

# Yazılar:

GRAFİKERLER MESLEK KURULUŞU  
Yüzbaşı Kaya Aldoğan Sokak, No: 9 Zincirlikuyu 80300 İstanbul Tel: 275 34 01

## Vahşi Hayvana Binmek

Janet Ashford

Print, Mart-Nisan 1992  
Çeviri: Mine Haydaroğlu

Gölün ortasında, yavaşça sıyrılarak suya giren John Hersey sandalı hafifçe itti ve cam gibi su yüzeyinde oluşturduğu çizgiyi seyretti. Kıyıda yarım mil uzaklıkta, ikimiz de derin sulardayız. Hersey onunla söyleşi yapacak kişinin ne kadar yüzeyde kalabileceğini test etmek için değil, oyun oynamak istediği için, yayıncı Hersey'nin peşinden yüzmek zorunda. Bu gölde insanlar genelde sadece kayığa binerler, yüzmezler. Ayrıca çoğunluk kayığına binmek için onu ters yüz etmez. John Hersey ile birlikte vakit geçirmek dalga geçme ve insan hataları üzerine bir ders oluşturuyor. Bir "bilgisayar sanatçı"sından beklediğiniz son şeyler yani.

Göl Ohio'da; ve kayak Kent State Üniversitesi'nde tasarım profesörleri olan Charles Walker ve John Buchanan'a ait. John Hersey bu kişiler tarafından bilgisayarla illüstrasyon konusunda bir hafta süreli bir yaz kursu vermek için davet edilmiş. Bahsi geçen bu program serisine daha önce de pek çok tanınmış illüstratör ve tasarımcı çağırılmış.

Gölden çıktuktan sonra öğrenciler ve hocalar için hazırlanan içkili yemeğe davetliyiz. Hersey sınıftaki 9 öğrenciyle tanışıyor ve onları hemen rahatlatıyor. Kıvrık kızıl saçları ve çilleriyle, arkadaş canlısı, esprili, özentisiz, oldukça muzip ve çok yetenekli bir insan. Bilgisayarla yaptığı illüstrasyonlar onu ünlü yapmaya başladı, müşterileri çoğalıyor, ödüller kazanıyor, konferanslar veriyor. Fakat Hersey tüm bu başarı işaretlerine karşın muzip ve kişisel olmayı sürdürüyor. Kara mizah da kullanıyor. Elektronik bir görünüm ardında (bazen sevimli), kaliteye ve etkileyici görsel iletişime duyduğu sürekli kaygıyı farkediyorsunuz: İyi düşünülmüş imgeler, pop ikonografisinin şaşırtıcı kullanımı, zengin desenli, dekoratif yüzeyler ve bo-

yalar ile PostScript illüstrasyon programlarının sofistike ve uyumlu şekilde bir arada kullanımı. Hersey 1954'de Calgary, Alberta'da doğmuş. Babası Kanada'nın ücre köşelerindeki inşaat kamplarında yemek servislerini yürütüyormuş. Annesi boogie-woogie piyano çalan ve Hersey'in büyüdüğü kent olan Vancouver'daki caz kulüplerinde vakit geçirmekten hoşlanan bir evkadınıymış. Hersey üç çocuğun en büyüğü. 10 yaşında çizmeye başlamış; ilk resimleri ejderhalarıymış. Yayın illüstrasyonunun gücünü ilk olarak sevmeyen bir hocanın karikatürünü çizdiğinde verilen ceza yüzünden anlamış. Bu onu utandırmış ama bir gurur konusu da olmuş: illüstrasyon insanları etkiler.

Hersey çocukluğunda "comix" ve çizgi romanlarla çok ilgilenmiş, onları kopyaladıktan sonra suluboyayla boyarmış. En beğendikleri arasında Peanuts, Mad dergisindeki çizimler ve Doctor Doom ve the Fantastic Four gibi comix'leri sayıyor. Lisedeyken sürekli çizmiş, ancak 11. sınıfta sanat dersi kötü geçmiş. Özel resim dersleri almış ve bu hocasının yaşamından çok etkilenmiş. 1966'da Vancouver'da annesinin götürdüğü Pop Art sergisinde Warhol, Lichtenstein ve diğerlerinin yapıtlarıyla tanışmış. Bu işleri hemen sevmiş ve ticari ikonaların (Brillo kutuları, büyütülmüş çizgi roman bölümleri) bir sanat malzemesi olarak kullanılmasını benimsemiş. Serginin, Vancouver'in puslu renklerine tezat yaratan parlak, canlı ve temiz renklerinden çok etkilenmiş. Kendini sanatçı olarak kabul etmeden önce de okuldaki Bohem öğ-

*Kişisel bir illüstrasyon. (John Hersey)*



rencilere yakınlık duymuş. Gitar çalmaya, müzik dinlenen yerlerde vakit geçirmeye başlamış. Genelde karşı-kültür ortamına katılmış. Yakın çevresindeki insanlar arasında en toleranslı kişi annesi olmuş. "Ben teenager'ken annemle çok iyi iletişimimiz oldu ve o hayatımda çok etkili biri oldu, çünkü sanatçı olmanın doğru birşey olabileceğini gösterdi bana. Çocuklarının birer birey olmalarını istiyordu. 'Ne olmak istediğinize, ne yapmak istediğinize kendiniz karar verin. Burası özgür bir dünya.' dedi bize."

1972'de liseden mezun olunca babasını memnun etmek için eyalet üniversitesinde bir semester fen dersleri almış. "Babam benim bilim adamı olmamı istedi, ama ben bilim adamı değilim." diyor. Müziğe ilgi duymuş, ama annesinin yaşadığı yaşam ona çok hedonistik, fazlasıyla parti dolu görünmüştü. "Ben daha sakın bir yaşam istedim. Ben dışadönük bir insanım ve zaman zaman biraz abartılı olmaktan da hoşlanırım, ama bunu sanatımda yapmaya çalışıyorum." Ticari sanat dersleri almış ve bunun onun misyonu olduğuna karar vermiş.

Yaz tatilleri sırasında ve liseyi bitirdikten sonra babasının mutfaklarında çalışarak seyahat için para biriktirmiş. 1975-76'da Avrupa ve Asya'yı yürüyerek gezmiş. Elinde eskiz defteri ve kalemle, çoğunlukla yalnız gezmiş; arada bir kendisi gibi gezenlere katılmış. En son durağı Hindistan olmuş; bu ülkeyi sıcak ve samimi yer olarak tanımlıyor. Kuzey Amerika'ya döndüğünde kültür şoku yaşamış; burasını "çok kaba hatlı ve hiper" bulmuş. Yine babasının yanında çalışıp para biriktirdikten sonra Pasadena'daki Art Center'e kaydolmuş. illüstratör olmaya artık kesin kararlıymış. Vancouver'da çok çalışarak portfolyosunu hazırlamış ve 24 yaşında okula kabul edilmiş. Los Angeles'da gördüğü herşeyden çok etkilenmiş: Güzel Sanatlar, filmler, tasarım ve illüstrasyondan. Özellikle de April Greiman, Mick Haggerty, Bob Zoll ve Gary Panter'in işlerinden çok etkilenmiş. Resimleme yeteneğini geliştirmiş. Ödevleri üzerinde çok çalışmış, diğer öğrenciler tek bir tasarım çözümünü getirirken o 5-6 çözüm getiriyormuş. Rekabeti benimsemiş ve başarılı olmayı kafasına koymuş. 1980'de okulu bitirmeden ayrılacak kadar kendinden eminmiş. Yeni evlendiği ve sınıf arkadaşı olan eşi Valerie'yle birlikte Vancouver'e dönmüş. Vancouver'da iş olanağı az olduğundan Hersey'ler geçim sıkıntısı geçirmişler; ancak bu sıralarda da Hersey mizah gücünden yararlanarak ve seyahatleri sırasında çağdaş dünya hakkında geliştirdiği sinik anlayışı kullanarak kendi stilini geliştiriyormuş. "Ben insanları hep güldürebildim. Onların hoşlanacağı, pozitif hisler



*Bir kağıt firması için promosyon illüstrasyonu. Sanat Yönetmeni: Julius Friedman. (John Hersey)*

veren resimler ortaya çıkarabiliyorum." diye açıklıyor. "illüstrasyon yapmaya başladığımda "mutlu" resimler yapıyordum, ve "yeni illüstrasyon" yaratmaya çalışıyordum. Ben hiç bir zaman Vermeer gibi resim yapmak istemedim. illüstrasyonlarımın olabildiğince çağdaş görünmelerini ve elektronik kültürümüzü yansıtmasını istedim. Bugünle ilgili sanattan hoşlanıyorum ben, şu anla ilgili sanattan, dün ya da yarın ile ilgili olandan değil."

Vancouver'da iki yıl geçirdikten sonra John ve Valerie San Francisco'ya taşınmışlar. Valerie burada babasının mimarlık bürosunda çalışmaya başlamış. Hersey gravür ve kesme kâğıttan illüstrasyonlarını dergilere satmaya başlamış. Bunların arasında PC World da bulunuyormuş. PC World'un sanat yönetmeni Bruce Charronet 1983'de Hersey ve birkaç sanatçıyı MacIntosh bilgisayarlarıyla tanıştırmış. "MacIntosh'u görür görmez, stilimin bu yeni araca çok iyi uyduğunu anladım." diye anımsıyor Hersey. "Tamam, işte bu!" dedim kendi kendime." diyor. "Ve bir saniye sonra 'Bundan olmalı bende!' dedim." Charronet, Hersey'in bilgisayarla yaptığı illüstrasyonlardan satın alan ilk sanat yönetmeni olmuş.

Macintosh'un ilk grafik programı Macpaint'ti. Basit siyah beyaz geometrik şekiller ve çizgiler çizmek için aletleri olan bir programdı. Hersey bu ilk bilgisayar illüstrasyonlarına renk katmak için Macpaint'ten çizgileri asetat ya da kâğıt üzerine geçirip, eski "overlay"leri kullanarak renk ekliyordu. Zamanla, bilgisayar teknolojisi geliştikçe çıkışları asıl renkleriyle almak mümkün oldu. Şimdi oldukça ilkel görülsede Macpaint Hersey için oldukça heyecan verici bir yenilikti. "Ben diagramları ve mekanik görümlü çizimleri hep sevdim; çünkü bunlar saftır, amaçları da açık olmak ve pratik iletişim kurmaktır." diye açıklıyor. "Taklit etmeyi seviyorum, ama bunu anlamsızlık yarat-

mak için yapıyorum; anlaşılması güç, belirsiz imgeler yaratmak için." Bu eğilimi, kare, daire ve çizgilerin üretimini otomatlaştıran Macpaint'e uygundu. Macpaint, Hersey'nin sıklıkla kullandığı kuşba-kışı görüntüleri de kolayca yaratı-yordu. "Bazı çizimlerimde arki-tektonik şablon kullanmayı seviyo-rum." diyor "Bu şablon hacimi ta-nımlamak için geliştirilmişti. Bunu da çok güzel ve dramatik bir şe-kilde yapıyor. Bu geleneği alıp ku-tu kafalı figürler ve robotlar çiz-mekte kullanıyorum."

Macpaint gibi programlardan aldı-ğı ilk çıkışlar sivri hatlı, merdiven şekilli uçları olan diagonal çizgi-lerdi. "Sivriiler" diye tanınan bu çizgiler bilgisayarla üretilen sana-tın ağızdan ağıza dolaşan işareti oldu ve endüstri acımasızca bunla-rı daha yüksek rezolüsyonlarla or-tadan kaldırmaya çalıştı. Fakat Hersey bu kesici görünümünden hep hoşlandı ve bitmiş işlerinde de uy-gun buldu. Sanat yönetmenleri de ona çoğunlukla katıldılar, özellikle de illüstrasyonun konusu bilgisaya-rın kendisi olduğunda.

Fakat değişim hızı yüksekti. 1985'de Hersey "konuya yönelik" çizim programları kullanıyordu. Bunlar çizimdeki elemanların bir-birlerini etkilemeden, ayrı ayrı manipüle edilmeleri sağlar. Sayfa tanımı dili olan PostScript progra-mının ortaya çıkarılışı konuya yö-nelik yüksek rezolüsyonlu illüstras-yonların basılmasına, sivri çizgile-ri ortadan kaldırarak, olanak sağ-ladı. Hersey, PostScript en önemli iki programından biri olan Free-hand'de ustalaştı. Geçen iki yıl içinde de sofistike bir imaj redak-siyonu programı olan Photoshop'u kullanmasını öğrendi. Bu prog-ramla "scan" edilen imajlar boyan-ır ve işlenir.

Günümüzdeki programlar oldukça güçlüdür, Hersey'nin ustalığı da bilgisayar tekniğini son güçlerine kadar kullanmasını sağlar. Bilgisay-ar kullanmadan önce yaptığı iş-

lerden geliştirdikleriyle birlikte bilgisayarın sağladığı olanaklarla tasarımlarını sürdürüyor. Gerçek-ten de bu yeni teknik ve sanatçının kendisi birlikte olgunlaştılar. İki-sinin birlikte yarattığı üslup bilgisay-arla bağlantılıdır; ancak güçlü görsel kavramları bilgisayar algılar ama yaratamaz. Hersey'nin çalış-maları, hem bilgisayardan önce, hem de sonra, mizahi imajlar, mevcut kültürel ikonlardan esinle-nilmiş kişisel sembolleriyle naif, ilkel bir çizim ve betimleme üslu-bu sunuyor. Geçmişindeki çizgi roman etkisi açıkça görülüyor, ko-lajla olan ilgisi de. Hersey düz ve dekoratif yüzeylerden hep hoşlan-mış. Kesme-kâğıtlarla yaptığı illü-strasyonların kuvvetli renklerini ve kompozisyonlarını bilgisayar orta-mına da geçirmiş, bunu opak şe-killeri üstüste koyan bazı sanatçılar gibi doğrudan da yapmıyor. Bilgi-sayarın olanaklarını araştırarak dese-nli ve geliştirilmiş

"doldurmalar" kullanarak karma-şık şekil bileşimlerine doku katıyor. Hersey'nin en belirgin özelliklerin-den biri "scan" edilen imajlar kul-lanması. Bunlar özellikle düz, geometrik kompozisyonlara enteg-re edildiğinde etkili oluyor. İmaj-lar "scan" edildikten sonra mani-püle ediliyor ve böylece orijinal anlamlarını yitirerek Hersey'in oyununda tuzak oluyorlar.

Photoshop'da çoğu kez işlenen, "scan" edilen malzemenin yumu-şak görünümü Freehand'le yaratı-lan keskin hatlı arka planla tezat yaratır. Hersey'nin, Freehand'i onun rakibi olan Illustrator'a tercih ettiğinin nedeni birincisinin "scan" edilen malzemeyi PostScript orta-mına taşıyabilmesidir. Hersey'nin ellerinde bu özellik yumuşak hatlı insanların katı hatlı, teknolojik dünyadaki yeri için bir metafor oluşturur.

Hersey'nin tercih ettiği "scan" edilen imajlar, daha geniş bir kül-türe referans veren kişisel bir

ikonografik dil yaratır: Figürler ve başlar, çoğunlukla erkekler, eller, ağaçlar, ördekler, uçaklar, şapka-lar, kediler, kuşlar, robotlar, kö-pekler, ayakkabılar, kalpler, bebek-ler, küreler, oklar, boğa gözleri, noktalar- bu kriptik objeler Her-sey'nin çizimlerindeki manzaraları ve odaları doldurur. Hersey ens-tantane fotoğraf göndermeleri üret-mek için Polaroid kamera kullanır; ayrıca fotoğraf parçalarından oluş-turduğu koleksiyondan da imgeler çıkarır. TV'den imaj çekebilmek için bir video da alabilmeyi isti-yor. Kendine ait "scanner"ı olması çok önemli, çünkü bu çalışırken istediği imajları hemen bilgisayara yüklemesine olanak sağlıyor.

Figürleri ve yüzleri, belli insanla-rın portreleri değil semboller ola-rak kullanıyor. Bunlar genelleme-ler; yüz hatları flu, noktalı ya da kaba süzgeçlerle belirsizleştirilmiş. Bu manipülasyonları bir yandan yayın haklarına aykırı olmamak için yapıyor, aynı zamanda bu tür işlemler yeni anlamlar da kazan-dırıyor. Hersey'nin "Her adam"ı belirsiz, içi boş ve tek boyutludur - boş, gülümseyen bir imajdır. Hersey geleneksel erkek figürlerini sıklıkla sembol olarak kullanır: Temiz pak, yakışıklı, "düz" erkek-ler, 1950'lerden. Bunlar kaybolmuş bir çağa gönderme gibidir; artık rol modelleri değildirlir. Bu mas-kulinlik vizyonunun boşluğuna işa-ret eder. "1950'lerin erkeği hiçbir zaman olmayan, olmamış bir kül-türün yansımasıdır." diyor Hersey. Ama bu mitosun sanatçı için hâlâ bir gücü ve çekiciliği de var.

"Bunlar neredeyse dini ikonalar. Ronald Reagan görünümlü erkek türü: Mutlu, başarılı, iyi bir saç kesimi olan beyaz Amerikalı. Bazı şirketler illüstrasyonlarda Asya kö-enli ya da siyah figürler istiyorlar. Ama bazen de bu peynir su-ratlı adamı istiyorlar." Hersey kad-ın başları da kullanıyor. Bunu da çoğunlukla bir erkek başının üye-rinde sert bir peruk çizerek yapı-yor. Bu figürler çok sert ve çirkin. "Bunlar travesti." diyor Hersey. Bu figürlerin kullanılması görenle-rin çok tepkisini çekiyor. San Francisco'daki Vanderbyl Design'dan Michael Vanderbyl geçenlerde Hersey'e, "eskiler"e dönüş yapan yerel bir radyo istasyonunun billboard'larını yapması için iş verdi. "İnsanların gerçekten farkedeceği, 'Bu da nasıl oraya çıktı?' diyebilecekleri birşey yapmak istedik." diyor Vanderbyl. "Hersey'in çizdiği imaj gerçekten çok aptal; bunu bir kompliman olarak söylü-yorum. İki garip kafa var, bir kad-ın ve bir erkek, uzayda uçan plaklar üzerine oturmuşlar, arka-planda da noktalar ve birşeyler var. Gerçekten deli birşey." Ve bu çok başarılıydı. Vanderbyl, radyo-nun açıldığı ilk sabah, bu imajın olduğu t-shirtten isteyenlere ver-meyi teklif ettiklerinde 600'den

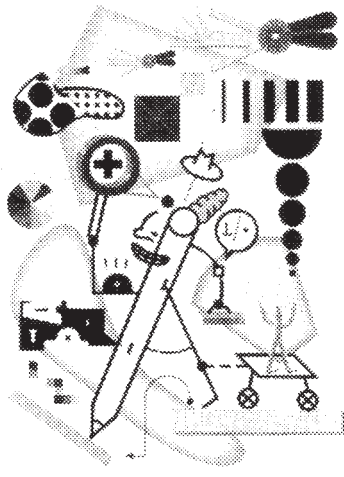
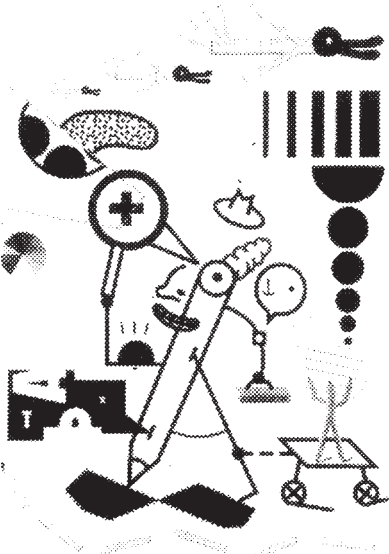
fazla talep aldıklarını söylüyor. Vanderbyl, bilgisayar sanatı değil, taze, komik imajlar istediğinde Hersey'e iş veriyor. "Bilgisayar sa-natının çoğunun sofistikeliği yapay ve neredeyse yaratıcısız, Uluslar-arası Stil'in yeni bir versiyonu sanki." diyor Vanderbyl. "Bilgisay-ar bir araç olarak çok ortalıkta. John bunun dışında yeralıyor. Bil-gisayar fethetmemiş onu. O bilgi-sayarı fethetti." Hersey'in mizahi yanı Vanderbyl için özellikle önemli. "John çok komik, harika bir biçimde komik." diyor. "Ve kişiliğindeki bu akıl çalışmalarında da yansıyor." Hersey, bazı yönlenden, figürlerindeki mutlu, neşeli maskeyi kendisi de takıyor. "Hayat o kadar saçma ve trajik ki, yapabileceğimiz tek şey espri yapmak." diyor. "Ben sinik bile olsa mutsuz bir resim yerine mutlu resim yapmayı tercih ederim."

Aşama aşama değişiklikler yapıp bunları uygulayarak, şeyleri doğru yapmak yeteneğine sahip bilgisay-ırlar imajları neredeyse sınırsız bir şekilde değiştirme olanağı sağ-lıyor. Hersey, gölgeli, katmalı kü-reler ve başka geometrik figürler yaratmak için basit bir üçboyutlu program kullanıyor (Swivel 3-D) ve bunları Freehand veya Photoshop'a geçirerek yüzler ve şapşal şapkalarla süslüyor. Bazen "scan" edilmiş bir imajdan parça-lar kesip (ördek başı, dudaklar gi-bi) yerlerine çöp adam kolu baca-ğı koyuyor. Bir imajı solarize et-mek ya da flulaştırmak için için Photoshop'un "add noise" filtresi gibi çeşitli filtreler kullanıyor ve objelerin etrafına bir parlaklık ver-mek için çeşitli tonlar kullanıyor. Sürekli olarak renkler deniyor; pa-leti oluşturmadan önce düzinelerle örnek çıkarıyor. "İmajlar hazır olana kadar çalışırım. Ben belli kızarmışlıkla bir yoğunluk iste-rim." diyor.

Hersey illüstrasyonlarının birbirin-den farklı elemanları bilgisayarın bir tür eklemsiz karışık medya ya-ratmasıyla birleşiyorlar. "Bu bir tür karışık-medya kolajı yapıp bu-nu diğer bir ortamla kaplamak gi-bi birşey." diye açıklıyor Hersey. "Farklı elemanların farklı şekillerde yaratıldığını görebilirsiniz, ama bilgisayar herşeyi birleştirir. Gerçek kolajın dokunsal niteliğini yiti-riyorsunuz, ama Pop Art'a benzer, renkler, desen ve düzen ve imajın gücünde temellenen bir optik efekt elde ediyorsunuz."

Hersey'in bazı illüstrasyonlarının yorumu eşlik ettikleri makalelere bağlı. Ama bazıları tek başlarına da güçlü imajlar olarak mevcut olabiliyorlar; bazen eşlik ettikleri yazıyı aşılıyor hatta ona karşı bile çıkabiliyorlar. Sık uçağa binen ki-şiler için yapılan bir broşürdeki illüstrasyonunda, 1950'lerden kalma sanattan "scan" edilmiş, anlamsız-ca mutlu görünen yüzler "airbrush"la yapılmışa benzeyen

*Bir elektronik taslak ve MacWorld için illüstrasyon. Sanat Yönetmeni: Joanne Hoffmann. (John Hersey)*



uçakların önünde birbirinin yanından Escher'inkine benzer bir şablon üzerinde görünürler. Gülümseyen cepheler, bir hiddet duygusu uyandırmadan, bu figürleri bedensizleştirmenin insancılıktan uzaklaştırmasına bağlanabilir. Mizah silleyi yumuşatır, ama hiddet yüzeyin altında mevcuttur.

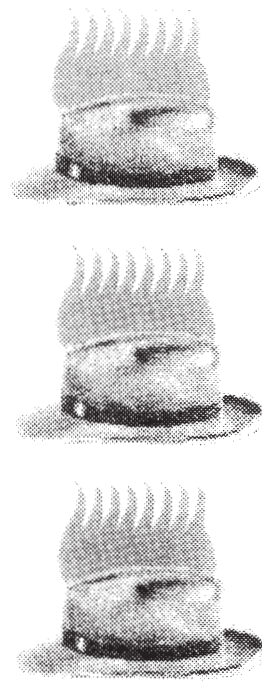
Faks yollamak hakkındaki bir yazı için da Hersey "scan" edilmiş figürlerle bir imaj gerçekleştirdi: Bu tasarımda hepsi kendi küçük gezegeninde duran kadın ve erkek figürler vardır; bu figürlerin arasında aralıklı çizgilerle belirtilmiş yollar üzerinde giden kâğıtlar uçuşur. Bu tasarım, yazılar konusunda akıllı bir çözümdür, ama aynı zamanda modern yaşam hakkında sıkıştırıcı bir bildirimdir de. Faks, birbirinden son derece izole insanlar arasındaki iletişimin hızlandırılmasına yardımcı olur.

"Amaçlarınızın Ötesine Geçmek" başlıklı bir iş konferansı için yapılan broşürde, Hersey, bir hedef tahtasından geçen bedensiz, gülümseyen kafaların turuncu ve mavimsi resimleriyle dekore etmiştir. "Satış kontaktları" arayışı içindeki modern kişinin ruhsal çöküntüsünü tanımlar bu imaj; ancak müşteri bu parodiyi kabul eder, çünkü mizah kullanılmıştır. San Francisco'daki Tolleson Design'dan Steve Tolleson "John'un fikirleri bir sanatçınıninkine yakındır" diyor. "Ticari olmak için ödün vermez. Onu yönetmeye çalışırsanız savaşa dönüşebilir, ama onu istediğini yapmakta serbest bırakırsanız sonuçtan memnun kalırsınız." Pentagram'ın San Francisco ofisinden Kit Hinrichs de Hersey'nin fikirlerine değer veriyor. "Pekçok bilgisayar sanatçısı var ortaklıkta, ama onların çoğu sadece teknoloji servisi verirler." diyor. "John için fikirler önce gelir ve bilgisayarla bu fikirleri zenginleştirir. John çok yaratıcıdır, düşünmekten asla vazgeçmez ve her zaman sürprizlerle doludur."

John'un üslubunun diğer özellikleri yaşama bakışının dışavurumu olmasıdır. Tolleson da Vanderbyl'de bu bakış açısını, anlayışlı bir yaklaşımla "karmaşık" olarak tanımlıyorlar. Örneğin, Hersey kendini tehdit edici şeylerden çizgi roman üslubunu kullanarak uzak tutar. Tatlı küçük arabalar ve oyuncağa benzeyen uçaklar sadece ironi yaratmaz, bizi gerçeğin tehlikelerinden de korur. Ayrıca bu objeleri kendi dünyamıza uyarlamamızı sağlar. Hersey illüstrasyonlarındaki objeler seyirciye her zaman birbirleriyle bağlantılı ya da arkaplanlarıyla bağlantılı görünmezler, olayların düzensizliğini ve kopuk yaşamımızın kopuk şeylerini yansıtır. Ama, Hersey'nin dünyasında ördek kafalarıyla açılmış beyinler arasında bağlantılar olabilir. Bilgisayar ortamı iki tür sanatçıyı çekiyor sanki- kessin ölçüler ara-

yanlar ve esneklikten hoşlananlar. Ve bu ortam her iki türü de benimsemiş görünüyor. Hersey kesinlikle ikinci türdür, ama "teknik" olarak kaçınılmaz üretim sorunlarını çözebilecek yeterince durumdadır. Örneğin, Hersey Freehand'le yaptığı illüstrasyonlarda "scan" edilmiş imajlar çok kullandığı için renk ayrımı çıkışlarında işi gözetmek zorundadır. Oysa, bazı sanat yönetmenleri Hersey'nin Textronix renk baskı aletiyle ürettiği dokuyu seviyorlar ve geleneksel renk ayrımları için yapılan sanatını yansıtmak üzere son filmi kullanıyorlar. Hersey şu anda elindeki bir iş olan bir fen kitabı için illüstrasyonlar olarak Textronix ile karolu baskılar çıkaracak ve bunları dikkatle biraraya getirecek. Bu şekilde çalışmak renk kontrolünü kolaylaştırıyor. Bu da elektronik olarak gerçekleştirilirken renk ayrımlarını ekrandan basılı kâğıda geçirme aşamasında dramatik değişiklikler içerebilir. Fakat özellikle dergiler kendi bilgisayar sistemlerini oluşturdukça bilgisayar dosyalarını alarak Hersey'nin imajlarını doğrudan sayfalara yerleştiriyorlar. Bu yapılan sanatı ilginç bir şekilde dokunulmaz hale getiriyor. Hersey şöyle diyor: "Bilgisayarlara birşey ilk defa basıldığında orijinal olan kopya dergide görülüyor; çünkü daha önce sadece ekran üzerindedir. Bu bilgisayar sanatı konusunda ilginç bir kavramsal konu. Atabilme ögesi çok eğlenceli birşey. Öte yandan yaşlandıkça çalışmalarımın daha kalıcı olmasını da istiyorum. Bu nedenle bazı çalışmalarımı vitray olarak hazırladım ve aynı nedenle de son zamanlarda mürekkeple çalışmalar yapıyorum. Hersey yakın geçmişte yaptığı bir oyuncak afişi için bilgisayardan tamamen vazgeçmiş ve hoş bir gravür resim yapmış. "Çizmekten asla vazgeçmedim. Sürekli eskizler çiziyorum. Bilgi-

"Üç Şapka", kişisel tanıtım çalışması. (John Hersey)



sayarlar hiç ortaya çıkmıyordu gravür, kalem ve mürekkep, ve yağlı boyalarla ve karışık medya kullanmayı sürdürdüm."

Ancak, Hersey'nin sürekli bilgisayar kullanması izini bırakmış üzerinde. "Mürekkeple yaptığım çizimlerde bile bilgisayarın etkisi görülüyor." diyor. "Çünkü nesneye yönelik bir programla çizdiğinizde gerçekten bu garip malzemeye, bir tür tel ya da kolay bükülebilir bir askıyla çalışıyor gibisiniz. Kendi sınırlarını da yaratan bir ortam bu. Biraz katı. Neredeyse dokunulabilir gibi; ve kendine özgü nitelikleri var. Benim çizgilerimi çok etkiliyor."

Hersey'nin bol güneş ışığı alan stüdyosu modern çağın illüstratörünün aletleriyle dolu: Macintosh marka bir bilgisayar, bir scan aleti, bir çıkış makinesi, kalem, mürekkep ve tükenmez kalemle dolu bir masa ve çekmeceler dolu renkli kâğıt ve boya. Stüdyo, Hersey'nin San Francisco'nun kuzeyindeki San Anselmo'da bulunan evinden bir kaç sokak ötede, eski bir sinemanın üzerinde geniş bir oda. Hersey ve eşinin üç çocuğu var. Hayatının büyük bir kısmını oluşturuyorlar. "Bundan yirmi yıl sonra ne yapmış olmak isterdim? Evimin taksitlerini ödemiş olmak isterim! Yani bana baskı yapan tüm ekonomik kaygılardan arınmış olmak isterim. Üçüncü Dünya ülkelerine ailemle birlikte seyahat etmek isterim. Onlara dünyada IBM ve George Bush'dan başka şeyler olduğunu göstermek isterim. Çocuklara çizmeyi, boyamayı ve fotoğraf çekmeyi öğretmek isterim. Onları sanata ve müziğe açmak isterim. Heykel yapmak, tablolar yapmak, çizgi film ve kitap yapmak isterim. Bir çocuk kitabı yapmak istiyorum. Ya da çocukların hoşlanacağı türden olgun olmayan bir büyükler kitabı yapmak isterim."

Hersey, deadline'ların baskısını hissederken bazen geç saatlere kadar ve haftasonları da çalışmak zorunda kalıyor. Bazı günler telefon sürekli çalıyor ve Hersey müşterileriyle kendisi arasında kalkan olabilecek personelden yoksun bir kişi. Fakat bu dopdolu bir hayat ve Hersey her zaman yapmak istediği şeyi yapıyor. "Aldığım işler için yaptığım resimlerin kendim için yapmak isteyebileceklerimden bir farkı yok." diyor. "Belki cinsel şeylerle ve nörotik şeylerle daha çok ilgilenirdim. Ancak temelde yaptığım işi seviyorum. Bilgisayar gerçekten zevkli birşey. Vahşi bir hayvan. Bilgisayar programcıları için bilgisayar grafiğinin amacı mükemmel resimler yaratmak ve kesin kontrol sağlamaktır. Benim bilgisayarla yapmaktan hoşlandığım şey ise onları aptal yapmak ve kontrolsüz kılmak." ●

(Yapısal Değişime)

# Geçiş

Colin Forbes

Communication Arts, Kasım 1992

Çeviri: Mine Haydaroğlu

Tasarım firmalarının pekçoğu, konuları ister grafik, ister ürün ya da mimarlık olsun, tek bir kişi ya da iki ya da üç ortağın yaratıcı ve girişimci enerjileriyle ortaya çıkmıştır. Tarihe bakıldığında, binlercesinden sadece bir ya da ikisinin ikinci nesil tarafından sürdürüldüğü görülür. George Nelson, Charles ve Ray Eames ile Eliot Noyes'un tasarım ağırlıklı firmaları kurucularının ölümlerinden sonra yokolmuştur. Pratikte, Lippincott & Marguiles ve Walter Dorwin Teague gibi pazara yönelik çalışan tasarım firmaları birinci nesilden sonra da varlıklarını sürdürebilmişlerdir. Öte yanda, diğer hizmet alanlarının önde gelen isimlerine bakıldığında; örneğin muhasebecilikte Arthur Andersen ve Peat Marwick, yönetim danışmanlığında McKinsey ya da DeLoitte, bütün bu firmalar üçüncü hatta dördüncü nesillerine ulaşmış firmalardır. Bu kuruluşların personel sayısı ve başarıları onların küçük tasarım firmalarıyla karşılaştırılmasını zorlaştırırsa da, yine de onlardan öğreneceğimiz şeylerin olduğu kanısındayım. Karşımızdaki engel ya da amacımız tasarım ağırlıklı bir firmanın ikinci nesilde de sürmesini sağlamaktır.

Pentagram, ortaklarının ilk nesli olarak, ben de dahil olmak üzere, emekliliği düşünmeye başladığımızdan beri, firmamızın yeni bir döneme geçiş konularıyla karşı karşıyadır. Kanımca bu konular tüzüğümüz, kişiliklerimiz ve gerekli kitledir; bunlar arasında en önemli olanlar da tüzüğümüz ve kişiliklerimizdir. Bir yönetim danışmanı, bir de girişimci bir kapitalistin söyledikleri ilk bakışta karşıt fikirler gibi görünse de aslında benim görüşümü paylaşıyorlar. Birincisi şu: "Vasatın üstünde biri zayıf bir yapıda başarısız olur, ama vasat bir kişi iyi bir yapıda başarılı olabilir." İkincisi ise şu: "B fikri olan bir A insanı, A fikri olan bir B insanına tercih ederim."

## PENTAGRAM TÜZÜĞÜ

Pentagram'ın tüzüğü ortaklarının eşit haklara sahip oluşları üzerinde temellenmiştir. Anonim bir şirket olmamıza rağmen "ortaklar" sözcüğünü kullanıyoruz, çünkü bu ilişkinin spiritüelliğini yansıtır. Eşitlik düşüncesini ilk firmamız Fletcher/Forbes/Gill'de oluşturmuştuk; burada her üç ortağın ge-

liri ve hakları eşitti. Ancak, her ortağın getirdiği kar açıkça belirtiliyordu; bu da rekabet unsurunu ortaya çıkarıyordu.

Bu ilk yıllarda, para akışı, daha büyük atölye mekanı ve beş yıl sonra ne olacağı konusunda ilk kaygılanan ortak, firmanın gelişimini sürekli planlama görevini üstlenecekti. Bu kişi de ben oldum. Biz temelde bir "yuvarlak masa" kuruluşuyduk; ama hisse senedi sahipleriyle anlaşmaları ve avukatlarla ilişkileri, muhasebecilerle finans raporlarını hazırlama ve 5 yıllık plan çıkarma işlerini ben yönetiyordum.

Londra'daki avukatımızın, kendi aramızdaki anlaşmaları hazırlamaktaki rolü büyüktür. İlk toplantılarımızda "Yeni gelen ortaklara karşı cömert olmalısınız. İşinizi sürdürmek için yardım etmeniz gereken 35 yaşındaki yetenekli kişi kazancının 10 katıyla ortak olamayacaktır." Bu nedenle, yeni gelen ortaklar sadece mal değerine eşit hisse satın alabileceklerdi; iyi niyet için hiç bir avans almayacaklardı, ve uzun bir dönem için finansmanı şirket karşılayacaktı.

Avukat ayrıca şunu söyledi: "Birliklilik yaratmalısınız. Avantajları firmada kalan ortaklar kullanabilmeli, gidenler değil." Bu nedenle, bir ortak ancak müfettişin şu andaki mal varlığını değerlendirmesiyle ayrılır; emeklilik programları bizim bireysel sorumluluğumuzdur. Bizim tavrımız her zaman ortakların finansman açısından kendi başlarına olması yolunda olmuştur; çünkü yaş farkı, gereksinimlerin çok çeşitli olduğunu gösterir.

İki ortağın daha katılması ve 1972'de Pentagram'ı kurmamızla benim pozisyonum daha da sağlamlaştı. Ortaklar arasında 6 ayda bir tüzük geliştirme toplantıları düzenledim ve zamanla bunlar ilke geliştirme toplantılarına dönüştü. Tüm ortaklık toplantılarını benim düzenlemem doğal göründü ve bunu 18 yıl boyunca sürdürdüm. Bu toplantılar sayesinde aramızdaki iletişim gelişti (hiçbir zaman yeterince olmasa da) ve dışarıdaki insanlarla iletişimimiz gelişti. Ortaklığımızın sürmesinde bu toplantıların çok önemli rolü olduğuna inanıyorum. Bizim eğitimimizin bir parçası oldular; çünkü kendi aramızda ve misafirlerimizle birlikte bir forum oluşturdular. Bu toplantılar Leeds Şatosu, Roma'daki Amerikan Akademisi ve San Francisco'daki Aziz Francis Yat Kulübü gibi önemli mekanlarda gerçekleştirildiler.

1978'de iki ortak daha Londra'da katılmıştı ve ben New York'taki büromuzu kurmak üzere oraya taşındım. 1986'da San Francisco ortaklarımız katıldı ve yeni bir mekan açtılar. Büyümeyi sürdürdükçe demokratik felsefemiz de

aynı şekilde sürdü; ama bütün bu işlerde benim görevim üç ana nedene bağlandı. Birincisi, İngiltere ortaklarımızla ilişkilerim iyiydi; ikincisi, Amerikalı ortaklarımızın herbiriyle anlaşmaları ben yapmıştım; ve üçüncüsü de tüm toplantılarımızın yöneticiliğini ben yapmıştım. Olağanüstü akıl hocalarıma ve danışmanlara çok şey borçluyum; ancak belki de, onları seçmek ve onları dinlemek konusunda da iyi bir duyarlılığa sahip olduğumu eklemeliyim.

1991'de uzun dönemli yöneticiliğimden ayrılmayı istediğimi bildirdiğimde ortaklarımızdan derhal çeşitli ilginç gözlemler aldım. En önemlisi insanın liderlikle pek çok şey öğrendiği ve pek çok ortağın bu tecrübeden yoksun kalmış olduklarını bildirmeleriydi. Bana son dakikaya kadar yöneticiliği sürdürmem ve ben ayrıldıktan sonra konunun kendi kendini çözeceği tavsiye edilmişti. Ama bunu kabul etmedim; bu geçiş süresinde bizi bir sonraki onıyla taşıyacak bir Pentagram tüzüğünde anlaşmamız gerektiğini düşünüyordum. Yöneticinin görevlerinin de tek onda kalması, dönüşümlü liderliğin felaketle sonuçlanacağı da söylenmişti bana. Bu geleneksel bir kuruluş için doğru olabilir; ama kanımca bu bakış açısı, ortaklarımızın hatta bütün tasarımcıların kişiliklerini gözardı etmekteydi. Burada, ortaklarımızı dikkatle dinledikten ve hepsinin kabulünü aldıktan sonra önerdiğim yapıyı açıklıyorum. Anafikir; toplantı yönetiminin dönüşümlü olarak yapılması ve ana işlerden sorumlu olacak sürekli seçili komiteleri oluşturmaktır.

Tecrübelerimizden, profesyonel olmayan çalışmalarımızı üç ayrı alana bölmeyi öğrenmiştik: Muhasebe, iletişim ve yönetim. İlk ikisi uluslararası büroları doğrudan etkiliyor; üçüncüsü ise esas olarak yereldir. Böylece iki uluslararası alt-komitee oluşturduk; Finans Komitesi ve İletişim Komitesi. Herbirinde üç ofisten birer temsilci bulunuyordu. Enformasyonu kanalize etmek ve dışarıdan gelen danışmanların katkılarıyla toplantılarımızı basitleştirmek için bu komitelerin her biri için de birer komite başkanı seçtik. Komite üyeleri her ofis tarafından yerel olarak aday gösterilir ve grup tarafından onaylanır. Dönüşümü en aza indirmek için üyelik döneminde kısıtlama yoktur. Böylece seçilen kişi başarısız ya da ilgisiz olmadığı sürece, komite atamaları neredeyse süresizdir.

Bir grup ortak bu konuyu ele almak için resmi olmayan bir şekilde toplandı ve Pentagram'ın uzun dönem stratejik planları ve işlerindeki sorunları halletmekten sorumlu olacak bir Steering (dümeni elinde tutan) Komitesi'nin seçilmesini önerdiler. Diğer komi-

terlerde olduğu gibi, Steering Komite'de her üç ofisten seçilmiş bir üye bulunur ve bunlar gruba bir başkan seçerler.

Bu yapı karmaşık görünse de firmanın yönetiminde gerekli bir dengeyi oluşturuyor ve buna rağmen spesifik işleri doğru yapmasını da sağlıyor. Geçiş dönemi basit olmadı. Değişim geçirilirken hata yapılmaması olanaksız; birşeyler aradaki kırıklardan aşağı düşer. Sorumlulukların yeni tanımlarını getirmek zorunda kaldık. Tasarımcıların çoğu, doğal olarak iyi yönetici olmazlar ve doğal bir öğrenim süreci vardır. Tasarımcılar yönetici olmayı öğrenmek ve yönetici sorumluluğunu almak zorundadırlar; aksi takdirde kurum ilkeliklerini yöneticiler kararlaştıracaklardır.

## KİŞİLİKLER

İkinci önemli konu kişiliklerdir: Pentagram ortaklarını kim seçecektir ve kuruluşa nasıl uyum sağlayacak ve kurumu nasıl kullanacaklardır. 17 kişi aynı, hatta gerçekten eşit olamaz; ancak kanımca önemli dört kriter vardır.

1) Ortak iş yaratabilmelidir. Diğer ortaklar satıcı olmak istemezler. Yardım ortaklaşa olabilir ve diğer ortakların tecrübeleri, bilgisi ve uzmanlığının getireceği avantajlar vardır ve ortaklaşa destek önemlidir; ancak sorumluluğun kime ait olduğu bilinmelidir.

2) Ortak, alanında ulusal prestije sahip olmalıdır. Bu kişisel bir karardır; ama ortaklar alanlarında nerede olduklarına ve ilgili bulunmalarını istedikleri işlerin kalitesi hakkında bir fikre sahiptirler.

"Şarabı sulandırmak" çok kolaydır.

3) Ortak, projeleri kontrol edebilmeli ve şirketin karına katkıda bulunmalıdır. Farklı alanlarda farklı katkılardan dolayı kazanç konusunda genel bir cömertlik sözkonusudur. Ancak, benzer potansiyeli olmayan bir kişiyle kazanç paylaşamaz; ve belki daha da önemlisi, istenilen gelir konusunda da aynı tavrı göstermezler. Bir proje ya da takımda çalışmayan bir kişiyle de kazanç paylaşamaz.

4) Ortak, grubun faal bir üyesi olmalı ve Pentagram'ı ve diğer ortakları düşünmelidir. Çalışma yaşamlarımızı birlikte geçiririz; o halde birbirimizden hoşlanmalıyız da. Bazen bir noktayı vurgulamak için metaforları bileştirmekte fayda vardır. Bunun bir alışveriş listesi olmadığını da sık sık belirtirim; dört silindiri de ateşlemek gerekir. Girişimci kapitalistin dediği gibi A insanlarına ihtiyacınız vardır. Yeni ortaklar için geleneksel kaynağımız küçük işsahibi olan başarılı bağımsız tasarımcılar. Ancak, yeni ortaklar geliştirmek için bir alt-şirket programı oluşturduk. Bu ikinci yol başka bir yerden elde edilemeyen eğitimi sağlar ve daha

büyük kuruluşların ihtiyaçlarını karşılayabilir. Belki Pentagram, tasarımın dışındaki alanlardan da kişilere ihtiyaç duyacaktır. Ben cevaplarını bilmiyorum, ama bir değişim olacağını biliyorum.

## GEREKLİ KİTLE

Bir kuruluşun yaşamını sürdürmesini sağlayan son faktör kanımca gerekli kitledir. 20 yıldan fazla süren tarihimizle 17 ortağa varan bir büyüme gösterdik. Uluslararası prestijimizi ve yönetici yeteneklerini geliştirmeye yapılan yatırımlarda bir tatminlik noktasına varıldı; ve başarılı projelerle kuruluşumuz, bireylerin üzerinde bir değere sahip oldu. Büyüme Pentagram'ın geleneksel iş yapma yollarını güçlendirecektir: Ticari ve kültürel ile "düşünen tasarımcılar" olma arzumuz arasında dengeyi sağlamak. Kalabalık bir pazarda binlerce küçük tasarım firmasının yanında, büyük bir şirket daha etkili olur. Ulusal ya da uluslararası projeler sözkonusu olduğunda, bu daha da belirginleşir. Örneğin, Japonya'daki bir tasarım düşkünü bile Batılı firmalar arasında en büyük 6, ya da en etkin firmaları bilir. Pentagram hacmindeki bir şirket sofistike ve çeşitli iletişim ve yayın programları geliştirmek için kaynaklara da sahiptir. Büyük bir grubun kolektif finans kaynakları daha iyi tesislere ve kaynaklara yatırım yapmasını ve yeni alanlara girmesini kolaylaştırır.

Aynı nedenler, McKinsey & Co. ya da Price Waterhouse gibi uluslararası hizmet firmalarını nesiller süren başarılarına götürür. Kanımca Pentagram'ın yeni yapısı, yeni ve daha büyük yapıya uyması için olanak yaratacaktır. Sonuçta, Pentagram'ın potansiyelini olabildiğince aktive edilememiz için grubun üyelerinin kuruluşun nasıl olması gerektiği konusunda bir vizyona sahip olmaları gerekir - Sadece tasarım endüstrisi içerisinde değil, daha büyük, uluslararası iş dünyasında.

Bir keresinde Napolyon'a generallerinde en değerli bulduğu niteliğin ne olduğunu sormuşlar. "Onların şanslı olmalarını istiyorum," demiş. Değişim olacaksa riskler göze alınmalı ve karşıtlıklar çözümlenmelidir; ve Pentagram'ın şansa ihtiyacı var. ●

*Editör'ün notu: Colin, çok kişisel ve yazması zor olduğunu söylediği bu makalesi hakkında ortaklarının anlayışlı olmalarını için yalvarıyor.*

## YAZILAR

Grafikerler Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

**Yurdaer Altıntaş**

Sorumlu Yayın Yönetmeni

**Bülent Erkmən**

Uygulama: Aylin Başar

Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.

Tüm hakları saklıdır.

Dizgi: Osman Tülü TIPOGRAF

Basıldığı yer: OFSET YAPIMEVİ