

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Michael Gericke ve Pentagonam'ın hikâyesi

Emily Gosling
eyeondesign.aiga.org
Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Michael Gericke, neredeyse bir “kayakçı müsveddesi” olacakken şans eseri tasarımcı oluşunu ve Pentagonam’ın itibarını nasıl koruduklarını anlatıyor.

Michael Gericke’nin kariyerinin hikâyesi yazılsa, beceri, coşku ve

bir dizi tesadüfi şans birlikteliğinin karışımı olarak görülebilir. Olaylar farklı gelişseydi örneğin, pekâlâ bir çömlekçi olabilirdi; ya da bir resim öğretmeni; ya da kendi tabiriyle, bir “kayakçı müsveddesi”.

Gericke, babasının yerel bankayı yönettiği Madison, Wisconsin yakınlarındaki Midwest’teki “küçük bir çiftçi kasabasında” büyüdü.

“Babam iş adamı olmamı istemişti, ama lisedeki resim öğretmenim bir Amerikan Kızılderili çömlekçisi olduğu için seramikle yakından ilgilenmeye başladım ve güzel sanatlar okuyup seramik sanatçısı veya hocası olma hayalleri kurdum.”

Tesaddüf eseri, Wisconsin Üniversitesi’ndeki “tasarıma giriş” dersinin hocası emekli olmuş ve yaptığı film afişleri ve jenerikleriyle tanınan Saul Bass ile birlikte United Airlines’da tasarım direktörü olarak

çalışmaya başlamıştı. Gericke’ye, her ne kadar seramik iyi ve saygın olsa da, bu konuda kariyer yapmak için şaşırtıcı derecede yetenekli olmak gerektiğini ve tasarımın çok daha ilginç olduğunu söyledi. Gericke de uçakların cazibesine kapılarak ana dalını grafik tasarıma çevirdi.

Okulun ardından Gericke, Colorado’ya taşınmayı ve “sonunda gerçek bir iş bulmak” zorunda kalmadan önce kayak hocalığı yapmayı düşündü. Daha sonra, her ikisi de Charles and Ray Eames tasarım bürosundan ayrılıp Boulder, Colorado’da kendi ajanslarını kurmuş olan iki adamla tanıştı ve onlarla birlikte çalışmaya başladı.

Bu iki adam, Gericke’nin üç boyutlu tasarım tutkusunu keşfettiği ve yaklaşık sekiz yıl çalıştığı Communication Arts’ın kurucularıydı.

Daha sonra Gericke, çalışmalarına uzun süredir hayran olduğu Pentagonam’ın kurucu ortağı Colin Forbes’la ilişki kurdu ve daha sonra onunla çalışmaya başladı ve Pentagonam’da görüntü yaratma, iletişim ve yapıli çevre kavramlarının kesiştiği projelerde 35 yılı aşkın süredir çalışmakta. Bu süre içinde hiç pişmanlık duymamış. Yıllar içinde pek çok

projeyi üstlenmiş, bunlardan sadece birkaç tanesini sayarsak: MIT’nin düzenlediği Her Çocuğa bir Dizüstü Bilgisayar girişiminin; 1994 FIFA Dünya Kupasının; Rockefeller Merkezinin ve Smithsonian Cooper Hewitt Ulusal Tasarım Müzesi’nin kimliklerini yaratmış.

Onlarca yıl sonra, Images Publishing tarafından yayınlanan 520 sayfalık Graphic Life adlı yeni monografisinden de anlaşıldığı gibi Gericke’nin tasarım tutkusu hiç azalma belirtisi göstermiyor. Onunla bu devasa kitabı tasarlamaktan, Pentagonam’da işe girmek için gerekenlere kadar ve daha fazlasını konuştuk.

Kitabı kendiniz tasarladınız. Kendi müşteriniz, olmak nasıl bir deneyimdi?

Sonlara kadar kitabın tasarımını düşünmemeye çalıştım; daha çok görseller, posterler, sergiler aracılığıyla hikâyeler anlatmaya yoğunlaştım. Yerler, görseller, hikâyeler ve semboller, çalışmalarımın içinde halkalar halinde benzersiz bir zincir oluşturdu. Basit ve akılda kalıcı bir imaj iletmek için salt bir grafik tasarımcı olarak çalışmayı her zaman sevmişimdir. Diğer yandan, kapsayıcı büyük mekânlarda

Michael Gericke tarafından tasarlanmış bir seri logo.



mimarlar ve şehir plancılarıyla birlikte çalışmanın da verdiği ayrı bir keyif vardı.

Tüm tasarımcılar gibi, tipografi, renk ve benzeri grafik her şeyle ilgileniyorum, ancak parçalara bakmaya başladığımda, daha

kapsayıcı bir deneyim haline getirmek ve söz konusu basılı bir kitap olduğunda da olabildiğince çok şey yapmak istedim. Özellikle üç boyutlu işlerde, o boşlukların içindeymişsiniz gibi hissettiren silme çerçeveli görüntüler

kullanmayı tercih ettim. Bunlar bana gerçekten rehberlik etti, zaten bence grafik tasarımın görüntülere göre biraz arka koltukta oturması doğal.

Silme görüntülerin yanı sıra, bir kitabı başka ne şekilde kapsayıcı hissettirebilirsiniz?

Hikâyeyi kısa ama etkili bir şekilde anlatmak için bir dizi etkileyici resim kullanırsınız. Özellikle üç boyutlu öğelerde

makro bir görünüm elde etmek için görüntüleri sıralarsınız, önce nesnenin bir bütün olarak genel bir algısını verip ardından daha yakın, daha insani temas noktaları elde edersiniz.

Afişler, reklamlar ve kitaplar gibi daha saf grafik tasarımların ve sembollerin dünyada nasıl

algılandıklarının anlaşılması için onları bir bağlam içinde göstermeye çalışırım: bir kitap rafında veya Manhattan'ın merkezinde duvara veya bir camekâna yaslanmış bir görüntüde bir şeyler görebilirsiniz; bazı durumlarda çerçeveli bir posterin camına benim bir görüntüm yansır.

Cooper Hewitt 2020, Michael Gericke, Pentagram.



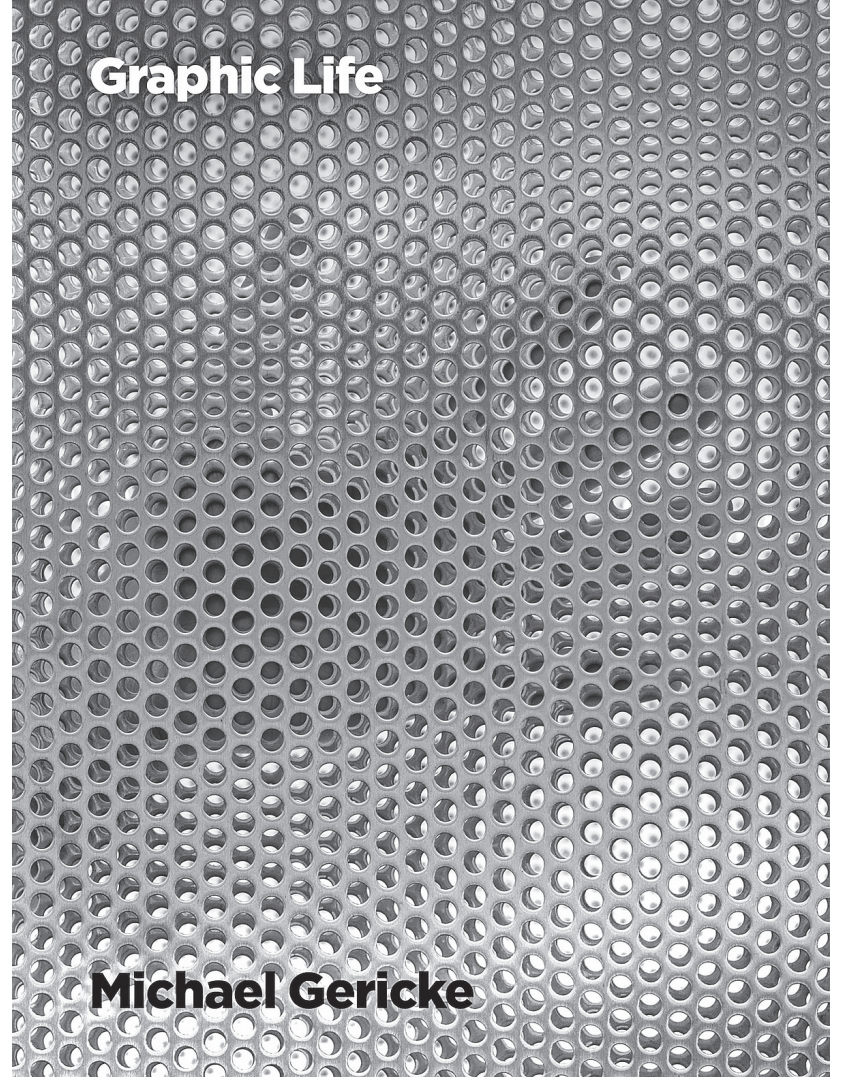
Wisconsin'de City Point Noktası, Michael Gericke, Pentagram.



New York Halk Kütüphanesi 100. Yıl Kutlamaları, 1911–2011: Yüzüncü Yıl Sergisi, Michael Gericke, Pentagram.



Michael Gericke, Grafik Life kitabının kapağı.



CFB Ödülü, Michael Gericke, Pentagram.



Grafik işlerle ilgili çok heyecan verici olduğunu düşündüğüm şey şu: dünyamızda mevcutlar ve farklı şekillerde popüler kültürün ve günlük deneyimlerin bir parçası haline geliyorlar. Bazen şanslısınızdır ve çalışmanız oldukça kapsamlı olabilir ve pek çok insan onu görebilir ya da bazen çok küçük ve odaklanmış bir izleyici grubu içindir. Sonuçta, grafik çok dışa dönük bir çalışma şeklidir.

Neyi daha tatmin edici buluyorsunuz: çok fazla gözün gördüğü projeleri mi, yoksa çok odaklanmış izleyiciler için olanlar mı?

Hepsinin eşit derecede ilginç olduğunu söyleyebilirim. Psikoterapist olan karım, iyi bir psikoterapist olabileceğimi söyler, çünkü bir tasarımcı olarak çoğunlukla yaptığımız şey bağlamı – sorunu, kişilikleri, durumu – anlamak ve birçok soru sorup bir cevap bulmaya çalışmaktır. Ardından, bir dizi fikri birbirine bağlayarak ve derinlere ve uzağa bakarak benzersiz bir şey keşfedersiniz. Bu cevabı bulma süreci, ister küçük bir kitle için isterse çok daha geniş bir erişime sahip bir şey için olsun hep

aynıdır: hepsi eşit derecede tatmin edicidir.

Son kırk yılda tasarım endüstrisinde gördüğünüz en büyük değişiklikler nelerdi?

Meslekte yetenek ve beceri düzeyinde muazzam bir artış oldu. Daha önce çok iyi iş çıkardığı bilinen birkaç firma varken, çıta artık çarpıcı bir şekilde yükseldi. Genel standart çok yüksek, tabii ki bu harika. Tasarımcıların şu anda yaptıklarının kapsamı ve derinliği eskisinden çok daha geniş. İlk tasarımcı olduğum zamanlara göre artık çok daha farklı mecralarda farklı yerlere değiniyorsunuz; o zamanlar kimlikler veya yayımlarla ve eğer şanslıysanız, bazı üç boyutlu şeylerle sınırlıydınız.

Artık tasarımcılar, geleneksel grafik tasarımdan tutun etkileşimli medyaya, animasyona, hareketli grafiklere, üç boyutlu sergilere, UX (kullanıcı deneyimi) ve UI (kullanıcı arayüzü) dahil, birçok farklı tasarım türünü çeken gerçekten kapsayıcı şeylere kadar birçok farklı boyut ve deneyime dokunma konusunda çok akıcı ve rahatlar. Dünya çok daha sofistike hale geldi ve teknolojik olarak çok büyüdü; tasarım da bizi bir yere,

bir markaya veya bir deneyime bağlayan şey haline geldi.

Pentagram’a gelen genç tasarımcılarda hangi özellikleri ararsınız?

Çıta genel olarak çok yüksek olduğu için teknik beceri için artık neredeyse olmazsa olmazı. Burada belki de en önemli şey, bir takımın parçası olmayı istemek ve birlikteyken, ayrı olduğunuzdan daha büyük olduğunuz fikrine değer veren biri olmanızdır. Herkesin toplu olarak aynı şey için çalıştığını hissetmek istersiniz. Daha ötesinde, cevabı bilmeyen ama aynı zamanda başkalarının çalışma azmini

körüklemekten korkmayan meraklı biri olmalısınız. Gerçekten, “Eh, bundan emin değilim” veya “Buna tekrar bakmalı mıyız?” diyenleri

Penn İstasyonu, Michael Gericke, Pentagram.



AirTrain, Michael Gericke, Pentagram.



Eski Dünya Ticaret Merkezi mahallisi için Michael Gericke, Pentagram tarafından yapılan tasarım. Fotoğraf James Estrin / The New York Times.



Hudson Yards, Michael Gericke, Pentagram.



Penn İstasyonu, Michael Gericke, Pentagram.



seviyorum. Bu iş çok daha güçlü kılıyor ve kendimizi hep diri tutmamız gerçekten önemli.

Pentagram'ın dünyadaki en büyük ajans olarak görüldüğünü söylemek muhtemelen doğru olur. Bu statüye sahip olmak nasıl bir şey?

Bazen bunun olumlu ve olumsuz yönleri olabileceğini düşünüyorum. Uzun ömürlü olmamız belki de farklı yapımızın temel ilkesinin bir göstergesidir. Pentagram, hepsi tasarımcı olan bireysel ortaklar tarafından yönetilir. Müşteri temsilcilerimiz, patronlar ya da benzerleri yok; bu tasarım odaklı bir uygulama. Pentagram'ın kişiliğinin şekli ve biçimi büyük ölçüde ortaklar tarafından yönlendirildiği için çok eklektik, bu nedenle

insanlar ayrılıp yenileri katıldıkça niteliği sürekli değişir.

Ayrıca önemli olan, ortakların müşterilerimizle, aracılardan olmadığı doğrudan bir ilişki içinde olmalarıdır: işi yapanla işin kimin için yapıldığı arasında çok kişisel bir deneyim vardır. Belki Pentagram'ın itibarı biraz da uzun ömürlü olmasına bağlıdır, ama ben bunun sürekli kendini yenilemesinden kaynaklandığını ummak isterim: o gerçekten de sıradan bir ajans şeklinde iş görmüyor.

Bu itibar konusıyla ilgili başka neler söyleyebilirsiniz?

Pentagram hiçbir zaman durağan bir yer olmadı diyebilirim, hiçbir zaman “gevşemedi” ya da hep aynı şeyi devam ettirmedi, hatta aslında tam tersi oldu. Şimdi, konu ona genç nesilden yeni fikirler edinmemizle ve yeni yetenekleri bünyemize katmamızla ilgili. Bizim erişimimiz tek bir boyutla

sınırlı değil; sadece web siteleri, tabelalar veya logolar yapmıyoruz, amacımız daha geniş bir çerçevede çalışmak.

Size göre öne çıkan birkaç projeden bahsedebilir misiniz?

New York'ta oturuyorum ve 11 Eylül'den önce müşterilerimden biri New Jersey'deki New York Liman İdaresi'ydi ve 9/11 olayı sırasında kulelerden birinin bodrumundaydım. Bu yüzden, Dünya Ticaret Merkezinin çevresini koruma konusunda katkıda bulunmak üzere çok hızlı bir şekilde Liman İdaresi çalışmalarına katıldım. Çalışmaların bir parçası olmak gerçekten tatmin ediciydi.

New York'a ilk geldiğimde, The American Institute of Architects için bir tür ücretsiz *probono* çalışma yapmıştım. On yıldan daha fazla bir süre boyunca harika şeyler yapmam için bana neredeyse sınırsız yaratıcı özgürlük verdiler. Bu benim kim olduğumu şekillendiren şeylerden biriydi.

Kariyerinize baktığınızda pişman olduğunuz şeyler yaşadınız mı?

Belirli bir örnek düşünemiyorum, ama özenerek, yaratıcı, ruhumu adadığım bir şeyler yapmaya çalışıp, politik ya da kurumsal nedenlerle veya açıklanamayan bir sebeple iyi karşılanmadığında ya da kabul edilmediği zamanlarda bazı şeyleri fazla kişisel olarak aldığımı sanıyorum. Tasarımcı olmanın tehlikelerinden biri de hassas olmanızdır: tasarımı önemsiyorsunuz ve kalbinizi ve ruhunuzu işinize katarsınız.

Önemli olan şey, direnç oluşturmakla ilgilidir: kendinize meydan okumaya devam etmelisiniz, başkalarının tavsiyelerine ve fikirlerine danışmalısınız ama bu her zaman onları takip edeceğiniz anlamına gelmez. Sonunda, doğru bildiklerinizden vazgeçmemeniz

sizi daha güçlü yapacaktır, ancak her zaman başkalarının görüşleriyle dengelenmekte yarar vardır. Bence bunlar sizi gündemde ve farkında tutar.

Tasarım öğrencilerine veya şu anda sektöre girmiş genç mezunlara ne gibi tavsiyelerde bulunursunuz?

İstekli olun, tasarım dünyasını ve kapsamını çok iyi anlayın ve işinizi sevin. Bir şeyler yapmak için ileri adım atabilecek becerilere sahip olun. Kariyerinizin başlarında ilgilendiğiniz şeylerin kapsamını ifade etmenize olanak tanıyacak işler yapın ve yalnızca kendiniz için çalışın. Bu size daha derin ve daha geniş bir portföyü daha hızlı geliştirme yeteneği verir. Ayrıca, hep meraklı kalın: üzerinde çalıştığınız bir projeye daha fazla içgörü kazandıracak ilgisiz görünen bir şeyden nasıl ve ne zaman yararlanacağınızı asla bilemezsiniz.

Tasarım dışındaki merak alanlarınız neler?

Fotoğrafçılığı seviyorum; anı yakalama fikrini seviyorum. Aynı zamanda çok sıkı bisikletçiyim, hem sık sık biniyorum hem de bisiklet tamiri yapıyorum, aynı zamanda da epey rekabetçi bir bisikletçiyim. İnsana biraz kaçamak yapmaya ve hızlı bir şekilde çok şey deneyimlemenize izin veriyor. Tabii fotoğrafçılığın ve bisiklet sürmenin teknik bir tasarım yanı da var: süper etkili makineler olmaları müthiş.

Oldukça rekabetçi misiniz?

Kesinlikle, evet kesinlikle. Çoğunlukla da kendimle. ●

Big Ten logosu, Michael Gericke, Pentagram.



New York City Müzesi'nde Glory Days (NYC Beyzbol 1947–57) sergisi, New York. Michael Gericke, Pentagram.



One World Trade İzleme Duvarı, Michael Gericke, Pentagram.



YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu
Derneği adına sahibi

Zeynep Tonguç

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