

GRAFİK TASARIMDA ÇOCUKLA İŞ BİRLİĞİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

AN EVALUATION ON COLLABORATION WITH CHILDREN IN GRAPHIC DESIGN

 Pembe Aktürk*

Öz

Çağdaş yaşamda grafik tasarım, bizi çevreleyen, karar mekanizmamızı etkileyen ve yaşamımızı şekillendiren önemli faktörlerdendir. İnsanın var olma, öğrenme, tüketme eylemlerini şekillendirme gücü olan tasarımı, toplumun geleceği olan çocuklara anlatmak ve sağlıklı bir gelecek inşası için onları tasarıma dahil etmek önemlidir. Araştırmada grafik tasarımda çocukla iş birliği yapmanın önemi vurgulanmakta, çocukla iş birliği içinde yürütülen grafik tasarım projelerinden örnekler incelenmektedir. Grafik tasarım projelerinde çocuğun tasarıma dahil edilmesi ile grafik anlam ve anlamlandırmayı, görsel iletişimin gücünü ve toplumlar üzerindeki aktif rolünü öğrenmesini sağlamaktadır. Geleceğin tasarımcılarının, geçmişin ve şimdinin tasarımcılarıyla tanışması-tanıştırılması ve onlarla iş birliği içinde tasarımlar yapılmasının her iki tarafa da pozitif yansıtacağı açıktır. Çalışmada “çocuğun grafik tasarım uygulamalarında tasarımcı ile iş birliği içinde çalışması, yaratıcı çözümler geliştirmeye katkı sağlar mı?” problem cümlesine cevaplar aranmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Grafik Tasarımcı, Çocuk, İş Birliği, Grafik Tasarım Projeleri.

Abstract

In contemporary life, graphic design is one of the important factors that surrounds us, influences our decision-making mechanisms and shape our lives. It is important to explain design, which has the power to shape human existence, learning and consumption, to children, who are the future of society, and to involve them in design to build a healthy future. The research emphasises the importance of working with children in graphic design and examines examples of graphic design projects carried out in collaboration with children. Involving children in graphic design projects enables them to learn about the meaning and significance of graphics, the power of visual communication and its active role in society. It is clear that meeting and introducing the designers of the future to the designers of the past and present and creating designs with them will have a positive impact on both sides. The study seeks to answer the question 'Does the child's collaboration with the designer in graphic design applications contribute to the development of graphic design?'

Keywords: Graphic Design, Graphic Designer, Child, Collaboration, Graphic Design Projects.

Araştırma Makalesi / Research Article

Başvuru tarihi / Received: 23 Ekim / 2024 - Kabul tarihi / Accepted: 16 Aralık 2024

*Araştırma Görevlisi, Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, pembe.akturk@selcuk.edu.tr, Konya/Türkiye.

1. Giriş

Grafik tasarım disiplini, teknolojik gelişmelerle birlikte sınırları ve etki alanı genişleyen bir alandır. Grafik tasarım etkili, estetik ve görsel bir dil oluşturmanın yanında yaşamı düzenlemekte, kolaylaştırmakta, bireylerde duygu durumu değişikliği yaratarak yaşamlarını etkilemektedir. “Grafik tasarım fikirleri, kavramları, metin ve görselleri alarak onları baskı, elektronik veya diğer süreçlerden geçirip görsel anlamda çarpıcı bir biçimde sunar. İletişim sürecinin kolaylaşması adına, içeriğe düzen ve yapı sağlarken mesajın hedef kitle tarafından alınması ve anlaşılmasına yardımcı olur” (Ambrosse ve Harris, 2012:10). Grafik tasarım, bir fikrin çeşitli görsel ve tipografik öğelerle harmanlanarak anlatılması, aydınlatılmasıdır. Grafik tasarımcı ise fikirleri iletmek amacıyla geleneksel yöntemlerin yanında çeşitli tasarım yazılımlarından faydalanarak görsel ve estetik düzenlemeler yapan kişidir. Bu görsel düzenlemeleri yaparken şekil, fotoğraf, illüstrasyon, tipografi, renk gibi unsurlardan faydalanmaktadır. Çeşitli disiplinlerle iş birliği içinde çalışarak çağın görsel ihtiyaçlarına uygun grafik içerikler üretir. Bu içerikler kurumsal kimlik tasarımı, afiş, kitaplar, reklam panoları ve ambalajlardan çeşitli pazarlama materyallerine kadar değişkenlik göstermektedir. “(...) İnsan çevresi ile olan ilişkilerin önemli bir bölümünü görsel yollarla çözmektedir. İngiliz filozof ve araştırmacı John Locke’a göre insan; %1 deneyerek, %2 dokunarak, %4 koklayarak, %10 duyarak, %83 ise çevresini gözlemleyerek öğrenmektedir” (Uçar, 2019:134). Bu doğrultuda grafik tasarımcılarca oluşturulmuş görsel iletişim içerikleri oldukça önemlidir ve toplumun doğru bilgilendirilmesini sağlamaktadır. Doğru ilişkiler kurarak, duyguları, yaşamı ve evreni geniş bir perspektifte değerlendiren, açık fikirli tasarımcılar toplumun ve gelecek toplum üyeleri olan çocukların görsel dünyasına katkıda bulunmaktadır. “İyi tasarlanmış bir çevrede yaşamak ve tasarımın sunduğu avantajlardan yararlanmak eylemlerimizi ve ilişkilerimizi daha yüksek bir düzeye taşımamıza yardımcı olmaktadır” (Hasket, 2002: 16). Akademisyen ve grafik tasarımcı Ardan Ergüven’in “İyi Tasarım Nedir?” kitabında yer alan tasarım ile ilgili görüşleri şu şekildedir;

Tasarım bizi mutlu eden ve yaşam kalitemizi belirleyen kavramların başında yer almaktadır. Son yıllarda tasarım yeni uygulama alanlarına genişlemiş, insani yararlar ve sosyal sorumluluk alanları etrafında şekillenmeye başlamıştır. Bu değişim tasarımcılara daha fazla sorumluluk yüklerken aynı zamanda toplumsal duyarlılığın öne çıkmasına neden olmuştur. Kültürel kimliği, kültürel gelişmeleri, sosyal yapıları ve ekonomileri etkileyen tasarımın toplum ve insanlar için önemli bir rolü vardır (2021:9).

Grafik tasarım gelişen teknoloji, toplumların değişen zevk anlayışları ve seçimleri doğrultusunda evrimini sürdürmekte olan bir disiplindir. Grafik tasarım, çeşitli disiplin, kişi ve kuruluşlarla iş birliği yapılarak etki alanı genişleyen bir alandır; tasarımcının tek başına ve iş birliği içinde üretmesine imkân sağlayan esnek yapıdadır. Bu esnekliğin içinde deneysel, oyuna açık yapıda tasarımlar üretmek ve bu sürece katkıda bulunmak, toplumun temelini ve gelecekle bağıni oluşturacak olan bireyleri tasarıma dahil etmekle ya da çocuğun tasarımına dahil olmakla mümkün olabilir. Günümüzde hedef kitlesini çocukların oluşturduğu grafik tasarım projelerinde özellikle çocuklarla iş birliği yapmanın önemi anlaşılmıştır. Bu çalışma kapsamında çocuklara yönelik hazırlanan grafik tasarım projelerinin yanında değişken guruplar için hazırlanan projelerde de çocuğun eleştirel bir göz olarak sürece dahil edilmesi önerilmektedir. Araştırma kapsamında çocuk iş birliği ile gerçekleştirilen grafik tasarım projelerine odaklanılmış ve çocuğun süreç ve sonuç üzerindeki katkısı üzerinde tartışılmıştır.

Çocukla iş birlikçi yaklaşımın, diğer tasarım disiplinlerinden özellikle mimarlık alanında çocuklar için tasarlanacak olan eğitim, yaşam ve oyun alanları ile ilgili projelerde uygulandığı göze çarpmaktadır. İş birlikçi yaklaşım, fikir geliştirme, tasarlama, uygulama ve tasarımın deneyimlenmesi, yaşama karışması aşamalarına çocuğun dahil edilmesini önermektedir. Bu öneri toplumsal yapıya ve geleceğe olumlu yansıyacak bir yaklaşım biçimidir. Rick Rubin (2024:7,8), “Yaratıcı Eylem: Bir Var Olma Biçimi” adlı kitabında, çocukların yaratıcı olmalarını, yeni bilgileri hâlihazırda inandıkları ile kıyaslamak yerine coşkuyla kucaklayarak anı yaşamaları, kıyaslayıp, ölçüp biçmek yerine içlerinden geldikleri gibi davranmaları, bıkkın değil meraklı olmaları ile ilişkilendirmektedir. Yaşamları boyunca büyük eserler inşa eden sanatçıların ise çocuksu ruhlarını koruduklarını düşünmektedir.

Araştırmanın amacı: Giderek artan tasarım taleplerine yaratıcı çözümler sunabilmenin yanı sıra geleceği inşa edecek çocuklara grafik okur yazarlık aşılacak amacıyla çocuğun tasarıma dahil edilebileceği önerisini sunmaktır. Tasarlanmış bir evrende yaşayan çocuğun, tasarımın gücüne tanık olması ve geleceğini inşa etmede tasarımı aktif kullanabileceği fikrinin ekilmesi, çocuğun sürece aktif bir şekilde dahil edilmesiyle mümkündür. Tüm canlıların kullandığı ortak mekân olan dünya gezegeninin, giderek artan sorunlarına çözümler bulabilmek, gelecekte bu sorunlara maruz kalacak paydaşlar olan çocukların sürece dahil edilmesini gerektirmektedir.

Grafik tasarımın yalnızca ekonomiye, tüketime yönelik bir disiplin değil sosyal yaşamı düzenleyerek, anlamlı fikirleri ekebilecek bir disiplin olduğu bilinci de aşılabilir.

Araştırmanın önemi: Bu çalışma grafik tasarıma çocuğun da dahil edildiği bir süreci önermektedir. Tasarım evrensel bir bakış açısıyla ele alındığında, tüm canlıların ihtiyaçlarına yöneliktir. Bu noktada grafik tasarım onu okuyabilecek ve anlamlandırabilecek çocukları da kapsamaktadır. Çocuğun tasarıma dahil edildiği, çocukla iş birliği yapılabilen durumlar grafik okur yazarlığın küçük yaşta gelişmesine katkıda bulunacaktır. Çocuk katılımlı grafik tasarım projeleri, çocukların gelecekte etkili bir grafik tasarım kültürü oluşturmasını sağlayacaktır.

Araştırmanın kapsamı: Araştırmada çocuklara atölye çalışması düzenleyerek onlara tasarımı anlatan, tasarım sürecine katılımlarını sağlayarak, neler yapabilecekleri konusunda kapılar açan tasarımcılar ve çalışmaları dahil edilmiştir.

Araştırmanın yöntemi: Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Kitaplar, makaleler ve elektronik kaynaklar bu araştırmada kullanılan dokümanlardır. Sak vd. (2021:228)'e göre; "doküman analizi, araştırma verilerinin birincil kaynağı olarak çeşitli dokümanların toplanması, gözden geçirilmesi, sorgulanması ve analizi olarak tanımlanabilen bilimsel bir araştırma yöntemidir".

2. Grafik Tasarımda Çocukla İş Birliği

Bu çalışma kapsamında "grafik tasarımda iş birliği yapmak" tasarım sürecinin tek bir tasarımcı tarafından değil, iki ya da daha fazla kişi tarafından yürütülmesi ve tasarlama sürecinde iş birlikçi olarak çocuğun dahil edilmesi anlamında ele alınmıştır. İş birlikçiler planlanan tasarıma ve çalışılacak konunun içeriğine göre seçilebilir. Rick Rubin (2024:296) "Yaratıcı Eylem: Bir Var Olma Biçimi" adlı kitabında iş birliğini, "Benlik prizması, eserimize varlığımızın tek yönünü yansıtır. Birden fazla prizma uygulandığında beklenmedik olasılıklar ortaya çıkabilir. Bakış açıları ister birbiriyle çelişsin ister birbirini tamamlasın, yeni bir vizyon yaratmak için birleşirler" şeklinde açıklamıştır. Grafik tasarımda iş birliği yapmak tasarımda seçenekleri çoğaltmanın yollarındandır. Yaratıcı zihinler nihai fikre ulaşana kadar çeşitli seçenekler üretmeye devam eder. Eagleman ve Brandt (2019:156)'e göre "(...) insanlığın gücü de zihinsel bakımdan çeşitlenme becerisinde yatar. Bir sorunla karşı karşıya kaldığımızda tek bir çözümle yetinmez, geniş bir çözümler yelpazesi üretiriz". Bu doğrultuda herhangi bir probleme görsel ve estetik çözümler üreterek iletişimi

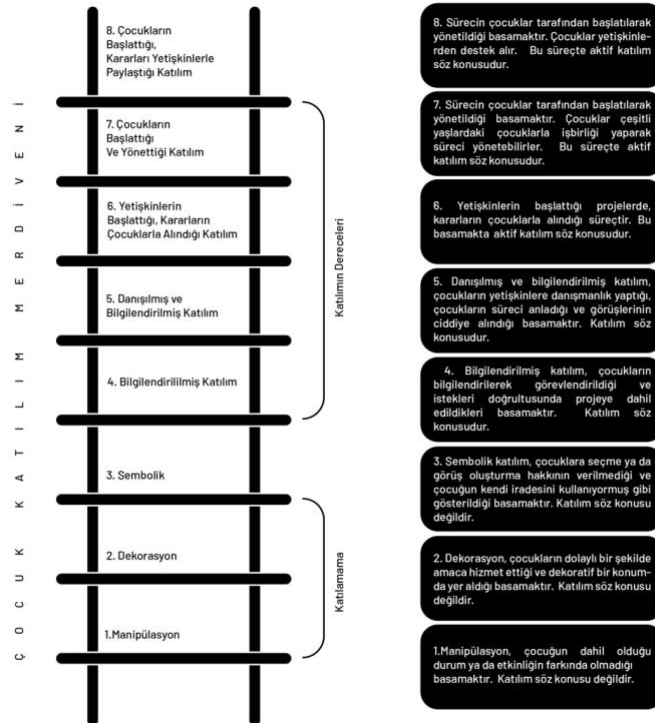
sağlayan, satın alma davranışlarını değiştiren grafik tasarım disiplininde de probleme ilişkin çeşitli öneriler üretilerek süreç yürütülmektedir.

World Population Review'in 2024 verilerine göre dünyada 0 ile 14 yaş aralığında yaklaşık 2 milyar çocuk olduğu tahmin edilmektedir (http 1). Dünya nüfus yoğunluğunun önemli bir bölümünü oluşturan çocuklar mevcut ürün ve hizmetlerin önemli bir bölümünü kullanmaktadır. Bu durum söz konusu ürün ve hizmetlerin tasarımı ve sunumunun çocukların fikir ve ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanması gerekliliğini gündeme getirmektedir. Unicef tarafından hazırlanmış "Çocuk Haklarına Dair Sözleşme" on sekiz yaşına kadar her insanı çocuk saymaktadır (http 2). Türk Dil Kurumu tarafından hazırlanan Türkçe Sözlük'te çocuk "anne karnında ya da bebeklik çağı ile ergenlik çağı arasındaki gelişme döneminde bulunan insan" (TDK, 2005:1911) olarak açıklanmıştır. Çocuk, sanatta ve tasarımda iş birliği yapılabilecek en değerli potansiyellerdendir. Çocuğun, yaşama ve olaylara karşı olan naif, filtresiz yaklaşımı tasarımda doğruyu, işe yarayanı ve iletişim kurduranı bulmamıza yardımcı olabilmektedir. Çocuk, mesajı en basit şekliyle alıcıya ulaştırmayı hedefleyen bir disiplin olan grafik tasarımda etkili fikir bulma konusunda tasarımcıya rehberlik edebilecektir. Çocuğun, tasarımcıya nihai tasarım ve üzerinde çalışılan konu bağlamında verdiği dönütler tasarımın zenginleşmesine, daha kolay okunup tüketilebilmesine imkân verebilecektir. Toplumun diğer bireyleri gibi çocuklar da grafik içerikleri tüketmekte, grafik tasarım ürünlerine maruz kalmakta ve bu ürünlerden etkilenmektedir.

Bir çocuk 24 saatlik sıradan bir günde sayısız grafik ürünle karşılaşmaktadır. Çocuğun okula giderken trafik işaret levhaları, yer isimleri ve yollarda bulunan yönlendirmeler, bilgilendirme tasarımları, afişler, okulda kullandığı kitaplar, akıllı tahtalarda bulunan ara yüz tasarımları vd. karşılaştığı, maruz kaldığı grafik tasarımlardandır. Bu günlük liste çeşitli grafik tasarım örnekleri ile uzatılabilir, çeşitlendirilebilir. Çocuk, karşılaştığı grafik tasarımlardan hızlı iletişim kurduran, anlaşılması kolay olanları anlamlandırabilmektedir. Sosyal yaşamın en değerli parçalarından olan çocuğun grafik okur yazarlığını geliştirebilmesi, grafik tasarım konusunda bilgilendirilmesi, tasarım eylemine dahil edilmesiyle mümkündür.

Çocuğun toplumdaki varlığına saygı duyularak hazırlanan tasarımlara çocuk merkezli tasarım yaklaşımı adı verilmiştir. Bu yaklaşımın hedefi çocukları toplumdaki sosyal aktörler, aktif katılımcılar ve kendi deneyimlerinin uzmanları olarak anlamaktır (http 3). Sayar ve Benli (2020: 45), "Dijital Çocuk" kitabında dijital çağın çocuklarının bir önceki neslin yalnız çalışma isteğine

karşılık iş birliği ve sosyalliğe açık, ekip olarak çalışmayı tercih eden, yaptıkları işin başkaları tarafından yorumlanmasını isteyerek o işi geliştirmek isteyen bireyler olduğunu vurgulamaktadır. Çocukla iş birliğinin yapılması, ondan ilham alınması fikri yeni bir fikir değildir. Ünlü sanatçı ve tasarımcıların sanat eserlerine, tasarımlarına kendi çocukları, karşılaşma, sohbet etme imkânı buldukları çocuklardan ilham alarak, onları gözlemleyerek, tepkilerinden ve fikirlerinden yola çıkarak yön verdikleri bilinmektedir. “Bütün çocuklar sanatçıdır. Asıl problem büyüyünce de sanatçı kalabilmektir” sözleri ile Picasso, çocuk yaratıcılığını övmüş ve bir çocuk gibi çizebilme çabasını yaşamı boyunca sürdürmüştür (Kalmar, 2017). Picasso'nun çocuk yaratıcılığını ve yalınlığını önemseydiği apaçiktir. İtalyan tasarımcı Bruno Munari ise ürettiği diğer tasarımların yanı sıra çocuklar için tasarımlar üretmiş, kitaplar ve illüstrasyonlar hazırlamış hatta onlarla sık sık oyun oynamıştır. Kendini çocuklarla oyun oynayan biri olarak tanımlayan tasarımcının, oğlundan esinlenerek hazırladığı tasarımlar bulunmaktadır. Bu veriler bize çocuk yaratıcılığına olan güvenin yeni olmadığını ve daimî olması gerektiğini hatırlatır niteliktedir.



Görsel 1. Çocuk Katılım Merdiveni, Roger Hart Tarafından Hazırlanan Merdivenden Türetilmiştir, Yazar Arşivi, 2024.

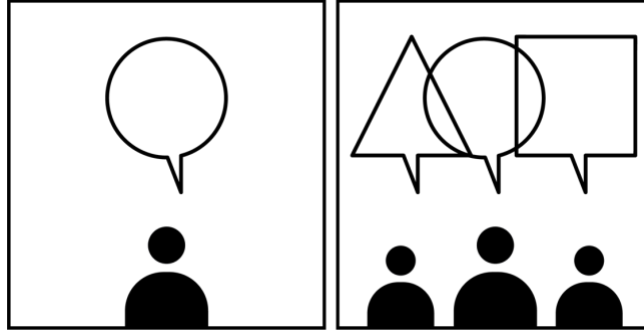
Roger Hart tarafından ilk örneği çizilmiş merdivenden üretilmiş olan ve Görsel 1’de yer alan “Çocuk Katılım Merdiveni” sosyal yaşamda yapılan çeşitli etkinliklerde çocukların karar alma süreçlerine dâhil olma durumlarını derecelendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Bu merdiven, yetişkinlerin çocuk katılımı üzerindeki kontrolünü ve çocuğun sosyal yaşamda karar vermeyi gerektiren konulardaki katılım derecelerini görselleştirmektedir. Yaşadığı çevrede bilinçli ya da tesadüfi tükettiği grafik ürünler ve bunların tasarlanma süreçlerindeki bazı kararlar çocuk katılımı ile gerçekleştirilmeye açıktır. Hart’ın Merdiveni grafik tasarım sürecine dahil olan çocuğun katılımını derecelendirmek için de kullanılabilir. Çocuğun tasarlanma sürecine sıklıkla kullanıcı olarak dahil olduğu bilinmektedir. Merdivenin ilk üç basamağında çocuğun dahil edildiği etkinliklerde kendi iradesini kullanmadığı görülmektedir ve bu durumda çocuğun katılımı söz konusu değildir. Grafik tasarım sürecine çocuğun dahil edilmesi ve çocukla iş birliği yapılması söz konusu olduğunda katılım merdiveninin 4, 5, 6, 7 ve 8. basamaklarının dikkate alınması gerektiği düşünülmektedir. Grafik tasarımın özellikle fikir oluşturma sürecinde sorunu “yeni gözlerle görmek” gerekmektedir, bu yeni gözler tasarım sürecine çocukla birlikte dahil olabilir (Burtenshaw vd., 2014:116).

Çocuk yaşamına somut kavram ve sembollerin görsellerini okuyarak başlamakta ancak çocukta sembol, simge okuma, alfabeye aşına olma ve anlamlandırma süreci sonradan gelişmektedir. Birer grafik simge olan harflerin öğretimi ise harfleri oluşturan temel grafik şekillerle başlamaktadır. Bulduğu çevrede çeşitli tasarımlara maruz kalan çocuk, gelişim çizgisi doğrultusunda anlamlandırma sürecine dahil olmaktadır. Söz konusu anlamlandırmanın doğru, mesajın net bir şekilde iletilebilmesi tasarlanma eylemine çocuğun aktif katılımı ile mümkündür. “(...) Tasarım sürecinde, ürün geliştiricilerin çocuklara ilişkin yetişkin kurgularını temel alması, tasarım sürecinde tasarlayan ve tasarımı kullanan arasında güç eşitsizliğine neden olmaktadır” (Töre Yargın vd., 2018:21). Bu eşitsizliğin ortadan kaldırılarak çocuk merkezli tasarım sisteminin benimsenmesi ve geleceği inşa edecek bireyler olan çocuklarla tasarımda iş birliği yapılması önerilmektedir.

Kendinden önce tasarlanmış bir dünyaya doğan çocuk, tasarlanma ve tasarım eylemi ile ilgili bilgilenmeye ihtiyaç duyarken bizler de yaşadığımız evren başta olmak üzere, bize hizmet eden insan yapımı şeylerin birer tasarım olduğunu unutma eğiliminde oluruz ve bunun hatırlatılması bize tasarımın gücü hakkında bilgi verir. Çocuklar, bu gücü hatırlayan ve farkında

olan yetişkinler tarafından sahip oldukları gücü doğru yönetebilmeleri ve grafik tasarım ürünleriyle doğru iletişim kurabilmeleri için grafik tasarım sürecine dahil edilmelidir. Tasarımların günlük yaşamımızda karar verme mekanizmamızı etkileyerek davranışlarımızı yönlendirdiği bilinmektedir. Kitap kapağı tasarımları ile tanınan ünlü grafik tasarımcı Chip Kidd'e göre farkında olsak da olmasak da her gün aldığımız kararların çoğu tasarım gereğidir. Süt kartonlarından kitaplara, iç mekanlar ve sokak tabelalarına kadar doğa tarafından yapılmayan her şey birileri tarafından tasarlanmıştır (Popova, 2013).

Grafik tasarımda çocukla iş birliği yapmadan önce çocuğun grafik tasarımı anlamlandırması gerekmektedir. Bu sebeple grafik tasarım çocuğa anlatılmalı, örneklerle grafik tasarımın varlığı ve yokluğu arasındaki fark gösterilmelidir. Görsel 2'de yer alan grafikte çocukla iş birliği yapmadan önce tasarımcının düşünsel durumu ve iş birliği yapıldığında ortaya çıkacak düşünce zenginliği gösterilmektedir.



Görsel 2. Grafik Tasarımcı ve Çocukla İş Birliği Yapan Grafik Tasarımcı, Yazar Arşivi, 2024.

Grafik tasarımda iş birliği yapma sürecini yalnızca çocuk üzerinden okuyarak değerlendirmek uygun değildir. İş birliği tarafların eşit düzeyde çaba gösterdiği, fayda sağladığı bir eylem sürecidir. Rick Rubin (2024:169)'e göre "Sürekli aynı yörüngede dolandığınızda merak ve keşif duygunuz kaybolup yaratıcılığınız körelebilir". Çocukla herhangi bir grafik tasarım projesinde iş birliği yapmak tasarımcıyı aşına olduğu sınırlar içinde çalışmaktan esnek sınırlar içinde çalışmaya yönlendirmektedir. Anja Stedjeberg Hansen (2017:1)'e göre tasarımcılar, çocuğun tasarım sürecine kattığı değer ve uzmanlığın giderek daha fazla farkına varmakta ve son yıllarda çocuklarla iş birliği yapmaktadır. Tasarımcılar, çocukların kendi dünyaları ve çevreleri hakkında değerli bilgi ve deneyimlere sahip güvenilir katılımcılar olarak görülebileceğini fark etmeye başlamıştır.

Dean Vipond, dört ve beş yaşındaki çocuklardan oluşan bir gruba grafik tasarımı anlatmayı deneyimlemiş ve bu deneyimlerini “Dört Yaşındaki Çocuklara Grafik Tasarımı Açıklamak” adlı yazısında paylaşmıştır (Vipond, 2015). Marka iletişim ve etkileşim tasarımı uzmanı olan Vipond çocuklara önce tasarımı anlatmış, ardından grafik tasarımın ne olduğunu çocukların zihinlerinde somutlaştırmaya çalışmıştır. Tasarımcı, çocuklara işini “Ben; renkleri, harfleri ve görselleri insanların anlamasına yardımcı olması için kullanırım” (Vipond, 2015) şeklinde anlatır. Ardından kariyerinde bu kadar basit bir sloganı daha önce oluşturamadığından hatta bunu kartvizitine koyabileceğinden de bahseder. Grafik tasarım sohbeti, çocukların renklere karşı olan ön bilgilerinin kontrolü ve anlamlandırma durumlarını test edilmesi için Vipond ve sınıf öğretmeni tarafından önceden hazırlanan renk etkinlikleri ile devam etmiştir. Renk etkinliğinde çocuklara bazı kelimeler verilmiş, onlara hangi rengi anımsattığı ve kavramın renk karşılığı sorulmuştur. Çocuklar kızgınlık kavramı için kırmızı, tatlılar için parlak renkler, çimenler için yeşil renk tercih etmişlerdir. Çocukların büyük çoğunluğunun tercihleri konusunda yaptıkları açıklamalar şaşırtıcıdır. Dean Vipond’un çocuklarla konuştuğu diğer konu ise kelimeler ve harfler olmuştur. Kelimelerin anlamı ve taşıdığı duyguyu hissettirmek amacıyla düzenlenebileceğini çocuklara göstermek istemiştir. Bunun için tasarımcı çocuklara önce Görsel 3’te yer alan, aynı punto büyüklüğünde yazılmış “Büyük bir köpekle karşılaştım” cümlesini göstermiş ardından büyük kelimesini cümlenin diğer kelimelerinden daha büyük yazdığı bir “Büyük bir köpekle karşılaştım” cümlesi göstermiştir. Çocukların verdiği tepkiler ve konuşmalarından ikinci cümlenin karşılaşılan köpek ve köpeğin büyüklüğü konusunda merak uyandırdığını gözlemlemiştir. Cümle daha heyecan verici bir hal almış ve duygu aktarımı gerçekleşmiştir. Tasarımcının bu deneyimi çocukların yalnızca tasarım sürecinde değil onlarla iletişim kurma noktasında da tasarımcıyı düşünsel olarak zenginleştirdiğini göstermektedir. Vipond’un çocuklarla olan grafik tasarım sohbeti Görsel 4’te yer alan, “fast-hızlı” kelimesinin tasarımsal olarak hızı nasıl yansıması gerektiğini birlikte çözümledikleri etkinlikle devam etmiştir. Çocukla iş birliği içinde karşılıklı iletişimle sürdürülen bu atölyede sürekli hedef kitleye mesajlar aktarmakla zaman geçirdiği işinin çocuklar tarafından kolayca kavranabildiğine şahit olmuştur. Atölye çalışmasından yaklaşık bir hafta sonra sınıf öğretmeni atölyede çalışılan konu ile ilgili öğrenci çalışmalarından örnekler göndermiştir. Örnekler konunun net bir şekilde anlaşıldığını göstermiştir (Vipond, 2015).

I met a big dog

I met a **big** dog

Görsel 3. Dean Vipond'un Grafik Tasarımda Tipografi Kullanımını Çocuklara Anlatırken Gösterdiği Örnekler, 2015.

fast

fast

fast

Görsel 4. Dean Vipond'un Grafik Tasarımda Tipografi Kullanımını Çocuklara Anlatırken Gösterdiği Örnekler, 2015.

Louis Rigaud, çalışmalarını oyun, etkileşim üzerine kurgulayan, okuyucuyu/oyuncuyu tasarıma dâhil eden basit ve sezgisel sistemler tasarlamaktadır. Kitap, animasyon filmleri, video oyunları gibi alanlarda geleneksel ve dijital teknikleri birleştirerek kendi tasarım dili doğrultusunda grafik ürünler vermektedir. Louis Rigaud'u diğer tasarımcılardan ayıran özellik ise sık sık çocuklar, öğrenciler ve profesyoneller için çalıştaylar/atölyeler düzenliyor olmasıdır. Özellikle çocuklarla yaptığı atölye çalışmalarında ortaya çıkan çizim ve tasarımlarla birlikte, kitaplar, pop up kitaplar ve oyunlar tasarlamıştır. Rigaud Görsel 5'te yer alan 3 pop up kitabı 2021'de ilkokul çağındaki çocuklarla yaptığı bir çalıştay sonucunda hazırlamıştır. Çocuklarla 15 atölye çalışması yapılmış, çocuklar çizerek, boyayarak, keserek çeşitli manzaralar ve hayvanları şekillendirmişlerdir. Kitapta mevsim geçişleri ve hayvan çeşitliliği detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Rigaud, çocukların yaptığı çeşitli haritalar ve illüstrasyonları dileyenlerin inceleyebilmesi amacıyla web sayfasına taşımıştır (Rigaud, 2016).



Görsel 5. Louis Rigaud'un ilkökul Çocuklarıyla Birlikte Hazırladığı Kitaplar, 2016.

Rigaud'un çocuklarla iş birliği içinde hazırladığı bir diğer uygulama da Görsel 6'da verilen Plouf & Floup adındaki büyük bir resimli okyanus kitabıdır (Rigaud, 2016). Bu kitapta yer alan canlıların çizimi yaklaşık 6 hafta sürmüştür. Rigaud ve tasarım sürecine dahil olan çocuklar 6 hafta boyunca akvaryuma giderek çizimler yapmış ve hatta hayali su yaratıklarını, isimlerini icat ederek eğlenmişlerdir. Yoğun bir sürecin ardından bu çizimler okyanus kitabına ve mobil oyuna dönüştürülmüştür.



Görsel 6. Louis Rigaud'un ilkökul Çocuklarıyla Birlikte Hazırladığı Kitap ve Mobil Uygulama, 2016.

Heller ve Anderson (2016:6)'a göre bir tasarımcı mesajları yaratıcı bir şekilde iletebilmek için mevcut araçları düzenler. Harika bir tasarımcı ise yenilik fırsatları yaratmak için mevcut araçları aşan hayal gücüne sahiptir. Bu noktada yenilik fırsatları ve etkileyici fikirler üretmek isteyen tasarımcı iş birliğine açık yapıdadır ve yaratıcı bir deha olan çocuğu oyun/tasarım arkadaşı olarak seçebilmektedir. Rigaud, çocuklarla sık sık yaptığı atölye çalışmaları ve onlar için hazırladığı kitaplar ve mobil oyunlarla çocuğun tasarım potansiyelini keşfetmiş görünmektedir.

Erken yaşta grafik ürün ve içeriklerle karşılaşacak olan çocuğun grafik okur yazarlığının uzamsal düşünme yeteneğinin geliştirilmesi gerekmektedir. Çocuğun amatör ve heyecanlı duygularının durumunun tasarlanmış ya da tasarlanacak olanlara yansması ve kendi tüketim alanlarına yönelik grafik uygulamaların doğuşuna rehberlik etmeleri, işbirlikçi olmaları önemlidir.

Murat Celep çocuklar için "Rakamlar ve ..." çocuk kitaplarını tasarlayan grafik tasarımcıdır. Celep'in Görsel 7'de yer alan "Rakamlar ve ..." çocuk kitapları dizisi Type Directors Club tarafından düzenlenen 64'üncü grafik tasarım yarışmasında, Tipografide Mükemmellik Ödülü'ne layık görülmüştür ([http 4](http://4)). Celep tasarladığı kitaplarla çocukları grafik tasarım aracılığıyla rakamlarla tanıştırmayı çoktan tanışmış olanların ise rakamlara olan mesafesini azaltmayı hedeflemektedir. "Rakamlar ve ..." çocuk kitapları dizisi oldukça yaratıcıdır. Celep, Müze Gazhane iş birliği ile Görsel 8'de duyuru afişleri verilen "Rakamlar ve Diğer Şeyler" başlığı altında çocuk atölyeleri düzenlemektedir. Bu atölyelerde çocuklara grafik tasarım aracılığıyla matematik semboller olan rakamları sevdirmeye ve rakamlarla çizilebilecek şeyleri keşfettirmeye çalışmaktadır. Celep, grafik tasarım aracılığı ile çocuklarla iletişim kurarak, çocukları rakamların hesaplanabilir, okunur ve okutur işlevi yanında estetik, eğlenceli yönüyle tanıştırmaktadır. Celep'in çocuk tasarım atölyelerine katılan çocukların yaş aralığının 6-9 yaş aralığında olduğu görülmektedir ([http 5](http://5)).



Görsel 7. Murat Celep, "Rakamlar ve ..." Tipografik Çocuk Kitapları Serisinden Örnekler, 2017.



Görsel 8. Murat Celep, "Rakamlar ve Diğer Şeyler" Çocuk Tasarım Atölyeleri Afişlerinden Örnekler, 2024-2023.

Tasarlama eylemi ile benzerlik gösteren oyun eylemi, çocuğun tasarlama eylemine hızla dâhil olmasına zemin hazırlayabilmektedir. Celep'in deneyimini çocuklarla paylaştığı atölyeler hiç şüphesiz ki karşılıklı etkileşimin aktif olduğu alanlardır ve 0-9 arası 10 karakterle sınırsız yaratıcılık imkanının sunulduğu alandır.

Spy Design Studio, Londra'da kurulmuş bir tasarım stüdyosudur. Spy, web sayfası tasarımı, kurum kimliği tasarımı, çevresel grafik tasarım, yayın grafikleri ve ambalaj grafiği gibi grafik tasarımın çeşitli alanlarında müşterilerine hizmet vermektedir. Stüdyodan, Hackney Forest School için bir marka çalışması yapılması istenmiştir. Bu talep üzerine Spy Design Stüdyo tasarımcıları, okulun çocuklar, aileler ve öğretmenlerle birlikte düzenlediği tüm aktivitelere katılarak gözlem yapmışlardır. Bu gözlemin ardından, çocuklarla tasarımlar konusunda fikir alışverişi yapılmış ve çocuklardan orman okuluna gelenlerin burada neler keşfedebileceğini çizimleri istenmiştir.



Görsel 9. Spy Design Studio "Hackney Forest School" için Marka Tasarımı ve Grafik Uygulamalar.

Bu fikir alışverişleri ve ormanda bulunan çeşitli bitki, böcek türleri ile ilgili illüstrasyonlar, markanın tasarımına ilham olmuş, marka dilini beslemiş, markanın doğuşunu pozitif yönde etkilemiştir (http 6). Böylece Spy Design Stüdyo, Hackney Forest School için Görsel 9'da yer alan tasarımları, tasarımcı çocuk iş birliği içinde hazırlamıştır. Stüdyo'nun çocuklardan ve doğadan ilhamla tasarladığı afişler, tanıtım kitapçıkları, çanta ve rozetler gibi çeşitli ürünler yoğun ilgi görmüştür.

Östberga Yazı Tipi Tasarımı, tasarımcı çocuk iş birliği içinde üretilen proje örneklerindedir. Proje, yazı tipi tasarımcısı ve Letters from Sweden'in kurucusu Göran Söderström ve tasarımcı Daniela Juvall'ın yönetiminde tasarlanmıştır. Östberga yazı tipi, Söderström ve Juvall'ın gençlik merkezlerinden gelen 10 ve 12 yaş arasındaki 10 çocukla (Rola, Nima, Mohammed, Riccardo, Klara, Fabian, Masa, Bo, Amin ve Ali) düzenledikleri atölye çalışması sonucunda ortaya çıkmıştır. Tasarımcılar, çocukların kolaylıkla yazabilmelerine olanak sağlayacak şekilde çalışma alanının zeminini kağıtlarla kaplayarak, bolca grafiti kalemleri bırakmışlardır. Ardından çocukların yaratıcılıklarını baltalamamak adına herhangi bir müdahalede bulunmadan çocukların üretim sürecini gözlemlemişlerdir. Çocukların çalışma alanındaki görüntülerden bazıları Görsel 10'da verilmiştir.



Görsel 10. Östberga Yazı Tipi Tasarımı Atölyesinden Görüntüler, 2018.

UPPERCASE LATIN

A A A A A B B B B B B B B C
 C D E E E F G G H H I I J J
 K L L M M M M N N O P Q
 R R R S S S S S T T U V X
 Y Y Z Z A Ä Å Ä Ö Ö Ø Ö
 Ö Ø Æ Ö Æ Ö Ø Ö Ø Ö

LOWERCASE LATIN

a a a a b b b c c d d e e
 f f g g h i i i j k l l m m
 n o o o p q r r s s t u v w
 x x y y z ä å ä å ö ö

NUMERALS

0 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 4 5 6 7 8 9

PUNCTUATION

! ? & () . , " - - « « » » ° ° ° °

Görsel 11. Östberga Yazı Tipi, Büyük Harf, Küçük Harf, Rakam ve Noktalama İşaretleri Seti, 2018.

Söderström ve Juvall, atölye sonucunda ortaya çıkan harf formlarından kullanılabilir olanları seçerek sayısal olarak çizmişlerdir ve böylece Görsel 11'de yer alan büyük harf, küçük harf, rakam ve noktalama işaretlerini de içeren yazı tipi ortaya çıkmıştır (Snoad, 2018). Yazı tipi ücretsiz erişime açık ve kullanılabilir niteliktedir. Söderström ve Juvall, atölye çalışması sürecinde çocukların iyi ve kötü ile ilgilenmeyerek yaptıkları işe odaklandıklarını ve sadece yaparak çok eğlendiklerini gözlemlemişlerdir.

Araştırma iş birliği yapmanın yaratıcılık ve özgün sonuçlar için başvurulabilecek yollardan yalnızca biri olduğunu göstermektedir. Bunun yanında sağlıklı ve bilinçli bir toplum inşası için toplumun en değerli parçası olan, sonsuz merak duygusu ile öğrenmeye açık çocukların, toplumların fikirlerinin şekillendirilmesinde önemli bir güç olan grafik tasarım ile tanıştırılmasını önermektedir. Kalliomeri vd. (2020:75)'e göre çocuklar, onları gelişim sürecine dahil ettiğinizde eğlenirler. Farklı yaşlardaki çocuklar, deneyimlerine gerçek bir ilgi gösterdiğimizde ve çeşitli ifade biçimleri için alan sağladığımızda hizmet geliştirmeye katılmaktan heyecan duyarlar. “Designing for Children’s Rights” dünya çapında tasarıma çocuk katılımını destekleyerek, Çocuk Hakları için Tasarım Rehberini (Design Principles, 2022) oluşturan bir dernektir. Derneğin hazırladığı rehber göre, tasarımda çocukla iş birliği yapılırken uygulanması gereken tasarım prensipleri bulunmaktadır. Bu prensipler şu şekilde sıralanmaktadır;

- Tasarım sürecine katılan tüm çocukların fikir ve görüşleri toplanmalı ve onlara saygı gösterilmelidir.
- Tasarımın herkes tarafından kullanılabilmesini göz önünde bulundurulmalıdır.
- Çocukların anlayabileceği, açık, anlaşılır ve sade bir dil kullanılmalıdır.
- Çocukların tasarım sürecinde keşif yapmalarına imkân verilmeli ve yaptığı keşifler desteklenmelidir.
- Çocuk başkalarıyla oyun oynama ve iş birliği yapma konusunda yöreklendirilmelidir.
- Çocuklar için dengeli bir üretim ortamı yaratılmalıdır.
- Çocuklara güvenli ve sağlıklı bir tasarım ortamı hazırlanmalıdır.
- Çocuklardan toplanan veriler korunmalı ve çocuklardan toplanan veriler kötüye kullanılmamalıdır.
- Çocukların ticari faaliyetleri tanımalarına ve anlamalarına yardımcı olunmalıdır.
- Gezegeenin mevcut durumu göz önünde bulundurularak gelecek için sürdürülebilir tasarım önerileri yapılmalıdır (Design Principles, 2022).

Sosyal yaşamın bir parçası olan çocuklar, gelişen teknoloji doğrultusunda yenilenen iletişim araç gereçleriyle ev ve ev dışındaki mekânlarda, okulda sık sık karşılaşmaktadır. Bu karşılaşmaların anlamlandırılması ve sorunsuz iletişim kurulabilmesi çocukların iletişim araçlarının ve gereçlerinin tasarlanma, üretilme sürecine dahil edilmesi ile mümkündür. Grafik uygulamaların yaşamın her alanında bizimle olduğu düşünüldüğünde çocuğun basit fizyolojik ihtiyaçlarından bilişsel ihtiyaçlarına kadar her alanda hizmet edebildiği görülecektir. Ülkemizde ve yurtdışında çocuklara grafik tasarım eğitimi veren çeşitli ücretli ve ücretsiz atölyeler bulunmaktadır. Çocuklara tasarım elemanlarını organize etmeyi, basit tipografik kuralları öğretmeyi, tasarım yazılımlarını kullanmayı öğretmek, eğlenceli grafik tasarım projeleri

ürettirmektedirler. Bu atölyeler çocukları grafik tasarım hakkında bilgilendirmekte ve bu alanda küçük denemeler yapmalarını sağlamaktadır. Tasarımların toplumu şekillendirme gücü düşünüldüğünde grafik tasarım atölyelerinin değerli olduğu anlaşılmaktadır. Grafik tasarımcılar bir bakıma gazeteciler gibidir; çeşitli araştırmalar yaparak bolca soru sorar ve bu sorgulama hattını takip ederek toplanan karmaşık bilgiyi anlar, kategorize eder, damıtır ve izleyicinin hizmetine sunar. Bilgiyi yalnızca kelimelerle değil görsel ve estetik bir düzende organize eder (Nottingham ve Stout, 2021:31). “Düşünceler, ürünler ve hizmetlerle ilgili toplumsal farkındalık oluşturmak ve güncel beklentilere tepki gösterirken eski problemlere yeni çözümler bularak sürekli yenilikler yapmak tasarımcının işidir” (Leonard ve Ambrose, 2012:12). Katıldıkları atölye, kurs, tasarım sürecinde çocukla, grafik tasarımcının ve grafik tasarım hizmetinin önemini kavrayarak grafik tasarımın insanları etkileyebilme gücünü keşfederler.

3. Sonuç

Çalışma kapsamında incelenen projelere bakıldığında, toplumun en değerli parçası olan çocukların, kendilerinin hedef kitle olduğu grafik tasarım projelerinde iş birliği içinde olanlarla çalışmanın önemli olduğu anlaşılmıştır. Bunun yanında onları doğrudan ilgilendirmeyen konularda da sürece dahil edilmeleri, özgün fikirlerinden destekler alınması oldukça dikkat çekmektedir. Grafik tasarımcı Mehmet Gözetlik, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından düzenlenen Tasarım Günleri'22 Etkinliği'nde yaptığı Uzay Çağında Markalama Tasarımı Konferansında hazırladığı tasarımlar konusunda oğlu Atlas'tan üretimlerine dair görüş aldığını belirtmiştir. Gözetlik, çocukları tasarıma dahil etmenin ve fikirlerinden yararlanmanın önemini vurgulamıştır. Çocuğun yetişkin bireylere oranla düşündüğünü, hissettiğini beyan etmede kullandığı filtresiz dil grafik tasarımcının ihtiyaç duyduğu gerçek eleştiriyi sağlamaktadır. Çocuğun tasarımın yalnızca test sürecine değil tasarım sürecine de dahil edildiği grafik uygulamalar oldukça yaratıcı ve faydalı sonuçlar elde etmeyi sağlayacaktır. Grafik tasarım projelerinde çocukla iş birliği yapabilmeye uygun mekân ve altyapı bulunuyorsa, çalışılan grafik tasarım projesinde zaman sorunu ve maddi sınırlılıklar yoksa, yaratıcı ve etkileyici sonuçlar aranıyorsa, tasarımcılar çocuklarla çalışarak farklı ve yaratıcı bir süreç deneyimleyebilmektedir. Çocuğun tasarım sürecine dahil edildiği projeler, sonuç odaklı değerlendirilmemeli, tasarımcı (yetişkin)-çocuk etkileşimi önemsenererek, sürecin yetişkin ve çocuk beyninde oluşturduğu zengin bağlantılar göz önünde bulundurulmalıdır. Tasarımcılar, uygulayıcılar yeni, parlak fikirler üretme

sürecinde çocukların sınırsız hayal güçleri, tasarım yaklaşımları, tasarımı algılama biçimlerinden ilham alabilir. Çocuk, tasarımda kullanılan görsel ve tipografik ifadelerinin amacına uygunluğu, grafik ürünün algılanıp algılanmadığı ile ilgili pozitif dönütler verebilir. Çocuğun heyecanlı, meraklı ve sürekli sorular soran varlığı tasarımcı için önemli bir desteğe dönüşecektir. Toplumun en değerli parçalarından olan çocuk, görsel okuma ve anlamlandırmayı dahil olduğu tasarım gurubu ile ortak çözümler ararken keşfeder. Tasarım ortaklığı yaptığı projelerin hayata geçirilmesi çocuğun toplumdaki yeri ve önemi hakkında bilgi edinmesini ve değerli hissetmesini sağlar.

Çağın değişen ihtiyaçlarına, değişken mecralarına yaratıcı çözümler bulmak giderek zorlaşmakta, tek tipleşen çözümlere farklı bakış açıları sunmak gerekmektedir. Bu bağlamda iş birlikçi yaklaşım, yaratıcılığı ve tasarım çıktılarını zenginleştiren bir güce sahiptir. Tasarımın temel amacı yaşamı iyileştirmenin yanı sıra, kullanıcı dostu, ergonomik, ulaşılabilir iletişim araçları üreterek yaşamın kalitesini ve yaşamdan alınan hazzı artırmaktır. Tasarım odaklı düşünebilme yetisinin erken yaşlarda geliştirilmesi, geleceğin inşasını kolaylaştıracaktır. Çocuk, yaşamdaki soru işaretlerine ve karmaşık durumlara tasarım aracılığıyla çözümler üretebilmeyi erken yaşta öğrenmenin avantajını yaşamaktadır. Tasarımcı ve çocuğun ortak akıl yürütme, çözüm arama ve bulma, bilginin ve deneyimin, tasarlama sürecinin paylaşılması, sonucun elde edilmesi aşamalarını birlikte yürütmesi her iki tarafı beslemektedir. Etkili bir şekilde yapılandırılmış tasarım sürecinin tasarımcı ve iş birlikçiye katkısının yanı sıra grafik tasarım disiplini de gelişimine katkı sağlayacaktır. Bunun yanı sıra erken grafik okur yazarlığın geliştirilmesi bağlamında grafik tasarımda çocukla iş birliği yapmak önerilmektedir. Grafik tasarımın toplumların bilincini oluşturduğu düşünüldüğünde bu alan ile ilgili bilgilenmenin erken yaşta yapılması estetik bilinci yüksek olan, toplumsal değerlere, yaşadığı evrene, kendisi ve kendisi dışındaki canlılara saygı duyan bilinçli birey ve toplumun temellerinin oluşturulmasında etkili olacaktır. Çocuk ve tasarımcının oyun paralelinde kesişen yolları düşünüldüğünde grafik tasarım disiplininin içinde birlikte üretmenin kaçınılmaz olduğu anlaşılmaktadır. Grafik tasarım disiplininin bir dil ve iletişim sistemi olduğundan çocuğun bu dile erken aşına olmasının yaşamına sağlayacağı fayda önemli boyuttadır. Çocukların eğitim yaşamlarında kullanacakları materyallerden, oyun, alışveriş, yeme içme vb. ihtiyaçlarını karşılayan ortam ve ürünler, grafik tasarım disiplininin parçaları barındırmaktadır. Grafik tasarımın bizi sarmaladığı

düşünüldüğünde çocuğun tasarlama eylemine erken dahil olması onun kişisel gelişimine de katkı sağlayacaktır.

Hikayeleri seven bir grup olan çocukların kısa görsel hikayeler anlatan bir disiplin olan grafik tasarıma ilgi gösterecekleri açıktır. Çocuğun hikâyeyi yalnızca dinleyen grupta olması onun yaşama aktif katılımını sekteye uğratmaktadır. Yetişkinler tarafından kurgulanmış bir dünyada yaşamak yerine hikâyenin parçası olan, iş birliği yapan çocuklar yaşama aktif olarak katılabilmektedir. Bilgi çağında bireylerin başarıya ulaşabilmeleri için sahip olması gereken 21. yüzyıl becerileri eleştirel düşünme, yaratıcı olma, iş birliği yapma ve iletişim kurma şeklinde sıralanmaktadır. Bireylerin öğrenme becerilerinin güçlenmesi bu dört yeteneği geliştirebilmelerine bağlıdır. İş birliğinin 21. Yüzyıl becerileri içinde yer alması tesadüfi değildir. Grafik tasarım disiplini yaratıcı ve uygulamalı bir alan olması bağlamında tüm disiplinlerle iş birliğine ve yaratıcılığa açık yapıdadır. Tasarımcı ve çocuk iş birliği sonucunda üretilen grafik tasarım projelerinin ölçülebilir çıktılarının yanı sıra yaratıcı süreç de önemli kriterlerdendir. İş birliği yapan iki taraf içinde doyurucu bir süreç yürütülmektedir. Kendi kişisel projelerinin yanında ticari projelerde de yer alan grafik tasarımcı için yaratıcı hayal gücünü özgürce kullanabilen çocuklarla süreci yürütmek, tasarımcının sınırlarını esnetmesine yardımcı olmaktadır. Grafik tasarım projeleri ile özellikle kamusal alanlarda sıkça karşılaşılmaktadır. Kamusal alanda sergilenen projelerde işbirlikçi olmak çocuğa özgüven aşılamakta ve grafik tasarımın gücü ve etkisini anlamasına yardımcı olmaktadır. Grafik tasarımcı ile iş birliği yaparak tasarım sürecine dahil olan çocuk grafik tasarım disiplinine ilişkin kazanımlar edinirken aynı zamanda değişken kişi ve gruplarla çalışabilmeyi, bir konuda farklı kişi ve gruplarla üretebilmeyi deneyimlemiş, araştırma, çizim ve tasarım yazılımları becerileri kazanmış olacaktır. Gelişen dijital iletişim yöntemleri çocuğun grafik içeriklerle karşılaşma oranını giderek artırmaktadır. Bu noktada çocuğun grafik okur yazarlığının gelişebilmesi, grafik uygulama çalışmalarını anlamlandırabilmesi ve anlamlı üretimler yapabilmesi, kendisine grafik tasarım çalışmalarında yer verilmesiyle mümkün olacaktır.

Grafik tasarımcı çocuk ilişkisinde öğrenmenin ve ortaya çıkan tasarımın ortak olduğu unutulmamalıdır. Mimarlık, şehir planlama gibi alanlarda çocukları ilgilendiren oyuncak, oturma birimi vs. gibi uygulamaların bazı bilinçli tasarımcılarca iş birliği ile yürütüldüğü görülmektedir. Çocukla iş birliği içinde yapılan projelerin diğer disiplinlerde yaygınlaştırılması önemlidir.

Tasarımlarda sürece nadiren dahil edilen çocuklar genellikle kullanıcı rolünü üstlenmektedir. Yetişkinlerin kontrol ve istekleri doğrultusunda ilerleyen dünya, onların da dahil olduğu bir tüketim alanında doğru olmayabilir. Tasarımda işbirlikçi olma, paydaş olma, tasarlama eylemi gibi genellikle bireyselliğin öne çıktığı alanlarda içeriğin, çıktının, sonucun zenginleşmesine katkı sağlayabilmektedir. Tasarlama eylemine çocuğun dahil edildiği projelerde sonuç beklentilerin altında ya da üstünde olabilir. İşbirlikçi yaklaşımda sürecin sağladığı katkılara odaklanarak, bu deneyimin tadını çıkarmak önerilebilir. Son yıllarda dünyada ve ülkemizde farklı sanat ve tasarım disiplinleri hakkında çocuk atölyeleri, çocuk akademileri ve çocuk projeleri yapılmakta ve çocuğun hayallerini ve bu doğrultuda gelişimini destekleyen dernekler kurulmaktadır. Bu gelişmeler çocuğun toplumdaki değerinin anlaşıldığını göstermesi ve çocuğun gelişimi bakımından önemlidir.

Tasarım sürecine aktif olarak katılan çocuk; tasarım araştırmasının yapılması, araştırmaya dair verilerin analiz edilmesi/verilerin ayıklanması, ilk eskizlerin/hikâye panolarının hazırlanması, tasarımın denenmesi/deneyimlenmesi, son düzeltmeler, tasarımın sonuçlandırılması, tasarımın alıcıyla buluşturularak tepkilerin gözlemlenmesi sürecine dahil olurlar. Keşif ve inşa sürecini deneyimleyerek tasarımın nihai halinin doğuşuna ve dünyaya sunulmasına katkıda bulunurlar. Bu süreçte tasarımcı ve çocuk birbirlerine eşlik ve rehberlik ederek ortaklaşa tasarım üretmeyi deneyimlerler.

Tasarım sürecine dahil edilmeyen çocuk başkaları tarafından hazırlanmış tasarımla kullanıcı olarak baş başa kalacaktır. Bu noktada çocuğun tasarım sonucunu anlamlandırması ya da uygun kullanımını keşfetmesi sekteye uğrayabilmektedir. Tasarım ve süreci ile ilgili bilgi ve deneyimlerden yoksun olacaktır. Çocuklarla hazırlanacak grafik tasarım projesi özelinde çeşitli yaş gruplarında çalışılabilmektedir. Çocuğa, projenin detayları anlayacağı basitlikte anlatılmalı, gerekirse çocuk kendi yaşam ya da eğitim alanında ziyaret edilmeli, tasarımcı/tasarımcıların stüdyosunda misafir edilebilmelidir. Çocuğun tasarımda iş birlikçi olması, birlikte üretilen tasarıma, tasarımcıya, grafik tasarım alanına ve içinde bulunduğu topluma pozitif yansıyacaktır. Çünkü çocuğun evreninde hataya değil deneye, yeni olanı keşfetmeye ve sınırsız oyuna yer vardır.

Kaynakça

- Ambrosse, G. ve Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*, çev. Mehmet Emir Uslu, İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Burtenshaw, K., Mahon, N. ve Barfoot, C. (2014). *Yaratıcı Reklamcılığın Temelleri*, çev. Cansu Uçar, İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Eagleman, B. ve Brandt, A. (2019). *Yaratıcı Tūr*, çev. Zeynep Arık Tozar, İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Hansen, A. S. (2017). *Co-Design with Children*, Norwegian University of Science and Technology Publications, TPD4505 Design Theory course article, Norway.
- Hasket, J. (2002). *Tasarım*, çev. Erkan Uzun, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Heller, S. ve Anderson, G. (2016). *The Graphic Design Idea Book*, London: Lourance King Publishing.
- Kalliomeri, R., Mettinen, K., Ohlsson, A. ve Tulensalo, H. (2020). *Child-Centered Design*, Finland: Save the Children Finland Publications.
- Leonard, N. ve Ambrosse, G. (2012). *Tasarım için Araştırma*, çev. Bengisu Bayrak, İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Nottingham, A. ve Stout, J. (2021) *Grafik Tasarım Süreci*, çev. Bengisu Bayrak, İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Rubin, R. (2024). *Yaratıcı Eylem Bir Var Olma Biçimi*, çev. Emre Gözğü, İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç. ve Nas, E. (2021). "Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi", *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, Cilt 4, Sayı 1, s.227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>.
- Sayar, K. ve Benli, S. (2020). *Dijital Çocuk*, İstanbul: Kapı Yayınları.
- TDK. (2004). *Türkçe Sözlük*, Ankara: Akşam Sanat Okulu Matbaası.
- Töre Yargın, G., Karadoğaner, A., Oğur, D. (2018). Üçüncü Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı: Tasarım ve Umut Bildiri Kitabı, Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İstanbul: İnkılap Yayınevi.

İnternet Kaynakları

http 1: World Population Review “Children In The World By Country 2024”,
<https://worldpopulationreview.com/country-rankings/children-in-the-world-by-country>, Erişim tarihi: 14.07.2024.

http 2: Unicef, “Çocuk Haklarına Dair Sözleşme”, <https://www.unicef.org/turkiye/çocuk-haklarına-dair-sözleşme>, Erişim tarihi: 14.07.2024.

http 3: “Child-centered design”, <https://designedin.org/child-centered-design/>, Erişim tarihi: 28.05.2024.

http 4: “TDC Communication Design Winners 2018”,
<https://archive.tdc.org/competitionwriteup/tdc-communication-design-winners-2018/>, Erişim tarihi:23.02.2024.

http 5: “Rakamlar ve Diğer Şeyler (6-9 Yaş)”,
<https://muzegazhane.istanbul/etkinlikler/rakamlar-ve-diger-seyler-6-9-yas-6/>, Erişim tarihi:23.02.2024.

http 6: Spy Studios, “Hackney Forest School”, <https://spystudio.co.uk/projects/hackney-forest-school/>, Erişim tarihi: 15.11.2024.

D4CR Association (2022). Design Principles, <https://childrensdesignguide.org/wp-content/uploads/2022/07/D4CR-Design-Principles-2.0-2022-07-12.pdf>, Erişim tarihi: 15.11.2024.

Kalmar, A. (2017). Every child is an artist, the problem is staying an artist when you grow up- Pablo Picasso, <https://steemit.com/art/@andraskalmar-art/every-child-is-an-artist-the-problem-is-staying-an-artist-when-you-grow-up-pablo-picasso>, Erişim tarihi: 11.07.2024

“Murat Celep’in Rakamlar kitap dizisine Tipografide Mükemmellik Ödülü”, <https://www.edebiyathaber.net/murat-celepin-rakamlar-kitap-dizisine-tipografide-mukemmellik-odulu/>, Erişim tarihi:23.02.2024.

Popova, M. (2013). A Kid’s Guide to Graphic Design by Iconic Designer Chip Kidd,
<https://www.themarginalian.org/2013/10/22/chip-kidd-go-book/>, Erişim tarihi: 07.05.2024.

Rigaud, L. (2016). <https://ludocube.fr/portfolio/atelier/atelier-pop-up>, Erişim tarihi: 12.02.2024.

Rigaud, L. (2016). <https://ludocube.fr/portfolio/atelier/promenade-au-marais>, Erişim tarihi: 23.02.2024.

Snoad, L. (2018). These Swedish kids designed a typeface to celebrate their neighbourhood, <https://www.itsthat.com/articles/goran-soderstrom-daniela-juvall-ostberga-typography-130318>, Erişim tarihi: 15.11.2024.

Vipond, D. (2015). "Explaining graphic design to four-year-olds", <https://deanvipond.medium.com/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-fe9257ffaf3d>, Erişim tarihi: 12.02.2024.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Çocuk Katılım Merdiveni, Roger Hart Tarafından Hazırlanan Merdivenden Türetilmiştir, Yazar Arşivi, 2024.

Görsel 2. Grafik Tasarımcı ve Çocukla İş Birliği Yapan Grafik Tasarımcı, Yazar Arşivi, 2024.

Görsel 3. Dean Vipond'un Grafik Tasarımda Tipografi Kullanımını Çocuklara Anlatırken Gösterdiği Örnekler, 2015, <https://deanvipond.medium.com/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-fe9257ffaf3d>, Erişim tarihi: 12.02.2024.

Görsel 4. Dean Vipond'un Grafik Tasarımda Tipografi Kullanımını Çocuklara Anlatırken Gösterdiği Örnekler, 2015, <https://deanvipond.medium.com/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-fe9257ffaf3d>, Erişim tarihi: 12.02.2024.

Görsel 5. Louis Rigaud'un İlkokul Çocuklarıyla Birlikte Hazırladığı Kitaplar, 2016. Kaynak: <https://ludocube.fr/portfolio/atelier/promenade-au-marais>, Erişim tarihi: 23.02.2024.

Görsel 6. Louis Rigaud'un İlkokul Çocuklarıyla Birlikte Hazırladığı Kitap ve Mobil Uygulama, 2016. Kaynak: <https://ludocube.fr/portfolio/atelier/promenade-au-marais>, Erişim tarihi: 23.02.2024.

Görsel 7. Murat Celep, "Rakamlar ve ..." Tipografik Çocuk Kitapları Serisinden Örnekler, 2017, <http://www.muratcelep.com>, Erişim tarihi: 23.02.2024.

Görsel 8. Murat Celep, "Rakamlar ve Diğer Şeyler" Çocuk Tasarım Atölyeleri Afişlerinden Örnekler, 2024-2023, <https://muzegazhane.istanbul/etkinlikler/rakamlar-ve-diger-seyler-6-9-yas-6/>, Erişim tarihi: 23.02.2024.

Görsel 9. Spy Design Studio "Hackney Forest School" İçin Marka Tasarımı ve Grafik Uygulamalar, <https://spystudio.co.uk/projects/hackney-forest-school/>, Erişim tarihi: 15.11.2024.

Görsel 10. Östberga Yazı Tipi Tasarımı Atölyesinden Görüntüler, 2018, Erişim tarihi:

<http://www.danielajuvall.com/ostberga-type>, Erişim tarihi: 15.11.2024.

Görsel 11. Östberga Yazı Tipi, Büyük Harf, Küçük Harf, Rakam ve Noktalama İşaretleri Seti, 2018,

<https://www.itsnicethat.com/articles/goran-soderstrom-daniela-juvall-ostberga-typography-130318>, Erişim tarihi: 15.11.2024.