın, tasarımcıları bir arada tutmanın önemli bir yöntem olduğunun altını çizerek. Lungomare bu motivasyonun, yüzleşmenin ve diyalogun farklı seviyelerde gerçekleşebileceği bir iş birliği ve etkileşim alanına ihtiyaç duyulmasından kaynaklandığını ileri sürer. Ek olarak sergiler ve sergilerin oluşturulmasında bir arada olmanın, farklı sesleri bir havuzda toplama istediğinden kaynaklandığını belirtir (Camuffo, Dalla Mura, Lupo ve Burtscher, 2013: 25-26-50-51-54).

Lungomare’ye göre; *“Bizim için, tasarımın diğer yaratıcı ve teorik disiplinlerle ilgili anlamını ve pratiğini açmak, her şeyden önce diğer insanları ve halkı bilgi üretimi, müzakere ve paylaşım sürecine dahil etmenin bir yoludur. Projelerimizde tasarımın yetkinliklerini nasıl genişletebileceğini ve tasarım uygulamasının yeni koşulları tanımlayan daha geniş bir durum ve görev*

çerçevesinde nasıl hareket edebileceğini bulmaya çalışıyoruz” diyerek tasarımcıların bir araya gelmesinin, bu birliktelik sonucunda bilgi üretiminin kendileri için ne kadar değerli ve kritik olduğunu göstermektedir.

Lungomare’ye biraz daha yakından bakıldığında, projeleri genellikle galeri alanlarında grafik tasarımı sergilemekle kalmayıp; kentsel bağlamda da göstermeye çalıştığı görülür. Hollandalı filozof ve tasarım eleştirmeni Hugues Boekraad’a göre ana akım medyadaki hâkim görüş, grafik tasarımın doğrudan bir pazarlama aracı olmasa da pazarla ilgili bir fenomen olduğunu savunur. Boekraad’ın açıklamaya çalıştığı durum; tasarımın, ihtiyaçları karşılamaında bir yol ve bireysel yaşamdaki tüketim alışkanlıklarına uzanan güçlü bir eldir. Dolayısıyla tasarımcının bu yadsınamaz gücünün kentsel bilgi setinin güncellenip değiştirilmesinde ciddi katkı sağlayabildiği öne sürülebilir. Bu değişimin türü büyük ölçüde tasarımcıların elde ettikleri bilgileri nasıl şekillendirdiğine ve gösterim biçimlerine bağlıdır. Buradan çıkarılacak ana fikir, tasarımcıların sergileri ve sergi mekânlarını, elde ettikleri bilgileri dönüştürmek ve göstermek için kullanabildikleridir. Ancak dikkat edilmesi gereken bir husus, grafik tasarımcılar bir araya gelmek için sergiyi bir araç olarak görmekte olduklarıdır. Bu husus, sergilenebilirlik kavramı, sergi ve grafik tasarım doğasıyla son derece paralellik gösterir. Serginin bir araç olarak görülmesi, grafik tasarım sergileri arasında nadir bir projeyi akıllara getirir. “Graphic was Place It: Four Story Settings for Bolzano Public Space” projesi dikkat çekici sergilerden biri olmuş, grafik tasarım topluluğunun kendi anlayışına karşı bir duruşu amaçlamıştır.

Lungomare, bir galeri mekânında grafik tasarım çalışmalarını sunarken ve tartışırken ortaya çıkan etkilerden kaçınarak ve spesifik olarak grafik tasarım özelindeki soruları araçsallaştırmaya odaklanmıştır. Duruma tasarım bağlamından bakıldığında; küratörlü bir sergi mi yoksa kamusal alana hizmet eden sanatsal bir müdahale mi olduğuna yönelik değerlendirmeyi gündeme getirebilir (Camuffo, Dalla Mura, Lupo ve Burtscher 2013: 25-26-50-51-54). Bu değerlendirmenin üzerinde düşünülmesi disiplin için yeni teorileri ve pratikleri meydana getirir.

My Monkey galeri 2003’ten beri, tasarım çalışmalarının sergilenmesi, oluşturulması ve tanıtılması için bir ortam sağlamış ve çağdaş Fransız ve uluslararası

grafik tasarımına karşı istek ve hevesli bir bakış açısını sürdürmüştür. Uzun yıllar tasarımcı ve sanatçıların bir araya geldiği sergiler ve toplantılar düzenlemiştir. Galeride özgün baskılar için bir satış bölümü, yaratıcı ekiplerle ortak bir çalışma mekânı, bir fotoğraf stüdyosu ve bir riso baskı bulunmaktadır. My Monkey ayrıca sınırlı sayıda fanzinler, kataloglar ve grafik nesneler de yayınlamaktadır (mymonkey, tarihsiz) (Resim 58).



Resim 58 My Monkey Galerisi, Kaynak: <http://graphicdesignfestivalscotland.com/2016/off-grid-exhibits-galerie-monkey/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Galeri, 150'den fazla sergiyle, grafik tasarım sergisinin gündeme taşıdığı meselelere çok çeşitli açılardan bakabilmeyi amaçlamıştır. Sergiledikleri kişilerin yaratıcı yaklaşımını genellikle projelerinin merkezine yerleştirmiş, bazen de doğrudan sergiyi bir üretim alanı olarak görerek, otonom projeler ve mekanizmalar geliştirmek için bir mazeret haline getirmiştir. My Monkey'deki sergiler sıklıkla, grafik tasarım nesnelerinin tek başına yeterli olduğu, bir stüdyo pratiğinin tamamını veya sadece bir bölümünü ortaya çıkardığı retrospektif biçimlere yer vermektedir. Bu sergilere 2009 yılında Belçikalı stüdyo Jan & Randoald'ın "Wunderkammer" sergisi bir örnek oluşturabilir (Resim 59-60). Özellikle belgesel veya araştırma odaklı çalışmaların sergilenmesi daha zor bir uğraştır. Dolayısıyla, sergi, ziyaretçiye grafik tasarımın ne anlamlara geldiğine eşlik

etmek, disiplinin doğasını ve bir mesleğin sınırlarının ötesinde çalışma kapasitesini başarıyla göstermektedir (Imbert, 2018: 26).



Resim 59 “Wunderkammer” Sergisi, Görünüm 1,

Kaynak: <https://mymonkey.fr/en/expositions/wunderkammer> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 60 “Wunderkammer” Sergisi, Görünüm 2,

Kaynak: <https://mymonkey.fr/en/expositions/wunderkammer> Erişim tarihi: 22.03.2022

Her şeye rağmen bu mekânların tasarımcıları bir araya getirmede nirengi noktası oldukları su götürmez bir gerçektir. Sergiler, sadece tasarımları görmenin kamusal faydaların yanında, tasarımcının rolünü pekiştirmesi, bilinirliğine atıfta bulunarak, bir araya gelmenin müşterek projeler geliştirebileceğini göstermek için yegâne platformlardan biridir.

2.3.5 Durumsal Uygulamalara Yer Veren Sergiler

Tasarımın asıl önem ve değeri, “bağlam içinde” yani geniş bir kitle ile karşılaştığında anlaşılmaktadır. Bu tanım, anlaşılır ve değerlendirebilir olan durumsal uygulamalarda (situationist practices) gözlemlenmektedir. Tasarımın genişleyen alanlarını ve içindeki konumların tartışıldığı bir röportajda M/M (Paris); üretim, uygulama ve yaratım süreçlerinin mevcut olanla kısıtlı bir ilişkisi ve etkisi olduğunu söyler. M/M Paris, galerilerde ve müzelerde çalışmalarını sergilemekten çekinmediklerini söyleyerek, sanatın kapsamına giren mekân ve galerilerde, tasarım üretimlerinin dolaşımının grafik tasarım etkisinin algı boyutunu değiştirdiğini öne sürer (Camuffo ve Dalla Mura, 2013:13).

Maddalena Dalla Mura, grafik tasarım üretimleri için genellikle "bağlamdayken" okunabilir olması ve galeriye girdiğinde bu işlevselliğin bağlam dışı kalıp kalmadığına yönelik şu sözleri dile getirmiştir:

“Kesinlikle bu soru genel olarak tasarımla ilgilidir, ancak aynı zamanda birçok başka alanla da ilgilidir. Geçmişte müzelerde veya galerilerde bulduğumuz birkaç sanat eseri farklı işlevler yerine getirdi. Örneğin kiliselerde. Ne de olsa teknik veya bilimsel nesneler bile bir müzeye veya sergi alanına girdiklerinde orijinal işlevlerini kaybederler. Uygulamalı sanatlar ve tasarımla ilgili sorun, müzeye veya galeriye girdiklerinde, tarihsel, sosyal, kültürel, politik anlamların kullanım değerlerinin az veya çok değil, daha derin bir anlayış, araştırma, açıklanmasına zarar verecek şekilde görsel ve estetik değerlerin genellikle hâkim olduğu görülmektedir. Öte yandan, galeri ve sergi bağlamı için özel olarak sipariş edilen, tasarlanan ve üretilen, izleyici tarafından dikkatle incelenecekleri tasarım projelerini ele alalım. Bu projeler, estetikten sosyal veya politik değerlere kadar farklı içerik ve iletişim kurmak için tasarlanabilir. Bu projelere örnek olarak, Metahaven veya Formafantasma gibi ekiplerin çalışmalarına bakılabilir. Öyleyse benim de sorum şu şekilde olacak: Sergi bağlamı için özel olarak tasarlanan bu grafik / tasarım parçaları / projeler, sırf müze için tasarlandıkları ve yapıldıkları

için “sanat” mı? / Yoksa gerçekten de bir projenin, bir tasarımın, belirli bir iletişimsel niyeti olan, belirli bir bağlamı ve belirli bir kitleyi hedefleyen bir tasarımın sonucu oldukları düşünüldüğünde mi “tasarım” olmaktadır?” (EK 02, 2022).

Dalla Mura, burada bağlama oturtulan şeyin ne olduğuna dair bir sorgulama yaparak sadece galeri ve müzeye giren bir tasarım üretiminin sanat olarak görülmesinin dışında neyin tasarım olarak düşünülmesi gerektiğine dikkat çekmeye çalışmıştır.

Grafik tasarım sergilerinin ortak sıkıntısı, gündelik yaşam içinde her gün rastladığımız broşür, antetli kâğıt, afiş veya basılı üretimlerin nasıl başlıca etkinliğe dönüştürüleceğidir. Öyledir ki küratörler ve tasarımcılar, grafik tasarım sergilerinde görüntüleri havaya uçurarak, asarak ve onları duvara sabitleyerek ve/veya benzeri şekillerde kullanarak bu sorunu çözmeye çalışmıştır (Resim 61). Bu yaklaşım, sergiye drama ve hikâyenin duygularını geçirebilmenin bir yolu olarak görülür ancak yaklaşım bazen içerikten uzaklaşma eğiliminde de çalışabilir (King, 2011).



Resim 61 “Küratörlüğünü Giorgio Camuffo'nun Maddalena Dalla Mura ile yaptığı “Grafik Tasarım Dünyaları” Sergisinden Yerleştirmeler, Milano, Kaynak:

<https://www.unibz.it/assets/Documents/Faculty-Design/Research/Completed/Enable/Camuffo-GEC.pdf>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Bu nedenle içeriğe atıfta bulunan sergileme biçimlerinde, serginin mevcut konumu ve durumu göz önüne alınmalıdır. Buradan hareketle Sarah Owens’a göre grafik tasarım alanında çalışan bir tasarımcının, kendini sorgulama faaliyeti diğer tasarım disiplinlerine göre daha belirgin görünmektedir. Bunun nedeninin grafik tasarımcıların muğlak sergi formatlarıyla ilgilenmeye daha istekli olduğu söylenebilir (Lehni ve Owens, 2013: 12).

Dolayısıyla hem muğlak sergi formatları hem de sınırları ve kısıtları belli olan sergiler, sergilemeyi etkileyen içerik ve sergi oluşumunun belirlenmesini serginin niyetinin belirlenmesi ile doğru orantıda görmüştür.



Resim 62 Wim Crouwel Sergisi, Görüntü 1, Kaynak: <https://spin.co.uk/work/wim-crouwel-exhibition> Erişim tarihi: 22.03.2022

Nitekim durumsal uygulamalara yer veren sergiler, tüm bu yaklaşımları bir alanda toplamaktadır. Tasarımcı Wim Crouwel'in çalışmalarından oluşan sergi de bu tür yaklaşımları deneyimlemeye çalışır. Küratör, Koleksiyoner ve Tasarımcı Tony Brook'un küratörlüğünde gerçekleşen sergi, Crouwel'in Van Abbemuseum ve Stedelijk Müzesi için oluşturulan üretimleri ve 1967'deki deneysel çalışmalarına yer verir. Crouwel'in disiplin içindeki etkisinin kapsamı ve uzun ömürlülüğü düşünüldüğünde, tam ölçekli bir

retrospektif sergisinin olması birçok kişiyle dolaşıma geçmesini yeniden bir arada okunması; yani “bağlamdayken” değerlendirilmesini sağlamıştır.

Bu sergideki zıt yaklaşımlar, sergi nesnelerini bir arada tutmaya özen göstermiştir. Bu özen hem hız duygusu hem de geçici sergiler etrafında odaklanan bir sergileme sistemini yaratmıştır. Galeri içinde kümeler oluşturacak şekilde bir araya getirilen köşeli ayaklar üzerine oturan beyaz masalar, vurgu yaratma aracı olarak getirilen vitrinler ile serginin bölümleri arasında iletişimsel bir bağ kurulmuştur (Resim 62). Genel olarak sergi, Crouwel'in dengeli kompozisyonlarını kusursuz şekilde tamamlayan, steril bir etkiyi yer yer sınırlayan sakin bir yapıya sahiptir (King, 2011).

Karol, “bağlam” ve “okuma” kelimelerine dikkat edilmesi gerektiğini ifade ederek; *“Duvarda asılı olmayan bir afiş, afiş olarak değerlendirmesek bile onu okumadığımız söylenebilir mi? Ya da afiş olarak tasarlanmış bir iş, duvarda asılı olmayınca afiş özelliğini tümüyle yitirmiş midir? Bir afiş galeride bir tasarım sergisinde görmekle, aynı afiş bir sanat sergisinde görmek—işlev bir yana—afişin okunmasını etkilemez mi?”* (EK 03, 2022). Karol tüm bu soruları grafik tasarımın bağlamdayken geçirdiği fazları gün yüzüne çıkarmakta ve serginin niyetinden içeriğine bağlamından mekânına kadar geniş bir perspektifle bakılmasını ön görmektedir.



Resim 63 Wim Crouwel Sergisi, Görüntü 2, Kaynak: <https://spin.co.uk/work/wim-crouwel-exhibition> Erişim tarihi: 22.03.2022

Hollandalı grafik tasarımcı Wim Crouwel'in 60 yıllık kariyerini kapsayan çalışmalarının sergilenmesi ve sunulması, geçmiş bağlamlardan ayrılarak sergi bağlamında yeniden geniş bir kitleyle buluşan orijinal eskizler, afişler, kataloglar ve arşiv fotoğraflarının yanı sıra film ve video gösterimleri ile durumsal uygulamalara yer veren sergiler arasında değerlendirilebilir (Etherington, 2011) (Resim 63). Böylelikle ziyaretçiler, Crouwel'in alansal hareketliliğini ve çalışmalarının doğasında yatan temelleri değerlendirme şansı yakalamıştır.



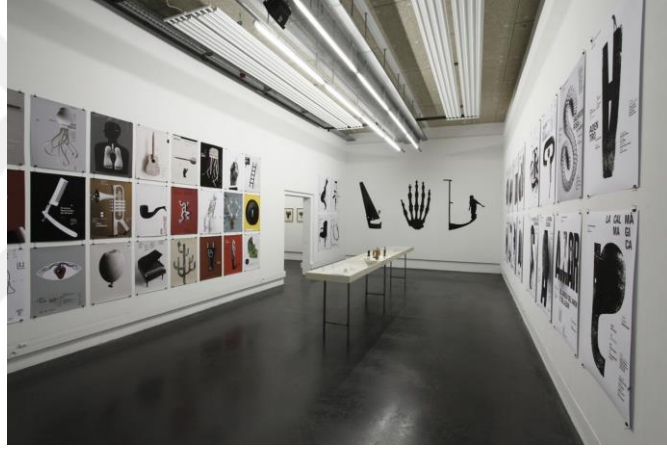
Resim 64 “Ouvrez l’œil 3 #” (Gözlerini Aç), Le Bel Ordinaire, Kaynak:

<https://www.cnap.fr/ouvrez-loeil-3-invite-change-good> Erişim tarihi: 22.03.2022

Le Bel Ordinaire, Fransa'nın Pau şehrinde 2014 yılında açılan grafik tasarımı önemseyen, grafik tasarımı daha iyi tanıtmayı amaçlayan; içerisine rezidans programını da dahil eden çağdaş sanat ve grafik tasarım alanıdır. Temelleri 2009'a dayanan bu oluşum, kentsel alanlardaki sanat eserlerinin diğer alanlardaki üretim sürecine dahil edilme deneyimi üzerine kafa yormuş, Vincent Perrottet, Change is Good, Médium ve Lust gibi uluslararası tasarımcılar ve stüdyolar ile “Ouvrez l’œil” (Gözlerini Aç) adlı bir projeyi hayata geçirmiştir (Imbert, 2018: 20) (Resim 64).

Kamusal alanda bilginin konumunu irdeledikleri “Gözlerini Aç” projesi seri halinde devam eden, uluslararası grafik çalışmalara adanmış etkinlikler arasında yerini

almıştır. Le Bel Ordinaire, projelerin, enstalasyonların, sergilerin, çalıştayların ve toplantıların meskeni olmuştur (Resim 65). Böylece Le Bel Ordinaire, grafik tasarımın bilgiyi yaymak için medyaya hâkim olmadaki olanaklarını ve sınırlarını sorgulamaya teşvik edercesine bir girişimin merkezi olmaya aday mekânlardan biri haline gelmiştir (calenda.org, tarihsiz). Dolayısıyla bu tür mekânlar, ziyaretçiler için gündelik yaşamda görüntüleri ve mesajları fark eden, alan ve araştıran aktif bir okuyucu olarak konumlanmaktadır. Aynı zamanda kamusal alanı ve sergileme alanlarını yeniden gözden geçirerek hem sergilenen işleri hem de üretimlerin arkasındaki durumsal süreçlere ilişkin kolektif hafıza oluşumuna tanıklık ve aracılık etmektedir.



Resim 65 “Exhibition Isidro Ferrer. Metteur en signes,” Le Bel Ordinaire, Kaynak:

<https://belordinaire.agglo-pau.fr/expositions/isidro-ferrer-metteur-en-signes> Erişim tarihi: 22.03.2022

Le Bel Ordinaire’deki bu tür sergiler 2014 yılında parlamaya başlamış ve fark edilmiştir. Özellikle çağdaş sanat ve grafik tasarım teriminin bir arada kullanılması, Le Bel Ordinaire için disiplinleri bir arada tutan bir tutkal görevi görmüştür. Bu profesyonel çeşitlilik, grafik tasarımın gerçekten yaratıcı ve durumsal bir uygulama olarak görünmesine katkı sağlamıştır (Imbert, 2018: 20).

Bu katkılar ışığında, artık tasarımcılar kendilerini daha iyi tanımak, ifade etmek göstermek ve anlatmak için adeta bir dizi üstün bilgi refleksleri geliştirmişlerdir. Bu sesli ve sessiz gelişim, grafik tasarım dünyasında bir dip dalganın oluşmasına zemin hazırlamıştır. Tasarımcıların oluşturduğu bu açıklamalar başka tasarımcıları da teşvik etmeye başlamıştır.

2.4 Tasarımcının Kendini Tanıma Refleksi

Klaus Krippendorff; tasarımcıların en az üç şekilde motive olduklarını aktarmıştır. Birincil olarak çözüm esnasında ortaya çıkan zorluklar, ikincil olarak sıkıntılı koşullar ve son olarak da sorunlar veya çatışmalar. Bu negatif gibi gözüken üç durum aslında tasarımcıları araştırmaya, sorgulamaya ve derinliği olan sorular sormaya yöneltir. Bu muğlak bilinç, tasarımcılar için kesin cevaplara ve net sonuçlara ulaşmanın heyecanı ile motive olur. Krippendorff'un tasarımcılar ile ilgili aktarımı, tasarımcının kendini fark etmesini başlatan bilinçli eylemleri açığa çıkarır.

Sıradan tasarım sorularına cevaplar aranırken, iyileştirmeye meydan okuyan durumlarla baş etmeye çalışan tasarımcı, başkalarının görmediği bir şeyi yapma, kendi ya da diğer insanların hayatlarını iyileştirme fırsatlarını düşünür. Bu düşünce olasılıkları, her daim sorunlu durumlara işaret etmez ancak yeni ve heyecan verici bir şeylere geçme opsiyonlarını sunabilir. Başkalarının göremeyeceği ya da dikkate almaya cesaret edemeyeceği farklılıkları göstermek isteyen tasarımcılar, evrim perspektifinden bakıldığında görünürde bir amaç veya plan olmaksızın çıktıkları yolculukta niyetlerinde başarılı veya başarısız olabilirler. Krippendorff bu yaklaşımı, tasarımcının kişisel tatminin dışında, farklı bir şey yapmanın rasyonel bir açıklamasının olmak zorunda olmadığını belirtir (Krippendorff, 2007: 69-70).

Tasarımcı aynı zamanda bir deneyimin kolaylaştırıcısıdır. Bu tanım, Norman Potter'ın tasarımcının insanlar aracılığıyla ve insanlar için faaliyet ve çaba gösterme tanımını yansıtmaktadır (Potter, 2002). Daha farklı bir perspektiften bakıldığında, bugünün dünyasında tasarımcıların neleri bilmesi gerekir sorunun yanıtlanması düşünüldüğü kadar basit değildir. Caplan, soruyu değiştirerek "Tasarımcılar ne yapmak için karşı konulmaz bir dürtü hissediyorlar?" diyerek, tasarımcının kendini tanımlamasındaki esas soruları sormaya başlar. Tasarımcı, disiplinin ona verdiği ve kazandırdığı tecrübe ve olanakların dışında kendisini tanımaya yönelik sorular ve argümanlar geliştirerek; var olan durumu bir adım daha ileri taşımaktadır.

Caplan, tasarımcıların ve yaratıcı süreçleri cevaplandıran kişilerin beklenenden daha zeki olmalarını, tasarımın akılcı olmasıyla ilişkili olabileceğini ileri sürer. Özellikle "dijital" kelimesinin bugün el emeğini çağrıştıran bir pratiğe doğrudan eşlik etmediği bir

çağda, tasarımcının işi artık sadece uygulamadan ibaret değildir. Caplan'nın bu açıklaması günümüzdeki tasarımcının sadece bir operatör, bir uygulayıcı olmasının çok daha ilerisinde bir noktaya evrildiğine dikkat çeker (Caplan, 2006: 235-236).

Genellikle olgun tasarımcılar, ne istediklerini bilen, entelektüel yapı ve vizyonlarını geliştiren, çokça çalışmış tecrübeli kişilerdir. Dolayısıyla bazı yenilikleri denemeye ihtiyaç duymazlar. Çoğunlukla gözlemlerini ve tecrübelerini kendilerine saklar; dışarıya sadece iyi olduğunu düşündükleri çalışmalar, projeler ve üretimlerle çıkarlar. Aslında bu alışkanlık gibi gözüken tavrın dışına çıkıldığında, tasarımcılar zamansızlık için çabalamalıdır. Bu çaba, tasarımcıların kendi kişisel seslerini geliştirebilmesini, özgün olabilmeyi ve bu özgünlük içinde çok sesli hedefler belirleyebilmesine olanak sağlar.

Buradaki varsayımların hepsi son derece iyi niyetli ve tasarımcı için olumlu söylemlerdir. Ancak her zaman bu söylemler geçerlilik gösteremeyebilir. Örneğin; tüm insanların sesi vardır ancak herkes şarkı söyleyemez ve bu işi meslek olarak gerçekleştiremez. İşte tam olarak tasarımcı olmak da bu türden bir iştir. Nitekim disiplinin sınırlarının gün geçtikçe genişlemesi, tasarımcıların çalışma alanlarını etkilemekte ve kişisel seslerini bulabilecekleri ortamları meydana getirmektedir.

Çünkü her tasarımcı kişisel sese ve görüşe sahiptir. Bu noktada tasarım, organize etmekle yakından ilgili bir disiplindir. Özellikle yeni bir fikir, icat ve hayal gücü tasarım için çok önemlidir. Tasarımın bu gücünü, bağlamdan veya bağlamdayken bulunduğu durumlardan alır. Bu yüzden ki tasarımcıların bağlamlar üzerine yeniden düşünmesi ve yeniden tanımlamaları gerekmektedir. Keedy'e göre; birincil olarak tasarımcılar daha özerk olmakla başlayabilirler. Burada söz edilen özerklik, fikir, özerkliğidir. Tasarımcılar, kendi kendini tanımlama ve sektörün taleplerine mesafe koyarak, alan içinde yükselen sesleri duymak için bir aralık oluşturabilir. Tasarımcının kendi kendine ilan ettiği bu özerkliğin, yeni iş tanımlarını oluşturmasının yolunu açmıştır. Bazı tasarımcılar arasında çokça kabul görmeyen bu yaklaşım, grafik tasarımcıyı sanatçı olmaya benzetmesinden ve bu benzerliğin doğru bir kıyaslama olarak görülmemesinden kaynaklanır. Tasarımcıların kendilerini ne olarak adlandıracakları veya tam olarak ne yaptıkları

konusunda bile anlaşılmadıkları bir zamanda, bu tip bir tasarımcı profili, alan için her zaman çekimser ve öteki olarak görülme potansiyeli taşır (Keedy, 2006: 198-199-200).

Bugün bazı grafik tasarımcılar, disiplinlerinin başlangıçlarından beri gerekli olan nötr ve nesnellik gayelerini korumaya devam etmektedir. Bu düşüncede olan tasarımcılar, hem kendi üretimleri ve düşüncelerini öne çıkaran projeler yapar, hem de müşterinin mesajını çalışmalarının ortak bir bileşeni olarak görür. Burada açıklık getirilmesi gereken bir husus da tasarımcının sadece bireysel istekleri doğrultusunda tasarım yapması ve üretimlerde bulunmasıdır. Bu durum bir yerden sonra tasarımcıyı kısır döngünün pençesine sokabilir. Tasarımcı, zaman zaman kolektif üretimlerin bir parçası, yer yer kendi kendine başlattığı bir projenin üreticisi olurken; müşteri odaklı üretimlerle de kendini beslemesi, disiplinin değişen paradigmalarını ve müşteri profilinin tutarlılıklarını anlaması adına kritiktir. Böylece alan için gerçek bir bakış, eleştirel bir duruş ve alan içinde kendi sesini söyleyecek bir konuma geçer. Bu tür tasarımcılar için tasarım, pratikleri hiç bitmeyecek bir okul gibidir.

Tasarımcının bilginin tarafsız bir aktarıcısı olarak görülmesi modern kavramının tersine, bugün birçok tasarımcı hem kritik hem de girişimci amaçlar için kendi içeriklerini üretmekte ve bu arayış içinde kendini tanıma reflekslerini geliştirecek fırsatlar yakalamaktadır. Bir başka açıdan bakılırsa bu sanatsal mevcudiyet ısrarı gibi görünen tutum, cazip bir uygulama alanına davet çıkarır (Armstrong, 2009: 10).

California, Pasadena'daki Sanat Merkezi Tasarım Koleji'nin eski başkanı David Brown, insanların doğası gereği görsel, duygusal ve dokunsal bir yanının olduğunu ifade eder. Özellikle içinde bulunulan bu yüzyılı tam manasıyla bir dönüm noktası olarak görür.

Brown, tasarımın teorik ve ideolojik olan tarafının iyi bir tasarımdan kişisel ve duygusal olana "bunu beğendim" olgusuna geçiş yaptığını söyler. Bu eğilimin, mükemmel olana ulaşılma ve estetik açılardan görülmemiş bir yaratıcılık serüvenine ulaşıldığı anlamına gelmeyeceğine değinir. Brown, meselenin bir anlatı tarzı olmadığını, üslubun işlevsel olanla nasıl bir iletişim kurduğuna işaret eder. Dolayısıyla Brown, duygusal ilgilerin her yerde olduğunu ve giderek daha fazla kişiselleştirilebilir olduklarını belirtir (Postrel, tarihsiz: 5).

Tasarımcılar böyle bir yüzyılda kendilerini alan içinde konumlarlarken, tam da bu tip söylemlerin rotasından geçerler. Disiplinin mevcut olan doğası bile değişirken, tasarımcının bir köşede sabit kalması ve her gün bir önceki günü tekrar etmesi pek mümkün gözükmemektedir. Tasarımcılar, kabul edilmesini istedikleri değerleri yönlendirerek, bir kitleyi ikna etmeye meyillidir. Biçimsel araçlar, yöntemler ve tutumlar tasarımın birincil amacı açısından her zaman tartışılacağına benzemektedir. Ancak alanın gelişmesi ve genişlemesi tasarımcının eylemini teşvik etmek, eğitmek, bir deneyimi yaratmakla ilgili dürtülerine doğrudan bağlıdır (Tyler, 2006: 38).

Bu tarz dürtüler, tasarımın derinlerine kök salmış “anlamsız” ve “gereksiz” fikirler olarak görülebilmektedir. Bir başka deyişle, modernizm bu algıyı pekiştirmiş olabilir. Başlangıçta, anlam dizisi üretmek nedenselliğin önemli bir parçası olmuştur. Ancak tasarımcıların üretimlerde bulunmasının tek sebebi nedensellik değildir. Gözden kaçırılmaması gereken bir husus da anlam ve içeriğin zaten bağlamsal oluşudur (Keedy, 2006: 198).

İşte bu bağlamsal iletişim arasındaki ilişkiyi biraz daha derinlemesine inceleyen bazı tasarımcılar, bilgi kalitesinin olanaklarını yeniden düşünmeye başlamıştır. Özellikle tasarımcılar, duyular harekete geçtiğinde algılanabilen bilgi kalitesinin derinliğini fark etmiş; görme ve işitme dışındaki “dokunsal” duyulara anlamlı bir geçiş olduğunu görmüştür. Bu bakış açısıyla tasarımcı, alan için de farklı yönlerde doğru gitme eğilimi gösterir (Hara, 2009: 126). İşte bu noktalarda tasarımcının kendisine sorular sorması ve tanıması için beş ana tema ortaya çıkmaktadır. Bunlar sırasıyla konuşma, arabuluculuk, tanımlama, sorgulama ve araştırma, son olarak da tartışmadır.

2.4.1 Konuşma

Konuşma, fikir paylaşmanın ve grafik tasarım hakkında diyalog oluşturma bir yolu, bir yöntemidir. Tasarımcıların konuşması, bir araya gelmesi, disiplini sorgulamaları ve konuşmaya istekli olmaları, yeni gündemleri, projeleri başlatmaya yarayacak güçlü bir sinerjiyi açığa çıkarmaktadır (Thomas, 2013: 45).

Amerikalı tasarımcı ve yazar Jessica Helfand'a göre grafik tasarım, uyum, denge, renk, ışık, ölçek, biçim ve içeriği birleştiren görsel bir dildir. Görsel bir dil olmasına karşın aynı zamanda deyimsel bir dil olarak tanımlayan Helfand hem mantığa hem de görüne meydan okuyan kültürün, tüm kodlarını, çıkarımlarını, işaretlerini ve göstergelerini kapsadığını dile getirir. Helfand'ın aktarmaya çalıştığı temel bilgi, tasarımın aktarım gücü ve niyetidir. Grafik tasarımın mevcut duygusal gücü, tasarımcıyı konuşmaya teşvik eden, çevrede olup bitenleri sürekli tarayan, inceleyen ve özümseyen bir noktaya taşır (Shaughnessy, 2005: 18).

Keedy'e göre tasarımcıların bir araya gelmesi ve konuşması önemli olduğu kadar yazarak ve paylaşarak devam eden üretken süreçte daha fazla tasarımcının tasarım hakkında dürüstçe ve mantıklıca, ahlaki duruşlarını bozmadan yapacakları konuşmalara ihtiyaç vardır. Öğrenme ve edimler salt birincil uzmanlık alanından öğreniliyor olsa da diğer disiplinlerden de her zaman bir şeyler öğrenilebilir. Fakat tasarımcılar ve üretimde olanlar birbirlerinden bir şey öğrenemez mi?

Çoğunlukla tasarım teorisyenleri ve eğitimciler, akademik entelektüel alıntılar yaparak konuşmaları belirli bir çerçevede kemikleştirip konuşmaktan çok yazılı bir yön bilgi sunmaya yönelik eğilim göstermektedir. Bu durum bazen önemli fikirlerin anlaşılmadan arka planda kalmasına neden olabildiği gibi izleyiciyi yabancılaştırmaya ve kendilerine ait hiçbir fikirleri olmadığı gerçeğini hissetmelerine hizmet edebilir (Keedy, 2006: 197-198-199). Bu sebeple konuşmadaki tasarım düşüncelerini akıllıca ve dürüstçe açık bir şekilde “konuşma” eyleminin bir öğrenme modeli olarak ele alınması tasarımcılar için faydalı açılımlardır.

Modern tasarımcının, grafik tasarımın ötesindeki alanların farkında olmasının yanı sıra yaratıcı güce sahip, becerikli bir iletişimci olması gerekir. İletişim becerisi, yalnızca tasarım konferanslarında anlamlı konuşmalar yapabilmek anlamına gelmemektedir. Özellikle müşterilerle ve tasarımcı olmayan kişilerle tutarlı, inandırıcı bir şekilde proje veya çalışma hakkında konuşma yeteneği ile ilgilidir. İletişim içerisinde diyalogun yer alması nedeniyle, bu kavram aynı zamanda dinlemekle de alakalıdır. Bu iletişim bir anlamda grafik tasarımın sözlü olmayan ortamlara çağrışım yaptığını

düşündürebilir. Disiplinin, tasarımcıdan niyetlerini aktaran yazılı veya sözlü yorumları olmaksızın iletişim kurması beklenir. Fakat tasarımcıların kelimelere de ihtiyacı vardır. Norman Potter'ın “What is a Designer”da dediği gibi; *‘Tasarım çalışmasının bu yönü sıklıkla hafife alınır: Bize açıkça, anlamlı ve ikna edici bir şekilde ifade edebilme yeteneği, her zaman tasarım çalışmasıyla ilgilidir’* diyerek tasarımcıların konuşmayı görsel iletişim alanının pratiklerinde gerçekleştirmesi beklenmiş ve öğretilmiş olduğuna vurgu yapar (Shaughnessy, 2005: 21). Bu öğretinin konuşma ve tartışmaların yapıldığı bir zemine yerleştirilmesi, tasarım pratiğini şekillendirmeye yönelik olumlu bir girişime eklemlenebilir.

Farklı bir açıdan ele alındığında, iletişim sürecinde aktif olmayan izleyici, görsel bir ifadenin kodunu çözebilir ancak anlamın oluşumunda pasif bir katılımcıdır. Bu görüş, Hanno Ehses'in, dilbilgisel bir modelidir. Tasarımı ifade eden görsel cümlelerin inşası olarak ele alır; dilsel ve resimsel içerik, mesajı oluşturmak için konuşmanın parçalarını bir araya getirir; "antitez", "metafor" ve "metonimi" gibi "konuşma sınıflandırmaları", tasarımcılara bir dizi mesaj üretmek için bir kapı açar. Tasarımcı bir durumla başlar ve daha sonra dilbilgisi modelini durum ve koşula uygulayarak görüşleri veya temaları araştırır. İzleyici referansların kodunu çözmekten daha derin bir uğraşa dahil edilmemiş gibi görülür. İşte bu nokta da dilbilgisel bir tutum, tasarımın estetik kolları üzerinden bilimsel olana atıfta bulunur (Tyler, 2006: 37). Tasarımcının konuşma sınıflandırmaları ve bu tür modeller geliştirmesi, bir sergi oluştururken de karşısına çıkmaktadır. Sadece sergiyi değil aynı zamanda tasarımcının küratör olma yolunda bir refleks geliştirmesine olanak sağlar.

Geçtiğimiz on yıl içerisinde sergi bağlamı tasarımcılar tarafından farklı şekillerde araştırılmış ve üzerine birçok konuşmalar yapılmıştır. Tasarımcılar yalnızca sergilenmek üzere orijinal enstalasyonlar üretmekle kalmayıp, farklı ortamlarda iş birliği yaptıkları kültür kurumları da dahil olmak üzere sergiler gerçekleştirmiş ve konferanslar, sunumlar, atölyeleri de alanlara eklemleyerek dönüştürmüştür (Dalla Mura, 2016c). Sergilerin ortamı, aynı zamanda konferanslar, sunumlar ve konuşmaların tamamına ev sahipliği yaparken, tasarım düşüncesinin henüz açılmayan kapılarını açmak ve keşfetmek için uygun koşulları sağlamada olmazsa olmazlardandır.

2.4.2 Arabuluculuk

Grafik tasarımcılar birçok şapkayı takarak tasarım süreçlerini ve disiplinin sınırlarını yeniden çizmiştir. Bu durum, tasarımcıya görsel iletişimin yeni fırsatlarını sunarken aynı zamanda da arabuluculuk rolü ile kritik noktalarda bulunma imkânı sağlar.

Tasarımcıların arabulucu olarak da hareket edebilme olasılıkları arasında yazarlık kavramı yatmaktadır. Tasarımcının temelde çıkış noktası, bir müşteriye ihtiyaç duymadan kendi düşüncelerini ve mesajlarını aktarabilmesi olabilir, ancak bir izleyici ile iletişim etkinliğine bağlı kalınmasını gerektiren durumlar gelişebilir. Tasarımcılar, aynı zamanda bir mesajın içeriği ve bağlamı ile daha geleneksel iletişim araçları için sorumluluk alabilirler. Bu, bir tasarımcının imza tarzı olarak da tanımlanabilmektedir (Noble ve Bestley, 2005: 43).

Van Toorn, grafik tasarımcıların rollerini toplumun kolektif çıkarları ile şirketin veya kurumun özel çıkarları arasında arabulucu olarak gördüğünü dile getir. Bununla birlikte, Toorn'a göre, disiplin bilginin üreticisinin (kurum veya kuruluş) menfaat iletişimi oluşturmaya ve grafik tasarımın, mesaj vasıtasıyla üreticinin gerçek niyetlerini gizlemek adına bir motife dönüşmesine izin vermeye eğilimlidir (Kuhn, 2012: 45-46).

Toorn'un bu gözlemleri arasında: toplumun, üretici ve arabulucunun, ürünün arkasında yatan niyet ve güdülerini kendi deneyimleri ile karşılaştırabilecek bir konumda tutabileceği yönündedir (Bil'ak, Toorn ve Davies, 2008).

Tasarımcılar, kendi davranışlarının ortaya çıktığı koşullar üzerine eleştirel bir şekilde düşünemedikleri için, özel ve kamu yararı arasındaki arabuluculuk rollerinin kaybolduğuna değinen Toorn, tasarım mesleğini piyasa güçlerine boyun eğdiği için eleştirmektedir (Poynor, 2008: 122). Toorn'un yaptığı eleştirel bakışının, disiplinin çerçevesinden bakıldığında yerinde ve doğru söylemlere eşlik ettiği çıkarımı yapılabilir. Arabuluculuk rollerini sadece sektör üzerinden tanımlanmayacağını da vurgulayan Toorn, bu görüşüyle arabuluculuktan ne anlaşılması gerektiği üzerinde tasarımcıları düşünmeye davet etmektedir.

Sarah Owens, tam da bu konuyu gündemine taşımış ve öğrencilerine, tasarımcı olarak rollerini nasıl gördükleri hakkında konuşmalarını istemiştir. Öğrenciler, kendilerini aracı-arabulucu olarak, başkalarının anlayabilmesi için bir şeyi dönüştüren insanlar olarak gördüklerini ifade etmişlerdir. Owens'a göre bu arabuluculuk görevi, küratörlük yapmanın bir parçasıdır. Ancak öğrenciler tarafından ifade edilen arabuluculuk tanımı, daha tarafsız görünmektedir. Öğrenciler kendilerini bir şeyi daha anlaşılır kılmak için bilgiyi uyarlayan olarak görmüşlerdir. Owens'a göre küratör daha çok bir otoritedir. Urs Lehni bu duruma ilişkin; günümüzde küratör, çalışmaları gösterilen sanatçıdan neredeyse daha önemli hale gelmiş fakat tasarım disiplinde bu önem tersine bir dönüşe sebep olmuştur. İdeal olarak, aracılık filtresi görünmez olmalıdır. Lehni, grafik tasarımcıları, çok az bir müdahale ile içeriği son derece iyi çalışacak şekilde aktaranlar olarak gördüğünü ifade eder (Lehni ve Owens, 2013: 14).

Owens ve Lehni'nin söz ettikleri grafik tasarımcının arabulucu rollünün küratöryel düşünce ve pratikleriyle aynı frekansta olduğu ve benzer bir çizgide kesiştiği anlaşılmaktadır. Bu tanım ve kavram yakınlaşmaları, tasarımcıların sergilerle olan ilişkilerinde arabuluculuk rollerini küratör rolü üzerine çevirmiştir.

Geliştirilen disiplinler arası iş birliklerinin tarihinden beri, grafik tasarımcıların rolü; sergiler aracılığıyla iletişimi detaylandırma ve arabuluculukta sıklıkla birincil öneme sahip olmayı, şehirden çevreye, bilime kadar geniş bir topluluğa seslenmeyi amaçlar. Öyle geliyor ki, bu tasarım geleneği ile uzlaşmanın keşfedilmesi değerli gözükmemektedir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 35).

Tasarımcılar, tüm bileşenleri ve uzantıları ile sergiler düzenlemenin ve katılmanın dikkat çekmek, yeni ilişkiler kurmak ve kişisel konumlandırmaları için gerekli olan söylemleri üretmek, toplulukları ve disiplinleri ilerletmek için alan sunduğunu çok iyi kavramışlardır. Bu bilgidен hareketle grafik tasarımcıların sergileri, kolektif sergileme, kendini yansıtmaya ve açıklama fırsatı olarak, çalışmalarına arabuluculuk etmek için kullanmışlardır. Ancak arabuluculuğu sadece bu sınıflandırmada incelemek ve yerleştirmek indirgemeci bir yaklaşım olmaktadır (Dalla Mura, 2016c).

Sergi tasarımcısı, belirli bir iletişim niyetinin tercümanı olarak görülebilir. Dalla Mura'ya göre bu tercüme etme, ikna edici türden sergilemelerde benimsenen tutumun bir "mizansen" modeline dayandırmaktadır. Sergilerin yapısı ve morfolojisi, danışılacak bir ansiklopediye veya ziyaretçilerin bir izlenimden diğerine atlamasını sağlayan bir "ağ" bir uzantıya benzetilmektedir. Bu durumda sergi tasarımcısı, daha çok bir tercüman, bir arabulucudur. Arabulucu rollerle grafik tasarımcılar, rahatlıkla birçok disiplinin içinde olabilmekte, iletişimin nabzını tutarak sergilerde aracılık etmeyi deneyimlemektedir (Dalla Mura, 2016d).

2.4.3 Tanımlama

Grafik tasarımcılar genellikle müşterilerinden gelen eksik veya hatalı bir yön bilgi ile tasarıma başlarlar. Bu durum, bazen deneysel olarak çalışmanın farklı bir noktaya gitmesine yararken, bazen de müşteri tasarımcı iletişimde gerilimi tetikleyecek süreçlere de karşılık gelmektedir. Bu doğrultuda sergi tasarımı konuya temel bir örnek olabilir. Grafik tasarımcı, işbirlikçi olarak belirli yetkinliğe sahip bir başka tasarımcıyı görevlendirerek sorumluluk üstlenebildiği gibi çeşitli rollere de bürünebilir. Bu hem sergi tasarımında hem de sergi dışındaki farklı projeler için geçerlidir. Her iki durumda da karşılıklı olarak anlaşılması ve tartışılması gereken konuların önemini gösterir.

İhtiyaçlar her ne olursa olsun, sergi içinde çalışan ilgili uzmanların birbirlerini anlamaları, teknik uzmanlığın başladığı noktaya kadar ortak bir dili konuşmaları gerekmektedir. Ancak bu durum, tasarımcıyı iki boyutlu üretimler yapmaya zorlayan bir konuma yerleştirerek etkinliğini azaltmış olduğuna işaret edebilir. Bir sergi ne zaman iki boyutlu bir deneyim olmuştur? Sergi grafikleri, kataloglar ve tasarım pratikleri iki boyut algısını mı yaratmıştır? Net ve açık tasarım kararları, tasarımcının diğer uzmanlarla ortak bir bağlam duygusuna sahip olmasını sağlar. Bu his, sergi tasarımının tasarımıyla ilgili her kararın en dikkatli şekilde hazırlanmış bir değerlendirmesine ihtiyaç duyar. Çoğunlukla bilgilendirici bir içeriğe sahip olan sergiler, sıkıcı olmamak için iletişimsel olmamak gibi bir noktaya gidebilir. Bu tür bir sergi, sıradan tasarım sorularına orta spektrum aralığı içinde cevap verir. Bununla birlikte, serginin genellikle kapsamlı oluşu; çoğu zaman, iyi

işlenmiş bir niyet inancından fazlasını yapabilir (Potter, 2002: 52-53). Bu bağlamda sergi içeriğinin kurgusu ve sergi grafikleri de olmak üzere, süreçte yer alan durumların tanımlanması ve tespit edilmesi hem tanımı hem de serginin niyet ve amaçlarının doğrusal bir şekilde biçimlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu sebeptendir ki tanımlama olgusu, birçok yaratıcı sürecin olmazsa olmazları arasındadır.

2.4.4 Sorgulama ve Araştırma

Tasarımda sorgulama ve araştırma yapma, tasarımcı için ilginç yollar ile karşılaşmasına, yeni bir anlayış ve üretim sürecine teşvik etmiştir. Tasarımda araştırma ve sorgulamayı es geçmeyen tasarımcıya odaklanmak, tasarımcıların kendi güçlerini akademik ve endüstriyel araştırma çabası için en faydalı şekilde kullanabileceklerine yakından bakmakla beraber çalışır. Araştırmanın verimli olabilmesi, tasarımcının araştırmadaki güçlü yanlarına odaklanması gerekir, tasarımcının buradan sağlayacağı verimlilik araştırma motivasyonlarını körükleyebilmektedir. Bu nedenle tasarım stüdyolarının artış göstermesi ve koordineli bir şekilde bilginin artması; araştırmaların gelişmesine önemli katkılar sağlamaktadır (Stappers, 2007: 81-86-88).

Norman Potter'ın "What Is a Designer" adlı kitabında, tasarımın bir endişeye yanıt ve sorgulama alanı olduğu kadar genellikle karar ve sonuç ilişkisine bağlı şartlar olduğunu da aktarmış ve bu argümanı araştırmaya ve sorgulamanın, tasarımcının nasıl olması gerektiğine vurgu yapmıştır (Smith, 2014: 19).

Özellikle içsel tasarım araştırması, tasarımcıların sıklıkla başvurması gereken bir araştırma ve sorgulama yöntemidir. Tasarım alanında kendiliğinden başlatılan araştırma modeli, bu söylemi destekleyen ve çıktılarıyla somut veriler oluşturan, tasarım alanına yeni soluklar katan bir yöntemdir. Bu durum öncelikle tasarımdaki somut deneyimlerden kaynaklanır ve sıklıkla tasarım sürecine entegre edilir. Böylece araçsal bir ilgiyi harekete geçirir. Bu bilgidен yola çıkıldığında gelecekte, tasarım sürecindeki anlık pratiklerin üstüne geçen bir tür içsel tasarım araştırmasının ilerletileceği beklenmektedir. Bu beklenti

aynı zamanda tasarım alanında hala eksik olan bir bilgi havuzunu doldurabildiği gibi yaratıcılığı da geliştirecektir. Tasarım söyleminin dışarısında kalma tehlikesine karşı koymak için tasarımcıların muhakkak bu tür araştırmalara müdahil olmaları gerekir. Bonsiepe'ye göre meslek ihtiyaçları görmezden gelinir ise, grafik tasarımcıların geleceği şüpheli bir hale gelebilir. Dolayısıyla mesleğin benimsenmesi için öncelikle tasarımcıların benimsemesi, yeni modlar ve yöntemlerle süreci geliştirmesi gerekir. Aksi halde tasarımcılar, kendilerini yok olmakta olan bir meslek türünün elemanları olarak bulabilir (Bonsiepe, 2007: 32).

Bu doğrultuda tasarımcılar "uygulayıcı-araştırmacı" teriminin sınırlarına dahil olmayı tercih etmiştir. Grafik tasarıma yönelik araştırmaya ve sorgulamaya yönelim, çoğunlukla akademisyenler ve profesyonel uygulayıcıları kapsamaktadır. Tasarım yazarı Stephen Banham; "hibrit uygulayıcı/araştırmacı" kavramında, hem ticari uygulamaların sürekli değişen talepleri karşısında hem eleştirel de akademik ve hatta felsefi bir düzeyde meşgul olan bir tasarımcıyı kastetmiştir. Esasında bu tasarımcı profilini düşünerek tanımlama yapmıştır. Tasarımcıların araştırma faaliyetine katılması için profesyonel bir gereklilik tarafından yönlendirilen uygulayıcı-araştırmacı modeli, grafik tasarımcıların pratik kazanmaları için giderek daha yaygın bir model haline gelmektedir.

Çoğunlukla tasarım stüdyoları, tasarımı bir araştırma aracı olarak kullanmaktadır. Bu araç hem görevlendirilen hem de kendi kendini yönetebilen çalışmalar olarak düşünülebilir. Tasarımcılar, çevrimiçi olarak sergilenebilecek, basılabilecek veya deneyimlenebilecek müşteri tabanlı işleri, araştırma ve yazılarla meşgul olurken sorgulama biçimlerini iletirler.

Winters; bilimsel araştırma retoriğini kullanan Metahaven tasarım stüdyosundan, vaka çalışmalarındaki soruları yanıtlamakla veya araştırma çalışmasıyla ilgilendiği bir "düşünce kuruluşu" olarak söz eder. Metahaven tasarım stüdyosu, araştırma ve sorgulama için; grafik tasarımın, markalaşma ve ikonografide ve ayrıca mimari çalışmaları içeren veri, araştırma, hayal gücü ve düşüncelerin spekülatif tasarıma geçişinde etkili olduğunu söylemektedir.

Yaygın olarak kabul gören bir diğer uygulayıcı-araştırmacı tasarımcı James Goggin'dir. Goggin, çalışmalarını genellikle "araştırma" başlığı üzerinden kategorize

ederek hem müşteri hem de kendi kendine başlattığı projeler üzerine çalışmalarını sürdürür. “Pop Culture Colour Theory RISD 2019” başlıklı projesi, toplumun, rengi nasıl algılayıp kodladığına ve metalaştırma girişimlerini araştırmaktadır (Resim 66). Yaklaşımını, “bağlamla eleştirel bir etkileşim” olarak açıklayan Goggin, grafik tasarımın işlediği mekanizmalar ve süreçler üzerine eleştirel bir bakış sunan ve uygulama tabanlı araştırma keşiflerini yönlendiren unsurlar üzerinde durmuştur. Goggin, grafik tasarımın bu mekanizmaları eleştirel formatlarda kullanma potansiyeli ile ilgilenmiştir (Winters, 2013: 2-3).



Resim 66 “Pop Culture Colour Theory RISD 2019”, Proje Afişi, Kaynak: <http://www.practise.co.uk/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Daniel van der Velden’e göre ise tasarım, araştırmak ve sorgulamak, tahmin etmek için bir araçtır. Hayal etmek için bir araca dönüşen tasarım bağımsız bir şekilde, tasarım metodolojileri, üretim biçimleri, kendi kendine yaratıcı sorular ortaya atabilmektedir. Velden, sorgulamanın, tasarımı ölçme ve değerlendirmenin, üretken alanlarda dönüştürmeni yeni yollarına maruz bırakmanın bir yöntemi olduğunu söylemektedir (Thomas, 2013: 44).

Aynı zamanda tasarımcı Jan van Toorn, grafik tasarıma tasarımcının araştırmacı gazeteci rolünü taşıdığı bir üst başlık daha açarak; araştırmacı tasarımcıya görsel

gazetecilik çerçevesinde bakmak istediğini söyler. İnceleme ve yansıtıcı yollarla elde edilecek bilgileri daha sonra görsel iletişimi biçimlendirilecek şekilde tartışmak için kullanılabilir (Kuhn, 2012: 4).

Emily Pethink'e göre ister grafik tasarım ister mekân tasarımı olsun, mevcut kurumun, faaliyetin bir parçası denenebilecek tüm etkinlikler birbirini beslemektedir. Sosyal merkezli bir sistem olarak ilişkisel tasarım, toplu öğrenmeye ve üretmeye sevk etmek için grup etkileşimini destekler. Bu bütüncül yaklaşım, süreklilik arz eden veri paylaşımından faydalanır. Pethink, bu bağlamı araştırırken, sergi mekânının ortak çalışma ve kurgular için açık bir ortam olarak gördüğünü ifade eder. Açık uçlu formatların, var olan kurumun belkemiği olduğuna değinen Pethink, sergi mekânlarının araştırma ve sorgulamaya dair ciddi mesai harcanmış söylemleri içerdiğini vurgular (Thomas, 2013: 6). Tüm bu formatlar ve sorgulama biçimleri, tasarımcıyı sıklıkla yapması gereken bir davranışa yönlendirir. Tasarımcı, ana akım tasarımda belirli konuların fitilini ateşlemek için bu tür modları gerçekleştirerek tasarımcı kimliğini de güncellemektedir.

2.4.5 Tartışma

Tasarımın her aşamasında tartışma, soru cevap ve münazara hâkim olmuştur. Nihai tasarımın sunulmasından, tasarımın nasıl görüneceğine dair pek çok soruya ilişkin varsayımlar, müşteriye veya projeye karşı güçlü durulması gereken, detaylandırılması ve derinliklerine inilmesi gereken bir içgörü yolculuğudur. Dolayısıyla bir tasarım önerisi ve düşüncesi, sessizliğe benzer düşünceler dünyası ile iç içedir; işte bu iç seslerin duyulması, sözlü raporlar, bienal ve tasarım etkinliklerinde konuşmalar, paneller, diğer belgeler ve modellere eşlik edebilir (Potter, 2002:18).



Resim 67 Konferans “Grafik Tasarım, Sergileme, K rat rl k” (2012), Kaynak:

<https://www.unibz.it/assets/Documents/Faculty-Design/Research/Completed/Enable/Camuffo-GEC.pdf>

Eriřim tarihi: 22.03.2022

Bir yandan tasarımcılar grafik tasarımın sergi bağlamlarında çalışabileceklerini gösterirken, bunun nasıl olduđu veya olabileceğinin sonuçlarıyla ilgilenmektedirler. Sorulara cevap bulabilmek için yapılması gereken ilk adım, incelemek ve anlamaktır. Bolzano  niversitesi Sanat ve Tasarım Fak ltesi'nde ger ekleřtirilen “Grafik tasarım, Sergileme, K rat rl k” konferansı, anlamak ve inceleme  zerine derinlemesine bir tartiřmanın fitilini ateřlemiřtir (Resim 67). Konferansta etraflıca ele alınan konular řu şekildedir: “Tasarım mesleğİ ve grafik tasarımcının sosyal ve k lt rel rol  hakkındaki son tartiřmalarla ilgili olarak sergi bağlamındaki bu ilgi ve katılım nasıl okunmalı? Sanat d nyasında sergi ve k rat rl k pratiklerinde ne gibi iliřkiler g r lebilir ve aralarındaki farklar nelerdir? Grafik tasarımcıları sergi bağlamını bir iletiřim ortamı olarak kullanmaya ve k rat rl k rolleri  stlenmeye iten motivasyon ve ihtiya lar nelerdir? Grafik tasarımcılar bu bağlamda aktif olan diğ r fig rlere g re nasıl  alıřırlar? Sergi s recinde ve  evresinde grafik tasarımla ilgili hangi konuřmalar ve temsiller  retilir?” Bolzano’da bulunan Sanat ve Tasarım Fak ltesi’nin tasarım bağlamları ve s rekli geliřen bir etkinlik olarak tasarım k lt r  konusundaki arařtırma hedefleri,  ağdař grafik tasarım iliřkilerini analize, yorumlamaya, yukarıdaki soruları cevaplandırmaya ve tartiřmaya  alıřtığİ anlařılmaktadır. Sergi bağlamlarının disiplininde konumlandırılması ve bu niyetlere iliřkin d ř ncelerin tartiřıldığİ konferans, gelecekteki yeni uygulamalara ve tartiřma ortamlarına zemin oluřturmuřtur. Bir  retim bi imi olarak  zelliklerini ve  zg nl klerini tanımlamak, uygulamalar yapmak ve s ylemler geliřtirmek i in sergi

bağlamı ve küratörlük pratikleri her dönem tasarımcıların ilgilerini çekmiştir. Fakülte’deki bu tartışma, tasarımı tarihsel, eleştirel, vaka çalışmalarının analizini, nitel bir araştırmaya dahil ederek, yeni bakış açıları kazandırmıştır (unibz, tarihsiz).

Tasarımcılar, tartışma kelimesini sık sık kullanır ve projelerinde yer vererek yaratım sürecinin ayrılmaz bir parçası olarak görürler. Düşüncenin ortaya çıkışı ve tartışma, tasarım gerekliliklerini değerlendirmede önemli bir rol üstlenir. Potter’a göre tasarım çalışmasının bu yönü genellikle hafife alınır. Oysa doğrudan, net ve ikna edici bir şekilde konuşma ve tartışma alanı hazırlama ve verileri kullanma yeteneği ile tasarımcının her zaman başvurduğu bir yöntem olmuştur (Potter, 2002:18).



Resim 68 “Jeff Talks Sevgi Arı” (2018), Kaynak: <http://jeff-talks.com/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Tasarımcıların sıklıkla bir araya gelmesi konuşma ve tartışmaları için alan açılması, kuşkusuz son derece önemli girişimlerdir. Türkiye’deki Jeff Talks’da bu etkili girişimler arasında gösterilebilir. Jeff Talks, 2010 yılında Esen Karol ve Bülent Tanju tarafından hayata geçirilmiştir (Aydın, 2018) (Resim 68).

Ancak disiplin içinde tasarımcıların sıklıkla bir araya gelme durumunun sayıca az olması, mevcut olasılıkların duyulmamasına yol açıyor olabilir. Esen Karol bu durumu şu şekilde ifade eder:

“Tasarımcıların bir araya gelmeleri ve ortak meseleler üzerinde konuşma tartışma imkânı bulmaları, birbirlerini tanıyarak iş birliği zeminleri oluşturmaları vesaire şüphesiz önemli. Neden bir araya gelmediklerini bilemiyorum. Bu konuda bir araştırma yapmak gerekir belki de. Türkiye’de çoğumuzun, formel eğitim sonlandıktan sonra öğrenmekle ve öğretmekle bağı kopuyor sanki. Rüştünü ispatlamış yetişkin ve tecrübeli bir tasarımcı 20’li yaşlarının başında genç bir tasarımcıdan öğrenecek bir şey olmadığını düşünüyor belki. Aynı şekilde genç bir tasarımcı başka bir döneme ait olduğunu düşündüğü yaşlı tasarımcının anlattıklarını önemsemeyebiliyor. Ayrıca ülkemizde sahip olunan bilgi konusunda cömert olunmadığını düşünüyorum.” (EK 03, 2022).

Jeff Talks’un arkasındaki motivasyonu açıklayarak sözlerine devam eden Karol:

“Jeff Talks, üniversite veya kültür kurumu gibi formel ortamlarla, ev veya kahve gibi formel olmayan ortamlar arasında bir yerde tasarımcıları buluşturma motivasyonu ile ortaya çıktı. Belli bir ciddiyete sahip, alkol ve sigara tüketilmeyen, kimsenin ayağını koltuğa uzatmadığı, konuşanın sözünü kesmediği, öte yandan hiyerarşik ilişkilerin olmadığı, bir sunum izlerken kek yemenin kahve içmenin mümkün olduğu, herkesin sesini duyurmak konusunda kendini rahat hissettiği, dostlukların kurulması için elverişli bir ortam. Bir de tabii ki, görece az tanınan ama üretimi hakkında konuşabilecek bir yoğunluğa ulaşmış tasarımcıların, geldikleri noktaya nasıl geldiklerinin hikâyesini kayda alabilmek amacıyla.” (EK 03, 2022).

Karol’un dile getirdiği bu motivasyonlar tasarımcıların hem üretim hem yaratıcı süreçlerini besleyecek ve yeniden yapılandırarak güce sahip bir platforma/oluşuma işaret etmektedir.

Tasarım teorisyeni Horst Rittel, tasarımın kendisini başlı başına bir tartışma süreci olarak görmektedir. Böylece tasarım pratiklerine ait nesneler, yaygın bir kültürel diyalogu oluşturan kritik parçalar haline gelmektedir. Görsel iletişimde var olan bu kesinlik, grafik formatlarının geçmişine ve kullanımlarına da yansır. Böylelikle tasarım kararlarını

evreleyen kısıtlamalar, sayısızca grsel ve gstergebilim yntemini, argmanlara ve modellerin kullanımına izin verecek kořulları yaratarak geliřir (Gillieson ve Garneau, 2018: 138).

Bununla birlikte, tasarım pratiklerinin ve alanlarının sınırlarını ařmak, geniřletmek belki de farklı alanlar iindeki roln deneyimleyerek disipline katkı saėlamak isteyen tasarımcılar, kendileri iin anlamlı olan konularda farklı izleyicileri ve toplulukları dahil edebilecek sergiler oluřurmaya, diėer uzmanlar ve profesyonellerle beraber katkıda bulunmanın yollarını keřfederek tartıřmaları daha farklı bir boyuta tařır (Dalla Mura 2016c).

3. BÖLÜM:

GRAFİK TASARIMCI VE KÜRATÖRLÜK İLİŞKİSİ

3. BÖLÜM

GRAFİK TASARIMCI VE KÜRATÖR İLİŞKİSİ

3.1 Sergi Yapımı ve Küratörlük

Sergi yapımı temelde; bir üretimin/uygulamanın veya yapının açıklanmasının ve onu göstermenin birincil yoludur. Başka şekilde ifade edildiğinde gösterilenin açığa çıkarılmasına izin vermek de denilebilir. Göstermek, aynı zamanda anlatmaktır. Dolayısıyla mekân, fikirlerin görsel olarak ifade edildiği bir ortam ve üretimlerin sergiye döndüğü bir alandır.

Sergilemelerin yapılacağı mekânlar kurulum, sunum, yorum ve belgelenmelerin eşlik ettiği etkileşimli birer iletişim platformuna dönüşmektedir. İletişimi sözel bir anlatım ögesi olarak temellendirmeye çalıştığımızda bu tür mekânlarda yer alan sergilerde galeriler; serginin paragrafı, uygulamalar ise fiil ve sıfat gibidir. Çoğu zaman galeriler bağlamlarına göre bu işlevlerden çok daha fazlası haline gelir.

Smith; sergi yapımının ve sergilemenin altında yatan insanın ne olabileceğine dair çeşitli fikirlere yer verdiği, aynı zamanda oldukça zıt bir yapının olabileceğine değindiği “Manifesta Journal”ın yakın tarihli bir sayısında, serginin gramerine yaklaşan herhangi bir şeyin mümkün olup olmadığıyla ilgili oldukça farklı bakış açılarına yer verir. Bir serginin dilbilgisini tanımlamaya yönelik çabalar, serginin dilini şekillendirecek işlenmemiş bir dizi kuralın olup olmadığını belirlemeye yönelik girişimlerdir. Bu girişimler, sergileme politikalarını ve sergi teorisini yakından ilgilendirmekle kalmaz, küratörlük için bu işlemlerin fiziksel, zihinsel, hayali ve duygusal bir ortamın varlığına işaret eder. Böylece her bir sergi, bir dizi söz ve konuşma edimi oluşturur. Özellikle diller ve sergi arasındaki metaforik bağlantıyı diri tutmak için gerekli ilişkilerle anlam üretir. Bu anlam üretme biçimi, sergi yapımını ve küratörlük edimini birbirine yakınlaştıran ana hatlardan biridir.

Smith burada, özellikle küratörlerin yer aldığı değişen koşullarına atıfta bulunmuştur. Ancak, bugüne kadar küratör tarafından gerçekleştirilen veya

gerçekleştirilememiş bir dizi etkinliğin küratörlüğünü yapmak olarak adlandırmaktan biraz daha fazlasının yapılması gerektiğini vurgulamıştır (Smith, 2012: 48-49-50).

Burada, öncelikle serginin mevcut varlığından yola çıkıldığında, sergi artık bir otoportre biçimi olarak okunabilir. Çünkü bir sergi, anlamını küratörün sunduğu sanatsal veya tasarımsal konum arasındaki ilişkilerden hareket eden ve küratörün vizöründen meydana gelen koşullar tarafından belirlenmektedir.

Günümüzde küratörlük, öncelikle sınırlı bir iş tanımından, idari, yönetsel ve zorlayıcı olmayan yönlerinden farklı bir faaliyet olarak anlaşılmaktadır. Von Bismarck’a göre başlangıçta sabit kurumsal görevlerle ilişkilendirilen küratörlük, bugün sunum gücünü üstlenerek değişimler yaşamıştır. Von Bismarck’ın iddia ettiği bu görüş, sanat, tasarım, içerik yönetimi, malzeme ve bunları izlenir kılmak için çeşitli tekniklerin izleyici kitlesi yaratmak amacıyla sergi alanında kullanıldığı yönündedir. Elbette sergi, burada bir tanıtım aracı haline de gelmektedir. Fakat küratörün diğer görevlerinin tersine, küratöryel bir süreci idame ettirmek, küratörün kendisini iletişim ve medya kurumu içinden özgürleştirerek “sanatçının” sahip olduğu gibi bir prestije kapı aralamaktadır (O’Neill, 2012: 99). Gerçekten de küratörün böyle bir şapkaya ve prestije ihtiyacı var mıdır? sorusu üzerinde düşünmeye sevk etmektedir.

Son yarım yüzyılda yapılan araştırmalar ve yayınlar gösteriyor ki görsel sanatta küratöryel uygulama teorisi gün geçtikçe artarak devam etmiş ve farklı biçimlerde değişime uğrayarak bu ilerleyişini sürdürmüştür. Önceleri literatürde küratör; bakıcı, arabulucu, yazar ve kültür yapımcısı gibi çoğu farklı olduğu düşünülen pek çok rol üstlenmiştir. Küratör adı orijinal haliyle kalırken, küratörün tanımı değişmiş ve bakıcıdan sanatçı ve izleyici arasında arabulucu “kültürel yaratıcılığın yaratıcısı” gibi çeşitli anlam ve rollere geçiş yapmıştır. Bugünün çağdaş küratörü bu rollerden herhangi birini veya tümünü aynı anda üstlenme yeteneğine sahiptir.

Buna rağmen küratör tanımının eksikliği, küratörün yaratıcılığı, eserlerin ve üretimlerin sergilenmesini ne düzeyde etkilemesi gerektiği konusundaki tartışmayı karmaşıklştırmaktadır. Sergilerin oluşturulmasında somutlaşan rollerin incelenmesiyle küratörün rolü ve işbirlikçi sonuçların çıkarımları hakkında daha çağdaş bir anlayış veya tanım da ortaya çıkmaktadır. Buradan hareketle daha iyi algılamak adına küratör

kelimesinin ortaya çıkışına bakmak tanıma ışık tutacaktır. K rat r kelimesi yařamına, Antik Roma d nemine kadar, kamusal alanların bakımını  stlenen kiřiye atıfta bulunmasıyla bařlamıř, Orta  aę'da ruhları  nemseyen rahip olarak tanımlanmıřtır. Uzun ve farklı g revleri olan k rat r, zaman i inde g rsel sanatlar ile yolu kesiřerek yaygınlařmıřtır. Ancak eserlerin kamu kurumlarında sergilenmeye bařladıęı 17. y zyıla kadar etkin olarak varlık g stermemiřtir.

1960'lı yıllar, k rat r n ge miřte k   msenen g revleri, teknisyen, kayıt bek isi ve sergi komiseri olarak g r lmesinin  tesine ge erek yaratıcı bir kimlięin y kseliřine zemin hazırlamıřtır. Bu noktada pek  ok k rat r, baęımsız sergi yapma veya d zenlemeyi kendine g rev edinmiř hatta kendilerini kurum fikrinden ayrı olarak konumlandırmaya bařlamıřtır. K rat r n toplum i inde bu yadsınamaz hakimiyeti, sanatın toplumsal olarak bi imlendirici ve bilgilendirici iřlevi, k rat r n her zaman topluma karřı y k ml l klerini hatırlatmıřtır. Ancak bu nokta da k rat r n artık hem m ze ve galeri gibi kurumların ihtiya larına hem de sanat ı/tasarımcı ve izleyicinin ihtiya larına aracılık etme gereksinimini doęmuřtur. Bu doęrultuda k rat rden, objektif bir konum benimseyerek, herkese hitap eden ve ayırım g zetmeksizin d ř nceleri  zg rce ileten sergiler yapması beklenmiřtir.

Ancak bug n k rat r, bir sergide iřleri se mek, d zenlemek ve kurmaktan  ok daha fazlasını yapmaktadır. K rat rl ę n ne olduęu sorusu, daha fazlasının ne olduęunda saklı olabilir. Dolayısıyla sergilenecek olanın ne olduęuna ve nasıl sunulduęuna baęlıdır. Zamanla eleřtirel ifadelerin meydan gelmesiyle k rat r n se imleri ve temsillerinin sergideki farklı etkilere y n verecek bir g ce kavuřmasını da saęlamıřtır. B ylelikle "sanatın  retimi, aracılık ve yayılmasında daha proaktif, yaratıcı ve politik (k rat ryel) rollerin kabul edilmesi" k rat r n bug nk  tanımını olabildięince karřılamaktadır (Halfpapp, 2015: 1-2-3-4-5-6).

“Culture Of Curatorial” adlı konferansta altı  izilen konu da tam olarak bug nk  tanım  zerinden oluřmuřtur. K rat rl ę n sergi d zenlemenin  tesine ge en bir uygulama olarak kabul edilmesi ve  zellikle deneyim  retmenin bir laboratuvarı ve deneyimini yansıtmak i in kendi prosed r ne sahip ve bilgi birikimi y n nde harekete ge en aktif bir kimlik olarak ifade edilmiřtir.

Her ne kadar birbirinden oldukça uzak görülen küratörlük ve eğitim alanı ise bazı noktalarda birbirlerinin alanlarına temas etmiş ve birbirlerini beslemiştir. Böylece küratörlük, bir dereceye kadar salt temsiliyetine yanıt veren ve kendi ürettiği süreçlere dahil olandır. Mekânlar, sadece sergilerle ilgili nesnelerin ve değerlerin temsil edilmesi için değil; olağandışı veya aktarılmaya değer bulunan amaçların önemli olduğu küratöryel eylemleri hazırlamak için kurulmaktadır. Sergileme teorisinde, 1990'lardan itibaren sergileme ve temsil etmenin tüm koşulları üzerine kurumsal mekânların farklılaşan tutum ve düşünceleriyle ilgili bir dönüşüm yaşanmıştır. Bu dönüşüm son yıllarda küratöryel faillik sorununu gündeme taşımış, sergileme temsilini yapı sökümcü bir sürece maruz bırakmıştır.

Dolayısıyla, küratörlük söyleminde ortaya çıkan çeşitli koşullar incelendiğinde, özellikle küratörlükteki eğitimsel dönüşümün, açıkça küratörler için bir değişimi temsil ettiği ortaya çıkmaktadır. Eğitimin bakış açısında, küratöryel kesişme noktası biraz farklı tanımlanabilir. Yoğunluklu olarak teori ile ilgili bir alan ile, uygulamalı bir alanın karşılaşmasında hem üretkenlik hem de alt yapı ve içeriğin şaşırtıcı gücünü barındırdığını görmek mümkündür. Bu şaşırtıcı güç ve üretkenlik içinde küratörlük, uygulamayı ve teoriyi güçlendirmiştir. Bu sebeptendir ki uzun süredir dikkat çeken bu girişimlerin kesinlikle farklı şekillerde tartışılması gerekmektedir (Schaff, Bismarck ve Weski 2012: 334- 336).

Beral Madra, Christos Joachimides ile yaptığı röportajda: “Sergi yapımcısı, bir sanatçı mıdır, yoksa daha çok bir orkestra şefi mi?” sorusunu yöneltmiştir. Joachimides’in soruya verdiği cevap şu şekildedir:

“Bence bir rejisördür, bir tiyatro rejisörü gibidir. Tiyatro rejisörünün elinde ölü bir metin gelir, rejisör onu “canlandırır” kuşkusuz düşüncelerini kullanarak, oyuncularını yönlendirerek! Bu canlandırma izleyiciye “canlı” bir deneyim yaşatır; bu, metni okumakta başka bir şeydir. Karşılıklı bir etkileşimdir, bir tiyatro akşamı yaşamaktır. Modern sanat ve günümüz sanatı kolay anlaşılabilir; hermetik (kapalı) bir yapısı vardır. Bunu öğrenmenin iki yolu var: Ya inceleyeceksiniz birikim sağlayacaksınız, ki bu uzun süren bir uğraştır; ya da bir sergide birçok şeyi birden anlayabileceksiniz. İşte sergi yapımcısı izleyiciye bu kolaylığı sağlar; sanatı tinsel

olarak algılama olanağı verir. Sergi, bir yaşantı mekânı olmalı; izleyici kendine güvenmeli, yüreklendirmeli ve araştırmaya girmelidir. Bir ormanda bütün canlıları, bitkileri kendi kendine keşfederek yürümeye benzer bu.” (Madra, 2003: 55).

Joachimides’in verdiği cevap, grafik tasarım alanında yapılan süreçlerin yönetilmesiyle benzerlik göstermektedir. Bruinsma, grafik tasarımı düzenleme ve diyalogun sanatı olarak kabul eder ve bir anlamda örneklenmiş seslerin toplu bir koroya dönüştüğü bir anlatı hazırlığı olarak görülebileceğinden söz eder. Grafik tasarımcı, bu anlatı hazırlığında adeta bir orkestra şefi gibi süreci yönetebilme yetisine sahip olması gerekir (Bruinsma, 2010).

İşte grafik tasarımının sergi yapımındaki rolü hem Bruinsma hem de Joachimides’in sergi yapımcısı için söylediği sözlerle paralellik gösterir. Sergi yapımcısının küratörlüğe geçişine de bir anlamda atıfta bulunan bu yorumlar, tasarımcının küratörlük ve sergi yapımına olan yakınlıklarını da gözler önüne serer.

Burçak Madra’ya göre; küratör yalnızca kendi fikir dizilerinin ve sadece serginin ana hatlarına dair diyalogların değil, aynı zamanda sergide yer alan sanatçı/tasarımcının düşüncesinin de önemini vurgular. Özellikle, üretimlerin ve yapıtların mekâna ve küresel havuzdaki gelişime katkılarını sorgulayan ve sorumluluk üstlenen kişi olarak görür. Madra; “Bunlar, iç içe geçmiş ve birbirini tamamlayan sorumluluklardır” diyerek küratör ve sanatçı/tasarımcı arasındaki diyalogun altyapısını kurgulayan kişi olarak bir kritik misyona değinir. Madra’nın söz ettiği gibi diyalog doğru kurulmaz ise izleyiciyle olan iletişim aşaması sekteye uğrayabilir ve sağlıklı bir biçimde diyalogun kurulması zorlaşabilir (Madra, 2003: 79).

Greenberg’e göre, sanatın sergilenme yollarının değişmesi, sosyal bağlamla olan güçlü diyaloguna işaret eder (O’Doherty, 2010: 27). Tam olarak grafik tasarımın da sergileme koşulları ve grafik tasarıma olan bakış açıları değiştiğinde; yani sadece sınırlı bir hedef kitle veya müşteri bazlı üretilmiş bir uygulama olmanın dışına çıktığında,

serginin farklı bir tanımı ortaya çıkmaktadır. Böylece sosyal bağlamda tanımlanacak olan sergi kavramının, galeri ve mekânsal aksta Greenberg'in ifade ettiği çizgiyi benimseyen paralel bir sürecin grafik tasarımda da görülmüş olduğu söylenebilir.

Sergi formatıyla olan bu oluşum; grafik tasarımcıların yeni bir bilinirlik ve görünürlüklerini aktive eden, hareket sahalarını keşfettikleri, kendi kendini konumlandırma sürecinin bir parçası olarak anlaşılabilir. Sergi kavramlarının mantıksal ve analizci ruhunun tek taraflı bir söylem etrafında geliştirilmesi bazı risk unsurları teşkil edebilmektedir. Bu risklerin başında tasarım topluluklarının sadece sergilerle ilgilenen bir topluluk haline gelme anlayışıdır. Sergi, tasarımcılar veya tasarım toplulukları için önemli bir alan ve üretim sahasıdır; bunun yanında tasarım, kendi pratikleriyle beraber eşgüdümlü bir süreci benimsediğinde; tasarımı, tasarımcıyı ve sergileri geliştiren fırsatlar bütünüdür. Sanat ve tasarım alanlarında küratörlük yapılırken; sınırları sanatın ötesine geçirerek diğer yaratıcı alanlarda arabuluculuk ve üretime doğru yönlendiren kavramsal ve uygulamalı alanlarda da ilhamı tetikleyecek araçlara işaret eden grafik tasarımcılar bulunmaktadır. Tasarımcıların büyük katkı sağladığı, geçen yüzyılda grafik tasarımı nasıl ortaya çıkardığını, sergi tasarımının geleneği ile eleştirel bir bakış açısıyla ele alınıp araştırılması bu alanda söyleneceklerin sayısını artırma potansiyeline sahiptir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 35).

3.2 Grafik Tasarımda Küratörlük Kavramı

Grafik tasarımcıların sergilere katılım göstermesi, yer alması, sergi yapmaya olan inanç ve istikrarlı ilgileri araştırmaya ve incelemeye değer niteliktedir. Sergilerin imkanlarına hâkim olmaya başlayan grafik tasarımcılar, keşfetme arzularını körükleyen küratöryel uygulamanın içine çekilmiştir. Küratöryel uygulamalar tasarımcı için bir anlamda miknatis görevi görmeye başlar. Grafik tasarım ile küratörlük ilişkisine bakıldığında, profesyonel bir tasarımcının yetkinlikleri ile orantısız olarak benzerlikler bulunmasına rağmen tüm bunların ötesinde, grafik tasarım bağlamında küratörlüğün ne ölçüde tanımlanıp uygulanabileceği, yer yer muğlak ve belirsiz kalmıştır.

Her şeye rağmen sergi yapımcılığı sürecinde kendi rollerini deneyimleyen ve farklı noktalarda alanın tasarımcıya sunduğu kapsamlılığı göz önünde olmayan yanlarını artık daha net gören grafik tasarımcılar; mekân ve sergi yapımcılığını deneyimleyerek güven kazanmıştır. Bu nokta da tasarımcıların bu alandaki hareketliliğine dair neden ve nasıl yaptıklarını tartışmak ve daha yakından bakmak son derece mühimdir. Nitekim sergiler ana akım grafik tasarım aksında tasarımcının ihtiyaç duyduğu görünürlük, yansıma, sorgulama, gösterme ve paylaşma adına yaratıcı bir ağ kurmuştur.

Başka bir şekilde ifade edildiğinde, grafik tasarımcıların geçmişten bugüne taşıdıkları, tasarımcının konumlandırılmasına yönelik girişimlerin bir parçası olarak da görülebilir. Bu girişimler, ortaya aynı zamanda başka soruları ve sorunları meydana getirmektedir. Özellikle sergilerdeki çalışmalar, grafik tasarımcıyı sergi formatlarının içine yerleştirerek kavramlar açısından ortaya çıkacak sorunlar arasında, nitelikli eleştirmen eksikliği ve aynı oranda eleştiri eksikliği de gündemine taşır. Dolayısıyla sergilerin bu seviyede kalması veya disiplinin çevresinde gelişen tek bir söylemi işaret etmesi son derece risklidir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 35).

Tasarımcıların içinde bulunduğu belirsizliğin nedeni; grafik tasarımın sanatsal sergilerdeki kadar uzun küratöryel bir geçmişe sahip olmamasından kaynaklanmaktadır. Grafik tasarım içinde sergi ve küratöryel süreçlerde kritik yapacak bir gözün az bulunması ve eleştirel bağlamda grafik tasarım içerisinde değerlendirme yapacak kişilerin sayıca az olması, disiplini tek bir söyleme sıkıştırmıştır.



Resim 69 “The Way Beyond Art: Wide White Space”, Görüntü 1, Kaynak:

<http://stripesf.com/filter/Exhibition/The-Way-Beyond-Art-Wide-White-Space> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 70 “The Way Beyond Art: Wide White Space”, Görüntü 2, Kaynak:

<http://stripesf.com/filter/Exhibition/The-Way-Beyond-Art-Wide-White-Space> Erişim tarihi: 22.03.2022

Sergi mekânları büyük geniş beyaz alan olarak sanatçıların, küratörlerin ve grafik tasarımcıların görsel sanatlar ve tasarımın kesiştiği sergi yapma pratiğiyle doğrudan ilişkilidir. “The Way Beyond Art: Wide White Space” Sanatın Ardındaki Yol: Geniş Beyaz Alan’da tam olarak bu dinamiklerin izini araştırmaktadır (Resim 69 ve 70). Seçilen tüm tasarımcıların, çalışmalarının etrafında analitik bir anlatı/hikâye tipi kurguladığı, tasarımcıların kendilerini bağımsız yaratıcı ve üretici projelerin yazarları olarak gördüğü

ve uygulamalarının kalbinde kavramsal olarak özenli araştırmalara dayalı tarihsel bir yaklaşımı sürdürüyor oldukları söylenebilir (Sueda, 2011).



Resim 71 “The Way Beyond Art: Wide White Space”, Görüntü 3, Kaynak:

<http://stripesf.com/filter/Exhibition/The-Way-Beyond-Art-Wide-White-Space> Erişim tarihi: 22.03.2022

Küratörlüğün 'temelde sergi yapımı ile bağlantılı olduğuna' inanan sanat küratörü Jens Hoffman tarafından yönetilen Wattis, 2010'da küratörlük ve güzel sanatlar alanı dışında bulunan konularla sergi yapma fikrini hayata geçirmek için “Sanatın Ötesindeki Yol” isimli programı başlatmıştır. Bu programın bir parçası olarak 2011 yılında “Wide White Space” Geniş Beyaz Alan sergisi Wattis'in sanat direktörü grafik tasarımcı Jon Sueda tarafından küratörlüğü gerçekleştirilmiştir.

Jon Sueda, uzun seneler farklı formatlarda sergi projelerinde yer almış, grafik tasarımı göstermek ve aktarmak adına grafik tasarım pratiğini iletmenin bir vasıtası olarak sergi yapıcılığına soyunmuştur. Sueda, hala bu ilginin potansiyellerini keşfetmeye açık bir grafik tasarımcıdır. “Wide White Space” sergisi grafik tasarımcıların küratöryel süreçlerini gözler önüne sermesinin dışında, sanatçılarla benzersiz ortaklıklarından tasarımcıların enstalasyonlarına kadar grafik tasarımın sergi yapımıyla olan kesişimlerini sunmuştur (Resim 71). Serginin hem küratörlüğünü hem de tasarımcılığını üstlenen Sueda, eserlerin kavramsal çerçevelerinin oluşturulmasının yanı sıra enstalasyonlardaki grafik üretimlerin sergilenmesini hazırlamıştır. Zak Kyes gibi Sueda da verdiği

röportajlarda hem küratörün hem de grafik tasarımcının konsept geliştirebiliyor olmasının; sanat ve tasarım eserlerini inceliyor, çözümlüyor olmasının; grafik tasarım ve sergi yapımcılığının benzerliklerini gösteren güçlü kanıtlar olduğunu belirtmiştir. Camuffo ve Dalla Mura; sergiyi düzenleyen kişinin küratör hem de tasarımcı olmasını, “farklı kriterlere sahip iki farklı rol olduklarının açıkça anlaşılmasının” disiplin için önemli ve olumlu bir girişim olarak nitelendirmiştir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 29-30).

Geleneksel olarak afişlere veya belirli grafik tasarımcılara adanmış sergilerin tarihi, 1990’lı yıllar ile grafik tasarımcıların küratör olarak sergi ve etkinlik önerilerinin ortaya çıkmasıyla görünür olmuştur. O zamandan bu yana küratörlük uygulamaları öğretim programlarında yer edinmeye ve araştırma programlarının başlıca konusu haline gelmiştir (Imbert, 2018: 3).

1968'den itibaren kavramsal sanat ve kurumsal eleştiriye 1990’lı yıllarda artan ilgi, 1995’ten sonra bağımsız küratörün sahneye çıkmasıyla sergi yapımında bazı gelişmeleri meydana getirir. Bu gelişmeler çeşitli süreç, koşul ve unsurların yanında eleştiri ve teşhiri de önceleyen fakat farklı bir uygulama alanı olarak konumlanır. Sergisi yapma ve sergiye dahil olma olgusu, sürece dayalı olarak ilişkisel, söylemsel ve yansıtıcı bir boyut izler. Bu bilgi örneklendiğinde, “Construction Site for Non-affirmative Practice” (Olumlu Olmayan Uygulama Şantiyesi) ve “Forms of Inquiry” (Sorgu Formları) gibi projeler tam olarak küratörlük kültürünün eğilimleri, tarzları ve söylemleri bakımından güncel olduklarını bir kez daha belli etmiştir. Buradan hareketle son yıllarda görülen farklı kürasyon kavramları, sergi projeleri ile buluşmuştur.

Charlotte Cheetham, kendi deneyimlerinden yola çıkarak vardığı küratörlük pratiği gözleminde; tasarımcıyı bir katalizör olarak gördüğüne değinir. Bu yargıya, beraber çalıştığı tasarımcılardan, küratörlerden, sanatçılardan ve farklı uzmanlıklardan gelen kişilerden tecrübe ederek varmıştır. Cheetham’a göre, grafik tasarıma yansıyan bakış açılarının zenginleşmesi, yürütülen projelerin kapsamını ve etki alanını aynı oranda zenginleştirecektir. Bu çıkarım sergi yapımı içinde yer alan grafik tasarımını, üzerinde durulması ve konuşulması gereken bağlantılı bir süreç olarak ele alır. Grafik tasarımı

sergileme konusu etrafında gerçekleşen diyaloglar devam ederek güncelliğini aynı oranda korumayı sürdürmektedir. Cheetham, grafik tasarımın öncelikli olduğu küratöryel girişim ve sergilerin nicelik bakımından artış gösterdiğini ifade eder. Bu baskın ilgi ve alakaya rağmen, grafik tasarımın sergilenmesi fikrine sıcak bakmayanların savundukları bağlamsal sorunlara daha yakından bakıldığında; disiplinin bağlam içinde bağlamların hikayesini kurgulama gücünün görmezden gelinmesi, grafik tasarımın mevcut hakimiyetini de aynı oranla önemsizleştirmektedir.

Cheetham bu konuya ilişkin olarak; serginin içinde bulunduğu bağlamlar zincirinin, grafik tasarım çalışmalarındaki orijinal bağlamlardan uzak tutulmasının aksine, yeni bir bağlamsallaştırmaya ön hazırlık olarak görmektedir. Bu hazırlık, uzun soluklu bir varoluş için yeni sistemler dizisi şeklinde de düşünebilir. Cheetham'ı asıl etkileyen, bu yeni sistemlerin kurgususal ve süreçle olan ilişkisidir. Afişlerin, basılı üretimlerin, kitapların öteki olma yolcuğuna küratör olarak eşlik etmek, yeni iletişimler, yapılanmalar, çıkarımlar ile farklı bakış açıları kazanarak tasarım disiplinindeki aktörleri, tasarımcıları sanatçıları, eleştirmenleri ve/veya teorisyenlerin arasındaki sınırların belirsizleştiren koşulları meydan getirir (Camuffo, Dalla Mura ve Cheetham 2013: 26-27-39).

Grafik tasarımcının alandaki arayışları ve bu konuda ortaya koyduğu pratikler benzersiz bir algıya sahiptir. Bu nedenledir ki grafik tasarımcıların bazıları küratörlük yetilerini ve potansiyelini fark ederek sahaya yönelmiştir. Grafik tasarımcının hem üretim yapması hem de küratöryel uygulamalarının bir parçası olması, aynı zamanda bu ikilik içinde çokluğu deneyimleyerek özdeşleşmesini sağlar.

Chase Jarvis, İllüstratör Jessica Hische ile yaptığı röportajda grafik tasarımcının rolünü isabetli kararlar alan, iyi fotoğrafçılarla çalışan, sanat yönetmenliği yapan ve doğru yazı yüzü seçebilen birer yaratıcı küratör olarak tanımlamıştır. Bu tanım tasarımcıları, merak eden ve keşfetmeyi seven, uygulamaları iki boyutlu ya da ister üç boyutlu ayırt etmeksizin üretimler ve deneyler yapan yaratıcı kimlikler olarak görür. Özellikle sektörün taleplerini, müşterilerin yön bilgilerini alarak onları kendi içlerinde geliştirip deneyimleyerek tasarımın pratiklerindeki derinliklere ulaşmayı arzular. Bu arzularını, seyahat ederken bilgilendirme tabelalarını inceleyen, logoları değerlendiren, sokaktaki afişleri toplayan, ambalajları biriktiren bir tutumdan okunabilir. Bu nedenle birçok şeyi

araştıran tasarımcılar, kritik bir göze sahiptir. Dolayısıyla birbirinden farklı olan tasarımcılar aynı konu üzerinde uzmanlaşmamaktadır. Bu farklılıkları daha geniş ve yaratıcı alanlarda değerlendirirler. İşte böyle bir atmosferde tasarımcılar birbirlerini eleştirir, iş birliği yapar, dar kalıplar ve sınırlardan sıyrılarak başka tasarımcılara ilham olma yolunda ilerlerler. Tam da bu noktada tasarımcıların “küratörlük” yapmakta ve yaratmakta olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır (Aritao 2019). McCarthy, 2006 yılında Amerikan tasarım ve yazarlık odaklı sergi örneklerinin parmakla sayılabilecek kadar az olduğunu bildirmiştir. Ancak Avrupa’da o yıllardan itibaren başlayan bireysel girişimler, kaleme alınmış yazılar ve küratörlük çalışmaları diğer vakaları ortaya çıkartmıştır. Bu vakalar, McCarthy'nin izlediği perspektif içinde yer alsa da sergi araçlarına karşı, sergileme ve küratörlükte değişen dinamiğin de aktif katılım anlamına gelen farklı tutumları olduğunu göstermektedir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 15).

Ellen Lupton, bir yazar ve tasarımcı olmayı tarif ederken yeteneklerin, grafik tasarım tarihinin ve teorisinin ilkelerini görsel olarak inşa etmek için post-yapısalcılığı sürekli bir ilgi ile perçinleyerek küratörün kendisini ortaya çıkardığını ileri sürer. Bu tarif hem yazar olarak tasarımcıyı hem de tasarımcı olarak küratör tanımları arasında bağlantı kurmaya teşvik etmektedir. Küratöryel çalışmanın doğası, yazı ve tasarımın bir uzantısı olarak görmektedir. Bu uzantının bağlantıları, nesneler, görüntüler, metin ve iletişim yöntemiyle işlevsel bir alana doğru yön değiştirir (Feo, 2007). Her şeye rağmen küratörlük fikri, nesnelerin kataloglamasına ve efemeraya indirgendiğinde, bu disiplinin tutucu dürtüleriyle altüst olabilir. Aynı zamanda bu kürasyon, bir çoğalma eylemini de beraberinde getirmektedir. Bu sebeple, herhangi bir yaratıcı sürecin en temel unsuruna indirgeme hali bir fikir listesi veya efemeraları potansiyel olarak ilginç kılabilir. Bu sebeple, herhangi bir yaratıcı sürecin en temel unsuruna indirgeme hali bir fikir listesi veya efemeraları potansiyel olarak ilginç kılabilir.

Buradaki süreci farklı kılan bir diğer unsur ise teknolojidir. Bu bağlamda, yakından incelemeye ihtiyaç duyulan şey, küratörlerin ve tasarımcıların küratörlüğü nasıl anladıkları ve özellikle bu durumu grafik tasarımla ilgili sergileri çerçevelemek için nasıl kullanıp tanımladıkları ile alakalıdır.

Cooper-Hewitt / Walker Sanat Merkezi “Graphic Design: Now in Production” (Grafik Tasarım: Şimdi Üretimde) (2011) sergisinde yapılan küratörlüğün katalog olarak kurumsallaşması oldukça önemlidir. Bu sergi, çağdaş tasarımın biçimini titiz şekilde

düşünen bir ilişki yürütmüştür. Dolayısıyla bu ilişki, küratöryel olana bir teslimiyet biçimini ortaya çıkarmıştır. Elbette ki katalog fikri burada kürasyon sürecinin bir parçası olduğunu ima etmektedir. Yine de grafik tasarımda kürasyon fikri, katalog veya kataloglama sürecine dahil olmaktan kendini alamaz.

Grafik tasarıma dair bir bakış açısı edinmek istenildiğinde, “tarih öncesi olarak nitelendirilebilecek” bilgilerin geçmişine gidilmesine gerek olmadığını düşünen tasarımcılar, güncel ve çağdaş olanı merkezine alır. Buna karşılık, “Graphic Design: Now in Production” sergisi tamamen çağdaş olanla ilgilidir. Şimdiki zamanın tarihine bakmak ve odaklanmak bu bağlama verilecek en uygun tanım olabilir. Lupton ve Blauvelt’a göre serginin gücü, resmi bir şekilde çağdaş grafik tasarımın sınırsızlığını iletmeyi başarmasından geldiği yönündedir. Küratörlük stratejileri, acımasızca eleştirilse bile, Lupton ve Blauvelt için söz konusu sergide grafik tasarımın kapsamına girebilecek her şeyi göz önünde bulundurdıkları, genişleyen anlamların hissini gözetmiş olmaları öne çıkanlar arasındadır (Nakamura, 2015).

Szeemann’a göre, küratörlerin serbest bir pozisyon alması ve sergi tasarımında konumlanması için kavramsal bir paradigma kurulmuştur. Szeemann, kendisini bir “sergi yapımcısı” olarak adlandırmaktan ve çoğu zaman kendisini bir yazar olarak etiketlemekten çekinmemiştir. Ancak küratörün bu konumlanmasındaki tehlikeyi, üretim yapan tasarımcının büyük ölçüde gölgelenmesine yol açabileceği üzerinde durmuştur. Bir serginin eleştirel bir girişim ya da deneysel bir keşif olmaktan çok, uygulamaları keyfi bir şekilde yan yana dizilmesi haline gelen bir sunumu meydana getirmesi, küratörün konumunu yeniden sorguladır. Özellikle diyaloga dayalı deneysel sergilere bu sorgu biçimleri kapsamında yaklaşmak, özgür bir fikir akışı ve güvenin gelişmesi için rahat bir ortam sağlamaktadır. Diğer ortamlarda izin verilmeyen bu yaklaşım, karmaşık katmanları tetikleyen verimli ve dinamik bir araç olarak sergileri biçimlendirmenin yapı taşlarından birini oluşturur (Halfpapp, 2015: 13-14).

Örneğin, Brno Grafik Tasarım Bienali bir format olarak incelendiğinde olasılıkları, dinamikleri ve sınırlamaları açık şekilde ortaya koyduğu görülebilir. Tasarımcı Radim Peško; bienalde tartışmaların gelişebileceği koşullar hazırlamayı

amaçladıklarını ifade etmiş, bienale yeni ekledikleri OFF Program'ın detaylarına değinmiştir. Peško; insanları katkıda bulunmaya ve katılmaya davet eden küratörsüz bir açık alan ve sergi ortamı hazırladıklarını, bu küratörsüzlük fikrini, sürece müdahale eden herkesi birer küratöre çeviren söz konusu olan bu deneyimi bireysel boyutta yaşatmayı amaçlayan, son derece yenilikçi ve deneysel bir merkez olarak gördüğünü söyler (Gisel, 2014) (Resim 72).



Resim 72 Brno Grafik Tasarım Bienali, OFF Program'dan Bir Görüntü, Kaynak:

<https://tr.pinterest.com/pin/349943833527494894/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Grafik tasarım küratörlüğünde tasarlama yaklaşımlarında kritik bir işlev bulunuyorsa, sorgulama ve uygulama arasındaki sürekliliğin yaydığı hareket enerjisinde ortaya çıkan seçeneklerin fazlalığı, tasarımcıya olağanüstü araçlardan oluşan bir palet sunar. Buradan hareketle grafik tasarım küratörlüğü de tasarımcının bu paradoksal süreçlerini, gözlemlerine ve sergi yapımına dahil ederek sorulara cevap arayan ve irdeleyen bir kişiye dönüştürür.

Lupton ve Blauvelt, tasarım söylemini yeni bir yöne iten, yeni araçlar, stratejiler, terminolojiler ve yeni içerikler yaratarak alanın dilini genişleten yenilikçi uygulamalar arayışında olmanın, tasarımcıda merak dürtülerini harekete geçirdiğine değinmiştir.

Yukarıda ifade edilenler küratöryel stratejinin gerekçelendirmesinin mantıklı bir yolu olarak görülebilir. Grafik tasarımda yeni kavramı, yeni terminoloji ve stratejilerle beraber yürümesi oldukça güç, yoğun ve disiplinli çabaları gerektirmektedir. Bu çaba, küratörlük niyetinden öte, muhakeme ifadesi olarak da ele alınabilir. Sorgulama ile kavramsal olanla aynı zeminde yer alan sergilerin, grafik tasarım küratörlüğü için tuhaf bir dönüm noktasına işaret eder. Söz konusu olan grafik tasarım disiplininin kendi çağdaş kurallarını nasıl oluşturduğu fikri ağır bastıkça, disiplinin sınırları ve sınırların dışına çıkan yolları ortaya çıkar. Fakat küratöryel dürtülerin merkezinde kritik bir görüş yatmaktadır. Korunacak ve sergilenecek olanın neden değerli olduğunu anlamak, küratöryel pratikler için önemlidir (Nakamura, 2015).

Bu pratikleri geliştirmek için tasarımcıların bazı reflekslerini güçlendirmesi gerekmektedir. Tasarım araştırmacılığının ve tasarım yazarlığının söz konusu değeri, alanda vazgeçilmez bir eylem olduğu gerçeğiyle karşılaşan tasarımcı için disiplinin derinleri ve köklerine farklı bir gözle bakmasına neden olmuştur.

3.2.1 Tasarım Yazarlığı

Yazar olarak tasarımcı kavramı, tasarım söylemlerinin akışına girerek grafik tasarımcının bireysel tasarım vizyonu, entelektüel rolünü güçlendirmiştir. Kavramsal projelerle uğraşan grafik tasarımcı, tasarım üzerine yazmayı ve yazma eyleminin uygulamaya yansımalarını irdelemeyi kucaklayan merkezi bir rol üstlenir. Poynor, tasarım yazarlığı için; var olan sınırlı tanımları grafik tasarımı düşünerek ve yazarak aşmanın alana dair olduğuna dikkat çeker. Grafik tasarımcılar ilgili perspektiflerin küratörü olarak, yazma, düzenleme ve tasarım yapma eylemlerini birleştirme potansiyeline sahiptir. Grafik tasarım eleştiri potansiyeli, bir grafik tasarımcının kritik süreçte aktif bir ajan gibi davranması ve bir yazar şapkası takması gerektiğini varsayar. Burdick; bu örneklerde dikkat çekilmesi gereken nokta için, geleneksel düzenleme

biçimlerinden, dilin özgürleşmesini sağlayan motivasyonlar ve çeşitlenmelere fırsat veren uygulamalar ile yaratıcı bir özgürlüğün ortaya çıktığını belirtir. Burada ortaya çıkan sadece görsel değil aynı zamanda içerik ve tasarım yazarlığına doğru uzanan yolun kapısını aralamıştır. Emigre 33'te Poynor'un grafik tasarımcının teknik bir yaratıcı kimliğe bürünmesi ile değindiği şey; alana bir müdahale, yazarlığa giriş olarak görülmektedir (Muir, 2015: 30).

Disiplinin köklerinden bu yana süregelen yazı yüzü tasarımıyla sınırlı olan grafik tasarımın zamanla farklı başlıklar açması; tasarımda deneysel tasarım tartışmasının başlamasıyla grafik tasarımın farklı bir sürece girmesine yol açmıştır. Tasarım yazarlığı, 1990'ların tartışmalarında ortaya çıkması, deneysel tasarım teriminin benimsenmesine ve birçok tasarımcının, bir müşteri tarafından yaptırılmayan kendi kendine başlatılan projeleri tanımlamaya doğru giden bir terminolojiyi ortaya çıkarmıştır.

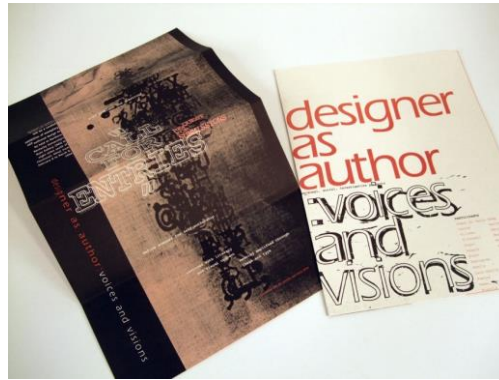
Rock, 1990 yılında grafik tasarımdaki "yazarlık" tartışmalarını avangart bir yaklaşımla değerlendirerek; sanattan tasarıma aktarmanın sonuçlarını analiz etmenin, yazarlık tartışmalarını farklı boyuta çektiğini dile getirmiştir. Bu durum, tasarımcılar, sanatçılar veya yazarlar ile aynı yenilik yapma özgürlüğüne sahipmiş gibi konumlandırmayı yasaklayan, tasarımda birçok geçerli konvansiyonu ortaya çıkarır. Dolayısıyla tasarımın mutlak sosyal ve pragmatik işlevinin, müşterilerle hizmet odaklı ilişkilerde kaçınılmaz olarak görülmesine neden olmuştur. Bu nedenle Rock, tasarımı sanatsal avangartlarla aynı standartlarda çerçevelemeyi mantıklı bulmamaktadır.

Michael Rock, aynı dönemlerde Jon Wozencroft'un ve tasarımcı Neville Brody'nin Fuse dergisinde yayınlanan deneysel tipografi eleştirilerinde sanatçı veya yazarın, tasarımcılar için bir model olarak gösterilmesini reddeden bir tutum sergilemiştir. Rock tasarımcıyı modern sanatçı üzerinde modellenmesine karşı olduğunu ifade etmiş ve bu durumu Rosalind Krauss'un postmodern sanat eleştirisindeki argümanlarına dayandırmayı seçmiştir. 1980'lerin başında Krauss, avangart tarihini yansıtan kavramların etkisini azaltmaya yönelik bir dizi makale yayınlamıştır. Rock, deneysel tipografide izlenen bu tutumu, aşırı tasarım anlayışının hâkim olduğu işe yaramayan bir çaba olarak değerlendirir ve tasarımcıların sanatsal statülerini meşrulaştırmayı kolaylaştıran bir zemin hazırlaması olarak görür. Oysa tasarım alanının toplumdaki rolü

veya başka herhangi bir şey hakkında söyleyecek çok az sözü olan bir disiplin olarak algılanması ve imajı yaratılması alan için son derece sakıncalıdır (Moline, 2011: 8-21-22-39).

21. yüzyıldaki derin teknolojik değişimler, keşifler olurken disiplinleri de bu yeni süreçle birlikte disipline etmektedir. Grafik tasarım disiplini, değişimden payını aldığı bu yolda birtakım farklılıklar yaşamıştır. Edebiyat teorisinin tasarıma ve yazar olarak tasarımcıya evrildiği gibi, grafik tasarım da bir liberal sanat olarak tasarımcıların topluma karşı olan sorumluluklarını, alanın uygulamalarına nakletmiştir (FitzGerald, 2001).

Birçok grafik tasarımcı, kendi projelerini başlatmaları için gerekli motivasyonlara sahiptir. Bazen sorular sormak ve araştırmak yaratıcılığı gösterebilmenin en önemli fırsatları arasında olabilir. Bazen de kişisel mesajlar üretme sürecine açıkça davet eden, izin veren disiplinler arası çabalar için bir fırsat anlamına da gelebilir. Tüm bu motivasyonlar, tasarımda yazarlık kavramını kısıtlamaz. Aksine, bu tür çalışmaların kapsamı, tasarımda yazarlık için olası yönleri işaret etme girişiminin kendisidir. Tasarımcının bireysel sesi ve vizyonu sürecinin önemli bir parçası haline gelen yazarlık sadece belirli bir tür değil, tasarımcı için çok daha fazlasıdır (graphic-design-exhibiting-curating, 1996).



Resim 73 “Designer as Author: Voices and Visions”, Kaynak: <https://graphic-design-exhibiting-curating.unibz.it/1996/02/08/designer-as-author-voices-and-visions/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Amerikalı grafik tasarımcı Steven McCarthy'nin 1990'lar ve 2000'lerin başında, ABD'deki tasarımcılar ve eğitimciler tarafından bir özete yanıt olarak yapılan mevcut

çalışmaları ve özgün tasarımları sunmak için McCarthy'nin ortak küratörlüğünde 1995 yılında gerçekleşen “Designer as Author: Voices and Visions” adında önemli bir sergi düzenlenmiştir (Resim 73). Yazarlık ve sergiler arasındaki ilişkiye dair merak ve ilgi duyma konusunu ilerleyen yıllarda farklı biçimlerde ele alan McCarthy, yazarlık açısından özel olarak tanımladığı ve sergilerin tasarım yazarlığı için sadece bireysel tasarımcıların yazdığı eserlerin sunulması dışında, tasarımcının küratörlük rolü açısından da fırsatlar ve zorluklar sunabileceğini ileri sürmüştür.

McCarthy'nin küratörlüğü bir meta-tasarım biçimi olarak okumayı önermektedir. McCarthy'nin “küratif meta-yazarlık” önermesi, konsept ve organizasyon ilkesini sağladığı yazarlık ile belirli bir küratöryel düşünceye katkıda bulunan, çalışmaları toplayan ve arka planını oluşturan bir arketip halini alır. McCarthy bir yandan, “küratif meta-yazarlık” fikrinin değişmesi, diğer yandan ise rollerin genişlemesiyle “küratör, editör, sanat yönetmeni, yazar, sergi tasarımcısı, sosyal ağ, bütçe yöneticisi vb.” gibi farklı hiyerarşik düzlemlerde yer alan bir yazar profili çizmektedir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 15).

Designer as Author: Voices and Visions sergisinin küratörlüğünü yapan Steven McCarthy ve Cristina de Almeida, grafik tasarımda kendi kendine yazarlık için var olan yolları bulmak ve ana akım grafik tasarımla beraber paralel ilerleyen bu tür uygulamaların şu anda nasıl gerçekleştiğini değerlendirmeyi amaçladıklarını ifade eder. Küratörler için kritik olan esas nokta, tasarımcıların görsel formda olduğu kadar edebi içeriklerin dâhil olduğu projelere odaklanmaktan geçmektedir. Özellikle sözlü ve görsel içeriğin oluşturulmasında ve yazarlarla yakın iş birliğinden oluşacak katılımsal ortamlar açmakta bu odaklardan biri olarak gösterilebilir. Özkaynaklı projeler grafik tasarımcılar arasında yeni olmamakla birlikte alandaki girişimler çok çeşitlidir (graphic-design-exhibiting-curating, 1996).

Ellen Lupton'a göre, bu oluşumlar ve girişimler disiplini daha akıllı ve bilinçli hale getirmektedir. Yazma eylemi bir disiplin için büyük ölçüde gereklidir. Lupton'ın konuşması ve yazması, grafik tasarımın kendi tarihsel duygu topolojisinin, teori anlayışı ve devam eden söylemlerin sesi olabilmesi için önemlidir. Grafik tasarımda genişletilmiş

eleştirel ifadelerin, tasarımcının yazma eylemini tetiklemiştir. Lupton, "Grafik tasarım benim için bir keşifti" sözleri aslında tasarımcının yazma eyleminin taşıdığı potansiyelin, merakın, araştırmanın ve yazmanın tasarım pratiklerine olan yansımalarını doğrudan aktarmaktadır. Bu mesleğin sürekli olarak kavramsal derinlik için çaba sarf etmesi, disiplini yeniden günceller ve geliştirir (Feo, 2007).

1980'ler ve 1990'lardaki eleştirel tasarımın grafik tasarım söylemiyle olan bağlantısı, grafik tasarımın tasarım yazarlığı ile olan bağlantısına benzer nitelikler taşımaktadır. Tasarım yazarının kendi kendine başlatma ve yaymaya yönelik tasarım projelerinin ve mesajların olduğu durumlarda, eleştirel tasarımcılar, tasarımcının yazar olarak ticari değeriyle daha az ilgilenir veya tasarımcının yazar olarak yükselen sesi önemsiz bulunabilir (Kuhn, 2012: 3). Stuart Bailey, tasarım ve tasarım dışı disiplinler arasında belirsiz konuma işaret eder. Bu belirsiz alan, keşif, sorgulama ve hayal gücüne izin veren koşulları meydana getirir. Dış disiplinler ile olan etkileşim bilgi alanlarının anlamlı kesişim noktalarında "şaşırtıcı ve gizli potansiyellerin" nasıl üretilebileceğine dair yol gösterir (Thomas, 2013: 4). Tasarım yazarlığı bu gizli potansiyele pencere aralamıştır.

Dunne ve Raby'e göre; yazma esnasında bir tasarım eğilimi ortaya çıkmaktadır. Bu eğilim, tasarım sergileri olarak biçimlenebilir. Bazı insanlar tasarım sergilerini anlamlı bulurken bazıları sevmez ve nasıl bir sergide olduklarını anlamlandıramaz. Genellikle tasarım sergileri tasarım sanatı olarak etiketlenir ve sanat olmadan sanat kategorisinde yer alır. Tasarım yazarı olmadan veya tasarım yazarlığı bağlamını kavramadan, ürün geliştirme ve uygulamalar yapmak, tamamen ekonomik ve piyasa güçleri tarafından istenilen ve teşvik edilen bir durumdur. Tasarım yazarlığı, tasarımcıların bu süreçlerini değiştirebileceğini varsayar. Bu nedenle tasarım ve uygulama içinde bazen tasarım yazarlığı olumsuz bir şey olarak anlaşılır. Ancak, tasarım yazarlığı sanıldığıının aksine olumsuz olanla veya tasarımcının egoları ile ilgili bir mevzu değildir. Tasarımcının, bir nesnenin veya üretimin içinde kalan gizli değerlerinin tanımına dahil olmasıyla ilgilidir. Daha açık olmak gerekirse, tasarımcının bir ürün veya bir tasarım pratiğine dair bir işlevselliğe odaklanmış fikir ve ideolojilerin sonuçlarını sorgulamakla ilişkilidir (Dunne ve Raby, tarihsiz).

Bu nedenledir ki yazma eyleminin kendisi aynı zamanda bir uygulama eylemidir. Tarihçilerin ve tasarımcıların ilerlemek için güçlerini birleştirmeleri giderek daha fazla emek gerektiren karmaşık ve zorlu bir iş haline gelmiştir. Örneğin, bir grafik tasarımcının hayatında tarihin anlamı ve kullanımı, tasarım eğitiminde grafik tasarım tarihini öğrenmenin zorlukları ve eş anlamlı dijital tarihinin yazılması belki de temel zorlukların ele alınmasına katkıda bulunabilir (Benincasa, Camuffo, Dalla Mura, Upmeier, Vinti, 2014: 7-8).

3.2.2 Tasarım Araştırmacılığı

Tasarım araştırmasının gelişimi üzerine çalışmalar yapan Profesör Richard Buchanan tasarım araştırmasının biçimini 'tasarımın doğası' olarak tanımlamaktadır. Buchanan, sadece bir şeyin neden ve nasıl olduğunun bilinmesinin aksine tasarımın, üretimlerinin ve faaliyetlerinin neden aynı veya farklı şekillerde olduğunu anlamaya çalışmanın tasarım araştırmasının olmazsa olmazı olarak gördüğünü dile getirir (Winters, 2013: 4). Bu nedenle, tasarım araştırmasında ivedilikle bakılması gereken, insan yeteneği ve insanların nasıl tasarladığının araştırılmasıdır. Bu bakış açısı, tasarım davranışının deneyimler üzerinden olabileceğini önermektedir. Cross, insanların tasarımı nasıl öğrenip deneyimlediklerine ilişkin verileri, tasarım yeteneğinin gelişimine yönelik çalışmalara ve bu gelişimin tasarım eğitime nasıl katkılar sağlayacağını değerlendirilmesini, tasarım araştırmalarında yer alan önemli basamaklar arasında bulduğuna değinir (Cross, 2007: 47).

“Grafik tasarım pratiği, tarihsel bilgiye erişme ve yayma yollarını tanımlamaya nasıl katkıda bulunabilir? Tarih, tasarım pratiği hakkında eleştirel söylem geliştirmeye nasıl yardımcı olabilir? Tasarımcılar, uygulamalarda geçmişi nasıl kullanır ve yerleştirir? Son olarak, uygulayıcıların, tarihçilerin vizyonları ve gündemleri uyumlu ya da birbirinden uzak mıdır?”

Bu tür sorular üzerinde diyaloga yer açma ihtiyacına ikna olan akademisyenler, tarihçiler ve teorisyenler tasarımcıların deneyimleri ve bakış açılarıyla yüzleşme yaşamışlardır. Bu türden bir yüzleşmeyi, eğitim ortamı bağlamında gerçekleştirmek ve öğrencilerle paylaşmak için seçilebilecek en uygun diyalog ortamından biridir. Tasarım okullarında profesyonel tasarımcılar ve akademisyenler yan yana çalışarak projelerini ve hedeflerini öğrencilerle paylaşırlar. İşte burada tasarım okullarındaki öğretim faaliyetleri, herkesi araştırmaya ve çeşitli şekillerde sorgulamaya çağırmaktadır. Tasarım okullarındaki bu ortamda, yeterlikler ve ilgilerin örtüşmemesi gerginliğe neden olabilirken, yeni vizyonlar ve fırsatlar üretecek iş birlikleri için ideal forma dönüşür. Mayıs 2014'te düzenlenen “Grafik Tasarım: Tarih ve Uygulama Sempozyumu”da bu tür bir karşılaşmadan doğmuş ve daha sonra kitap haline gelerek sürdürülebilirliğini korumuştur. Sempozyumda yer alan davetli konuşmacılar arasında Richard Hollis, Gerda Breuer, Esther Cleven, Annick Lantenois, Mario Piazza, Adrian Shaughnessy gibi farklı geçmişlere, bakış açılarına, yöntemlere ve çalışma bağamlarına sahip uzmanlar katılmıştır. Özellikle yazma, yayınlama, editoryal ve küratörlük faaliyetleri yolu ile tasarım tarihinin oluşturulmasıyla ilgilenmiş ve sempozyumun genel çerçevesi bu hatlar üzerinden kurgulanmıştır. Grafik tasarımın tarihine ilişkin benzersiz görüşler, anlatılar, yöntemler, öğretim, eğitim, küratörlük, cinsiyet, dijital medya, ulusal bağamlar ve izleyici gibi başlıklar üzerinde durulan sempozyumda, cevapların arandığı bir dizi diyaloglar serisi oluşturulmuştur (Resim 74).

Sempozyumun özü; sorulan soruları çözmekten çok yeniden başlattığı güçlü yönleri açığa çıkartmak ve fark edilmesini sağlamaktır. Sempozyumdan çıkarılabilecek temel sonuçlar arasında, tasarımcıların ve tarihçilerin yeterlikleri ve tutkuları arasında daha fazla iş birliği ile ilişkilerinin ve karşılaşmaların geliştirilmesi için açık bir diyalog ve mekânsal buluşmaların istikrarlı bir biçimde sürdürülmeye olan ihtiyacının öne çıkması olarak gösterilebilir (Benincasa, Camuffo, Dalla Mura, Upmeier, Vinti, 2014: 5-6-7-8).



Resim 74 Grafik Tasarım: Tarih ve Uygulama Sempozyumu, Kaynak:

https://marinaemmanouil.files.wordpress.com/2014/04/img_4210.jpg Erişim tarihi: 22.03.2022

Grafik tasarım araştırmasında disiplinin tarihi, çoklu çıkar motivasyonlarının ve görüşlerin birleştiği bir bölgedir. Tasarımcılar yalnızca kendi geçmişlerinin oluşturulmasının dışında, anlatmak istediklerinin görülmesi, yazılması, aktarılması ve kullanılmasını her zaman önemsemiştir. Fakat grafik tasarım tarihinin, anlaşılması kendi gündemleri ve metodolojileriyle katkıda bulunan tarihçiler tarafından da uygulanmaktadır. Bu duruma ek olarak, tasarım yazarı ya da tasarımcı yazar olmanın bir gerekliliği de disiplinin tarihinde gömülü olanları çıkarmak ve araştırmaktır. Bu nedenle, tasarım tarihinin araştırılması salt tarihçiler ve akademi dünyası tarafından sınırlandırılmamalıdır. Bugüne kadar, grafik tasarımın tarihsel anlatımı ve araştırması, makro ölçekte profesyonel tasarımcılara ve üretimlerine odaklanan, sonunda iyi tasarım referansları ile tanımlanacak önemli isimlerin oluşturduğu bir manzara sunmaktadır. Bu manzarada hem tasarımcılar hem de tarihçiler, araştırma alanını ve kapsamını geliştirmeye olan ihtiyacını belirterek bu konuda çağrılarda bulunmuşlardır. Tarihçiler kendi perspektiflerinden, tasarım pratiğine ve tasarımcının kimliğine bakmış, görsel kültür, sosyal, kültürel ve tarihsel gibi çeşitli yaklaşımlardan ve disiplinlerden ödünç aldığı pratikler üzerinden tartışmışlardır. Bunlar, antropolojik çalışmalar, cinsiyet çalışmaları ve tasarım bilimi gibi alanlar olarak sıralanabilir. Bu araştırmalar, grafik

tasarımcıların yenilenen enerjilerine dâhil olarak eklemlenmeye devam etmiştir. (Benincasa, Camuffo, Dalla Mura, Upmeier, Vinti, 2014: 5-6-7-8).

Tasarımın yeniden araştırılması, tasarımcıların uygulamaya ihtiyaç duyduğu şeyleri doğrudan destekleyemez. Ancak bir alternatif olabilir mi? Tasarımcılar nasıl ve neyi araştırmalı? sorularına aranacak cevaplar alandaki farklı dinamikleri ve alternatifleri çıkarabilir. Cevapların yeni soruları ortaya çıkarması, aynı zamanda tasarım araştırmasının sürekliliğinin bir göstergesidir (Krippendorff, 2007: 73).

Soru ve cevaplar içeren bu bağlantılar irdelendikçe, araştırma giderek daha taktiksel hale gelmekte ve farklı araştırmacılar tarafından paylaşılan çok çeşitli özel yöntem ve tekniklere ulaşmaktadır. Stratejiler çoğu zaman tasarım ve tasarım araştırması için güçlü bir rehberdir. Bu stratejik rehberlik, tasarım araştırmasını şekillendiren ve farklı yollara yön veren potansiyel araştırma hatlarını sağlar (Buchanan, 2007: 56-57).

Farklı yaratıcı alanların araştırılması, grafik tasarımın kendi bağlamlarını incelemek için bir fırsat olarak görülebilir. James Goggin tasarımcıların, normal kısıtlamalarının dışında çalışmak istemiş olmaları diğer disiplinlerin sistemine girmenin ve kullanımına uygun koşulları sağlamanın bir yolu olarak gördüğünü ifade eder. *Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Design*'da Zak Kyes, grafik tasarımın mimari bağlamdaki kavramsal araçları ödünç alarak nasıl kullandığını göstermek için grafik tasarım ve mimarinin kesişimini araştırmaktadır. Bu nedenle araştırma ve sorgulamalar tasarımcıların hem pratiklerini hemde tarih ve teorilerini güçlü kılarak daha akılcı bir zeminde işlemektedir (Thomas, 2013: 4).

Zak Kyes, *Forms of Inquiry The Architecture of Critical Graphic Design* sergisini düzenlemiş ve beraberindeki bir katalog yayının ortak editörlüğünü yapmıştır. Kyes, çağdaş yayın pratiği modellerinin yanı sıra tasarımda araştırmanın paradigmalarında gezinmek, geliştirmek ve denemek için sorular ve cevaplar üzerine yoğunlaşmış bir tasarımcıdır.

Eleştirel tasarım pratikleri fanzinlerden ve sanatçı kitaplarından ayrılan araştırma ve yayın modeli, görsel sanat, tasarım ve diğer biçimsel kaygıların birer örneği olduğu kadar, yazma, düzenleme ve içerik geliştirme adına birer alıştırmadır. Bu alıştırma, belki de grafik tasarımcının küratör olma yolundaki alıştırma basamakları olabilir. Tasarımcıların sergileri ve son on yılda bu türden tasarımcı/sanatçı tarafından başlatılan yayınlar sıklıkla yer almaya başlamıştır (Smith, 2014: 39-41).

Bu gelişmelerle beraber, yapay zekâ ve tasarımdaki modelleme alanındaki gelişmeler, tasarımcıların daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyduğunu göstermiştir. Böylelikle yeni nesil tasarımcı-araştırmacılarını içeren konferansların, atölyelerin ve sempozyumların son zamanlarda büyümesi, tasarım araştırması metodolojisinin geliştirilmesinde oldukça yararlı olduğunu kanıtlar niteliktedir. Buradan çıkarılacak varsayım arasında, tasarımın kendi araştırma tabanı olan bir disiplin olarak büyümesi, ortaya çıkaracağı tasarımcı-araştırmacıların sayısında gözle görülür bir artış olacağı kanaatini pekiştirmektedir (Cross, 2007: 49).



Resim 75 “Construction Site for Non-affirmative Practice” Careof, Görüntü 1, Kaynak:

<https://www.brave-new-alps.com/construction-site-for-non-affirmative-practice/> Erişim tarihi: 22.03.2022

“Construction Site for Non-affirmative Practice” projesi 2011 sonbaharında Milano'da kâr amacı gütmeyen bir sanat alanı olan Careof'ta gerçekleşmiştir.

Proje yürütülürken sorulan sorular arasında, “Nasıl bir topluma katkıda bulunmak istiyoruz? Başkalarıyla nasıl iletişim kurabilir ve çalışabiliriz? Çeşitli ve sürdürülebilir tasarım uygulamalarının geliştirilmesine oldukça izin vermek için hangi destek yapılarını inşa edebiliriz?” çerçevesinde genişlemektedir (brave-new-alps, 2011).

Bu sorular son derece iddialı olmakla birlikte, grafik tasarımın köklerindeki farkındalık ve bilinci de ortaya çıkarmaktadır. Tasarımcı bu nokta da sorgulama, tartışma, araştırma, eleştiri ve tasarım uygulamaları üzerine iyi niyetli çabalar geliştirerek küratöryel projelere olan ilginin artış göstermesine destek verir.

Milano'da çağdaş kültürel üretime adanmış kâr amacı gütmeyen Careof, yaratıcı endüstrilerin zamansallık, yenilikçilik ve rekabetin dar çerçevelerine meydan okuyacak bir alan yaratmayı ve paylaşmayı hedefleyerek kendi kendine üretilen projelerin kuluçkalandığı bir üst haline gelmiştir (Resim 75). Elzenbaumer; tasarımcıların sadece sergi yapımı veya nesnelerin üretiminde değil, aynı zamanda ilişkilerin, süreçlerin, ortak hayallerin yaratılmasıyla da derinden ilgili olduklarını belirtmiştir. Tasarımcıların topluma katkıda bulunmak için yaşanan ekonomik sistemde oynadığı rolü sorgulamaya yönelik sorular ortaya çıkarması gerektiğini ifade eder. “Construction Site for Non-affirmative Practice” aynı zamanda bu araştırmanın yürütüldüğü ve uygulamaya dönüşecek projelerin sanal ve fiziksel bir alanıdır. Bu açıdan bakıldığında, kolektifleşme tasarımcıların küratöryel süreçlerinin oluşturulmasında üretilmesinde ve paylaşımlarının görünür olmasında etkili bir girişim haline gelmiştir (Elzenbaumer, 2013: 130-149) (Resim 76).



Resim 76 “Construction Site for Non-affirmative Practice” Careof, Görüntü 2, Kaynak:

<https://www.brave-new-alps.com/construction-site-for-non-affirmative-practice/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Kolektif, projeler geliştirirken sergilemelere de devam etmektedir. Sergi bağlamları ile ilgili projelerin geliştirilmesi ve desteklenmesi, tasarımcılar için mevcut kültür sistemlerinin dahil olmasıyla daha hızlı ilerleme göstermektedir. Özellikle kurumlarca desteklenen projeler, araştırma ve sorgulamaya yönelik üretimler ve paylaşımların artmasına neden olmaktadır. Bu örnekler ışığında tasarımcıların, sergilerin kavramsal ve fiziksel alanını paylaşma ve kurma pratiklerini üstlendiğini söylenebilmektedir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 19-20).

3.2.3 Kendi Kendine Başlatılan Küratörlük Projeleri

Grafik tasarımcının konumu sürekli değişmekte ve genişlemektedir. Bugün bu konum, geçmişte “endüstriyel sanat” olarak tanımlanan ve sadece bir problem çözücünden çok daha fazlasıdır. Ancak, son on yıllarda görülen ve yoğunlaşan tasarımcının otonom (görevlendirilmemiş) iş üreten, kendi sesini duyurmasına tanık olunmaktadır. Tasarımcılar için belirsizlik, içerik oluşturmak ve düzenlemeye dâhil olmak, alışılmadık bir durum değildir. Bu nedenle kendi kendine başlatılan ve gerçek manada

görevlendirilmiş projeler arasındaki fark gün geçtikçe daha da muğlak bir duruma geçmiştir (Bil’ak, 2004).

Birçok tasarımcı tarafından kendi kendine başlatılan projeler ve kişisel çalışmaların olması; hatta giderek artış göstermesi 21. yüzyılda tasarımcı olmanın önemli bir parçası haline gelmiştir. Son yirmi yılda, kendi inisiyatifiyle projeler üstlenme fikri ve küratöryel girişimler, tasarım yorumcuları arasında gündem yaratmıştır. Ancak bazı tasarımcılar bu girişimleri bir zaman kaybı olarak görüp tasarımcının gerçek rolünün inkâr edildiğini savunmuştur. Tüm bu endişelere rağmen birçok tasarımcı, müşterinin mesajını ileten “sessiz hizmetkar” rolünü reddeden bir tavır sergilemektedir (Shaughnessy, 2003: 234). Bu tavır, tasarımcılar arasında adeta bir başkaldırı niteliğindedir. Tasarımcılar, bu başkaldırıyı otonom olarak da adlandırabilecek, kendi inisiyatifleri doğrultusunda oluşturdukları girişimler ve projeler ile ortaya koymaktadır.

Sonraki yıllarda, grafik tasarımcıların sergi yapımlarında bulunmaları, özellikle kültür alanında faaliyet gösteren ve kendileri için başlatılan, projelere katılım gösteren tasarımcılar yaptıkları sergilerde nitelikli ve bağlamları kuvvetli projeler ortaya koyarak ilerleme kaydettikleri görülür. Söz konusu pratiklerin sayısını artıran tasarımcılar için bu niyetlerin günlük uygulamalarının ayrılmaz bir parçası haline geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Nitekim bazı tasarımcılar, sergiler düzenlemenin ve katılımcı olarak yer almanın, belirli periyotlarda ortaya çıkma ve görünür olmanın ötesinde görmektedir. Ancak bu girişimlerden ticari bir çıkış bulmak oldukça zordur. Bu ikilemin farkında olan tasarımcılar, kültür ve sanat ekonomisinin desteğiyle farklı disiplinlere ve uygulamalara açık kurumların ve proje alanlarının yararına olabilecek faydalı adımlar başlatabileceklerine inanmaktadırlar (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 18).

Tasarımcılar kendi projelerini başlatarak eleştirel pratiğe doğru bir adım atmışlardır. Andrew Blauvelt, grafik tasarımı ticari olan yanına güvenmeksizin kendi kaynaklarından anlam üretebilen bir disiplin olarak görülmesi gerektiğini belirtmiştir. Blauvelt özetle, kendi projelerini arayan, kendi sorgulamalarını başlatan, eleştirel bir niyeti yansıtmaya ile meşgul olan otonom bir disiplini savunmaktadır. Bu durum, tam olarak

müşteriden gelen yön bilginin varlığına bağlı olmayan, fakat kendi bağlamından ortaya çıkan grafik tasarım anlamına da gelmektedir. Bu tür girişimler, grafik tasarımın eleştiri kapasitesini artıran ve farkındalığını yükselten eylemlerdir. Gösterilen bu otonom tavır, bir tasarım pratiğini neyin oluşturduğuna dair bilinen kavramları, üretken bir şekilde göz ardı ederek çalışma imkânı sunar. Bu yöntem biçimi tasarlanmış bir eser değil, tasarımcıların araştırma, bilgi ve hatta daha üretken sorular sorduğunu açık uçlu araştırmalara yönlendiren bir geçittir. Zak Kyes’e göre “çoğu insan için tasarım yalnızca tekil, bitmiş bir eser şeklinde algılanmakta” oysaki tasarlanan yapılar araştırmayı kısıtlar ve yeni bilgi potansiyelini sınırlayabilir. Tasarımcılar, spekülâtif yön bilgilerle ya da kendi kendine başlatılan araştırmalar vasıtasıyla tasarım hedefleri yerine, keşfedilecek sorular bularak yeni tasarım hedefleri ve üretimlerine geçiş yapar (Thomas, 2013: 3-4).

Kyes’in ifade ettiği son derece makul ve olması gereken girişimler en açık şekilde ortaya konmakta ve düşüncelerin içerisinde tasarımcılara yönlendirmelerde bulunmaktadır.

Bu tür girişimlere örnek teşkil edecek projelerden birini gerçekleştiren Danielle Aubert, renk, desen ve serbest biçimlere hâkim olan ancak bilinçli olarak yönlendirilmemiş formlar üzerinden hareket ettiği, bir dizi gözlem ve deneysel yaklaşımlar için tanıdık bir yazılım kullanır. Microsoft Excel’de 16 Aylık Çizim Alıştırmaları (2006, Çeşitli Projeler) adlı kitabında, Excel yazılımının kasıtlı olarak kötüye kullanılmasıyla gerçekleştirilen projede, grafik tasarımcının kendi kendine görevlendirdiği bir proje olarak ortaya çıkmıştır (Smith, 2014: 50-52).



Resim 77 Danielle Aubert, 16 Mounths Worth Of Drawing Exercises In Microsoft Excel Projesi,
Kaynak: <https://www.various-projects.com/project/danielle-aubert-16-months-worth-of-drawing-exercises-in-microsoft-excel> Erişim tarihi: 22.03.2022

Proje ile ilgili detaylara bakıldığında, Microsoft Excel programı bilgileri izlemek ve hesaplamak için tasarlanmış bir programdır. Aubert, bu programı bir çizim aracı olarak kullanmaya çalışmıştır. Bilginin nasıl izlendiği ve derlendiği üzerine yoğun olarak düşünen Aubert, nihai bir form hayal etmeye başlamış ve Excel’de bu formu somutlaştırmıştır. Söz konusu çizimler bir tür ızgara sistemine benzer yeni bir çalışma sayfası üzerinden şekillenmiştir. Çizimlerin arka planı rengi, formları ve tercihleri değiştirilerek yer yer harfler eklenerek tasarlanmıştır (rhziome.org, 2006) (Resim 77).

Burada tasarım tabanlı olmayan bir programda tasarımcı olarak mevcut durumda neler yapabileceğini ve deneyimin tasarımcıyı nereye götürebileceğini öğrenmek üzere çıktığı uzun soluklu bir yolculuk olduğu anlaşılmaktadır. Birçok tasarımcı, müşteri tarafında verilen içerikler ve yön bilgilerdeki kısıtlamalar doğrultusunda çalışmalar yapmanın önemini vurgulamaktadır. Aubert, otonom bir biçimde yürüttüğü projesini seçerken son derece bireysel özgür ve kısıtlardan uzak bir yön bilgi oluşturur. Ancak kendini Microsoft Excel programının içindeki kısıtlarla mücadele etmek zorunda bırakmıştır. Burada alışılmış bir durumu tersten okuma ve üretme biçimleri görülmektedir.

Bir başka proje örneği ise, “Graphic Design in the White Cube”, sergisidir. Serginin küratörlüğünü grafik tasarımcı Peter Bil’ak üstlenmiştir. 2006 yılında Moravian Galeri’de gerçekleştirilen sergi için Bil’ak; afiş tasarımları için on dokuz tasarımcı ve kolektif davet etmiştir. Fakat burada farklı bir çalışma planı uygulanarak galeriye iş getirmek yerine galerinin bir müşterisi gibi çalışması için hazırlıklar yapıldığını aktarır. Bil’ak’a göre, ortaya çıkan afişler iki düzlemde de iş görmektedir. Bu dizilimlerin birincil olarak sergiyi oluşturmaları, ikincil olarak serginin reklamını yapmaları şeklinde açıklar. Graphic Design in the White Cube’e katılan tasarımcılar arasında Dexter Sinister, Julia Born, Peter Buchannan, Paul Elliman, Experimental Jetset ve James Goggin gibi otonom projelerle adını duyan tasarımcılar ve kolektifler yer almıştır (Smith, 2014: 56-57) (Resim 78).

Bu sergiyi, daha kritik bir gözle incelenmeye değer yapan şey, beyaz küp kavramının sanata dair bir terminoloji içerisinden alıp grafik tasarıma eklemlenmesidir. Graphic Design in the White Cube sergisinde yer alan çalışmalar, sergilemenin sanatsal faaliyet potasında eritilmesinin önüne geçen ve eşik atlayan öncü bir sergi olması olarak gösterilebilir. Sergi başlığından anlaşıldığı üzere grafik tasarımda beyaz küp kavramını da sorgulayan ve ele alan bağlamlar zincirinin kurulmaya çalışıldığı anlaşılmaktadır.



Resim 78 Graphic Design in The White Cube Sergisi, Genel Görünüm 1,

Kaynak: https://www.typotheque.com/studio/graphic_design_in_a_white_cube Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 79 Graphic Design in The White Cube Sergisi, Genel Görünüm 2,

Kaynak: https://www.typotheque.com/studio/graphic_design_in_a_white_cube Erişim tarihi: 22.03.2022

Bil'ak bu sergi de kavramsal bir duruş ortaya koymuştur. Küratöryel bakışta öne çıkan ana tema, tasarımın “boşlukta var olmadığı” düşüncesi üzerinden temellendirilmiştir. Bu bilgiden hareketle, sergi mekânına ait her alan, tasarım üretimlerini bilinen tasarım dünyasından etkin şekilde yalıtılmaktadır (Resim 79). Moravian Galeri’de sergilenen çalışmalar, tasarımcıların başarısız olarak niteledikleri üretimler, eskizler de dahil olmak üzere geniş bir spektrumla sergilenirken, aynı zamanda tasarımcı-müşteri ilişkisine farklı açılardan bakılarak bir model değişikliği ile küratörlük stratejisi arasında mekik dokumuştur. Sınırlı ancak bir o kadar da yeni sorgulamalara çağrışımlar yapmaktadır. Grafik tasarımın sergi formatlarıyla bu denli bir ilişki sürmesi ve mekânın sadece anlam üretmede değil, üretkenlikteki niteliğini öne çıkaracak potansiyelleri ortaya koyma noktasında disiplin önemli ölçüde fayda sağlamıştır (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 17-18-19). Sergi, 22. Brno Uluslararası Grafik Tasarım Bienali’nin bir parçası olarak doğmuş, üretimleri ve çalışmaları anlam, canlılık ve kullanım dinamizmiyle dolu bir bütünsellik içinde sergilemiştir. Bu yaklaşım, afişin kendi

öz değeri ve düşünsel nesne olarak iletişim aracı görevini tasarım yoluyla yaratmıştır (Blauvelt, 2012: 97).



Resim 80 Graphic Design ın The White Cube Sergisi, Genel Görünüm 3,

Kaynak: https://www.typotheque.com/studio/graphic_design_in_a_white_cube Erişim tarihi: 22.03.2022

Özellikle, afiş formatını yeniden düşünen, izledikleri yolu ve ezberi değiştiren tasarımcıların hem tanıdık hem de yeni üretim yaklaşımları geliştirdikleri görülür. Luna Maurer ve Jonathan Puckey, Peter Bil’ak tarafından davet edildikleri bu sergide, afiş tasarımının sıradan ve bilenen formatlarla ele alınmasına yönelik alternatif bir yöntem üzerine kafa yormuştur. Afişlerin bilgisayar ortamı yerine elle yapılmasını ve kendilerinin yerine bir grup insan tarafından tasarlanmasının uygun olacağına karar vermişlerdir. Bu yaklaşımı, Breda da bulunan St. Joost Sanat Akademisi’nde bir grup öğrenci atölyesi sırasında üretmeyi deneyimlerler. Kurallar, tasarım sürecini sistematize etmek için kullanılır. Ancak formüle edilmiş her kural bütünü aynı zamanda içinde bir özgürlük kavramını da saklamaktadır. Tasarımcıların yürüttüğü atölyede bu özgürlükler çok daha önemli ve anlamlı hale gelmektedir (Puckey, 2016) (Resim 80).



Resim 81 Graphic Design in The White Cube Sergisi için Afiş Üretimi Yapan Öğrenciler,

Kaynak: <https://jonathanpuckey.com/projects/graphic-design-in-the-white-cube/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Öğrenciler sıralanan afişlerin önünde daire oluşturacak şekilde oturarak ve her 30 saniyede bir belirlen tasarım kodunu uygulamaya başlarlar. Bu zaman sınırlaması, öğrencilerin kararlarını içgüdüsel duygulara dayandırarak olabildiğince çabuk çalışmalarını gerektiğini vurgulamaktadır. Her yinelemeden sonra afişler farklı yerlere ve gruplara taşınmak zorunda bırakılır. Bu yöntemle öğrencilerin hiçbirisi tasarım sürecine tamamen hâkim değildir, sadece daha önce yapılmış olanlara tepki verebilir veya yeni bir şey başlatabilir. Tasarımcılar bu üretim modu içinde afişleri gerçekte kimin tasarladığını bilmediklerini dile getirirler (Resim 81). Bu bir anlamda seri üretimi ve tasarım da yeni üretim biçimlerini sorguladıkları serginin kavramsal duruşuna hâkim bir yaklaşım olarak görülmektedir (Puckey, 2016).

Bu türden yaklaşım ve üretimler, grafik tasarımın galeride yer almasına ilişkin yoğun istek ve ilginin kaynağının dayandığı uygulamaları açıkça teşhir etmektedir. Aynı zamanda sanatsal olanla bir paralellik göstermekte olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Burada ticari faaliyetlerin dışında bir alanın keşfedilmesi, tasarımcının belirsiz alan olarak tanımlayacağı bir kategori oluşturmuş olabileceğide anlaşılmaktadır.



Resim 82 The “From Mars” Mars'tan: Grafik Tasarımda Kendinden Başlatılan Projeler Sergisi,
Genel Görünüm 1, Kaynak: <https://www.welcometo.as/work/023mars/00.php> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 83 The “From Mars” Mars'tan: Grafik Tasarımda Kendinden Başlatılan Projeler Sergisi,
Genel Görünüm 2, Kaynak: <https://www.welcometo.as/work/023mars/00.php> Erişim tarihi: 22.03.2022

Bu belirsiz alandan seslenen bir başka projesi ise “Mars'tan: Grafik Tasarımda Kendinden Başlatılan Projeler” adıyla Paul Elliman, Dexter Sinister, Jon Sueda (Stripe), Deneysel jetset, James Goggin, Julia Born, Sulki ve Min Choi gibi bazı tasarımcılar, sergi bağlamına küratöryel çapta oldukça farklı, iki yaklaşımı dahil etmişlerdir (Resim 82). “From Mars: Self initiated Projects in Graphic Design” (Mars'tan, kendi kendine görevlendirilen projeler sergisi), Çek grafik tasarımcıları Radim Peško ve Adam Machâöek tarafından Brno Bienali kapsamında düzenlenmiştir. Sergi, farklı bir gezegenden geliyormuş düşüncesine dayanmaktadır. Projeler araştıran Peško ve Machâöek, birkaç tasarımcıya davet göndermiş ve sonunda kitaplar, dergiler, afişler, rozetler, çıkartmalar, baskılar, not defterleri de dahil olmak üzere çok çeşitli eserler toplamıştır. Masalarda ve kitaplıklarda sergilenen, yere yapışan veya tavana asılan bir çeşit merak dolabı kurgulayarak ziyaretçilere çoğunlukla tasarımcıların kendileri ve

yazarları tarafından yazılan projeler hakkında bilgi vermek için “Whole Mars Catalogue” adlı bir kitapçık tasarımı yapmayı da atlamamışlardır (Resim 83-84). İlginç bir şekilde, 2009'da yayınlanan bir röportajda, kendisini bir “küratör” den çok sadece pratik bir tasarımcı olarak tanımlayan Peško, grafik tasarımın “beyaz küp” bağlamının dolaşımına girmesini disiplin ve tasarımcılar için sıkıntı olmadığını belirtmiştir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 17-18-19).



Resim 84 The “From Mars” Sergi Kataloğu, Kaynak: <http://www.franziskastetter.de/archive/from-risd-to-mars-from-mars-to-risd> Erişim tarihi: 22.03.2022

Mars'tan sergisi, birbirinden farklı ilgi alanları ve tekniklerin yanı sıra baskı, tipografi, küratörlük çalışması ve sergi tasarımı olmak üzere çeşitli çeşitli çalışmaları içermektedir. Sergilenen çalışmalar, müşteri-tasarımcı iletişimden ortaya çıkan projeler ve tasarım uygulamalarına görece yabancı sayılabilecek izler taşımaktadır. Tasarımcılar tarafından üretilmiş olmalarına rağmen “farklı bir gezegenden gelen eserlerdir” anlayışının süreci dönüştüren bir başka etkidir (graphic-design-exhibiting-curating, 2006).

3.3 K rat r Olarak Grafik Tasarımcı

Tasarımcıların bir kısmı hem sergiler d zenleme hem de k rat rl k ile tasarım arasındaki farkları incelikli olarak ele alıp benimsemektedir. Bu aynı zamanda k rat rl ğ n bir tasarım bi imi olduėu ger eėini de temsil etmektedir. Her ne kadar  zerine tartıřmalı konuřmalar yapılp  n yargılar geliřtirilse de sergiler, g  l  iletiřim ara larının bařında gelmektedir. Bu iletiřim, sergileme ve k rat rl k pratiklerini tecr be eden tasarımcıların sanat ve k lt r katmanları i inde  alıřmasına olanak saėlamıřtır. B ylelikle tasarımcılar, k rat rl k uygulamalarının sınırlarını keřfetme fırsatı yakalamıřtır (Dalla Mura, 2016c).

Sergiler, grafik tasarımcıların  alıřma alanından sadece biridir. Son yıllarda bu  alıřma alanı, tasarımcılar i in  retim merkezi haline gelmiřtir. Jon Sueda, kendi k rat ryel pratiėinden bahsederken bařlarda k rat r olmaya dair bir istediėinin olmadıėını ifade eder. Sueda k rat rl ėe ilk adımını, lisans st  eėitim s recindeyken ger ekleřtirdiėine deėinir. Sueda, bir grafik tasarımcı olarak, sergiler i in katalog tasarlamaktan yana olsa da alanın i inde mesai harcadıktan sonra kendisini bir dizi sergiler d zenlerken bulmuřtur. Bu durumu ise řu s zlerle a ıklar; *“bu alanda deneyimim olmadan kimse beni sergi katalogları tasarlamam i in iře almazdı, ben de kendi sergilerimi d zenlemeye bařladım, b ylece onların belgelerini tasarlayabilirdim.”* Sueda’nın bu yaklařım bi imi, bir tasarımcının sergilerle kurduėu ilk baėın g stergesi olarak okunabilir. Bu baė, daha sonrasında Sueda’nın sanat kurumları ve sanat ılarla  alıřmaya bařlamasını saėlamıř, sergileme ve tasarım baėlantısına d n řm řt r.

Jon Sueda’nın ilk k rat rl k projeleri tartıřma ve buluřma i in gayri resmi, ge ici alanlar olarak bařlamıřtır. İlerleyen zamanlarda bu faaliyetleri bir sonraki ařamaya tařıyarak, b y k  l ekli sergilerin k rat rl ğ n  yapmıřtır. T m bunların yanında sanat ve tasarım kurumlarında eėitimler vererek bu eėitimleri pratiėine eklemlemeye odaklanan Sueda, bir grafik tasarım sergi programı y r tm řt r. Sueda’ya g re sergi, bir platformu keřfetmek i in verimli bir alandır. Yalnızca tasarlamak deėil, yazmak, d zenlemek, yayınlamak, k rat rl k yapmak ve en  nemlisi tasarım sohbetlerinin sayılarını ve niteliėini artırmak adına  nemlidir. Sueda uzun yıllar sanat ı ve

tasarımcılarla sergi pratikleri gerçekleştirmiş olsa da kendisine küratör derken bir miktar zorlandığını dile getirir. Bunun nedenleri şu sözlerle ifade eder; *“bu kültürel üretim alanına uzun yıllardır katılmama rağmen, küratörlük çalışmaları konusunda eğitim almadım ve sanat ya da tasarım tarihçisi olarak herhangi bir referansım yok. Hayatlarını kendilerini bu zanaata adayan tanıdıklarına kıyasla çok amatörüm.”* (Sueda, 2018: 55-70).

Belkide Sueda, uzun yıllar alanda birçok deneyim kazanmış olmasına karşın, küratörlük şapkasını tam anlamıyla benimsemek için daha fazla çabalar içinde bulunulması gerektiğinin altını çizmiştir. Bu tanımlama, bir bakıma grafik tasarımcı olarak küratör olmak isteyen bir kişinin alanda daha da derinleşmesini özetler niteliktedir.

Çelenk Bafra, küratörlük ve editörlük arasında kurduğı bağı şu sözleriyle açıklamaktadır:

“Zaten küratörlükle editörlük birbiriyle paslaşabilen ya da iyi küratörlerin aynı zamanda iyi editöryal niteliklerinin de olması gerektiğine inandığım bir alan olduğu için önemli buluyorum. Çünkü küratörlük, sadece sergi yapmaktan ibaret değildir. Sergi yapsanız da oradaki metinlerin akışı, kavramsal çerçeve, editöryal bütünlüğünün olması gerekiyor. Aynı zamanda da sergilere eşlik eden nitelikli yayınların, kitapların, katalogların da çıkması gerekiyor. Dolayısıyla küratöryel disiplin içinde de bir editöryal alt başlık zaten olmalı. Aynı şekilde grafik tasarımcının da üstlendiği, yer yer pozisyonlardan biri olan küratöryel iş birliği ya da küratörlük pozisyonunu üstlenerek sergiler düzenlemenin yanısıra bir diğeri de editöryal duruma müdahil olarak editöryaller ile iş birliği yaparak bütün bu ortaya çıkan yayınların içinde sadece tasarım kısmı değil, içerik ve editöryal bir sorumluluk alma biçimi olarak ortaya çıkıyor. Ayrıca bu da çok değerli. Örneğin Bülent Erkmen, Esen Karol, gibi isimler adeta kitapların editöryalleri gibi çalışıyorlar. Sadece grafik tasarladıklarını söylememeliyiz bence” (EK 01, 2022).

Grafik tasarım dünyası son otuz yılda köklü değişimlerden geçmiştir. Bu değişimler üretim ve baskı tekniklerinde kendini gösterirken, dijital teknolojinin kitlesel

varoluşsalığı içinde tasarım süreci hem profesyonel hem de amatör tasarımcıların zamanla yapımcı, yayıncı ve küratör olma rollerini genişletmesine yol açmıştır (Syson, 2011).

Çelenk Bafra herkesin küratör olabilme potansiyeline vurgu yapmış küratörlerin farklı arka planlardan oluşması; bu potansiyeli besleyen önemli ana hatların başında geldiğini ifade etmiştir. Bafra küratörlüğe dair düşüncelerini şu sözlerle aktarmıştır:

“Küratörlüğün başlı başına akademik bir eğitim olarak yerleşmesi de zaten çok evveliyatı olan bir alan değil. Keşke öyle olsa. Ama yine de kendini yetiştirmiş farklı disiplinlerden ve sanata yaklaşan disiplinlerden gelen isimler de var. Örneğin, toplum bilimlerden, felsefe, psikoloji gibi ya da sanat tarihi, görsel sanat alanlarından tasarım, mimarlık gibi disiplinlerden gelen isimler oluyor. Birkaç unsur var tâbii ki küratörlüğünde alt başlıkları bulunuyor. Sadece eğilebileceğiniz alanlar da var. Bunlardan biri de serginin bir araya getirdiği yapıtların ya da tek bir yapıtın nasıl sergilenebileceğini hayal etmek ve tasarlamak olduğu için bir defa sergi mekânı ile ilgili oradaki işlerle tasarım yapmak zaten küratörlüğün tanımında var. Bu süreci mimarlık, tasarım, sahne tasarımı ya da grafik tasarım kökenli isimler daha iyi yapabilirler. Grafik tasarımcılar adlarına “küratör” desinler ya da demesinler küratöryel alanın içine giren başka bir küratör olsa dahi, bir küratörün yapması gereken, o disiplinin içine giren işleri üstleniyorlar ve sahipleniyorlar. Sadece mevcut objeyi güzel bir sergileme, vitrin, duvar veya bir grafik tasarımıyla ortaya koymak değil, aynı zamanda bir küratörün yapması gereken, sergide içerik ile ilgili derinlikli araştırmanın ortaya konması ve çok nitelikli metinlerin ortaya çıkartılabilmesi gerekir. Bu alanı da içerebiliyorsa sergide çalışacak grafik tasarımcı tüm bunları yapabiliyorsa, zaten başlı başına küratörlük yapıyor dediğimiz bir noktaya geliyoruz.” Bafra’nın bu tanımı bir bağlamda da grafik tasarımcının sergileme tasarımındaki yaklaşım ve uygulamaya dair süreçlerle olan ilişkisini gözler önüne serdiği söylenebilir (EK 01, 2022).

Tasarımcılar, bir üretim üssü olarak kullandıkları sergi mekânlarını zamanla daha açık bir şekilde değerlendirmeyi öğrenmişlerdir. 2007 Cenevre’deki Çağdaş Sanat

Merkezi'nde düzenlenen “Wouldn't It Be Nice: Wishfull Thinking” sergisini hem düzenleyen hem de küratörlüğünü yapan Dexter Sinister, Katya Garcia-Anton, Emily King ve Christian Brändle gibi tasarımcılar üstlenmiştir. Stuart Bailey ve David Reinfurt yapılan bir röportajda; *“Fikir, sunulan bütçeyi, zamanı ve mekânı almak ve bunun konunun nasıl üretildiğini doğrudan etkilemesine izin vermektir. Her şey halka açık olarak yapılır; içerik ve durumun karşılıklı olarak birbirlerini yansıtmaları çok önemlidir. Dexter Sinister'in tasarım uygulamalarında alışılmadık bir şey değil, böyle bir deneyimi yalnızca bir yayın yapmak için değil, aynı zamanda "baskın olanlardan başka üretim modları da var" diyerek bu önerilerini gerçekleştirmek adına sergiyi önemli bir araç olarak gördüklerini ima etmiştir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 19).*

Sergiler önemli araçlar haline gelirken grafik tasarımcıların küratör şapkasını takarak tarihsel, monografik, retrospektif, tematik ve farklı üretim formlarına yeni pencereler aralayabilen önerileri geliştirmeye olan istedikleri de artış göstermiştir (Imbert, 2018: 55).

Maddalena Dalla Mura bu görüşe, şu sözlerle açıklık getirmeye çalışır:

“Mesele sadece fazladan bir şapka takmak ya da ara sıra bir sergi düzenlemek ve kendini küratör olarak adlandırmak değil. Sanırım, bu daha çok bir niyet, kapsam, araştırma ve uygulama, meselesi. Buna rağmen, kişi çok farklı yönler izleyebilir. Sergiler, grafik tasarım hakkında farkındalık yaratmaya veya bir anlayışı yaymaya hizmet edebilir, ancak farklı izleyicileri farklı hikayeler ve konularla tasarım dışındaki konular ve hikayelerle temasa geçirmek için sergi alanını kullanabilir veya bu yönde sergiler düzenleyebilirsiniz. Sanırım bu ikinci yönü en ilginç olanı” (EK 02, 2022)

Esen Karol'a göre küratör olarak grafik tasarımcı olmak, öncelikle grafik tasarımcının neyin küratörlüğünü yaptığı sorusuna karşılık gelmektedir. *“Bir tasarım sergisi mi; tematik bir sergi mi (sözgelimi “küresel ısınma”); çağdaş sanat sergisi mi, bir*

arşiv sergisi mi; bir koleksiyon sergisi mi, vesaire? K rat r n iřini, mesleğinden  ok, k rat rl ğ n  yaptığı şeyin ne olduėu belirlemez mi?” (EK 03, 2022)

Karol bu sorularla grafik tasarımcının k rat rl k konumunu, Maddalena Dalla Mura gibi bir anlamda niyet ve baėlamalara dayandırmıřtır.

Dalla Mura, “Triennale Design Museum in Milan” Milano’daki tasarım m zesinde ger ekleřen “Graphic Design Worlds” (Grafik Tasarım D nyaları) (2011) bařlıklı serginin yardımcı k rat r  olarak g rev almıřtır. Giorgio Camuffo'nun k rat rl ğ n  yaptığı  aėdař grafik tasarım sergisi, otuzdan fazla tasarımcıyı  alıřmalarını sergilemeye ve sergide kendi sergilerini oluřturarak grafik tasarım uygulamasına y nelik yaklařımlarını sergilemeye davet etmiř olmasıyla k rat rl k pratiklerini ve disiplinin i inde deneysel bir oyun alanı olarak a mıř olduėu g r lebilir. Dalla Mura, 2012-2013 yılında Camuffo ile yeniden iř birliğı yapmıř, disiplin i in yeni g r nen bir konu  zerinde arařtırmalarını derinleřtirerek s re leri g zlemlene fırsatı bulmuřtur.  zellikle grafik tasarımcılar adına etkinliklerin sergilenmesi ve k rat rl ėe olan ilgi ve alaka sergilerin dilini de d n řt rmeye bařlamıřtır (Dalla Mura, 2015).

Bu ilgi, istek ve meřguliyetin g zlemlenir olduėu grafik tasarım eėitiminde ise sergi yapma ve k rat rl k, son on yıllık periyoda bakıldıėında g ncel bir pratik haline gelmiř olduėu s ylenebilir.  zellikle Amerika Birleřik Devletleri'nde, Yale University ve Rhode Island School of Design'ın MFA programları, bu pratiklere sıklıkla yer vermiřtir (Sueda, 2018: 67).

Sanat ve tasarım okullarının sergilerin  ok yapıldığı, farklı formatların ve sorgulamaların ger ekleřtiğı yerler olması beklenir. Tasarım eėitimi i inde grafik tasarım sergileri veya sergi tasarımına y nelik g  l  bir pratik genel olarak pek yaygın deėildir. Sergi ve sergilemeye iliřkin pratiklerin  zellikle grafik tasarım eėitimi kapsamında metodolojiye eklenmesine y nelik  elenk Bafra; mutlak olarak yer verilmesi gerektiğini d ř nmektedir.

Bafra düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

“Sergiler/sergileme pratiği, grafik tasarımın kullanabileceği ana alanlardan birine dönüşmek üzere. Hatta kitap da bir tür sergileme. Kitabı da bir mekân olarak düşündüğünüz zaman, kitap ve katalog aslında bir tür sergileme. Kataloğa daha yakın, sanat kitapları, tasarım kitapları, mimarlık kitapları, arşiv müze kitapları gibi kitaplardan söz ediyorum. Sergi yapımının en güncel biçimde hem teorik olarak hem pratik olarak mutlaka eğitime entegre edilmesi lazım. Ayrıca basit de olsa diğer alanlara da grafik tasarım kültürü verilmeli. Diğer alanlardaki insanların da temel bir grafik kültürü ve tasarım kültürünü de görmesi gerekiyor. Özellikle sanat, mimarlık bu tarz alanlardan...” (EK 01, 2022).

Bafra'nın yapmış olduğu bu çıkarımlar son derece kritiktir. Grafik tasarımcının kullanabileceği ana alanlardan biri olarak gördüğü sergi ve sergileme pratiği açısından bakıldığında; disiplinleri birbirinden ayrı ve katı bir tutumun dışında bıraktığı görülebilir. Bafra'nın vurgu yaptığı bir diğer hususta, kitabı bir sergileme biçimi olarak ele almış olmasıdır. Bu değerlendirme Jon Sueda'nın küratörlüğe ve sergilere adım atmadan önceki süreciyle de ilintili olduğunu söylemek mümkündür.

Esen Karol'a göre tasarım eğitiminde hem sergi yapımı hem de sergileme tasarımı bilgisinin öğrenildiği, biriktirildiği, üretildiği, araştırıldığı dersler yetersiz olmak birlikte gerek öğrenci/eğitmen işleriyle gerçekleştirilen, gerekse “okul” dışından aktörlerle gerçekleştirilen sergilerin sayısı çok azdır. Tüm bunlara ek olarak Karol, şüphesiz grafik tasarım sergileri ortaya koymanın, düzenlemenin, bu konuda araştırma ve yayın yapmanın etkili olduğu gibi disiplin için alternatif yollardan biri olduğunu belirtmiş, sergi pratiğinin tasarım eğitiminde yer almasına yönelik şu sözleri söylemiştir:

“Alternatifler her zaman ve durumda geliştirilebilir. Tasarım eğitiminin bunun metodolojisini kapsamı gerekmez zira kapsıyor olsa belki de geliştirilen alternatif bir yol değil, bilindik bir yol olur. Öte yandan eğitimin öğrenciye açık bir zihin geliştirmesine olanak tanınması gerekli. Tasarımcı olmanın doğru tek bir yolu olduğunu ileri süren ve doğruyu öğrettiği iddiasında olan bir eğitim modeli,

hiçbir alanda ya da durumda alternatif düşünebilecek tasarımcılar yetiştirmez sanırım” (EK 03, 2022).

Esen Karol, tek bir doğru şeklinde öne sürülen koşul ve durumların yeni bir olgunun ortaya çıkarmasını çok olası ve mümkün kılmayacağını ileri sürmektedir. Karol’a göre bu bir alternatiflik olmadığı gibi alternatif düşüncelere de sevk etmeyebileceğinde söz etmiştir. Bu bilgidен hareketle metodolojiye girmesi bu pratikleri bir seçenek yapmaktan çok “olağan” yapma eğilimi de gösterebilir ve alternatif olmaktan çıkarabilir.

3.4. Kavramsal Girişimlere Yönlendiren Projeler

Grafik tasarımcılara genellikle problem çözücü oldukları söylenmektedir. Birçok tasarımcı da bu tanımdan memnundur. Bu, analitik zihinin çalışma dürtüsü, tasarımcıların sıklıkla sahip olduğu sorgulayıcı yapılarına karşılık gelmektedir. Ancak bu tanım, tasarımcıların gerçekte ne yaptığını tam olarak açıklamaya yetmekte midir? Bir başka açıdan bakıldığında tasarımcının üstlendiği her görevin bir sorun olarak görülmesi, kendi içinde problemlili bir bakış açısına neden olabileceği gibi yaratıcı düşünme potansiyelini sınırlayan bir unsur olarak görülebilir mi? (Shaughnessy, 2003, s:254-255). Tam bu noktada ortaya çıkan sorular, tasarımcıların yoğun zihinlerinden süzülüp konuşması ve üzerine düşünmesi gereken bir gerçeklik olarak durmaktadır. Tanımlamaların getirdiği anlamlar katmanı, zamanla üretim ve tasarımcının görevlerini de biçimlendirdiği gibi tasarımcıların bakış açılarını da dönüştürmektedir.

21. yüzyıl için yeni hayaller düşlemenin önemli olması kadar bu hayali gerçekte gösterme ve saha içinde uygulama da bir o kadar önemlidir. Tasarımın oynadığı rol üzerine düşünmenin muhtemelen problem çözmekle ilgili olduğu sonucuna varılır. Genellikle etkili tasarım biçimlerinin yaratılması bile estetik sorunların çözüme kavuşmasıyla ortadan kalkacağına dair güçlü bir inanış da bulunmaktadır. Tasarımcılar,

nüfus artışı, su kıtlığı ve iklim krizi gibi büyük zorluklarla karşı karşıya kalma durumunu, yer yer içselleştirerek, ölçülebilir ve çözülebilir süreçlermiş gibi bu sorunları düzeltmek için güçlü bir dürtüselliğe kapılmaktadır. Tasarımcının, tasarımın doğasında var olan iyimserliği bırakmaması oldukça kritiktir. Çünkü alternatif uygulamalara kapı açmaya yarayabilir. Ancak bugün gündelik yaşamda karşılaşılan bu sorunlarla baş etmenin temel yolu değerler, inançlar, bireysel tavır ve davranış değişikliğine gitmek olduğu anlaşılmaktadır. Tasarımcılar kısır bir döngü gibi gözüken bu durumdan başka olasılıkların da olduğunu keşfetmelidirler (Dunne ve Raby, 2013: 02).

M/M (Paris), Dexter Sinister ve Experimental Jetset gibi geleneksel problem çözümüne yönelik tasarım kavramına meydan okuyan tasarımcılar da bulunmaktadır. Bu tanım, geçmişten bugüne gelerek alana yerleşmiş etkilerine karşı, M/M, Sinister ve Experimental Jetset farklı düşünce ve üretim çabasına girmişlerdir. Özellikle deneyimlerini galeri ve sergi mekânlarında yabancılaşma çekmeden var edip, çalışabilecek kendi içinde geçerli bir bağlam olabileceğini düşünmüşlerdir. Söz edilmesi gereken isimlerden bir diğeri ise sergi bağlamının kullanımını amaçlayan Peter Bil’aktır. Bil’ak “galeri koşullarını işin bağlamı” haline getirmesiyle kavramsal girişimlere alan açmıştır (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 18-19).



Resim 85 “Through a Glass Darkly” UIC School of Design Public Seminar Series 2017-18,

A: Mark Owens, Kaynak: <https://www.t-a-g-d.info/> Erişim tarihi: 22.03.2022

UIC Tasarım Okulu'nun "Through a Glass Darkly" başlıklı seminerler dizisi, (Resim 85) tasarımcının disiplin içinde var olmasına ilişkin farklı modları tartışmaya açmayı ve uygulama olarak tasarım parametrelerini araştırmayı amaçlamaktadır. Tasarımcıların iyi uygulamalarını sergilemek yerine, kendi gündemlerini ve uzmanlıklarını geliştirdikleri meslek için alternatif modellere bakması gerektiğinin altını çizen bir etkinliktir. Bu seminerler dizisinde bazı temel sorular etkinlik çerçevesini oluşturmaktadır. Alandaki tarihsel ve teknolojik gelişmelerden sonra çağdaş tasarım uygulayıcıları, yazarlar ve eğitimciler nerede durmaktadır? Çağdaş tasarımcının rolü nasıl yeniden tanımlar? Bu sorularla amaçlanan, alanda bir tartışma ve düşünce havuzunun ortaya çıkmasına zemin hazırlamak olarak okunabilir. Through a Glass Darkly, tasarım adına alternatif gündemlerin ekseninde bugünün tasarım pratiğinin kavramlarını sorgulamaya çalışmıştır. Tasarımı yazma, üretme, yayınlama ve sergileme biçiminde yeniden tasarlayarak tasarım söylemini yükselten ve kendi alternatif gerçekliklerini yaratmaya çalışan tasarımcıları da tanıtmaktadır. Tüm bunlara, görüntü ve formun ötesine geçen uygulamaların sergilenmesi eşlik etmiştir. Dolayısıyla bu seminerler dizisi tasarımı, aktif gündemler üretebilen bir araç olarak kullanmıştır (t-a-g-d, tarihsiz).

Tüm bu yaklaşımlar tasarımcıların kavramsal ve problem çözmeye meydan okuyan projeler ile ilgilenmesinin önünü açarak temel olmuştur ve olmaya devam edecektir.

Sergi projeleri zamanla, tasarım, üretim, küratörlük, kavramsal ve eleştirel araştırmalara dayandıran bir grup çağdaş, uluslararası tasarımcı ve sanatçıyı bir araya getirmeye başarmıştır. Sergilerde sıklıkla tipografi, küratörlük projeleri, performanslar, etkileşimli çalışmalar, yayınlar ve öneriler de dahil olmak üzere sayısız biçime dönüştürülen üretimler yer almaktadır. Özellikle yeniden düzenlenerek geçmiş metodolojilerin çağdaş tasarım uygulamaları yansıtan, etkisini sorgulayan konuşmalar ve tartışmalar, kavramsal girişimleri yönlendiren unsurlar arasındadır (formsofinquiry, tarihsiz). Bu bağlamda kavramsal girişimler içerisinde olan tasarımcıları ve yer aldıkları projelere yakından bakmak son derece faydalı olacaktır.

3.4.1. Na Kim

Güney Kore ve Almanya’da grafik tasarım çalışmalarını sürdüren Na Kim bir sistem olarak tasarım pratiğini, grafik tasarım alanına sınır koymaksızın göstermeyi tercih eden bir grafik tasarımcıdır. Kim, günlük yaşamda yer alan nesneleri ve olayları bir araya getirerek, söz konusu olan içerikleri yeniden düzenleyerek tasarım okuryazarlığını genişletmekte ve bu gelişimi, bir dizi metodolojiler üzerinden sürdürmektedir. Birçok sergi ve tasarım çalışmalarında yer alan Kim, Brno Grafik Tasarım Bienali, Chaumont Grafik Tasarım Festivali/Bienali, Seul Uluslararası Tipografi Bienali ve Fikra Grafik Tasarım Bienali'nin küratörlüğünü yapmıştır (ynkim, tarihsiz).



Resim 86 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 1,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Kim’in küratör olarak yer aldığı, “The W Show: A List of Graphic Designers” sergisi tasarım ve küratöryel süreçler bakımından oldukça dikkat çekicidir. Na Kim’in yanında tasarımcı Sulki Choi ve Chae Lee de küratöryel süreçte yer alan isimler arasındadır. Serginin öne çıkan ana teması daha az tanınan eski nesil kadın tasarımcıları, tanıtmış ve aktarmış olmasıdır (Arshad, 2019: 7) (Resim 86).

“The W Show: A List of Graphic Designers” adlı sergi 'kadın' ve 'grafik tasarım' konularına odaklanmış, kadın grafik tasarımcıların üretimleri, uygulamaları ve başarılarını alanda daha görünür kılmayı hedeflemiştir. Özellikle kadın tasarımcıların

tasarım tartışmalarından uzak kalması, tasarım uygulamalarının belgeleme ve arşivleme açısından erkek tasarımcılara göre daha az yapılmasının tespiti, bu serginin motivasyonu olmuş olabilir. Kadın çalışmalarının anonim olarak bir kategorize edildiği düşüncesi ve kadın tasarımcıların kariyerlerinde oluşan sosyal koşullar yine bu serginin oluşturulmasında geniş bir etkiye sahip olduğu gözükmemektedir (theartro.kr, tarihsiz).



Resim 87 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 2,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Bu sergi, Kore grafik tasarımında yer edinmiş kadın grafik tasarımcıların çalışmalarını belgelemek ve kadın tasarımcıların alansal görünürlüğünün olması adına olumlu bir başlangıçtır. Sergi, doksan bir kadın grafik tasarımcının çalışmalarını sergilemektedir. Fakat serginin sunum biçimleri ve içerik yönetimi alışa gelmiş bir arşiv sergisinde farklı olarak, daha yüzeysel ve tamamlanmamış bir koleksiyonu göstermektedir. Serginin kendi içindeki handikapları arasında en temel durum, eser ve tasarımcı seçiminde kendini göstermiştir. Kore grafik tasarım tarihinde yer alan ve görülmesi gereken kadın tasarımcıların bazılarının olmaması, sergiyi eleştirilere maruz bırakmış olabilir. Küratörler bu mevcut durumu, serginin güncellenmesine yönelik öneriler başlığında dikkate almışlardır. Serginin tasarımında, grafik tasarımcıların üretimleri fotoğraflara dönüştürülüp sergi alanına kurulurken, serginin bir başka bölümünde ise tasarımcıların isimlerini baskın olarak yer aldığı alanlar görülmektedir. Sergi mekânı hem diğer alanlarla arasındaki bağlantı hem de grafik tasarımcıların geçmiş, bugün ve gelecek kavramlarını birbirleriyle bağlamak için belgeleme ve arşiv gösterimi kullanılmış olduğu göze çarpmaktadır (theartro.kr, tarihsiz) (Resim 87 ve 88).



Resim 88 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 3,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 89 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 4,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 90 The W Show: A List of Graphic Designers Sergisi, Genel Görünüm 5,

Kaynak: <http://ynkim.com/the-w-show/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Na Kim'in, tasarım sürecine ilişkin bakış açısı; kurallar ve dikkatle tasarlanmış sistemlerin farklı olmasına karşın nitelikleri belli ve netlik kazandırılmış bir tanımlamanın bir uygulama ortaya koyması için derinlikli yaklaşımlara gereksinim duymaktadır. Kim'in grafik tasarım düşüncesi genel kabul görmüş bir tasarım anlayışından çok mevcut olanaklarını sürekli olarak genişleten ve esneten nadir tasarımcılardan biri olması, küratöryel süreçlerde yer aldığı projeleri yorumlaması, içerik yönetimi ve tasarımına etki etmektedir (Resim 89 ve 90). İletişim yöntemlerine malzeme, renk, maket ve objeleri dahilden Kim, 2D tasarım için iletişim yönteminin çok farklı olduğunu dile getirmiştir. "The W Show: A List of Graphic Designers" sergisinde de bu etkileri yer yer görmek mümkündür. Kim, "tasarım çalışmamı basitçe mi sunmalı mıyım? Yoksa sanatın dilini de mekânda mı düşünmeliyim? Sorularını sorduğu ve cevaplarının ışığında yer aldığı sergileri dönüştürmüştür. Söz konusu sergi düşünüldüğünde Kim, arşivlemede kusurları kabul etmenin oldukça önemli olduğunu anladığını dile getirmiştir (Morley, 2020).

Bunun nedenleri arasında, arşivin başlı başına yekpare bir iletişimin gücü olması ve bunun yanında Na Kim'in geçmiş deneyimlerden elde ettiği tecrübeler ile bir sergiye dahil olan arşivin kendi içinde taşıdığı avantaj ve dezavantajları fark ederek, sürece entegre etme yöntemlerinin de bulunduğu varsayılabilir.

3.4.2 Experimental Jetset

Dil ve şehir arasındaki yakın ilişkinin izlerinin sürüldüğü "Superstructure" sergisi, Amsterdam merkezli grafik tasarım stüdyosu Experimental Jetset'in tasarımını yaptığı, dili platform olarak ele alan şehir kavramıyla irdeleyen bir özel sergidir. Experimental Jetset bu sergiyi dört ana temel üzerine kurgulamıştır. Experimental Jetset, (Constructivism, the Situationist International, the Provo movement, and the Post-Punk continuum) pratiğini büyük ölçüde bilgilendiren dört (alt) kültürel harekete odaklanarak geliştirdikleri sergi içeriğini, şehrin bu alt kültürler içindeki hareketliliğine odaklamıştır. Bu hareketliliğin dilli, şehrin yapısına ve ruhuna nüfuz ederek kolektif hafızada yer

etmeyi başarmış olması, Experimental Jetset'in bir tür kurgusal yapı inşa etmesine olanak sağlamıştır. Enstalasyonlar birbirleri içinde adeta bir şehir kurgusunda inşa edilmiş ve farklı kültür dinamiklerinin hareketleri ile serginin ayrılmaz parçalarını oluşturmuştur (Jetset.nl, 2018) (Resim 91).



Resim 91 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 1,

Kaynak: <http://www.jetset.nl/archive/superstructure> Erişim tarihi: 22.03.2022

Superstructure çalışması ve sergisi aynı zamanda Experimental Jetset 'in ilk büyük retrospektif sergisidir. Experimental Jetset'in bu serginin uygulamalarına ilham veren alt kültür hareketlerini belirlemesi, serginin görsel malzeme ve içeriğini de oluşturmuştur. Sergi, film, kolaj, afiş, baskı ve enstalasyon gibi malzeme ve uygulama yöntemlerini, yeni üretilmiş çalışmalarla bir katmanlandırma yapmıştır. Experimental Jetset, bu dört alt kültürü, şehrin dört mahallesinde bir yolculuğa çıkarmışçasına tahayyül etmiştir. Sergi, Konstrüktivist Şehir, Durumcu Şehir, Provotarian Şehir ve Post-Punk Şehir olarak dört ana aks üzerinde konumlanmıştır. Buradan hareketle sergi bağlamı, Experimental Jetset'in fikir odaklı ve sosyal etkileşimli uygulamalarını tarihsel bir süreklilik içine yerleştirebilmiştir. Experimental Jetset, sergi temasını genişletmeyi ve sergiyi kişisel bir araştırma projesine dönüştürmek adına tasarım pratiklerini ilgili bulunduğu bazı temalara daha derinden bakmayı tercih etmiştir. Experimental Jetset, sürece eklediği sergi fikirlerini yerel bağlamla ilişkilendirmek için dokuz grafik tasarımcıyla iş birliği yaparak bir dizi gazete yayınlanmasına karar vermiş; gazetede yer alan bulgular

ve temalar, aynı zamanda, sergi ziyaretçilerine günümüzün grafik tasarım söylemine eleştirel bir bakış açısı kazandıran bir kamu etkinlikleri programının da temelini oluşturmuştur. Paul Marcus Fuog, Stuart Geddes, Jenny Grigg, Lisa Grocott, Hope Lumsden-Barry, Warren Taylor, Ziga Testen, Michaela Webb ve Beaziyt Worcou gibi tasarımcılar yer almıştır (Designhub.rmit.edu.au).

Sergi ve yayınlar, bir araya getirilerek orijinal serginin tasarım tipolojisini yakınlığa 24 sayfalık bir yayın ile desteklemiştir (test-press.net) (Resim 92).



Resim 92 Superstructure Experimental Jetset Volume 2

Kaynak: <https://www.spaziobk.com/prodotto/libri/experimental-jetset-vol-2-superstructures/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Serginin bölümleri yakından incelendiğinde söz edilen alt kültürlerden biri Konstrüktivist Şehirdir. Bu şehir kurgusunda konstrüktivist tahayyülün kenti bir nevi makine, mekânsal bir şiir, sürekliliği olan grafik kaynak halinde ele alır. Şehirdeki mimari yapılar (tipografik pavyonlar, pop-aktivist reklam panoları, konuşmacı tribünleri) aracılığıyla şehir üç boyutlu bir manifestoya dönüşmüştür. Sergideki kolaj ve yapı sistemleri, gerçekleşmemiş hayallerin bir manifestosu olarak da tasvir edilmiştir. Böylelikle konstrüktivizmin grafik dilinde kendini gösteren kent, ortaya çıkmıştır. “Durumcu Şehir” şehri ana metin olarak görmesiyle ayrı bir yerde konumlandırmaya

çalışmıştır. Bu konumlandırma şehir sokaklarında grafitili sloganlar, afişler ve siyasi broşürler şeklinde gösterilmiştir. Durumcu şehrin grafik dili, kendini şehir kavramı içinde yeniden tanımlayarak; grafik dil, haritalar, semboller ve kolajlar üzerinden açığa çıkarmıştır. Basılı malzeme ile şehir arasındaki ilişkinin en net örneği “Provotarian Şehir” olmuştur. 1965 –1967 yılları arasında var olan Amsterdam’da bir karşı-kültür hareketi olan Provo hareketi, basılı materyal, kavramsal aktivizm, kısmen sanat hareketi aracılığıyla modernist manzarayı şekillendirmiştir. Sergide bu manzaradan etkilenerek şehir, hareket ve matbaa arasında serginin üçüncü bölümüne ilham olmuştur. Dolayısıyla “Provotarian Şehir” şehrin kendisinin bir matbaa haline geldiği düşüncesini benimsemiştir. Bu düşünce aracılığıyla şehir, fikirleri yeniden üretmek için bir araç, metaforik bir matbaa olarak kendini yeniden tanımlama şansını yakalamıştır. “Post-Punk Şehir” ise Punk’ın uygulamalı olana "Kendin Yap" ütopyacılığından "Gelecek Yok"un argümanılarını kapsamaktadır. Orijinal Punk Rock hareketi ortaya çıktığında Punk ve şehir arasındaki bağlantılar üzerinde durulmuş, şehir moda ve özgün mimari yol ile karakterize edilmiştir. Sergide rozetler, yamalar, çiviler ve zimbalar kullanılan giysiler, mimari yapılara dönüştürülmüştür. Experimental Jetset’e göre şehir manzarası yerleştirmesindeki çalışmalar dört ana akımdan alt temalara göre kategorize edilen bir görsel kültür inşası oluşturulmuştur (superstructurenewspaper, 2018) (Resim 93).



Resim 93 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 2,

Kaynak: <http://www.jetset.nl/archive/superstructure> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 94 Superstructure Gazete,

Kaynak: <https://designhub.rmit.edu.au/exhibitions-programs/experimental-jetset-superstructure/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Böylelikle Experimental Jetset, şehir ve dil arasındaki ilişkiyi inceleyerek metodolojilerini “dili nesnelere dönüştürmek” olarak tanımlamıştır. Mimariden ilham alan sergi, daha sürükleyici ve etkileşimli bir deneyim yaratarak üç boyutlu formlara yerleştirilmiş baskı tabanlı tipografik afişler ile tamamlanmıştır. Serginin bir parçası olarak, sanat eseri ve ilgili sanatçılar/tasarımcılar ile daha fazla bağlantı kurmanın bir yolu olarak üretilen bir dizi gazete de oluşturulmuştur (Resim 94) (Boland, 2018).



Resim 95 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 3,

Kaynak: <https://www.counter-print.co.uk/blogs/news/experimental-jetset-superstructure>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Sergide, siyah beyaz fotoğraf, imaj ve metnin yanında canlı ve dikkat çekici renklerin kullanılması, görsel olarak ilgiyi kendisine çeken bir dizi sanat eseri algısı yaratmıştır (Resim 95) Bloklar, yapılar ve renkler, siyah ve beyaz örüntülerin sabit olmayan dinamik bir bileşeni haline gelmiştir. Bu bileşen ziyaretçinin gözlerini siyah ve beyaz imajlardan ve bloklardan kopmasına izin veren koşulları oluşturmuştur. Siyah ve beyaz ağırlıklı bölümlerin yoğunluğunun oluşturduğu tezatlığın azalmasıyla, serginin bölümler arasındaki izlencesi daha heyecan verici bir görünümün ortaya çıkmasına eşlik etmiştir. Experimental Jetset, metin ve renk bloklarını oluşturmak için kullandıkları geometrik şekiller ile tipografiye keyifli bir yaklaşım katmıştır. Bu geometrik şekiller ve parçalar bir tür yapı oluşturmuş, şehrin mimari özellikleriyle olan bağı güçlendirmeyi de ihmal etmemiştir. Experimental Jetset, Melbourne şehrinin tarihine bakarak fütüristik bir sonuç üretme biçimleriyle ilgilenmiş, eski olan ile yeni olanı birleştirmiştir. Sergideki

blokların ve parçaların içinde, sergi alanı boyunca güçlü bir denge ve tutarlılık duygusu yaratan tanımlanmış bir ızgara sistemi hakimdir. Böylelikle tipografi anlayışlarını hedef kitle anlayışlarıyla birleştirerek, izleyicilerini kendi çalışmalarıyla etkileşime geçmeye teşvik eden, izleyiciyi kendine çeken ve heyecanlandıran etkileyici bir sergiye imza atmışlardır (Resim 96). Experimental Jetset'in Superstructure sergisi uygulama açısından, belirli bir hedef kitle düşünülerek bir dizi sanat eseri yaklaşımları üzerinden serginin kurgulandığı söylenebilir. Melbourne'de yaşayan insanlarla ilgili sergideki enstalasyonların yaratılması, izleyicinin bir duygu hissetmesine ve sergi aurasına daha rahat geçiş yapmasına izin vermiştir (Boland, 2018).



Resim 96 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 4,

Kaynak: <http://www.jetset.nl/archive/superstructure> Erişim tarihi: 22.03.2022

Özellikle çevrede veya şehir yaşamındaki bir durumun sabit olmadığını ifade eden Experimental Jetset, bu durumların her zaman değişme potansiyeli olduğuna inanmaktadır. Böylelikle bu diyalektiği bir şekilde yansıtan nesneler yaratmak üretmek ve bu üretimlerin arasındaki ilişkiyi incelemeyi benimsemişlerdir (Resim 97) (rubberbandproducts.com, tarihsiz).



Resim 97 Superstructure Sergisi, Genel Görünüm 5,

Kaynak: <https://designhub.rmit.edu.au/exhibitions-programs/experimental-jetset-superstructure/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Experimental Jetset bir röportajda neden daha fazla grafik tasarımı sergilemiyor olduklarına yönelik bir soru ile karşılaşmıştır. Experimental Jetset, bu soruya yanıt olarak, tasarım için tasarlamak mottosu üzerinden daha fazla alan ve zaman gerekli olduğunu düşündüklerini ifade etmiş; bağlam içinde tasarımın kültürel görünümü keşfetmek, bunlara yanıt vermek, yorum yapmanın özenle seçilmesi gerektiğine vurgu yapmıştır. Yaratıcı girişimlere, becerilere ve tasarım odaklı düşünceye olan ihtiyacın altını çizmiştir (Roberts, 2018).

Experimental Jetset, bazı tasarımcıların ve sanatçıların “spekülatif tasarım” şemsiyesi altında çeşitli yaratıcı işler ve ilginç uygulamalar yaptıklarını bildiklerini ve takip ettiklerini belirtir. Bu tasarımcılara örnek olarak Metahaven tasarım stüdyosunu veren Experimental Jetset, spekülatif projeler ve konseptlerini gördüklerinde çoğu zaman heyecanlandıkları itirafında bulunur. Ancak Experimental Jetset,’in tüm uygulamaları, nesnenin maddi oranlarını ortaya çıkararak görüntünün yanıltıcı gücüne karşı çıkma fikrine dayanmaktadır. Dolayısıyla, Experimental Jetset, spekülatif uygulamaları yalnızca bir yanılsama olarak kabul eder ve bu "spekülatif" nosyonun kendi çalışma ve düşünme tarzlarına tamamen uymadığını belirtir. Experimental Jetset, spekülatif olana salt olarak bağlanmamakta ve tam anlamıyla inanmamaktadır. Bu durumu şu şekilde açıklarlar; “*Bir eskiz, bir teklif, bir plan, bir ölçekli model bunlar spekülatif değil, gerçek*

olarak görüyoruz.”. Experimental Jetset çoğunlukla sorgulama, araştırma ve kavramsal yaklaşımlara yakınlığı ile bilinmektedir (Sueda, 2014a).

3.5 Gelecek Öngörülerini Taşıyan Projeler

Spekülatif tasarım, sosyal yaşamdaki sorunları açıklığa kavuşturmanın ve güçlendirmenin bir aracıdır. Bu nedenle de geleceğe dair öngörüler taşıyan tasarım projeleri olarak görülebilir. Spekülatif tasarımın yaratıcı ve kurgusal dürtüsü, tasarım uygulamasının faydacılığına karşı harekete geçmeye teşvik etmektedir. Bir başka deyişle topluma rehberlik etme ve öngöründe bulunarak yardımcı olmaya çalıştığı ileri sürülebilir. Gündelik yaşamın çeşitliliğinde toplumsal sorunlara, tartışmalara, sorulara ve belirsizliklere odaklanma potansiyeline sahiptir. Bu potansiyel spekülatif tasarımın geleceğe atıfta bulunan, sorunları somut tasarımlara dönüştürmeyi amaçlayan ve öneriler üretmeye odaklanan bir tasarım yaklaşımı olduğu ifade edilmektedir.

Spekülatif tasarımın, belirsiz ve doğrudan olmayan bir zeminde yer alması, sanatsal kurgunun özelliklerini kendine çekerek uygulamaların gösterme biçimlerini etkilemektedir. Nitekim, şimdiki zamanda bulunan gerçeklik ile geleceği öngörerek çözümler, alternatifler ve yaklaşımlar sergileyerek aynı zamanda bir idealizmi de uyandırmaya yardımcı olur (Muir, 2015: 57).

Esen Karol, *“genel olarak disiplinler arasındaki sınırların flulaşmasını, bir anlamda “disiplinsizliği” iyi buluyorum. Bir alandaki bilginin başka bir alana transfer olmasını, transferlerin öngörülemez dönüşümlere yola açmasını güzel buluyorum. Kanımca belirsiz bir gelecek, belirli olandan daha endişelendirici olsa bile daha iyi.”* sözleriyle spekülatif tasarımın tanımlarıyla örtüşen bir değerlendirme bulunmuş olduğu söylenebilir (EK 03: 2022).

Tasarım anlayışının içinde bulunan olası bir gelecekte çalışan bir etki veya bir ürün yaratmak, henüz var olmayan ve bilinmeyen bir dünyada başarılı örneklemeler gerçekleştirmekle ilgili olarak görülmüştür (Stappers, 2007:82).

Tasarımcıları cezbeden de genellikle bu noktadır. Belirsizliğin ve geleceğe dair yöntemler sunmanın verdiği cesaret ve idealist bakış açıları spekülative tasarım yapan tasarımcıları beslemekle kalmaz; grafik tasarım disiplinindeki ses havuzunun artmasını bilgi setlerinin güçlenmesine, uygulamaların çeşitlenmesine destek vermektedir. Bu destek, azımsanacak kadar ufak boyutta da değildir. Grafik tasarım pratik bir disiplindir, özellikle okullar spekülative çalışma şansı sunan nadir yerlerdendir. Eğitim süresi boyunca proje yön bilgilerinde uygulama ve teorik arasındaki bir kanalı inşa etmesine fırsat veren okullar veya sanat ve tasarım eğitimi veren programlar spekülative tasarımın ana hatlarını oluşturan, pratikleri sınırlamadan gerçekleştirmeyi sağlayan önemli mekânlardır (King, 2014).

Esen Karol, spekülative ve eleştirel tasarımda grafik tasarımcının konumu için, *“Ülkemizde bu alanlarda üretimi olan çokça tasarımcı tanımamakla beraber, her ikisini de önemli buluyorum. Konvansiyonel işler içinde tasarıma eleştirel yaklaşan en azından tasarımı problem çözmenin ötesinde bir iş olarak gören ürünlere denk gelmek mümkün. Özellikle editoryal tasarım söz konusu olduğunda. Dünyada da feminist tasarımcıların araştırmacı işleri öne çıkıyor sanıyorum. Öte yandan grafik tasarım eğitimi mimarlık ve ürün tasarımı eğitimi ile karşılaştırıldığında kuramsal ve tarihsel bilgi birikiminden yoksun olduğu için grafik tasarım alanında spekülative ve eleştirel tasarım görece yeni pratikler.”* olduğunu belirtmiştir (EK 03. 2022).

Tasarımcılar bazen tasarlanan üretimleri veya eserleri es geçerek, tasarım yoluyla ilginç keşiflerin peşine düşerler. Metahaven tasarım stüdyosundan Daniel van der Velden, spekülative yön bilgileri kullanarak, tasarımı araştırmak, tahmin etmek için bir araç olarak keşfetmeye çalışmaktadır. Aynı zamanda tasarımcıların spekülative tasarımı hayal etmek için bir araç olarak kullanıp tasarım yaptıklarını söylemek yanlış olmayacaktır (Thomas, 2013: 4).

Bu tür çalışmalar ile ön plana çıkan iletişim, estetik ve politika arasındaki çalışmaları ile bilinen stratejik bir tasarım stüdyosu olan Metahaven; seçtiği proje ve uygulamaları farklı perspektiflerden ele almaktadır (theinfluencers, tarihsiz). Özellikle Metahaven'ın üretimleri film yapımı, yazı tasarımı sergileme ve yerleştirme uygulamalarını kapsamaktadır. Kavramsal olana, hikâye anlatımına ve propagandaya olan ilgileriyle birleştirdikleri uygulamalarını, hareketli görüntülerle ve enstalasyonlar ile bir üst aşamaya taşımıştır. Üretimlerinde yüzey, doku ve karmaşık görsel formların sistematik şekilde bir araya getiren tasarım çalışmalarını estetik bir payda da buluşturmayı amaçlamıştır (stedelijk.nl, tarihsiz).



Resim 98 Metahaven, Black Transparency, Görünüm 1,

Kaynak: <https://www.bureau-europa.nl/en/black-transparency-the-right-to-know-in-the-age-of-mass-surveillance/> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 99 Metahaven, Black Transparency, Görünüm 2,

Kaynak: <https://www.bureau-europa.nl/en/black-transparency-the-right-to-know-in-the-age-of-mass-surveillance/> Erişim tarihi: 22.03.2022

Metahaven'ın "Black Transparency" adlı sergi projesi, şeffaflık olgusunu tasarım, mimari ve popüler kültürle kesişimlerini sorguladıkları, aynı zamanda modern yaşamın getirilerini inceleyen bir yolculuğa çıkarmaktadır. Black Transparency projesi, gündelik yaşamın büyük bir kısmının dijital alana taşınması, sistematik yaşamsal normlarda kendi içinde fazlaca görünür olanın ifşasıyla ilgilenmektedir. Bilgi demokrasinin değişim biçimlerini Black Transparency projesiyle ele alan Metahaven, uluslararası ilişkilere, politikalara ve jeopolitik önermelere dair birtakım sorular ortaya çıkarmıştır (leporello book, tarihsiz) (Resim 98 ve 99).

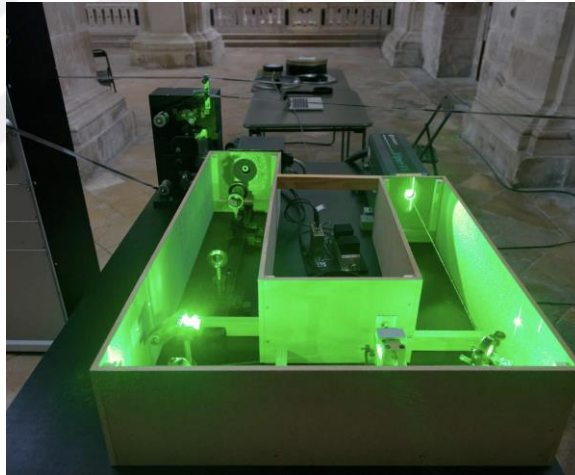
Geleceğe dair önermelerde bulunan projelerde, vurgulanan fikirler çağdaş bir tartışmanın parçasıdır. Hayal edilen gelecekler, toplumsal yaşamın eleştirel sorgulamaları olarak görülebilir. Gelecek ve soruları cevaplandırma, çözümler sunma arasındaki eleştirel tasarım söyleminde sosyal zorluklarla uğraşan tasarımcılar alternatif olarak, sosyal, çevresel, ekonomik ve kültürel düzenlemeleri hayal etme eylemine dahil olmak istedikleri görülmüştür. Bu yön, akademik alanın bir türevi olsa da benzersiz bir çeşitlilik sunarak grafik tasarım alanına etkili bir potansiyel sağlamıştır (Muir,2015:56). Bil'ak, Peško, Bailey ve Kyes'in projeleri de dahil olmak üzere 2006 ve 2009 yılları arasında düzenlenen on iki tasarım sergisi yer almıştır. Bunların tamamı tasarımın salt olarak kendisini sunmaya yönelik olup grafik tasarım, mimari, kamusal alan, yayıncılık vb. gibi çeşitli medyalara dönüşmesini mümkün kılan ve bir tasarım metodolojisi sunan spekülative bir tasarım dalgasını oluşturmayı başarmıştır (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 22-23).



Resim 100 Moving Picture Show, Görünüm 1,

Kaynak: <http://juerglehni.com/works/moving-picture-show>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 101 Moving Picture Show, Görünüm 2,

Kaynak: <http://juerglehni.com/works/moving-picture-show>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Chaumont'taki 23. Uluslararası Grafik Tasarım Bienali'nin parçası olarak bir şapel atölyeye çevrilmiştir. Bir dizi kısa film için konsept geliştiren, üretim ve projeksiyon senaryosuna dönüştürülen proje böylesi bir mekânda gerçekleşmiştir (Resim 100). Katkıda bulunan sanatçı ve tasarımcılar arasında James Goggin, Maximage, Karl Nawrot, Jonathan Puckey, Moniker ve David Reinfurt bulunmaktadır. Tasarımcılar, mekânda bulunan lazer makinesi, yeni materyalleri ve fikirleri test etmek ve gelecekteki

gösterimler için bu malzemeleri kullanarak çeşitli film çalışmaları üretmiştir (Resim 101). Böyle bir proje, yazılım ve donanım arayüzlerini modifiye etmeye, genişletmeye ve kısmen değiştirmeye ek olarak yeni olasılıklara yol açmayı hedeflemiştir (Lehni, 2012).

Tasarımcıların ikilemlerini barından bu tür projelerin, gelecek varsayımlar ve söylemlerle birleşmesi hem içerikleri hem de disiplini genişleten ve esneyen bir forma dönüştürmektedir. Chaumont'taki bu etkinlik gibi birçok farklı mekânlarda gerçekleşen bu türden projeler, yeni olasılıkları tatışmaya, konuşmaya ve geleceğe dair öneriler geliştirmeye bir dayanak oluşturmaktadır.

3.5.1 Jon Sueda

Jon Sueda; All Possible Future önermesini, tasarımcı Peter Bil'ak ile Hollanda' da bir akşam yemeği sohbetinde ortaya çıktığını ifade etmiştir. Sueda, Bil'ak için bir müşteri toplantısından geldiğini ve müşteriye sunduğu çalışmalarının yanı sıra ve birkaç projeden bahsederek Bil'ak'ın heyecanından söz etmiştir. Fakat bu projeler hepsi reddedilmiştir. Seçilen proje için Sueda, dünyanın en ilerici sayılan grafik tasarım ülkesinde bile bu öneri, grafik kimlikle ilgili kabul edilen birçok kuralın radikal bir şekilde sorgulanmasıyla ilgili olduğunu belirtmiştir. Sueda, Bil'ak ile arasında geçen konuşmaları hem ufuk açıcı hem de rahatsız edici bulmuştur. Ufuk açıcı bulmasının nedeni Bil'ak'ın teknolojik sınırlamaların kavramlarını kesintiye uğratmamasıdır. Özellikle müşteriye faydalı ve yararlı bir çözüm sunmak yerine, gelecekte olası koşullara bağlı kurumsal kimliğin ne olabileceğine dair spekülasyon bir tutum içinde olması, konuşmanın cezbedici kısmı olarak görmüştür. Sueda'nın rahatsızlık duyduğu kısım ise, kurumsal kimliklerin tasarımda yeni kavram, uygulama ve teknikleri gün yüzüne çıkaran, bilindik olanı aşabilecek bir projenin asla görülmeyecek olmasıdır. Grafik tasarımın daha geniş bir söylem çizgisine asla girmeme düşüncesi Sueda için son derece rahatsız edici bir durumdur. Jon Sueda'ya bu ikili konuşmanın kattığı verimlilik, başka tasarımcı arkadaşları ve meslektaşları ile benzer konuşmalar içerisinde bulunmasına neden olmuş, bu diyalogları kataloglamasını sağlamıştır. Sueda bu diyaloglardan sonra bazı sorulara odaklanmıştır. “Belirsiz zemin

üzerine inşa edilen tüm bu kayıp araştırmalar, bulgular ve yaratıcı girişimler toplumun görebileceği hale getirilebilir mi? Getirildiğin zaman eleştirel olarak tartışılabilir mi? Olursa neler olur?” gibi sorular etrafında gezinmiştir. Esas kritik soru, “eğer grafik tasarım disiplini bu tür spekülative uygulamaları meşru bir araştırma alanı olarak destekleseydi grafik tasarım nasıl görünürdü?” Sueda’nın heyecanlanmasının asıl motivasyon kaynağı, yeni olasılıkları alan içinde açacağı keşif kapıları olmuştur (Sueda, 2014b).

All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler) öncelikle bir sergi olarak tasarlanmamıştır. Beş grafik tasarımcı ve eleştirel tasarım ekibi Dunne & Raby ile spekülative tasarım projeleri araştıran ve bir röportaj dizisi gerçekleştiren Sueda, gelecek tahayyülleri temsil eden bir serginin fitilini ateşlemiştir. Müşterileri tarafından reddedilen proje teklifleri ya da gerçekte üretilmesi asla amaçlanmayan eleştirel uygulamalar bu serginin çerçevesini oluşturmuştur. Sueda görev alanını daha geniş bir tanıma genişletmeye yönelerek grafik tasarımın “spekülative” yolculuğuna bakmayı tercih etmiştir.

Bu nedenle, Sueda farklı spekülative modelleri incelemeye başlayarak eleştirel biçimleri, bağımsız araştırmalara dayalı stüdyolar ve grafik tasarımcıların kavramsal ve deneysel çalışmalarıyla bir arada olmaktan beslenen bir bağlantı üzerine odaklanmayı seçmiştir. Sergi aynı zamanda grafik tasarım sürecinde değişken fazlarını içermiştir. Bir anlamda da All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), grafik tasarımın “paralel bir evreni” olarak karşımıza çıkmaktadır. Sergi pratiği sınırlarında kendi araştırmalarını başlatan tasarımcılar tarafından yaratılan çalışmalar, geleneksel uygulama yapısının ötesine geçmeye niyet etmiştir (Sueda, 2018: 66).



Resim 102 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 1,

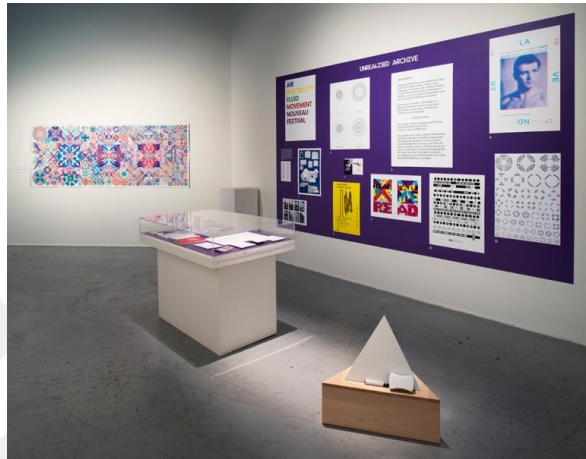
Kaynak: <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Tüm bu süreci daha yakından idrak etmek için Jon Sueda'nın "spekülatif" terimini daha geniş bağlamda ele alarak incelemek istemesinin nedenlerine bakılabilir.

Sueda, öncelikle finans sektöründeki spekülasyonun anlamına odaklanmıştır. Finanstaki spekülatif yaklaşım, normalden daha yüksek risk içeren bir yatırım anlamına geldiğine değinmiştir. Dolayısıyla piyasayı araştırarak ve anlayarak, bir ürünün değerini ve potansiyel artışının öngörebilir ve alım satım yaparak ciddi bir kâr elde edebilir veya kaybedebilir olması Sueda için farklı çağrışımlar yapmıştır. Sueda bu modeli, grafik tasarım alanı için pek uygun bulmamıştır. Zira müşteri ve tasarımcı arasında yapılacak olan iş sözleşmesi ve iş akışında, "riskli" bir teklif bulunuyor ise, genellikle tasarımcılar bu durumu ortadan kaldıran koşulları belirli mantık çerçevesinde yaklaşarak çalışmanın gerçekliklerine bağlı kalmayı tercih edeceklerini vurgulamıştır. Bu gerçeklik, bir yön bilgi ile sabitlenirken aynı zamanda tasarımcının piyasaya yönelik güvenilir bir imaj sunması da gerekmektedir. Tasarımcının riskli fikirleri keşfetmesi, bir projeyi veya müşteri ilişkisini tehlikeye atması olarak görülmemesini belirten Sueda, tasarımcıların bu girişimlerinin de kabul edileceğine olan inancın hafife alınmaması gerektiğini öne sürmüştür. All Possible Future sergi çalışmaları, spekülatif fikrine çok çeşitli yaklaşımlarla katkıda bulunmuştur (Resim 102). Sergide yer alan bazı tasarımcıların projeleri, müşteriler için yapılmış ve gerçek dünya bağlamında var olurken, müşteri tarafından hiç seçilmemiş ve hiç kimse tarafından görülmemiş çalışmalar, müşteriden geri

dönen tasarımlar, eskizler, yarım kalan düşüncelerin hepsi sergi çerçevesinin oluşmasını olanaklı kılmıştır. All Possible Future serginin başlığı, ziyaretçinin sergi deneyimi boyunca değişmekte ve gelişmekte olanla kurduğu bağa gönderme yapılmıştır (Sueda, 2014b) (Resim 103-104-105-106).



Resim 103 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 2,

Kaynak: <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures> Erişim tarihi: 22.03.2022

Ed Fella ise spekülasyon grafik tasarımının yeni bir durum olmadığını dile getirmiştir. Bu durumu, şimdiki zamanda yer alan, ancak geçmiş dönemleri kendi potasında yeniden işleyen bir tasarım metodolojisi olarak tanımlamıştır. Dolayısıyla projenin kendisi tam bir çelişkiye sahiptir. Fakat Fella'ya göre, bu durumu ilginç kılan, olasılıklara yol açma potansiyelidir. Sueda, bu konuda bir sergi düzenlemeye çalışmasında grafik tasarımcılar bu tür projelere ayrılmış, henüz gerçekleştirilmemiş, ancak alanımızın daha geniş söylemlerinde tartışmayı hak eden üretimlerin olduğunu ve üretimlerin gelecekteki varlığının sonuçlarını düşündürmeyi amaçlanmıştır. Sueda'ya göre geleceğe dair öngörü taşıyan birçok çalışma yaratıcıdır. Bunun en belirgin özellikleri, sezgisellik, yeni alanlara uzanan kollar, araştırma olarak belirten Sueda, grafik tasarımcının öngörülemez sonuçlarla yaratıcı süreç başlatmasının deneyimi ve sonuçlarını kastetmektedir. Dolayısıyla Sueda, All Possible Future sergisi için *“bir çıkış yolu bulmaya çalışan son derece karmaşık bir çalışma evrenine açılan bir kapı işlevi”* görebileceğini ima etmiştir (Resim 107 ve 108). Sueda bugünün tasarım ağırlığı için daha sanatsal, hatta akademik

bir model çizgisinde ilerlediğini öne sürmektedir. Tasarımcıların kendi projelerini başlatarak ve sorumluluklarını tasarımın ötesinde geçirmeyi başarmış, yazma, düzenleme, sergileme, kavramsallaştırma, sorgulama, küratörlük, programlama, araştırmaya kadar genişletmeleri, müşteriye ihtiyaç duyulan bir uygulama modelinin dışında grafik tasarımdaki bağımsızlığın hâkim olduğu çalışmaların yaygınlaşmasını desteklemiştir (Sueda, 2014b).



Resim 104 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 3,
Kaynak: <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures> Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 105 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 4,
Kaynak: <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures> Erişim tarihi: 22.03.2022

Sueda'ya göre “spekülatif kurgu” terimi, günümüzde yaşadığımız dünyadan değişik bir gerçekliği tanımlayan ve kapsayan bir sınıflandırma olarak görülmektedir. Bu kurgusalılık, fantezi, korku, doğaüstü, süper kahraman, ütöpk, distöpk, kıyamet, kıyamet sonrası ve bilim kurgu içeriklerini de kapsamaktadır. Mimari alanda eleştirmen olarak bilinen Jonathon Keats tarafından bu terim “*gündelik çevremizin yerleşik varsayımlarından kaçmak için ziyaret edebileceğimiz alternatif bir gerçeklik*” olarak tanımlanmıştır. Tüm bu yaklaşımların ve tartışmaların etrafında yer alan mimarlık topluluğu, teorik arayışlar ve geleceğe dair söylem geliştirmiştir. Bu bağlamda örnek verildiğinde, Lebbeus Woods, Archigram, Archizoom, Superstudio, Future Systems, Buckminster Fuller, Zaha Hadid gibi pek çok tasarımcı ve tasarım stüdyosu bugünün dünyasından çok yarı (gelecek) için tasarımlar yaparak kendilerine son derece görünür bir kariyer inşa etmişlerdir (Sueda, 2014b). Grafik tasarımcıların da benzer bir yolu deneyimlemeyi seçmeleri hem alana hem de görünürlüklerine katkı sağlayabilir.



Resim 106 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 5,

Kaynak: <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 107 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 6,

Kaynak: <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Sueda'nın bu bakış açısı, mimarların grafik tasarımcılara göre bu pratiğe daha hızlı uyum sağlayarak alanın köklerine işlemeyi başardığını yönündedir. Pek çok tasarımcı bu tür çalışmaların mesleğin değerini düşürdüğünü söylemesi sebebiyle tercih edilmediğinden bahseden Sueda, bu düşüncenin arkasında yatan somut nedenleri, tasarımcı ücretlerini endüstri standartlarının altına düşürmesine, grafik tasarımın rekabetçi doğasının küçülmesine, müşteri ve tasarımcı ilişkilerini ve etkileşimini olumsuz etkileyeceği düşüncesinden kaynaklandığını belirtmiştir (Sueda, 2014b).



Resim 108 All Possible Future (Tüm Olası Gelecekler), Genel Görünüm 7,

Kaynak: <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures>

Erişim tarihi: 22.03.2022

3.5.2 Zak Kyes

Zak Kyes, Architectural Association'ın sanat yönetmeni ve Beford Press'in eş direktörü ve grafik tasarımcı olmasının yanı sıra 2005'te, tasarım stüdyosu Z.A.K.'yı kurarak birçok sanat ve tasarım odaklı projelere imza atmış bir tasarımcıdır. Kyes'in pratiği, sanat kurumlarıyla birlikte yayıncılık, küratörlük ve mekâna özel projeleri kapsamaktadır. Çalışmaları, dokümantasyondan ziyade tartışma odaklı ve değişken durumların alışveriş alanları ile ilgilidir (dutchartinstitute.eu, tarihsiz).

Zak Kyes, sanat, grafik tasarım ve mimariyi bir araya getiren karma bir üretimin parçası olan Herbert Bayer'in çalışmalarını keşfetmesiyle birlikte disipline yeni bir soluk ve yaklaşım biçimleri kazandırmıştır. Çağdaş kültürle birleşen bu yaklaşım biçimleri, disiplini şekillendirici etkisiyle yeni modelleri ortaya çıkarmış, Kyes'in disiplinler arası uygulamalarında vücut bulmuştur. Forms of Inquiry projesi dahil tasarım üzerine birçok serginin küratörlüğünü üstlenen ve kitapların editörlüğünü yapan Zak Kyes, farklı sergi projeleri ve formatlarını geliştirme potansiyellerini araştırmaktadır (zak.group, tarihsiz a).



Resim 109 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 1,

Kaynak: <https://www.zak.group/projects/zak-kyes-working-with>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 110 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 2,

Kaynak: <http://www.theblogazine.com/2012/03/zak-kyes-working-with%E2%80%A6/>

Erişim tarihi: 22.03.2022

Kyes'in araştırma ve sergi formatları geliştirme potansiyeli, sergi yapımının öne çıkmasıyla birlikte küratör Barbara Steiner'in de sürece dahil olduğu Zak Kyes'in tasarladığı bir sergi projesini en uç noktaya taşımıştır. Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), adlı sergi projesi, tasarımcıların uygulamalarından oluşan ve üretimleri üzerinden bir seçki sunmak yerine, Zak Kyes bu formatı kendisi ile çalışan başka tasarımcılar ile gerçekleştireceği ve iş birliğine dayanan tasarım pratiklerinin bu birliktelikteki yansımalarını sergilemek adına tasarlamıştır (Resim 109-110-111). Bu, son derece deneyime dayalı, süreç odaklı bir sergi formatı ve modelini de oluşturmaktadır. Kyes'in söz konusu olan bu pratiği, sergide bulunan tüm ihtiyaçları üretme ve tasarlamının yanında kitap, katalog ve atölyeye kadar geniş bir uygulama yelpazesine sahiptir. Bu zengin üretim çeşitliliği için meslektaşlarını, sanatçıları, mimarları ve grafik tasarımcıları davet eden Zak Kyes, sergi projesinin detaylarını anlatarak başka bir anlamda serginin temellerini de atmıştır. Maria Lind, uzun yıllar boyunca küratörlüğün sınırlarında dolaşmış, sergi yapıcılığının ötesine geçmeye çalışan bu alanı genişletmekle meşgul olan bir küratördür. İsviçreli küratör ve eleştirmen Maria Lind'in, "Zak Kyes ... ile Çalışırken" projesi üzerine düşündüğünde; bu kavramı 1993'ten bu yana sanat dünyasında etkili olan iş birliğine dayalı eylemsel bir çerçevede inceleyen Lind, Kyes'in iş birlikçi uygulama ve yaklaşımları sağladığı bazı durumlardan kaçınmış

olduğunun sonucuna varmıştır. Lind, benzer şekilde Kyes'in sanat ve tasarımın ilişkiselliği ve yakınlığı konusunda da ısrarcı olduğunu dile getirmiştir.

Sergi proje kataloğunda yer alan bir başka makale, tasarım direktörü ve küratör grafik tasarımcı Andrew Blauvelt tarafından kaleme alınmıştır. Blauvelt, Kyes'in ele aldığı sergi modlarına baktığında; sergi projelerinin tarihinden gelen köklü bir parçayı taşıdığını görmüş ve incelemiştir. Bu inceleme, sanatçı ve tasarımcıların sergi mekânını harekete geçirmesini sağlamak amacıyla, eleştirel bir ayna olarak yansımış; bu yansımanın kullanım biçimi ve tarihini "sergileme araçlarının" üzerinden ele almıştır. Blauvelt'in tanımladığı "sergileme araçları" *'herhangi bir sergiyi çevreleyen, onu anlaşılır veya görünür kılan ve gerçek gösteriden hem önce gelen hem de onu takip eden destek sistemi'* olarak geniş bir kapsama sahiptir. Blauvelt'un ele aldığı bu tarihsel bakış açısı, Kyes'e, Dexter Sinister ve Bil'ak'ın haricinde Frederick Kiesler, Marcel Duchamp, El Lissitzky'nin 1953'te Londra'daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde (ICA) editoryal bir serginin yöntemlerine ilişkin, sanat sergileri ve kurumsal eleştiri tarihinin yer aldığı bölüm ile bir bağlantı kurup sergi projesiyle ilişkilendirmesine neden olmuştur. Dolayısıyla, grafik tasarımcıların bir sergi için görevlendirildiklerinde iş kapsamı sadece katalog ve sergi tanıtım malzemelerini tasarlamak değil, aynı zamanda yeni çalışmaların sürece dahil olması ve ziyaretçi rehberlerini oluşturması gibi geniş bir çeşitliliği barındırdığı da söylenebilir (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 31).



Resim 111 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 3,

Kaynak: <https://www.zak.group/projects/zak-kyes-working-with>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 112 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Sergi Kataloğu,

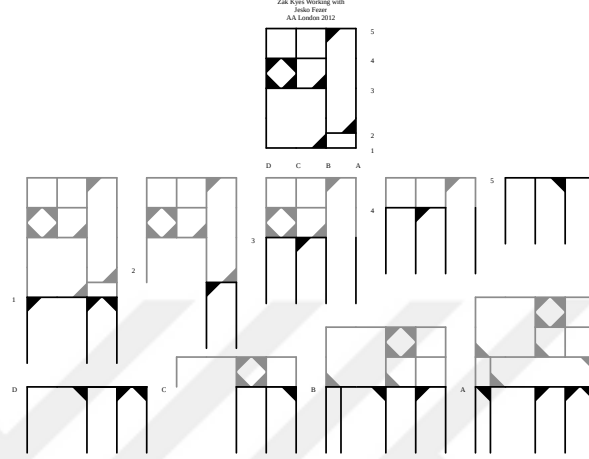
Kaynak: <https://www.zak.group/projects/zak-kyes-working-with>

Erişim tarihi: 22.03.2022

“Zak Kyes ... ile Çalışırken” projesinde yer alan isimler arasında Can Altay, Charles Arsène-Henry, Shumon Basar, Richard Birkett, Andrew Blauvelt, Edward Bottoms, Wayne Daly, Jesko Fezer, Joseph Grigely, Nikolaus Hirsch, Maria Lind, Markus Miessen, Michel Müller, Radim Peško ve Barbara Steiner gibi tasarımcı ve sanatçılar bulunmaktadır. Kyes çalışmalarında kronolojik bir sunumun ötesine geçmenin ve sergilemenin üretim, yayıncılık, küratörlük pratiklerini müttefik disiplinlerin ışığında ortaya çıkmasını hedeflemiştir (Smith, 2014 :58). Bu süreçte aracılık eden çağdaş grafik tasarımcılar da uygulamanın ve sergi projesinin merkezinde yer alarak hem iştirak eden hem izleyen hem de üreten konumda yer almayı deneyimlemiştir.

Davet edilen her sanatçı ve tasarımcı serginin farklı formatlarına hitap eden bir pozisyona atanmıştır. Bu bağlamda ilk olarak sergi mimarisinin önermesinde bulunan mimar Jesko Fezer davet edilmiş, (Resim 113) tipograf Radim Peško serginin obje etiketleri ve duvar metinleri için bir yazı yüzü tasarlamıştır. Sanatçı Joseph Grigely sergi afişini oluştururken, yazarlar Shumon Basar ve Charles Arsène-Henry ise sesli rehber üretmiştir. Sanatçı Can Altay yayın atölyesi gerçekleştirmiş, arşivci ve kütüphaneci Edward Bottoms; mimari yayıncılık üzerine bir konferans vermiştir. Tüm bu isimlere ek olarak, mimar Nikolaus Hirsch ve Michel Müller bir arşiv yapısı tasarlamıştır. Richard Birkett, Andrew Blauvelt, Edward Bottoms, Maria Lind ve Markus Miessen'in katkılarını içeren, grafik tasarımcı Wayne Daly tarafından tasarlanan Sternberg Press'in

yayınlandığı bir sergi kataloğu da hazırlanmıştır (darstellungspolitik, tarihsiz) (Resim 112).



Resim 113 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Sergi Planı,

Kaynak: https://darstellungspolitik.de/media/zak_with_jesko_aa-bw.pdf

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 114 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 4,

Kaynak: <http://www.theblogazine.com/2012/03/zak-kyes-working-with%E2%80%A6/>

Erişim tarihi: 22.03.2022



Resim 115 Zak Kyes Working With ... (Zak Kyes ... ile Çalışırken), Genel Görünüm 5, Kaynak:

[https://www.academia.edu/5980836/ Public Workshop and Setting in Zak Kyes Working with ed Zak Kyes Berlin Sternberg Press 2012](https://www.academia.edu/5980836/Public_Workshop_and_Setting_in_Zak_Kyes_Working_with_ed_Zak_Kyes_Berlin_Sternberg_Press_2012) Erişim tarihi: 22.03.2022

Davet edilen sanatçılar arasında yer alan Can Altay'ın yayın atölyesine gelen katılımcılar, yazma, düzenleme ve tasarımın birleştirileceği şekilde sergileme ve kamuya açık hale getirme sorunlarını ele alan söylemsel bir öneri geliştirmeye çalışmıştır. Atölye kapsamında gerçekleşen çalıştay, üç oturumdan oluşarak; katılımcıların sunduğu bir giriş, bir grup tartışması ve son olarak kitap benzeri bir üretimin çalıştay masalarında sergilendiği nihai sonuç çıktıları ile tamamlanmıştır (Resim 114 ve 115) (Kyes, 2012).

Zak Kyes çağdaş grafik tasarımı ortak disiplinlerin aracılık ettiği bir uygulama olarak sunduğu “Zak Kyes ... ile Çalışırken” sergi projesi, çağdaş sanat bağlamında bir uygulama geliştiren grafik tasarımcılara verilen INFORM Kavramsal Tasarım Ödülü'nü almıştır (zak.group, tarihsiz b). Kyes'e göre küratöryel uygulamanın odağında yer alan bilgiler, imgeler ve üretimler, serginin bulunduğu yerde ve daha sonrasında gittiği farklı mekânlarda da benzer konfigürasyonlar geliştirmiştir. Sergi küratörlük, söylem, yayınlar üretmek ve yaymak için destek işlevi görmüştür (Camuffo ve Dalla Mura, 2013: 25). Bu bilgilerden hareketle sergi tasarımı, merkezine aldığı küratörlük, yayın, üretim, tasarım ve diyaloglardan oluşan uygulamalar ile farklı disiplinlerden gelen isimlerin üretim yaptıkları bir buluşma alanı olmasıyla da öne çıkmaktadır. Bir anlamda Kyes'in bu formatı, uygulama yapan sanatçı ve tasarımcılar için yeni üretim modlarına bakmaya ve alternatifler üzerine düşünmeye sevk ettiği söylenebilir.

SONUÇ

“Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” adlı tez çalışması, araştırma ve sorgulamanın disipline neler katabileceğine dair bir perspektif sunmaktadır. Tez, grafik tasarım ve sergi tarihinin kökleri arasında ortak bir payda da grafik tasarımcıyı buluşturan küratörlük kavramını incelemiştir. İnceleme esnasında hem yeni sorular geliştirilmiş hem de geçmişte tasarımcıların sorduğu sorular analiz edilmiştir. Grafik tasarımcılar, disiplinlerinin sınırlarını genişlettiklerinde daha belirsiz bir zemine dayanan yaratıcı keşifler başlatmaları, ne anlam taşımaktadır? Bunların izini sürmek grafik tasarımcıya ne katabilir? Bir galeri mekânından grafik tasarımcı ne öğrenebilir ve geleneksel uygulama yöntemlerine nasıl etkiler bırakabilir? Tez çalışması bu tip sorulara ulaşarak olası cevapları araştırmış ve örnekler üzerinden aktarmaya çalışmıştır.

Araştırma, salt olarak grafik tasarımın sunulma ve gösterilme biçimlerini kendine dert edinen ve bu derdin altında yatan tasarımcının gelişmekte olan rolünü gün yüzüne çıkarmayı amaçlamıştır. Özellikle grafik tasarımın günlük yaşamın stratejik noktalarında kendini her gün yeniden var ederek; bulunduğu ortamı, mekânı ve bağlamı dönüştürme gücüne sahiptir. Araştırma bu noktada grafik tasarımcılar tarafından bu gücün sergi mekânlarında daha aktif kullanılmasına yönelik gereklilikleri öneri örnek ve tespitler üzerinden açıklamıştır. Şüphesiz bu düşünce ve varsayımlar başka tasarımcı/sanatçı/eleştirmen vb. kişilerin de meraklı ilgilerine mazhar olmuştur. Ancak son yirmi yıl içerisinde bu tür incelemeler ve uygulamalarda gözle görülür bir artış yaşandığını söylemek yanlış olmayacaktır. Uluslararası platformlar, tasarım merkezleri, müze ve eğitim kurumlarında bu ilgiler hem teorik hem de pratik de birçok kişinin gündemini meşgul etmiştir. Öte yandan uluslararası grafik tasarım platformları arasından yer alan festivaller, bienaller ve konferanslarda da gözle görülür bir büyüme izlenmiştir.

Bu platformların niteliklerinin ve niceliklerinin görece çoğalması, bu hızlı büyümeye bir ivme kazandırmıştır. Yaşanan gelişimlerden deneyim kazanan grafik tasarımcılar, yeni formatların verdiği özgürlükleri, grafik tasarım disiplinin tarihine dahil etmeye başlamıştır. Tasarım sergileri uzun yıllardır yapılmakta, sergilemeciliğin ve sergi

yapımının ise hatırı sayılı bir tarihi bulunmaktadır. Bu tarihî zemini arkasına alan grafik tasarımcı, kendi alanının köklerine bu bilgileri eklemleyerek yeniden bakma fırsatı yakalamıştır. Grafik tasarımcı bu kökleri araştırma, inceleme, sorgulama, bir araya getirme, üretme gibi birçok edimi öngörerek kritik adımları gerçekleştirmiştir. Söz konusu bu yeniliğin getireceği zenginlik ve deneyimler, elbette ki tasarımcının bilinirlik ve görünürlük konularına da tesir etmiştir.

Zaman içinde deneyimlenen farklı formatların açık uçlu girişimlere dönüşmesiyle beraber, ön görememenin verdiği belirsizlik, tasarımcının bulunduğu yerden ayrılmasına ve başka yerlere gitmeye yönlendirmiştir. Böyle bir içgüdü ile disiplinler arasında dolaşıma geçmiş olan grafik tasarımcı, deneyimlediği diğer alanların pratiklerini, grafik tasarım disiplinine ve kendisine yansıtıcı bir etkisi olduğunu fark etmiştir. Bu yansıma, doğrudan tasarımcının kendi üretim modları ve yaklaşımları ile uygulama üzerinden gerçekleşmiştir.

Grafik tasarım, sektörün itaatkâr bir neferi gibi tüm taleplere olabildiğince hızlı, yaratıcı, faydacı, bilgilendirici şekilde çözümler üreterek cevap veren bir geçmişe sahiptir. Ancak bir disiplinin görünürlük ve bilinirlik gücü nereye dayanmaktadır? sorusu doğru soruları üretmek için bir basamak niteliği taşımaktadır. Bu bilgidен hareketle grafik tasarım, sosyal konumunu güçlendirmeyi arzu ediyorsa, anlam-tanım-işlev üçlüsü üzerine yeniden düşünmesi gerekmektedir. Bu noktanın açılınması ve denemesi bir öneri ya da alan içi geliştirici bir araç olarak görülebilmektedir.

Yukarı belirtilen açık uçlu girişimler, grafik tasarım alanının sınırlarını zorlama, aşma ve geliştirme olarak okunabilmektedir. Bu okumanın yansıması bazen bir uygulama ile bazen bir söylem, bazen de bir tasarımcı duruşu ile izlenmektedir. Yeni şeyler öğrenerek tasarım yolculuğuna devam eden grafik tasarımcılar, bu tür girişimler ile kolektif ağlar üzerinden geleceğe dair fikirlerini göstermeye, sorunlarını konuşmanın dışında somutlaştırmaya dayalı üretimlerin yarattığı etkileri sorgulamaya geçiş yapan tasarım sürecine dahil olmuştur. Tasarımcılar artık sahada olmanın ve mekânla buluşmanın grafik tasarım disiplinine katmış olduğu pratik değeri özümseyerek, bu yaklaşımları, daha üst bir noktaya taşımaya çalışmıştır. Alanda yapılan tartışma ve

konuşma, eleştirel tasarım uygulamalarını da gündeme getirmiştir. Eleştirel tasarım uygulamalarının olması alanın koşullarını daha görünür hale getirmeye yardımcı olmuştur. Eleştirel tasarım uygulamaları, grafik tasarımı, bilenen güvenli alanın ötesine bakmaya ve üretimde bulunmaya teşvik etmiştir. Dünya'nın birçok yerinde uygulamalar yapan grafik tasarımcılar, bu belirsizlikleri kendi potalarında eriterek daha yaratıcı süreçlerin bir parçası haline dönüştürmeyi başarmıştır.

Sergiler, bu dönüşüm rüzgarında genellikle sıranın başında yer almıştır. Tezin sunduğu sergi örneklerinden anlaşılacağı üzere, tasarımcılar, kendi kendine başlattıkları projeler ile 21. yüzyılın grafik tasarım dünyasında gelişen teknoloji, sosyo-ekonomik, kültürel ve politik süreçlere odaklanmıştır. Tasarımcının daha otonom bir çizgide seyretmekte olan bu ilgi ve üretimi alanın içinde yeni olana fırsat tanımaktadır. Tasarım disiplinleri içinde grafik tasarım alanı, son derece geniş ve kamusal yaşamın tüm dinamiklerinin nabzını tutan, görsel dünyanın kapılarını aralayan bir geçit ve güçlü bir iletişim aracıdır. Bu noktada grafik tasarımın kendini tekrar etmesini beklemek, disiplinin temellerine ve yapısına uygun bir çizgi olarak görülmemelidir. Dolayısıyla alanda çalışmakta olan tasarımcıların, bu gücü yeniden hatırlaması, disipline yeni potansiyelleri katmasına zemin hazırlamaktadır.

Tez çalışması bu potansiyellere odaklanarak, tasarımcının bireysel motivasyonunu arttıran ve kendisini tanımaya zorlayan koşullar içerisinde bulunmasına dikkat çekmiş; sergileme tasarımı bağlamında grafik tasarımcının küratör olma rolünü incelemiştir. Bugün grafik tasarımcı artık birçok şeyi aynı anda yürüten görsel bir düşünür, yaratıcı uygulamalara imza atan, görsel olanın semantik yapısıyla yakından ilgilenen, konsept geliştirebilen, içerik üretebilen, editoryal uygulamalar gerçekleştirebilen, eleştirel tasarım aksında yürüyebilen, deneysel ve kavramsal olanı deneyimlemeye çekinmeyen bir kimliğe sahip gibi görünmektedir. Özellikle sanat sergilerinde küratörlük yapan biri kadar grafik tasarımcı da tasarım alanında ve sanat alanında küratörlük yapabilmektedir. Küratör kavramının yoğunlukla sanat sergileri kapsamında geçmesi, grafik tasarım disiplinin küratörlük kavramına karşı mesafeli durmasının başlıca sebeplerinden biri olarak görülmektedir. Disiplinin köklerinden gelen bu çekimserliği aşmaya çalışan grafik tasarımcıların otonom olarak başlattıkları küratörlük projeleri, alan

için faydalı girişimlerdir. Grafik tasarım disiplini, diğer disiplinlerden ödünç aldığı metodoloji ve terminolojileri kullanım becerisinde son derece başarılı bir alan olmasına rağmen sanat alanındaki bu türden bir kavrama dair çekimser olunması incelenmeye değerdir. Tasarım sergilerini beyaz küp kavramı içinde düşünmenin potansiyellerine bakmak isteyen tasarımcılar, yakın geçmişte bu türden sergileri hayata geçirmiştir.

Sergilerde ortaya çıkan önemli unsurların başında sergilerin niyet ve bağlamları gelmektedir. Yürütülen tez çalışmasındaki literatür incelemeleri ve alandan isimlerle gerçekleştirilen görüşmelerde de ortaya çıkan ortak sonuç, bu yönde olmuştur. Çünkü bugün artık bir üretimin/uygulamanın tanımını yapmak hem çok basit hem de çok karmaşıktır. Karmaşası isimlendirme, tanım ve anlamların grift yapısından kaynaklanmasının yanı sıra sanat ve tasarım disiplinlerini aşan bir disiplinler arası durumundan ileri gelmektedir. Bu nedenle, bir tasarımcının veya sanatçının ya da bir serginin değerlendirilmesi, niyet ve bağlamlara bağlı olarak gelişmektedir. Buradan hareketle grafik tasarım ve sergi arasındaki ilişkide tam olarak böyle bir yerde konumlanmaktadır. Galeride yer alan tasarım üretimleri bağlamlarından kopmuş ayrı nesneler değildir. İşlevselliklerine yeni işlevsellik ekleyerek yeni olana dönüşebilme kapasitesine sahiptir. Bu kapasite grafik tasarımcıların tasarım araştırmacılığı, tasarım yazarlığı ve küratöryel pratiklerinin tamamını kapsayacak kadar geniştir.

Grafik tasarımcıların, küratöryel süreçlerle olan ilişkileri başka disiplinlerden gelen kişilere göre avantajlı bir noktadadır. Bu durumun en temel nedeni, aldıkları tasarım eğitiminden ileri gelmektedir. Tipografi, yazı, metin, görsel ve içerik ilişkisinin inşasına odaklanan, konsept geliştirebilme yeteneklerinin yanında hikâye anlatıcılığının da olması grafik tasarımcıyı sergilerin aranan yüzleri, müze projelerinin vazgeçilmez paydaşlarından biri haline getirmiştir. Birçok disiplinden gelen ve çeşitli alanlara hâkim olan kişiler, grafik tasarımcıların yaratıcı süreçlerdeki hakimiyeti tam olarak göstermeyebilirler. Grafik tasarımcıların disiplinlerinden getirdiği bu derin bilgi ve pratik, sergileme ve küratöryel süreçlerde avantaj sağlamaktadır. Bu nedendir ki grafik tasarımcılar, sergilerin ziyaretçilerle hızlı ve güçlü iletişim kurmasını sağlayacak tasarım nüvelerine yer vermektedir. Serginin kapsamı, öne çıkan temalarına ve tasarım üretimlerinin sergi mekânındaki dağılım ve yerleşimine kadar ki sürecin planlamasıyla

ilgilenmeyi seçen grafik tasarımcı, adeta bir editör gibi mekânı işlemektedir. Bu deneyimler grafik tasarıma katkısı olduğu kadar tasarımcıya da ciddi manada fayda sağlamaktadır.

Tez kapsamı gereği grafik tasarımcının küratör olma rolüne bakarken, bu edimi sadece alansal sıkışıklıktan dolayı kendine yer açmaya çalışan tasarımcıların görünür olma çabaları olarak görmemek gerekmektedir. Küratöryel süreçler de dahil olmak üzere, çeşitli görev ve roller tasarımcının kendini tanıma ve keşfetme refleksleridir. Bu refleksler gelişip olgunlaştıkça alandaki ses havuzunu genişletip tasarım mesleğini dönüştürecek motivasyonları da beraberinde getirebileceğini görmek yararlı bir bakış açısı sağlamaktadır. Tasarımcıların sergilerde ele aldıkları konular, yaklaşım biçimleri ve küratöryel tutumları sanat sergileriyle benzerlik gösterdiği durumlar içinde kalmıştır. Burada asıl bakılması gereken nokta üretim araçları olmalıdır. Tasarımcıların belirli amaçlar etrafında toplanıp kendi kendilerine geliştirdikleri projelerdeki tasarım nesneleri ve üretimlerini dijital, basılı, üç boyut, bir film, bir kitap, bir seramik, organik veya inorganik her türlü malzeme ile çözümleme yolu açıktır. Bu yol tasarımcının projesini en doğru şekilde hangi malzeme ve çözüm yöntemi ile gösterebileceğine ve izleyiciyle en doğru iletişimi nasıl kurabileceğine bakılmalıdır.

Sergilerde grafik tasarımcıların enstalasyonlarından oluşan daha kavramsal ve eleştirel tasarım uygulamaları incelediğinde ilk göze çarpan unsurlardan biri sergilerin açıklama metinleri ve sergi kataloglarıdır. Bir grafik tasarım sergisinden beklentinin tam olarak ne olacağı, sergiye gelen ziyaretçinin zihninde yer alan grafik tasarımla ilgili anlamlar bütünü oluşturmaktadır. Bu duruma eşlik eden sergi başlığı, serginin açıklayıcı metni, izleyicinin zihnindeki grafik tasarım sergisini netleştirmektedir. Şüphesiz hiçbir metin ve açıklamanın olmadığı, geleceğe dair öngörüler geliştiren proje sergileri de anlaşılma riski taşımaktadır. Bu sebeptir ki tasarım stüdyoları ve grafik tasarımcılar düzenlendikleri bu tür sergilerin girişlerine bir açıklama metni, bazen bir broşür, bazen bir gazete, bazen de bir kataloğa yer vermiştir. Her ne kadar muğlak olan yerlerde gezinmeyi yaratıcı süreci geliştirmede bir katalizör olarak kullanan grafik tasarımcı, küratörlüğünü yaptığı tasarım sergilerinde üretim nesnelerinin ziyaretçi tarafından görülebilir olmasının yanında anlaşılır olmasını da önemsemiştir.

Tasarımcı, bu önemi serginin açıklama metinleri ile tamamlamıştır. Grafik tasarımcı olarak küratör olma fikri, sadece bu tür bir işi yapmak demek değildir. Bu girişimlerin çok sesliliğe, bol pratiğe ihtiyacı vardır. Bu nedenle grafik tasarım eğitiminde, sergileme uygulamalarına da yer vermek bu çok sesliliğin potansiyelini ve olasılıklarını artırmaktadır. Biraz daha derinlikli bakacak olursak, tasarım eğitiminde verilecek projelerde, eleştirel tasarım uygulamalarına da yer verilmesi daha kapsamlı ve anlamlı üretimlerin doğmasına neden olabilmektedir. Zira sergi amaç olduğu yerlerin dışında, genel olarak araçtır ve tasarımcının niyetlerinde araçsallaşır. Grafik tasarım küratörlüğü bu açılardan ele alınarak eğitim süreçleri içinde işlenebilirse alandaki ses havuzunu besleyebilecektir.

Sergileme tasarımı, küratörlük ve grafik tasarımın tasarımcı ile olan bağları gelecekte tasarımcıyı nereye götürebileceğinin tahayyülünü bugünden söylemek pek mümkün olmasa da sergiler, geleceğe dair bir projeksiyon görevi gören ve disiplinin gölgesinde kalan konuları çıkarmak için doğru platformlardan biridir. Tez kapsam gereği grafik tasarımın anlamlarına metodoloji ve teori ile ilişkilerine ve tasarım uygulamalarında yenilikçi bakış açılarına odaklanmıştır. Bu bakış açısında spesifik odağı grafik tasarımcının küratörlük rolü üzerine olmuştur. Türkiye özelinde ise birçok sergi düzenlemeleri yapılmaktadır. Grafik tasarımcıların düzenlediği son derece başarılı sergiler mevcuttur. Düzenenlenen bu sergilerde, grafik tasarım kökenli tasarımcılar küratör başlığı altında yer yer konumlanmıştır. Ancak bu örnekler sayıca az veya çokça görünür değildir. Grafik tasarımcıların küratörlüğünü yaptığı sergiler daha çok tasarım araştırmalarına veya tasarımcının üretimini merkeze alan sergiler olmuştur. Özellikle yurtdışındaki tasarım stüdyolarının, tasarım merkezlerinin veya kolektiflerin ele aldığı biçimde farklı konuların tartışıldığı ve araştırıldığı bir platforma dönüşen örnekler sayıca azdır. Dolayısıyla bu eğilimler grafik tasarım alanına daha yakından bakmaya, incelemeye ve deneyimlemeye olan ihtiyacı da gözler önüne sermiştir. Buradan hareketle grafik tasarımın genişleyen anlam ve tanımları, uzantıları ile disiplinin sınırlarının değişmesi tasarımcıyı farklı bir yere oturtmuştur. Tüm bu gelişimlerin ışığında tasarımcının kendi potansiyelini, sergilerdeki konumunu ve küratöryel süreçlerdeki hareketliliğinin bilincinde olması hem tasarımcıyı hem de tasarım mesleğini

ilerletmektedir. Bu ilerlemeye ek olarak tasarım eğitimi içerisinde söz konusu olan bu pratiklerin kazandırılması uzun vadede alanın ihtiyaçlarına ve diğer alanlarla kurduğu ilişkiye cevap verebilir. Tasarım eğitiminde yer alacak güncellemeler, içerik ve sergilere yönelik yaratıcı girişimlere dayalı projeler ile disipline yeni bir boyut kazandırılması ve 21. yüzyıldaki grafik tasarım eğitimine dair yeni metodolojileri ortaya çıkarmasına yardımcı olabilir. Tüm bunlara ek olarak salt grafik tasarımı sergileyen mekânların olmasının yanında, sergi ve küratöryel uygulamaların düzenli olarak deneyimlenmesine olanak sağlayacak mekânların olması da yine bu açığa verilebilecek en doğru eylemlerden biri olabilmektedir. Grafik tasarımcının sergilerle kurmuş olduğu bu bağ ve küratöryel projelerde yer almaları, tasarımcıların farklı alanlarda yaptığı üretimlere de olumlu etkileri bulunmaktadır. Zamanla birçok disiplini besleyen bir alanın sınırlarında dolaşan grafik tasarımcılar, böylelikle grafik tasarımın gelişimine ve alanın farklı noktalarına katkı sağlamaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR:

ARMSTRONG, H. (2009). *Graphic Design Theory*, New York: Princeton Architectural Press.

ARTUN, A. (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi Estetik Modernizmin Tasfiyesi*, İstanbul, İletişim Yayınları.

BECER, E. (2007). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*, İstanbul, Dost Kitapevi Yayınları.

BENNETT, A. (2006). *Design Studies Theory and Research in Graphic Design*, New York: Princeton Architectural Press.

BEKTAŞ, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

BISMARCK, B. – SCHAFARFF, J. – WESKI, T. (2012). *Cultures Of the Curatorial*, London: SternbergPress

CAMUFFO, G.–MURA, M. (2013). *Graphic Design, Exhibiting, Curating*, Bu Press Bozen Bolzano University Press.

DUNNE, A.–RABY, F. (2013). *Speculative Everything Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press. <https://readings.design/PDF/speculative-everything.pdf> (Erişim 22 Mart 2022).

FITZGERALD, K., NOTES, L., VANDERLANS, R. (2010). *Volume Writings on Graphic Design, Music, Art, and Culture*, New York: Princeton Architectural Press.

FRASCARA, J. (2004). *Communication Design Principles, Methods, and Practice*, New York: Allworth Press.

HELLER, S. (2014). *Design Literacy Understanding Graphic Design*, New York: Allworth Press.

KYES, Z.– OWENS, M. (2007). *Forms of Inquir: The Architecture of Critical Graphic Design*, New York, Stenberg Press.

LUPTON, Ellen – BLAUVELT, Andrew (2012). *Graphic Design: Now in Production*, Walker Art Center Second Printing.

MADRA, B. (2003). *İki Yılda Bir Sanat, İstanbul*: Norgunk Yayıncılık.

NOBLE, I. –BESTLEY, R. (2005). *Visual Research an Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*, AVA Publishing UK.

O'DOHERTY, B. (2010). *Beyaz Küpün İçinde*, çev. Ahu Antmen, İstanbul: Sel Yayıncılık.

O'NEILL, P. (2012). *The Culture of Curating and The Curating of Culture(s)*, Cambridge: MIT Press.

POSTREL, V. (tarihsiz). *The Substance of Style*, HarperCollins e-books, https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:zOHdBTTP92oJ:https://canvas.harvard.edu/files/2618987/download%3Fdownload_frd%3D1%26verifier%3DpBxWZkvhsA5gloZbYdfGuealF3qat06yViktSKHb+&cd=1&hl=tr&ct=clnk&gl=tr (Erişim 22 Mart 2022).

POTTER, N. (2002). *What is a Designer Thinks Places Messages*, London: Hypen Press.

POYNOR. R. (2008). *Jan Van Toorn: Critical Practice*. 010 Publisher.

POYNOR, R. (2003). *No More Rules Graphic Design and Postmodernism*, London: Yale University Press.

REINFURT, D. (2017). *A New Program for Graphic Design*, Los Angeles, Inventory Press-D.A.P.

SHAUGHNESSY, A. (2003). *Graphic Design: A User's Manuel*, China, Laurence King Publising Ltd.

SHAUGHNESSY, A. (2005). *How to be Graphic Designer, Without Losing Your Soul*, China, Laurence King Publising Ltd.

SMITH, T. (2012). *Thinking Contemporary Curating*, New York: Independent Curators International (ICI).

KİTAP İÇİ BÖLÜM:

BENNETT, Audrey (2006). "Design Studies Theory and Research in Graphic Design", *The Rise of Research in Graphic Design*, (ed. Audrey Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss.14.

BENINCASA, Antonino – CAMUFFO, Giorgio – MURA, Maddalena –UPMEIER Christion – VINTI, Carlo. (2013). "Graphic Design, History and Practice" Introduction (ed. Antonino Benincasa, Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura, Christian Upmeier, Carlo Vinti), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 5.

BLAUVELT, Andrew. (2012). "Graphic Design: Now in Production", 2011 Tool (Or, Post Prodction for The Graphic Designer), (ed. Andrew Blauvelt and Ellen Lupton), Walker Art Center, Cooper-Hewitt National Design Museum New York, ss. 22.

BLAUVELT, Andrew. (2012). "Graphic Design: Now in Production", 2011 The Persistence of Posters, (ed. Andrew Blauvelt and Ellen Lupton), Walker Art Center, Cooper-Hewitt National Design Museum New York, ss. 92.

BONSIEPE, Gui (2007). "Design Research Now", *The Uneasy Relationship between Design and Design Research* (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss. 25.

BUCHANAN, Richard (2007). "Design Research Now", *Strategies of Design Research: Productive Science and Rhetorical Inquiry* (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss. 55.

CAMUFFO, Giorgio. – DALLA MURA, Maddalena (2013). "Graphic Design, Exhibiting, Curating" *Graphic Design, Exhibiting, Curating: Keeping Track of a Shifting Relationship*, (ed. Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 8.

CAPLAN, Ralph (2006). "Looking Closer 5", *Why Designers Can Think*, (ed. Michael Bierut, William Drenttel, Steven Heller), New York, Allworth Press ss. 234.

CHEETHAM, Charlotte (2013). "Graphic Design, Exhibiting, Curating", *Mise-En-Scène*, (ed. Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 38.

CROSS, Nigel (2007). "Design Research Now", *From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designerly Ways of Knowing and Thinking*, (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss. 41.

FOLKMANN, Mads Naygaard. (2018). "Advancements in the Philosophy of Design", *Conceptualizing Aesthetics in Design: A Phenomenological Framework* (ed. Pieter E. Vermaas, Stéphane Vial), Springer International Publisng, ss. 263.

FORLIZZI, Jodi. – LEBBON, Cherie. (2006). "Design Studies Theory and Research in Graphic Design", *From Formalism to Social Significance in Communication Design*, (ed. Audrey Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss.51.

FRASCARA, Jorge (2006). "Design Studies Theory and Research in Graphic Design", *Graphic Design: Fine Art or Social Science*, (ed. Audrey Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss.26.

GILLIESON, Katherine. – GARNEAU, Stephan. (2018). "Advancements in the Philosophy of Design", *A Case for Graphic Design Thinking* (ed. Pieter E. Vermaas, Stéphane Vial), Springer International Publishing, ss. 121.

HARA, Kenya (2009). "Graphic Design Theory", *2007 Designing, Design*, (ed. Helen Armstrong), New York, Princeton Architectural Press ss. 124.

JONAS, Wolfgang (2007). "Design Research Now", *Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline* (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss.187.

KEEDY, Mr (2006). "Looking Closer 5", *Dumb Ideas*, (ed. Michael Bierut, William Drenttel, Steven Heller), New York, Allworth Press ss. 197.

KRIPPENDORFF, Klaus (2007). "Design Research Now", *Design Research, an Oxymoron?* (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss. 67.

LUPO, Daniele. – BURTSCHER, Angelika. (2013). "Graphic Design, Exhibiting, Curating", *In Between*, (ed. Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura), Bu Press Bozen Bolzano University Press, ss. 50.

MCCOY, Katherine (2006). "Design Studies Theory and Research in Graphic Design", *Graphic Design in a Multicultural World*, (ed. Audrey Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss. 200.

MCGUIRE, Neil (2016). "Communication Design Interdisciplinary and Graphic Design Research V5 1+2 May- November 2017", *Big Picture, Little Details: Graphic Design Festival Scotland Review*, International Council of Design, ss.110.
<https://www.theicod.org/storage/app/media/resources/Publications/Communication%20Design%20journal/Vol%205%20Issues%201-2/icopublicationscdjv51-2fullweb.pdf>
 (Erişim 22 Mart 2022).

SCHNEIDER, Beat (2007). "Design Research Now", *Design as Practice, Science and Research* (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss.207.

SLESS, David. (2007). "Visible Language 41.2", *Designing Philosophy*, Conventry University, Rhode Island School of Design, ss.101-126

STAPPERS, Pieter. J. (2007). "Design Research Now", *Doing Design as a Part of Doing Research*, (ed. Ralf Michel), Birkhäuser Verlag, ss. 81.

TARBOX, Judy D. (2006). "Design Studies Theory and Research in Graphic Design", *Activity Theory: A Model for Design Research*, (ed. Audrey Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss.73

TYLER, Ann, C. (2006). "Design Studies Theory and Research in Graphic Design", *Shaping Belief: The Role of Audience in Visual Communication*, (ed. Audrey Bennett), New York: Princeton Architectural Press, ss.36.

TEZLER:

ELZENBAUMER, Bianca (2013). *Designing Economic Cultures Cultivating Socially and Politically Engaged Design Practices Against Procedures of Precarisation*, PhD. Thesis, Design Department Goldsmiths College University of London.
https://www.brave-new-alps.com/wp-content/uploads/2011/12/BNA_InhabitingAnEconomyOfSupport_2014.pdf (Erişim 13 Mart 2022).

HALFPAPP, Andi. (2015). *Pars Pro Toto: Experimental Exhibition Design and Curatorial Paradigms*, M.A. Thesis, Creative Industries Faculty Queensland University of Technology. https://eprints.qut.edu.au/87097/1/Andi_Halfpapp_Thesis.pdf (Erişim 22 Mart 2022).

KUHN, Simon (2012). *Critical Design Within the Practice of Graphic Design*. M.A Thesis, Masters Technologiae Graphic Design degree in the School of Music, Art and Design, Faculty of Arts Nelson Mandela Metropolitan University.
https://vital.seals.ac.za/vital/access/manager/Repository/vital:8494?site_name=GlobalView&view=grid&f0=sm_creator%3A%22Kuhn%2C+Simon%22&sort=null (Erişim 22 Mart 2022).

KONG, Gideon (2021). *Critical and Artistic Dimensions of Graphic Design A Case Study of Sulki and Min's Practice as Graphic Design Research*. MA Thesis, Nanyang Technological University, School of Art, Design and Media.
<https://dr.ntu.edu.sg/handle/10356/150954> (Erişim 22 Mart 2022).

LARANJO, Francisco (2017) *Design as Criticism: Methods for a Critical Graphic Design Practice*. PhD Thesis, University of the Arts London.
<https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/12027/7/FLaranjo-PhD-Feb2017%20rev.pdf> (Erişim 22 Mart 2022).

MOLINE, Katherine (2011) The Relationship Between Experimental Design and the Artistic Avant-Gardes (1998 – 2007), PhD Thesis, School of Art History and Art Education, College of Fine Arts, The University of New South Wales.
<http://unsworks.unsw.edu.au/fapi/datastream/unsworks:10330/SOURCE02?view=true>
 (Eriřim 22 Mart 2022).

MUIR, Margot (2015). Beyond Commercial Design: A Critique of Design and Graphic Design Writings in Emigre and Dot Dot Dot Magazines, M.A. Thesis, Nelson Mandela Metropolitan University.
http://vital.seals.ac.za:8080/vital/access/manager/Repository/vital:27066/SOURCE1?site_name=GlobalView (Eriřim 22 Mart 2022).

SMITH, J. Matthew. (2014). Publishing As the Critical Practice of Graphic Design, M.A Thesis, Department of Art, Art History, and Design Notre Dame, Indiana.
<https://curate.nd.edu/downloads/und:tt44pk04v1m> (Eriřim 22 Mart 2022).

THOMAS, Amanda (2013) The Center for Sensibilitiy: Towards Critical Graphic Design Practice, M.A Thesis, San Marcos, Texas, Texas State University.
<https://digital.library.txstate.edu/handle/10877/4557> (Eriřim 22 Mart 2022).

USLU, Betül (2006). 1980 Sonrası Tipografik Tasarımda Deneyisel Yaklaşımlar, Yüksek Lisans Tezi, dan.Doç. Dr. H. Yakup Öztuna, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, İzmir.

WOOD, Dave (2016). A Visual Phenomenological Methodology: The Repositioning of Visual Communication Design as a Fresh Influence on Interaction Design, Edinburgh College of Art, PhD. Thesis, Edinburgh College of Art.
<https://era.ed.ac.uk/handle/1842/22882> (Eriřim 22 Mart 2022).

SÜRELİ YAYINLAR:

IMBERT, Clémence, – DALLA MURA, Maddalena, – BROSSEAU, Lise – SUEDA, Jon. (2018). *Exhibiting Graphic Design. Graphisme En France 2018*.
http://www.cnap.graphismeenfrance.fr/sites/default/files/gef_anglais.pdf (Eriřim 22 Mart 2022)

DERGİ İÇİ BÖLÜM:

IMBERT, Clémence. (2018). *Exhibiting Graphic Design. Graphisme en France 2018*.(ed: Imbert, C., Dalla Mura, M., Brosseau, L., Sueda, J) ss.3
http://www.cnap.graphismeenfrance.fr/sites/default/files/gef_anglais.pdf (Eriřim 22 Mart 2022)

SUEDA, Jon. (2018). Exhibiting Graphic Design. Graphisme en France 2018. (ed: Imbert, C., Dalla Mura, M., Brosseau, L., Sueda, J) ss.55
http://www.cnap.graphismeenfrance.fr/sites/default/files/gef_anglais.pdf (Eriřim 22 Mart 2022)

MELTZER, Burkhard, – OPPELN, Tido von, – OWENS, Sarah (2013). Design Exhibited “Conversation About Design Exhibitions, Language And The Visibility Of Production”. On Curating Issue 17. https://www.on-curating.org/files/oc/dateiverwaltung/old%20Issues/ONCURATING_Issue17.pdf (Eriřim 22 Mart 2022).

LEHNI, Urs, – OWENS, Sarah (2013). Design Exhibited “The Exhibition as a Medium of Production”. On Curating Issue 17. https://www.on-curating.org/files/oc/dateiverwaltung/old%20Issues/ONCURATING_Issue17.pdf (Eriřim 22 Mart 2022).

ELBERS, Dennis (2012). Search Find Like Share Perspective in Visual Storytelling, Prologue, (ed. Dennis Elbers) Graphic Design Festival Breda Publisher, ISBN 978-94-90888-02-2.

MAKALE:

AřKIN, Zehragöl, – řELLİK, Hüseyin (2015). “Hermeneutięin Ontolojik Temellendiriliři: Heidegger ve Gadamer”, *Beytulhikme An International Journal Of Philosophy*, Volume 5 Issue,
[http://www.beytulhikme.org/Makaleler/751940817_01_Askin_\(01-32\).pdf](http://www.beytulhikme.org/Makaleler/751940817_01_Askin_(01-32).pdf) (Eriřim 22 Mart 2022).

BAXANDALL, Michael (tarihsiz). “Exhibiting Intention: Some Preconditions of the Visual Display of Culturally Purposeful Objects”. <http://docplayer.net/31129312-Exhibiting-intention-some-preconditions-of-the-visual-display-of-culturally-purposeful-objects-michael-baxandall.html> (Eriřim 22 Mart 2021).

BIL’AK, Peter, – TOORN, Jan van, – DAVIES, Simon (2008). “We Need A Hero” <http://www.eyemagazine.com/review/article/we-need-a-hero> (Eriřim 22 Mart 2022).

BRUINSMA, Max (2010). “Graphics in Concert, 21st International Graphic Design Festival”. *Chaumont, Catalogue Introduction*. <https://maxbruinsma.nl/index1.html> (Eriřim 22 Mart 2022).

BRUINSMA, Max, – YPMA, Evert (2012). “Research Between Practice and Theory”, *Catalog Graphic Design Festival Breda*, <https://maxbruinsma.nl/index1.html> (Eriřim 22 Mart 2022).

BRUINSMA, Max, (tarihsiz). “An Ideal Design Is Not Yet”.
<https://www.maxbruinsma.nl/index1.html?ideal-e.html> (Erişim 22 Mart 2022).

BUSH, Anne (2016). “Double Vision: Graphic Design Criticism and the Question of Authority”, *Modes Of Criticism*. <https://modesofcriticism.org/double-vision/> (Erişim 22 Mart 2022).

CHAUMIER, Serge (2011). “Les écritures de L’exposition”. (Erişim 22 Mart 2022).
<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-3.htm>

DALLA MURA, Maddalena (2016a). “Graphic Design, Exhibiting, Curating / 6-Not To Exhibiting”. <http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-6-not-to-exhibit/> (Erişim 22 Mart 2022).

DALLA MURA, Maddalena (2016b). “Graphic Design, Exhibiting, Curating / 5-Schools Of Exhibition”. <http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-5-schools-of-exhibition/> (Erişim 22 Mart 2022).

DALLA MURA, Maddalena (2016c). “Graphic Design, Exhibiting, Curating / 4-Designing As Exhibiting” <http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-4-designing-as-exhibiting/> (Erişim 22 Mart 2022).

DALLA MURA, Maddalena (2016d). “Graphic Design, Exhibiting, Curating / 3-A Typology”. <http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-3-a-typology/> (Erişim 22 Mart 2022).

DALLA MURA, Maddalena (2015). “Graphic Design, Exhibiting, Curating 1”
<http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-1/>
 (Erişim 22 Mart 2022).

DALLA MURA, Maddalena (2016e). “Graphic Design, Exhibiting, Curating / 2 Chaumont 2015”. <http://www.maddamura.eu/blog/language/en/graphic-design-exhibiting-curating-2-chaumont-2015/> (Erişim 22 Mart 2022).

FITZGERALD, Kenneth (2001). “Exhibition Collactor”. <https://graphic-design-exhibiting-curating.unibz.it/2001/03/13/adversary-a-exhibition-of-contesting-graphic-design/> (Erişim 22 Mart 2022).

IMBERT, Clémence (2015). “Un Dispositif dans le Dispositif. Les Expositions de Design Graphique Contemporain”. <https://journals.openedition.org/marges/984>
 (Erişim 22 Mart 2022).

LANTENOIS, Annick, – ROUFFINEAU, Gilles (tarihsiz). “Critical Graphic Design”.
<http://formsofinquiry.com/articles/critical-graphic-design> (Erişim 22 Mart 2022).

LARANJO, Francisco (2014). "Critical Graphic Design: Critical Of What".
<https://designobserver.com/feature/critical-graphic-design-critical-of-what/38416>
 (Eriřim 22 Mart 2022).

NAKAMURA, Randy (2015). "Curation, Cataloging, and Negative Capability".
<https://modesofcriticism.org/curation-cataloging-negative-capability/> (Eriřim 22 Mart 2022).

SNODGRASS, Adrian, – COYNE, Richard (1997). "Is Designing Hermeneutical".
Architectural Theory Review, Journal of the Department of Architecture, The University, Vol.1, No,1 ss: 65-97.
<http://ace.caad.ed.ac.uk/richard/web/FullPublications/IsDesigningHermeneutical.pdf>
 (Eriřim 22 Mart 2022).

SUEDA, Jon (2017). "Graphic Design Counter-Education: Jon Sueda in Conversation with Southland Institute Founder Joe Potts".
<https://walkerart.org/magazine/southland-institute-jon-sueda-joe-potts> (Eriřim 22 Mart 2022).

TWEMLOW, Alice (2014). "Writes, Politics, Power, Class and Cash: The Social Dynamics of Design Criticism."
https://www.academia.edu/14052635/Writers_Politics_Power_Class_and_Cash_The_Social_Dynamics_of_Design_Criticism (Eriřim 22 Mart 2022).

WINTERS, Tara (2016). "The Practitioner-Researcher Contribution to a Developing Criticism for Graphic Design".
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/19235003.2012.11428506?needAccess=true>
 (Eriřim 22 Mart 2022).

YARDIMCI, Bilgehan, A. (2020). "Tinsel Bilimlerin Yöntemi Olarak Hermeneutiğin Tarihsel Seyri ve Pozitivist Anlayışın Neden Olduđu Yöntemsel Kriz", *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Alanında Akademik Çalışmalar -II*, Cilt 3, Gece Kitaplığı.
https://www.researchgate.net/publication/342349538_Tinsel_Bilimlerin_Yontemi_Olarak_Hermeneutigin_Tarihsel_Seyri_ve_Pozitivist_Anlayisin_Neden_Oldugu_Yontemsel_Kriz (Eriřim 22 Mart 2022).

İNTERNET KAYNAKLARI:

ARITAO, J. (2019). Graphic Designer: Curator or Creator?
<https://blog.prototypr.io/graphic-designer-curator-or-creator-3d8864d3de6f>
 (Eriřim 22 Mart 2022).

ARSHAD, Z. (2019). Professional Graphic Design Practice in South Korea (2005-2019) Mapping the Field (thoughts and selected findings), Work-in-progress Paper Asia Culture Center Symposium. <https://files.cargocollective.com/c581622/Zara-Arshad-WIP-Paper.pdf> (Erişim 22 Mart 2022).

AYDIN, T. (2018). Jeff Talks Peş Peşe. Arkitera. <https://www.arkitera.com/etkinlik/jeff-talks-pes-pese/> (Erişim 22 Mart 2022).

Calenda.org. (tarihsiz). Graphisme Journée d'étude <https://calenda.org/225859?file=1> (Erişim 23 Mart 2022).

BIL'AK, P. (2004). Contemporary Dutch Graphic Design: an Insider/Outsider's View https://www.typotheque.com/articles/contemporary_dutch_graphic_design (Erişim 23 Mart 2022).

BOLAND, E. (2018). Experimental Jetset. <https://wordpress91977.wordpress.com/author/ellieboland/> (Erişim 22 Mart 2022).

Brave-new-alps, (2011). Construction Site For Non-affirmative Practice, <https://www.brave-new-alps.com/construction-site-for-non-affirmative-practice/> (Erişim 22 Mart 2022).

Casco- Office for Art, Design and Theory, (tarihsiz). Exhibition, <http://formsofinquiry.com/exhibitions/casco-office-for-art-design-and-theory> (Erişim 22 Mart 2022).

Designhub.rmit.edu.au, (tarihsiz). Experimental Jetset -Superstructure. <https://designhub.rmit.edu.au/exhibitions-programs/experimental-jetset-superstructure/> (22 Mart 2022).

DRUMM, P. (2015). The Best Graphic Design Exhibition Would... Do What, Exactly? <https://eyeondesign.aiga.org/the-best-graphic-design-exhibition-would-do-what-exactly/> (Erişim 22 Mart 2022).

DUNNE, A. – RABY, F. (tarihsiz). Fictional Functions and Functional Fictions <http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/46/0> (Erişim 22 Mart 2022).

Darstellungspolitik, (tarihsiz). Zak Kyes Working With ... <https://darstellungspolitik.de/working-with-aa-london.html> (Erişim 22 Mart 2022).

Dutchartinstitute.eu. (tarihsiz). Zak Kyes, DAI Roming Academy <https://dutchartinstitute.eu/page/1386/zak-kyes> (Erişim 22 Mart 2022).

E-flux.com, (2021). M/M (Paris): M/Made Shanghai, <https://www.e-flux.com/announcements/350291/m-m-paris-m-made-in-shanghai/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Enreventantdelexpo, (2016). Play (La regle du jeu)au Studio Fotokino <https://www.enreventantdelexpo.com/2016/01/05/play-la-regle-du-jeu-studio-fotokino-marseille-expo/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Eporello book, (tarihsiz). Metahaven, Black Transparency, <https://leporello-books.com/en/prodotto/black-tansparency-the-right-to-know-in-the-age-of-mass-surveillance-2/> (Eriřim 22 Mart 2022).

ETHERINGTON. R. (2011). Wim Crouwel – A Graphic Odyssey At The Design Museum By 6a Architects. <https://www.dezeen.com/2011/04/01/wim-crouwel-a-graphic-odyssey-at-the-design-museum-by-6a-architects/> (Eriřim 22 Mart 2022).

FEO. K. (2007). Ellen Lupton, AIGA, <https://aigaaix0m5kinte.azurewebsites.net/medalist-ellenlupton> (Eriřim 22 Mart 2022).

FÉTIVEAU, T. (2018). Fanette Mellier, A Swinging Exhibition. <https://thierryfeteau.fr/cms/index.php?page=Fanette-Mellier&lang=en> (Eriřim 22 Mart 2022).

Fikrabiennial.com, (2018a). Fikra Graphic Design Biennial 01, <https://fikrabiennial.com/projects/llc-redux-a-great-place-for-great-people-to-do-great-work/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Fikrabiennial.com, (2018b). Speaking Volumes, <https://fikrabiennial.com/projects/speaking-volumes/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Fikra Designs (2018c). Designs Fikra Graphic Design Bienal 01. <https://www.khtt.net/en/page/29238/fikra-graphic-design-biennial-01> (Eriřim 22 Mart 2022).

Formsofinquiry. (tarihsiz). Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design http://formsofinquiry.com/files/4/archizoom_formsofinquiry.pdf (Eriřim 22 Mart 2022).

GISEL. C. (2014). Educational Tossing and Turning: 26th International Biennial of Graphic Design in Brno. <https://walkerart.org/magazine/educational-tossing-and-turning-26th-international-biennial-of-graphic-design-in-brno> (Eriřim 22 Mart 2022).

Gmk.org.tr, (tarihsiz). 33. Ljubljana Grafik Sanatlar Bienali'nin K rat rler Slavs and Tatars. <http://gmk.org.tr/news/dunyadan/ljubljana-grafik-sanatlar-bienalinin-bu-yilki-kuratorleri-slavs-and-tatarsi> (Eriřim 23 Mart 2022).

GOSLING, E. (2017). Great Exhibition Graphics? They're About Marrying Mood + Mechanics. <https://eyeondesign.aiga.org/great-exhibition-graphics-theyre-about-marrying-mood-mechanics/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Graphic-design-exhibiting-curating, (2006). From Mars self-initiated projects in Graphic Design Moravian Gallery, Brno, <https://graphic-design-exhibiting-curating.unibz.it/2006/06/14/from-mars-self-initiated-projects-in-graphic-designmoravian-gallery-brno/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Graphic-design-exhibiting-curating, (1996). Designer As Author: Voices and Vision. <https://graphic-design-exhibiting-curating.unibz.it/1996/02/08/designer-as-author-voices-and-visions/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Jetset.nl, (2018). Superstructure. <http://www.jetset.nl/archive/superstructure> (22Mart 2022).

Hit-studio.co.uk, (tarihsiz). The Whole of World A Bauhaus <http://www.hit-studio.co.uk/die-ganze-welt-ein-bauhaus/>(Eriřim 22 Mart 2022).

KAROL, E. (2019). Bazen Tasarım Daha İlginç, <https://manifold.press/bazen-tasarim-daha-ilginc> (Eriřim 25 Mart 2022).

KING, Emily (2011). "Wim Crouwel". <https://www.frieze.com/article/wim-crouwel> (Eriřim 22 Mart 2022).

KING, Emily (2014). "26th International Biennial of Graphic Design". <https://www.frieze.com/article/26th-international-biennial-graphic-design> (Eriřim 22 Mart 2022).

KYES, Z. (2012). "Public Workshop and Setting" in Zak Kyes Working with... (ed. Zak Kyes) Berlin, Sternberg Press. https://www.academia.edu/5980836/Public_Workshop_and_Setting_in_Zak_Kyes_Working_with_ed_Zak_Kyes_Berlin_Sternberg_Press_2012 (Eriřim 22 Mart 2022).

LEHNI, J. (2012). Moving Picture Show. <http://juerglehni.com/works/moving-picture-show> (Eriřim 22 Mart 2022).

MORLEY, M. (2019). Exhibiting Typography Isn't Easy- Here's How to Ace It. <https://eyeondesign.aiga.org/exhibiting-typography-isnt-easy-heres-how-to-ace-it/> (Eriřim 22 Mart 2022).

MORLEY, M. (2020). Na Kim on Design as “Found Fiction” Amidst Defined Systems. <https://eyeondesign.aiga.org/na-kim-on-design-as-a-found-fiction-amidst-defined-systems/> (Erişim 22 Mart 2022).

MURABEN, B. (2018). Design Practice Fikra Announces the UAE’s First Graphic Design Biennial, <https://www.itsnicethat.com/news/fikra-design-biennial-graphic-design-081018> (Erişim 22 Mart 2022).

MURABEN, B. (2017). M/M (Paris) and The Ongoing Conversations That Define Its Practice. <https://www.itsnicethat.com/features/mm-paris-practice-graphic-design-210917> (Erişim 22 Mart 2022).

Mymonkey, (tarihsiz). My Monkey Gallery <https://mymonkey.fr/en/a-propos> (Erişim 22 Mart 2021).

Off Grid. (2017). Exhibition <https://graphicdesignfestivalscotland.com/2019/projects/exhibition-off-grid/> (Erişim 22 Mart 2022).

Postermuseum, (tarihsiz). History an Outline. <http://www.postermuseum.pl/en/about/> (Erişim 22 Mart 2022).

PUCKEY, J. (2016). Graphic Design in the White Cube. <https://jonathanpuckey.com/projects/graphic-design-in-the-white-cube/> (Erişim 22 Mart 2022).

Rhizome.org, (2006). Excelling: an interview with Danielle Aubert. <https://rhizome.org/editorial/2006/dec/15/excelling-an-interview-with-danielle-aubert/> (Erişim 22 Mart 2022).

ROBERTS, A. (2018). The Role Design in Culture and Society. <http://www.annrobertsgraphics.info/new-blog-1/the-role-of-design-in-culture-and-society-my-two-cents-worth> (Erişim 22 Mart 2022).

Rubberbandproducts.com, (tarihsiz). Experimental Jetset. <https://www.rubberbandproducts.com/blogs/stories/in-conversation-with-experimental-jetset> (Erişim 22 Mart 2022).

Stedelijk.nl, (tarihsiz). Metahaven: Earth. <https://www.stedelijk.nl/en/exhibitions/metahaven> (Erişim 22 Mart 2022).

Superstructurenewspaper, (2018). Superstructure, 1,2,3,4&5. <http://designhub.rmit.edu.au/wp-content/uploads/2019/12/superstructurenewspaper-part18p.pdf> (Erişim 22 Mart 2022).

SUEDA, J. (2014a). All Possible Futures: Experimental Jetset on Speculative Graphic Design Posted on Walker Art Center Gradient Blog <http://www.stripesf.com/All-Possible-Futures-Experimental-Jetset-on-Speculative-Graphic-Design> (Erişim 22 Mart 2022).

SUEDA, J. (2014b). On Speculation, All Possible Futures, Bedford Press. <http://www.stripesf.com/On-Speculation> (Erişim 22 Mart 2022).

SUEDA, J. (2011). The Way Beyond Art: Wide White Space. <http://stripesf.com/filter/Exhibition/The-Way-Beyond-Art-Wide-White-Space> (Erişim 22 Mart 2022).

SYSON, D. (2011). Graphic design exhibition at the Walker Art Center. <https://www.wallpaper.com/art/graphic-design-exhibition-at-the-walker-art-center> (Erişim 22 Mart 2022).

T-a-g-d, (tarihsiz). Through a Glass Darkly UIC School of Design Public Seminar Series 2017–18 <https://www.t-a-g-d.info/> (Erişim 22 Mart 2022).

Test-press.net, (tarihsiz). Superstructure <https://test-press.net/superstructure-2/> (Erişim 22 Mart 2022).

Theartro.kr (tarihsiz). The W Show: A List of Graphic Designers. https://www.theartro.kr/eng/artnews/calender_view.asp?idx=1393&b_code=20 (Erişim 22 Mart 2022)

Theinfluencers, (tarihsiz). Metahaven. <https://theinfluencers.org/en/metahaven> (Erişim 22 Mart 2022).

Thehighline.org, (tarihsiz). Barbara Kruger Untitled (Blind Idealism Is...) <https://www.thehighline.org/art/projects/barbarakruger/> (Erişim 22 Mart 2022).

TROUNCE, S. (2015). Art And Architecture Get Exhibitions and Galleries: Graphic Design Should Too. <https://www.itsnicethat.com/articles/graphic-design-galleries-opinion-dn-and-co> (Erişim 22 Mart 2022).

Unibz. (tarihsiz). Graphic Design, Exhibition Context and Curatorial Practices: New Forms of Cultural Production. <https://www.unibz.it/assets/Documents/Faculty-Design/Research/Completed/Enable/Camuffo-GEC.pdf> (Erişim 22 Mart 2022).

WAINWRIGHT, O. (2015). Graphic Need: It is time to bring design into the spotlight, Architecture and Design blog. <https://www.theguardian.com/artanddesign/architecture-design-blog/2015/mar/06/graphic-need-its-time-to-bring-design-into-the-spotlight> (Erişim 22 Mart 2022).

Walkerart.org, (2011). Graphic Design: Now in Production, <https://walkerart.org/calendar/2011/graphic-design-now-in-production> (Eriřim 22 Mart 2022).

Warriorsstudio.com, (tarihsiz). Off Grid. <https://warriorsstudio.com/projects/off-grid> (Eriřim 22 Mart 2022).

WINSTON, A. (2015). London Gallery To Re-launch as Uk's First Public Institution of Graphic Design, <https://www.dezeen.com/2015/03/09/kemistry-gallery-to-re-launch-first-uk-public-institution-of-graphic-design/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Ynkim, (tarihsiz). Na Kim. <http://ynkim.com/info/> (Eriřim 22 Mart 2022).

Zak. group. (tarihsiz a). Zak Kyes. <https://www.zak.group/office/people/zak-kyes> (Eriřim 22 Mart 2022).

Zak. group. (tarihsiz b). Zak Kyes Working With... <https://www.zak.group/projects/zak-kyes-working-with> (Eriřim 22 Mart 2022).

RÖPORTAJ

Bafra, Çelenk. (11.02.2022), (D. Yıldırım, Röportajı Yapan), İstanbul.

Dalla Mura, Maddalena. (1.02.2022), (D. Yıldırım, Röportajı Yapan), İstanbul.

Karol, Esen. (22.02.2022), (D. Yıldırım, Röportajı Yapan), İstanbul.

EK: 01

Çelenk BAFRA, Röportaj:

Yer: Online röportaj

11.02.2022

Bu Röportaj hazırlanmakta olan “Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” başlıklı tezin oluşum sürecinde Küratör, Sergi ve Program Direktörü Çelenk Bafra ile gerçekleştirilmiştir. Verilen bilgiler, tezin geliştirilmesine ışık tutmuştur.

D.Y. 10 yılı aşkın süredir disiplinin içinden “grafik tasarım sergileri”ne özel bir ilgi gösteriliyor. Bu yönelim, yurtdışında da çokça tartışılmakta ve tasarım pratiklerinde kendine yer bulmaktadır. Siz grafik tasarım ve sergi ilişkisini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Ç.B. Sergi, izleyici ile buluştuğunda onu nasıl sunduğunuz ve izleyiciye deneyimletmiş olduğunuz her şeyi içinde barındırabilir. Küratöryel yaklaşımın arkasındaki araştırma süreci ve sergilemedeki farklı yöntemlerin deneniyor olması, tasarım sergilerini giderek sanat sergilerine daha çok yakınlaştırmaya başladı. Özellikle eskiden tasarım sergisi denilince akla ilk önce expolar, fuarlar veya stant tarzı sergilemeler geliyordu. Buna bağlı olarak sergi kapsamında, yan yana dizilmiş teşhir amaçlı sergileme biçimlerinin; yani işler arasında ilişkiselliğin olmadığı tek tek ve farklı nesnelerin yer aldığı bir yapı gözlerde canlanıyordu. Böylece sergi ürün tasarımı üzerinden düşünüldüğünde akla “ürün” gelmesinden kaynaklı olarak, objelerin teşhiriyle birlikte günümüzdeki kavramsal çerçevesi olan bir problematiği ortaya çıkıyor. Dolayısıyla bu alanda görsel sanatlar, daha erken davranmış gibi görünebilir.

Sergiye deneysel ve kavramsal çerçeve bakımından; bütünlüğü olan sergiler yapma pratiği açısından ya da bunun kurumsallaşması açısından baktığımız zaman, görsel sanat müzelerinin de tasarım müzelerinden önce başladığını, görsel sanatlar alanındaki bienallerin ve trienallerin de tasarım ve mimarlıktan biraz daha erken dönemde başladığını görüyoruz. Bu durum, belki erken başlamış olmanın avantajı sayılabilir.

Dünya’da ve tabikî Türkiye’de tasarım alanında çok nitelikli sergiler yapılıyor. Teşhir, stant ve sanatın ötesine taşıyan baştan aşağıya niteliksel, derinlikli bir araştırmanın ürünü olan “tasarımın”, sergi tasarımının da tasarım sergisi olmasına rağmen ayrıca düşünülmüş olduğu küratöryel çerçevesi olan sergiler oldukça yoğun. Şahsen ben ikisi arasında çok büyük bir fark görmüyorum. Mesela bunu net bir şekilde şöyle açıklayabilirim: İstanbul bienalinde uzun yıllar çalıştım. İstanbul bienali tabikî de daha köklü bir bienal. Her iki bienal de İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKVS) tarafından organize ediliyor. Yani son yıllardaki Tasarım Bienali ve İstanbul Bienali arasındaki karşılaştırmaya gittiğimiz zaman, biri çok katı bir biçimde bir tasarım sergisidir, diğeri ise görsel sanatlar bienalidir diye bir ayrım yapmak mümkün değildir. Hatta ve hatta sanat bienalinin çok daha farklı disiplinlere açılabilen, güncel sanat ve multidisipliner olarak görünmesine rağmen, tasarım bienali çok daha farklı disiplinlere, toplum bilimlerine, pozitif bilimlere, sanatta farklı alanlara yaklaşabilen, eleştirel düşüncesinin de güçlü, olduğu küratöryel, sergileme ve sergi tasarımı anlamında da çok yenilikçi alanlar açtığını görüyorum.

D.Y. Grafik tasarım, galeriye girdiği zaman sanat olarak mı değerlendirirsiniz yoksa grafik tasarımı, işlevini devam ettiren güçlü nesneler olarak mı tanımlarsınız?

Ç.B. Grafik bir teknik. Daha iyi bildiğim bir alan olan video sanatından örnek vereyim. Herkes şu an film çekiyor, iPhone ile şu an siz de bir film çekiyorsunuz bu görüşmeyi kaydederek ve hareketli görüntü elde ediyorsunuz. Bu da bir film, cep telefonu ile çekilen de bir film. Bu bir teknik günün sonunda... Kamera kullanmayı bilen, grafik tasarımın teknik eğitiminden geçen herkes aslında grafik tasarımı teknik olarak yapabilir öyle değil mi? Ortaya bir şey çıkartabilir. Ortaya çıkan şey tasarım mıdır? Film midir? Sanat mıdır? Bu, hangi bağlamda ve nitelikte nasıl bir şeyin ortaya çıktığı ve nasıl sunulduğu ile alakalı bir şey.

Şimdi siz bir grafik tasarımı alıp, bir sergi alanına oturtturduğunuzda, o serginin bir grafik tasarımla desteklenmesi biçiminde de, serginin afişinin yapılması biçiminde de kullanabilirsiniz. Grafik tasarım, bir güncel sanatçı tarafından da tamamen bir eser üretmek amacıyla kullanabilir. Örneğin, yakın dönemde kaybettiğimiz bir sanatçı metin temelli işler üretiyor. Eserleri çıkartmalar, duvar grafikleri, stencil gibi grafik tasarımdan

ibaret, üstünde de metinlerin geçtiği bir şey... Orada iki unsur var. Birinci sanatçı metin ile uğraşarak da kavramsal sanat yapıyor şüphesiz metni de kendi belirliyor. Ne yazacağını, yazıyı nereye koyacağını, nasıl, hangi zamanda ne diyeceğini, hangi dilde diyeceğini belirliyor. İkincisi de o grafik tasarımla ortaya çıkarttığı adeta tipografik bir afiş, bir duvar yazısıymış, duvarda bir grafik uygulama gibi görünen şeyleri, aslında o sanat yapma metodunun tekniği olarak kullanıyor. Başlı başına grafik tasarım ile yapılmış bu çalışmayı nereye koyarsanız koyun sanattır.

Bir grafik tasarım ne diyor, öncelikle ne anlatıyor, neyi eleştiriyor, nasıl bir görsellikte karşımıza çıkıyor ya da metin de olabilir aynı şekilde, hangi bağlamda insanın karşısına çıkıyor buna bakmak gerekir. Peki benim için bu sanat mı, grafik tasarım mı ,yoksa kötü bir grafik mi ya da kötü bir sanat mı? Hiçbiri mi? Belki grafik tasarım bile demeyeceksiniz bazı örneklerle... İşte bu noktada bağlam ve işlev, ortaya çıkan niyeti belirliyor. Yoksa geri kalanı çok teknik bir süreçten ibaret. Arasında bir fark görmüyorum. Çünkü aynı şekilde çektiğimiz bir filmi müzeye de koysam ya da göstersem sanat olmayacaktır muhtemelen. Çektiğimiz herhangi bir filmi, bir küratör alıp sergide öyle bir yere oturtur ki o adeta bir eser gibi diğer eserler ile ilişki içinde bir şey söylemeye başlar. Bir şeye cevap veriyor hale gelir. O zaman “O eser mi?” gibi de düşünebiliriz. Bu çok felsefi bir tartışma. Sanat eserleri içinde gündem olan bir tartışmaya bakarsak, Duchamp bir pisuvarı kullanıyor. Bu objenin sırf müzeye konduğu için sanat eseri olduğunu düşünmüyorum.

D.Y. Bugün mevcut disiplinlerdeki yeterliliklerin bile yetmediği bir çağdan geçiyoruz. Birçok disiplinin içinde gezinen tasarımcılar veya sanatçılar bulunmaktadır. Grafik tasarımcının küratörlük şapkası takması, kendini küratör olarak adlandırması disiplini ne yönde değiştirebilir veya geliştirebilir?

Ç.B. Aslında herkes küratör olabilir bir şekilde. Küratörlerin hepsi de farklı farklı arka planlardan oluşuyor. Küratörlüğün başlı başına akademik bir eğitim olarak yerleşmesi de zaten çok evveliyatı olan bir alan değil. Keşke öyle olsa ama yine de kendini yetiştirmiş farklı disiplinlerden ve sanata yaklaşan disiplinlerden gelen isimler de var. Örneğin, toplum bilimlerden, felsefe, psikoloji gibi ya da sanat tarihi, görsel sanat alanlarından

tasarım, mimarlık gibi disiplinlerden gelen isimler oluyor. Birkaç unsur var tabii ki. K rat rl   n de alt ba lıkları bulunuyor. Sadece e ilebilece iniz alanlar da var. Bunlardan biri de serginin bir araya getirdi i yapıtların ya da tek bir yapıtın nasıl sergilenebilece ini hayal etmek ve tasarlamak oldu u i in sergi mek nı ile ilgili oradaki i lerle tasarım yapmak zaten k rat rl   n tanımında yer alıyor. Bu s reci mimarlık, tasarım, sahne tasarımı ya da grafik tasarım k kenli isimler daha iyi yapabilirler.   nk  sergilerin aynı zamanda kitapları, afi leri, y nlendirmeleri, etiketleri de oluyor. B ylece i i tasarım alanı olmayan benim gibi ki ilerin ba ka tasarımcılar ile  alı masının yolunu a ıyor. B y k  l ekli kurumlarda zaten bu konunun uzmanları oluyor.  rne in, bir k rat r oluyor ama serginin skenografisini, serginin tasarımında ba ka bir tasarımcı ile  alı arak veya bir mimarla ya da sergi mimarı ile  alı arak ger ekle tirmek s z konusu olabiliyor. B t n bunlar m mk n. G ncel sanat sergisi yaparkenki pozisyondan bahsedersen, grafik tasarım k kenli biri de g rsel sanatlarla ilgili bir sergi yapmaya kalkabilir.   nk  g rsel k lt rden gelen bir isim. O alandaki bilgisini ve avantajını belki de sanat tarihi, sanat kuramı gibi alanlarda kendini yeti tirerek tamamen g rsel sanatlara da sergi yapabilir. Son yıllarda T rkiye’de en  ok g rd   m z grafik tasarım k kenli isimlerin sergi  niteleri ve sergi skenografisi de dahil olmak  zere; sergi tasarımını; yani serginin hem grafik tasarımını hem de sergileme tasarımını yapmasını buna  rnek olarak g sterebiliriz. Bunu da g rsel sanat sergilerinden ziyade, materyal k lt r diyebilece im, sergiler i in yapıyorlar. Yani tarihi belgeler, ar iv sergileri...   nk  orada sergileme  niteleri, vitrinler,    boyutlu objelerin g sterilme bi imleri gibi g r nt lerin  n plana  ıkarılarak g sterilmesi durumu var. Dolayısıyla bu tarz sergilerde grafik tasarımcılar adlarına “k rat r” desinler ya da demesinler, k rat ryel alanın i ine giren ba ka bir k rat r olsa dahi, g rev tanımları gere i o disiplinin i ine giren i leri  stleniyorlar ve sahipleniyorlar. Bunun en yo un  rneklerinden birini kent m zelerinde g r yorum.

 zellikle son yıllarda arka arkaya farklı kentlerde Anadolu’da a ılan kent m zeleri, ellerindeki ar iv ve koleksiyonları a ırlıklı olarak grafik tasarım k kenli isimler ile sergi ve m ze sergisine hatta daimi bir koleksiyon sergisine d n  t rmek i in  alı ıyorlar. Burada benim g rd   m, dezavantaj  u olabiliyor. Grafik tasarımın  ok a  n planda oldu u, koleksiyondaki objelerin, belgelerin bazen  n planda olmadı ı ya da obje veya

belgenin önüne geçen, onu domine eden nitelikte popüler dile yakın bir grafik tasarım anlayışı kullanılıyor olması söylenebilir. Yani interaktif ağırlıklı, daha renkli, daha popüler tipografik tasarımlar oluyor. Halbuki derinlemesine bir araştırmayla serginin konseptine uyacak grafik kimliğini ve tasarım kimliğini geliştirmek lazım. Bazen bunun çok yapılmadığını görüyorum. Bir küratörün amacı ya da görevi sadece mevcut objeyi güzelce sergileme; vitrin, duvar veya bir grafik tasarımla ortaya koymak değil, aynı zamanda sergide içerik ile ilgili derinlikli araştırmanın ortaya konması ve çok nitelikli metinlerin ortaya çıkartılabilmesi de gerekir. Sergide çalışacak grafik tasarımcı tüm bu unsurları gerçekleştiriyorsa, zaten başlı başına küratörlük yapıyor dediğimiz bir noktaya gelebiliriz.

D.Y. Grafik Tasarım Bienali veya Festivalleri'nin genel formatları hakkında ne düşünüyorsunuz? Söz konusu olan bienal ve festivaller, grafik tasarımın genişlemesine bir katkı olarak mı yoksa sanata yakınlaştıran ve muğlak bir zeminin potasında eriten bir dizi etkinlik olarak mı görülmeli mi?

Ç.B. Ben çok bienal kökenli biri olduğum için sekiz yıl İstanbul bienalinde çalıştım. Venedik bienalindeki Türkiye pavyonunda da görevim oldu. Neredeyse on yıl profesyonel olarak bienallerde çalıştım, hayatım hep bienaller ile devam etti. Hatta bir model olarak bienale inanan biriyim ve bienallerin giderek biraz fazla ana akıma yaklaşmakta olduğunu da görüp, eleştiren bir yanım var. Dolayısıyla grafik veya sanat festivalleri ya da bienalleri bence grafik tasarım alanına çok büyük katkıda bulunuyorlar. Ancak bienallerden yola çıkarak, bunun grafik tasarıma ticari bir katkısı olmadığını düşünüyorum. Mutlaka genel bir görünürlük kazanmasına yardımcı oluyordur tabii ki. Bienallerin bir fuar kadar olmasa da akademik olmayan, akademinin sınırında kalmasa da yine de kuramsal, akademinin içinden ve dışından gelen entelektüel bir tartışma platformu ve eleştirel bir alan açtığına inanıyorum. Daha doğrusu bunu açması gerektiğine inanıyorum. Her zaman açamayabilir.

Festivallerin ve bienallerin merkezinde, sergi veya sergiler yer almaktadır. Ancak festival, bienal ve trienal adını alan bu tarz ve büyük ölçekli organizasyon modellerinin, iki tane daha önemli misyonu var. Bunlardan biri, kamusal programlar ve tartışma

programları; yani paneller, gösterimler, söyleşiler, çalıştaylar. Bunlara eşlik edenler, akademinin tam içinden gelmese bile akademik bilgiden de yararlanan eleştirel ve tartışmaya açık platformlardır. İkincisi de akademik eğitim olmasa da öğrenmeye yönelik farklı kullanıcı ve izleyici gruplarının bu alana daha aşina olmasına, daha iyi anlamasına, tartışmasına, yakınlaşmasına ve öğrenmesine katkı sağlar. Yani bu rehberli turdan da ibaret olabilir, o bienal ve festival mekânında oradaki işlerle ilişkili olarak bir çocuk atölyesi de olabilir. Belki bugüne ait gibi görünen bir alana daha yakınlaşmalarını kolaylaştıracak bir tartışma, eğitim ve öğrenme programlarının olması da mümkün. Dolayısıyla muğlaklaştıran bir durum yok gibi. Sanata yakınlaştırıyor da olabilir tabii ki. Deneysel olduğu için daha risk alınabilen bir alan. Ben son derece yararlı görüyorum. Aksine grafik tasarım alanından olmayan insanları, tam tersine grafik tasarımı çok dar, çok sıkışık, çok belli sınırları olan, çok teknik bir şeyden ibaret olduğuna dair bir yanılgıya da itebilir. Halbuki ki grafik tasarım arkasında kavramsal, tarihsel, kuramsal, ciddi bir eğitim ve arka plan barındıran bir alan. Sadece kendi alanına da sıkışıp kalmamalı ve bu durum bir tartışma alanını da açabilir diye düşünüyorum. Örneğin, bildiğim çok uzun yıllardır düzenlenen ve benim de yakından takip ettiğim Ljubljana Grafik Tasarım Bienali var. Yalnızca görsel sanatlardan geldiğim için değil, entellektüel olarak da kıymetli bulduğum ve beslenmeye çalıştım bir bienal olduğu için takip ediyorum. Mesela giderek görsel sanatlara daha da entegre edilse de grafik özünü korumayı başarmış olması oldukça önemli bir nokta.

DY. Benim yurtdışında da takip ettiğim grafik tasarımcıların kendine kendine başlatılan küratörlük projeleri içinde yer almaları ve buna eşlik eden süreçlerde kendilerine küratör olarak isimlendirmeden de küratörlük yapıyor olduklarını görebiliyoruz. Sizin de değindiniz gibi....

Ç.B. Bir de editörlüğü eklemek isterim ben bütün bunlara, tartışmayı belki başka bir yere daha götürebilir zenginleştirebilir diye düşünüyorum. Grafik tasarımın en çok iştigal ettiği, en çok görünür olduğu alanlardan biri de kitap ve basılı malzeme olduğu için aslında grafik tasarımcının editoryal pozisyonlar üstlendiğini sıklıkla gördüm. Zaten küratörlüğün editörlükle paslaşabilmesini ya da iyi küratörlerin aynı zamanda iyi editoryal niteliklerinin de olması gerektiğine inandığım için bu alanı önemli buluyorum.

Çünkü küratörlük, sadece sergi yapmaktan ibaret değildir. Sergi yapsanız da oradaki metinlerin akışı, kavramsal çerçeve, editoryal bütünlüğünün olması gerekiyor. Aynı zamanda da sergilere eşlik eden nitelikli yayınların, kitapların, katalogların da çıkması gerekiyor. Dolayısıyla küratöryel disiplin içinde de bir editoryal alt başlık zaten olmalı. Aynı şekilde grafik tasarımcının da yer yer üstlendiği pozisyonlardan biri olan küratöryel iş birliği ya da küratörlük pozisyonunu üstelenerek sergiler düzenlemek, işin tasarım kısmının dışında içerik ve editoryal bir sorumluluk alma biçimi olarak ortaya çıkıyor. Örneğin Bülent Erkmén, Esen Karol, gibi isimler adeta kitapların editöryelleri gibi de çalışıyorlar. Sadece grafik tasarladıklarını söylememeliyiz bence.

D.Y. Tasarım eğitiminde, grafik tasarım sergileri veya sergi tasarımına yönelik güçlü bir pratiğimiz pek yok gibi... Fakat sanat ve tasarım okulları sergilerin çok yapıldığı, farklı formatların ve sorgulamaların gerçekleştiği yerlerdir (Ya da öyle olması beklenen yerler). Tasarım eğitimi kapsamında metodolojiye eklenmesine yönelik ne düşünüyorsunuz.

Ç.B. Mutlaka girmesi gerektiğini düşünüyorum. Sergiler/sergileme pratiği, grafik tasarımın kullanabileceği ana alanlardan birine dönüşmek üzere. Hatta kitap da bir tür sergileme. Kitabı da bir mekân olarak düşündüğünüz zaman, kitap ve katalog aslında bir tür sergileme. Kataloğa daha yakın, sanat kitapları, tasarım kitapları, mimarlık kitapları, arşiv müze kitapları gibi kitaplardan söz ediyorum. Sergi yapımının en güncel biçimde hem teorik olarak hem pratik olarak mutlaka eğitime entegre edilmesi lazım. Ayrıca basit de olsa diğer alanlara da grafik tasarım kültürü verilmeli. Diğer alanlardaki insanların da temel bir grafik kültürü ve tasarım kültürünü de görmesi gerekiyor. Özellikle sanat, mimarlık bu tarz alanlardan...

D.Y. Sergileme tasarımına yönelik çalışmalar içerisinde yer almak isteyen genç tasarımcılar veya tasarımcı adayları nasıl bir yol izlemeli? Bu alanda platform eksikliği olduğunu düşünüyor musunuz?

Ç.B. En efektif, en kolayı belki de ekip işleri. Tek başına yapılacak işler değil. Mevcut ekiplere dahil olmak, usta çırak ilişkisi ile daha çok deneyimlenebilir. Biz de küratörlüğe biraz böyle başladık.

Bu işler biraz da alanda, ekip çalışması içinde öğrenilen, yapabildiğiniz alanlarla belki ekibe destek olabilirken, bilmediğiniz alanlarda onlardan öğrenerek, birlikte çalışarak kendinizi geliştirebildiğiniz, bağımsızlaştırabildiğiniz bir alan. İlgi duyulan bir kolektife, bu alanda çalışan bir gruba dahil olmak olabilir. Öğrenmekle kalmayıp fikir alışverişine dönüşmesi hedeflenebilir. Platform eksikliği mutlaka var ama her alanda ve disiplinde platform sıkıntısı bulunmakta. Dolayısıyla nasıl çözülür şu an bilemiyorum ama emek, sabır ve işin içine dahil olarak kendini geliştirmek, hem okuyarak hem de ekibin içinde birbirinden öğrenmeye dayalı olarak geliştirmeye çalışmak olabilir. Mevcut bir projede çalışmak ya da gönüllü olarak küçük pozisyonlarla çalışmak gibi... Genel olarak grafik tasarım kökenli biri, teknik olarak her zaman bu tür ekiplere yardımcı olacaktır. Yavaş yavaş diğer özelliklerini de göstermeye çalışarak kendini geliştirebilir.

EK: 02

Maddalena Dalla Mura, Röportaj:

Yer: E-mail Röportaj

1.02.2022

Bu Röportaj hazırlanmakta olan “Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” başlıklı tezin oluşum sürecinde Tasarım Araştırmacısı ve Eğitimcisi Maddalena Dalla Mura ile gerçekleştirilmiştir. Verilen bilgiler, tezin geliştirilmesine ışık tutmuştur.

D.Y. Grafik tasarım ve sergi ilişkisini nasıl değerlendiriyorsunuz? Grafik tasarımı, galeriye girdiğinde sanat olarak mı değerlendiriyorsunuz yoksa grafik tasarım işlevini sürdüren güçlü nesneler olarak mı tanımlıyorsunuz?

M.D.M. Kesinlikle sanat değil, Her iki sorunuza da cevap olarak: Bağlamlara ve niyetlere bağlıdır. Ve örneğin bir soru: Bu tasarımlar bir bilim galerisine veya tarih ve kültüre ayrılmış bir sergi alanına girse, bunu yine de bir sorun olarak mı görülür yoksa sanat olarak mı değerlendirilir? Kısacası, neden sanat bağlamlarına ve galerilere odaklanılsın ki...

D.Y. Grafik tasarım üretimleri için genellikle "bağlamdayken" okunabilir olarak kabul edilir. (Örn. sokakta bir poster olarak) Galeriye girdiğinde bu işlevsellik bağlam dışı mı kalmaktadır?

M.D.M. Kesinlikle bu soru genel olarak tasarımla ilgilidir, ancak aynı zamanda birçok başka alanla da ilgilidir. Geçmişte müzelerde veya galerilerde bulduğumuz birkaç sanat eseri farklı işlevler yerine getirdi. Örneğin kiliselerde. Ne de olsa teknik veya bilimsel nesneler bile bir müzeye veya sergi alanına girdiklerinde orijinal işlevlerini kaybederler. Uygulamalı sanatlar ve tasarımla ilgili sorun, müzeye veya galeriye girdiklerinde, tarihsel, sosyal, kültürel, politik anlamların kullanım değerlerinin az veya çok değil, daha derin bir anlayış, araştırma, açıklanmasına zarar verecek şekilde görsel ve estetik değerlerin

genellikle hâkim olduğu görülmektedir. Öte yandan, galeri ve sergi bağlamı için özel olarak sipariş edilen, tasarlanan ve üretilen, izleyici tarafından dikkatle incelenecekleri tasarım projelerini ele alalım. Bu projeler, estetikten sosyal veya politik değerlere kadar farklı içerik ve iletişim kurmak için tasarlanabilir. Bu projelere örnek olarak, Metahaven veya Formafantasma gibi ekiplerin çalışmalarına bakılabilir. Öyleyse benim de sorum şu şekilde olacak: Sergi bağlamı için özel olarak tasarlanan bu grafik / tasarım parçaları / projeler, sırf müze için tasarlandıkları ve yapıldıkları için “sanat” mı? / Yoksa gerçekten de bir projenin, bir tasarımın, belirli bir iletişimsel niyeti olan, belirli bir bağlamı ve belirli bir kitleyi hedefleyen bir tasarımın sonucu oldukları düşünüldüğünde mi “tasarım” olmaktadır?

D.Y. Bugün mevcut disiplinlerdeki yeterliliklerin bile yetmediği bir çağdan geçiyoruz. Birçok disiplinin içinde gezinen tasarımcılar veya sanatçılar bulunmaktadır. Grafik tasarımcının küratörlük şapkası takması, kendini küratör olarak adlandırması disiplini ne yönde değiştirebilir veya geliştirebilir?

M.D.M. Mesele sadece fazladan bir şapka takmak ya da ara sıra bir sergi düzenlemek ve kendini küratör olarak adlandırmak değil. Sanırım, bu daha çok bir niyet, kapsam, araştırma ve uygulama, meselesi. Buna rağmen, kişi çok farklı yönler izleyebilir. Sergiler, grafik tasarım hakkında farkındalık yaratmaya veya bir anlayışı yaymaya hizmet edebilir, ancak farklı izleyicileri farklı hikayeler ve konularla tasarım dışındaki konular ve hikayelerle temasa geçirmek için sergi alanını kullanabilir veya bu yönde sergiler düzenleyebilirsiniz. Sanırım bu ikinci yönü en ilginç olanı.

D.Y. Grafik tasarımcılar neden sergilerde olmalı ya da olmamalı?

M.D.M. Tasarımcıların "yapmaları" veya "yapmamaları" gereken şeyleri söylemeye hakkım olduğunu düşünmüyorum. Bununla birlikte, tasarımcıların “olması gereken” iletişim uzmanları olduğunu ve sergilerin bir iletişim biçimi olduğunu düşünüyorum. Bu nedenle, sergiler, sergi formatı, bana tasarımcılar için çok önemli bir eylem ve temsilcilik alanı gibi görünüyor. Bence (izleyicinin bir parçası olarak) sergi alanını yalnızca kendine

referans vermek, kendi kendine gönderme yapmak için kullanmaktan çok daha önemlidir. Sergileme amaçları, tasarımcıların kendi çalışmalarını sergileme isteği ve ihtiyacını tam olarak anlıyor ve kabul ediyorum.

D.Y. Grafik Tasarım Bienalleri veya Festivallerinin genel formatları hakkında ne düşünüyorsunuz? Söz konusu bienaller ve festivaller, grafik tasarımın yaygınlaşmasına bir katkı olarak mı görülmeli, yoksa sanatı birbirine yaklaştıran ve muğlak bir zeminde eriten bir dizi etkinlik olarak mı görülmeli?

M.D.M. Bienaller ve Festivaller, tasarım alanının organizasyonel yaşamında doğal bir unsurdurlar. Ancak bazen, tasarım konseptlerinin ve uygulamalarının genişlemesine katkıda bulunmak yerine muhtemelen mevcut olanı / statükoyu onaylarlar.

D.Y. Tasarım eğitiminde, grafik tasarım sergileri veya sergi tasarımı konusunda güçlü bir pratiğimiz yok gibi görünüyor... Ama sanat ve tasarım okulları sergilerin çok olduğu, farklı formatların ve sorgulamaların yapıldığı (ya da beklenen yerler olması) Tasarım eğitimi kapsamında bu konuda bir eksiklik olduğunu düşünüyor musunuz?

M.D.M. Evet, tasarım eğitimi alanında grafik tasarım, sergi tasarımı ve küratörlük uygulamalarının kesişiminde daha fazla çalışabileceğimizi düşünüyorum. Ancak tasarımcılara gelince, tasarım, sergi tasarımı ve grafik tasarımı temel iletişim biçimleri olarak odaklarına almaya devam etmeli diye düşünüyorum.

EK: 03

Esen Karol, Röportaj:

Yer: E-mail Röportaj

22.02.2022

Bu Röportaj hazırlanmakta olan “Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” başlıklı tezin oluşum sürecinde Grafik Tasarımcı Esen Karol ile gerçekleştirilmiştir. Verilen bilgiler, tezin geliştirilmesine ışık tutmuştur.

D.Y. Grafik tasarım, galeriye girdiği zaman sanat olarak mı değerlendirirsiniz yoksa grafik tasarımı, işlevini devam ettiren güçlü nesneler olarak mı tanımlarsınız?

E.K. Ne her galeri ortamında sergilenen iş sanat olarak değerlendirilebilir ne de sergilenen grafik ürünlerinin işlevini kaybettiği ileri sürülebilir. Kanımca bu ve benzeri sorulara genel bir yanıt vermek mümkün değil. İşin nitelikleri, serginin nitelikleri, işler arasındaki ilişkiler vesaire gibi bilgiler olmaksızın her durumu kapsayacak argümanlar üretmek yanıltıcı olur. Belki ancak şunu söyleyebiliriz: Galeri ortamında başka işlerle birlikte sergilenen bir grafik tasarımı ürünü pazar ortamında olduğundan daha farklı okumalara açık olabilir zira içinde bulunduğu bağlam anlamını etkiler. Keza o da bağlamı etkiler.

D.Y. Grafik tasarım üretimleri için genellikle “bağlamdayken” okunabilir olduğu düşüncesi hakimdir. (örn: sokakta bir afiş halinde) Bu işlevsellik, galeriye girdiğinde bağlamından çıkmış mı olmaktadır?

E.K. Burada bağlam ve “okuma” kelimelerine dikkat etmek gerek. Duvarda asılı olmayan bir afişi, afiş olarak değerlendirmesek bile onu okumadığımız söylenebilir mi? Ya da afiş olarak tasarlanmış bir iş, duvarda asılı olmayınca afiş özelliğini tümüyle yitirmiş midir? Bir afişi galeride bir tasarım sergisinde görmekle, aynı afişi bir sanat sergisinde görmek —işlev bir yana— afişin okunmasını etkilemez mi?

D.Y. Bugün mevcut disiplinlerdeki yeterliklerin bile yetmediği bir çağdan geçiyoruz. Birçok disiplinin içinde gezinen tasarımcılar veya sanatçılar bulunmaktadır. Grafik tasarımcının küratörlük şapkası takması, kendini küratör olarak adlandırması disiplini ne yönde değiştirebilir veya geliştirebilir?

E.K. Bu sorunun yanıtını bilemiyorum. Öte yandan genel olarak disiplinler arasındaki sınırların flulaşmasını, bir anlamda “disiplinsizliği” iyi buluyorum. Bir alandaki bilginin başka bir alana transfer olmasını, transferlerin öngörülemez dönüşümlere yola açmasını güzel buluyorum. Kanımca belirsiz bir gelecek, belirli olandan daha endişelendirici olsa bile daha iyi.

D.Y. Grafik tasarımcı kimliğiyle yapılan küratörlüğü nasıl tanımlarsınız, tarif etmek isterseniz nasıl bir çerçeve içine alırdınız?

E.K. Grafik tasarımcı neyin küratörlüğünü yapmakta bu soruda? Bir tasarım sergisi mi; tematik bir sergi mi (sözelimi “küresel ısınma”); çağdaş sanat sergisi mi, bir arşiv sergisi mi; bir koleksiyon sergisi mi, vesaire? Küratörün işini, mesleğinden çok, küratörlüğünü yaptığı şeyin ne olduğu belirlemez mi?

D.Y. Tasarım eğitiminde, grafik tasarım sergileri veya sergi tasarımına yönelik güçlü bir pratiğimiz pek yok gibi... Fakat sanat ve tasarım okulları sergilerin çok yapıldığı, farklı formatların ve sorgulamaların gerçekleştiği yerlerdir (Ya da öyle olması beklenen yerler). Tasarım eğitimi kapsamında bu yönde bir eksiklik olduğunu düşünüyor musunuz?

E.K. Evet, tasarım eğitiminde hem sergi yapımı ve sergileme tasarımı bilgisinin öğrenildiği, biriktirildiği, üretildiği, araştırıldığı dersler yetersiz hem de gerek öğrenci/eğitmen işleriyle gerçekleştirilen, gerekse “okul” dışından aktörlerle gerçekleştirilen sergiler sayıca çok az.

D.Y. Grafik tasarım sergileri düzenlemek ve tasarımcıların bu pratikler içerisinde olması, grafik tasarımcının kendine çizdiği alternatif bir yol olarak görülebilir mi? Siz

bu konuda ne düşünüyorsunuz? Tasarımcılar, bu pratikleri kazanması için alternatif yöntem ve modlar geliştirebilirler mi? Yoksa bu metodolojileri öncelikle tasarım eğitimleri sürecinde tecrübe etmeleri mi gerekir?

E.K. Grafik tasarım sergileri düzenlemek veya bu konuda araştırma/yayın yapmak vesaire şüphesiz olası alternatif yollardan. Diğer tasarım disiplinlerinde özellikle mimarlık alanında doğrudan yapı tasarlama pratiği ile meşgul olmadan “mimarlık yapan” pek çok mimarın üretimini gözlemlemek mümkün. Alternatifler her zaman ve durumda geliştirilebilir. Tasarım eğitiminin bunun metodolojisini kapsamaması gerekmez zira kapsıyor olsa belki de geliştirilen alternatif bir yol değil, bilindik bir yol olur. Öte yandan eğitimin öğrenciye açık bir zihin geliştirmesine olanak tanınması gerekli. Tasarımcı olmanın doğru tek bir yolu olduğunu ileri süren ve doğruyu öğrettiği iddiasında olan bir eğitim modeli, hiçbir alanda ya da durumda alternatif düşünebilecek tasarımcılar yetiştirmez sanırım.

D.Y. Grafik tasarımcılar neden sergiler içinde bulunmalı veya bulunmamalı?

E.K. Grafik tasarım sergilerine katılmak veya katılmamak tasarımcının bireysel kararıdır. Tasarımcı, yarışmalı ya da bedel ödenerek katılınan sergileri reddedebilir sözgelimi. Ayrıca çalışma hayatının farklı dönemlerinde bakışı ve ihtiyaçları değişebilir. Genel olarak tasarım sergileri mesleki bilginin birikimi ve tarihi açısından önemli. Ayrıca tasarımcının kendi üretimini toplam üretim ve çağı içerisinde değerlendirebilmesi açısından da önemli. Ne de olsa sergiler üretimi görebilmemiz için ayrıcalıklı bir görünüm sunuyor. Farklı açılardan bakmamızı mümkün kılıyor. Anlam potansiyellerini açığa çıkarıyor. Olası yeni iş birlikleri için zemin hazırlıyor.

D.Y. Grafik Tasarım Bienal veya Festivaller’inin genel formatları hakkında ne düşünüyorsunuz? Söz konusu olan bienal ve festivaller, grafik tasarımın genişlemesine bir katkı olarak mı yoksa sanata yakınlaştıran ve muğlak bir zeminin potasında eriten bir dizi etkinlik olarak mı görülmeli?

E.K. Grafik tasarım bienal ve festivallerinin genel formatı hakkında yorum yapabilecek kadar yakından takip etmiyorum. Bazılarının, kendilerine özgü formatları hakkında bilgim var öte yandan. Ayrıca formatlar sabit şeyler değiller. Bu tür etkinlikleri düzenleyenler yıllar içerisinde farklı yaklaşımlar deniyor. Katılımcıdan elde ettiği gelirle var olan veya gelirini bağımsız bir kaynaktan elde ederek katılımcıyı davet eden formatlar olarak belki kabaca ikiye ayırmak mümkün. Her ikisinin de işlevi var diye düşünüyorum. Şüphesiz bir pratik çerçevesinde gerçekleştirilen her tür etkinliğin pratiğe katkısı vardır. Zaman zaman işin alıcısının zihnini genişletir, zaman zaman alıcı grubu genişletir, zaman zaman tasarımcı kitlesini, zaman zaman pratiğin ürettiği maddi birikimi, zaman zaman hafızayı... Az veya çok, orada veya burada mutlaka bir tür genişlemeye katkıda bulunur.

D.Y. Spekülatif tasarım ve eleştirel tasarım noktasında grafik tasarımcının konumu üzerine neler söylemek istersiniz?

E.K. Ülkemizde bu alanlarda üretimi olan çokça tasarımcı tanımamakla beraber, her ikisini de önemli buluyorum. Konvansiyonel işler içinde tasarıma eleştirel yaklaşan en azından tasarımı problem çözmenin ötesinde bir iş olarak gören ürünlere denk gelmek mümkün. Özellikle editoryal tasarım söz konusu olduğunda. Dünyada da feminist tasarımcıların araştırmacı işleri öne çıkıyor sanıyorum. Öte yandan grafik tasarım eğitimi mimarlık ve ürün tasarımı eğitimi ile karşılaştırıldığında kuramsal ve tarihsel bilgi birikiminden yoksun olduğu için grafik tasarım alanında spekülatif ve eleştirel tasarım görece yeni pratikler.

D.Y. Tasarımcıların sıklıkla bir araya gelmesi konuşma ve tartışmaları için alan açılması kuşkusuz son derece önemli girişimlerdir. Jeff Talks da bu etkili girişimlerden biriydi... “Şahsi görüşüm: (Jeff Talks’dan sonra) bu tarz etkinliklerin yeterince yapılmadığını ve sayıca az olduğunu fark ettim” Dolayısıyla tasarımcıların bu türden etkinliklerde bir araya gelmeleri konusunda neler söylemek isterseniz? Ve neden bir araya gelemediklerine dair görüşleriniz varsa öğrenmek isterim?

E.K. Tasarımcıların bir araya gelmeleri ve ortak meseleler üzerinde konuşma tartışma imkânı bulmaları, birbirlerini tanıyarak iş birliği zeminleri oluşturmaları vesaire şüphesiz önemli. Neden bir araya gelmediklerini bilemiyorum. Bu konuda bir araştırma yapmak gerekir belki de. Türkiye’de çoğumuzun, formel eğitim sonlandıktan sonra öğrenmekle ve öğretmekle bağı kopuyor sanki. Rüştünü ispatlamış yetişkin ve tecrübeli bir tasarımcı 20’li yaşlarının başında genç bir tasarımcıdan öğrenecek bir şey olmadığını düşünüyor belki. Aynı şekilde genç bir tasarımcı başka bir döneme ait olduğunu düşündüğü yaşlı tasarımcının anlattıklarını önemsemeyebiliyor. Ayrıca ülkemizde sahip olunan bilgi konusunda cömert olunmadığını düşünüyorum.

D.Y. Jeff Talks’un arkasındaki motivasyon tam olarak ne olmuştu?

E.K. Jeff Talks, üniversite veya kültür kurumu gibi formel ortamlarla, ev veya kahve gibi formel olmayan ortamlar arasında bir yerde tasarımcıları buluşturma motivasyonu ile ortaya çıktı. Belli bir ciddiyete sahip, alkol ve sigara tüketilmeyen, kimsenin ayağını koltuğa uzatmadığı, konuşanın sözünü kesmediği, öte yandan hiyerarşik ilişkilerin olmadığı, bir sunum izlerken kek yemenin kahve içmenin mümkün olduğu, herkesin sesini duyurmak konusunda kendini rahat hissettiği, dostlukların kurulması için elverişli bir ortam. Bir de tabii ki, görece az tanınan ama üretimi hakkında konuşabilecek bir yoğunluğa ulaşmış tasarımcıların, geldikleri noktaya nasıl geldiklerinin hikâyesini kayda alabilmek amacıyla.

EK: 04

Tez Çalışması Kapsamında Yapılan Uygulama Projesi

“Sergileri Düşlemek Düşleri Sergilemek” Sergisi

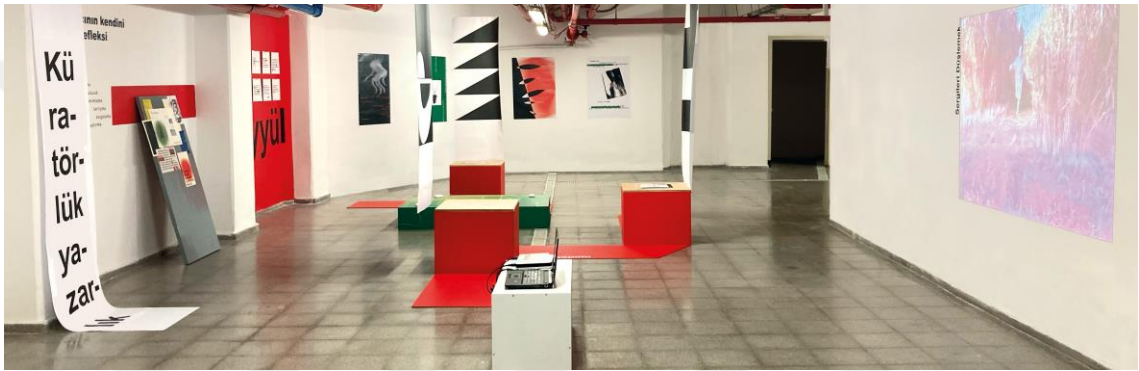
Bu proje “Sergileme Tasarımı Bağlamında Küratör Olarak Grafik Tasarımcı” başlıklı tez çalışması çerçevesinde uygulama projesi olarak tasarlanmıştır.



Resim 116 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 1, Kaynak: Yazarın Arşivi

Tezin araştırma süreçlerinde gözlenen ve incelenen verilerden yola çıkılarak; sergileme tasarımı, grafik tasarım ve grafik tasarımcının küratör olma girişimlerinin önemine vurgu yapan bir sergi tasarımı odaklanılmıştır. Bu bilgiden hareketle ortaya çıkan sergi projesi, birtakım sorular geliştirmiştir. Geliştirilen sorulara ek olarak tez kapsamında tasarımcılar ve küratörler ile gerçekleştirilen röportajlardan elde edilen sorular, serginin içeriğine dahil edilmiştir. Sergi projesinin birincil hedefleri arasında, sergiyi ziyaret eden izleyicinin ana ileti başlıkları arasında geçişler yaparak bilgi edinmesi yer almaktadır. Bunun yanı sıra sergi, izleyicilere sorular yönelterek bir tartışma platformu oluşturmayı da amaçlar ve bu noktadan itibaren söz edilen niyetleri aktaracak bir araç haline dönüşür. Sergi, izleyiciye sorular sorarak grafik tasarımcının konumu, yetkinlikleri ve sergilerdeki rolleri üzerine düşündürmektedir. Serginin bir diğer hedefi,

sadece tasarımcı açısından değil; aynı zamanda grafik tasarımın sergilerle olan ilişkisi üzerinden de ziyaretçiyi sorgulamaya davet etmektir. Sergi, bulunduğu mekâna özgü çözümlerle hem alanın kullanımına hem de tasarımların birbirleri arasında diyalog kurmasına olanak tanımıştır. Serginin giriş bölümünde görülen ilk alan, grafik tasarımcının sergilerle kurduğu ilişkilere dair genel bilgilere yer veren ve bu bilgileri, bir açıklama metninde buluşturan bir alan görülmektedir (Resim 116-117).



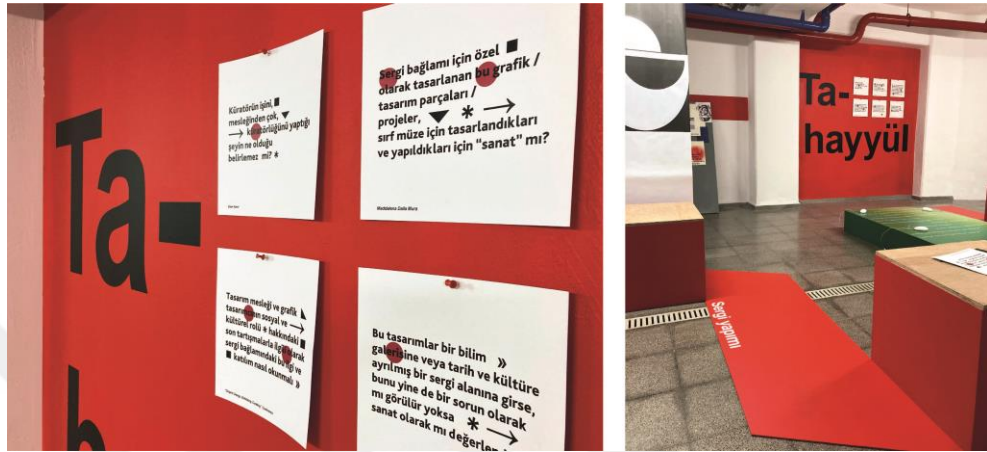
Resim 117 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 2, Kaynak: Yazarın Arşivi



Resim 118 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 3, Kaynak: Yazarın Arşivi

Serginin bir sonraki içeriği, grafik tasarımcının kendini tanıması üzerinden kurgulanmıştır. Tasarımcının küratöryel pratik süreçlerinde arabuluculuk, sorgulama ve araştırma, tartışma, konuşma ve tanımlama gibi aşamaları deneyimlemesinin önemi

aktarılmaya çalışılmıştır. Uzun ve açıklayıcı metinlerden özellikle uzak durulmuş, aşamaların önemine dair kısa bilgilere yer verilmiştir (Resim118).



Resim 119 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 4, Kaynak: Yazarın Arşivi



Resim 120 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 5, Kaynak: Yazarın Arşivi

Serginin bir sonraki bilgilendirme alanında, grafik tasarımcıları sergiler üzerine düşünmeye teşvik eden ve ilgi uyandıran sorular bulunmaktadır. Bu bölümde tez çalışmasının içinde geçen ve aynı şekilde röportaj yapılan isimlerden gelen sorular, doğrudan ziyaretçiye sorulmuştur (Resim 119). Sergi, bu sorulara verilebilecek olası cevapları disiplindeki ses havuzu oluşumuna katkı sağlamasına yönelik oluşturmuştur. Bu niyetler ile aynı zamanda sergiler üzerine düşünme pratiğini de harekete geçirmeyi

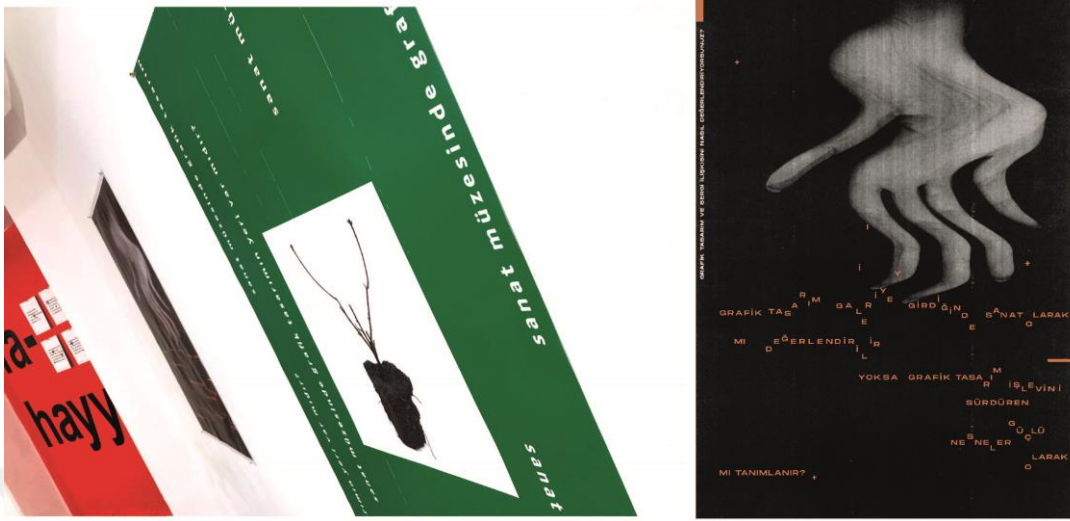
hedeflemiştir. Özellikle orta alanda oluşturulan ahşap düzenleme, ziyaretçilerin oturup tartışacağı, sorulara verilecek olası cevapları düşünecekleri bir alan olarak kurgulanmıştır. Bu alan içinde duvarlardaki sorulara benzer bilgiler, karşılaştırmalar ve küçük bir katalog bulunmaktadır (Resim 120-121).



Resim 121 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 6, Kaynak: Yazarın Arşivi



Resim 122 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 7, Kaynak: Yazarın Arşivi



Resim 123 Uygulama Proje Sergisi Görüntü 8, Kaynak: Yazarın Arşivi

Serginin son kısmında bulunan alanda ise dört adet afiş yer almaktadır (Resim 122-123). Bu afişler röportaj sırasında tasarımcılara ve küratörlere sorulan soruları barındırmaktadır. Sergi alanı aynı zamanda soru çeşitlerini farklı perspektiflerden ele alarak yansıtmaya çalışmıştır. Sorular; grafik tasarım galeriye girdiğinde sanat olarak mı değerlendirilir yoksa grafik tasarım işlevini sürdüren güçlü nesneler olarak mı tanımlanır? Sanat müzesinde grafik tasarımın yeri var mıdır? Grafik tasarımı nasıl sergiliyoruz? Tasarım bienalleri ve festivalleri grafik tasarımın genişlemesine bir katkı olarak mı yoksa sanata yakınlaştıran muğlak bir zeminin potasında eriten bir dizi etkinlik olarak mı görülmeli? Sergi, bu soruları içeren afiş tasarımlarına yer vermiştir. Serginin esas hedef kitlesi tasarımcılar/grafik tasarımcılardır. Sergi bu yönüyle alanda daha önce çok konuşulmayan, bilinen ama etraflica ele alınmayan konuları yeniden düşündürmek, konuşmak ve tartışmak için alan açmaya çalışmıştır. Serginin niyetlerini karşılayacak dönütleri alması bakımından alternatif olarak gösterileceği mekânlar arasında sanat ve tasarım merkezleri, sanat okulları gibi yerler belirlenmiştir.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Dicle YILDIRIM CEVİZ

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim: Yüksek Lisans

Yüksek Lisans: 2018, Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı,
“Sosyal ve Kültürel Sergilemelerde Tasarımcının Rolünün İncelenmesi”.

2013, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü.

2017, Academia Riace Firenze, Interior Design, Two Weeks Short Course

İş Tecrübesi:

2017-2022 FSMVÜ GSF Grafik Tasarım Bölümü, İstanbul (Araştırma Görevlisi)

2016, DEÜ Buca Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, İzmir
(31. Madde ile Öğretim Görevlisi)

2016, Medbar Tıp Malzemeleri, İzmir (Grafik Tasarımcı)

2012, Zooİstanbul Production Agency, İstanbul (Grafik Tasarım Stajyer)

2009, Yeni Asır Gazetesi, İzmir (Grafik Departmanı Stajyer)

Sergiler ve Ödüller

2016, International Art and Design Competition Italy 3. Third Place Prize (Eğitim Bursu) Firenze.

2016, 2. Genç Güncel Sanat Proje Yarışması, Kültür Bakanlığı, Başarı Ödülü ve Sergileme CerModern- Ankara.

2016, 9. International Student Poster Competition Skopje “Identity in Crisis”
Special Jury Awards and Exhibition, Macedonia.

2017, 3. Genç Güncel Sanat Proje Yarışması, Kültür Bakanlığı, Sergileme Ödülü,
CerModern Ankara.

2018, The 5th International Turkish Culture and Arts Presentation Workshop and Symposium, Exhibition, Gürcistan Tiflis.

2018, International Poster Contest Dedicated To The 200th Anniversay Of Karl Marx Poster Competition, Short List, Russia.

2018, 11. SKP*F Revealing The New Decade Under The Motto, Power Of Poster, Exhibition- Sergileme, Macedonia.

2019, Uluslararası “Mekan ve Biçim” Konulu Karma Sergi, Arel Üniversitesi İstanbul.

2019 “Bauhaus” International Poster Exhibition, Görele Güzel Sanatlar Fakültesi, Giresun.

2020, April 27 World Design Day International Design Exhibition, “What Unites Us”, Görele Güzel Sanatlar Fakültesi, Giresun.

2020, “Stay Sane -Stay Safe” International Poster Exhibition, Studio Lennarts & De Brujin, Hollanda.