

# İyi tasarım insanı mutlu eder

Kunter Şekercioğlu, dış fırçasından nargileye birçok alanda çalışan bir tasarımcı. Bir şövalye gibi hissettiğini, farklı bir sorumluluğu olduğunu düşünen Şekercioğlu'na göre tasarım insanı mutlu etmeli.



Türkiye'de 1990'lı yıllarda sanayinin gelişmesiyle birlikte endüstriyel tasarım da önem kazanmaya başladı. Her ne kadar tasarımcılar sektöre yeterince yatırım yapılmamış olmasından şikayetçi olsa da, günümüzün rekabet koşullarında tasarımla fark yaratılabileceğinin farkına varıldı. Artık yenilikçi tasarım yapan firmaların rekabet gücünün yüksek olduğu, daha fazla ürün ve hizmet sattığı biliniyor. Tasarıma yatırım yapan firma ve başarılı tasarımcılarımızın sayısı da artıyor.

Bu alanda çalışan endüstriyel tasarımcılarımızdan biri Kunter Şekercioğlu. 1996'da ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünü bitiren Şekercioğlu, aynı yıl mimar ağabeyi Taner Şekercioğlu ile birlikte Kilit Taşı Tasarım+Mimarlık'ı kurdu.

Hamam tasından tükenmez kaleme, aydınlatmadan dış fırçasına farklı alanlarda tasarımlar yapan Şekercioğlu, 12 yıllık meslek yaşamında kazandığı birçok ödülle son olarak Design Turkey Endüstriyel Tasarım 2008'de Arzum Cezve Türk Kahvesi Robotu ile "İyi Tasarım Ödülü"nü ekledi.

Türkiye'de 1990'lardan sonra tasarımı konuşmaya başladık. Endüstriyel tasarıma yeterli yatırım yapıldı mı? Bugün geldiği nokta nedir?

Şu an neredeyse iteleyerek geldiğini söyleyebilirim. Alım gücü çok yüksek bir tüketim toplumu değiliz, Türkiye pazarında öncelikle fiyat önemli. Dolayısıyla sanayimiz tasarıma yatırım yapma alışkanlığını hala edinebilmiş değil. Sanayimizin büyük çoğunluğu KOBİ. Sanayimiz küçük olduğu için daha çok kimin, neyin benzerini yaptığı konuşuluyor. Birkaç yıldır tasarım adına rekabetçi bir yapıya gelmeye başladılar. Tasarımda yenilikçi olmak, tasarım PR'ı yapmak üzerine küçük hamleler yapılmaya başlandı. Bu hemen fark edildi ve tasarım sektörüne daha fazla yatırım yapılması gerektiğinin farkına varıldı.

Günümüzdeki ekonomik ortamı da düşünürsek, endüstriyel tasarımın katkısı olabilecek bir konumu var.

İyi tasarım pahalı demek değildir, dolayısıyla haklısınız. İyi tasarım insanı mutlu eder. Arzu nesnesi olur. İnsanların hayatını kolaylaştırır. Endüstriyel tasarımı önemsemek zorundayız. Yoksa dış ticaret açığını asla kapatamayız.

Bu işin parametreleri neler?

Seri üretim imkanları, maliyet, ambalaj gibi birçok parametre var. Gazetecilikteki 5N 1K gibi bizim de yanıtlamamız gereken sorular var. Tasarımı kim, ne zaman, nerede, nasıl kullanacak; bu ürünü kim, nasıl, nerede, ne zaman üretecek; nasıl, nerede ve kime pazarlanacak gibi soruları düşünerek endüstriyel tasarım yapılır.

Tasarımlarda neyi amaçlıyorsunuz?

Endüstriyel tasarımın temel amacı insana hizmet etmek. Çünkü çok insanın hayatına dair nesnel yapıyorsunuz. Onun dışında kaynakların ekonomik kullanılması, sürdürülebilir ve ekolojik olması, daha ucuz maliyetli ve karlı olması, nakliye açısından avantajlı olması gibi amaçlar güdüyoruz.

Ama sanattan besleniyorsunuzdur.

Sanattan da hayatın kendisinden de besleniyorum. Tasarımın çalışma alanları çok geniş. Hepsinin özgürlükleri, delilikleri birbirine çok benziyor ama endüstriyel tasarımcılar o kadar özgür değil. Yaptığım tasarım üretilmiyorsa hiçbir önemi yok. O nedenle sanatçı olmadığımızı söylüyorum.



Kunter Sekercioglu

Endüstriyel tasarımı neler yönlendirir? Günümüzün trendi nedir?

Kimin daha çok parası varsa, o şirket küresel olarak büyük bir kampanyayla insanlara sunduğu ürün trend oluyor. Örneğin İpod ve Iphone'un ardından piyasaya benzeri ürünler hemen çıktı. Bunu küçük bir Türk firması yapsaydı satamazdı. Dünyanın en güzel ürününü tasarlayın, ama kimsenin haberi olmazsa satamazsınız. İşte küresel şirketler trendleri yaratıyor. Herkes o ürünün açtığı pazardan pay almaya çalışıyor. Buna bizler de dahiliz. Türkiye'de hemen her sektörde bu böyle.

Tasarımlarınızda nelerden etkileniyorsunuz?

Bambaşka şeylerden etkileniyorum. Diş fırçası yaparken otomobil sektöründen etkilenebiliyorum. Bir arabanın kapı kolunun yüzeyinden etkilenecek bir tasarıma uygulayabiliyorum. Farklı uygulamaları görüp onlardan yeni fikirler üretebilmek gerekiyor. Burada da yaratıcılık devreye giriyor. Yaratıcı olmak için de çok gezmek, görmek, okumak gerekiyor.



Bir tasarımcı olarak nasıl düşünüyorsunuz? En çok ne zaman yaratıcı oluyorsunuz?

Bu gün boyu, yaşam boyu süren bir mesai. Kafanızda devam eden işlerinizle ilgili, küçük 20 MG'lık dosyalarınız oluşuyor. Bambaşka bir şey o dosyayı bir anda aktif hale getirebiliyor. Bu yemek yerken de yürürken de olabiliyor. Hatta uykudayken bile olabiliyor. Bunun kesinlikle belirli bir saati yok. Uykudan kalkıp çizim yaptığım da oluyor. Çünkü aklıma geldiği an onu hemen çizmem gerekiyor. Sonuçta iş insana dair olduğu için hayata dair her şey beni herhangi an tetikleyebiliyor.

Bu sizi yoruyor mu?

Bazen olabiliyor ama bu işi sevmekle ilgili. Siz sevince beyin otomatik olarak o işe odaklı düşünüyor. Yeni bir fikir bulduğunda da mutluluk hormonu salgılıyor. Türkiye'de yaşamak benim için zenginlik. Çünkü her şey var. Bu zenginlik bir tasarımcı olarak beni de zenginleştiriyor.

Çok farklı alanlarda tasarım yapıyorsunuz. Bu farklılık sizin tasarım süreçleriniz nasıl etkiliyor?

Tasarıma başlamadan önce ürün üzerinde düşünmek gerekiyor. Önceliklerini göz önünde bulundurarak, pazar araştırması yaparak işe başlıyorum. Yenilikçi, maliyeti düşük, herkesin sevebileceği, yaratıcı bir tasarım fikri bulmaya gayret ediyorum. Bunlar yapbozun parçaları. Ondan sonraki fikir aşamasında ise sıra bu parçaları bir araya getirmeye geliyor. Fikir aklıma geldiği an çizmeye başlıyorum. Farklı ürünler tasarlamak beni zorlamıyor. Hatta farklı ürünler üzerinde çalışmaktan çok daha büyük bir keyif aldığımı söyleyebilirim.

Üretim aşamasında zorluk yaşıyor musunuz?

Birçok ülkeye göre iyi düzeydeyiz. Ancak teknolojik olarak gelişim göstermiyoruz. Biz teknoloji satın alıyoruz. Ne zaman yurtdışında bir üretim yöntemiyle ilgili bir üst teknolojiye geçiliyor, öncekini bize satıyorlar. Bu nedenle onlarla rekabet etmemiz de zorlaşıyor. Ancak yine de hiç fena değiliz. Çünkü çok pratik zekalıyız.