

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

“Kendi şehrimi kuruyorum”

Elif Tanrıyar

IstanbulArtNews IAN.Chronicle
Nisan 2018

40 yılı aşkın bir süredir, onun müthiş bir zenginlikte ortaya koyduğu tasarımlarıyla iç içe yaşamayı sürdürüyoruz. Bazen bir kitap, bazen bir tiyatro oyunu, bazen bir fincan ve hatta bir gömlek tasarımıyla yaşamlarımıza dokunup geçiyor. Günümüzün genel geçer değerleri, tasarımda işlev yerine dikkat çekicilik faktörü ya da işin niteliği yerine çok satar olması gibi kavramlar onun şiddetle uzak durmasıyla bilindiği kavramlar... Bülent Erkmen'in; bu kırk yıla yayılan tasarım süreci 1970'lerden bugüne uzanan "Remix" adlı sergi ile 18 Nisan – 31 Mayıs 2018 tarihleri arasında Akbank Sanat'ta sunulacak.

Her gün gözlerimizi ve kulaklarımızı bizi çevreleyen sayısız işaretlerle dolu bir dünyaya açarız. Sabah elimize aldığımız gazete, okumak için çantamıza attığımız kitap, sokağa çıktığımızda gideceğimiz yeri gösteren sokak tabelası, bir duvarda gördüğümüz afiş ya da örneğin işimizi halletmek için aceleyle girdiğimiz bir bankanın logosu, biz daha farkına bile varmadan konuşur bizimle. O kitabın kapağı daha içini açmadan bir vaatte bulunmuştur bize, o sokakta gördüğümüz afiş belki de hiç aklımızda yokken bir sergiye gitmek için arzu duymamıza neden olmuştur. Ve bütün bu küçük detaylar bir

araya gelerek bir şehri oluştururlar. Hem içinde yaşadığımız fiziksel şehrin parçalarıdır onlar hem de zihnimizin içindeki imajlar ve düşünceler şehrinin... Bu dünyayı algılayabilmek için vazgeçilmezimiz olan bu 'işaretler'i tasarlayan grafik tasarımcılarından bahsedince, bugün aklımıza ülkemizden gelen ilk isim hiç kuşkusuz duayen tasarımcı Bülent Erkmen oluyor.

40 yılı aşkın bir süredir, onun müthiş bir zenginlikte ortaya koyduğu tasarımlarıyla iç içe yaşamayı sürdürüyoruz. Bazen bir kitap, bazen bir fincan ve hatta bir gömlek tasarımıyla yaşamlarımıza dokunup geçiyor. Algılarımızı onun tasarladığı işaretlerle biçimlendirirken, bir yandan da kültürel yaşamımızın önemli bir parçasını bunca yıldır nasıl şekillendirdiğine tanıklık etmiş oluyoruz. O ise bütün seslere kulağını tıkayıp yalnızca kendi tasarım tutkusunun peşinden gidiyor. Günümüzün genel geçer değerleri, tasarımda işlev yerine dikkat çekicilik faktörü ya da işin niteliği yerine çok satar olması gibi kavramlar onun şiddetle uzak durmasıyla bilindiği kavramlar... Tasarım prensiplerini ise karşısındaki işin ihtiyaçlarını ondan 'dinlemek' ve yeni formlar üretmek yerine yeni algılama biçimleri üretmek olarak özetleyebileceğimiz Erkmen'in; bu kırk yıla yayılan tasarım süreci 1970'lerden bugüne uzanan "Remix" adlı sergi ile 18 Nisan – 31 Mayıs 2018 tarihleri arasında Akbank Sanat'ta sunulacak.

Grafik tasarımın tüm alanlarında ürettiği işlerin (kitap, dergi, afiş, logo...) yanı sıra, sergi mekânı, sergileme tasarımları ve tiyatro alanındaki çalışmalar ile eşarp, gömlek, takı, çini, halı gibi üç boyutlu nesne tasarımları ve özel projelerle bin bir yöne açılan bir üretimle karşı karşıyayız. Sergide yer alan 400'ü aşkın işi düşündüğümüzde Erkmen'i bir tasarımcıdan çok Türkiye'nin sosyal ve kültürel üretimini tasarım diliyle sahneye koyan bir rejisör olarak görmek mümkün.

Bülent Erkmen, göstermeden görmeyi, kendi işlerinde bizzat kendi yüzünü kullansa bile onu

saklayarak sunmayı tercih eden bir tasarımcı. Gizem unsuru ve algılarımızı bir anda şaşırtan sürprizler onun alametifarikaları... Bu kez de öyle oluyor. 'Saklanarak', kendini tamamen 'açtığı' bir 'şehir' sunuyor bize "Remix"te. 40 yılın işleri kendi karakterlerini yitirmeden ancak birlikte yeni rollere soyunarak bize Erkmen'in kendi kurguladığı şehirden seslenip, yepyeni hikâyeler anlatıyor, biz serginin o labirentimsi sokaklarında dolaşırken. Erkmen'se yalnızca gözlerimize değil sesler ve hareketli görüntülerle kulaklarımıza da hitap eden mesleki şehrine davet ediyor bizi, 40 yılın birikimiyle...

Sergi öncesi bu 'şehir'in hikâyesini, Bülent Erkmen'den, hazırladığı sergi maketi üzerinden, o labirent-vari sokaklarda adımlarımız yerine gözlerimizle dolaşarak dinledik.

Sizin tasarımcı kimliğiniz çok geniş bir yelpazeye sahip. Grafik tasarımın tüm alanlarında ürettiğiniz işlerinizin (kitap, dergi, afiş, logo ...) yanı sıra, sergi mekânı, sergileme tasarımları ve tiyatro alanındaki çalışmalar ile eşarp, gömlek, takı, çini, halı gibi üç boyutlu nesne tasarımları ve özel projeler de var. 40 yıllık bir mesleki gelişim ve birikim... Sergide bu çok sayıdaki başlığı nasıl bir araya getirdiniz? Nasıl bir metodoloji izlediniz? Serginin akışı, bölümlerin ve işlerin aralarındaki diyaloglar nasıl gelişti? 400'ü aşkın iş var sanırım...

Bu sergiyi mekânın iki katında, labirent çağrışımı duvarlar içinde kurdum. '70'lerin sonundan başlayarak yaptığım işleri, zamanı karıştırıp kişisel bir kurguyla gözönüne serdim. Girişte, ev sahibi olarak izleyiciyi "ben" karşılıyorum. Kendimi göstermeden gösterdiğim işlerle... Münih'te, 1. Kiosk Sanat Bienali için yaptığım, kendi kendimin peşinde dönüp durduğum, koşup durduğum işin "remake"i karşılıyor izleyiciyi. Belki de bu iş, bu serginin, hatta bu hayatın bir "remake"i!

Girişte, "kendinizi göstermeden gösterdiğiniz" işlerle ilk karşılaşmayı gerçekleştirdiğinizi söylediniz. Daha sonra akış nasıl geliyor?

Kapatmış kendi yüzlerimden, kapattığım diğer yüzlere geçiyorum. Sonra maskelere, gözleri kapatan gözlüklere, yazısı kapatılmış kitaplara, üstü örtülmüş yapay penisli dergi kapaklarına, oradan

gözlere, sonra bakışlara, sonra ellere...

Tasarımlarınızda zaman boyutunu da işin içine katmaktan söz eden bir tasarımcısınız. Bu sergide bu boyutu da gördüğümüz durumlar var mı? Ses var mı?

Ses var, görüntü var. Farklı zamanların sesleri, görüntüleri var. Aslında kendi şehrimi kuruyorum. Şehrin sokakları, labirentin koridorları arasında sesler, uğultular, konuşmalar, müzikler... Duyduğum bir sestense uzaklaşıyorsun, o ses gidiyor, ilerden başka bir ses geliyor ya da başka bir görüntü...

Peki, koku hiç tasarımlarınıza giriyor mu?

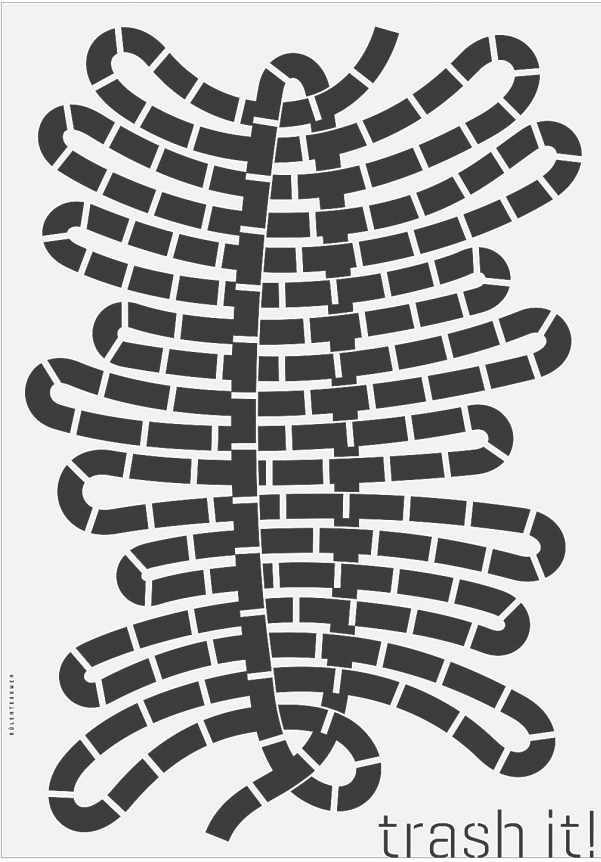
Şu ana kadar girmedim. Olmaması, kokunun kalıcı olmamasına, grafik tasarımın da basılı malzeme üzerinden var olmasına bağlı olan bir şey. Afişte, logoda kokuyu kullanamazsınız. Dergi gibi kısa süreli basılı malzemelerde kullanılıyor koku. Mesela Beuys'un tereyağı işinde koku vardır. Çağdaş sanatta koku olabilen bir şey... O mekândasın, oraya gidiyorsun ve koku orada hep duruyor. Kokusuyla birlikte duruyor o iş. Beuys'un tereyağı işini yaptığı dönemde koku o işin bir parçasıydı. O iş şimdi bir müze koleksiyonunda duruyor. Ama kokusu yok, zaman işin önemli bir parçasını almış. Koku meselesi tartışılır bir şey.

Son olarak eller ve yüzler ilişkisinde kalmıştık...

Evet eller, eller üzerinden yapılan afişler, kapaklar, parmaksız el, parmağını tutan el, başını taşıyan el... Mesela şu "Arabesk" filminin afişinin içinde afişi tutan eller Ertem Eğilmez'in elleri. Hasta yatağında gazete tutarken

AGI Biel/Bienne Kongresi özel projesi "Co-existence" için afiş (2015).





AGI Paris Kongresi özel projesi "Borders" (Sınırlar) için "Trash It" (Çöpe At!) isimli afiş (2017).

çektirmiştim bu elleri. Onun ölmeden önceki son filminin afişi. Bir parmağı kopmuş işçi eli 12 Eylül'den sonraki ilk sosyalist derginin kapağında... Avucunda kulak tutan elin olduğu dergi kapağının yanındaki duvarda tasarladığım küpeler sergileniyor. Kufi yazıyla labirenti ilişkilendirdiğim bir mahalleye geçiliyor. İstanbul, Berlin, Paris afişlerine, oradan çağrışımli bir konstrüksiyon üstünde tek kelimelik cümlelerle oynanan "İki Kişilik Bir Oyun"un video kaydına... Oradan üstünde labirent çağrışımli bir deseni taşıyan yastık ve fincana, dövmeye, sonra "Lifelong" filminin afişindeki kuş dövmesine... Sonra Orhan Pamuk'un martı deseninin yer aldığı İstanbul Caz Festivali afişine.

Kufi yazı karakteri sizin çok kullandığınız hem bir üslup hem de bir imge... Bu son serginizin kurgusu da labirenti çağrıştırıyor. Aslında kufiyle labirent arasında kurulan bir ilişki var burada. Labirentten mi kufiye geldiniz, kufiden mi labirente gittiniz? Bu bir tür sizin üslubunuza dönüştü. Nasıl oldu bu? Labirent ne ifade ediyor, neden bu kadar önemli sizin için?

Eskiden beri ilgimi çeker labirent çağrışımli formlar. 1979 yılında Çevre dergisi için yaptığım önü/arkası labirent duvar deseniyle kaplı yeni yıl kartı da sergide. Şehirleri labirent çağrışımli bir "maze" oyunu ile anlatmamın nedeni şehirlerle olan problemim herhalde. Yaşadığım İstanbul'a bile hâkim olmadığımı,

yaşadığım evde bile misafir gibi olduğumu hissediyorum. Bir yere gitmek hep "bulmak" haline geliyor. İstanbul'da da, başka yerde de bir yeri bularak gidiyorum. Bulduğum zaman da seviniyorum.

Kaybolma durumunuz var mı?

Kaybolma değil tam. Şehirle çok fazla ilişki kuramadığım için yaşadığım bir durum bu. Nereye gitsem bilip tanıyarak değil, bir şekilde bularak gidiyorum. Şehir labirente

dönüşüyor benim için. O şehir afişlerinde de tek yerden girilir, yol kaybedilir sonra tekrar bulunur ve tek yerden çıkılır. Labirent oyunuyla birleştiriyorum kufi yazı formunu.

Siz bir tasarımcı olarak sürekli oyun kuruyorsunuz aslında... Elinizde bir nevi – işlerinizden oluşan – hazır oyuncular var ve onlarla sürekli yeni baştan kurulan oyunlar kurguluyorsunuz.

Evet. Yeni formlar üretmek yerine yeni algılama biçimleri üretmek isterim ve evet, sergideki işlerin her birinin kendi var olma nedenleri var, bu var olma nedenleri doğrultusunda kurduğum yeni ilişkilendirmelerle "şehir mahalleleri" oluşturuyorum. Farklı zamanlarda çok farklı nedenlerle yapılan bu işler bu mahallelerin komşuları oluyor.

Peki, biz izleyiciler kayboluyor muyuz bu labirentin içinde?

Onu istiyorum zaten. Çok sıkışık, çok girift bir yapı kurmak istedim. Bazı yerlere iki kişi birden giremiyor. Bu kaybolma halini, kendi içinde o sıkışıklık halini çok önemsiyorum. Duvarlara yan yana asılan işlerden oluşan, rahatlıkla gezilen ve izlenen bir sergi değil bu. İzleyiciyi rahat ettirmek istemiyorum.

Siz de sürekli labirentlerden geçtiniz...

Evet, böyle hissediyorum, böyle yaşıyorum demek! Zorluklar, vazgeçmeler, tekrar yapmalar, ısrarlar, engeller, geri dönüşler, arayışlar, bulmalar, bulamamalar,

kaybolmalar... İzleyiciler yollarını da birbirlerini de kaybedebilirler bu sergide. İstedğim şey bu aslında. Tamamını gördüm sanıp bir kısmını görmeden çıkabilirler sergiden. Haliç'i görüp, Boğaz olağanüstüydü diyen İspanyol tanıdığım gibi.

Birinci katı bitirdik. İkinci katta neler var? Bizi ilk ne karşılıyor?

İkinci katta "Borders" adlı proje için yapmış olduğum afiş karşılıyor. Siyasi sınırları toplayıp bağlayın ve çöpe atın diyorum. Sol taraf rakamlı işlerle ilerleyen bir dizi, sağ taraf ise harflerle... Oradan yazı ağırlıklı işlere, sonra "İki Kişilik Oyun"un filmi, "Meksika'da Tango" halısı, İstanbul'un sokak tabelaları, bozuk heceli "Bosna Yaşıyor" afişi, heceler, sözcükler, harfler, yazılar, kitaplar, kitaplar... Sonra kişiler üzerine yaptığım işler, Hrant Dink, Tomaszewski, Brecht, Nuri Bilge. Oradan kaleme, oradan karalamalara, yazı desenli portreye, eşarba, buradan flu yüzlere... Sonra bir sakinleşme, boş bir afiş, boş kapaklı bir kitap, kapağı boş bir dergi, boş bir sergileme tasarımı, beyaz bir gömlek, kapaksız bir sergi kataloğu, üstünde tek bir noktası olan çiniler... Sokak aralarındaki meydanımsı bir yerin dört duvarının her birinde yer alan "Hiç", "Kediii", "Arama", "Leyla" gibi, okunarak algılanan ve kendi kelime anlamları olan logoları yan yana kullanarak dört logoluk bir cümle kuruyorum.

John Berger, "Resimde her şeyi bir arada tutan boşluktur," der. Boşluk kavramı sizin için de önemli, değil mi?

Boş olan, boşluk değildir. Boş olan bir alandır, bir mekândır. Beşiktaş'taki Denizcilik Müzesi'nin cephesi boş bir yüzeyden oluşuyor. Boş yüzey boşluk sanıldığından bir tabela alanı olarak kullanılmış, üstüne metalden devasa Denizcilik Müzesi yazısı konmuş. Oysa boşluğun kendi değeri var. Aslında boşluk zannedilen şey doludur. Boşluk gibi görülen şey doludur, boşluk boşluğuyla doldurur o yüzeyi.

Sonra mimarlık üzerine işler geliyor. 1983 Aga Khan Mimarlık Ödülleri'nin uygulanmayan afiş taslakları, sergileme tasarımı yaptığım Louis Kahn sergisinin tüm duvarı kaplayan hareketli bir parçası, Arredamento Mimarlık dergisinin 300 sayılı hikâyesinin filmi, sonra yan sokakta bulutlu taşlara, afişe sarılmış taşlara rastlıyoruz, yayı gerilmiş oklara, atılmış oklara, delinmiş yüzeylere, sonra yuvarlak formlara... Bu şekilde gidiyor.

"Remix"ın adından ve afişinden bahsedelim biraz da...

O da bir kurgu. Yaptığım işleri "remix"liyorum. "REMIX" başlığıyla işlerin kendini yeniden ifade etme halini Sevim Burak iğnesine geçiriyorum. Sergilediğim eski işleri ve sergilenmeyen yeni işleri karıştırıp farklı bir bağlamda tekrar sahneye koyuyorum. İşleri bir tür "geri dönüşümlü" kullanma hali.

Sergiye bir dizi konuşma eşlik edecek, "Yinelenen Yenileme: REMIX" üst başlığıyla.

Az önce de konuştuğumuz gibi onlar birer oyuncuysa eğer yeni baştan yeni bir oyun sahneliyorlar... Bu anlamda da "Remix"ın daha önce yaptığınız sergilerden farklı bir yapısı var, değil mi?

Öncekiler, kronolojik anlayışla yan yana dizilmiş işlerden oluşan, niyeti kaydetmek olan sergiler ve kitaplardı. O sürede, '90'lardan 2000'lere kadar, iki yılda bir, yaptığım her işin yer aldığı beş sergi ve beş katalog yaptım. Sonra 2000 ile 2004 arasında "Son İşler" başlığı altında, o dört yılda yaptığım işlerin sergi ve kitabı geldi. 2004 ile 2011 arasında da "Son İşler 2" sergisini ve kitabını yaptım son olarak. "Remix" ise, 2011 ile 2017 arasının da dahil olduğu, öncesinin tüm işlerini de kapsayan, küratoryal konsepti ve kurgusu olan bir sergi.

Aynı zamanda 40 yılın da özeti gibi...

Ötekiler çok mesafelidir, kurudur. Burada ise bir koreografi var.

Serginin kitabı olacak mı?

Akbank Sanat her sergisi için broşür ve katalog yapıyor. Katalog sergi açıldıktan sonra yayınlanacak. Sergi duvarlarını, sokaklarını köşe bucak fotoğraflamak, katalogun sadece bu fotoğraflardan oluşmasını istiyorum. Broşür istemedim, onun yerine, Cem İleri'nin yazısının eşlik edeceği, 2003'te Aries dergisinde "Söyleşi" başlığıyla yayınlanan bölümün tıpkıbasımı çoğaltılacak. Samih Rifat benimle bir söyleşi yapmak istemişti. Her zamanki gibi yapmam dedim. İsrar etti, olmaz dedim, ısrar etti. Ben de "O zaman," dedim "sen kendi sözcüklerinle kendi sorularını sor. Ben de kendi "sözcüklerimle" cevap vereyim". Sonunda o sorularını sordu ben de her bir soruyu kelimeler yerine işlerimle cevapladım. İşte şimdi bunun tıpkıbasımı yapılacak broşür yerine.

Ben grafik tasarımcıları "haiku" şairlerine benzetiyorum. Bir farkla, kelimelerin kendileri yerine görsel imgelerini kullanarak, en minimal kullanımda verilmek istenen fikre işaret etme sanatı... Katılır mısınız bu söylemime, yoksa çok mu romantik bulursunuz?

Daha çetrefil bir durum var. Kelimenin kendisi de bir formdur. Kelimenin içerdiği anlam da bir formdur. Kelime, sözcük, görüntü ilişkisi başka bir form ve başka bir algılama biçimi doğurur. Karmaşık bir yapı bu. Grafik Tasarım için genellikle, söylenen “söylenmek isteneni basite indirgeyerek etkilemek” formülü tasarımcıdan tasarımcıya, anlayıştan anlayışa, ele alıştan ele alışa değişebilir. Örneğin özellikle günümüzde tamamen süslemeye dayalı tasarım anlayışları da var.

Ama ben üsluptan bahsetmiyorum aslında... Verilmek isteneni, işaret edileni kastediyorum. Tasarımcının genelde izleyiciyi işine baktığı anda tek bir şansı var. Yani orada ilk bakışta işaret etmek istediğini doğrudan en kısa biçimde izleyiciye aktarmasından bahsediyorum. Daha doğrusu grafik tasarımın özünü ben kendimce böyle yorumluyorum...

Üsluptan öte bir tasarım anlayışı... Yakın bir dönemde tasarım bir bilgiyi, bir durumu aktarma yerine eylemi teşhir etme olarak anlaşılma başladı. Ben bu durumu, buzluktan çıkmış vasat bir eti iyi sosla yenir hale getiriliyor diye eleştiriyordum. Fakat son dönemde bazı işler var ki et de yok, sadece sos var. O zaman ne oluyor? O zaman o şey içeriğiyle de var olamadığı için eskilerin “tezyini sanat” dediği, süsleme haline geliyor. Ondan bir gömlek de yapabilirsiniz, perde de... O zaman yapılan işle derinlikli bağ kurulamıyor, içine girilemiyor. Bu böyle de yapılır tabii ama benim tercih etmediğim bir yol. Bu kurguyu yapabilmemin nedeni de bu yola girmemiş olmam zaten!

Aslında bu soruyu sormamın nedenlerinden biri de tasarım felsefenizin özünde “az çöktür” söyleminin olduğunu düşünmemdi...

Evet, bu böyle ama daha çok şöyle tanımlanabilir. İşin neye ihtiyacı var? Ben işin, kitap olsun, afiş olsun, ne olursa olsun, canlı olduğuna inanıyorum. O bir şeyler istiyor. Onunla yakınlık kurmalısınız. Sesi çıkmadığı için söyleyemediği şeyi, dertlerini, isteklerini tasarımcının anlaması, hissetmesi gerekir. Evet, onun bir ihtiyacı var, o afişin, o logonun, o kitabın bir ihtiyacı var. Ancak onunla yakın ilişki kurarsanız, onu iyi anlarsanız, içinden çıkar o. Onun kulağınza fısıldadığı, tasarımcı için bir çıkış yoludur aslında. Yoksa tasarımcı kendi anlayışını, formlarını ya da tasarımdan beklediği şeyleri ona yüklerse yapacağı bir şey yoktur onun, boynunu bükür oturur.

Kimseye şikâyet edemeyeceği için kimse bir şey de anlayamaz, yapılmış olur.

Siz onu “dinliyorsunuz”...

Onun ihtiyaçlarını, söyleyeceklerini hissetmeye çalışıyorum.

Bir başka deyişle, ne tasarımcı olarak kendi kimliğinizi ön plana çıkarıyorsunuz ne de başka bir şeyi. Kendiniz de dahil herkese ve her şeye “susun” diyorsunuz. Bravo, evet!

Bir de bazı yaklaşımlarınız var. Mesela şunu çok vurguluyorsunuz siz; “hikâye anlatmamak ancak işaret etmek”. “Soğutmak ve mesafe koymak” gibi... Bu hem sizin kendi üslubunuzu tanımlıyor sanıyorum, hem de sizin de iyi bir grafik tasarımcıdan ya da bir tasarımdan beklentileriniz de bunlar değil mi?

Evet, yine bravo!

Bu soğutmak ve mesafe koymak konusunu biraz daha açabilir misiniz? Bu objektif olmak anlamına mı geliyor?

Objektif değil. Daha doğrusu, fazla objektif olmamak lazım çünkü o zaman donuklaşmaya başlar iş. Bir kitap kapağı, bir kitap tasarımı ya da afiş, logo yapacaksınız; içeriğin anlattığı hikâyeyi, siz hikâye etmeye kalkarsanız yaptığınız iş hantallaşır. Yapılacak işler bir hikâye anlatıcısı değildir. Benim yaklaşımım o. Kapak ya da her neyse, o hikâyenin işareti, taşıyıcısı olmalı. “İş” hikâye anlatmaya kalktıkça, sırtındaki yük artar, iki büklüm hale gelir. Ondan bekleneni yapamaz, işini iyi göremez. Anlayın durumu, duruma hâkim olun ama soğutun o anladıklarımızı. Anlatılanlara kapılırsanız işlere yük biner. Ünlü bir anekdot vardır. “Dönüşüm” kitabının kapağını bir ressam yapacaktır. Kafka yayıncısına yalvarır. “O ressamı biliyorum, yaptıklarını biliyorum, yalvarırım,” der, “sakın kapağa böcek yapmasın!” Müthiş bir örnektir. Demek istediğim işte bu!

Amerikalı grafik tasarımcı Paula Scher’le ilgili bir belgesel izlemiştim. “Tipografi kelimelerle resim yapmaktır,” diyordu ve grafik tasarımın merkezine de tipografiyi oturtuyordu. Fontlara karşı neredeyse özel bir tutku hissettiğini gördüm. Katılıyor musunuz onun fikrine? Sizin de ayrı bir tutkunuz var mıdır tipografiye karşı? Grafik tasarımın özü müdür? Bu kadar önemli ve değerli midir?

Bu çok iddialı bir şey, grafik tasarım tamamen tipografidir demek çok iddialı bir yaklaşım



AGI Londra Kongresi özel projesi “Tea Cup” (Çay Fincanı) için tasarım (2013).

olur. Çok önemli bir parçası tabii ama her tasarımcının kendi yolu var. Bazı tasarımcılar tipografiyi, bazıları ise tipografinin ham malzemesi olan font tasarımını mesleklerinin özü olarak görür ve sadece font tasarlar. Bazıları da tipografiyi geriye çeker; formu, resmi öne çıkarır. Resmetmek, form oluşturmak, resimle anlatmak tasarımın özüdür onlar için. Mesela kamusal alanların iletişim işaretleri resimdir. Yazı olmaması üzerinedir. Yazı girdiği zaman dil farkı girer. Grafik tasarımda resmin önemi, herkes için bu dil farkını ortadan kaldırmasıdır.

Peki, tipografi sizin için ne ifade ediyor?

Bir yazı ile bir “resim” yapıyorsunuz ve resme bakarken yazı da okunmuş oluyor. Hızlı sonuç alıcı, etkili, çok ekonomik bir çözüm ama benim için anlama birlikte bir şey ifade eder tipografi. Sözcüğün ya da sözcük kümesinin içeriği de bir formdur. Onunla birlikte oluşan algıdır benim için önemli olan. Heceleme meselesini sana örnek verdim. “Bosna Yaşıyor” afişindeki, heceleri yanlış yerden kesmek, oradaki dilbilgisi hataları bir formdur, bir derdi göstermektir. “Bosna çok zor şartlar altında yaşamaya çalışıyor” demektir. “İki Kişilik Oyun” için yaptığım afişteki ikili harflerden oluşan kendine özgü bir heceleme, sözcüklerin parçalanma hali de tipografik çözümlere bakışla ilgili başka bir örnektir. Tipografik çözümlerdeki “etsiz sos olma” tuzağına karşı uyanık olmak gerektiğini düşünüyorum.

Tipografinin, fontun, her grafik tasarımcının, siz de dahil olmak üzere, kalbinde özel bir yeri var diyelim...

Tabii, özel bir yeri vardır ama bunu göz ardı etmiş önemli tasarımcılar da vardır. Amerikalı ünlü tasarımcı

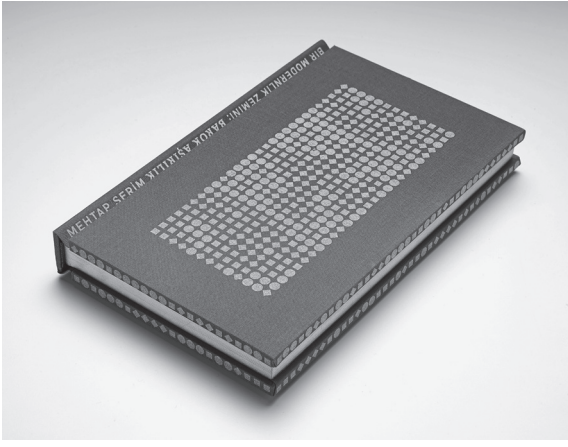
Massimo Vignelli hayatı boyunca sadece “Helvetica” kullanmıştır.

Sergide video kayıt olarak yer alan, “Tipografinin Resmi, Resmin Tipografisi” isimli bir iş yapmışım yurt dışındaki bir sempozyum için. Ahmet Haşim’in portresini tarif eden kısa bir metni otuza yakın farklı dile çevirttim. Yani anladığımız dille, anlamadığımız dilin formsal karşılığı gibi bir sürü göndermesi var. Anladığımız bir dilin ayrı fontlarla yazılmış halinin metnin içeriğini de değiştirdiğine dair, bunu ayrı ressamların, çizerlerin aynı portreyi çizmesiyle ilişkilendirdiğim bir “multivision” gösterisiydi. Serdar Ataşer’e besteletmişim müziğini de. Çok severim bu müziği.

İşlerinize ve kurgularınıza genel olarak baktığımızda hep bir gizemle ve bir şaşırtma unsuruyla karşılaşılıyor. Adeta yine bir “labirent” gibi hep bu tür şeylerin etrafında dolaşıyoruz. Siz bunu kurguluyorsunuz. Az önce de konuştuk işte, bir takım oyunlar kuruyorsunuz diye. Ters taraftan baktığımızda, demek ki aslında siz de bundan hoşlanıyorsunuz...

Evet, tabii. Aslında göstermeden göstermeyi istiyorum. Göstermeden görünmek de denebilir. Göstermek istediğimi “oyun”larla saklamak ya da kurduğum oyunların forma dönüşmesi ilgimi çekiyor.

Ben sizi kastetmişim. Siz neleri gizemli bulursunuz, nelerden şaşırırsınız? Şimdi siz bize oyunlar kuruyorsunuz ya, o oyunu ben size kurmaya çalışıyorum aslında... Şaşırtmayı amaçlayan şeyler beni şaşırtmıyor. Mesela komedi filmlerinden hiç hoşlanmam ve gülmem. Ama niyeti komiklik olmayan filmler beni güldürür. Küçük bir sözcük, küçük bir bakış gibi... “Teşhir” unsurunu yüksek dozda kullanmamak, anlaşılması için kafalara vurmadan bir şeyler



Akın Nalça Kitapları'ndan "Bir Modernlik Zemini: Barok Aşırılık"ın tasarımı (2017).

Tasarım sürecinizi ve yönteminizi çok merak ediyorum...

Benim için bir tasarım ürününün ortaya çıkması için ortada bir "problemin" olması gerekir. "İş"e göre yapmak, "iş" in dayattığı bir hedef kitle tarifine sadık kalmak bu problemin bir parçası. Tasarımı, önüme konulan

anlatmak, etkilemek. Günümüze hiç uymayan bir şey ama göstererek fark edilmek yerine, fark edilip görünmeyi tercih ederim.

Tasarım sizin için çok geniş bir yelpaze... Hiç tasarlamayacağınız bir şey var mı? Asla tasarlamam dediğiniz...

Bunu ancak karşıma geldiğinde anlayabilirim. Bu işlerimi de, oturduğum yerde kendi kendime yapmadım. Karşıma çıktıkça, benden istedikçe yapıyorum. Mesela sergileme tasarımı benim hiç aklımda yoktu. Yıllarca "biz bir mimara sergi panosu yaptırıyoruz, siz de üstüne asılacakların tasarımını yapar mısınız?" tekliflerine maruz kaldım ve bundan nefret ettim, reddettim, anlattım; "sergileme tasarımı kendi başına, başlı başına bir şeydir" dedim; sürekli söylendim, ama ilköğretim yıllarında sınıfların duvarlarını kaplayan panolara asılmış "dört mevsim" afişleriyle büyüyen bu kuşağa derdimi anlatamadım. Sonunda, kendi kişisel sergilerimle sonra da Tarih Vakfı'nın sergileriyle bunu ben yapmaya başladım ve böylece bu iş üstümde kaldı.

Zorunlu ve yeni bir karşılaşma olduğu zaman ona cevap vermek istiyorum, evet, ama bu durumun "avantaj ve dezavantaj"larından söz etmek lazım. Hâkim olmadığımız, hayatınızı birlikte geçirmedeğiniz, geçmişini, literatürünü, gelişmelerini derinlemesine bilmediğiniz bir konuda iş yapmak çok tehlikeli, tuzakları olan, dikkatli olunması gereken bir durum. Bu tehlikeyi, sezgilerinizle, deneyiminizle, sınırlarınızı bilmekle ve birlikte çalışacağınız o konunun yetkin kişisiyle aşabilirsiniz. Ama unutmamalısınız ki tehlike hep olacaktır.

Sürekli aynı alanda iş üretmek ise, o alanın kuralları içinde sıkışmanıza, fazla "doğru" işler yapmanıza, doğruculuğun sıkıcılığına düşmenize neden olabilir. Oysa dışardan gelen birisi sizin içinde sıkışıp kaldığınız, sırtınızda bir yük haline gelen kuralları, doğruları aşabilir, işleri parlatır.

bir probleme bulunan çözüm, bana sorulan soruya bir cevap bulmak olarak görüyorum. Tasarım çözümünü problemin kendisinden, içinden çıkarmayı; problemin doğrudan, bire bir karşılıklarını bulmak yerine problemle oynamayı; problemin kendisini değiştirmeden yapısını değiştirmeyi ve kişisel müdahale ile "dönüşmüş" problemin tasarım çözümünü bulmayı tercih ediyorum.

1993'te Nisan Yayınları, "Sevim Burak / Bütün Eserleri" dizisini tasarlamamı istemişti. Sevim Burak yazdığı yazıları, daktilo ile yazılmış kâğıtları belli yerlerinden keserek parçalara ayırıyor; bu parçaları evinin perdelerine iğneyle tutturuyor. Perdenin üstünde, gözünün önünde duran yazı parçalarının yerlerini değiştirip istediği kurguyu yaparak metnin son haline karar veriyor. Bu nedenle de yurtdışına çıkan dostlarına hep iki şey sipariş ediyor: Hastalığı nedeniyle sürekli kullandığı kalp ilacı ve o dönem iyisi bulunmayan toplu iğne. Dizinin genel işareti için bir toplu iğne tasarladım. Bir de kitapta çift kapak olsun istedim. Birinci kapak kitap bilgilerinin ve dizi işaretini taşıyordu. İkinci kapak ise sadece silme bir perdeler kumaş deseninden oluşuyordu. Dizinin her kitabı için de ayrı bir kumaş deseni kullanmıştım.

Başka bir örnek; 1998'de Brecht'in 100. doğum günü nedeniyle Berliner Ensemble'a yaptığım afiş. Afişin üstünde, bu afişin yapılma nedenini, "Bu afiş Bertolt Brecht'in 10 Şubat 1998'deki 100. doğum günü nedeniyle tasarlandı." cümlesini kullandım.

"İki Kişilik Oyun"da da kendime engeller koydum. Tek kelimelik cümleler olacak, gündelik elbiselerle, etekle, pantolonla, uzun kollu beyaz gömlekle, ceketle, sutyenle oynanacak, demirden bir ağın üstünde ve içinde, onun zorluklarıyla birlikte oynanacak, oyuncular bir süre sonra yoruldukları için terleyecekler, sözcükleri söylemekte zorlanacaklar... İşte bunu istedim, o zorluklar bir form yaratsın, oyunun formunu oluştursun istedim.

Benim için bir "oyun", metniyle, sesiyle, ışığıyla, oyunculuk anlayışıyla, kostümüyle bir bütündür, birlikte kurulur. Bir kazak ördüğünüzde, rengini, desenini, kol ağzını, lastiğini, yakasını örerken çıkartırsınız; örgü bittiğinde kazak bütünüyle bitmiş olur. Ben böyle görüyorum tasarımı. Benim için kitap yapmak da sergi yapmak da afiş yapmak da böyle. Yazmak, tasarlamak, sahnelemek yerine, "yapma" ya da "kurma" ifadeleri daha doğru geliyor.

"Beşpeşe" kitabı da, beş yazarla oynanmış bir "oyun"dur aslında, Murathan Mungan'ın bu sergide de yer alan televizyon röportajında çok güzel ifade ettiği gibi.

Tasarımda resmi ve fikri iki ayrı tercih unsuru gibi görmek istemem. Resmin içinde fikir olabileceği gibi, bulduğunuz fikrin içinde de resim olabilir. Yeter ki tasarım bir fikre dayansın. Bir kâğıdı, bir kesiği, bir rengi, yazıyı, kırışıklığı, çizgiyi, deliği, yırtığı, cildi, iplik dikişi, boşluğu, zemini, dokuyu, yüzeyi, ağırlığı ve diğer her şeyi "resim" olarak görürüm.

Peki, size iş olarak gelmeden yaptığınız bir şeyler var mı?

Sadece "Everest My Lord" oyunu ve yeni yaptığım küpeler iş olarak gelmedi, yapmak istediğim için yaptım. Ama bir tek onlar.

Size bir iş teklifi geliyor, siz de problem çözme seviyorsunuz, ortada bir problem yoksa da yaratıyorsunuz, yani bir işi problem yaratarak çözüyorsunuz...

Çok güzel ifade ettin.

Sizi ne tahrir eder?

Senin söylediğin şey herhalde. Evet, açıkçası problem çözmek tahrir ediyor, bazen istenilen iş karşımda anlatılırken çözüyorum, zaman tasarrufu oluyor!

Merakınızın uyanması...

Sonrasından daha çok hoşuma gidiyor, problem çözme aşaması. Çözerken özgür bir alanın var ama gerçekleştirmek için başka şeyler, başka unsurlar gerekiyor. Yani evet, öyle denebilir, problem çözmek çok kıskırtıcı... Hatta o an "post-it"lerin üstüne yazar, çizer, çizdiklerimi ya arkadaşlarıma anlatmak için veririm ya da telefonla fotoğrafını çekip matbaaya gönderirim, şöyle bir maket yapalım diye. Zamanla alıştılar bu tuhaf duruma.

Öte yandan tasarımcılık yalnızca somut düzeyde gerçekleşen bir şey değil. Fikirler de tasarlanabilir yani felsefe de bir anlamda düşünce tasarımcılığıdır. Tasarımda felsefenin rolü nedir sizce?

Edebiyatta, sinemada, mimaride,

sanatta felsefenin rolü ne ise tasarımda da odur ve felsefenin rolü, yapılan "iş"i süsten ayıran şeyde saklıdır.

Az önce Joseph Beuys'ten bahsetmiştik. Beuys, "en büyük sanat yapıtım öğretmen olmam," demişti. Sizin de bir öğretmenlik kimliğiniz var. 40 yılınızı kapsayan bu sergide, sizin bu yönünüze dair de bir şeyler var mı? Bu kimliğinizden de bahsetmek istiyorum. Öğretmenlik ne ifade ediyor sizin için? Öğrencilerinizle ilişkileriniz nasıldır? Yollar içinde dostlarınız haline gelen öğrencileriniz oldu mu?

Yirmi yıllık bir eğitimlik hayatım olmasına rağmen, öğrencilere de her zaman söylediğim gibi, öğretmenlik benim mesleğim değil. Okuma yazma öğretemem. Ancak okuma yazma bilene daha iyi düşünme, konuşma, yazma konusunda yollar gösterebilirim. Üniversite eğitiminin en önemli bulduğum yanı öğrenciye mesleki hayatı için doğru ortamla buluşma imkânı vermesi. André Malraux'nun da dediği gibi, üniversitelerden "uzman" yetişmez. İyi bir üniversite eğitimi, eğitim sonrasında uzmanlaşabilecek donanımı vermektir; dünyadan haberdar olan, dünya görüşü olan insanlar yetiştirmek, yetiştirdiği insanlarda, her yerde, her an kullanabilecekleri potansiyel bir performans oluşturmaktır. Ayrıca, günümüz eğitiminin öğretmenlere değil, "coach"lara ihtiyacı olduğunu düşünüyorum.

Bu "coach"luk halini eski-yeni öğrencilerin eğitim sonrası hayatlarında da devam ettirmeye çalışırım. Eski öğrencilerimin bazılarıyla gelişen yakın dostluklar zaman zaman birlikte çalışmaya, bazen de fikir alışverişine dönüşür. Örneğin, karar veremediğim bazı işlerde eski öğrencim, yeni meslektaşım Haluk Tuncay'a danışırım sık sık. Esen Karol da, şu an ortaklarımdan bir tanesi olan Kerem Yaman da eski öğrencilerimdendi. ●

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Onur Gökalp

Tasarım

Bülent Erkmən

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Grafik Uygulama: Tipograf

Baskı: A4 Ofset

Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.

Tüm hakları saklıdır.

Grafik Tasarımcılar

Meslek Kuruluşu Derneği

Ortaklar Caddesi Bahçeler Sokağı 17/4

Mecidiyeköy 34394 İstanbul

Tel: (0212) 267 27 58

Faks: (0212) 267 27 59

info@gmk.org.tr www.gmk.org.tr