GRAFİK TASARIMDA ‘KENDİN YAP/ TASARLA’ (DIY) YAKLAŞIMI VE GELENEKSEL YÖNTEMLERLE POST DİJİTAL ARAYIŞLAR

Müge Caferoğlu

SANATTA YETERLİK TEZİ
Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Mayıs 2016

GRAFİK TASARIMDA ‘KENDİN YAP/TASARLA’ (DIY) YAKLAŞIMI VE GELENEKSEL YÖNTEMLERLE POST DİJİTAL ARAYIŞLAR

Müge Caferoğlu

SANATTA YETERLİK TEZİ

Grafik Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Sevim Selamet

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Mayıs 2016

ÖZET

GRAFİK TASARIMDA ‘KENDİN YAP/TASARLA’ (DIY) YAKLAŞIMI VE GELENEKSEL YÖNTEMLERLE POST DİJİTAL ARAYIŞLAR

Müge Caferoğlu

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs 2016

Danışman: Prof. Sevim Selamet

Günümüzde yaşanan dijital devrim, tıpkı endüstri devrimi gibi yaşadığımız çevreyi, toplumsal yapıyı ve düzeni çok yönlü olarak değiştirmektedir. Bunlarla birlikte grafik tasarım da tüm bu değişimlerden etkilenerek yeni arayışlara yönelmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte grafik tasarımda da dengeler değişmektedir. Geleneksel baskı teknikleri yerini dijital baskı tekniklerine bırakmakta, basılı olarak kullanılan birçok metaryel yerini e-kitap, e-uygulama gibi yeni teknolojilere devretmektedir. Tasarımcının teknoloji ile etkileşimi tasarıma çok disiplinli bir çalışma alanı sunarken, grafik tasarımcının uçsuz bucaksız seçenek arasında kendi görünür kılması zorlaşmaktadır. Dijitalleşme, tasarım alanında tüm hızıyla ilerlerken, son zamanlarda birçok tasarımcı zanaatin izlerini takip ederek eskide kalmış araçları kullanmaya başlayarak, deneysel süreçlere yönelmektedir. Tasarımcılar bilgisayarı tek tercih olarak görmeyip, elle kullanabilecekleri birçok aleti yeniden keşfetmektedirler. Eski-yeni, dijital-analog, geleneksel-modern gibi ögeleri deneysel yollarla ve ustalıkla birleştiren tasarımcılar özgün tasarımlara imza atmaktadırlar.

Bu araştırma, grafik tasarımcının yaratıcılığını, hayal gücünü ve el becerisini etkin bir şekilde kullanarak deneyselliğin yaşandığı, dokunma duygusuna hitap eden ve dijital ortamı tek seçenek olarak görmeyen, el yapımı tarzıyla var olmaya çalışan tasarımcı tipinin göz önünde bulundurulmasını amaçlamaktadır. Araştırmada önerilen, tıpkı Arts and Crafts akımında olduğu gibi tasarımcıların, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımı ile el yapımı kavramını yeniden yorumlayarak varlığını özgün bir şekilde sürdürebilmesinin yollarını aramasıdır. Geleneksel yöntemlerle birlikte dijital yöntemlerin harmanlandığı çalışma projesinin, günümüz tasarımcılarına ilham kaynağı olacağı düşünülmektedir. Araştırmada, literatür taramanın yanı sıra, el yapımı tasarımı grafik tasarımla bütünleştirerek uygulamalar gerçekleştiren üç tasarımcı ile röportaj yapılmıştır. Ayrıca, ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) yaklaşımıyla ağırlıklı olarak geleneksel yöntemlerin kullanıldığı ve dijital araçlardan da faydalanılan bir uygulama projesi gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler

Kendin Yap, Kendin Tasarla, D.I.Y, Grafik Tasarım, El Yapımı Grafik Tasarım, Sürdürülebilir Grafik Tasarım.

ABSTRACT

"DO/DESIGN IT YOURSELF" (DIY) APPROACH AND POST-DIGITAL QUEST WITH CONVENTIONAL METHODS IN GRAPHIC DESIGN

Müge Caferoğlu

Department of Graphic Design

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, May 2016

Advicer: Prof. Sevim Selamet

The digital revolution in our day alters the environment we live in, the social structure and order in many ways just like the industrial revolution. In addition, graphic design is also influenced by all these changes and it heads for new quests. Balances in graphic design also change along with digitalization. Conventional printing techniques are replaced by digital printing techniques and many materials that are used as hard copies are replaced by e-books, e-applications and such emerging technologies. While the interaction of the designer with technology provides a multi-disciplinary field of study for design, it becomes harder for graphic designers to make themselves visible among limitless options. While digitalization is moving at full speed in the design field, many designers begin to use old tools by following the footprints of the craft and turn towards experimental processes. Designers don't consider the computer as their only option and they rediscover many hand tools that they can use. Designers proficiently combine elements such as the old-new, digital-analog and conventional-modern using experimental methods and with great skill, they create original designs carrying their traces.

This research aims at taking into consideration a type of graphic designer, who appeals to touching feeling and does not consider the digital environment as the only option; tries to exist with the artisan aspect while he/she effectively uses his/her creativity, imagination and handmade style, thus experiences experimentality. The research suggests designers to reinterpret the handmade concept with "Design It Yourself" (DIY) approach and look for ways to continue their existence uniquely just like in the Arts and Crafts Movement. It is thought that the study project, which blends the conventional methods and digital methods will be an inspiration for designers in our day. During the research, beside the exploration of the literature sources, also interviews with three designers who perform their works integrating handmade with graphic design has been done. In addition, an installation project, prepared by the mainly use of traditional methods with 'Do/Design It Yourself'' (DIY) approach and also digital tools has been carried out.

Keywords

Do It Yourself, Design It Yourself, D.I.Y., Graphic Design, Handmade Graphic Design, Sustainable Graphic Design.

23.05.2016

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Müge CAFEROĞLU



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Müge CAFEROĞLU "Grafik Tasarımda "Kendin Yap/Tasarla" (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar" başlıklı tezi **23 Mayıs 2016** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

		İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**: Prof. Sevim SELAMET**	.....
Üye	**: Prof. T. Fikret UÇAR**	.....
Üye	**: Prof. Gonca İLBEYİ DEMİR**	.....
Üye	**: Doç. Dr. Şirin ŞENGEL**	.....
Üye	**: Doç. Dr. Fuat AKDENİZLİ**	.....

Prof. Sıdıka Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

“Grafik Tasarımda ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar” adlı araştırma, sanayi devriminden günümüze kadar değişen sosyal, kültürel ve sanatsal yapıyla birlikte grafik tasarımın gelişimi ve değişimine bağlı olarak günümüzde oluşan yeni yaklaşımları ve tasarımdaki alternatif arayışları konu almaktadır. Dört bölümden oluşan bu çalışmanın birinci bölümde, araştırmanın girişi, problemi, amacı, önemi, sınırlılıkları, tanımları ve yöntemi yer almaktadır. İkinci bölümde bulgular ve yorum; üçüncü bölümde araştırmanın verileri doğrultusunda gerçekleştirilmiş uygulama projesi, dördüncü bölümde ise sonuç ve öneriler yer almaktadır.

Sanatta yeterlik eğitimimde ve bu araştırmanın başlangıcından bu yana tüm süreçlerinde, değerli görüşlerini paylaşarak beni aydınlatan ve rehberlik eden danışman hocam Prof. Sevim Selamet’e içtenlikle teşekkürlerimi sunarım. Bugüne kadar aldığım eğitim ve birikimde payı bulunan hocalarım Prof. Tevfik Fikret Uçar’a, Yrd. Doç. Mehtap Uygungöz’e çok teşekkür ederim.

Yoğun çalışma sürecimde benden desteklerini esirgemeyen aileme ve dostlarıma da teşekkürü bir borç bilirim. Beni büyütüp bu yaşa getiren annem Sevgi Aksu ve babam Burhan Aksu’ya, manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen kardeşlerim Melike Yılmaz ve Seda Demir’e yanımda oldukları için çok teşekkür ederim. Hayatımdaki tüm zorluklarda yanımda olan, okumam için beni her zaman cesaretlendiren Caferoğlu ailesine de içtenlikle teşekkür ederim.

Tez yazım sürecimde beni daima destekleyen, yol gösteren, tezimde görüş ve önerilerini benden esirgemeyen değerli arkadaşlarım, Gönül Kutlu, Hasibe Elhir Pektaş, Nagehan Öge ve Neslihan Sağır’a, sanatta yeterlik süresince hem yol, hem sınıf, hem de iş arkadaşım olan, Doğa Arı’ya, karakterlerime yazdığı güzel hikayelerle beni mutlu eden İpek Pektaş’a, en umutsuz anımda bile moral veren Ahmet ve Arzu Somers’e, Zeliha ve Hüseyin Sezgin’e, yıllardır beni Eskişehir’de misafir ederek yardımlarını esirgemeyen arkadaşlarım Yrd. Doç. Bilge Kınam Dokuzlar, Gülçin Arda, Burçin Gedik ve Ercan Makreş’e, Nunki karakterlerini hayata geçirmemi sağlayan seramik hocam Serkan Önder’e ve Uludağ Üniversitesi tekstil, moda tasarımı bölümü öğretim elemanı Şukran Çakmak’a teşekkürü borç bilirim.

Yoğunluklarına rağmen röportaj teklifimi geri çevirmeyip tez çalışmama büyük katkı sağlayan, Erbil Sivaslıoğlu’na, Deniz Beşer’e ve Ahmet Özcan’a teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak, hayatımın her anında ve sanatta yeterlik eğitimim süresince sevgisiyle, anlayışıyla, sabrıyla her zaman maddi ve manevi desteğiyle yanımda olan eşim Tuncay Caferoğlu'na teşekkürlerimi sunuyor, bu çalışmayı Ocak 2016'da kaybettiğimiz minik oğlumuza ithaf ediyorum.

Müge Caferoğlu
Mayıs 2016, Eskişehir

ÖZGEÇMİŞ



Müge Caferoğlu
Bursa/1982

Yüksek Lisans: 2011, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Ana Bilim Dalı

Lisans: 2004, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Grafik Anasanat Dalı

Lise: 2000, Bursa Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi

İş Deneyimi

2013-……. Araştırma Görevlisi. Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

2012-2013	Yarı Zamanlı Öğretim Elemanı. U.Ü. İnegöl MYO / Çocuk Gelişimi Bölümü Temel Sanat Eğitimi Dersleri
2009-2012	Resim Öğretmeni, Grafik Tasarımcı. Müjdat Gezen Sanat Merkezi-Bursa
2010-2011	Yarı Zamanlı Öğretim Elemanı. U.Ü. İnegöl MYO / Çocuk Gelişimi Bölümü. Eğitsel Oyuncak Tasarımı, Temel Sanat Eğitimi Dersleri
2008-2009	Atölye Sahibi ve Sanat Eğitimcisi. İnArt Sanat Atölyesi
2006-2008	Grafik Tasarımcı. Reklamland Reklam Ajansı
2004-2006	C.E.M Ajans

Yayınlar

- Erim G., Caferoglu M., Görsel Sanatlar Eğitimi Dersinin Zihinsel Engelli Çocuklara Katkısının Özel Eğitim Öğretmenlerinin Görüşleriyle Belirlenmesi. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 25 (2), 2012, 321-342

- Şenol T. Caferoglu M., İşler A.Ş., Bir Sanat Eseri İnceleme Örneği: İbrahim Çallı "Çıplak Yatan Kadın" Anadolu Uluslararası Sanat Eğitimi Sempozyumu, Sanat Eğitiminde Dönüşümler, Eskişehir Mayıs, 2014.

Seçilmiş Etkinlikler:

- "CHANIaRT 2013 Contemporary Art Festıval/ Olivepress Contemporary Art Museum'da /Hania -Girit, Yunanistan, Haziran 2013
- Türk Sanatçılar Karma Resim Sergisi, Floransa İtalya, Kasım 2013
- Uludağ Üniversitesi Öğretim Elemanları Karma Sergi, Selanik, Yunanistan, 2013
- Türk Sanatçılar Karma Resim Sergisi, Macaristan, Budapeşte, Mayıs 2014

- Bakony Balaton Yaratıcıları Birliği Falvak Kültür Derneği ile workshop ve resim sergisi etkinliği, Macaristan, Budapeşte, Haziran 2012
- Karma Resim Sergisi /Mylos Galeri, Selanik, Yunanistan, Kasım 2012
- Türkiye İnovasyon Haftası Tasarım Projesi Sergisi / İstanbul Kongre Merkezi, İstanbul, 2012
- Ekim Geçidi'12 / Şefik Bursalı Sanat Galerisi, Bursa 2012
- Evteks Trend Area Yarışma Sergisi (CNR Fuar Alanı), İstanbul, 2011
- Talens Öğrenciler Arası Resim Yarışması 'Sergileme' CNR Fuar Alanı-İstanbul, 2009
- Young Designers'09 Hall-2 Sergi ve Katalog yayını (EVTEKS İstanbul/Organizatör UİB), Bursa 2009

Kişisel Sergi

- Kişisel Resim Sergisi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim, Bölümü Sergi Salonu, Eskişehir, 2012

Ödüller

- Uludağ İhracatçı Birlikleri Ev Tekstili Tasarım Yarışması, Birincilik Ödülü, Profesyonel Kategori /Koltuk, 2014
- Uludağ Üniversitesi Bilim Sanat Teşvik Ödülleri Genç Bilim ve Sanat İnsanı Teşvik Ödülü, 2014
- Uludağ İhracatçı Birlikleri Ev Tekstili Tasarım Yarışması, Üçüncülük Ödülü Profesyonel Kategori, 2012
- Kartopu Fikir Yumağı Tasarım Yarışması, Üçüncülük Ödülü, 2012
- Uludağ İhracatçı Birlikleri Ev Tekstili Tasarım Yarışması, İkincilik Ödülü, Profesyonel Kategori, 2011
- BUSİAD Tekstil Tasarım Yarışması, Birincilik Ödülü, 2010
- BUSİAD Tekstil Tasarım Yarışması, Birincilik Ödülü, 2009
- Zaman Gazetesi 5N1K1T Gazete &Tasarım Günleri'ne katılım 8 Gün (Seminer + Workshop) / İstanbul, 2007
- Tiffany Çatlak T-shirt Yarışması, Mansiyon Ödülü, 2007

Yabancı Dil: İngilizce

İÇİNDEKİLER

ÖZET ii
ABSTRACT iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ix
ÖNSÖZ vi
ÖZGEÇMİŞ vii
İÇİNDEKİLER ix
GÖRSELLER LİSTESİ xii

1. GİRİŞ

1.1. Problem 3
1.2. Amaç 5
1.3. Önem 6
1.4. Sınırlılıklar 7
1.5. Yöntem 8

2. BULGULAR VE YORUM

2.1. Arts and Crafts Akımından Kendin Tasarla Yaklaşımına..... 10
2.1.1. Endüstri Devrimi..... 10
2.1.2. Arts and Crafts..... 12
2.1.3. Art Nouveau..... 14
2.1.4. Modernizm..... 16
2.1.5. Post Modernizm..... 18
2.1.6. Dijital Ortama Geçiş..... 21
2.2. Dünden Bugüne 'Kendin Yap' (Do It Yourself) Tanımlamaları ve Felsefesi..... 27
2.2.1. 'Kendin Yap' (DIY) Müzik ve Punk Kültürü.....34
2.2.2. 'Kendin Yap' (DIY) Günlük Yaşam.....37
2.2.3. 'Kendin Yap' (DIY) Giyim..... 39
2.2.4. 'Kendin Yap' (DIY) Yeme Kültürü..... 40

2.3. ‘Kendin Yap’ (DIY) Hareketinin ‘Kendin Tasarlaya’ (DIY) Dönüşümü ve Grafik Tasarıma Yansıması..... 42
2.4. Grafik Tasarımda Kendin Tasarla Yaklaşımıyla İlişkilendirilebilecek Akımlar ve Post Dijital Arayışlar..... 52
2.4.1. Steampunk Akımı……..…….....52
2.4.2. Saykodelik Akım……..…..……..61
2.4.3. Vintage, Retro, Nostalji, Hot Cauture ve Retro Füturizm.....70
2.4.4. Sürdürülebilir Tasarım Felsefesi…….…….....…...80
2.4.5. Grafik Tasarım ve Sürdürülebilirlik…….....…...84
2.5. Grafik Tasarımda ‘Kendin Tasarla’ (DIY) Yöntemiyle Çalışan Yabancı Tasarımcılar ve Uygulamaları….....97
2.5.1. ‘Get Up’ Tipo Baskı Konsepti /Alexis Rome ve Claude Marzatto..98
2.5.2. Markalama Ütüsü Tasarım Konsepti/Chris Rehberer…….…..99
2.5.3. İllüstrasyona Üç Boyutlu Yaklaşım /Chrissie Macdonald.....100
2.5.4. Gif’e Dönüştürülmüş El Çizimi İllüstrasyonlar/Thoka Maer…...101
2.5.5. El Yapımı Yaratıcı Kolajlar/Hollie Chastain….....102
2.5.6. Üç Boyutlu Deneysel Reklam Tasarımı/Pixelgarten.....103
2.5.7. 'Papercut' Tekniği İle İllüstrasyon/Elsa Mora ……..……104
2.5.8. Daktiloyla Yapılmış Deneysel Tasarımlar/Sebastian Kohtz ..…105
2.5.9. El Çizimi Tipografi ve İllüstrasyon / Kate Morros.....106
2.5.10. Tipo Baskı/Alan Kitching.....107
2.5.11. İllüstrasyon, Kaligrafi Çalışmaları/Louise Fili.....108
2.5.12. Fotoğraflarla El Yapımı Kolajları Birleştiren Tasarımlar/Kyle Pierce……...109
2.5.13.El Yapımı Deneysel Tasarımlar/Vida Sacic..... 110
2.5.14.Pop-up İllüstrasyon ve Tasarım/Elsa Bahia Mroziewicz…….111
2.5.15.Minimalist El Yapımı İllüstrasyonlar/Eiko Ojala……..112
2.6. Grafik Tasarımda ‘Kendin Tasarla’ (DIY) Yöntemiyle Çalışan Yerli Tasarımcılar ve Uygulamaları.....113
2.6.1. Tipo Baskı/Handan Karabulut, Meriç Karabulut.....114
2.6.2. Karışık Teknik İllüstrasyonlar/Erkut Terliksiz.....115
2.6.3. 'Papercut' Tekniği İle İllüstrasyon/Nermin Er…….....117

2.6.4. Linol Baskı Tekniği İle İllüstrasyon ve Exlibris/Çiğdem Demir...119
2.6.5. Tasarım Alaturka Serisi/Rafineri.....120
2.6.6. İllüstrasyonlardan Oyuncak Tasarımı/Elif Sezgin…….....122
2.6.7. Serigraf Baskı Tekniği İle Grafik Ürünler/Erbil Sivaslıoğlu.....124
2.6.8. Geleneksel Yöntemlerle Afişler/Big-Baboli Printhouse……126
2.6.9. El Yapımı Defter Tasarımı/Şeyda Ünal ve Timuçin Öncül.…....128
2.6.10. El Yapımı Tasarımlar/Aytül Üce, Ayça Üce, Barış Kızıltoprak..129
2.6.11. Hikayesi Olan Organik Tasarımlar/Aydan Aslan ve Agah Erkan……..131
2.6.12. Nostaljik Etaminler/Begüm Soydemir ve Elif Türkölmez…....133
2.6.13. İllüstrasyon/Serkan Akyol 135
2.6.14. Analog, Dijital Kolajlar/Gizem İnce…….....137
2.6.15. İllüstrasyon ve Foto Kolaj/Ahmet Özcan…….....139
2.7. Röportajlar……..... 141
2.7.1. Ahmet Özcan Röportaj……..... 141
2.7.2 Erbil Sivaslıoğlu Röportaj…….....144
2.7.3 Deniz Beşer Röportaj…….....152

3. UYGULAMA PROJESİ
3.1. Uygulama Projesi Amacı.....157
3.2. Uygulama Projesi Yöntemi.....158
3.3. Uygulama Projesi İçeriği.....159
3.4. Uygulama Projesi Yapım Süreci 161

4. SONUÇ VE ÖNERİLER
4.1. Sonuç 218
4.2. Öneriler 223

KAYNAKÇA 225

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Vadimir Gvozdev ‘Steampunk Bird’ (2006)
Kaynak:http://gvozdariki.ru/gvzd/mechanics /mech01.htm
(Erişim Tarihi: 06.04.2015)…… ……...54
Görsel 2. Richard "Datamancer" Nagy, ‘Steampunk Laptop’
Kaynak:https://www.academia.edu/1888829/Steampunk_as_design_fiction. (Erişim Tarihi: 06.04.2015)…..……...……54
Görsel 3. Greg Brotherton Karakter Tasarımları
Kaynak: http://www.sanatblog.com/uzerine-dislilerini-yapistir-steampunk/
(Erişim Tarihi:10.04.2015) ……..……...……...55
Görsel 4. Jake Von Slatt, Gravür Teneke Kutular
Kaynak:http://steampunkworkshop.com/etching-tins-salt-water-and-electricity-compliment-steampunk-bible-article// (Erişim Tarihi: 10.04.2015) …….....56
Görsel 5. IBM Steampunk Infographic ‘Birth of a Trend: Steampunk’ (2013)
Kaynak: https://www-03.ibm.com/press/us/en/photo/40122.wss (Erişim Tarihi: 10.04.2015)....60
Görsel 6. Soldan sağa doğru, Victor Moscoso, Miller Blues Band, Konser Afişi, 1967. Wes Wilson, The Association için konser afiş tasarımı 1966.
Kaynak: Meggs, P. B., Purvis, A.n W. S.449, (2012). Megs’ History of Graphic Design. (Fifth Edition). USA Canada: John Wiley & Sons, Inc. …….....64
Görsel 7. John Van Hamersveld, John Lennon” (Green), serigrafi, 34″ x 45″
Kaynak:http://modernmultiples.com/shop/john-van-hamersveld/john-van-hamersveld-john-lennon-green/ (Erişim Tarihi: 12.04.2015) …….....65
Görsel 8. Peter Max, “Love” Afiş, 1970.
Kaynak: Meggs, P. B., Purvis, A.n W. S.449, (2012). Megs’ History of Graphic Design. (Fifth Edition). USA Canada: John Wiley & Sons, Inc. …….....65
Görsel 9. Soldan sağa doğru, Hugo Barros, El yapımı kolaj, 2014. ‘Cat’, El yapımı kolaj, 2015, El yapımı kolaj, 2014.
Kaynak: http://mesineto.tumblr.com/ (Erişim Tarihi: 25.04.2015) ……...66
Görsel 10. Tyler Spangler, Afiş Tasarımları
Kaynak: www.tylerspangler.com (Erişim Tarihi: 25.04.2015) 67
Görsel 11. Soldan sağa doğru, Leif Podhajsky, ‘Intent’, Mixed Media, 2013, Leif Podhajsky, Desert-1 ,Mixed Media, 2012.
Kaynak: http://leifpodhajsky.com/gallery (Erişim Tarihi: 25.04.2015) …….....68
Görsel 12. Hipster Lego Tasarımı, 2015
Kaynak: http://bigumigu.com/haber/lego-dunyasinda-hipster-lar-boy-gosterdi
(Erişim Tarihi: 25.04.2015) …….....69

Görsel 13. Migros Nostalji Kampanyası broşür görselleri, 2011.
Kaynak:https://barbaaros.files.wordpress.com/2011/09/migroskop-dergisi-on-kapak.jpg
(Erişim Tarihi: 05.06.2015) …….....72
Görsel 14. Robert'in R20 radyosu.
Kaynak:https://www.pinterest.com /pin/408209153697509490 (Erişim Tarihi:05.05.2015),
Volkswagen Beetle.
Kaynak:http://www.beetle. com/de/de/home/Models/Original/gsr.html (Erişim Tarihi:
05.05.2015), 'RetroVelo' Bisiklet.
Kaynak: http://www.retrovelo. de/klara-en.html (Erişim Tarihi: 05.05.2015…….……..73
Görsel 15. Soldan sağa doğru, Julien Pacaud, Ceremony, 2010, Julien Pacaud, Ground
Control, 2014.
Kaynak: http://www.julienpacaud.com/2014#/id/i9125568 (Erişim Tarihi: 05.05.2015).....74
Görsel 16. Soldan sağa doğru, Jon Contino, The Book of Life, Jon Contino, Ambalaj Tasarımı
Kaynak: http://joncontino.com/work/21st-amendment/…….....77
Görsel 17. Jake Tilson, 'A Tale of 12 Kitchens', 250 x 196mm, 288 sayfa.
Kaynak: Ambrose, G, Harris, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri (Çev. M. E. Uslu), (1.
Baskı). İstanbul: Literatür Yayınevi. S.65. …….....78
Görsel 18. Stranger & Stranger, Spirit No 13 Ambalaj Tasarımı, 2011.
Kaynak:http://www.thedieline.com/blog/2011/12/20/stranger-stranger-christmas-2011.html
(Erişim Tarihi: 06.05.2015) …….....78
Görsel 19. Eko-etiketlerden örnekler.
Kaynak: Çevre ve Şehircilik Bakanlığı.(2011). Sürdürülebilir Üretim ve Tüketim Yayınları- IV..82
Görsel 20. Soldan sağa doğru, Spranq Firması 'Eco-font' Tasarımı
Kaynak: Jedlička, W., (2010). Sustainable Graphic Design Tools, Systems and Strategies for
Innovative Print Design. Canada:John Wiley&Sons, s.185.
Verpackungszentrum Graz ambalaj örnekleri.
Kaynak: Çevre ve Şehircilik Bakanlığı (2011). Sürdürülebilir Üretim ve Tüketim Yayınları – IV
Eko-Tasarım. (Ed.Y. Çağlayan) Ankara: Bölgesel Çevre Merkezi- REC Türkiye, s.35……92
Görsel 21. Neal's Yard Remedies çay ambalajı
Kaynak: Ambrose, G, Harris, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri (Çev. M. E. Uslu). (1. Baskı)
İstanbul: Literatür Yayınevi. …….....93
Görsel 22. Blue Barnhouse Tasarım Örnekleri.
Kaynak:www.bluebarnhousestore.org/discount.html (Erişim Tarihi: 06.05.2015)……....94
Görsel 23. Thomas Matthews sürdürülebilir kurumsal kimlik çalışması.
Kaynak: http://www.creativebloq.com/design/ sustainable-design-1131810
(Erişim Tarihi: 06.05.2015) …….....94
Görsel 24. Douglas Gayeton, 'Know your Food' film serisi arayüz tasarımları.
Kaynak:http://www.aiga.org/interior.aspx?pageid=3080&id=4294972119
(Erişim Tarihi: 08.05.2015) …….....95

Görsel 25. Alexis Rome ve Claude Marzatto, 'Get Up' Tasarım Kiti.
Kaynak: http://alexisromestudio .eu/page %20type%20name/get-up-printing-kid/ (Erişim Tarihi: 05.06.2015) …….....98
Görsel 26. Doublestandards tasarımcıları, Echtwald'ın markalama ütüsüyle yapılan kurumsal Tasarımları. Markalama Ütüsü.
Kaynak: http://www.wehnerhein.dk/#/echtwald/ (Erişim Tarihi: 05.06.2015) ……....99
Görsel 27. Soldan sağa doğru, Chrissie Macdonald, Orange mobil iletişim firması için tasarlanmış afiş ve baskı kampanyasından bir örnek, Edinburgh Fringe Festivali için illüstrasyonları hazırlanmış imajlar. Fotoğraf:John Short, Victoria ve Albert Müzesi'nin konulu etkinlik programı için illüstrasyon yapılmış ve tasarlanmış sezon posteri. Fotoğraf:John Short
Kaynak: http://www.chrissiemacdonald.co.uk/ V-A-Friday-Lates (Erişim Tarihi:08.06.2015)...100
Görsel 28. Soldan sağa doğru, Thoka Maer, Tüm aşamaları elle çizilmiş hareketli görüntüler, Kanada Cochrane Ekolojik Enstitüsü için çizimleri yapılmış afiş ve tişört tasarımı, Yılbaşı kartı tasarımı. 2015.
Kaynak:http://www.thokamaer.com (Erişim Tarihi:08.06.2015)……101
Görsel 29. Soldan sağa doğru, Hollie Chastain, Crater Lake, Kitap kapağı üzerine kolaj, Hollie Chastain, Poet'in Evi, Tablo üzerine kolaj.
Kaynak: http://www.holliechastain.com/gallery.php (Erişim Tarihi: 10.06.2015).....102
Görsel 30. Pixelgarten, Tactile Kitap Kapağı Tasarımı, 2015.
Kaynak:http://www.shift.jp.org/en/archives/2007/09/pixelgarten.html (ErişimTarihi:08.06.2015)……..103
Görsel 31. Soldan sağa doğru, Elsa Mora, New York City'de özel bir müşteri için paper cut tasarımı, Cosmopolitan Çin için tasarlanmış papercut çalışması, Chronicle kitapları için kitap kapağı tasarımı, Auzou için pop-up kitap tasarımı
Kaynak: http://www.allaboutpapercutting.com/work/ (Erişim Tarihi: 09.06.2015)……..104
Görsel 32. Soldan sağa doğru, Sebastian Kohtz, Typeskull/Vago, daktilo kullanılarak yapılmış düzenleme, Dots Vago, daktilo kullanılarak yapılmış düzenleme.
Kaynak: http://www.artflakes.com/en/products/dots-1 (Erişim Tarihi: 13.02.2015).....105
Görsel 33. Soldan sağa doğru doğru, Kate Morros, Teed Dünyanın Öbür Yanı Tur Posteri, 2015 Wild Life Festival Afişi.
Kaynak: http://www.studiomoross.com/print (Erişim Tarihi: 09.06.2015).....106
Görsel 34. Soldan sağa doğru, Alan Kitching, J'Attendrai 2012, Tipo Baskı 40. Baskı, 43.5 x 31.25cm, Alan Kitching, A - Z Alfabe, 2007, Tipo Baskı, 5. Baskı, 70 x 50cm.
Kaynak:http://www.advancedgraphics.co.uk/kitching/zooms/jattendraiZ.htm (Erişim Tarihi:09.06.2015)……..107
Görsel 35. Soldan sağa doğru (üst), Louise Fili, İtalyan Quattro Parole için 1930'ların İtalyan tipografisinden esinlenerek yapılan tasarımlar, Louise Fili, Williams-Sonoma'nın en çok satan

margarita karışımı ve tuzları için ambalaj tasarımı. Soldan sağa doğru (alt), Louise Fili, Mermaid Inn deniz ürünleri restoranı için tasarlanmış logo, Louise Fili, Elegantissima, Fili'nin kariyerindeki kırk yılını tanımlayan çalışmalarını gösteren kitabın kapak tasarımı.
Kaynak: http://www.louisefili.com (Erişim Tarihi: 12.06.2015) …….108
Görsel 36. Soldan sağa doğru, Kyle Pierce, Back to School, Kyle Pierce, Kiplinger's Dergisi için illüstrasyon tasarımı.
Kaynak:http://kylepierceillustration.com/ Animals- Things
(Erişim Tarihi:12.06.2015)…….……109
Görsel 37. Kyle Pierce, Doğa Tarihi Ulusah Müzesi için tasarlanmış interaktif arayüz tasarımları, 2013.
Kaynak:http://kylepierceillustration.com/ Smithsonian - Mural (Erişim Tarihi:12.06.2015)…...109
Görsel 38. Vida Sacic, 'The Story of Weaver' kitabı tanıtım afişleri.
Kaynak: http://vidasacic.com/artwork/3709177_cityscapes_artist_book.
Erişim Tarihi: 12.06.2015) …….....110
Görsel 39. Elsa Bahia Mroziewicz, Setunsa City El Yapımı Pop-up Kitap Tasarımı.
Kaynak: http://www.elsabahia.com/setunsa-city/ (Erişim Tarihi: 15.06.2015)……111
Görsel 40. Elsa Bahia Mroziewicz, 'Pop-up Inde' Güney Hindistan'nın Pongal Festivali için tasarlanmış, dört renkli, ipek baskı, el yapımı Pop-up kart tasarımı.
Kaynak: http://www.elsabahia.com/pop-up-inde/(Erişim Tarihi: 15.06.2015)…….111
Görsel 41. Soldan sağa doğru, Eiko Ojala, Saatchi Art'ta satışa sunulmuş 'Dikey Manzara, Eiko Ojala, 'Sun People' kitap illüstrasyonları, Eiko Ojala, HSBC için tasarlanmış illüstrasyon serisinden bir örnek.
Kaynak: http://www.ploom.tv/ (Erişim Tarihi: 16.06.2015) ……112
Görsel 42. Atölye Rulo, Tipo baskı tekniği ile çeşitli tasarımlar.
Kaynak: http://kat.io/interviews/handan-meric-karabulut (Erişim Tarihi: 19.06.2015) ……..113
Görsel 43. Soldan sağa doğru, Atölye Rulo, 'Kurt İllüstrasyon' Linolyum, 300gr 35x50cm, Atölye Rulo, 'Sirkli Defter', Tipo Baskı, 10.5x15cm
Kaynak: http://www.rulotipo.com/products/ (Erişim Tarihi: 19.06.2015) ……114
Görsel 44. Atölye Rulo,"Bir bira" means "one beer" in Turkish, Set,Tipo Baskı.
Kaynak:http://hellofromistanbul.tumblr.com/post/51248494258/bir-bira-means-one-beer-in-turkish-full-set (Erişim Tarihi: 19.06.2015) ……114
Görsel 45. Erkut Terliksiz'in atölyesinden görüntü.
Kaynak: http://kat.io/interviews/erkut-terliksiz (Erişim Tarihi: 19.06.2015) …….115
Görsel 46. Erkut Terliksiz, Çeşitli tasarımlar.
Kaynak: http://kat.io/interviews/erkut-terliksiz (Erişim Tarih: 19.06.2015) …….116
Görsel 47. Nermin Er, İsimsiz, 2011 25x25x40 cm. Kağıt.
Kaynak: http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=selected_works
(Erişim Tarihi: 23.06.2015) ……117

Görsel 48. Nermin Er, İsimsiz 2009 20x60x14 cm. Kağıt
Kaynak:http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=selected_works 118
Görsel 49. Soldan sağa doğru, . Nermin Er, İsimsiz 2009. 35x35x8 cm. Kağıt,. Nermin Er, İsimsiz 2009 39x39x14 cm. Kağıt
Kaynak: http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=selected_works
(Erişim Tarihi: 23.06.2015) ……118
Görsel 50. Soldan sağa doğru (üst), Çiğdem Demir, Exlibris Canan Demir, Linocut, Exlibris Woody Allen, Linocut & Crd. Sağdan sola doğru (alt), Çiğdem Demir, Exlibris, Linocut. , Exlibris, Osho, Linocut.
Kaynak:http://www.cigdemdemirdesign.com/?portfolio=illustration
(Erişim Tarihi: 23.06.2015)…….119
Görsel 51. Rafineri, Tasarım Alaturka serisi, El nakışı Orhan Gencebay tişörtleri.
Kaynak:http://www.mimarizm.com/Ajanda/Detay.aspx?id=51272
(Erişim Tarihi:23.06.2015) ……..……120
Görsel 52. Soldan sağa doğru, . Rafineri, Tasarım Alaturka serisi, Telvetica Font Tasarımı, Tasarım Alaturka serisi, Türk filmi repliklerinden esinlenerek tasarlanmış seramikten tipografik düzenlemeler.
Kaynak:http://venusenme.blogspot.com.tr/2011/05/tasarm-alaturka-rafineri.html
(Erişim Tarihi:23.06.2015) ……...121
Görsel 53. Rafineri, Tasarım Alaturka serisi, Emrah görselinden yapılmış “Acıların Stencil”i
Kaynak: http://www.mimarizm.com/Ajanda/Detay.aspx?id=51272
(Erişim Tarihi:23.06.2015)…….121
Görsel 54. Elif Sezgin’in Atölyesinden görüntü.
Kaynak: http://kat.io/interviews/elif-sezgin (Erişim Tarihi: 23.06.2015) ……..……...122
Görsel 55. Soldan sağa doğru (üst), Elif Sezgin, Mr. Banning, El yapımı oyuncak tasarımı, 36x36 cm. Diego, El yapımı oyuncak tasarımı, 26x35 cm. Soldan sağa doğru (alt) Dino, El yapımı oyuncak tasarımı, 20x30 cm. Moguu, El yapımı oyuncak tasarımı, 30x42 cm.
Kaynak: http://www.mutant-power.com/product/ (Erişim Tarihi: 23.06.2015) ……123
Görsel 56. Bitti Gitti, Ahşap Büyük Boy İğne Deliği Kamera Kiti - Mavi Galaksi
Kaynak:http://shop.bittigitti.com.tr/collections/elyapimikameralar/products/mavi-galaksi-buyuk-boy-kamera-kiti (Erişim Tarihi:24.06.2015) ……..124
Görsel 57. Soldan sağa doğru (üst), Bitti Gitti, Karanlıkta Parlayan Kopik Defter, Kumaş kaplı, kopik stilde elle dikilmiş defter, Ayna Kapaklı Elle Dikim serigrafik baskılı Defter, Soldan sağa doğru (alt), Serigraf el baskılı tişört, Duvar Resmi.
Kaynak: http://shop.bittigitti.com.tr/collections/ (Erişim Tarihi: 24.06.2015) ……..125
Görsel 58. Soldan sağa doğru, Big-Baboli-Printhouse, Mudhoney&shellac konseri için serigrafi afiş tasarımı.

Kaynak:http://big-baboli-printhouse.tumblr.com/image/ 71407500788
(Erişim Tarihi: 24.06.2015), Big-Baboli-Printhouse, Serigrafi afiş tasarımı.
Kaynak:https://www.facebook.com/bigbaboliprinthouse/timeline (Erişim Tarihi:24.06.2015)..126
Görsel 59. Big-Baboli-Printhouse, Serigrafi afiş tasarımları.
Kaynak: http://www.gigposters.com/poster/ (Erişim Tarihi: 24.06.2015) ……..……127
Görsel 60. Hoşaf-Atolye, el yapımı defter tasarımları.
Kaynak: http://hosaf-atolye.tumblr.com/ (Erişim tarihi: 24.06.2015).……128
Görsel 61. Popup Tasarım Pazarı.
Kaynak: http://www.radikal.com.tr/hayat/halk_tipi_tasarim_pazari_pop_up-1328481
(Erişim Tarihi: 25.06.2015) ……..129
Görsel 62. Üst görsel, Atölye Yeti, El yapımı defterler, Soldan sağa doğru (alt), El Boyaması Bez Çanta, 46 X 42 cm, El Boyaması Bez Çanta, 46 X 42 cm.
Kaynak: http://shopthedesign.com/atolye-yeti/ (Erişim Tarihi: 25.06.2015) ……...130
Görsel 63. Yeni Klasör, Ham bezden dikilmiş illüstrasyonlu kılıflar, 10x20 cm.
Kaynak: http://yeniklasor.net/portfolio_page/kilif (Erişim Tarihi: 26.06.2015) ……131
Görsel 64. Yeni Klasör, Ham bezden dikilmiş illüstrasyonlu defterler, 15x21 cm.
Kaynak:https://www.facebook.com/ynklsr/photos/pb.352038021513926.2207520000.143526
(Erişim Tarihi: 26.06.2015)…….…....132
Görsel 65. Yeni Klasör, Ham canvas kumaştan dikilmiş illüstrasyonlu çanta, 42 x33 cm
Kaynak:https://www.facebook.com/ynklsr/photos/pb.352038021513926.
2207520000.1435262917./595743067143419/?type=1&theater
(Erişim Tarihi: 26.06.2015)..……...……...……...……132
Görsel 66. Betamin Moda, El yapımı kanaviçeler.
Kaynak: https://mobile.twitter.com/baharca/status/550967165105750017/photo/1
(Erişim Tarihi: 27.06.2015) ……...…….....…….133
Görsel 67. Betamin Moda, El yapımı kanaviçetasarımları.
Kaynak: https://instagram.com/p/4YnEitna_J/?taken-by=beetaminmoda (Erişim Tarihi:
27.06.2015) ……...……...……...…….134
Görsel 68. Soldan sağa doğru, Serkan Akyol, ‘Arzularına yenik düşen adam’ illüstrasyon, ‘Zemheri ayında canim gül ister bizden’ illüstrasyon.
Kaynak:https://instagram.com/p/4Xov_QoXP0/?taken-by=serkanakyol
(Erişim Tarihi: 27.06.2015) ……...…….....…….135
Görsel 69. Soldan sağa doğru, Serkan Akyol, ‘Git başımdan Aysel ben sana göre değilim’, illüstrasyon, Serkan Akyol,’ İnsan kalabalıklaştıkça yalnızlaşır’, illüstrasyon.
Kaynak:https://instagram.com/p/355EexoXNk/?taken-by=serkanakyol
(ErişimTarihi:27.06.2015)……..136
Görsel 70.Serkan Akyol, ‘Gece örter üstümü sesin gelir aklıma’, illüstrasyon.
Kaynak:https://instagram.com/p/355EexoXNk/? taken-by=serkanakyol
(ErişimTarihi:27.06.2015)...136

Görsel 71. Gizem İnce, Kolaj Çalışmaları.
Kaynak: http://oldmag.net/ 2015/03/11/ kim-gizem-ince/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)……..137
Görsel 72. Gizem İnce, Kolaj Çalışmaları.
Kaynak: http://oldmag.net/2015/03/11/kim-gizem-ince/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)……138
Görsel 73. Ahmet Özcan"Arena Monstrum" from "Monstrum"
Kaynak: http://www.seeingneon.com/blog/artist-interview-ahmet-zcan-on-blob-faces
(Erişim Tarihi:27.06.2015) ……..……...……..139
Görsel 74. Üst görsel, Ahmet Özcan, "Captain Harvey" from "Blob Faces", Soldan sağa doğru (alt), Ahmet Özcan, The Wise Old Blob" from "Blob Faces" İllüstrasyon, Ahmet Özcan, Woe Misery Blob Faces
Kaynak: http://www.seeingneon.com/blog/artist-interview-ahmet-zcan-on-blob-faces (Erişim Tarihi:27.06.2015) ……...……...……140
Görsel 75. Erbil Sivaslıoğlu ile Bitti Gitti Keyifler Atölyesi'nde röportaj.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.……...……..…144
Görsel 76. Mavi Baskı, Erbil Sivaslıoğlu.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……..150
Görsel 77. Deniz Beşer ile röportaj.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……..152
Görsel 78. Nunki markasına logo tasarım denemeleri.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……...……..…161
Görsel 79. Nunki markasına linolyum tekniği ile logo baskı denemeleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır..……...……62
Görsel 80. Nunki markasına linolyum tekniği ile logo baskı denemeleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.……...……...…163
Görsel 81. Nunki markası logo.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……...……163
Görsel 82. Nunki markasının kurumsal tasarımı.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……...……164
Görsel 83. Nunki kurumsallarının kaşeleri.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……...……165
Görsel 84. Nunki kurumsal çanta ve hediye paketi tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme...……...…….166
Görsel 85. Nunki kurumsal etiket tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme…….167
Görsel 86. Nunki kurumsal tabela tasarımı.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme...……...…….167
Görsel 87. Nunki kurumsal hediye paketi tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme……...…….168

Görsel 88. Nunki kurumsal tasarım sunum.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme. ……168
Görsel 89. Nunki markasına alternatif kurumsal tasarım uygulaması. Çanta ve hediye paketi tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme. ……169
Görsel 90. Nunki markasına alternatif kurumsal tasarım uygulaması. Çanta ve hediye paketi tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme…… 170
Görsel 91. Nunki markasına tişört tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme. ……171
Görsel 92. Nunki yıldızı karakter eskizleri. Kağıt üzerine marker ve suluboya.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır..……172
Görsel 93. Nunki yıldızı bitki eskizleri. Kağıt üzerine marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……173
Görsel 94. Nunki yıldızı bitki illüstrasyonları. Kağıt üzerine suluboya ve marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……174
Görsel 95. Nunki yıldızı karakter illüstrasyonları aşamaları. Kağıt üzerine suluboya vemarker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……175
Görsel 96. Nunki yıldızı karakter illüstrasyonları. Kağıt üzerine suluboya ve marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır..……176
Görsel 97. Nunki yıldızı karakter illüstrasyonları. Kağıt üzerine suluboya ve marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……177
Görsel 98. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap sayfa tasarımları.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……181
Görsel 99. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap sayfa tasarımları
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……182
Görsel 100. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap sayfa tasarımları.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……183
Görsel 101. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap sayfa tasarımları.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme. ……184
Görsel 102. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap fotoğrafları.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır..……185
Görsel 103. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap fotoğrafları.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır..……186
Görsel 104. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap fotoğrafları.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır..……187
Görsel 105. Seramik karakterlerin çamurdan şekillendirilmiş ilk halleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır……188

Görsel 106. Seramik karakterlerin 1040 derecede fırınlanmış pişmiş halleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...…….189
Görsel 107. Seramik karakterlerin sır boyalar ile işlenmiş halleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...…….190
Görsel 108. Akrilik boya ile astarlanmış seramik karakterler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır…….191
Görsel 109. Marker kalem ve akrilik boya ile işlenmiş seramik karakterler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır……...192
Görsel 110. Akrilik boya ve marker ile oluşturulmuş seramik bitkiler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……..…….193
Görsel 111. Seramik Nunkililer Kelebekler Vadisi'nde. Temmuz 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……..……194
Görsel 112. Seramik Nunkililer Uludağ'da. Haziran 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……..……195
Görsel 113. Seramik Nunkililer Urfa'da. Mart 2016
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……196
Görsel 114. Seramik Nunkili karakterler ve fantastik bitkiler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……197
Görsel 115. Bez oyuncaklar için karakterlerin ölçülendirme çizimleri. Kağıt üzerine çizim.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……198
Görsel 116. Karakterlerin gerçek boyutlu çizim paftaları. Parşömen kağıdı üzerine çizim.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……199
Görsel 117. Karakterlerin kumaşa işlenmiş, dikişten önceki son aşaması.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……200
Görsel 118. Karakterlerin tela ile sağlamlaştırma ve dikiş aşaması.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır...……201
Görsel 119. Nunkili karakterlerin bez oyuncakları.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır...……...……202
Görsel 120. Nunkili bez oyuncakların sergileme tasarımı
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme..……...……203
Görsel 121. Nunkili bez karakterleri sergilemek üzere hazırlanan panolar.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……204
Görsel 122. Nunkili karakterlerin suluboyalarını sergilemek üzere hazırlanan çerçeveler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……205
Görsel 123. Bez Nunkili oyuncaklar Uludağ'da.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır...…….206
Görsel 124. Kolaj tasarımları için eski fotoğraf araştırmaları.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...……...207

Görsel 125. Kolaj çalışmaları tasarım aşamasından kareler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...…….208
Görsel 126. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...….209
Görsel 127. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x 40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...…….210
Görsel 128. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x 40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.……...211
Görsel 129. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...…….212
Görsel 130. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……...…….213
Görsel 131. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……..……214
Görsel 132. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.……...215
Görsel 133. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır. ……..…….216

1.GİRİŞ

İngiltere'de on sekiz ve on dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan Sanayi Devrimi sayesinde gelişen teknolojiyle birlikte seri üretime geçilmiş, tarım ve insan emeğine bağlı olan kırsal yaşam kültürü yerini endüstrinin ve makinelerin hakim olduğu kent yaşam tarzına bırakmıştır. Seri üretime geçişle birlikte el işçiliği ve zaanatin değer kaybetmesi gibi olumsuzluklar estetik ve insani değerleri de değiştirmiştir. Bu süreçte günlük yaşamda olduğu gibi sanatsal anlamda da dönüşümler yaşanmıştır. Endüstri Devrimi'nin gerçekleşmesinin önemli nedeni olan buhar makineleri birçok alanda faaliyet göstermeye başlamışken, Alman matbaacı Frederick Koening bu sistemi matbaa teknolojisine uyarlamıştır. Gelişen teknoloji ile grafik tasarım üretim zincirinin içine girmiş, yayıncılık, afiş tasarımı ve reklam hızla yayılmaya başlamıştır.

Mekanikleşen üretimdeki tasarım estetiğinin zayıflamasına tepki olarak gelişen Arts and Crafts hareketi kendi dil önerisini getirmiştir. Arts and Crafts akımının öncüsü William Morris ve John Ruskin Endüstri Devrimi'nin taylorist yaklaşım ile insanı değersizleştirdiği, ve bireyin doğadan uzaklaşarak estetik yoksunluğa sürüklendiği düşüncesinden hareketle, sanat ve zanaatı yakınlaştırarak ortaçağ sanat geleneği ile birleştirmeyi önermişlerdir.

Sanayi devrimindeki sosyal ve ekonomik yönde gerçekleşen köklü değişiklikler yeni sanat anlayışlarını ortaya çıkarmıştır. Grafik tasarım disiplini de, yaşanan çağ dönümünün ardından, Modernizm ile tanışmıştır. 19. yüzyıl sonrasında Modern Sanat Akımları ile başlayan değişim Postmodernizm ile devam etmiştir.

Günümüz toplumu insanlık tarihinde benzeri olmayan baş döndürücü teknolojik gelişmelerle karşı karşıyadır ve yaşanan bu süreç tüm hızıyla büyüyerek ilerlemektedir. Yaşanan dijital devrim tıpkı endüstri devrimi gibi yaşadığımız çevreyi, toplumsal yapıyı ve düzeni çok yönlü olarak değişime uğratmaktadır. Yeni dünya düzeninde herşey evrilirken tasarım da değişime uğramaktadır.

Gelişen teknoloji sayesinde tasarımcılar, dünyanın dört bir tarafındaki meslektaşlarını takip ederken yapılan işlerden de anında haberdar olarak, istedikleri bilgiye kolay ulaşabilmektedirler. Ancak tasarımcılar teknolojiyi kendi amacına yönelik kullanabilirken bir yandan da sayısız tasarım arasında diğerlerinden farklı olup öne çıkabilmek için çaba sarfederek kendi tarzını ortaya koymak durumundadırlar. Bu noktada elle tasarıma yönelim tasarımcının bu deneysel süreçte hem kendisini bulmasına, hem de yeniyi ararken yaratıcılığını geliştirmesine olanak sağlamaktadır.

Son yıllarda tasarımcılar zanaatin izlerini takip ederek eskide kalmış araçları kullanmaktadırlar. Tasarımcılar el emeği ile tasarlama sürecinde dokunma duyusuna hitap eden, dijital çalışmalardaki temizliğin aksine ufak kazaların ve deneyselliğin gözlenebildiği tasarımlar ortaya koymaktadırlar. Tasarımcılar bilgisayarı tek tercih olarak görmeyip elle kullanabilecekleri birçok aleti yeniden keşfetmektedirler. Eski-yeni, dijital-analog, geleneksel-modern gibi ögeleri deneysel şekillerde ustalıkla birleştiren tasarımcılar güncel bir zanaat anlayışıyla kendi izlerini taşıyan tasarımlara imzalarını atmaktadırlar. Retro, Vintage, Steampunk, Saykodelik, 'Kendin Yap' (DIY) gibi yaklaşımların yeniden yorumlanarak geleneksel araçlarla geleceğe bakan grafik tasarımcılar yeni bir zanaatkarlık rönesansını başlatmaktadırlar.

"Grafik Tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar" adlı araştırmada sanayi devriminden günümüze kadar değişen sosyal, kültürel ve sanatsal yapıyla birlikte grafik tasarımın gelişimi ve değişimine bağlı olarak günümüzde oluşan yeni yaklaşımlar incelenmiş ve tasarımdaki alternatif arayışlar saptanmaya çalışılmıştır. Teknolojinin de desteğiyle geleneksel yöntemlerin kullanıldığı bu arayışların, grafik tasarıma ve tasarımcıya getirdiği yeni bakış açıları örneklerle ve yapılan röportajlarla ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmada araştırılan, 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımını destekleyen, grafik tasarımda nasıl kullanılabileceğine dair çözüm önerileri sunan bir uygulama projesi gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın Bulgular ve Yorum Bölümünde; Arts and Crafts Akımından Kendin Tasarla Yaklaşımına başlığı altında sanayi devrimi ve sonrasında günümüze kadar grafik tasarımda yaşanan değişimler kronolojik olarak verilmiştir. Dünden Bugüne 'Kendin Yap' (Do It Yourself) Tanımlamaları ve Felsefesi bölümünde; 'Kendin Yap' DIY) hareketinin tarihsel gelişimi ve felsefesine yer verilerek, 'Kendin Yap' (DIY) müzik ve Punk Kültürü, 'Kendin Yap' (DIY) günlük yaşam, giyim ve yeme kültürü gibi alt başlıklarda konu betimlenmeye çalışılmıştır.

'Kendin Yap' Hareketinin 'Kendin Tasarlaya' Dönüşümü ve Grafik Tasarıma Yansıması başlığı, 21. yüzyılda 'Kendin Yap' (DIY), yaklaşımının zamanla tasarım ile birleşerek, her iki terimi de kapsayan 'Kendin Tasarla'ya (Design It Yourself-DIY) dönüşümünü ve grafik tasarımda nasıl bir yer bulduğuna dair araştırmaları içermektedir.

'Grafik Tasarımda Kendin Tasarla Yaklaşımıyla İlişkilendirilebilecek Akımlar ve Post Dijital Arayışlar' başlığı altında; tasarımcıların yeni ama eski süreçlerle kendilerine yeni çıkış noktaları aramakta olduklarından hareketle, Steampunk Akımı, Saykodelik Akım, Retro Fütürizm, Vintage, Retro, Nostalji, Hot Cauture, Sürdürülebilir Tasarım Felsefesi

gibi alt başlıklar ‘Kendin Tasarla’ (DIY) hareketinin bir uzantısı ve postdijital arayışlar olarak ele alınmıştır.

Bir sonraki bölümde grafik tasarımda kendin tasarla yöntemiyle çalışan on beş yabancı, on beş yerli tasarımcı ve uygulamalarına yer verilmiştir. Röportajlar bölümünde çalışmalarını daha çok geleneksel yöntemlerle gerçekleştiren ve araştırma konusuna farklı bakış açıları getirebilecek üç tasarımcının görüşlerine yer verilmiştir.

Araştırmanın üçüncü bölümünü uygulama projesi oluşturmaktadır. Teze konu olan ‘Kendin Yap’ (DIY) ve ‘Kendin Tasarla’ (DIY) konularının grafik tasarımda uygulama alanları araştırılmış ve projenin çok yönlü olarak ele alınması planlanmıştır. Grafik tasarımda ‘Kendin Tasarla’ (DIY) konusunda yapılabilecek olan görsel örnekleri sunmak amacıyla, ağırlıklı olarak geleneksel yöntemlerin kullanıldığı ve dijital araçlardan da faydalanılan bir proje kurgulanmıştır. Grafik tasarımda yaygın olarak kullanılmakta olan dijital araçların yanı sıra geleneksel yöntemlerle çalışan tasarımcıların çalışmaları incelenmiş ve elde edilen bulgular ışığında bir proje hazırlanmıştır. Araştırma ve deneysel süreçleri barındıran uygulama projesinde, daha çok çocuklara hitap eden özgün bir tasarım markası yaratılarak geleneksel yöntemlerle ve çok disiplinli bir yaklaşımla, tasarıma bakış açısını yansıtmak amaçlanmıştır.

Araştırmanın sonuç bölümünde, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımının, grafik tasarımda Arts and Crafts hareketi gibi seri üretimin, tüketim çılgınlığının ve aynılaşmanın karşısında kendine bir yer bulup bulamayacağı, grafik tasarımı ne yönde etkilediği tartışılmıştır. Yeniden ortaya çıkan geleneksel yaklaşımlarla, kişinin el becerisi kullandığı deneysel ve özgün arayışların grafik tasarıma neleri değiştirebileceğinin sorgulanması yapılmıştır. Öneriler başlığı altında ise, grafik tasarımcıların özgün çalışmalar yaratabilmeleri ve sürdürülebilir grafik tasarım yöntemleri için ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımının önemine değinilmiş, yapılması gerekenler konusunda tasarımcılara önerilerde bulunulmuştur.

1.1.Problem

Bilgisayarın tasarım dünyasına girmesi Postmodernizm’in ortalarında gerçekleşmiştir. Grafik tasarım 1990’lı yıllardan itibaren teknolojide yaşanan önemli gelişmelere tanık olmuştur. Bilgisayar ve internetin günlük yaşama girmesi, tasarım için programlanmış yeni yazılımlar ve donanımlar sayesinde grafik tasarım kağıt üzerinde kurgulanan bir yüzey olmaktan çıkarak bilgisayar ortamına taşınmıştır. Gelişen üretim teknolojileriyle

alışılagelmiş sanat ve tasarım kavramları değişerek, sanat eserinin tek olma özelliğini ortadan kaldırmış ve sanatçıyı yeni teknikler ve aletlerle tanıştırmıştır.

Dijitalleşme ile birlikte grafik tasarımda dengeler değişmektedir. Geleneksel baskı teknikleri yerini dijital baskı tekniklerine bırakmakta olup, elektronik iletişimle birlikte basılı olarak kullanılan birçok metaryel yerini e-kitap, e-uygulama gibi yeni teknolojilere bırakmaktadır. Teknolojik yenilikler ve değişen estetik algılar tasarımcıların yaratıcı güçleriyle birleşip deneysel bir sürecin başlamasına yol açarak farklı boyutlar kazandırmaktadır.

Günümüz toplumunda küreselleşme adı altında hızlı bir değişim yaşanmaktadır. Kültürler arası etkileşim teknoloji sayesinde gelişerek tasarıma farklı boyutlar kazandırmaktadır. Hızla ilerleyen teknoloji ve üretim yöntemlerdeki çeşitlilik zanaati ve elle yapılan üretimi zorunluluktan çıkararak alternatife dönüştürmektedir.

Son yıllarda tasarımcılar, kurumsal kimlikten afişe, tipografik düzenlemelerden ambalaj tasarımına kadar birçok grafik tasarım ürününün oluşumunda bilgisayar ekranlarını terkederek, ellerini ve geleneksel yöntemleri kullandıkları deneysel bir sürece yönelmektedirler ve tasarımı dijital kusursuzluktan kurtararak özgürleştirmektedirler. Tasarım ve zanaat arasındaki bu yaratıcı esinlenme tasarımcının özgünleşmesine ve tasarımın heyecan verici bir hale gelmesine olanak sağlamaktadır.

Günümüzde yaşanan dijital devrim tıpkı endüstri devrimi gibi yaşadığımız çevreyi, toplumsal yapıyı ve düzeni çok yönlü olarak değişime uğratmaktadır. Bunlarla birlikte tasarım da değişime uğramaktadır. Bu araştırma, tıpkı Arts and Crafts akımında olduğu gibi tasarımcıların, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımıyla zanaat kavramını yeniden yorumlayarak, varlığını özgün bir şekilde sürdürebilmesinin yollarını aramasını önermektedir. Geleneksel yöntemlerle birlikte, dijital yöntemlerin harmanlandığı deneysel çalışmaların günümüz tasarımcılarına ilham kaynağı olacağı düşünülmektedir.

Teknolojinin hayatımıza getirdiği yenilik ve kolaylıkların karşısında tüketim kültürünün egemen olması, tüm ürünlerdeki kaygısız israf, doğal çevrenin yıkımı sonu gelmeyen bir çıkmazdır. Tasarım da bu döngüde hızla tüketilen bir olgu haline gelmiştir. Grafik tasarımcının varlığını özgün bir şekilde sürdürebilmesi gittikçe zorlaşması araştırma probleminin zeminini oluşturmaktadır. 21. yüzyılda seri üretim ve tüketim çılgınlığına karşı ortaya çıkmış olan ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) yaklaşımı grafik tasarımı da etkisi altına almıştır. 19. yüzyılın endüstri devriminin makine üretimiyle ortaya çıkan ruhsuz estetiğine karşı çıkan Arts and Crafts hareketi gibi, grafik tasarımda yeniden ortaya

çıkan yeni akımların amacı günümüzdeki dijital devrimin getirmiş olduğu kalıplaşmış, tek düze ürünlerine ruh kazandırmaktır. Günümüzde tasarım ve tasarımcı etrafındaki dünya ile girift bir ilişki içerisindedir. Araştırmada, kişinin geleneksel araçlarla el becerisi kullanarak dokunma duygusuna hitap eden, deneysel ve özgün arayışları destekleyen yeni oluşumların, tasarımcıyı özgünleştirme konusunda destek olacağı düşünülmektedir.

1.2. Amaç

Grafik Tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar" adlı araştırma, tasarımcının yaratıcılığını ve hayal gücünü etkin bir şekilde kullanarak deneyselliğin yaşandığı, kişinin el izlerini taşıyan, dijital ortamı tek seçenek olarak görmeyen zanaatkar bir tasarımcı tipinin yaygınlaşmasına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, konuya ilişkin kaynaklar taranarak, örnekler incelenmiş, verilerin derlenmesi ile yorum ve değerlendirmeler sunularak konu üzerinde kapsamlı bir çalışma ortaya konulması amaçlanmıştır.

Teknolojik ilerlemelerin tasarıma sunmuş olduğu sınırsız imkanlar tasarımcının işini bir yandan kolaylaştırırken, diğer yandan da tasarım ve tasarımcının çıkmaza girmelerine neden olmaktadır. Yaşadığımız yüzyılda tasarımlarını seri olarak bilgisayar başında üreten grafik tasarımcılar, farklı deneysel arayışlara girerek 'Kendin Tasarla (DIY) yöntemiyle alternatif yollar aramaktadırlar. Araştırmada, el yapımı tasarımın ön plana çıkartılarak kendin tasarla felsefesinin grafik tasarımda yaygın bir yöntem olarak kullanılması önerilmektedir.

Son yıllarda 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı gibi el yapımı tasarımın ağır bastığı alternatif yollar arayan grafik tasarımcılar, ambalaj, kurumsal kimlik, afiş, tipografi, illüstrasyon vs. gibi birçok grafik tasarım ürününde deneysel çalışmalar ortaya koymaktadırlar. Teze konu olan 'Kendin Yap' (DIY) ve 'Kendin Tasarla' (DIY) konularının grafik tasarımda uygulama alanları araştırılmış ve projenin çok yönlü olarak ele alınması planlanmıştır. Grafik tasarımda 'Kendin Tasarla' (DIY) konusunda yapılabilecek olan görsel örnekleri sunmak amacıyla, ağırlıklı olarak geleneksel yöntemlerin kullanıldığı ve dijital araçlardan da faydalanılan bir proje kurgulanmıştır. Grafik tasarımda yaygın olarak kullanılmakta olan dijital araçların yanı sıra geleneksel yöntemlerle çalışan tasarımcıların çalışmaları incelenmiş ve elde edilen bulgular ışığında bir proje hazırlanmıştır. Araştırma Projesinin her aşamasında çevreye duyarlı malzemeler ve yöntemler kullanılarak tasarımcının el izlerini taşıyan, sürdürülebilir

yöntemlerin ön planda olduğu, kısacası ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesiyle, ‘Kendin Tasarla’ (DIY)’yı birleştiren özgün bir yaklaşım kullanılması amaçlanmıştır.

. Yapılan araştırma ve proje çalışmalarıyla aşağıdaki kazanımların sağlanması amaçlanmıştır.

1- Grafik tasarımcı ve grafik tasarım öğrencilerine, malzeme araştırma ve sıra dışı fikir bulma teknikleriyle ilgili yeni ve yaratıcı düşünme yollarının gösterilmesi
2- Tasarımcıların ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) yaklaşımı hakkında bilgilendirilmesi
3- Grafik tasarımcının özgün yaklaşımlarla diğerleri arasından farkedilebilirliğinin arttırılması
4- Teknolojinin de desteğiyle geleneksel yöntemlerin kullanıldığı yeni arayışların, grafik tasarıma ve tasarımcıya getirdiği yeni bakış açılarının ortaya konulmaya çalışılması
5- Çalışmada araştırılan, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımının grafik tasarımda nasıl kullanılabileceğine dair örnekler ve çözüm önerileri sunulması amaçlanmaktadır.

Alanyazın taraması yapıldığında, grafik tasarımda ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımıyla ilgili Türkçe kaynağın bulunmadığı gözlenmiştir. Bu çalışmanın araştırma ve uygulama projesinden elde edilecek verilerin ileriki dönemde bu konuyla ilgilenen araştırmacılar için kaynak olabileceği düşünülmektedir. Araştırma projesi kapsamında ortaya çıkan butik bir tasarım markası olan ‘Nunki’nin hayata geçirilmesi hedeflenmiştir. Marka patent başvuruları yapılarak ‘Nunki’ adı ve karakterlerinin tescil edilmesi öngörülmektedir. Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımının grafik tasarımda nasıl kullanılabileceğine dair çözüm önerileri sunan, birçok yöntemi barındıran, sürdürülebilirlik açısından da örnek bir marka olması amaçlanmaktadır. Araştırma ve deneysel süreçleri barındıran uygulama projesinde, daha çok çocuklara hitap eden bir tasarım markası yaratılarak geleneksel yöntemlerle ve çok disiplinli bir yaklaşımla, tasarıma bakış açısını yansıtmak amaçlanmıştır.

1.3. Önem

Tasarımcının teknoliji ile etkileşimi tasarıma çok disiplinli bir çalışma alanı sunarken grafik tasarımcının uçsuz bucaksız seçenek arasında kendini görünür kılması zorlaşmaktadır. Bu noktada grafik tasarımda, tasarımcınn el izlerini taşıyan, dijital tasarımı tek seçenek görmeyen, zanaatkar bir tasarımcı tipinin yaratılması düşünülmektedir.

Araştırmada, sanayi devriminden bu yana sosyal, ekonomik, kültürel ve sanatsal yönde gerçekleşen köklü değişikliklerin grafik tasarımı nasıl etkilediği incelenirken, tasarımcının bu süreçte üstlenmiş olduğu rol irdelenmiştir. Günümüz teknoloji çağında insanlar yaşamlarında olduğu gibi tasarımda da iyi, kaliteli, özenli ve özgün tasarım arayışı içerisindedirler. Bu çalışmada önerilen, zaanatkar bir anlayışla kendi özgün üretim tarzını yaratan tasarımcının, diğerleri arasından sıyrılarak kendi özgün tasarımcı kimliği ile varlığını sürdürmesidir.

Araştırma, günümüzde yaşanan dijitalleşmeyle birlikte, grafik tasarımda başlayan alternatif yeni arayışlar üzerine yorumlar getirmektedir. Ayrıca küreselleşmenin ve tüketim toplumunun getirmiş olduğu sorunları da sorgulayarak, tasarımın geldiği nokta ile ilgili bir kaynak olması bakımından önem taşımaktadır. Grafik tasarımda yeniden literatüre girmeye başlayan akımlar ve kavramlar hakkında bilgi verilerek yorum yapılmaya çalışılmıştır.

Grafik Tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar" adlı araştırma adı altında hazırlanan çalışmanın, grafik tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) konularına ilişkin alanyazın taramasının sunulması ve bu konuyla ilgili tasarım ve uygulama sürecinin anlatılması amaçlanmıştır. Araştırma ve uygulama projesinden oluşan bu çalışmanın, 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) konularına ilişkin, Güzel Sanatlar ve Grafik Tasarım alanında Türkçe yazılı kaynak olması bakımından yararlı olacağı ve genç tasarımcıları kendi özgün tarzlarında çalışmaya teşvik edeceği düşünülmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma, sanayi devrimi ile başlayıp, günümüzdeki dijital devrim ile devam eden süreç ile sınırlandırılmıştır. Sanayi devrimindeki teknolojik gelişmeler ve tasarıma etkileri ve buna benzer olarak dijital devrimin günümüz tasarımına etkileri incelenmiştir. 19. yy'da hızla gerçekleşen teknolojik alandaki yeniliklere baş kaldırı niteleği taşıyan Arts&Crafts akımı gibi 21.yy'da da dijitalleşme karşısında oluşan yeni akımlar araştırmanın kapsamı içerisindedir. Bu süreçte ülkemizdeki durumu ortaya koyabilmek adına kendin tasarla kültürü ile zanaat ve grafik tasarımı bütünleştirerek uygulamalar gerçekleştiren üç tasarımcı ile röportaj yapılmıştır. 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) yaklaşımıyla çalışan teze örnek oluşturabilecek, on beş yabancı, on beş yerli tasarımcı ve grup belirlenmiş tasarım yaklaşımları ve çalışmalarına yer verilmiştir.

Teze konu olan kendin tasarla yöntemi adı altında toplanmaya çalışılan grafik tasarımdaki yeni arayışlar belirlenmeye çalışılırken, tanımlanan bu süreçte gerçekleşmiş olan toplumsal, kültürel olaylar, teknolojik gelişmeler, sanat akımları grafik anlatım diline olan etki ve katkıları çerçevesinde ele alınmıştır. Araştırma kapsamındaki Arts&Crafts akımı ve 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) kültürü, teknolojik, kültürel, sanatsal olaylar ve toplumsal yansımalarıyla birlikte karşılaştırmalı olarak irdelenmiştir. Bu çalışma için yararlanılan kuram ve kavramlardan yalnızca çalışmanın grafik tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) konusuna hizmet eden yönleriyle yararlanılmıştır.

Araştırma projesinde, grafik tasarımda yaygın olarak kullanılmakta olan dijital araçların yanı sıra geleneksel yöntemlerle çalışan tasarımcıların çalışmaları incelenmiş ve elde edilen bulgular ışığında bir proje hazırlanmıştır. Araştırma projesi, grafik tasarımın 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) konusuna dair ortaya koyabilecekleri adına tasarlanmış bir şablon niteliğindedir. 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımının grafik tasarımda nasıl kullanılabileceğine dair çözüm önerileri sunan, birçok yöntemi barındıran, uygulama projesinde, daha çok çocuklara hitap eden bir tasarım markasının geleneksel yöntemlerle grafik tasarıma bakış açısını yansıtmak amaçlanmıştır.

1.5 Yöntem

Araştırmayı oluşturan veriler konu ile ilgili yazılı ve görsel olarak farklı disiplinlere ait birçok kaynağın taranmasıyla gerçekleştirilmiştir. Kaynaklardan elde edilen veriler, grafik tasarım açısından yorumlanarak aktarılmıştır. Grafik tasarımın görsel bir alan olması nedeniyle konuya ilişkin görsel örnekler araştırılmış, literatür taramanın yanı sıra, tasarımcıların çalışmalarıyla görsel bir belgeleme de yapılmıştır. Araştırma sürecinde tarama modeli kullanılırken, konu ile ilgili röportaj yapılan tasarımcıların da görüşleri alınmıştır.

"Grafik Tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar" adlı araştırmada, ülkemizdeki durumunu tartışabilmek adına, kendin tasarla kültürü ile zanaat ve grafik tasarımı bütünleştirerek uygulamalar gerçekleştiren üç tasarımcı ile röportaj yapılmıştır. Araştırmaya örnek oluşturabilecek, on beş yabancı, on beş yerli tasarımcı ve grup belirlenerek tasarım yaklaşımları ve çalışma görsellerine yer verilmiştir.

Araştırma, grafik tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) yaklaşımıyla ilgili bir uygulama projesiyle desteklenmiştir. Araştırma projesinin odaklanmış olduğu konu olan 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) konusu, suluboya, çizim, seramik, dikiş gibi yöntemlerle, zanaatkar

bir işçilikle, ilüstrasyonlardan, ambalaj tasarımına ve kurumsal kimlik tasarımına kadar grafik tasarımın birçok alanında uygulamaya zemin oluşturmuştur.

Uygulama projesinin ele aldığı konuya ilişkin hazırlanan çözüm önerileri, literatür taraması ve röportajlar ve tasarımcı incelemeleri sonucunda verilerin yorumlanması ile hipotez sınanmaya çalışılmıştır.

2. BULGULAR VE YORUM

2.1. ARTS AND CRAFTS AKIMINDAN KENDİN TASARLA YAKLAŞIMINA

2.1.1. Endüstri Devrimi

19. yüzyılda gerçekleşen bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler toplumsal yapıyı köklü değişimlere uğratmıştır. İngiltere'de on sekiz ve on dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan Sanayi Devrimi sayesinde gelişen teknolojiyle birlikte seri üretime geçilmiştir. Tarım ve insan emeğine bağlı olan kırsal yaşam kültürü yerini endüstrinin ve makinelerin hakim olduğu kent yaşam tarzına bırakmıştır. Oluşan yeni düzenle birlikte işçi sınıfının problemleri toplumsal sorunlar doğurmuştur. Seri üretime geçişle birlikte el işçiliği ve zanaatın değer kaybetmesi gibi olumsuzluklar estetik ve insani değerleri de değiştirmiştir.

> "Endüstriyel Devrim terimi, orijinal olarak İngiliz ekonomi tarihçisi Arnold Toynbee tarafından tanıtılmıştır. Bu terim Büyük Britanya'da 1760-1840 yılları arasında yaşanan hızlı endüstrileşme dönemini; ulaşılması zor, teknolojik, sosyo-ekonomik ve kültürel değişimleri ifade etmektedir (Sağocak, 2003:1)."

Endüstri Devrimi yaklaşık olarak 18. yüzyılın ortalarında başlamıştır ve bugünkü anlamıyla bu terim çok daha geniş bir süreci kapsayarak, 200 yılı aşkın bir endüstrileşme dönemini anlatmaktadır. Dönemin siyasi ve ekonomik koşullarını en üst düzeyde sağlamış olan İngiltere'de endüstri devrimi başlamış ve ilk kapitalist kalıbını hazırlamıştır.

İngiltere'de başlayan ve 1760'tan 1840'a kadar uzanan dönem içine yayılan Endüstri Devrimi, sosyal ve ekonomik yapıda köklü değişimlere yol açmış, tarım toplumundan endüstri toplumuna doğru olan geçişin itici gücü olmuştur. 1780'lerde James Watt'ın geliştirdiği buhar makineleri mekanik üretim sürecini başlatmıştır. Bunun sonucunda topraklarda çalışan işgücü, fabrikalara yönelerek şehirler hızla büyümeye, politik güç aristokratlardan kapitalistlere geçmeye başlamıştır (Becer,1999:95). Endüstri devrimi, yeni yöntem ve teknolojilerin özellikle de makine gücünün imalata uygulanmasıyla birlikte fabrikaların açılmasına, köylerden büyük şehirlere göçlere, taşımacılığın gelişip değişmesine, üretici toplum düzeninin tüketici olarak yeniden yapılanmasına yol açmıştır.

> "Hans Freyer'e göre, 19. Yüzyıl bütün yüzyıllar arasında, insanlık tarihinde en çok değişiklikler gösteren yüzyıl olmuştur. 1830-1870 yılları arasında yeryüzünde demiryolu ağ sistemi kurulmuş, sonrasında dörtbin yıllık taşıtın yani atlı arabanın yerini yeni ulaşım aracı,

> tren almıştır. Sanayi devrimi öteden beri alışılmış olan geleneksel el işi dünyasından yığın halinde mal üreten makine ilkesine geçiş olmuştur (Freyer, çeviri, 2014:10)."

Sanayi Devrimi, 16 ve 17. yüzyılda oluşan deneysel nicel bilimlerde ve kapitalist üretim yöntemlerinde ulaşılan durumla kendini göstermektedir. Bunda da başarı büyük oranda Avrupa'nın olmuştur. Buhar makinesinin kullanıma girmesi, sayısız yeni türde iş makinelarının geliştirilmesine yol açarak, demirin temel makine yapım malzemesi niteliğini kazanmasını sağlamıştır. Buhar makinesının yardımıyla buharlı gemiler ve buharlı lokomotifler, yeni dönemin ulaşım araçları olmuşlardır (Tez, 1995:150). Sanayi Devrimi öncesi üretimde enerji kaynağı olarak insan ya da hayvan gücü kullanılıyor ve basit aletlerle evlerde ya da atölyelerde yapılıyordu. Sanayi Devriminden sonra ise, üretim makine gücüyle ve fabrikalarda yapılmaya başlanmıştır. İlerleyen dönemde daha karmaşık makineler yapılmaya başlanarak buhar gücüyle çalıştırılmaya başlanmıştır.

Endüstri Devrimi ile birlikte, tarımsal düzenden sanayi düzenine geçiş, insan doğa ilişkisinin yerine insan-makine ilişkisinin insan hayatına girmesi ve tüccar sanayici gibi yeni toplumsal sınıfların ortaya çıkması söz konusu olmuştur. 19. yüzyıl Avrupa'sı gelenekten kopma noktasına gelmiş, yeni kavramlar yeni dünyanın gündemine oturmuştur (Sağocak, 2003:2). Yaşanan bu süreçte fabrikaların yayılmasıyla birlikte rekabet artarak ucuz maliyet isteği başlamıştır. Bu durum, çalışanlar üzerinde istismara neden olarak işçi sınıfını kötü duruma düşürmüştür. Fabrikalarda uygulanan katı disiplin, çalışma saatlerinin uzunluğu ve olumsuz çalışma koşulları yüzünden çalışanlar düzene karşı nefret duymuşlardır. Endüstri devriminin yarattığı sosyal adaletsizlikler ve olumsuz yaşam koşulları, sosyalist devrime önayak olan fikirlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu süreçte emek hareketi, bahçe-şehir hareketi, doğayı koruma, çevre hareketleri gibi değişik oluşumlar gözlenmiştir.

Sanayi geliştikçe eski üretim yöntemlerinde de köklü değişiklikler yaşanmaya başlamıştır. El sanatlarının yerini makine üretiminin aldığı ve üretilen ürünlerin standartlaştığı bir döneme geçilmiştir. Avrupa'dan başlayarak dünyanın her yerine yayılan sanayi devrimiyle birlikte, el emeğiyle çalışan zanaatkarların artan kitlesel üretimin ucuz mallarıyla rekabet edemeyecekleri anlaşılmıştır. Makinelerin üretime girmesiyle çok sayıda zanaatkar işsiz kalmıştır. Böylece makinelere ve onları getirenlere karşı hoşnutsuzluklar baş göstermeye başlayarak 17 ve 18. yüzyılda pek çok makine kırılarak tahrip edilmiştir.

18. yüzyılda gerçekleşen sanayileşme hamlesi, matbaacılığın da makineleşmesini sağlayarak yüksek üretim miktarlarına erişilmesini mümkün kılmıştır. Daha süratli üretim

oranlarını karşılayacak dizgi ve üretim süreçlerinde de çarpıcı bir gelişme sağlamıştır. Friedrich Koening'in 1814 yılında ürettiği buharlı matbaa, saatte 1000 adet baskı sayısı alabildiği gibi çift taraflı baskı da üretebilmekteydi. 1833'te Richard Hoe tarafından üretilen litografik rotatif matbaa makinesi, bir günde milyonlara varan baskı miktarına ulaşılmasını sağlamıştır (Ambrose and Harris, çeviri, 2012:28). Baskı teknolojilerindeki bu gelişmelerle birlikte yüksek hızdaki üretim otomatik makinelerle yapılmaya başlanarak seri üretim yaygınlaşmıştır. Seri üretim sayesinde hem farklı yayınlar, hem de aynı yayının daha fazla baskısı yapılmaya başlanmıştır. Grafik tasarım ve basım-yayın yeni iletişim sisteminin önemli bir parçası haline gelerek ilanlar, afişler, reklamlar basılı olarak sokaklarda yerini almıştır (Uçar vd. 2011:162). Bu sayede grafik tasarım önem kazanmaya başlamış ve bilgi akışının hızlanmasıyla birlikte iletişim çağının başlamasına yol açmıştır.

2.1.2. Arts and Crafts

19. yüzyılın ikinci yarısında halkın anladığı anlamda tasarım kavramı var olmadığı halde sanatın endüstriye uygulanması en çok tartışılan konulardan biri olmuştur. İngiliz mallarında ve beğeni düzeyindeki düşük standart yüzyılın ortasında endişe yaratmaya başlamıştır. Tasarım okullarında standartları yükseltmek amacıyla, sanatsal özellikleri ürünlere aşılamak için ünlü sanatçı, mimar ve zanaatçılar 'art manufacturing' (sanat imalatı) hareketini oluşturmuşlardır. Sanatı üretime katma çabası zamanla yeni teknolojik ürünlere ve kitle tüketim ürünlerine de uygulanmıştır (Sağocak, 2003:14). Sanayi Devrimi'nin getirdiği değişimler sanat ve tasarım alanında da etkili olmuştur. Makinenin üretiminin ön plana geçmesiyle sanat ve zanaatta meydana gelen gelişmeler sanata verilen önemin azalmasına yol açmıştır.

Üretimin yapılanmasında, mühendislik bilimin üretime uygulanması amacıyla örgütlenirken, tasarım da sanatın üretime uygulanması amacıyla kurumlaşmaya başlamıştır. Yani zanaatın kavramsal, zihinsel öğelerini oluşturan bilim ve sanatla ilgili bilgi ve beceriler üretimden yalıtılarak üretime uygulanan farklı disiplinler içinde yeniden örgütlenmiştir. Zihinle ilgili yetilerden ayrıştırılan insan bedeni fabrikalarda tam anlamıyla mekanikleşerek adeta makinenin bir uzvuna dönüşmeye başlamıştır. Sonuçta sanat/sanayi/zanaat birliği ve bunun öngördüğü tasarım ve uygulama bütünlüğü dağılmıştır. 19. yüzyılda ortaya çıkan Arts and Crafts, Art Nouveau ve daha sonraki Bauhaus gibi tasarım hareketleri endüstrileşmenin yol açtığı yıkım karşısında zanaatı ihya etme girişimleri olarak çıkmıştırlar (Artun, 2011:85).

20. yüzyıl tasarım organizasyonlarının pek çoğunun temeli, 19. yüzyılın yarısındaki zanaatı canlandırma hareketlerinde yatmaktadır. Bu dönemde yüksek standartlara dayalı tasarımın vurgulanmasını destekleyen pek çok zanaat kuruluşu ortaya çıkmıştır. İskandinav ülkeleri bu konudaki ihtiyacı ilk görenlerden olmuştur. Bu ülkeler 1845'te İsveç tasarım grubunu kurmuşlar ve zanaatçıları eski sistemin yıkımından korumak istemişlerdir. Bunu 30 yıl sonra kurulan Fin Zanaat Topluluğu izlemiştir. Kuzey ülkelerini takiben İngiltere, Arts and Crafts hareketinin yüzyılın son çeyreğinde yaygınlaşmasını sağlamıştır. Çünkü, kitle üretimindeki estetik dejenerasyonu engelleme ihtiyacına karşı, birleşik bir hareketin oluşturulması gereği doğmuştur (Sağocak, 2003:47). Bu sayede sanat ve zanaatı birleştirme çabaları zanaatçılara da iş imkanı sağlamıştır.

Sanatın her kolunun taklit edilmeye başlanması, seri üretim sayesinde sanat eserlerinin kopyalanarak herkesin alabileceği nesneler haline getirilmesi ve makinelerin el işçiliğini ve sanatı yok ettiği düşüncesi, bazı sanatçı ve düşünürleri rahatsız etmiştir. Endüstri Devrimi'nin sanat ve tasarım üzerindeki belirleyiciliğine ve mekanikleşen üretimdeki tasarım estetiğinin zayıflamasına tepki olarak gelişen Arts and Crafts hareketi kendi dil önerisini getirmiştir. Arts and Crafts akımının öncüsü William Morris ve John Ruskin Endüstri Devrimi'nin insanı değersizleştirdiği ve bireyin doğadan uzaklaşarak estetik yoksunluğa sürüklendiği düşüncesinden hareketle, sanat ve zanaatı yakınlaştırarak ortaçağ sanat geleneği ile birleştirmeyi önermişleridir.

John Ruskin, Rönesanstan sonra sanatı toplumdan ayırma sürecinin başladığını, endüstrileşme ve teknolojinin, sanatı toplumdan koparırken, sanatçıyı da dışladığını dile getirmiştir. Ruskin öncelikle, estetik açıdan iyi tasarlanmış nesnelerin, değerli ve kullanışlı olabilecekleri fikrini ortaya atmıştır (Bektaş, 1992:14). Ruskin (1819-1907), taklidin bütün sanatlara zararlı olacağını kabul ederek, makineleşmenin karşısında durmuştur. Takipçisi olan William Morris de (1834-1898) makine tekniğinden öylesine nefret ediyordu ki, trenle seyahatten bile çekiniyordu. O, endüstriyle bozulmuş el sanatlarını, Ortaçağ el sanatlarının şartlarına geri götürmek istemiştir. Kendi sosyalist görüşlerini belirttiği yazıları Londra'nın sokak başlarında kendisi dağıtmıştır (Turani, 2011:568-569). Sanayileşmenin getirmiş olduğu seri üretime şiddetle karşı çıkan Morris, bu durumun estetik problemler doğurduğunu ve ürün kalitesinin düşürdüğünü vurgulamıştır.

Morris'in iki esas cümlesi vardı: Birincisi: "Evine gerekli olmayan ve güzel bulmadığın hiç bir şeyi alma", ikincisi: "Kullanılacak eşyaların karakteristik özelliği olmalı ve doğal malzemeden üretilmiş olmalıdır. Öyle ki, sonuç olarak elde edilen etki hiçbir malzeme ile

elde edilemez olmalıdır" (Turani, 2011:569). Doğal süslemeleri, malzemeleri ve el işçiliğini tercih eden Morris'e göre, sanatçıyla eseri arasında duygusal bir bağ vardır ve bu bağı taşımayan makine üretimi ürünler sanat değildir. Morris kumaş, cam süsleme, duvar kağıdı, mobilya, dekorasyon, tipografi ve kitap tasarımında pek çok eser vererek yeni bir tasarım anlayışı geliştirmiştir.

Morris'in tasarım uygulamaları Red House ile başlamış, bu projeyle birlikte Morris Co. adlı şirketi 1861'de, mobilya parçaları, doğal boyanmış giysi, bezeli camlar, desenli çiniler gibi üretimlerle hayata geçmiştir. Morris, sanatsal ve sosyal düşüncelerini kitaplaştırmış, aynı zamanda da yazı, kitap süslemeleri ve ciltleri konusunda ün kazanmıştır (Sağocak, 2003:32). 1891'de William Morris'in kurduğu Kelmscott Basımevi baskı sanatı ve tipografiye yeni bir boyut getirmiştir. Morris, kaliteli ve özenli baskıları ile grafik tasarım ve özellikle de kitap tasarımı ve sanatı adına önemli adımlar atmıştır. Ancak bu yolla sanatı halka açma çabaları, zahmetli süreçler sonucunda ve kaliteli malzemelerle üretilen bu kitapların maliyetinin yüksek olması nedeniyle gerçekleşememiştir (Uçar vd. 2011:163). William Morris geçmişin el sanatlarına dönmeyi ve canlandırmayı amaçlamış, ancak sonuçta geleceğe yön veren tasarım atılımları geliştirmiştir. El sanatlarını yeniden canlandırma çağrısı, malzemeye sadık kalarak işlevsel nesneleri güzel yapmak, tasarımın işleve uygun olması gibi ilkeler sonraki nesillerce sanat ve el sanatları değil, sanat ve endüstriyi birleştirme çabaları adına uyarlanmıştır. Morris, tasarımın çalışan sınıfa sanatı götüreceğini düşünmüştür, fakat ürettikleri üstün nitelikli mobilyalar ve Kelmscottt Basımevi'nde basılan kitaplar ancak, varlıklı kesim tarafından satın alınarak kullanılabilmiştir (Bektaş, 1992:17). Elle yapılan ürünler bir hayli zaman aldığı ve maliyetli olduğu için geniş kitlelere açılımı pek mümkün olmasa da Morris'in fikirleri birçok tasarımcıya ilham vermiştir.

Morris ve onun düşüncelerini paylaşan arkadaşlarının el işçiliği, zanaat ve estetiği ön planda tutan teorileriyle Arts and Crafts hareketi, kendinden sonra gelen Art-Nouveau, Deutsche Werkbund, Bauhaus hareketleri üzerinde önemli bir etki yaratmıştır.

2.1.3. Art Nouveau

Morris'in çalışmaları Avrupa'da örnek olarak etki yapmış ve Art Nouveau akımına ilk hızını vermiştir (Turani, 2011:571). Çağ dönümünü içine alarak, yirmi yıl (1890-1910) boyunca devam eden Art Nouveau hareketi, uluslararası nitelikte dekoratif bir üslup olmuştur. Mimarlık, iç mekan tasarımı, endüstri tasarımı, grafik gibi tüm tasarım sanatlarını etkilemiştir. Avrupa'nın çeşitli ülkelerinde farklı isimlerle ortaya çıkan, tasarım devrimi niteliğindeki bu akım, her ülkede özgün bir karakter göstermiştir. Fransa'da "Art

Nouveau", Almanya'da "Jugendstil", İngitere'de "Dekorative Stil", Avusturya'da "Sezessionstil" İspanya'da "Modernista" gibi çeşitli adlar almıştır (Bektaş, 1992:17). Tasarımda historisizm yani, tarihselcilik olarak adlandırılan, geçmişteki sanat ve tasarımları örnek alan geleneksel tarihsel tavra karşı çıkarak, yeniliği savunan Art Nouveau, modern hareketin ilk evresini başlatmıştır (Bektaş, 1992:18). Bu hareketin tasarımcıları, organik çiçek ve bitki motiflerini kullanarak, asimetrik ve stilize edilmiş doğal biçimleri ve yuvarlak hatlı çizgileri tercih etmişlerdir ve Arts and Crafts hareketi savunucularına göre yeni malzemelerin ve seri üretimin kullanılmasına çok daha istek duymuşlardır. Geçmişin deneyimiyle gelecek arasında bir köprü oluşturan önemli bir akım olmuştur. Ancak Art Nouveau, genel olarak elit ve zengin bir tabakaya hitap eden, pahalı ve pazara giremeyen bir stil olarak kalmıştır. Jules Chéret, Aubrey Beardsley, Henri de Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha, Eugène Grasset gibi ünlü sanatçı ve tasarımcılar özellikle afiş tasarımlarıyla bu akımda önemli rol oynamışlardır. Art Nouveau akımından sonra gelen sanatçılar bu hareketin üslubundan çok kullandığı yöntemleri ve geçmişle gelecek arasında kurmuş olduğu bağlantı biçimini örnek almışlardır.

Yeni estetik arayışı, yeni yüzyılda Henry Van De Velde ve Herman Muthesius'un "Deutsche Werkbund"da sanatçılar ve üreticilerin katıldığı hareketle yeniden ele alınmıştır (Sağocak, 2003:35). 1907 yılında mimar ve yazarların önderliğinde kurulan "Der Deutsche Werkbund", İngiliz Arts and Crafts hareketiyle olgunlaşmış olan yenilikleri uygulamayı amaçlamıştır, ancak bir farkla; el sanatları yerine, endüstriyi koyarak. Werkbund, sanat ve endüstriyi birleştirerek, üretimde tasarımı teşvik etmiş ve böylece hem Alman üreticiler, hem de kamuoyu yararına Alman ürünlerinin tasarım ve niteliği yükseltilmiştir (Bektaş, 1992:32). Werkbund hareketi iki yönüyle ele alınabilir. Öncelikle, sanayici, sanatçı, mimar ve zanaatçıları, kitle üretimine dair sanatsal ve ekonomik yaklaşımları tartışarak, taktikler üretmek üzere bir araya getirmek; ikinci olarak da, Alman kitle üretimine ait tüketim nesnelerinin estetik standartlarını yükseltmek amacıyla bir baskı grubu oluşturmaktır. Bu projeler içinde en çok takdir toplayan, Alman tasarımcı Peter Behrens ve AEG şirketinin bir araya gelerek modern bir şirket kimliği oluşturmasıdır (Sağocak, 2003:49). Werkbund topluluğu, sanat ve endüstri arasında bir köprü oluşturmayı hedefleyerek gerçekleştirmiş olduğu çalışmalarla örnek olmayı başarmıştır.

2.1.4. Modernizm

Sanayi Devrimi ve sonrası başlayan sanat hareketleri kitle iletişim çağını başlatmış ve çağdaş grafik tasarımın zeminini hazırlamıştır. 20. yüzyıl başından beri toplumda yaşanan olaylarla birlikte yaşanan kültürel değişimlere paralel olarak Kübizm, Fovizm, Ekspresyonizm, Fütürizm, Dadaizm, De Stjil, Konstrüktüvizm, Sürrealizm ve Bauhaus gibi modern sanat akımları ortaya çıkmış ve bütün sanat dallarında olduğu gibi grafik tasarımcılar da bu akımların yaklaşımlarından etkilenmişlerdir.

Modernizm, batı toplumunda yeni ve gelişen endüstrileşmeyle birlikte oluşmuştur ve biçim, süreç, teknik üzerine odaklanmıştır. Modernizmin ortaya çıkardığı ekonomik, sosyal ve politik şartlar sanat, mimari, edebiyat, inanç, sosyal örgütlenme ve günlük hayatı da etkilemiştir. Modernizm, insanları tarlalardan alıp fabrikalara koyarak yeni endüstrileşen bir toplum şekillendirmiştir. Modernist tasarım ilkelerinin, tipografi, yazının ızgara (grid) ve sayfa düzeni (mizanpaj) boşluk, hizalama ve orantı bakımından kullanımına ve uygulamalarına çok etkisi olmuştur (Ambrose ve Bilson, çeviri, 2013:17).

Modernist tarzın en kolay teşhis edildiği alan; afiş, broşür, kitap, el ilanı gibi ürünler sayesinde grafik tasarım olmuştur. İlk büyük değişim tipografide gerçekleşmiştir. Klasik simetrik düzenlemeler önce Kübist, Fütürist ve Dadaist tipografik kolajlara, sonra da evrim geçirerek daha disiplinli, asimetrik Yeni Tipografi'ye dönüşmüştür. Modernistler, sanat ile sanayi arasındaki düzgün bir ilişkinin, sanayicilerin hegomanyasına son vereceğine inanmışlardır. Weimar'daki Bauhaus ve Moskova'daki Vkhutemas gibi tasarım okulları, el sanatları atölyelerinde öğrencileri günlük kullanıma yönelik işlevsel malzemeler üretmeleri için yüreklendirmeye başlamışlardır[1]. Modern grafik tasarım, endüstri devrimiyle birlikte oluşan yeni sosyal yaşamın ihtiyaçlarına cevap vermeye başlamıştır. Deneyselliğin hakim olduğu bu süreçte, bir önceki ile yetinmeyen yeni akımlar çıkmış, bir takım yeni yöntem ve kurallar geliştirilmiştir.

Bu dönemde Almanya'da, bayağı, fabrika ürünü olan eşyaya el sanatlarının yaratıcı biçimlerini verme zorunluluğu duyulmaya başlanmıştır. Fabrika üretiminin ucuz olması nedeniyle el sanatlarının piyasada tutunamamasıyla birlikte tehlikeye düşen sağlıklı biçim endişesi, yeni olanakların araştırılmasını gerekli kılmaktaydı. 1919 yılında kurulmuş olan Bauhaus, bu kuşkuları kendine amaç edinen Almanya'nın çığır açıcı ilk okulu olmuştur (Turani, 2011:625). Bauhaus, yirminci yüzyıl başında bir endüstri toplumu olan Almanya'daki tasarımın niteliğini yükseltmek üzere 1907 yılında kurulmuş olan

[1] http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:50)(Erişim Tarihi: 04.03.2015)

Werkbund hareketinin mantıksal bir sonucu olmuştur (Bektaş, 1992:69). Bauhaus, mimari, ürün tasarımı ve görsel iletişimi etkileyen ve yaşama geçiren, modern bir tasarım üslubu yaratmıştır. Görsel eğitime modernist bir tavırla yaklaşan Bauhaus, özgün öğretim yöntemleriyle görsel teoriye büyük katkılarda bulunmuştur. Bauhaus, güzel sanatlarla uygulamalı sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldırarak, sanatı tasarım yoluyla, yaşamın içine sokmayı amaçlamıştır (Bektaş, 1992:81). Bauhaus'ta Paul Klee, Wassily Kandinsky, Laszlo Moholy-Nagy, Oscar Schlemmer, Lyonel Feininger, Herbert Bayer gibi ileri düşünceli sanat ustaları ve tasarımcılar ders vermiştir. İlk kez burada, el ile üretimden makine üretimine geçiş sürecinde, teorik ve pratik yaklaşımlar akılcı bir biçimde, endüstri için tasarımcı yetiştirilmesi amacıyla oluşturulmuştur. Bauhaus öğretisine göre, tüm sanatlar el işçiliğine, zanaata dayanmaktadır ve sanat-zanaat diye bir ayrım yapılmamalıdır.

Bauhaus'un kurucusu mimar Gropius zanaat sürecine ilişkin teorileriyle William Morris'in felsefesini temel alarak, öğrencilere estetik, sosyal, kültürel yönden yeni bir vizyon kazandırmayı hedeflemiştir. "Bauhaus, Arts and Crafts'ın dekoratif sanatlarda gerçekleştirdiği, sanatsal tasarıma dayalı sanat anlayışını alarak onu bireysel üretim düzeyinden çıkararak seri üretim yapan endüstriye aktarmış ve seri olarak üretilen sanatsal-estetik nitelikli ürünleri de geniş halk yığınlarına ulaştırmak istemiştir (Tunalı, 2004:62)." Bauhaus, makine çağında sanatçının bu çağa nasıl uyum sağlayabileceği çabalarına iyi bir örnek olmuştur.

20. yüzyılın başlarında, modern sanat hareketlerinin etkisi ile "Yeni Tipografi" olarak anılan bir akım oluşmuştur. Yeni Tipografi düşüncesi El Lissitzky, Laszlo Moholy-Nagy ve Kurt Schwitters tarafından 1923 ile 1925 yılları arasında yayınlamış olan manifesto ile ortaya çıkmıştır (Becer, 2010: 36). Almanya'da ortaya çıkan "Die Neue Typographie" (Yeni Tipografi) hareketi tipografide modernliğin önemli bir adımı olarak görülmüştür ve sayfa düzeninin simetrik oluşunun ve sayfadaki yazı ile alakası olmayan süslemelerin gereksiz olduğunu dile getirmiştir (Uçar, 2004:114). Jan Tschichold yeni yazı dili sistemini incelemiş, modern sanat düşüncesini basın-yayın sektörü ile bağdaştıran ilk tasarımcı olmuştur (Uçar, 2004:115). Bu dönemde, her türlü kalınlık ve boyutlardaki serifsiz yazı, modern harf karakteri olarak kabul edilmiştir ve sade anlatımlarıyla çağın modernliğini ve dinamizmini yansıtmışlardır.

Zamanla Modernizm, kendi içinde standartlaşma eğilimi göstermiş ve kullandığı yöntemlere tepki toplamaya başlamıştır. "Bütüncül stillerin sonu" olan Art Deco, (1924-1937) ilk kitle üretimi stillerinden biridir. 1920'lerdeki el yapımı üst düzey Fransız dekoratif

sanatlarını temel alsa da yeni malzemelerin bulunmasıyla, ucuz kitle üretimine sıçramış; dekoratif bir stil olarak moda düşüncesiyle çok sayıda nesnenin formuna ve yüzeyine uyarlamıştır (Sağocak, 2003:93). Art Deco'nun iki dünya savaşı arasında mimari, mobilya, giyim ve grafik sanatlar alanları üzerinde evrensel bir etkisi olmuştur. Tasarımcılar, orta sınıfın giderek soyutlaşan ve çoğu kimse için ulaşılmaz olan Modernizm'e alternatif oluşturabilecek, korkutuculuktan uzak bir tarza gereksinim duyduğunu fark etmişlerdir. Art Deco bir gerileme değil, çağdaş isteklere karşı duyulan bir sorumluluk olmuştur. Modernist özellikleri ve tarihsel göndermeleriyle Art Deco, geleneksel tasarımın sonunu bir kez daha vurguluyordu; ancak, Modernizm'den farklı olarak yeniliğe karşı bir tutku üzerine kurulmuştur[2]. Bu süreçte afiş tasarımıyla uğraşan grafik tasarımcılar kendilerine özgün, çarpıcı tasarımlar gerçekleştirmişlerdir. Bu dönemde A. M. Cassandre, Paul Colin, Jean Carlu, Charles Loupot ve Leonetto Cappiello gibi büyük Fransız reklam afişçileri, Art Deco dilini ustalıkla halka yaymışlardır[3].

Klasik Modernizmin, İkinci Dünya Savaşı öncesinde ve hemen sonrasında, çoğu tüketim toplumunda reklamcılık ve grafik tasarım üzerinde muazzam bir etkisi olmuştur. Elli yıldan uzun süren Geç Modernizm, birbirinden farklı birçok tarz dönemini kapsamıştır. Bu süreçte, fotoğraf ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerin tipografi ve baskıya uygulanmasıyla, grafik tasarımın yalnızca görünümü değil, yöntemleri de değişmeye başlamıştır.[4] Geç Modernizm, Post Modernizm'in de habercisi olmuştur.

2.1.5. Post Modernizm

20 yüzyılın ikinci yarısında uygulamalı sanatlarda büyük bir gelişme olmuştur. Moda, tekstil, reklamcılık ve kitap alanlarında grafik sanatlar görülmedik bir önem kazanarak, reklamcılıkta yeni bir resim ve yazın dilinin doğmasına yol açmıştır. Pop Art, Op Art, Happening, Aksiyon Resmi, Kavramsal Sanat, Performans Sanatı vb. adlar altında geniş çevrelerin ilgisini çekecek yeni akımlar ortaya çıkmıştır (İşpiroğlu N. ve İşpiroğlu M., 1993:102). Pop Art, Modernizm'in, sanatın yaşamdan bağımsız ortama özgü bir estetik deneyim olduğu iddialarına karşı çıkmıştır. Pop Art, Modernistler'in görünür bir şekilde farklı kültürel göstergeleri sınıflandırması gibi, yüksek ve alçak sanat arasındaki, güzel sanatlarla kitsch arasındaki sınırları da sorgulamıştır. Pop Art, kitlesel medya ürünlerini güzel sanatlar alanına benimsettiğinde sanatın görüntüsünü sonsuza dek değiştirmiştir

[2] http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:50), (Erişim Tarihi: 08.03.2015)
[3] http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:51), (Erişim Tarihi: 08.03.2015)
[4] http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:54), (Erişim Tarihi: 08.03.2015)

(Whitham ve Pooke, çeviri, 2013:31). Pop Art, popüler kültüre dayanan, Modernizm'e, Modernist estetik ve sanatçı anlayışına karşı postmodern bir tepki olarak tanımlanabilmektedir. Bu dönemde Pop Art'ın ürün tasarımı, reklamcılık ve ticari tasarım üzerinde çok büyük bir etkisi olmuştur. Pop Art temsilcilerinden Andy Warhol, Jasper Johns, Roy Lichtenstein ve Robert Indiana gibi sanatçılar gündelik yaşamı sanata taşımışlardır. Pop Art'ın en tanınmış ustalarından biri olan Andy Warhol, aynı zamanda Postmodernist sanat anlayışının öncülerinden de sayılmaktadır.

Bilgi çağında, erişilen bilgi repertuarı sanatçıya yeni esin kaynakları sunmuştur. İletişim teknolojisinin kazandırdığı malzeme zenginliği ve başka toplumların sanat kültürü hakkında gittikçe artan farkındalık, birçok 'izm' ve akıma neden olarak form ve stil açısından geniş bir çeşitliliğe yol açmıştır. Bilimsel bilgiyi ve verileri kullanarak insanı ve nesneyi gözlemleme çabası sanatçının bu süreçte ufkunu ve dünyasını geliştirmiştir (Ulusoy, 2005:156,157).

1970'lerde, önce mimari tasarımda başlayıp, giderek tüm sanat dallarını içerisine alan ve Modern Hareketin geleneği reddeden tavrına karşı çıkış gibi görünen, bir geçmişe yönelme eğilimi başlamıştır. Bu yöneliş, eski üslup ve akımların kullandığı malzemeleri alarak yeni anlatımlar yaratma amacını taşımaktaydı. Post Modernizm olarak adlandırılan bu tasarım eğilimi, grafikte tasarıma biçim ve hareket çeşitliliği getirerek, özgür ve dışa vurumcu bir çağı başlatmıştır. Amerika'da Yeni Dalga, İsviçre Stili Punk, Pluralizm, West Coast, Post Modern, Avant-garde ve Deco gibi çeşitli isimler alırken, Avrupa'da yeni deneysel bir tavırla özgün ve farklı çalışmalar ortaya çıkmıştır (Bektaş, 1992:230). 1960'ların sonuna doğru rüzgar yön değiştirerek tasarım çevrelerinde yeni bir sosyal sorumluluk yaratmıştır. Modernist tarafsızlığa karşı postmodern bir saldırı oluşmuştur. Emil Ruder ve Max Bill ve Wolfgang Weingart, İşviçre'de Yeni Dalga isimli bir tasarım hareketi başlatmışlardır (Armstrong, derleme, 2012:14). Genel olarak değerlendirildiğinde Postmodernizm, sanatın da içinde yer aldığı kültürel dışavurumlar sunmaktadır. Bunlar, tür veya stil olarak tanımlanamaz, çoğunlukla ironi, parodi, geçmiş sanatı kullanma vs. şeklindedir ve böylelikle belirsizliği temsil etmektedir. 20. yüzyılın son dönemindeki değişen toplumsal, ekonomik, politik ve kültürel koşulların tekinsizliği olduğu da söylenmektedir (Whitham ve Pooke, çeviri, 2013:21).

Teknolojik gelişmeler grafik tasarımı dil ve biçim yönünden etkilemiştir. Post Modernist tasarımlarda izlenen görsel efektlerle yüklü imge kalabalığının en önemli nedeni bilgisayar teknolojisi olmuştur (Becer, 1999:111). Post Modernizm grafik tasarım dilinin biçimini ve çağımızdaki görsel iletişimi doğrudan etkilemiştir. Post Modernist

tasarımcılar, tasarım problemlerine genel çözüm yollarıyla değil kişisel üslupları ile yaklaşmışlardır. Grafik tasarımla birlikte diğer disiplinleri de etkileyen ve günümüzde izlerini gördüğümüz Postmodernizmin çıkışı ile tasarım ve sanata yeni bir soluk gelmiştir. Neville Brody, Duffy Design Group, Wolfgang Weingart, April Greiman gibi tasarımcılar çalışmalarında Post Modernist ilkelerden yararlanarak başarılı çalışmalara imza atmışlardır.

Grafik tasarım 1960'ların sonu ve 1970'lerde, kurumsal kapitalizmin evrensel dili olan yeni logolar yaratan firmaların gittikçe artarak küreselleşen ve görsel tabanlı dünyada, rekabet edebilme çabasıyla pazarlamayla daha da yakınlaşmıştır. Modernizm ve büyük ekonomik güç birlikteliklerine karşı duyulan tepki, birçok sanat ve tasarım alanında olduğu gibi grafik tasarımda da alternatif yaklaşımlar aranmasına neden olmuştur. 1970'lerin sonlarında, İngiliz punk müzik grubu Sex Pistols için, Jamie Reid tarafından tasarlanmış, 'God Save the Quee'n plak kapağı ile örneklenen 'Punk Hareketi' Britanya'da grafik tasarımda yeni bir yaklaşımın doğmasını sağlamıştır (Baranseli, 2009:47). 1970'lerde ortaya çıkan Beat ve Punk kültürü, modern toplumun geleceğini değiştiren ve grafik tasarımı etkileyen önemli bir alt kültür olarak karşımıza çıkmaktadır.

Punk kültürünün ortaya çıkışı sanayi devrimi sonrası kapitalist sisteme karşı duyulan toplumsal tepkiye dayanmaktadır. Bu alt kültür, kendi marjinal iletişim görsellerini oluşturmuştur. Punk alt kültürünün üretim dönemlerini modern ya da postmodern diye ayırmak zor olmakla beraber postmodern tasarım için bir altyapı oluşturduğu düşünülmektedir. Punk hareketinin grafik anlatım dili, kendi felsefesindeki anarşizmi yorumlayarak örneklerini vermiş ve çeşitlilik yaratmıştır. Beat kuşağının ortaya çıkardığı Saykedeli akımı da Modernist tasarım karşısında durarak tasarım konseptini geliştirmiştir. Punklar kendi siyasi görüşlerini dile getirmek ve görüşlerini paylaşmak amacıyla fanzinler çıkararak dayanışma ve iletişim ağlarını yaratmıştır.

Saykodeli 1960'ların Amerikan kültürünü oldukça dürüst bir biçimde yansıtmıştır. Ancak bu akım daha sonra ticaret dünyasını yönlendirenler tarafından bir moda olarak algılanmıştır. Saykodeliği en iyi Otto Wagner'in 'bir bütün olarak sanat yapıtı' terimi tanımlamaktadır. Çünkü bu terim, hippi hareketinin komünal yaşamı geri getirişini, el sanatlarını canlandırma çabasını ve plastik sanatların müzik ve edebiyatla birleştirilmesini çağrıştırmaktadır. Saykodeli görsel bir şifre olarak adlandırılmaktaydı[5]. Saykodeli, hayatın ve görüntülerin başka şekillerde algılanabileceğini duyurmaktaydı.

[5] http://www.gmk.org.tr/ (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

İkinci dünya savaşını izleyen dönemde, bilimin etik, entelektüel ve teknik otoritesi sorgulanmıştır. 1960'lardan başlayarak bilim ve teknoloji karşıtı bir toplumsal tepki dalgası kendisini göstermiştir. 1960'lar ve 1970'lerin Hippi karşıt kültüründeki doğaya geri dönüş hareketi bunun bir örneği olup, bu tür hareketlerle 19. yüzyılın başlarındaki romantik bilim karşıtı tepkiler arasında güçlü tarihsel koşutluklar olmuştur. Daha yakın bir zamana bakıldığında ise, Çernobil'deki nükleer reaktörün patlaması, ozon tabakasının yok edilmesi sonunda gelebilecek tehlikeler ve AIDS ya da Ebola virüsü yoluyla yeni hastalıkların yayılmasının hepsi insanların, bilim ve teknolojinin maddesel yararlarından kuşku duymasına neden olmuştur. Ekoloji, geri dönüşüm, uygun teknolojiler ve yeşil politikanın kaynağı bu gibi kuşkulardır (McCellan III ve Dorn, çeviri, 2006:431-432). Teknolojik gelişmelerde büyük bir hareketlilik yaşanırken, günlük yaşamda 'kullan at' kültürünün oluşması tüketime karşı tepkilerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Endüstri devrimiyle birlikte kişiler, ekonomik toplumun bir parçası haline gelerek ihtiyaçlarının gerektirdiği işgücünü, maliyetini ve açıkçası tüketimi sorgulamaya başlamışlardır. Punk kültürü ve fanzinleriyle başlayan "Do It Yourself" (DIY) yani "Kendin Yap", hareketi endüstrileşmeye olan tepkinin de verdiği güçle tüm dünyada hızla yayılmıştır. 'Kendin Yap' (DIY) hareketiyle birlikte yeteneklerini yeniden hatırlayan insan, bu sayede kendi kendine yetebilme kavramını da hatırlamaya ve benimsemeye başlamıştır.

60'ların sonunda sosyal yapıdaki tutarsızlıklar ve zengin kesimin tüketimdeki aşırılıklarına karşı tepkiler baş göstermiştir. Tüketici lezzeti ve tasarımcıların ideolojileri, kitlesel tüketime ve tasarımcının endüstriyel ortamdaki sömürüsüne karşı gelen alt-kültür gruplarının tepkileriyle birleşmiştir (Sağocak, 2003:123).

2.1.6. Dijital Ortama Geçiş

1960'larda ortaya çıkan bilgisayarlar ile mühendisler, araştırmacılar ve bilim adamları çeşitli karmaşık hesaplar ve işlemler yapmaya başlamışlardır (Uçar vd. 2011:166). 1970'lerden itibaren yaygın olarak kullanılmaya başlayan bilgisayarlar ile dijital çağ başlamıştır. 1980'lerde kullanılmaya başlanan internet ile dünyada dijital olarak birbirine bağlanan dev bir ağ oluşmuş ve bilgi alışverişi daha da hızlanmıştır. Kitapla başlayan, radyo ve televizyonla devam eden kitle iletişim serüvenine bilgisayar ve internetin de eklenmesiyle alışkanlıklar değişmiş ve yenilenmiştir (Uçar vd. 2011:176). Metin ile görselleri detaylı olarak işlemeye olanak veren masaüstü bilgisayarlar özellikle tasarımcıların vazgeçilmez aracı haline gelmiştir. Tasarım yazılımlarının, yazıcıların ve tarayıcıların herkes tarafından ulaşılabilir olması hemen herkesin tasarım yapabilmesine

neden olmuş ve ortaya çıkan ürünlerde tasarım kalitesi sorgulanmaya başlanmıştır (Uçar vd. 2011:166). Geçmiş yüzyıllara göre büyük bir hızla artan doğa-insan-teknoloji çatışmasının sonucu olarak, daha da mekanikleşen yaşamın, önceliklerinin değiştiği, yeni değerler ve anlayışların ortaya çıktığı açıkça gözlemlenebilen bir gerçekliktir. Bu değişim yaşamın her alanında olduğu gibi sanata ve tasarıma ilişkin değerleri ve anlayışları da etkilemektedir (Bilir, 2012:2).

Dijital teknolojiler, insanlık adına sınırsız ve vazgeçilmez olanaklar sunmaktadır. Teknoloji sayesinde, tıptaki gelişmeler sağlık problemlerinde erken teşhis ve tedavi adına hayat kurtarırken, ulaşım ve iletişimde sınırları ortadan kaldırarak her yönde yaşantımızı etkilemektedir. Teknolojinin olumlu yönlerinin çokluğu kadar tüm bu elektronik dünyanın yarattığı stres ve radyasyon insan hayatını tehdit eden ve yıpratan etkenlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Uçar vd. 2011:174). Bilgisayar ve yeni teknolojiler çalışma ortamlarında etkisini arttırırken insanların toplumsal olaylara ve yaşam tarzına bakışı değişmektedir.

19. yüzyılda teknik olarak her alanda dünya tarihinde daha önce yaşanmadığı kadar hızlı gelişmeler yaşanmıştır ve günümüze gelindiğinde ise tüm dünyaya yayılmış olan kitlesel değişimler ve teknolojik ilerlemeler gündelik hayatı çok yönlü olarak etkileyen unsurlar olmuştur. Bu önüne geçilemez ilerleme bir yandan olumlu karşılanırken, diğer yandan da bazı kitleler tarafından tehlike olarak görülmektedir. 2000'li yıllara gelindiğinde toplumsal duyarlılığın artmasıyla birlikte tüketim, israf, doğa-insan arasındaki uzaklaşma, doğanın yıkımı ve çevresel felaket gibi teknolojik ilerlemelerin getirmiş olduğu olumsuz durumlar karşısında tepkiler oluşmaya başlamıştır. Çevreci hareketler, 'Kendin Yap' (DIY) hareketi gibi sürdürülebilir yaşam önerileri sunan yaşam tarzları tekrar gündeme gelmeye başlamıştır. 21. yüzyılın 'Kendin Yap' (DIY) savunucuları, yaşanan dijital teknoloji çağında tüketmek yerine üretimin bir parçası olmayı tercih ederek, tıpkı 1950'li yıllardaki Kendin Yap' (DIY) grupları gibi modern çağın tüketim çılgınlığına karşı bir duruş sergilemektedirler. 'Kendin Yap' (DIY) hareketi, hayatın her alanında sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze almaktadır. 'Kendin Yap' (DIY) hareketi, sadece günlük yaşamda tüketime konu olan alanları değil, aynı zamanda tasarım, gazetecilik ve yayıncılık gibi alanları da etkilemeye başlamıştır. Bu süreçte tasarımcılar da bu gidişe dur demek adına tüketim, sürdürülebilirlik ve sosyal konularla ilgili daha duyarlı olmaya başlayarak, kendi alanları adına adımlar atmaktadırlar. Gündelik hayatta uygulanan 'Kendin Yap' (DIY) felsefesi tasarımcılara da ilham olarak yeni bir kendin-tasarla kültürü doğmuştur.

21. yüzyılda ‘Kendin Yap’ (DIY), zamanla tasarım ile birleşerek, her iki terimi de kapsayan ‘Kendin Tasarla’ya (Design It Yourself-DIY) dönüşmüştür. Bu trendin tasarıma yansıması deneyselliğin ve serbest düşüncenin yayılmasına yardımcı olmuş, her an her yerde kolaylıkla üretilebilen tasarımlar yapılmasına olanak sağlamıştır. Böylece tasarım, toplumun da bir parçası haline gelerek bunun ötesinde, tüketilen olmaktansa, üretilen olmaya başlamıştır (Taşçıoğlu, 2013:121).

Standartlaşmaya doğru gidiş, endüstri dünyasının en karakteristik yanıdır. Oturduğumuz evler, kullandığımız eşya, yaşam biçimimiz giderek standart ölçülere ve örneklere uydurulmaya çalışılmaktadır. Endüstri çağının yaşam üslubu eşitliğe dayanmakta ve ayrıcalık tanımamaktadır. Giyim kuşamdan birbirimizle olan ilişkilerimize, en yüzeysel olandan, dostluk ve sevgi gibi en yüksek değerlere kadar her şeyde sosyal norm ve törelerin etkisi duyulmaktadır (İşpiroğlu N. ve İşpiroğlu M., 1993:102). Bu standartlaşma ve mekanikleşme karşısında olan tasarımcılar yeni arayışlar ve post dijital yönelimlerle kendi anlamlarını kendileri üretmek istemektedirler.

2006’da Ellen Lupton ve Julia Lupton DIY: Design It Yourself (Kendin Tasarla) düşüncesini ortaya koymuşturlar. Ellen’nin kardeşi Julia Lupton ise, ‘DIY Teory’ ve ‘DIY Kids’ kitaplarının ortak yazarıdır. Julia, “Design It Yourself (Kendin Tasarla)” ve “Do It Yourself (Kendin Yap)” terimlerinin birbiriyle ilişkili ama aynı şeyler olmadığını dile getirmiştir. Kendin Yap’ın (DIY) basit anlamını, işi yapmak için özel birtakım şeyler alma yerine, birlikte minimalist bir çözüm üretmek olarak tanımlayarak, bunu kendi bisikletinizi tamir etme, sebze yetiştirme veya süt kutularını bir araya getirerek kitap rafları yaratma gibi etkinlikler olabileceğini anlatmaktadır. Julia, ‘Kendin Tasarla’nın (DIY) bir işi kendi kendine yapmaktan daha öte bir durum olduğunu, işin içine estetik de katarak sonuca anlam katan bir yaklaşım olduğunu vurgulamaktadır (Lupton, web, 2008).

1990’larda duygu ve öznel ifade alanlarına yapılan yeni açılımlar, artan bir küresel farkındalık ve tasarımcılarca desteklenen yeni üretim yöntemleriyle birleşmiştir. Bu birliktelik giderek daha çok tasarımcıyı toplumla daha eleştirel bir ilişkiye girmeye yöneltmiştir. Mesleğin gittikçe daha öznel bir tasarım yaklaşımına yönelmesiyle, 1990 ve 2000’lerde sosyal sorumluluk hareketleri gündeme gelmeye başlamıştır. Grafik tasarımcılar medya aktivistleriyle birleşerek tüketim kültürünün tehlikelerine karşı başkaldırmışlardır. Kalle Lasn, bünyesinde reklamcılık dili ve stratejilerini kullanan Adbusters’ı yayınlamaya başlamıştır. Naomi Klein, etkin bir küreselleşme ve markalaşma karşıtı tez olan No Logo’yu kaleme almıştır. Otuz iki öncü tasarımcı, reklam endüstrisinin tasarım mesleği üzerindeki baskınlığını protesto eden ‘First Things First

2000' manifestosunu imzalamışlardır. MUJI'nin kreatif yönetmeni Kenya Hara gibi tasarımcılar, toplumsal sorumluluk sahibi tasarım alanında yaratıcı modeller geliştirmişlerdir (Armstrong, derleme, 2012:14). Günümüzde dünyayı ve doğal yaşamı tehdit eden olumsuz yapılaşma sonucunda duyarlı olan grafik tasarımcılar ticari kimliğinden soyutlanarak, sosyal içerikli projelere yönelmişleredir.

Bugün grafik tasarım, reklam sektöründe daha önce hiç olmadığı kadar yoğun bir şekilde bulunmaktadır ve mevcut durumdan rahatsızlık duyanların sesleri de duyulmaya başlanmıştır. 1964 yılında Ken Garland tarafından yayınlanan, "İlk Önce Öncelikler" manifestosu, 1999 yılı sonbaharında günümüz koşullarına göre revize edilerek 33 tanınmış grafik tasarımcının imzasıyla yeniden yayınlanmıştır (Selamet, 2012:136). 1964'te Ken Garland 'First Things First' (ilk önce öncelikler) manifestosunu yayınlamış ve 21 meslektaşı tarafından imzalanmıştır. Manifestonun altını çizdiği kritik yol ayrımı, iletişim için tasarım (insanlara gerekli bilgileri vermek) ile ikna için tasarım (insanları bir şey satın almaya inandırmak) arasındaki farktaydı. Manifestonun destekleyicilerine göre birçok tasarımcının yetenek ve enerjisi maden suyundan zayıflama rejimlerine kadar bir takım önemsiz şeylerin reklamını yapmak için kullanılıyordu. Sokak işaretleri, kitaplar, süreli yayınlar, katalog, kılavuz ve eğitim araçları gibi daha önemli ve kalıcı işler ise ikinci plana atılıyordu. Garland, mevcut politik ve ekonomik sistemin sorgulanması gibi bir niyetleri olmadığını belirtmiştir. "Tüketici reklamlarının ortadan kalkmasını savunmuyoruz. Böyle bir şey tatbik edilemez" diye yazmıştır. Amerikalı tasarım eğitmeni Katherine Mc Coy, tasarımcıların çabalarını kurumsal projelere, reklama veya başka tasarım alanlarına yöneltmelerinin politik bir seçim olduğunu tasarımın, tarafsız, değerlerden bağımsız bir süreç olmadığını dile getirmiştir. 2000 yılında Manifesto güncellenerek FTF 2000 adıyla Adbusters ve 6 tasarım dergisinde yayınlanmıştır. Yenilenen manifesto da tasarım enerjisinin amaçsız bir tüketimi fazlasıyla destekleyip, giderek daha karmaşık ve kırılgan bir hal alan günümüz dünyasını insanlara anlatmakta yetersiz kaldığını savunmaktaydı. Bugün First Things First'te altı çizilen dengesizlik daha da büyük hale gelmiştir. Tasarım projelerinin büyük çoğunluğu kurumsal ihtiyaçlara cevap vermekte, toplumun ticari kesimini fazla önemsemekte ve grafik tasarımcının neredeyse bütün zaman, yetenek ve yaratıcılığını tüketmektedir. Katherine McCoy'un dikkat çektiği gibi, bu durum toplumun sosyal, eğitimsel, kültürel, ruhsal ve politik ihtiyaçları yerine, ekonomik ihtiyaçları yönünde yapılmış bir tercih olarak düşünülebilir (GMK, 2002: Dediki:02).

> "Gerçekte tüketim çılgınlığının bu noktaya ulaşmasında azımsanmayacak katkıları olan reklam sektörü, yaratım potansiyelini bir şeyleri iyileştirmek adına da kullanabilir. Reklam,

> kendisiyle bağlantılı pek çok sektöre daha çevreci olma yönünde baskı uygulayabilir. Donanımlı grafik tasarımcı, şirket olarak sürdürülebilirlik ilkelerine bağlı bir müşteriye nasıl hizmet sunabileceğini bilmenin yanında konuya tamamen uzak bir müşterinin aklını çelebilir (Selamet, 2012:136)."

Artık küreselleşen dünyanın sosyal sorunlarının ortasında yer alan tasarım, tarafsız iletişim yerine, tüm bu sorunlar ile doğrudan ilişkili bir konumdadır. 'Kendin Tasarla (DIY) yaklaşımı, hem yöntemleriyle, hem de felsefesiyle sosyal içerikli tasarım anlayışını günümüz problemleriyle yüzleştirmektedir.

Teknolojik ilerlemelerin tasarıma sunmuş olduğu sınırsız imkanlar tasarımcının işini bir yandan kolaylaştırırken, diğer yandan da tasarımı ve tasarımcıyı çıkmaza sokarak özgünlüğünü yitirmesine ve tekdüzeleşmesine neden olmaktadır. Yaşadığımız yüzyılda tasarımlarını seri olarak bilgisayar başında üreten grafik tasarımcılar, farklı deneysel arayışlara girerek 'Kendin Tasarla (DIY) yöntemiyle alternatif yollar aramaktadırlar.

Çağdaş grafik tasarım çalışmalarında ve sanatta, deneysellik ve sürece yönelik yaklaşım giderek artarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarımcının elinden çıkmış, cilalanmış çalışmalar eskisi kadar rağbet görmemektedir. Tasarımcının tasarımı ortaya çıkarışına tanık olmak, yaratıcı sürecin heyecanını alıcıyla paylaşmak, tasarımcı ve sanatçıların kendilerini ve fikirlerini daha samimi olarak sunabilmelerine olanak vermektedir. Değişen estetik değerler, tasarımcıları yeniyi bulmaya itmekte, bunun sonucu olarak deneysellik ve denemelerin sunumu önemli bir ölçüt olmaktadır. Disiplinler arası etkileşimlerle birlikte farklı malzeme ve tekniklerin sanatçı ve tasarımcının paletine girmesiyle yaratıcı düşünce, ortaya çıkmanın farklı yollarını keşfetmektedir (Taşçıoğlu, 2013:113).

Bugün çağımız toplumunun kurtarıcısı olarak endüstri göründüğü gibi, onu ümitsiz yarınlara sürükleyen de gene endüstri olmaktadır. Endüstri, kentleri kendi gereksinimlerine göre biçimlendirmiş, insanı ise otomat olarak kabullenmiştir. Bu otomatik düzenin ürünü de kişilikten yoksun bir biçimdedir. Büyük bir üretim süreci, bütün değerleri değiştirmekte ve değerli şeyleri ucuzlatmaktadır. Bu yüzden kişiliği olan orijinal esere ve el işine özlem, endüstrisi bol olan ülkelerde ortak bir eğilim olmuştur (Turani, 2011: 555-556). Dijital üretimlerdeki tekrarın ve tekdüzeliğin önüne geçme arzusuyla tasarımcılar, kişisel tavrın ön planda olduğu çalışmalarla gündeme gelmektedirler.

Endüstri Devrimi'nin etkileri dünya çapında sürmektedir. Sonuçlar çok geniş bir kitle için tarihte görülmemiş ölçüde sağlıklı, rahat ve hayret verici çeşitlilikte teknolojik oyuncaklarla dolu bir yaşam anlamına gelmiş ancak, çoğunluğun yaralandığı bu

ilerlemenin maliyeti ağır olmuştur. Gelişmiş ülkelerdeki reel ücretlerde son yıllarda bir düşüş yaşanmıştır. Tüketicilik artık dünyanın birçok yerinde egemen olan değerleri temsil etmektedir. Hava kirlenmesi, denizlerdeki petrol kirliliği, asit yağmurları, ozon tabakasının incelmesi, endüstriyel atıklar, biyolojik çeşitliliğin kaybı ve buna benzer sorunlar endüstrileşmeyle birlikte gelen çok büyük ve muhtemelen geri döndürülemez bir ekolojik bozulmayı yansıtmaktadır. İngiltere'deki Endüstri Devrimi'yle başlayan olayların nihai sonucu açık olmamakla birlikte, dünyanın daha fazla bir endüstriyel yoğunlaşmayı uzun bir süre daha destekleyebileceği görünmemektedir. Bu arada, doğa hakkında düşünenlerin büyük bir öyküyü geliştirmesi sürmektedir (McCellan III ve Dorn, çeviri, 2006:400). Yaşadığımız çağın hızlı akışı içinde ve teknolojideki gelişmeler ışığında tüm dünya, devamlı yenilenen bir iletişim ağı ile çevrelenmiştir ve insanlar etkisi her gün artan yeni bir iletişim türünün etkisi altındadır. Bunların neticesinde, görsel iletişim, teknolojinin sunduğu olanaklarla, geniş kitlelere hitap eden yegane alanlardan biri haline gelmiştir. Yaşadığımız hızlı iletişim çağında grafik tasarım günlük yaşantının bir uzantısı haline gelmiştir. Çağın getirdiği teknolojik olanaklar sayesinde grafik tasarım dinamik bir biçimde etkilenmeye devam etmektedir. Sinemadan tiyatro oyununa, müzik sektöründen gıda ürünlerine kadar çok geniş bir yelpazede grafik tasarım dili kullanılmaktadır. Bu kadar etkili bir alana sahip grafik tasarım, tasarımcılar tarafından sürdürülebilir bir dünya için tasarımın daha doğru nasıl kullanılabileceği konusunda, 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi gibi disiplinlerarası ve deneysel projelerle, yeni yaklaşımlarla bir çıkış noktası aramaktadır.

2.2. DÜNDEN BUGÜNE 'KENDİN YAP' (DO IT YOURSELF) TANIMLAMALARI VE FELSEFESİ

Yüzlerce yıldır insanoğlu, yaşamını sürdürüp ihtiyaçlarını giderebilmek için kendi kendine yetebilmeyi öğrenmiş ve evini düzenlerken, kıyafetlerini tasarlarken profesyonel bir yardım olmadan bunu devam ettirmiştir. Endüstri devrimiyle birlikte toplumların ekonomik, sosyal ve kültürel yapılarında önemli değişiklikler yaşanarak seri üretim ve tüketim kavramları ortaya çıkmıştır. Endüstrileşmenin kaçınılmaz sonuçlarından biri de el emeğinin gerektirdiği zanaatkârlığın yok olması ve el işçiliğinin yerini makinelerin almasıdır. Makinelerin getirdiği rahatlık, bolluk ve taylorist üretim sisteminin emeği yoğun kullanarak vasıfsızlaştırması sonucunda insanlar kişisel becerilerini unutmuş, fiziksel ve zihinsel tembelliğe itilmiştir.

19. yüzyıl ortalarında Thorstein Veblen, Kuzey Amerikalı zenginlerin yaşamlarını ve onların gösterişli tüketim modellerini incelediği bir kitap yayımlamıştır. 1912 tarihli bu kitapta, yeni dünyada yavaş yavaş belirmeye başlayan ve neredeyse sadece lüks tüketim alışkanlıkları ile öne çıkan küçük bir burjuva sınıfı anlatılmıştır. Bu burjuva sınıfı, tüketimi saygı uyandıran bir yaşam tarzı ve gösteriş aracı haline getirmiş, dolayısıyla belki de tarihteki ilk tüketici sosyal sınıf olmuştur. Bu sınıfı kısa zaman içerisinde Avrupalı zenginler takip etmiştir. Büyük metropollerde şehircilik arttıkça, tüketim tarzlarında da farklılaşmalar ve artışlar meydana gelmiştir. Kuzey Amerika ve Avrupa'da patlama yapan kitlesel tüketim süreci başlamıştır (Ongur, 2011:31-32). İlk başlarda küçük bir burjuva sınıfına ait olan tüketici kültürü, kısa zaman içerisinde yayılarak, günümüzde tüm dünyayı etkisi altına almayı başarmıştır. Modernleşmenin sunduğu hayat tarzı tamamen maddileşmiş ve tüketimi zorunluluk haline getirmiştir. Günümüz tüketimi maddi öğelerin dışında sosyal, kültürel, manevi, çevresel değerleri de içine çekip yok ederken, dünyanın en büyük sorunlarından biri haline gelmiştir.

Sanayi devrimi, üretim ve tüketim işlevlerini birbirinden keskin bir çizgiyle ayırmıştır. Bu keskin ayrım, bugün tüketici ve üretici olarak adlandırılan insanların doğmasına yol açmıştır. Kullanım amaçlı üretime dayalı tarımcı bir toplumdan, "alışveriş için üretime" dayalı sanayi toplumuna geçilmiştir (Özata, web, 2006). Gündelik yaşama hakim olan popüler kültür, insanlara üretip emek vermektense, harcamak ve hazır olanı tüketmeye teşvik etmeye başlamıştır.

Yeni ürünlerin geliştirilmesi ve kullanım ömürlerinin hem fonksiyonel, hem de sosyo-psikolojik olarak kısaltılması, tek kullanımlık (kullan-at) olarak tasarlanması, elde bulunan ve kullanılabilir olan ürünlerin değer kaybederek elden çıkartılmasına neden olmaktadır.

Bu durum, sürekli talep artışının önemli bir nedeni olabildiği gibi, tüketicilerin tatmin olma düzeylerinin hep daha yükseklere çekilmesine neden olmaktadır (Odabaşı, 1999:26). Tüketim olgusu sürekli daha fazlayı isteme dürtüsüyle yönlendirilerek bitmek bilmez bir ihtiyaç arzusu yaratılmaktadır. Endüstri devrimi ve sonrasında ortaya çıkan bu tüketim kavramının olumsuz sonuçlarına karşı çeşitli gruplar, başlattıkları hareketlerle tepkilerini ortaya koymuşlardır.

Ünlü gelecek bilimci Alvin Toffler, 1980 yılında yayınladığı "Üçüncü Dalga" isimli kitabında, "tüketen üretici-prosumer" kavramını ortaya atmıştır. "Prosumer" terimi, producer (üretici) ve consumer (tüketici) kelimelerinin birleştirilmesinden türetilmiştir. Toffler, tüketici kavramının endüstri çağının bir sonucu olduğunu belirtmiştir. Post-endüstriyel dönemde, saf tüketicilerin sayısı azalmaya başlamıştır. Toffler'e göre tüketen üretici, tükettiği bazı ürün ve hizmetleri kendisi üreten kimsedir. Toffler bunları kendi kıyafetlerini diken, kendi yemeklerini yapan, evini kendisi boyayan kişiler olarak örneklendirmektedir. Piyasada sunulan ürün ve hizmetlerin satın alınması ve tüketilmesi, tüketici olmanın özünü oluşturmaktadır. Tüketen üretici olmanın özünde ise, satın alınabilecek bu ürün ve hizmetlerin kendileri tarafından üretilmesi yatmaktadır (Özata, web, 2006). Toffler'in 'prosumer' kavramı, tüketicilerin daha çok üretime katılmaya başlayarak, üretim ve tüketim arasındaki gittikçe açılan mesafeyi kapatmak adına 'Kendin Yap' (DIY) uygulamasının bir önermesi olarak görülebilir.

Sanat, tasarım, zanaat ve çevre konularında hassasiyeti olan bireyler bu gidişin karşısında durarak; özgün üretim, tasarruf etme ve bilinçli yaşama gibi öne çıkan ilkelerle endüstriyelleşmeyi ve onun getirdiği hızlı tüketim kültürünü reddetmişlerdir.

İhtiyaçlarını kendi başına karşılayan insanoğlu, endüstri devrimiyle birlikte ekonomik toplumun bir parçası haline gelerek ihtiyaçlarının gerektirdiği işgücünü, maliyetini ve açıkçası tüketimi sorgulamaya başlamıştır. 'Kendin Yap' (DIY), 1930'lu yıllarda 'Nasıl Yapılır?' yayınlarında açık olarak tarif edilmemiş olsa da 1950'lerde ABD'de "Do It Yourself" (DIY) yani 'Kendin Yap', hareketi olarak duyulmaya başlanmış ve endüstriyelleşmeye olan tepkinin de verdiği güçle tüm dünyada hızla yayılmıştır. 'Kendin Yap' (DIY) hareketiyle birlikte yeteneklerini yeniden hatırlayan insan, bu sayede kendi kendine yetebilme kavramını da hatırlamaya ve benimsemeye başlamıştır.

İnsanlar daha sürdürülebilir bir yaşam için tek yolun kendileri için bir şeyler yapmak olduğunu fark ettiklerinde 'Kendin Yap' (DIY) kültürü doğmuştur. Marifet ve hayal, bu kültürün en önemli kilit unsurlarıdır (McKay, web, 1998:1). Eylem, siyaset, yeni müzikler ve deneyimler, kendi kendine yaşayabilme, kendi ürününü üretme ve yemeğini yapma,

bu karşıt kültürün felsefesini oluşturmaktadır. ‘Kendin Yap’ (DIY) kültürü, herhangi bir durumda ‘yeterli’ kelimesini kullanarak, gereksiz israf, aşırı tüketim gibi olumsuz durumların karşısında duran bir kültür olarak kendi felsefesini yaratmıştır.

1930’larda Amerika’da, ‘Kendin Yap’ (DIY), tüm ev işlerindeki araçların kullanımını içeren bir kategori haline gelerek, uygulamalı ev geliştirme programlarına ve el ile yapılan beceriler üzerine ilgi artmış, ‘Nasıl Yapılır?’ yayınları ortaya çıkmaya başlamıştır. Kuzey Amerikalı Julian Starr tarafından 1941 tarihli ‘Ev İçin Yapılan 50 Şey’ isimli ‘Nasıl Yapılır?’ rehberi, Amerika 2. Dünya savaşına girerken basılmıştır. Rehberde açıkça ‘Kendin Yap’ (DIY) olarak tarif edilmemiş olsa da, Julian Starr okuyuculara keşfetme hakkında öneriler vererek gelişmekte olan ‘Kendin Yap’ (DIY) fenomeninin bağlamını ve altyapısını kurmuştur. Yazının sonuç konuşmasında, özellikle kendi kendine yönlendirmeyle oluşan üretim ilişkisinden bahsedilmiştir. O dönemin ‘Nasıl Yapılır?’ yayınları ve ‘Kendin Yap’ (DIY) rehberlerinde bulunan yazılar; mutfak aksesuarları ve düzenlemeleri, oyuncak ve oyun ekipmanları ve yenilikler gibi birçok kategori ve proje türüne göre düzenlenmiştir (Smith, 2014:2). ‘Kendin Yap’ (DIY) terimi ilk zamanlar insanların bireysel olarak uygulamayı seçtikleri ev geliştirme projelerini anlatmak amacıyla kullanılmaya başlanmış ve zamanla farklı birçok alanda adından söz ettirmiştir.

‘Kendin Yap’ (DIY)’ın evrimi Amerika ve İngiltere'deki Victorian dönemi boyunca zanaatta yaşanan popülerlik sayesinde izlenebilmektedir. Kendinilerini ‘Kendin Yap’ (DIY)’a adayan, Steven Gelber ve Kuzey Amerika'lı yazar Carolyn Goldstein zanaata olan yenilenen ilgiyi yirminci yüzyılın başında yaşanan Amerikan ‘Arts and Crafts’ hareketiyle ilişkilendirmişlerdir. Gelber, özellikle 1950'lerin Amerika’sında ‘Kendin Yap’ (DIY) fenomeninin analizini yaparak gündelik, üretken hobileri içeren geniş bir tanımlama fikri önermiştir. Gelber, ‘Kendin Yap’ (DIY)’ı insanların tam anlamıyla kendileri için yaptıkları bir şey olarak tanımlamaktadır (Smith, 2014:2). ‘Kendin Yap’ (DIY); bir evin bakımından giysi tasarımına, arabadan bilgisayar tamirine ya da gerekli herhangi bir malzemenin yapımına kadar tüm becerilerin kullanımını yeniden kazandırmaktadır. ‘Kendin Yap’ (DIY), uzman yardımı olmadan kendi kendine yeterli olmayı içermektedir. Bir işe para ödemek yerine, herkesin farklı yöntemlerle ihtiyaçlarını karşılayabileceği fikrini desteklemektedir.

Basit yaşam kültürü Scott and Helen Nearing tarafından 1954'te yayımlanan 'Living the Good Life' kitabında duyurulmuştur. Nearing çifti, taş evlerini kendileri inşa ederek kendi kendine yeterlilik ve seri üretimine karşı durmuşlardır. Büyük merkezi ekonomik sisteme, 'rekabetçi, açgözlü, yağmacı kültürünün boyunduruğuna tepki göstermişlerdir. Daha

sonraki çalışma Alicia Bay Laurel'in son derece popüler olan, 1970'te basılan 'Living on the Earth' kitabı olmuştur. Bu kültürel yapıyı hippilerin doğaya dönüşü olarak yorumlamıştır. 'Living on the Earth', alternatif yaşam için; yoga, evde doğum, ağaç işçiliği, sabun yapımı, yama işi, oyuncak yapımı, ayakkabı yapımı, müzik enstrümanı yapımı, örme, dokuma, basit kıyafet dikimi gibi talimatları içeren kendine özgü bir el kitabı olarak ortaya çıkmıştır. Living on the Earth kitabı el yazısı ile yazılmış ve ilüstrasyon çizimleri de elde yapılmıştır. Nearing çiftinin yazıları gibi bu kitapta da endüstriyel öncesine özlem ifade edilmiştir.[6] Tıpkı Gelber'in 'Kendin Yap' (DIY) tanımında olduğu gibi, Nearing çifti ve Laurel'in yaptıkları ve ifade etmeye çalıştıkları şey de insanların dış etkenlere bağımlı olmadan kendileri için bir şeyler yapmalarıdır.

1951'de New York Modern Sanat Müzesi (MOMA,) kendi bünyesindeki halk merkezinde ağaç işleri atölyesi açmıştır. Halk eğitim merkezinde erkekler, kadınlar ve çocuklar da dahil olmak üzere amatörler için, sanat ve zanaat dersleri verilmeye başlanmıştır. Ağaç işleri kursları özellikle, babalar ve 11-14 yaş erkek çocuklarına tanıtılmıştır. 1951'deki medya açıklamasında 'Kendin Yap' (DIY) projesi olan MOMA'nın ağaç işleri kurslarının baba-oğul bağını güçlendirdiği ifade edilmiştir. Babalar ve oğullarının oyuncak yapımı, masa lambası, şövale, asılı raf gibi basit ahşap projelerini birlikte çalışarak yapacakları bir sistem oluşturulmuştur. MOMA örneği, özellikle ailesel tabanlı 'Kendin Yap' (DIY) projelerinin sosyal rollerdeki ilişkiyi geliştirmesi bakımından ilginç bir örnek olmuştur (Smith, 2014:3). 'Kendin Yap' (DIY) projeleri; kâr amacı gütmeyen, insan deneyimini metalaştırmaya odaklanan bir eğilimle, hem bireysel hem de sosyal anlamda kazanımlar sağlamayı hedeflemiştir.

1960'larda 'Kendin Yap' (DIY) yaklaşımı, Kuzey Amerika'da karşıt kültür olarak tüketici toplumunu reddeden, kendi kendini sürdürebilen bir görüş etrafında toplanan bir yaklaşımı içine almaktadır. 1960 ve 1970'lerde Kuzey Amerikan karşıt kültürüyle ilişkili radikal, sosyal ve politik gündemlere, yayınlara yenilenen bir ilgi bulunmaktaydı. Karşıt kültür 'Kendin Yap' (DIY) rehberleri, 1940 ve 1950'lerde Kuzey Amerika'da yayınlanan rehberler ve kataloglarla aynı ana fikre sahipti. Tartışma konusu olan durum, karşıt kültüre ait 'Kendin Yap' (DIY) kılavuzlarının, "Büyük Ekonomik Bunalım" döneminden sonra çıkmış ve sosyal değişimin içinde harmanlanmış, önceki Amerikan 'Kendin Yap' (DIY) kılavuzlarının çıkış noktası olmaktan çok, devamı niteliğinde olmasıdır. Büyük ekonomik bunalımı takip eden dönemde, yayınlanan rehberlerde Kuzey Amerika 'Kendin Yap' (DIY) hareketinin kimlik ve dönüşüm kavramlarının iki aşamadan oluştuğundan

[6] http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2010.00744.x/abstract

bahsedilmektedir. Birinci aşama, 1940 ve 1950'lerdeki ‘Kendin Yap’ (DIY) kılavuzlarını içerir. İkinci aşama ise 1960 ve 1970'lerdeki karşıt kültür kılavuzlarını içerir. Özellikle 1950'lilerden önceki kılavuzlar Erken dönem ‘Kendin Yap’ (DIY) adı altında daha derin bir sorgulama için bağlam oluşturmaktadır. Bu erken dönem ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketiyle ilgili çok az akademik çalışma vardır (Smith, 2014:1). Savaş sonrası dönemde, 1954 yılında Time gazetesi ve 1958 yılında Amerika Birleşik Devletleri Haber Ajansında çalışan Albert Roland tarafından ‘Kendin Yap’ (DIY) fenomeni hakkında makaleler yazılmıştır. Tarihçi Steven Gelber’e göre Roland 1950’lerde ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi hakkında akademik yazı yazan tek kişi olmuştur (Smith, 2014:2). 1950 öncesi dönemde çeşitli yayınlarda yöntem olarak kendin yap aktivitelerinden bahsedilmiş olsa da ‘Kendin Yap’ (DIY)’ın bir hareket ve alt kültür olarak anılması 1950’li yıllarda başlamıştır.

‘Kendin Yap’ (DIY); rock, punk, indie rock müzik ve fanzin topluluklarıyla birlikte de anılmaktadır. Aynı zamanda ‘Kendin yap’ hareketi, endüstri devrimine tepki olarak ortaya çıkan “Arts and Crafts” hareketi gibi günümüzün modern tüketim kültürünün karşısında durarak alternatif yollar önermektedir. Son yıllarda ‘Kendin Yap’ (DIY) terimi, anlam olarak genişleyerek farklı alanlardaki becerileri de ifade etmede kullanılmaktadır.

1960 ve 1970'lerde ‘Kendin Yap’ (DIY) eğiliminde bütünsel ve genişleyen bir eğilim olmuştur. Karşıt kültür, orta sınıfın yaşam koşullarını gözden geçirerek olası bir devrim yapmayı, organik yiyecek üretiminden jeodezik kubbe yapımına, eski okul otobüslerini dönüştürerek hayat vermeye kadar birçok yöntem önermiştir.[7] 1960’lar ve 70’lerde ise ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi sosyal ve çevresel çeşitli projeler ile ilişkilendirilmiş ve evlerde ekonominin yeniden keşfini içeren bir hareket olmuştur. En iyi bilinen karşıt kültür ‘Kendin Yap’ (DIY) rehberi, 1968’de yayımlanan Stewart Brand’ın ‘Whole Earth Catalog’ (WEC) adlı eseridir. Bu katalog, kendi kendine yeterli bir hayat tarzı için; din, çocuk yetiştirme, mimari, inşaat ve eğitim gibi konularında ürün ve bilgileri geniş bir yelpazede sunarak, kullanılacak aletleri tanımlamak ve anlatmak için yayımlanmıştır (Smith, 2014:6). O dönemin ‘Kendin Yap’ (DIY) rehberlerine bakıldığında genellikle ev ve aile yapısı arasındaki ince bağlantıya vurgu yapılmıştır.

‘Kendin Yap’ (DIY), yalnızca el yapımı giysi ya da araç gereçle sınırlı değildir. Toplu ulaşım kullanımından bisiklet kullanımına, elektrik üretiminden bio-dizel yakıt kullanımına ve alışkanlıklarına kadar pek çok alanda ‘Kendin Yap’ (DIY) kültüründen söz edilebilir

[7] http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2010.00744.x/abstract

(Taşçıoğlu, 2013:118). ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi, hayatın devamı için sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze almaktadır. ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi insanları sosyalleştirmekte ve bununla birlikte sayısız kendi kendine yetme teknikleri, kitap, dergi, workshop ve web sitesi aracılığı ile paylaşılmakta ve dilden dile aktarılmaktadır.

1960'lar ve 1970'lerde el sanatları teknoloji hareketini kontrol etmeye çalışmıştır. 21. yüzyıl zanaat uygulamaları, sürdürülebilirlik endişeleri, faydalı beceri edinme, kökenlerini anlama, iplik, kumaş, ahşap ürünlerinin üretim koşullarını ve diğer malzemeleri tanıma bağlantılarıyla ilgilidir. Zanaatın anlamı ve değeri endüstriyel yaşama direniş biçimi olarak form almıştır ancak, farklı zamanlardaki farklı gruplar çok değişkenli ve karmaşık olarak kendi anlamını yüklemektedir[8].

1960'lar ve 1970'lerin başında ahşap işleme, dokuma, çanak-çömlek yapımı, nakış-dikiş gibi el işçiliği olan alanlara artan bir ilgi olmuştur. 1960'lardaki popüler ilginin yitirilmesinden sonra, 21. yüzyılın başlarında zanaata verilen önem artarak yeni eğilimler başlamıştır. Yeni milenyumda Amerika ve diğer ülkelerde zanaat üzerine yapılan bilimsel çalışmalarda artma olmuştur. Hem 1960'larda hem de yirmi birinci yüzyılda el yapımına ilgideki hızlı artış gençlerin katılımı sağlayarak, geleneklerine bağlı kalmalarına olanak tanımıştır. Her iki dönem de büyük yapılanmalardaki hayal kırıklığını ifade etmektedir. Bu ayrı dönemlerdeki iki dalga farklı yollar içermektedir ve her dönemin ruhunu yansıtan el sanatlarının önemi üzerine eğitici rehberler, kitaplar yazılmıştır[9]. 1970'li yıllarda ‘Kendin Yap’ (DIY)hareketiyle ilgili çalışmalar kitap, dergi gibi daha çok basılı yayınlar aracılığıyla duyuruluyorken, 1990’larda internet ortamında kendine bir yer edinmeye başlamıştır. O zamandan bu yana medya, bilgisayar ve internet kullanımının artmasıyla birlikte online olarak da büyümeye devam etmiştir. Kişiler tarafından ‘Kendin Yap’ (DIY) projelerinin nasıl yapıldığına dair bilgiler ve fikirler içeren pek çok web sitesinde oldukça fazla sayıda video yayımlanmıştır.

Geçtiğimiz birkaç yıl içinde sosyal ağlar, çevrimiçi paylaşım araçları ve diğer bilişim teknolojileri ‘Kendin Yap’ (DIY) kültürü ve uygulamalarına olan ilgiyi yenileyerek geniş bir alana yayılmasını kolaylaştırmıştır. Teknolojideki son devrimler kişilerin ‘Kendin Yap’ (DIY) projelerini büyük bir kitleye en kısa zamanda paylaşmalarını sağlamaktadır. Bugün binlerce ‘Kendin Yap’ (DIY) topluluğu organizasyon ve projeleriyle varlıklarını sürdürmektedir. Stacey Kuznetsov ve Eric Paulos, ‘Kendin Yap’ (DIY) topluluğunu, ortak amaçlarını ve ilgilerini online iletişim sayesinde paylaşan bir grup insan olarak

[8] http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2010.00744.x/abstract
[9] http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2010.00744.x/abstract

tanımlamaktadırlar. Stacey Kuznetsov ve Eric Paulos, 'Kendin Yap' (DIY) hareketinin tüm katılımcıları davet eden çok boyutlu bir hareket olduğunu, tekstilci, sanatçı, tasarımcı, bilgisayar mühendisi, müzisyen gibi kişilerin fikirlerini, talimatlarını, imajlarını, videolarını, çeşitli ortamlarda ve yüz yüze buluşmalarla paylaştığı büyük bir forum olduğunu vurgulamaktadırlar (Kuznetsov,S., Paulos E., 2011:2). Instructables, Dorkbot, Adafruit, Ravelry, Craftster, Etsy, Pinterest, ExtremeCraft.com, Crafster.org, Supernaturale.com, WhipUp.net, Craftzine.com gibi sosyal ağlar insanların DIY projelerini paylaşarak kendilerini geliştirebildikleri sistemler olarak örnek verilebilir. 1960'lardaki 'Kendin Yap' (DIY) toplulukları daha kısıtlı bir çevrede yayılırken, günümüz toplulukları teknolojinin vermiş olduğu imkanlarla tüm medya olanaklarını kullanarak küresel bir 'Kendin Yap' (DIY) fenomeni oluşturmaktadırlar.

Edith K. Ackermann, son on yılda kullanıcı kaynaklı medya yapımlarını kullanan profesyonel ve amatör "Kendin Yap" (DIY) topluluklarında benzersiz bir patlama olduğunu, bugünün yaratıcılarının ekiple yol alarak ve birbirlerinden öğrenerek ilerlediklerini vurgulamaktadır. Bu toplulukların rekabet etmektense paylaşmaya, ortaya çıkan üründense deneyimi aktarmaya daha çok önem verdiklerini dile getirmektedir. Sadece kar amacı gütmeyen, insan deneyimini metalaştırmaya odaklanan eğilime yükselen bir artış olduğunun da altını çizmektedir (Ackermann,web, 2013). Son yıllarda, 'Kendin Yap' (D.I.Y) hareketi, eğlence, gıda, güzellik, moda, tasarım ve girişimcilik de dahil olmak üzere birçok alanda dünya çapında giderek daha popüler hale gelmektedir.

Yazar Dave Eggers 2005'te yayınlanan seçilmiş DIY projeleri dergisinde 'Kendin Yap' (DIY)'ın ruhunun sadece geri dönüşüm veya yeniden kullanma olmadığını, bir çeşit devrimci, estetik kültürel yapı oluşturarak güzel ve zarif olmayan şeylerden estetik ve kullanışlı şeyler yapabilmemize imkan sağladığından bahsetmiştir[10]. Aslında 'Kendin Yap' (DIY) basit bir el yapımı uğraş değil, yaşadığımız toplum içerisinde hayata karşı protest bir duruşu anlatmaktadır. Son zamanlarda 'Kendin Yap' (DIY) terimi çokça kullanılmakla beraber içi boşaltılmış bir hal almıştır. Tarihsel süreçteki gelişimine bakıldığında sosyal yapıyı, tüketimi sorgulayan ve karşısında duran 'Kendin Yap' (DIY) hareketi bugünlerde yine tüketimin bir malzemesi olarak kullanılmaktadır. Hazır olarak satılan kendin-yap kitleri (dikiş, nakış, boyama, mobilya kurma…vb.) insanları gene satın almaya sevk ederek tüketim zincirinin bir parçası olmalarını sağlamaktadır.

[10] http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2010.00744.x/abstract

TasteBook sitesi, herkesin bir mutfak yıldızı şefi olmasını sağlamaktadır. Müşteriler bir kapak seçerek ve tariflerini yükleyerek kendi kitaplarının sahibi olmaktadırlar. İKEA tasarladığı mobilyaların montajını müşterilerine bırakarak kendin-yap tarzı bir yaklaşım sunmaktadır. Bir Alman şirketi olan Mymuesli 70 çeşit organik içerik arasından seçim yaparak kendi sabah müslinizi hazırlamanızı sağlamakta ve onları paketleyerek postalamaktadır. Wagner Custom, müşterilerine kendi dekoratif grafik tasarımlarıyla kayak yapacakları yere ve düzeylerine göre snowboard ve kayak ekipmanları sağlamaktadır (Mack, 2009:8). Görüldüğü üzere tüm bu şirketlerin kendin yap adı altında sundukları hizmetler aslında bir pazarlama stratejisi olarak karşımıza çıkmaktadır. 'Kendin Yap' (DIY)'ın felsefesindeki yeniden değerlendirme, geri dönüşüm, doğal olanı kullanma, tüketim ve israf karşıtı olma gibi kavramlar bu sistemlerin içinde yer almamaktadır. 'Kendin Yap' (DIY) kültürünün doğru bir şekilde yayılması için önce tarihinin ve alt kültürlerinin anlaşılması, sonra da günümüz toplumuna uyarlanırken benimsediği ilkeler göz önünde bulundurularak yapılanması gerekmektedir.

'Kendin Yap' (DIY) hareketinin içeriğinde; bireysel yayıncılık, fanzinler, kendi plaklarını finanse eden müzisyenler, karışık kaset kültürü, geri dönüşüm, yeniden kullanım ve yeniden yapım ilkeleriyle üretilmiş ev yapımı eşya ve el yapımı ürünler yer almaktadır. 'Kendin Yap' (DIY) felsefesini alt yapı olarak kullanan ve destekleyen, yaşanabilir bir dünya için kendi felsefelerini oluşturan, paylaşımcılık kültürü (Sharizm), açık kaynak hareketi (Open Source Movement), toplu yaşama felsefesi, maker hareketi, Slow Food ve Slow Town hareketleri, çevreci hareketler, sürdürülebilirlik, Lo-fi Hareketi, Gönüllü Sade Yaşam, Permakültür gibi birçok hareket ve yaşam tarzı ortaya çıkmıştır. Bu hareketlerin hepsinin felsefesinin temel amacı, kendi kendine yetebilme çabasıyla daha yaşanabilir bir dünya için ne yapılmalı? sorusuna cevap bulmaya çalışarak alternatif yaşam biçimleri ortaya koymaktır.

2.2.1. 'Kendin Yap' (DIY) Müzik ve Punk Kültürü

'Kendin Yap' (DIY), birçok alanda olduğu gibi müzik piyasasında da etkisini göstermiştir. Müzikle uğraşan 'Kendin Yap' (DIY) grupları albüm üretiminden pazarlamaya, iletişime kadar her şeyi kendileri yapma eğiliminde olmuşlardır. 'Kendin Yap' (DIY) müzik grupları, sanatçılar ve hayranları arasındaki ilişkiye yeni bir anlayış getirmiştir.

1950'lerde caz müzik yeniden uyanarak bir dal olarak ortaya çıkmıştır. Caz müziğin bir dalı olan Amerikan halk müziği 'Skiffle', o yıllarda bir müzik fenomeni haline gelmiştir. Skiffle bir 'Kendin Yap' (DIY) müzik tarzı olarak ortaya çıkmıştır. İlkel caz veya halk-blues olarak anılan, ev yapımı enstrümanlarla doğaçlama ritim üzerinden çalınan 'Skiffle'

müzik, ‘Kendin Yap’ (DIY) kültüründe adından bahsettirmiştir (McKay,1998:1). Lonnie Donegan bu müzik türünün öncüsü olup, The Mobile Strugglers, Virgil Perkins ve Jack Sims, John Henry, The Dixie Jug Blowers, The Memphis Jug Band gibi sanatçı ve gruplar ‘Skiffle’ müzik türünde eserler ortaya koymuşlardır.[11]Punk müzikten yıllar önce popüler hale gelen ‘Skiffle’ müzik ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesiyle, herkesin kendi enstrümanını tasarlayarak müzik yapabileceğini düşünen, sanatı halka yaklaştıran bir etkinlik olarak ortaya çıkmıştır.

Erken modern çağ ‘Kendin Yap’ (DIY) topluluklarından biri de 1920'li yıllarda ortaya çıkan amatör radyo tutkunlarıdır. Bu grup, kendi çalışmalarının yanı sıra, sosyal konuları görüşmek üzere bir araya gelmişler ve kendi yaptıkları amatör el yapımı kitapların radyo iletişimi kadar önemli olduğunu vurgulamışlardır. 1960'larda isyankar tutumlar korsan radyo istasyonlarında yayılmaya başlamış ve 1970'lerde punk hareketi telaffuz edilmeye başlanmıştır (Kuznetsov, Paulos, web, 2011). 1970'li yılların sonlarında ortaya çıkan punk rock ve stilleri ‘Kendin Yap’ (DIY) etiği etrafında şekillenmiştir.

Punk, 1970'li yılların ikinci yarısında İngiltere'de bir müzik akımı etrafında gelişen, toplumun tüm değerlerini alt-üst eden bir alt kültürdür. Kültür, sistem karşıtı müzik ve Punk Rock’a dayalıdır. Punk, müzikal alt yapısını 70'li yılların ortasında New York'daki bazı müzik gruplarından almış, tavır ve tarzı ise İngiltere'de şekillenmiştir. Punk'ın yıkıcı tavrı, zamanla gelişip olgunlaşarak, kapitalizm, ordu, otorite, cinsiyetçilik ve homofobizm karşıtı, çevreci, hayvan haklarını savunan, kendin yap felsefesini savunan bir ideolojiye dönüşmüştür.[12] Punk’ın amacı, geleneksel kalıplar içinde yaşayan topluma karşı algıyı bozmaya yönelik bir saldırıdır. Punk, kapitalizm ve tüketim karşıtı bir kültür olarak ortaya çıkmış ve paralı köleliğin, sömürünün karşısında durmuştur.

Punk hareketi, genellikle bir gençlik kültürü olarak görülmüştür. Ancak, alt kültür olarak punk, başkaldırıdan çok daha ileri gitmiş ve bir moda olarak genellikle toplumda farklı alternatif yaşam stillerini aramıştır. ‘Kendin Yap’ (DIY) alt kültürü Punk'ı körükleyen en önemli faktörlerden biridir. 1970'lerin sonlarından beri bağımsız kayıtlar, ‘Kendin Yap’ (DIY) yayınları ve mekanları punk kültürünü hayatta tutmuştur. Punk alt kültürünün oluşumu, alternatif bir yaşam tarzı geliştirmek isteyen kişilere fırsat vermiştir. ‘Kendin Yap’ (DIY) müzik kayıtları ve bağımsız baskı sistemleri, punk müzik ve ideolojisinin yayılması için sosyal bir ağ yaratmıştır (Moran, e-dergi, 2011:1). Punklar kendi siyasi

[11]http://media.smithsonianfolkways.org/liner_notes/folkways/FW02610.pdf
[12]http://www.turkiyedepunkveyeraltikaynaklarininkesintilitarihi.com/tolga-guldalli-turkiyede-punk-olmak.php (20.11.2014)

görüşlerini dile getirmek ve görüşlerini paylaşmak amacıyla 'Kendin Yap' (DIY) kültürünü izleyerek fanzinler çıkarmaya başlamışlardır.

1970'lerin ikinci yarısında oluşan punk'ın sonrasında tişörtler, plak kapakları ve posterler İngiltere'nin en canlı grafik tasarım örnekleri olarak yerlerini almıştırlar. Stiff Records'da Barney Bubles, Assorted Images'da Malcolm Garret ve Factory Records'da Peter Saville yeni bir devir açarak, 'Sokak tarzı' olarak tanınmış ve benimsenmiştirler[13].

Punk kültürü fanzinlerle kendi dayanışma ve iletişim ağını yaratmıştır. Fotokopi veya diğer kopyalama makineleri vasıtasıyla basit yöntemlerle üretilen, yayımlanan ve kişiler tarafından para getirisi düşünülmeksizin dağıtılan fanzinlerin punk yaşam biçiminde oldukça önemli bir yeri vardır.

Punk fanzinleri, çok çeşitli içerikleriyle punklar arasındaki haberleşmenin başlıca yollarından biri olmuştur. New York'tan 'Punk' ve Londra'dan 'Sniffin Glue' ilk olarak kabul edilen Punk fanzinlerdir. 'Flipsi' de Avrupa'da yaşayan grup ve insanlarla röportaj yapan ilk fanzin olarak uluslararası punk ağının temellerini atmıştır. Genelde bütün fanzinler gibi bu fanzinler de kısa süreli çıkmış, dağıtım sirkülasyonu az olmuş ve amatör yollarla basılmışlardır[14]. Bu ilk fanzinler, 'Kendin Yap' (DIY), felsefesinin de ortaya çıkmasına ve yayılmasına olanak sağlamışlardır.

Punk tasarımın altında sürat ve ekonomi yatmaktaydı. Punk afişlerin ve tabloid boy gazetelerin en belirgin özellikleri, düzensiz çerçeveler, kesilmiş değil koparılmış gibi duran kağıt kenarları, tipografi ve görsel malzeme kullanımında tehdit mektuplarını hatırlatan harf kolajlarıydı. Punk'ın genel görsel kimliğinde de çizgi romanların çok önemli bir yer vardı. Çizgi romanlar ve kolaj bu yeni tarzın temelini oluşturan başlıca işaretleriydi. Kolaj Punk'ın ilk aşamalarında tercih edilen bir sanatsal yöntemdi ve tarzın ana tasarım tekniği olarak geliştirilmiştir[15].

Punk kültüründe 'Kendin Yap' (DIY) etiği, sadece müziğin ön planda olduğu değil, bireylerin kendi turlarını düzenledikleri, kendi kayıtlarını ortaya çıkardıkları, fanzinler yoluyla kendi fikirlerini paylaştıkları bir ortam sağlamaktadır (Moran, e-dergi, 2011:50). Punk ruhu, 'Kendin Yap' (DIY) felsefesini de benimseyerek dünyayı daha yaşanır bir yer haline getirmek için topluma çağrıda bulunmuştur. Bu ruh, günümüze kadar devam etmiştir. Punklar, küresel sorunlar hakkında önemli tespitlerin ve siyasi meselelerin yer

[13] http://www.gmk.org.tr/ (Erişim Tarihi: 04.03.2015)
[14]http://www.fanzindb.org/fanzinler_xerox_makinesinden_yeraltina_bir_iletisim_yolu.html (18.11.2014)
[15] http://www.gmk.org.tr/ (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

aldığı punk rock albümleriyle protest, aktivist tavırlarını devam ettirmiş ve bugün hâlâ varlıklarını sürdürmektedirler.

2.2.2. 'Kendin Yap' (DIY) Günlük Yaşam

Tarıma dayalı geleneksel toplumda üretim evlerde, el tezgahlarında yürütülürken insanlar gündelik yaşamlarını her alanda kendi imkanlarıyla sürdürüyorlardı. Giyimden, mutfak ve bahçe işlerine, ev içi dekorasyondan her hangi bir ürünün tamiratına kadar birçok şey profesyonel bir yardım olmadan, kişilerin kendi kendilerine ürettikleri bir süreçten geçiyordu. Bir zamanlar doğal bir süreç olarak yaşanan kendin yap yaşam tarzı içerisinde geri dönüşüm, yeniden kullanma, organik yaşam-tarım gibi son zamanlarda sürekli gündeme gelen süreçleri de barındırıyordu. Endüstri devrimiyle makinelerin insanları fiziksel ve zihinsel tembelliğe sevk etmesi doğal yaşama biçimini değiştirerek, bu durumdan rahatsız olan grupların tepkilerine neden olmuştur.

Sanayi Devrimi sonrasında, üretimin tavan yaptığı dönemde, kitleler ve sosyal gruplar kimliklerini ürettiklerine göre belirlerken, yirminci yüzyılın ortalarından itibaren dünya genelinde kimlik tanımı tüketilen ürünler ile yapılmaya başlanmıştır. Bir başka deyişle, 1950'lerden itibaren grupların iç dinamiklerini belirleyen ana faktör, tüketilebilen maddeler ve o gruba ait statüyü imleyen tüketici kültürü haline gelmiştir. Kim olduğumuz, bizi diğer insanlardan neyin ayırdığı ve bir topluluk içerisinde bizi fark edilir kılanın ne olduğu, belli bir zaman diliminden itibaren tükettiğimiz mallar ve hizmetler tarafından belirlenir hale gelmiştir (Ongur, 2011:32). Kitlesel üretilen malların hakim olduğu bir dünyada ve her kent merkezinde çoğalan mağaza zincirlerinin karşısında 'Kendin Yap' (D.I.Y) bu kalabalıktan sıyrılmak ve keşif duygusuyla hareket edebilmek için bir yol sağlamaktadır. Bu küreselleşmeye, tüketime, metalaşmaya karşı bir tepkidir (McKay,web, 1998:1).

Milyonlarca ev sahibi 'Kendin Yap' (DIY)'ın yaşamın harika bir yeni yolu olduğu kanıtlamışlardır. 'Kendin Yap' (DIY) aktiviteleri, kişilerin bir şeyi kendileri yaparken, tasarlarken ne hayal ediyorlarsa, onu istedikleri şekilde elde etmeleriyle sonuçlanmıştır (Smith, 2014:3). 'Kendin Yap' (DIY) kültürünün doğuşuyla birlikte kendi yeteneklerini fark eden kişiler günlük yaşamlarında kendi yapabilecekleri işleri belirlemeye başlayarak hem aile ekonomisi hem de toplumsal sorumlulukları adına bir adım atmış olmaktadırlar.

İnternet teknolojisiyle sayısız sitede günlük hayatta kullanılabilecek 'Kendin Yap' (DIY) projeleri hızla yayılmaktadır. Basılı kitapların, süreli yayınların sayısı da oldukça fazladır. Josephine Fairly'nin "The Ultimate Natural Beauty Book" (2008) kitabı evde yapılabilecek

kişisel bakım önerilerinden oluşmaktadır. Kayte Terry'nin "Paper Made" (2012), kitabı dergi yapımı, alışveriş çantası yapımı, takı, hediye, ev dekoru, mum, basit kart yapımı gibi kendin yap aktivitelerini içeren bir kitaptır. Joan Tapper'in "Craft Activism: People, Ideas and Projects from the New Community of Handmade and How You Can Join In (2011)" kitabı, yeşil düşünme, birlikte organize olma, online değişim, grafiti gibi etkinlikleri içeren, kişisel el yeteneklerini geliştiren ve on yedi projeden oluşan bir DIY kitabıdır. Lindsay Megan'nın DIY Kitchen Renovation on a Budget: Easy Hacks to Update Your Kitchen This Weekend (2014) kitabı mutfakları uygun fiyata, kullanışlı ve kendi yapabileceğiniz organizasyonlarla dekore etme fikirlerini içeren bir kitaptır. Charity Wilson'un "DIY Natural Household Cleaners: Mother Nature's In The House Going Green And Making It Clean (2015), kitabı geleneksel temizleyicilerin zehirli ve kimyasal zararlarının hem aileye, hem de çevreye zarar verdiği olumsuz durumları azaltmak ve yok etmek adına, kişilerin güvenli ve doğal ev temizlik ürünlerini kendileri organik malzemelerle yaparak zararlı toksinlere maruz kalmadan hem para, hem sağlık, hem de çevreyi düşünen bir DIY kitabıdır. Dayna Reid'in "Do-It-Yourself Wedding Ceremony: Choosing the Perfect Words and Officiating Your Unforgettable Day Paperback (2014) kitabı evlilik törenleri için başından sonuna kadar bir düğün töreni için gerekli malzeme seçimlerini, kendin yap dekorasyon önerilerini içeren bir kitaptır. Jennie Bentley'in Home for the Homicide (A Do-It-Yourself Mystery) Mass Market Paperback (2013) kitabı, evlerde antik bir dekor düzenlemesi için önerilerin ve yönlendirmelerin olduğu bir kitaptır. Mary Verdant'ın "Vegetable Container Gardening: 7 Easy Steps To Healthy Harvests from Small Spaces" kitabı evlerde veya küçük mekanlarda kendin yap konteyner bahçe yapımı anlatan bir kitaptır.

Ülkemizde de 'Kendin Yap' (DIY) üzerine kitaplar, dergiler yayınlanmaktadır. Hülya Erol'un 'Hazır Alma Kendin Yap! (2014)' kitabı sağlıklı beslenmek adına yemek kültüründe kendi devrimini yapmaya karar verenler için evde yapılabilecek gıda ürünlerini anlatmaktadır. 'Burda' dergisi dikişin yanı sıra dekorasyon, el işi, aksesuar, örgü gibi 'Kendin Yap' (DIY) projeleriyle yayınlanmaktadır. 'Evim' pratik ev fikirleri dergisi ev için 'Kendin Yap' (DIY) fikirleri ve dekorasyon önerilerini içermektedir. Ayrıca çok sayıda web sitesi ve kişisel blog 'Kendin Yap' (DIY) projeleriyle sanal ortamda çalışmalarını sürdürmektedirler.

Günümüzde, burada bahsedilen kitap, blog, web sitesi gibi 'Kendin Yap' (DIY) projelerinin paylaşıldığı pek çok ortam bulunmaktadır. Görüldüğü üzere 'Kendin Yap' (DIY)'ın kullanım alanları, evde yapılabilecek kişisel bakım ürünlerinden, kitap, dergi,

alışveriş çantası, takı, hediye, mum, basit kart yapımına, ev dekorundan, organik temizlik malzemesi yapımına, evlilik, özel gün organizasyonları için kendin yap aktivitelerinden oyuncak yapımına, bahçe dekorasyonuna, kıyafet dikimi ve yiyecek hazırlamaya kadar çok geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır.

'Kendin Yap' (DIY) felsefesi, hazır almak yerine var olanı değerlendirmek, dönüştürmek, tüketmek yerine üretmek, çevresel zararları en aza indirmek gibi sürdürülebilir bir yaşam sürmeyi önermektedir. Eskiden nine ve dedelerimizin günlük ve doğal olarak yaptığı işler ve aktiviteler yaşadığımız teknoloji çağında ekstra çaba sarf ederek yapabileceğimiz etkinlikler haline gelmiştir. Bundan elli yıl önce doğal bir şekilde ilerleyen süreç şimdilerde yaşanabilir bir dünya için geri dönülmesi gereken bir durum haline gelmiştir. 'Kendin Yap' (DIY) bir hobi aktivitesi değil kaliteli yaşama felsefesidir.

2.2.3. 'Kendin Yap' (DIY) Giyim

İnsanlık tarihi boyunca barınma, beslenme ve giyim, yaşamın en temel gereksinimleri olarak karşımıza çıkmıştır. Kitlesel üretime geçilmeden önce insanlar, kendi kıyafetlerini, günlük kullandıkları eşyalarını, yiyeceklerini kendileri üretiyorlardı ve birçok şeyi yeniden değerlendirerek tekrar tekrar kullanıyorlardı. Bir zamanlar zorunluluk olarak insanların kendi üretimlerini yaptığı yaşam tarzı, yerini tüketim odaklı bir yaşam tarzına bırakmıştır. İnsanların daha farklı ve güzeli arama duygusuyla, eskiyen eşyanın yerine farklısını edinme isteği ile moda başlamıştır. Evimizdeki perdeden mobilyaya, kıyafetten mücevhere, otomobilden televizyona, müzikten kitaba kadar her şeyin modası vardır. Moda, bitmek bilmeyen ve tüketim kültürünün kendini var edebilmek adına yaratmış olduğu bir kavramdır ve 'Kendin Yap' (DIY) felsefesine aykırıdır. Burada yer yer bahsedilen 'moda' kavramı giyimdeki 'Kendin Yap' (DIY) yaklaşımlarını ifade etmek amacıyla kullanılmıştır.

1920'lerde kadınlar kıyafete para harcamak yerine dikiş dikerek kendi üretimlerini yapıyorlardı. Zamanla kadınlar ev ekonomisinde önemli bir rol almaya başlamışlar ve dikiş dikmek para kazanmalarının bir yolu haline gelmiştir. Kadınlar tarafından dikiş dikmek, sadece maddi anlamda yardımcı olmak için değil, yaratıcılık ve marifet gerektiren bir aktivite olarak da algılanıyordu. 1950'lere gelindiğinde dikiş dikmek eskisi gibi popüler değildi. Dışarıda çalışmaya başladıklarında kadınlar, evlerinde daha az zaman geçirmeye ve bununla birlikte dikmek yerine hazır yapım elbiseler kullanmaya başlamışlardır (Gordon, 2007:1). Giyimde kendin yap-tasarla fikri hep var olmuştur. Ancak, sanayi devrimi sonrası artan üretimle birlikte tekstil alanında olduğu gibi diğer birçok alanda ev yapımı ürünler yerini hazır, fabrikasyon ürünlere bırakmaya başlamıştır.

Günümüzde ise, seri üretim sonucunda hazır giyim hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Çok az insan evlerinde kendi kıyafetlerini dikmektedir. Terzilik gibi ustalık gerektiren meslekler ise günümüz koşullarına direnemeyerek kaybolmaya yüz tutmuştur.

'Kendin Yap' (DIY) giyim, kişinin kendi özel parçalarını tasarlaması, terzilik yaparak eski parçalarla yeni taze bir görünüm elde etmesi veya tasarruflu bir şekilde satın aldığı yeni parçaları, geri dönüşümlü parçalarla birleştirerek kendi benzersiz tarzını yaratması anlamına gelmektedir. Bazıları için, 'Kendin Yap' (DIY), sadece şık ve tarz görünümle alakalıdır ancak, 'Kendin Yap' (DIY) giyim stilinin tüketim karşıtı tutumu bu trendde anahtar rol oynamaktadır (Mack, 2009:12). 'Kendin Yap' (DIY) modasında ürünün değeri fiyat etiketiyle değil kalite, özgünlük ve yaratıcılığı ile belirlenmektedir.

Son zamanlardaki moda kavramı, durmak bilmeyen bir alışveriş çılgınlığına dönüşmüştür. 'Kendin Yap' (DIY) giyim stili, savurganlık ve bilinçsiz tüketim sorunlarına aşırı hoşgörüye karşı sert tepki vererek, sürdürülebilirlik için önlem alınmasını ve kaynaklar üzerinde tasarruflu olunmasını önermektedir (Mack, 2009:12). Günümüz kapitalist toplumlarında tüketme isteği, üretme isteğinin bir adım önüne geçmiş ve popüler kültür, toplumlara egemen olmaya başlamıştır. Popüler kültürün en önemli özelliklerinden biri de, ürünlerin belirli bir süre kullanılıp atılmasıdır. Yapay ihtiyaçlar oluşturularak kurulan bu denge, sürekliliği sağlayarak tüketime olan isteğin sürekli canlı tutulmasına sebep olmaktadır. Son yıllarda 'Kendin Yap' (DIY) giyim stili popüler hale gelirken, artan tüketimin ve tekdüze ürünlerin karşısında durmaya çalışmaktadır.

2.2.4. 'Kendin Yap' (DIY) Yeme Kültürü

Giyim ve diğer alanlarda olduğu gibi yemek yeme kültürü ve alışkanlıkları da günümüz koşullarına ayak uydurmuş ve paketlenmiş gıdalar yemek masalarındaki yerini almıştır. Yakın geçmişe baktığımızda yemek kültürü, 'Kendin Yap' (DIY) ile eş anlamlıydı. İnsanlar kendi sebzelerini yetiştiriyor, kendi hayvanlarını besliyorlardı. Gıdalar mevsiminde üretilerek taze olarak tüketiliyor, kışlık gıdalar yaz mevsiminin sonunda hazırlanıp saklanıyordu. Tarhana, salça, yufka, erişte, turşu, reçel gibi yiyecekler komşularla imece usulü yapılıyordu. İnsanlar mutfak ihtiyaçlarını kendileri karşılayarak pişirme, saklama gibi işlemleri kendi imkânlarıyla yapıyorlardı. Zamanla toplumun yapısı değişti ve gıda endüstrisi her türlü mutfak ihtiyacını market raflarına taşıdı. Son yarım yüzyılda, yeme kültürü tamamen değişmiş, donmuş gıdalar, hazır çorbalar, pasta yapım kitleri, kısacası paketlenmiş ürünler hayatımıza girmiş ve hızla tüketilmeye başlanmıştır. Yemek aktivitesi, süper marketlerden satın alınan basit bir olay haline gelmiştir (Mack, 2009:6). Katkı maddeleri, GDO'lu ürünler, kimyasallar, boyar maddeler, parfümler, zararlı yağlar

ve şekerlerle hazırlanmış bize kolaylık olsun diye sunulan endüstriyel gıdalar aynı zamanda sağlımızı da tehdit etmektedir. Diğer tüketim alanlarında olduğu gibi yeme kültüründe de sağlıksız, kalitesiz ve bilinçsiz tüketime 'dur!' demek adına 'Kendin Yap' (DIY) kültürü alternatif yollar bulmaya çalışmaktadır.

Son yıllarda artan obezite ve hastalıklar nedeniyle, beslenme ile ilgili kaygılar sıkça gündeme gelmektedir. Televizyon programlarında, gazetelerde ve dergilerde 'Kendin Yap' (DIY) yeme kültürünü savunanlar; evde üretme, pişirme geleneğinin geri getirilmesi ve insanların gıda tüketiminde bozulan alışkanlıklarının düzeltilmesi için çalışılmalar yapmaktadırlar. 'Kendin Yap' (DIY) yeme kültürü, yemek masalarından hazır gıdaları uzaklaştırmaya çalışmakta ve daha sağlıklı, kaliteli bir yeme kültürünün oluşması için fikirler sunmaktadır. Dünya çapında bilinçli tüketiciler, hem daha sağlıklı beslenmek adına, hem de ekonomik anlamda kâr etmek amacıyla, dışarıda yeme ve fastfood kültürünü bırakmaya çalışmaktadırlar. Bu hızlı yeme alışkanlığını ortadan kaldırmak, endüstriyel gıdalara ve beslenme şekillerine karşı mücadele etmek ve yerel üreticileri korumak amacıyla 'Slow Food' Hareketi başlatılmıştır. 'Slow Food' Hareketi, 'Kendin Yap' (DIY) yeme kültürünün bir uzantısı gibidir ve yeme kültüründe aynı hedeflere yönelmişlerdir.

Slow Food, gıda dağılımında biyolojik çeşitliliği savunmak, doğru lezzetler konusunda damak eğitimlerini yaygınlaştırmak, etkinlikler ve girişimlerle kaliteli gıda üreticileriyle tüketicileri bir araya getirmek, fastfood ve hızlı yaşam yükselişine karşı, yerel gıda ve geleneksel yemeklere olan azalan ilgiyi geri getirmek için çalışmaktadır. Slow Food, biyolojik çeşitliliği savunurken "kolay yemek" tarzının yaygınlaşmasıyla endüstriyel tarımın karşısında giderek yok olan sayısız geleneksel tahıl çeşidini, meyveleri, hayvan türlerini ve gıda ürünlerini korumak üzere çaba gösterilmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır[16]. Tarım alanlarını ve yerel üreticileri korumak sürdürülebilir bir yaşamın temellerini oluşturmaktadır. Geleneksel kültür değerlerini korumak, aile ve toplum yapısını sürdürebilmek, daha sağlıklı ve kaliteli bir yaşam için yemek ile ilgili değerleri korumak gereklidir. Bu noktada 'Kendin Yap' (DIY) hareketi birçok alanda olduğu gibi yeme kültürünün korunması için de alternatif yollar sunmaktadır.

1980'lerden itibaren tüketimin akışı keskin bir şekilde değişerek, tüketim ürünlerinin hitap ettiği kitle çok daha geniş alana yayılmıştır. Kültür endüstrisinin hedef kitlesi ve ürün yelpazesi artık herkes ve her şey olmuştur (Ongur, 2011:73). Kitlesel üretilen malların

[16]http://www.slowfood.com/international/1/about-us

hâkim olduğu bir dünyada yaşamaktayız. Her kent merkezinde çoğalan mağaza zincirlerinin, süpermarketlerin, fast-food'ların karşısında duran 'Kendin Yap' (DIY) hareketi, tüketimin neden olduğu israfı önlemeye çalışarak, insanların her alanda kendi üretimlerini yapmaları için yeni yöntemler sunmaktadır. 'Kendin Yap' (DIY) hareketine göre; bireyler, mağazalardan alışveriş yapmak yerine, kendi kıyafetlerini tasarlayıp üretmek, paketli gıda ürünlerinin içindeki maddelere üzülmek yerine, kendi yemeğini pişirmek, eskimiş, yıpranmış eşyaları atmak yerine, başka bir şekilde değerlendirmek gibi 'Kendin Yap' (DIY) felsefesinin önerdiği yöntemleri kullanarak yaşamlarını toplum ve kendileri için daha kaliteli ve verimli hale getirebilirler.

2.3. 'KENDİN YAP' (DIY) HAREKETİNİN, KENDİN TASARLAYA (DIY) DÖNÜŞÜMÜ VE GRAFİK TASARIMA YANSIMASI

Bugünün küreselleşen piyasa ekonomilerini ayakta tutmak için yenilik gerekmektedir. Bu nedenle, eğitimciler ve iş adamları teknik ve bilişsel yetkinliklerinin yanı sıra yaratıcılığı da teşvik etmektedirler. İnovasyon, rekabetçilik göstergesi olmasının yanı sıra hem okulda hem de iş hayatında 21. yüzyıl savunucuları tarafından kullanılan bir terim haline gelmektedir. Özellikle batıda, yaratıcılık ve inovasyon aynı şeyler olarak görülmektedir (Ackermann, web, 2013). 'Kendin Yap' (DIY) hareketi de kullanıcı odaklı olup tasarımcıları yaratıcığa teşvik etmektedir.

20. yüzyılda süper devletleri oluşturan endüstri devrimi, yerini elektronik devrime bırakmaktadır. 1980'li yıllarda masaüstü yayıncılığın yükselişiyle birlikte dijital tasarım araçları, günlük yaşantımıza hızla girmiştir (Lupton, 2006:19). Dijital tasarım araçlarının gelişmesiyle tasarıma olan genel ilgi daha da artmıştır. Teknolojinin tasarıma sunmuş olduğu sınırsız olanaklar tasarımcının işini bir yandan kolaylaştırırken, diğer yandan da tasarımı ve tasarımcıyı çıkmaza sokmaktadır.

Dijitalleşme modern zamanın başlıca özelliğidir ve her yanımız teknolojiyle çevrelenmiştir. Toplum dijital ortam ve modern iletişim aletlerine güven geliştirmiştir. Dijital dünya, tasarımcıların üretim ve iletişim biçimlerini değiştirmiştir. Yüzyıl dönümü tasarımcılar için dönüm noktası olmuştur. Mac'in inovasyonu ve kullanıcı dostu arayüz formatı yaratıcılık endüstrisinde tasarımcıların en iyi arkadaşı haline gelmiştir. Deneysel tasarımı tercih edenler, el yapımı metotların kullanımını artırmak için özel ilgi göstermeye başlamışlardır. Serbest yazar Tiffany Meyers 2009'da elle çalışma sürecinin yeniden keşfedildiğini, göze çarpan grafik tasarımların farklı el işçiliği unsurları içerdiğini vurgulamıştır. Mac, tasarımın başlangıç noktası haline geldiğinde her şeyin tek bir tuşa basmayla mümkün olacağını vaat ediyordu. Ama diğer trendler gibi o da, tasarım

yaratmanın bir yolu olarak sıradan hale gelmiştir[17]. Yaşadığımız dijital çağda tasarımcılar post dijital arayışlara yönelerek, kendilerine yeni çıkış noktaları bulmak istemektedirler.

21. yüzyılda 'Kendin Yap' (DIY), zamanla tasarım ile birleşerek, her iki terimi de kapsayan 'Kendin Tasarla'ya (Design It Yourself-DIY) dönüşmüştür. Bu trendin tasarıma yansıması deneyselliğin ve serbest düşüncenin yayılmasına yardımcı olmuş, her an her yerde kolaylıkla üretilebilen tasarımlar yapılmasına olanak sağlamıştır. Tasarım, özel donanım ve yazılımlarla üretilen temiz ve steril ortamından uzaklaşmaya başlamıştır. Böylece tasarım, toplumun da bir parçası haline gelerek bunun ötesinde, tüketilen olmaktansa, üretilen olmaya başlamıştır. Deneyselliğin ışığında hızlı ama özgün üretim, teknolojinin ışığında ise bireyin tasarım görgüsü ve bilgisinin artmasıyla tasarımda yeni bir kendin-yap kültürü doğmuştur (Taşçıoğlu, 2013:121). 'Kendin Yap' (DIY) hareketi, sadece günlük yaşamda tüketime konu olan alanları değil, aynı zamanda tasarım, gazetecilik ve yayıncılık gibi alanları da etkilemeye başlamıştır.

2006'da Ellen Lupton DIY: Design It Yourself (Kendin Tasarla) projesi ve düşüncesini ortaya koymuştur. Ellen'nin kardeşi Julia Lupton ise, DIY Teory ve DIY Kids kitaplarının ortak yazarıdır. Julia, "Design It Yourself (Kendin Tasarla)" ve "Do It Yourself (Kendin Yap)" terimlerinin birbiriyle ilişkili ama aynı şeyler olmadığını dile getirmiştir. Kendin Yap'ın (DIY) basit anlamını, işi yapmak için özel birtakım şeyler alma yerine, birlikte minimalist bir çözüm üretmek olarak tanımlayarak, bunu kendi bisikletinizi tamir etme, sebze yetiştirme veya süt kutularını bir araya getirerek kitap rafları yaratma gibi etkinlikler olabileceğini anlatmaktadır. Julia, 'Kendin Tasarla'nın (DIY) bir işi kendi kendine yapmaktan daha öte bir durum olduğunu, işin içine estetik de katarak sonuca anlam katan bir yaklaşım olduğunu vurgulamaktadır. Standart şekilde tasarlanmış bir ajanda yerine, maksimum etki için, fontu, rengi ve grafiği özenle seçerek, ajandayı tasarımcının özgün yaklaşımıyla sıradanlıktan kurtarmasını önermektedir (Lupton, web, 2008). Bu çalışmaların yanı sıra, Ellen ve Julia Lupton, çocuklar için de 'Kendin Tasarla (DIY) uygulamaları üzerinde çalışmalar gerçekleştirmektedirler. Çocuklara tasarımı öğretmek için, günlük yaşamdan malzemeler kullanarak projeler geliştirmektedirler. Hazırladıkları 'DIY Kids' adlı kitapları çocuklara, kendi kendilerine oyunlarını ve sanat çalışmalarını tasarlamalarını öğretmektedir.

Lupton, tasarımın insanların gündelik yaşamlarında kullandıkları bir sanat olduğunu yaşadığımız evden, giydiğimiz kıyafete, okuduğumuz dergiye, tüm insan yapımı objelere

[17] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

kadar her şeyin tasarlandığını ifade ederek şunları eklemiştir: Grafik tasarım, tasarım pratiğinin özel bir alanıdır. Grafik tasarımcılar fikirleri, kelimeler ve resimlerle aktararak logo, kitap, dergi, ambalaj tasarımı, afiş, web sitesi ve diğer medyaları yaratıp tasarlarlar (Lupton, 2006:19). Bulunduğumuz yüzyılda tüm bu tasarımları seri olarak bilgisayar başında üreten grafik tasarımcılar, tekdüzelikten sıkılarak fikirlerini aktarabilecekleri farklı deneysel yöntemler arayışına girmişlerdir. Bu noktada Ellen Lupton'un önerdiği 'Kendin Tasarla (DIY), bu arayışları birleştirerek tasarımcılara alternatif yollar sunan bir yöntem olarak önerilmektedir.

Son yıllarda tasarıma yakından bakma eğilimi yeniden gündeme gelerek, grafik tasarımcının zanaatının dokuları ve izleri görünür olmaya başlamıştır. Pek çok tasarım, yaygınlaşmış yazılımların kısıtlı olanaklarıyla üretilmiş olup, işlerin aynılaşmasına neden olmuştur. El emeği ile bir şey üretme süreci, hem fiziksel olarak tatmin edici hem de tasarımı anlamlı kılmak için zengin bir yöntem haline gelmiştir (Twemlow, 2011:64). 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi, tasarımcıların bilgisayar tutsaklığından biraz olsun sıyrılıp, ellerini kullandıkları, yaratıcı, kendi izlerini taşıyan, akılcı ve sürdürülebilir bir tasarım yöntemini önermektedir.

El yapımı tasarım ve zanaat kültürü çağdaş grafik tasarımda sıkça adından bahsettirirken, günümüz tasarımcıları malzeme araştırma ve sıra dışı fikir bulma teknikleriyle ilgili yeni ve yaratıcı düşünme yollarına başvurmaktadırlar. Tasarım, toplumsal değişikliklere adapte olan, güncel konular veya popüler eğilimleri yansıtan sürekli bir döngüdür. El yapımı tarz, günümüz kültürünün bir parçası haline gelmiştir. Son on yıldır el yapımı tasarımın yeniden gündeme gelmesiyle tasarımcılar düşünce ve tepkilerini değiştirmeye başlamışlardır. 21. yüzyılda el yapımı tasarımın yeniden canlanması toplumun ihtiyaçlarıyla yakından ilgilidir. Sürdürülebilirlik, ekonomik kriz gibi konular insanların küresel olayları sorgulamasına neden olmuş, 'Kendin Yap' (DIY) felsefesiyle üreterek, kendi kendilerine yeterli hale gelmek istemelerini sağlamıştır. Cheloe Chadwick, el yapımı tasarımın dijital tasarım dünyasındaki iletişimde ve yaratım sürecinde etkili bir yol olacağı düşüncesindedir. Bu yöntemin genç tasarımcılara yeni ve inovatif düşünme yolları yaratarak, iş ortamına girmeden önce becerilerini geliştirmelerinde fırsat tanıyacağını vurgulamaktadır[18].

'Kendin Tasarla' (DIY), kurumların ve markaların kalıplaşmış tarz tekelinden bir kurtuluş olarak görülebilir. Hazır tarzları ve alışılagelen yaklaşımları tekrar etmektense, artık

[18] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

kendi tarzını yaratmak isteyen yaratıcı bireyler, kendi elleriyle yaptıkları tasarımlarını ortaya koymaktadırlar. Giderek dijitalleşen dünyada, bilgisayar karşısında sürekli tasarım yapmaya mahkum kalmış 21. yüzyıl tasarımcısı, dokunurluğa ve fizikselliğe duyduğu özlemi gidermek için fırsat aramaktadır (Taşçıoğlu, 2013:133-134). Bu yaratım sürecinde 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemini kullanan tasarımcılar, yaratıcılıklarını geliştirerek, dokunurluğa duydukları özlemi giderebilmektedirler.

"Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Profesörü John Maeda'ya göre, bilgisayar bir araç değil, bir malzemedir. Bunun anlamı; bilgisayarı piyasaya sürülen her yeni yazılımı yutmaya yönelik bir biçimde değil, rakamları işleyen bu malzemeyle yapılabilecekleri entelektüel biçimde, dikkatle ve derinlemesine düşünecek şekilde kullanmamız gerektiğidir" (Armstrong, derleme, 2012:125). Bazı tasarımcılara göre el yapımı, bilgisayara karşı bir tepkiydi, bazıları ise özel projeler yaratmanın eskiyi kullanarak, yavaş veya el ile işleme yoluyla tasarımın kendi köklerine geri döndüreceğine inanıyorlardı. Bilgisayarlar bize keşfetmek için yeni süreçler ve yollar sağlamıştır. Ancak Chadwick, en ilgi çekici çalışmaların el ile hazırlanmış tasarımlar olduğunu düşünmektedir[19]. James Hunt'ın 'Icograda Tasarım Eğitimi Manifestosu'nda 21. yüzyılda iletişim tasarımının karşısındaki zorluklardan bahsetmiştir ve şunları eklemiştir: Tasarım alanında basit ve erişilebilir araçların giderek çoğalması, eskiden ayrıcalıklı bir meslek sınıfına ait olan bir dizi uygulamanın artık neredeyse herkes tarafından kolaylıkla benimsenebileceği anlamına gelmektedir. Yazılım uygulamaları, tasarım şablonları ve açık kaynak tipografi programları sayesinde bir araya gelen çok sayıda yetki sahibi ama uzmanlık alanı olmayan tasarımcı öyle ya da böyle tasarım alanını gururla benimsemektedir. Bu durumda tasarımcıların kaçıp saklanabileceği hiçbir yer yoktur. İletişim tasarımcıları mesleklerinin özgünlüğünü daha iyi ifade eder hale gelmeli ve endüstriye kattıkları stratejik değeri savunma konusunda daha başarılı olmalıdırlar.[20] Tasarım aşamasında tasarımcılar sadece bilgisayar kullandıklarında, paket programlar dahilinde önceden hazırlanmış imajları, stilleri ve teknikleri ilgi çekici kılarak kendilerine mal etmektedirler. Tasarımcılar kendi alanları için üretilmiş olan paket programları kullanırken, tasarım alt yapılarını güçlendirmedikleri sürece, aynılaşmış binlerce tasarımcıdan bir farkları kalmayacaktır. 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi bu noktada, tasarımcıya programların sunduğundan daha özgür ve deneysel bir ortam sağlayarak, tasarıma sanatsal ve özgün bir etki getirme konusunda yardımcı olmaktadır.

[19] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)
[20] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar-121) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

Teal Triggs, ‘Tasarım Eğitiminin Geleceği, Grafik Tasarım ve Eleştirel Uygulamalar: Müfredatın Temelini Oluşturmak’ adlı makalesinde grafik tasarım eğitiminde disiplinler arası yaklaşımlardan ve günümüzün ekonomik, toplumsal, kültürel, çevresel, teknolojik ve siyasi bağlamlarının değiştikçe tasarım paradigmasının da değişmeye devam edeceğinden bahsetmektedir. Zanaatın tasarım mesleğinde ve eğitiminde yeni yönelimleri şekillendirme becerisi göz ardı edilmemelidir. Triggs’e göre, zanaat, eşsiz ve bireysel bir deneyimin üretiminde tasarımcının oynayacağı rolü benimsemelidir. Yaratılan ürünün fizikselliği, malzeme ve süreçler hakkında nasıl doğrudan bilgi elde edilebileceğine ışık tutmaktadır. Zanaat, aynı zamanda kalitenin üretimi ve bakımıyla da bağlantılıdır; bu hem daha geleneksel üretim yöntemleri, hem de dijital ve teknoloji temelli uygulamalar için geçerlidir. Ayrıca Triggs, uzmanlık disiplinlerini azaltmak yerine artırarak hem tasarımı daha geniş kapsamlı bir şekilde algılayan, hem de belirli zanaatlarda uzmanlık sunan bir eğitim programı uygulanması gerektiğini, bu iki bilgi düzeyi arasındaki sinerjinin tasarımın temelini oluşturacağını vurgulamaktadır[21].

İngiliz tasarımcı Cristine Matthews ve Sophie Thomas, 1990'ların ortasında Royal College of Art'ta (Kraliyet Sanat Okulu) okurlarken tipo baskı gibi el işi teknolojilere merak sarmışlardır. 1997'de kendi ofislerini kurduklarından bu yana, tüm gün ufak bir masada oturup bir ekrana bakmak ve tek parmakla tasarım yapmaktan kaçınmak için sık sık geleneksel yöntemlere başvurmuşlardır. ‘Krek’, kokain kullanımının önüne geçmek için düzenlenmiş bir kampanyadır. Bu kampanyada, sert, gerçek ve işlenmemiş olan, kumlu bir his istedikleri için tipo baskı kullandıklarını söylemektedirler. Kampanyanın malzemeleri bitkisel bazlı boya ve geri dönüşümlü kağıt kullanılarak basılmıştır. Atölyelerinde serigrafi, tipo baskı ve "rozet yapma makinesi gibi, oyun oynamak için bir sürü garip ekipman için geniş bir işlik alanı ayırmışlardır. Matthews "Tahta yazı karakterleri kullanmak bilgisayar kullanmaktan tamamen farklı" diyor ve ekliyor: "Her şeyden önce, sonuçları derhal görebiliyorsunuz; ne görürsen onu alırsın, baskıya gönderip her şey yolunda gitsin diye dua etmek yok." Thomas ve Matthews, işlemin hatalar içermesini ve işin bitmiş haline eklenebilecek şanslı kazalar yaratmasını da sevmektedirler (Twemlow, 2011:64-65). Tipo baskı ve ipek baskı gibi deneysel ve yaratıcı teknikler tasarımcıların eskide kalmış el yapımı süreçlere yeniden yönelmesini sağlamaktadır. El yapımı tasarım düşüncesi, tipo baskı gibi tekniklerle sayılı baskı yaparak tasarımın çok daha özel ve eşsiz olmasını sağlamaktadır. Deneysel bir sürecin

[21] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar-123) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

yaşandığı bu tarz üretimler, tasarımı daha özgün kılarken yaşanan süreci de yaratıcı bir oyun haline getirmektedir.

Alan Kitching, tasarımlarını tipo baskı yöntemi kullanarak yaratmaktadır. Her tasarımda kompozisyon, font ve renkte keşifler yapmaktadır. Kitching, bu keşfin baskı hakkında öğrenme sürecinde, bilgisayardan daha fazla yararlı olduğunu vurgulamaktadır. Oddling Smee, geleneksel baskı yöntemlerinin öğrenme sürecinde daha popüler hale geldiğini, el yapımı efektlerin ve ürünlerin tasarım ve toplumda daha çok başvurulması gereken yöntemler olduğunu vurgulamaktadır[22]. 'Kendin Tasarla (DIY) yaklaşımının yaratıcı, deneysel ve çevreci bir yöntem olması, tasarım eğitimi sürecinde araştırılarak ele alınması gereken bir konudur.

Schellnack, grafik tasarımda da bir zanaatkârlık rönesansı yaşandığı ve bunun üç boyutlu kağıt kolajlarının çok daha ötesine uzandığının ortada olduğunu dile getirerek şunları eklemektedir: 'Kimileri muşamba kesiyor, kimileri ahşap yakıyor, kimileri daktilo ile yazıyorlar. Genç tasarımcılar geleceğe bakmak için, mazide kalmış araçları kullanıyorlar ve bilgisayar da birçok pratik alet edevatın arasından bunlardan yalnızca bir tanesi konumundadır (Schellnack, web, 2011)'. Çok sayıda tasarımcı, bilgisayarlarını bırakıp elleriyle üretmenin tadını çıkarmak için, tipo baskı gibi eskide kalmış teknolojilere geri dönmektedirler. Tipo baskı, serigraf baskı, el işi, el yazısı ve el izi taşıyan işleri konu alan tasarım, kitap, sergi ve konferansların sayısına bakınca, zanaatın tekrar gözden geçirilmiş, güncel bir zanaat anlayışıyla günümüz tasarımcıları arasında etkili bir kavram olduğu kesinleşmektedir (Twemlow, 2011:64). 'Kendin Tasarla' (DIY), eylem olarak bilgisayar kullanımını azaltarak, tasarımcının el izlerini taşıyan ve tasarıma ruh kazandıran bir yöntem olarak ortaya çıkmaktadır. Bu yeni ama eski süreç, tasarım dünyasında bir trend yaratmıştır. Tasarımcılar bu sayede geleneksel yöntemlere geri dönerek neler yapabileceklerini ve bir şey başaramazlarsa bile onların yaratıcı karar aşamasında doğruya yönlendiren eğlenceli bir deneyim olduğunun farkına varmışlardır.

Chlen, hibrid estetiğin birleşerek teknoloji ile evlendiğini geçmiş ve geleceğin şimdiyle birleştiğini dile getirmektedir. Hibrid, modern grafik tasarımda yeni bir ilerlemedir. Hibrid, hem el yapımı, hem de dijitalin kullanılarak birçok becerinin birleşmesi üzerine odaklanmaktadır. Grafik tasarım profesörü Julie Mader Meersman, tasarımcıların geçmişten etkilenerek gelecek için nasıl yaratıcı fikirler ürettiklerini ve etkilendiklerini anlatmaktadır. Tasarımcılar geçmişten etkilenerek veya eski teknikleri yeniden kullanıp

[22] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

ilham alarak, çağdaş araştırmaları ve popüler tasarım trendlerini yaratmaktadırlar.[23] 'Kendin Tasarla' (DIY), aynı zamanda 'hibrid' bir yöntem olarak, tasarımcılara disiplinler arası yeni yaklaşımlarla çalışma imkanı sunmaktadır.

Tasarımcı Lorraine Wild Emigre dergisinde yayımlanmış,"The Macrame of Resistance" (Direnişin Makremesi) başlıklı makalesinde, bir şeyi elle yaparken geliştirilen bilgilerden bahsetmiştir. "İçgüdü veya görüş sahibi olmayı mantıklı olarak açıklamak zor ancak kişisel bir ifadesi olan tasarım için bunlar temeldir" diyerek şunları eklemiştir: "Dokunarak yapılan, gündelik veya basitçe zanaat diye adlandırabileceğimiz eylemlerden kazanılan bilgi güçlü ve önemlidir ve bir tasarımcının eğitimin ve çalışmalarının temelini oluşturmalıdır. Yoksa bizler neden buradayız?" (Twemlow, 2011:64). Lorraine Wild, aynı makalesinde zanaatın uygulanması üzerine yeni bir yaklaşımla tasarım kuramını destekleyerek, İngiliz tasarım kuramcısı Peter Dormer'in zanaat ile ilgili çalışmalarından bahsetmektedir.

Dormer, zanaatın grafik tasarım çerçevesine yerleştirildiğinde 'tasarımcının sesi' denilen bilgiyi oluşturduğunu, yani tasarımın projenin saklı amaçlarına değil, tasarımcının kişisel hünerine hizmet eden kısmı olduğunu dile getirmektedir. Bu, bir tasarımcının işlerinin bütününün her projenin belirli amaçlarının ötesine geçebilmesini sağlamaktadır. Dormer'in deyişiyle; kişinin deney yapabilme yetisi olmalıdır. Çoğu zaman oyun oynamak gibi ifade edilen deneysellik, bir yargı yetkisi gerektirerek kişinin ayrım yapabilme hissini geliştirmektedir (Armstrong, derleme, 2012:85). Tasarım ve zanaat arasındaki bu yaratıcı esinlenme tasarımcının özgürleşmesine ve tasarımın heyecan verici bir hale gelmesine olanak sağlamaktadır.

Tasarımcı Christine Berrie, el yapımı tasvirlerin çok önemli olduğunu, herkesin farklı şekillerde yazdığını, çizdiğini ve farklılık yarattığını, bunun da eşsiz bir üretim olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca Berrie, bu çeşitliliğin geniş bir çevrede yayıldığını ve tasarımcıların her elin farklı yorum kattığı, el yapımı grafik tasarımları içeren projelerde bulunmak istediklerinin altını çizmektedir. Yazar ve tasarımcı Sabrina Gschwandtner, el sanatlarının hiper hızlı kültüre, dijital teknolojiye, tüketim kültürünün yayılmasına ve savaşa karşı popüler bir reaksiyon olduğunu belirtmektedir. Gschwandtner, el yapımı kültürün, her şeyin kolay ve hızlı alınabildiği tüketici dünyasında durmadan ilerlediğini,

[23] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

modern toplumun, dijitalleşmiş kültüre el yapımı tasarımla tepki vermek istediğini eklemektedir[24].

Amerika'daki tasarım düşüncesi, el işine dönerken, tasarımcılar elleriyle bir şeyler yaratmanın keyfini çıkarmaktadırlar. Tasarım sürecinde sadece bilgisayar kullanan yeni mezun tasarımcılar da el yapımı tasarımı keşfetmektedirler. Bu tasarımcılar, 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemiyle yapılan çalışmaların, bilgisayarda üretilmiş tasarımlardan daha özgün, tatmin edici ve derin olduğunu düşünmektedirler. Foster, elle çalışmanın önemini şu şekilde vurgulamaktadır: "Beyniniz gerçek alıcınızdır ve hiçbir yerde bulunmayan eşsiz nitelikler sunar. Ellerimiz, fikirlerimizi gerçekleştiren zihinlerimizin uzantısıdır" (Foster, 2009:6). Kişiye özgün tarzın yaratımı sürecinde tasarımcılar, ellerini kullanarak kendi eşsiz tasarımlarını oluşturabilmektedirler. 'Kendin Tasarla' (DIY) yönteminde önerilen zanaat ve el işçiliği, birçok alanda kendini göstererek çağın getirdiği sınırsız malzeme ve teknik imkân sayesinde özgünlüğünü arayan tasarımcıya alternatif yöntemler sunmaktadır.

Yaratıcılık endüstrisinde el yapımı ve dijital versiyonları kapsayan yaratıcı tasarım için birçok yöntem vardır, son zamanlarda el yapımının popülerliği profesyonel tasarımcılar için farklı yaratımları içermektedir. Bazıları çalışmalarında kusursuz dijitali seçerken, bazıları geleneksel tekniklerle el yapımı sürecini seçmektedir ve bazıları da hibrid tasarım yaklaşımları ile kendi stillerini yaratmaktadırlar. Michael Perry, el yapımı tipografiden zevk aldığını dile getirerek tasarım dünyasına eğlence kattığını sanatsal bir yaratım süreci olduğu düşünmektedir. Elle tipografi yaratmak tasarımcıları sadece görsel olarak değil, nasıl düşündüğünü, çalıştığını ve nasıl tepki gösterdiğini ortaya koymaktadır. Elle yapılan tipografinin otantik bir görüntü yaratması ve tasarımın kullanıcı ile kişisel bağlantılar kurması modern toplumda popüler hale gelmesini sağlamıştır. Jonathan Barnbrook, eşsiz ve farklı yaklaşımlarla o dijital aletlerle veya geleneksel yöntemlerle, klasik tipografi, kiliseler ve mezar taşlarından esinlenerek yazı karakterleri tasarlamaktadır. Dijital yazı karakterleri, genellikle ticari tabanlı yaratılır ve tasarımın kendi doğrusunu göz önünde bulundurmazlar. Bununla birlikte Barnbrook, her harfin sadece yalnız olarak değil, komple bir set olarak tasarımın bir parçası olduğunu düşünerek en doğru şekilde tasarlamaktadır. Barnbrook, el yapımı ve dijital tipografi

[24] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

arasındaki farklığı, el yapımı tipografinin tasarımın nasıl yaratıldığının göstergesi olduğunu ve asıl öneminin de bu nokta olduğunu vurgulamaktadır[25].

Tasarım eleştirmeni Steven Heller, Elen Lupton ile görüştüklerinde 'Kendin Tasarla'nın (DIY), tasarım mesleği üzerindeki potansiyel etkisini görünce endişelendiğini dile getirmiştir. Ancak, kendi kendilerine bilgisayardaki hazır şablonlarla tasarım yapan vasat tasarımcıları düşündüğünde geri adım attığını açıklamıştır. Ayrıca Heller, insanların grafik tasarımın şablonlarla çözülebilecek kadar kolay olduğunu düşünmeye başlaması durumunda, tasarımcının yetkisini ve müşteri saygısını yitireceğinin altını çizmiştir (Lupton, web, 2008). 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi, grafik tasarımcının vasat ve amatör örneklerden ayrılarak yaptığı işin daha saygın ve özel olarak algılanması için fırsatlar sunmaktadır.

Lupton, tasarımın IKEA ve Target'ten alınan modern görünümlü bir eşyadan daha fazlası olduğunu vurgulamaktadır. Buna ek olarak tasarımla ilgili şunları dile getirmektedir: 'Tasarım, bir pratiktir. Görselleri sunmanın bir yoludur veya sizin sosyal dünyanızı oluşturan çeşitli fikirlerdir. Tasarım; ev ödevinden, sosyal, artistik ve eğlence için olan karalamalara kadar her şeyi değiştirebilir. Tasarım düşüncesi, kendi çevrenizi ve alışverişlerinizi değerli kılmak, seçimlerinizi daha akıllı, iyi ve daha güzel yapabilmek için size yardımcı olabilir (Lupton E.,Lupton J., 2007:142). 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi, tasarım sürecindeki bilinçli şekillendirme eylemleridir. Tasarımcılara, tasarımın tek bir seçimden ibaret olmadığını, her zaman daha fazlasını yapabileceklerini ve bu süreçte herkesin kendi alternatif yollarını yaratma imkânına sahip olduğunu hatırlatmaktadır

Seri üretimin sebep olduğu metalaşma karşısında, hayatın kaybettiği anlamı ve ruhu yeniden arayan, zanaatkâr duygusuyla üreterek kendi çalışmalarını kendileri yapan 'Kendin Tasarla' (DIY) tasarımcıları, salt tüketici olmak yerine kendi anlamlarını kendileri üretmek istemektedirler. El yapımı tasarım 21. yüzyılda tasarımcıları çok farklı olanaklar ve geniş yaratıcı fikirlerle tanıştırmıştır. Yukarıda adı geçen bir çok tasarımcı, sanatçı ve yazar yaşanan bu zanaatkarlık rönesansının tasarıma yeni bir soluk getireceği ve tasarımcının kendini tanıması, özgünleşmesi adına adım atacağı düşüncesindedirler.

'Kendin Tasarla'-'Kendin Yap' (DIY) iç içedir ve ikisinin de asıl çıkış noktası insanların, tasarımcıların özüne dönerek minimum tüketim ve israfla, her alanda insan emeğinin, izinin olduğu, sürdürülebilir bir dünya için insanca yaşamanın yollarını bulmaktır. 'Kendin

[25] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

Tasarla' (DIY) yaklaşımının sadece elle bir şeyler yapmak, tasarlamak değil, Kendin Yap' (DIY) felsefesinde olduğu gibi sosyal yanının da olduğu düşünülmelidir. Herhangi bir durumda 'yeterli' kelimesini kullanarak, gereksiz israf, aşırı tüketim gibi olumsuz durumların karşısında duran bir kültür olarak kendi felsefesini yaratmış olan 'Kendin Yap' (DIY) kültürü, Kendin Tasarla (DIY) yönteminde de benimsenmelidir. Sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze alan 'Kendin Yap' (DIY) kültürü, Kendin Tasarla (DIY) yöntemlerinde de sürdürülebilir tasarım olarak ön planda tutulmalıdır. Özellikle grafik tasarım gibi sürekli toplumla iç içe olan bir alanda geri dönüşüm, yeniden kullanma, organik yaşam-tarım, çevresel sorunlar gibi hayati önem taşıyan konular hakkında bilgilendirici kampanyalar gerçekleştirilmelidir. Grafik tasarım adına da sürdürülebilir yöntemler ele alınarak çevresel zararları en aza indirmek için çalışmalar yapılmalıdır. Kağıt israfı-, zehirli toner atıkları, doğaya zararlı ambalajlar, görsel kirlilik, tüketimi tetikleyen yanıltıcı reklamlar gibi konularda grafik tasarımcılar hassas davranmak zorundadırlar. 'Kendin Tasarla' (DIY)'nın ve 'Kendin Yap' (DIY)'ın felsefesi, yöntemleri araştırılarak tasarım eğitiminde bir öğretim yaklaşımı olarak gündeme getirilmelidir. 'Kendin Tasarla' (DIY), tasarım alanında yeni açılımlar sağlarken, tasarımcılar hem yaptığı tasarım adına, hem de sosyal olarak 'Kendin Tasarla'-'Kendin Yap' (DIY)'ın felsefesini yaymak adına çalışmalar yapmalıdırlar.

Tasarımcı; toplumu 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi hakkında bilinçlendirmek ve örnek olabilmek adına tasarımı farklı, zihni ve hayal dünyasını zorlayan boyutlarda, doğru ve özgün bir şekilde kullanmak durumundadır. Grafik tasarımda dijitalleşen dünyanın getirmiş olduğu avantaj ve dezavantajlar tekrar gözden geçirilmelidir. 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi ve güncellenen zanaat olgusu tasarıma, özgünlük ve ruh kazandırırken 'Kendin Yap' (DIY) felsefesinin de sürdürülebilir bir dünya için daha doğru nasıl kullanılabileceği tasarımcılar tarafından tartışılmalı, eğitimciler tarafında araştırılmalı ve yöntem olarak denenmelidir.

2.4. GRAFİK TASARIMDA KENDİN TASARLA YAKLAŞIMIYLA İLİŞKİLENDİRİLEBİLECEK AKIMLAR VE POST DİJİTAL ARAYIŞLAR

Toplumun ihtiyaçları değiştikçe, el yapımı tasarım, dünyayı etkileyen konulara bir tepki olarak gündeme gelmektedir. Bu dönüşüm, tasarım yöntemlerini değiştirmektedir ve kendin yap değerlerini tasarım piyasasına yeniden tanıştırmaktadır. Punk döneminde ortaya çıkan, 'Kendin Yap' (DIY) hareketi, deneysel yeni fikirler ve yollar ile sınırları ortadan kaldırmayı isteyen modern toplum tarafından yeniden gündeme getirilmiştir. Bunun bir uzantısı niteliğinde olan 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi, tasarımın heyecan verici bir hale gelmesine olanak sağlamaktadır. Bu yaratım sürecinde 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemini kullanan tasarımcılar, yaratıcılıklarını geliştirerek, dokunurluğa duydukları özlemi gidermektedirler. Tasarımcılar bu sayede, geleneksel yöntemlere ve akımlara geri dönerek neler yapabileceklerini keşfetmektedirler. Yaşadığımız dijital çağda tasarımcılar post dijital arayışlara yönelerek, yeni ama eski süreçlerle kendilerine yeni çıkış noktaları aramaktadırlar. Bu bölümde bahsedilecek olan, Steampunk Akımı, Saykodelik Akım, Retro Füturizm, Vintage, Retro, Nostalji, Hot Cauture, Sürdürülebilir Tasarım Felsefesi gibi başlıklar, 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımıyla yöntem bakımından ilişkilendirilerek post dijital arayışlar olarak ele alınmıştır.

2.4.1. Steampunk Akımı

Steampunk, buhar çağı teknolojisinin gelişmiş versiyonlarının bulunduğu yarı fantastik, yarı bilim kurgusal ortam olarak tanımlanmaktadır. 1980'ler ve 90'larda edebiyat ve sanatta, Kraliçe Viktorya dönemine özgü bilim kurgusal gelecek fantezilerine öykünen ve bunu modern hayatın teknolojik gerçekliğiyle yan yana getirmeye çalışan alternatif bir akım olarak ortaya çıkmıştır[26]. Steampunk kelimesi, ilk olarak 1980'li yılların sonlarında 'cyberpunk' kelimesinin yapısından türemiştir. 'Steam' buharlı makinelarla alakalıdır 'punk' ise bir alt kültürü yansıtmaktadır. Steampunk, eskide kalmış teknolojiyle birleşen bir alt kültür olmuştur (Killjoy, e-dergi, 2013:3).

[26] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

Steampunk kelimesini 1987'de kullanan kişi, bilimkurgu yazarı Kevin Wayne Jeter'dır. Steampunk alt kültür kimliğini çok yönlü olarak gösteren bir olgudur. Topluluk olarak, tasarım ve yapım uygulamasını düşsel imgelerle, geniş bir medya yelpazesinde sunmaktadırlar. Tüm bu bağlantılarla ortak bir ideolojik ve estetik duyarlılık, Viktorya Dönemi'nin fantastik ve idealize vizyonunu, günümüz modern teknolojisinin objektifinden yeniden tasarlanmaktadır (Tanenbaum vd., web, 2012:1583). Bu alt tür, genel olarak edebiyatın sanayi devriminden etkilenmesi ile ortaya çıkmıştır. Teknolojik olarak; dev çarkların, döküm sanayi araçlarının, ağır sanayinin insanla buluştuğu ve toplumu temelden etkilediği bir dönemdir. Dönemin öncüleri arasında Jules Verne, H.G. Wells gibi bilimkurgu yazarları sayılabilir. Steampunk, kullanılan bir terim olmaya başlandığında, filmler, çizgi romanlar ve bilgisayar oyunları gibi popüler kültürün hakim olduğu piyasada geniş düşsel bir tarz olarak ortaya çıkmıştır.

Çizgi romanda, Alan Moore'un 'The League of Extraordinary Gentlemen' eseri ağır Victorian edebiyatını göz önüne sererek alternatif bir tarih sunmaktadır. Film dalında, Barry Sonnenfeld'in 'Wild Wild West' büyük buharlı, kuvvetli mekanizmalarıyla Steampunk estetiğini kitlesel medyada sunan ilk yapıttır (Tanenbaum vd., web, 2012:1583). Kentin dört bir yanından göğe doğru yükselen dumanlar, gökyüzünde gezinen zeplinler, balonlar, Art Nouveau tarzı mobilyalar, Viktoryan iç mekanlar, makineler, çarklar, buharla çalışan robotlar, uçan bisikletler, Steampunk'ın gerçekleşmemiş bir gelecek tablosunun parçalarını oluşturmaktadırlar.

Punk gibi alt kültür gruplarıyla karşılaştırıldığında genç bir hareket olmasına rağmen Steampunk topluluğu, uluslararası Steampunk toplantılarını, Steampunk müzik aktivitelerini, bölgesel Steampunk hobi organizasyonlarını ve gezici Steampunk gösterilerini içeren kültürel anlamda geniş bir ağa sahiptir (Tanenbaum vd., web, 2012:1584). Punk gruplarında olduğu gibi Steampunk grupları da kendi organizasyonlarını kendileri organize ederek bir alt kültür haline gelmiştir.

Steampunk tarzı tasarımlarda uygulayarak yapma pratiği kökleşmiştir. Tarzın ana fikri, el yapımını en iyi şekilde kullanarak özel bir ifade şekli yaratmaktır. Steampunk, kitle üretimi ve endüstrileşme karşısında bir tepki olarak ve post endüstriyel bir form olarak görülebilir. Steampunk tarafından öngörülen dünya, zanaatkar ve kişisel çabayla modern hesaplamaya ilham vererek, sanayi devriminin zirvesindeki teknolojinin altın çağına geri dönmeyi amaçlamaktadır (Tanenbaum vd., web, 2012:1587).

Julian Bleecker, tasarım ve bilim kurgu uygulamalarının birbiriyle nasıl kesiştiğini araştırmaktadır. Bilim kurgu ve fütürist yazar Bruce Sterling 'Tasarım Kurgusu' başlıklı yazısında, hayal edilen veya istenilen gelecek için kurgu yaratmanın bir tasarım perspektifi oluşturmada nasıl kullanılabileceğini sorgulamaktadır. Svanaes ve Verplank fantezi edebiyatının büyülü ve doğa üstü metaforlarının tasarım ve tasarımcılar için potansiyel bir keşif süreci olduğunu belirtmektedirler (Tanenbaum vd., web, 2012:1584). Steampunk tasarım kurgusu, tasarım için hayal kurdurarak yaratıcılığın sınırlarını zorlamaktadır





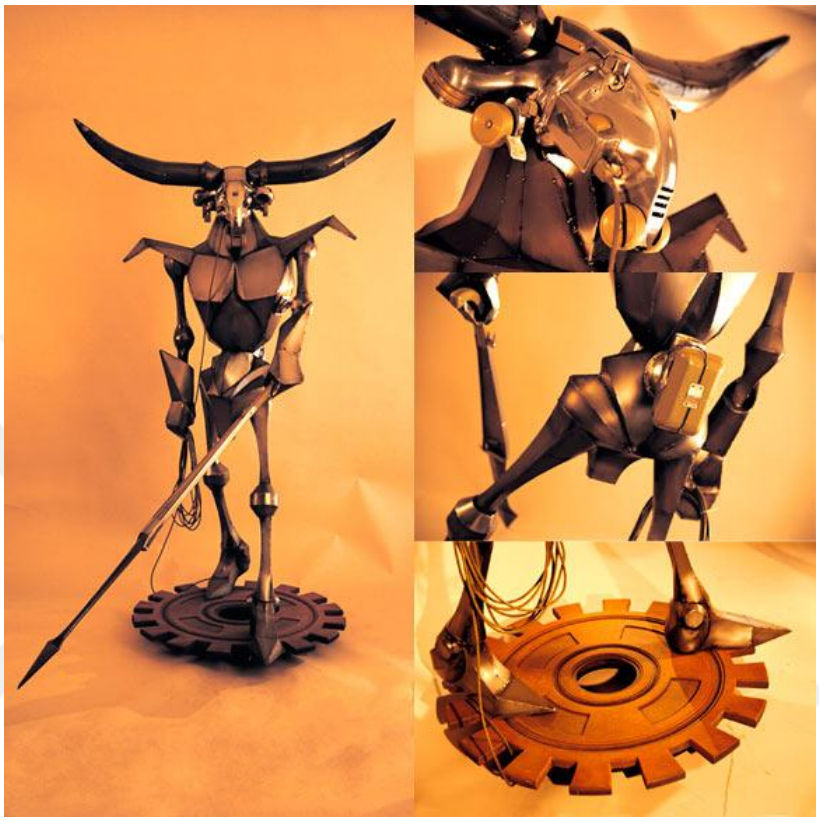
Görsel 1. Vadimir Gvozdev ‘Steampunk Bird’ (2006)
Kaynak:http://gvozdariki.ru/gvzd/mechanics /mech01.htm (Erişim Tarihi: 06.04.2015)

Görsel 2. Richard "Datamancer" Nagy, ‘Steampunk Laptop’
Kaynak:https://www.academia.edu/1888829/Steampunk_as_design_fiction.
(Erişim Tarihi: 06.04.2015)

Moskova doğumlu Vadimir Gvozdev Rus Sanat Akademisi’nden mezun olduktan sonra grafiker ve iç mekan tasarımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. Tasarımlarında Steampunk tarzını benimseyerek eserler yaratmaktadır[27]. Eserlerinde kolaj yöntemiyle farklı malzemeleri bir araya getiren Gvozdev, zanaatkar işçiliğiyle Steampunk tarzına özgün ve grafiksel bir bakış açısı sunmaktadır. (Görsel 1)

[27] https://bonexpose.com/featured/vladimir-gvozdev/

Steampunk'ta kullanılan parçalar neyin mümkün olduğunun pratiğini oluşturmaktadır ve estetik parçalarla işlevsel objelerin karışımını içeren çalışmalar ortaya çıkmaktadır (Tanenbaum vd., web, 2012:1587). Richard Nagy'nin kurduğu Datamancer imzası taşıyan, Steampunk Laptop'u bu fantastik türün gösterişli bir örneğidir (Görsel 2).



Görsel 3. Greg Brotherton Karakter Tasarımları
Kaynak: http://www.sanatblog.com/uzerine-dislilerini-yapistir-steampunk/ (Erişim Tarihi:10.04.2015)

Greg Brotherton, Steampunk akımını popüler kültür ve mitolojiyle birleştirerek, amacının gelişmekte olan kültürel destanlarından kahraman ikonlar yaratmak olduğunu belirtmektedir[28] (Görsel 3).

Steampunk modeli, zanaatkarlık, işlevsellik ve estetik adına yeni kavramlar inşa etmektedir. Bilerek ya da bilmeyerek bu alternatif sosyal gerçeklik, kendi normlarımızı ve değerlerimizi sorgulamamıza yardımcı olmaktadır. Steampunk'ta tasarım kurgusunun gücü estetik ve biçimin önüne geçmektedir. Hikaye anlatma mantığı, bu güçlü anlamı kendi imgesel geleceği veya hayali ile devam ettirmektedir. Steampunk tasarımcıları kendi gelecek idealleri için sunum yolu bulmuşlardır (Tanenbaum vd., web, 2012:1588).

[28] http://www.sanatblog.com/uzerine-dislilerini-yapistir-steampunk/

Steampunk, sanatçılara ve tasarımcılara sadece dönemi yansıtan karakteristik özellikleriyle değil, kullandığı yöntemlerle de alternatif yaklaşımlar sunmaktadır.

Örneğin, tasarımcı Jake Von Slatt, metal sakız kutusu gibi çeşitli nesneleri Steampunk süzgecinden geçirerek ortaya ilginç tasarımlar çıkarmaktadır. Metal kutular üzerine tuz, su ve elektrik ile gravürler yapan Jake Von Slatt 'Steampunk Bible' adlı kitaptaki makalesinde bu çalışmasını ayrıntılarıyla anlatmaktadır[29] (Görsel 4). Tasarımcının ortaya koymuş olduğu bu el yapımı deneysel yaklaşım, Steampunk gibi eskide kalmış akımların günümüz sanatçılarına nasıl ilham verdiğinin bir kanıtıdır.



Görsel 4. Jake Von Slatt, Gravür Teneke Kutular
Kaynak:http://steampunkworkshop.com/etching-tins-salt-water-and-electricity-compliment-steampunk-bible-article// (Erişim Tarihi: 10.04.2015)

Schellnack, son yıllarda el yapımı grafik tasarımın rağbet görmesini yalnızca yayıncılık araçlarının dijitalleştirilmesine gösterilen bir tür ilerleme karşıtı tepki olarak açıklamanın fazlasıyla basite indirgemeci bir yaklaşım olacağını dile getirerek şunları eklemektedir: "Şunu kabul etmek gerekir ki, dijital fotoğraflardan iPad'e akan soyut tasarım trafiği bugünün gerçeğidir. Ancak, dokunma duyusuna hitap eden tasarıma gösterilen popüler ilginin kaynağında da sadece geçmişe duyulan özlemden çok daha fazlası vardır. Ortaya

[29] http://steampunkworkshop.com/etching-tins-salt-water-and-electricity-compliment-steampunk-bible-article/ (Erişim Tarihi: 10.04.2015)

çıkan bir çok ürün, ilk başta nostalji kamuflajı görünümü verse de: ‘Retro ’ dendiğinde geçmişin yankılı odalarında dolaşıp, görsel fragmanları gelişigüzel bir şekilde derlemekten daha fazlasını anlamanız gerekiyor.” Schellnack, ‘Retro’nun aynı zamanda son derece modern sonuçlar veren eski veya tarihi araçlara veya süreçlere geri dönüş olarak da anlaşılabileceğini vurgulamakta ve müzikte ‘Retro’ değil de ‘Vintage’ olarak adlandırılan akıma edebiyat söz konusu olduğunda belki de en iyi yakışacak ismin ‘Steampunk’ olabileceğini belirtmektedir. Schellnack, “Steampunk”ı ahşap ve pirinçten yapılmış buharlı motorların uzay gemilerini çalıştırdığı, hipermodern teknoloji ve Kraliçe Viktorya dönemi estetiğinin Retro -fütüristik bir bileşim oluşturduğu bir akım olarak tanımlamaktadır. Schellnack’, Steampunk tasarımcılarının en üst düzey modern araçlar kullanarak geriye bakmaktansa, tarihsel araçları geleceğe bakmak için kullandıklarını, yani sanayi devrimi sonrası öncülük ruhuna zemin oluşturan bir ilkel teknolojiden söz edildiğini vurgulamaktadır[30]. Çoğunlukla el işçiliğine dayalı olarak üretilen Steampunk tasarımları, zanaatkar kökeniyle günümüz 'Kendin Tasarla (DIY) yaklaşımının içerisinde yer alabilir.

Joshua Tanenbaum, Karen Tanenbaum ve Ron Wakkary Steampunk'ın alt kültür tarzı olarak literatürde yer almasını ve büyümesini 'Kendin Yap' (DIY)’ın el sanatı uygulamasına borçlu olduğunu ve Steampunk'ın kurgu, çizgi roman, film ve oyunlarda daha popüler olarak görüldüğüne inanmaktadırlar. Ayrıca adı geçen, bir tasarım hareketi olarak Steampunk’ın uygulama ve teknikleriyle 'Kendin Yap' (DIY)'a dayandırarak, Steampunk tasarımcılarının 'Kendin Yap' (DIY) gibi uygulama yapan ve bunu sahiplenen ‘brikolajcılar’ olduklarını vurgulamaktadırlar (Tanenbaum vd., web, 2012:1585). Panagiotas Louridas, Lévi-Strauss'un ‘bricoleur’ antropolojik görüşü ve tasarım arasındaki bağlantıyı yapan ilk kişidir. Louridas, ‘bricoleur’u kişinin mevcut veya karşılaşılan belirli bir durumda bir şeyler yapması olarak tanımlamaktadır. Bricoleurcular tasarımcı olarak, malzemeye konsantre olmadan önce, geçmiş deneyimlerine ve şimdiki keşiflerine dayanan tecrübeleri ile ilgilemektedirler. Bricoleur, farklı türlerdeki hisleri, form ve çoklu perspektifleri sorgulamaya imkan tanıyan durumları ifade etmektedir (Tanenbaum vd., web, 2012:1589). Levi-Strauss, herhangi bir "üretim" sistemine sahip olmayan "ilkel" kabilelerin, kendilerine gerekli olan eşyaları, doğadan topladıkları çeşitli malzemelerle yapmalarını, ‘bricoleur’ kelimesiyle anlatmaktadır. Kendi hayat kolajını yapan, bir takım araçlar kullanarak elleriyle çalışan kişi olan ‘bricoleurs’, 'Kendin Yap' (DIY) uygulayıcılarının bir nevi doğal versiyonu gibidir.

[30] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

Kökeni Fransızca olan Bricoleur, elindekilerle anlık pratik çözümler üreten, ufak tamir işleri yapan kimseler için kullanılmaktadır. Günlük dilde, fırsatları değerlendirmek anlamına da gelmektedir. Colin Rowe, 'Collage City' adlı kitabında 'bricoleur' ve 'collage' kelimelerini birleştirip 'bricolage' kavramını ortaya atmıştır. Levi Strauss'un "Yaban Düşünce" adlı eserinde geçen bu terimi Tahsin Yücel "yaptakçı" olarak kullanmıştır.[31] Joshua Tanenbaum, Karen Tanenbaum ve Ron Wakkary'nin, Steampuk tasarımcılarını 'brikolajcılar' olarak tanımlamaları onların zanaatkar bir şekilde, el emeği ile yaptıkları işin özeti gibi olmuştur. Steampunk, montaj ve kolajı birlikte kullanarak, birbiriyle uyumlu olan parçaların birleştirilerek işler hale gelmesi dışında, tamamen uyumsuz parçaların bir bütünü oluşturmasını da sağlamaktadır. Ve bu işi yaparken de tasarımcılar, tasarım ve yapım aşamasında genellikle bu iş için biçilmiş kaftan olan hurdalıkları ziyaret ederek başlamaktadırlar. Steampunk tasarımcıları, dönüştürme, yeniden kullanma, değerlendirme gibi yöntemlerle 'Kendin Yap' (DIY)'ın felsefesini hayata geçirirken, tasarımlarında kullandıkları el yapımı uygulamalarla da 'Kendin Tasarla (DIY) yaklaşımını gerçekleştirmektedirler.

Kuznetsov and Paulos 'Kendin Yap' (DIY) katılımcılarını, bir profesyonel yardımı olmadan veya para ödemeden kendi kendine bir şeyler yaratan, objeleri değiştiren veya onaran uzman amatörler olarak görmektedir. Ayrca 'Kendin Yap' (DIY), tüketim karşıtlığını, isyankarlığı ve yaratıcılığı yansıtan bir kültürdür. İnsanları satın almaktansa yaratmaya teşvik etmektedir. Joshua Tanenbaum, Karen Tanenbaum ve Ron Wakkary bunu Steampunk tasarımındaki 'Brikolaj' (Bricolage) uygulamalarında açık olarak gördüklerini belirtmektedirler (Tanenbaum vd., web, 2012:1584).

Bricoleur tasarımcısı veya brikolaj uygulayıcısı terimleri, kavramsal fikir birliği açısından 'Kendin Yap' (DIY) ve 'Kendin Tasarla (DIY) yöntemlerini uygulayan kişi ve tasarımcılar için kullanılması önerilebilir. Türkçe'de 'Kendin Yap' (DIY) 'kendin yapçı' gibi anlam bozukluğu olan bir terim yerine 'Kendin Yap' (DIY) ve 'Kendin Tasarla (DIY) yöntemlerini benimseyenler için Bricoleur tasarımcısı veya brikolaj uygulayıcısı (brikolajcı) terimleri kullanılabilir.

Schellnack, Steampunk tasarım yaklaşımının dijital üretime karşı gelişen bir model olmadığını, bilgisayar kullanımının normalleştirilmesi gibi görülebileceğini vurgulamaktadır. Schellnack, tasarımcıların Illustrator programını kullanarak bir tasarıma

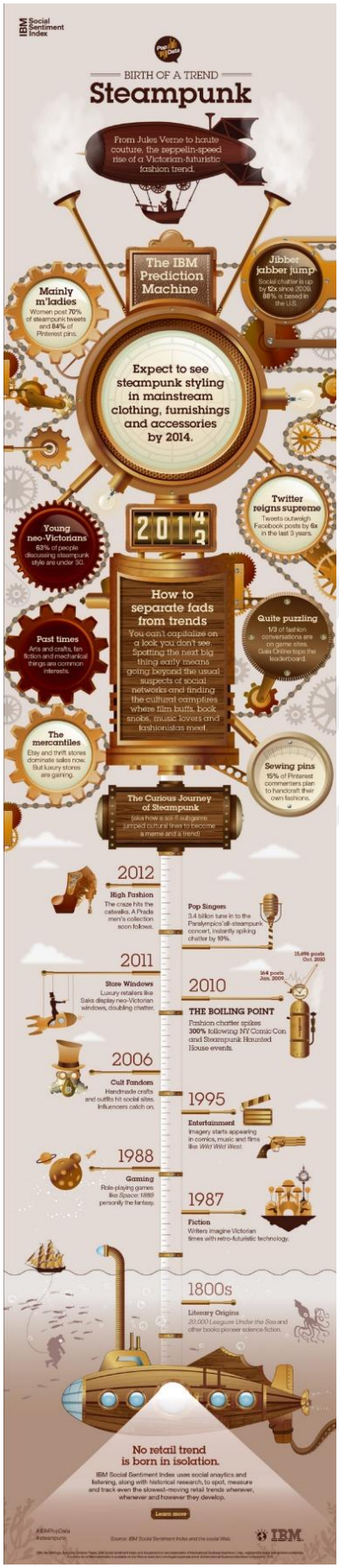
[31] https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2012/04/06/kirpi-kiliginda-tilki-isleri/

başlayabildikleri gibi daha sonra elde çalışarak devam edebildiklerini, ortaya çıkan sonucu yabancılaştırıp, tekrar tarayıp bilgisayara geçirerek, üzerinde çalışmayı sürdürdüklerini ve tüm bu yöntemleri deneysel şekillerde ama ustalıkla kullandıklarını belirtmektedir. Poschauko'ya göre, "Bir gözlemci olarak belli bir eserin ardındaki esin kaynağının tam olarak nereden geldiğini veya hangi tekniğin kullanıldığını kesin bir netlikle söyleyemediğiniz zaman, özellikle heyecan verici bir hal almaktadır. Poschauko bu heyecanı şöyle dile getirmektedir: "Örneğin, 'eski' ve 'yeni', dijital ve analog öğelerin bir eserde kaynaşması veya birbirine tezat giden parçalar olarak etkileşmeleri gibi. Bir eser çok farklı çağrışımlara hizmet ettiğinde, bizim için canlanıyor, hayat buluyor: İşte o zaman, 'Retro', veya 'modern', 'dijital' veya 'analog' gibi kategoriler ortadan kayboluyor. Hepsi birleşerek yeni bir şey yaratıyorlar"[32]. Poschauko'nun sözünü ettiği birleşme, günümüz çağdaş sanatındaki melezleşme kavramıyla örtüşmektedir. Deneyselliğin olduğu, sınırların ortadan kalktığı sanat ve tasarım dünyasında sanatçılar geçmişe yönelerek ilham alabilecekleri geleneksel yöntemleri güncel bir bakış açısıyla gündeme getirmektedirler.

Tasarımcı, eğitimci ve yazar Karen Christians, görsel sanatlarda, Steampunk'ın kendini düşük teknolojiyle yaşamını sürdüren bir tutumla ve sanatsal estetikle ifade ettiğini belirtmektedir. Christians, hareket, parçalara ayırma ve montaj kavramları Steampunk çalışmalarının tekrarlayan özellikleri olduğunu ve Steampunk hareketinin tekil bir tarzı olmadığını, zengin bir alegori ve metafor ruhuyla birlikte, işbirlikçi, yaratıcı ve katılımcı olduğunu vurgulamaktadır (Christians, e-dergi, 2011:3). Yaşadığımız dijital çağda Steampunk, el sanatlarını artistik formlar üzerinde belirgin hale getirmektedir. Steampunk yaklaşımı, tasarımcıların kaybolan el sanatlarını yeniden canlandırmak için ilham alabilecekleri bir yöntem olabilir.

Yüzünü hem geçmişe hem de geleceğe dönen bu fantastik bilim kurgu dünyası, 2000'lerin sonunda farklı dönemlerin estetik anlayışlarının sentezlendiği melez tasarımların oluşumuna ortam hazırlamıştır. Bu zamansal melezliğin en belirgin hali Steampunk kurgusu içerisinde 19. yy. mekanik teknolojilerinin, günümüz dijital

[32] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)



Görsel 5. IBM Steampunk Infographic 'Birth of a Trend: Steampunk' (2013)
Kaynak: https://www-03.ibm.com/press/us/en/photo/40122.wss (Erişim Tarihi: 10.04.2015

teknolojileriyle birleştirilmesiyle meydana gelmiştir. 2010 yılı ise Steampunk ve türün takipçileri açısından bir kırılma noktası olmuştur. 2010'dan bu yana her yıl Mayıs ayında New Jersey'de 'Steampunk Dünya Fuarı' düzenlenmektedir ve bu organizasyonlar kapsamında çeşitli paneller, moda defileleri, müzik performansları, yemekler ve kostüm partileri gerçekleştirilmektedir. IBM'in sosyal medya analizi, Steampunk'ın 2013-2015 yılları arasında yükselen başlıca trendlerden biri olacağını göstermektedir (Görsel 5). Facebook, Twitter, çeşitli forumlar, oyun siteleri ve bloglardaki yazışmalar temel alınarak yapılan bu araştırmaya göre, Steampunk estetiğinin başta giyim-aksesuar ve mobilya olmak üzere çeşitli sektörlere esin kaynağı olacağı, daha önceleri az sayıda ve el işçiliğiyle üretilen bu ürünlerin seri üretime uygun hale getirilerek geniş kitlelere pazarlanacağı öngörülmektedir (Tekcan, e-dergi, 2013:14). Günümüz modern teknolojisiyle yeniden tasarlanan Steampunk son yıllarda, hem estetik duyarlılığı, hem de kendin yap tarzı üretim stili ile tasarımcılara ilham vererek, sanatsal ve kültürel çevrede hayal ve fantezinin egemen olduğu nostaljik bir etki uyandırmaktadır.

2.4.2. Saykodelik Akım

1950'lerin ortalarında, bazı illüstratör ve tasarımcılar, eski grafik yaklaşımları tekrarlayarak klasik Modernizm'e bir alternatif oluşturmuşlardır. Bu yaklaşımlar Post Modernizm'in de habercisi olmuştur. Önceleri modasının geçtiği düşünülen Victoria tarzı, Art Nouveau ve Art Deco gibi grafik motifleri, taze esin kaynakları olarak tekrar ele alınmışlardır. Elle üretilmiş olan görüntüler, bütünsel tasarımlar halinde tipografi ile yeniden birleştirilmiştir[33]. Saykodeli, eğrisel kaligrafi ve yoğun renkli soyut girdapları içeren tipik tasarımlarıyla özellikle LSD gibi sanrısal ilaçlardan etkilenen bir sanat tarzıdır. Saykodeli, 1960 ortalarında başlayan ve sadece müzik üzerinde değil, popüler kültürün görünümünü de etkileyen bir hareket olmuştur. Elbise stilinden konuşma şekline, sanat ve tasarımdan felsefeye, edebiyattan müziğe kadar geniş bir alanda etkili olmuştur. Saykodelik ruhun ortaya çıkması, benliğin bilinmeyen yönlerinin keşfedilmesi olarak tarif edilebilir.

1960'larda Amerika'da sosyal aktivizm gündeme gelmiştir. Bu dönemde sivil hareketler, Vietnam Savaşı'na karşı protestolar, kadın kurtuluş hareketinin ilk kıpırtıları ve alternatif yaşam tarzları için toplumsal arayışlar ve ayaklanmalar başlamıştır. Dönemin posterleri genellikle apartman duvarlarına ve sokaklara yapıştırılmıştır. Bu posterler, ticari mesajlar yaymak yerine, sosyal bakış açıları hakkında açıklamalar yapmaktaydı. Poster kültürünün ilk dalgası 1960'larda San Francisco'da Hippy alt kültürü merkezli olarak ortaya çıkmıştır Medya ve kamuoyunun bu afişleri karşıt örgüt değerleri, rock müzik ve Saykodelik uyuşturucularla ilişkilendirmesi dönemin afişlerinin Saykodelik (psychedelic) afişler olarak adlandırılmasına neden olmuştur (Meggs, Purvis, 2012:448). Hippiler asla kendilerine sınır koymayan, tüm yetkileri reddeden ve savaş karşıtı olarak bilinen bir akım olmuştur. ABD'deki 1960 kuşağının en önemli hareketi, o dönem ABD'nin yürüttüğü Vietnam savaşına karşı hippilerin muhalefeti olmuştur. Bu akım kısa sürede tüm dünyada etkili olmuştur. Sosyal standartları ve koşulları değiştirerek, özellikle sanatta, müzikte ve modada çığır açmışlardır. Ahlak, aile, savaş ve vatanseverlik gibi kavramları, politik bir tavır ile "savaşma seviş" sloganları ile yıkmaya çalışmışlardır. Kendine has olan ve bir anlamda tarzları ile alt kültürü oluşturan bu akım, seyahat ederek ve komün halinde yaşamışlardır[34]. Hippi dönemi, değişen dünya olaylarını alt üst eden, Amerika'daki sivil haklar için mücadele veren, yeni, sağlıklı, eğitimli genç bir jenerasyon için çabalayan, büyüyen ekonomik patlamaya karşı bir set oluşturan bir dönem olmuştur. Hippi yaşam

[33] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 53) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)
[34] http://beatkusagi.com/hipsterlar-cagimizin-genclik-alt-kulturunun-sembolu-mu/

tarzı hareket olarak çok uzun sürmemiş olsa da kültürüyle, idealleriyle ve Saykodelik posterleriyle görsel dilini yaratmış ve etkisini sürdürmüştür.

1960'ların Amerikan genç kültürünü yansıtan Saykodeli, kısa bir zaman dilimi içerisinde etkili olmuştur. Ancak, bu akım daha sonra ticaret dünyasını yönlendirenler tarafından pazarlanabilecek bir moda olarak algılanmaya başlanmıştır. Saykodeliyi en iyi Otto Wagner'in 'gesamkunstwerk (Bir bütün olarak sanat yapıtı) terimi tanımlamaktadır. Bu terim, hippi hareketinin komünal yaşamı geri getirişini, el sanatları üretimini canlandırma çabasını ve plastik sanatların müzik ve edebiyatla birleştirilmesini çağrıştırmaktadır. Saykodelik tarz en saf haliyle gazete, el ilanı ve afiş tasarımında, modada, takı, mobilya ve otomobil tasarımında uygulanmıştır[35]. 1960'lar ve 1970'lerin Hippi karşıt kültüründeki doğaya geri dönüş hareketi, kendi kendine yetebilme felsefesini benimseyerek 'Kendin Yap' (DIY) uygulayıcıları gibi daha sürdürülebilir bir yaşam için seslerini duyurmaya çalışmışlardır.

Design Week Dergisi'nin 'Psychedelic design:Trip up' makalesinde Saykodelik akımdan şairane bir şekilde bahsedilmektedir. 'Saykodelik tasarım, Victorian tarzın baştan çıkarıcılığı, peri masalı gibi illüstrasyonları, Art Nouveau, Oryantalizm ve Sürrealizmi birleştiren tavrı, canlı renk kullanımı ve evrensel kullanılan dokularla hayal gördüren bir deneyimle düşsel sanatın mükemmel geleneksel bir parçasıdır. Saykodelik posterler, albüm kapakları ve ışık gösterileri ve tüm grafik tasarım örnekleri bu sanatın en radikal ve büyülü dışavurumlarıdır. Saykodelik sanat bildiğimiz dünyadan uzaklaşarak lepiska saçlı perilerin olduğu veya uyuşturucuyla uyarılmış değişken bir dünyada ütopik bir topluluk için bir yol çizer.' Saykodelik yaklaşımda ortaya çıkan tasarımlar, edebi eserler, müzikler dönem gençliğinin hayata bakışını ve protest tavrını çarpıcı bir şekilde yansıtmaktaydı.

1960'larda dans, yüksek sesli müziğin yoğun algısal deneyimleri ve hızla yanıp sönen ışıkların patlayarak ortamdaki görüntüyü bozması ve renkleri yansıtmasıyla şekilleniyordu. Bu deneyim, grafiksel afişlerde kıvrılan formların kullanılmasına ve harflerin eğrilip bükülerek, okunaksız bir biçimde genellikle tamamlayıcı renklerle kullanılmasına neden olmuştur (Meggs, Purvis, 2012:448). Özellikle grafik tasarımda kendine ifade zemini bulmuş olan Saykodeli, müzikte de "psychedelic müzik" ve alt dalı olan "psychedelic rock" olarak ortaya çıkmıştır.

[35] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 53) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

Saykodelik sanat akımının edebiyattaki ilk örnekleri Fransız şair, oyun yazarı Antanin Artaud'un "Tarahumara Ülkesine Yolculuk", Belçikalı şair, yazar ve ressam Henri Michaux'un "Mucize" ve İngiliz yazar Aldoux Huxley'in meşhur eseri "Algı Kapıları" dır [36].

Blues etkisindeki Saykodelik müzik, daha derin ruhsal motifler içeren doğaçlamalarla dolu, dinleyenin üstünde sürreal ve düşsel bir his bırakan atmosferik çalışmalar olmuştur. Karmaşık stüdyo efektleri, sitar, hammond klavsen, mellotron gibi egzotik enstrümanların kullanımı, enstrümantal sololar üzerine yapılan güçlü vurgular, kullanılan derin ve değişken sözler bu türün önemli ayrıntılarıdır. Saykodelik rock örneğini ilk kez Amerika'da San Fransisco'dan Jefferson Airplane grubu "White Rabbit" ve" Somebody to Love" hit single'larıyla vermiştir. Ardından Los angeles'dan The Byrds, Iron Butterfly, Love, Spirit, the United States of America, Jimi Hendrix ve the Doors türün devamını sağlayan önemli grup ve müzisyenler olmuştur. 1966'da Beatles Revolver albümündeki "Tomorrow Never Knows" ve "Yellow Submarine" parçalarında psychedelic etkiler kullanmışlardır. Pink Floyd, Cream, King Crimson, Iron Butterfly, Blue Oyster Cult, Vanilla Fudge Saykodelik rock'ın en spesifik grupları olarak gündeme gelmişlerdir[37].

Saykodelik grafik hareketi yaşanan kültürel havayı, Art Nouveau'nun kıvrımları, Op Art'ın yoğun optik renk titreşimi ve Pop Art'ın, popüler kültürün yeniden kullanılan veya manipüle edilmiş görselleriyle birleştirerek yansıtmaktaydı. Bu hareketin ilk sanatçılarının çoğu büyük ölçüde kendi kendini yetiştirmişti ve onların birincil müşterileri rock and roll konserleri ve dans organizatörleriydi (Meggs, Purvis, 2012:448). Saykodelik tasarımlar dönemin albüm kapaklarını ve konser afişlerini süslemiştir.

[36] http://filhakikat.net/kaosun-icinden-gelen-bir-akim-psychedelia/ (Erişim Tarihi: 24.04.2015)
[37] http://filhakikat.net/kaosun-icinden-gelen-bir-akim-psychedelia/ (Erişim Tarihi: 24.04.2015)

Saykodeli görsel bir şifreydi. Bu sembolizmin katmanlarını delerek mesajı okuyabilenler, 'underground' ailesinin üyeleri olabiliyorlardı. Saykodelik tasarım, Avusturya ayrılıkçılığının harflerini, Art Nouveau süslemelerini, Doğu Hint sembollerini ve Victoria dönemi tipografisini yeniden kullanmasına karşın, esin kaynağı uyuşturucu maddeler olan renk paleti ve çizgi roman ikonografisi ile belirgin bir grafik tarzı olmuştur. Çizerler



Görsel 6. Soldan sağa doğru, Victor Moscoso, Miller Blues Band, Konser Afişi, 1967. Wes Wilson, The Association için konser afiş tasarımı 1966.
Kaynak: Meggs, P. B., Purvis, A.n W. S.449, (2012). Megs' History of Graphic Design. (Fifth Edition). USA Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Wes Wilson, Rick Griffin, Stanley Mouse ve Victor Moscoso, West Coast rock konserleri için birlikte yüzlerce afiş üretmişlerdir.1950'li yıllarda Beat hareketinin başkenti olan San Fransisco, hippi ve Saykodeli hareketinin de doğum yeri olmuştur. Sonrasında Saykodelik tarzın versiyonları zamanla Avrupa'ya yayılmıştır[38].

1960'larda, Victor Moscoso San Francisco'da Saykodelik devrimin en unutulmaz 'Acid Rock' posterlerini hazırlamıştır. Moscoso'nun katkıda bulunduğu Zap Comix, Vintage

[38] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 53) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)



Görsel 7. Peter Max, “Love” Afiş, 1970.
Kaynak: Meggs, P. B., Purvis, A.n W. S.449, (2012). Megs’ History of Graphic Design. (Fifth Edition). USA Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Görsel 8. John Van Hamersveld, John Lennon” (Green), serigrafi, 34″ x 45″
Kaynak:http://modernmultiples.com/shop/john-van-hamersveld/john-van-hamersveld-john-lennon-green/ (Erişim Tarihi:12.04.2015)

konser afişleri süresince orjinal çizimleri, kolajları, sürrealistik resimli romanları ve Moscoso’nun değişik çalışmalarını 1967'den 1982'ye kadar yayınlamıştır[39] (Görsel 6).

Robert Wesley “Wes” Wilson tarafından tasarlanmış 'A Grateful Dead' adlı posteri, Alfred Roller’in Art Nouveau tarzının çeşitlemesi olan kıvrımlı çizgileri ve kıvrımlı harfleri içermektedir (Görsel 6). Wilson saykodelik afiş stilinin öncüsüdür ve çok güçlü görüntüler yaratmıştır. Bu kısa hareketin diğer önde gelen üyeleri Kelly/Mouse Stüdyoları ve Victor Moscoso gibi başlıca sanatçılardır. Saykodelik afiş hareketinin bazı yönleri son derece popüler olan New York'lu tasarımcı Peter Max tarafından da kullanılmıştır. Peter Max’ın 1960'lardaki poster serisinde saykodelik sanatın ‘art nouveau’ görünümü daha yumuşak renklerle ve kolay bulunabilir görsellerle birleşmiştir. Onun en ünlü resimlerden biri 1970'teki “Love” afişi, Art Nouveau'nun akışkan organik çizgileriyle, karikatür kitapları ve

[39] http://www.nytimes.com/2015/03/20/arts/design/victor-moscoso-psychedelic-drawings-1967-1982.html?_r=2

Pop Art'ın sert, şiddetli konturlerini cesur bir şekilde birleştirerek ortaya çıkmıştır (Görsel 7). Max, bu en iyi çalışmasında, görüntülerle çeşitli baskı tekniklerini birleştirerek deneysel çalışmalar yapmıştır (Meggs, Purvis, 2012:448).

Altmışlı yılların sonlarında, grafik tarzı tipografik illüstrasyonlardan akışkan çizgi roman imgelemine kadar uzanan John Van Hamersveld, Saykodeli'nin Los Angeles'daki yenilikçi temsilcilerinden olmuştur (Görsel 8). Çok basit yöntemlerle Saykodelik görüntüler üretilebildiğinden ve basım maliyetleri düşük olduğundan Saykodelik afişler her yere ulaşabilmiştir. Saykodeli'nin günümüze miras bırakabilmesindeki en önemli etkenlerden biri, Photolettering Inc'in 1969'da yayınladığı ve dileyen herkesin Saykodelik tarzda tipografi üretmesine olanak sağlayan Psychdelitype dizgi kataloğu olmuştur[40].

Hippi kültürü günümüzde etkisini yitirmiş olabilir, ancak tasarıma getirmiş oldukları Saykodelik sanat tasarımları, 21. yüzyılda altmışlı yıllara bir dokunuş getirmek için tasarımcılara ilham kaynağı olmaktadır. Geçmişle şimdiki zamanı buluşturan yeni nesil Saykodelik tasarımcılar hem geleneksel yöntemleri hem de dijital teknikleri kullanarak 60'lı yılların bakış açısını günümüze taşımaktadırlar. 1990'lı yıllarda dijital teknolojilerin getirmiş olduğu imkanlar Saykodelik sanata daha geniş ve farklı bir vizyon kazandırmıştır. Ülkemizde de gündeme gelmeye başlayan Saykodelik akım çeşitli aktivitelerle adından bahsettirmeye başlamıştır. Örneğin, 2015 Şubat ayında İzmir'de ilki gerçekleştirilen 'Psychedelic Art Gallery'nin ikincisi Nisan 2015'te İstanbul'da gerçekleşmiştir. Güven Erkin Erkal'ın Türkiye Rock Tarihi 1, 'Saykodelik' Yıllar kitabı, 1970'li yıllarda dünya gençlerini etkileyen trendler, siyasi hareketler ve "Psychedelic" denemelerin Türkiye'yi etkileyen yönleriyle ele alan ilginç bir müzik tarihi kitabı olarak Saykodelik akımı gündeme getirmektedir.



Görsel 9. Soldan sağa doğru, Hugo Barros, El yapımı kolaj, 2014. 'Cat', El yapımı kolaj, 2015, El yapımı kolaj, 2014.
Kaynak: http://mesineto.tumblr.com/ (Erişim Tarihi: 25.04.2015)

[40] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 53) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

Lizbon'da ikamet eden sanatçı Hugo Barros, çalışmalarında nostaljik ve sıradan görseller kulanmaktadır. Fakat sanatçı onları; dikkat çeken, el yapımı, saykodelik kolaj çalışmalarına çevirmektedir. Barros, evren hakkındaki bilinçaltında bulunan merakımızı yakalamak için, saykodelik kompozisyonlar yarattığını belirtmektedir. Bunu bilim kurgu dergi kapağı kağıt hamurları, eski aile fotoğrafları gibi Vintage parçalar kullanarak sağlamaktadır. Sanatçı genellikle benzer biçimsellikteki elementleri, içerikleri aynı olmaması ve sürreal bir görüntü elde etmesine rağmen çalışmalarında uyum duygusunu korumaktadır[41] (Görsel 9). Barros, kendi web sitesi mesineto.tumblr.com'da çalışmalarının bilgisayar manipülasyonu olmadığını hepsinin özgün ve el yapımı olduğunun altını çizmektedir.

Sanatçı Tyler Spangler, görsel saykodelik dokunuşlarla, Vintage resimleri kendine has tarzıyla tekrar yorumlayarak çalışmalarında, grafiksel temalar ve renkli elementler ile hipnotize eden sürreal kompozisyonlar gibi iki evreni birbiriyle birleştirmektedir.[42] Spangler, renk, biçim ve fotoğrafı dijital kolaj vasıtasıyla birleştirerek deneysel çalışmalar yapmaktadır ve tasarımları renkli ve kaotik bulunmaktadır. Son üç yılda, Spangler kendi tasarımları ile dolu altı 440 sayfalık kitabı dolduracak tasarım yaratmıştır ve uluslararası sayısız proje üzerinde çalışmıştır. (Görsel 10)



Görsel 10. Tyler Spangler, Afiş Tasarımları
Kaynak: www.tylerspangler.com (Erişim Tarihi: 25.04.2015)

[41] http://www.artmanik.com/el-yapimi-saykodelik-kolaj-calismalari/
[42] http://www.artmanik.com/tyler-spangler-ile-saykodelik-portreler/

Avusturyalı tasarımcı Leif Podhajsky, eserlerinde doğanın önemi ve saykodelik deneyim arasındaki bağlantıları araştırmaktadır. Podhajsky tasarımlarında, yansıtılmış görünümler, eriyen kozmik manzaralar, içine çeken dalgalar, çarpıcı soyutlamalar gibi konuları yansıtmaya çalışmaktadır. Ünlü markalarla çalışan tasarımcı birçok albüm kapağı çalışmasına da imza atmıştır[43] (Görsel 11).



Görsel 11. Soldan sağa doğru, Leif Podhajsky, 'Intent', Mixed Media, 2013, Leif Podhajsky, Desert-1 ,Mixed Media, 2012.
Kaynak: http://leifpodhajsky.com/gallery (Erişim Tarihi: 25.04.2015)

Hippiler, punklar, rockçılar, beat kuşağı gibi alt-kültürler dünyayı, koşulları, hayat standartlarını değiştirmek amacıyla mücadele eden, kavga eden gençlik kültürleri olarak varlıklarını sürdürmüşlerdir. Bu alt kültürlerin hakim olduğu dönemlerde gençlik kitlesi giyim tarzlarıyla, müzikleriyle ve yaşam biçimleriyle, sanatı, tasarımı, modayı, edebiyatı, sinemayı ve müziği etkilemişlerdir. Yaşam stillerindeki 'Kendin Yap' (DIY) yaklaşımları, çıkardıkları fanzinler, Saykodelik yaklaşımlar, grafik tasarımı çok yönlü olarak etkilemiştir. Günümüzde yenilenen bir bakış açısıyla yeniden ele alınmaya başlayan bu önemli alt kültür yaklaşımları tasarıma yeni bir bakış açısı getirmektedir. Günümüz koşullarında tasarımcılar, sadece geçmişe bakarak değil, günceli de takip ederek geçmiş, şimdi ve gelecek zaman dilimini birleştiren tasarımlara imza atmaktadırlar. Sürekli değişen dünya düzeninde yeni oluşumlar, toplumsal gruplar gündeme gelmektedir. Örneğin, 1960'lı yılların alt gruplarından ilham alarak oluşmaya başlayan bir 'Hipster' grubu ortaya çıkmıştır. Beat Kuşağı'ndan etkilenen Hipster kültürü, yirmi ile otuz yaş arası gençlerin arasında etkili olmakla birlikte, bu gençler kendilerini popüler

[43] http://leifpodhajsky.com/About

kültürün karşında konumlandırarak, yeni bir alt-kültür oluşturmaktadırlar. Aslında Hipster ve Beat Batıda, yüzyılın ikinci yarısında ve daha sonraki yıllara damgasını vuran çok doğurgan, zengin ve verimli özel tarzlar olarak boy göstermişlerdir.

Yeni moda Hipster akımının içinde bulunan gençler eğitimli, kültürlü olmakla beraber, teknolojiyi, interneti ve sanatı da iyi takip etmektedirler. Hipsterlar 60'lı, 70'li yıllardaki grupların mücadele ve kavga eden ruhunun aksine, kendilerini daha çok müzik, sanat ve giyimde göstermektedirler. Renkli dar pantolonlar, büyük gözlükler, dağınık bir saç kesimi, zıt renkli bir külotlu çorap ve kabarık etekli bir kıyafet Hipsterların giyim tarzını gösteren parçalardır. Hipster kültürünün önemli öğelerinden birisi ise müziktir. Özellikle dinledikleri müzikler; Indie Rock, Neo Folk, Trip Hop, Alternaitve Hip Hop, Electronic Rock, Art Rock'tır. Hipsterlar kullandıkları kıyafetler ve mekanların popüler olmaya başladığını anladıkları an bırakmaktadırlar. Hipsterlar, Amerika'da Chicago, San Francisco, Seattle, özellikle Brooklyn ve New York City'de çok etkililerdir. Avrupa'nın birçok ülkesinde de hipsterları görmek mümkündür. Diğer alt kültürlerde olduğu gibi, Türkiye'de bu akımdan söz etmek mümkün ama, Amerika kökenli bir akım olması ve bu akımın alternatif müziğini, sanatını ve filmlerini anlayabilmek için İngilizce gerekli olduğundan dolayı ülkemizde yeteri kadar geliştiğini söylemek mümkün değildir. İstanbul'da; Beyoğlu, İstiklal Caddesi, Cihangir ve Asmalı Mescitte, çeşitli kulüplerde, salonlarda ve konserlerde Hipsterlara rastlamak mümkündür[44]. Gelecekte Hipster kültürü tarih sayfalarında yer bulur mu yoksa sadece bir moda olarak mı kalır? Bakış açısıyla Saykodeli gibi tasarımı, sanatı ne yönde etkiler? Bunları zaman gösterecektir.



Görsel 12. Hipster Lego Tasarımı, 2015
Kaynak: http://bigumigu.com/haber/lego-dunyasinda-hipster-lar-boy-gosterdi (Erişim Tarihi: 25.04.2015)

[44] https://www.academia.edu/2574354/Hipsterlar_ve_cagimizin_genclik_alt_kulturu

2015 Kopenhag Moda Haftasında, LEGO ile The Guardian ortaklığında yeni bir Lego serisinin tanıtılmıştır. Bu seri; yüzün tamamını kaplayan sakallarla, büyük kulaklıklarla, küt saç - gözlük çiftiyle anılan Hipster kültürünü yansıtmaktadır[45]. (Görsel 12) Görünüşe bakılırsa büyük markaların ilham aldığı Hipster tarzı, ilerleyen zamanda moda dışında birçok alanı etkisi altına alabilir.

2.4.3. Vintage, Retro, Nostalji, Hot Cauture ve Retro Fütürizm

Dünya sürekli değişerek içindeki her şeyi dönüştürmektedir. Geçmişi şimdiye taşıyan ve yeniden dönüşmesini sağlayan birçok akım gündeme gelmektedir. Son yıllarda çok sık duyduğumuz Retro, Vintage, nostalji terimleri de bu dönüşümlerin yaşama yansıması gibidir. Bu terimler sadece kılık kıyafetimizi de değil, günlük yaşamda kullandığımız hemen hemen her şeyi etkisi altına almış durumdadır. Bu yeni ama eski trendler, günümüz enerjisiyle buluşarak, eskinin yeniden var olmasını ve değer kazanmasını sağlamaktadırlar. Moda tasarımı başta olmak üzere, birçok tasarım türünde de eski trendlerden etkilenilerek çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Bu yeni stiller, genellikle geçmişte kullanılmış tasarım elemanlarından ilham alarak yeni fikirlerin başlangıcı olan temalardan oluşmaktadır.

“Retro, İngilizce bir kelime olmakla birlikte, Türkçe karşılığı ‘geri, geriye, tersine’ gibi anlamları içermektedir” (Keskin ve Memiş, 2011:192). Retro ilk kez 1970'lerde, popüler tasarımın önceki tarihi stillere olan eğilimini tanımlamak amacıyla kullanılmış bir terimdir[46]. Retro tasarım, geçmişten gelen formları, güncellenmiş performans ve fonksiyon ile birleştirmektedir (Fort-Rioche and Ackermann, e-dergi, 2013:496). Günümüzün en yenilikçi tasarımcıları eskide kalmış zanaat çalışmaları gibi tasarımları inceleyerek bu dönemlerin motiflerini tekrar ziyaret etmektedirler. Retro, kelime olarak ‘Retrospective’ kelimesinden gelmektedir ve geçmişe yönelik, geçmişe ait, geçmişi de kapsayan anlamları içermektedir. Yani geçmişe dönüş akımı ve modası olarak da adlandırılabilmektedir.

'Retro' kavramı, kültürel anlamda geçmiş stillerin, modaların, eğilimlerin postmodern durum içerisinde geçmişten günümüze yeniden ele alınması ve değerlendirilmesi olarak tanımlanabilir. Retro akımı aslında daha geniş bir anlamı ve süreci işaret etse de, günümüz modasında özellikle algılanan şekli, 20. yüzyılın yaratmış olduğu tarzların günümüz tasarımlarında yeniden yorumlanması biçimindedir (Yetmen, e-dergi,

[45] http://bigumigu.com/haber/lego-dunyasinda-hipster-lar-boy-gosterdi (ErişimTarihi: 25.04.2015)
[46] http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1101&context=grcsp (Erişim Tarihi: 29.04.2015)

2011:62). Retro, tarz olarak kültürel anlamda eskimiş ya da modası geçmiş bir akımın yeniden gündeme gelerek yaygın bir tarz haline gelmesi anlamını taşımaktadır.

'Yeni Retro' geçmişten gelen formlarının yeniden yorumlanmasına dayanmaktadır. Retro -canlanma, Vintage canlanma, Retro-boom gibi profesyonel basın ve makale başlıkları Retro fenomenin önemini vurgulamaktadır (Fort-Rioche and Ackermann, e-dergi, 2013:495).

Retro tasarım genellikle sınırlı bir renk paletiyle oluşturulmaktadır. Geçmişte renkli baskı çok pahalı olduğundan iki renk baskı ağırlıklı olarak kullanılmaktaydı. Genel olarak, soluk renkleri tamamlamak için parlak bir odak rengi kullanılmaktadır. Başka bir ortak unsur da şekiller ve illüstrasyonlardır. Kullanılan şekillerin çoğu basittir. Çemberler ve kenar süsleri çok popülerdir. Genellikle bunlar tasarımda fotoğraf çerçevesi olarak ve içerikte odak noktası yaratmak için kullanılmaktadır. Bazen arka zeminde Vintage görünüm elde etmek için doku da kullanılmaktadır. Tipografi hayati bir rol oynamaktadır. Retro tipografi çoğaltmayı, yeniden konumlandırmayı ve fontun çerçevelerini değiştirmeyi gerektirmektedir[47]. Retro tasarım, kullandığı tasarım elemanlarıyla, renkleriyle nostaljik bir görüntü yaratma çabasındadır.

Eğlenceli, tarz ve özgün işlerin altından çıkan Retro bir elbise, mobilya veya obje ile hayat bulabileceği gibi bir reklam filmi ve bir şarkı olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Modadan mobilyaya, grafik tasarımdan, ürün tasarımına, arabaya kadar geçmişe damgasını vuran moda akımlarına modern bir kimlik kazandırarak günümüz modasına uygun hale getiren çarpıcı bir akım olan 'Retro' günümüz pazarlama stratejilerine de damgasını vurmaktadır.

Retro pazarlama, geçmişe ait ürün veya hizmetlerin şimdiki zamanda satılması için uluslararası platformda sürekli genişleyen ve birçok sektörü etkileyen bir olgu haline gelmiştir. Volkswagen'in 'New Beetle' arabası, Fisher Price 'ın 'Chatter Telephone Pull Toy' adlı oyuncağı, Adidas 'SL 72' ayakkabı modeli 'Retro 'nun satışı arttırmak için iyi bir kanıt olduğunu göstermektedir (Fort-Rioche and Ackermann, e-dergi, 2013:495). Yeni

[47] http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1101&context=grcsp (Erişim Tarihi: 29.04.2015)

Retro hareketi, ambalaj dünyasında tüketicilere nostalji duygusu yaratmak için bir kıvılcım olmuştur. Retro ambalajın 15, 20 yıl önce modası geçmiştir ancak, son yıllarda yeniden moda haline gelmiştir. Pepsi, Coca Cola, Nestle, Procter & Gamble, General Mills gibi büyük şirketler ambalaj tasarımlarına 1970 ve 1980'lerin trendlerini geri



Görsel 13. Migros Nostalji Kampanyası broşür görselleri, 2011.
Kaynak:https://barbaaros.files.wordpress.com/2011/09/migroskop-dergisi-on-kapak.jpg(Erişim Tarihi: 05.06.2015)

getirmeye çalışmaktadırlar[48]. Ülkemizde ise Migros ve Efes Pilsen gibi firmalar zaman zaman retro tasarım yaklaşımını başarılı bir şekilde kullanmaktadırlar. Migros 'Migroskop' broşürü ve nostaljik reklam kampanyasıyla birçok köklü markanın geçmişten günümüze değişim ve gelişim sürecini gün yüzüne çıkarmıştır. Coca-Cola'nın yıllar önceki tasarımlı nostaljik şişesi, Ülker'in teneke kutu bisküvisi, Damak çikolatanın karton ambalajı, klasik aşçı figürüyle Nuh'un Ankara Makarnası, Koska Helva, Sana, Komili Yağ, Arko ürünleri de bu kampanya süresince eski ambalajlarını raflara taşımıştır (Görsel 13).

[48] http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1101&context=grcsp (Erişim Tarihi: 29.04.2015)







Görsel 14. Robert'in R20 radyosu.
Kaynak:https://www.pinterest.com /pin/408209153697509490/ (Erişim Tarihi: 05.05.2015), . Volkswagen Beetle.
Kaynak:http://www.beetle. com/de/de/home/Models/Original/gsr. html (Erişim Tarihi: 05.05.2015), 'RetroVelo' Bisiklet.
Kaynak: http://www.retrovelo. de/klara-en.html (Erişim Tarihi: 05.05.2015

Retro yaklaşımın altında yatan yaratıcı sürecin doğası çok yönlüdür. Fort-Rioche ve Ackermann, yaratıcılığın farklı düzeylerini destekleyen Retro ürünler için üç temel kategori önermektedirler; İlk kategori tekrarla ilgilidir. Bu yaklaşımda, Retro ürün sadece geçmişten gelen bir ürün tasarımı olarak çoğaltılmaktadır, ancak güncel teknolojiyle birleştirilmektedir. Robert'in 1950'ler stili DAB radyosu en son teknoloji ile birleştirilmiş olabilir ancak, tasarımı Robert'in R20 radyosunun orijinal radyo tasarımının tekrarından başka bir şey değildir (Görsel 14). İkinci kategori yeniden yorumlamadır. Bu yaklaşımda, bir Retro ürün, eskide kalmış veya kullanılmayan ürünlerin düzeltmeler yapılarak yenilenmesidir. Örneğin, yeni Beetle, güncellenen teknolojik özellikleriyle birlikte soyuna adını veren kendine özgü ayırt edici formunu anımsatmaktadır (Görsel 14). Bu deneyimde tüketicilerin ürüne yönelik tutumu nostalji ve markanın yeniden yorumlanmasını etkileyebilmektedir. Üçüncü kategori ise Retro formlardan tasarım ilhamının nasıl doğduğu ve yaratıcılıkla ilgilidir. Bu durumda, bir Retro ürün tasarımı yeniden üretim ya da eski ürünün yeniden yorumlanması değil, önceki tarihsel döneme ait görsel öğeleri içeren ancak, dünya için yeni bir şey olan ve ilham kaynağı olan üründür. Örneğin, 'RetroVelo' klasik bisiklet serisi tekrarlama veya yeniden yorumlama değildir (Görsel 114). Leipzig mühendislerinin ve iki tasarımcının piyasaya sürdüğü yeni bir markadır. Bu son iki kategori profesyonel yayınlarda genellikle 'Neo Retro' (Yeni Retro) olarak adlandırılmaktadır. Fort-Rioche ve Ackermann Retro ürünlerin bu hassas kategorileri hakkında geçmiş görsel şifrelerden ilham alan ve

yeniden yorumlanarak teknolojiyle birleştirilen ürünler için "Neo-Retro" kelimesini korumayı öneriyorlar (Fort-Rioche and Ackermann, e-dergi, 2013:497). Neo-Retro'nun nostaljik alt yapı kullanılarak geliştirilmiş ürünleri simgelediği söylenebilir.

Jennifer Craik'e göre, 1987 yılında "Retro" kavramını modacılar belirlemiş ve açıklamışlardır. Craik, 1970'ler ve 1980'lerde yapaylığın vurgulandığı "Modernizm" ve "Punk" hareketinin taşıdığı sert ve keskin çizgilere karşın, kadın tüketicilerin doğal ve yumuşak dokulara sahip giyime yöneldiklerini belirtmektedir. Giyim endüstrisi ve moda tasarımcıları, bu talebi karşılayacak geçmişe özlem duygusu taşıyan, nostaljik çizgilere sahip moda görünüşleri sunma eğilimine geçmişlerdir. Geçmişe özlem duygusunun yansıtıldığı Retro (yakın geçmiş) tasarımlar günümüzde güçlü biçimde görülmektedir (Yetmen, e-dergi, 201:66). İlk önceleri daha çok giyim modasını etkileyen Retro daha sonraki dönemlerde birçok alanda kendini göstermeye başlamıştır. Grafik tasarım ve reklam sektöründe de Retro tarzı adından söz ettirmeye başlayarak tasarımcıların nostaljiyi farklı şekillerde yansıttığı tasarımlar ortaya çıkmaya başlamıştır.

Fransız asıllı illüstrasyon sanatçısı Julien Pacaud, sanatını tıpkı bir çocuğun kafasında dünyayı anlamaya çalışan karmaşık düşüncelerinin ve sorularının bir sonucu olarak gördüğünü dile getirmektedir. 90'ların sonlarına doğru çalışmalarına başlayan sanatçı,



Görsel 15. Soldan sağa doğru, Julien Pacaud, Ceremony, 2010, Julien Pacaud, Ground Control, 2014.
Kaynak: http://www.julienpacaud.com/2014#/id/i9125568 (Erişim Tarihi: 05.05.2015)

kendisini ifade etmenin en sade yolu olarak illüstrasyonu seçmiştir. Çalışmalarında 1900'lerden 1970'lere varan Retro kültüründen yararlanan Pacaud, geçmiş olgusunu hem çağdaş sanata olan mesafeyi belirlemekte hem de günümüz sanatını betimlemekte kullanmaktadır[49]. Pacaud, geçmişin izlerini taşıyan ve sürrealistik yaklaşımıyla Retro Fütüristik tasarımlar ortaya çıkarmaktadır (Görsel 15).

Günümüz modasında 'nostalji' geçmiş modalara özlem duygusu çağrıştıran tasarımlarla, kişilere kendilerini ifade etme araçları sunmaktadır. Günümüz modasındaki 'Retro ' ve 'Vintage' kavramları, nostalji kavramı ile birlikte gündeme gelmektedir. (Yetmen, e-dergi, 2011:63). 'Vintage'in kelime olarak Türkçede tam bir karşılığı yoktur ve aynı şekilde kullanılmaktadır. İngilizce, Fransızca ve İtalyanca dillerinde de aynı şekilde geçmektedir. Latin kökenli bir kelime olan 'Vintage', anlam olarak dönem eşyası olarak adlandırılabilir.

Terim olarak 'Vintage', genellikle zaman içinde belirli koşullarda korunmuş, en az yirmi yıl önce üretilen nesneleri belirtmek için kullanılmaktadır. Bugün Vintage stili, geçmişteki Retro eğilimlerden esinlenerek, belirli renkleri ve grafik elemanları kullanan bir tasarım stili olarak karşımıza çıkmaktadır[50]. Merriam Webster göre 'Vintage', terim olarak bir sezon boyunca çekilen üzüm, yani, şarapla ilgilidir ve Fransızca kelime 'vendage' kelimesinin değiştirilmiş şeklidir. İkincil tanımı ise, üretim veya dönemin başlangıcıdır. Ruby Lane Vintage'in üretildiği dönem içerisinde tanımlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Lane, 'Vintage' bir parçanın belirli bir zaman dönemine ait olduğu anlamına geldiğini de belirtmektedir. Diğer bir değişle, 'vintage' dönemi tam olarak, var olan öğenin yapıldığı döneme ait olarak, o dönemi temsil etmesi ve tanınabilir olması anlamını taşımaktadır. Aynı zamanda Ruby Lane Vintage bir ürünün yirmi yaştan daha az olmaması gerektiğini belirtmektedir[51]. Vintage sözcüğü, geçmişe ait eski ancak kaliteli, eskidikçe şarap gibi değerlenen, başarılı moda tasarımlarının günümüzde birebir kullanımı olarak açıklanabilir (Alpat, e-dergi, 2010:16). Bu terim önceleri eşyalarda kullanılmaya başlanmış, sonra otomobillerde daha sonra ise modada adını duyurmuştur. Bir nesnenin 'Vintage' olabilmesi için belli bir geçmişi olması gerekmektedir. Vintage nesne, belli bir dönemi temsil edebilirken, belli bir akıma da ait olabilir ya da önemli bir tasarımcının ikonlaşmış tasarımı olarak da karşımıza çıkabilir. Günümüzde tasarımcılar

[49] http://www.doksanyedionuc.com/bagimsiz-ve-sade-evreninde-bir-illustrator-julien-pacaud/ (Erişim Tarihi: 06.05.2015)
[50] http://www.yourinspirationweb.com/en/the-features-of-the-vintage-style/(Erişim Tarihi:05.05.2015)
[51] http://www.apartmenttherapy.com/age-defining-an-130615(Erişim Tarihi:05.05.2015)

birçok alanda ‘Vintage’ stilini modern tasarımlarla birleştirerek ‘yeni Retro’ olarak adlandırabileceğimiz farklı bir algı yaratmaktadırlar.

Yetmen’e göre ‘Vintage’ sözcüğünün moda tasarımına yansıması; geçmişe ait eski ancak kaliteli, eskidikçe şarap gibi değerlenen, başarılı moda tasarımlarının günümüzde birebir kullanımı olarak açıklanabilir. “Retro” kavramı daha kısa ve yakın bir zaman dilimini işaret ederken, ‘Vintage’ kavramı ise tüm XX. yüzyılı kapsamaktadır (Yetmen, e-dergi, 2011:63). Vintage ve Retro kavramları birbirine yakın gözükseler de, arlarında farklar bulunmaktadır. Vintage belli bir dönemi yansıtan ve geçmişten kalmış şeyler iken, Retro ise, geçmişte moda olan akımların günümüzde tekrar moda olmasıdır. Dikkat edilmesi gereken nokta, ‘Vintage’ parçaların söz konusu dönemden kalmış olması ve aynı zamanda sahip olduğu tarzın geçmişe damgasını vurmuş önemli bir parça ya da koleksiyona ait bir tasarım olması gerekmektedir. Bir döneme damgasını vurmuş moda akımlardan esinlenerek günümüzde üretilen parçalara ise “Retro” denilmektedir. Retro tarz, geçmişe ait tüm tasarımları kapsayan daha geniş bir yelpazedir. Moda dünyasında Vintage daha özel bir anlam taşırken, Retro ise, daha genel bir anlam ifade etmektedir. Günümüzde üretilen ürünler ve grafik tasarımdaki yeni trendlere Vintage tasarım yerine, Retro (Yeni Retro, Neo Retro) tasarım olarak adlandırmak bu ayrımların daha doğru algılanmasını sağlayacaktır.

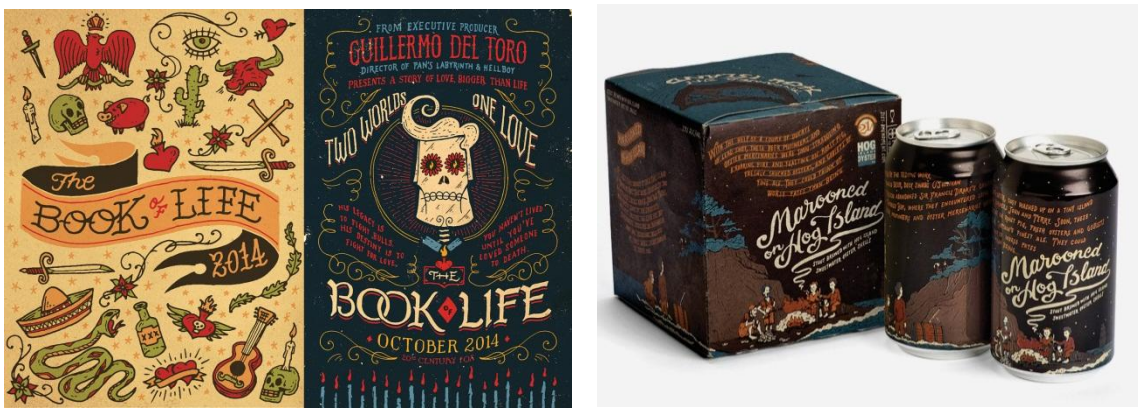
Tasarım çevremizde sürekli değişmekte olan teknolojiyi yansıtacak şekilde kendini yenilemektedir. Tasarım trendleri sade olma, karışık olma ve tekrar sade olma gibi bir dönüşüm içerisindedir. Son zamanlarda grafik tasarım sadelikten uzaklaşarak daha karışık ve yaratıcı olan Vintage tarzıyla, el yazısı fontları benimseyen ve Vintage tonlarını ve dokularını kullanan bir hal almaktadır. Grafik tasarım geleneksel yöntemlerle mesajı tam olarak iletmeye çalışarak önceki zamanlardan çok daha yaratıcı bir görünüm sergilemektedir. Norveçli grafik tasarımcı Morten Iveland, Vintage'in film posterleri, sanat eserleri ve kitap kapakları gibi yaygın konularda tüm görsel sektörü etkilediğini açıklamaktadır. Yazı karakterleri de Helvetica gibi geleneksel fontları, el yazısı fontlar değiştirerek vitage trendini kucaklamaktadır. Genel olarak, son zamanlarda grafik tasarımın geleneksel tasarım ilkelerine yöneldiği gözlenmektedir. Tasarımcılar bir markanın mesajını kolay ve temiz bir yolla iletebilirken, el yazısı kullanarak yaratıcı bir dokunuşla beklenmedik tasarım düzenlemeleri de gerçekleştirebilmektedirler. Bu tasarımcının çalışmalarını kolayca tanınabilir ve takip edilebilir kılmaktadır[52]. Son zamanlarda el yapımı tasarımlar zirve yapmıştır ve nostalji dalgası hayata çevre dostu

[52] http://www.converdge.com/technology/the-future-of-graphic-design/(Erişim Tarihi:05.05.2015)

bir görünüm katarak hatırlanmaya değer trendler yaratmaktadır. Vintage ve Retro kavramlarını içeren nostalji, tasarımcıların tarihi bir his yaratarak, kişilerin geçmişle bağlantı kurmalarını sağlamaktadır.

Ambrose ve Harris nostaljiyi, geçmişe duyulan özlem ve geçmiş koşulların bugüne kıyasla daha olumlu olduğu hissi olarak tanımlamaktadırlar. İnsanların aşina oldukları şeylere yönelik huzur hissettiklerini ve tasarımcıların da bugünün tasarım ve ürünlerinde geçmişin olumlu çağrışımlarını yaratmak, iletmek ve aktarmak için nostaljiye başvurduklarını eklemektedirler. Örnek olarak, Hovis ekmeği için üretilen reklamlarda Arnavut kaldırım döşeli sokaklardaki küçük bir fırının imgeleri kullanılarak gelenek, kalite ve taşra güvenirliği gibi değerlerin vurgulanmaya çalışıldığı, nostaljiyi yansıtan bir kampanyayı göstermektedirler (Ambrose and Harris, çeviri, 2012:64).

New York'lu illüstrasyon sanatçısı ve tasarımcı Jon Contino bilgisayarda renklendirdiği elle çizilmiş afişleriyle nostalji yaratmaya çalışmaktadır. Bazen 19. yy. geç dönem afiş resimlerine öykünmekte, bazen 1950'lerin naif reklamcılığına göndermeler yapmakta, veya son derece kaligrafik bir forma bürünmüş tasarımlarıyla ortaya çıkmaktadır. Geçmişe yaptığı çoğunlukla ironik yolculuklarında, Contino bilgisayarı bir araç olarak kullanmaktadır ama, tipografisinin görünümü sadece onun el yazısından doğmaktadır. Contino kendi elleriyle bir şeyler yapmayı ve önünde duran şeyi tek başına yarattığını bilerek seyretmeyi sevdiğini dile getirmektedir.[53] Contino, teknoloji ve geleneksel yöntemleri nostalji ile birleştirerek sıra dışı tasarımlara imza atmaktadır (Görsel 16).



Görsel 16. Soldan sağa doğru, Jon Contino, The Book of Life, Jon Contino, Ambalaj Tasarımı
Kaynak: http://joncontino.com/work/21st-amendment/

[53] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

Yazımı, fotoğraflanması ve dizgisi Jake Tilson'a ait bir yemek kitabı olan 'A Tale of 12 Kitchens', yazarın eklektik tarzı, günlük hayatının nostalji ve retoriğine dayanmaktadır. Tasarımıysa yemeğe tamamen yeni bir bakış açısı getirmektedir (Görsel17) (Ambrose and Harris, çeviri, 2012:65).



Görsel 17. Jake Tilson, 'A Tale of 12 Kitchens', 250 x 196mm, 288 sayfa.
Kaynak: Ambrose, G, Harris, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri (Çev. M. E. Uslu), (1. Baskı) . İstanbul: Literatür Yayınevi. S.65.

İçecek şişesi tasarım gurusu Stranger&Stranger'ın, 2011 yılı için hazırladığı sınırlı sayıdaki içki şişelerinin etiket tasarımı, nostaljik bir hava yansıtmasının yanı sıra görülebilecek en detaylı çalışmalardan biri olarak piyasaya çıkmıştır. Spirit No 13'ün etiketi eski tipte fontlarla yazılmış ve 500'den fazla kelimenin birleşiminden oluşmaktadır[54] (Görsel 18).



Görsel 18. Stranger & Stranger, Spirit No 13 Ambalaj Tasarımı, 2011.
Kaynak:http://www.thedieline.com/blog/2011/12/20/stranger-stranger-christmas-2011.html (Erişim Tarihi: 06.05.2015)

[54] http://www.thedieline.com/blog/2011/12/20/stranger-stranger-christmas-2011.html (Erişim Tarihi: 06.05.2015

Eskiye dönük dönemlere ait moda çizgilerini günümüze uyarlanması grafik tasarım da dahil bir çok alanı etkisi altına almış bulunmaktadır. Tasarımlarda ve moda akımlarında yaşanan geriye dönüşler, hızla değişen ve gelişen tasarım dünyasında alternatif tarzlar yaratarak özgün olmayı ifade etmektedir. Bu yaklaşımlar, farklı tarzların bir araya gelmesine de olanak sağladığı için, bugün artık kişiye özel tasarımlardan yani 'haute couture' tasarımdan daha sık bahsedilmektedir. Özel şirketler ve kişiler kendilerini ifade edebilecek bir kimlik arayışındadırlar ve tasarımcıların hızla değişen süreçlere ayak uydurarak kendilerini yenilemeleri gerekmektedir. Haute couture, Fransızca'dan gelen bir moda terimidir ve kavramsal ve deneysel olan yüksek kalite moda için kullanılmaktadır. Haute couture modası, kişinin özel beğenisine göre tasarlanmış, en iyinin iyisini yaratmak için yapılan değişikliği sembolize etmektedir. Tam karşılığı ise ısmarlamadır. Tamamen insan emeğine ve becerisine dayalı bu akım, özel bir kesime hitap etmektedir.

Haute couture yaklaşımını grafik tasarımla birlikte incelemek gerektiğinde, grafik tasarımın da ilk bakışta kişiye özel üretim olduğu düşünülebilir. Müşteriler, bir tasarımcıdan ona özel bir kimlik, dergi, broşür, amblem, web sitesi vb. talep ederler ve grafik tasarımcı o müşterinin isteklerini ve ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak tasarımı gerçekleştirirler. Bu durumu haute couture'den bir nebze ayıran fark, tasarlanan binlerce web sitesi, logo, kitap vb. arasından sıyrılmanın ve buna sanatsal bir değer yüklemenin zorluğudur (Taşçıoğlu, 2013:135). Dönüşümün yaşandığı günümüz teknoloji çağında, haute couture gibi yaklaşımlarla tasarımcıların sıradanlaşma sorunundan sıyrılmak için postdijital arayışlara yönelmeleri, tasarımcılara yeni ufuklar açmaktadır. Son yıllarda nostaljik ve el yapımı tasarımın yolları kesişmektedir, 'Kendin Tasarla' (DIY) gibi yöntemi geleneksel süreçler nostaljik tasarımda veya ürün meydana getirirken günümüz algısıyla geçmişi betimleyip yansıtmaktadır. Geçmişe özlem eğilimlerinin arttığı yaşadığımız bu dönemde günümüz tasarımcıları sürekli bir yenilik arayışıyla nostaljik temaları kullanarak deneysel tasarımlar ortaya koymaktadırlar. Saykodeli, Steampunk, Vintage, Retro, Haute Couture gibi yaklaşımlar, nostaljiyi içinde barındıran ve 'Retro Fütüristik' olarak adlandırabileceğimiz, geçmişi geleceğe taşıyan tasarım alternatifleri olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Önceki dönemlerin tarzını güncel algıyla üreten ve geleceğin tasvirlerini oluşturan bu 'Retro Fütüristik' yaklaşımlar, günümüz tasarımcılarının teknolojiyi de kullanarak yaratıcı eğilimlerde bulunmalarını sağlamaktadır.

2.4.4. Sürdürülebilir Tasarım Felsefesi

Sürdürülebilirlik (sustainability) terimi, çeşitlilik ve üretkenliğin devamlılığını sağlarken, daimi olabilme yeteneğini korumak olarak tanımlanmaktadır. Dünya üzerindeki canlıların hayatı doğal kaynaklara bağlıdır ve bu doğal kaynaklar sonsuzluğa sahip değildirler. Sürdürülebilirlik sağlamak, doğa ve insan arasında denge oluşturmayı gerektirmektedir. Yaşamın devamı için gerekli olan doğal kaynakların azalması, çevre kirliliğinin artması, biyolojik çeşitliliğin kaybolması ve küresel ısınma gibi gerçekler dünyanın her yerinde çevre sorunlarına karşı bir farkındalık oluşmaktadır. Sanayileşme sonrasında artan nüfusla birlikte, bilinçsiz üretim ve tüketim alışkanlıkları, günümüzde çevre sorunlarını körükleyen en önemli etkenlerdendir.

Geleneksel olarak sanayi toplumlarında ürünler, hammadde temininden, atık olana kadar geçen ömürlerinde çizgisel bir süreçten geçmektedirler. Bugün modern olarak nitelenen yaşam tarzlarının doğurduğu talepleri karşılayabilmek için endüstriyel sistem, atık üretmeye ve kaynak yönetimi açısından verimsiz çalışmaya devam etmektedir. Oysa doğa döngüsel sistemlerle çalışarak yaşamı desteklemekte, mevsimlerle kendisini yenileyerek dengelemektedir. Bir sistemin çıktısı başka bir sistemin girdisidir, doğada atık kavramı yoktur (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2011:5). Doğanın bu döngüsüne bakıldığında insan faaliyetlerinin kendini yenileyemediği ve var olanı da yok ettiği açıkça gözlenmektedir.

> Yavuz Odabaşı 'Tüketim Kültürü, Yetinen Toplumun Tüketen Topluma Dönüşümü' adlı kitabında tüketim ve çevreyle ilgili gelinen durumu şu şekilde aktarmaktadır: "Unicef'e göre, her yıl 7 milyon çocuk, en çoğu Güney Asya'da olmak üzere yetersiz beslenmeden ölüyor. Tipik bir Amerikalı tüketici, bir Meksikalı'dan 17 kere daha fazla, bir Etiopya'lıdan yüzlerce kat daha fazla tüketmektedir. Ülkemizde her yıl 500 milyon ton toprak denizlere akıp gitmektedir. Dünyamızda her gün 1 milyon tondan daha fazla zehirli atık, çevreye atılmaktadır. Ürünü korumak ve daha verimli, kaliteli sonuç almak için kullanılan tarımsal ilaçlar ve kontrolsüz gübreleme hem bizim hem de çevrenin sağlığını, geleceğini tehdit etmektedir (Odabaşı, 1999:135, 136)."

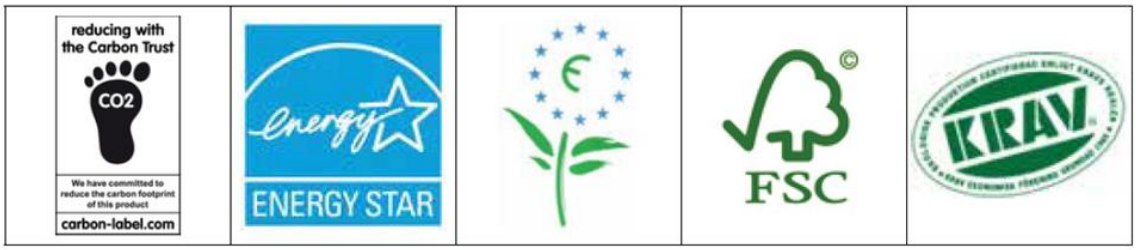
Odabaşı, sanayi ülkelerinin üretim sürecinde bütün dünyaya ait olan varlıkları tüketerek aynı zamanda bu üretim ve tüketim sonucu meydana gelen zehirli atıkları ihraç ederek gelişmekte olan ülkeleri de kirletmekte olduklarını ve üretim, tüketim ve kirlenmenin bu düzeyde devam ederse mavi gezegendeki yaşam koşullarının sürdürülebilir düzeyde devam etmeyeceğini vurgulamaktadır (Odabaşı, 1999:137). Ferzan Bayramoğlu Yıldırım 'İnsan, Çevre, Kent' adlı kitabında yasal yaptırımlar sonucunda, üreticilerin atıklarını

gizleme veya az göstermenin yollarını bulduğunu, bazılarının ise filtreler, arıtma sistemleri vb. araçlar kullanarak çevreci ya da çevre dostu olduklarını belirtmektedir. Yıldırım, ekolojik dengeyi bozan ve yaşamı tehdit eden insan etkinliklerinin en önemlilerinden birinin dünya kaynaklarını geri dönüşü olmayan bir biçimde tüketmek ve tehlikeli nitelikte ve miktarda atıklar üretmek olduğunun altını çizmektedir (Yıldırım, 1996:124). Doğanın sömürülecek sonsuz bir hammadde kaynağı olmadığı bilinci sürdürülebilir bir yaşamın vazgeçilmez bir ön koşuludur. Hükümetler, sivil toplum örgütleri ve tüketiciler sürdürülebilir bir dünya için işbirliği yaparak çeşitli yasal düzenleme ve yaptırımlarla her geçen gün çevre bilincini daha geniş kitlelere yaymak için uğraşmaktadırlar. Ancak uygulama aşamasında hala sorunlar olduğu belirtilmektedir.

Çevreciler iklim değişikliğini 'ayak izi' kavramıyla ölçmektedirler. WWF (World Wildlife Fund) 2006'daki 'Living Planet (Yaşayan Gezegen) raporunda, İngiltere'deki yaşam standardının üç gezegenlik bir yaşam tarzı olduğunu, yani şimdiki standardın devam etmesi için üç gezegene daha gereksinim duyulduğunu belirtmektedir. WWF ABD'de 5,3 gezegenlik bir yaşam tarzı olduğunu söylemektedir (Grant, çeviri, 2008:46). Ayak izi veya ekolojik ayak izi, dünyada herkes senin gibi yaşasaydı, harcanan kaynaklar, yaratılan kirliliğin ve atıkların giderilebilmesi için kaç dünya gerekirdi hesabını yapmaktadır. Grant kitabında, yerküredeki kendi ayak izimizi ölçebileceğimiz www.myfootprint.org adresine girerek kendi ayak izimizi ölçebileceğimizi ve ülkemizin ortalaması ile karşılaştırabileceğimizi belirtmektedir.

Küresel sorunların ciddiyet ve aciliyetinin farkına varan Birleşmiş Milletler (BM) ortak sorumlulukların hatırlatılması amacıyla tüm ülkelerin katılımına açık olan zirveler organize etmiştir. Bu zirvelerin ilki olan, 1972'de, Stockholm'de 113 ülkenin katılımı ile gerçekleştirilen İnsan Çevresi Konferansı'nda "Sadece Bir Dünya" (Only One Earth) sloganı ile çevre sorunlarının ortak sorunlar olduğuna vurgu yapılmıştır. Daha sonra 1992'de Rio'da 178 ülkenin katılımıyla gerçekleşen Çevre ve Kalkınma Konferansı'nda sürdürülebilirlik kavramı evrenselleşmiş, çevre ile sosyal ve ekonomik kalkınmanın birbirinden ayrı düşünülemeyeceği üzerinde durulmuştur. 2002'de Johannesburg'da 174 ülkenin katılımıyla gerçekleştirilen 'Sürdürülebilir Kalkınma Üzerine Dünya Zirvesi'nde ise sürdürülebilir üretim ve tüketimin, sürdürülebilir kalkınmanın ön koşulu olduğu sonucuna varılmıştır (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2011:8).

Konferans ve zirvelerin yanı sıra sürdürülebilirlik kapsamında çok çeşitli konuda hassasiyet gösteren tüketicilerin alış veriş esnasında kolaylıkla karar verebilmelerine yardımcı olacağı düşünülen eko-etiketleme sistemlerinin sayısı da artmaktadır. 211 ülkede, 25 endüstride, sayıları 377'yi bulan eko-etiketlerin konuları ve kapsamları büyük çeşitlilik göstermektedir. Bazı sektörlere örnek vermek gerekirse; Yapılar ve yapı malzemeleri, kozmetikler, temizlik malzemeleri, elektronik, enerji, gıda, ambalaj, tekstil, turizm, sayılabilmektedir (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2011:9) (Görsel 19). Çevre konularıyla ilgili bilinç düzeyi arttıkça, çeşitli ortamlarda bulunduğumuz durumu fark edilebilir kılmak adına çalışmalar yapıldığı gözlenmektedir. Gerek televizyon gerekse internet gibi aktif ortamlarda bilgilendirici kamu spotları, kampanyalar çevre bilincinin yayılması adına sıkça gündeme gelmeye başlamıştır.



Görsel 19. Eko-etiketlerden örnekler.
Kaynak: Çevre ve Şehircilik Bakanlığı.(2011). Sürdürülebilir Üretim ve Tüketim Yayınları – IV Eko-Tasarım. (Ed.Y. Çağlayan) Ankara: Bölgesel Çevre Merkezi- REC TürkiyeÇevre ve Şehircilik Bakanlığı, sayfa:9

Her geçen gün internet sayesinde sayısız yeşil insiyatif ve proje gündeme gelmektedir. Örneğin, 'Lime' (yeşil blog), İnsanların yürümeyi arabaya tercih etmesini ve dünyanın çevresi (35.500 km) kadar yürümelerini sağlamaya çalışmaktadır. Sistem yürüdüğünüz kilometre ile tasarruf edilen karbonu hesaplamaktadır. İnternet toplulukları ve gönüllüler tarafından kurulan birçok faydalı yeşil bilgi kaynakları bulunmaktadır. Grist.org, treehugger.com, worldchanging.com, freecycle.org gibi siteler bu amaçla çalışmaktadırlar (Grant, çeviri, 2008:255). Bu gibi kampanyaların yanı sıra, özel şirketlerin de çeşitli kampanyalarla sürdürülebilirliğin bir pazarlama politikası haline getirmesini ve çevre bilincinin ulaşabildiği kadar çok kişiye ulaşmasını ve geleceğe yönelik acil önlem alınmasını sağlamada başı çekmeleri gerekmektedir.

Sürdürülebilirlik kavramı son yıllarda birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Sürdürülebilir dünya, sürdürülebilir kalkınma, sürdürülebilir ekonomi derken, "sürdürülebilir tasarım" (sustainable design) kavramı da gündemimize oturmuş bulunmaktadır. Konuyu ifade etmek için kullanılan 'sürdürülebilir tasarım', 'ekolojik tasarım', 'yeşil tasarım', 'sürdürülebilir yaşam için tasarım', 'çevreye duyarlı tasarım', 'çevre dostu ya da çevreci

tasarım' gibi farklı karşılıklar, konunun içeriği hakkında fikir verirken, aynı zamanda konu üzerindeki karmaşayı da yansıtır görünmektedir (Selamet, 2012:126). Ekolojik, sürdürülebilir tasarım, çevreye duyarlı materyaller kullanmak, hammaddenin verimliliğini sağlamak, geri dönüşüm aşamasını planlamak ve dayanıklı, uzun ömürlü ürünler tasarlamak gibi ilkeleri benimseyen bir süreçtir.

Sürdürülebilir kalkınmanın bir seçenekten ziyade bir zorunluluk olduğunun anlaşılmasıyla birlikte endüstri ürünleri tasarımı mesleği kendini yeniden tanımlamak durumunda kalmıştır. Uluslararası Sanat, Tasarım ve Medya Üniversiteleri ve Akademileri Derneği 'Cumulus' üyelerinin 2008 yılında imzaladığı 'Kyoto Tasarım Deklarasyonu'nda tasarım şu şekilde tarif edilmiştir; beşeri bilimler, bilim, teknoloji ve sanatı birleştirerek, sosyal, kültürel, endüstriyel ve ekonomik değerler yaratma aracıdır. Deklarasyonda tasarımcıların sürdürülebilir, insan-merkezli ve yaratıcı toplumlar inşa etmek üzere küresel sorumluluğunun olduğu ifade edilen ilkeler onaylanmıştır. Tüm raporlarda ve diğer dokümanlarda sürdürülebilirlik terimine atıfta bulunulmuştur (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2011:13). Bu bildirgeyle Cumulus üyesi okullar; sürdürülebilir, insan merkezli ve yaratıcı toplumlar inşa etmenin küresel sorumluluğunu paylaşıp, bu yolda kendilerine düşen görevi üstlenmeyi kabul ettiklerini taahhüt altına almışlardır. (Selamet, 2012:129). Çevresel sorunların son derece arttığı günümüzde tüm bu hassas konular eğitimin her aşamasında ele alınması gereken en önemli noktalardan biridir. Tasarımcılara sürdürülebilir bir yaşam adına neler yapabilecekleri, nasıl malzemeler kullanıp doğal dönüşümün bir parçası olabilecekleri gibi konularda daha fazla araştırma yapılmalı ve eğitim müfredatlarında acil olarak yer almaya başlamalıdır.

Elektronik atık alanları, çöp yığınları, bacalardan egzozlardan çıkan dumanlar, çarpık kentleşme, çirkin yapılaşma ve daha birçok iç karartıcı görüntü neticesinde sürdürülebilirliğe bir tasarım problemi olarak bakmak mümkündür. İçinde yaşadığımız ekolojik, sosyal ve ekonomik sistemleri ve onların birbirleri ile olan ilişkilerini anlamadan üretilen tasarımların açtığı sorunların ortasında bulunmaktayız. Oysa tasarım elinde bulundurduğu bu gücünü olumlu kullanarak doğal dünyanın sürdürülebilmesine yardımcı olabilir, toplumun dönüştürülmesinde ve değişim yaratmada çok önemli bir rol oynayabilir. Bunun gerçekleşmesi için rehber niteliğinde araçlar ve yönetmelikler mevcuttur. Ancak öncelikle üreticinin ve tasarımcının bu bakış açılarını benimsemesi ve sürdürülebilirlik yolunda niyetini ortaya koyması gerekmektedir (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2011:12). Ürünlerin ileride oluşacak çevresel etkilerinin planlanması tasarım ile başlayan bir süreçtir. Ürünlerin üretim aşamasında kullanılacak malzemeden, ömrünü

tamamladıktan sonra geçireceği tüm aşamalar, ürün daha tasarım sürecindeyken belirlenebilmektedir. Bu noktada çevresel etkiler düşünülerek planlanmış tasarım anlayışı, ürünün her aşamasında oluşan bu olumsuz etkilerin birçoğunun azaltılmasını veya tamamen ortadan kaldırılmasını sağlamaktadır.

Berman, insanlığı tehdit edecek belki de en büyük şeyin ihtiyaçtan fazlasını tüketmek olduğunun altını çizmektedir (Berman, 2009:2). Berman'a göre tasarımcılar sosyal sorumluluk almada başı çekmelidirler. Çünkü tasarım, dünyanın içinde bulunduğu güçlüklerin ve çözümlerin tam ortasında yer almaktadır. Berman, tasarımcıların içinde yaşadığımız dünyada çok fazla şey yarattıklarını, gördüğümüz, kullandığımız ve attığımız her şeyi şekillendirdiklerini ve dünyayı nasıl biçimlendirdiğimiz ve geleceğimize nasıl yön verdiğimizi etkileyebilecek kadar büyüleyici güçleri olduğunu dile getirmektedir (Berman, 2009:1). Hem tüketici, hem üretici olan tasarımcılar dünyayı yıkıma sürükleyen aşırı tüketim karşısında çalışmalarında sürdürülebilir uygulamaları ve yeşil prosedürleri içeren yöntemlerin kullanıldığı sistemleri hayata geçirmeleri gündemde tutulması gereken bir konudur.

2.4.5. Grafik Tasarım ve Sürdürülebilirlik

Sürdürülebilir tasarım felsefesi mimarlık, iç mimarlık, peyzaj mimarisi, kentsel tasarım, endüstri ürünleri tasarımı, grafik tasarımı ve moda tasarımı gibi neredeyse tasarım disiplinlerinin tamamını kapsayan bir süreçtir. Sürdürülebilir ve çevreye duyarlı grafik tasarım, sürdürülebilirlik prensiplerinin grafik tasarım disiplinine uyarlanmasıdır. Ambalaj, basılı materyaller, yayınlar vb. grafik tasarım ürünlerinin hammadde, işleme, üretim, taşınma, kullanım ve geri dönüşüm aşamalarında çevreye olan etkileri bu kapsamda ele alınmaktadır. Grafik tasarımcıların tasarım sürecinde ve materyal seçiminde sürdürülebilir tasarım ilkelerine bağlı olmaları, tasarım ürünlerinin çevreye, sosyal yaşama ve ekonomiye olumlu kazanımlar olarak geri dönmesini sağlayacaktır (Bingöl, 2011:364). Grafik tasarımcıların alanlarına yönelik çevreyle ilgili konuları tam olarak tanımlaması, en az çevresel zarara sebep olacak hammaddeleri seçmesi sürdürülebilirlik açısından son derece önemlidir. Grafik tasarımcılar, zaman zaman sosyal sorumluluklarını dile getirmek amacıyla manifestolar ve çeşitli konferanslarla seslerini duyurmak adına çalışmalar gerçekleştirmişlerdir ve günümüzde de bunların yankıları hala devam etmektedir.

1963'te İngiliz tasarımcı Ken Garland 324 kelimelik 'First Things First manifestosunu yazmıştır. Manifesto meslek haline gelmeye başlamış grafik tasarımın önemsiz ticari işlere hizmet etmesini kınıyor ve insanlığın yararına olacak projeler üzerine vurgu yapılamasını öneriyordu. 'First Things First manifestosu yirmi iki tasarımcı tarafından imzalanmıştır. 1998 baharında Chris Dixon ve Kalle Lasn 35 yıllık bu manifestoyu kendi kışkırtıcı ve hayranlık uyandıran yorumlarıyla yeniden alarak Adbusters dergisinde yayınlamışlardır (Bierut vd. 2002:26). 'First Things First Manifesto 2000', etik ve sosyal sorumluluklarını tekrar gündeme getirmekteydi. 'First Things First 2000' tasarımcıların birlikte sorumluluk almaları için ve kurumsal markalaşmanın karşısında tartışmaları yeniden alevlendirecek şekilde tasarlanmış bir hareket olarak gündeme gelmiştir (Bierut vd. 2002). Toplumsal sorumluluk hareketi olarak da anılan bu hareketin katılımcıları, grafik tasarımcıları tüketim toplumunun olumsuz toplumsal ve çevresel sonuçlarıyla yüzleştirme çabasındaydılar (Armstrong, derleme, 2012:146).

Görsel iletişim yollarından biri olan grafik tasarım sayesinde, alıcıya ulaştırılmak istenen mesajlar doğrudan ve açık bir biçimde iletilmektedir. Çevresel sorunlar ve gezegenin geleceği düşünüldüğünde, yapılması gereken ilk iş, öncelikle her alanda ve her düzeyde çevre bilinci yaratmak ve bu konudaki duyarlılığı geliştirmektir. Grafik tasarım, ekoloji ve sürdürülebilirlik gibi kapsamlı ve karmaşık konularda bile çarpıcı yollarla bilgiyi kolayca alıcısına iletebilmektedir. Grafik tasarımın çevre bilinci geliştirmek için diğer bilgilendirme yollarından çok daha etkili, doğrudan ve hızlı olduğu söylenebilir. Bu yüzden grafik tasarımın sürdürülebilirlik kavramıyla buluşması, sıklıkla çevre bilincini arttıran, çevresel sorunlara dikkat çeken tasarımlarla gerçekleşmektedir. Bu tasarımların bazılarında sadece verilen mesaj çevre içerikli olsa da, bazılarında tasarımın kendisi, seçilen malzeme ve üretim yöntemi de çevre dostudur (Selamet, 2012:131). Son yirmi yıldır tasarımcılar bilinçlenerek sosyal rollerinin farkına varmışlardır ve tasarımcıların gerçek değişiklikler yapabilecekleri birçok alan vardır. Ekolojik ve sürdürülebilir tasarım daha çok mimari tasarım alanında gündeme gelse de, tüketim piyasasına hizmet eden ve bilgilendirme yönü kuvvetli olan grafik tasarım alanına da birçok sorumluluk düşmektedir. Grafik tasarımcıların tasarım aşamasındaki planlama, kullanılan malzeme ve üretim süreçleri açısından seçimleri, çevrenin korunması ve kişilerin bilinçlenmesi için hayati öneme sahiptir. Sürdürülebilir tasarımı amaçlayan ve grafik tasarım kollarına hizmet eden, kar amacı gütmeyen kuruluşlar bu alanda çalışmalarını sürdürmektedirler.

Kar amacı gütmeyen ‘GreenBlue’ kuruluşu ‘Sustainable Packaging Coalition’ (SPC) (Sürdürülebilir Ambalajlama Koalisyonu) sürdürülebilir ambalajlama çözümleri oluşturmak ve uygulamak adına oluşturulmuş bir endüstri grubudur. Grubun vizyonu sürdürülebilir ambalajlamanın en kolay şekilde uygulanabilmesidir. SPC, ambalaj tasarımı yaklaşımı konusunda fikir birliğine sahip ve en iyi tasarım uygulamasını arayan önde gelen şirketleri, hammadde üreticilerini, tedarikçileri, perakendecileri, tasarım firmalarını ve geri dönüşümcüleri birbirine kenetlemek istemektedir (Jedlička, 2010:211-212).

1990’ların başlarında ahşap kullanıcıları, tüccarlar, çevre ve insan hakları örgütlerinin temsilcileri, iyi yönetilen ormanlar için güvenilir bir sistemin gerekliliğinin farkına varmışlardır. Forest Stewardship Council (FSC) (Orman Yönetim Konseyi) isimli diğer ülkelerin desteği ve yoğun istişare ile dünya çapında sertifikasyon ve akreditasyon süreci doğmuştur. Bağımsız bir kar amacı gütmeyen kuruluş olan FSC dünyadaki ormanlarının sorumluluğunu üstlenen ümit verici ve özverili bir organizasyondur. FSC etiketini taşıyan ürünler, tüketicilere şimdiki ve gelecek nesillerin sosyal, ekonomik ve ekolojik ihtiyaçlarını karşılamak için yönetilen ormanlardan gelen bu ürünleri temin etmek amacıyla bağımsız bir şekilde sertifikalanmışlardır (Jedlička, 2010:272-273). FSC’nin ana kuruluş amacı, tüm dünyadaki orman kaynaklarının doğru şekilde idare edilmesini sağlamak, metotları belirlemek ve orman endüstrisi şemsiyesi altında olan tüm kuruluşları bağımsız kuruluşlarla izlemek ve denetlemektir.

Ancient Forest Friendly (AFF) (Eski Orman Dostu), Rainforest Alliance Certified (Yağmur Ormanları İttifakı Sertifikası), Sustainable Forestry Initiative (SFC) (Sürdürülebilir Ormancılık Girişimi), Programme For The Endorsement of Forest Certification Schemes (PEFC) (Orman Sertifikasyon Şemalarını Destekleme Programı) gibi kar amacı gütmeyen kuruluşların sertifikaları çevre duyarlılığıyla işletilen ormanlardan elde edildiğini garanti eden, doğal kaynakların korunmasını destekleyen sertifikalardır (Jedlička, 2010:274-276).Tasarım süreçlerinde çevre dostu üretimciler ve yukarıda adı geçen kurumlar gibi organizasyonlarla işbirliği içinde bulunularak tasarımda sürdürülebilirlik adına çeşitli ilkeler ve dikkat edilmesi gereken noktalar gündeme gelmektedir. AIGA (Center for Sustainable Design) tasarımcıların üretim sürecinde göz önünde bulundurmaları gereken hususları aşağıda sıralanmıştır:

• Üretim için gerekli materyallerin miktarını azaltmak

• Geri dönüşmüş ham maddeden üretilmiş kâğıt kullanmak

• Basım için düşük VOC (volatile organic compounds – uçucu organik bileşim)'a sahip matbaa mürekkebinin kullanılmasını sağlamak

• En az ulaşım gerektiren üretim metodu kullanmak

• Enerjisini geri dönüştürebilen firmaları tercih etmek

• Mümkünse ürünleri birden fazla amaca uygun tasarlamak

•Mümkünse tasarım ürünlerinde doğada yok olabilen veya geri dönüşebilen materyaller kullanmak

• Mümkünse basılı yerine dijital format kullanmak

• Tasarım ürünlerini depolama veya ekstra enerji kullanılmasını gerektirmeyen üniteler halinde tasarlamak

• Üretim aşamasında mümkünse sivil toplum örgütleri tarafından onaylanmış firmalar ile çalışmak (Bingöl, 2011:364).

Bu ilkelere ek olarak 'Kendin Yap' (DIY) yaklaşımı sürdürülebilir tasarım uygulamalarında yöntem olarak önerilebilir. Seri üretim, el emeğinin yok edilişi, tüketim gibi olumsuz durumlara tepki olarak ortaya çıkan 'Kendin Yap' (DIY), tüketmek yerine üretimin bir parçası olmayı tercih ederek tüketim çılgınlığına karşı bir duruş sergilemektedir. 'Kendin Yap' (DIY) hareketi, hayatın her alanında sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze almaktadır. Tasarımcılar da bu gidişe dur demek adına tüketim, sürdürülebilirlik ve sosyal konularla ilgili daha duyarlı olmaya başlayarak, kendi alanları adına adımlar atmaktadırlar. Gündelik hayatta uygulanan 'Kendin Yap' (DIY) felsefesi tasarımcılara da ilham olarak yeni bir kendin-tasarla kültürü doğmuş ve sürdürülebilirlik kapsamında tasarımın yeniden ele alınmasını sağlamıştır.

Günümüzde dünyayı ve doğal yaşamı tehdit eden olumsuz yapılaşma sonucunda duyarlı olan grafik tasarımcılar ticari kimliğinden soyutlanarak, 'Kendin Yap' (DIY) felsefesiyle sosyal içerikli projelere yönelmişlerdir. Artık küreselleşen dünyanın sosyal sorunlarının ortasında yer alan tasarım, tarafsız iletişim yerine, tüm bu sorunlar ile doğrudan ilişkili bir konumdadır. 'Kendin Tasarla (DIY) yaklaşımı, hem yöntemleriyle hem de felsefesiyle sosyal içerikli tasarım anlayışını günümüz problemleriyle yüzleştirmektedir. 'Kendin Tasarla'-'Kendin Yap' (DIY) iç içedir ve ikisinin de asıl çıkış noktası insanların, tasarımcıların özüne dönerek minimum tüketim ve israfla, her alanda insan emeğinin, izinin olduğu, sürdürülebilir bir dünya için insanca yaşamanın yollarını bulmaktır.

2000 yılında Kanada Grafik Tasarımcılar Topluluğu dünyanın dört bir yanına ilham veren cesur, ilerici, ve ulusal etik kurallarını kanunen kabul etmiştir. Bu kurallar, sosyal ve çevresel sorumluluğun farkındalığını ve profesyonel yaklaşımları içermektedir. İletişim tasarımının dünyadaki temsilcisi Icograda, diğer ülkelerdeki tasarım birliklerine Kanada modelini referans olarak göstermektedir. Dünyanın en büyük ulusal tasarımcılar birliği AIGA 2005'te kendi profesyonel standartlarını yeniden yayınlamıştır ve 2008'de bu standartların Çin eğitim sisteminde kullanılması üzere çevirisi yapılmıştır. Aynı zamanda 2008'de Norveç, Kanada'nın kurallarını Norveçli grafik tasarımcılar ve illüstrasyon sanatçıları için uyarlamıştır. Bu arada dünya çapındaki tasarım birlikleri çevresel ve sosyal sorumlulukla ilgili konuları standartlaştırarak uygulamaya koymuşlardır (Berman, 2009:Sayfa137).

Wendy Jedlička, sürdürülebilir grafik tasarım için tasarımcılara bazı önerilerde bulunmaktadır: Tasarım sürecinde kağıdı azaltın. Baskı işlemlerinde doğayla dost yöntemleri tercih edin. Yenilenebilir enerji sertifikalı sürdürülebilir ürün ve üretim yöntemlerini satın alın. Yüzde 100 tüketici sonrası geri dönüştürülmüş kağıdı kullanın. Su kullanımını azaltın, üretim süreçlerindeki etkileri dikkatlice hesaplayın ve beyazlatma ve ağartma yöntemlerini gözden geçirin. Doğal sistemler üzerindeki etkisini en aza indirmek için malzeme seçimlerini dikkatle inceleyin (Jedlička, 2010:222). Geri dönüştürülmüş 1 ton kağıt; 17 ağacı, 7.000 galon suyu, 2 varil petrolü, 4100 kw enerjiyi (bu enerji bir eve 6 ay yeterlidir),hava kirliliğinin 60 pound'unu, 4.2 megavat enerjiyi (bu enerji bir bilgisayar için 1 yıl yeterlidir) kurtarmaktadır. Jedlicka, tasarımcıların ajansları ve pazar liderlerini değiştirmek için güçlü bir potansiyeli olduğunu ve market liderlerinin sürdürülebilir tasarım uygulamaları ve kağıt seçimlerinde rehberlik ederek yol gösterici olabileceklerini vurgulamaktadır (Jedlička, 2010:262). Tasarımcılar ve baskı yapan kurumlar kağıt üretim ve tüketiminde sosyal açıdan çevresel sorumluluk alarak sürdürülebilirlikte anahtar rol oynayabilirler.

Tasarımcılar çevremizdeki dünyanın görsel dokusunu oluşturmada ve herkesi bir araya getiren kültürel örgünün meydana getirilmesinde kilit rol oynamaktadırlar. Bu durum, söz konusu tasarım olduğunda beraberinde sorumluluk da getirmektedir. Bir tasarımcı müşterilerini daha az ambalaj kullanmaya, daha küçük formatlarda yayınlar yapmaya, geri dönüşümlü malzemeler tercih etmeye, standart posta yerine e-posta kullanmaya veya baskı aşamasında firenin azaltılmasına yönlendirerek sosyal sorumluluklarını yerine getirebilir (Ambrose and Harris, çeviri, 2012:56). Tasarımcının sosyal sorumluluğu sadece bu yönlendirmelerle sınırlı değildir. İletişim yönü kuvvetli olan grafik tasarımcı

gönüllü olarak sosyal kampanyalarda yer alarak hem uygulama hem kitlelere mesaj verme konularında yaratıcılıklarını faydalı bir şekilde kullanabilirler.

Grafik tasarımcı bir iletişim mesajını biçimlendirirken bunu aynı anda yaratıcı ve estetik biçimde yapmaktadır. Görsel açıdan sanatsal bir estetiğe sahip grafik tasarım ürünü, iletişim işlevini yerine getirmiyorsa başarısızdır. İşlevsellik ve estetiğe sürdürülebilirliği eklediğimizde de aynı dengeyi aramak kaçınılmazdır. Her açıdan sürdürülebilirlik ilkelerine bağlı bir grafik tasarım ürünü amacına hizmet etmiyorsa hiç üretilmemelidir. (Selamet, 2012:140). Tüm bu bileşenleri 'iyi tasarım' kriteriyle ortaya çıkarmak tasarımcının eğitimiyle, deneyimiyle, araştırma gücüyle ve yeteneğiyle doğru orantılıdır. Yenilikçi, yaratıcı ve sürdürülebilir tasarımı kişinin yaratıcılıkla birleştirerek özgün çözümler bulması, eğitim sürecinde alt yapısının oluşturması gereken önemli noktalardan biridir.

Berman, baskı endüstrisinin dünyadaki üçüncü büyük atık imalatçısı olduğunu ve postalanmış materyallerin yarısının açılmadan çöpe atıldığının altını önemle çizmektedir. Ayrıca, sürdürülebilir tasarım yöntemlerinin doğru ve hızlı bir şekilde düzenlenmesi gerektiğini, kağıt tüketimi ve baskı mürekkepleri için yeni teknolojilerle sürdürülebilir ürünlerin geliştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Berman, 2009:130). Grafik tasarım alanının paketlemeden, kataloğa, broşüre, afişe kadar birçok üründe aktif olarak kullandığı basılı materyallerin çevreye zarar verdiği açıkça ortadadır. Öncelikle tasarım eğitimi veren kurumlar, sonra piyasada yer alan reklam ajansları ve tasarımcıların sürdürülebilirlik ve yenilenebilir kaynak, enerji kullanımı adına kendi alanlarında neler yapılabileceğine hakim olmaları gerekmektedir.

Disiplinler arası tasarım firması The Moderns'in kurucusu Janie James ve şirketi için iyi tasarım, çevreye olabildiğince az zarar vererek iletişimi sağlamak anlamına gelmektedir. James, endişe verici bir istatistiğe göre, yazıcı boya ve tonerlerinin petrol tam yanmadığı zaman ortaya çıkan siyah karbonun en büyük ikinci kullanım alanı olduğunu ve kağıt endüstrisinin dünya çapındaki üçüncü büyük kömür tüketicisi olarak hava ve su kirliliğinin, çöp atıkların ve iklim değişikliği yaratan en büyük gazlardan biri olduğunu belirtmektedir. The Moderns'te araştırmacı olan Kristan Bodek, şirketin belirttiği tüm malzemeleri araştırarak çevre ve insan sağlığı açısından özellikleri gözden geçirmektedir. Titiz bir soruşturmayla şirketin hangi matbaalarla çalışması gerektiğine karar vermektedir. Bodek, matbaalara çeşitli sorular yönelterek çalışma politikalarını incelemektedir. Karşı tarafa yönlendirdiği sorular arasında "kağıt kırıntılarında, baskı atıklarında ve işleyici kimyasallarınızda geri dönüşüm uyguluyor musunuz? Siyah renk

elde etmek için boyalarınızda geri dönüşüm kullanıyor musunuz? Gibi örnekler bulunmaktadır. The Moderns'in tüm malzeme araştırmaları bir veri tabanında toplanarak, her projede hangi malzemelerin çevreye en az zarar verecek şekilde üretildiğini, taşındığını ve parçalandığını belirleyen bir sistem yürütülmektedir (Twemlow, 2011:56). Tasarım firmaları çalışma alanları içerisinde sürdürülebilirlikle ilgili araştırma ve uygulama bilincine, gücüne sahip oldukları sürece matbaacıları da çevreye duyarlı malzeme seçiminde yönlendirebilirler.

Grafik tasarımcının tasarımında kullandığı renkler baskı aşamasında kullanılan tekniğe göre çeşitli boya ya da mürekkeplerle elde edilmektedir. Baskıda kullanılan bu boya ve mürekkepler bazı durumlarda petrol kökenli olabilir, zehirli ağır metaller, çevreye ve insan sağlığına zararlı maddeler içerebilirler. Kısaca VOC (Volatile Organic Components) olarak adlandırılan uçucu organik bileşikler, genellikle endüstriyel süreçler sonucunda atmosfere bırakılırlar ve bu uçucu organik bileşiklerin emisyonları hava ve suda istenmeyen etkiler oluştururlar. Ayrıca bu mürekkeplerin bazılarını üretmek için doğal kaynakların çıkarılması gereklidir. Bu sebeplerden dolayı tasarımcının kullandığı renk, dolayısıyla boya ve mürekkeplerin hem üretim, hem kullanımlarının çevre üzerinde olumsuz etkileri bulunmaktadır. Kullanılan daha fazla renk, daha fazla sera gazı emisyonu ve daha fazla solvent ve hammadde kullanımı anlamına gelmektedir (Selamet, 2012:141). Grafik tasarımcıların renk kullanımı konusunda bilinçli davranmaları, baskı ve kağıt geri dönüşümü aşamalarında sürdürülebilirlik açısından olumlu sonuçlar doğuracaktır. Ayrıca bilinçli tasarımcılar, çalıştıkları matbaalarla iletişim içinde olarak matbaanın düşük seviyede VOC içeren veya hiç içermeyen mürekkepleri kullanmalarını sağlayabilirler.

Curt McNamara, iyi tasarım uygulamasının çoklu bakış açısını ve yeni bilgiyi içerdiğini ve bu bağlamda çeşitli tasarım yardımcıları bulunduğunu belirterek şunları eklemektedir. Toksik maddelerin ortadan kaldırılması ve son ürünün etkisinin bilinmesi en iyi yanıt olacaktır. Malzemelere bakarken belki kağıt türünü seçmek veya toner ve yazıcıları kıyaslamak zor olabilir. İlk olarak malzemelerin nereden geldiğine, hammadde oluşturulurken ne kadar enerji ve atık ortaya çıktığına ve bu malzemelere sonrasında ne olacağına bakmak gereklidir (Jedlička, 2010:205). Tasarımcıların estetik, anlaşılırlık ve izleyici kolaylığı arasındaki en uygun dengeyi bulmaya çalışırken, yaptıkları tasarımın çevresel etkilerini de göz önünde bulundurmaları gerekmektedir. Üretici ve tüketici arasındaki iletişimi sağlayan grafik tasarımcıların çok yönlü düşünüp plan yaparak iyi ve çevre dostu tasarımlar ortaya koymaları araştırma ve özveri gerektiren bir süreçtir.

Grafik tasarımcının kullandığı temel malzemelerden olan kâğıt, hammaddesinin ağaç olması sebebiyle daha da özel bir öneme sahiptir ve kâğıt üretiminde, ağaçların kesiminden liflerin beyazlatılmasına kadar bütün üretim süreci çevre üzerinde geniş bir etki yaratmaktadır. Elektronik medyanın yoğun olarak kullanıldığı günümüzde basılı olarak çözülebilecek pek çok grafik tasarım ürününün dijital ortamda üretilip internet üzerinden yayımlanabilecek bir alternatifi bulunabilir. Bu gerçekten de kâğıt, dolayısıyla ağaç tüketimini azaltır. Tanıtım ve reklam için kâğıdın yerini alabilecek bilgisayar, video gösterici, televizyon, cep telefonu, CD-DVD çalar gibi görüntü oynatıcılar, elektronik billboard vb. gibi elektronik araçlar tasarımcılar tarafından basılı materyaller yerine tercih edilebilir (Selamet, 2012: 134). Kağıt ve mukavva, çeşitli kağıt hamuru lifli bitkilerden yapılabilir. Yıllık mahsul veren ve atık sahaları, hayvan atıkları gibi alternatif kağıt hamuru kaynakları ve dönüştürülmüş plastik gibi materyaller kağıt üretimi için denenebilir (Jedlička, 2010:262). Grafik tasarımcılar tasarımı planlarken, kâğıdın her iki tarafını kullanarak, fire vermeyen ölçüler tercih ederek özellikle geri dönüşmüş kağıt kullanımına yönelerek kağıt israfını önleyebilirler.

Grafik tasarımda kötü kullanılmış malzemeler sadece basım dünyasıyla kısıtlı değildir. Örneğin e-çöplük endüstrisi endişe verici bir yan üründür. Bu konu üzerine dijital kamusal hizmet duyurusu hazırlamış olan Flat'ın ortaklarından Tsia Carson, insanların elektronik cihazların ve mikroişlemcisi olan aletlerin çok temiz olduğunu düşündüklerini, oysaki yapımlarında kullanılan malzemelerin ekolojide sorun yarattığını, üstelik gerektiği gibi yok edilmediklerini belirtmektedir. Carson, her yıl 220 ton bilgisayarın çöpe atıldığı düşünüldüğünde siberalemin çok daha somut bir şey gibi görünmeye başladığı dile



Görsel 20. Soldan sağa doğru, Spranq Firması 'Eco-font' Tasarımı
Kaynak: Jedlička, W., (2010). Sustainable Graphic Design Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design. Canada:John Wiley&Sons, s.185.
Verpackungszentrum Graz ambalaj örnekleri.
Kaynak: Çevre ve Şehircilik Bakanlığı (2011). Sürdürülebilir Üretim ve Tüketim Yayınları – IV Eko-Tasarım. (Ed.Y. Çağlayan) Ankara: Bölgesel Çevre Merkezi- REC Türkiye, s.35

getirmektedir. (Twemlow, 2011:57). Bir yandan kağıt israfını önlemek için e-kitap, e-dergi, web sitesi gibi dijital ortamlar gündeme getirilirken, diğer tarafta dijitalin, e-atıkların yarattığı ve yaratacağı etkiler tartışılmaktadır. Oldukça karmaşık olan bu ayrıntılı sorunlar, sadece tasarımın ve tasarımcının çözümleyebileceği konular gibi gözükmemektedir. Konunun devamında çevre bilincine sahip tasarımcı ve firmaların sürdürülebilirlikle ilgili konulara bakışını yansıtan inovatif ve öncü olabilecek çalışmalara yer verilmiştir.

Kullanıcılar için font tasarlayan tasarımcılar mürekkepten tasarruf eden fontlar tasarlayabilirler. Tasarım firması Spranq 'Eco-font' isimli yüzde 20 daha az mürekkep harcayan yeni bir font tasarlamıştır (Görsel 20). Bu fontta mürekkep miktarı ve görsel kalite arasında en uygun bağlantı sağlanmıştır. (Jedlička, 2010:185).

1989 yılında kurulmuş, toptancı bir ambalaj firması olan VPZ (Verpackungszentrum) Graz, ürün yelpazesinde, başta gıda ambalaj sektörü olmak üzere 600 kalem bulunmaktadır. Geleceğe etkin bir katkıda bulunabilmek amacıyla VPZ, biyojenik ambalaj alanında uzmanlaşarak 1992'den beri biyojenik maddelere yönelik araştırma ve geliştirme projelerine yatırım yapmaktadır. VPZ şu an, Graz Teknoloji Üniversitesi ile işbirliği içerisinde farklı üç araştırma projesinde yer almaktadır. (Görsel 20). Ambalajlama için; deniz yosunundan köpük üretilmesi, zirai atıklardan elde edilen polimerlerin geliştirilmesi ve doğal liflerden elde edilen biyo-filelerin imal edilmesi üzerinde



Görsel 21. Neal's Yard Remedies çay ambalajı
Kaynak: Ambrose, G, Harris, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri (Çev. M. E. Uslu). (1. Baskı) İstanbul: Literatür Yayınevi.

çalışmaktadır. VPZ, tüketim alanında zararlı salınımların azaltılmasına bölgesel ve ulusal bağlamlarda katkıda bulunmaktadır ve çalışmaları uluslararası önem taşımaktadır (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2011:35). Grafik tasarım içerisinde önemli bir yere sahip olan ambalaj sürdürülebilirlik açısından ele alınması gereken önemli konulardan biridir. Ambalaj tasarımında geri dönüşümlü malzemelerin tercih edilmesi, baskı ve geri dönüşüm aşamaları için doğru renklerin ve tasarımın uygulanması, depolama ve taşıma kolaylığı için ambalajın hacminin belirlenmesi gibi önemli noktalar tasarım aşamasında planlanması gereken ve tasarımcının deneyimi ve donanımıyla doğru orantılı konulardır.

Neal's Yard Remedies markası geri dönüşümlü kağıt ve sebze bazlı mürekkep kullanılarak üretilen çay ambalajı beraberinde pek çok faydayı da getirmektedir (Görsel 21). Ağartılmamış kağıt, ağartılmış kağıda kıyasla daha kuvvetli olduğundan ötürü ambalaj miktarıyla kağıt ağırlığı azalmış ve nakil masrafları da inmiştir. Ambalajdaki pencere ise plastik yerine okaliptüsten üretilmiştir (Ambrose and Harris, çeviri, 2012:57).

Lampi Di Stampa, "talep üzerine baskı" (POD) sistemini teklif eden İtalya'daki ilk yayınevidir. Lampi Di Stampa, ofset baskıya kıyasla dijital bir sürece dayanan, talep üzerine kitap hizmeti sunan bir yayınevidir. Söz konusu yenilik, geleneksel ofset baskıdan talep üzerine baskı adı verilen, yani dijital baskıya geçişi işaret etmektedir. İki süreç (ofset ve talep üzerine baskı) temel olarak metinlerin ve görüntülerin tasarım safhalarında benzer olarak düşünülebilir. İki süreç arasındaki büyük farklardan biri sonraki aşamalardır. Ofset teknolojisi filmlerin tamamlanması ve bir araya getirilmesini, siyanografik üretimi, resimlerin basılmasını ve kitapların dağıtımı ve stoklanması için gerçekleştirilen nakliye işlemlerini kapsamaktadır. Dijital baskı teknolojisi ise sadece tek

bir işlemi gerektirir: kitabı satışa çok yakın bir zamanda ya da hatta satış noktasında doğrudan doğruya dosyadan basmak, bu da üretime ve nakliyeye dair bir sürü aşamanın gereksiz hale gelmesine olanak vermektedir (Şehircilik Bakanlığı, 2011:36).

Tipo baskı ve tasarım firması Blue Barnhouse stüdyo elde edebildiği tüm değişiklikleri deneyimlemektedir. Geri dönüştürülmüş kağıt, ağaç veya topografik haritalar gibi geri dönüştürülmüş materyaller üzerine baskı yaparak dokunma duyusuna hitap eden, çevreci ve güzel sonuçlar elde edebildikleri yöntemler denemektedirler (Poole, 2006:170). (Görsel 22)



Görsel 22. Blue Barnhouse Tasarım Örnekleri.
Kaynak:www.bluebarnhousestore.org/discount.html (Erişim Tarihi: 06.05.2015)



Görsel 23. Thomas Matthews sürdürülebilir kurumsal kimlik çalışması.
Kaynak: http://www.creativebloq.com/design/sustainable-design-1131810 (Erişim Tarihi: 06.05.2015)

Londra merkezli iletişim tasarım stüdyosunu yöneten Thomas Matthews sürdürülebilirlik odaklı kurumsal kimlik çalışmasına imza atmıştır. Matthews, binalar için yönlendirme tabelaları, markalar için iletişim stratejileriyle birlikte yol gösterici, yaratıcı projelere imza atmaktadır. Matthews 15 yıldır iyi ve çevre dostu tasarım için çalıştıklarını dile getirmektedir. Matthews, insanların bir ömür boyu yaşam alışkanlıklarını değiştirmek için ilhama ve çözümlere ihtiyacı olduğunu belirtmektedir. Matthews, tüm bir kurumsal kimliği



Görsel 24. Douglas Gayeton, 'Know your Food' film serisi arayüz tasarımları.
Kaynak:http://www.aiga.org/interior.aspx?pageid=3080&id=4294972119 (Erişim Tarihi: 08.05.2015)

matbaacıların atıklarından elde edilen malzemelerle çevreci olarak ürettiği tasarıma görsel 23'te yer verilmiştir.[55]

Sinemacı ve yazar olarak yaptığı çalışmalarla tanınan ve sürdürülebilirlik sözlüğünün ortak kurucusu Douglas Gayeton, 'Know your Food' film serisinin de yönetmenidir. Web video serisi olan 'Know your Food' sürdürülebilir tarım hakkındaki ortak yanılgıları çürütmüştür. Gayeton'nun illustre edilmiş foto-kolaj stiliyle GDO'yu yeni öğrenenlerin bile anlayabileceği şekilde kısa olarak düzenlenmişlerdir.[56] Görsel 24'te Gayeton'nun tasarım yaklaşımıyla filmlerin ara yüz tasarımları yer almaktadır.

Tasarımcıların oluşturduğu mesajlar, yarattığı markalar ve insanlar üzerinde bıraktıkları etkiler kâğıt ve baskıdan çok daha ileri etkilere sahiptir. Tasarımcılar daha iyi materyaller ve üretim teknikleri bulmanın yanı sıra dünya üzerinde olumlu etkiler yapan mesajlarda verebilirler. Benzer şekilde yeşil tasarımcılar firmaların markalarını güçlendirerek pazarda daha başarılı bir konuma gelmesine de yardımcı olabilirler. Buna karşılık olarak da bu firmalar kendi müşterilerini sosyal ve çevre ile ilgili konularda eğiterek geri dönüş yapmış olurlar (Bingöl, 2011:365).

[55] http://thomasmatthews.com/about/ (Erişim Tarihi: 01.06.2015)
[56] http://www.aiga.org/interior.aspx?pageid=3080&id=4294972119 (Erişim Tarihi: 29.05.2015)

> Tüm bu söylemlerde "grafik tasarımcı her birey gibi bazen olumlu bazen olumsuz yönde konunun bir parçası durumundadır. Her ne kadar kimileri tarafından tasarımcılar, özellikle endüstriyel tasarımcılar dünyayı kurtaracak kişiler olarak gösterilse de, sorunlar tasarımcının tek başına üstesinden gelebileceğinden çok daha büyüktür. Diğer yandan, çevreyi dikkate almayan tasarımcıyla karşılaştırıldığında, bilinçli tasarımcının yaratabileceği fark inkâr edilemez. Sürdürülebilirlik, sadece tasarımı kapsayan bir alan olmadığından mühendislik, tıp, çevre, hukuk vb. gibi her alanın, o konudaki uzmanlarınca değerlendirilip çözümler geliştirmesi daha doğru bir yaklaşımdır" (Selamet, 2012: 135).

Son yıllarda tasarım, sürdürülebilirlik konusunda önemli bir noktada konumlandırılmaktadır. Ancak bu konu tasarımda henüz zorunluluk yerine, alternatif olarak veya şirketlerin pazarlama politikası olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarımcı için tasarım endüstrisi tarafından kullanılan, atılan malzemelere odaklanmak, araştırmak veya insanları çevreyle ilgili bilinçlendirmek adına sosyal sorumluluk projelerinde yer almak sürdürülebilirlik adına verimli bir yaklaşım olabilir. En kısa zamanda ise geleceğin tasarımcılarını yetiştiren eğitim kurumlarında sürdürülebilirlik ilkelerinin benimsenmesi ve uygulama açısından neler yapılması gerektiğinin farkına varılması gerekmektedir.

Grafik tasarımda sürdürülebilirlik söz konusu olduğunda, tasarım alanında malzemenin yanı sıra kullanılabilecek yöntemleri de göz önünde bulundurmakta fayda vardır. Tasarımcının hassasiyetle yaklaşması gereken sürdürülebilirlik konusunda malzemenin ön plana çıkması kadar, yöntem ve estetik yaklaşımla aynı hassasiyetle ele alınması gereken bir konudur. Sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze alan 'Kendin Yap' (DIY) kültürü, Kendin Tasarla (DIY) yöntemleri sürdürülebilir tasarım olarak ön planda tutulabilir. Özellikle grafik tasarım gibi sürekli toplumla iç içe olan bir alanda geri dönüşüm, yeniden kullanma, organik yaşam-tarım, çevresel sorunlar gibi hayati önem taşıyan konular hakkında bilgilendirici kampanyalar gerçekleştirilmelidir. Grafik tasarım adına da sürdürülebilir yöntemler ele alınarak çevresel zararları en aza indirmek için çalışmalar yapılmalıdır. Kağıt israfı-, zehirli toner atıkları, doğaya zararlı ambalajlar, görsel kirlilik, tüketimi tetikleyen yanıltıcı reklamlar gibi konularda grafik tasarımcılar hassas davranmak zorundadırlar. 'Kendin Tasarla' (DIY)'nın ve 'Kendin Yap' (DIY)'ın felsefesi, yöntemleri araştırılarak tasarım eğitiminde bir öğretim yaklaşımı olarak gündeme getirilmelidir. 'Kendin Tasarla' (DIY), tasarım alanında yeni açılımlar sağlarken, tasarımcılar hem yaptığı tasarım adına, hem de sürdürülebilir bir dünya adına 'Kendin Tasarla'-'Kendin Yap' (DIY)'ın felsefesini yaymak adına çalışmalar yapmalıdırlar. Aksi takdirde kendi kendimize üretip yetemediğimiz sürece kendi kendimizi yok edeceğiz.

2.5. GRAFİK TASARIMDA KENDİN TASARLA YÖNTEMİYLE ÇALIŞAN YABANCI TASARIMCILAR VE UYGULAMALARI

Yaşadığımız hızlı iletişim çağında grafik tasarım günlük yaşantının bir uzantısı haline gelmiştir. Çağın getirdiği teknolojik olanaklar sayesinde grafik tasarım dinamik bir biçimde bu olanaklardan etkilenmeye devam etmektedir. Sinemadan tiyatro oyununa, müzik sektöründen gıda ürünlerine kadar çok geniş bir yelpazede grafik tasarım dili kullanılmaktadır. Bu kadar geniş ve etkili bir alana sahip grafik tasarım, tasarımcılar tarafından tasarımın daha doğru ve özgün olarak nasıl kullanılabileceği konusunda, 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi gibi disiplinler arası yaklaşımlarla ve deneysel projelerle yeni bir çıkış noktası aramaktadır. Dünyadaki ve ülkemizdeki grafik tasarımcılar son zamanlarda kesme, yapıştırma gibi geleneksel yöntemleri kullanarak elle yapılan tasarım yöntemlerini tercih etmeye ve geçmişe yönelmeye başlamışlardır. Birçok tasarımcı geleneksel yöntemlerin canlandırılması için, dokunsal ve dijital teknikleri birleştiren çalışmalara yönelmektedirler. El yapımı (hand made) tasarım ve zanaat çağdaş grafik tasarımda sıkça kullanılan terimler haline gelmişlerdir.

Son yıllarda tasarıma yakından bakma eğilimi yeniden gündeme gelerek, grafik tasarımcının zanaatının dokuları ve izleri görünür olmaya başlamıştır. Pek çok tasarım, yaygınlaşmış yazılımların kısıtlı olanaklarıyla üretilmiş olup, işlerin aynılaşmasına neden olmuştur. El emeği ile bir şey üretme süreci, hem fiziksel olarak tatmin edici hem de tasarımı anlamlı kılmak için zengin bir yöntem haline gelmiştir (Twemlow, 2011:64). Bu noktada Ellen Lupton'un önerdiği 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemi, tasarımcıların bilgisayar tutsaklığından biraz olsun sıyrılıp, ellerini kullandıkları, yaratıcı, kendi izlerini taşıyan, akılcı ve sürdürülebilir bir tasarım yöntemini önermektedir. Bu iki bölümde grafik tasarımda geleneksel yöntemleri kullanarak kendin tasarla kültürüyle çalışan yabancı ve yerli tasarımcılara ve uygulamalarına yer verilmiştir. Örnek olarak alınan 15 yabancı ve 15 Türk tasarımcı, deneysel yaklaşımları ve yöntemleriyle grafik tasarıma farklı bakış açısı getirmeleri, özgün ve güncel olmaları nedeniyle seçilmiştir. Bu örneklerin yanı sıra, daha birçok başarılı tasarımcı dijital olanaklarla geleneksel yöntemleri birleştirerek çalışmaktadır. Yirmi birinci yüzyılda yeniden canlanan zanaat olgusuyla birlikte gündeme gelen 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı, grafik tasarımcıların kendilerini daha özgün ve samimi olarak sunabilmelerine olanak vermektedir. Yaşadığımız dijital çağda tasarımcılar post dijital arayışlara yönelerek, kendilerine yeni çıkış noktaları bulmak istemektedirler.

2.5.1. ‘Get Up’ Tipo Baskı Konsepti/Alexis Rome ve Claude Marzatto

‘Get Up’ adlı saç stilisti için İspanyol-İtalyan menşeli Atelier Vostok’un yarattığı kurumsal tasarım, modüler bir ıstampadan geliştirilmiştir. Alexis Rome ve Claude Marzatto bu kurumsal tasarıma getirdikleri yaklaşımı açıklarken; ekranın sınırlarını aşarak, fiziki malzeme kullanmanın içlerinden gelen bir dürtü olduğunu dile getirmektedirler. Rome ve Marzatto “Tipo baskı, ıstampalar, şablonlar ve serigrafik baskının yaratıcı süreçlerinde önemli bir rol oynadığını ve oyun oynamaya açık, bilgisayar yazılımlarında bulamadıkları türden görsel bir deney sahası sağladığını belirtmektedirler. Geleneksel yöntemlerle çalışsalar da, orijinal kurallara nadiren bağlı kalan tasarımcılar, farklı teknikleri tutarlı bir bütünde ve hem makul hem de işlevsel bir marka mimarisinde birleştirebilmek için bilgisayarın sağladığı esnekliğe güvendiklerini vurgulamaktadırlar[57]. Barselona'daki 'Get Up' kuaförünün 'Get Up' baskı kiti gerçekten şirkete ait imaj yaratmış ve müşterilerin ayrılırken kişisel baskılarını yaparak eğleneceği ve paylaşacağı bir kit olmuştur[58]. (Görsel 25) Tipo baskı ve ipek baskı gibi deneysel ve yaratıcı teknikler tasarımcıların eskide kalmış el yapımı süreçlere yeniden yönelmesini sağlamaktadır. El yapımı tasarım düşüncesi, tipo baskı gibi tekniklerle sayılı baskı yaparak tasarımın çok daha özel ve eşsiz olmasını sağlamaktadır.



Görsel 25. Alexis Rome ve Claude Marzatto, ‘Get Up’ Tasarım Kiti.
Kaynak: http://alexisromestudio .eu/page %20type%20name/get-up-printing-kid/ (Erişim Tarihi: 05.06.2015)

[57] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)
[58] http://alexisromestudio.eu/page%20type%20name/get-up-printing-kid/ (Erişim Tarihi: 05.06.2015)

2.5.2. Markalama Ütüsü Tasarım Konsepti/Chris Rehberer

Doublestandards'ın Berlinli tasarımcıları markalama konseptini tam anlamıyla birebir yorumlamışlar. Elektrikle ısıtılan bir ütü kullanarak, kurumun tüm ahşap ürünlerini Echtwald AG ismiyle damgalamışlar. İster büyük markaların tercih ettiği, aşırı şık ve pürüzsüz kurumsal tasarım geleneğine karşı isyankâr ve devrimci bir duruş olarak, isterse bir ormanı doğal haline dönüştürmek için restore etme fikrinin kusursuz bir görselleştirmesi olarak algılansın, ilkel markalama ütü teknolojisine rağmen, ortaya çıkan sonucun görünümü eski moda olmaktan hayli uzak, gayet net ve son derece güncel bir görünüm yaratmıştır (Görsel 26). Chris Rehberer az ve öz bir ifadeyle markalama ütüsünün karmaşık gelişimini ve son şeklini alana kadar yapılan çok sayıda deneyi bir çeşit Kendin-Yap uğraşı olarak tarif ederek "Vaktinizi neye harcayacağınızı zaten bilmiyorsanız, bilgisayar kullanmanın da pek bir anlamı olmayacaktır" diye eklemektedir[59]. Deneysel bir sürecin yaşandığı bu tarz üretimler, tasarımı daha özgün kılarken yaşanan süreci de yaratıcı bir oyun haline getirmektedir.

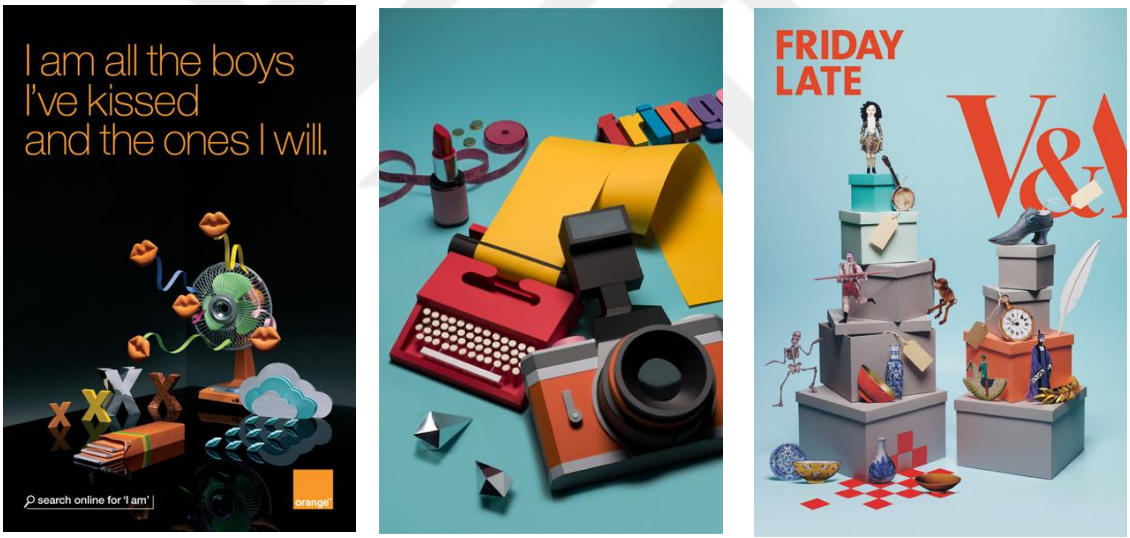


Görsel 26. Doublestandards tasarımcıları, Echtwald'ın markalama ütüsüyle yapılan kurumsal Tasarımları. Markalama Ütüsü.
Kaynak: http://www.wehnerhein.dk/#/echtwald/ (Erişim Tarihi: 05.06.2015)

[59] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

2.5.3. İllüstrasyona Üç Boyutlu Yaklaşım/Chrissie Macdonald

Londralı illüstrasyon sanatçısı Chrissie Macdonald, kendine özgü parçalarla çalıştığını ve aynı zamanda disiplinler arası çalışan 'Peepshow Collective' gurubuyla ve diğer illüstrasyon sanatçılarıyla işbirliği içerisinde animasyon ve enstalasyon projeleri gerçekleştirdiğini vurgulamaktadır. Ayrıca Macdonald, düzenli olarak çalıştığı fotoğrafçı John Short ile birlikte V&A, Orange, Vitra, The New York Times Magazine gibi müşterilere projeler ürettiklerini belirtmektedir[60]. Genellikle üç boyutlu yaklaşımı tercih eden Macdonald, çeşitli kart, kağıt, akrilik, ağaç, plastik ve sprey boya gibi malzemelerle heykelsi kompozisyonlar düzenlemektedir. Macdonald, el yapımı dokunuşun özünde çok cazip ve çekici olduğunu, problem çözme ve iletişimde olağanüstü bir etkisi olduğunu vurgulamaktadır[61]. Macdonald'ın tasarımlarında, üretimde kullanmış olduğu çeşitlilik ve uygulama biçimindeki yaratıcılığını birleştirmesi sonucunda hem özgün, hem de izleyen kişiyi tatmin edici sonuçlar ortaya çıkmıştır. Görsel 27'de Macdonald'ın el işçiliği, zeka, fotoğraf ve bilgisayar kullanımıyla ortaya çıkan yaratıcı tasarımlara yer verilmiştir.

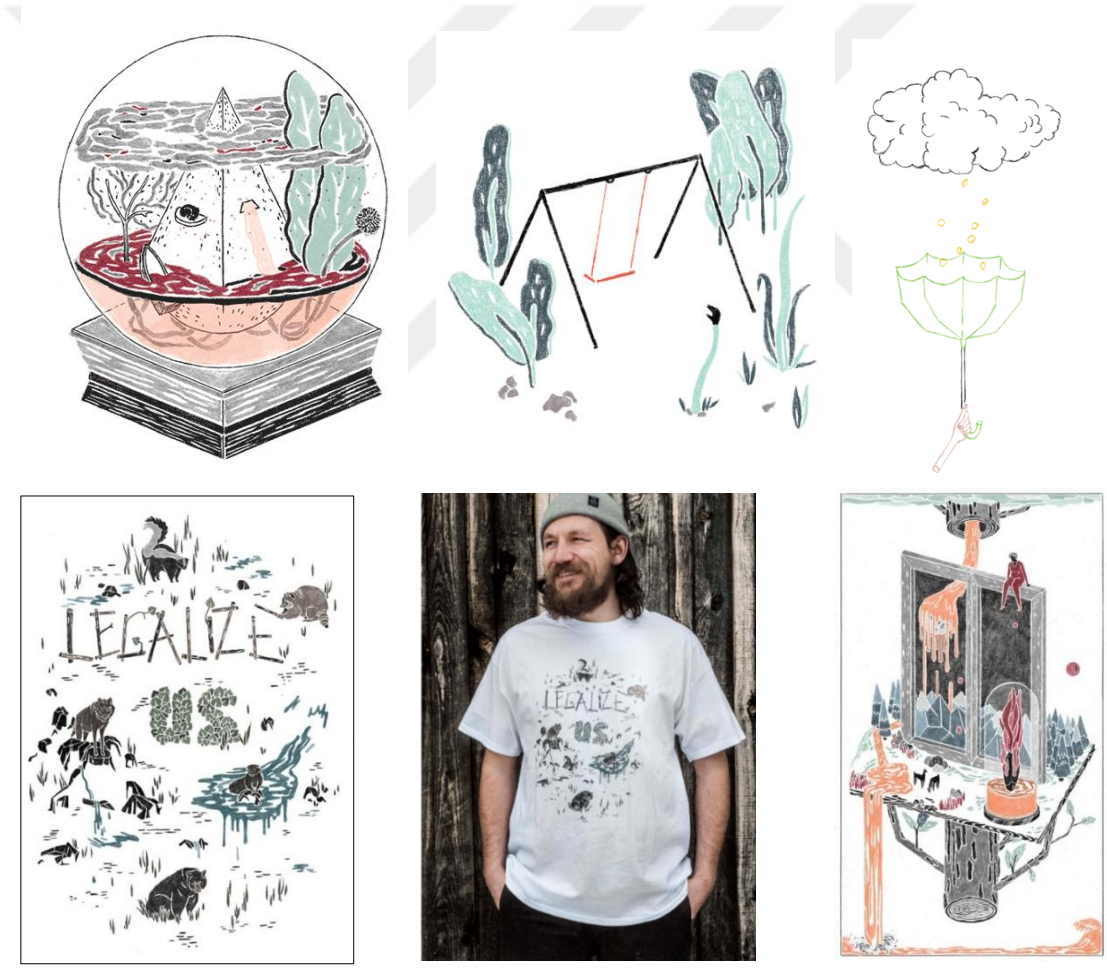


Görsel 27. Soldan sağa doğru, Chrissie Macdonald, Orange mobil iletişim firması için tasarlanmış afiş ve baskı kampanyasından bir örnek, Edinburgh Fringe Festivali için illüstrasyonları hazırlanmış imajlar. Fotoğraf:John Short, Victoria ve Albert Müzesi'nin konulu etkinlik programı için illüstrasyon yapılmış ve tasarlanmış sezon posteri. Fotoğraf:John Short **Kaynak:** http://www.chrissiemacdonald.co.uk/ V-A-Friday-Lates (Erişim Tarihi:08.06.2015)

[60] http://www.chrissiemacdonald.co.uk/About-Chrissie-Macdonald (Erişim Tarihi:26.03.2015)
[61] http://www.ba-reps.com/illustrators/chrissie-macdonald (Erişim Tarihi:08.06.2015)

2.5.4. Gif'e Dönüştürülmüş El Çizimi İllüstrasyonlar/Thoka Maer

Berlin'de yaşayan illüstratör ve animasyon sanatçısı olan Thoka Maer, 'It's No Biggie' isimli bloğunda gündelik hayatın biraz sinir bozucu, başkalarından özenle saklanmaya çalışılan komik anlarını resmetmektedir. Metroda başkasının gazetesini okurken yakalanmak, ters tutulan haritayı kimseye çaktırmadan döndürmek, toplu taşımada bir anda bastıran uykuyla düşen başı hemen geri kaldırmak gibi herkesin bir şekilde yaşadığı küçük zorlu anlardan döngüler yaratmaktadır. "Hayatın bu küçük anlarını Gif'e dönüştürerek kutsamak çok keyifli" diyen Maer, her bir çalışmasını kare kare elleriyle çizerek renklendirmektedir[62]. Sanatçının diğer çalışmalarını ve hareketli GIF çalışmaları görmek için www.thokamaer.com sitesi ziyaret edebilir. Görsel 28'de Maer'in özgün tarzıyla ortaya çıkmış tasarımlar bulunmaktadır.



Görsel 28. Soldan sağa doğru, Thoka Maer, Tüm aşamaları elle çizilmiş hareketli görüntüler, Kanada Cochrane Ekolojik Enstitüsü için çizimleri yapılmış afiş ve tişört tasarımı, Yılbaşı kartı tasarımı. 2015.
Kaynak:http://www.thokamaer.com (Erişim Tarihi:08.06.2015)

[62] http://www.sanatblog.com/olsun-dert-degil/(Erişim Tarihi:08.06.2015)

2.5.5. El Yapımı Yaratıcı Kolajlar/Hollie Chastain

ABD'li tasarımcı ve illüstrasyon sanatçısı Hollie Chastain bulduğu atık kağıtları ve güzel kitap parçalarını birleştirerek, çocukluk anılarını, okul günlerini ve büyük rüyalarını anımsatan genellikle nostaljik kolajlar üretmektedir[63]. Hollie, başlıca malzeme olarak kağıt ile çalışmaktadır. Vintage karışımlar, modern renkli görseller ve kompozisyonlar çalışmalarına özgünlük ve anlatım gücü katmaktadır[64]. Görsel 29'da Chastain'in el işçiliği ile üretilmiş kolaj örnekleri yer almaktadır.



Görsel 29. Soldan sağa doğru, Hollie Chastain, Crater Lake, Kitap kapağı üzerine kolaj, Hollie Chastain, Poet'in Evi, Tablo üzerine kolaj**.**
Kaynak: http://www.holliechastain.com/gallery.php (Erişim Tarihi: 10.06.2015)

[63] http://flavorwire.com/382520/gorgeous-whimsically-bookish-collages-by-hollie-chastain (Erişim Tarihi:08.06.2015)
[64] http://www.holliechastain.com/about.php (Erişim Tarihi: 08.06.2015)

2.5.6. Üç Boyutlu Deneysel Reklam Tasarımı/Pixelgarten

Frankfurt merkezli, renk ve form ustası Pixelgarten (Piksel bahçesi), tasarım firması anonim olmayı sevmekte ve anonim yaratıcılıklarında ortaya çıkan hatırı sayılır ölçüde müşteri portföyleri ve işleri bulunmaktadır. 2007'de çalışmaya başlayan ajansın ağırlıklı olarak hizmet verdiği alanlar grafik tasarım, kitap konsept ve tasarımı, editoryel tasarım, illüstrasyon ve fotoğraftır. Kaos içinde çalışıp, kaos içinde fikir ürettiklerini belirten ajans tasarımcıları, kendileri için esas meselenin seçim yapmakla ilgili olduğunu belirtmektedirler[65]. En son eserlerinden biri 'Tactile' kitabı için bir kapak tasarımı olmuştur. Bu kitap kapağı, grafik tasarımın nasıl üç boyutlu obje ve ürünlere dönüşebildiğini göstermektedir (Görsel 30).



Görsel 30. Pixelgarten, Tactile Kitap Kapağı Tasarımı, 2015.
Kaynak:http://www.shift.jp.org/en/archives/2007/09/pixelgarten.html (ErişimTarihi:08.06.2015)

[65] http://www.cut-online.com/2011/12/23/haftanin-yabanci-tasarim-ajansi-pixelgarten / (Erişim Tarihi:09.06.2015)

2.5.7. 'Papercut' (kağıt kesme) Tekniği İle İllüstrasyon/Elsa Mora

Küba'da doğup büyüyen multidisipliner sanatçı Elsa Mora, 2001 yılında ABD'ye taşınmış, şu anda Los Angeles'ta yaşamına devam ederek çalışmalarını sürdürmektedir. Mora, kağıtları keserek ve yapıştırarak heykeller, illüstrasyonlar, kitaplar ve diğer görsel materyalleri tasarlamaktadır[66]. Mora, sanatında kendi ilişkilerini, ailesini, tutkularını ve hislerini içeren kişisel hikaye ve deneyimlerinden ilham alarak tasarım yaptığını vurgulamaktadır. Sabırlı ve tutarlı olmanın değerini fark ettiğini belirten Mora, kendinde bulunan bu nitelikleri 'papercut' (kağıt kesme) eserleriyle birleştirerek çalışmalarını sürdürdüğünü dile getirmektedir[67] (Görsel 31).

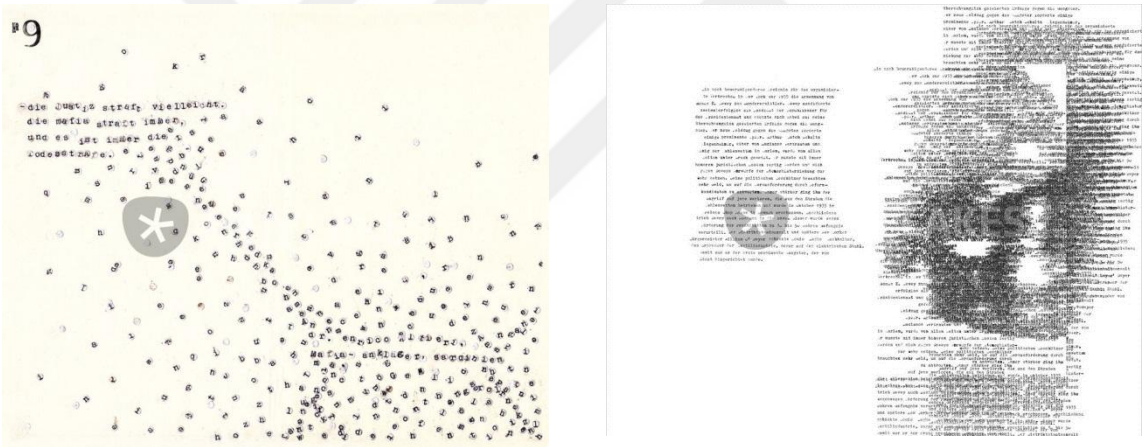


Görsel 31. Soldan sağa doğru, Elsa Mora, New York City'de özel bir müşteri için paper cut tasarımı, Cosmopolitan Çin için tasarlanmış papercut çalışması, Chronicle kitapları için kitap kapağı tasarımı, Auzou için pop-up kitap tasarımı
Kaynak: http://www.allaboutpapercutting.com/work/ (Erişim Tarihi: 09.06.2015)

[66] http://www.thisiscolossal.com/2013/11/cut-paper-sculptures-and-illustrations-by-elsa-mora/ (Erişim Tarihi: 10.03.2015)
[67] http://ritchieacecamps.com/elsa-mora/(Erişim Tarihi: 10.03.2015)

2.5.8. Daktiloyla Yapılmış Deneysel Tasarımlar/Sebastian Kohtz

Sadece profesyoneller değil, üniversiteyi yeni bitirmiş ve umut vaat eden taze yetenekler de uzun zamandır 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) sevdasına kapılmış bulunmaktalar. Sebastian Kohtz, bitirme tezi projesini tasarlamak için bir daktilo kullanmış ve ayrıntılara titizlikle dikkat etmiş. "Bilgisayar olmaksızın çalışmak konusundaki görüşleri pragmatik: "Daktiloyu tercih etmemin sebebi teker teker her harfin görünümü ile alakalı, yanınızda kendinize ait bir baskı makineniz var gibi bir şey." Baskı fontunun monospace (sabit genişlikli) karakteri, Kohtz'un çok sayıda katmanı birbirinin üzerine bindirerek kodlu yazıtipi resimleri oluşturabilmesini sağlamış ve sonuçta tasarımcı elindeki aracı monotonluğundan ötürü şaşırtıcı bir güç kazanmış. Kohtz'un kitabı "Vago"ya bakan herhangi biri kendinize sınırlar belirlemenin ve daha sonra da bunların ötesine geçmenin nasıl çılgınca keyif veren bir şey olduğunu keşfedebilir[68] (Görsel 32).

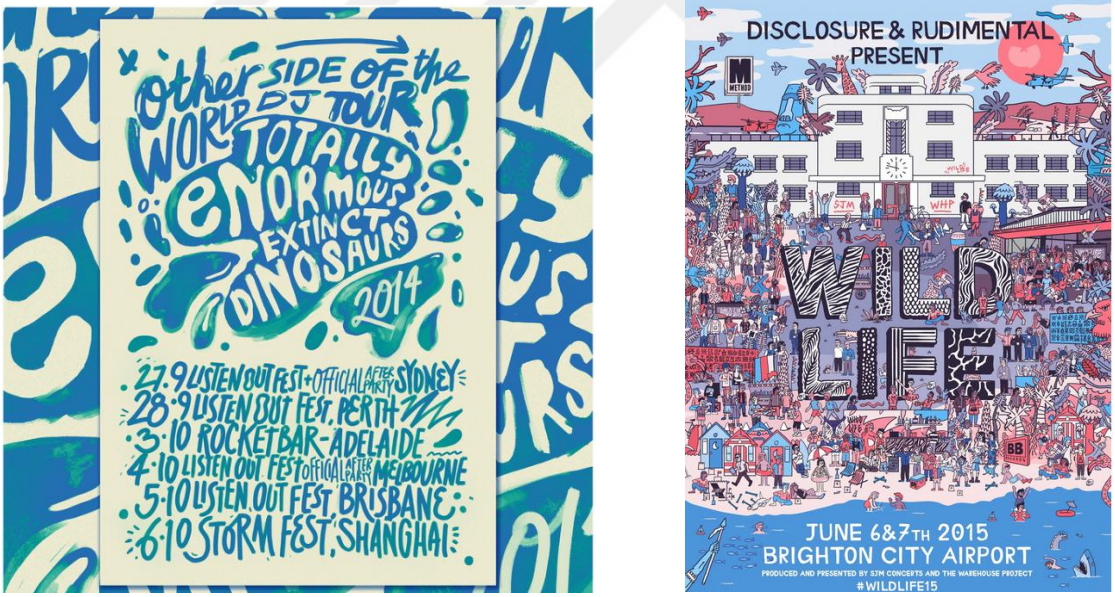


Görsel 32. Soldan sağa doğru, Sebastian Kohtz, Typeskull/Vago, daktilo kullanılarak yapılmış düzenleme, Dots Vago, daktilo kullanılarak yapılmış düzenleme.
Kaynak: http://www.artflakes.com/en/products/dots-1 (Erişim Tarihi: 13.02.2015)

[68] http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)

2.5.9. El Çizimi Tipografi ve İllüstrasyon/Kate Morros

Londralı tasarımcı Kate Morros, çalışmalarını üretirken kullandığı güçlü ve yaratıcı yolları, sadece eşsiz ve özgün el çizimi tipografi tasarımlarında değil, aynı zamanda dijital yeteneğini de birleştirerek baskı tasarımı, multimedya film ve animasyon çalışmalarında da kullanmaktadır. Morros, dijital ve el yapımı estetiği birleştirerek en iyi iletişim yolunu bulduğunu belirtmektedir. Morros, ellerini kullanarak bir şeyler üretirken heyecan ve eğlenceyi birleştirdiğini ve bu heyecanın yaratıcılığını körükleyerek seyircileri de onun çalışmalarının içine alacağını düşünmektedir. 2013'te Manchester'daki MCR Tasarım Konferansı'nda Morros, 'geleceğin çok kültürlü olacağını ve her bireysel tepkinin çok önemli olduğunu belirtmiştir. Morros, tasarımın ne kadar başarılı olduğunu ölçmede seyirciden alınan tepkinin kritik olduğunu ve bu noktanın modern toplum için yeni ve cazip tasarım yaratırken unutulmaması gerektiğini belirtmektedir. Morros, bu çok disiplinli form yaklaşımı olan hem el yapımı hem de dijital süreçlerin geleceğin yaratıcı tasarımında sınırları ortadan kaldıracağını vurgulamaktadır[69]. Görsel 33'de Morros'un el çizimi fontları ve illüstrasyonlarıyla gerçekleştirmiş olduğu tasarımlar yer almaktadır.



Görsel 33. Soldan sağa doğru doğru, Kate Morros, Teed Dünyanın Öbür Yanı Tur Posteri, 2015 Wild Life Festival Afişi.
Kaynak: http://www.studiomoross.com/print (Erişim Tarihi: 09.06.2015)

[69] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick (Erişim Tarihi: 05.02.2015)

2.5.10. Tipo Baskı/Alan Kitching

Grafik tasarımcı, tipografi tasarımcısı, tipo baskıcı ve öğretmen, Alan Kitching etkileyici tipo baskı örnekleriyle uluslararası bir üne sahiptir. Son kitabı olan “A'dan Z'ye Tipo Baskı” kitabında tipografi workshoplarında kaynak olarak kullandığı ahşap harflerden oluşan geniş bir koleksiyonu sergilemektedir[70]. Kitching, tipo baskının tüm sanatçı ve tasarımcılar için kendini ifade yöntemi olduğunu belirtmektedir. Bilgisayarların hiçbir zaman tipo baskının yerini alamayacağını düşünmektedir. Kitching, 90’lardan beri tipo baskının sanatsal potansiyelini araştırmaktadır. Kitching, çalışmalarında sıra dışı şekiller ve formlarla eski yazı formlarını birleştirerek özgür ve deneysel süreçlerle tasarımlarını gerçekleştirmektedir[71] (Görsel 34).



Görsel 34. Soldan sağa doğru, Alan Kitching, J'Attendrai 2012, Tipo Baskı 40. Baskı, 43.5 x 31.25cm, Alan Kitching, A - Z Alfabe, 2007, Tipo Baskı, 5. Baskı, 70 x 50cm.
Kaynak:http://www.advancedgraphics.co.uk/kitching/zooms/jattendraiZ.htm (Erişim Tarihi:09.06.2015)

[70] http://new.pentagram.com/2015/04/new-work-alan-kitchings-a-z-of-letterpress/ (Erişim Tarihi:09.06.2015)
[71] http://issuu.com/anao-sb/docs/handmadegraphics-1(Erişim Tarihi:09.06.2015)

2.5.11. İllüstrasyon, Kaligrafi Çalışmaları/Louise Fili

New York'lu grafik tasarımcı Louise Fili, kendi adını taşıyan tasarım şirketinin de kurucusudur. Herb Lubalin için kıdemli bir tasarımcı olarak çalışmıştır. Fili, grafik tasarım üzerine eğitimler ve dersler vermiş bir tasarımcıdır. Tipografi tasarımları ve çalışmaları Kongre Kütüphanesi'nde, Bibliothèque Nationale'de ve Cooper-Hewitt Müzesi'nin kalıcı koleksiyonunda yer almaktadır. Ortak yazar olarak birçok kitaba katkısı bulunmuştur[72]. Kusursuz işçiliği, tipografiyi zarif kullanımı ve tutkulu çalışmasıyla tanınan Fili, tüm tasarımcıların takdir ederek karşıladığı bir tasarımcıdır[73]. Fili, dokunma duyusuna hitap eden el yapımı elemanların tasarım konseptini anlamlı kıldığını dile getirerek, gittikçe bilgisayarların hakim olduğu bir dünyada tasarımcıların dokunurluğa hitap eden el yapımı tasarıma ilgilerinin arttığını vurgulamaktadır[74]. Fili'nin tasarımları zanaatkarlığıyla ünlenmiştir ve illüstrasyon, kaligrafi çalışmaları görkemli bir şekilde işlenmiştir. Fili genel olarak çalışmalarında, kendini gıda markaları dünyasına adayarak gastronomiye olan tutkusunu açığa çıkarmaktadır (Görsel 35).



Görsel 35. Soldan sağa doğru (üst), Louise Fili, İtalyan Quattro Parole için 1930'ların İtalyan tipografisinden esinlenerek yapılan tasarımlar, Louise Fili, Williams-Sonoma'nın en çok satan margarita karışımı ve tuzları için ambalaj tasarımı. Soldan sağa doğru (alt), Louise Fili, Mermaid Inn deniz ürünleri restoranı için tasarlanmış logo, Louise Fili, Elegantissima, Fili'nin kariyerindeki kırk yılını tanımlayan çalışmalarını gösteren kitabın kapak tasarımı. **Kaynak:** http://www.louisefili.com (Erişim Tarihi: 12.06.2015)

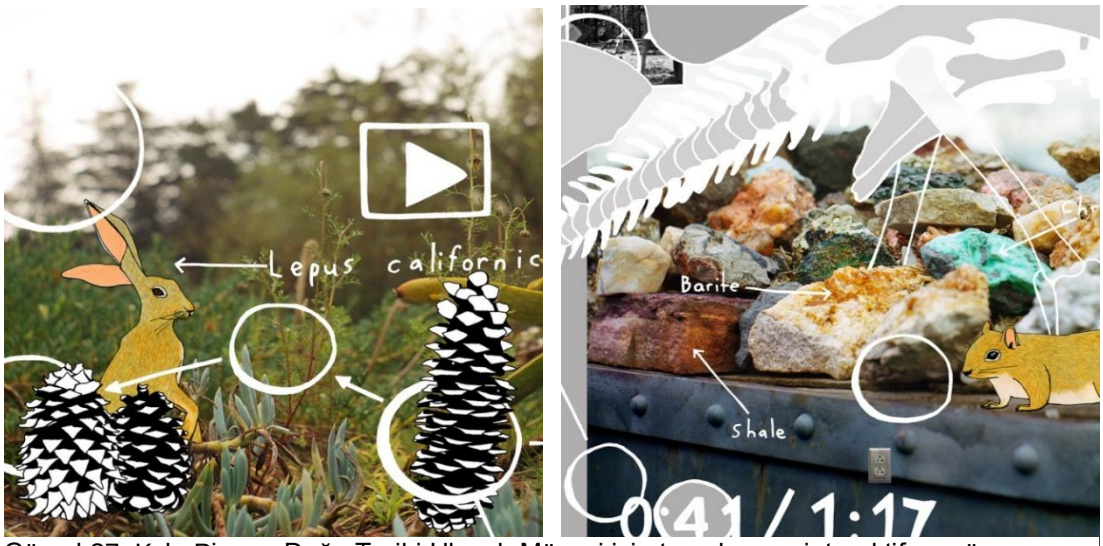
[72] http://www.louisefili.com/about/ (Erişim Tarihi: 09.06.2015)
[73] http://www.aiga.org/medalist-louise-fili/ (Erişim Tarihi: 09.06.2015)
[74] http://issuu.com/callie-kant/docs/tangibledesign (Erişim Tarihi: 09.06.2015)

2.5.12. Fotoğraflarla El Yapımı Kolajları Birleştiren Tasarımlar/Kyle Pierce

Fotoğrafçı ve illüstrasyon sanatçısı Kyle Pierce, illüstrasyonları ve el çizimi fontlarını, çekmiş olduğu fotoğraflarla birleştirerek öyküler anlatan katmanlı tasarımlar yapmaktadır. Çalışmaları How, Communication Arts, Print's Regiona Tasarım etkinliği gibi önemli dergi ve aktivitelerde izlenime sunulmuştur[75]. Tasarımlarında doğadan ilham alan Pierce, pastel renkleri tercih ederek el yapımı ögelerin sıcaklığını tüm çalışmalarında hissettirmektedir (Görsel 36, 37).



Görsel 36. Soldan sağa doğru, Kyle Pierce, Back to School, Kyle Pierce, Kiplinger's Dergisi için illüstrasyon tasarımı.
Kaynak:http://kylepierceillustration.com/ Animals- Things (Erişim Tarihi:12.06.2015)

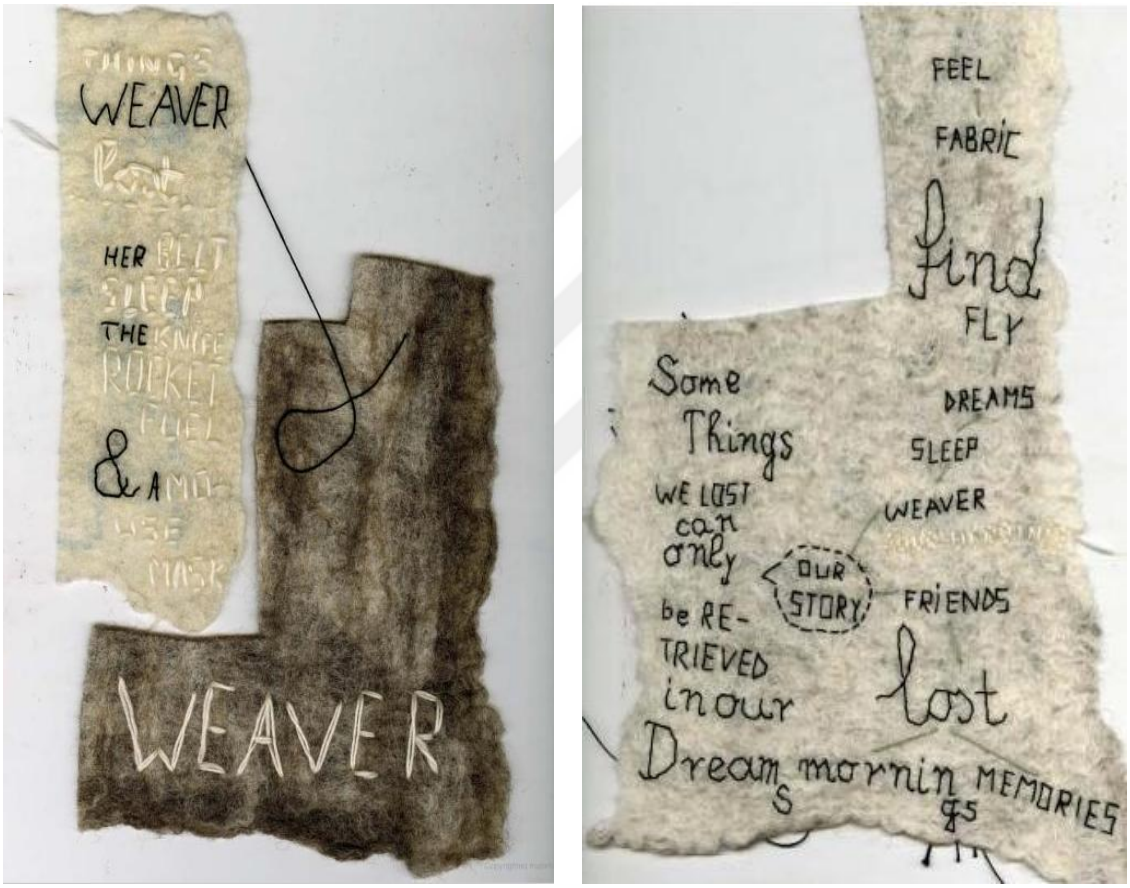


Görsel 37. Kyle Pierce, Doğa Tarihi Ulusah Müzesi için tasarlanmış interaktif arayüz tasarımları, 2013.
Kaynak:http://kylepierceillustration.com/ Smithsonian - Mural (Erişim Tarihi:12.06.2015))

[75] http://kylepierceillustration.com/About (Erişim Tarihi: 12.06.2015)

2.5.13. El Yapımı Deneysel Tasarımlar/Vida Sacic

Vida Sacic Chicago'lu sanatçı, tasarımcı ve eğitimcidir. Şu anda genel olarak tipo baskı üzerine çalışmalar gerçekleştirmekte olup deneysel tasarımlara da imza atmaktadır. Çalışmaları Fingerprint No.2:The Evolution of Handmade Elements in Graphic Design, For the Love of Letterpress: A Printing Handbook for Instructors and Students gibi kitaplarda yayınlanmıştır[76]. Aşağıdaki afişler el yapımı figürler üzerine odaklanan 'The Story of Weaver' kitabını tanıtmak amacıyla tasarlanmıştır (Chen, 2011:180). (Görsel 38)



Görsel 38. Vida Sacic, 'The Story of Weaver' kitabı tanıtım afişleri.
Kaynak: http://vidasacic.com/artwork/3709177_cityscapes_artist_book.html
(Erişim Tarihi: 12.06.2015)

[76] http://www.spudnikpress.org/people/vida-sacic/ (Erişim Tarihi:12.06.2105)

2.5.14. Pop-up İllüstrasyon ve Tasarım/Elsa Bahia Mroziewicz

Strasbourg Dekoratif Sanatlar okuldan mezun Elsa Bahia Mroziewicz, illüstrasyon sanatçısı olarak çalışmaktadır. Bahia, animasyon kitaplarıyla ve dekoratif, şiirsel olan her şeyle ilgilendiğini dile getirmektedir. Bahia, 2013 yılında Prag 'En İyi İnteraktif Sanat Kitabı' ödülünü kazanmıştır[77]. İllüstrasyonlar ve el yapımı pop-up tasarımlar yapan Bahia, görsel 39 ve 40'ta yer alan örnekler gibi yaratıcı projeler ortaya koymaktadır.



Görsel 39. Elsa Bahia Mroziewicz, Setunsa City El Yapımı Pop-up Kitap Tasarımı.
Kaynak: http://www.elsabahia.com/setunsa-city/ (Erişim Tarihi: 15.06.2015)



Görsel 40. Elsa Bahia Mroziewicz, 'Pop-up Inde' Güney Hindistan'nın Pongal Festivali için tasarlanmış, dört renkli, ipek baskı, el yapımı Pop-up kart tasarımı.
Kaynak: http://www.elsabahia.com/pop-up-inde/(Erişim Tarihi: 15.06.2015)

[77] http://www.elsabahia.com/bio/ (Erişim Tarihi: 15.06.2015)

2.5.15. Minimalist El Yapımı İllüstrasyonlar/Eiko Ojala

Estonya'da yaşamını sürdüren Eiko Ojala, illüstratör ve grafik tasarımcısı olarak tanınmaktadır. Çoğunlukla dijital çalışan tasarımcı, her şeyi elle çizmektedir. Eiko, çalışma sürecinde form ve şekilleri, ışık ve gölgeleriyle yakından inceleyerek çalışmayı sevmektedir. İllüstrasyonlarının minimal ve iyice düşünülmüş olarak ortaya çıkartmayı tercih eden Eiko Ojola, mükemmel zanaatkarlığıyla zekasını birleştirerek başarılı çalışmalar gerçekleştirmektedir[78]. Eiko Ojola, geleneksel malzemenin dokusunu ve sıcaklığını dijital tasarım araçlarının sağladığı tekniklerle birleştirerek illüstrasyon tekniğine farklı bir bakış açısı getirmektedir. Tasarım aşamasında herhangi bir 3D yazılımı kullanmayan tasarımcı minimalist bir yaklaşımla ve gerçek kağıtlarla çalışmaktadır. Ojola'nın eserleri incelediğinde hangi kısmının el yapımı, hangi kısmının bilgisayarla yapıldığını ayırt etmek oldukça zordur (Görsel 41).



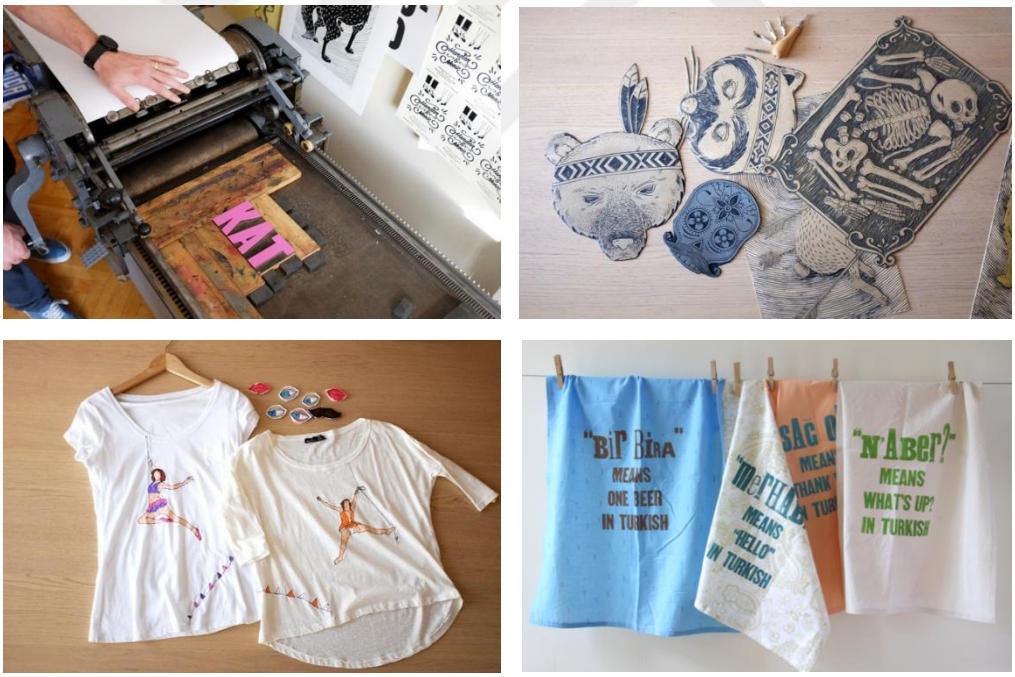
Görsel 41. Soldan sağa doğru, Eiko Ojala, Saatchi Art'ta satışa sunulmuş 'Dikey Manzara, Eiko Ojala, 'Sun People' kitap illüstrasyonları, Eiko Ojala, HSBC için tasarlanmış illüstrasyon serisinden bir örnek.
Kaynak: http://www.ploom.tv/ (Erişim Tarihi: 16.06.2015)

[78] http://www.ploom.tv/about-contact/ (Erişim Tarihi:15.06.20)

2.5. GRAFİK TASARIMDA KENDİN TASARLA YÖNTEMİYLE ÇALIŞAN TÜRK TASARIMCILAR VE UYGULAMALARI

2.6.1. Tipo Baskı/Handan Karabulut, Meriç Karabulut

Handan, Meriç Karabulut Anadolu Üniversitesi'nde grafik tasarımdan mezun olduktan sonra 2007'de San Diego State University'de Letterpress yani tipo baskı ile tanışmışlar. Amerika'da tanıştıkları tipo makinesinden edinerek, evlerinin bir odasını bu makine için ayırıp, 'Rulo' adındaki kendi atölyelerini kurmuşlar. Şu an pek çok butik ve www.rulotipo.com'da satılan 'Hello From İstanbul' ve 'Da Sirk' ürünleri bu atölyeden çıkmaktadır[79]. Handan ile Meriç bu atölyede merdaneli prova baskı makineleri ile tipo baskı, linol baskı, ahşap baskı ve klişe baskı ürünler üretmektedirler. İkisi de tam zamanlı olarak reklam ajanslarında çalışsalar da, ruhlarının hep bu atölyede olduğunu dile getirmektedirler. Gündüzleri bilgisayar başında yaptıkları tasarımlara inat, akşamları bu atölyede dokunarak seçtikleri kağıtları mürekkeplerle boyayıp elleriyle baskı yapmaktadırlar[80]. Görsel 42, 43 ve 44'te tipo baskı yöntemiyle gerçekleştirmiş oldukları çalışmalardan örnekler yer almaktadır.



Görsel 42. Atölye Rulo, Tipo baskı tekniği ile çeşitli tasarımlar**.**
Kaynak: http://kat.io/interviews/handan-meric-karabulut (Erişim Tarihi: 19.06.2015)

[79] http://kat.io/interviews/handan-meric-karabulut (Erişim Tarihi:19.06.2015)
[80] http://www.rulotipo.com/pages/about (Erişim Tarihi:19.06.2015)



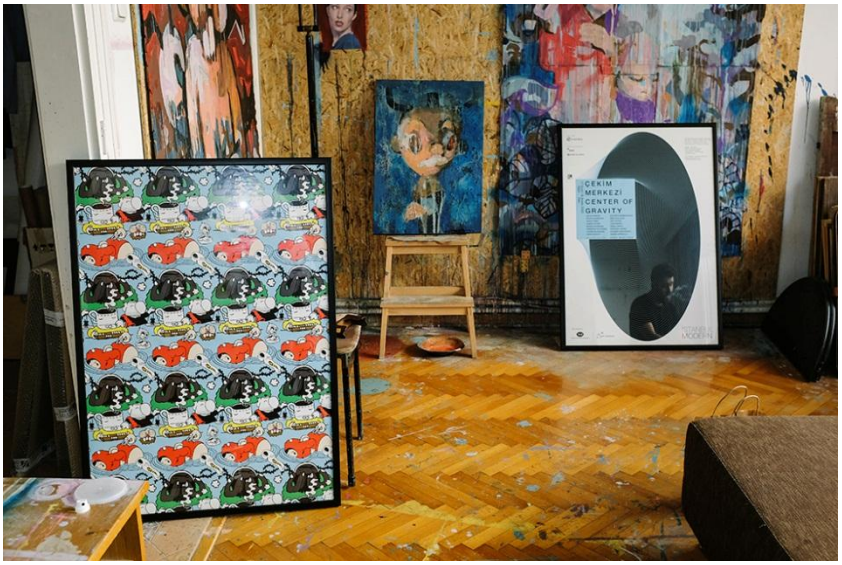
Görsel 43. Atölye Rulo,"Bir bira" means "one beer" in Turkish, Set,Tipo Baskı.
Kaynak:http://hellofromistanbul.tumblr.com/post/51248494258/bir-bira-means-one-beer-in-turkish-full-set (Erişim Tarihi: 19.06.2015)



Görsel 44. Soldan sağa doğru, Atölye Rulo, 'Kurt İllüstrasyon' Linolyum, 300gr 35x50cm, Atölye Rulo, 'Sirkli Defter', Tipo Baskı, 10.5x15cm
Kaynak: http://www.rulotipo.com/products/ (Erişim Tarihi: 19.06.2015)

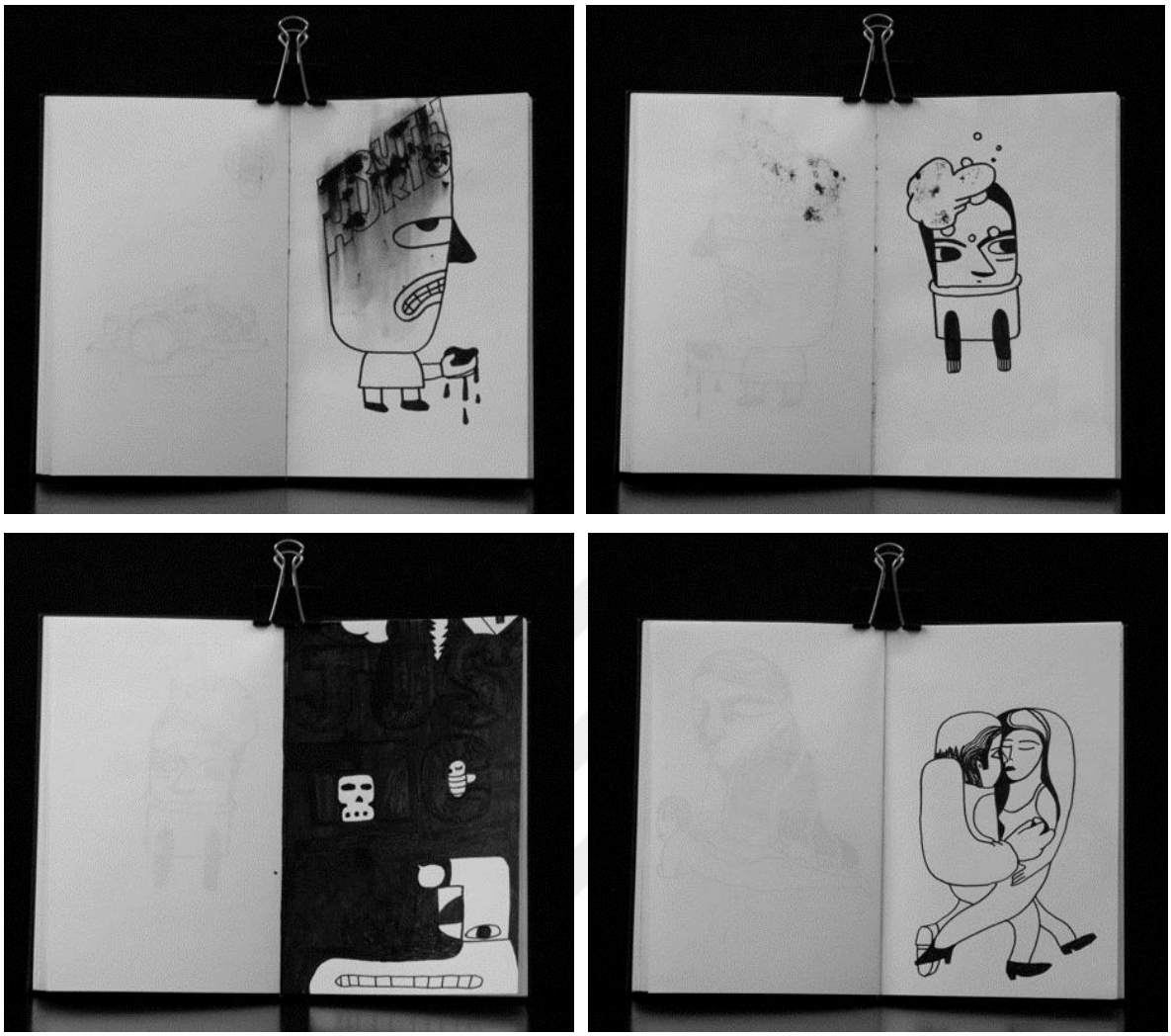
2.6.2. Karışık Teknik İllüstrasyonlar/Erkut Terliksiz

Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü'nden mezun olan, grafik tasarımcı ve illüstratör olan Erkut Terliksiz; Avustralya, İngiltere, İspanya ve Almanya'da birçok karma sergiye katılmış, kişisel sergiler açmış, sanatın pek çok formuyla iç içe yenilikçi ve özgün bir tasarımcıdır. Erkut Terliksiz için mecra ve malzeme her ne olursa olsun en öncelikli olan yaratıcılıktır. Erkut Terliksiz, bazen duvarlarda, bazen de sokaktan topladığı farklı objelerde hayat bulan, bilinçaltını yansıttığı eserleriyle dolu Nişantaşı'ndaki atölyesinde çalışmalarını sürdürmektedir (Görsel 45). Terliksiz, resim ve illüstrasyonlarının çarpıcı ve içe dokunan isimleri olmasını şu şekilde açıklıyor: 'sürekli not aldığım defterlerim var. Şair gibi sürekli bir şeyler yazıp çiziyorum. Bunlar benim ruh halimin yansımaları. O süre zarfında üstünde çalıştığım birçok resim de aklımda uçuşuyor oluyorlar zaten[81].' "Terliksiz'in 'Hunger' sergisindeki tüm malzemeler sokakta bulduğu eşyalardan oluşmaktadır. Ahşap kapılar, yırtık tuvaller, kutular, çekmeceler… "Bembeyaz bir yüzey benim için çok sıkıcı olabiliyor. Sokakta bulduğum eşyaların ise hislerimle harmanlayabileceğim hazır bir dokusu ve bir hikâyesi oluyor. Keşfettiğim eşyalardan yeni yüzeyler yaratmak ve onlara derinlik katmak çok daha heyecan verici. Bazen koca bir leke bulup oradan başlıyorum işe." diye açıklıyor"[82]. Görsel 46'da tasarımcının farklı tekniklerle çalışmış olduğu illüstrasyonları yer almaktadır.



Görsel 45. Erkut Terliksiz'in atölyesinden görüntü.
Kaynak: http://kat.io/interviews/erkut-terliksiz
(Erişim Tarihi: 19.06.2015)

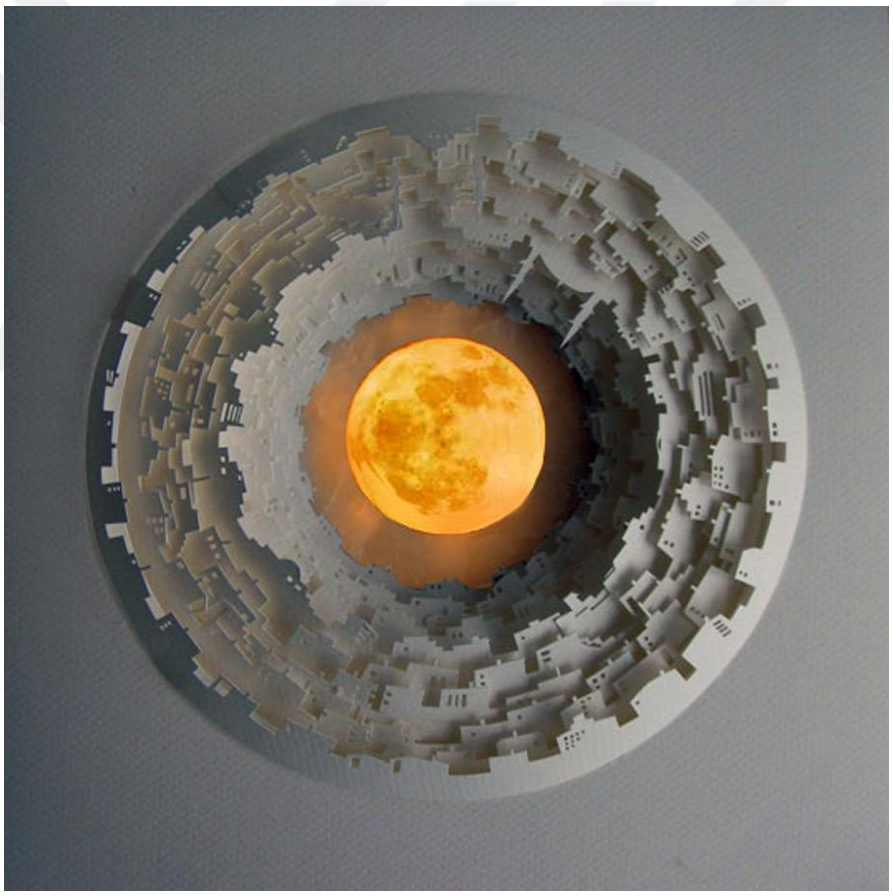
[81] http://kat.io/interviews/erkut-terliksiz (Erişim Tarihi:19.06.2015)
[82] http://www.timeoutistanbul.com/sanat/makale/3448/Erkut-Terliksiz-Hunger (Erişim Tarihi: 19.06.2015)



Görsel 46. Erkut Terliksiz, Çeşitli tasarımlar.
Kaynak: http://kat.io/interviews/erkut-terliksiz (Erişim Tarih: 19.06.2015)

2.6.3. 'Papercut' (kağıt kesme) Tekniği İle İllüstrasyon/Nermin Er

İstanbul doğumlu Nermin Er, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi heykel bölümü mezundur. Animasyon ile de iç içe olan sanatçının işlerinde, minimal bir anlayışla yer verilen kağıt malzeme, ışık-gölge ile birleşerek hikaye anlatmasını sağlamaktadır (Görsel 47). Er, siluet biçiminde kurgulanan sinematografik sahnelerde, günlük hayatın içerisindeki insan, şehir, doğa gibi unsurları yorumlamaktadır[83]. Kağıtla çalışan sanatçı değişik dokularda kağıtları keserek, birleştirerek boyutlu illüstratif kompozisyonlar üretmektedir. Animasyon türündeki üretimlerden etkiler alan bu çalışmalar, giderek karmaşıklaşan günümüz estetiğini minimal bir dil kullanarak yorumlamaktadır (Görsel 48,49).

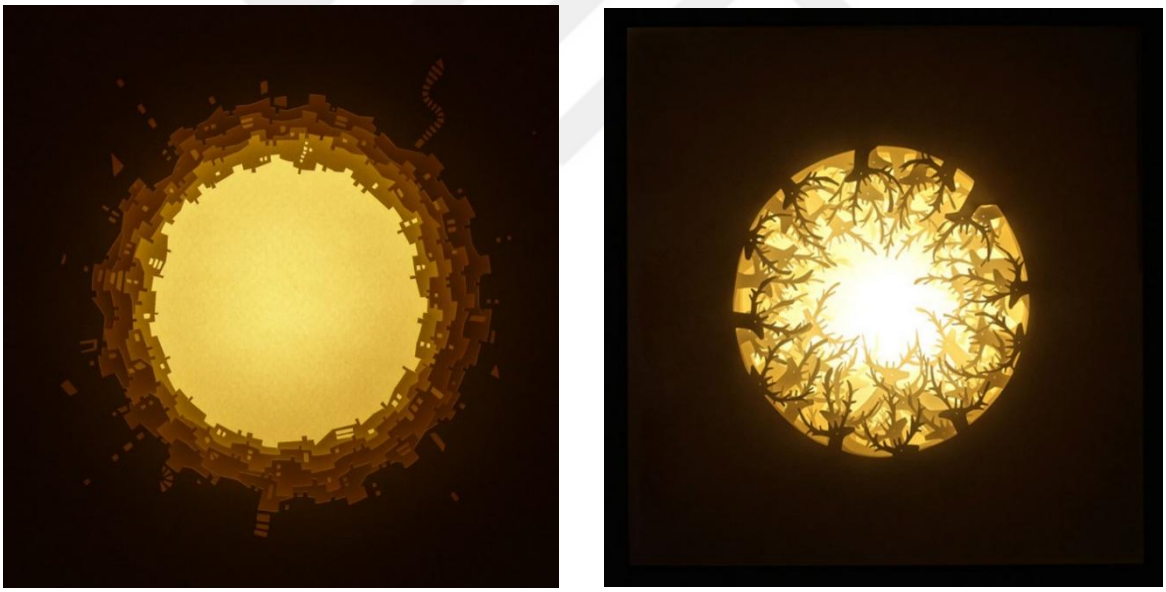


Görsel 47. Nermin Er, İsimsiz, 2011 25x25x40 cm. Kağıt**.**
Kaynak: http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=selected_works (Erişim Tarihi: 23.06.2015)

[83] (http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=bio) (ErişimTarihi: 23.06.1982)



Görsel 48. Nermin Er, İsimsiz 2009 20x60x14 cm. Kağıt
Kaynak:http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=selected_works
(Erişim Tarihi: 23.06.2015)



Görsel 49. Soldan sağa doğru, . Nermin Er, İsimsiz 2009. 35x35x8 cm. Kağıt, . Nermin Er, İsimsiz 2009 39x39x14 cm. Kağıt
Kaynak: http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=selected_works
(Erişim Tarihi: 23.06.2015)

2.6.4. Linol Baskı Tekniği İle İllüstrasyon ve Exlibris/Çiğdem Demir

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü mezunu Çiğdem Demir, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Öğretim Görevlisi olarak çalışmaktadır. Demir, dijital tasarım, illüstrasyon, fotoğraf, ambalaj tasarımı alanlarında üretim yapmaktadır[84]. El üretimi tasarımlarının yanı sıra dijital çalışmaları da bulunan tasarımcı farklı medyaları kullanarak çalışmalarını sürdürmektedir. Görsel 50'de linol baskı yöntemiyle gerçekleştirmiş olduğu exlibris çalışmaları yer almaktadır.



Görsel 50. Soldan sağa doğru (üst), Çiğdem Demir, Exlibris Canan Demir, Linocut, Exlibris Woody Allen, Linocut & Crd. Sağdan sola doğru (alt), Çiğdem Demir, Exlibris, Linocut. , Exlibris, Osho, Linocut.
Kaynak:http://www.cigdemdemirdesign.com/?portfolio=illustration (Erişim Tarihi: 23.06.2015)

[84] (http://www.cigdemdemirdesign.com/?page_id=2) (Erişim Tarihi: 23.06.2015)

2.6.5. Tasarım Alaturka Serisi/Rafineri

Türkiye'nin köklü reklam ajanslarından Rafineri'nin, MediaCat dergisinin üç ayda bir yayınladığı tasarım ekinden hareketle başlayan Tasarım Alaturka girişimi, Türk kültürüne ait motifleri gündelik hayatta kullanılan ürünlerle buluşturan bir proje olmuştur. Bir reklam ajansından çıkan ilk koleksiyon olma özelliğine sahip olan Tasarım Alaturka; Türkiye'nin popüler sanatçılarını, kült şarkı sözlerini, alışkanlıklarını ve kültürel değerlerini esprili anlatımlarla gündelik yaşamın vazgeçilmez eşyaları haline getirmektedir. Rafineri'nin genç yeteneklerinin gönüllü çalıştığı koleksiyon; Sulukuleli kadınların nakış motifleriyle işlediği özel Orhan Gencebay tişörtleri, (Görsel 51) "Batsın Bu Dünya" harflerinden oluşan buz kalıpları, "One Minute Rolex" kol saati, Zeki Müren'i simgeleyen sönmeyen sanat güneşi mumu, Emrah görselinden yapılmış "Acıların Stencil"i (Görsel 52), Telvetika font tasarımı (Görsel 53), replik seramikleri (Görsel 53), gibi özgün tasarımlı ürünlerden oluşmaktadır[85]. Geleneksel yöntemleri ve nostaljiyi zekayla birleştirerek günümüz algısına taşıyan Tasarım Alaturka serisi, kült sanatçıları ve alaturka motifleri özgün tasarımlı ürünlere dönüşmüştür.



Görsel 51. Rafineri, Tasarım Alaturka serisi, El nakışı Orhan Gencebay tişörtleri.
Kaynak:http://www.mimarizm.com/Ajanda/Detay.aspx?id=51272
(Erişim Tarihi:23.06.2015)

[85] (http://www.milliyet.com.tr/-tasarim-alaturka--sergisi--pembenar-detay-kultursanat-1388469/) (Erişim Tarihi: 23.06.2015)



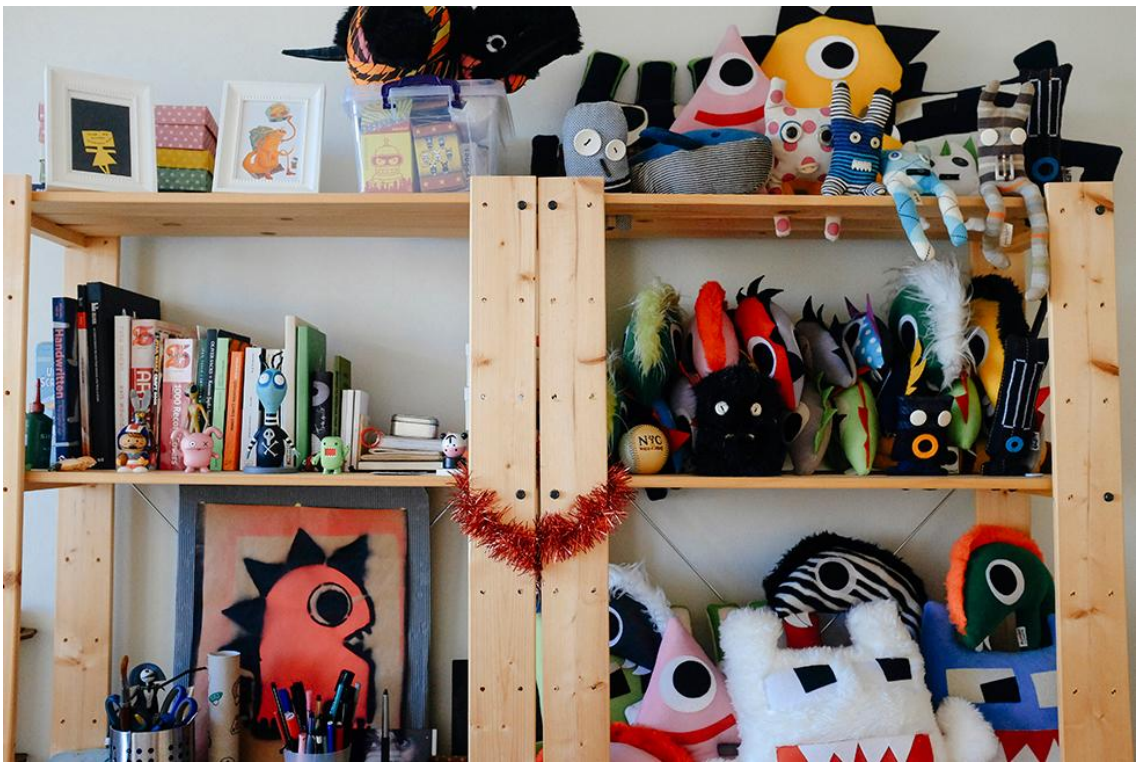
Görsel 52. Rafineri, Tasarım Alaturka serisi, Emrah görselinden yapılmış “Acıların Stencil”i
Kaynak: http://www.mimarizm.com/Ajanda/Detay.aspx?id=51272 (Erişim Tarihi:23.06.2015)



Görsel 53**.** Soldan sağa doğru, . Rafineri, Tasarım Alaturka serisi, Telvetica Font Tasarımı, Tasarım Alaturka serisi, Türk filmi repliklerinden esinlenerek tasarlanmış seramikten tipografik düzenlemeler.
Kaynak:http://venusenme.blogspot.com.tr/2011/05/tasarm-alaturka-rafineri.html
(Erişim Tarihi:23.06.2015)

2.6.6. İllüstrasyonlardan Oyuncak Tasarımı/Elif Sezgin

Yeditepe Üniversitesi Görsel Tasarım Bölümü mezunu Elif Sezgin, çeşitli ajanslarda çalışmış bir sanat yönetmenidir. Bilgisayarı bırakıp elleriyle üretmenin tadını çıkarmak için çizdiği karakterleri yumuşak oyuncaklara dönüştürerek 'Mutant Power'ı yaratmıştır. Kadıköy'deki evinde çizimlerini yaparak tasarladığı karakterleri dikmekte ve hikayeler yazmaktadır. Tasarlamış olduğu her bir mutant'ı el emeği, göz nuru ve bol sevgiyle yaratmaktadır[86] (Görsel 54). Tasarımlarında el yapımının vermiş olduğu organik dokuyu hissettiren Sezgin, aynı zamanda bir grafik tasarımcının sınırları ortadan kaldırarak neler yaratabileceğini göstermektedir (Görsel 55).



Görsel 54. Elif Sezgin'in Atölyesinden görüntü.
Kaynak: http://kat.io/interviews/elif-sezgin (Erişim Tarihi: 23.06.2015)

[86] http://kat.io/interviews/elif-sezgin (Erişim Tarihi: 23.06.2015)



Görsel 55. Soldan sağa doğru (üst), Elif Sezgin, Mr. Banning, El yapımı oyuncak tasarımı, 36x36 cm. Diego, El yapımı oyuncak tasarımı, 26x35 cm. Soldan sağa doğru (alt) Dino, El yapımı oyuncak tasarımı, 20x30 cm. Moguu, El yapımı oyuncak tasarımı, 30x42 cm.
Kaynak: http://www.mutant-power.com/product/ (Erişim Tarihi: 23.06.2015)

2.6.7. Serigraf Baskı Tekniği İle Grafik Ürünler/Erbil Sivaslıoğlu

Bitti Gitti Keyifler Atölyesi'nin kurucusu Erbil Sivaslıoğlu, serigrafi baskılardan, boyama ve tasarıma kadar çalışmaya imza atmaktadır. El yapımı, ahşap iğne deliği Pinhole fotoğraf makinesi tasarımları yapmaktadır. Sivaslıoğlu kendini, kısa süreli kurumsal hayat ve mühendislik veteranı, tam zamanlı el kirletme, yeni tasarımlar deneyimleme, mobil uygulamalar ve sosyal girişimler tutkunu olarak tanımlamaktadır. Bitti Gitti'de, el yapımı fotoğraf makineleri (Görsel 56), serigrafi baskılar (Görsel 57), enstrüman boyamalar üretilmekte ve atölyeler düzenlenmektedir. Kerem Güneş ile beraber kurdukları BookSerf, 5 farklı şehirde aktif kitap bağışçılarıyla birlikte keyifle büyüyen bir oluşumdur. Onur Erdemol ile beraber başlattıkları 'StreetArt Istanbul' mobil uygulamasıyla, İstanbul'daki güncel sokak sanatı eserlerini ve sanatçılarını paylaşmaktadırlar[87]. Bitti Gitti ekibi, defter Atölyesi, Kendi kameranı kendin yap ve serigraf baskı atölyesi gibi etkinlikler düzenlemektedirler.



Görsel 56. Bitti Gitti, Ahşap Büyük Boy İğne Deliği Kamera Kiti - Mavi Galaksi
Kaynak:http://shop.bittigitti.com.tr/collections/elyapimikameralar/products/mavi-galaksi-buyuk-boy-kamera-kiti (Erişim Tarihi:24.06.2015)

[87] http://www.lomography.nl/magazine/310817-erbil-sivaslioglu-ile-pinhole-fotografcilik-uzerine (Erişim Tarihi: 24.06.2015)



Görsel 57. Soldan sağa doğru (üst), Bitti Gitti, Karanlıkta Parlayan Kopik Defter, Kumaş kaplı, kopik stilde elle dikilmiş defter, Ayna Kapaklı Elle Dikim serigrafik baskılı Defter, Soldan sağa doğru (alt), Serigraf el baskılı tişört, Duvar Resmi. **Kaynak:** http://shop.bittigitti.com.tr/collections/ (Erişim Tarihi: 24.06.2015)

2.6.8. Geleneksel Yöntemlerle Afişler/Big-Baboli-Printhouse

2013 yılında kurulan Big Baboli Print House kurucuları web sitelerinde beğenilmeyen, tercih edilmeyen, hor görülenden ilham aldıklarını, dolayısı ile satış endişesi duymadan üretim yaptıklarını belirtmektedirler. Gravür, serigrafi ve linol baskı teknikleri kullanan tasarımcılar, el yapımı konser afişi, tişört, kitap kapağı, Cd kapağı vb. konularda riske girmek isteyenlere yardımcı olabileceklerini esprili bir dille vurgulamaktadırlar[88]. Grubun kendi özgün tarzlarıyla gerçekleştirdikleri tasarımları 58 ve 59'daki görsellerde yer almaktadır.



Görsel 58. Soldan sağa doğru, Big-Baboli-Printhouse, Mudhoney&shellac konseri için serigrafi afiş tasarımı.
Kaynak:http://big-baboli-printhouse.tumblr.com/image/ 71407500788
(Erişim Tarihi: 24.06.2015), Big-Baboli-Printhouse, Serigrafi afiş tasarımı.
Kaynak:https://www.facebook.com/bigbaboliprinthouse/timeline (Erişim Tarihi: 24.06.2015)

[88] http://big-baboli-printhouse.tumblr.com/page/2 (Erişim Taihi: 24.06.2015)



Görsel 59. Big-Baboli-Printhouse, Serigrafi afiş tasarımları.
Kaynak: http://www.gigposters.com/poster/ (Erişim Tarihi: 24.06.2015)

2.6.9. El Yapımı Defter Tasarımı/Şeyda Ünal ve Timuçin Öncül

Şeyda Ünal ve Timuçin Öncül defter meraklarını tüketimle sınırlamayıp üretime dökünce, bu üretim de ev sınırlarını aşınca "artık bir atölye açmanın vakti geldi" diyerek Hoşaf'ı ortaya çıkarmışlar. Minik kafe ve dükkânlarla başladıkları iş, işportacılıkla pekişerek el emeği göz nuru defterlerini satmaya başlamışlar[89]. Şeyda ve Timuçin, sürekli her gittikleri kitapevinden, kırtasiyelerden defter almadan duramayanlar için kendi tasarımlarıyla el emeği, göz nuru defterler üretilebileceğini öğretmektedirler. Görsel 60'ta el yapımı olarak ürettikleri defter tasarımlarından bazı örnekler bulunmaktadır.



Görsel 60. Hoşaf-Atolye, el yapımı defter tasarımları.
Kaynak: http://hosaf-atolye.tumblr.com/ (Erişim tarihi: 24.06.2015)

[89] http://viimagazine.com/hosaf-atolye-defterde-tatli-bir-marka/ (Erişim Tarihi. 24.06.2015)

2.6.10. El Yapımı Tasarımlar/Aytül Üce, Ayça Üce, Barış Kızıltoprak

Atölye Yeti, 2013 Mayıs ayında, Aytül Üce, Ayça Üce ve Barış Kızıltoprak'ın ortak çabaları ile üretime başlamıştır. Atölye Yeti, tüm ürünleri üzerinde tek tek elde boyama yöntemiyle çalışmakta ve hiçbir yerde bulamayacağınız özgün ürünler üretmektedirler. Tasarımcılar Moda'da kurdukları atölyede, hafta içleri kendi üretim yapabilecekleri, hafta sonları ise, öğrencilere çeşitli atölye dersleri verebilecekleri bir çalışma alanı yaratmışlardır. Atölyelerinin alt katında, kendi ürünlerinin yanı sıra, birçok yerel sanatçı ve tasarımcı işlerinin satışını yapmaya başlamışlardır[90]. Atölye Yeti'nin kurucularından Aytül Üce, Ebruli İşler'den Başak Kızıltoprak, Barbo Work+Shop'tan Barış Gün ile Tülin Edgüer, insanların tasarım ürünler satan dükkânlara girmekten çekinmelerinden yola çıkarak tasarımcıları bir araya getirmek üzere Pop-Up tasarım pazarını kurmuşlar (Görsel 61). Bir kısmı kendi satış mekânı da olmayan Kadıköylü tasarım ve sanatçıları ortak bir mekânda bir araya getirmeye niyetlenip kolları sıvamışlar. Etkinliğin her seferinde farklı bir mekânda ortaya çıkmasını vesile edip adına da 'Pop-Up' demişler. Pop-Up Kadıköy'de stand kirası yok ya da zorunlu görevler yok, kolektif çalışma vardır.[91] Atölye Yeti'nin çalışmaları Kendin Yap ve Kendin Tasarla (DIY) felsefesinin hayata geçmiş şekli gibidir. Hem tasarım uygulamalarıyla hem de yaptıkları organizasyonlarla kendi özgün yaklaşımlarını sürdürmektedirler (Görsel 62).



Görsel 61. . Popup Tasarım Pazarı.
Kaynak: http://www.radikal.com.tr/hayat/halk_tipi_tasarim_pazari_pop_up-1328481 (Erişim Tarihi: 25.06.2015)

[90] http://shopthedesign.com/atolye-yeti (Erişim Tarihi: 25.06.2015)
[91] http://www.radikal.com.tr/hayat/halk_tipi_tasarim_pazari_pop_up-1328481(Erişim Tarihi: 25.06.2015)



Görsel 62. Üst görsel, Atölye Yeti, El yapımı defterler, Soldan sağa doğru (alt), El Boyaması Bez Çanta, 46 X 42 cm, El Boyaması Bez Çanta, 46 X 42 cm.
Kaynak: http://shopthedesign.com/atolye-yeti/ (Erişim Tarihi: 25.06.2015)

2.6.11. Hikayesi Olan Organik Tasarımlar/Aydan Aslan ve Agah Erkan

Yeni Klasör, çizmeyi, üretmeyi ve doğayı seven İTÜ mimarlıktan mezun Aydan Aslan ve Agah Erkan tarafından üniversite yıllarında oluşturulmuştur. Yeni Klasör, kendi çizimlerini ham kumaş kaplı defterler ham kumaştan dikilmiş çantalar ve kalemliklerle bütünleştirip, farklı ürün severlere sunmaktadır[92]. Aydan ve Agah, tarzlarının doğallık olduğunu vurgularken, tasarladıkları ürünlerin üzerindeki illüstrasyonların her birinin kendi içinde hikayesi olan el çizimleri olduğunu belirtmektedirler. Tasarımcılar Yeni Klasör'ü farklı kılan en önemli özelliklerinden birinin, hiçbir kimyasal işlemden geçmemiş ham bez kumaş kullanmalarına bağlamaktadırlar. Özellikle defterlerde kumaş kullanmalarının insanların dikkatini çektiğini ve kumaşa dokunmanın kartona dokunmaktan daha farklı bir his yarattığını belirtmektedirler[93]. Görsel 63, 64 65'te ekibin el işçiliği ile hazırlanmış oldukları tasarımlar yer almaktadır.



Görsel 63. Yeni Klasör, Ham bezden dikilmiş illüstrasyonlu kılıflar, 10x20 cm.
Kaynak: http://yeniklasor.net/portfolio_page/kilif (Erişim Tarihi: 26.06.2015)

[92] http://shopthedesign.com/yeni-klasor (Erişim Tarihi: 26.06.2015)
[93] https://www.zet.com/tasarimci/yeniklasor/roportaj (Erişim Tarihi: 26.06.2015)



Görsel 64. Yeni Klasör, Ham bezden dikilmiş illüstrasyonlu defterler, 15x21 cm. **Kaynak:**https://www.facebook.com/ynklsr/photos/pb.352038021513926.2207520000.143526



Görsel 65. Yeni Klasör, Ham canvas kumaştan dikilmiş illüstrasyonlu çanta, 42 x33 cm **Kaynak:**https://www.facebook.com/ynklsr/photos/pb.352038021513926.2207520000.1435262917./595743067143419/?type=1&theater
(Erişim Tarihi: 26.06.2015).

2.6.12. Nostaljik Etaminler/Begüm Soydemir ve Elif Türkölmez

Begüm Soydemir ve Elif Türkölmez'in yaratmış oldukları Beetamin Moda markası Moda'daki küçük bir dükkanda ziyaretçilerini geçmişe götürmektedir. Beetamin Moda annelerimiz, anneannelerimizin evlerinde görmeye alışık olduğumuz etaminleri yeniden evlerimize getirmektedir. Etaminler esprili sözler, popüler figürlerle, kişiye özel tasarımlarla işlenerek ortaya el emeği göz nuru ürünler çıkmaktadır[94] (Görsel 66, 67). Hem güncel sanatın bir malzemesi olarak, hem de birçok tasarım alanında kullanılmaya başlayan etamin/kanaviçe işler son günlerde pek çok farklı tasarımcıya ilham vererek geçmişle bugünü birleştiren ürünler olarak gündeme gelmektedir. Beetamin'in el yapımı çalışmalarının vermiş olduğu organiklik, estetik ile birleşerek samimi tasarımlara imza atmalarını sağlamaktadır.



Görsel 66. Betamin Moda, El yapımı kanaviçeler.
Kaynak: https://mobile.twitter.com/baharca/status/550967165105750017/photo/1 (Erişim Tarihi: 27.06.2015)

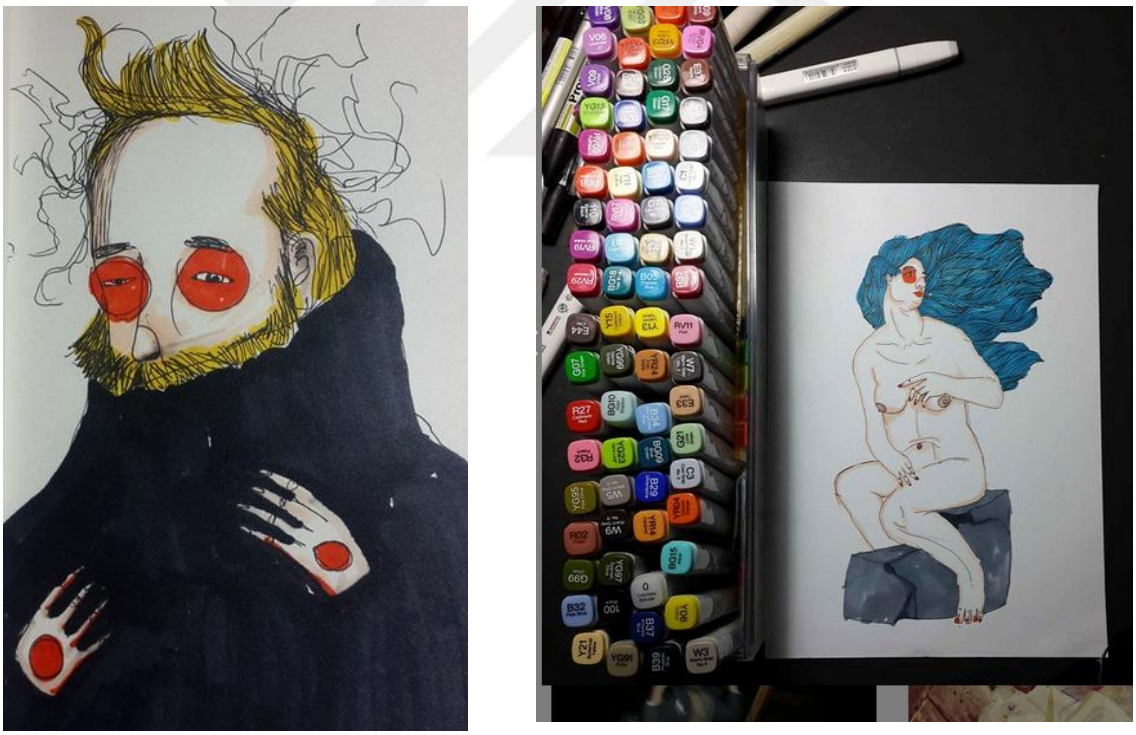
[94] http://sehrincocukhali.com/yer/beetamin-moda/ (Erişim Tarihi: 26.06.2015)



Görsel 67. Betamin Moda, El yapımı kanaviçetasarımları.
Kaynak: https://instagram.com/p/4YnEitna_J/?taken-by=beetaminmoda (Erişim Tarihi: 27.06.2015)

2.6.13. İllüstrasyo/Serkan Akyol

1982 doğumlu Serkan Akyol, Aydın'ın yüksek tepelerinin birinde kurulmuş bir dağ köyünde doğmuş. Akyol, o zamanlar havalelerinin ne derece büyük olduğunu bilmemekle birlikte tek istediğinin öğleden sonra ağaç altında sıcak toprak üzerinde uyumak olduğunu söyleyerek ekliyor; "ne olduysa o ağaçların altında oldu hayallerimde bende büyümeye başladık. Okumayı ve çizmeyi pek sevdim. Gerisi hızlı gitti." Akyol, küçük adımlarla yürümeyi seven biri için kentin oldukça kalabalık olduğunu, karmaşanın dışında bir yerde durmayı ve bakmayı sevdiğini vurgulamaktadır. Çalışmalarını Kadıköy'deki (Monochrome) atölyede devam ettiren tasarımcı, kendi illüstrasyonlarından oluşturduğu küçük ürünlere (t-shirt, çanta, sketchbook vb.) Monochrome atölyeden ve Sopsy, Facebook, Instagram gibi hesaplarından ulaşılabileceğini belirtmektedir[95]. Serkan Akyol'un illüstrasyonlarındaki kendine has yaklaşımı, renk kullanımı ve zanaatkar işçiliğiyle yaratmış olduğu tarz, hem izlemesi keyifli, hem de izlerken düşündüren çalışmalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Görsel 68, 69, 70'te Serkan Akyol'un özgün çalışmalarından örnekler yer almaktadır.



Görsel 68. Soldan sağa doğru, Serkan Akyol, 'Arzularına yenik düşen adam' illüstrasyon, 'Zemheri ayında canim gül ister bizden' illüstrasyon.
Kaynak:https://instagram.com/p/4Xov_QoXP0/?taken-by=serkanakyol (Erişim Tarihi: 27.06.2015)

[95] http://oldmag.net/2014/10/21/kim-serkan-akyol/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)



Görsel 69. Soldan sağa doğru, Serkan Akyol, ‘Git başımdan Aysel ben sana göre değilim’, illüstrasyon, Serkan Akyol,’ İnsan kalabalıklaştıkça yalnızlaşır’, illüstrasyon.
Kaynak:https://instagram.com/p/355EexoXNk/?taken-by=serkanakyol
(ErişimTarihi: 27.06.2015)



Görsel 70.Serkan Akyol, ‘Gece örter üstümü sesin gelir aklıma’, illüstrasyon.
Kaynak:https://instagram.com/p/355EexoXNk/? taken-by=serkanakyol
(ErişimTarihi: 27.06.2015)

2.6.14. Analog, Dijital Kolajlar/Gizem İnce

2008'den bu yana İstanbul'da yaşayan Gizem İnce, bütün üretim sürecine ilham veren en büyük etkenin çıktığı seyahatler olduğunu belirtmektedir. İnce, bazen ekolojik çiftliklerde gönüllü çalışarak bazen de kentleşmemiş farklı bölgelere seyahat ederek yeni şeyler öğrendiğini ve bunun da kendini daha çok sorgulamaya ittiğini vurgulamaktadır. Tasarımcı, fırsat buldukça da gezginlerle sırt çantalarının içindekiler ve yolculukları hakkında röportaj yaptığını belirtmektedir. Gizem İnce, tasarım sürecini şu şekilde aktarmaktadır: "Ne kadar bazı heveslerimi tüketsem de fotoğrafın benim için hevesten öte olmasını, heyecanımın her geçen gün daha da artmasıyla ilişkilendirebilirim. Kimi zaman yaşadığım anları analitik düşünerek ifade ettiğim, kimi zamansa bilinçaltımdaki süreçleri ortaya çıkardığım görsel bir imge… Neyi ifade ettiğini, takip edenlerin algısına bırakmayı sevsem de ifadenin net kalabilmesi için kelimelere de başvurduğum oluyor." Kolaj yapmaya başlaması ise, 2014 yazında ailesini yanına gitmesiyle şekillenmiş. Eski kitapların arasında bulduğu1980'lerin 'HAYAT' mecmuası onu çok heyecanlandırmış ve bunun devamında istediği her görseli bulabileceği dijital yöntemlere de başvurmuş. Ama analog yöntemin, sınırlı sayıda materyal olunca daha fazla sorguya düşüp görsel ortaya çıkarabildiği için en sık kullandığı yöntem olduğunu belirtmektedir. İnce, şu anda gif kolaj üzerine bir projeye yoğunlaştığını ve bütün bunlarla ve daha bir sürü yeni şeyle uğraşmak için günlerini çoğaltmak istediğini vurgulamaktadır[96]. Görsel 71 ve 72'te Gizem İnce'nin kendi üslubuyla tasarladığı kolajlar yer almaktadır.



Görsel 71. Gizem İnce, Kolaj Çalışmaları.
Kaynak: http://oldmag.net/ 2015/03/11/ kim-gizem-ince/
(Erişim Tarihi: 27.06.2015)

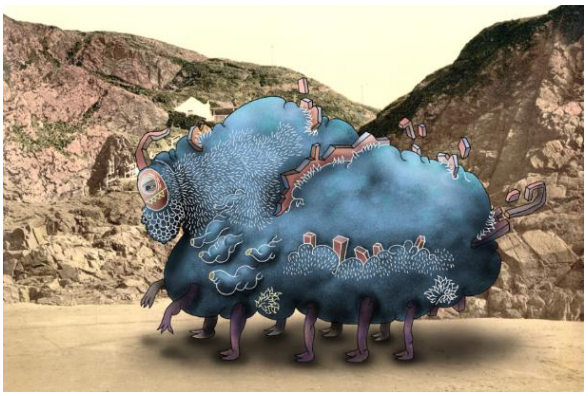
[96] http://oldmag.net/2015/03/11/kim-gizem-ince/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)



Görsel 72. Gizem İnce, Kolaj Çalışmaları.
Kaynak: http://oldmag.net/2015/03/11/kim-gizem-ince/
(Erişim Tarihi: 27.06.2015)

2.6.15. İllüstrasyon ve Foto Kolaj/Ahmet Özcan

Mersin'de doğan Ahmet Özcan, 2014 yılında Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nden mezun olmuştur ve şu anda aynı bölümde yüksek lisans eğitimine devam etmektedir. İllüstrasyon ve resim çalışmalarını dijital ve geleneksel medyalarla üreten tasarımcı, çalışmalarını oluştururken, dünyevi dertlerden uzak, başka gezegenlerde var olduğuna inandığı canavar ve gerçeküstü formları ele alarak onlara ait mekanlar tasarlamaktadır. Bugüne kadar, yurtiçi ve yurtdışında birçok sergi ve projede yer alan Ahmet Özcan'ın son kişisel sergisi Torun'da gerçekleşmiş ve bu sergide ilk defa canavarlarını duvarlara taşımıştır[97]. Eskiz defterlerinin kendine özgürlük ve yeni fikirler getirdiğini söyleyen tasarımcı, çizmenin terapi gibi olduğunu ve şu ana kadar altı eskiz defteri bitirdiğini belirtmektedir. Özcan, mitoloji, korku filmleri, kitaplar, çizgi romanlar, şeytanın tarihi ve sanattaki canavarlardan ilham almaktadır.[98] Özcan, mürekkep, boya, keçeli kalem, dijital araçlar da dahil olmak üzere birçok farklı ortamda tasarımlarını yaratmaktadır. Malzeme her ne olursa olsun yaptığı tasarımlar renkli, soyut ve eğlenceli olarak kendini tarzını yansıtmaktadır. Blob Faces ve Monstrum serilerini yaratan tasarımcı, bu serilerin çok özel sınırlı sayıda üretildiğini belirtmektedir (Görsel 73, 74). Bu serilerde fotoğraflarla birlikte resimli canavarlar birleştiren tasarımcı, yeni karakterler yaratmaya başladığında bunları sevdiği fotoğraflarla birleştirdiğini söylemektedir. Genellikle illüstrasyon yapan tasarımcı grafik tasarım çalışmalarında da kendi çizimlerinden yararlandığını belirmektedir[99]. neonmob.com/series/monstrum/ ve neonmob.com/series/blob-faces/ adreslerinden tasarımcının çalışmalarının tümü izlenebilmektedir.



Görsel 73. Ahmet Özcan"Arena Monstrum" from "Monstrum"
Kaynak: http://www.seeingneon.com/blog/artist-interview-ahmet-zcan-on-blob-faces (Erişim Tarihi:27.06.2015)

[97] http://oldmag.net/2015/02/08/kim-ahmet-ozcan/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)
[98] http://www.compound-butter.com/feature/2015/6/16/ahmet-zcan(Erişim Tarihi: 27.06.2015)
[99] http://www.seeingneon.com/blog/artist-interview-ahmet-zcan-on-blob-faces(Erişim Tarihi: 27.06.2015)







Görsel 74. Üst görsel, Ahmet Özcan, "Captain Harvey" from "Blob Faces", Soldan sağa doğru (alt), Ahmet Özcan, The Wise Old Blob" from "Blob Faces" İllüstrasyon, Ahmet Özcan, Woe Misery Blob Faces

Kaynak: http://www.seeingneon.com/blog/artist-interview-ahmet-zcan-on-blob-faces (Erişim Tarihi:27.06.2015)

2.7. Röportajlar

"Grafik Tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar" adlı araştırmada, ülkemizdeki durumunu tartışabilmek adına, çalışmalarını daha çok geleneksel yöntemlerle gerçekleştiren ve araştırma konusuna farklı bakış açıları getirebilecek üç tasarımcı ile yarı yapılandırılmış yöntemle röportalar gerçekleştirilmiştir. Teze alt yapı oluşturabilecek soruların yanısıra, tasarımcıları tanımak üzere yaptıkları çalışmalarla ve tasarım tarzlarıyla ilgili sorular da yöneltilmiştir.

2.7.1 Ahmet Özcan Röportaj

Ahmet Özcan'ın Mersin'de yaşıyor olmasından dolayı sekiz sorudan oluşan röportaj yazılı olarak gerçekleştirilmiştir. 3 Nisan 2016 tarihinde röportaj cevapları Ahmet Özcan tarafından mail yoluyla ulaştırılmıştır. Sayfa 173 ve 174'te Ahmet Özcan'ın çalışmalarına yer verilmiştir. Aşağıda Müge Caferoğlu (M.C.) ile tasarımcı Ahmet Özcan (A.Ö.) söyleşisine yer verilmiştir.

M.C: Ahmet Özcan kendini nasıl tanımlıyor? Biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?

A.Ö: Grafik Bölümü mezunuyum, ancak ağırlıklı olarak illüstrasyonlarımı dahil ederek fotoğraf, resim, video alanlarında da çalışmalar üretiyorum. Sanat ve tasarımın ayrılamaz bağını illüstrasyon üzerinden; mitoloji, antropoloji, felsefe ve geriye kalan bazı bilim dalları aracılığı ile çözümlemeye çalışıyorum. Bu süreçteki odak noktam ise tanımlanmış-isimlendirilmiş varlıkların yanı sıra henüz "tanımsız olanları" tasarımlarım içerisinde konumlandırabilmek. Kısaca, insan doğasına dair sorulara cevaplar arıyorum ve bunu da kendi alanım içerisinde resimleme yolu ile yapıyorum. Kendimi illüstratör-grafik tasarımcı olarak tanımlayabilirim, ancak bu sınırlayıcı tanımın beslendiğim alanların çokluğu nedeni ile- gerekli olduğunu düşünmüyorum.

M.C: Hem dijital hem geleneksel yöntemleri kullanan biri olarak hangi yaklaşımdan daha keyif aldığınızı ve nedenini anlatabilir misiniz? El çizimi elemanların tasarımlarınıza farklı bir bakış açısı kattığını düşünüyor musunuz?

A.Ö: Geleneksel malzemeler ve yöntemler önceliğimdir. Kağıdın, boyanın, kalemin sağladığı özgürlük ve verdiği tatmin duygusu, çalışmalarımı devam ettirmenin asıl nedeni diyebiliriz. Malzemenin dokusu, kokusu, boyutları geleneksel yöntemler sayesinde gerçek dünyada var olduğunda, zihnimdeki tasarımlar da gerçekliğe dönüşüyor. Ancak, dijital medya aracılığıyla geleneksel bir işi başka bir boyuta ve sonuca ulaştırmak

mümkün oluyor. Genellikle, bir dijital baskı ile sonuçlanacak ya da o medyada kalacak çalışmalarımın önce eskizlerini yapıyor, kağıt üzerinde çiziyorum. Daha sonra dijital ortama aktarıp renklendiriyor, doku ekliyor ve tipografik öğeleri ekliyorum. Bu süreç sadece işin gerekleri nedeniyle bu şekilde ilerliyor. Fakat, kağıt üzerindeki çizimler ve boyamalar zaten birçok eskiz, pratik, malzeme bilgisi gerektiriyor. Bu bilgi edinme sürecini daha etkin hale getirmek için iki yıl önce eskiz defterleri tutmaya başladım. Çeşitli malzemelerin kağıtta nasıl sonuçlar verdiğini görmek yapılabilecek "sonsuz" olasılıkta tasarım var olduğunu anlamanızı sağlıyor.

M.C: Özellikle takip ettiğiniz, ilham aldığınız ve diğer tasarımcılara tavsiye edebileceğiniz tasarımcılar var mı?

A.Ö: Yerli ve yabancı sayısız tasarımcı, çizer, sanatçı takip ediyorum. Bunlara her gün bir yenisi, sosyal medya sayesinde ekleniyor. Ancak özellikle Instagram üzerinden çok iyi keşiflerde bulunduğumu söyleyebilirim.

M.C: Son yıllarda tasarımcılar retro, vintage, nostalji gibi yönelimlerle kendilerine çıkış noktaları yaratmaktadırlar. Tasarımcıların geçmişten etkilenmesini nasıl buluyorsunuz? Sizin etkilendiğiniz geçmiş akımlar var mı?

A.Ö: Kişisel olarak, sürekli yeni şeyler deneme ve yeni şeyler söyleme taraftarıyım. Sürekli şekil değiştiren tasarım problemlerini çözüme kavuşturmak ya da işaret etmek için böylesini uygun buluyorum. Bunu yaparken geçmişe takılı kalmadan, sadece dün ne yapıldığını bilerek bugün için "farklı" neler yapılabileceğini sorguluyorum. Tasarımda belirlenmiş, uyulması gereken kurallar ve doğrular olduğuna inanmıyorum, sadece çözüme dair en doğru cevabı bulabilmek adına kendi dilim üzerinden özgün medyalar kullanıyorum.

M.C: Dünyada birçok tasarımcı, yazar, tasarım eğitimcisi ve tarihçisi son zamanlarda tasarımdaki el yapımına yönelik artışlara dikkat çekmektedir. Grafik tasarımda 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımıyla gündeme gelmeye başlayan el ile tasarım yapma ve geleneksel yöntemlere yönelim konusunda ne düşünüyorsunuz? Bu artışın sebebi sizce ne olabilir?

A.Ö: Daha farklı ve özgün çözümler bulabilmek için her tasarımcının geleneksel yöntemlere başvurması artık olması gereken bir yönelim. Her şeyin dijitalleşmesi elbette ki "iyi" ve "kötü" sonuçları grafik tasarım dışındaki alanlar için de tartışılmaya açık, ancak grafik tasarımdaki bu mekanikleşme, hazır kalıpları, yazı tiplerini, dokuları vs. kullanmak tekdüzeliğe ve benzer çalışmaların ortaya çıkmasına neden oluyor. Bu durum içinde yeni

bir şeyler söyleyebilmek yeni malzemeler keşfetmekten geçiyor. Tasarımcıların ve bu alandaki eğitimcilerin zaten bildiği, ancak yeniden değerini anlamaya başladığı geleneksel yöntemler keşif sürecinin en iyi yol haritaları.

M.C: Geleneksel yöntemlerin tasarımcının keşif ve ilerleme sürecine nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?

A.Ö: Bu yöntemler sayesinde yeni şeyler bulmak, keşfetmek tasarımcı için öğrenme sürecinin sürekliliğini sağlıyor. Yerinde sayıp kendini tekrar etmek yerine bir adım öteye geçmek için cesaret buluyor. El ve göz eğitiminin yanında zihin eğitimi de tıpkı bir kitap okur gibi malzemeyi okuyarak ilerliyor.

M.C: Gelişen teknolojiler ile tasarım araçlarına kolay erişilebilir olması, hazır tasarım şablonları ve açık kaynak oluşumları grafik tasarımı ne yönde etkilemektedir?

A.Ö: Hazır olanı kullanmak her tasarımcının yaptığı, bazen yapmak zorunda kaldığı bir şey olabilir. Tasarımın içinde yer alacak bazı parçalara ulaşmak sadece bu şekilde mümkün olabiliyor, ancak tekdüzelik, aynılık, benzerlik vs. bu durumları oluşturan yine tasarımcının seçimlerine yani hazır olanı nasıl işlediğine, neye dönüştürdüğüne bağlı. Zaten bu sorunun yaşandığı günümüz ortamında geleneksel malzemenin değeri ortaya çıkıyor.

M.C: 1960'larda Hippy alt kültürünün yaratmış olduğu Saykodelik tarz, Punk'ların kendin yap yaklaşımları, fanzinleri grafik tasarımı çok yönlü olarak etkileşmiştir. Günümüzde Beat kuşağından ilham alan Hipster grubu adından sıkça söz ettirmeye başlamıştır. Şimdilik giyim ve dış görünümleriyle adından söz ettiren Hipsterlar, ilerleyen yıllarda grafik tasarıma da ilham kaynağı olarak yeni bir yaklaşım getirebilir mi?

A.Ö: Grafik tasarım bir insani eylem ve süreç olması nedeniyle doğal olarak toplumun dönüşümlerinden de bağımsız değildir. Ancak bir moda yaratma peşinde de değildir; güne ayak uyduran, gelip geçici olan şeyler söylememeye gayret eder. Toplum üzerinde etkileri süren fikirlerin grafik tasarımdaki yansıması elbette ki paralel bir şekilde görülmektedir ve görülmeye devam edecektir.

60'larda olduğu gibi toplumsal olayların sonucunda ortak fikirlerini evrensel birer dile dönüştürmüş, daha sonra hem tasarım hem de sanat alanında benzer meselelere ilişkin bağımsız, yenilikçi söylemler arayışı içinde sesini yükselten insanlar ile Hipsterlar çok

farklı yerdeler. Duyumsamanın gerçekliğin dışına çıkmaya başladığı bir dünyaya doğru evriliyoruz. Grafik tasarım bu hıza ayak uydurmak için her an dün akşam "yemekte ne yediğini" unutabilir. Günümüz akımlarının en büyük şansızlığının bu durum olduğunu düşünüyorum.

M.C: Çok teşekkür ederim.

2.7.2. Erbil Sivaslıoğlu Röportaj

Erbil Sivaslıoğlu ile 25 Mart 2016 Cuma günü, İstanbul Asmalı Mescit'teki atölyesi 'Bitti Gitti'de on bir sorudan oluşan röportaj çalışması gerçekleştirilmiştir. Röportaj sırasında kayıt cihazı ile 37 dakikalık ses kaydı yapılmış olup, atölye ortamı ve tasarımcının çalışmaları fotoğraflanarak belgelenmiştir. Sayfa 158 ve 159'da Erbil Sivaslıoğlu'nun çalışmalarına yer verilmiştir. Aşağıda Müge Caferoğlu (M.C.) ile tasarımcı Erbil Sivaslıoğlu'nun (E.S.) söyleşisine yer verilmiştir.



Görsel 75. Erbil Sivaslıoğlu ile Bitti Gitti Keyifler Atölyesi'nde röportaj.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

M.C: Bitti Gitti Keyifler Atölyesi'nin kurucusu olarak keyifli işler yaptığınızı takip ediyoruz, ama tam olarak Bitti Gitti hangi çalışmalara imza atmaktadır?

E.S: Bitti Gitti, insanlara keyifli alışkanlıklar kazandırmak için kurulmuş bir atölyedir. Asıl işi, birçok keyifli teknikle ürettiği ürünleri, insanların hayatına entegre edebileceği bir alan yaratmak. Bitti Gitti, hayatımıza tasarımı taşıyabilelim diye keyifli objeler üretiyor. Bu bir tişört de olabiliyor, çocuklar için giyim veya defterler, çantalar da olabiliyor. Bir yandan

bu alışkanlık evinizde de devam etsin diye yaratıcı kitlerimiz var. Bunlar arasında serigrafi kitleri, kendi fotoğraflarınızı çekebilmeniz için kamera kitleri, defter yapım kitleri, serigrafi kitleri var. Diğer bir yandan da sadece bireylere değil, kurumlara da projeler geliştiriyoruz. Bunlar daha çok büyük firmalar oluyor. "Çünkü mutlu çalışanlar mutlu müşterileri getirir" mantığıyla işe başlıyoruz. Google, Airbnb, Mercedes, Unilever, Pera Müzesi, Soho House gibi birçok marka ile beraber projeler geliştiriyoruz. Üniversiteler ve okullarla, LÖSEV ile, KAÇUV gibi gençlik meclisi oluşumlarıyla, kimisine ücretli, kimisine ücretsiz etkinlikler yapıyoruz. Tüm bunlar, tasarıma erişimi olmayan insanların etkinlikler sayesinde bir şekilde tasarımla buluşmasını sağlıyor.

M.C: Kendi Pinhole fotoğraf makinelerinizi yapıyorsunuz ve kendi kameranı kendin yap atölyeleri düzenliyorsunuz. Nasıl başladı Pinhole merakı?

E.S: Londra'da grafik tasarımı okurken karanlık oda tutkuma devam etmek istiyordum. Orada bu işi yapmak çok pahalıydı. Karanlık oda kiraları için fahiş fiyatlar isteniyordu. Bu durum beni alternatif yöntemleri düşünmeye sevk etti. Geçmişte insanların kullandığı çözümlere bakarken, agrandizör olmadan da çalışılabileceğini fark ettim. Büyük bir oda yapıp, minicik bir delik delerek içeriye görüntünün projeksiyon gibi yansıması sonucu ortaya çıkabildiğini öğrendim. Ve bunu ışığa duyarlı kağıtları bir kutuya koyarak yapabileceğimi gördüm. Basit bir prensibi ve basit iki kriteri var. Denemelerimde ilk başarılı sonuçlar çıktıktan sonra, bu kamera olayının çok güzel bir serüven olabileceğini düşündüm. Ve böylece Pinhole serüvenim başlamış oldu. Pinhole atölye sürecinde, kamerasız kamera kiti yapımından, ışıklı boyama kalemine, insanlara teneke kutulardan nasıl kamera yapacağından, ahşap kamera tasarımına kadar birçok ayrıntı öğretiliyor. Şimdi Bahçeşehir Üniversitesi'nde karanlık oda teknikleri dersi veriyorum.

M.C: Kerem Güneş ile beraber kurmuş olduğunuz 'BookSerf' projenizden bahsedebilir misiniz? Nasıl oluştu ve neler bekliyorsunuz?

E.S: Kerem Güneş ile Koç Üniversitesi Endüstri Mühendisliği bölümünden arkadaşız. Sonrasında kendisi Endüstri bölümünü bırakıp, Edebiyat bölümüne geçti, ben devam ettim. Ama iletişimimiz hep devam etti. Pek çok sosyal girişimde birlikte ortak projeler ürettik. Yolculuk için yan koltukların kullanılmasını öneren paylaşımcı tüketim konseptini planlarken, kitapların paylaşımı için bir proje aklımıza gelmişti. Kerem de ben de çok kitap okuruz ve genelde yurtdışına çıktıkça da yabancı kitaplar okuyoruz. Sonrasında fark ettik ki aslında İstanbul'da her ne kadar iyi bir üniversiteden mezun olmuş olsak da, o kadar kitap okuyan arkadaşımız yok aslında. Aslında kitap okuyan bir arkadaşımızla

karşılaşınca çok güzel sohbet edebiliyoruz ve bunu yabancı dilde kitap okuyan insanla yaptığımız zaman da bu daha çok artıyor. Çünkü erişimi zor olan kitapları karşıdaki kişi de almış oluyor. O zaman değiş tokuş yapabiliriz fikri çıktı.

Bunun üzerine bir web sitesi yapmaya karar verdik. Kitapların fotoğraflarını çekerek insanlara hem sıcak gelebilecek, hem de ücretsiz ulaşabilecekleri, kitaplarımızı ödünç alabilecekleri bir sistem oluşturduk. Bir süre sonra fark ettik ki, insanların birbirine güvenmesi için bir site yeterli değil. Sadece ücretsiz kitap paylaşımı da yeterli değil. Onun için bizde insanların fotoğraflarını çekelim, paylaşalım, etkinlikler yapalım, yazarların evlerine gidelim, yazarları çağıralım gibi düşüncelerle projeyi geliştirdik.

Şu anda 'BookSerf' projesi sekiz şehirde aktif. Berlin'de de var. Orada da Almanca kitaplar paylaşılıyor. Kitaplar imzalandığı sürece aynı konsept her yerde devam edecek. Türkiye'de Eskişehir, Ankara, İzmir ve İstanbul 'BookSerf' projesi devam ediyor. Amacımız yeni web sitemizle birlikte tamamen globale çıkmak. En son New York'a gittiğimizde oradaki yazarlarla video çekerek siteye ekledik ve böylece yazarlar kütüphanesi New York'ta da başlamış oldu. Kazandığımız deneyimlerin hepsini dünya ile paylaşmak istiyoruz.

M.C: Yeni projeleriniz var mı?

E.S: Aslında 'Bitti Gitti' bir çekirdek sulama merkezi gibi, deneyimlerden çıkan fikirleri tohumlar gibi etrafa savuşturuyoruz. Önce hangi tohumdan hangi çiçeğin çıkacağını bilmiyoruz. Doğru koşullar olduğunda onlar yeşeriyor ve büyüyor. Büyümeyi başaran projenin kendi sitesi oluyor, kendi etkinliği oluyor. Bir proje tohumu daha evrimde ise 'Bitti Gitti' içinde minik bir departman gibi oluyor. Yeni proje olarak, şu anki en sıcak gelişmemiz yurtdışına açılıyoruz. İlk önce Londra, sonrasında da New York'ta bir karavan içerisinde satılmaya başlayacak olan 'Bitti Gitti' ürünleri kitapçılarda, dükkanlarda bulunabilecek. Olabildiğince dünyaya açılıp, yenilikleri deneyimlemek isteyen insanlara ulaşmak istiyoruz.

M.C: Geleneksel yöntemlerden hangisiyle daha çok çalışıyorsunuz? Bu yöntemleri günümüz koşullarında uygulamak zor mu? Tasarımda kullanılan el yapımı yaklaşımlar tasarımın ürüne dönüşmesi ve piyasada yer bulma süreçlerini nasıl etkiliyor?

E.S: Aslında geleneksel olan her şeye saygıyla ve merakla yaklaşıyorum. Bunlar hep zamanın sınavına tutulmuş şeyler. Mesela makas gibi… Makas tasarımı bilindik bir şey

ve bütün makaslar nerdeyse aynı çalışma prensibi ile çalışıyor. Ama bu demek değil ki, bundan 500 yıl önceki bütün makaslar aynıydı. Aslında çok fazla versiyonu vardı belki, ama en başarılı olanı yüzlerce yıl kullanılmaya devam etti. Balta da öyle, tişört basma yöntemi de öyle aslında. Eğer bugüne kadar kalmış ve biz ona geleneksel diyebiliyorsak, o işte bir iş vardır diye yaklaşıyorum. Geleneksel yöntemlere tekrar bugünün gözüyle bakıyor olmak bana büyük bir ilham veriyor. Eskiden insanlar yine tişört basıyormuş ve şu anki makineler olmadan acaba nasıl yapıyorlarmış diye sorguladığımda birçok avantajını görüyorum. Bu tekniklerin şimdiki zamanda kullanılamamasına neden olan bazı eksikliklerin günümüz teknolojisiyle çözülebileceğini görüyorum. Bu sebeple geleneksel yöntemlerle teknolojiyi birleştirerek yeni tasarımlar yapıyor olmak, aslında yepyeni bir yelpaze ile çalışıyor olmak gibi… Tamamen boya skalanızı değiştiren bir şey olmuş oluyor ve en güzel kısmı da beklenmedik sonuçlar elde ediyorsunuz. Her şeye sizin karar vermeniz gerekmiyor. Dijital bir çalışmada, belki en ufak bir pikselin bile turuncu mu olsun? Biraz netleştirsem mi? Diye sorgularken, geleneksel yöntemlerle çalışırken ufak tefek kazaların olduğu tişörtler basıyoruz. O sırada baskılardan biri sağ oldu, biri sol oldu fark etmiyor, yine mesaj aktarılmış oluyor ve insanlara daha rahat erişiyormuş gibi geliyor.

M.C: Dünyada birçok tasarımcı, yazar, tasarım eğitimcisi ve tarihçisi son zamanlarda tasarımdaki el yapımına yönelik artışlara dikkat çekmektedir. Grafik tasarımda 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımıyla gündeme gelmeye başlayan el ile tasarım yapma ve geleneksel yöntemlere yönelim konusunda ne düşünüyorsunuz? Bu artışın sebebi sizce ne olabilir?

E.S: Bu konuda Henry Ford en popüler kişi. Seri üretim aslında çağımız dinamiklerini oluşturan bir olgudur. Eskiden elle üretilen araba sisteminden, Henry Ford bir bant üretim hattı kurarak, daha önceleri günde sadece 5 tane araba üretebiliyorken 100 tane üretilmeye başlanmıştır. Sonraki süreçte bunun kapasitesini arttırılması çok daha kolay oldu ve bu sayede olan binlerce aynı şeyi üretilmeye başlandı. işte o zaman kullandığımız makastan gözlüğe, tişörtten arabaya kadar her şey hızlı bir şekilde ve en az hata payı olacak şekilde üretilebilir hale gelmiş oldu. Bununla birlikte lojistik de çok iyi planlandı ve Fransa'da ki bir elma Brezilya'ya bile ulaştırıldı. Japonya'da üretilen bir arabayı Amerika'da kullanılabiliyor. Bu sayede ürünlerdeki fiyatlar da düştü. Hatta Henry Ford'un bunu özetleyen bir sözü vardı. "Yeni Ford Mustang'ler her renk çıkacak, sadece siyah istediğiniz sürece". Yani sadece siyah üretiyorlar ve siz diyorsunuz ki bu çok iyi bunu alın. Optimizasyon için yeni bir renk çok pahalı. Ford bunu yaptı, müşteriler beğendi

ve %80'i de siyah istiyor. Geri kalan % 20'lik grubun da bunu alması için, kalan bütçeyi reklama verelim ki siyahın daha güzel olduğunu kanıtlayalım. İnsanları buna inandıralım ve bizde diğer renkler ile uğraşmayalım. Bu durum günümüzün durumunu anlatıyor. O yüzden iphone telefonlar beyaz ve sonradan renk seçeneği çıkıyor. Ama bu da bir yerden sonra doyum noktasına ulaştığında insanlar yeni bir şeyler arıyor. Daha tişörtler ne kadar ucuzlayacak? Arabalar ne kadar ucuzlayacak? Telefonların altı ayda bir kasası değişiyor. İki yılda bir telefonunu değiştirmezsen tost makinesine dönüyor. Bir anda öyle bir düzene geldik ki, insanlar ister istemez hem yeni bir arayış içersine girmiş oluyorlar. Nike binlerce ayakkabı üretiyor. Giyebileceğinizi en pahallı Nike ayakkabısı kendi tasarladığınız Nike ayakkabısıdır. Yani müşterini isteğini ona pahalıya satmak. Aynı iphone telefonun arkasına ismimi yazdırmak istersem, 200 dolarlık ürünü 900 dolara alırım. Yani seri üretimin içinde bile, müşteri isteği eklendiğinde insanların halen daha fazla para vemeye gönüllü olduğunu gösteren bir şey bu ve bu durumu büyük firmalar takip etmeye başlıyor. Bu durum yeni bir dönüme geldiğimizi gösteriyor. Bu el üretimi değil, insanlara özgü bir şey üretmeyi artırmaktır. Eskiye dönüş aslında her sokakta terzi olacağı anlamına gelmiyor. Daha çok bu konsept endüstrileştirilmeye çalışılıyor. Elle yapmayı, samimi olmayı, kişiye özel yapmayı fahiş fiyatlar olmadan insanlara erişimi sağlayan bir denge kurulmaya çalışılıyor.

M.C: Yurtdışındaki tasarımcıların çalışmalarını incelediğimizde çok yönlü ve daha deneysel çalıştıklarını, profesyonel reklam ajanslarının da zanaat ağırlıklı tasarıma yönelik eğilimleri gözlenmektedir. Sizce Türkiye'deki reklam piyasasındaki durum nedir? Ajanslar bu tarz özgün çalışmalara ilgi göstermekteler mi?

E.S: Bu aslında yine büyük firmaların döndürdüğü sektördür. Yurt dışında reklamcılık sektöründe deneysel tarzın aranıyor olması, reklamcıların ya da tasarımcıların daha deneysel yaklaşımcı olduğundan değil. Tüketen insanların üzerindeki etkinin farkındalar. Yani yurtdışında el yapımı bir Nike reklamı görüyorsak, daha fazla insanın firmaya saygısı ve beğenisi artması sebebiyledir. Türkiye'de böyle bir şey yaparsanız; hem üretmesi dijitale göre daha pahalı, hem de alıcı kitleden geri dönüşü o kadar yüksek olmuyor. Bu aslında film endüstrisi gibi… Fransa'da çekilmiş bir film Cannes'ta oynatılıyor, orada çok ödül aldığı için Japonya'da izleniyor ancak, Türkiye'yi o kadar çok etkilemiyor. Süper bir edebi filmin çekilmiş olması onu Türkiye'de hiç bir sinemaya sokmuyor aslında. Bu nedenle bizde hala 'Kolpaçino' gibi filmler varsa, THY reklamında Batman'i Örümcek Adam'ı oynatıyor. Arda Turan Opet'ten benzin alınca reklam oluyor. Onun yerine Opet'in stop motion animasyon reklam yaptığınızda bunu kimse

umursamayacak. Bu fikri tasarımcı olarak ajanstakilere mail atsanız kimsenin ilgisini çekmeyecektir. Çünkü, müşteri istemiyor, firma istemiyor, ajanstaki kişiler bunun için yanıp tutuşmuyor. Bu yüzden her şey böyle devam ediyor. Örneğin, New York'ta Nike gibi büyük markaların reklam fotoğrafları büyük binalara giydirilmiş şekilde siyah beyaz çekilmiş olarak karşımıza çıkıyor. Ama indirim, kampanya gibi şeyler barındırmıyor içerisinde. Sadece siyah, beyaz. Şehir o kadar renkli ve reklama boğulmuş ki artık o vakit siyah beyaz bir şey görünce ya da elle yapılan bir şey görünce "dikkatinizi çekiyor. Türkiye'de böyle bir reklam çok dikkat çekmeyecektir.

M.C: Gelişen teknolojiler ile tasarım araçlarına kolay erişilebilir olması, hazır tasarım şablonları ve açık kaynak oluşumları sizce grafik tasarımı ne yönde etkilemektedir?

E.S: Bence bunlar iki türlü avantaj sayılabilir. Tasarımcı olan birisi için de avantaj, hiç tasarım bilmeyen birisi için de avantaj olabilir. Ancak, eğer kişinin stilini var olan temalarda görmeye başlıyorsak demek ki o artık bir stil değil alışkanlığa dönüşmüştür. Tasarımcının bunu yenilemesi gereklidir. Eğer bütçesi olmayan bir firmaysanız, güzel temalardan satın alarak ufak bir bütçe ile güzel bir tasarım sahibi olabilirsiniz. Benim bununla ilgili bir sıkıntım yok ama, yine de tema yapıp satmazdım bu yine stadartizasyona dönen bir şey oluyor. Tam emek verilen bir olmaktan çıkıyor. Çünkü tasarımın konuya, kişiye özel yapılması gerekiyor. Bu herkese gider deyip ortaya koyulduğu zaman, aynı 'Comic Sans' fontunun komik hale gelmesi gibi oluyor. Kötü bir yazı tipi olmamasına rağmen, yanlış kullanıldığı için insanları iten bir hale gelmiş oluyor. Bir şeyleri temalaştırmanın da böyle bir yan etkisi var. Ben tema üretmem, kullanmam da ama, bu işler nasıl gittiğini ve neler olduğunu takip ederim.

M.C: 1960'larda Hippy alt kültürünün yaratmış olduğu Saykodelik tarz, Punk'ların kendin yap yaklaşımları, fanzinleri grafik tasarımı çok yönlü olarak etkileşmiştir. Günümüzde Beat kuşağından ilham alan Hipster grubu adından sıkça söz ettirmeye başlamıştır. Şimdilik giyim ve dış görünümleriyle adından söz ettiren Hipsterlar, ilerleyen yıllarda grafik tasarıma da ilham kaynağı olarak yeni bir yaklaşım getirebilir mi?

E.S: Bu gibi kavramların gittikçe altı boşaltılıyor. Punk kültüründe aslında insanlar değişen bu düzene karşı bir duruş sergiliyordu. Hippiler de aynı şekilde… Sadece sevişmek, uyuşturucu kullanmak, parti yapmak değildi amaçları. 'Bizim bu kapitalist yeni gelişen düzende yerimiz yok, biz insanız ve bunu unutmamamız lazım' diyorlardı. Hipster

ise tam tersi bir şekilde boşluktan çıkıyor bence. Size bir ürün satılmak isteniyor ve tarzmış gibi gösteriliyor. Bunlar markalar tarafından yapılıyor. Siz de bunu görüp o insanlar gibi olabilirim diyorsunuz. Satın al butonuna basıyorsunuz ve sakalınızı uzatıyorsunuz. Hipster yukardan inme bir tarz olduğu için bunun çok bir şey doğuracağını düşünmüyorum. Hani hipsterlıktan gelip bir müzik yapıyorum gibi bir durum yok ortada. Daha çok müzik yapan birisinin bunu hipsterlara satayım derdi var ortada. Ya da daha birçok markanın hipsterlara satarım diye ürettiği ürünler var piyasada. Hipsterlar kendi kendilerine bir şey yapabilecek durumda değiller, yapsalar hipster olmaz zaten.

M.C: Geleneksel yöntemlerin tasarımcının keşif ve ilerleme sürecine nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?

E.S: Keşif, geleneksel tekniğin öğrenmesinden geçiyor aslında. Önce onu görüp, sonra ben onu nasıl yaparım kısmında yeni şeyler keşfediyorsunuz. Çünkü, kullanım alanı değişmiş oluyor. Pinhole kameralarla ilgilenirken, Londra'da tanıştığım mavi baskı tekniğini araştırma fırsatım olmuştu. 1800'lerde Londra'daki mühendislerin fotoğrafları bastırmaları için her seferinde matbaaya götürmeleri çok masraflı oluyormuş. Sonraları mühendisler kimyasal bir karışım bulma yoluna gitmişler. Bu kimyasal ışığa maruz kalınca maviye dönüşüyor, ışık görmeyen kısımlar da suda yıkanabiliyormuş. Bu teknikle planlarını beş, on sayfada daha ucuza basabiliyorlarmış. Bu buluşu uzun süre



Görsel 76. Mavi Baskı, Erbil Sivaslıoğlu.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

kullanılıyor, ta ki printerlar çıkıncaya kadar. Ben de bu mavi baskıyı kendim denemeye başladım. O kimyasalları buldum ve karıştırdım. Karışım ışığa duyarlı hale geliyor, oranlarını değiştirilebiliyor. Ve sonra bu karışımı plana basmak yerine fotoğraf basmak

için kullandım. Böylece, mavi, beyaz fotoğraflar ortaya çıkıyor (Görsel). Bu sayede kağıt, ahşap gibi istediğim yüzeylere baskı yapabiliyorum. Hazırlamış olduğum kimyasalı yüzeye sürerek, negatifini yapıştırdıktan sonra, ışığa maruz bırakıp su ile yıkıyorum. Sonra bir anda fotoğrafın mavi beyaz bir versiyonuyla karşılaşıyorum. Bu tekniği kimse fotoğraf basmak için kullanmıyorken ve bu yüzden bulunmamışken, bir anda fotoğrafları bu şekilde basma fikri geliyor. Bir portreyi bilgisayarda piksel piksel yaptıktan sonra, pozladım ve sulu boya ile minik minik kareleri nasıl yaptığım merak konusu oldu. Burada fotoğraflarda farklı baskı teknikleriyle algıyı tamamen değiştirerek yeni bir şeyler ortaya çıkartmış oluyorum. Şimdi ne yapabiliri mi düşününce yepyeni bir yaratıcılık ortaya çıkıyor.

M.C: Son yıllarda tasarımcılar retro, vintage, nostalji gibi yönelimlerle kendilerine çıkış noktaları yaratmaktadırlar. Tasarımcıların geçmişten etkilenmesini nasıl buluyor sunuz? Sizin etkilendiğiniz geçmiş akımlar var mı?

E.S: Dönemsel olarak geri dönüşler moda tasarımı alanında daha çok hissediliyor. Grafik tasarım bu konuda daha yavaş ilerliyor. Bence bu geri dönüşler, çok hızlı değişen bir sistemde tekrar tüketilecek bir şeyler yaratılması gerektiğinden yaşanıyor. Mesela plaklar bu duruma çok güzel bir örnek. Plak satışı 2008 yılında 1998'de satıldığının 10 katı kadar fazla olmuştur. Halbuki teknoloji ilerliyor, cd'ye geçtik, mp3 ve internet var ama bakmışız ki en fazla plak satışı son yıllarda yapılıyor. Bu şekilde olduğu için tamamen özgür bakmak gerektiğini düşünüyorum. Bir önceki soruda belirtmiş olduğum mavi baskı iyi bir örnek. Popüler olmuş bir şey değil ama, belki bundan on beş yıl sonrasında insanlar mavi baskılı ürünler isteyecek ve bir anda hit bir tekniğe dönüşecek. Tüm bu akımlara, geri dönüşlere bağımsız bir şekilde yaklaşmak bana büyük bir ilham kaynağı veriyor ve sonucunda, pikselli boyamalar, kitler, mavi baskılar, pinholeler bir bir ortaya çıkmış oluyor.

M.C: Çok teşekkür ederim.

2.7.3 Deniz Beşer Röportaj

Deniz Beşer ile 27 Mart 2016 Pazar günü Bursa Görükle'deki 'Takas Pazarı'nda 'Heyt Be Fanzin' standında görüşme yapılmıştır. On sorudan oluşan röportaj çalışması, tasarımcının yurtdışında bulunmasından dolayı önce mail yoluyla gerçekleştirilmiştir. Daha sonra 'Takas Pazarı' etkinliğinde aynı sorular üzerinden sohbet edilerek kendin yap/tasarla, fanzinler ve yapılan çalışmalarla ilgili bir görüşme yapılmıştır. Aşağıda Müge Caferoğlu (M.C.) ile tasarımcı Deniz Beşer (D.B.) röportajına yer verilmiştir.



Görsel 77. Deniz Beşer ile röportaj.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

M.C: Deniz Beşer kendini nasıl tanımlıyor, biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?

D.B: Kısaca kendimi disiplinler arası sanat(resim, fanzin, video, enstelasyon ve performans) üretimi yapan bir görsel sanatçı ve koordinatör (Açık Stüdyo Günleri ve FanzineIST Festival - Zine Fest Of İstanbul) olarak tanımlıyorum.

1986 yılında İstanbul'da doğdum. Lise eğitimimi 2000-2004 yılları arasında Maçka Akif Tuncel Anadolu Meslek Lisesi'nde Plastik Sanatlar Bölümü'nde tamamladım. 2004 yılında kazandığım Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü'nünden 2009 yılında mezun oldum. 2007'de ise öğrenci değişim programı

kapsamında İspanya'da Sevilla Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü'nde eğitim aldım. İstanbul ve Viyana'da yaşıyor ve çalışıyorum.

M.C: Çalışmalarınızda daha çok dijital yöntemleri mi yoksa geleneksel yöntemleri mi tercih ediyorsunuz? Hangi yaklaşımdan daha keyif aldığınızı ve nedenini anlatabilir misiniz? El yapımı elemanların tasarıma farklı bir bakış açısı kattığını düşünüyor musunuz?

D.B: Bu hangi disiplinle çalışma üretiyorsam ona göre değişiyor diyebilirim. Video işlerini dijital yöntemlerle, fanzin çalışmalarını kes-yapıştır analog yöntemlerle yaptığım gibi resim ve performansta(Zoomk-Ru-Tu*)gerek dijital gerekse geleneksel yöntemleri kullandığım(ız) zamanlar olabiliyor.

Fanzinde geleneksel yöntemlerden keyif aldığımı söyleyebilirim. Çünkü elde tek tek oya gibi işlenmiş kes-yapıştır kolajlar ve metinler görmek bence çalışmanın sanatsal boyutunu arttırıyor ve kendisine özgünlük katıyor.

*Aralık 2011'de bir performans ve müzik grubu olarak kurulan Zoomk-Ru-Tu, doğaçlama müzik, fanzin, video kolaj ve dans üzerine kurgulanmıştır. Psychedelic ve punk gibi türler arasında serbestçe dolaşan grup, ilk demo albümünü Heyt be! Fanzin üzerinden 2014 yılı içerisinde fanzin-demo formatında yayınlamıştır. Grup, 2012 yılından itibaren Pasajist, Sapce Debris Art gibi bağımsız sanat alanlarında, Art Bosphorus gibi sanat fuarlarında, Arkaoda, Peyote gibi kulüplerde performanslar gerçekleştirmiş ve halen faal olarak çalışmalarına devam etmektedir.

Başak Sıla Bengisu- Dans, vokal, Deniz Beşer- Video, Klavye, mızıka, vocal, Veysel Deneç – Elektro gitar, Rambo Mozart- Davul.

M.C: Juliane Saupe ile birlikte organize ettiğiniz Açık Stüdyo Günleri'nden bize biraz bahsedebilir misiniz? Bu fikir nasıl oluştu ve hayata geçti? Bu proje neyi hedefliyor?

D.B: Açık Stüdyo Günleri'nde sanatçılar, galeriye ihtiyaç duymaksızın kendi eserlerini meraklı bir izleyici kitlesi ile paylaşma fırsatı buluyor. 2016 yılı içerisinde 3.sü gerçekleşecek olan ASG'de sanatçılar ve bağımsız sanat alanları, kendi ev, atölye ve alanlarını ziyarete açıyor. Ziyaretçiler de harita aracılığıyla bir atölyeden diğerine rahatlıkla ulaşarak normalde ziyarete açık olmayan, sanatçıların çalışma ortamlarına misafir oluyor.

Daha önce Evde D.I.Y.oruz adında kendi ev-atölyemde konserler ve film gösterimleri

organize etmiştim. Gelen olumlu geri dönüşler kişisel olarak açık stüdyo mantalitesine açılabileceğimi gösteriyordu.

Aslına bakacak olursak dünya üzerinde uzun yıllardır açık stüdyo etkinlikleri organize ediliyor. Biz ise "böyle bir organizasyon neden İstanbul'da olmasın!" diyerek ASG'nin temel planlaması üzerine çalışıp düşüncelerimizi eyleme aktardık.

Türkiye'de genç sanatçılar, çoğunlukla galeriler ile çalışarak sergi açma gibi bir strateji güdüyorlar. Fakat yurt dışında genç sanatçılar depo, terk edilmiş bina ve fabrika gibi white-cube anlayışın dışında yer alan mekânlarda sergiler kurguluyabiliyorlar. Hatta ünlü bir küratör olan Hans-Ullrich Obrist'in 23 yaşındayken organize ettiği ilk sergisi ‘'World Soup'' ismi ile kendi evinin mutfağında yer almıştır. Bu bize aslında sanatın her yerde sergilenebileceğini gösteren en iyi örneklerden biri oldu.

Ev ve atölyelerin bilindik galeri mekânı olmayışının İstanbul'un sanat galerilerinde karşılaşamayacağımız türden bir samimiyeti sağlayacağını düşünüyoruz.

Bunun dışında Türkiye'de sanatçılar birbirleri arasında bölünmüş ve fazla organize olamıyor görüntüsü içerisinde. Buna ek olarak sanatçı grupları ve bağımsız organizasyonlar yeterli sayıda değil. ASG ile birlikte sanatçılar arası oluşan diyaloglarının bir nebze dayanışma kapısını aralayacağını umuyoruz.

M.C: Sedef Karakaş ile birlikte hazırladığınız Heyt be! Fanzin'in çıkış noktası, içeriği ve üretimi hakkında bilgi verebilir misiniz?

D.B: Heyt be! Fanzin, bilgisayar kullanılmaksızın tüm mizanpajını kolaj mantığı, dada ve punk estetiği ile çözümleyen, bu bağlamda dijitale karşı analogu savunan bağımsız, bandrolsüz ve zamansız bir sanat yayını.

İllüstrasyon, röportaj, kolaj, hikaye, müzik kritikleri, sinema ve güncel sanat yazıları gibi içeriklerden oluşturulan Heyt be! Fanzin, her sayısında farklı temaları ele almaktadır. Yurtiçi ve yurtdışından sanatçıların işlerinede yer verdiğimiz Heyt be!'de bugüne dek Hakan Bıçakçı, Sattas, BaBa ZuLa, Ayça Şen, 2/5 BZ gibi isimlerle röportaj yapma şansı bulduk.

5 senedir fotokopi baskı ile yayınlanan Heyt be!'nin son sayısını ilk kez matbaada 1000 adet basıp yayınladık ve İstanbul'da 35 farklı noktaya dağıtımını bizzat kendimiz yaptık. Fanzin yeni sayısıyla aynı zamanda Ankara, Zürich ve Viyana'da ki bazı kitapçılarda yer aldı.

Bunun dışında Heyt be! Fanzin ile “Benim annem bile kitap yapabilir 2”(2010), "Zine Fest Berlin" (2012), " Zürich Small Press Fair" (2013) ve ‘’Zines of the Zone’’(2013)(Avrupa üzerinde seyahat eden mobil fanzin arşivi ve sergisi), Underground. Revues alternatives, une sélection mondiale de 1960 à aujourd’hui (1960'dan günümüze küresel yeraltı yayınları seçkisi), Cité internationale des arts, Paris (2015) ve "Gazete Bayii" projesi kapsamında Pera 64'de (2016, İstanbul) gibi festival, fuar ve fanzin sergilerine katılmaya devam ediyoruz.

M.C: Çeşitli Kendin Yap aktiviteleri düzenliyorsunuz. Bize bunlardan biraz bahsedebilir misiniz? Yeni projeleriniz var mı?

D.B:2012´de Tarlabaşı´ndaki terkedilmiş bir binada "Heyt be! Fanzin Sergisi”ni organize ettiğimizde, bu sergi gecesine yurt içinden ve yurt dışından graffiti sanatçılarına yer vermiş ve fanzin okuyucuları ile yanyana gelme şansı bulmuştuk. O etkileşimden epey keyif almışız ki buna takiben Heyt be! Fanzin olarak Beyoğlu´ndaki Kaptan Tomtom Sokak´ta “Fanzin Sergisi” (2013) ve “Evde Fanzin Filmleri” gecesi ve Türkiye´nin ilk işgal evi olan Don Kişot Sosyal Merkezi´nde "Heyt be! Fanzin Sergi İşgal Evinde"(2013) gibi sergiler organize ettik.

2014 yılından bu yana ise kişisel olarak "Evde D.İ.Y.oruz", isimli konser-film gösterimi etkinliğini atölyemde organize etmeye devam ediyorum. Fanzin okuyucusuna aracı olmaksızın erişmek ve iletişime geçmek adına bu tip etkinlikleri önemli buluyorum.

Yeni projeler arasında ise FanzineIST Festival var. Bu organizasyonda ise 5 fanzinin bileşkesi ile dayanışma halinde çalışıyoruz. 22-23-24 Nisan 2016'da gerçekleşecek olan fanzin festivali yurtiçi ve yurtdışından “kendin yap” kültürünü benimsemiş olan, fanzin yayımlayan herkese açık bir organizasyon.

Tasarım Atölyesi Kadıköy, Neverland Hostel, Peyote ve Arkaoda gibi farklı mekanlarda fanzin standları, fanzin üzerine söyleşiler, film gösterimleri ve konser gibi etkinlikler yer alacak.

M.C: Son yıllarda tasarımcılar retro, vintage, nostalji gibi yönelimlerle kendilerine çıkış noktaları yaratmaktadırlar. Tasarımcıların geçmişten etkilenmesini nasıl buluyor sunuz? Sizin etkilendiğiniz geçmiş akımlar var mı?

D.B: Dada, Fluxus ve Pop-art akımları ilgimi çekmiştir.1970'lerin sonunda yayınlanmış punk fanzinlerinde de kes-yapıştır mizanpaj anlayışının kullanılmış olmasından oldukça ilham alıyorum. Heyt be! Fanzin'de o dönemin estetik anlayışını yad edip 2016 yılına

farklı bir formatta taşımamızda bu açıdan bilinçli bir tercih.

M.C: Dünyada birçok tasarımcı, yazar, tasarım eğitimcisi ve tarihçisi son zamanlarda tasarımdaki el yapımına yönelik artışlara dikkat çekmektedir. Grafik tasarımda 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımıyla gündeme gelmeye başlayan el ile tasarım yapma ve geleneksel yöntemlere yönelim konusunda ne düşünüyorsunuz? Bu artışın sebebi sizce ne olabilir?

Dijitalin dünyanın her yanımızı sardığı bugünlerde el emeğinin değerini anlayanların sayısıda artacaktır. DIY hareketleri, müzik sektöründe, maker ve hacker hareketlerinde de gözlemlenmektedir. Sistemin bozukluklarına eleştirel bir duruş olarak varoluşunu sürdüren bu hareket, gereksiz tüketimin yanında tamir etmeyi, dönüştürmeyide öğütler. DIY bu açıdan sistemin çarklarına girmektense kendini sistemini üretenlerin limanıdır.

M.C: Gelişen teknolojiler ile tasarım araçlarına kolay erişilebilir olması, hazır tasarım şablonları ve açık kaynak oluşumları grafik tasarımı ne yönde etkilemektedir?

D.B: Kolay erişmek, kolay tüketmek yolunda bir algı oluşturabilir. Yönelimlerin tek tipleşmesindense kendi alternatif rotalarımızı oluşturmanın mümkün olduğunu unutmamak gerekiyor.

M.C: 1960'larada Hippy alt kültürünün yaratmış olduğu Saykodelik tarz, Punk'ların kendin yap yaklaşımları, fanzinleri grafik tasarımı çok yönlü olarak etkileşmiştir. Günümüzde Beat kuşağından ilham alan Hipster grubu adından sıkça söz ettirmeye başlamıştır. Şimdilik giyim ve dış görünümleriyle adından söz ettiren Hipsterlar, ilerleyen yıllarda grafik tasarıma da ilham kaynağı olarak yeni bir yaklaşım getirebilir mi?

D.B: Hipsterlarla ilgili pek düşündüğümü söyleyemem. Bu açıdan böylesine bir trend kahinliğini yapabileceğimi sanmıyorum ama sanat ve tasarımın özgünleşen döngülerden ibaret olduğunu düşünürüm.

M.C: Geleneksel yöntemlerin tasarımcının keşif ve ilerleme sürecine nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?

D.B: Sadece geleneksel yöntemlerle üretim yapmak bir noktadan sonra belli riskleride getirebilir; zamana yenik düşmek, yenilenememek veya özgün değer oluşturamamak...

M.C: Çok teşekkür ederim.

3.UYGULAMA PROJESİ

3.1. Uygulama Projesinin Amacı

Son yıllarda ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımı gibi zanaatın ağır bastığı alternatif yollar arayan grafik tasarımcılar, ambalaj, kurumsal kimlik, afiş, tipografi, illüstrasyon vs. gibi birçok grafik tasarım ürününde deneysel çalışmalar ortaya koymaktadırlar. Teze konu olan ‘Kendin Yap’ (DIY) ve ‘Kendin Tasarla’ (DIY) konularının grafik tasarımda uygulama alanları araştırılmış ve projenin çok yönlü olarak ele alınması planlanmıştır. Grafik tasarımda ‘Kendin Tasarla’ (DIY) konusunda yapılabilecek olan görsel örnekleri sunmak amacıyla, ağırlıklı olarak geleneksel yöntemlerin kullanıldığı ve dijital medyadan da faydalanılan bir proje kurgulanmıştır. Grafik tasarımda yaygın olarak kullanılmakta olan dijital araçların yanı sıra geleneksel yöntemlerle çalışan tasarımcıların çalışmaları incelenmiş ve elde edilen bulgular ışığında bir proje hazırlanmıştır.

Araştırma ve deneysel süreçleri barındıran uygulama projesinde, daha çok çocuklara hitap eden butik bir tasarım markası yaratılarak geleneksel yöntemlerle ve çok disiplinli bir yaklaşımla, tasarıma bakış açısını yansıtmak amaçlanmıştır. Bu bağlamda, butik tasarım firmasına kurumsal kimlik, karakter tasarımı, karakterler için bir hikaye kitabı, karakterlerin üç boyutlu seramik ve kumaş uygulamalarıyla ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımını temel alan özgün bir proje ortaya çıkartmak amaçlanmıştır.

Projenin her aşamasında çevreye duyarlı malzemeler ve yöntemler kullanılarak tasarımcının el izlerini taşıyan, sürdürülebilir yöntemlerin ön planda olduğu, kısacası ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesiyle, ‘Kendin Tasarla’ (DIY)’yı birleştiren özgün bir yaklaşım kullanılması amaçlanmıştır.

Karakterlerin tasarım ve uygulama aşamasında, standartlaşmanın ortasında kalmış, zevkten uzak ve fabrikasyon oyuncak tasarımlarıyla büyüyen çocukların estetik açıdan gelişerek, yaratıcı bireyler olmalarına katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Plastiğin çok yoğun kullanıldığı sektörlerden biri olan oyuncak endüstrisine karşı, kumaşın verdiği sıcaklık ve organiklik ile dokunurluğa önem veren tasarımlar yapılması planlanmıştır. Kahramanların fantastik bir dünya içerisinde yer aldığı projede, yaratılan kimlikte ve karakterlerde minimal yaklaşım ve pastel renkler tercih edilerek fark yaratması amaçlanmıştır.

3.2. Uygulama Projesinin Yöntemi

Bu projede, butik bir tasarım markasına, geleneksel yöntemlerin ağırlıklı olarak kullanıldığı, Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımını temel alan uygulamalar yapılmıştır. Basılı grafik tasarımların yer aldığı projede hem geleneksel baskı teknikleri hem de dijital baskı yöntemleri kullanılmıştır. Projenin başlangıcında ilk aşama olarak akılda kalıcı ve çocukların sevebileceği bir marka ismi araştırması yapılmıştır. Marka logosunda seçenekler arasından karar verildikten sonra, linolyum tekniği ile logoya kalıp hazırlanmış ve baskı denemeleri yapılmıştır. Logo taranarak dijital ortama aktarılmış ve üzerinde tipografi ile birlikte son düzenlemeleri yapılmıştır. Marka ismine ve logosuna karar verildikten sonra markanın görsel kimliği üzerinde çalışmalara başlanmıştır. Marka adının bir takımyıldız kümesindeki bir yıldızdan esinlenerek ortaya çıkması kurumsal kimliğe zemin oluşturmuştur. Kurumsal kimliğin zemin çalışmalarında suluboya ile zemin denemeleri yapılarak dijital ortama aktarılmış ve kurumsal kimlik parçalarına uygulanmıştır. Markanın genel olarak hitap edeceği çocuk grubu düşünülerek tasarımlarda yalın bir anlatım ve organik dokular kullanılması planlanmıştır.

Kurumsal kimliğin deneysel süreci ilerlerken uzun bir süredir eskizleri devam eden karakterler, fantastik bir dünyası olan yıldızın halkını oluşturmak için şekillenmeye başlamıştır. Doğadan alınan ilham ile bitkiler soyutlanarak ve fantastik ögeler eklenerek yıldızın bitki örtüsü olarak oluşturulmuştur. Öne çıkması planlanan sekiz karakter seçilerek suluboya illüstrasyonları yapılmıştır. Tasarlanan karakterler ve bitki örtüsü alternatif bir kurumsal kimliğin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Tasarımlar bilgisayar ortamına aktarılarak çanta, tişört, defter gibi ürünlerin üzerinde denemeleri yapılmıştır.

Basılı çalışmaların uygulama denemeleri devam ederken tasarlanan karakterler için üretim malzeme ve teknikleri araştırılmıştır. Karakterlerin üç boyutlu seramiklerinin ve kumaş oyuncaklarının yapılmasına karar verilmiştir. Karakterler ve bitki illüstrasyonlarının her biri seramik çamurundan şekillendirilerek kurutulmuş ve 1040 derecede fırınlanmıştır. Daha sonra üzerlerine karakterlerin yüzleri ve karakteristik özellikleri boyanarak üzerleri verniklenmiştir. Kumaş oyuncaklar için ilk önce işinde uzman olan moda ve tekstil tasarım öğretim elemanı Şukran Çakmak ile görüşmeler yapılarak üretim hakkında fikir alınmıştır. Şukran Çakmak rehberliğinde karakterler ölçülendirilerek dikim için profesyonel paftalar hazırlanmıştır. Çocuklara en uygun ve sağlıklı olabilecek kumaş için araştırmalar yapılmıştır. Poplin ve ham keten kumaşın hem sağlık hem de uygulama açısından iyi olacağına karar verilmiştir. Ölçülendirme paftaları kumaşlara aktarılarak kumaşlar kesilmiştir. Her bir karakterin yüz ve karakteristik

özellikleri kasnak yöntemiyle kumaşa işlenmiştir. Kumaş ve iplik renkleri olabildiğince pastel tonlardan seçilmiş, illüstrasyonlardaki sadelik yakalanmaya çalışılmıştır.

Bir yıldızda yaşayan bu karakterler için hikaye tadında bir kitap çalışması yapılmıştır. Yıldızı ve karakterleri küçük manilerle tanıtan bu kitapta suluboya çizimler kullanılmıştır. Her bir karakter için esprili bir benzetme yapılarak katlamalı sayfalarla eğlenceli hale getirilmiş ve karakterlerin yıldızdaki görevleri anlatılmıştır. Kitabın baskısı için suluboya tadı verebilecek kağıt araştırmaları yapılmış ve en uygunu seçilmiştir.

Projenin son kısmında, yıldızda yaşayan karakterlerin çocukların rüyalarına girerek onların hayallerini gerçekleştirme misyonlarından yola çıkılarak kolaj çalışmaları yapılmıştır. Eski aile fotoğrafı arşivleri incelenerek uygun olan çocuk fotoğrafları seçilmiştir. Fotoğraflar dijital ortama aktarılıp rötuşlanarak fotoğraf kağıdına büyük boy baskıları alınmıştır. Daha sonra rüyalarla buluşan bu çocuk fotoğrafları, suluboya ve marker kalemlerle boyanmış olan yıldızın bitkileri ve karakterleriyle fantastik bir dünyada birleştirilmiştir. Rüyalarında hayallerini sevimli karakterlerle gerçekleştiren çocuklar el yapımı illüstratif kolajlar olarak tasarlanmıştır.

Bütün bu uygulamalar, butik bir tasarım markasının el yapımı, doğal ve sürdürülebilirliği destekleyen ürünleri olarak projeyi oluşturmaktadır. Proje, günümüz grafik tasarımcılarına malzeme araştırma ve sıra dışı fikir bulma teknikleriyle ilgili yeni ve yaratıcı düşünme yollarını göstermeyi hedeflemektedir. Tasarım, toplumsal değişikliklere adapte olan, güncel konular veya popüler eğilimleri yansıtan sürekli bir döngüdür. El yapımı tarz, günümüz kültürünün bir parçası haline gelmiştir.

3.3. Uygulama Projesinin İçeriği

Proje kapsamında oluşturulan butik tasarım markasına isim olarak 'NUNKİ' belirlenmiştir. 'NUNKİ', Sagittarius takımyıldızında, takımyıldızının en parlak yıldızı olan ve 'gökyüzünün kubbesi' olarak da tanımlanan bir yıldızın adıdır. NUNKİ, diğer yıldızlar gibi kibirli değildir. Alçak gönüllüdür ve onlar gibi tüm hidrojenini yakıp parçalamaz. Işıldamak için kendini yiyip bitirmez. Daha az sıcaklık ve daha az kimyasal tepkimeyle çevreye duyarlıdır. Nunki mavimsi parlak ışığıyla en genç yıldızlardan biridir. Bu kadar çevreci bir yıldız olunca Nunki'deki doğa inanılmaz bitkiler üretmektedir. Yıldızın Nunki halkından en büyük isteği eşsiz doğasının korunması ve küçük çocukların mutlu edilmesidir. Bu yüzden Nunkililer miniklerin rüyalarında onların hayallerini gerçekleştirir. Her birinin farklı yetenekleri ve görevleri vardır. Yıldızın sakinleri Nunki'nin en parlak yıldız olması için hep çalışırlar. Yıldıza asıl parlaklığı veren ise sihirli dev yaban mersinleridir. Nunkililer yaban

mersinlerinin bakımını özenle yaparlar. Yıldız tozlarının süpürülmesi ve değerlendirilmesi Nunki'nin daha parlak gözükmesi için itinayla yapılması gereken bir iştir. Onun ışıltısını görebilmek, sadece NUNKİ'nin istemesiyle olur. Gökte ararsanız onu bulamazsınız ancak, o kendini göstermek istediğinde görebilirsiniz.

Nunki logosu tasarlanmış olan Lilo karakterinin baş kısmından esinlenilerek oluşturulmuştur. Nunki yıldızının yöneticisi olan Lilo, yıldızın düzeninden sorumludur. Nunki'de her işe koşar. Antenleriyle nerede sorun varsa hemen algılar. Üzgün bir çocuk hissettiğinde tüm Nunkilileri seferber eder. Yıldızın başkarakteri olarak logoya ilham olmuştur.

'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımını benimseyen ve el yapımı tasarımlar üretilecek olan NUNKİ'de tüm ayrıntılar çevreci bir yaklaşım benimsenerek üretim yapılması planlanmıştır.

Nunki markasına iki farklı konseptte kurumsal hazırlanmıştır. İlk olarak resmi yerlerde kullanılacak kurumsal tasarlanmıştır. Sonrasında ise Nunkili karakterlerden ve Nunki'nin doğasından esinlenilen birçok yerde kullanılabilecek bir tasarım konsepti oluşturulmuştur. Bu bağlamda logo başta olmak üzere, kartvizit, zarf, antetli kağıt, defter, etiket, bez çanta, karton çanta, ambalaj kağıdı, tabela, tişört, hikaye kitabı tasarlanmıştır. Bunlara ek olarak karakterlerin üç boyutlu seramikleri ve bez oyuncakları üretilmiştir. Projede son olarak Nunki'nin tüm bu hikayesini ve karakterlerini çocuklarla buluşturan kolaj çalışmaları yapılmıştır.

Nunki markası, grafik tasarımda el yapımı ve dijitalin keyifli bir şekilde buluştuğu, grafik tasarımı üçüncü boyuta taşıyan, özgün dokusu olan bir 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı olarak ortaya çıkmıştır. Ve çocukları alışılagelmişin dışında, yalın anlatımlı bir grafik anlayışla, fantastik bir dünyayla tanıştırmayı istemektedir.

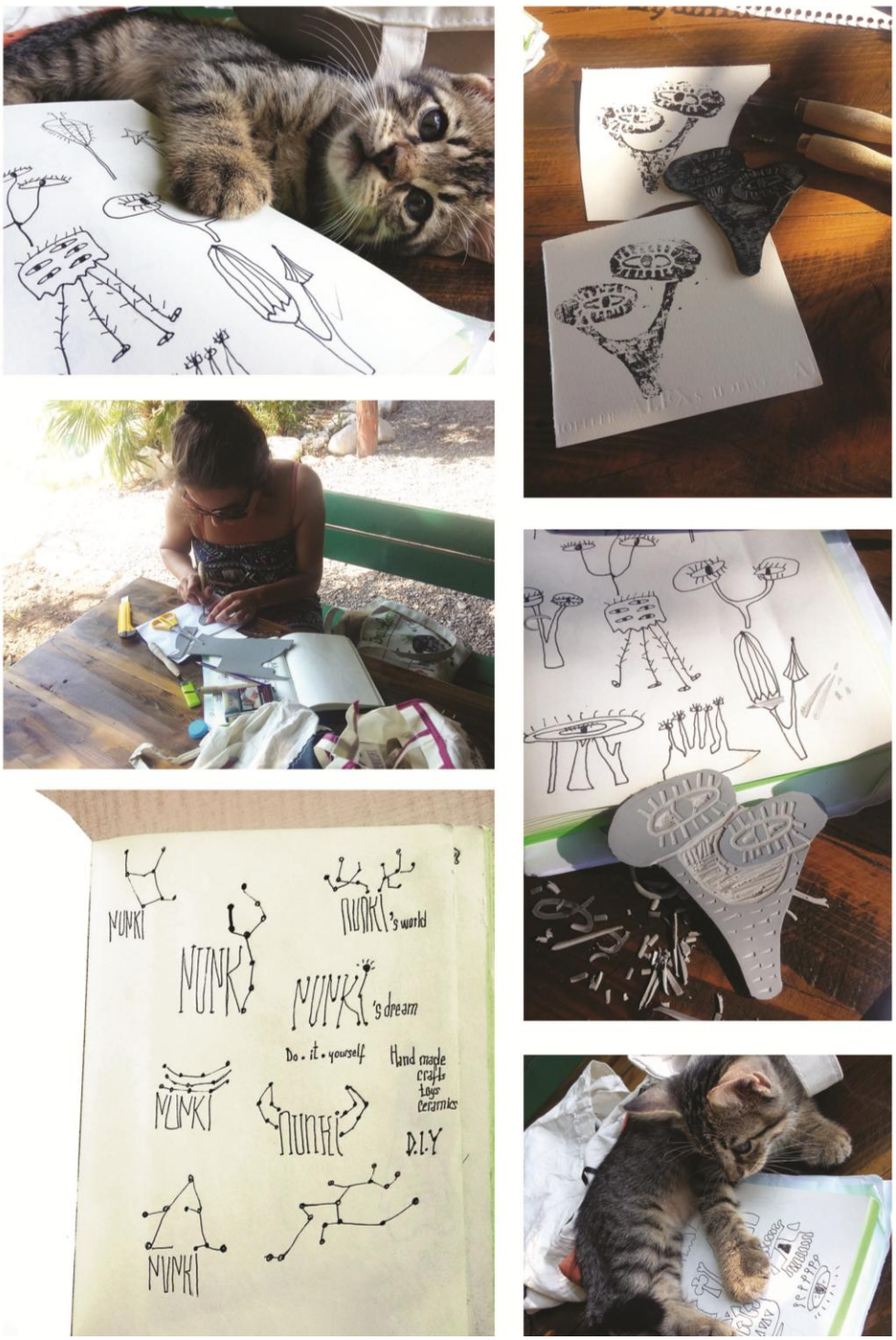
3.4. Uygulama Projesi Yapım Süreci

“Grafik Tasarımda ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar” adlı araştırma çalışmasının projesinde, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımının grafik tasarımda nasıl kullanılabileceğine dair çözüm önerileri sunan bir marka çalışması hazırlanmıştır. Proje süresince literatür taramanın ve tasarımcı incelemelerinin yanı sıra, Türkiye’deki ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımıyla üretimlerini gerçekleştiren güncel tasarımcılarla irtibata geçilerek röportajlar gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde elde edilen görüşler değerlendirilmiş ve tasarımcıların çalışmaları incelenmiştir. Projenin yöntem ve içerik kısmında belirtilen aşamalarda proje gerçekleştirilmiştir. Aşağıda ‘Nunki’ adlı markanın oluşumu ve içeriği ile ilgili gelişim aşamalarına sırasıyla yer verilmiştir.



Görsel 78. Nunki markasına logo tasarım denemeleri.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme.

Nunki'nin bir yıldız olmasından yola çıkılarak takımyıldızları araştırılmış ve logo denemeleri genel olarak bu konseptte çalışılmıştır. Bilgisayar ortamında taslak logo denemeleri yapıldıktan sonra birkaç figüre linolyum kazıma tekniği ile şablon hazırlanarak baskı denemeleri yapılmıştır.



Görsel 79. Nunki markasına linolyum tekniği ile logo baskı denemeleri.

Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 80. Nunki markasına linolyum tekniği ile logo baskı denemeleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 81 . Nunki markası logo.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme.

Nunki logosu daha önce tasarlanmış olan Lilo karakterinin baş kısmından esinlenilerek oluşturulmuştur. Lilo tacının üzerindeki üç yıldız logoda karmaşık durduğundan dolayı, iki yıldız olarak düzenlenerek logo tasarımına son hali kazandırılmıştır. Farklı boyutlarda denemelerin yapıldığı linol kalıplarla en iyi sonuç elde edilene kadar çalışılmıştır. Linol baskı taranarak bilgisayara aktarılmış ve üzerinde düzenlemeler yapılmıştır. Tipografi denemeleriyle son halini alan logoda gökyüzünü anımsatacak koyu mavi bir renk kullanılmasına karar verilmiştir. Logo tasarımında 'Belta' isimli font kullanılmıştır. Nunkili karakterlerin çocukların rüyalarına girerek onların hayallerini gerçekleştirmesi fikrinden yola çıkılarak Nunki markasına slogan olarak 'Bir yıldızın rüyası' belirlenmiştir.



Kartvizit Tasarımı 5 x 7 cm



Defter KapağıTasarımı 14.8 x 21 cm



Kurumsal kimlik için suluboya zemin çalışması 18 x30 cm



Diplomat Zarf Tasarımı 11 x 20 cm

Görsel 82. Nunki markasının kurumsal tasarımı.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme.



Görsel 83. Nunki kurumsallarının kaşeleri.

Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

Nunki kurumsal kimliğinin logosuna, ana karakteri Lilo'ya ve sloganına farklı boyutlarda kaşeler yaptırılmıştır. Bu sayede hem kumaşa, hem de kağıda baskı yapılabilecektir. Aynı zamanda maliyeti düşüren bu sistem, her ürünün farklı şekillerde tasarlananabilmesine olanak sağlamaktadır.

Logonun tasarım aşaması tamamlandıktan sonra kurumsal için tasarım çalışmalarına başlanmıştır. Kurumsala zemin olarak yıldızlardan oluşan bir suluboya çalışması yapılmıştır. Bilgisayara aktarılan zemin kurumsalın parçalarına uygulanmıştır.



Görsel 84. Nunki kurumsal çanta ve hediye paketi tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.



Görsel 85. Nunki kurumsal etiket tasarımları.

Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.



Görsel 86. Nunki kurumsal tabela tasarımı.

Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.



Görsel 87. . Nunki kurumsal hediye paketi tasarımları.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.



Görsel 88. Nunki kurumsal tasarım sunum.
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.

Nunki markasının Kurumsal kimliği belirlenirken, projeye eklenen yeni karakterler ve bitki illüstrasyonları alternatif bir kurumsal kimliğin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Tasarımlar bilgisayar ortamına aktarılarak farklı yerlerde kullanılabilecek çanta, tişört, defter gibi ürünlerin üzerinde uygulanmıştır.

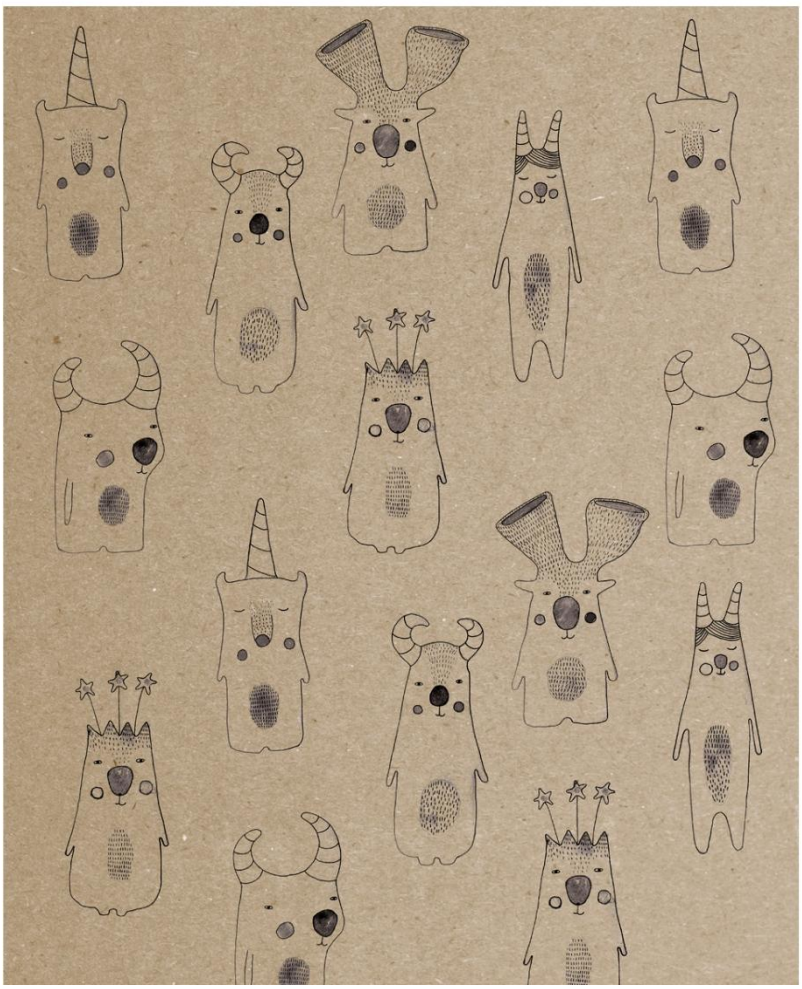


Görsel 89. Nunki markasına alternatif kurumsal tasarım uygulaması. Çanta ve hediye paketi tasarımları.

Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.







Görsel 90. Nunki markasına alternatif kurumsal tasarım uygulaması. Çanta ve hediye paketi tasarımları.

Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.



Görsel 91. Nunki markasına tişört tasarımları.

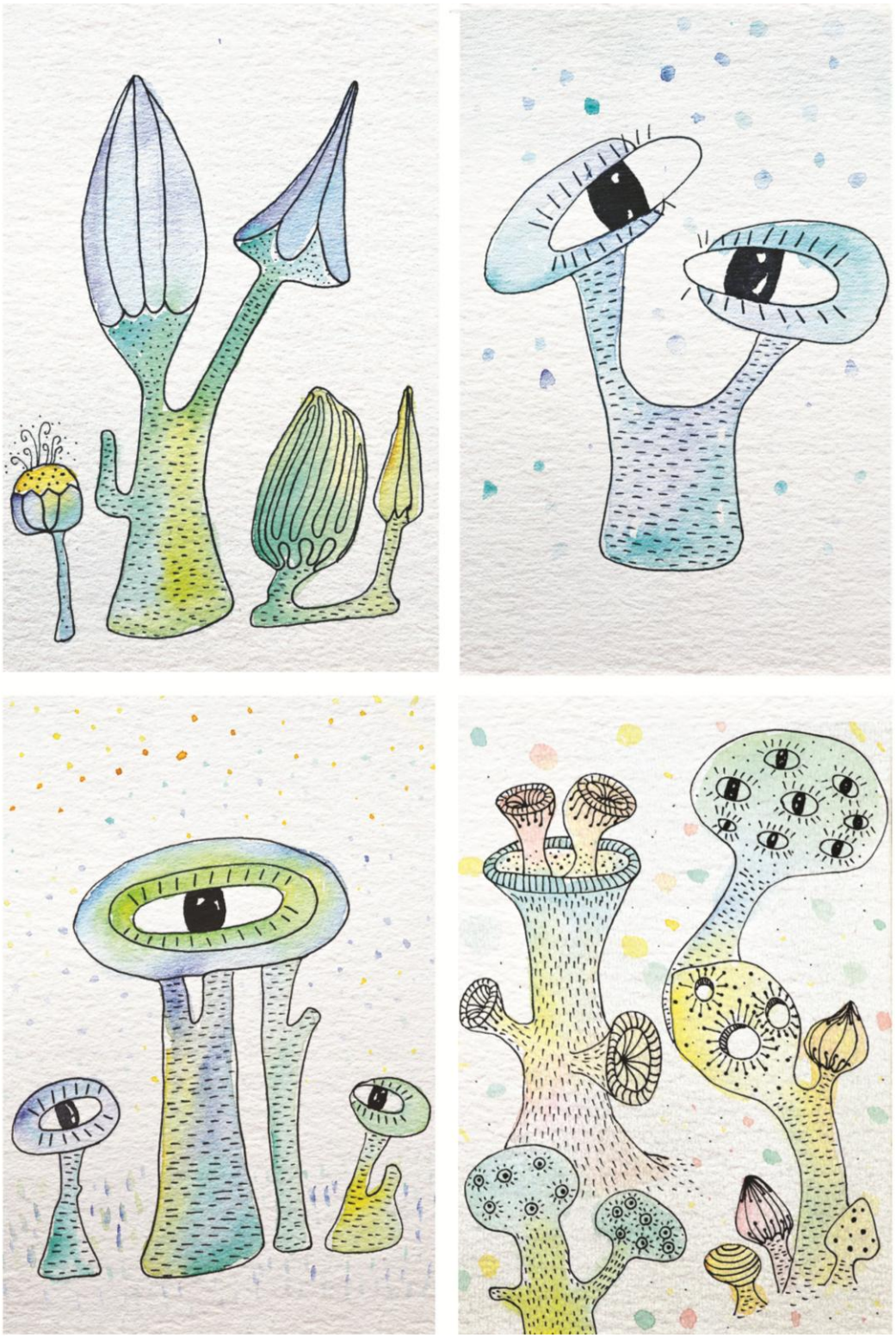
Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.



Görsel 92. Nunki yıldızı karakter eskizleri. Kağıt üzerine marker ve suluboya.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 93. Nunki yıldızı bitki eskizleri. Kağıt üzerine marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 94. Nunki yıldızı bitki illüstrasyonları. Kağıt üzerine suluboya ve marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 95. Nunki yıldızı karakter illüstrasyonları aşamaları. Kağıt üzerine suluboya vemarker. **Kaynak:** Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 96. Nunki yıldızı karakter illüstrasyonları. Kağıt üzerine suluboya ve marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 97. Nunki yıldızı karakter illüstrasyonları. Kağıt üzerine suluboya ve marker.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

Nunki yıldızında yaşayan karakterler için hikaye tadında bir kitap çalışması yapılmıştır. Nunki'yi ve karakterleri esprili manilerle tanıtan bu kitapta suluboya çizimler kullanılmıştır. Her bir karakter için bir benzetme yapılarak katlamalı sayfalarla eğlenceli hale getirilmiş ve karakterlerin yıldızdaki görevleri anlatılmıştır. Kitabın baskısı için suluboya tadı verebilecek kağıt araştırmaları yapılmış ve en uygunu seçilmiştir. Kitap tasarımında karakterlerin isimlerinde 'Belta' isimli font kullanılmış olup, metin bölümlerinde daha okunaklı olması sebebiyle 'Kelson Sans' fontu kullanılmıştır. Aşağıda kitapta yer alan yazıların resimsiz metinsel hali verilmiştir.

Kitap Giriş Metni

Mutlu bir yıldız olan Nunki, üzerinde yaşayan tüm canlılarla birlikte Sagittarius takım yıldıznının en göz alıcısıdır. Nunki halkı yıldızlarını korumak için canla başla çalışırlar. Yıldızın onlardan en büyük isteği eşsiz doğasının korunması ve küçük çocukların mutlu edilmesidir. Bu yüzden Nunkililer miniklerin rüyalarında onların hayallerini gerçekleştirir. Her birinin farklı yetenekleri ve görevleri vardır.

Nunki

Gökyüzünde asılı duran bir mum gibidir durmadan parıldayan...

Bazen yitirdiklerimiz gibidir aniden yok olan...

Ve hep orada olduğunu bildiğimiz...

Bazen de en beklenmedik süprizler gibidir

ışığıyla gökyüzünü neşelendiren…

Nunki, Sagittarius takımyıldızının en parlak yıldızıdır. Nunkililer yıldızın en parlak yıldız olması için hep çalışırlar. Nunki'ye asıl parlaklığını veren ise sihirli yaban mersinleridir. Nunkililer çocukların rüyalarını gerçekleştirmek için uğraşırlar. Nunki'nin ışıltısını görebilmek sadece onun istemesiyle olur. Gökte arasanız onu bulamazsınız, ancak o kendini göstermek istediğinde görebilirsiniz. Ve gerçekten iyi bir çocuk olursanız Nunki size görünecektir. Hatta sizi davet bile edebilir.

Lilo

Başı benzer sıra dağlara

Nunki'nin baş tacıdır çalışkanlığıyla…

Nunki yıldızının yöneticisi olan Lilo yıldızın düzeninden sorumludur. Nunki'de her işe koşar. Antenleriyle nerede sorun varsa hemen algılar. Üzgün bir çocuk hissettimi tüm Nunkilileri seferber eder.

Mıkmık

Tavşan gibidir kulakları,

Durmadan koklar etrafı,

Bulur yaban mersini tohumlarını.

Nunki'nin parlamasını sağlayan yaban mersinlerini yetiştirir. Çocuklara sihirli yaban mersini şurupları yapar. Gökkuşağı renklerindeki bu şurup tüm çocukları mutlu eder.

Lalalum

Soytarı gibi eğlendirir herkesi

Yoktur Nunki'de bir eşi

Yakalar yıldız zerreciklerini.

Yıldızın en parlak yıldız olması için yıldız tozlarını süpüren Lalalum Nunkilileri mutlu etmek için bu tozlarla oyunlar hazırlar.

Gamua

Boğa gibidir boynuzları,

Çok sever korkusuzları,

Toplar rüzgarın uğultularını.

Çocuklara güç ve cesaret getirsin diye Nunki'nin rüzgar uğultusuyla baş döndürücü karışımlar hazırlar. Kimsenin gidemediği uyku vadisinden değişik bitki tohumları toplar.

Mori

Gözü gibi baktığı çiçekleri var,

Birçok da marifeti var.

Sihirli sözcükleri için

Nunkililer peşinden koşar.

Nunki'deki göz çiçeklerine gözü gibi bakar. Çocukların en güzel hayallerine kavuşmaları için sihirli sözcükleri söyler ve çiçekleri hediye eder.

Elva

Sihirlidir boynuzu unicorn gibi

Uyumaz geceleri uyurgezer gibi.

Başının üstündeki tek boynuzuyla geceleri bile yolunu rahatça bulur. Çocukların rüyalarında onları hayalerindeki her yere götürür.

Tuti

Koruyucusudur ormanın

En iyi arkadaşıdır çocukların.

Biraz sakarlığı olsa da, vazgeçilmezidir yıldızın.

Nunki'deki birbirinden güzel bitkilerle ve ağaçlarla donatılmış ormanın en sadık bekçisidir. Çocukları çok sever. Rüyalarında onları Nunki ormanında gezdirir ve tüm doğayı tanıtır. Sakardır biraz ama bir o kadar da eğlencelidir Tuti.

Puka

Huni gibi kulakları

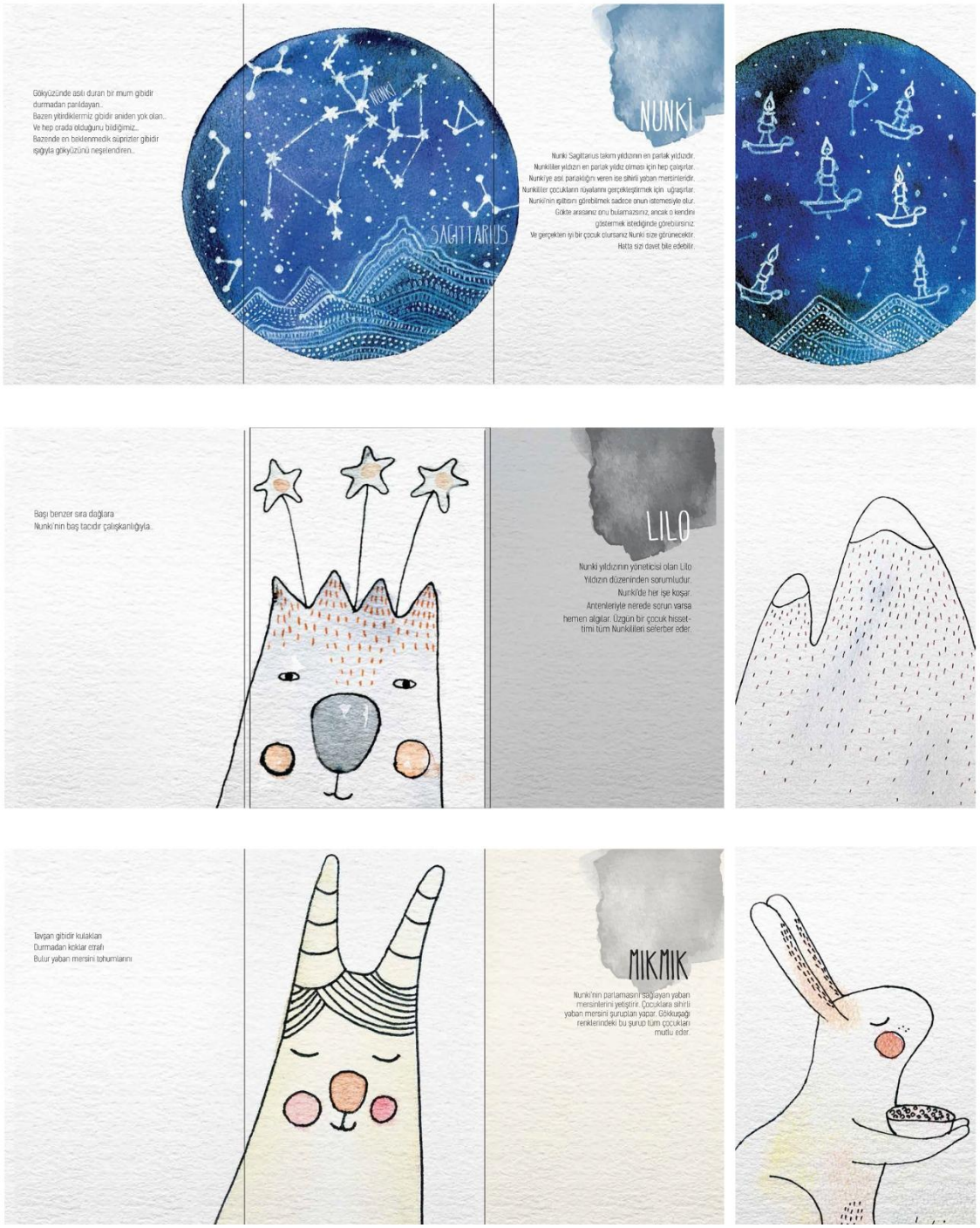
Duyar en uzakları

En çok da yaramaz çocukları.

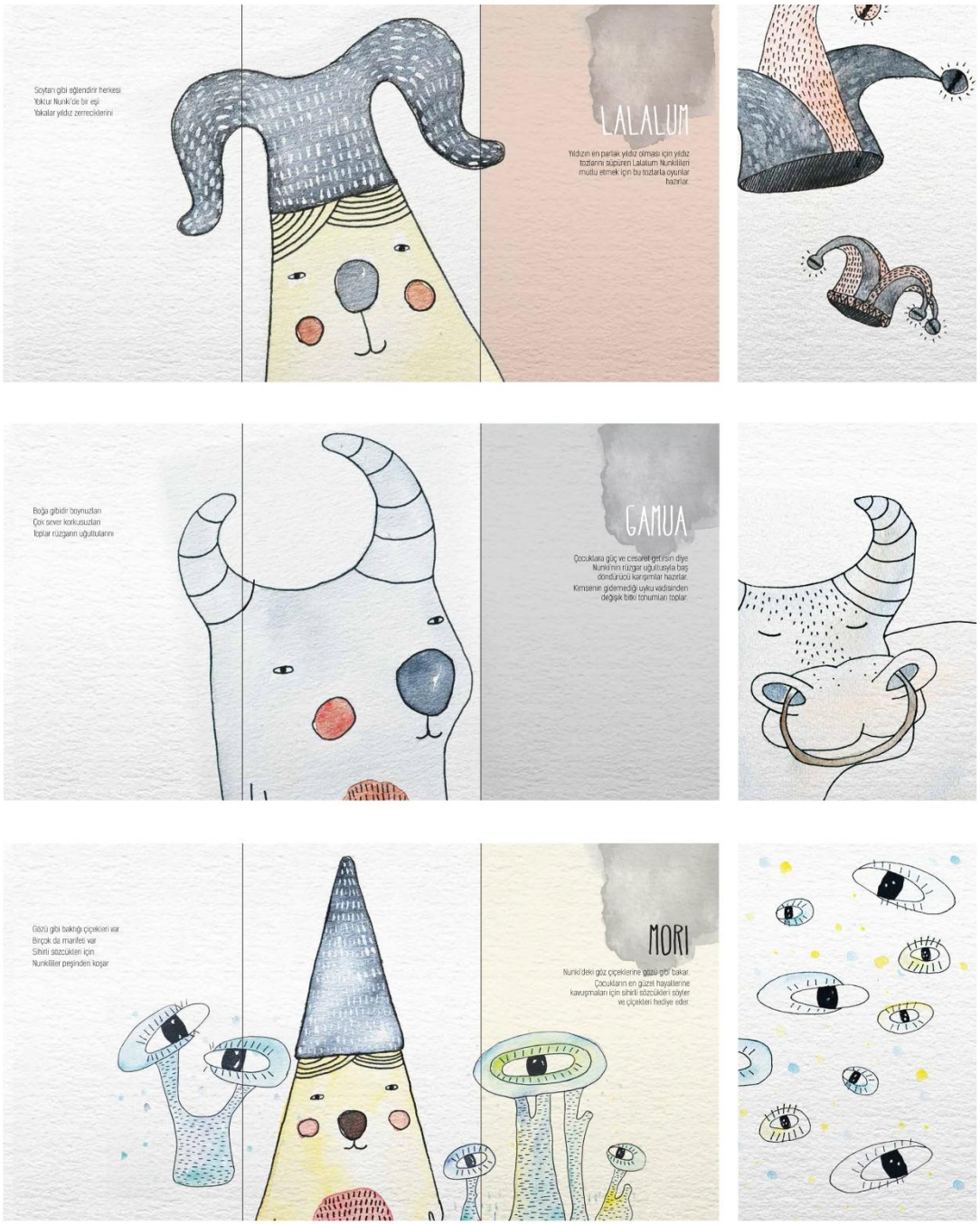
Kulaklarının büyüklüğü sayesinde her şeyi işitir. Yaramaz çocuklar uzmanlık alanıdır. Onların rüyalarına girerek iyi birer çocuk olmaları için güzel güzel masallar anlatır.



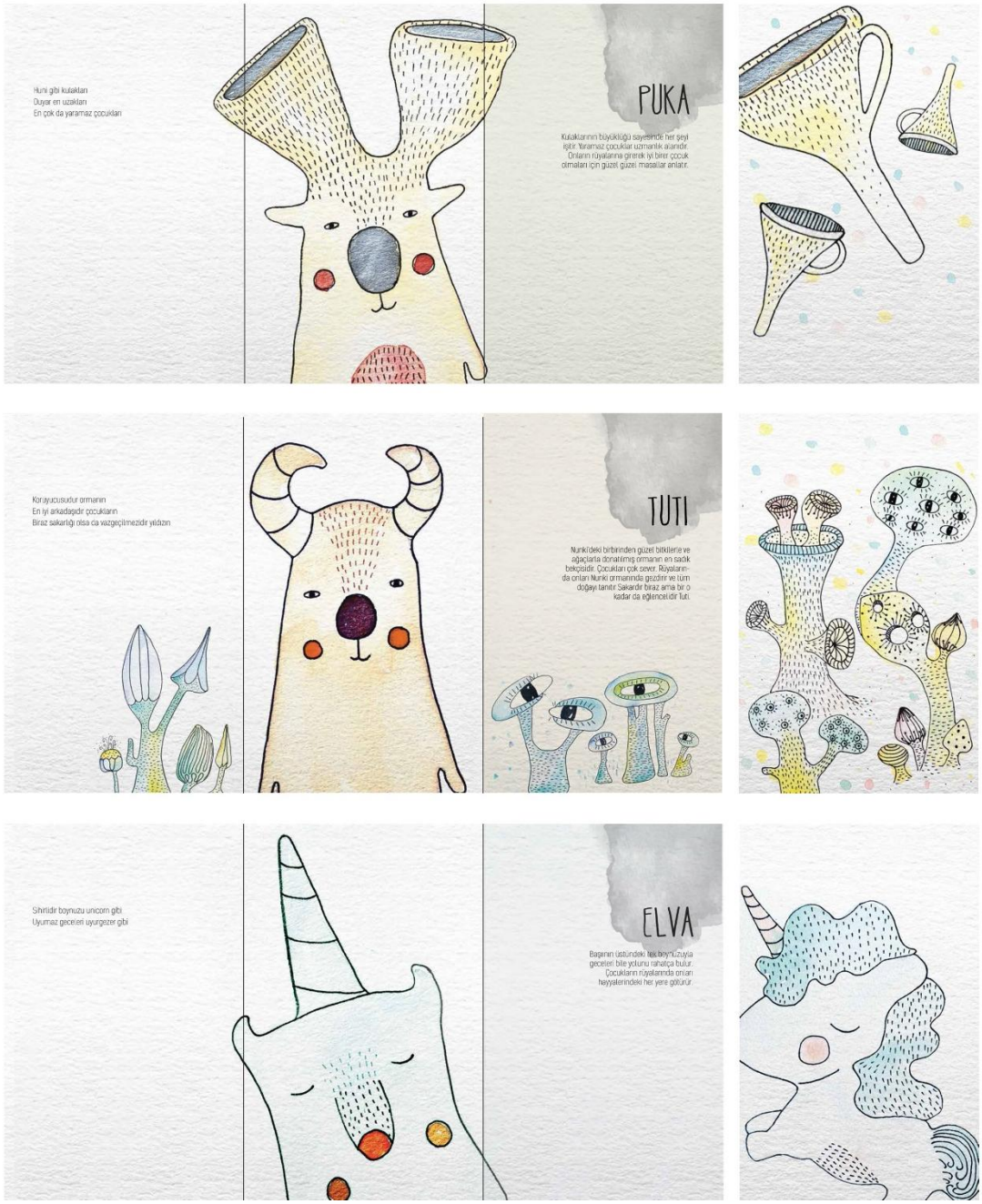
Görsel 98. Nunki ‘Bir Yıldızın Rüyası’ kitap sayfa tasarımları.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme.



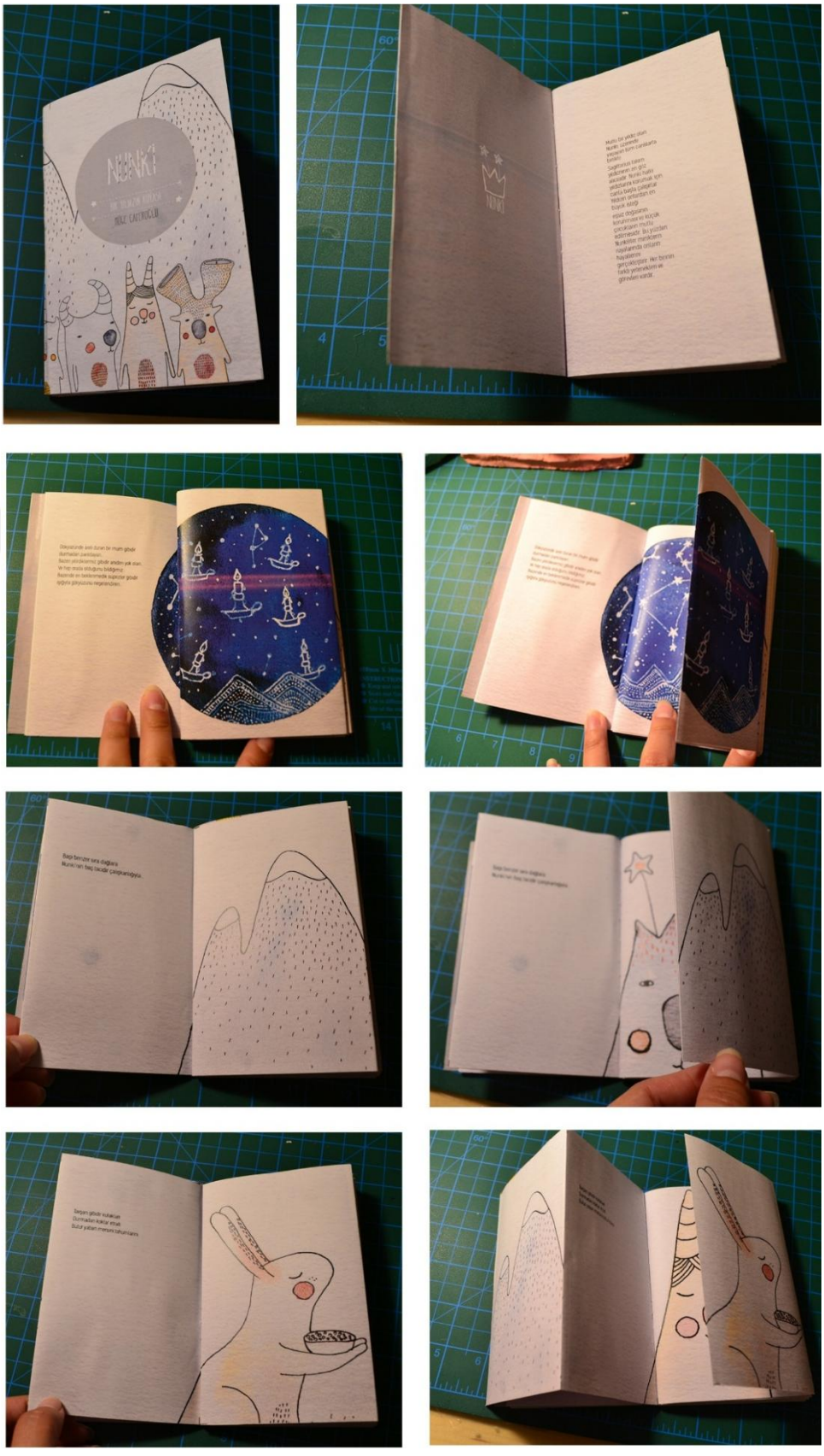
Görsel 99. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap sayfa tasarımları
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme.



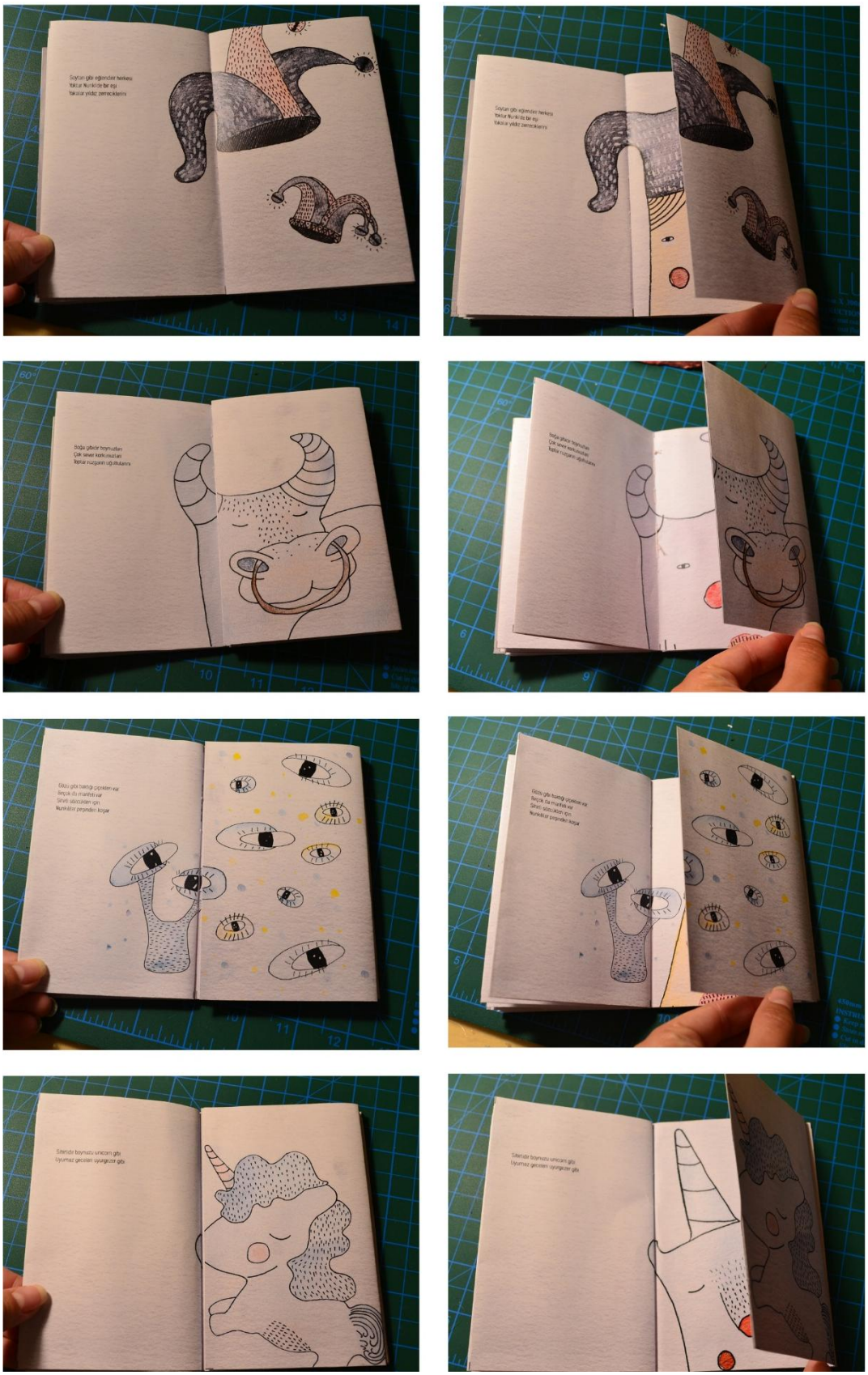
Görsel 100. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap sayfa tasarımları**.**
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme.



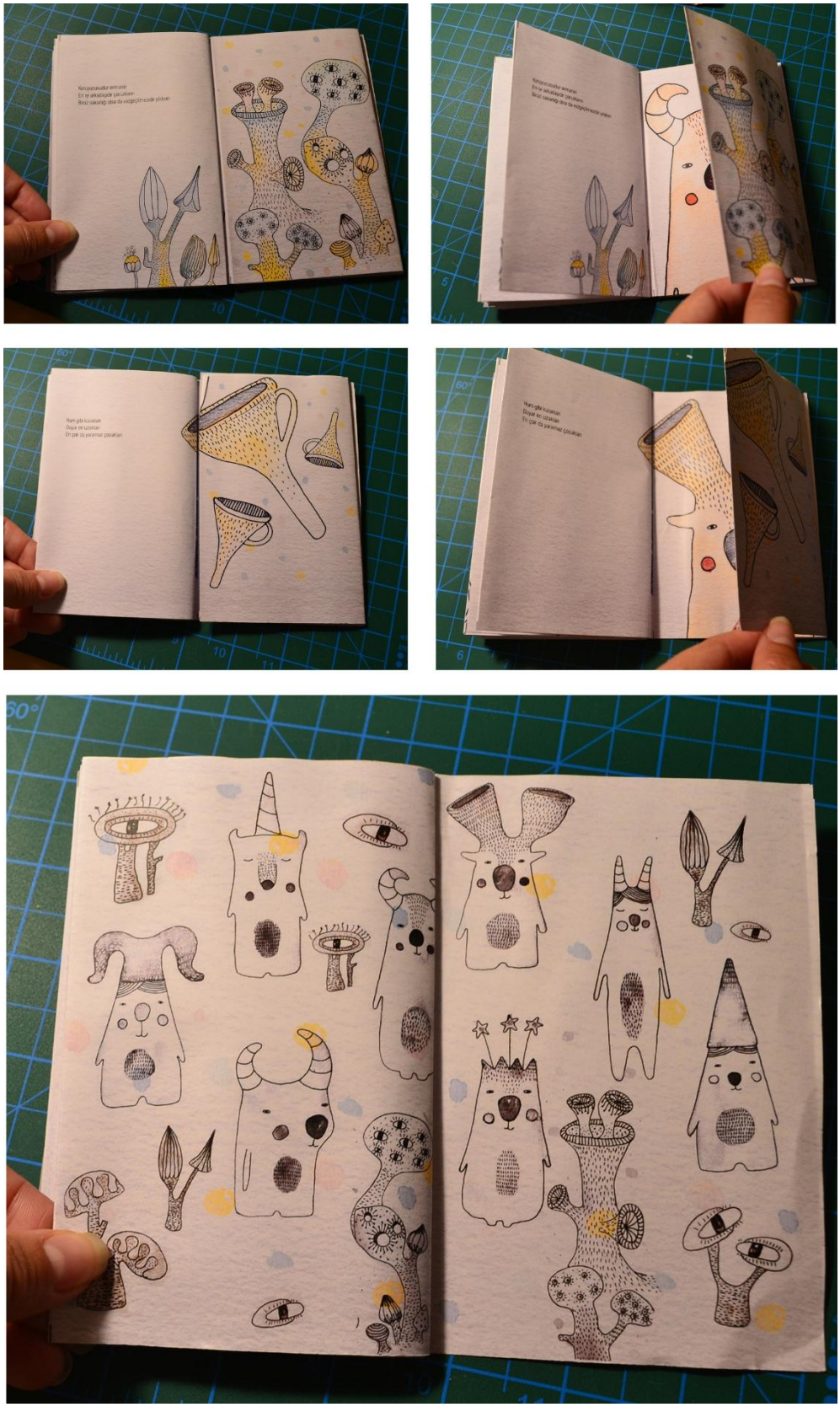
Görsel 101. Nunki 'Bir Yıldızın Rüyası' kitap sayfa tasarımları.
Kaynak: Adobe Illustrator programında düzenleme.



Görsel 102. Nunki ‘Bir Yıldızın Rüyası’ kitap fotoğrafları.
Kaynak: Müge Caferoğlu’nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 103. Nunki ‘Bir Yıldızın Rüyası’ kitap fotoğrafları.
Kaynak: Müge Caferoğlu’nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 104. Nunki ‘Bir Yıldızın Rüyası’ kitap fotoğrafları.
Kaynak: Müge Caferoğlu’nun görsel arşivinden alınmıştır.

Nunki yıldızı karakter illüstrasyonlarından yola çıkarılarak üç boyutlu seramik çalışmaları yapılmıştır. Karakterler ve bitki illüstrasyonlarının her biri seramik çamurundan şekillendirilerek kurutulmuş ve 1040 derecede fırınlanmıştır. Pişmiş seramiklere özel sır boyaları ile denemeler yapılmış, ancak başarılı olunamamıştır. Daha sonra üzerlerine karakterlerin yüzleri ve karakteristik özellikleri akrilik boya ile boyanarak üzerleri verniklenmiştir.



Görsel 105. Seramik karakterlerin çamurdan şekillendirilmiş ilk halleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 106. Seramik karakterlerin 1040 derecede fırınlanmış pişmiş halleri.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 107. Seramik karakterlerin sır boyalar ile işlenmiş halleri**.**
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

Özel sır boyaları ile ayrıntılı olarak işlenen seramiklerde fırından çıkartıldıktan sonra boyaların aktığı gözlenmiştir. Teknik değiştirilmesine karar verilerek akrilik boya ve marker kalemlerle tasarımlara devam edilmiştir.



Görsel 108. Akrilik boya ile astarlanmış seramik karakterler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 109. Marker kalem ve akrilik boya ile işlenmiş seramik karakterler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



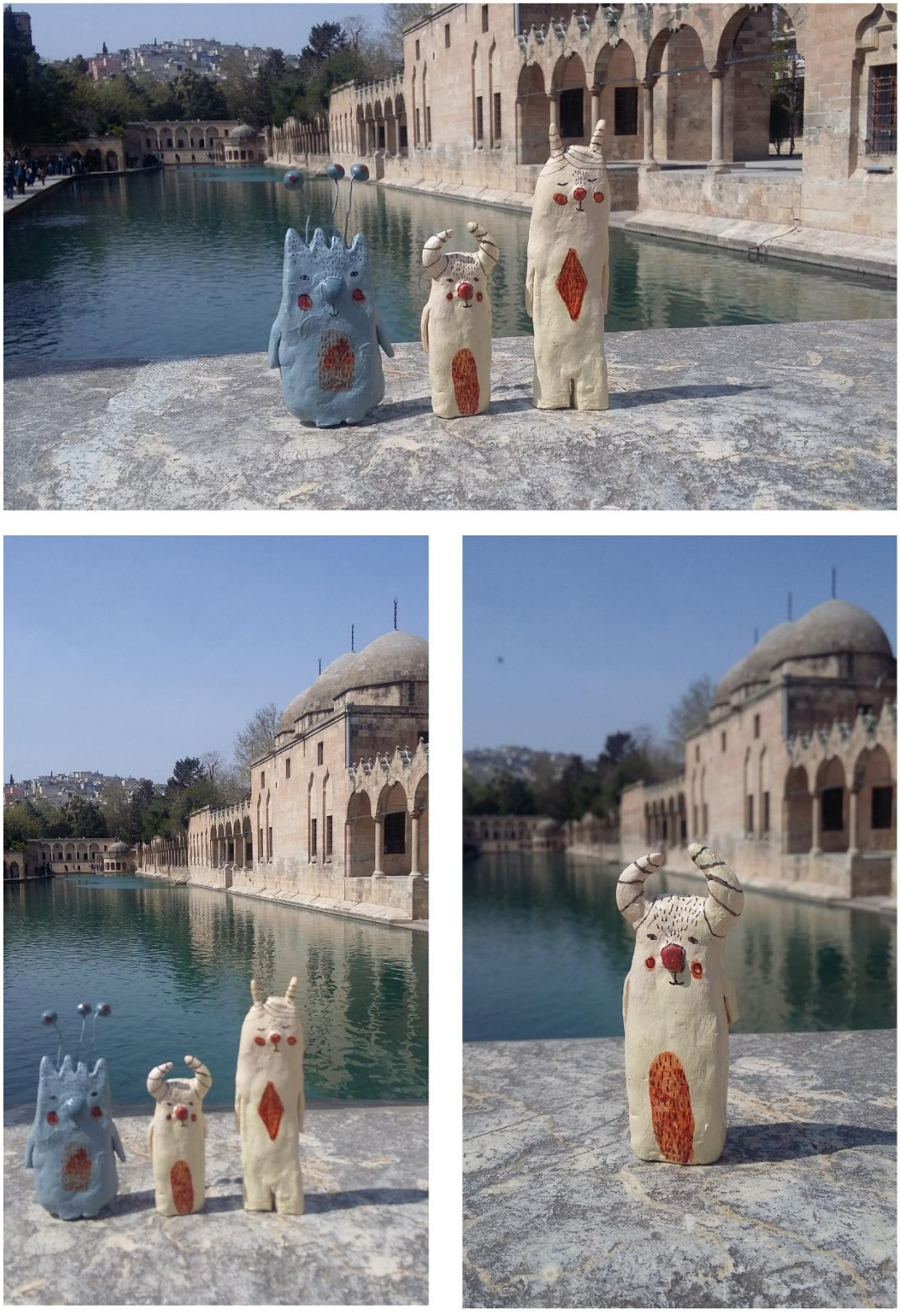
Görsel 110. Akrilik boya ve marker ile oluşturulmuş seramik bitkilrer.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 111. Seramik Nunkililer Kelebekler Vadisi'nde. Temmuz 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 112. Seramik Nunkililer Uludağ'da. Haziran 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 113. Seramik Nunkililer Urfa'da. Mart 2016

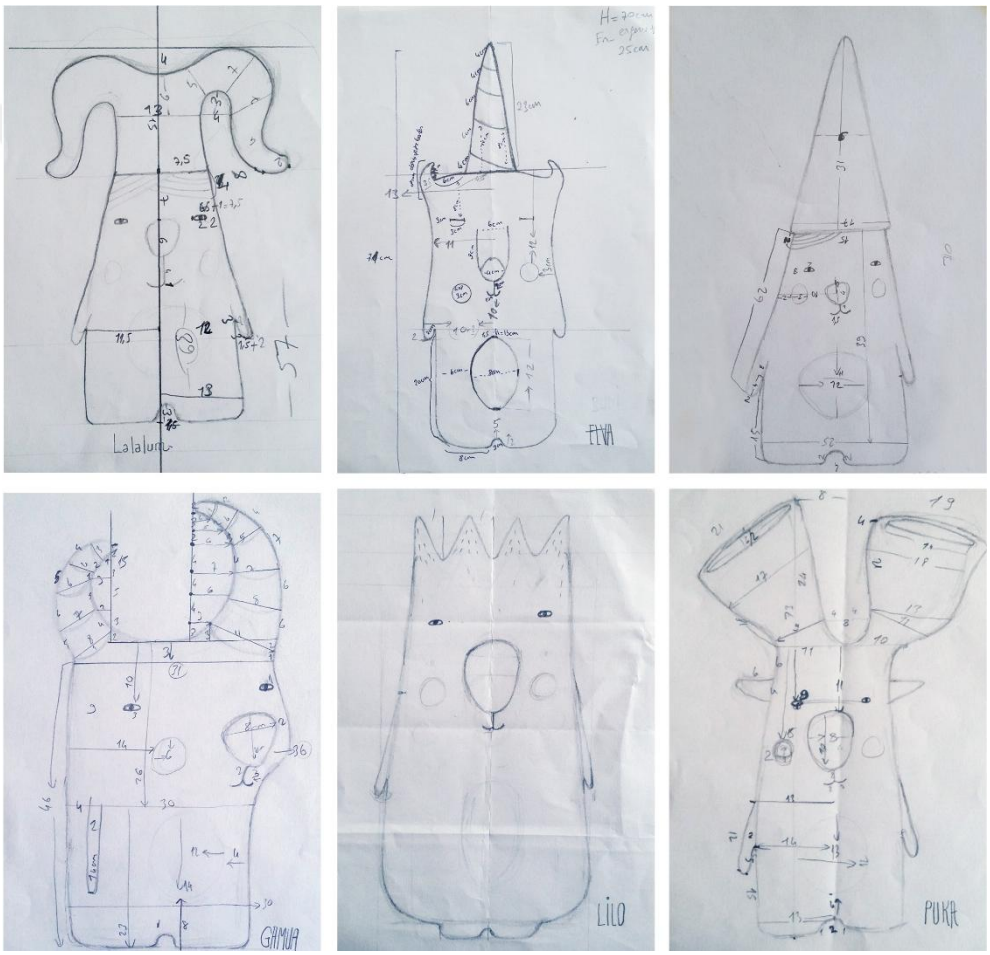
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.





Görsel 114. Seramik Nunkili karakterler ve fantastik bitkiler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

Tasarlanan Nunkili karakterler için bez oyuncaklar hazırlanmıştır. İlk olarak işinde uzman olan moda ve tekstil tasarım öğretim elemanı Şukran Çakmak ile görüşmeler yapılarak üretim hakkında fikir alınmıştır. Şukran Çakmak rehberliğinde karakterler ölçülendirilerek dikim için profesyonel paftalar hazırlanmıştır. Çocuklara en uygun ve sağlıklı olabilecek kumaş için araştırmalar yapılmıştır. Poplin ve ham keten kumaşın hem sağlık hem de uygulama açısından iyi olacağına karar verilmiştir. Ölçülendirme paftaları kumaşlara aktarılarak kumaşlar kesilmiştir. Her bir karakterin yüz ve karakteristik özellikleri kasnak yöntemiyle kumaşa işlenmiştir. Kumaş ve iplik renkleri olabildiğince pastel tonlardan seçişmiş, illüstrasyonlardaki sadelik yakalanmaya çalışılmıştır.



Görsel 115. Bez oyuncaklar için karakterlerin ölçülendirme çizimleri. Kağıt üzerine çizim.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 116. Karakterlerin gerçek boyutlu çizim paftaları. Parşömen kağıdı üzerine çizim.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 117. Karakterlerin kumaşa işlenmiş, dikişten önceki son aşaması.

Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 118. Karakterlerin tela ile sağlamlaştırma ve dikiş aşaması.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 119. Nunkili karakterlerin bez oyuncakları.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 120**.** Nunkili bez oyuncakların sergileme tasarımı

Kaynak: Adobe Photoshop programında düzenleme.



Görsel 121. Nunkili bez karakterleri sergilemek üzere hazırlanan panolar.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

Bez karakterleri ve diğer tasarımları sergilemek için malzeme olarak büyük boyutlarda oluklu mukavva seçilmiştir. Oluklu mukavvanın hem boyama, hem de kesme açısından kolay işlenebilmesi birçok yerde kullanım olanağı sağlamıştır. Bez oyuncakların asılabileceği, tamamı 2 metreye 1,5 metre büyüklüğünde, 50 cm'lik parçalardan oluşan 2 adet pano hazırlanmıştır. Küçük boyutlu tasarımlar için oluklu mukavvalardan kesilip boyanarak çerçeveler hazırlanmıştır.



Görsel 122. Nunkili karakterlerin suluboyalarını sergilemek üzere hazırlanan çerçeveler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

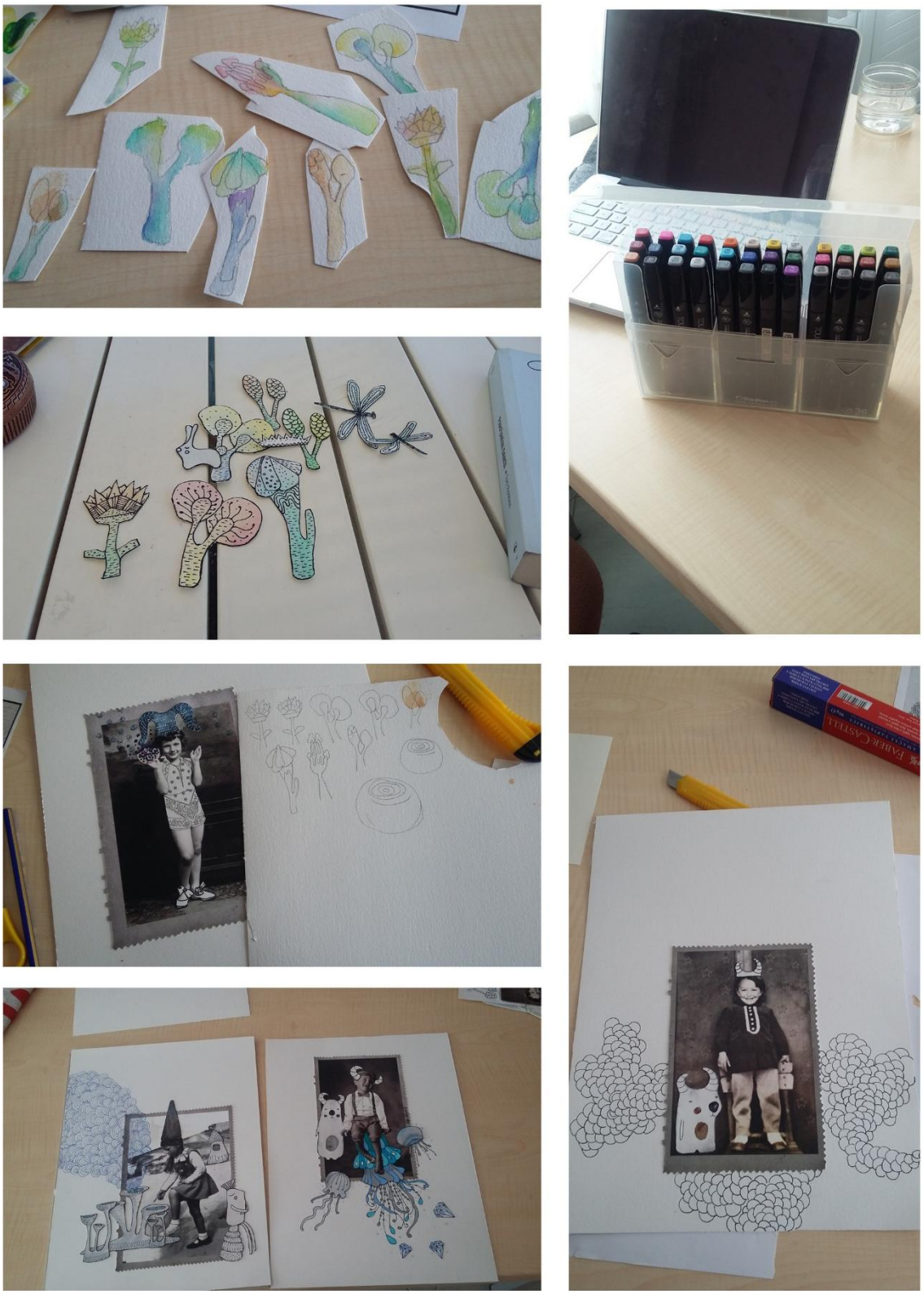


Görsel 123. Bez Nunkili oyuncaklar Uludağ'da.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

Projenin son kısmında, yıldızda yaşayan karakterlerin çocukların rüyalarında hayallerini gerçekleştirme fikrinden yola çıkılarak kolaj çalışmaları yapılmıştır. Eski aile fotoğrafı arşivleri incelenerek uygun olan çocuk fotoğrafları seçilmiştir. Fotoğraflar dijital ortama aktarılıp rötuşlanarak fotoğraf kağıdına büyük boy baskıları alınmıştır. Daha sonra rüyalarla buluşan bu çocuk fotoğrafları, suluboya ve marker kalemlerle boyanmış olan Nunki bitkileri ve karakterleriyle fantastik bir dünyada birleştirilmiştir.



Görsel 124. Kolaj tasarımları için eski fotoğraf araştırmaları.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 125. Kolaj çalışmaları tasarım aşamasından kareler.
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 126. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 127.Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x 40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 128. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x 40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır



Görsel 129. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 130. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 131. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.



Görsel 132. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015

Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır



Görsel 133. Kolaj Çalışması. Karışık teknik. 30x40 cm. 2015
Kaynak: Müge Caferoğlu'nun görsel arşivinden alınmıştır.

Uygulama projesinde, Prof. Sevim Selamet'in rehberliğinde hazırlanan Bilimsel Araştırma Projesi'nin uygulama sürecinde; Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımının grafik tasarımda nasıl kullanılabileceğine dair çözüm önerileri sunan, birçok yöntemi barındıran bir marka çalışması hazırlanmıştır. Proje süresince konuyla ilgili literatür taraması yapılmış, yerli ve yabancı birçok tasarımcı incelemiş ve Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımıyla üretimlerini gerçekleştiren güncel tasarımcılarla irtibata geçerek röportajlar gerçekleştirmiştir. Yapılan tüm çalışmalar Prof. Sevim Selamet ile birlikte değerlendirilmiş ve çalışmaların araştırmaya uygunluğu tartışılarak görüşbirliğine varılmıştır. Uygulama kısımında araştırmanın hipotezi olan grafik tasarımda 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımının grafik tasarıma ve tasarımcalara etkisi sonuç ve öneriler bölümlerinde yorumlanmaya çalışılmıştır.

4.SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç

Geçtiğimiz yüzyılda her alanda yaşanan hızlı gelişmelerle birlikte, günümüze gelindiğinde tüm dünyaya yayılmış olan kitlesel değişimler ve teknolojik ilerlemeler gündelik hayatı çok yönlü olarak etkileyen unsurlar olmuştur. Bu önüne geçilemez ilerleme bazı kitleler tarafından olumlu karşılanırken, bazıları tarafından tehlike olarak görülmektedir. 2000'li yıllara gelindiğinde toplumsal duyarlılığın artmasıyla birlikte tüketim, israf, doğa-insan arasındaki uzaklaşma, doğanın yıkımı ve çevresel felaket gibi teknolojik ilerlemelerin getirmiş olduğu olumsuz durumlar karşısında tepkiler oluşmaya başlamıştır. Çevreci hareketlerle birlikte, 'Kendin Yap' (DIY) hareketi gibi sürdürülebilir yaşam önerileri sunan yaklaşımlar gündeme gelmeye başlamıştır.

Günümüz kapitalist toplumlarında tüketme isteği, üretme isteğinin bir adım önüne geçmiş ve popüler kültür, toplumlara egemen olmaya başlamıştır. Popüler kültürün en önemli özelliklerinden biri, belirli bir süre kullanılıp atılmasıdır. Yapay ihtiyaçlar oluşturularak kurulan bu denge, sürekliliği sağlayarak tüketime olan isteğin sürekli canlı tutulmasına sebep olmaktadır. 'Kendin Yap' (DIY) felsefesi, hazır almak yerine var olanı değerlendirmek, dönüştürmek, tüketmek yerine üretmek, çevresel zararları en aza indirmek gibi sürdürülebilir bir yaşam sürmeyi önermektedir. Eskiden büyükanne ve dedelerimizin günlük ve doğal olarak yaptığı işler ve aktiviteler yaşadığımız teknoloji çağında ekstra çaba sarf ederek yapabileceğimiz etkinlikler haline gelmiştir. Bundan elli yıl önce doğal bir şekilde ilerleyen süreç şimdilerde yaşanabilir bir dünya için geri dönülmesi gereken bir durum haline gelmiştir. 'Kendin Yap' (DIY) bir hobi aktivitesi değil, kaliteli ve gezegene, gelecek kuşaklara karşı sorumlu bir yaşam felsefesidir. Son yıllarda, 'Kendin Yap' (DIY) konusu birçok sektörde pazarlamanın bir parçası haline getirilmek istenmektedir. Hazır satılan 'Kendin Yap' (DIY) hobi kitleri, mobilyaları, bahçecilik ürünleri ve daha çoğaltabileceğimiz birçok örnek tüketim için masumlaştırılmış pazarlama stratejileridir. 'Kendin Yap' (DIY) felsefesi yukarıda da bahsedildiği gibi tüketmek yerine, var olan üzerinden bir şeyler yapmaktır.

'Kendin Yap' (DIY) felsefesini kaliteli yaşama felsefesi olarak nitelendirirken, sadece etkinlik olarak değil, hayatın her alanında değerlendirmek gerekmektedir. Son yıllarda artan obezite ve hastalıklar nedeniyle, beslenme ile ilgili kaygılar sıkça gündeme gelmektedir. Televizyon programlarında, gazetelerde ve dergilerde 'Kendin Yap' (DIY) yeme kültürünü savunanlar; evde üretme, pişirme geleneğinin geri getirilmesi ve insanların gıda tüketiminde bozulan alışkanlıklarının düzeltilmesi için çalışmalar

yapmaktadırlar. ‘Kendin Yap’ (DIY) yeme kültürü, yemek masalarından hazır gıdaları uzaklaştırmaya çalışmakta ve daha sağlıklı, kaliteli bir yeme kültürünün oluşması için fikirler sunmaktadır. Dünya çapında bilinçli tüketiciler, hem daha sağlıklı beslenmek adına, hem de ekonomik anlamda kâr etmek amacıyla, dışarıda yeme ve fastfood kültürünü bırakmaya çalışmaktadırlar. Bu hızlı yeme alışkanlığını ortadan kaldırmak, endüstriyel gıdalara ve beslenme şekillerine karşı mücadele etmek ve yerel üreticileri korumak amacıyla ‘Slow Food’ Hareketi başlatılmıştır. ‘Slow Food’ Hareketi, ‘Kendin Yap’ (DIY) yeme kültürünün bir uzantısı gibidir ve yeme kültüründe aynı hedeflere yönelmişlerdir. ‘Slow Food, fastfood ve hızlı yaşam yükselişine karşı, yerel gıda ve geleneksel yemeklere olan azalan ilgiyi geri getirmek için çalışmaktadır. Slow Food, biyolojik çeşitliliği savunurken “kolay yemek” tarzının yaygınlaşmasıyla endüstriyel tarımın karşısında giderek yok olan sayısız geleneksel tahıl çeşidini, meyveleri, hayvan türlerini ve gıda ürünlerini korumak üzere çaba gösterilmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır[100]’.

Kitlesel üretilen malların hâkim olduğu bir dünyada yaşamaktayız. Her kent merkezinde çoğalan mağaza zincirlerinin, süpermarketlerin, fast-food’ların karşısında duran ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi, tüketimin neden olduğu israfı önlemeye çalışarak, insanların her alanda kendi üretimlerini yapmaları için yeni yöntemler sunmaktadır. ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi, mağazalardan alışveriş yapmak yerine, kendi kıyafetlerimizi tasarlayıp üretmeyi, paketli gıda ürünleri yerine, kendi yemeğimizi pişirmeyi, eskimiş, yıpranmış eşyaları atmak yerine, başka bir şekilde değerlendirmeyi, kısacası yaşadığımız dünyayı daha kaliteli ve verimli hale getirmeyi önermektedir. Böylece, tüketim ve israfın az olduğu bir sistemde, kendimize daha yaşanabilir bir dünya yaratabiliriz. ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi, hayatın her alanında sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze almaktadır.

21. yüzyılın ‘Kendin Yap’ (DIY) savunucuları, yaşanan teknoloji çağında tüketmek yerine üretimin bir parçası olmayı tercih ederek, tıpkı 1950’li yıllardaki Kendin Yap’ (DIY) grupları gibi modern çağın tüketim çılgınlığına karşı bir duruş sergilemektedirler. ‘Kendin Yap’ (DIY) hareketi, sadece günlük yaşamda tüketime konu olan alanları değil, aynı zamanda tasarım, gazetecilik ve yayıncılık gibi alanları da etkilemeye başlamıştır. Bu süreçte tasarımcılar da bu gidişe dur demek adına tüketim, sürdürülebilirlik ve sosyal konularla ilgili daha duyarlı olmaya başlayarak, kendi alanları adına adımlar atmaktadırlar. Gündelik hayatta uygulanan ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesi, zamanla tasarım

[100]http://www.slowfood.com/international/1/about-us

ile birleşip, her iki terimi de kapsayarak ve tasarımcılara da ilham olarak yeni bir 'Kendin Tasarla' (DIY) kültürünü doğmuştur.

2006'da Ellen Lupton DIY: Design It Yourself (Kendin Tasarla) projesi ve düşüncesini ortaya koymuştur. Ellen'nin kardeşi Julia Lupton ise, DIY Teory ve DIY Kids kitaplarının ortak yazarıdır. Julia, "Design It Yourself (Kendin Tasarla)" ve "Do It Yourself (Kendin Yap)" terimlerinin birbiriyle ilişkili ama aynı şeyler olmadığını dile getirmiştir. Kendin Yap'ın (DIY) basit anlamını, işi yapmak için özel birtakım şeyler alma yerine, birlikte minimalist bir çözüm üretmek olarak tanımlayarak, bunu kendi bisikletinizi tamir etme, sebze yetiştirme veya süt kutularını bir araya getirerek kitap rafları yaratma gibi etkinlikler olabileceğini anlatmaktadır. Julia, 'Kendin Tasarla'nın (DIY) bir işi kendi kendine yapmaktan daha öte bir durum olduğunu, işin içine estetik de katarak sonuca anlam katan bir yaklaşım olduğunu vurgulamaktadır (Lupton, web, 2008). Cheloe Chadwick, el yapımı tasarımın dijital tasarım dünyasındaki iletişimde ve yaratım sürecinde etkili bir yol olacağı düşüncesindedir. Bu yöntemin genç tasarımcılara yeni ve inovatif düşünme yolları yaratarak, iş ortamına girmeden önce becerilerini geliştirmelerinde fırsat tanıyacağını vurgulamaktadır[101].

Tipo baskı, ipek baskı, linol baskı, gibi deneysel ve yaratıcı teknikler tasarımcıların eskide kalmış el yapımı süreçlere yeniden yönelmesini sağlamaktadır. El yapımı tasarım düşüncesi, tipo baskı gibi tekniklerle sayılı baskı yaparak tasarımın çok daha özel ve eşsiz olmasını sağlamaktadır. Deneysel bir sürecin yaşandığı bu tarz üretimler, tasarımı daha özgün kılarken yaşanan süreci de yaratıcı bir oyun haline getirmektedir. 'Alan Kitching, tasarımlarını tipo baskı yöntemi kullanarak yaratmaktadır. Her tasarımda kompozisyon, font ve renkte keşifler yapmaktadır. Kitching, bu keşfin baskı hakkında öğrenme sürecinde, bilgisayardan daha yararlı olduğunu vurgulamaktadır. Oddling Smee, geleneksel baskı yöntemlerinin öğrenme sürecinde daha popüler hale geldiğini, el yapımı efektlerin ve ürünlerin tasarım ve toplumda daha çok başvurulması gereken yöntemler olduğunu vurgulamaktadır '.

Toplumun ihtiyaçları değiştikçe, el yapımı tasarım, dünyayı etkileyen konulara bir tepki olarak gündeme gelmektedir. Bu dönüşüm, tasarım yöntemlerini değiştirmektedir ve kendin yap değerlerini tasarım piyasasına yeniden tanıştırmaktadır. Bu yaratım sürecinde 'Kendin Tasarla' (DIY) yöntemini kullanan tasarımcılar, yaratıcılıklarını geliştirerek, dokunurluğa duydukları özlemi gidermektedirler. Tasarımcılar bu sayede,

[101] http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

geleneksel yöntemlere ve akımlara geri dönerek neler yapabileceklerini keşfetmektedirler.

Teknolojinin tasarıma sunmuş olduğu geniş olanaklar, tasarımcının işini bir yandan kolaylaştırırken, diğer yandan da tasarımı ve tasarımcıyı çıkmaza sokmaktadır. Tasarım aşamasında tasarımcılar sadece bilgisayar kullandıklarında, paket programlar dahilinde önceden hazırlanmış imajları, stilleri ve teknikleri ilgi çekici kılarak kendilerine mal etmektedirler. Tasarımcılar kendi alanları için üretilmiş olan paket programları kullanırken, tasarım alt yapılarını güçlendirmedikleri sürece, aynılaşmış binlerce tasarımcıdan bir farkları kalmayacaktır. Araştırmada ele alınan 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı bu noktada, tasarımcıya programların sunduğundan daha özgür ve deneysel bir ortam sağlayarak, tasarıma sanatsal ve özgün bir etki getirme konusunda yardımcı olacağı öngörülmektedir. Bu yeni ama eski süreç tasarım dünyasında bir trend yaratmıştır. Tasarımcılar bu sayede, geleneksel yöntemlere geri dönerek neler yapabileceklerini keşfederek, yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri bir deneyim edinmektedirler.

Dormer, zanaatın grafik tasarım çerçevesine yerleştirildiğinde 'tasarımcının sesi' denilen bilgiyi oluşturduğunu, yani tasarımın projenin saklı amaçlarına değil, tasarımcının kişisel hünerine hizmet eden kısmı olduğunu dile getirmektedir. Bu, bir tasarımcının işlerinin bütününün her projenin belirli amaçlarının ötesine geçebilmesini sağlamaktadır. Dormer'in deyişiyle; kişinin deney yapabilme yetisi olmalıdır. Çoğu zaman oyun oynamak gibi ifade edilen deneysellik, bir yargı yetkisi gerektirerek kişinin ayrım yapabilme hissini geliştirmektedir (Armstrong, derleme, 2012:85). Tasarım ve zanaat arasındaki bu yaratıcı esinlenme tasarımcının özgürleşmesine ve tasarımın heyecan verici bir hale gelmesine olanak sağlamaktadır.

'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımda dikkat edilmesi gereken birkaç nokta vardır. Burada el ile yapılan tasarım hobi olarak algılanmamalı, tasarımcının kendi tavrını yaratmak üzere başvurduğu bir yöntem olarak düşünülmelidir. 'Kendin Yap' (DIY) hareketinde, kişiler uzmanı olmadıkları bir işi herhangi bir ücret ödemeden veya profesyonel bir yardım almadan kendi imkanlarıyla yapmaktadırlar. 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımda ise, işi yapan yine tasarımcının kendisidir. Julia Lupton'nun da belirttiği gibi 'Kendin Tasarla' (DIY) bir işi kendi kendine yapmaktan daha öte bir durumdur. Estetik yaklaşımla, sanatsal kaygıyla ve tasarım ilkeleriyle de alakalı bir yaklaşım haline dönüşmüştür. 'Kendin Tasarla' (DIY), yöntem olarak başvurulan bir yaklaşım olmasının yanı sıra, 'Kendin Yap' (DIY) felsefesini de benimseyen bir yaklaşım olmalıdır. Grafik tasarımcı

‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımıyla, bir yandan kendi özgün tavrını ortaya koyarken, diğer yandan da ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesiyle, sürdürülebilir yaşam ve tasarım konularında toplumu bilinçlendirmek adına çalışmalar gerçekleştirebilir.

Seri üretimin sebep olduğu metalaşma karşısında, tasarımın kaybettiği anlamı ve ruhu yeniden arayan, zanaatkâr duygusuyla üreterek kendi çalışmalarını kendileri yapan ‘Kendin Tasarla’ (DIY) tasarımcıları, kendi anlamlarını kendileri üretmek istemektedirler. El yapımı tasarım 21. yüzyılda tasarımcıları, çok farklı olanaklar ve geniş yaratıcı fikirlerle tanıştırmıştır. Araştırmada adı geçen ve röportaj yapılan, tasarımcı, sanatçı, eğitimci ve yazar, yaşanan bu zanaatkarlık rönesansının grafik tasarıma yeni bir soluk getireceği ve tasarımcının kendini tanıması, özgünleşmesi adına adım atacağı düşüncesindedirler.

Grafik tasarımın şablonlarla çözülebilecek kadar kolay olduğunun düşünülmesini engellemek adına, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımı, grafik tasarımcının vasat ve amatör örneklerden ayrılarak yaptığı işin daha saygın ve özel olarak algılanmasına olanak sağlayacağı düşünülmektedir. ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımı, tasarımcılara, tasarım yönteminin tek bir seçimden ibaret olmadığını, her zaman daha fazlasını yapabileceklerini ve bu süreçte herkesin kendi alternatif yollarını yaratma imkânına sahip olduğunu hatırlatmaktadır.

“Grafik Tasarımda ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar” adlı araştırma, tasarımcının yaratıcılığını ve hayal gücünü etkin bir şekilde kullanarak deneyselliğin yaşandığı, kişinin el izlerini taşıyan, dijital ortamı tek seçenek olarak görmeyen zanaatkar bir tasarımcı tipinin yaygınlaştırılmasında yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Grafik tasarımda ‘Kendin Tasarla’ (DIY) konusunda yapılabilecek olan görsel örnekleri sunmak amacıyla, ağırlıklı olarak geleneksel yöntemlerin kullanıldığı ve dijital araçlardan da faydalanılan bir proje kurgulanmıştır. Araştırma Projesinin her aşamasında çevreye duyarlı malzemeler ve yöntemler kullanılarak tasarımcının el izlerini taşıyan, sürdürülebilir yöntemlerin ön planda olduğu, kısacası ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesiyle, ‘Kendin Tasarla’ (DIY)’yı birleştiren özgün bir yaklaşım denenmiştir.

Araştırma ve deneysel süreçleri barındıran uygulama projesinde, daha çok çocuklara hitap eden butik bir tasarım markası yaratılarak geleneksel yöntemlerle ve çok disiplinli bir yaklaşımla, tasarıma bakış açısı yansıtılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda, butik tasarım firmasına kurumsal kimlik, karakter tasarımı, karakterler için bir hikaye kitabı, karakterlerin üç boyutlu seramik ve kumaş uygulamalarıyla ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımını temel alan özgün bir proje önerisi sunulmuştur. Karakterlerin tasarım ve

uygulama aşamasında, standartlaşmanın ortasında kalmış, zevkten uzak ve fabrikasyon oyuncak tasarımlarıyla büyüyen çocukların estetik açıdan gelişerek, yaratıcı bireyler olmalarına katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Plastiğin çok yoğun kullanıldığı sektörlerden biri olan oyuncak endüstrisine karşı, kumaşın verdiği sıcaklık ve organiklik ile dokunurluğa önem veren tasarımlar yapılması planlanmıştır. Kahramanların fantastik bir dünya içerisinde yer aldığı projede, yaratılan kimlikte ve karakterlerde minimal yaklaşım ve pastel renkler tercih edilmiştir.

Endüstri Devrimi'nin insanı değersizleştirdiği ve bireyin doğadan uzaklaşarak estetik yoksunluğa sürüklendiği düşüncesinden hareketle Arts and Crafts akımı ortaya çıkmıştır. Sanat ve zanaatı yakınlaştırmayı öneren Arts and Crafts akımı, elle yapılan ürünlerin maliyetlerinin yüksek olmasından dolayı belirli bir çevrede etkili olabilmiştir. Son yıllarda gündeme gelmeye başlayan 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı da, Arts and Crafts akımına benzer olarak günümüzde yaşanan dijital çağın yaratmış olduğu standartlaşma ve mekanikleşmenin karşısında bir duruş sergilemektedir. Dijital üretimlerdeki tekrarın ve tekdüzeliğin önüne geçme arzusuyla tasarımcılar, kişisel tavrın ve el yapımı tarzın ön planda olduğu, geleneksel yöntemleri kullanarak ortaya çıkardıkları çalışmalarıyla gündeme gelmektedirler. Günümüz 'Kendin Tasarla' (DIY) grafik tasarımcıları Arts and Crafts akımından farklı olarak teknolojiyi tamamen reddetmeyip, el yapımı tarzlarıyla harmanlayarak tasarımlarını geniş kitlelere ulaştırabilmektedirler. Elle yapılan özgün bir çalışma fotoğraflanarak veya taranıp dijital ortama aktarılarak birçok formda karşımıza çıkabilmektedir. Bu sayede tasarımcı diğerleri arasından sıyrılarak, el izlerini taşıyan özgün tarzıyla var olabiliyorken, teknolojinin de sunmuş olduğu olanaklarla evrensel bir dil yaratabilmektedir. Grafik tasarımda 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı günümüzdeki yeni yönelimleri adlandırmak üzere ortaya konulmuş bir kavramdır. Bundan yirmi sene sonra, şu anda yükselişte olan grafik tasarımda el yapımı tasarıma ilgi ne yönde ve ne kadar olur? Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı ilerleyen dönemlerde bir 21. yüzyıl akımı olarak adını tarihe yazdırır mı? Bu gibi soruların cevabını zaman gösterecektir. Ancak yaşadığımız şu günlerde grafik tasarım da dahil olmak üzere birçok alanda doğaya ve doğal olana yöneliş olduğu bir gerçektir. Dijital dünya toplumu birbirinden uzaklaştırdıkça, insanlar her alanda daha samimi ve sıcak ortamlar aramaktadırlar. Tasarımcılar da hem bu sebeplerle hem de özgün olmak adına kendilerine farklı çıkış noktaları aramaktadırlar. 'Kendin Tasarla' (DIY) yaklaşımı, tasarımcıların özlerine dönerek minimum tüketim ve israfla, her alanda insan emeğinin, izinin olduğu, sürdürülebilir bir dünya için insanca yaşamanın yollarını bulmak için tasarımcılara alternatif bir yöntem olabilir.

4.2. Öneriler

‘Kendin Tasarla’-‘Kendin Yap’ (DIY) iç içedir ve ikisinin de asıl çıkış noktası insanların, tasarımcıların özüne dönerek minimum tüketim ve israfla, her alanda insan emeğinin, izinin olduğu, sürdürülebilir bir dünya için insanca yaşamanın yollarını bulmaktır. ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımının sadece elle bir şeyler yapmak, tasarlamak değil, ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesinde olduğu gibi sosyal yanının da olduğu düşünülmelidir. Herhangi bir durumda ‘yeterli’ kelimesini kullanarak, gereksiz israf, aşırı tüketim gibi olumsuz durumların karşısında duran bir kültür olarak kendi felsefesini yaratmış olan ‘Kendin Yap’ (DIY) kültürü, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yönteminde de benimsenmelidir.

Sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze alan ‘Kendin Yap’ (DIY) kültürü, Kendin Tasarla (DIY) yöntemlerinde de sürdürülebilir tasarım olarak ön planda tutulmalıdır. Özellikle grafik tasarım gibi sürekli toplumla iç içe olan bir alanda geri dönüşüm, yeniden kullanma, organik yaşam-tarım, çevresel sorunlar gibi hayati önem taşıyan konular hakkında bilgilendirici kampanyalar gerçekleştirilmelidir. Grafik tasarım adına da sürdürülebilir yöntemler ele alınarak çevresel zararları en aza indirmek için çalışmalar yapılmalıdır. Kağıt israfı, zehirli toner atıkları, doğaya zararlı ambalajlar, görsel kirlilik, tüketimi tetikleyen yanıltıcı reklamlar gibi konularda grafik tasarımcılar hassas davranmak zorundadırlar.

‘Kendin Tasarla’ (DIY)’nın ve ‘Kendin Yap’ (DIY)’ın felsefesi, yöntemleri araştırılarak tasarım eğitiminde bir öğretim yaklaşımı olarak gündeme getirilmelidir. ‘Kendin Tasarla’ (DIY), tasarım alanında yeni açılımlar sağlarken, tasarımcılar hem yaptığı tasarım adına, hem de sosyal olarak ‘Kendin Tasarla’, ‘Kendin Yap’ (DIY)’ın felsefesini yaymak adına çalışmalar yapmalıdırlar. ‘Kendin Tasarla (DIY) yaklaşımının yaratıcı, deneysel ve sürdürülebilir yaşamı destekleyen bir yöntem olması, tasarım eğitimi sürecinde araştırılarak ele alınması gereken bir konudur.

Tasarımcılar, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yöntemini, gerçekleştirecekleri tasarımlarda zihni ve hayal dünyasını zorlayan boyutlarda, doğru ve özgün bir tarz yaratmak için kullanabilirler. ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yöntemi ve güncellenen zanaat olgusu tasarıma, özgünlük ve ruh kazandırırken ‘Kendin Yap’ (DIY) felsefesinin de sürdürülebilir bir dünya için daha doğru nasıl kullanılabileceği tasarımcılar tarafından tartışılmalı, eğitimciler tarafından araştırılmalı ve yöntem olarak denenmelidir.

Bu araştırma, tıpkı Arts and Crafts akımında olduğu gibi tasarımcıların, ‘Kendin Tasarla’ (DIY) yaklaşımıyla zanaat kavramını yeniden yorumlayarak, varlığını özgün bir şekilde

sürdürebilmesinin yollarını aramasını önermektedir. Geleneksel yöntemlerle birlikte dijital yöntemlerin harmanlandığı bu deneysel çalışmaların günümüz tasarımcılarına ilham kaynağı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Ambrose, G, Bilson, N. A. (2013). *Grafik Tasarım Temelleri 01,Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım.* (Çev. M. Taşçıoğlu). İstanbul: Literatür Yayınları.

Ambrose, G, Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri* (Çev. M. E. Uslu). (1. Baskı) İstanbul: Literatür Yayınevi.

Armstrong, H. (2012). *Grafik Tasarım Kuramı, Tasarım Alanından Okumalar*. (Ed: S. Çekiç, H. Yılmaz) (Çev. M.E. Uslu). İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.

Artun, A. (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi, Estetik Modernizmin Tasfiyesi*. 1. Baskı İstanbul: İletişim Yayınları.

Becer, E. (1999*). İletişim ve Grafik Tasarım* (2. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Bektaş, D. (2011*). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berman, D. B. (2009). *Do Good Design, How Designers Can Change The World*. California: New Riders and AIGA Design Press.

Bierut, M, Drenttel, W, Heller, S. (2002). *Looking Closer Four: Critical Writings on Graphic Design*. New York: Allworth Press

Chen, J. C. (2011). *Finger Print No:2, The Evolution of Handmade Elements in Graphic Design.* Ohio: How Books, FW Media Print

Çevre ve Şehircilik Bakanlığı.(2011). *Sürdürülebilir Üretim ve Tüketim Yayınları-IV* Eko-Tasarım. (Ed.Y. Çağlayan) Ankara: Bölgesel Çevre Merkezi- REC Türkiye

Freyer, H. (2014). *Sanayi Çağı*. (Ed: M.R. Ayas) (Çev. B. Akarsu, H. Batuhan). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

Foster, J. (2009). *Dirty Fingernails, One-Of-A-Kind Collection Of Graphics Uniquely Designed By Hand.* Massachusetts: Rockport Publishers

Grant, J. (2008). *Yeşil Pazarlama Manifestosu*. (Çev. N.Özata, Y. Fletcher). İstanbul: MediaCat Yayınları.

İşpiroğlu N, İşpiroğlu M. (1993). *Sanatta Devrim, Yansıtmacılıktan Oluşturmaya Doğru*. İstanbul: Remzi Kitabevi

Jedlička, W. (2010). *Sustainable Graphic Design Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design.* Canada:John Wiley&Sons

Levine F, Heimerl C. (2008). *Handmade Nation, The Rise of DIY, Art, and Design.* New York:Princeton Architectural Press

Lupton, E. (2006). *D.I.Y. Desıgn It Yourself.* (II. Series) . New York: Princeton Architectural Press.

Lupton E, Lupton J. (2007). *DIY Kids.* New York:Princeton Architectural Press

McCellan III, J. E, Dorn, H. (2006). *Dünya Tarihinde Bilim ve Teknoloji*. (Çev: H. Yalçın).

(Ed:M. Alev). Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Meggs, P. B, Purvis, A. W. (2012). *Megs' History of Graphic Design*. (Fifth Edition). USA Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Odabaşı, Y. (1999). *Tüketim Kültürü, Yetinen Toplumun Tüketen Topluma Dönüşümü*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.

Ongur, H. Ö. (2011). *Tüketim Toplumu, Nevrotik Kültür ve Dövüş Kulübü***.** (1. Baskı) . İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Poole, B. (2006). *Green Design.* First edition. New York: Mark Batty Publisher

Sağocak, M. (2003). *Endüstri Tasarımında 250 Yıl.* Bursa: Uludağ Üniversitesi Güçlendirme Vakfı Yayın No. 204

Taşçıoğlu, M. (2013*). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*. (1. Baskı) . İstanbul:Yem Yayın.

Tunalı, İ. (2004). *Tasarım Felsefesin Giriş*. 2. Baskı. İstanbul.Yayın Yayın.

Turani, A. (2011). *Dünya Sanat Tarihi.* 15. Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türk Dil Kurumu. (1970). *Yeni Yazım (imla) Kılavuzu*. (6.baskı). Ankara.

Twemlow, A. (2011). *Grafik Tasarım Ne içindir?* (Çev. D. Özgen). (2. Baskı) . İstanbul: Yem Yayınevi.

Uçar, Ö, Uçar, T. F, Orhon, N, Taşçıoğlu, M. (2011), *Görsel Kültür*. (Ed: T. F. Uçar). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web-Ofset Tesisleri

Ulusoy, M. D. (2005). *Sanatın Sosyal Sınırları*. 1. Baskı . Ankara. Ütopya Yayınevi.

Tez, Z. (1995). *Doğa Karşısında Pratik ve Teknik Uğraşı*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları / 1663, Yayımlar Dairesi Başkanlığı, Bilim Dizisi/8, T.C. Kültür Bakanlığı Milli Kütüphane Basımevi

Whitham, G., Pooke, G. (2013). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. (Çev. Tufan Göbekçin). İstanbul: Optimist Yayın.

Yıldırım, F. B. (1996). *İnsan, Çevre, Kent.* İstanbul: Wald Akademisi Yayınları.

.

Bildiriler

Bingöl, B. (2011). Çevreye Duyarlı ve Sürdürülebilir Tasarım. *Başkent Üniversitesi 1. Sanat ve Tasarım Sempozyumu Eğitimi Sempozyumu, Dün Bugün Gelecek*, Bildiriler Kitabı. Ankara: Denizbank. ss. 363-366.

Tezler

Baranseli. S. Ebru. (2009). Gelişen İletişim Teknolojileri İle Grafik Anlatım Dili Ve Grafik Tasarımın Yeni Uzantıları. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Basılı Süreli Yayınlar

Bilir, A. (2012) **"**Mekanikleşen Dünyada İnsani Değerleri Arayan Sanatçı" Sean Scully, Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları, Cilt:2, Sayı:2,1-11.

Selamet, S. (2012). Sürdürülebilirlik ve Grafik Tasarım. ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:8, Sayı:15, 125-148.

İnternet Kaynakları

Ackermann, E.K. (2013), Cultures of creativity and modes of appropriation: From DIY (Do It Yourself) to BIIT (Be In It Together), Billund: The LEGO Foundation. www. legofoundation.com. (Erişim Tarihi:28.10.2008)

Bryant,P. (2011). *Interaction, Feedback, Reinforcement And Collective Identity: The Role Of Zine Making In The Formation And Sustaining Of Informal Communities*. LSE Research Online. http://eprints.lse.ac.uk/56221/ (Erişim Tarihi: 20.11.2014)

Chloe, C., *Hand Made Design In The Digital Age* http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick/1 (Erişim Tarihi: 10.02.2015)

Christians, K. (2011). Steampunk:Future Past. *Metalsmith Magazine*. Vol.31, No.3 (18-19).http://connection.ebscohost.com/c/articles/61311040/steampunk-future-past (Erişim Tarihi:09.04.2015)

Dubberly, H. (2012). *Icograda Tasarım Eğitimi Manifestosunu Güncellemeye Yönelik Katkı.* Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar, sayı 120. http://dergi.mo.org.tr/dergiler/4/489/7166.pdf (Erişim tarihi: 20.07.2014)

GMK, (2002), "*İlkönce Öncelikler*", DEDİ Kİ 02, http://www.gmk.org.tr/dosyalar/ DediKi.02. FirstThings.pdf, (Erişim tarihi: 13.07.2014)

Gordon, S. A.. (2007*). Make It Yourself Epilogue*. New York: Colombia Universit Press. http://www.gutenberg-e.org/gordon/chap1.html (Erişim Tarihi:26.11.2014)

Killjoy, M. (2013). What is Steampunk? What is SteamPunk Magazine? *SteamPunk*

Magazin Lifestyle, Mad Science, Theory, & Fiction, (Sayı 9). www.steampunkmagazine.com (Erişim Tarihi: 01.04.2015)

Kuznetsov,S., Paulos E., (2010) *Rise of the Expert Amateur:DIY Projects, Communities, and Cultures.* http://www.staceyk.org/hci/KuznetsovDIY.pdf (Erişim Tarihi: 25.10.2014)

Mack, A. M. (2009) Work In Progress The Rise In DIY. http://www.jwtintelligence.com/production/JWT_RiseInDIY.pdf (Erişim Tarihi:26.11.2014)

McKay, G. (1998). *DIY Culture: Party & Protest in Nineties Britain*. London https://www.academia.edu/3006636/DiY_Culture_notes_towards_an_intro (Erişim Tarihi: 7.11.2011)

Moran, I., (2011). Punk: The Do-It-Yourself Subculture. Western Connecticut State University Social Sciences Journal. Volume 10. Issue 1 http://repository.wcsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1074&context=ssj (Erişim Tarihi: 21.11.2014)

Özata, Z. (2006). *Tüketen üretici: Prosumer.* http://selimtuncer.blogspot.com.tr/2006/03/tketen-retici-prosumer.html (Erişim Tarihi: 30.10.2014)

Smith, R.*, Antislick to Postslick: DIY Books and Youth Culture Then and Now* http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2010.00744.x/abstract (Erişim Tarihi: 17.03.2015)

Smith, C. (2014) *Handymen, Hippies and Healing: Social Transformation through the DIY Movement (1940s to 1970s) in North America*. Architectural Histories, 2(1): 2, pp. 1-10, DOI: http://dx.doi.org/10.5334/ah.bd (Erişim Tarihi: 22.03.2015)

Tanenbaum, J, Tanenbaum, K, Wakkary, R. (2012). *Steampunk as Design Fiction. Paper presented at CHI 2012*, Austin, TX, USA 1583-1592. https://www.academia.edu/1888829/Steampunk_as_design_fiction. (Erişim Tarihi:06.04.2015)

Tekcan, E. (2013). *Steampunk: Retro Gelecek.* Tasarım Gazetesi, Kale Tasarım Merkezi, Sayı:51, s.14. 2013 http://www.kaletasarimmerkezi.com/rtg/tasarim_gazetesi _51.pdf (Erişim Tarihi: 23.05.2015)

http://www.differenceengines.com/uploads/irani-diy.pdf (Erişim Tarihi: 29.10.2014)

http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:50)(Erişim Tarihi: 04.03.2015)

http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:50) ((Erişim Tarihi: 08.03.2015)

http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:51)((Erişim Tarihi: 08.03.2015)
http://www.gmk.org.tr/ (Dosya No:54)((Erişim Tarihi: 08.03.2015)
http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2010.00744.x/abstract
(Erişim Tarihi:22.04.2015)
http://media.smithsonianfolkways.org/liner_notes/folkways/FW02610.pdf
(Erişim Tarihi:25.03.2015)
http://www.turkiyedepunkveyeraltikaynaklarininkesintilitarihi.com/tolga-guldalli-turkiyede-punk- olmak.php (Erişim Tarihi:20.11.2014)
http://www.gmk.org.tr/ (Erişim Tarihi: 04.03.2015)
http://www.fanzindb.org/fanzinler_xerox_makinesinden_yeraltina_bir_iletisim_yolu.html
(Erişim Tarihi:18.11.2014)
http://www.slowfood.com/international/1/about-us (Erişim Tarihi: 09.06.2015)
http://beatkusagi.com/hipsterlar-cagimizin-genclik-alt-kulturunun-sembolu-mu/
(Erişim Tarihi:27.05.2015)
http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 53) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)
http://www.nytimes.com/2015/03/20/arts/design/victor-moscoso-psychedelic-drawings-1967-1982.html?_r=2 (Erişim Tarihi: 15.03.2015)
http://www.artmanik.com/el-yapimi-saykodelik-kolaj-calismalari/
http://www.artmanik.com/el-yapimi-saykodelik-kolaj-calismalari/
(Erişim Tarihi: 22.09.2015)
http://www.artmanik.com/tyler-spangler-ile-saykodelik-portreler
(Erişim Tarihi: 22.09.2015)
http://leifpodhajsky.com/About (Erişim Tarihi: 12.10.2015)
https://www.academia.edu/2574354/Hipsterlar_ve_cagimizin_genclik_alt_kulturu
(Erişim Tarihi: (09.11.2015)
http://bigumigu.com/haber/lego-dunyasinda-hipster-lar-boy-gosterdi
(Erişim Tarihi: 25.04.2015)
http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1101&context=grcsp
(Erişim Tarihi: 29.04.2015)
http://www.doksanyedionuc.com/bagimsiz-ve-sade-evreninde-bir-illustrator-julien-pacaud/ (Erişim Tarihi: 06.05.2015)
http://www.yourinspirationweb.com/en/the-features-of-the-vintage-style/
(Erişim Tarihi:05.05.2015)
http://www.apartmenttherapy.com/age-defining-an-130615 (Erişim Tarihi:05.05.2015)
http://www.converdge.com/technology/the-future-of-graphic-design/

(Erişim Tarihi:05.05.2015)
http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)
http://www.thedieline.com/blog/2011/12/20/stranger-stranger-christmas-2011.html
(Erişim Tarihi: 06.05.2015
http://thomasmatthews.com/about/ (Erişim Tarihi: 01.06.2015)
http://www.aiga.org/interior.aspx?pageid=3080&id=4294972119
(Erişim Tarihi: 29.05.2015)
http://www.gmk.org.tr/ (Yazılar 108) (Erişim Tarihi: 04.03.2015)
http://alexisromestudio.eu/page%20type%20name/get-up-printing-kid/
(Erişim Tarihi: 05.06.2015)
http://www.ba-reps.com/illustrators/chrissie-macdonald (Erişim Tarihi:08.06.2015)
http://www.sanatblog.com/olsun-dert-degil/(Erişim Tarihi:08.06.2015)
http://flavorwire.com/382520/gorgeous-whimsically-bookish-collages-by-hollie-chastain
(Erişim Tarihi:08.06.2015)
http://www.holliechastain.com/about.php (Erişim Tarihi: 08.06.2015)
http://www.cut-online.com/2011/12/23/haftanin-yabanci-tasarim-ajansi-pixelgarten
(Erişim Tarihi:09.06.2015)
http://www.shift.jp.org/en/archives/2007/09/pixelgarten.html (Erişim Tarihi:08.06.2015)
http://www.thisiscolossal.com/2013/11/cut-paper-sculptures-and-illustrations-by-elsa-mora/ (Erişim Tarihi: 10.03.2015)
http://ritchieacecamps.com/elsa-mora/ (Erişim Tarihi: 10.03.2015)
http://issuu.com/chloechadwick/docs/final_dissertation_chloe_chadwick
(Erişim Tarihi: 05.02.2015)
http://new.pentagram.com/2015/04/new-work-alan-kitchings-a-z-of-letterpress/
(Erişim Tarihi:09.06.2015)
http://issuu.com/anao-sb/docs/handmadegraphics-1 (Erişim Tarihi:09.06.2015)
http://www.louisefili.com/about/ (Erişim Tarihi: 09.06.2015)
http://www.aiga.org/medalist-louise-fili/ (Erişim Tarihi: 09.06.2015)
http://issuu.com/callie-kant/docs/tangibledesign (Erişim Tarihi: 09.06.2015
http://kylepierceillustration.com/About (Erişim Tarihi: 12.06.2015)
http://www.spudnikpress.org/people/vida-sacic/ (Erişim Tarihi:12.06.2105)
http://www.elsabahia.com/bio/ (Erişim Tarihi: 15.06.2015)
http://www.ploom.tv/about-contact/ (Erişim Tarihi:15.06.20)
http://kat.io/interviews/handan-meric-karabulut (Erişim Tarihi:19.06.2015)
http://www.rulotipo.com/pages/about (Erişim Tarihi:19.06.2015)

http://search.proquest.com/docview/215600416?accountid=17219
(Erişim Tarihi: 20.04.2015)
http://kat.io/interviews/erkut-terliksiz (Erişim Tarihi:19.06.2015)
http://www.timeoutistanbul.com/sanat/makale/3448/Erkut-Terliksiz-Hunger
(Erişim Tarihi: 19.06.2015)
http://www.galerinevistanbul.com/artist/nermin-er/?tab=bio) (ErişimTarihi: 23.06.2015)
http://www.cigdemdemirdesign.com/?page_id=2) (Erişim Tarihi: 23.06.2015)
http://www.milliyet.com.tr/-tasarim-alaturka--sergisi--pembenar-detay-kultursanat-1388469/) (Erişim Tarihi: 23.06.2015)
http://kat.io/interviews/elif-sezgin (Erişim Tarihi: 23.06.2015)
http://www.lomography.nl/magazine/310817-erbil-sivaslioglu-ile-pinhole-fotografcilik-uzerine (Erişim Tarihi: 24.06.2015)
http://big-baboli-printhouse.tumblr.com/page/2 (Erişim Taihi: 24.06.2015)
http://filhakikat.net/kaosun-icinden-gelen-bir-akim-psychedelia/
(Erişim Tarihi: 24.04.2015)
http://viimagazine.com/hosaf-atolye-defterde-tatli-bir-marka/ (Erişim Tarihi. 24.06.2015)
http://shopthedesign.com/atolye-yeti (Erişim Tarihi: 25.06.2015)
http://www.radikal.com.tr/hayat/halk_tipi_tasarim_pazari_pop_up-1328481
(Erişim Tarihi: 25.06.2015)
http://sehrincocukhali.com/yer/beetamin-moda/ (Erişim Tarihi: 26.06.2015)
http://oldmag.net/2014/10/21/kim-serkan-akyol/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)
http://oldmag.net/2015/03/11/kim-gizem-ince/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)
http://oldmag.net/2015/02/08/kim-ahmet-ozcan/ (Erişim Tarihi: 27.06.2015)
http://www.compound-butter.com/feature/2015/6/16/ahmet-zcan
(Erişim Tarihi: 27.06.2015)