

Tasarım ile İyi bir Dünya Yaratmak Mmkün mü?

foto-deneme ve haber:

Cihangir Istek, Istanbul Bilgi Üniversitesi Öğretim Üyesi ve
Uluslararası Tasarım Kongresi "Eeum: Design Connects" Moderatörü,
17-23 Ekim 2015, Gwangju (Kore)

İçinde bulunduğumuz küresel sistemin karmaşık boyutlu politik, sosyal, ekolojik ve ekonomik meselelerini gözönünde bulunduracak olursak, günümüz tasarım söyleminin de yeniden değerlendirilmesi gerekliliği ortaya çıkıyor.

Türkiye'de tasarım söyleminin -mimarlık dergilerinin dışında- ancak 1980'lerin sonundan itibaren tasarım yayınları aracılığıyla geniş kitlelere yeni yeni ulaşmaya başladığını, ve bugün tasarımın daha çok tüketim (pazarlama) ve teknoloji (sanayi) odaklı bir 'son ürün' olarak ele alınmaya devam ettiğini görüyoruz (1). Ancak, son zamanlarda uluslararası platformlarda iyi tasarlanmış bir dünyanın, sadece ekonomik olarak geçerli ve teknolojik olarak yenilikçi değil, ekolojik açıdan sürdürülebilir, sosyal eşitlikçi ve kültürel çeşitliliğe de sahip olması gerektiğinin altı önemle çiziliyor (2). Tasarımın hem dış, hem de iç çeperleri yeniden gözden geçirilirken, eğitim ve uygulama pratiklerinin kesişimleri ciddi olarak masaya yatırılıyor, şehirler ve hatta ülkeler uzun vadeli plan ve politikalarına tasarımı da dahil ederek, onun önemini daha çok vurguluyorlar. Böylece, tasarım, sadece çevremizdeki tüm fiziksel nesnelere hayat vermekle kalmayıp, yaşam, üretim ve hizmet gibi fiziksel olmayan önemli süreçler için de 'iletişim ve bilgi kaynağı' olmayı, 'eylem', 'etki' ve 'değer' yaratmayı hedefliyor.

Bu yazıda amacım, geçtiğimiz Ekim ayında Kore'nin Gwangju kentinde gerçekleşen "Eeum: Design Connects" 2015 Uluslararası Tasarım Kongresi'nde (3) bu yönde altı çizilen önemli kavram, model ve hedefleri değerlendirirken, Türkiye'deki tasarım söylemi ve teorisi alanlarına da ışık tutacak bazı tartışmaları buraya taşımak olacak.

Açıklık ve Yaratıcılık

Son yıllarda, yeni tasarımcıların hala 'ideal evler' ve 'beyaz çay fincanları' tasarlamaya devam etmekten sıkılarak, artık tasarımın gerek tasarım-olmayan başka alanlarla, gerekse de tasarım-olan diğer yan meslek ve disiplinlerle (mimarlık, iç mimarlık, kentsel tasarım, görsel iletişim tasarımı, endüstriyel tasarım, multimedya ve arayüz tasarımı, moda tasarımı, gastronomi vb.) dış ve iç duvarlarına (disipliner, kurumsal, sosyo-kültürel vb.) kapılar ve pencereler açtığına tanık olmaktayız. Bütün bunların çok geçerli neden ve hedefleri de var; nerede ve nereye ait olduğunu anlamak, zaman duygusu oluşturmak, gerçek hayatın içinden mesele ve sorunlara çözüm aramak üzere sıradan insanlara 'esin/eğitim' kaynağı olmak, kullanıcıyı hem zihinsel hem de bedensel olarak olayların 'içine' alarak, mesele ve sorunların çözümüne 'dahil' etmek, aşağıdan-yukarıya veya yukarıdan-aşağıya stratejilerle ekonomik, sosyal ve ekolojik sürdürülebilirlik sağlanmasında merkezi ve yerel idareleri, sivil-toplum kurumlarını, kar-amaçlı kuruluşları ve halkı uzun vadeli, değerli, ağ işbirliklerinde tutabilmek.

Inovasyon ve Giriřimcilik

'Tasarım tarafından', 'tasarım ile', ve 'tasarım için' başlatılanlardan söz edecek olursak; aslında yeniyi, yani bugüne bakarak hep yarınları tasarlayan girişimci zeka, tasarımın ortaya çıkış nedeninde ve ruhunda bulunuyor. Ancak, küresel ağların hakim olduğu günümüz bilgi çağında, yeni dalga teknolojik devrim ve kaynaklar, çevre, refah üzerindeki zorluklar geleceğin toplum ve ekonomilerini şekillendirmeye devam ediyor. Böylece, tüm bunlarla birlikte çok kritik iki soruyu da cevaplandırması gereken yeni bir tasarım aktivistiği ortaya çıkıyor: 1) Bu zorluklara karşı tasarımın katkısı neler olabilir? 2) Hangi tür tasarım(lar) buna katkı sağlayabilir?.. Bu konuda, sadece 'son ürün' aşaması hedeflenmekle kalmayıp, düşünce boyutundan yapım/üretim aşamalarına kadar tasarımın bütün eko-sistem ve süreçlerini de denetleyen, iyi planlanmış 'akıllı' yaklaşımlar, yani 'derin inovasyonlar' gerekiyor. Örneğin, dünya nüfusunun yarısından fazlasını barındırmaya başlayan kentler daha yaşanabilir, sürdürülebilir ve iyileştirilebilir olmak için bu tür inovasyonların beklenildiği önemli ortak çalışma alanlarına dönüşerek, 'aktivist' ve 'sosyal sorumluluğu' yüksek tasarımcı ordularını bekliyor. Ve tabii, geleceğin tasarım eğitiminin de tüm bunlara göre şekillendirilmesi gerekiyor.

Paylaşımıcılık ve Katılımcılık

Tasarım giderek daha çoğulcu ve popüler hale geldikçe, hayali ve yüzselsel bir eyleme dönüşme riskiyle de karşı karşıya kalıyor. Ayrıca, endüstriyel çağda tasarımın oynadığı rol, yani zarif formlar, işlevsellik ve optimum seviyelerde kullanılabilir olmak artık günümüz kullanıcısı için geçerliliğini yitiriyor. Sıradan insanlara entegre deneyimler sunarak, yaşamlarından anlam ve değerler çıkartmalarını sağlamak üzere tasarımın 'iletişim ve bilgi transferi' sağlayıcısı olmak yerine 'iletişim ve bilgi kaynağı' olma önemi, 'mono' tasarım modelleri yerine 'çok yönlülük', ve 'tasarlama metodları' yerine yeni 'çalışma metodlarının' ön plana çıktığını görmekteyiz. Örneğin, 'ortak yaratıcılık' ve 'açık-kaynak' yöntemleri, tasarım eğitimi almamış kişi ve kullanıcıların katılımıyla tasarım sürecini demokratikleştiren yeni yapılar ve çalışma metodları olarak karşımıza çıkıyor. Bu yöntemlerle, tasarımcı olmayanların keşfedilmemiş duygu, düşünce, deneyim, talep ve ihtiyaçlarının çeşitli çevrimiçi ve/veya çevrimdışı araçlarla paylaşarak tasarım sürecine dahil edilmesine çalışılıyor. Hizmet, Oyun, Etkileşim, Deneyim, hatta Yaşam Tasarımı gibi yeni tasarım alanları ortaya çıkıyor, ve bunların birbirleri aralarındaki temasları keşfedilmeye çalışılıyor...

Etki ve Erişilebilirlik

Tasarım giderek toplumsal ilişki ve süreçler içinde varolup geçerliliğini sürdürmeye, dolayısıyla tasarımın etki ve erişilebilirliği gerçek dünyada yerine getirdiği sosyal, ekonomik, ekolojik, kültürel vb. faydalarıyla ölçülmeye başlanıyor. Ve, belli sayıda insanları tasarımıyla ilgili bu süreçlere dahil olduklarında, kişisel eserler veya el sanatlarının hedef ve kapsamalarını aşan belli soyutlamalara gerek olabiliyor. Bu sebeple, tasarım, insanları eyleme yönlendiren, tanımlanabilir bir dizi ilkeler ve örtülü bilgilerin soyutlanması olarak da tarif edilebilir. Eylem, sadece tasarlanmak istenen şeylerin analizi, geliştirilmesi ve üretiminde olmuyor, aynı zamanda tasarım tarafından sürece dahil edilen, olanak sağlanan ve desteklenen insanların eylemlerinde de ortaya çıkabiliyor. Tasarım düşüncesi, bütünsel ve bilinçli tasarım metodlarının adaptasyonunun, toplumsal davranış ve zihniyet değişimleri istenen

konularda, örgütsel dönüşümlerde, sosyal yenilik ve kamusal yaratıcılık gibi toplum/vatandaş refahını canlandırmaya, ve yaşam kalitesini geliştirmeye yönelik pek çok alanda denenmeye başlandığını görüyoruz.

Gelecek ve Tasarım Eğitimi

Burada, özellikle, tüm kongre boyunca doğrudan veya dolaylı olarak üzerine sıkça değinilen tasarım eğitime de ayrı bir paragraf ayırmamız gerekecek; tasarım eğitiminin kalitesi ve değer odaklılığı ancak onun gerçek yaşam meseleleri, durumları ve süreçlerine bakış oluşturmaya ve katılımıyla mümkün olabilir. Bu aynı zamanda, bizim tasarımın mesajını en doğru ve samimi olarak bireyler ve toplumlara aktarabilmemizi de sağlar. Bu konuda, tasarımcıların 'düşünce biçimlerini' ortaya koymalarının yanı sıra, yürekleri ve el emeklerini de katarak 'yapacakları' şeyler diğer tüm insan merkezli meselelere de ışık tutacaktır. Tasarımcıların yaşama pozitif enerji katmak üzere kendi 'konfor alanları' dışına çıkacakları her ortam aynı zamanda onlar için mükemmel öğrenme ve eğitim fırsatlarını da beraberinde getirecektir.

Sonuç olarak; Bütün bunlardan öyle anlaşılıyor ki, bir tasarım tarihçisi ve "World History of Design" (Tasarım Dünya Tarihi) adlı kitabın yazarı olan Victor Margolin'in deyişiyle "küresel bir dönüm noktasındayız" (4). Bu noktada, eğer tasarım geleceğe karar verecekse, o gelecek geçmişe bakılarak tahmin edilemez. Gelecek, ya bizim kendi belirlediğimiz ya da başkalarının belirlediği değerlere dayanacak. Daha sonra, o değerleri alıp yapmayı deneyeceğiz. Bazen başarıya ulaşacağız, bazen de dirençle karşılaşacağız. Unutmamalıyız ki, gelecekte tasarımın artık sadece ekonomik ve teknolojik değil, ekolojik, sosyal, insani, kültürel ve politik 'iyilik' için de olması gerekiyor. Geleceğin tasarımcıları, "iyi bir dünya'nın ne olabileceği" ve tasarımın "böyle bir dünya'yı nasıl yaratacağına" dair vizyonları şekillendirmeye yardımcı olmalılar.

Kaynaklar

- (1) Şentürer A. ve İstek C. (2000). "Discourse as Representation of Design Thinking and Beyond: The Tripod of Architecture – Media, Education and Practice" International Journal of Art and Design Education, Blackwell Publishers, Oxford, no. 19.1, pp. 72-85; Er H. A. ve diğerleri (2006). Türkiye'de Tasarımı Tartışmak, III. Ulusal Tasarım Kongresi Bildiri Kitabı, 19-22 Haziran, İstanbul; Kaygan P. ve Kaygan H. (2014). Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı 2014 Bildiri Kitabı, 10-12 Eylül, Ankara.
- (2) ico-D. 2015. "Next stop: Montréal 2017" (<http://www.ico-d.org/2015/10/20/next-stop-montreal-2017.php>).
- (3) Eeum Design Connects (2015). Proceedings of the 2015 International Design Congress, Gwangju, Korea, 17-23 Ekim, Gwangju City ve Korea Craft and Design Foundation (<http://www.2015idc.org/index.html>).
- (4) Margolin V. ve Chang D. R. (2015). "What is the future?" (<http://www.ico-d.org/2015/09/11/what-is-the-future.php>).