ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 9, Sayı: 116, Mayıs 2021, s. 56-70

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.49942>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
15.03.2021

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
17.05.2021

Dr. Öğr. Üyesi Müge CAFEROĞLU

Nunki Design, Tasarım
mugeaksu25@gmail.com

Prof. Dr. Sevim SELAMET

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü
s.selamet@anadolu.edu.tr

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

Öz

Küreselleşen dünyada hızlı ve sürekli bir değişimle birlikte dijital devrimin yaşandığı günümüzde, teknolojinin sağlamış olduğu imkanlar birçok alanda geleneksel yöntemlerin yerini makinelere bırakmasına neden olmuştur. Yaşanan dijital devrim, tıpkı endüstri devrimi gibi yaşadığımız çevreyi, toplumsal yapıyı çok yönlü olarak değiştirmektedir ve grafik tasarım da tüm bu değişimlerden etkilenerek yeni arayışlara yönelmektedir. Tasarımcının teknoloji ile etkileşimi grafik tasarıma çok disiplinli bir çalışma alanı sunarken, aynı zamanda tasarımcının uçsuz bucaksız seçenekler arasında kendini görünür kılması zorlaşmaktadır. Dijitalleşme, tasarım alanında tüm hızıyla ilerlerken, son zamanlarda birçok tasarımcı zanaatın izlerini takip ederek, eski-yeni, dijital-analog, geleneksel-modern gibi öğeleri deneysel bir süreçle ve ustalıkla birleştirerek özgün tasarımlara imza atmaktadırlar. Bu çalışmada, grafik tasarımcının yaratıcılığını, hayal gücünü ve el becerisini etkin bir şekilde kullanarak deneyselliğin yaşandığı, dijital ortamı tek seçenek olarak görmeyen tasarımcıların eğilimlerini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Araştırma, “Grafik Tasarımda ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar” adlı sanatta yeterlik tez çalışmasından hareketle hazırlanmıştır.

Anahtar kelimeler: Kendin Yap, Kendin Tasarla, D.I.Y, Grafik Tasarım, El Yapımı Grafik Tasarım

'DO/DESIGN IT YOURSELF' (DIY) APPROACH AND POST-DIGITAL PURSUITS USING CONVENTIONAL METHODS IN GRAPHIC DESIGN

Abstract

In today's globalizing world experiencing digital revolution along with a rapid and continuous change, opportunities provided by technology have lead to the replacement of conventional methods by machines in many fields. This digital revolution changes the environment we live in and the social structure in many ways just like the industrial revolution. Therefore, graphic design is influenced by these changes and tends towards new pursuits. While the interaction of the designer with technology provides a multidisciplinary field of work for graphic design, it also makes it harder for the designer to be visible among the limitless number of options. While digitalization is moving at full speed in the field of design, many designers have recently created original designs by following the traces of the craft, combining elements such as old-new, digital-analog, traditional-modern with an experimental processes and skill. This study aims to reveal the tendencies of a graphic designer, who does not see digital environment as the only option and experiences experimentality by using his/her creativity, imagination and hand skills effectively. The study is based on proficiency in art thesis study called "Do/Design It Yourself" (DIY) Approach And Post-Digital Pursuits Using Conventional Methods In Graphic Design".

Keywords: Do It Yourself, Design It Yourself, D.I.Y, Graphic Design, Handmade Graphic Design

1.GİRİŞ

Geçtiğimiz yüzyılın son çeyreğinde hız kazanan teknolojik gelişmeler, yaşadığımız yüzyılda da hızlı bir biçimde gelişmeye devam etmektedir. Bu süreçte yaşanan dijital devrim tıpkı endüstri devrimi gibi yaşadığımız çevreyi, toplumsal yapıyı ve düzeni çok yönlü olarak değişime uğratmaktadır. Yeni dünya düzeninde her şey evrilirken tasarım da değişime uğramaktadır.

Gelişen teknoloji sayesinde tasarımcılar, dünyanın dört bir tarafındaki meslektaşlarını takip ederek yapılan işlerden de anında haberdar olmaktadır. Ancak, tasarımcılar amaçları doğrultusunda teknolojiden faydalanırken bir yandan da sayısız tasarım arasında diğerlerinden farklarını ortaya koyup öne çıkabilmek, kendi tarzlarıyla varolabilmek için çaba sarf etmek durumundadırlar. Bu noktada el yapımı tasarıma yönelim tasarımcının bu deneysel süreçlerde hem kendi tarzını bulmasına, hem de yeniyi ararken yaratıcılığını geliştirmesine olanak sağlamaktadır.

Son yıllarda tasarımcılar zanaatin izlerini takip ederek geleneksel araçları kullanılmaktadır. Tasarımcılar el emeği ile tasarlama sürecinde dokunma duyusuna hitap eden, dijital çalışmalarındaki temizliğin aksine ufak kazaların yaşandığı tasarımlar ortaya koymaktadırlar. Tasarımcılar bilgisayarı tek tercih olarak görmeyip elle kullanabilecekleri birçok aleti yeniden keşfetmektedirler. Eski-yeni, dijital-analog, geleneksel-modern gibi öğeleri ustalıkla birleştiren tasarımcılar güncel bir zanaat anlayışıyla kendi izlerini taşıyan tasarımlara

imzalarını atmaktadırlar. Retro, Vintage, Steampunk, Saykedelik, Kendin Yap (Do It Yourself - DIY) gibi yaklaşımları yeniden yorumlayarak geleneksel araçlarla geleceğe bakan grafik tasarımcılar yeni bir zanaatkarlık rönesansını başlatmaktadırlar.

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.

20. yüzyılda seri üretim ve tüketim çılgınlığına karşı ortaya çıkmış olan 'Kendin Yap/Tasarla' 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 'Kendin Yap/Tasarla' (Do-Design It Yourself - DIY) gibi ortaya çıkan yeni akımların amacı zanaatkar yaklaşımla tasarıma ruh kazandırmaktır.

Grafik Tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar" adlı bu çalışmada, geleneksel yöntemlerin ve el becerisinin kullanıldığı, birçok tekniğin harmanlandığı arayışların tasarımcıyı özgünleştirme konusunda destek olacağı 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 içerisindeyler. Bu çalışmada önerilen, zanaatkar bir anlayışla kendi özgün üretim tarzını yaratan tasarımcının, diğerleri arasından sıyrılarak kendi özgün tasarımcı kimliği ile varlığını sürdürmesidir.

Araştırmaya örnek oluşturabilecek 'Kendin Yap/Tasarla' yaklaşımı ve geleneksel yöntemlerle çalışan üç yabancı, üç yerli tasarımcı ve grup belirlenerek tasarım yaklaşımları ve çalışma görsellerine yer verilmiştir.

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 ortaya konulmuştur.

2. ARTS AND CRAFTS AKIMINDAN KENDİN TASARLA YAKLAŞIMINA

2.1. Endüstri Devrimi ve Arts and Crafts

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. Seri üretime geçişle birlikte el işçiliği ve zanaatın değer kaybetmesi gibi olumsuzluklar estetik ve insani değerleri de değiştirmiştir.

Endüstri Devrimi yaklaşık olarak 18. yüzyılın ortalarında başlamıştır. 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 başlayan endüstri devrimi ilk kapitalist kalıbını hazırlamıştır.

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.

19. yüzyılın ikinci yarısında sanatın endüstriyel yöntemler ile uygulanır olması en çok tartışılan konulardan biri olmuştur. İngiliz mallarında ve beğeni düzeyindeki düşük standart 19. yüzyılın ortasında endişe yaratmaya başlamıştır. Tasarım okullarında standartları yükseltmek amacıyla, sanatsal değerleri ürünlere yansıtmak için sanatçı, mimar ve zanaatçılar 'art manufacturing' (sanat imalatı) hareketini başlatmışlardır. Sanatı üretime katma çabası zamanla yeni teknolojik ürünlere ve kitle tüketim ürünlerine de uygulanmıştır (Sağocak, 2003, s.14). Sanayi Devrimi'nin getirdiği değişimler sanat ve tasarım alanında da etkili olmuştur. Makine üretiminin ön plana geçmesi el işçiliği ve zanaata 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. 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 zanaati ihya etme girişimleri olarak çıkmışlardır (Artun, 2011, s.85).

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, 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 zanaati yakınlılaştırarak ortaçağ sanat geleneği ile birleştirmeyi önermişleridir.

John Ruskin, Rönesanstan sonra sanatı toplumdan ayırma sürecinin başladığını, endüstrileşme ve teknolojinin, sanatı toplumdan koparıırken, sanatçıyı da dışladığını dile getirmiştir. Ruskin öncelikle, estetik açıdan iyi tasarlanmış nesnelerin, değerli ve kullanışlı olabilecekleri fikrini ortaya atmıştır (Bektaş, 1992, s.14). Ruskin, taklidin bütün sanatlara zararlı olacağını kabul ederek, makineleşmenin karşısında durmuştur. Takipçisi olan William Morris de (1834-1898) endüstriyle bozulmuş el sanatlarını, Ortaçağ el sanatlarının şartlarına geri götürmek istemiştir (Turani, 2011, s.568-569). Sanayileşmenin getirmiş olduğu seri üretime şiddetle karşı çıkan Morris, bu durumun estetik problemler doğurduğunu ve ürün kalitesini düşürdüğünü vurgulamıştır.

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, s.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. William Morris geçmişin el sanatlarına dönmeyi, canlandırmayı amaçlamış ve 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 Kelmscott Basımevi'nde basılan kitaplar ancak, varlıklı kesim tarafından satın alınarak kullanılabilmiştir (Bektaş, 1992, s.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.

2.2. Dijital Devrim ve 'Kendin Yap/Tasarla' (DIY)

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, s.176). Metin ile görselleri detaylı olarak işlemeye olanak veren masaüstü bilgisayarlar özellikle tasarımcıların vazgeçilmez aracı haline gelmiştir. Tasarım yazılımlarının, yazarların ve tarayıcıların herkes tarafından ulaşılabilir olması hemen herkesin tasarım yapabilmesine neden olmuş ve ortaya çıkan ürünlerde tasarım kalitesi sorgulanmaya başlanmıştır (Uçar vd. 2011, s.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, s.2).

Grafik tasarım araştırmacısı Lupton, süper devletleri oluşturan endüstri devriminin yerini elektronik devrime bıraktığını, 1980'li yıllarda ise masaüstü yayıncılığın yükselişiyle dijital tasarım araçlarının günlük yaşantımıza hızla girdiğini dile getirmektedir. Dijital tasarım araçlarının gelişmesiyle tasarıma olan genel ilgi daha da artmıştır (Lupton E., 2006, s. 19).

Dijitalleşme modern zamanın başlıca özelliğidir ve her yanımız teknolojiyle çevrelenmiştir. Dijital dünya, tasarımcıların üretim ve iletişim biçimlerini değiştirmiştir ve tasarım için bir dönüm noktası olmuştur. Mac'ın inovasyonu ve kullanıcı dostu arayüz formatı yaratıcılık endüstrisinde tasarımcıların en iyi arkadaşı haline gelmiştir. Tiffany Meyers elle çalışma sürecinin yeniden keşfedildiğini, göze çarpan grafik tasarımların farklı el işçiliği unsurları içerdiğini vurgulamıştır. Mac bilgisayarların tasarımın başlangıç noktası haline geldiğinde her şeyin tek bir tuşa basmayla mümkün olacağını vaat ettiğini dile getiren Meyers,

diğer trendler gibi onun da, tasarım yaratmanın bir yolu olarak sıradan hale geldiğine dikkat çekmektedir (Lupton J., 2008, s. 9)

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’ hareketi gibi sürdürülebilir yaşam önerileri sunan yaşam tarzları tekrar gündeme gelmeye başlamıştır. 21. yüzyılın ‘Kendin Yap’ savunucuları, yaşanan dijital teknoloji çağında tüketmek yerine üretimin bir parçası olmayı tercih ederek, tıpkı 1950’li yıllardaki ‘Kendin Yap’ grupları gibi modern çağın tüketim çılgınlığına karşı bir duruş sergilemektedirler. ‘Kendin Yap’ hareketi, hayatın her alanında sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze almaktadır. ‘Kendin Yap’ hareketi, sadece günlük yaşamda tüketime konu olan alanları değil, aynı zamanda tasarım, gazetecilik ve yayıncılık gibi alanları da etkilemeye başlamıştır. Bu süreçte tasarımcılar tüketim, sürdürülebilirlik ve sosyal konularla ilgili daha duyarlı olmaya başlayarak, kendi alanları adına adımlar atmaya başlamışlardır. Gündelik hayatta uygulanan ‘Kendin Yap’ felsefesi tasarımcılara da ilham olarak yeni bir kendin-tasarla kültürü doğmuştur.

21. yüzyılda ‘Kendin Yap’, zamanla tasarım ile birleşerek, her iki terimi de kapsayan ‘Kendin Tasarla’ya (Design It Yourself-DIY) dönüşmüştür. Bu trendin tasarıma yansımaları deneyelliğin 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 tüketilen olmaktansa, üretilen olmaya başlamıştır. Deneyelliğin ışığında hızlı ama özgün üretim, teknolojinin ışığında ise bireyin tasarım görgüsü ve bilgisinin artmasıyla tasarımda yeni bir ‘Kendin Yap’ kültürü doğmuştur (Taşçıoğlu, 2013, s.121).

2006’da Ellen Lupton DIY: Design It Yourself (Kendin Tasarla) projesi ve düşüncesini ortaya koymuştur. Lupton’nun kardeşi Julia Lupton ise DIY Teory ve DIY Kids kitaplarının ortak yazarıdır. Julia Lupton, “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 Lupton, ‘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 J., 2008, s. 10). Bu çalışmaların yanı sıra, Ellen ve Julia Lupton, çocuklar için de ‘Kendin Tasarla’ uygulamaları üzerinde çalışmalar gerçekleştirmektedirler. Çocuklara tasarımı öğretmek için, günlük yaşamdan malzemeler kullanarak projeler geliştirmektedirler. Hazırladıkları ‘DIY Kids’ adlı kitapları çocuklara, oyunlarını ve sanat çalışmalarını kendi kendilerine tasarlamalarını öğretmektedir.

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.

Çağdaş grafik tasarım çalışmalarında ve sanatta, deneysellik ve sürece yönelik yaklaşım giderek artan bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Tasarımcının tasarımı ortaya çıkarışına tanık olmak, yaratıcı sürecin heyecanını alıcıyla paylaşmak, tasarımcı ve sanatçıların kendilerini ve fikirlerini daha samimi olarak sunabilmelerine olanak vermektedir. Disiplinler arası etkileşimlerle birlikte farklı malzeme ve tekniklerin sanatçı ve tasarımcının paletine girmesiyle yaratıcı düşünce, ortaya çıkmanın farklı yollarını keşfetmektedir (Taşcıoğlu, 2013, s.113).

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 bütününe 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 ayırım yapabilme hissini geliştirmektedir (Wild, 2012, s.85). Tasarım ve zanaat arasındaki bu yaratıcı esinlenme tasarımcının özgürleşmesine ve tasarımın heyecan verici bir hale gelmesine olanak sağlamaktadır.

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, s.64). 'Kendin Tasarla', 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 yaratıcılıklarını kullanarak onları doğruya yönlendiren eğlenceli bir deneyim olduğunun farkına varmışlardır.

Seri üretimin sebep olduğu metalaşma karşısında, zanaatkâr bir duyguyla üreterek kendi çalışmalarını kendileri yapan 'Kendin Tasarla' tasarımcıları, salt tüketici olmak yerine kendi anlamlarını kendileri üretmek istemektedirler. El yapımı tasarım 21. yüzyılda tasarımcıları çok farklı olanaklar ve geniş yaratıcı fikirlerle tanıştırmıştır. Birçok tasarımcı, sanatçı ve yazar yaşanan bu zanaatkarlık rönesansının tasarıma yeni bir soluk getireceği ve tasarımcının kendini tanıması, özgünleşmesi adına adım atacağı düşüncesindedirler.

3. GRAFİK TASARIMDA KENDİN TASARLA YÖNTEMİYLE ÇALIŞAN 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 özgün olarak nasıl kullanılabileceği konusunda, 'Kendin Tasarla' yöntemi gibi disiplinler arası yaklaşımlarla ve deneysel projelerle yeni bir çıkış noktası aramaktadır. Dünyadaki ve ülkemizdeki grafik

tasarımcılar son zamanlarda kesme, yapıştırma, serigraf ve tipo baskı 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 tasarım ve zanaat grafik tasarımda sıkça kullanılan terimler haline gelmişlerdir.

Bu bölümde grafik tasarımda geleneksel yöntemleri kullanarak kendin tasarla kültürüyle çalışan yabancı ve yerli tasarımcılara ve uygulamalarına yer verilmiştir. Örnek olarak alınan üç yabancı ve üç Türk tasarımcı, deneysel yaklaşımları ve yöntemleriyle grafik tasarıma farklı bakış açısı getirmeleri ve özgün olmaları nedeniyle seçilmiştir. Bu örneklerin yanı sıra, daha birçok başarılı tasarımcı dijital olanaklarla geleneksel yöntemleri birleştirerek çalışmaktadır. 21. yüzyılda yeniden canlanan zanaat olgusuyla birlikte gündeme gelen 'Kendin Tasarla' yaklaşımı, grafik tasarımcıların kendilerini daha özgün ve samimi olarak sunabilmelerine olanak vermektedir.

3.1 'Get Up Printing Kit' ' Tipo Baskı Konsepti/Alexis Rome ve Claude Marzatto

Atelier Vostok, Barselona ve Milano'da bulunan yaratıcı fikirleriyle deneysel grafik tasarımlar üreten Alexis Rome ve Claude Marzatto tarafından kurulmuş bir görsel iletişim merkezdir. Tasarımcılar bir dizi farklı dil, teknik ve grafik tasarım sürecini bir araya getirerek 'Get Up Printing Kit' projesini hayata geçirmişler (Görsel 1). Barselona'daki 'Get Up' adlı saç stilisti için yaratılan kurumsal tasarım, modüler bir ıstampadan geliştirilmiştir. Rome ve Marzatto müşterilerin kendi tasarımlarını üretmeleri için birleştirilebilen bir dizi değiştirilebilir saç kesimi ve yüz damgasından oluşan bir kit hazırlamışlardır. 'Get Up' baskı kiti gerçekten şirkete ait imaj yaratmış ve müşterilerin ayrılırken kişisel baskılarını yaparak eğleneceği ve paylaşacağı bir kit olmuştur. Tasarımcılar 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 (Pixart Printing Blog, 2018). Tasarımcıların tipo baskı, serigraf baskı gibi geleneksel teknikleri ve el yapımı süreçleri çalışmalarının içine tutarlı bir biçimde dahil etmeleri tasarımlarının çok daha özgün ve işlevsel olmasını sağlamıştır.

Görsel 1. Alexis Rome ve Claude Marzatto, 'Get Up' Tasarım Kiti.

3.2 İllüstrasyona Üç Boyutlu Yaklaşım/Chrissie Macdonald

Chrissie Macdonald İngiliz illüstrasyon sanatçısıdır. Macdonald, kendine özgü parçalarla çalıştığını ve aynı zamanda disiplinler arası çalışan kurucu ortağı olduğu 'Peepshow Collective' gurubuyla ve diğer illüstrasyon sanatçılarıyla iş birliği içerisinde animasyon ve enstalasyon projeleri gerçekleştirmektedir. Genellikle üç boyutlu yaklaşımı tercih eden Macdonald, çeşitli kart, kağıt, akrilik, ağaç, plastik ve spreyci boya gibi malzemelerle heykelsi kompozisyonlar düzenlemektedir. Macdonald, el yapımı dokunuşun çok anlamlı ve etkili olduğunu vurgulamaktadır (Partfaliaz.com, 2010). Macdonald'ın tasarımlarında, elle şekillendirip maketini oluşturduğu, mekânı bir dekor gibi tasarlarlarken kullanmış olduğu çeşitlilik ve uygulama biçimindeki yaratıcılık, yarattığı üç boyutlu algı yaklaşımı tasarımlarına özgünlük katmaktadır. Görsel 2'de Macdonald'ın el işçiliği, fotoğraf ve bilgisayar kullanımıyla ortaya çıkan yaratıcı tasarımlara yer verilmiştir.

Görsel 1. Soldan sağa doğru, Chrissie Macdonald, yaratıcı inceleme için çeşitli kağıt stoklarını gösteren afiş, Edinburgh Fringe Festivali için illüstrasyonları hazırlanmış imajlar. Fotoğraf:John Short, I Heart Ny-Lon, Atlantik'in her iki yakasından yaşayan illüstratörlerin kendi şehirlerine bakışlarını görselleştirmeleri üzerine tasarlanmış poster. Fotoğraf:John Short)

3.3 Gif'e Dönüştürülmüş El Çizimi İllüstrasyonlar/Thoka Maer

Berlin'de yaşayan illüstratör ve animasyon sanatçısı olan Thoka Maer, 'It's No Biggie' isimli blogunda 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 bastırın uykuyla düşen başı hemen geri kaldırmak gibi herkesin bir şekilde yaşadığı küçük zorlu anlardan döngüler yaratmaktadır. "Hayatın bu küçük anlarını Gif'e dönüştürmek çok keyifli" diyen Maer, her bir çalışmasını kare kare elleriyle çizerek renklendirmektedir (Sanat Blog, 2011). Maer'in illüstrasyonlarında kullandığı renk paleti ve çizgisel ayrıntılarla oluşturduğu hikâye ve karakterleri özgün ve yaratıcı bir yaklaşım sergilemektedir. Görsel 3'de Maer'in kendine has tarzını yansıttığı tasarımları bulunmaktadır.

Görsel 2. Soldan sağa doğru, Thoka Maer, 2015, 1- 2 tüm aşamaları elle çizilmiş hareketli görüntüler, 3-Kanada Cochrane Ekolojik Enstitüsü için çizimleri yapılmış afiş tasarımı, 4-Yılbaşı kartı tasarımı.

3.4. Tipo Baskı/Handan Karabulut, Meriç Karabulut

Handan ve Meriç Karabulut Anadolu Üniversitesi'nde grafik tasarımdan mezun olduktan sonra 2007'de San Diego State University'de İngilizcede letterpress olarak geçen tipo baskı yöntemi ile tanışmışlar. Amerika'da kullandıkları tipo makinesinden edinerek, evlerinin bir odasını bu makine için ayırıp, 'Rulo Tipo' adındaki kendi atölyelerini kurmuşlar. Karabulut iklisi bu atölyede merdaneli prova baskı makineleri ile tipo baskı, linol baskı, ahşap baskı ve klişe baskı ürünler üretmektedirler. Gündüzleri bilgisayar başında yaptıkları tasarımları, akşamları atölyede bizzat dokunarak ve hissederek seçtikleri kağıtları mürekkeplerle boyayıp elleriyle baskı yapmaktan çok keyif aldıklarını ve ruhlarının hep atölyelerinde olduğunu dile getirmekteler. Yarattıkları 'Hello From Istanbul' markasında İstanbul'u ziyaret eden turistlere Türkçe kelimelerin kısaca anlamlarını öğreten tasarımları tipo baskı yöntemiyle tişörtlere, çantalara, çeşitli bezlere basarak ürünler tasarlamışlar (Box In A Box (2015). Özgün baskının dokunsal süreçlerini tasarımlarına dahil eden Karabulut çiftinin gerçekleştirmiş oldukları çalışmalardan örnekler Görsel 4'te yer almaktadır.

Görsel 4. Soldan sağa doğru, Atölye Rulo, 1- Linol baskı kalıpları, 2- Tipo baskı tekniği ile oluşturulmuş çeşitli tasarımlar

3.5. Serigraf Baskı Tekniği İle Grafik Ürünler/Erbil Sivashoğlu

Bitti Gitti Keyifler Atölyesi'nin kurucusu Erbil Sivashoğlu, serigraf baskılardan, boyama ve tasarıma kadar çalışmaya imza atmaktadır. El yapımı ahşap Pinhole fotoğraf makinesi tasarımları yapmaktadır. Sivashoğlu kendini, 'kısa süreli kurumsal hayat ve mühendislik veterani, tam zamanlı el kirlenme, yeni tasarımlar deneyimleme, mobil uygulamalar ve sosyal girişimler tutkunu' olarak tanımlamaktadır. Erbil Sivashoğlu'nun, Kerem Güneş ile beraber kurduğu 'BookSerf' adındaki projeyi 5 farklı şehirde aktif kitap bağışçılarıyla birlikte yürütüyorlar. Sivashoğlu'nun Onur Erdemol ile beraber başlattıkları 'StreetArt İstanbul' mobil uygulaması sayesinde İstanbul'daki güncel sokak sanatı eserlerini ve sanatçılarını paylaşmaktadırlar (Lomography, 2015). Bitti Gitti ekibi, el yapımı fotoğraf makinesi kiti üretiminin yanı sıra, kendi kamerasını kendin yap, defter atölyesi ve serigraf baskı atölyesi gibi dokunsal ve zannaatı ön plana çıkaran atölyeler düzenlenmektedir (Görsel 5).

SONUÇ

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 olabilmektedir. Son yıllarda gündeme gelmeye başlayan 'Kendin Tasarla' 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' 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 aktarılacak 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.

Bu çalışmada önerilen, zanaatkar bir anlayışla kendi özgün üretim tarzını yaratan tasarımcının, diğerleri arasından sıyrılarak kendi özgün tasarımcı kimliği ile varlığını sürdürmesidir. Araştırmada ele alınan 'Kendin Tasarla' yaklaşımının, tasarımcıya çok yönlü bir ortam sağlayarak, tasarıma özgün bir etki getirme konusunda yardımcı olacağı öngörülmektedir. Bu yeni ama eski süreç tasarım dünyasında bir trend yaratmıştır. Makalede örnek olarak alınan tasarımcılar geleneksel yöntemlere geri dönerek neler yapabileceklerini keşfederek, yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri bir deneyimle tasarımlar üretmektedirler. Grafik tasarımın şablonlarla çözülebilecek kadar kolay olduğunun düşünülmesini engellemek adına, 'Kendin Tasarla' yaklaşımı, grafik tasarımcının yaptığı işin daha özgün olma yolunda olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

'Kendin Tasarla' yaklaşımda dikkat edilmesi gereken birkaç nokta vardır. Burada el ile yapılan tasarım hobi olarak algılanmamalı, tasarımcının kendi tarzını yaratmak üzere başvurduğu bir yöntem olarak düşünülmelidir. 'Kendin Yap' hareketinde, kişiler uzmanı olmadıkları bir işi herhangi bir ücret ödmeden veya profesyonel bir yardım almadan kendi imkanlarıyla yapmaktadırlar. 'Kendin Tasarla' yaklaşımda ise, işi yapan yine tasarımcının kendisidir. Julia Lupton'nun da belirttiği gibi 'Kendin Tasarla' bir işi kendi kendine yapmaktan daha öte bir durumdur. Estetik yaklaşımla, sanatsal kaygıyla ve tasarım ilkeleriyle de alakalı bir yaklaşım haline dönüşmüştür. Grafik tasarımcı 'Kendin Tasarla' yaklaşımıyla, bir yandan kendi özgün tavrını ortaya koyarken, diğer yandan da 'Kendin Yap' felsefesiyle, sürdürülebilir yaşam ve tasarım konularında toplumu bilinçlendirmek adına çalışmalar gerçekleştirebilir.

'Kendin Tasarla' ve 'Kendin Yap' iç içedir ve ikisinin de asıl çıkış noktası insanların, tasarımcıların özüne dönerek minimum tüketim ve israfı, her alanda insan emeğinin, izinin olduğu, sürdürülebilir bir dünya için insanca yaşamının yollarını bulmaktır. 'Kendin Tasarla' yaklaşımının sadece elle bir şeyler yapmak, tasarlamak değil, 'Kendin Yap' felsefesindeki 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' kültürü, 'Kendin Tasarla' yönteminde de benimsenmelidir.

Grafik tasarımda 'Kendin Tasarla' 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 düzeyde olur? Kendin Tasarla' 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 aramaktadır. 'Kendin Tasarla' yaklaşımı, tasarımcıların özlerine dönerek minimum tüketim ve israfı, her alanda insan emeğinin, izinin olduğu, sürdürülebilir bir dünya için insanca yaşamının yollarını bulmak için tasarımcılara alternatif bir yöntem olabilir.

Sürdürülebilir bir yaşam felsefesini merkeze alan 'Kendin Yap' kültürü, Kendin Tasarla 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. '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.

KAYNAKÇA

- Artun, A. (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi, Estetik Modernizmin Tasfiyesi* (1. Baskı) İletişim Yayınları.
- Bektaş, D. (2011). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, Yapı Kredi Yayınları.
- Bilir, A. (2012). "Mekanikleşen Dünyada İnsani Değerleri Arayan Sanatçı" Sean Scully, Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları, 2 (2), s.1-11.
- Box In A Box (2015). *Tasarım, Sanat ve Fikir Kütüphanesi*, <https://www.boxinaboxidea.com/tr/post/rulo-tipo-baski> (ET: 5.03.2021)
- Lomography (2015). *Erbil Sivashioğlu ile Pinhole Fotoğrafçılık Üzerine*, <https://www.lomography.com/magazine/310817-erbil-sivaslioglu-ile-pinhole-fotografcilik-uzerine> (ET: 8.03.2021)
- Lupton, E. (2006). *D.I.Y. Design It Yourself. (II. Series)*, Princeton Architectural Press.
- Lupton, J. (2008). *The Politics and Practice of Designing It Yourself*, <http://www.differenceengines.com/uploads/irani-diy.pdf> (ET: 29.10.2014)
- Nomstudios (2020). Ahmet Özcan ile Söyleşi, <https://www.nom-studios.com/tr/blogs/news/ahmet-ozcan-interview>
- Oldmag.net (2015). <https://oldmag.net/2015/02/08/kim-ahmet-ozcan> (ET: 10.03.2021)
- Partfaliaz.com (2010). *Set Design By Chrissie Macdonald*, <https://www.partfaliaz.com/illustrators/set-design-by-chrissie-macdonald/> (ET: 15.01.2021)

Pixart Printing Blog (2018), World Of Printing Print Design, <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/print-design/> (ET: 10.01.2021)

Sağocak, M. (2003). *Endüstri Tasarımında 250 Yıl*. Uludağ Üniversitesi Güçlendirme Vakfı.

Sanat Blog (2011). <http://www.sanatblog.com/olsun-dert-degil/> (ET: 08.06.2015)

Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan* (1. Baskı). Yem Yayın.

Turani, A. (2011). *Dünya Sanat Tarihi* (15. Baskı). Remzi Kitabevi.

Twemlow, A. (2011). *Grafik Tasarım Ne içindir?* (D. Özgen Çev.). (2. Baskı). Yem Yayınevi.

Uçar, Ö, Uçar, T. F, Orhon, N, Taşçıoğlu, M. (2011). *Görsel Kültür*. T. F. Uçar (Ed.). Anadolu Üniversitesi Web-Ofset Tesisleri. (s. 6, 176).

Wild, Lorraine. (2012). Direnişin Örgüsü, Ed: S. Çekiç, H. Yılmaz, *Grafik Tasarım Kuramı, Tasarım Alanından Okumalar* (Çev. M. E. Uslu), ss.84-86, Espas Sanat Kuram Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 3. <https://europeandesign.org/submissions/get-up-printing-kit/> (ET: 05.06.2015)

Görsel 4. 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 poster. Fotoğraf: John Short Kaynak: <https://www.chrissiemacdonald.co.uk/Tooled-Up> (ET: 08.06.2015)

Görsel 5. 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: <https://thokamaer.tumblr.com/> (ET: 08.06.2015)

Görsel 4. Atölye Rulo, Tipo baskı tekniği ile çeşitli tasarımlar. Kaynak: <https://www.instagram.com/rulotipo/?hl=tr> (ET: 19.06.2015)

Görsel 5. Bitti Gitti, Ahşap Büyük Boy İğne Deliği Kamera Kiti - Mavi Galaksi Kaynak: <https://shop.bittigitti.com.tr/collections/el-yapimi-ahsap-kameralar/products/ahsap-kare-igne-deligi-kamera-kiti> (ET: 24.06.2015)

Görsel 6. Soldan sağa doğru, Ahmet Özcan "Arena Monstrum" from "Monstrum", Ahmet Özcan, Woe Misery Blob Faces Kaynak: <https://www.instagram.com/hayallerevi/> (ET: 27.06.2015)