

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIM PROGRAMI

**SHIGEO FUKUDA MONOGRAFİSİ VE
ELEKTRONİK YAYIN PROTOTİPİ**

YÜKSEK LİSANS ESER METNİ

Hazırlayan:
20162307004 Gülce Nur ERTOPUZ

Danışman:
Prof. Sinan NİYAZİOĞLU

İSTANBUL, 2021

İÇİNDEKİLER	Sayfa
TEŞEKKÜR	I
ÖZET	II
SUMMARY	III
ŞEKİLLER/ÇİZELGELER/RESİMLER LİSTESİ	IV/ V/ VI
1.GİRİŞ	1-4
1.1 Çalışmanın Amacı	1
1.2 Çalışmanın Kapsamı	2
1.3 Çalışmanın Yöntemi	3
2. JAPONYA'DA GRAFİK TASARIMIN KÜLTÜRLERARASI ETKİLEŞİMİ VE JAPONYA'DA MODERN GRAFİK TASARIMIN BAŞLANGICI	4-9
3. SHIGEO FUKUDA MONOGRAFİSİ VE ELEKTRONİK YAYIN PROTOTİPİ	10-143
3.1 Yerelden Evrensele Uzanan Repertuarıyla Grafik Tasarımda Seçilmiş Bir Monografi Örneği: Japon Grafik Tasarımcı Shigeo Fukuda	11
3.1.1 Fukuda ve İletişim	11
3.1.2 Fukuda ve İllüzyon	13
3.1.3 Fukuda ve Oyun	18
3.1.4 Fukuda ve Mekân.....	24
3.1.5 Fukuda ve Kariyeri.....	28
3.2 Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 Adet Afişi ve Afişlerin Künye Bilgileri	37
3.3 Shigeo Fukuda'nın (MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'ne bağlı olduğu) 51 Afişinin Bir Kategorizasyon Metodu Üzerinden İncelenmesi	89

3.3.1 Renk Ögesi	91
3.3.2 Piktogram Ögesi	94
3.3.3 Fotografik Öge	104
3.3.4 İmkansız Figür (Çelişkili Uzay) Ögesi	111
3.3.5 Kontrastlık Ögesi	120
3.3.6 Geometrik Öge	124
3.3.7 Ritim Ögesi	132
3.4 Shigeo Fukuda Monografisinin Elektronik Yayın Prototipi	138
3.4.1 Shigeo Fukuda Monografisi ve Elektronik Yayın Prototipinin Amacı	138
3.4.2 Eser İçeriğinin Dijital Platformda Kurgulanması	139
3.4.3 Eserin Tasarım Süreci	144
4. SONUÇ	144 - 145
5. EKLER	146
6. KAYNAKLAR	169
7.. ÖZGEÇMİŞ	171

TEŞEKKÜR

Bu çalışmayı gerçekleştirmemde kıymetli yönlendirmeleri, yardımları ve editörlüğü için tez danışmanım Prof. Sinan Niyazioğlu'na; destek ve önerileri için Prof. Serdar Yılmaz'a; eserin biçimsel tasarım kararları üzerine yaptığı değerli yorumları için Dr. Öğr. Üyesi Umut Südüak'a; sağduyuları için Prof. Ayşegül İzer'e ve Uğurcan Ataoğlu'na; paylaştıkları kaynaklar için Prof. Sadık Karamustafa'ya ve Prof. T. Melih Görgün'e; İngilizce, Japonca ve Çince'den Türkçe'ye çeviriler konusundaki titiz çalışmalarından dolayı teyzem Dr. Öğr. Üyesi Mine Akkaynak'a, Mert Gen'e, Cansen Mavituna'ya, Karen DuBois'e, Leona Ounuo'ya ve Akiko Kunita'ya; Sevgili Aileme ve Demo'ya teşekkür ederim.

Gülce Nur Ertopuz, 2021

ÖZET

Bu tez eser çalışması Japon Grafik Tasarımcı Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin fiziksel arşivinde bulunan 51 adet orijinal afişini referans alarak ve Fukuda hakkında yazılmış tüm biyografilerden yola çıkarak hazırlanmış bir monografi denemesidir. Çalışma, tasarımcının “söz ve üretim alanını (müelliflik/authorship)” okuma önerisinde bulunarak araştırmanın bütününe tek bir doküman üzerinde toplayıp tüm veriyi elektronik yayın halinde tasarlayıp sunmayı amaçlamaktadır.

Monografi çalışması ana hatlarıyla şu soruların yanıtlarını aramaktadır: Görsel iletişim dilinde “İllüzyon”, “Oyun” ve “Mekân” olgularından yararlanan Shigeo Fukuda bu üç olguyla görsel dil repertuarını yıllar içinde nasıl oluşturdu? Bu üç olguyu görsellik üzerinden nasıl görünür kıldı? Daha açık ifadesiyle, “İllüzyon”, “Oyun” ve “Mekân” olguları Shigeo Fukuda'nın görsel iletişim dilinde hangi görsel öğelerle görünürlük kazandı? MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde kayıtlı bulunan Shigeo Fukuda'nın 51 afişi üzerinden yapılan incelemede Fukuda'nın görsel dil repertuarının, renk, piktogram, fotoğraf, imkansız figür (çelişkili uzay), kontrastlık, geometrik ve ritim öğeleri üzerine kimlik kazandığı görülmektedir.

Bu çalışma, Shigeo Fukuda Monografisi ve Elektronik Yayın Prototipi'ndeki gibi veriyi toplama, işleme ve tasarlama yönteminin özellikle MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi fiziksel arşivinde bulunan diğer tasarımcılar hakkında da uygulanabilir ve sürdürülebilir olması önemsenererek hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Shigeo Fukuda, Japon Grafik Tasarımı, Afiş, Monografi, Renk, Piktografik, İzometrik, İllüzyon, Oyun, Mekân, Elektronik Yayın

SUMMARY

This work centres upon to the 51 original posters of Japanese Graphic Designer Shigeo Fukuda in the physical archive of MSGSU Graphic Design Application and Research Center and with biographies based on Fukuda's professional career, productions and academic life. The work aims to collect the whole of the research on a single document and to design and present all the data in the electronic publication by suggesting to read Japanese designer's word and production field.

The monograph study seeks answers to the following questions: Using the phenomena of "Illusion", "Play", and "Space" in the language of visual communication, how did Shigeo Fukuda create his visual language repertoire with these three phenomena over the years? How did he make these three phenomena visible through visibility? To put it more clearly, with which visual elements did the phenomena of "Illusion", "Play", and "Space" become visible in Shigeo Fukuda's visual communication language? In the examination of 51 posters of Shigeo Fukuda, archived at MSGSU Graphic Design Application and Research Center, it is seen that Fukuda's repertoire of visual language gained identity on color, pictogram, photography, impossible figure (contradictory space), contrast, geometric and rhythm elements.

This work has been prepared by considering that the method of collecting, processing and designing data, as in Shigeo Fukuda Monography and Electronic Publication Prototype, is applicable and sustainable for other designers in the physical archive of MSGSU Graphic Design Application and Research Center.

Keywords: Shigeo Fukuda, Japanese Graphic Design, Poster, Monograph, Color, Pictography, Isometric, Illusion, Play, Space, Electronic Broadcast

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Soldan sağa sırasıyla Fukuda'nın afişlerinde kullanmayı en çok tercih ettiği renkler., **92.**

Şekil 2: Soldan sağa doğru Hana Fuda kartlarında en çok kullanılan 6 renk, **94.**

Şekil 3: Ideograf örneği, <https://www.writtenchinese.com/lowdown-6-types-of-chinese-characters/>, **97**

Şekil 4: Soldan sağa sırasıyla ağaç, ormanlık alan, büyük orman Çince piktografı, Ruben Pater, The Politics of Design, Ruben Pater, 2018, 18,19., **98**

Şekil 5: Macpherson, F. (2010) "Impossible Figures in the Sage Encyclopedia of Perception, edited by E. Bruce Goldstein, Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc., **113**

Şekil 6: Shigeo Fukuda Monografisinin Elektronik Yayın Prototipi masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar, mobil telefon responsive uyarlamaları giydirmeleri, **137**

Şekil 7: Shigeo Fukuda Monografisinin Elektronik Yayın Prototipi masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar giydirmeleri, **138**

Şekil 8: Shigeo Fukuda Monografisinin Elektronik Yayın Prototipi masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar, mobil telefon responsive uyarlamaları giydirmeleri, **139**

Şekil 9: Soldan sağa sırasıyla Fukuda'nın afişlerinde kullanmayı en çok tercih ettiği renkler., **140**

Şekil 10: Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi Giriş Animasyonu ve Başlık Yazımı için tasarlanan tipografik çalışma, **140**

Şekil 11: Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi Giriş Animasyonu ve Arka Plan seçimi kullanıcı deneyimi, **141**

Şekil 12: Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi Ana Sayfa İçerikleri, **141**

Şekil 13: Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi Ana Menü İçerikleri, **142**

Şekil 14: Soldan sağa sırasıyla; Renk, Çelişkili Uzay, Ritim, Fotografik, Kontrastlık, Geometrik, Piktografik Filtreleme ikon tasarımları, **142**

Şekil 15: Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi Ana Menü, Arşiv, Künye Bilgisi Örneği, **142.**

Şekil 16: Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi, Fukuda ve Afişleri sayfasından görünüm, **143.**

Şekiller Listesindeki tüm maddeler G.N. Ertopuz tarafından çizilmiştir ve/veya tasarlanmıştır.



ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1-51: Çizelge 1'den Çizelge 51'e kadar sırasıyla Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 Adet Afişinin, görüntülerine ve afiş üzerindeki tüm yazılı bilgilere, Türkçe'ye tercümelerine, Afişin; Yıl, Eser İsmi, Boyutları, Tasarım Tekniği, Baskı Yöntemi ve varsa Renk Kodu bilgilerinin yer aldığı tablolar (51 Tablo), **38-88.**

Çizelge 52: Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 Adet Afişinin Bir Kategorizasyon Metodu Çizelgesi , **89-90**

Çizelge 53: 3.2 Nolu bölümde yer alan afişlerin Renk Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi, **92**

Çizelge 54: 3.2 Nolu bölümde yer alan afişlerin Piktogram Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi, **95**

Çizelge 55: 3.2 Nolu bölümde yer alan afişlerin İmkansız Figür Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi, **112**

Çizelge 57: 3.2 Nolu bölümde yer alan afişlerin Kontrast Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi, **121**

Çizelge 58: 3.2 Nolu bölümde yer alan afişlerin Geometrik Öge Kategorisine Göre İncelenmesi, **124**

Çizelge 59: 3.2 Nolu bölümde yer alan afişlerin Ritim Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi, **133**

Çizelgeler Listesindeki tüm maddeler G.N. Ertopuz tarafından çizilmiştir ve/veya tasarlanmıştır.

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Shigeo Fukuda (4 Şubat 1932, Tokyo, Japonya - 11 Ocak 2009, Mitaka, Tokyo, Japonya) <http://zhuovincentshen.blogspot.com/2010/10/shigeo-fukuda.html>
Erişim Tarihi: 23.12.2019, **10**

Resim 2: Idea Mag, Shigeo Fukuda Dergi Kapağı Tasarımı, 1968, http://www.idea-mag.com/en/idea_magazine/088/, Erişim Tarihi: 01.04.2021, **14**.

Resim 3: High-Sense Flatware, Altı çatal, dört yemek kaşığı, bir bıçak, iki tereyağlı bıçağı, 2 küçük sunum kaşığından oluşan Shigeo Fukuda'nın imzalı set. <https://www.wright20.com/auctions/2018/09/paul-rand>, Erişim Tarihi: 12.04.2019, **17**.

Resim 4: Shigeo Fukuda 19 yaşında. www.uisdc.com/shigeo-fukudai, Erişim Tarihi: 12.04.2019, **21**

Resim 5: “Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda” isimli sergide bir ağaç veya bir kuş olarak birleştirilebilen, ahşaptan yapılmış oyuncak kuş-ağaç eseri. <https://mummumzine.files.wordpress.com/2017/01/000142395.jpg?w=466&h=586>, Erişim Tarihi: 23.12.2019, **22**

Resim 6-7: IBM Gallery NewYork, Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda, <https://m.zcool.com.cn/article/ZMTEwMzY2OA==.html>, Erişim Tarihi: 23.12.2019, **23**

Resim 8: “Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda” Sergi Broşürü Tasarımı: Farklı köşelerinden katlanarak birleştirildiğinde figürler form değiştirir. <http://adcglobal.org/hall-of-fame/shigeo-fukuda/> Erişim Tarihi: Aralık 2019, **24**

Resim 9: Shigeo Fukuda'nın Evi, ana giriş kapısı. <https://www.uisdc.com/shigeo-fukuda>, Erişim Tarihi: 12.03.2020, **25**

Resim 10: Fukuda'nın anti-yerçekimi bölmeli kitaplığı <https://www.uisdc.com/shigeo-fukuda>, Erişim Tarihi: 12.03.2020, **26**

Resim 11: Shigeo Fukuda'nın Ofisi, dc.nua.edu.cn (Cao Fang, Bir Ustanın Vizyonu: Shigeo Fukuda'nın Oyun Dünyasını Anmak, NU School of Design, 2009) Erişim Tarihi: 12.03.2020, **27**.

Resim 12: Shigeo Fukuda, <http://www.houshidai.com/master/shigeo-fukuda.html>,

Erişim Tarihi: 12.03.2020, **36**

Resim 13: Geleneksel Japon Oyun Kartlarında Kullanılan (Ukiyo-E) Baskı renkleri (Color Harmony, A Guide to Creative Color Combinations, Hideaki Chijiwa, 1987, Erişim Tarihi: 12.03.2020, 109), **93**.

Resim 14: Hanafuda cards on matchbox boxes. Courtesy Rex Pitts., <https://www.wopc.co.uk/japan/flower-cards>, Erişim Tarihi: 30.04.2021 **94**

Resim 14: Jan Tschichold'un 1937 Basel Kunsthalle'deki Konstrüktivist, <http://www.artnet.com/artists/jan-tschichold/konstruktivisten-sQhLwYTir-DiHUVs0G-g3qg2>, 28.04.2021 **101**

Resim 15: Ryuichi Yamashiro, 'Forest', <https://www.katernjapan.nl/japans-ontwerp-2-ryuichi-yamashiro/> 1954, Erişim Tarihi: 30.04.2021 **101**

Resim 16: 1965 Tokyo Olimpiyatları, Spor dalları için Yuseku Kamekura tasarlanan piktogramlar. <https://lookingfortokyo.wordpress.com/2014/09/29/graphic-design-and-the-64-tokyo-olympics-just-look/>, 17.05.2020 **102**

Resim 17: Kazumasa Nagai, 12 Graphistes Japonas, Tradition Et Nouvelles Techniques 1984 (Sergi Duyuru Afişi), Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, 1993 Bektaş., **102** Erişim Tarihi: Mayıs 2020

Resim 18: The Politics of Design, Ruben Pater, Amerikada trafik levhası, Afganistanda parça tesirli bomba sf 72-73, Erişim Tarihi: Aralık 2020, **104**

Resim 19: Ninohe Civic Center, https://www.tohokukanko.jp/sozaishu/detail_1001592.html, Erişim Tarihi: 04.03.2021 **109**

Resim 20: Shigeo Fukuda, <http://indexgrafik.fr/wp-content/uploads/Shiego-Fukuda-portrait-graphisme-JP.jpg> **110** Erişim Tarihi: Ekim 2020

Resim 21-22: Chukyo Üniversitesi, <https://www.google.com/maps/uv?pb=!1s0x60037b1da2e06d1f%3A0x2fa6cbaffe189f15!3m1!7e115!4shttps%3A%2F%2F5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipMVreHDg62vz1oQgTuFqYYfvWZNjsM9ATM-jkw2%3Dw426-h320-k-no!5sChukyo%20%C3%9Cniversitesi%20-%20Google%27da%20Ara!15sCgIgAQ&imagekey=!1e10!2sAF1QipMVreHDg62vz1oQgTuFqYYfvWZNjsM9ATM-jkw2&hl=tr&>

sa=X&ved=2ahUKEwjax9zHhY_xAhXuCRAIHRBmAK0QoiowEnoECEAQAw&-
cshid=1623396054769916, Eriřim Tarihi: Eylöl 2020, **114**

Resim 23: El Hamra Sarayı Mozaikleri (Solda) ve M.C. Escher'in Figüratif Mozaik tasarımı (Sağda). Her iki mozaiklemede de her elmas görüntüyü aynı ızgara modeli içerir. <https://www.chukyo-u.ac.jp/english/about/a1.html>, Mart, 2020 **113**

Resim 24: M.C. Escher, Liberation, lithograph, April 1955 <https://www.escherin-hetpaleis.nl/escher-today/liberation-print-1955/?lang=en>, Eriřim Tarihi: Mart 2020, **115**

Resim 25: Diđer Dünya M.C. Escher, [https://en.wikipedia.org/wiki/Another_World_\(M._C._Escher\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Another_World_(M._C._Escher)), Eriřim Tarihi: 01.03. 2020, **119**

Resim 26: Shigeo Fukuda'nın imzası, Li Ke, Happy Design, Visual Creation, Shigeo Fukuda's Chengdu Tour, Ningbo Dahongying College School of Art and Media, 1996, 96., Eriřim Tarihi: 21.03. 2020, **124**

Resim 27: Black Square by Kazimir Malevich (1913) <https://medium.com/signifier/constructing-the-supreme-language-of-art-ac77b649d003>, Eriřim Tarihi: 01.03. 2020, **125**

Resim 28: Kazimir Malevich, More than the Black Square, <https://medium.com/@mickjongeling/imagining-more-than-the-black-square-966d82953e1a>, Eriřim Tarihi: 01.03. 2020, **126**

Resim 29: Wassily Kandinsky: Questionnaire "Which colour to which form?", 1922/23 <https://www.documenta-bauhaus.de/en/narrative/476/primary-colors-and-shapes-at-the-bauhaus>, Eriřim Tarihi: 12.03.2020, **126**

Resim 30: Ikko Tanaka, Nihon Buyo, UCLA, Asian Performing Arts Institute 1981, <https://medium.com/@ningchanginside/japanese-poster-art-ikko-tanaka-ff3ca203f336>, Eriřim Tarihi: 7.2.2021 **128**

Resim 31: 218 mm. x 299 mm. "Extrasensory Museum" Commemorating The 100th Anniversary of M.C. Escher's Birth, Matsuya Tokyo Ginza, 1999., **131**

Resim 32, NYT Ma Serif Text - Light Italik yazı karakteri, Eriřim Tarihi: 01.03. 2020, **140**

1. GİRİŞ

Başlangıçta başlığı Shigeo Fukuda Monografisi ve Sergisi olan bu tez eser çalışması, Japon grafik tasarımcı Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ GSF Grafik Tasarım Bölümü'ne başlattığı 51 adet afişi üzerinden küratöryel kararlarla belirlenmiş monografik bir Shigeo Fukuda sergisinin Osman Hamdi Bey Salonu'nda açılmasını amaçlamıştı. Ancak Covid-19 pandemisinden korunma kapsamında fiziksel tüm toplantı, sergi ve sunumların iptal edilmesi ile birlikte, tez çalışmasının kapsamı ve içeriği tamamen değiştirilerek tezin başlığı Shigeo Fukuda Monografisi ve Elektronik Yayın Prototipi olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda tez eser çalışması fiziksel sergiden elektronik yayın prototipine (dijital ortamda görüntülemeye, düzenlemeye ve yayınlamaya hazır bir web tasarımına) dönüştürülmüştür.

1.1 Çalışmanın Amacı

Bu tez eser metni, Japon Grafik Tasarımcı Shigeo Fukuda hakkında yazılmış bir monografi denemesidir. Monografi yazısındaki amaç Türkçe, İngilizce ve Çince açık veri tabanlarının literatür taraması ile hazırlanan tasarımcı hakkında yazılan kitap, makale, dergi, röportaj ve blog metinlerini, katıldığı seminer ve konferans raporlarını, diğer yardımcı kaynaklar ile birlikte derleyerek (MSGSÜ GSF Grafik Tasarım Bölümü Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 adet orijinal afişi ile birlikte araştırmanın bütünü tek bir doküman üzerinde toplayarak ve elektronik yayın halinde sunmaktır. Türk Dil Kurumu'nun açıklamasıyla monografi; bilimsel alanlarda özel bir konu veya sorun üzerine yazılan incelemeyi ifade etmektedir. Bu tez eser çalışması Shigeo Fukuda hakkında uluslararası sahadan (Japon, Avrupalı ve Amerika ve diğer coğrafyalardan) meslektaşları ve tasarım tarihçilerince yazılmış biyografi örneklerinden ve röportajlarından farklı olarak ve Fukuda hakkında yazılmış tüm biyografilerden yola çıkarak bir Shigeo Fukuda “monografisi” yazma ve “monografi” üzerinden Japon grafik tasarımcının “söz ve üretim alanını (müelliflik/authorship)” okuma önerisinde bulunmaktadır. Bu bağlamda çalışma, Japon grafik tasarımcının gelenek-modernite, yerel-evrensel, Uzak Doğu- Avrupa

kavramlarına dayalı zıtlıkları nasıl uzlaştırdığı, hepsinin bütününde özgün ve evrensel bir görsel iletişim dilini kariyeri boyunca nasıl ustalıkla yaratabildiğinin yanıtlarını özne (Fukuda) ve nesne (Fukuda afişleri) ilişkisiyle analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Tez eser çalışması Shigeo Fukuda'nın entelektüel üretim alanını tanımlayan ve görsel iletişim dilini biçimlendiren 3 olgu üzerinden Shigeo Fukuda monografisinin okunabileceği önerisinde bulunmaktadır. Fukuda'nın görsel iletişim dilini tanımlayan bu 3 olgu sırasıyla İllüzyon, Oyun ve Mekândır. Shigeo Fukuda'nın mesleki kariyerindeki ustalaşma sürecinde İllüzyon, Oyun ve Mekân olgularına yönelik entelektüel bakış açısı ve bu 3 olgudan yararlanarak ve yeniden yorumlayarak ortaya koyduğu üretimlerinde kişisel söz alanını yetkinleştirme serüveni monografi yazımının ana yapısını belirlemiştir.

1.2 Çalışmanın Kapsamı

1. Giriş Bölümü'nden sonra 2. Madde'de Japonya'da Grafik Tasarımın Kültürlerarası Etkileşimi ve Modern Grafik Tasarımın Başlangıcı'na değinilmiştir. Tez Eser Metninin 3. Maddesi üç kısımda incelenerek genişletilmiştir. 3.1. maddede Shigeo Fukuda hakkında yazılmış metinlerin derlendiği monografi yazısı; Fukuda ve İletişim, Fukuda ve İllüzyon, Fukuda ve Oyun, Fukuda ve Mekân, Fukuda ve Kariyeri olarak beş farklı başlıkta ele alınmıştır. 3.2. maddede Shigeo Fukuda'nın afiş üretimleri ve yapılan kategorizasyon üzerinden Renk Ögesi, Piktogram ve İdeogram Ögesi, Fotografik Öge, Çelişkili Uzay Ögesi, Kontrastlık Ögesi, Geometrik Öge, Boşluk Ögesi, Ritm Ögesi olarak 8 başlıkta incelenmiştir ve yorumlanmıştır. 3.3. maddede tezdeki eser kısmını oluşturan monografi yazısının genişletilmiş özetiyle tasarlanmış elektronik yayın prototipi oluşturmaktadır.

1.3 Çalışmanın Yöntemi

Tez eser metninde çalışma yöntemi 3.1. maddede tasarımcı hakkında yapılan

literatür taramasının ortak paydada buluşan verisini, en eski kaynaktan referans olarak her başlık düz bir metinde yeniden yorumlanmıştır. 3.2. maddede Shigeo Fukuda'nın kendi seçkisi olan MSGSÜ GSF Grafik Tasarım Bölümü'ne bağışladığı 51 adet orijinal afişi üzerinde yer alan tüm bilgilerin Japonca'dan Türkçe'ye çevirilerine ve afişlerin; isim, üretim yılı, üretim dili ve baskı tekniğine dayalı künye bilgilerine yer verilmiştir. Araştırmada 51 adet afiş üzerinden yapılan incelemeye göre her bir afiş için anahtar kelimeler oluşturulmuştur. Her afiş bu anahtar kelimelerin filtrelenmesi ile (Renk Ögesi, Piktogram ve İdeogram Ögesi, Fotografik Öge, İmkansız Figür (Çelişkili Uzay) Ögesi, Kontrastlık Ögesi, Geometrik Öge, Boşluk Ögesi, Ritim Ögesi) kategorilendirilmiştir ve bu kategoriler monografi yazısı araştırması sonucunda derlenen bilgiler ile desteklenerek örnek afişler üzerinden açıklanarak yorumlanmıştır.

3.3. maddede monografinin eser kısmını oluşturan bölüm, 3.2. maddede elde edilen verinin prototipin yapısını oluşturacak şekilde kurgulanmıştır. Prototipte kategorizasyon tablosunu 'kategorisine göre filtreleme, yüksek çözünürlükte görüntülenebilme ve monografide geçen afiş hakkındaki diğer yazılı bilgilere yer verilecek şekilde tasarlanmıştır. 3.1 Monografi yazısı prototipin 'ikincil ve ana bölümünü' oluşturmaktadır. Elektronik bir yayın olarak Adobe Illustrator Pro, Adobe Photoshop Pro, Adobe XD Pro, Invision Studio programlarını kullanarak tasarlanmıştır. Telefon ve bilgisayar için iki ayrı çözünürlükte (responsive) prototip tasarımı önerilmiştir.

2. JAPONYA'DA GRAFİK TASARIMIN KÜLTÜRLERARASI ETKİLEŞİMİ VE JAPONYA'DA MODERN GRAFİK TASARIMIN BAŞLANGICI

Bu bölümde, Japon grafik tasarımcı Shigeo Fukuda'nın ait olduğu Japon kültürünü daha iyi anlamak için Edo Dönemi'nden (1615-1869) 2. Dünya Savaşı sonrasına kadar Doğu ve Batı'daki sanat ve tasarım alanlarındaki gelişmeler üzerinden Japonya'da geleneksel kültürel özden modern döneme uzanan sürece yer verilmiştir. Monografi yazısının bütününde bahsi geçen Japon kültürü, Profesör Mairus B. Jansen'in *Challenging Past and Present, The Metamorphosis of Nineteenth-Century Japanese Art* kitabında yayımlanan makalesinde de değindiği gibi, canlanma (復古 (*fukko*)) ve yenilenme (維新 (*ishin*)) teması üzerinden incelenmiştir.

Japonya'da modernleşmenin sanat ve tasarım üzerindeki etkileri, Çin medeniyetinin kültürel etkisi ve tarihsel yolunu izlemesiyle şekillenmiştir. Çin ve Japonya arasındaki kültürel ilişkilerin çok erken dönemlerde başladığı bilinmektedir. Çin'in görsel kültüründe öne çıkan geleneksel sanatların (baskı sanatları, kaligrafi, mühür oymacılığı, gölge tiyatrosu, mistik mitolojik hayvan figürleri, tahta baskılar, kağıt üretimi ve origamiye dayalı görsel tasvir sanatlarının) Japonya'da Japon tarzına dönüştürülerek uygulandığı görülür.

İllüstrasyon değeri ve iletişim amacıyla grafik tasarımla ilişkili olarak geleneksel Japon tarzının en bilinen sanatı Ukiyo-e¹'dir. Ukiyo-e, Japonya'da Muromachi Dönemi'nde kurulan Kano Okullarıyla 19. Yüzyıl'ın başlarına kadar gelişimini sürdürdüğü ve birkaç baskı tekniğinin eklenmesi haricinde temelde değişmemiştir. Japon görsel kültürüyle özdeşleşen Ukiyo-e, ulusal olduğu kadar Avrupa ve Amerika'nın da tanıdığı kültürel bir değer olarak ilgi görmüştür.

¹ **Ukiyo-e:** Ukiyo-e tekniği, 17. yüzyıldan 19. yüzyıla kadar gelişen ahşap üzerine yapılan Japon baskı sanatı türüdür. Japon çağdaş resmini ve moderniteyi temsil eder. Ukiyo-e sanatı, tarih, halk masallarından sahneler, seyahat sahneleri, manzara, kabuki oyuncularını, sumo güreşçileri, erotizm ve flora-fauna konularını işler. Ukiyo-e (浮世絵), terimi '(kağıdın su yüzeyinde kalması gibi) yüzen dünyanın resimleri' olarak ifade edilir.

Japonya’da Meiji döneminde feodalizmden moderniteye geçişi sırasında etkili olan devlet adamı Iwakura Tomomi (Ekim 1825 - 20 Temmuz 1883)² ABD ve Avrupa’daki yeni sanat üretimlerini incelemek ve Japonya’da kültürlerarası modernizasyon sürecinin gelişmesini desteklemek amacıyla 1871 yılında birçok Avrupalı ve Amerikalı sanatçıyı Japonya’ya davet etti ve bu sanatçı ve tasarımcıların 1871-1881 yılları arasında Tokyo Üniversitesi'nde ders vermelerini sağlayarak Doğu-Batı kültürlerarası etkileşimi sentezleyen önemli bir adım attı.³

1871-1881 yılları arasında Tokyo Üniversitesi’nde gözlemlenen modernleşme hamleleriyle birlikte, 1873'teki Viyana Fuarı’na katılan Japonya’da, modern grafik tasarımın başlangıcı olarak gösterilen büyük çaplı ilerleme de kaydedi. 1873 Viyana Fuarı’nda güzel sanatlar, endüstri ürünleri tasarımı ve el sanatlarını tanımlamış, sanat ve zanaat arasındaki ayırım yapılmıştı. Japonya’nın tanınmış ressamlarından Nōtomi Kaijirō, 1873 Viyana Fuarı’ndaki üretim kategorizasyondan etkilenerek “tasarım”ın karşılığı olan “zuan” kelimesini Japoncaya kazandırdı. Nōtomi Kaijirō Japonya'daki üniversiteler arasında profesyonel tasarımcıları yetiştirmek amacıyla yeni bir eğitim müfredatı belirleyerek Japonya’daki ilk “Tasarım Bölümü”nü 1879 yılında kurdu.⁴

Meiji döneminin (1825-1883) ortasına denk gelen dönemsel süreçte, Japonya’da ulusal resim okullarının tanımlanması ve geleneksel kültürel formların korunması için Nihonga Okulları⁵ kuruldu. 20. yüzyıl boyunca Nihonga

² Nussbaum Louis Frédéric, “Iwakura Tomomi” in **Japan Encyclopedia**, 2005, 408.

³ guity-novin.blogspot.com/2012/11/chapter-62-modern-graphic-design-in.html (Erişim Tarihi: 21 Nisan 2020)

⁴ Takayugi Higuchi-Kiyoshi Miyazaki, **Meaning of ‘Isho’ as It Appeared in Descriptions of Fine and Applied Arts in the Early to Middle Meiji Era**, 2007 40-41.

⁵ **Nihonga**: Japon kağıdı (washi) ve çin mürekkebi (sumi) ile yapılan su bazlı bir resimlemedir.

Sanatlar Okulu'nda da ideali haline gelen Japon tasvir sanatının yeni oluşumuna da zemin hazırladı.⁶

Japonya'nın Meiji döneminde sanatta kendi geleneksel değerlerini belirleme ve geliştirme çalışmalarına paralel olarak Avrupa'ya seyahat eden Japon tasarımcıların Batı stili araştırmaları ve Japonya'daki modernleşmeye katkıları devam etti. Japonya'da Post-Empresyonizm, Kübizm, Fovizm, Fütürizm, Dadaizm ve diğer modern sanat akımlarını Japonya'ya tanıtmak için Japon mimar ve tasarımcıların istikrarlı çabaları göze çarptı. 1900 yılında Paris Dünya Fuarı'na katılan desinatör Fukuji Haraich, Avrupa'daki yeni tasarım trendlerini ve gelişmelerini meslektaşlarına duyurmak amacıyla Japonya'da "Zuan" dergisini yayımlamaya başladı ve Japonya Tasarım Derneği'ni kurdu.⁷ Nakada Sadanosuke, Ishimoto Kikuji 1922'de Bauhaus'u ziyaret ettiler ve 1927-1930 yılları arasında Mizutani Takehiko, Yamawaki Iwao ve karısı Michiko Iwao ile birlikte Bauhaus'da eğitim aldıktan sonra Japonya'ya geri dönüp Bauhaus'un tasarım felsefesini Japonya'da üniversite derslerinde tanıttılar. 1932'de Nihon İmparatorluk Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümü'nin Profesörü Ishimoto Kikuji'nin de Japonya'da uzun yıllar süren modern tasarım eğitimini öğretmeye ve geliştirmeye yönelik kalıcı eğitim çalışmaları yaptığı bilinir.⁸

Avrupa kültüründen ve modernleşmesinden etkilenmekle birlikte Japonya 1920'lerin sonlarından 1930'ların ortalarına kadar kendi kültürünü tanıtmak ve geleneksel üretimlerini yaymak için ticari anlamda büyüyen, tüketici kültürünü geliştiren bir sanayi devleti haline geldi. Japonya, ulusal sanat ve tasarım anlayışını

⁶ guity-novin.blogspot.com/2012/11/chapter-62-modern-graphic-design-in.html (Erişim Tarihi: 21 Nisan 2020)

⁷ Tsun-Hsiung Yao, Chu-Yu Sun, Pin-Chang Lin, **Modern Design in Taiwan: The Japanese Period, 1895-1945**, 39-40.

⁸ Takahashi Naoko and Miyazaki Kiyoshi, **Female Designer in Japanese Modern Design: Michiko Yamawaki as a Case Study**, Proceedings of the Annual Conference of JSSD 51 (Tokyo: Japanese Society for Science of Design), 178-179.

uluslararası sahada Batılı bir devlet kadar iyi tanıtılabilen, bu anlamda Batı yakın durabilen ancak gerçek bir Doğu devleti olarak kimlik kazandı.

1945'lere gelindiğinde savaştan mağlup bir ülke olarak çıkan Japonya'da her şeyin yeniden inşa edilmesi gerekti. Sanayileşmede, ekonomide ve kültürel gelişmelerdeki restorasyon süreci Japonya için önemli bir dönüm noktası oldu.⁹

Savaş sonrası dönemde Japon grafik tasarımcılar, çağdaşı olan Fransız ve Alman tipografların ve usta afiş tasarımcılarının üretim tekniklerini araştırmaya, modernist avantgardla özdeşleşen Bauhaus, Art Deco ve Fütürizmin stil unsurlarını ve teknik detaylarını incelemeye devam ettiler. 1950-1960 yılları arasında Japonya'da afiş, ambalaj, broşür, süreli yayın ve reklamcılık gibi görsel iletişim mecralarında Bauhaus, Art Deco ve Fütürizm stillerden beslenen oldukça özgün ve uluslararası sahada başarılı çalışmalar öne çıktı.¹⁰

Ancak 19. yüzyılın Meiji döneminden 2. Dünya Savaşı sonrasına uzanan tarihsel süreçte Japon sanatçı ve tasarımcıların Batı dünyasına ve kültürüne olan ilgileri ve gözlem odaklı araştırmalarıyla birlikte, Paul Gauguin ve Henri de Toulouse-Lautrec gibi ressamın da içinde olduğu Avrupalı sanatçıların Japon toplumuna ve kültürüne yönelik ilgileri, 1890-1920 yılları arasında önce Avrupa başkentlerinde, 1950-1970 yılları arasında ise Amerika'daki sanat galerilerinde sergilenen Japon estamplarından (baskı tekniklerinden) etkilenen resimleriyle görünürlük kazandı. Önce Avrupalı ardından Amerikalı sanatçılar açısından kadim bir geleneğe dayanan geleneksel Japon sanatı ve modern Japon tasarım dilinin minimal yaklaşımı sofistike bir temsil dilinde birleşiyordu. Avrupalı ve Amerikalı meslektaşları açısından Japon sanatçı ve tasarımcılar farklı kültürlerin ihtiyaçları hakkında bilgi edinmiş ve onları kendi dillerinde açığa çıkarmanın yapıcı yollarını

⁹ Wang Shouzhi, **World Graphic Design History**, China Youth Publishing House, 2002.

¹⁰ James Howard Fraser, (Steven Heller, Seymour Chwast), **Japanese Modern: Graphic Design Between the Wars** Chronicle Books, 1996, 131.

denemişlerdi. Amerikalı sanat eleştirmeni Vivien Raynor'a göre Japonya'da sanat ve tasarım tanımlı bir üsluptan çok belirli bir görünüme sahipti ve Batı'nın oryantalist Doğu algısından ziyade, Doğu'nun Doğu algısını yansıtan bu görüşün adı Japonizm'di.¹¹

Japon sanatçılar ve tasarımcılar, 2. Dünya Savaşı savaşı sonrası dönemde Avrupa sanatını ve tasarım felsefesini ulaşmak, gözlemlemek ve yorumlamak amacıyla Avrupa'ya seyahat etmeye devam ettiler. Kültürel etkileşim, Avrupa ve Amerika'da 1950'li ve 1960'lı yıllarda etkin olan soyut dışavurumculuk, minimal ve kinetik sanat, Op Art ve Pop Art sanat akımlarının Japon görsel sanatlarında ve özellikle Japon grafik tasarım dilinde özgün karşılıklar bulmasına, görsel algıya dayalı illüzyon meselesinin Japon görsel iletişim kültüründe etki sağlanmasına katkı sağladı.¹²

Avrupa kültüründen beslenip Japonya'da ulusal grafik tasarım kültürünün ve dilinin gelişimine katkı sunan usta (hatta deyim yerindeyse ilah) tasarımcılar Kazumasa Nagai, Yusaku Kamakura, Ikko Tanaka ve Hayakawa Ryoo'ydu. Japon grafik tasarım endüstrisinde, grafik tasarım eğitiminde ve modern grafik kültüründe etkin olan bu isimlerden sonraki genç kuşak grafik tasarımcıların önemli bir bölümü, ustalarının üsluplaşan ve genel estetik normlarına evrilen görsel dillerini takip etmeyi, hatta birebir sürdürmeyi seçseler de, görsel iletişim dilinde özgünlük kadar evrenselliği, mantık kadar sezgiselliği, ciddiyet kadar oyun ve hicvi öne çıkartıp kendine ait özgün ve bir o kadar benzersiz bir görsel iletişim dilini kariyeri boyunca özenle geliştiren kişi Shigeo Fukuda'ydı. Shigeo Fukuda, Japonya'da post modern dönemin bütünleyici sanat alanlarıyla yetişmiş ve kendi stilini ortaya koymuş bir grafik tasarımcı olarak dünyanın en iyileri arasında yer aldı.

¹¹ Vivien Raynor, Art; **Sophistication and Technical Perfection in Japanese Posters**, New York Times, Late Edition 26 June, 1994, 10.

¹² Britannica Online Encyclopedia, Japanese Art, 10.

Meslektařları arasında Avrupa ve ABD'de tasarım dehası olarak kabul edilen Shigeo Fukuda, Futian Fanxiong, Alan Fletcher, Gunter Rambow ve Seymour Chwast da dahil olmak üzere birçok tasarımcı ile dünyanın en çok tanınan grafik tasarımcıları arasında yer aldı. Shigeo Fukuda üretimlerini sürdürmede kültürel bağlarından sıyrılmadan dünya ile iletişim kurmayı benimsedi. Eserleri ile her mesafeye aynı etki ile erişebilir ve eriştiği konumda uyum içinde yaşamaya devam edebilirdi.



3. SHIGEO FUKUDA MONOGRAFİSİ VE ELEKTRONİK YAYIN PROTOTİPİ

Shigeo Fukuda'nın üretimleri, Japon Kabuki Gölge Tiyatrosu'nda bir perdenin ardından oynatılıyormuşçasına merak uyandırıcı ve kontrast düşkün, sanki bir şapkadan çıkartıyormuşçasına şaşırtıcı ve her detayı çok önceden kurgulanmış izlenimi verir. Kendi dünya görüşünü ironik bir şekilde oyun dolu tasarımlarıyla ifade eden Fukuda, etkileyici afişler oluşturmak için basit görüntüleri, benzersiz



Resim 1: Shigeo Fukuda (4 Şubat 1932, Tokyo, Japonya - 11 Ocak 2009, Mitaka, Tokyo, Japonya)

görsel semboller ve matematiksel olarak hesaplanmış tekniklerden yararlanarak oluşturdu. Shigeo Fukuda, insan, ekoloji, sürdürülebilir yaşamı alanı, savaş karşıtı pasifizm ve toplumsal cinsiyet eşitliği konularından etkilenen özgün ve uluslararası bir görsel iletişim dili yarattı.

Shigeo Fukuda, "*Zevk kültürüdür.*"

diye vurgular. Japonya'da toplum her zaman titizlik ve dürüstlüğü önemsemişti. Özellikle 2. Dünya Savaşı sonrası dönemde Japon toplumu çelişkili fikirler gibi çelişkili

görüntüleri de benimsemekten çekindiler. Muhazakârlıktan beslenen bu düşünce, Japon inanç sistemlerinde eğlencenin günah olarak kabul edilmesine yaslanıyordu. Bu nedenle Japonlar çağdaş dönemlerde "kalple oynamak" deyiminden hiç hoşlanmadı. Ancak birçok ilginç tasarımı ile dünyada hayatı zenginleştirecek tasarımla tanışmamızı sağlayan Japon Grafik Tasarımcı Shigeo Fukuda o dönemlerde sezgiselliği, hicvi ve mizahı barından kalbi savundu, vurguladı ve görsel repertuarında uyguladı.¹³

¹³ mummumzine.com/2017/01/02/shigeo-fukuda/ (Erişim Tarihi: 15 Şubat 2020)

3.1 Yerelden Evrensele Uzanan Repertuarıyla Grafik Tasarımda Seçilmiş Bir Monografi Örneği: Japon Grafik Tasarımcı Shigeo Fukuda

3.1.1 Fukuda ve İletişim

Shigeo Fukuda üretimlerini yerelden evrensele uzanan bir anlayışla tasarlamayı amaçladı ve bu amacı kendi tasarım felsefesinin merkezine yerleştirdi.

*Tasarımlarım sadece Japonlara veya herhangi bir bölgedeki kişilere hitap etmek için değildir. Umuyorum insanlar dünyanın her yerinde tasarımlarımı aynı şekilde görebilir ve anlayabilirler.*¹⁴

-Shigeo Fukuda

Shigeo Fukuda'nın eserlerinin duyularla algılanabilir olma meselesi iletişim kurduğu kitleyi de genişletmiştir. Fukuda, hedef kitlesinin 7'den 70'e uzanabildiği geniş izleyici spektrumunun, tüm yaş aralıklarındaki bireyin kendi duyularıyla doğrulanabilir olduğunu ifade eder. Shigeo Fukuda kendi eserlerinin değerlendirilmesindeki gereksinimin "bir bilgi meselesi değil, görme meselesi" olduğu şeklinde tanımlar. Fukuda'nın üretimlerinin büyük bir kısmı doğrudan insan doğası, insan yanılığsı ve insan gözüyle ilgili oldu. Grafik tasarım kanalıyla insana insan olduğunu hatırlatmaktan hoşlandığını ve insan gözü olan herkese erişebilmek istediğini ifade etti.¹⁵

Shigeo Fukuda'ya göre Japonya'da ticari iletişim, Avrupa ve Amerika'daki duygusal ifade biçimlerinin aksine rasyoneldi; duyguların ikame ettiği disiplin ise sanattı. Shigeo Fukuda, uluslararası piktografik görsel stili ile tüm kültürel farklılıkları ve dil engelini ortadan kaldıracak çözüm yolları denediğini ifade

¹⁴ Lai Xiaojuan, *A Study on the Application of Famous Paintings in Shigeo Fukuda's Posters*, Master Mag., 1994, 21.

¹⁵ Maggie Kinser Saiki, *Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster* Art and Architecture Archive, 1998, 75-76.

eder. Onun afiş ve diğer üretimlerinde, kişisel ahlaki ve etik değerleri, sorumluluk duygusu sağlam bir inançla öne çıkar. Afişlerinde inandığı dünya görüşlerini etkili şekilde yansıtmaya çalışır. Tasarımda renk ve düzen konusunda ince yetenekleri ve gelişmiş Japon düşüncesi ile birleştiğinde, öngördüğü başarıyı yakalamış olması bir tesadüf değildir.

Shigeo Fukuda 1998’de Maggie Kinser Saiki ile yapmış olduğu röportajda rakiplerinden şu şekilde bahsetti: “Rakiplerim genellikle yurtdışındaki tasarımcılardır. Örneğin bir tasarıma başlarken, bittiğinde Seymour Chwast’ın ya da Alan Fletcher’ın benim tasarımım hakkında ne düşüneceklerini merak ediyorum.”

Dünyada kendi başarılarını ispatlamış farklı tarz ve üsluplarda çalışan grafik tasarımcılardan Amerikalı Seymour Chwast ise Masterworks’un giriş metninde Fukuda hakkında düşüncelerini şöyle aktarmıştır: "Fukuda erişebilirlik ilkelerinin ötesinde gizemli ve usta bir grafik tasarımcıdır." Fukuda Afrika’daki bir tasarım konferansında tasarım problemlerini değerlendirirken Ikko Tanaka’dan bir sonraki nesilde yetişen tasarımcı Tadanori Yokoo gibi ele alınması gerektiğini açıklamıştı. Fukuda’ya göre izleyicisi Afrika olan bir kitle için tasarımcının ürettiği karmaşık süreçleri de ifade etmesi gerekiyordu; çünkü izleyicilerin büyük bir çoğunluğu görüntüleri anlamada yetersiz kalıyordu. 1960’lar ve 1970’lerde tasarımın popülerleşmesiyle tasarımın doğru şekilde anlaşılması konusundaki endişeleri Fukuda’yı etkiledi. Tadanori Yokoo’ya göre bazı tasarımcılar kendi dünyalarında üretmeye o kadar odaklanmıştı ki çalışmalarında yalnızca bir görsel etki yaratmayı arzuluyorlardı. Ancak Fukuda, Kazumasa Nagai’nin ifadelerinde yer alan uluslararası tasarım üzerindeki etkiyi öznel dünya görüşüyle birleştirerek samimi bir görsel iletişim atmosferi yaratabildi. Özellikle afişlerinde, büyük laflar atmeye kalkışmadan sadece jest ve mimik kullanarak insanla yakın ilişkiler kurmayı başardı.¹⁶

¹⁶ Maggie Kinser Saiki, **Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster** Art and Architecture Archive, 1998, 75-76.

Shigeo Fukuda'dan bir önceki kuşaktan Japon grafik tasarımcı Kazumasa Nagai, üniversiteden mezun olduktan sonra Fukuda'nın hızla yükselişini izledi. Shigeo Fukuda'nın Japonya'da az bilinen tasarımcılara göre daha başarılı olmasının ardındaki formülünü, 'O'nun bir iletişimci olarak kendine özgü stilini yaratması ve ona bağlı kalmasıyla ilgili olduğunu düşündüğünü' ifade etti.

3.1.2 Fukuda ve İllüzyon

İnsanlara kendi türünün üstünlüğünden memnun olmalarına imkân verilerek görsel yanılsama yolu ile tasarımda ilerleme kaydedilebilir. Bir tasarımın %20'sinde görsel bütüne, %30'unda haysiyete, %50'sinde de çığırnlığa yer verilmesi gerektiğine inanıyorum.¹⁷

-Shigeo Fukuda

Shigeo Fukuda, Nanjing Sanat Üniversitesi'nde düzenlenen Beijing AGI Uluslararası Grafik Tasarım 2004 Pekin Yıllık Konferansı sırasında Çin'e gelmesinin bir diğer nedeninin de çocukluğunda babasının kendisine Maymun Kral'ın¹⁸ çizgi

¹⁷ Maggie Kinser Saiki, **Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster** Art and Architecture Archive, 1998, 75-76.

¹⁸ **Maymun Kral kimdir?** Maymun Kral'ın "Batıya Yolculuk" kitabının içeriği, eski Çin'in en basit felsefi kavramı olan "beş element" ile uyumludur. Maymun Kral'ın silahı olan altın sopa, aynı zamanda beş elementin bir etkileşiminin ürünüdür. Altın sopanın prototipi su elementıyla ilgili olduğundan Dayu tarafından suyu kontrol etmek için ödünç alması ile bilinir. Sopa su altında da hareket etmeye hazırdır ancak Maymun Kral'ı efendisi olarak seçmiştir. Altın sopa Maymun Kral'i bir süre takip eder ve Maymun Kral'ın Tang Seng tarafından çirak olarak kabul edilmesinden sonra, altın sopa Maymun Kral tarafından şeytanları ve iblisleri ortadan kaldırmak için kullanılır. Altın sopanın amacı 'şiddeti ve barışı ortadan kaldırmaktır.' Sosyal adalet idealini gerçekleştirmenin bir araca dönüştüğü sihirli bir silahtır. Bir diğer efsaneye göre ise altın sopa altından dokuz ruhani güneş tanrısı Tiancheng'den yapılmıştır. Doğu Çin Deniz Ejderhası denizin kralının Maymun Kral olduğunu söyler. Maymun Kral, gördüğünde bu silahı çok beğenir bu yüzden onu küçültür ve kolay erişim için kulağındaki kıvrımların arasına koyar. Dayu'nun suyu kontrol etmek için bu altın sopayı Maymun Kral'dan ödünç aldığı bilinir. Altın çember manevi bir silahtır. Dayu onu ödünç aldığı anda altın çember suyu istediği gibi kontrol etmesine yardımcı olamaz. Ancak uzun bir süre sonra altın Dayu'nun suyu yönetmesine yardım eder ve bu zorlu görevi tamamlar. Dayu sulara hükmettiğinde, Doğu Çin Denizi'nde altın sopayı bırakır. Daha sonra Maymun Kral tarafından silah olarak kullanılır. İblisleri öldürmek ve iblisleri kovmak için her zaman ona eşlik etti. Bir nakış iğnesi boyutuna getirip kulağına saklar. Düşmana karşı altın sopayı kulağından çıkarır ve demir bir spopaya dönüştürür. Altın sopanın 13.500 kedi ağırlığında olduğu ve Dayu'nun onu hareket ettirmede güçlük yaşadığı, Maymun Kral'ın ise kulağına koyabildiği bilinir. Onu yöneten güçten ziyade altın sopanın bir aurası olduğu söylenir. Altın sopa efendisini tanıyabilir ve sıradan tanrılar onu kullanamaz, sadece tanıdığı usta kullanabilir.

romanını vermesi olduğunu söyledi. Çocukluğundan beri ona eşlik etmeyi hayal ediyordu. Tasarımda ona ilham vermesi için Maymun Kral ile ilgili çeşitli oyuncak, ve maketleri biriktiriyordu.

Shiego Fukuda'nın Çin'de verdiği konferanstaki sözleri anlamlıdır: *Güzelliği sevin, içtenlikle taklit edin, yatırım yapın, keşfedin, deneyin, gerçekten de mümkün olan her ifade yolunu deneyin ve her yeri keşfedin.* Fukuda, Judo oyunundaki hoşgörü unsurunu kendi işlerinde örneklemek için ödünç alır. Shiego Fukuda, taraftarından güç alarak değil, karşı tarafı yenmek için rakibin gücüne güvenmeyi tercih eder. Bu nedenle, görsel iletişimde sadece yeteneklerini yansıtan zekice hareketler yapmış olmaz, aynı zamanda sonsuz bir gizem duygusu ile sizinle oynamaya devam eden bir görsel iletişim biçimi kurar. Shiego Fukuda'yı grafik tasarımda optik illüzyonlar inşa eden bir illüzyonist olarak tanımlayan ilk kişi Londralı meslektaşı Alan Fletcher'dır.¹⁹



Resim 2: Idea Dergisi Shiego Fukuda kapak tasarımı, 1968

Shiego Fukuda illüzyon ile ilgili üretimler yapmaya 1960'larda başladı.. Ashai Gazetesi'nde bir sütunluk "Ryu Mita Ka?" (Ejderhayı Gördün mü?) illüstrasyonuna, Idea Dergisi'nin iki sayısında da "Görsel Sirk" illüstrasyonuna yer verildi. konusu illüzyon olduğunda Fukuda'nın tasarımcı refleksleri hemen devreye giriyordu. Fukuda yanılısama merakı ve hayret uyandırıcı işler yapmaktan asla vazgeçmedi. Shiego Fukuda'nın illüzyon dünyasına girme kararı kendiliğinden gelişen bir kariyer tercihi

oldu. Fukuda'ya göre tasarımda yöntem olarak illüzyon yaratmak, kendisinin karşısındaki başarılı rakiplerinden (Tadanori Yokoo, Ikko Tanaka, Kazumasa Nagai, Kiyoshi Awazu) ayırt edebilmenin bir yoluydu.

¹⁹ dc.nua.edu.cn (Cao Fang, **Bir Ustanın Vizyonu: Shiego Fukuda'nın Oyun Dünyasını Anmak**, NU School of Design, 2009) (Erişim Tarihi: Mart 2021)

Üniversiteden mezun olduğunda bu tasarımcıların tümü Kansai'den Tokyo'ya gelmişti ve sürekli rakiplerine karşı kaybetmemek için neler yapacağını düşünerek kendini geliştirmek için çalışmıştı.

Kazumasa Nagai, Shigeo Fukuda'nın işlerinden bahsederken üretimlerinin kendi karakteriyle oldukça özdeştiğini ve Fukuda'ya özgü bu tarzın haricinde başka bir tarzda çalıştığını düşünmenin neredeyse mümkün olmadığını söylemiştir.²⁰

Shigeo Fukuda, Hollandalı baskı ustası Maurits Cornelis Escher (1898-1972)'in illüzyon dünyasından esinlendiği bilinir. Escher'in yanlışlık perspektif algısından ve üç boyutlu çalışmalarından oldukça etkilendi ve optik yanılsamaları kendi stilinde uyguladı.



Afiş No: 22, Shigeo Fukuda'nın WWF için tasarladığı afiş, 1997.

Escher'in eserlerinin büyük bir bölümünü, farklı formların dokulaşmasından ve birbirine dönüşmesinden oluşan aşamalı illüstrasyon örnekleri oluşturur. Shigeo Fukuda'da, Escher gibi grafik tasarımda gerçekliği sorgulatacak birden fazla anlam varsayımı olan görüntüler üretmeye odaklanır ve onun bu yaklaşımı heterojen ve izomorfik teknikleri kullanmasıyla açıklanır. Formları değiştirme unsuru, Fukuda'nın heterojenlik ve izomorfizm tasarım karakterine ait bir ifade biçimi halini alır.

²⁰ Maggie Kinser Saiki, *Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster Art and Architecture Archive*, 1998, 76.

Heterojenlik ve izomorfizm, farklı nitelik ve özellikteki formların aynı yapıyı kullanmasıdır. Shigeo Fukuda'nın çalışmaları, birbiriyle alakasız iki unsuru birleştirmek, birliktelikleri ve dönüşümleri arasında bir denge bularak aynı zamanda derin bir anlam iletmek için geliştirilmiş bir illüstrasyon yöntemine sahiptir.²¹ Örneğin Resim'deki gibi tek başına ilgisiz olan iki formun birlikteliği ile afişteki çağrışımı eğlenceli hayal gücü ile zenginleştirir.

Fukuda, Escher'den farklı olarak düzenli ve anlamlı grafikleri seçmeye odaklanır, afişte mesajın mantıksal uzantısını onların yapılarını değiştirmeden kendi yaratıcılığı ile yeni ve beklenmedik bir forma dönüştürür.²² Fukuda çalışmalarındaki bu istikrarlı tutumunu yıllar içinde sürdürmesiyle afişlerinin genel stilini zamanla ortaya koymuştur.

Hakkında yazılmış birçok makale, blog ve dergi içeriğinde Fukuda'nın matematiğe duyduğu ilgi ve grafik tasarımcı becerisi ile *sihirbaz*, *şakacı*, *usta* gibi sıfatlar ile anıldığı görülür. Shigeo Fukuda'nın afiş üretimlerinde belirgin olarak pozitif ve negatif ters dönüşlerin yer aldığı bir arada var olabilen etkileşimli illüstrasyon ilişkileri de vardır.

Optik illüzyon tekniğini uyguladığı işlerinde günlük yaşama ait birçok tanıdık nesneye rastlamak mümkündür ve bu nesnelere sembolize etmede birçok farklı örnek ürettiği görülür.²³ Escher ile karşılaştırıldığında Shigeo Fukuda, semboller üzerinden görüntüler üretirken, mesajı da illüstrasyonlarına dahil ederek afişlerini iletişim mecrasına dönüştürür. Fukuda'nın afişleri ilginçliğiyle daha görünür olma ve görünürlüğüyle de ilgi çekici olmasıyla döngüsel bir özelliğe de sahiptir. Üretimlerinin hepsinde ince düşünülmüş detaylar vardır ve izleyicide bıraktığı

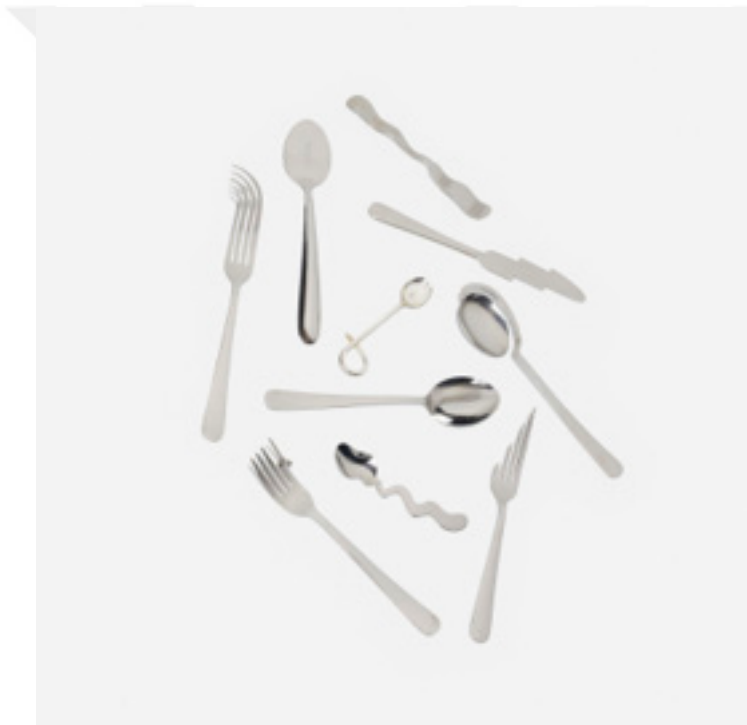
²¹ uisdc.com/shigeo-fukuda (Erişim Tarihi: 12 Ağustos 2020)

²² Hang Hongying, Wu Wei: **An Analysis of the Posters of Japanese Designer Fukuda**, Art of Art, 2007, 2.

²³ mummumzine.com/2017/01/02/shigeo-fukuda/ (Erişim Tarihi: 15 Şubat 2020)

görsel hazzı her zaman tatmin edicidir.

Shigeo Fukuda, tasarımda illüzyon yaratmak konusunda, izleyicinin yerinde olabilmek için belli miktarda pratik yapılması gerektiğini savundu. Fukuda'ya göre tasarım soyut bir kavramdı ve belirli sorunlara yönelik mantıksal çözümler üretmek gerektiğinde güzel sanatlar disiplininin faydalanılırdı. Bu noktada tasarımda illüzyon yaratmak ona bir çok avantaj sağladı.²⁴



Resim 3: High-Sense Flatware, Altı çatal, dört yemek kaşığı, bir bıçak, iki tereyağı bıçağı, 2 küçük sunum kaşığından oluşan Shigeo Fukuda'nın imzalı set. <https://www.wright20.com/auctions/2018/09/paul-rand>

İki boyutlu ya da üç boyutlu çalışma olduğu farketmeksizin görsel tasarımda bir problemin düşünmeye odaklandığı çalışmalar yapmayı önemsiyorum.

- Shigeo Fukuda

Shigeo Fukuda, tasarımda kullandığı illüzyon ögesi farklı birçok kaynaktan içinde oyun, bulmaca ve mizah barındırma

özellikleriyle izleyiciye yaptığı şakalar olarak da ifade edilir. Derinliği olmayan bir kaşık, iki ayağı üzerine kalkabilen bir koltuk, içinden tutulan bir kahve fincanı, iki başlı vida, üç kulplu üç uçlu makas vb. farklı materyaller kullanarak tasarlamış olduğu onlarca yaratıcı üretimi vardır.

²⁴ Maggie Kinser Saiki, **Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster** Art and Architecture Archive, 1998, 76.

Fukuda'nın üretimlerinin bütününde grafik tasarımdan endüstri ürünleri tasarımına, mekân tasarımından enstalasyon sanatlarına uzanan geniş bir yelpazeye yayıldığı görülür. Shigeo Fukuda'ya göre 'hayat zaten yeterince zorlukla doludur ancak insanın vermekte olduğu bu yaşam mücadelesini zor tarafından görüp sıkıcı bir hale getirmek yerine hayatı keyifli tarafından görmeye çalışıp onu yaşanabilir hale getirmenin yollarını aramayı tercih etmiştir.

Bir tasarım sürecinde gereken ilham ve motivasyonunu bulunamadığında problemde çözüm yolunu tamamen farklı bir denklemle değiştirip bambaşka bir düşünme pratiğine başlanması gerektiğini savundu. Bu yöntem işe yaramazsa mutlaka gözden kaçmış bir şeyler olduğunu, en başa dönüp işlemin bütününde her noktayı tekrar gözden geçirip o sorunu bulmak için yeniden bakmayı önerdi.²⁵

3.1.3 Fukuda ve Oyun

“Zaten tasarımın kendisi hoş bir şey ve istediğinizi yapabilmek büyük bir zevk!”²⁶

-Shigeo Fukuda

Belirli alanlarda itibar kazanmış ebeveynlerin başarılarını sürdüren ya da takip eden Japon çocuklarına, Japonca'da ikinci nesil anlamına gelen Nisei²⁷ denilmektedir. Nisei, 2. Dünya Savaşı sonrası Amerika'ya yerleşen Japonların çocukları için kullanıldı. Niseilerde meslek ebeveynler tarafından doğrudan öğretilmeden öğrenilebilir ya da farklı disiplinlerde de olsa benzer başarıları getirebildiği gözlemlenmiştir. Japon antropolog Funabiki Takeo'nun bir araştırmasına göre Japonya'da çocukların geleneksel olarak aile mesleğini üstlenmesinin bir

²⁵ mummumzine.com/2017/01/02/shigeo-fukuda/ (Erişim Tarihi: 15 Şubat 2020)

²⁶ dc.nua.edu.cn (Cao Fang, Bir Ustanın Vizyonu: Shigeo Fukuda'nın Oyun Dünyasını Anmak, NU School of Design, 2009) (Erişim Tarihi: Mart 2021)

²⁷ britannica.com/topic/Nisei (Erişim Tarihi: Eylül 2019)

erdem ve görev olduğu düşünölmekteydi ancak modern dönemde bu tutumun bazı aileler tarafından sosyal adalet-sizlik olarak değeriendirilmesiyle Nisei meselesi eski önemini yitirmişti.

Niseilerin ebeveynlerinin bıraktığı mesleki kariyere devam etme durumu, avantajlı görüldüğü kadar aldatıcı da olabilmekteydi. Başarılı kariyerleri olan ailelerde doğan çocukların özel niteliklere sahip olma garantisi her zaman yoktu. Nisei-ebeveyn ilişkisini geleneksel bağlamında sürdürmede Niseiler başarısız olabildiler ya da başarıya ulaşmaları için Niseilerin çok çaba sarf etmeleri gerekti.

Funabiki Takeo'nun sosyolojik araştırmasında asıl ilgilendiği nokta, toplumda başarı kazanan ebeveyn ve çocuklarından oluşan bazı özel örnekleri ortaya çıkarmaktı. Takeo, araştırması kapsamında 28 farklı kişi ile röportaj yaparak ebeveynleri ve Niseilerin bu konuda ne düşündüklerini öğrenmek istedi. Bu araştırmanın Japonya'daki değerlerin nesiller boyu nasıl iletilebileceğine dair genel bir anlayışa ışık tutabileceğini düşünmüştü. Takeo'nun Nisei röportajlarından biri de Shigeo Fukuda'nın kızı Miran Fukuda'dır.

Takeo, röportajında Miran Fukuda'nın görüşlerine yer vermeden önce yazısına bir Japon atasözü ile başlamaktadır.

Eğitimleri sırasında çocuklara doğrudan talimatlar vermek yerine belirli bir mesafeden sizi izleyerek öğrenmelerine izin verdiğinizde yaptıklarını görürsünüz. - Japon atasözü.

Bu sayede çocuklar öğrenirken, yapabilmek ve yapmayı tercih etmek arasındaki kararı kendisi almaktadır. Shigeo Fukuda, Tokyo Ulusal Güzel Sanatlar ve Müzik Üniversitesi'nde profesörlük yaptığı dönemde kızı Miran Fukuda da aynı üniversitede eğitim görmekteydi. Shigeo Fukuda, Miran için yakın ve özel bir

öğretici konumunda olmak yerine ebeveyn olarak kızına karşı belirli bir mesafeyi korumayı tercih etmişti. Miran Fukuda, sanatçı olarak kariyerini babasıyla birlikte öğrenme ilişkisinin doğal bir sinerjisi olarak görüyordu. Hatta ebeveynlerinin başarısının üzerine çıkamadığı bir kariyerin onun için zaten garip olacağını düşünüyordu. Röportaja göre Shigeo ve Miran'ın başarılarını karşılaştırma ya da aynı projelere dahil etme durumundan kaçınarak Nisei geleneklerini bir avantaja çevirdiklerini düşünmektedirler.²⁸

Miran Fukuda, 1963 doğumlu bir ressamdır. Çalışmaları, Hiroşima Şehri Çağdaş Sanat Müzesi, Yokohama Sanat Müzesi ve MOMA dahil olmak üzere önemli galerilerde ve müzelerde, ulusal ve uluslararası sergilerde yer aldı. Miran Fukuda'nın çalışması, sanat eserinin büyüklüğüne ve ortamına bağlı olarak birçok kez açık artırmada teklif almıştır. Eserlerine yüksek meblağda değerler biçilmiştir.²⁹

Shigeo Fukuda, Miran'dan farklı olarak 4 Şubat 1932'de Tokyo'da dünyaya gelen oyuncak üretimi ile uğraşan bir ailenin oğluydu. Bu nedenle çocukluğundan beri çizim materyalleri kullanmaya ve atık kağıtları ya da farklı materyallerden oluşan objeleri değerlendirme konusuna aşinaydı. Çocukluğunda zaman ayırdığı günlük uğraşları arasında origami ve resim vardı. Savaş dönemlerinde kırtasiye malzemelerine erişimde güçlükler yaşıyordu, Fukuda malzeme yetersizliğini evdeki malzemeler ile yaratıcı oyunlar ve çalışmalar üreterek telafi etmişti.

Shigeo Fukuda çizim yapmayı sevdiğinden birçok arkadaşı gibi önceleri karikatürist olmayı istemişti. Ancak arkadaşlarından farklı olarak kendisi henüz bir lise öğrencisiyken Atomic Gen adında yüz sayfalık bir manga yarışmasında birincilik ödülü kazanmıştı. Sanat okulunda manga departmanı olmadığından tasarım bölümünü tercih etti. İnsan gözünün yanılmaya yatkınlığı karşısında her

²⁸ Funabiki Takeo, **Professional Roots and Branches**, Society, 2000, 69.

²⁹ mutualart.com/Artist/Miran-Fukuda/2F2A06C3F3E2AF1B/Biography (Erişim Tarihi: Eylül 2019)

zaman meraklıydı. 19 yaşında Iwate Prefecture'daki Fukuoka Lisesi'nden mezun oldu; 24 yaşındayken İsviçre Uluslararası Tipografik Stili ile ilgilenmeye başladı ve Tokyo Ulusal Sanat Üniversitesi Tasarım Bölümü'nden mezun oldu. Üniversiteden sonra Ajinomoto Co., Ltd.'nin reklam departmanında çalışmaya başladı. Takasaki Kono ile DESUKA Co., Ltd.'nin kuruluşuna katıldı 27 yaşında Fukuda Shigeo Tasarım Ofisi'ni kurdu.³⁰



Resim 4: Shigeo Fukuda 19 yaşında. www.uisdc.com/shigeo-fukuda

Shigeo Fukuda'nın ilk büyük uluslararası başarısı, "Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda" isimli 120 oyuncaktan oluşan sergidir. 35 yaşında ilk kişisel sergisi olan Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda'yı Amerika Birleşik Devletleri New York'ta IBM Gallery'de açtıktan sonra eserleri Avrupa, Amerika ve Japonya'da geniş bir şekilde sergilendi, eserleri çok özgün ve birçok ödül kazandı.

ADC Onur Listesinde yer alan Amerikalı tasarımcı Paul Rand, Japon Grafik Tasarım Dergisi'nin bir sayısında Shigeo Fukuda'nın çalışmalarını gördü. Paul Rand ABD'nin New York Eyaleti Manhattan Şehri'nde bulunan IBM Ofisi'nde gerçekleşecek ilk sergi için Shigeo Fukuda'nın çalışmalarına yer vermek istedi. Sergi tarihleri New York'a ilk yolculuğunu yapacak olan Shigeo Fukuda'nın tesadüfen balayına da denk gelmişti.³¹

³⁰ uisdc.com/shigeo-fukuda (Erişim Tarihi: 12 Ağustos 2020)

³¹ adcglobal.org/hall-of-fame/shigeo-fukuda/ (Erişim Tarihi: 9 Kasım 2020)

Serginin mekândaki tasarımı serginin küratörü Paul Rand tarafından o kadar incelikli düşünülerek hazırlanmıştı ki, eserlerin birçoğu küçük ölçekli olmasına rağmen etkileri çok güçlü gösterilmesi sağlanmıştı.³²

Fukuda'nın oyuncak eserlerinin 175 örneğini sergilerken sofistike bir şekilde basit ama çok yönlü bir sistem düşünülmüştü. Sergileme malzemesi olarak lake suntalar kullanılmıştı. Basitçe yığılarak kullanılan bu suntalar Fukuda'nın eserlerini sunarken mekânda dengeli yuvalar ve boşluklar yaratmaya imkân sağlamıştı. Hazırlanan sunta zeminlerin üzeri Fukuda'nın eserleri için renksiz pleksiglaslar ile desteklemişti böylece ortamdaki aydınlatmada ışığın geçirgenliğinden de yararlanıp şeffaflığı

koruyabilmişti. Ayrıca Paul Rand'ın Shigeo Fukuda'nın "Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda" isimli sergisi için planladığı tasarım çözümü IBM Galeri'sinin gelecek sergilerinde kullanılması için de esneklik sunuyordu.

Paul Rand, Shigeo Fukuda'nın eserlerindeki yaratıcı sürecin oyun anlayışını koruduğu için her zaman takdir etti. Rand'a göre Fukuda, bu kavramı dikkat çekici bir şekilde çalışmalarında sürekli olarak örnekleyebiliyordu. Shigeo Fukuda'nın çalışmaları görünüşte sonsuz varyasyonlar barındırıyordu, bu yaklaşımın sadece

³² Maggie Kinser Saiki, **Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster Art and Architecture Archive**, 1998, 75-77.



Resim 5: "Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda" isimli sergide bir ağaç veya bir kuş olarak birleştirilebilen, ahşaptan yapılmış oyuncak kuş-ağaç eseri

güçlü bir oyun duygusu tarafından üretilebileceğine inanıyordu. Eserleri canlı, neşe ve mizah doluydu. Paul Rand yapmış olduğu bu tanımlamaların, Shigeo Fukuda'nın eserleriyle gerçek bir sanatsal değere ulaştığını savunuyordu. Bulunduğu ortam fark etmeksizin işlerinde belirgin bir Japon işçiliği barındırıyordu ve formlar 'çağdaş' hissettirmelerine rağmen geleneksel Japon tasarımının ayırt edici niteliklerini somutlaştırıyordu.³³



Resim 6-7: IBM Gallery NewYork, Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda

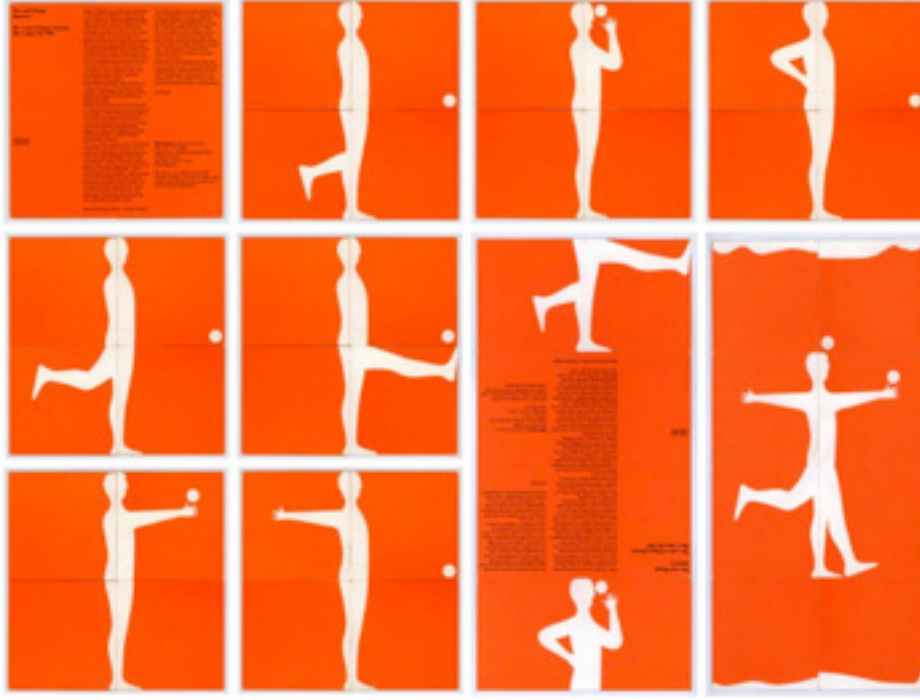
Shigeo Fukuda'nın Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda isimli sergisi için tasarladığı oyuncaklar yaygın olarak bilinen anlamıyla çocuklar için üretilmiş oyuncaklar olduğu kadar yetişkinlere de hitap etmekteydi. Her bir oyuncak zekice düşünülmüş grafik tasarım öğeleri barındırmaktaydı. Shigeo Fukuda sergideki oyuncakları tasarlarken üç boyutlu grafiklerin gelişimini destekleyecek elverişli bir ortamda doğmuş olduğu için doğuştan şanslıydı.³⁴

Hoş bir görsel oyun yaratmak için endişelenmeyin, değişmeye çalışmayın, sadece eğlenin ve gülümseyin. Hayatı bir oyun bağımlısı gibi yaşamayı deneyin! -Shigeo Fukuda

Paul Rand ve Shigeo Fukuda, New York'ta yerel bir televizyon kanalında

³³ Curator: Paul Rand, Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda, Sergi broşürü metni.

³⁴ Editör: Masaru Katsumie, Curator: Paul Rand, Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda, Katalog Metinleri



Resim 8: “Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda” Sergi Broşürü Tasarımı: Farklı köşelerinden katlanarak birleştirildiğinde figürler form değiştirir.

sergi ile ilgili bir röportaj verdiler. "Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo Fukuda" isimli sergi Fukuda'nın uluslararası ilk büyük başarısı sayılır.

³⁵ Shigeo Fukuda'nın ilk kişisel üretimlerinden oluşan bu serginin daha sonraki versiyonlarında da kızı Miran için yapmış olduğu oyuncaklar da sergilendi. Oyun-oyuncu, sanat-sanatçı ikilemelerinde Shigeo Fukuda'yı bir çocuk ve bir ebeveyn olarak nesilden nesile uyumlu aktarıldığı hissedilir.

3.1.4 Fukuda ve Mekân

Shigeo Fukuda'nın Tokyo'daki evi şehir merkezinden uzak bir konumdaydı. Evin girişine açılan stüdyosu ve kütüphanesi aynı zamanda eserlerini sergileyemeye alan yaratacak şekilde tasarlanmıştı. Evin içinden varılan bahçe geleneksel Japon bitkileri ile evdeki diğer tüm yaşam alanlarını birbirine bağlamıştı. Evinin dış cephesi sakin bir Japon stilinde görünse de içinde sergilendiği eserleri, illüzyonist deneyim alanları ve birçok orijinal Fukuda detayı bulunur.

³⁵ adcglobal.org/hall-of-fame/shigeo-fukuda/ (Erişim Tarihi: Aralık 2019)

Shigeo Fukuda ziyaretçilerini ana kapısı optik yanılgıya düşüren geniş bir holü andıran kısa bir giriş karşılamaktadır. Ziyaretçiler, eve yaklaşırken dört metrelik derinlikte -ancak bu mesafeden çok daha uzakta görünen- tavanı gittikçe daralan bir perspektifte kurgulanmış holden, evin asıl giriş kapısına varırlar.

Evin gerçek girişi de evin duvarlarıyla sorunsuz bir şekilde uyum sağlaması ve kolaylıkla farkedilmemesi için kısmen gizlenerek tasarlanmıştır. Fukuda'nın evi aynı zamanda ofisidir. Ev ofisin dar bir sokaktan metro çıkışına yakın, yedi metre yüksekliğinde ve 15 metre genişliğinde olduğu bilinir. Binada normal standartlardan farklı olarak, cephenin sağ alt köşesine yerleştirilmiş bir kapı zili ve bir dahili telefon bulunmaktadır. Sol alt köşesinde ise kapı numarası ve bina ismi



Resim 9: Shigeo Fukuda'nın Evi, ana giriş kapısı.

görülür. Giriş kapısını keşfettikten sonra sağa ve içeriye doğru daralan bir koridorun sonunda küçük kırmızı bir kapı ve yanında tüm bunların üzerine kendinizle göz göze gelmeniz hesaplanmış bir boy aynası fark edilir. Bina içinde bir tur çelik merdivenden çıktıktan sonra doğal ışıkla aydınlanan bir açıklıkta yeşil tonlarının



Resim 10: Fukuda'nın anti-yerçekimi bölmeli kitaplığı
<https://www.uisdc.com/shigeo-fukuda>

baskın olduğu bir alana geçilir.

Ofisinde, iki cephe de camlarla çevrilidir. Tasarım ve sanat kitaplarının arasında oturan konumdan bir diğer köşede bulunan Fukuda'nın üç boyutlu eserlerini inceleyebilirsiniz.

Stüdyonun alt katında dev ağaçları olan eski bir Japon bahçesine geçilir. Fukuda'nın evi birçok dergi editörü, mimar ve tasarım seven arasında oldukça ilgi görmüştür. Fukuda kendi evini kendi ruhunu yansıttığı şekilde özgürce tasarlamıştır bununla beraber bir takım jestlerle ziyaretçilerini şaşırtmayı tercih etmiştir.

Ziyaretçilerin ilk girişten

merdivenlere uzanan illüzyonist mekânda başta paniklediğini ancak sonrasında algılarını yenilediklerini fark ettiğini anlatır. ³⁶

Uluslararası Grafik Tasarım Birliği AGI üyesi Cao Fang, Usta Shigeo

Fukuda'nın Oyuncu Vizyonunu Anma isimli yazısında Fukuda'nın Tokyo'daki

³⁶ Maggie Kinser Saiki, **Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster Art and Architecture Archive**, 1998, 76-77.

stüdyosunu ziyaret eden Nanjing Sanat Üniversitesi Tasarım Okulu'ndan bir grup öğrencinin ziyaretine yer verilmiştir. Öğrencilerden Song Qing'in isimli ifadelerine göre; Shigeo Fukuda'nın mekânı; iki katlı bir bina, evi birinci katta, ferah ve aydınlıktı. Stüdyosu ikinci katta bulunan bu evin kapısından merdivenlere, merdivenlerden avluya uzanan her mekânsal biriminde optik illüzyonların kullanıldığı ilginç tasarımlar görülebilir. Bu evde dünyanın her yerinden getirilen sayısız oyuncak yer alır. Odanın kirişlerinde adeta odadaki trafiği yönlendiren bir



Resim 11: Shigeo Fukuda'nın Ofisi

polis figürü, odanın köşesinde de kızarmış bir yumurta durur. Masasının üstünde bağımsızca hareket edebilen Maymun Kral maskotu ve Andy Lau'nun şarkılarının bir CD'si vardır. Mekanın her yerinde yaramaz, sevimli, eklektik olduğunu cesurca göstermekten çekinmediği söylenebilir. Fukuda stüdyosunda çalışırken ise daha farklı, ciddi ve titiz biridir.

Stüdyosuna ziyaretimizden ayrılmadan önce imzaladığı afiş çalışması çok kıymetli hediyedir. Şim-di, bu postere tekrar tekrar baktığımda, Fukuda Usta'nın sesi ve gülümsemesi önümde beliriyor. Ustanın fazla uzağa gittiğini düşünmüyorum, mükemmel eserleri ve parlak ruhu ile her zaman bizimle olacak. ³⁷

3.1.5 Fukuda ve Kariyeri

“Hepimizin sevinç, öfke, keder ve neşe duyguları var. Zaman zaman kalbimizde ‘neşeyi’ tutmamız gerekiyor. Mesaj ne kadar olumsuz olursa olsun, neşeli ve ilginç yöntemler kullanmalıyız. Zihnimizi yaratmak ve harcamak için dikkatli düşünün “. Bu yöntemin, nasıl çalıştığını görmek zor değil: Shakespeare, Chaplin, Madame Curie, Leonardo da Vinci, Aisia’ya bakın.
- Shigeo Fukuda

Shigeo Fukuda, 72 yıllık kariyeri boyunca toplam 1.300’den fazla eser yarattı. Öğrencilerine ‘çalışmalarımın hepsini görmek istemek bir 10 yılınızı ayırmanızı gerektirebilir.’ cevabını vermiştir. Fukuda çok sayıda ödül kazandı ve nerede neyi seçeceğini, ne yapacağını ya da neyi yapmayacağını kendisi çok iyi bilirdi.

Shigeo Fukuda Japon çağdaş görsel tasarım ustası olarak kendi tasarım felsefesi ve tasarım çalışmalarındaki başarıları ile çağdaş grafik tasarım toplulukları üzerinde derin bir etki yarattı. Eserleri arasındaki çeşitlilik, kitap ciltlemeden kitap tasarımına, afiş üretimlerinden takvim tasarımına, illüstrasyondan logo tasarımına varıncaya kadar geniş bir repertuar sunmaktadır. El sanatları, heykel sanatı, oyuncak tasarımı, mimari duvar resimleri, peyzaj modelleme gibi üç boyutlu diğer disiplinlerde sanatsal yapıtlar üretti.

Shiego Fukuda uyguladığı tasarım alanı her ne olursa olsun, yaratıcılıkta

³⁷ dc.nua.edu.cn (Cao Fang, Bir Ustanın Vizyonu: Shigeo Fukuda'nın Oyun Dünyasını Anmak, NU School of Design, 2009) (Erişim Tarihi: Nisan 2021)

ilham sınırlarını zorlayabilmeyi ve izleyici ile görmeye dayalı iletişim dialogunu kurmayı ilke edindi. Görsel iletişim açısından değerlendirildiğinde Shigeo Fukuda'nın eserlerinin büyük bir bölümünü afiş tasarımları oluşturdu.

Afişleri kanalıyla oyun, mekân ve illüzyondan yararlanan ve hiç tanışmadığı uluslararası izleyici kitlesi ile öznel bir diyaloga geçebilen Shigeo Fukuda'nın biyografi-sinden de görüleceği üzere, çocukluğundan itibaren oyun araçlarını her zaman gün-celeyen ve zamanla iletişim dilini yerelden evrensele taşıyabilen sıkı bir gezgin, seyyahı, bir görsel illüzyonistti.

Shigeo Fukuda'nın Özet Biyografisi

Shigeo Fukuda, 1932'de Tokyo'da doğdu. 1956'da Tokyo Ulusal Güzel Sanatlar ve Müzik Üniversitesi (şimdiki Tokyo Sanat Üniversitesi) Tasarım bölümünden mezun oldu. New York (ABD), San Francisco (ABD), Buenos Aires (Arjantin), Rio de Janeiro, Glasgow, Slovakya, İstanbul, Paris (Fransa), Quimper (Fransa), Toyama (Japonya), Varşova (Polonya) ve Lahti (Finlandiya) 'da grafik tasarım ve sosyal iletişim alanlarındaki kurum ve derneklerde uluslararası kişisel sergiler açtı.

Ödülleri ve onurları ve üyelikleri arasında en önemliler şu şekildedir: Varşova Uluslararası Afiş Bienali'nde Altın Ödül (1972), Japonya Eğitim Bakanlığı'ndan Önerilen Sanatçı Ödülü (1976), Mainichi Sanat Ödülü (1986), New York Sanat Yönetmenleri Kulübü (ADC) Salonu'nda giriş of Fame (1987), Ticaret ve Sanayi Bakanlığında Çok İyi Tasarım Ödülü (1997), Mor Kurdele ile Onur Madalyası (1997), Iwate Prefecture Üstün Hizmet Ödülü (2001), New York School of Visual Arts (SVA) Master Series Award (2002), Tokyo ADC Hall of Fame (2006) ve Masaru Katsumi Award (2007) indüksiyonu. Japonya'nın Alliance Graphique Internationale (AGI) temsilcisi, Japon Kraliyet Sanat Derneği üyesi, Tokyo ADC komite üyesi, Japonya Tasarım Komitesi yönetim kurulu üyesi ve DNP Kültürel Tanıtım Vakfı'nın yönetim kurulu üyesidir. Tokyo Ulusal Güzel Sanatlar ve

Müzik Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tasarım Kursu'nda ders verdi ve Kanazawa Sanat Koleji, Osaka Sanat Üniversitesi, Nihon Üniversitesi ve Nagoya Zokei Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nde misafir dersler verdi. Çin'de, Tsinghua Üniversitesi'nde sanat danışmanı, Northwestern Polytechnical Üniversitesi ve Sichuan Üniversitesi'nde konuk profesör ve Jilin Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde fahri profesör olarak görev yaptı; Tayvan'da Tung Fang Teknoloji Enstitüsü'nde fahri profesördü. 2001'den Ocak 2009'a kadar Japonya Grafik Tasarımcılar Derneği'nin (JAGDA) başkanı olarak görev yaptı. Shigeo Fukuda, 11 Ocak 2009'de Tokyo'nun Mitaka Şehri'ndeki bir hastanede hayata veda etti. ³⁸

Shigeo Fukuda'nın en prestijli konumlarından biri olan JAGDA yönetimi faaliyetleri beş yıl kadar sürmüştü. Japonya'da JAGDA'nın uluslararası faaliyetlerine rehberlik etmesi ile görevlendirilen bir pozisyonda tasarımcıların küreselleşmesi konusundaki endişelerine çözüm üretmek ile ilgilenmişti. İnternet üzerinden düzenlenen tasarım yarışmalarında özel jüri üyelikleri ve hakemliğini üstlendi. İki büyük tasarım konferansının organizasyonlarında bulundu.

"Farklı bir amacı olan iletişim için, izleyicinin yaşam tarzını anlayabilmeli, düşüncesini okuyabilmelisiniz."

-Shigeo Fukuda

Shigeo Fukuda'ya göre tasarımcının bu düşünceye yabancı olması JAGDA'nın uluslararası bağlamda vermiş olduğu mücadeleyi işaret etmekteydi. Asya uluslararası tasarım dünyasında Japonya'yı tanıtmak isterken Avrupa ise Japonya'yı Japon pazarına tanıtmak için uğraş veriyordu. Fukuda'ya göre duygular tüm dünyada aynı olsa da gelenekler birbirinden farklılık göstermekteydi. ³⁹

³⁸ Shigeo Fukuda, Japan (1979) <https://a-g-i.org/user/shigeofukuda/view/projects> Erişim Tarihi: Eylül 2020

³⁹ Maggie Kinser Saiki, **Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster** Art and Architecture Archive, 1998, 76-77.

Almış Olduđu Ödüller:

1970, Mainichi Tasarım Ödülü

1972, Varşova Uluslararası Afiş Bienali, Altın Ödülü (One of his most famous works is entitled Victory 1945 and it won him a grand prize at the Warsaw Poster Contest in 1975, a competition whose proceeds helped fund the Peace Fund Movement.)

1975, Eğitim Bakanlığı Sanatçılar Yarışması, Yeni Gelen Ödülü

1976, Milli Eğitim Bakanlığı Acemi Sanatçılar, Tanıtım Ödülü

1977, İlkbahar ve Sonbahar Edebiyat Ödülü

1979, Colorado Uluslararası Afiş Bienali, Gümüş Madalya

1980, Brno Uluslararası Afiş Bienali Sergisi, Gümüş Madalya

1980, Kodansha Yayın Kültürü Ödülleri, Kitap Tasarımı Ödülü

1983, Lathi Uluslararası Afiş Bienali, Gümüş Madalya

1985, Moskova Uluslararası Afiş Bienali Sergisi, Altın Ödülü

1986, yılında Londra Kraliyet Sanat Derneği'nden Onursal Endüstri Tasarımcı Ödülü

1987, New York ADC. Hall of Fame Ödülü

1987, Japonya Reklam Ödülleri, Yamana Ödülü

1992, Kişisel Sergi 'Shigeo Fukuda-150 Afiş' Wilanow Afiş Müzesi, Polonya, Helsinki Uluslararası Afiş Bienali Büyük Ödülü

1993, Brno Grafik Tasarım Bienali'nde UNESCO Büyük Ödül

1995, Savignac UNESCO Uluslararası Poster Yarışması, Büyük Ödülü

1995, Rusya'da Helsinki ve Paris Poster Bienali Büyük Ödül,

1995, Lahti Poster Bienali'nde Büyük Ödül

1995, Helsinki Uluslararası Afiş Bienali Sergisi Ödülü

1996, Mainichi Tasarım Ödülü

1997, Kişisel Sergi 'An Artist of Visual Wit' Ulusal Modern Sanatlar Müzesi, Tokyo

1997, Finlandiya ve Japonya Ticaret ve Sanayi Bakanlığı, Değerli Hizmet Ödülü

1997, MITI Tasarım, Başarı Ödülü

2002, Varşova Uluslararası Poster Bienali, Gümüş Ödülü

2004, Iwate Nippo, Kültür Ödülü

2005, Tayvan Uluslararası Afiş Tasarımı Ödülü

2006, Tokyo ADC Onur Listesi Ödülü

2007, Katsumi Masaru Ödülü

Hakkında Yazılmış Yayınlar:

1970, Toys and Art Yayınları

1976, 'El Yapımı Oyuncaklar' Torudou Unicorn Sosho Yayınları

1976, 'Gizemli Çizim' Holup Yayınları

1977, 'Fikir Unsurları, Görsel Prensipler ve Yeni Tasarım İfadeleri' Art Publisher

1977, 'Shigeo Fukuda'nın 3D Modellemeleri' Kawade Shobo Shinsha Sanat Yayınları

1978, 'Kalbinizi Etkili Bir Şekilde Nasıl İletebilirsiniz' Shodensha Kitapları Yayınları

1978, 'Shigeo Fukuda'nın Numune Kutusu' Sanat Yayınevi

1979, 'Shigeo Fukuda Çalışmaları' Kodansha Yayınları

1979, 'Başka Bir Dünya Açmak İçin Mizahi Bir Oyun Sanatı' Mizuumi Shobo

1982, 'Takvim Kitabı' Iwanami Shoten My Sansoo / My Norika

1982, 'Shigeo Fukuda Posterleri' Mitsumura Yayıncılık

1982, 'Görüntü Hilecisi' Rokuyasha Yayınları

1985, Yu More, Tasarım Fikri Oluşturma, Fikir ve Eğitim' Iwanami Kitapçığı

1986, 'Shigeo Fukuda'nın Karakuri Tasarımı' Shinchocha Yusufçuk Kitabı

1987, 'Illustric 412' Sanat Yayıncısı

1992, Seibudo Shinkosha tarafından düzenlenen 'Shigeo Fukuda'nın Eserleri Koleksiyonu

1996, 'Tasarım Hikayesi, Shigeo Fukuda' Seibundo Shinkosha

1997, 'Shigeo Fukuda' Ginza Grafik Galerisi Baskısı

1999, 'Boku'dan Boku'ya' Mitsumura Eğitim Kitabı

2000, 'Shigeo Fukuda'nın Hünere Sanat Gezisi' Mainichi Shimbun

2005, 'Shigeo Fukuda Usta İşleri' Kanada Firefly

Meslektaşlarının Onun Hakkındaki Görüşleri:

"Fukuda son derece yetenekli, sürekli hareket halinde olan muazzam bir hümanist."

1992, Gerard Paris - Clavel

"Her türlü ifade imkânını denemeden ve her bir yanı keşfetmeden durmayacağı belli." **1979, Bruno Munari**

"Shigeo, Buda heykelleri ve tanrı Siva gibi üç boyutlu portresiyle önden görünüm veriyor." **1979, Andre François**

"Fukuda üç boyutlu başlayıp düzleşiyor." **1966, Yoshio Hayakawa**

"Küresel bir görsel iletişimle Japonların doğa anlayışını capcanlı bir biçimde yansıtıyor." **1968, Masataka Ogawa**

"Fukuda tek bir kişi değil, daha ziyade çok sayıda birbirinin aynı klon."

1992, Alane Le Ouerne

"Akılcı, kıskırtıcı ve muzip. Tek kelimeyle "acayip". **1992 Shoji Yamafuji**

"Zararsız acayıplıklarında içkin bir zeka ve eleştirelilik var." **Shinichi Segi: 1987**

"İşlerini ilginç ve derin kılan, bambaşka değerleri ortaya çıkarışı" **Keita Asari**

"Elindeki her şeyi ve tüm acayıplıklarını ortaya koyduktan sonra bile hâlâ işlerinde"

sınırsız bir gizem ve kahkaha var." **1992, Masuo Ikeda**

"İçinden çıkılmaz bir bulmacayı çözdükten sonra hissedilen şaşkınlık veya mutluluğun aynısı." **1998, Osamu Tezuka**

"Kendi düşüncelerini diğerleriyle kıyasladıktan sonra tüylerini kabartıp uçuşa geçiyor." **1992, Jean-Michel Folon**

"Sıkıcı bir hayata canlılık ve heyecan getiren zıt (veya muhalif) bir fikir (veya kavram)." **1984, Kunio Yanagida**

"Fukuda'nın sağduyusu bir hava boşluğu" tasarımlarında göze hitap eden bütün mesajların adeta kapitalizm gibi kavramasına izin veriyor" ve bazen sadece gözlerini diktiği noktada bile çalar saat (ya da alarm) ötebiliyor."

1984, Mamoru Yonekura

"Fukuda küçük bir ısırık alınmış donut gibi. Bir donutun mutlaka bir deliği olmalı. (Fukuda is a donut, the hole in the sky is like a bite. A donut must have a hole.)"

1992, Alan Fletcher

Eserleri bir şeyi anlama amacına değil, yeni bir şey keşfetmenin keyfine hizmet ediyor. **1987, Yasuo Karnon**

"Bir üretim ancak okurun içinde tamamlanır," der Sartre, fakat Fukuda'nın sanatı izleyicinin katılımındadır tam olarak." **1988 Shigenobu Kimura**

"Karmaşıklığı yaratan olağanüstülük değil, basitliği yaratan olağanüstülük."

1919, Yusuke Nakahara

"“Bir üretim ancak okurun içinde tamamlanır,” der Sartre, fakat Fukuda'nın sanatı izleyicinin katılımındadır tam olarak." **1988 Shigenobu Kimura**

"Karmaşıklığı yaratan olağanüstülük değil, basitliği yaratan olağanüstülük."

1919, Yusuke Nakahara

"İnsanlar psikolojik olarak duygudaştır. Fukuda da bunu içgüdüsel olarak biliyor."

1992, Ikko Tanaka

"Şahsi eğilimleriyle çağa kafa tutuyor."

1992, Koichi Inakoshi

"Bulmaca çözme ve labirentvari mekânların gizemi gibi her şeyi dahil ederek müstahkem dünyasını inşa ediyor." **1982, Yusaku Kamekura**

"Bir fikri atölyesinde kıvama getirip olgunlaştırıyor. İfadesinin özgürlüğü, kurumlarla çelişiyor." **1974, Iwao Sakane**

"“Oyuncu bir yüreğin” esnekliği tercüme gerektirmez, zekâ ve yaratıcılık tarafından iletilir." **1979, Paul Rand**

"Çok sayıdaki ifade şekli, “bu hayatın” ve “aşkın” anlamını kavramamızı sağlıyor."

1982, Alain Weill

"İster kültürel, ister siyasi ister de dini veçheleriyle olsun, Fukuda'nın zengin sanat anlayışı bizleri birleştiriyor." **1992, Seymour Chwast**

"Modern kültürün normal görünen bir tahrifi. Yaklaşmakta olan envaiçeşit soruna el atıyor." **1992, Hiroshi Ueki**

"Tüm enerjisini evrensel ve modern bir görsel sözlük için gerekli temel kategorileri gözden geçirmeye harcayan [Fukuda], yassı yüzeylere ve mekânlara meydan okuyor." **1992, Pierre Bernard**

"Dünyadaki ilk poe-logical sanatçı." (POE — Point of Existence)

1993, Masuteru Aoba

"Kaygısızca ve yarım ciddiyetle yaratıcılık kumarına ve gerçekliğe dur diyor, cürekâr bir sınıflandırma biçimi kullanıyor. İnsanları gafil avlayıp şüphe uyandıran yöntemleri ile bu yüzyılı tartışmaya açıyor." **1992, Francois Barre**

"Sadece addition kâfi gelmediğinde ve bütünsel bir sıçrayış olduğunda, uzmanlar uzmanlıklarından kurtulur ve uzmanlıklar uzmanlıkların ötesine geçer. Fukuda'nın konumu ve en önemli olduğu yer burasıdır." **1965, Masaru Katsumi**

"İnsanlar psikolojik olarak duygudaştır. Fukuda da bunu içgüdüsel olarak biliyor."

1992, Ikko Tanaka



Resim: Shigeo Fukuda

3.2. Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 Adet Afişi ve Afişlerin Künye Bilgileri

Bu tez eser metninde bahsi geçen 51 adet Shigeo Fukuda afişi Grafist 2000'de MSGSÜ Osman Hamdi Bey Salonu'nda sergilenmek üzere kendisi tarafından seçilmiş ve İstanbul'a getirilmiştir. Afişlerin tamamı 27 Nisan 2000 - 14 Mayıs 2000 tarihleri arasında düzenlenen Grafist 2000 etkinliğinde İstanbul International Graphic Design Week Shigeo Fukuda Posters Exhibition 2000 isimli sergide yer almış ve sergi sonrasında, Shigeo Fukuda tarafından MSGSÜ GSF Grafik Tasarım Bölümü'ne bağışlanmıştır.

Günümüzde bu afiş koleksiyonu MSGSÜ GSF Grafik Tasarım Bölümü Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde muhafaza edilmektedir. Bu tez eser metninin üçüncü bölümünde ve elektronik yayın prototipinde yer alan afişler, yukarıda belirtilen merkezdeki afişlerin orijinaleri üzerinden 600 dpi değerinde taranan jpg dökümanlarından faydalanarak hazırlanmıştır.



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 1, “Extrasensory Museum” Commemorating the 100th Anniversary of M.C. Escher’s Birth, Matsuya Tokyo Ginza, 1999. 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
主催・日本経済新聞社	Organizatör: Nikkei Inc.
後援 オランダ大使館	Sponsor: Hollanda Büyükelçiliği
協力=M.C. エッシャー財団・ハウステンボス	İşbirliği = M.C. Escher Vakfı / Huis Ten Bosch
企画協力 コーパス	Planlama İşbirliği - Corpus
M.C. エッシャー生誕100年に捧げる	M.C. Escher’in 100. doğum gününe adanmış
視覚のトリック	Görsel Hileler
アートとサイエンス	Sanat ve Bilim
不思議な創造の世界を一堂に	Gizemli bir yaratıcılık dünyası
超感覚ミュージアム	Super Sensation Müzesi
1999年4月21日 - 5月4日火祝)	(21 Nisan 1999-4 Mayıs 1999)
会期中無休・最終日5時閉場・入場は閉場の30分前迄	Haftanın 7 günü açık・Son gün saat 17:00'de kapalı・Kapanış saatinden 30 dakika öncesine kadar giriş yapılabilir.
松屋銀座8階大催場	Matsuya Ginza 8F Büyük Etkinlik Salonu
入場料 一般900円・高大生700円 中学生以下無料・税込) 前売700円(チケットぴあ・	Giriş ücreti: Genel 900 yen, lise öğrencisi 700 yen, ortaokul öğrencileri ve daha küçükler için ücretsiz, vergi dahil) Peşin bilet 700 yen

Çizelge 1



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği


Afiş Tarama ve Arşiv No 2, Tablo 35 Büyük Ziyafet, 1992, 720 x 1020 mm., Vektörel grafik, Dijital Baskı

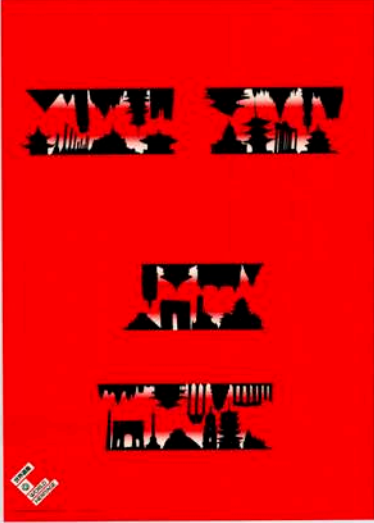

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

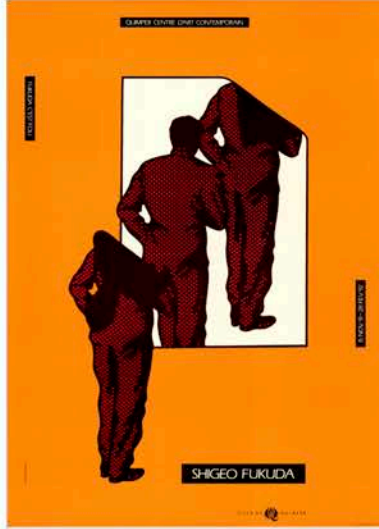
JP	TR
テースル35の大饗宴」	Tablo 35 Büyük Ziyafet
35作家が35テースルにご招待する大饗宴	35 sanatçının 35 Tesle'ye davet ettiği büyük bir ziyafet
主催 8日本デザインコミッティー	8 Japon Tasarım Komitesi tarafından düzenlendi
会期 1992年9月2日 7日目 最終日午後5時閉場	Yemek: 2 Eylül 1992, 7. gün Son gün, Saat:17:00
会場 ・ 松屋銀座8階大催場入場料 無料	Matsuya Ginza 8F Etkinlik için Büyük Giriş ücreti, Ücretsiz
コミッショナー 粟辻博	Katılan yazarlar:
企画委員会 伊藤隆道 / 内田繁 (会場構成) / 川上元美 / 喜多 俊之 / 黒川雅之 / 福田繁雄 (グラフィック)	Planlama Komitesi, Takamichi Ito / Shigeru Uchida (Mekan kompozisyonu) / Motomi Kawakami / Toshiyuki Kita / Masayuki Kurokawa / Shigeo Fukuda (Grafikler)
参加作家 荒知幾 飯島直樹 五十嵐威暢 伊坂重春 伊藤隆道 内田繁 梅田正徳 複本文夫 冲健次 川上元美 喜多俊之 北岡節男 黒川雅之 桑山秀康 近藤康夫 清水文夫 志村雄逸 杉本貴志 鈴木エドワード タナカノリュキ 長大作 富穆克彦 久田修司 福田繁雄 藤江和子 三橋いく代 森豪男 森田正樹 矢野史 ヤマザキミノリ 葉祥栄 若林幸 渡辺妃佐子	"Katılan yazarlar Iku Nahiro, Naoki Iijima, Takenobu Igarashi, Shigeharu Isaka, Takamichi Ito, Shigeru Uchida, Masahisa Umeda, Fu Wenfu, Okuji, Motomi Kawakami, Toshiyuki Kita, Setsuo Kitaoka, Kurokawa Masano, ideyasu Kuwayama, Yuoki Kondo, Fumio Shimizu Yamura Shimura, Suzuki Edward, Yuki Tanaka, Chosaku, Katsuhiko Tomo, Shuji Hisada, Shigeo Fukuda, Kazuko Fujie, Ikuyo Mitsuhashi, Takeo Mori, Masaki Morita, Fumi Yano, Yamazaki Minori, Hachiyoshi, Sachi Wakabayashi, Hisako Watanabe



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği	
Afiş Tarama ve Arşiv No 3, Görsel Şakacı Shigeo Fukuda Poster Sergisi, 1999, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital baskı	
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler	
EN	TR
Visual Prankster Shigeo Fukuda Poster Exhibition 1999	Görsel Şakacı Shigeo Fukuda Poster Sergisi 1999
Fukuda in Canada	Fukuda Kanada'da
The Japan Foundation Toronto	Japonya Vakfı Toronto

	
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği	
Afiş Tarama ve Arşiv No 4, Nagoya Japan, 1996, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı	
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler	
EN	TR
Nagoya Japan	Nagoya Japan
City of Nagoya Nagoya Convention & Visitors Bureau	Nagoya Şehri Nagoya Kongre ve Ziyaretçi Bürosu

		
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği		
Afiş Tarama ve Arşiv No 5, World Heritage, 1997, 720 x 1020 mm., Vektörel illüstrasyon, Dijital baskı		
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler		
JP	TR	
世界遺産	World Heritage	



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 6, Fukuda C'est Fou, 1991, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

FR	TR
Quimper Centre D'Art Contemporain	Quimper Centre D'Art Contemporain
Fukuda C'est Fou	Bu Çılgınca Fukuda
15 Nov 91-28 Feb 92	15 Kasım 91-28 Şubat 92
Shigeo Fukuda	Shigeo Fukuda
Ville de Quimper	Quimper Şehri

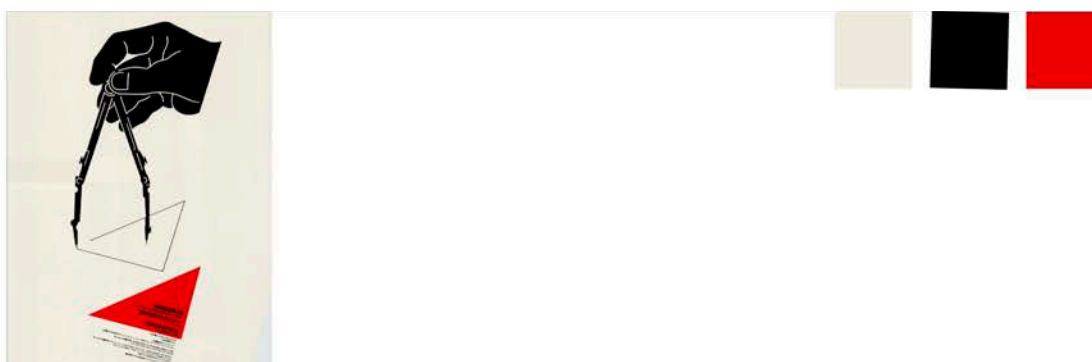


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 7, The 2nd United Nations Conference on Environment and Development 1992 Rio de Janeiro Brazil, 720 x 1020 mm., Vektörel illüstrasyon, Dijital baskı

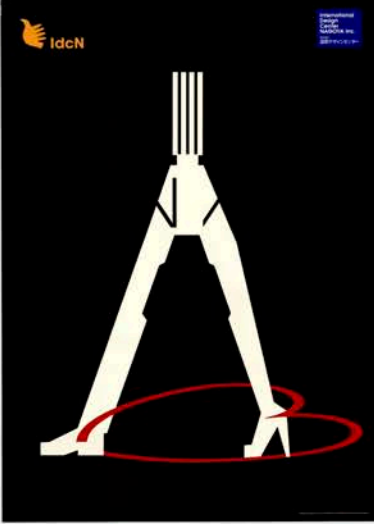

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
The 2nd United Nations Conference on Environment and Development 1992 Rio de Janeiro Brazil	2. Birleşmiş Milletler Çevre ve Kalkınma Konferansı 1992 Rio de Janeiro Brezilya
Rio 92	Rio 92


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği
Afiş Tarama ve Arşiv No 8, April Fool, 1992, 720 x 1020 mm. Vektörel Grafik, Dijital baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
福田繁雄講演会	Shigeo Fukuda Konferansı
《 エープリルフール・変革の時代の新しい発想法 》	1 Nisan Şakası- Bir Dönüşüm Çağında Yeni Bir Düşünme Yolu
愛知芸術文化センタ	Aichi Sanat Merkezi
アートスペース	Bir Sanat Alanı A 1994
年4月1日金	1 Nisan 1994 Cuma
午後2時30分ー4時 入場料2,000円 学生1,000円	Giriş 2.000 yen (Öğrenci 1,000 yen) 14:30 - 16:00
入場者数量300人	300 Kişi Katılımı
主催 国際デザインセンター	Nagoya Kanko Kongre Bürosu / Chubu Creators Club / Space Prism sponsorluğunda
後援 (財)名古屋観光コンベンションビューロー / 中部クリエイターズクラブ / スペースプリズム	Tek irtibat: Sekreterlik 2-10-19 Sakae, Naka-ku, Nagoya Şehri Nagoya Ticaret Odası Binası 10F
問い合わせ先 事務局 名古屋市中区栄2-10-19名古屋商工会議所ビル10階	"Tek irtibat: Sekreterlik 2-10-19 Sakae, Naka-ku, Nagoya Şehri Nagoya Ticaret Odası Binası
福田繁雄講演会	Shigeo Fukuda Konferansı
申し込み方法 国際デザインセンターへFAXでお申し込みください。入場料は当日受付で申し受けます	Nasıl Başvurulur? Uluslararası Tasarım Merkezine faks ile başvurulur. Giriş ücreti resepsiyonda tahsil edilmektedir.
また、セントラル画材 / TOO / スペースプリズムでチケットを販売しています	Biletler, Central Art Materials / TOO / Space Prism'de satılacaktır.
定員になり次第締め切らせていただきます	Son teslim tarihi kapasite doluncaya kadardır.
受講者の方に福田繁雄デザインのポスターを進呈します	Öğrencilere Shigeo Fukuda design DESIGN SHIGEO FUKUDA 1994'ün bir posteri verilecektir.

			
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği			
Afiş Tarama ve Arşiv No 9, International Design Center Co. Ltd. 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı			
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler			
JP		TR	
株式会社 国際デザインセンタ		International Design Center Co. Ltd.	



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 10, Shigeo Fukuda'nın İllüzyon Dünyası, 1999, 720 x 1020 mm., Vektörel grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
福田繁雄デザイン館	Shigeo Fukuda Tasarım Müzesi
福田繁雄イリュージョンワールド '99	Shigeo Fukuda'nın İllüzyon Dünyası '99
9月18日土 - 12月26日	19 : 00 - 17 : 00 Dates: Saturday, September 18 - December 26, 19: 00 - 17: 00
問い合わせ先〒028 - 6103 岩手県二戸市石切所字荷渡55	İletişim: 028 - 6103 Ishikiri-ji, Ninohe City, Iwate Prefecture 55
入館料:一般・高校生 =200円・中学生・小学生 = 100円	Giriş ücreti: Genel / Lise öğrencileri: 200 yen, ortaokul öğrencileri, ilkokul öğrencileri, 100 yen
団体、20人以上、一般・高校生 = 160円、中学生・小学生 =80円	Grup, 20 veya daha fazla, Genel ve lise öğrencileri: 160 yen, Ortaokul öğrencileri, ilkokul öğrencileri, 80 yen
・田中館愛橋記念科学館共通券・一般・高校生 =360円・中学生・小学生 = 180円 v	Tanaka Atsushi Anıt Bilim Müzesi Ortak Bilet, Genel ve Lise Öğrencileri: 360 yen, Ortaokul Öğrencileri, İlkokul Öğrencileri, 180 yen
交通案内・JR東北本線二戸駅下車、徒歩15分、タクシー3分 八戸自動車道一戸インターより10分	Ulaşım kılavuzu - JR Tohoku Ana Hattı üzerindeki Ninohe İstasyonu'ndan yürüyerek 15 dakika, taksiyle 3 dakikadır. Hachinohe Expressway tek kapılı kavşağından 10 dakikadır.
芸術文化振興基金助成事業	Kültür ve Sanat Teşvik Fonu
このポスターは、平成11年度二戸地方振興局の地域活性化事業調整費を活用して作成したものです	Bu afiş, 1999 yılında Ninohe Bölgesel Kalkınma Bürosu'nun bölgesel canlandırma projesi düzenleme giderlerinden yararlanılarak oluşturulmuştur.



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 11, Ecology, 1992, 720 x 1020 mm., Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
絵心知の軌跡	Shinshichi'nin Yörüngesi (Ekoloji)

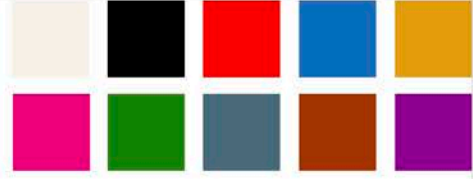


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 12, Wilanow'daki 150 Afişli Shigeo Fukuda Sergisi, 1995, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Shigeo Fukuda 150 Posters the Poster Museum in Wilanow	Wilanow'daki 150 Afişli Shigeo Fukuda Sergisi
September-October 1995 July-August 1995	Eylül-Ekim 1995 Temmuz-Ağustos 1995
Krakov'daki Japon Sanat ve Teknoloji Manggha Merkezi	Krakov'daki Japon Sanat ve Teknoloji Manggha Merkezi
Shigeo Fukuda, Polonya 1995	Shigeo Fukuda, Polonya 1995



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 13, Shigeo Fukuda Illustrick, 1990, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital baskı,

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
西武百貨店池袋店8階	Seibu Alışveriş Merkezi Ikebukuro
入場料：一般500円 (400円) / 学生300円 (200円)	Giriş: Genel 500 yen (400 yen) / öğrenciler için 300 yen (200 yen)
内は前売・団体20名以上料金 入場料は消費税込み	Peşin alınır. 20 kişi ve üzeri gruplarda tüketim vergisi giriş ücretlerine dahildir.
記念講演として、「福田繁雄 イラストリックを語る」	Hatıra dersi olarak, "Shigeo Fukuda illüstrasyonlardan bahsediyor"
日時：7月3日火午後2時 - 3時半 / 入場料：500円 (税込)	Tarih: 3 Temmuz Salı, 14:00 - öğleden sonra 3:30. / Giriş: 500 yen (vergi dahil)
会場：スタジオ200 (西武百貨店池袋店8階)	Yer: Studio 200 (8. kat, Seibu Alışveriş Merkezi Ikebukuro Mağazası)
主催 一西武アート・フォーラム	Ichiseibu Sanat Forumu tarafından düzenlenmiştir.
協賛 一大日本印刷株式会社	Ichidai Nippon Printing Co., Ltd. sponsorluğunda.
セゾングループ	Saison Grubu
福田繁雄の	Shigeo Fukuda
イラストリック	Resimli
西武アート・フォーラム	Seibu Sanat Forumu
会期中無休	Sergi süresince her gün açık



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 14, Dinosaur Expo Fukushima 2000 , 1999, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
テーマ 地球の再発見、時代の展望	Tema: Dünyayı Yeniden Keşfetmek, Zamannın Perspektifleri
恐竜エキスポ 2000	Dinosaur Expo Fukushima 2000
会期 平成12年(2000年)7月20日(祝・木)~9月17日(日)・60日間	Tarih: 2000 (2000) 20 Temmuz (tatil / Perşembe) - 17 Eylül (Pazar) - 60 gün
会場 メイン会場: 福井県勝山市(長尾山総合公園)・サス会場: 大野市、和泉村	Yer: Katsuyama Şehri, Fukui Eyaleti (Nagaoyama Genel Parkı) / Sass Yer: Ono Şehri, Izumi Köyü
主催 恐竜エキスポ2000実行委員会」・メインに合う会場の大野市、和泉村	Sponsor: Dinosaur Expo Fukushima 2000 Yürütme Kurulu "Ono City, Izumi Village, ana binaya uyan mekan



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 15, Les Droits de l'Homme, 1989, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

FR	TR
Les Droits de l'Homme	İnsan hakları
Images Internationales Pour Les Droits De l'Homme et du Citoyen	İnsan ve Vatandaş Hakları için Uluslararası Görseller
Artis 89	Artis 89



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 16, You May Art Shigeo Fukuda Exhibition, 1995, 720 x 1020 mm., Fotokolaj, Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
遊迷アート・福田繁雄展	Yu-No-A-To-Fukuta Shigeo Sergisi
第6回現代芸術祭	6. Yıllık Sanat Festivali
第100回企画展	100. İşe Dönüş Sergisi
主催 富山県立近代美術館 北日本新聞社 北日本放送	Ana sunucu, Tomiyama Bölgesi, Kinkibi, Müze, Kita-Nihon Shinmonsha, Kita-Nichi-hon Yayın
協力 凸版印刷株式会社	İşbirliği Gücü, Konveks, Marka Ed. Baskı Ltd.
休館日月曜日ただし、8月14日は臨時開館	Pazartesi ve Pazar günleri kapalıdır. 14 Ağustosta müzenin açılış saatinde açılır.
会 山県立近代美術館	Kaiyama Valiliği Tate Kindai Bijukan
〒939 富山市西中野町	1-16-12 TEL 0764 (21)) 111939 Tomiyama, Nishi-Nakano, 1-16-12 TEL 0764 (21) 1111939



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 17 , You May Art Shigeo Fukuda Exhibition, 1995, 720 x 1020 mm., Fotokolaj, Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
You May Art	Sanat Olabilirsin
Shigeo Fukuda Exhibition	Shigeo Fukuda Sergisi
8 Jul – 3 Sep 1995	8 Temmuz - 3 Eylül 1995
The Museum of Modern Art, Toyoma	Modern Sanat Müzesi, Toyoma
Design by Shigeo Fukuda	Shigeo Fukuda tasarımı

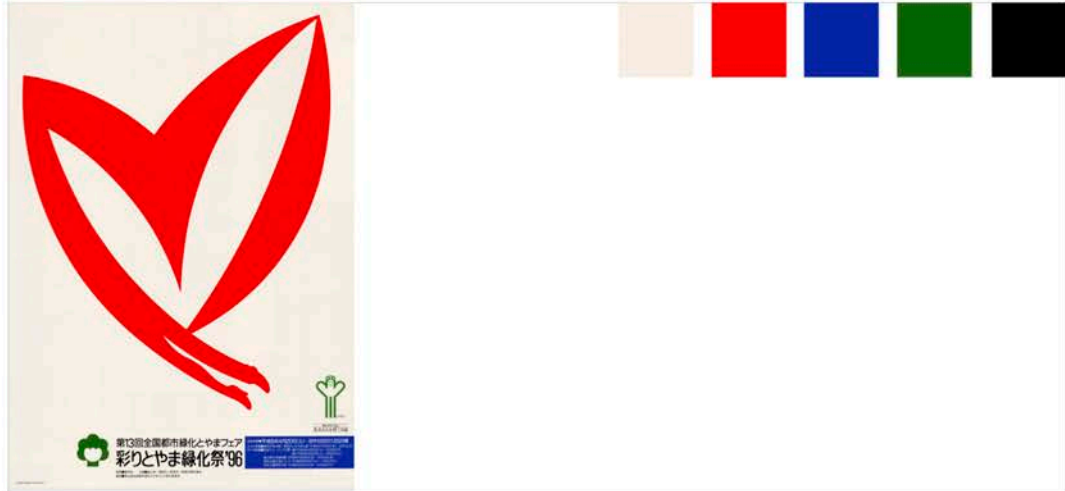


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 18, Space Prism: Shigeo Fukuda'nın 6. Sergisi, 1994, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
1994年4月1日 APRIL FOOL 12日の午前10時 - 午後7時 (最終日は午後5時まで)	1 Nisan 1994, Nisan 1 Şakası - 12.00 - 19.00 (son gün 17.00'a kadar)
スペースプリズム・オープン6周年記念展 福田繁雄のプリズム	Space Prism: Shigeo Fukuda'nın Prizmi 6. Yıldönümü Sergisi
スペースプリズムデザイナーズギャラリー 名古屋市東経1-2-28 マツイビル	3F TEL082 - 953 - 039 Space Prism Designers Gallery Nagoya Şehri Doğu Sutra 1 - 2 - 28 Matsui Binası 3F TEL082 - 953 - 039
主催 - スペースプリズム	Organized by - Space Prism
後援 = 国際デザインセンター / 中部クリエーターズクラブ	"Sponsor: International Design Center / Central Creators Club
協賛 株式会社アグニスタジオ / 三井プリンティング株式会社 / 遠山工芸株式会社 セントラル画材株式会社 / 株式会社プロセスセンタ	— Agni Studio Co., Ltd. / Sango Printing Co., Ltd. / Toyama Craft Co., Ltd. Central Art Materials Co., Ltd. / Process Center Co., Ltd. sponsorluğunda.

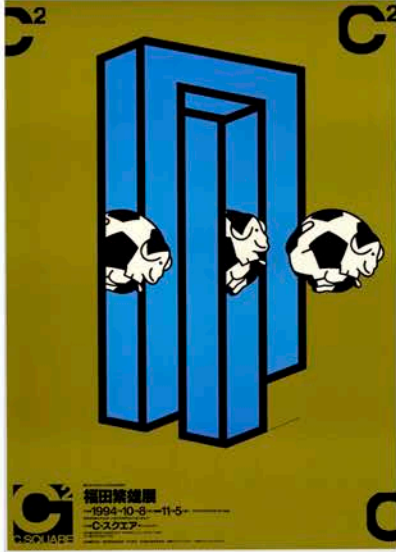


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 19, The 13th National Urban Greening and Yama Fair, 1995, 720 x 1020 mm., Vektörel illüstrasyon, Dijital baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
まち・ひと・くらし	Kasaba, İnsanlar ve Yaşam
花ある人を育てる緑	İnsanları çiçeklerle büyüten yeşil
第13回全国都市緑化とやまフェア	The 13th National Urban Greening and Yama Fair
彩りとやま緑化祭 '96	13. Ulusal Kentsel Yeşillendirme ve Yama Fuarı, 1996
全体会期 平成8年4月20日(土)~9月1日(日) 135日間	Genel Sergi: 20 Nisan 1996 Cumartesi - 1 Eylül 1996 Pazar 135 gün
メイン会場 高岡古城公園 / 高岡おとぎの森公園 平成8年7月12日(金) - 9月1日(日)	Ana Yer: Takaoka Kojo Park / Takaoka Ootogi no Mori Park 12 Temmuz 1996 (Cuma) - 1 Eylül (Pazar)
テーマ会場 砺波チューリップ公園 (春) 平成8年4月20日(土) - 5月6日(月)	Tema Mekanı: Asahinami Lale Parkı (İlkbahar) 20 Nisan 1996 (Cumartesi) - 6 Mayıs (Pazartesi)
(夏) 平成8年8月10日(土) - 8月31日(土)	(Yaz) 10 Ağustos - 31 Ağustos 1996
富山県中央植物園 平成8年4月26日(金) - 6月14日(金)	Toyama Merkez Botanik Bahçesi 26 Nisan - 14 Haziran 1996
県民公園太閤山ランド 平成8年6月15日(土) - 7月11日(木)	Kenmin Park Dazaiyama Land 15 Haziran 1996 (Cumartesi) - 11 Temmuz (Perşembe)
県民公園頼成の森 平成8年6月21日(金) - 6月30日(日)	Kenmin Park Yorinari no Mori 21 Haziran - 30 Haziran 1996
提唱 建設省	Konstrüksiyon Hizmeti
主催 富山県 / 高岡市 / 砺波市 / 財都市緑化基金	Kashiwa Toyama / Takaoka / Asahinami / Financial City Greening Fund sponsorluğunda
運営 第13回全国都市緑化とやまフェア実行委員会	Yönetim: 13. Ulusal Kentsel Yeşillendirme ve Yama Fuarı İcra Komitesi



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 20, Chukyo Üniversitesi Kuruluşunun 40. Yılı, 1994, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
■中京大学創立40周年記念展覧会	Chukyo Üniversitesi'nin kuruluşunun 40. yıldönümünü anma sergisi
開場時間■午前10時～午後7時(最終日は午後5時まで)	Çalışma saatleri: 10:00 - 19:00 (son gün 17:00'ye kadar)
名古屋市昭和区八事本町101-2中京大学センタービル内 〒	446 Nagoya Şehri Showa-ku, Yagotohoncho 101-2 Chukyo Üniversitesi Merkez Binası 446
後援■愛知県 / 愛知県教育委員会 / 名古屋市 / 名古屋市教育委員会 / 国際デザインセンター / 中部クリエイターズクラス	Aichi Prefecture / Aichi Prefectural Board of Education / Nagoya City / Nagoya City Board of Education / International Design Center / Chubu Creator's Class tarafından desteklenmektedir

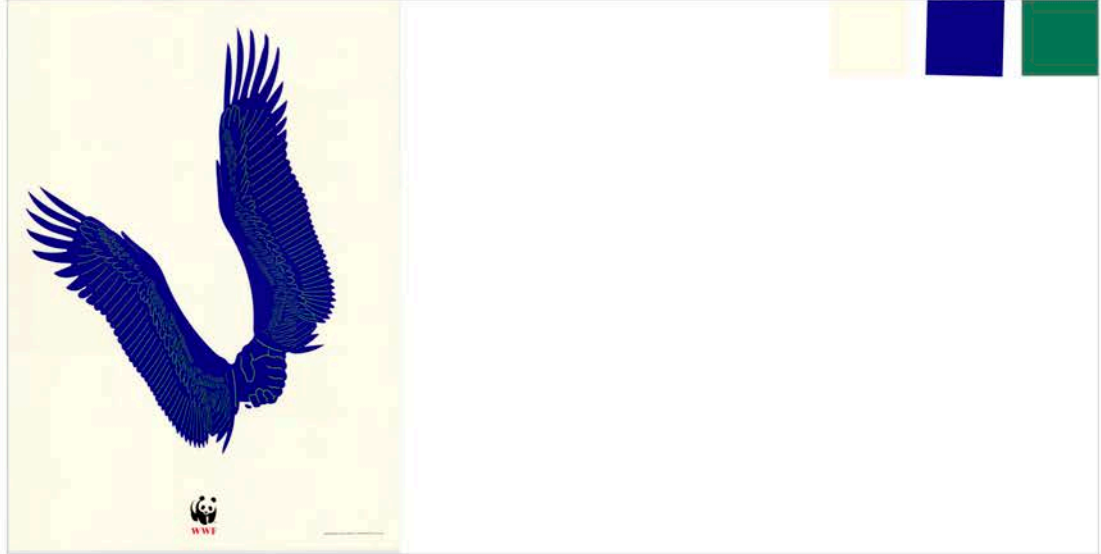


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 21, The 2nd United Nations Conference on Environment and Development, 1992, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Rio 92	Rio 92
The 2nd United Nations Conference on Environment and Development Rio De Janerio, Brazil 1992	Birleşmiş Milletler İkinci Çevre ve Kalkınma Konferansı Rio De Janerio, Brezilya 1992
Design by Shigeo Fukuda	Design by Shigeo Fukuda




Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 22, WWF, 1997, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
WWF	Dünya Doğayı Koruma Vakfı
Design Shigeo Fukuda, Printed by Toppan Printing CO., LTD. 1997	Tasarım Shigeo Fukuda, Toppan Printing CO., LTD tarafından basılmıştır. 1997

	
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği	
Afiş Tarama ve Arşiv No 23, First Japan Exposition in Toyoma, 1992, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı	
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler	
JP / EN	TR
福田繁雄 遊気のトリック館	Shigeo Fukuda Yuqi'nin (Oyun Salonu) Hile Müzesi
AIDEX Horaisha CO. LTD.	AIDEX Horaisha CO. LTD.
First Japan Exposition in Toyoma '92	Toyuma 1992'deki ilk Japonya Fuarı

	
<p>Afiş Tarama ve Arşiv No 24, Fukuda Shigeo Exhibition, 1996, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı</p>	
<p>Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler</p>	
EN	TR
Fukuda Shigeo Exhibition 1996	Fukuda Shigeo Sergisi 1996
Mitsukoshi	Mitsukoshi



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 25, Fukuda C'est Fou, 1991, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

FR	TR
Quimper Centre D'Art Contemporain	Quimper Centre D'Art Contemporain
Fukuda C'est Fou	Bu Çılgınca Fukuda
15 Nov 91-28 Feb 92	15 Kasım 91-28 Şubat 92
Shigeo Fukuda	Shigeo Fukuda
Ville de Quimper	Quimper Şehri



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 26, The Marriage Of Figaro , 1992, 720 x 1020 mm. Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
The Marriage Of Figaro	Figaro'nun Evliliği
Beaumarchais Wesele Figana Teatr Narodowy (Poland)	Beaumarchais Wesele Figana Teatr Narodowy (Polonya)



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 27, Laughing the International, Posters, 720 x 1020 mm., 1999, Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
国際ポスタ	SHOW Uluslararası Poster Gösterisi 1999
年7月7日W - 9月5日回	7 Temmuz 5 Eylül 1999
サントリーミュージアム [天保山] ギャラリー	Suntory Müzesi [Tenpoyama] Galerisi
主催■サントリーミュージアム [天保山] 毎日新聞社 / 毎日放送 後援■大阪府 / 大阪市 / 大阪府教育委員会 / 大阪市教育委員会 / ICOGRADA 国際グラフィックデザイン団体協議会 JAGDA (社) 日本グラフィックデザイナー協会 / DAS (社) 総合デザイナー協会 / (財) 国際デザイン交流協会 / (財) 大阪21世紀協会	Suntory Museum [Tenpoyama] Mainichi Shimbun / Mainichi Broadcasting Co., Ltd. / Osaka Şehri Eğitim Kurulu / Osaka Şehri Eğitim Kurulu / ICOGRADA Uluslararası Grafik Tasarım Derneği Konseyi JAGDA (Japonya Grafik Tasarımcılar Derneği / DAS) Genel Tasarımcılar Derneği sponsorluğunda / (Mallar) Uluslararası Tasarım Değişim Derneği / Osaka 21st Century Derneği
入場料 (大人) 1000円 (900円)	Admission (Adults) 1000 yen (900 yen)
高・大学生) 700円 (630円)	Lise ve üniversite öğrencileri: 700 yen (630 yen)
小・中学生) 400円 (360円)	İlk ve ortaokul öğrencileri 400 yen (360 yen)
() は前売入場券です。チケットぴあ・チケットセゾン・ローソンチケット・CNプレイガイドで発売しております	() bir avans biletidir. Bilet Pia, Bilet Saison, Lawson Biletleri ve CN Oyun Rehberi satışa sunulmuştur.
開館時間■10:30 - 19:30 (最終入場は19:00まで) 休館日■7月19日・8月9日 16日を除く毎月曜日	Çalışma saatleri: 10:30 - 19:30 (Son girişler 19:00'a kadardır.) 16 Temmuz hariç her Pazartesi kapalıdır.




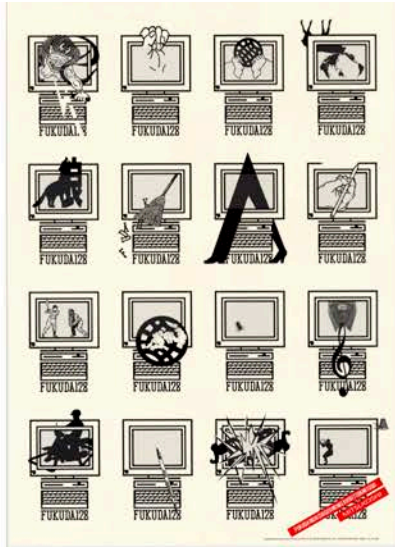
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 28, Space Prism: Shigeo Fukuda'nın Prizmi 6. Yıldönümü Sergisi, 1994, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
1994年4月1日 APRIL FOOL 12日の午前10時 - 午後7時 (最終日は午後5時まで)	1 Nisan 1994, NİSAN FOOL - 12.00 - 19.00 (son gün 17.00'a kadar)
スペースプリズム・オープン6周年記念展 福田繁雄のプリズム	Space Prism: Shigeo Fukuda'nın Prizmi 6. Yıldönümü Sergisi
スペースプリズムデザイナーズギャラリー 名古屋市東経1-2-28 マツイビル	3F TEL082 - 953 - 039 Space Prism Designers Gallery Nagoya Şehri Doğu Sutra 1 - 2 - 28 Matsui Binası 3F TEL082 - 953 - 039
主催 - スペースプリズム	Organized by - Space Prism
後援 = 国際デザインセンター / 中部クリエーターズクラブ	"Sponsor: International Design Center / Central Creators Club
協賛 株式会社アグニスタジオ / 三婦プリンティング株式会社 / 遠山工芸株式会社 セントラル画材株式会社 / 株式会社プロセスセンタ	— Agni Studio Co., Ltd. / Sango Printing Co., Ltd. / Toyama Craft Co., Ltd. Central Art Materials Co., Ltd. / Process Center Co., Ltd. sponsorluğunda.

	
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği	
Afiş Tarama ve Arşiv No 29, Water is Life Life on Earth, 1989, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı	
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler	
EN	TR
Water is Life Life on Earth (1989)	Su Dünyadaki Hayattır (1989)



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 30, Fukuda Shigeo Exhibition, 1996, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Fukuda Shigeo Exhibition 1996	Fukuda Shigeo Sergisi 1996
Mitsukoshi	Mitsukoshi



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 31, Shigeo Fukuda'nın Üç Boyutlu Modelleme Sergisi , 1993, 720 x 1020 mm. Foto Kolaj, Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
主催 = 財団法人 川村文化振興財団	Kawamura Kültür Tanıtımı Vakfı sponsorluğunda
後援 = 静岡県教育委員会 / 島田市	Shizuoka Prefectural Board of Education / Shimada City sponsorluğunda
静岡新聞社 ・ SBS静岡放送	Shizuoka Shimbun ve SBS Shizuoka Yayın Kuruluşu
福田繁雄の 立体造形展	Shigeo Fukuda'nın Üç Boyutlu Modelleme Sergisi
会期 = 平成5年12月28日死一平成6年2月27日日	Tarih: 28 Aralık 1993, 27 Şubat 1994
開場時間	10 : 00 - 19 : 00
休場日	1 Ocak 18 gün 19 gün 20 gün
本 福田繁雄の講演会 (遊びが文化 / デザインの楽しさ)	Shigeo Fukuda'nın Konferansı (Oyun Kültür / Tasarım Eğlencesi)
平成6年1月23日日	23 Ocak 1994 14:00 - 15:30
入場無料	Giriş ücretsizdir.
会場 = 静岡カントリー浜岡コースカルチャーフロア	Yer: Shizuoka Country Hamaoka Kursu Kültür Katı
〒437 - 16静岡県小笠郡浜岡町高松	0537086 - 33116) 437 - 16 Takamatsu 2070, Hamaoka Kasabası, Ogasa Bölgesi, Shizuoka Eyaleti (0537086 - 33116)
財団法人川村文化振興財団	Kawamura Kültür Teşvik Vakfı



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 32, Shigeo Fukuda'nın Üç Boyutlu Modelleme Sergisi , 1993, 720 x 1020 mm. Foto Kolaj, Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
主催 = 財団法人 川村文化振興財団	Kawamura Kültür Tanıtım Vakfı sponsorluğunda
後援 = 静岡県教育委員会 / 島田市	Shizuoka Prefectural Board of Education / Shimada City sponsorluğunda
静岡新聞社 ・ SBS静岡放送	Shizuoka Shimbun ve SBS Shizuoka Yayın Kuruluşu
福田繁雄の 立体造形展	Shigeo Fukuda'nın Üç Boyutlu Modelleme Sergisi
会期 = 平成5年12月28日死一平成6年2月27日日	Tarih: 28 Aralık 1993, 27 Şubat 1994
開場時間	10 : 00 - 19 : 00
休場日	Kapalı Günler: 1 Ocak
本 福田繁雄の講演会 (遊びが文化 / デザインの楽しさ)	Shigeo Fukuda'nın Konferansı (Oyun Kültür / Tasarım Eğlencesi)
平成6年1月23日日	23 Ocak 1994 14:00 - 15:30
入場無料	Giriş ücretsizdir
会場 = 静岡カントリー浜岡コースカルチャーフロア	Yer: Shizuoka Country Hamaoka Kursu Kültür Katı
〒437 - 16静岡県小笠郡浜岡町高松	0537086 - 33116) 437 - 16 Takamatsu 2070, Hamaoka Kasabası, Ogasa Bölgesi, Shizuoka Eyaleti (0537086 - 33116)
財団法人川村文化振興財団	Kawamura Kültür Teşvik Vakfı

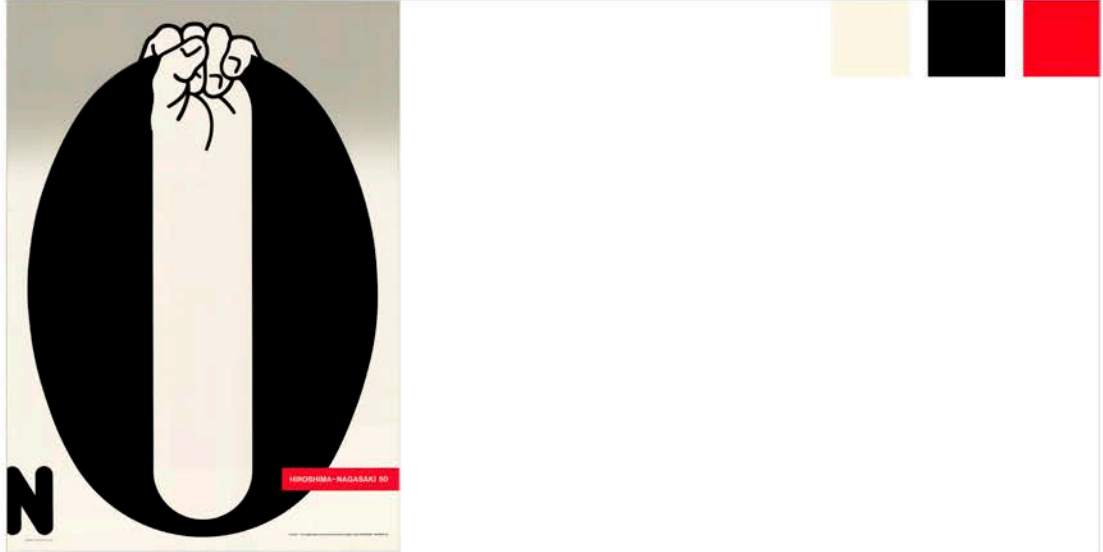


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 33, Shigeo Fukuda'nın Üç Boyutlu Modelleme Sergisi , 1993, 720 x 1020 mm. Foto Kolaj, Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
主催 = 財団法人 川村文化振興財団	Kawamura Kültür Tanıtımı Vakfı sponsorluğunda
後援 = 静岡県教育委員会 / 島田市	Shizuoka Prefectural Board of Education / Shimada City sponsorluğunda
静岡新聞社 ・ SBS静岡放送	Shizuoka Shimbun ve SBS Shizuoka Yayın Kuruluşu
福田繁雄の 立体造形展	Shigeo Fukuda'nın Üç Boyutlu Modelleme Sergisi
会期 = 平成5年12月28日死一平成6年2月27日日	Tarih: 28 Aralık 1993, 27 Şubat 1994
開場時間	10 : 00 - 19 : 00
休場日	Kapalı Günler: 1 Ocak
本 福田繁雄の講演会 (遊びが文化 / デザインの楽しさ)	Shigeo Fukuda'nın Konferansı (Oyun Kültür / Tasarım Eğlencesi)
平成6年1月23日日	23 Ocak 1994 14:00 - 15:30
入場無料	Giriş ücretsizdir.
会場 = 静岡カントリー浜岡コースカルチャーフロア	Yer: Shizuoka Country Hamaoka Kursu Kültür Katı
〒437 - 16静岡県小笠郡浜岡町高松	0537086 - 33116) 437 - 16 Takamatsu 2070, Hamaoka Kasabası, Ogasa Bölgesi, Shizuoka Eyaleti (0537086 - 33116)
財団法人川村文化振興財団	Kawamura Kültür Teşvik Vakfı

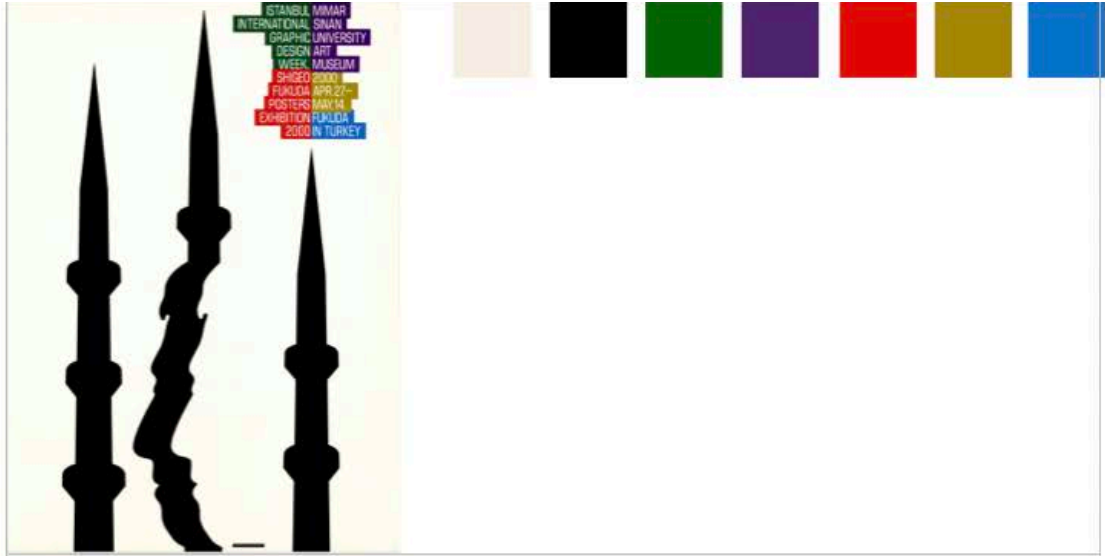


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 34, Jagda, I'm Here., 1995, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Hiroshima - Nagasaki 50	Hiroshima - Nagasaki 50
"I'm here." The JAGDA Peace and Environment Poster Exhibition 1995, Hiroshima Nagasaki	"Buradayım." JAGDA Barış ve Çevre Afiş Sergisi 1995, Hiroshima Nagasaki

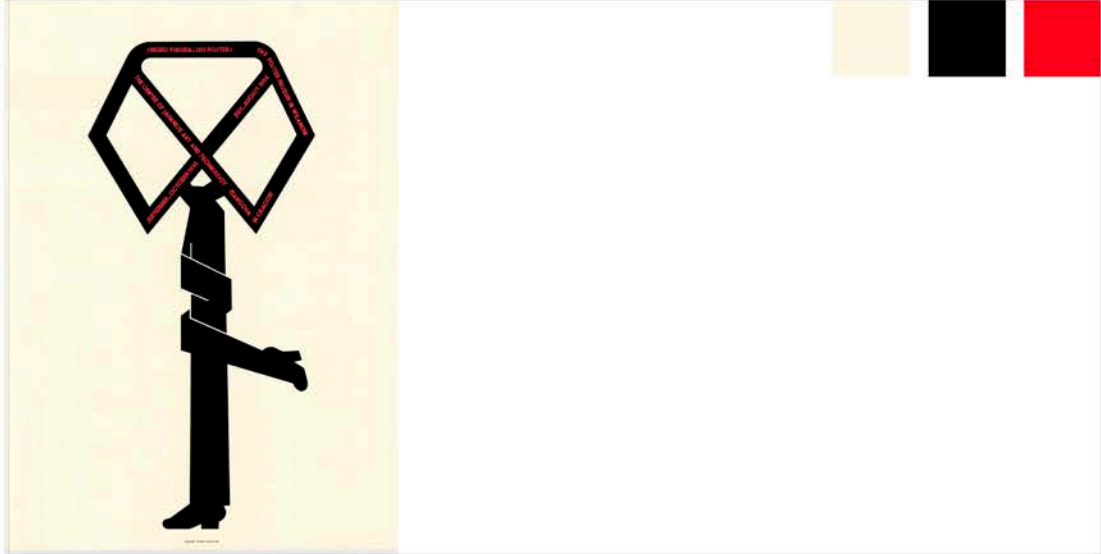


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 35, İstanbul International Graphic Design Week, 2000, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Istanbul International Graphic Design Week	İstanbul Uluslararası Grafik Tasarım Haftası
Shigeo Fukuda Posters Exhibition 2000	Shigeo Fukuda Afiş Sergisi 2000
Mimar Sinan University Art Museum	Mimar Sinan Üniversitesi Sanat Müzesi
2000 Apr.27.-May.14.	14 Mayıs - 27 Nisan 2000
Fukuda in Turkey	Fukuda - Türkiye



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 36, Shigeo Fukuda 150 Posters the Poster Museum in Wilanow, 1995, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Shigeo Fukuda 150 Posters the Poster Museum in Wilanow	Shigeo Fukuda 150 Posterler Wilanow'daki Poster Müzesi
September-October 1995 July-August 1995	September-October 1995 July-August 1995
The Center of Japanese Art And Technology Manggha in Cracow	Krakov'daki Japon Sanat ve Teknoloji Manggha Merkezi
Shigeo Fukuda in Poland 1995	Shigeo Fukuda, Polonya 1995



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 37, Keio Department Store , 1975, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Shigeo Fukuda: May 23 to 28.1975 Keio Department Store - 5F Art Gallery, Tokyo	Shigeo Fukuda: 23-28 Mayıs 1975 Keio Alışveriş Merkezi - 5F Sanat Galerisi, Tokyo




Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 38, Shigeo Fukuda 150 Plakatow, 1995, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

FR Lehçe	TR
Shigeo Fukuda 150 Plakatow	Shigeo Fukuda 150 Afiş
Muzeum Plakatu W Wilanowie	Wilanow Poster Müzesi
Lipiec-Sierpien 1995	Temmuz-Ağustos 1995
Oddział Muzeum Narodowego W Warszawie	Varşova'daki Ulusal Müze Şubesi

	
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği	
Afiş Tarama ve Arşiv No 39, Victory, 1975, 720 x 1020 mm.,Vektörel Grafik, Dijital Baskı	
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler	
EN	TR
Victory	Zafer

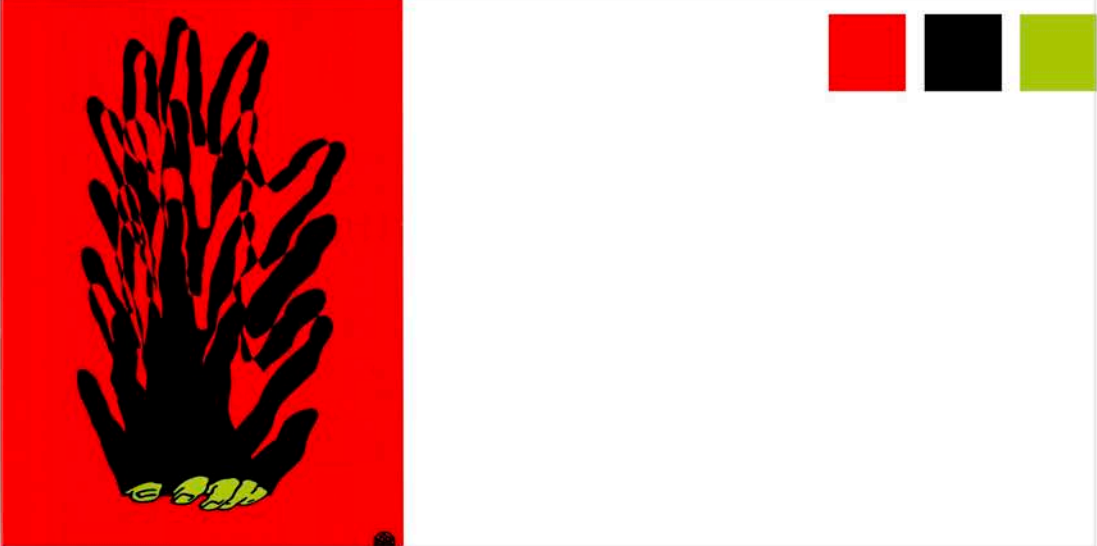


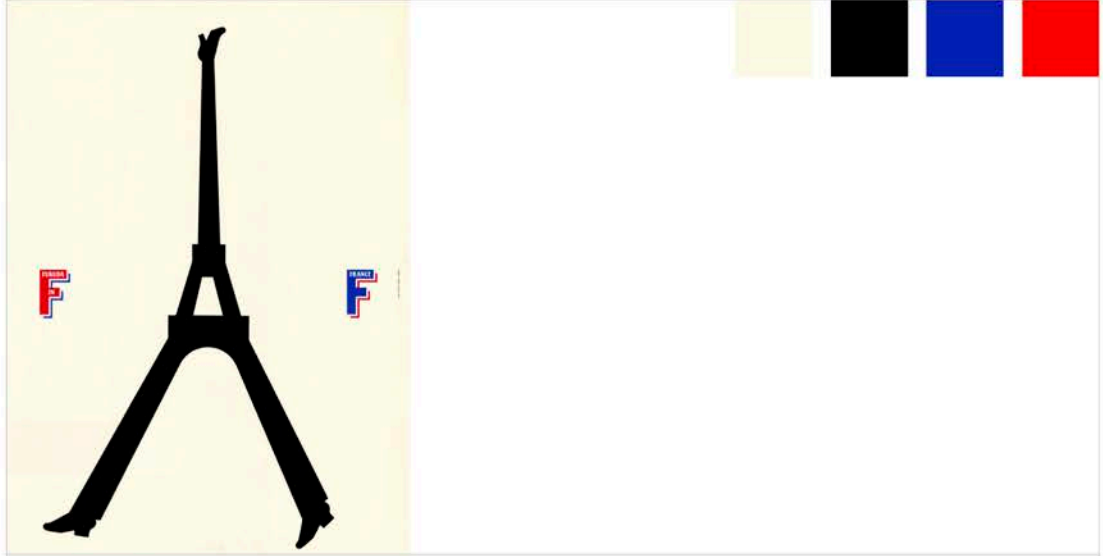
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 40, Solutions is IBM, 720 x 1020 mm., Foto kolaj, Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	EN	TR
	Solutions is IBM	Çözüm IBM'dir
お届けする商品は、世界の叡智を結集した「ソリューション」です。日本アイビーエム株式会社	The product we deliver is a solution that brings together the wisdom of the world. Japan Ivy M Co., Ltd.	Teslim ettiğimiz ürün, dünyanın bilgeliğini bir araya getiren bir çözümdür. Japonya Ivy M Co., Ltd.

	
<p>Afiş Tarama ve Arşiv No 41, Tokyo Art Directors Club 40th Anniversary Exhibition, 1993, 20 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı</p>	
<p>Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler</p>	
EN	TR
<p>Tokyo Art Directors Club 40th Anniversary Exhibition From Tokyo, Design: Shigeo Fukuda 1993</p>	<p>Tokyo Art Direktörler Kulübü 40. Yıl Sergisi Tokyo'dan, Tasarım: Shigeo Fukuda 1993</p>



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 42, Tokyo Art Directors Club 40th Anniversary Exhibition, 1993, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Tokyo Art Directors Club 40th Anniversary Exhibition From Tokyo, Design: Shigeo Fukuda 1993	Tokyo Art Direktörler Kulübü 40. Yıl Sergisi Tokyo'dan, Tasarım: Shigeo Fukuda 1993



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 43, Ulusal Modern Sanat Müzesi, 1990, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
午前10時 - 午後5時 (入館は4時30分まで) 月曜日 休館	10:00 - 17:00 (Son girişler 16: 30'a kadardır.) Pazartesi günleri kapalıdır.
東京国立近代美術館	Ulusal Modern Sanat Müzesi, Tokyo
工芸館	Crafts Museum
千代田区北の丸公園 / 地下鉄東西線竹橋駅下車	Chiyoda-ku Kita-no-Maru Parkı / Tozai Hattı üzerindeki Takehashi İstasyonu'nda inin
観覧料 = 一般720円 (590円) 高校・大学生410円 (300円)	Giriş: 720 yen (590 Yen) Lise ve üniversite öğrencileri için 410 yen (300 yen)
上記料金で本館特別展「写真の過去と現在」 もご覧になれます	"Fotografin Dünü ve Bugünü" adlı özel sergisini de görebilirsiniz.
協力 = 凸版印刷株式会社	Cooperation: Toppan Printing Co., Ltd.

	
Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği	
Afiş Tarama ve Arşiv No 44, Shigeo Fukuda Design Festival, 1999, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı	
Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler	
EN	TR
Shigeo Fukuda Design Festival, 1999	Shigeo Fukuda Tasarım Festivali, 1999

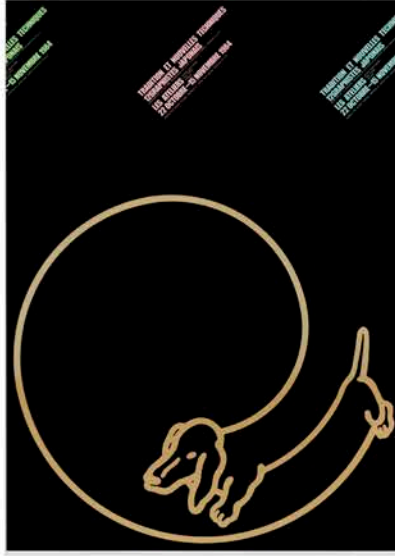


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 45, Ecology, 1992, 720 x 1020 mm., Foto kolaj, Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
絵心知の軌跡	Eshinchi'nin Yörüngesi
入場料一般700円 (500円) 高 ・ 大学生500円 (300円) 小 ・ 中学生300円 (100円) () 内は前売 りおよび団体20名様以上の割引料金、消費税込 み。	Giriş Ücreti: 700 yen (500 yen) Yüksek ・ Kolej öğrencisi 500 yen (300 yen) İlkokul ・ Ortaokul öğrencisi 300 yen (100 yen) Peşin satışlarda ve 20 veya daha fazla sayılı grup alışlarında indirim uygulanmakta olup tüketim vergisi dahildir.
午前10時 - 午後6時30分15日 (火 ・ 祝) は午後6 時 ・ 最終日は午後5時30分まで。	10:00 - 18:30 (Salı günleri ve resmi tatiller) 18:00 ve 17:30 son gün. 1992
年9月10日 (木 - 21日目	10 Eylül 1992 (Perşembe - 21. gün)
横浜高島屋ギャラリー (8階)	Yokohama Takashimaya Galerisi (8. Kat)
主催 = NHKサービスセンタ	NHK Hizmet Merkezi sponsorluğunda
後援 = 神奈川県教育委員会 / 横浜市教育委員会 / NHK横浜放送局	Destekleyen: Kanagawa Prefectural Board of Education / Yokohama City Board of Education / NHK Yokohama Broadcasting Station
協力 = 凸版印刷株式会社	İşbirliği: Toppan Printing Co., Ltd.
横浜駅西口	Yokohama İstasyonu'nun batı çıkışında
水曜定休	Çarşamba günleri kapalıdır.



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 46, Tradition Et Nouvelles Techniques 12 Graphistes Japonais, 1984, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

FR	TR
Tradition Et Nouvelles Techniques 12 Graphistes Japonais	Gelenek ve Yeni Teknikler 12 Japon Grafik Tasarımcı
Ministere De La Culture Delegation Aux Arts Plastiques Toppan Printing CO. LTD.	Kültür Bakanlığı Heyeti Aux Arts Plastiques Toppan Printing CO. LTD.
Les Ateliers	Atölyeler
48 Rue Saint Sabin 75011 Paris France	48 Rue Saint Sabin 75011 Paris Fransa
Design Par Shigeo Fukuda Imprime Au Japan Par Toppan Printing CO. LTD.	Tasarım Shigeo Fukuda tarafından Japonya'da Baskılar Toppan Printing CO. LTD.



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 47, Visual Prankster Shigeo Fukuda Poster Exhibition, 1999, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
Visual Prankster Shigeo Fukuda Poster Exhibition 1999	Görsel Şakacı Shigeo Fukuda Poster Sergisi 1999
Fukuda in Canada	Fukuda Kanada'da
The Japan Foundation Toronto	Japonya Vakfı Toronto



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 48, Tokyo Tatemono Shigeo Fukuda Poster Sergisi, 1995, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
12ヶ月12回シリーズ	12 ay 12 Seri
会期 1994年10月3日月 - 1995年9月30日土	Tarih: 3 Ekim 1994 - 30 Eylül 1995 Cumartesi
開場時間 午前11時～午後7時	Giriş 11:00 - 19:00
福田繁雄ポスター展	Shigeo Fukuda Poster Sergisi
主催の東京建物株式会社	Tokyo Tatemono Co., Ltd. sponsorluğunda.
会場 東京建物ショールーム・ヴェールファンブラザ 新宿センタービル地下1階 〒163-06 東京都新宿区西新宿1丁目28 110120 - 5556941	Venue Tokyo Building Showroom, Valefan Plaza, Shinjuku Center Building, 1. bodrum kat, 163 - 06 Nishi-Shinjuku 1-chome 28110120 - 5556941

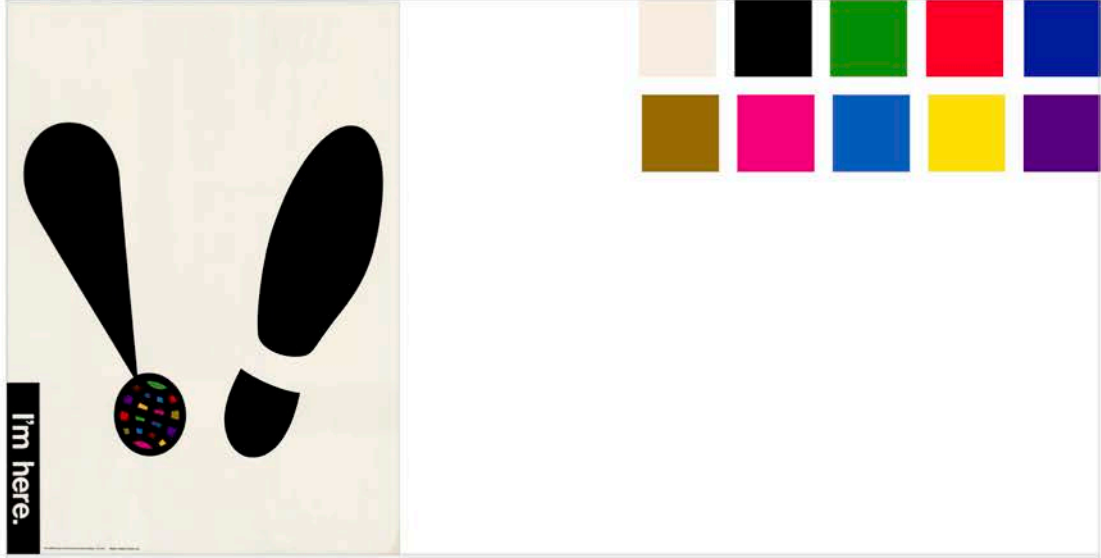


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 49, The JAGDA Peace and Environment Poster Exhibition, 1993, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
I'm here.	Buradayım.
The JAGDA Peace and Environment Poster Exhibition 1993	JAGDA Barış ve Çevre Poster Sergisi 1993
Design: Shigeo Fukuda	Tasarım: Shigeo Fukuda

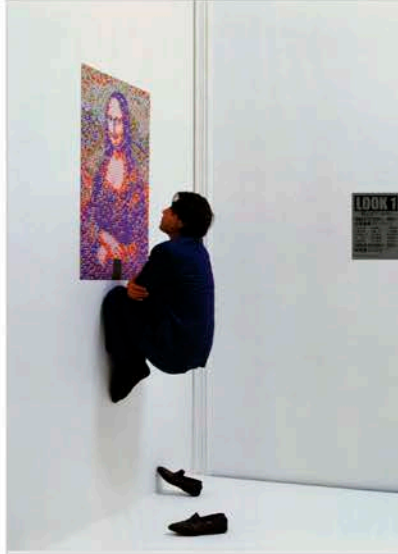


Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 50, The JAGDA Peace and Environment Poster Exhibition, 720 x 1020 mm., Vektörel Grafik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

EN	TR
I'm here.	Buradayım.
The JAGDA Peace and Environment Poster Exhibition	JAGDA Barış ve Çevre Poster Sergisi
Design: Shigeo Fukuda 1992	Tasarım: Shigeo Fukuda 1992



Afişin Sıra Numarası, İsmi, Yılı, Boyutları, Afiş Tekniği, Baskı Tekniği

Afiş Tarama ve Arşiv No 51, Look 1, 1985, 720 x 1020 mm., Fotografik, Dijital Baskı

Afiş Üzerinde Yer Alan Bilgiler

JP	TR
15人の一テイスト	15 Kişilik Ziyafet
1985年12月2日 - 10日火	2 Aralık 1985 10. Salı
北辰画廊 第1ポールスタービル6・7階	Okutatsu Galerisi 1. Top Yıldız Binası 6. ve 7. katlar
麻生秀穂-榎倉康二-大西長利-大鼓雅孝-佐藤一郎-下田義寛-手塚登久夫-中林忠良-正樹-福田繁雄-堀越保二-宮脇昭彦-山川輝夫-米林雄-	Hideho Aso, Enokikura Koji, Ohnishi Nagatoshi, Masataka Otsuzumi, Ichiro Sato, Yoshiya Shimoda, Tokuhisa Tezuka, Tadayoshi Nakabayashi, Masaki, Shigeo Fukada, Hoji Horikoshi, Akihiko Miyawaki, Teruo Yamanaka, Yuichi Yonebayashi
1985年2月15日 - 2旧王	15 Aralık 1985 - 2. Perşembe
野田 愛知果名古屋市中区柴3 - 16 - 1	Noda Aichi Kaoru Nagoya, Naka-ku, Sakai 3-16-1
三本店8階美術画廊	3. Ana Mağaza 8. Kat Sanat Galerisi

3.3 Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 Adet Afişinin Bir Kategorizasyon Metodu Üzerinden İncelenmesi

Araştırmanın bu bölümünde Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi Arşivinde bulunan 51 adet afişi üzerinde yapılan incelenmeyle oluşturulan kategorilendirme sonucunda tasarımcının afişlerinde ortak ve/veya çoğul değerlerin tespit edilmesi amaçlanmıştır.

Aşağıdaki çizelgede üst başlıklarda soldan sağa doğru sıralanmış 7 farklı öge, Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 adet afişindeki niteliklere göre oluşturulan anahtar kelimeler havuzundan seçilmiştir.

Çizelgede Afiş No olarak belirtilen dikey sütun, bir önceki bölümde yer alan Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 Adet Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nde belirtilen Arşiv Afiş No sırasına göre oluşturulmuştur.

Çizelge 52'de belirtilen afiş no karşılığına gelen değeri kapsıyor ise ilgili öge '√' ile işaretlenmiştir. Çizelgeye göre 51 Shigeo Fukuda afişi; *Renk Ögesi, Piktogram*

Afiş No	Renk Ögesi	Piktogram Ögesi	Fotografik Öge	İmkansız Figür Ögesi	Kontrast Ögesi	Geometrik Öge	Ritm Ögesi
1	√	√		√	√	√	√
2	√	√		√	√		√
3	√	√			√		
4	√	√			√	√	√
5	√	√			√		√
6	√	√		√	√	√	√
7	√	√		√		√	√
8	√	√			√	√	√
9	√	√			√	√	
10	√	√		√	√	√	

11	√		√	√	√	√	√
12	√	√			√	√	
13	√	√			√	√	√
14	√	√			√		√
15	√	√			√	√	√
16	√		√		√		√
17	√		√		√		√
18	√	√			√	√	√
19	√	√			√		
20	√	√		√	√	√	√
21	√	√			√	√	
22	√	√			√		
23	√	√			√		
24	√	√			√	√	√
25	√	√		√	√	√	√
26	√	√			√	√	
27	√	√			√	√	
28	√	√			√	√	√
29	√	√			√		
30	√	√			√	√	√
31	√		√		√		√
32	√		√		√		√
33	√		√		√		√
34	√	√			√		
35	√	√			√		√
36	√	√			√	√	√
37	√	√			√		√
38	√	√		√	√	√	
39	√	√			√		
40	√		√				√
41	√	√					√
42	√	√			√		√
43	√	√		√	√		√
44	√	√			√		√
45	√		√				√
46	√	√		√	√		√
47	√	√			√		
48	√	√		√	√	√	√
49	√	√			√	√	
50	√	√			√	√	
51	√		√	√			√

Çizelge 52

Ögesi, Fotografik Öge, İmkânsız Figür (Çelişkili Uzay) Ögesi, Kontrastlık Ögesi, Geometrik Öge, Ritim Ögesi başlıklarında incelenmiştir. Bu incelemeye göre ortak değerlerin Shigeo Fukuda'nın 51 adet afişinin tümünde işaretlenmiş değer yalnızca

Renk Ögesidir.

Çizelge 51 afiş üzerinden çoğul değerlere göre incelendiğinde sırasıyla; 46'sında **Kontrastlık Ögesi** bulundurması ile 2. sırada, 42'sinde **Piktogram Ögesi** bulundurması ile 3. sırada, 34'ünde **Ritim Ögesi** bulundurması ile 4. sırada, 23'ünde **Geometrik Öge** bulundurması ile 5. sırada, 13'sında **İmkansız Figür (Çelişkili Uzay) Ögesi** bulundurması ile 6. sırada, 9'unda **Fotografik Öge** bulundurmasıyla 7. sırada yer almaktadır.

3.3.1 Renk Ögesi

Çalışma kapsamında Çizelge 52'den yararlanarak Shieo Fukuda'nın değerlendirmeye alınan tüm afişlerindeki ortak değer *renk unsuru* olduğu tespit edilmiştir. Fukuda'nın afişlerini (fotografik değerdekiler hariç) renk unsuru bağlamında incelediğimizde, doygunluk değerleri birbirine yakın, farklı parlak renkleri kullanmayı sıklıkla kullandığı görülür. Bununla birlikte afişlerinde doygunluk değeri yüksek parlak renkleri siyah ile birlikte kullanma, birden fazla yakın doygunluk değerindeki parlak renkleri kombinasyonu ile birlikte kullanma ya da parlak renkleri solid renk kombinasyonu ile birlikte kullanma gibi renk uygulama yöntemlerini afişlerinde tekrarladığı görülür. Yukarıda bahsedilen Fukuda'nın



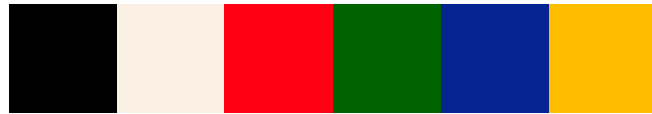
Soldan sağa sırasıyla; Afiş No: 39 Doygunluk değeri yüksek parlak renkleri siyah ile birlikte kullanma, Afiş No: 48 Birden fazla doygunluk değeri yüksek parlak renkleri siyah ile birlikte kullanma, Afiş No: 20 Doygunluk değeri yüksek parlak renkleri solid bir renk kombinasyonu ile birlikte kullanmaya örnektir.

3.2. Nolu Bölümde Yer Alan Afişlerin Renk Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi			
Afiş No			
1		18	
2		19	
3		20	
4		21	
5		22	
6		23	
7		24	
8		25	
9		26	
10		27	
11	Fotografik	28	
12		29	
13		30	
14		31	Fotografik
15		32	Fotografik
16	Fotografik	33	Fotografik
17	Fotografik	34	
		35	
		36	
		37	
		38	
		39	
		40	Fotografik
		41	
		42	
		43	
		44	
		45	Fotografik
		46	
		47	
		48	
		49	
		50	
		51	Fotografik

Tablodaki afişler 3.2 Shigeo Fukuda'nın (MSGÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'ne bağlı olduğu) 51 Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nin yer aldığı katalog bölümündeki numaralandırmaya göre sıralanmıştır. Resim: Sırasıyla Afiş No:1 'den Afiş No:51'e, Fukuda'nın afişlerinde bulunan tüm renkler. (Renkler, orijinalinden taranmış 51 Fukuda afişinin dijital olarak Adobe Illustrator programı üzerinden görüntülenip Eye dropper tools ile renk bilgileri toplanması sağlanmıştır.)

Çizelge 53

afişlerindeki renk kullanma yöntemine ek olarak, kullanılan renk kombinasyonlarının da sürekliliğini kazanmış, belirgin bir renk paleti üzerinden çalışılmış olması göze çarpmaktadır. Çizelge 53'e göre Fukuda'nın afişleri üzerinden çalışmış olduğu renk bilgisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çizelge 53'de Fukuda'nın afişlerinde renk kullanımı konusunda almış olduğu kararlardan bir diğeri de en az iki renk en çok on renk kullanarak oluşturmuş olduğu afişleridir. Üç renk kullanarak tasarladığı afişlerin sayısı, afişlerin toplam sayısına oranla bakıldığında oldukça fazladır. Fukuda'nın fotografik değer taşıyanlar hariç afişlerinde renk kullanımı, genellikle birbirine çok yakın, ya da aynı renk kodu üzerinden seçilmiş farklı renk değerleri ile tasarlandığı görülmektedir. Çizelgeye göre Shigeo Fukuda'nın afişlerinde en çok kullandığı renkler sırasıyla Siyah, Bej, Kırmızı, Yeşil, Lacivert ve Sarıdır.



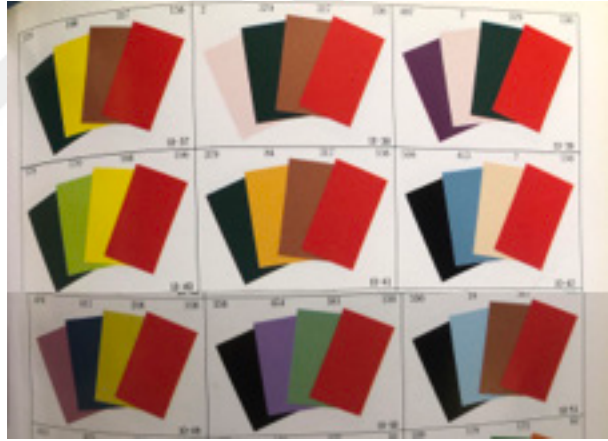
Şekil 1: Soldan sağa sırasıyla Fukuda'nın afişlerinde kullanmayı en çok tercih ettiği renkler.

Bu sıralamayı takip eden pembe, turuncu, mor, toprak tonları ve gri renkleri olduğu

tespit edilmiştir. Fukuda'nın afişlerinde görünen renk bilgisini, seçilmiş bir bej rengi (ya da organik kağıt rengi) ve karşıtlığı nötr siyah, üç ana rengin parlak değerlerde kullanımı, ve yardımcı ara renklerin kullanımı” olarak belirlemiş olduğunu söyleyebiliriz.

Bununla birlikte birden fazla kaynaktan Japon dilindeki en eski dört renk teriminin kırmızı (*aka*), siyah (*kuro*), beyaz (*shiro*), mavi (*ao*) olarak geçtiği görülmektedir. Bu terimlerin aydınlık ve karanlığın optik karşıtları olarak netlik ve belirsizliğe atıfta bulunduğu öne sürülmüştür. Zamanla, bu eski renk terimleri bugün kullanımda olan kırmızı, siyah, beyaz ve mavi anlamlara sahip olacak şekilde gelişmiştir. Modern Japonya’da bahsi geçen bu dört rengin izleri hala devam etmektedir.⁴⁰ Japonya’da

renk kombinasyonları genellikle çok özel amaçlarla ilişkilendirilir. Örneğin solda yer alan resimdeki kombinasyonlar, Japon renk kategorisinde oyun kartlarını temsil eden 4’lü renk kombinasyonlarıdır.⁴¹



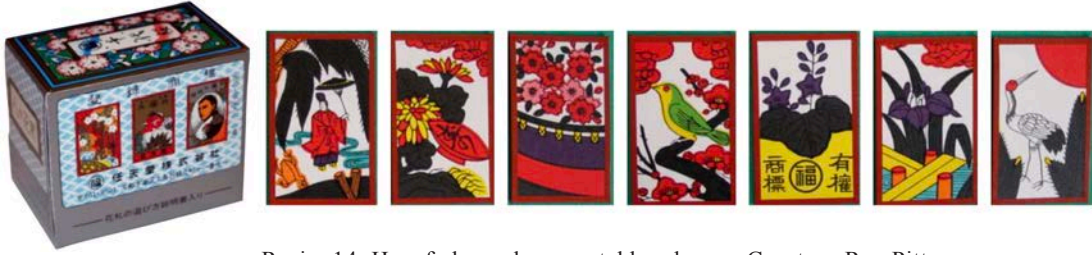
Resim 13: Geleneksel Japon Oyun Kartlarında Kullanılan (Ukiyo-E) Baskı renkleri (Color Harmony, A Guide to Creative Color Combinations, Hideaki Chijiwa, 1987, sf 109)

1889’da Fusajiro Yamauchi,

Japon oyun kartları olan Hana Fuda’yı üretmek için Japonya’nın Kyoto kentinde Nintendo Koppai’yi kurdu. Batı tarzı oyun kartları aslen 16. yüzyılda Portekizli tüccarlarla Japonya’ya geldi, ancak sonraki üç yüzyıl boyunca Japonya’da çeşitli farklı kart oyunları yaratıldı. 1800’lerin sonlarında en popüler olanı, güzel ve renkli

⁴⁰ tofugu.com/japan/color-in-japan/ (SARAH W AND FIONA, SEPTEMBER 12, 2013) Erişim Tarihi: 3 Ocak 2021

⁴¹ Hideaki Chijiwa, **Color Harmony, A Guide to Creative Color Combinations**, 1987, 109.



Resim 14: Hanafuda cards on matchbox boxes. Courtesy Rex Pitts.

çiçek resimleri ile basılmış kartlar olan Hana Fuda'dır.⁴²

Japon Hana Fuda Kartları (veya mevsim kartları) muhtemelen en çok bilinen Japon kartlarıdır. Kartlar dikdörtgen şeklindedir ve mukavvadan yapılmıştır, parlak renklidir. Tahta bloklar kullanılarak şablonlar ile basılmıştır. Sırtları siyaha boyanmıştır ve kenarları kart yüzlerinin etrafındaki sınırları oluşturur. Her kart farklıdır. Hana Fuda kartları, şu anda ünlü video oyun yapımcısı Nintendo'nun sunduğu ilk ürünüydü ve mevsim geçişlerindeki doğa farklılıkları geleneksel yöntemlerle anlatan öğretici bir kart serisidir.



Şekil 2: Soldan sağa doğru Hana Fuda kartlarında en çok kullanılan 6 renk

Renk ögesiyle ilgili olan bölümdeki araştırmanın bütününe değerlendirdiğimizde Fukuda'nın, yüksek kontrast değeri ile afiş tasarımında parlak renklerin dengesini kurmada özgün bir renk paleti üzerinden 'geleneksel Japon renk bilgisini' kullanmayı tercih ettiği söylenebilir.

3.3.2 Piktogram Ögesi

Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 adet afişinden 42'sinde Piktogram Ögesi bulundurduğu gözlemlenmiştir.

⁴² <https://www.wopc.co.uk/japan/flower-cards> (Japanese Flower Cards (Hana Fuda) made by Nintendo, Japan, 2008.) (Erişim Tarihi: Şubat 2021)

Afişlerindeki piktogram ögesi, illüstrasyondaki biçimsel özelliklerine göre *piktografik figür*, *piktografik nesne*, *piktografik izomorfik* olarak üç türe ayrılarak incelenmiştir. (Bunlardan 20'si piktografik figür, 17'si piktografik nesne ve 18'i izomorfik (dönüştürülmüş) piktogram özellikleri gösterir.) Veriye göre afişlerinde kullandığı piktografik öge türleri kendi içinde dengeli bir dağılıma sahip olduğu

3.2. Nolu Bölümde Yer Alan Afişlerin Piktogram Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi					
Afiş No					
1	Piktografik: Figür	18	Piktografik: Nesne	35	Piktografik: İzomorfik
2	Piktografik: Nesne	19	Piktografik: İzomorfik	36	Piktografik: İzomorfik
3	Piktografik: İzomorfik	20	Piktografik: Figür ve Nesne	37	Piktografik: İzomorfik
4	Piktografik: Figür	21	Piktografik: İzomorfik	38	Piktografik: Figür ve Nesne
5	Piktografik: Figür, İzomorfik	22	Piktografik: İzomorfik	39	Piktografik: Nesne
6	Piktografik: Figür, İzomorfik	23	Piktografik: Figür	40	-
7	Piktografik: Figür ve Nesne	24	Piktografik: Figür, Nesne	41	Piktografik: Figür
8	Piktografik: Figür ve Nesne	25	Piktografik: İzomorfik	42	Piktografik: İzomorfik
9	Piktografik: İzomorfik	26	Piktografik: İzomorfik	43	Piktografik: Figür, Nesne
10	Piktografik: Figür, İzomorfik	27	Piktografik: Nesne	44	Piktografik: İzomorfik
11	-	28	Piktografik: Figür, Nesne	45	-
12	Piktografik: İzomorfik	29	Piktografik: Nesne	46	Piktografik: Figür
13	Piktografik: Nesne	30	Piktografik: Figür ve Nesne, İzomorfik	47	Piktografik: Figür ve Nesne
14	Piktografik: Figür	31	-	48	Piktografik: Figür ve Nesne
15	Piktografik: Figür	32	-	49	Piktografik: İzomorfik
16	-	33	-	50	Piktografik: Nesne
17	-	34	Piktografik: İzomorfik	51	-

Tablodaki afişler 3.2 Shigeo Fukuda'nın (MSGSU Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nin yer aldığı katalog bölümündeki numaralandırmaya göre sıralanmıştır.

Çizelge 54

söylenbilir. 'Dönüştürme', heterojenlik ve izomorfizm⁴³ olarak tanımlanan illüstrasyon stili, Fukuda'nın eserlerinde kullandığı bir ifade biçimidir. Form olarak düzenli ve tanımlı bir grafik seçmeyi, grafiğin ana hatlarını değiştirmeden tutmayı ve yeni bir form tasarlamak için grafiklerin sahip olduğu unsurları birbiriyle değiştirerek kullanır. Bu teknikle, nesnelere ve figürler arasındaki yapı değişmez ancak görüntünün mantıksal uzantısı görüntüdeki etkiyi artırır. Dönüşümdeki yeniden yaratmayı tamamlamak için, nesne ya da figürün eski unsurları koruyarak dönüştüğü yeni nesne ya da figürün yerini alacak bir yeni unsur kullanarak tasarlar.⁴⁴

⁴³ **İzomorfizm**; farklı amaçlara hizmet eden birbirinden alakasız farklı nitelikteki nesnelere, figürlerin ya da durumların aynı yapıda birleştirilmesi yöntemiyle, birbirine dönüştürülmesi. Shigeo Fukuda'nın çalışmalarında, iki alakasız unsuru birleştirmek, birlik ve değişim arasındaki dengeyi oluşturmak ve aynı zamanda derin bir anlamı iletme için dönüştürme (izomorfizm) tekniğini sıklıkla kullanır.

⁴⁴ Yuan Enpei, Li Shuang, **The Formal Beauty of Shigeo Fukuda's Poster Design**, 2007, 82. Yuan Enpei, Li Shuang, **The Formal Beauty of Shigeo Fukuda's Poster Design**, 2007, 82.

Bir sayfada simgeler ve imgeler bir arada görüldüğünde görüntüden zihne geribildirim neredeyse anında gerçekleşir. Bu nedenle basitleştirilmiş çizimler ile çizgi roman örneği çok küçük yaştaki çocukların da okuyabileceği bir resim



versiyonu olarak gösterilir. İmgeler ile simgeler arasındaki fark ironik ya da geleneksel olma derecesinden kaynaklanmaz. İmgeler tanımlandıkları andan

itibaren simge işlevi kazanabilirler.⁴⁵ Japonca, geçmişte Çince'den büyük ölçüde etkilenmiştir, bunun sonucunda da Japonya'da ortaya çıkan çok sayıda Çince karakterli sözcük ve benzer karakter sözcüklerini kelime dağarcığına eklemiştir. Bu fenomen, eski Çin kültürünün Japonların yaşamları üzerindeki etkisine paraleldir.⁴⁶ Japonca ve geleneksel Çince birden çok yönde okunabilir ve yazılabilir. Karakterler birbirine bağlı olmayan kare birimlerden oluşmaktadır.⁴⁷

İdeogramlar yazıda kelimenin harfleri gösterilmeden doğrudan doğruya fikri ifade eden işaret olarak tanımlanmakta olup kısaca Çince, Japonca gibi bazı yaşayan dillerdeki veya Antik Mısır dili gibi bazı ölü dillerdeki, harflerin (fonogramların, sesi temsil eden işaretlerin) bulunmadığı yazı sistemlerinde kullanılan, bir sözcüğü veya bir fikri temsil eden grafik semboldür.⁴⁸

木	木	tree (ağaç)
末	末	top (en üst)
本	本	tip (dip, kök)

Şekil 3: Ideograf örneği, <https://www.writtenchinese.com/lowdown-6-types-of-chinese-characters/>

Piktograflar ise Japonca okuyan bir kişinin Çince bir metnin bazı temellerini anlamasına izin verir, ancak tam anlamıyla telaffuzunu karşıladığı söylenemez.

⁴⁵ E. H. Gombrich, **Sanat ve Yanılsama, Resim Yoluyla Betimlemenin Psikolojisi**, Önsöz XIX.

⁴⁶ Haruhiko Kindaichi, **The Japanese Language**, 2010, 22.

⁴⁷ Ken Lunde, **CJKV Information Processing: Chinese, Japanese, Korean & Vietnamese Computing**, 2nd Edition. O'Reilly Media, 2008.

⁴⁸ wikipedia.org/wiki/%C4%B0deografi (Erişim Tarihi: Şubat 2021)

Temel piktograflar, kümeler adı verilen yeni semboller oluşturmak için birleştirilebilir. Çin resim yazılarının uzun bir geçmişi vardır. 15. yüzyıldan önce, bölgedeki okur-yazar sınıfın dili Çince idi, bu nedenle Japonya'da Çin piktografları hala kullanılmaktadır. Bir piktograf, temsil ettiği kelimenin ikonik bir resmidir, tıpkı Mısır hiyerogliflerindeki gibi Çince'de en eski ve en temel karakterler, çoğu Japonca'da *kanji* olarak bilinen ya da *hanzi* adı verilen resimlerdir. Günümüzde ideogramlar için aynı anlama gelen bir diğer terim olan logogram terimi de kullanılmaktadır. Bu yüzden günümüzde ideogramların bulunduğu yazı sistemlerine logografik yazı sistemleri adı da verilmektedir. İdeogram zaman zaman piktogram ile karıştırılır. Her ikisinde de resmetme yoluyla temsil etme



Şekil 4: Soldan sağa sırasıyla ağaç, ormanlık alan, büyük orman Çince piktografları

söz konusu olsa da piktogramlar somut bir şeyi temsil eden bir sembollerdir.⁴⁹ Bir diğer tanımıyla hareketi ya da durumu bir dizi görsel referans ya da ipucu yoluyla betimleyen grafik unsura piktogram denilmektedir.⁵⁰

*Çin yazısı bir nevi sesleri boyamak ve gözlerle konuşmaktır.*⁵¹

-Jean-Jacques Rousseau, Dillerin Kökeni Üzerine Deneme.

Piktogramlar dünyanın her yerinde farklı amaçları temsil etmesi için yalınlaştırılarak tasarlanmış işaretlerdir. Bu işaretler grafik tasarımın yönlendirme ve

⁴⁹ Ruben Pater, **The Politics of Design**, Ruben Pater, 2018, 18,19.

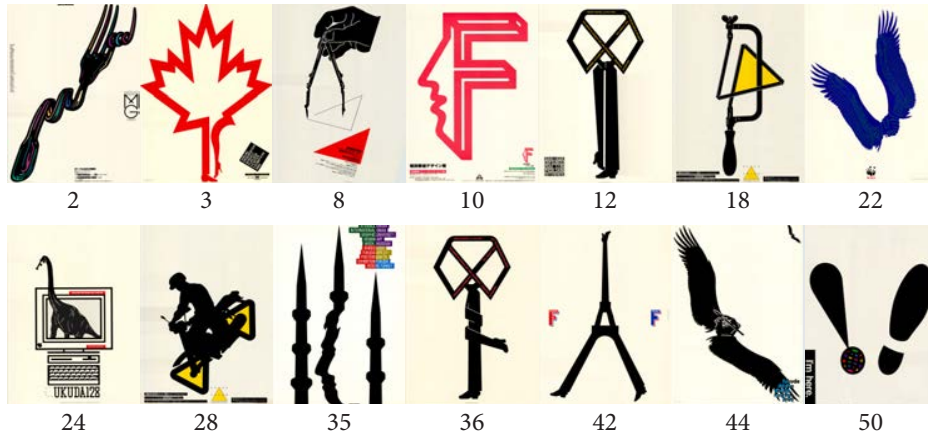
⁵⁰ Gavin Ambrose, Paul Harris, **Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü**, 2006, 183.

⁵¹ Marcel Granet, **The Figurative and the Gestural**, Rutgers University Press, 2011, 259 .

bilgilendirme alanlarında insanlar tarafından daha kolay anlaşılması için evrensel bir okunaklılık amaçlayarak, ortak görüntü unsurları olarak kullanılmaktadır. Günlük hayatımızdaki piktogramlar, kelimeler olmayan özel bir dilde grafik temsillerini ifade etmektedir. Piktogramlar herhangi bir yazı ve konuşma dilinin tüm sınırlarının üzerinde evrensel bir iletişim aracı olma özelliğini taşır.

Japonlar için afiş tasarımı, her şeyden önce bir kültürel iletişim biçimi, ikincisi ise ticari bir faaliyettir. Afişin izleyicide duygusal bir tepki, şiirsel bir görüntü yaratması gerekir. İnsan, Budist bir inanış olan bu dünyanın yüklerinden kurtulmalı ve aynı zamanda doğanın içinde var olan dengeyi hatırlamalıdır.⁵²

Shigeo Fukuda tasarımlarının çoğunda o çalışmanın izin verdiği kadar görüntüleri azaltmaktan yanaydı ve bu düşüncesine çok sadık kaldı. Tasarımda iki farklı durum arasında bir seçim yapması gerekirse göz önünde bulundurduğu görsel anlayışı sadelik yönündeydi.⁵³ Shigeo Fukuda'nın afişlerindeki piktografik öğelere doluluk-boşluk değerleri üzerinden incelediğimizde belirgin olarak birçok afişinde imgenin, (fotografik olanlar hariç) tek renkli bir zeminde afişeki ağırlık merkezi olan alana konumlandırıldığı görülür ki bu onun görüntü üretimindeki belirginlik kazanan bir



⁵² designhistorymashup.blogspot.com/2008/04/shigeo-fukudas-poster-design.html (Fukuda, Shigeo. Masterworks. Firefly Books, Buffalo, NY, 2005.) Eriim Tarihi: 09.12.2019

⁵³ Maggie Kinser Saiki, **Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster** Art and Architecture Archive, 1998, 76-77.

tavırdır. Shigeo Fukuda'nın renksiz (bej ya da organik kağıt rengi) zemin üzerinde piktoqram ögesi bulunduran afişlerini yan yana getirdiğimizde bir yalınlaştırma ve sessizleştirme davranışının hakim olduğunu söylemek mümkündür. Japon afiş tasarımında Yusaku Kamekura, Kazumasa Nagai, Shigeo Fukuda, Koichi Sato, Ichimitsu Tanaka gibi Japon afiş tasarımını temsil eden kişilerin Japonya afişinde retorik tarzının yapısını tanımlamak için başlangıç noktası olarak, renkli folklorik tarza sadık kalarak imgelerin zenginleşmesi ile çalışmalar yapıldığı görülür. Araştırmada belirtilen analize göre, Japon afişindeki grafiklerinin retorik tekniklerinin çok çeşitli olduğu, Çin ve Batı'nın kültürel özelliklerinin ifadesi ve



Resim 14: Jan Tschichold'un 1937 Basel Kunsthalle'deki Konstruktivist

düzenlemesinin entegre edildiği düşünülmektedir. Japon afişlerinin retorik basit görüntüde karmaşık anlamlı ya da hem grotesk hem soyut özelliklere sahip olabilmektedir. Ayrıca, Doğu ve Batı ruhlarının karışımını vurgulayan gerçekçilik ruhuna da sahiptir. ⁵⁴

Tasarımda nesnelere sadeleştirilmesindeki güzelliğe önem vererek sanat ve tasarımdaki boşluğun temsilini Zen ruhundaki saf ve doğal olanın somutlaşmış hali olarak tasvir edilir. ⁵⁵ Japon afiş tasarımının yalın stili, Zen meditasyonunun ruhundan miras olarak aktarıldığı ifade edilmiştir. Japonlar tasarımda kasıtlı olarak Zen felsefesindeki “boşluk” ve “sessizliği” tasarımda kullanmayı tercih etmişlerdir.

56

Batı'da ise grafik tasarımda boş veya negatif alan bırakmak olgusu, 1920'lerin

⁵⁴ **Figure Rhetoric in Japanese Poster Design**, Journal of Zhejiang Sci-Tech University, Volume 24, 2007.

⁵⁵ www.britannica.com/print/article/301018, 45-46.

⁵⁶ Feng Youlan. **A Brief History of Chinese Philosophy**, Peking University Press, 1987.

sonlarında ve 1930'lar boyunca önem kazanmaya başladı. Jan Tschichold'un 1937 Basel Kunsthalle'deki Konstrüktivist sergisi için hazırladığı afiş, boş alan kullanımının zarif ve işlevsel bir örneği olarak gösterilir. Afişteki ufuk çizgisinin görevi tam olarak gözün inmesi gereken yer olan spot ışığı içine



Resim 15: Ryuichi Yamashiro, 'Forest', 1954

yerleşen 'konstruktivisten' kelimesiyle afişi bölmektir. Göz bu çizgiyi bilgiyi bölmek için bir düzlem olarak kullanır. Afiş tüm yabancı elemanlarından arındırılmıştır ve Jan Tschichold mesajı olabildiğince bozulmadan bırakmayı tercih eder ve afişin zarif sadeliği akılda kalıcı kılmayı başarır. Amerikalı sanat yönetmeni Steven Heller'in tanımına göre ise tasarımda beyaz boşluğu koyduklarımız değil, dışarıda bıraktıklarımız belirlemektedir.⁵⁷

Ryuichi Yamachiro'nun 1954 yılında bir ağaç kampanyası için tasarlamış olduğu afiş Doğu'daki

geleneksel düz alan kavramını Batı'daki grafik iletişim kavramıyla birleştirmenin bir modeli haline gelen koruma ve yeşil hareket hakkında bir afiş tasarladı. Bu, gelecekte Japonya'da afiş stiline belirlenmesine ve yeni teknik arayışlarına ilham vermesi için temel oluşturdu.

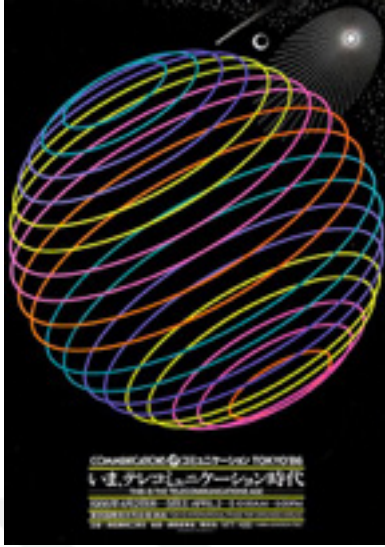


Resim 16: 1965 Tokyo Olimpiyatları, Spor dalları için Yuseku Kamekura tasarlanan piktogramlar.

Shigeo Fukuda'nın yetiştiği dönemlerde

Japonya'da tasarlanmış piktogramlara

⁵⁷ Gaile Anderson, Steven Heller, *The Graphic Design Idea Book, Inspirations from 50 Masters*, White Space, 2016



Resim 17: Kazumasa Nagai, 12
Graphistes Japonas, Tradition Et
Nouvelles Techniques 1984 (Sergi
Duyuru Afişi), Çağdaş Grafik
Tasarımın Gelişimi, 1993 Bektaş.

baktığımızda bilinen en iyi örneklerden biri de 1964 Tokyo Olimpiyatları olarak gösterilmektedir. Yuseku Kamekura, 1964 Tokyo Olimpiyatlarında tasarlamış olduğu piktogram ve afişlerle uluslararası düzeyde dikkatleri üzerine toplamıştır. Kamekura, Japon Reklamcılık Sanat Kulübü'nün ve 1960'da Japon Design Center'in kurulmasına önderlik ederek yeni Japon hareketinin önünü açtı.⁵⁸

Yusaku Kamakura'nın kompozisyon tarzı

Japonya'nın geleneksel ambleminin piktografik

anlamı ve aerodinamik tarzına sahip olduğu gibi

modern yaklaşımları ve üç boyutlu denemeleri de

kapsamaktadır.

Bir diğer Japon afiş temsilci figürü ise Kazumasa Nagai'dir. Sonsuzluk ve üç boyutlu mekân duygusuyla bilimsel bilgi yaratmak için bölünme ve kombinasyon çizgilerini kullanmıştır. Matematiksel kurullarla eşit oranlar, aritmetik farklılıklar ve eserlerindeki sonsuz yaşam ritimlerini göstermeyi tercih eden bir tasarımcıdır.

Afiş tasarımında resmin dışında semboller üzerinden görsel bir içerik oluşturulduğunda ona özgünlük veren şeyin aynı kelime biriminin veya kelime tablosunun yorumunun kişiden kişiye değişmesidir.⁵⁹ Shigeo Fukuda'nın afiş çalışmalarında izleyici yorumu sadece görsel bir etki değil aynı zamanda temaya yakından bağlı olan ve düşüncemizi tetikleyen grafik bir formtaşmasıyla oluşur. Shigeo Fukuda grafiklerin biçimi söz konusu olduğunda, karmaşık içeriği bir bütün olarak tutmak için düzenli ve yalın bir yapı kullanır. Bu sayede izomorfik görüntülü

⁵⁸ Dilek Bektaş, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, 1993.

⁵⁹ Zhu E. *Japanese Posters in the 20th Century*, Guangxi Fine Arts Publishing House, 2001, 14.

afiş tasarımlarında, doluluk-boşluk ilişkisi ile yorumladığı özgün bir tekniği benimsemiştir.⁶⁰

Fukuda'nın en bilinen afişlerinden Victory (Zafer) birçok öge bağlamında ele alınacak nitelikte olsa da, piktografik görüntüleri etkili renk bilgisi ile ilişkilendirmede uzmanlık sergilediği işlerinden biri olarak kabul edilir. 1 Eylül 1939'da başlayan 2. Dünya Savaşı, 55 milyon kişinin ölümüyle sonuçlandı.⁶¹ 6 ve 9 Ağustos 1945'te Amerika Birleşik Devletleri sırasıyla Japonya'nın Hiroşima ve Nagazaki kentlerine atom bombası attı ve 9 Ağustos'ta Sovyetler Birliği Japonya'ya savaş ilan etmişti.⁶² Japonya'da 'Zafer Günü' Japon İmparatorluğunun İkinci Dünya Savaşı'nda 14 Ağustos 1945'te teslim belgelerinin imzalandığı gün, 2 Eylül 1945 ise resmi olarak savaşın sona erdiği gün olarak kayıtlara geçti. Japonya'da 14 Ağustos Zafer Günü, 1. Dünya Savaşı'nın son gününü anma, savaştaki şehitlerin yasını tutma ve barış için dua etme günüdür.⁶³



Afiş No: 39

Trafik işareti gibi uyarıcı sembollerin tasarımında sarı ve siyah kontrastı birlikte kullanılmaktadır. 1954 yılında yansıtıcı kırmızı boyanın ABD'de trafik levhalarında kullanılmaya başlamasından önce, dur levhalarında sarı zeminli bir versiyonu kullanılıyordu. Sarı diğer renklere göre geceleri daha iyi görünürlüğe sahiptir. Sağdaki resimde ABD'nin 2001 yılında Taliban'a karşı verdiği savaşta Afganistan'a atılmış olduğu parça tesirli bombaların da sarı renkte seçilmiş olduğu

⁶⁰ Lin Jiayang, **Graphic Creativity**, Heilongjiang Fine Arts Publishing House, 2003, 138.

⁶¹ encyclopedia.usmm.org/content/tr/article/world-war-ii-in-europe-abridged-article (Erişim Tarihi: 22.05.2021)

⁶² en.wikipedia.org/wiki/Victory_over_Japan_Day#Events_before_V-J_Day (Erişim Tarihi: Ocak 2020)

⁶³ en.wikipedia.org/wiki/Victory_over_Japan_Day (Erişim Tarihi: Ocak 2020)

görülür.⁶⁴

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki 30. yıl dönümünü anmak için tasarlanan Afiş No:39, Fukuda'nın çalışmalarının klasik bir temsilcisi olduğu kabul edilir.⁶⁵ Bu afiş bir merminin yönünü topun ağzına doğru çevirmenin görsel tasviri yoluyla, insanlığın savaşın sonunda maruz kalacakları yıkımı göstermenin yalın ve etkili bir



Resim 18: The Politics of Design, Ruben Pater, sf 72-73

örneğidir. Bu afişte barış işareti ya da barışçıl bir çağrı olmaksızın paradoksal bir bakış açısıyla savaş karşıtı nitelikte olmayı gösteren piktografik afiş özelliği taşıyan bir örnek olarak gösterilebilir.

Fukuda'nın görsel semboller biçimindeki ifade ettiği *Victory* afişi temelindeki mizah duygusu felsefe ile birlikte gelir. Kullandığı unsurlar pratik anlamda kendileriyle çelişkili olmalıdır. Fırlatılan mermiler namludan geri ateşlenmeyecektir. Mizahı somutlaştıran bu mantıksal durum kendi içinde çelişkidir. Fukuda gerçek unsurları kullanmadan onları tamamlaması için insanların hayal gücüne ihtiyaç duyar. Aynı zamanda izleyicinin bilinçaltındaki vizyonunu doğrudan algılamaya yönlendirir.

Böylece çelişki yanılması, aklın algısı haline gelir.⁶⁶

⁶⁴ Ruben Pater, **The Politics of Design**, 2018, 73.

⁶⁵ uisdc.com/shigeo-fukuda (Erişim Tarihi: Nisan 2020)

⁶⁶ Jinsong Yu (The Corresponding author) and Shangshu Wang, **Analysis of Visual Humorous in Fukuda Shigeo's Poster Works**, 2019 3rd International Conference on Art Design, Language, and Humanities, 2019.

3.2. Nolu Bölümde Yer Alan Afişlerin Fotografik Öge Kategorisine Göre İncelenmesi					
Afiş No					
1	Vektörel	18	Vektörel	35	Vektörel
2	Vektörel	19	Vektörel	36	Vektörel
3	Vektörel	20	Vektörel	37	Vektörel
4	Vektörel	21	Vektörel	38	Vektörel
5	Vektörel	22	Vektörel	39	Vektörel
6	Vektörel	23	Vektörel	40	Fotografik
7	Vektörel	24	Vektörel	41	Vektörel
8	Vektörel	25	Vektörel	42	Vektörel
9	Vektörel	26	Vektörel	43	Vektörel
10	Vektörel	27	Vektörel	44	Vektörel
11	Fotografik	28	Vektörel	45	Fotografik
12	Vektörel	29	Vektörel	46	Vektörel
13	Vektörel	30	Vektörel	47	Vektörel
14	Vektörel	31	Fotografik	48	Vektörel
15	Vektörel	32	Fotografik	49	Vektörel
16	Fotografik	33	Fotografik	50	Vektörel
17	Fotografik	34	Vektörel	51	Fotografik

Tablodaki afişler 3.2 Shigeo Fukuda'nın (MSGÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nin yer aldığı katalog bölümündeki numaralandırmaya göre sıralanmıştır.

Çizelge 55



3.3.3 Fotografik Öge

Mesleki açıdan genel ifadesiyle grafik tasarımcı, görsel iletişim problemlerini çözmek amacıyla yazı, fotoğraf, illüstrasyon, renk ve form gibi doneleri belli bir yüzey üzerinde belirli teknikler ile çoğaltıp izleyici kitlesinin görsel algısına sunan sanatsal ya da işlevsel tasarımlara dönüştüren kişi olarak tanımlanabilir. Shigeo Fukuda'nın afişlerine baktığımızda eserlerinde onun kullanmış olduğu tekniklerden bir diğer unsurun da fotografik özellikler barındırmasıdır. Fukuda'nın eserlerinde fotografik değerdeki afişlerine çok rastlanmamakla birlikte, fotografik değerde olan işlerinin de belirli bir grid düzlemde, belirli bir mekânda ya da özellikle seçilmiş

ünlü bir yağlıboya üzerinden göstermenin alternatif bir yolu (genellikle kendi portfolyosu gibi) olarak kullanmış olduğu sınırlı bir fotografik alanda kalmayı tercih ettiği görülmektedir.

Fukuda'nın üretimleri 1950'lerde İsviçre'de Uluslararası Tipografik Stil adı verilen tasarım anlayışı içine başlayan, kavramların görsel anlatımı yoluyla devam eden ve postmodern döneme dahil olan bir izleğe sahiptir.

İkinci Dünya Savaşı sonrası yeni dünya düzeninde İsviçre'de ortaya çıkan Uluslararası Tipografik Stil, 1950'li ve 1960'lı yıllarda İsviçreli geç Modernist iletişim tasarımcılarının üretimleriyle gelişerek dünyaya yayılmıştır. Uluslararası Tipografik Stil, Bauhaus'un rasyonel yaklaşımına dayanan, işlevsellik ve evrensellelikle ilgilenen nesnel tasarım anlayışıyla kimlik kazanır.⁶⁷ Dönemin teknik ve görsel özellikleri arasında matematiksel olarak çizilmiş bir grid üzerinde asimetrik olarak düzenlenen tasarım elemanlarıyla elde edilen görsel bütünlüğün hakim olduğunu görürüz. Bu dönemin tasarım anlayışı daha evrenseldir ve bu anlayışa bilimsel bir yaklaşım getirmek için kişisel yorum ve egzantirik çözümlerden kaçınılmıştır. Uluslararası Tipografik Stil'e göre tasarımcı, bir sanatçı olmaktan çok toplumun çeşitli kesimlerinde önemli bilgiler aktaran nesnel bir araç olmalıdır. Uluslararası Tipografik Stil'de ideal olan açıklık ve düzendir.⁶⁸

Birinci ve İkinci Dünya Savaşı'na girmeyerek 1950'li yıllarda bir refah devletine dönüşen İsviçre'de Uluslararası Tipografik Stil'in ortaya çıkışı elbette tesadüf değildir. İsviçre tasarımı doğası gereği minimaldir. Bu eğilim, süsleme ve dekorasyondan geri çekilmiş daha temiz bir çözüme öncelik vermektedir.

Uluslararası Tipografik Stil döneminde üretilen işlerde öne çıkan en belirgin özellik zeminde belirli bir birim üzerinden ölçeklenen bir ızgara (layout) kullanımınıdır.

⁶⁷ uxdesign.cc/a-brief-history-of-graphic-design-90eb5e1b5632 (A Brief History of Graphic Design, Monica Galvan) (Erişim Tarihi: 2020)

⁶⁸ Dilek Bektaş, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, 1993.

Shigeo Fukuda'yı grafik tasarımcı olarak bir 'hareket' veya 'dönem' açısından anlamaya çalışmak yeterli olmaz. Batılı tarihçiler Japonların çalışma yöntemini ve kültürel yapılarını batı dünyasında yorumlayabilmek için belirli dönemleri tanımlı 'hareketler' üzerine yerleştirmektedir. Ancak küreselleşmenin homojenleştirici etkileri (teknoloji ve iletişim hızı) gittikçe daha fazla hissedilmeye başladığı için günümüzde tanımlı dönemlerin ayrımlarının geçmişe göre aşınmış olduğu hissedilir. Bu nedenle Fukuda'nın afiş tasarımına hem Batı kültüründe bir 'stil' ya da 'hareket' hem de Japon rizomu içinde değerlendirmek daha doğru olur.

*Japon afişi nedir? Bir gösteri mi, bir zevk mi, bir ürperti mi, bir şok mu? Her mucize gibi, anlık bir kavrayışa hizmet etmez, geleneksel yoruma cevap vermez. Japon posterleri zerafeti, soyut bileşenleri, dolaylı mesajlarıyla yoğun etkisi veya incelikleriyle anlaşılmadan önce hissedilir olmalıdır.*⁶⁹

-Catherine Bürer.

1960'larda Batı Almanya'da kavramları görselleştirmek amacıyla yeni bir görsel anlatım dili öne çıktı. 1980'lere kadar devam eden kavramların görsel anlatımında, tasarımcılar konuya alışılmadık bir açıdan bakarak veya farklı unsurları bir araya getirerek izleyicide şok etkisi yaratıp dikkati çekmeyi ve fikirleri aktarmayı denediler. Kavramların görsel anlatımında yeni grafik yöntemler yaratmak için kolaj ve montaja başvuruldu ve fotoğraf tekniğinin güncel olanaklarından faydalanıldı. Anlam ve estetik biçim açısından birbirine bağlanarak bütünleşmiş görüntülerin yeniden fotoğrafını çekme tekniği de kullanıldı.⁷⁰

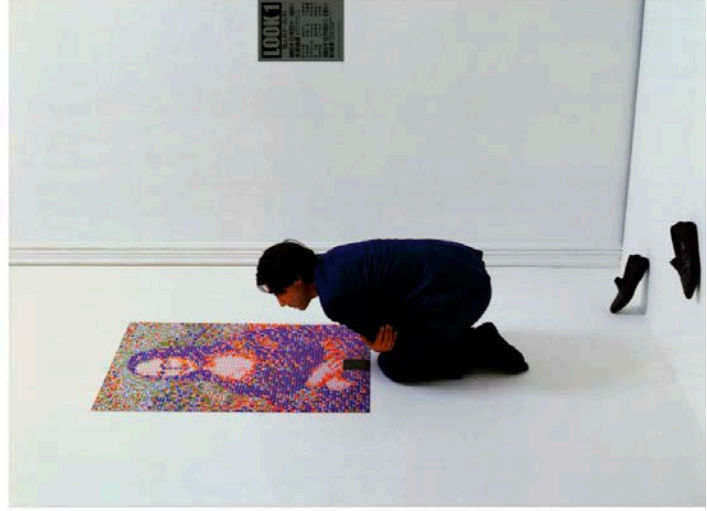
1960'ların sonuna doğru dünyanın birçok ülkesinde grafik tasarımda ulusal özelliklerin ortadan kalktığı, İsviçre'nin yalın geometrik biçimleriyle Amerika'nın

⁶⁹ Catherine Bürer, Jinsong Yu (The Corresponding author) and Shangshu Wang, **Analysis of Visual Humorous in Fukuda Shigeo's Poster Works**, 2019 3rd International Conference on Art Design, Language, and Humanities, 2019.

⁷⁰ Dilek Bektaş, **Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi**, 1993,

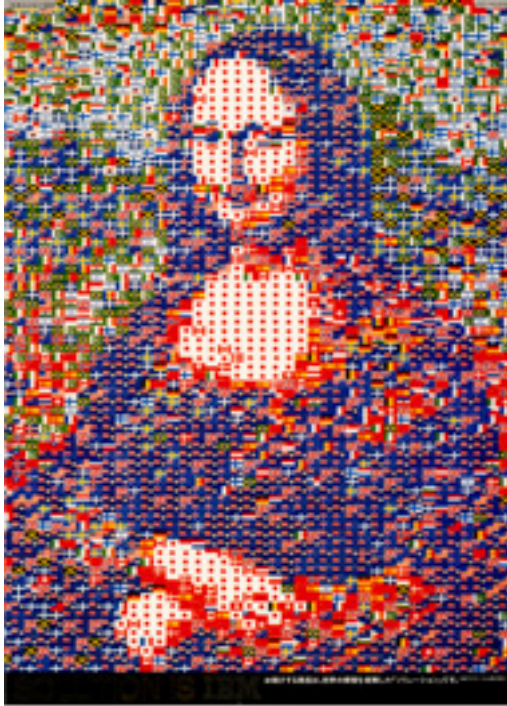


Afiş No. 51



Afiş No. 51 (yatay)

tüketim kültürü odaklı sınırsız özgürlük (hiper liberalizm) anlayışının bir arada var olduğu uluslararası nitelikte yeni bir dönem başladı. Dünyayı saran iletişim ağı ortamında Uzakdoğu, Avrupa ve Amerika’da meydana gelen olayların doğrudan birbirini etkilemesi gibi sanat ve tasarım alanındaki gelişmelerde de kavramsal yenilikler ve görsel arayışlar birbirini melezledi. Fukuda’nın afişlerinde fotografik



Afiş No:40

ögeyi ele alan bu bölüm, Fukuda’nın afişlerinde görsel bütünlüğü sağlamada farklı teknik elemanlarla afişin görsel yapısını fotoğrafla nasıl kurguladığını, kavramların görsel anlatımından nasıl etkilendiğini incelemektedir. Afiş No. 51’de Shigeo Fukuda’nın 1984’te IBM için yapmış olduğu afişini incelerken, 1985’te başka bir karma sergi için IBM afişinin kendisiyle birlikte bir mekâna yerleşip fotoğraflandığı, Shigeo Fukuda afişlerinde ‘fotografik öge’ özelliklerini barındıran işlerinden biri de LOOK 1’dir.



Resim 19: Ninohe Civic Center

Fotoğraf anlayışımız, özgün mesaj arayışımızdan etkilenir. Baudrillard'a göre özgünlük arayışı da “kesinlik takıntısına yansımaktadır”.⁷¹

Gerçeklikte, Fukuda zeminde yatay olarak konumlandırılmış afişe eğilir pozisyonda, ayakkabılarını ise dikey

olarak hemen arkasındaki duvara asmış ve yerçekimi yasasına uygun olmayan bir mekân içine yerleşmiştir. Sergide kendi eserini incelerken bu görüntünün kadrajından yeni bir sergi afişi tasarlamıştır.

Fukuda, Resim: LOOK1, 15 Kişilik Ziyafet Sergisi için 1985’te perspektifi mekânın kendisiyle birlikte ele alarak tasarlamış olduğu görülür. Afiş No. 51(yatay)’ da görüldüğü gibi kadrajlanmış olsa da afişin bütünü Resim a’daki dikey kullanımına göre tasarlanmıştır. Afiş orijinalinde (Resim c) farklı milletlerin bayraklarındaki renk kodunun belirli bir algoritmik değer üzerinden dizilimiyle IBM bünyesinde açılacak bir sergi için Mona Lisa görüntüsünü oluşturmaktadır.

Japon tasarımcılar, Avrupalıların etkili, satış odaklı posterler yaratma konusundaki agresif, koşulsuz iradesini paylaşmıyorlar. Bunun yerine, fikirlerle zaman alıyorlar, onları keşif benzeri disiplin ve özveri ile görsel temsillere dönüştürmeden önce düşüncelerin büyümelerine izin veriyorlar.

-Josef Müller-Brockmann

Japonya’da Fukuda’nın kalıcı olarak eserlerinin sergilendiği Ninohe Civic Center’ın ikinci katında bir Mona Lisa kolajı olarak oluşturduğu, yağlı boyadan fotoğrafa, fotoğraftan kolaja ve kolajın fotoğraflanmasıyla afişe dönüşen, 50 ulusal bayrağın

⁷¹ The International Journal of Visual Design, **Perception, Meaning, and Design: An Interdisciplinary Exploration of Visual Communication Design Theory**, Volume 9, Issue 2, 2015, 20.

çoğaltılıp renk değerlerinin fotografik görüntü karşılığını araştıran yapıtının büyütülmüş bir versiyonunu görebilirsiniz.

Bu afişteki Mona Lisa görüntüsü tamamı yalnızca Fukuda tarafından 3485 bayrak görselinin el işçiliği dizilip yapıştırılmasıyla -bilgisayar kullanmaksızın- tasarlanmıştır.

“Parçalar tamamlandıktan sonra herkes için ne kadar sürpriz olacağını düşünmek çok eğlenceliydi ancak bir o kadar yorucuydu. Esere çalışırken en son parçayı yerleştirdikten sonra atacağım kahkahayı düşünüp durdum. İnsanlara Mona Lisa'yı yapmak için 3485 bayrak kullandığımı söyleyebilirim ama buna inanmaları için görmeleri gerekiyor.”⁷²

Kültürel yapıları homojen olan Japonların anlaşılması için her şeyi doğrudan ifade etmeleri gerekmez. Japonlar daha dolaylı ve soyut ifade biçimlerine de inanırlar.



Resim 20: Shigeo Fukuda Portrait Graphisme, JP.

Fukuda'nın fotografik unsur bağlamında tasarladığı afişlerin bütününe baktığımızda

⁷² Lai Xiaojuan, **Master's Masterpiece Shigeo Fukuda Invited Poster**, China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994, 22.

geçmiş sanat dönemlerinden referans veren ünlü ressamın ikonik eserleri ile çalışmaya sıklıkla başvurduğu görülür. Fukuda'nın fotografik değerdeki afişleri genellikle ya kendi işlerini topluca sergilemede bir fırsat sağlıyordu ya da bütünü parçalarını oluşturmayı sağlayan tanıdığımız bir eserin referans görüntüsünü veriyordu.

Shigeo Fukuda çalışmalarında fikirler ve teknikler daima birbirini tamamlar. Araştırmanın bu bölümünde Fukuda'nın fotografik unsur özelliklerini taşıyan afişlerindeki tasarımda fotoğraf kullanma meselesini ele aldığımızda, fotoğrafı kavramların iç içe geçtiği yolculuğunda onları kaybetmeden, zarafet ve sabırla, geleneksel olarak birbirine bağlamanın destekleyici bir aracı olarak kullanmış olduğu sonucuna varılır.

Barthes'a göre fotoğraf, başka hiçbir işaret sisteminin yapamayacağı kadar kesinlik sunar. Fotoğrafçılık, fotoğraf ile izleyici arasında çeviri tarafından bulanıklaştırılmadan kesintisiz bir mesajın aktığı kodsuz bir sistemdir.

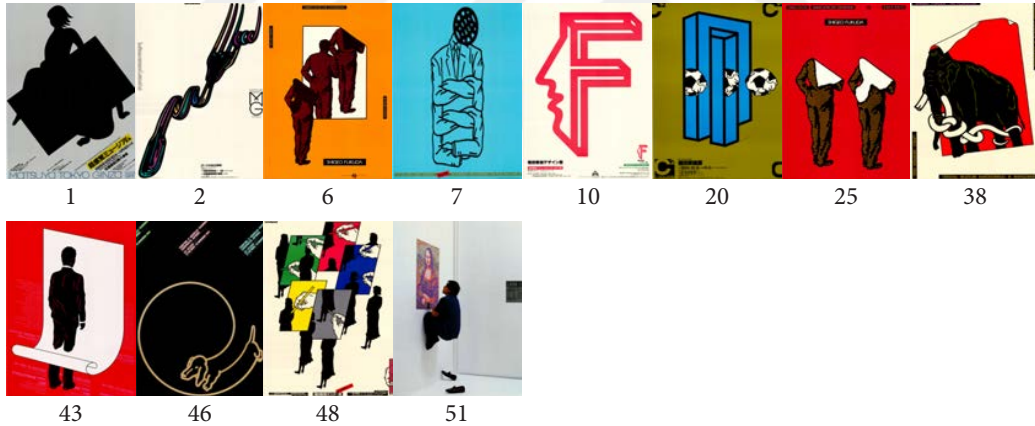
Fukuda'nın ünlü tabloları kendi afiş tasarımlarında uygulaması üzerine yapılan araştırmaya göre,⁷³ Fukuda'nın bir yandan ünlü tablolara saygı duyduğu ve ünlü tablolarının ünlü sanatçıların itibarını zedelemekten yeniden yaratmak için özel bir çaba gösterdiğini vurguladığı öğrenilmiştir. Shigeo Fukuda, afişin yaygın kullanımı ve çoğaltılma sürecinde ünlülerin ünlü resimlerini renkli bir düşünce haline getirmeyi istiyordu. Shigeo Fukuda, ünlü tabloları kullanarak tasarladığı afişleri mümkün olan en uygun anlatım biçiminde, zekice mizah barındıran atmosferlerini korumaktadır. Bu tür afişler sadece bilgi vermekle kalmaz, aynı zamanda insanların kalbini kavramada da iyidir. Çünkü artık onlar sadece bir afiş değil, bir bakıma kültürel ikonlardır.

⁷³ Lai Xiaojuan, **Master's Masterpiece Shigeo Fukuda Invited Poster**, China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994, 22.

3.2. Nolu Bölümde Yer Alan Afişlerin İmkansız Figür Ögesi Kategorisine Göre İncelenmesi					
Afiş No					
1	iki boyutlu	18		35	
2	üç boyutlu	19		36	
3		20	üç boyutlu	37	
4		21		38	iki boyutlu
5		22		39	
6	iki boyutlu	23		40	
7	iki boyutlu	24		41	
8		25	iki boyutlu	42	
9		26		43	üç boyutlu
10	üç boyutlu	27		44	
11	iki boyutlu	28		45	
12		29		46	iki boyutlu
13		30		47	
14		31		48	iki boyutlu
15		32		49	
16		33		50	
17		34		51	üç boyutlu

Tablodaki afişler 3.2 Shigeo Fukuda'nın (MSGÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nin yer aldığı katalog bölümündeki numaralandırmaya göre sıralanmıştır.

Çizelge 55

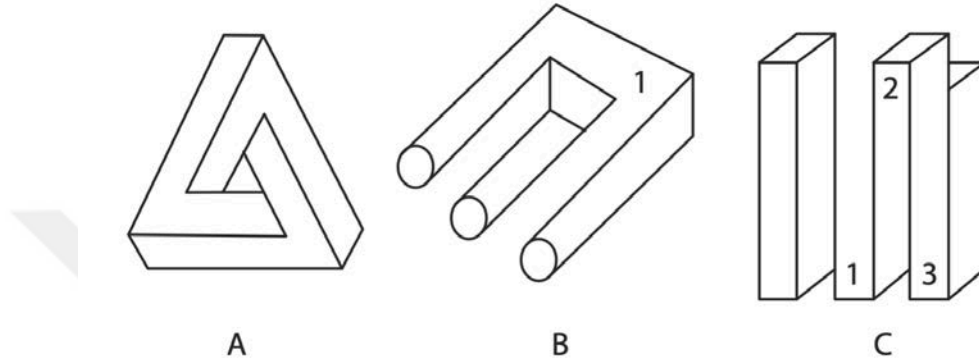


3.3.4 İmkânsız Figür (Çelişkili Uzay) Ögesi

Shigeo Fukuda'nın bu araştırma kapsamında incelenen afişlerinde 13'ünün yüzeyde resmi oluşturan iki ya da üç boyutlu formlarla hazırlanmış imkansız figür (çelişkili mekân ya da çelişkili uzay durumu) başlığı altında incelenebilir.

Tasvir, resim ile tasvir edilen arasındaki benzerliğin aslına aracılık ettiği özel bir resimsel temsil türüdür. Bazı görüntüler var olması mümkün olmayan şeyleri tasvir ediyor gibi oluşturulabilir. Bu resimlere "imkansız figürler" denir ve tasvir ettikleri

nesneler "imkansız nesneler" dir.⁷⁴ Çelişkili uzay ise genellikle iki boyutlu düzlemde üç boyutlu bir form gösteren ve iki boyutlu ile üç boyutlu uzay arasında bir boşluk oluşturan bakış açılarının dönüşümüne ve değişmesine dayanır. Çelişkili mekân tekniğiyle gerçekte üç boyutlu uzayda var olmayan ancak görsel etkiler ile üç boyutlu gibi algılanan yeni bir tasvir alanı yaratılabilir.⁷⁵



Şekil 5 Macpherson, F. (2010) "Impossible Figures in the Sage Encyclopedia of Perception, edited by E. Bruce Goldstein, Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc.

Penrose üçgeni (veya imkansız üçgen olarak bilinen) figür 1934 yılında henüz 18 yaşındayken Latin dersinde çizim yapan İsveçli sanatçı Oscar Reutersvärd tarafından rastgele tasarlanmıştır. Oscar Reutersvärd tarafından çizilen bu üçgen (Penrose Tribar) en çok bilinen imkansız figürdür. (Şekil 5: A)⁷⁶



Afiş No: 20

Şekil 5'te B formuna baktığımızda ise kütleli olarak uzun kenarlı ekseni üzerine yatırılmış üç silindir ayaklı bir masa gibi görünse de aynı şekil üzerinde işaretlenen 1 nolu yüzeyin 'kapalı olmayan' bir zemine ait olduğunu görürüz. Bu basit değerde oluşturulan imkansız figürler, figürün nesne

⁷⁴ Macpherson F., **Impossible Figures, in the Sage Encyclopedia of Perception**, Edited by E. Bruce Goldstein, Thousand Oaks, Sage Publications, Inc., 2010

⁷⁵ Jinsong Yu, Shangshu Wang, **Analysis of Visual Humorous in Fukuda Shigeo's Poster Works** Language, and Humanities 3rd International Conference on Art Design, 2019

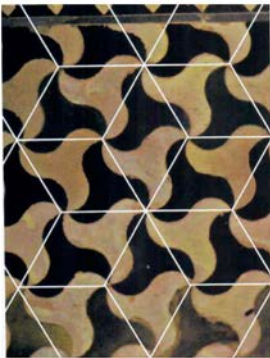
⁷⁶ en.wikipedia.org/wiki/Oscar_Reutersvärd (Erişim Tarihi: Ocak 2020)



Resim 21-22: Chukyo Üniversitesi Kampüsünden Görüntüler

olması için kütleli sınırlarını yöneten kuralları ihlal etmektedir.

Fukuda Afiş No:20'deki afişini Chukyo Üniversitesi'nin Kuruluşunun 40. Yıldönümünü Anma Sergisi için tasarlamıştır. Resim BB'de etkinliğin gerçekleştiği bina Chukyo Üniversitesini arka bloğunda yer alan cam koridorların bir kesiti ve ana giriş binasının kemer yapısını görüyoruz. Fukuda'nın afişinde yer alan üç bacaklı ve üç boyutlu bir figürü tasvir ediyormuş olarak görülür ancak dikkatli baktığımızda böyle bir nesnenin imkansız olduğunu kolaylıkla anlayabiliriz. Şekildeki yatay ve dikey görünen parçaların kendilerine yakın yüzeyleri, kendi içinde bir tutarsızlık gösterir ve figür iki farklı görüş derinliğine sahipmiş gibi



Resim 23: El Hamra Sarayı Mozaikleri Resim 24: M.C. Escher'in Figüratif Mozaik tasarımı

Her iki mozaiklemede de her elmas görüntüyü aynı ızgara modeli içerir. <https://www.chukyo-u.ac.jp/english/about/a1.html>

algılanır. Afiş No.20'deki imkansız figür, Şekil 5'te B ve C'deki figürlere alternatif olarak açık yüzeyleri kapatılmıştır. Ancak imkansız figürle birlikte oluşturulan, tekrarlayan yuvarlak hayvan formunun figür üzerindeki konumlandırması ile farklı

görüş derinlikleri Fukuda tarafından sınırlandırılarak gösterilirken formun bütününe görmede diğer görünüş

olasılıkları da ortaya çıkarmaktadır.

1898'de Hollanda'da dünyaya gelen sanatçı M.C. Escher, mühendis bir ailenin oğludur ve bir matematikçi gibi düşünmek için yetiştirilmiştir. Escher'in resimleri



Resim 24: M.C. Escher, Liberation, lithograph, April 1955 <https://www.escherinhetpaleis.nl/escher-today/liberation-print-1955/?lang=en>

göründüklerinden daha fazla matematik hesaplamalarına sahiptir. Escher'in 1922'de İspanya'ya yaptığı bir gezide hayatının geri kalanında ona ilham verecek olan çinileri görmüştür. Resim y'deki çiniler, 14. yüzyılda İspanya'yı yöneten Müslüman prensler tarafından inşa edilen El Hamra Sarayın'nda bulunuyordu. İslami sanatçılar kendilerini soyut şekillerle çalışmakla sınırlıyorlardı. Escher, El Hamra Sarayın'nın duvarlarının çoğunu kaplayan zengin desen çeşitliliğine hayran kalmıştı ve o ana kadar hiçbir sanatçının denemediği bir şeyi deneyerek bu soyut desenleri figürlerle çalışarak tanınabilir resimlerden bir çeşit figüratif mozaikler oluşturdu.⁷⁷

(Resim 23)

Bir sonraki örnekte ise Escher'in yukarıdaki modele benzer bir geometrik

ızgara ile üçgen formların aritmetik tekrarı ile dokulaştırılması sağlanan desenin, bir yüzeyden sınırları kaldırılmış bir figüre dönüşmesini adım adım izleyebiliriz.

Escher'in bu figüratif geçiş aşamalarına yer verme yaklaşımı Fukuda'nın afişlerinde

⁷⁷ Scholastic Art, M. C. Escher Working With Shape, February 2010, Volume 4, 5.

iki görüntünün birbirine dönüşmesindeki aşamalarına yer verilmeksizin doğrudan kullanılmıştır.

*“Günümüzde, bir grafik görüntünün tasarlanma süreci; görsel bir formun net bir şekilde aranması ile başlar kişinin kendi düşünce treni (aşamaları) ile yoluna devam eder. Görüntünün açıkça zihnimde olup olmadığına karar vermek biraz zaman alıyor. Oysa zihinsel bir imgelem görsellerden çok farklı bir şeydir ve zihninde dolaşanlardan birinin sahte ve tamamen yanıltıcı olduğunu çoğu kişi kendini zorlarsa da düşündüğü mükemmelliğin bütünlüğünü tamamıyla yakalayamaz. Uzun süren bir çalışmadan sonra denemelerin ve kaynakların neredeyse sonuna geldiğimde, kusurlu görsel imgelemimi, ayrıntılarıyla kavramsal bir taslak gibi hayal etmeyi sürdürmeyi seviyorum.”*⁷⁸ -M.C. Escher

Bir dokudan çıkmakta olan bir kâğıt şeridinin düzgün gri yüzeyi üzerinde, aynı anda kontrast ve formda bir gelişme meydana gelmektedir (Resim). İlk önce neredeyse hiç görülmeyen üçgenler, daha karmaşık figürlere dönüşür, aralarındaki renk kontrastı artar. Karmaşık figürler çalışmanın ortasında siyah ve beyaz kuşlara dönüşür. En üstte de oradan bağımsız varlıklar olarak uçarak form değiştirmeye devam ederler. Ve böylece üzerine çizildiği kâğıt şeridi kaybolur.⁷⁹

M.C. Escher’in *Liberation* isimli tahta baskı resminde perspektif unsuru bu tür yapıların bizim gerçekliğimizde bulunmadığını, sanatçının bizi gözün algıladığı düzlemlere götürmeye çalıştığını anlarız. Tek tek nesnelere ile çelişkili bakış açıları arasında amaçlanan ilişkileri kavramaya çalışırken, sanatçının düzenlemelerinin çelişkili yanlarını da ortaya çıkarırız.⁸⁰ Resimsel illüzyonist M.C. Escher’in anımsatan çalışmalarında Shigeo Fukuda ise “nesnelere hem görünen gerçekliğini

⁷⁸ Taschen GmbH, M. C. ESCHER **The Graphic Work Introduced and explained by the artist**, II. Regular division of a plane: Liberation 1989, 2009 Editions, 5.

⁷⁹ Florence Fasanelli, **Mathematics and Art, Holland and Escher**, 951.

⁸⁰ E. H. Gombrich, **Sanat ve Yanılsama, Üçüncü Boyutun Çok Anlamlılığı**, 207.

hem de imkansızlığını” tasarımda bir iletişim aracı olarak kullanmıştır. En tanınmış tasarımlarının çoğu, çift okumaları çağrıştıran afişleridir. ⁸¹ Escher gibi, Fukuda’nın da çalışmaları da perspektif, negatif alan ve sayfadaki öğeler arasındaki görsel ve geometrik etkileşimle cesurca deneyler yaparak derinliği oluşturulmuş



Afiş No: 43

düzensiz görsel düzlemleriyle izleyiciyi şaşırtmaya yöneliktir. Ancak Fukuda’nın çalışmaları Escher’den farklı olarak vurgulanmak istenilen alanda kontrastı artırmak yerine işin bütününde kontrast etkisini detaylarından arındırılmış ya da yalınlaştırılmış özgün bir dilde ifade etmeyi tercih eder. Shigeo Fukuda’nın erken dönemlerine denk gelen işlerinde pozitif ve negatif alanlar ile tanımlı formlar oluşturmasına sıklıkla rastlanır.

Tasarımda tuzaklar kurmak (illüzyondan

yararlanmak) benim için bir anlatım biçimi olmakla birlikte bir eğlence unsurudur da. Hayatımın her gününün bir tuzak (illüzyon) görüntüsü olduğuna dair bahse girmek istiyorum. ⁸²

-Shigeo Fukuda

Mizah sözlü olarak, görsel olarak veya fiziksel bir performansla yapılabilir. Ayrıca müzik veya görsel sanatlar gibi sözlü olmayan iletişimlerde de mizahi olabilir. Mizah duygusunun aktarımı, resimdeki belirli semboller veya belirli kavramların alınmasıyla sağlanabilir. Her yaş grubuna hitap edebilir. Hiciv gibi karmaşık mizah biçimleri için ise, insanların daha olgun izleyicileri çekebilecek sosyal önemini ve

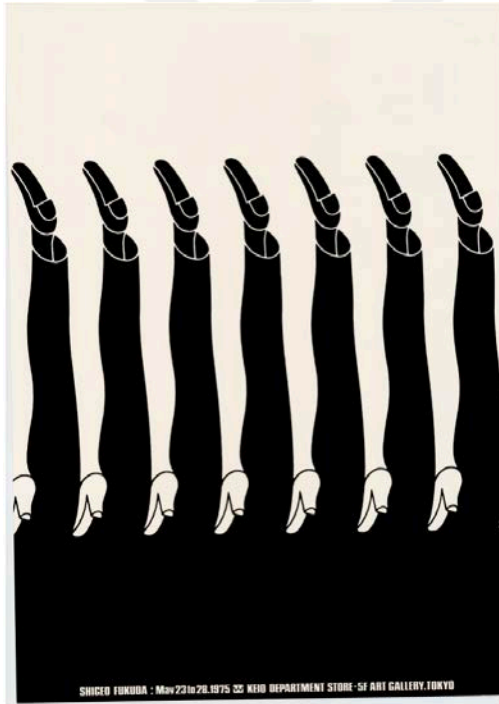
⁸¹ humanparadise.com/fukuda_web/introduce.html (SHIGEO FUKUDA, GRAPHIC DESIGNER by Steven Heller Erişim Tarihi: Mayıs 2020)

⁸² nostos.jp/archives/125898 (Erişim Tarihi: 5 Eylül 2020)

bağlamını anlamaları gerekir. Hiciv mizah kapsamında ise, bir tür psikolojik zevk olan abartma, çelişki ve paradoks gibi akıl dışı faktörleri içerir.⁸³ Tasarım konsepti açısından bakıldığında ise görsel yanılsama ve mantık çelişkisi, Fukuda'nın tasarım kariyeri boyunca kısa grafiklerle üretilmiştir. Eserlerinin çoğu, mizah anlayışını yansıtmak için görsel yanılsamadan türetilen mantık çelişkisine dayanmaktadır.

Afiş No: 43'te ve Afiş No: 37'de işlenen konular ve uygulama biçimleri birbirinden farklı olsa da Fukuda'nın afişte anlam üretme meselesinde aynı paradoksal durumlar vardır. Her iki afişinde Fukuda, afişteki görsel unsurların birbiri ile çelişmesi halini (piktografik öğedeki izomorfik formlar gibi) genellikle iki farklı kavramsal durum ya da nesne/figür üzerinden anlatmaktadır. Böylece iki durum arasında çapraz bir

ilişki kurabilir.



Afiş No: 37

Afiş No: 43'de afiş ait olduğu yüzeyden başka bir yüzeyde oyun-oyuncu ilişkisine doğru yönelirken arada kalma hissine kapılabiliriz. Afişte yüzey ve tekniğin tamamen iki boyutlu olduğunu bildiğimiz halde, kavramların iç içe geçen paradoksal anlatımı ile çelişkili uzayda imkansız bir görüntüye maruz kalmamız beklenir. Afişte mekân ve kağıt hissi tasarımcı tarafından afişin merkezine alınmıştır. Bu durumda Fukuda 'afişte merkeze alınan kağıt yüzeyi bir figür ile bölmektedir' ya da 'figür,

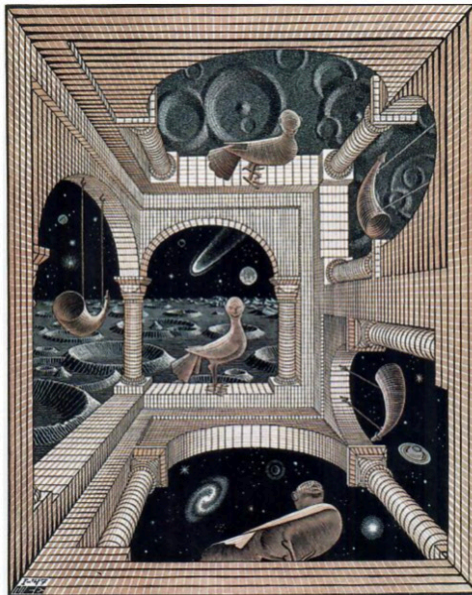
kağıt yüzey tarafından bölünmektedir' diyebiliriz. (Bölme ve bölünme numarası, sihirbazlık gösterilerinde en çok uygulanan performans türüdür.)

⁸³ Jinsong Yu, Shangshu Wang, **Analysis of Visual Humorous in Fukuda Shigeo's Poster Works**, Language, and Humanities 3rd International Conference on Art Design, 2019

Yüzü olmayan bir figür, resim düzlemini aşip boş ve altından kıvrılmış bir kağıda bakar. Arka planda yinelenen yazı tipine adım atarak, pratikte insanın içerik ve işlev üzerindeki üstünlüğünü imgeler ve duygular ile oynayarak kurar. İzleyici bir bakıma kendilerini yüz­süz figürün yerine koymaya ve düşündüklerini düşünmeye mecbur bırakılmıştır ve ancak bu süre sonunda afiş iletişim işlevini ortaya çıkarır.⁸⁴

Afiş No: 37’de ise ele alacağımız nokta doluluk-boşluk üzerinden ortaya çıkarılan çelişkili uzay figürü olduğundan “kadınların figürler arası meydana getirdikleri boşluklar mı adamların kütle­sel değerini meydana getirmektedir, adamların figürler arası meydana getirdiği boşluklar mı kadınların kütle­sel değerini meydana getirmektedir?” çapraz ilişkisini farkedebiliriz. Afiş No:43 ve Afiş No: 37 için sorulan çelişkili sorularına ‘iki durum da olabilir’ yanıtını verebiliriz.

Gözlerimizle gördüğümüz dünya doğrudan algılanır olandır. Modern bilgi çağında, mizah anlayışına sahip birçok görsel unsur vardır. Mizah unsurunu barındıran



Resim 25: Diğer Dünya M.C. Escher



Afiş No: 1

görsel sürreal, çelişkili, abartılı, vb. gibi özellikler rasyonelliğe uymayabilir ancak

⁸⁴ designhistorymashup.blogspot.com/2008/04/shigeo-fukudas-poster-design.html (Kirei - Posters from Japan. Thames and Hudson, London, 1993.Erişim Tarihi: Mart 2021)

algılama kurallarını etkilemez. Görseldeki doğruluk, bilginin hızlı bir şekilde aktarılmasını sağlar ve görmeden (vizyon) algıya gelen hızlı dönüşümü doğrudan tamamlar. Burada asıl önemli durum vizyonun yönüdür. Grafik biçimler kelimelerle karşılaştırıldığında bilgileri daha hızlı aktarabilirler. Çoğu durumda insanlar mantıklı düşünme eyleminde bulunmaksızın mizahi bir deneyim yaşayabilir. Grafik tasarımda mizah unsurunu taşıyan afiş çalışmaları görsel mizah afişleri olarak gösterilebilir. Tasarımcılar, görsel unsurlarla bilinçli olarak ilgilenerek izleyicinin mizah unsurlarını doğrudan görsel olarak algılamasını sağlayabilir, böylece hızlı bir şekilde mizahi duygular yaratabilir.⁸⁵ Matematikte, kurallar neyin mümkün olduğunu tanımlar. Diğer Dünya'da Escher, düz bir yüzey üzerinde üç boyutlu bir uzayı göstermek için geometri tabanlı bir sistem olan perspektif kurallarını kullanmıştır. Oda benzeri bir alanda, kemerler ay manzarasına açılır. Ama bir gariplik sezilir. Tavan nerededir, zemin nerededir? Görüntünün alt kısmında, izleyici aşağıdan asılı bir boynuza, kuş benzeri bir şekle ve sarmal galaksilerle dolu bir gökyüzüne bakıyor gibi görünüyor. Görüntünün üst kısmında, izleyici yukarıdan boynuza, şekle ve ayın yüzeyine bakar. Görüntünün ortası sahneyi üçüncü bir açıdan gösterir. Escher, üç farklı bakış açısını birleştirerek izleyicilere şu soruyu soruyor gibi görünüyor: Aynı şeyi yukarıdan, aşağıdan ve yandan görüyorsanız, o zaman tam olarak neredesiniz?⁸⁶

Afiş No:1'deki eseri geometri tabanlı bir sistem olan perspektif kurallarına göre incelediğimizde, 'afişteki iki karakterin görüntüleri farklı perspektiflere sahiptir' ve 'ikisi de aynı mekânda bulunmaktadır' fonksiyonları ile afişi değerlendirdiğimizde, afişteki iki figürden biri yukarı bakmaktadır, diğeri aşağı bakmaktadır diyebiliriz.

3.3.5 Kontrastlık Ögesi

Bu araştırma kapsamında incelenen 51 adet Shigeo Fukuda afişinden 46'sı

⁸⁵ Jinsong Yu, Shangshu Wang, Analysis of Visual Humorous in Fukuda Shigeo's Poster Works Language, and Humanities 3rd International Conference on Art Design, 2019

⁸⁶ Scholastic Art, M. C. Escher Working With Shape, February 2010, Volume 4, 5.

3.2. Nolu Bölümde Yer Alan Afişlerin <u>Kontrast Ögesi</u> Kategorisine Göre İncelenmesi					
Afiş No					
1	renk kontrastı ve boyut kontrastı (2 boyutlu ve üç boyutlu)	18	renk kontrastı	35	renk kontrastı
2	renk kontrastı	19	renk kontrastı	36	renk kontrastı
3	renk kontrastı	20	renk kontrastı	37	renk kontrastı ve boyut kontrastı (2 boyutlu ve üç boyutlu)
4	renk kontrastı	21	renk kontrastı	38	renk kontrastı
5	renk kontrastı	22	renk kontrastı	39	renk kontrastı
6	renk kontrastı ve boyut kontrastı (2 boyutlu ve üç boyutlu)	23	renk kontrastı	40	-
7	-	24	renk kontrastı	41	-
8	renk kontrastı	25	renk kontrastı	42	renk kontrastı ve boyut kontrastı (2 boyutlu ve üç boyutlu)
9	renk kontrastı	26	renk kontrastı	43	renk kontrastı ve boyut kontrastı (2 boyutlu ve üç boyutlu)
10	renk kontrastı	27	renk kontrastı	44	renk kontrastı
11	renk kontrastı	28	renk kontrastı	45	-
12	renk kontrastı	29	renk kontrastı	46	renk kontrastı
13	renk kontrastı	30	renk kontrastı	47	renk kontrastı
14	renk kontrastı	31	renk kontrastı	48	renk kontrastı ve boyut kontrastı (2 boyutlu ve üç boyutlu)
15	renk kontrastı	32	renk kontrastı	49	renk kontrastı
16	renk kontrastı	33	renk kontrastı	50	renk kontrastı
17	renk kontrastı	34	renk kontrastı ve boyut kontrastı (2 boyutlu ve üç boyutlu)	51	-

Tablodaki afişler 3.2 Shigeo Fukuda'nın (MSGSU Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nin yer aldığı katalog bölümündeki numaralandırmaya göre sıralanmıştır.

Çizelge 56

kontrastlık ögesi özelliklerine sahiptir ve 7 ayrı başlıkta renk ögesinden sonra kontrastlık ögesinin Shigeo Fukuda'nın afişlerinde en yaygın ikinci özellik olduğu anlaşılır. Değerlendirilen tüm afişler renkler arasındaki kontrast faktörü ve diğer karşıtlık türlerinin oluşturduğu; boyut kontrastı faktörü (aynı anda iki boyutlu ve üç boyutlu olma hali) ile eş zamanlı olarak incelenmiştir.

İnsan gözü, parlaklık ve renkteki değişiklikleri farkedemeyen, rengi algılayan ve düzelten bir görme mekânizmasına sahiptir. Bu düzeltme etkisi "renk kontrastı" olarak bilinir.⁸⁷ Renge bağlı olarak, kontrast etkisinin etkili olduğu ve etkili olmadığı durumlar vardır. Yüksek doygunluktaki rengin ürettiği baskılayıcı tepki daha güçlüdür veya doygunluğu daha az olan renk tarafından üretilen heyecan tepkisi daha da fazladır. Michel Eugène Chevreul'a göre similtelen renk kontrastı fenomeni, iki farklı nesnenin renk değerlerinin birbirini etkileme biçimini ifade eder.

⁸⁷ Hurvich Leo Maurice, Torii Shūkō, Wake Tenji, **Color Vision**, Seishin Shobo, 2002.



Tamamlayıcı renkteki nesnelerin birlikte kullanımında etki daha belirgindir.⁸⁸

Tasarımda pozitif ve negatif formlar arasındaki ters ya da tamamlayıcı grafiklerin ilişkisi tasarımda iki veya daha fazla anlamı ifade etmede kullanılabilir. Etkileşim tasarımı felsefesine göre incelenen kontrastın kavramsal boyutunda tasarım birdir, biri meydana getiren tüm farklılıklar, yine bir olanın sınırlarını belirlemektedir,

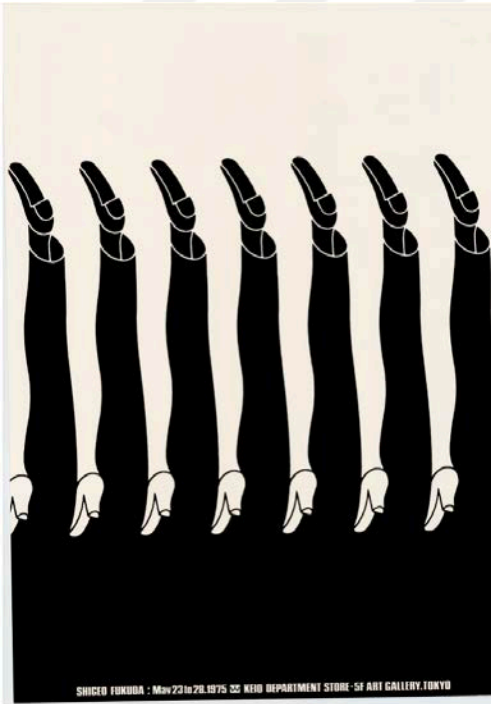
⁸⁸ Hazel Rossotti, *Why the World Isn't Grey*, Princeton University Press, 1985, 135-136.

sınırlar arası değişkenler ise zıtlık aksiyonunu tetikleyerek kontrast olanı, yani etkileşimi yaratmaktadır.⁸⁹

İmkansız alanlar, görsel ve psikolojik yanılsamalara neden olur. Görsel olarak en sezgisel his, mekânın yönü ve düzenidir. Her perspektifin ve seviyenin kendi iç mantığı vardır. Bununla birlikte, bu mantığı bir araya getirir ve üç boyutlu uzayın her yönünü temsil etmek için iki boyutlu düzlem kullanır, bu arada her bir görünüm aynı anda iki boyutlu bir uzayda görünür, bu da büyük bir mantıksal



Afiş No: 26



Afiş No: 37

çelişki yaratır ve görüntü hem fantastik hem de gerçek bir sahneye dönüşür.⁹⁰

Afiş No. 26, Shigeo Fukuda'nın Figaro'nun Düğünü için tasarladığı afiş kadın ve erkek bacalarını sararak zıplayan bir tiz şeklinde kıvrılır, bu dramının komik özelliklerini canlı ve zekice ifade eder. Bu afişin yanı sıra, Japonya'daki Keio Mağazası için tasarladığı tanıtım afişlerinde, ifade için erkek ve kadın bacalarının grafikleri de kullandı.

Shigeo Fukuda'nın afişlerinde çok sayıda kadın erkek bacaları ile çalışması olduğu

⁸⁹ Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak 2, Editör Dr. Öğr. Üyesi Behiç Alp Aytekin, Nobel, 2019, 98.

⁹⁰ Jinsong Yu, Shangshu Wang, *Analysis of Visual Humorous in Fukuda Shigeo's Poster Works* Language, and Humanities 3rd International Conference on Art Design, 2019



Resim 26: Shigeo Fukuda'nın imzası

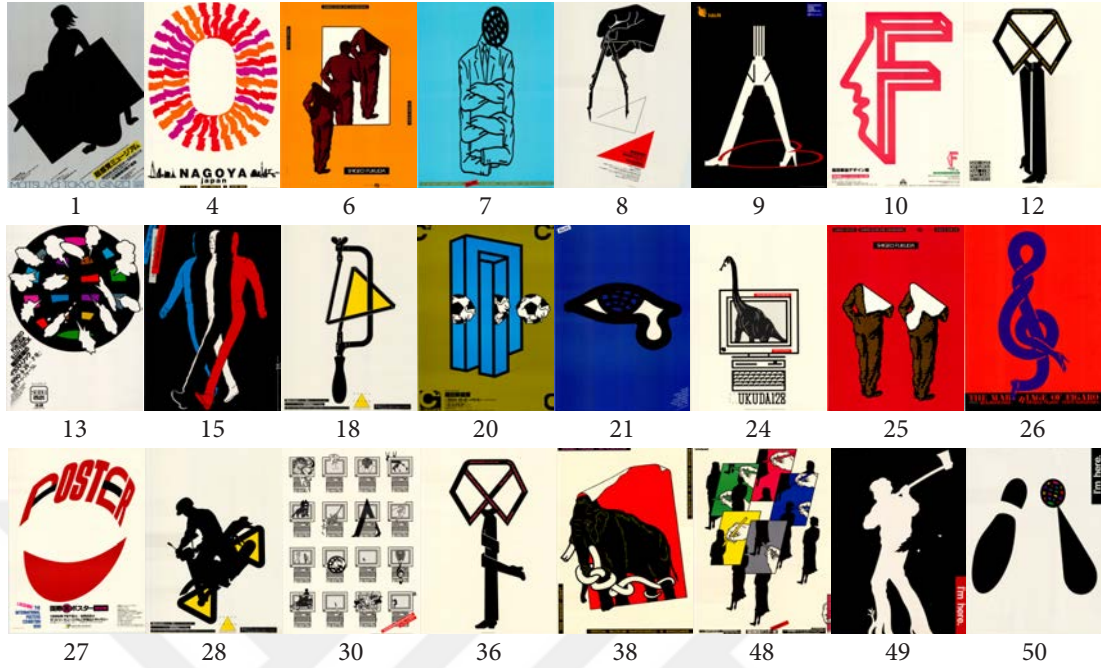
görülür. Fukuda, kadın ve erkek bacaklarının senkronize dans hareketini her zaman görsel açıdan güçlü buluyordu. Çin'de ders vermesi için davet edilen Shigeo Fukuda'ya sınıfta neden kadın ve erkek ayakları ile çalışmayı sevdiğini sorulduğunda “Bir toplumda kadın ve erkek eksik olamaz. Bir kavramı temsil etmek için kadınların ve erkeklerin ayaklarını kullanıyorum.” cevabını verdi.⁹¹

Fukuda'ya göre tasarım, içinde yer aldığı zamanı hesaba katmalı ve sosyal sorumluluğu her zaman düşünmeliydi. Fukuda, iyi bir sanat yönetmeni görevinin ‘halkın vicdanını uyandırmak’ olduğuna inandı; bu yüzden ona göre sosyal bir grupta her zaman düşünen kişi sanat yönetmeni misyonu olan kişiydi. Sanat yönetmeni günlük yaşantısında sıradan şeylerde sihir görebilmeli, ilgisi olmasa da bu hayatta eğlenmeyi bilmeliydi. Yaratıcı işçiler yoğun işlerde dolaşabilirdi ve her bulduğu boşlukta oyun alanı yaratabilirdi.

91 Li Ke, **Happy Design, Visual Creation, Shigeo Fukuda's Chengdu Tour**, Ningbo Dahongying College School of Art and Media, 1996, 96.

3.2. Nolu Bölümde Yer Alan Afişlerin Geometrik Öge Kategorisine Göre İncelenmesi					
Afiş No					
1	Geometrik Şekil	18	Geometrik Şekil	35	-
2	-	19	-	36	Geometrik Şekil
3	-	20	Geometrik Şekil	37	-
4	Geometrik Şekil	21	Geometrik Şekil	38	Geometrik Şekil
5	-	22	-	39	-
6	Geometrik Şekil	23	-	40	-
7	Geometrik Şekil	24	Geometrik Şekil	41	-
8	Geometrik Şekil, Geometrik Araç	25	Geometrik Şekil	42	-
9	Geometrik Araç	26	Geometrik Şekil	43	-
10	Geometrik Şekil	27	Geometrik Şekil	44	-
11	-	28	Geometrik Şekil	45	-
12	Geometrik Şekil	29	-	46	-
13	Geometrik Şekil	30	Geometrik Şekil	47	-
14	-	31	-	48	Geometrik Şekil
15	Geometrik Şekil	32	-	49	Geometrik Şekil
16	-	33	-	50	Geometrik Şekil
17	-	34	-	51	-

Tablodaki afişler 3.2 Shigeo Fukuda'nın (MSGSU Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nin yer aldığı katalog bölümündeki numaralandırmaya göre sıralanmıştır.



3.3.6 Geometrik Öge

Shigeo Fukuda'nın (MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 adet afişinden 23'ünde Geometrik Öge (Geometrik form, şekil, araç) bulunduğunu gözlemlenmiştir. Afişlerindeki geometrik değer taşıyan formların



Resim 27: Black Square by Kazimir Malevich (1913) <https://medium.com/signifier/constructing-the-supreme-language-of-art-ac77b649d003>

bir kısmı merkezde illüstrasyonu oluşturmada kullanılırken bir kısmının da afişteki bilgileri vermek için metinlere açılan alanlar (bantlar) olarak değerlendirildiği görülür. Sanat ve tasarımda kullanılan geometrinin tarihte daha da geriye gidebileceği örnekleri gösterilebilir ancak geometrik şekiller kullanmanın en sağlam temelini 1913'te Rusya'da Kazimir Malevich tarafından öncülüğünde karşımıza çıkar. Kazimir Malevich geometrik, soyut sanat ve avangart süprematizm hareketiyle

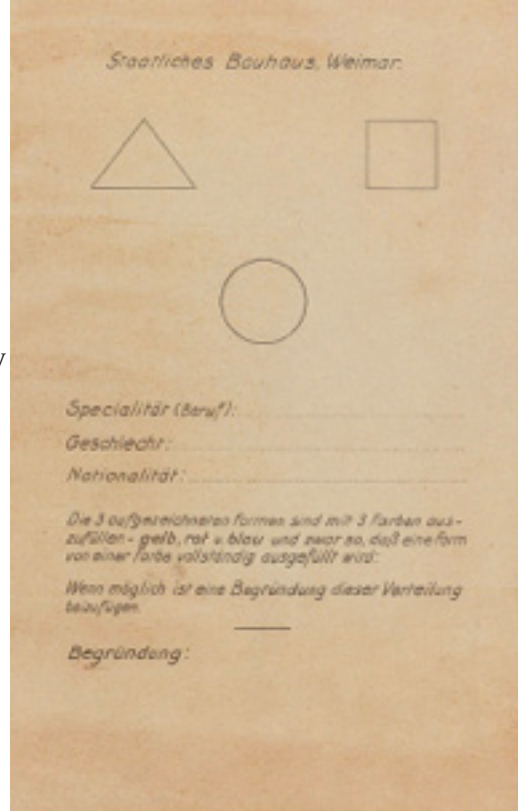
başlayan daha önce benzeri görülmemiş geometrik bir resim stili yarattı ve



Resim 28: <https://medium.com/@mickjongeling/imagining-more-than-the-black-square-966d82953e1a>

sergiledi. 1920'lerde geometrik sanat uluslararası bir fenomen haline geldi. Malevich çağdaşları ile birlikte, 1920'lerin en etkili, tutarlı, dinamik ve sübjektif olmayan Suprematist resimlerini yaratmak için hem geleneksel hem de modern matematik teorisinden yararlandı.⁹²

Siyah Kare sadece Malevich tarzının bir simgesi olmakla kalmayıp aynı zamanda 20. yüzyıl avantgard sanatının bir simgesi haline geldi. Maleviç'in kare üzerinden işaret ettiği, basit bir form olan kareyle çalışırken onu farklı şekillerde görmeye başlayabilir veya bazı tutabileceğini düşünebilirsiniz. Malevic'in 1920'lerde Suprematizle gerçekleştirdiği görsel devrimin yanı sıra, 1920'lerde Almanya'da Bauhaus okulunun eğitimcileri ve öğrencileri, geometrik şekiller ve renkler arasındaki ilişkiyle yakından ilgilendiler. Renk teorisi modeli üzerinde çalışan Wassily Kandinsky, bugün hala Bauhaus'un ayırt edici özelliği olan geometrik şekillere karakteristik renk atamasını gerçekleştirdi. Kandinsky, renklerin duyuşal ve duygusal etkileri aracılığıyla, onları sıcaklık ve soğukluk derecesinin yanı sıra parlaklık ve karanlığa göre ayrıştırdı.



Resim 29: Wassily Kandinsky: Questionnaire "Which colour to which form?", 1922/23

⁹¹ John Milner, **Kazimir Malevich and the Art of Geometry**, October, 1996.

Wassily Kandinsky, üçgen, daire ve kareden oluşan temel geometrik şekilleri sarı, mavi ve kırmızıdan oluşan ana renklerle ilişkilendirdi. Kandinsky'nin renk teorisine göre, bir şekil ne kadar belirginse, o kadar sıcaktır; ve ilgili şeklin açısı ne kadar geniş olursa o kadar soğuktur. Üçgen formu için atanan sarı renk keskin açılı olması sebebiyle sıcak bir formdur. Dairesel şekil bu nedenle mavi renge atanmıştır, çünkü dairenin açısı yoktur ve bu nedenle soğuk şekil olarak sınıflandırılmıştır. Böylece üçgen kadar dar olmayan ama aynı zamanda daire gibi açılardan da yoksun olmayan dikdörtgene kırmızı renk tanımlanmıştır. Bu sınıflandırma, Kandinsky'nin öznel duygularına dayandı ve Weimar'daki Bauhaus öğrencilerinin katıldığı bir anket aracılığıyla bilimsellik kanıtlandı.

Bauhaus'un geometik form-renk ilişkisine dayalı görsel algı kuramının benzeri, Fransa'da endüstriyel makine estetiğini yansıtan Art Deco'nun yalınlık ve stilize dilinde de öne çıktı.⁹³

Bauhaus görsel pedagojisinin ve Fransız Art Deco estetiğinin Japon grafik tasarımcılar arasında değer bulması ve ilgi uyandırması, 1930'lu yıllarda başlasa da bu iki Modernist dili Japon grafik tasarımında geliştiren kişi, 1950'li yıllardan itibaren Ikko Tanaka'ydı.

Tanaka'nın işlerinde Avrupa Modernizmi ile Japon gelenekselciliğini birleştiren bir grafik tasarım stilinin hakim olduğu görülür. Tanaka çocukluğundan itibaren sanat okullarında eğitim aldı ve gençlik dönemlerinde tiyatrodaki modern drama gruplarına katıldı.

Ikko Tanaka'nın tasarımları, kendi işinin çekirdeği olarak ifade ettiği düzlem ve şekilleri kullanmasıyla ünlüdür. 1950'ler boyunca Bauhaus tasarım geleneğini özümseyen Tanaka 1963'te Tanaka Tasarım Stüdyosu'nu açtı. Birçok yeni yöntem

⁹³ britannica.com/art/Art-Deco (Erişim Tarihi: Haziran 2021)

denemiş ve işlerinin temelinde kavramları iki farklı görsel üzerinden oluşturmaya odaklanmıştı.⁹⁴ Ikko Tanaka klasik konuları geometrik formlara indirgedi ve keskin renk kontrastını vurguladı.

Japon geleneksel formlarını ve renklerini Doğu'nun ve Batı'nın tasarım anlayışlarındaki etkileri ve gelişmeleri bir araya getirmek için çalışan tasarımcılardan oldu.

Avrupa Modernizmini kendi kelime dağarcığına eklemekle birlikte karakteristik olarak Japon olarak kalmaya özen gösterdiği bilinir.⁹⁵

Tanaka'nın sadece çizgiler, kareler veya daireler olarak değil, birlikte akan şekilleri düşünme biçimi, Japon geleneklerinden tahta kalıp baskılarının hassasiyetine duyduğu saygı olarak gösterilir.⁹⁶



Resim 30, Ikko Tanaka, Nihon Buyo, UCLA, Asian Performing Arts Institute 1981

Grafik tasarımın bir diğer üretim kanalı olan kurumsal kimlik tasarımı, İkinci Dünya Savaşı sonrası toplumlarda değişen refah ortamı ve ekonomik gelişmelerle birlikte yeni kurum ve kuruluşlardaki girişimcilikle birlikte gelişti. Kurum ve kuruluşların büyüüp önem kazanmasıyla kurumsal kimlik tasarımını geliştirmeye ihtiyaç doğdu.⁶⁵ Ikko Tanaka 1950'lerden 1980'lere kadar hızla gelişim gösteren Japon kurumsal kimlik tasarımının duayenlerinden biriydi. 1990'lara gelindiğinde Shigeo Fukuda'nın Space Prism Designer's Gallery'de açılacak olan sergisi (1994)

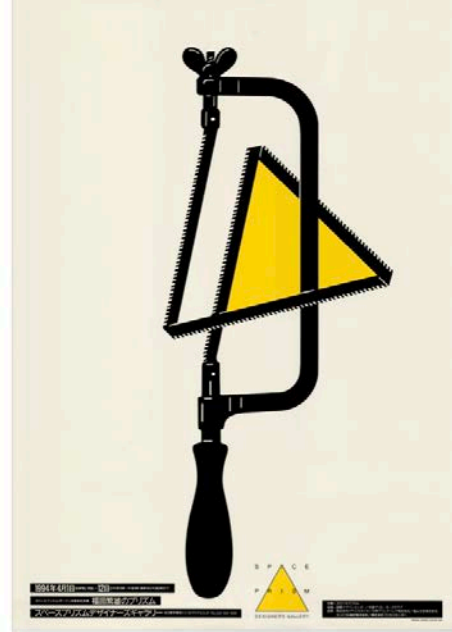
⁹⁴ Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, **Meggs' History of Graphic Design, The rise of Japanese Design**, 519.

⁹⁵ Sean Adams, **The Designer's Dictionary of Color**, 2017, 122.

⁹⁶ go.distance.ncsu.edu (Erişim Tarihi: Mayıs 2021)



Afiş No 28



Afiş No 18

için tasarladığı afişlere bakacak olursak sarı üçgen Space Prism logosundaki formu tasarımın bir parçası olarak afişin ilgi çeken merkezine yerleştirmiş olduğu görülür. Fukuda'nın Prizmi isimli sergide seri afişler (Afiş No 28 ve 18) iki ve üç boyutlu formların birleşmesinde imkansız eylemleri tasvir etmede kullanmıştır.

Geometrik şekilleri formlar ve figürlerle ele almasından oluşan leke değerlerinde azaltılmış renk bilgisi ve kontrast faktörü ile Japon geleneklerinden ilham alan ve Avrupadaki geometrik anlayışlara tanıdık gelecek modern yorumlarına dönüştürüldüğü, afişlerin bütününde tüm koşulları Fukuda fikirleri ile birleştirmiş olduğu görülür.

Commemorating The 100th Anniversary of M.C. Escher's Birth, M.C. Escher'in 100. yaş dönümünü anma için düzenlenen uluslararası bir platformda katılımcılarına açık ve sergide üretilen işlerin çıkış noktası M.C. Escher'in eserleri olarak belirlenmiş ödüllü bir karma sergidir. (Afiş No 1) Araştırmanın bu bölümünde ele alınan Shigeo Fukuda'nın bu eseri, doğrudan geometrik öge barındıran işlerinde konuya ilişkin belirgin bir örnek olarak gösterilebilir.



Afiş No:1

Afiş No 1 'de görsel sanatlar kavramlarında ışık ve gölgenin şiddetli kontrast ögesi ve figürün geometrik bir formla ilişkisinden doğan görüntüsü Shigeo Fukuda tarafından Matsuya Tokyo Ginza'da M.C. Escher'in 100. yaş dönümünü Anma için Sergisi için tasarlanmıştır. Afişteki biçimsel değerleri görme eylemi olmaksızın okuma ve dinleme ile görüntünün tahayyül edilebilirliği üzerinden bir anlatım yolu denenmiştir. Afişte bulunan tüm biçimsel ve teknik detaylar, birleşme ve bir araya gelme durumları ve afişin bütünündeki mesajı *Erwin Panowsky*'nin resimde anlamı keşfetme metoduna benzer üç aşamalı bir yöntem üzerinden ele değerlendirilmiştir.

Afiş, gri ve tek renk zeminli kanvas yüzeyin ortasında konumlandırılmış diyagonal açılı siyah bir dikdörtgenle bütünleşen ve belirli kısımlarından görünen iki figürün oluşturduğu, iki boyutlu bir illüstrasyon kompozisyonudur. Sergiye ait bilgiler, posterin alt kenarında konumlandırılmıştır. Matsuya Tokyo Ginza (serginin gerçekleştirildiği mekânın adı) logosu afişte yatay olarak en altta -yatayda afiş ölçülerinin müsaade ettiği en büyük punto değeri ile- yer almaktadır. Sergiye ait diğer bilgiler ise Matsuya Tokyo Ginza ve logosu'nun hemen üzerinde afiş yüzeyindeki illüstrasyonun dikdörtgen lekesi ile paralellik oluşturulan diyagonal gridler üzerinden serginin gerçekleştirildiği alana göre daha küçük ve kendi arasında değişken puntolarda sıralı olarak yerleştirilmiştir.

Afişin merkezinde konumlandırılan siyah illüstrasyon sınırlı ya da sonsuz gri bir yüzey üzerinde oluşturulmuştur. Merkezde iki boyutlu olarak çalışılan bu

illüstrasyonda siyah dikdörtgen, figürlerin içinde ya da dışında bulunduğu bir ‘alan’ olarak tasvir edilmiştir. Figürlerden biri (Figür A) siyah dikdörtgenin üst tarafında



Resim 31: 218 mm. x 299 mm. “Extrasensory Museum” Commemorating The 100th Anniversary of M.C. Esher’s Birth, Matsuya Tokyo Ginza, 1999.

ön cephesinden izleyiciye dönük solucan bakışı (worm eye) açısından görülmektedir. Merkezdeki siyah dikdörtgenin alt tarafında görünen figür (Figür B) izleyiciye sırtı dönük kuş bakışı (bird eye) açısından görülmektedir.

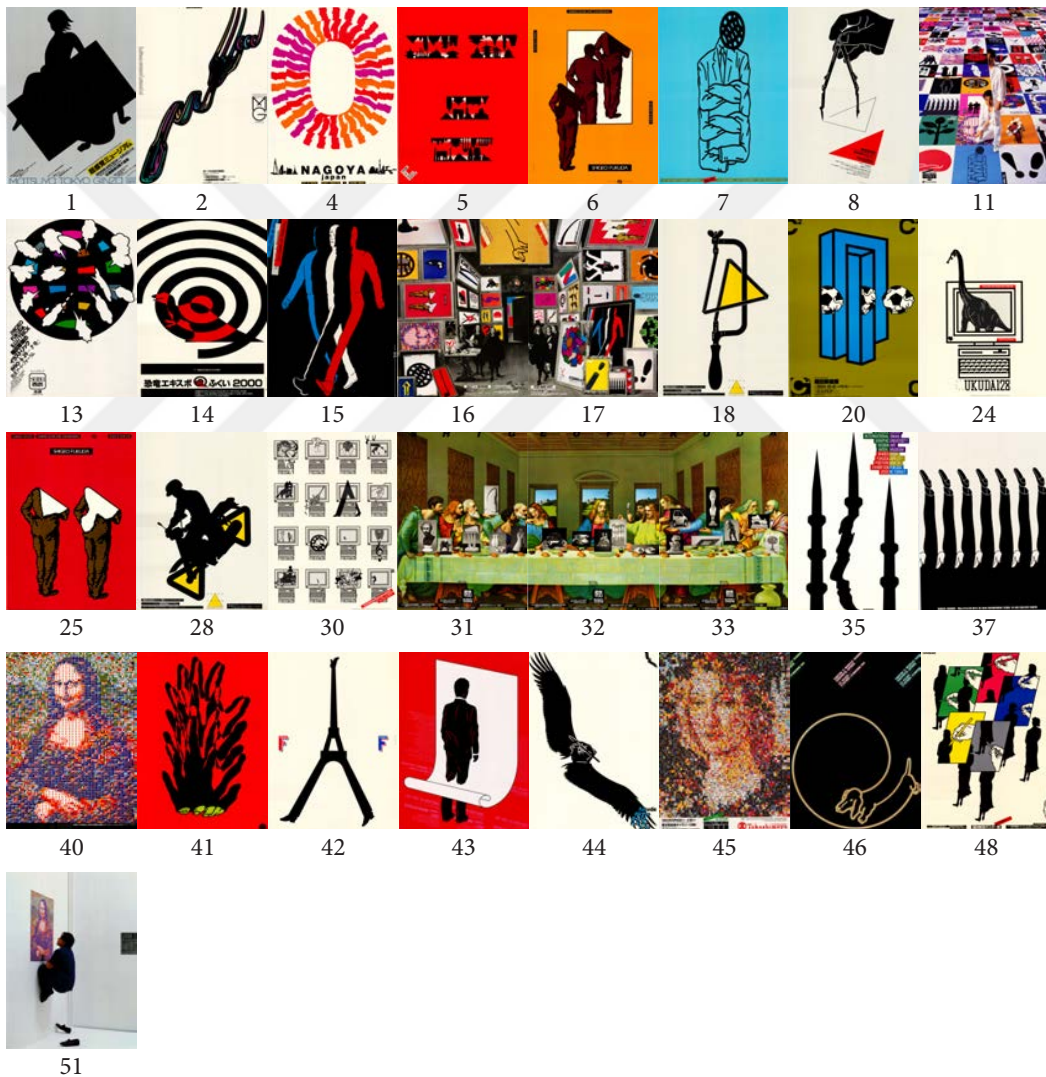
Afiş No.1’deki illüstrasyona göre iki figürün silüeti birbirinin izdüşümü olduğuna dair referans vermemekle birlikte figürlerin oranları ve dikdörtgen üzerindeki konumlandırılmalarına göre Figür A ve Figür B’nin birbirine benzeyen ya da birbirinin aynı figürler olduğunu hissettirir.

Bu serginin katalog kapağındaki tasarımda ise renkler afişten farklı olarak beyaz zemin üzerinde gri bir dikdörtgen ve aynı iki siyah figürle yeniden yorumlanmıştır. Burada Afiş No:1’deki Figür A ve Figür B’nin birbirinin izdüşümü ya da yanılısaması olduğunu açıkça gösterilmesi tercih edilmiştir.

Serginin adına göre Afiş No:1’de renklerin bütünselliği ile merkezdeki siyah dikdörtgenin bir mekânı ya da bir afişi temsil ederken, figürün de izleyiciyi ve izleyeni temsil ettiği durumlarına göre; figür ve nesne arasındaki ilişkide birinin öne çıkması engellenmiştir ve sürekli olarak çelişkide kalma durumu (eylemin kendisini) vurgulanmıştır. Afişte geometrik bir şekli kendi bağlamından piktografik izometrik ve geometrik bir eylem ögesi olarak grafik temsiline dönüştürür.

3.3.7 Ritim Ögesi

Shigeo Fukuda'nın afişlerinde ritim ögesi birçok afişinde kullandığı bir yöntem ya da bir teknik olarak karşımıza çıkar ve afişlerinde birden fazla ritim özelliği de aynı afişinde bulunabilmektedir. Bir nesnenin, figürün ya da bir kavramın tekrar etme haliyle birlikte seri afişleri de bu kategoride incelenmiştir. Seri Afişler, birden fazla afişin yan yana gelmesiyle başka bir bütünü oluşturması ya da belirli bir konuda uygulanan aynı temanın farklı afişleri olarak gösterilebilir.



Ritim, farklı görsel formlar kullanılarak ve çeşitli nedenlerle üretildiğinden, tasarımda tek bir kullanım şekli yoktur. Ritmin kullanıldığı kompozisyonlar düzenli,

3.2. Nolu Bölümde Yer Alan Afişlerin <u>Ritim Ögesi</u> Kategorisine Göre İncelenmesi					
Afiş No					
1	figür tekrarı, kavram tekrarı	18	seri afiş	35	nesne tekrarı
2	kavram tekrarı	19	-	36	-
3	-	20	nesne tekrarı	37	figür tekrarı, kavram tekrarı
4	nesne tekrarı	21	-	38	-
5	nesne tekrarı	22	-	39	-
6	figür tekrarı, kavram tekrarı, seri afiş (A.N. 6 ve 25)	23	-	40	nesne tekrarı
7	kavram tekrarı	24	nesne tekrarı, seri afiş (A.N. 24 ve 30)	41	figür tekrarı
8	nesne tekrarı	25	kavram tekrarı, nesne tekrarı, seri afiş (A.N. 6 ve 25)	42	nesne tekrarı
9	-	26	-	43	kavram tekrarı, nesne tekrarı
10	-	27	-	44	nesne tekrarı, kavram tekrarı
11	kavram tekrarı, nesne tekrarı	28	nesne tekrarı, seri afiş (A.N 18 ve 28)	45	kavram tekrarı
12	-	29	-	46	kavram tekrarı, nesne tekrarı
13	nesne tekrarı	30	nesne tekrarı, seri afiş (A.N. 24 ve 30)	47	-
14	nesne tekrarı	31	kavram tekrarı, seri afiş (A.N. 31, 32 ve 33)	48	kavram tekrarı, nesne tekrarı
15	figür tekrarı	32	kavram tekrarı, seri afiş (A.N. 31, 32 ve 33)	49	-
16	kavram tekrarı, nesne tekrarı, seri afiş (A.N. 16 ve 17)	33	kavram tekrarı, seri afiş (A.N. 31, 32 ve 33)	50	-
17	kavram tekrarı, nesne tekrarı, seri afiş (A.N. 16 ve 17)	34	-	51	kavram tekrarı

Tablodaki afişler 3.2 Shigeo Fukuda'nın (MSGSU Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan) 51 Afişi ve Kapsamlı Künye Bilgileri'nin yer aldığı katalog bölümündeki numaralandırmaya göre sıralanmıştır.

Çizelge 59

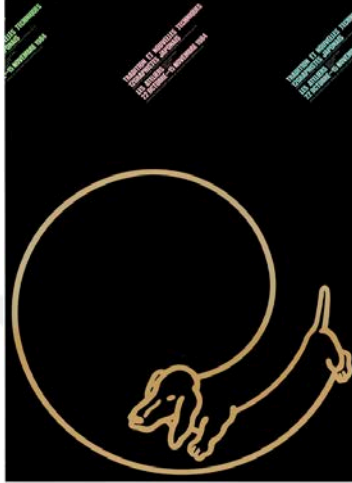
kademeli veya abartılı görünebilir, ancak hepsi ilerleme ve sıralama ilkelerini kullanır. Ritmi elde etmek için kullanılan birçok teknik vardır. En yaygın ritim ögesi kullanım şekillerinden biri de nesneye veya figüre hareket yanılsaması / etkisi vermesidir.



Afiş Arşiv No: 41

Fukuda'nın afişlerinde ritim herhangi bir nesne ya da figür unsurunun kalıbının çoğaltılmasıyla oluşturduğu bir tekrarla, afiş üzerinde tasarlanan formdaki düşüncenin ya da mesajın tekrarıyla ya da seri afiş ardışıklığı alınarak bir dizilim oluşturur. Fukuda'nın afişlerinde ritim görseldir ve gözün belirli bir sırada hareket etmesini sağlayan bir form değişikliği veya varyasyonu olduğunda ortaya çıkmaktadır.

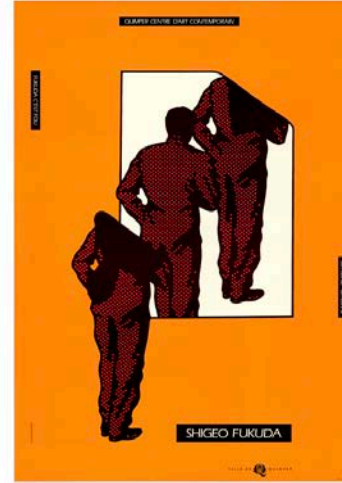
Ritim görsel ve işitsel bilgileri birbirine bağlayarak, içeriğin gelişimini gösteren bir yapı oluşturmaya yardımcı olur. Şekillerin ve renklerin tekrarı, farklı tamamlayıcı parçalar için tutarlılık sağlar. Shigeo Fukuda, Afiş Arşiv No: 46'da bir köpeğin



Afiş Arşiv No: 46



Afiş Arşiv No: 2



Afiş Arşiv No: : 6

bacaklarının tam olarak nerede olduğunu anlamamızı zorlaştırır. Kavramsal olarak genişleyen ve büyüyen afişin bir köpek figürü üzerinden tanımlanmasıyla birlikte tipografinin de senkron olarak sürekliliği ikincil bir ritim ögesiyle desteklemektedir. Buna göre afişteki sınırlar tipografideki ritim ve tekrar ögesi ile genişletilmiştir. Bu tekrar, köpeğin gövdesinin afiş yüzeyini aştığını ve yüzeyin dışında devam eden bir köpek gövdesini vaad eder.

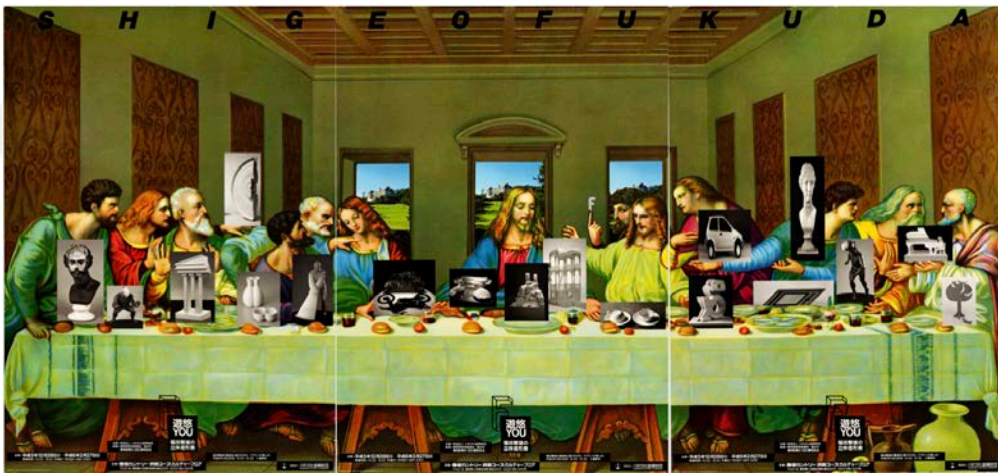
Tasarımcılar, bir nesnenin ağırlığını dengelemek veya vurgulamak için zıt boyut, doku, değer, renk ve şekil tekrarı kullanarak dinamizm unsuru elde edebilirler. Ritim güçlü, düzenli, tekrarlanan bir kalıptır: davulların vuruşu, yağmurun pıtırıtısı, ayak sesleri gibi konuşma, müzik ve dans formu ifade etmek için ritmi kullanır. Grafik tasarımcılar, statik görüntülerin yanı sıra tipografi ve hareketli grafiklerde de ritmi kullanırlar.⁹⁷

Shigeo Fukuda, Afiş Arşiv No: 2'deki gibi nesne üzerinde vurguladığı bir

⁹⁷ Ellen Lupton, Jennifer C. Phillips, **Graphic Design The New Basics**, Rhythm and Balance, 2008, 28-37

spiral dönüş hareketinin fraktal tekrarını uygulayarak afişte yalnızca kavramsal bir ritm ögesini de vurgulayabilir. Ya da yine bir serinin tek afişi olarak değerlendirebildiğimiz Afiş Arşiv No:6'da uyguladığı figür tekrarının aslında üç farklı figür görüntüsüyle kavramsal olarak onları bağlamından koparması ve aynı düşünceyi çoğaltarak çelişki duygusu ile ritim ögesini birleştirebilir.

Shigeo Fukuda'nın tasarım çalışmaları, sadece afişler değil, aynı zamanda logo



Afiş Arşiv No: 31-32-33.

tasarımı, kitap tasarımı, oyuncak tasarımı, heykeller, enstalasyon sanatı gibi farklı alanlarda geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Leonardo da Vinci tarafından yapılan "Son Akşam Yemeği" tablosunu 1994'te Shigeo Fukuda'nın üç boyutlu modelleme eserlerinin yer aldığı "Shigeo Fukuda Sergisi" için serginin tanıtım afişleri olarak yeniden yorumlamıştır ve sıralı bir seri afiş çalışmasını oluşturmaktadır.

Afişteki görüntüler birbirini tamamlayabildiği gibi her afiş tek başına bir afiş değeri taşıdığı görülür. Afişlerde verilen sergi bilgisi üç afişte de tekrar eder, görüntüdeki bütüne müdahale etmeden resmi kendi disiplinindeki sanat eseri bağlamından bir grafik tasarım disiplininde bir afiş serisine dönüştürmüştür.

Shigeo Fukuda'nın çalışmaları, boş bir sahnede modern bir dansçı figürü gibidir ve mecazi olarak tasarımdaki beden diliyle iletişim kurmada yeni anlamlar yaratmaya

çalışır. Danstaki vücut hareketleri son derece basittir, ancak ritmik tekrarların ürettiği duraklamalar ve dinamizm dengeli ve etkilidir. Kendine ait bir vizyon yaratır. Fukuda'nın afişlerinde ritim duygusu bir dansçının sahnedeki ritimi ve izleyicisine kendi duygularının yayılmasına teşvik edildiği ani duraklamalar gibi güçlü bir etkiye sahiptir. Dansın ruhu izleyicisinin coşkusuyla birlikte ritmi sıkıca kavrayıp sahnede dolaşır.⁹⁸

*İnsanların mutlu, kızgın ya da üzgün oldukları farklı duyguları var. Zaman zaman neşeyi kalbimizde tutmamız gerekebiliyor. Bir mesaj ne kadar olumsuz olursa olsun, onu neşeli ve ilginç bir şekilde kullanmak için elimizden gelenin en iyisini yapmalıyız. Yaratın, zamanınızı harcayın ve dikkatlice düşünün.*⁹⁹

-Shigeo Fukuda

Shigeo Fukuda, grafik tasarımda iki boyutlu bir düzlem, mekân ya da alan olan afişte, ritim ögesini kullanarak geleneksel bir imaj ile nesnelere tekrarlayarak ya da hareket ettirerek görsel çekiciliğin görsel ilgiyle birleştiği bir dünya yaratır. Uzay, dünya ve insan arasındaki ilişkiyi görsel grafikler üzerinden araştırır. Fukuda'nın afişlerindeki görüntüler onun bir grafik tasarımcı olarak aktarmayı istediği düşünce gözlemlerini yansımasıyla birlikte her an izleyici ile etkileşime girmeye hazır tamamlanmayı / hayata geçmeyi bekleyen bir bütün gibi görünür.

⁹⁸ Wu Feifei, Case Study, **The Empty Space, The Mystery of Background Space in Posters by Shigeo Fukuda**, 1994, 88-89

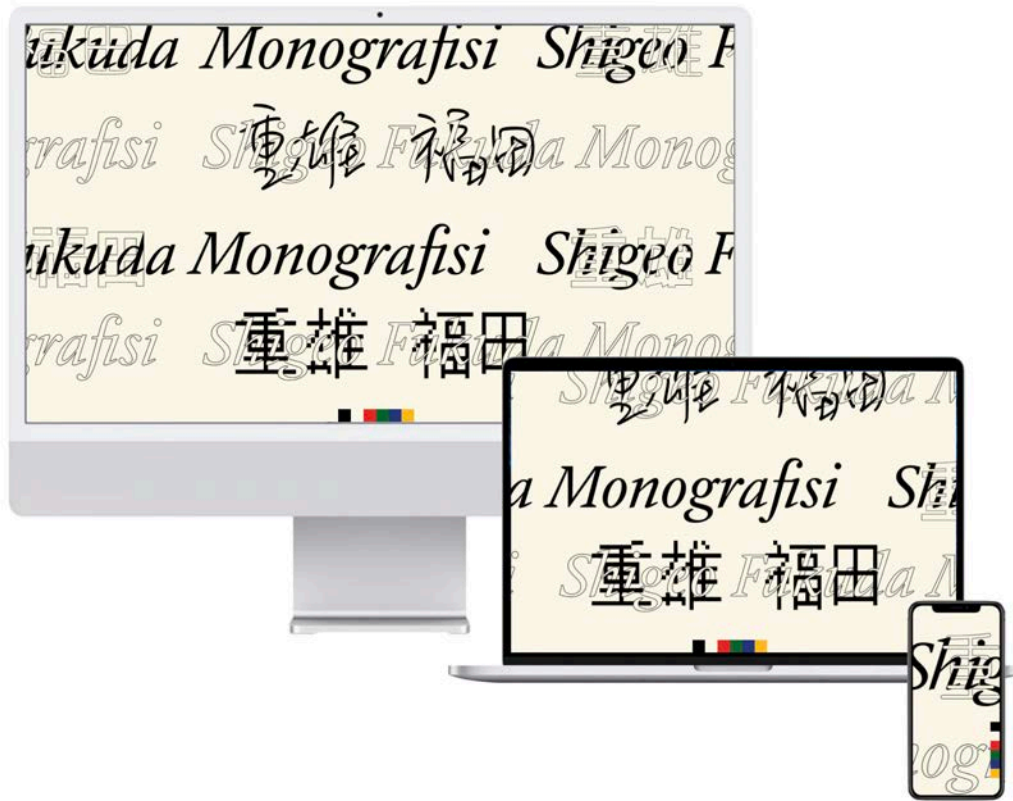
⁹⁹ Li Honggui, Shigeo Fukuda **Design Thoughts** Higher Education Press, 2008.

3.4 Shigeo Fukuda Monografisinin Elektronik Yayın Prototipi

3.4.1 Shigeo Fukuda Monografisi ve Elektronik Yayın Prototipinin Amacı

Shigeo Fukuda Monografisi ve Elektronik Yayın Prototipinin amacı, eser metni bağlamında yazılan monografi denemesine ve Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan afiş arşivinin görüntülenmesini sağlayan elektronik ortamda erişime açılabilir bir yayın önerisinde bulunmaktadır.

Shigeo Fukuda hakkında yapılan Elektronik Yayın Prototipi, farklı tasarımcılar ve farklı eserler için uygulanabilirliği ve sürdürülebilirliği göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır.



Şekil 6

3.4.2 Eser İçeriğinin Dijital Platformda Kurgulanması

Bu araştırmadaki tüm veriyi, Shigeo Fukuda'nın kendi seçkisi olan 51 adet orijinal afişini ve sonuç bilgisinin kullanılarak web desktop ve web mobile uyumlu olarak iki farklı ekran ölçüsü için (responsive) tasarlanmıştır. (Web desktop ve web mobile için menü içeriği, erişebilirlik ve okuma düzeni açısından ekran çözünürlüklerine göre farklılıklar gösterebilir.)

Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi

Masaüstü / Desktop

1920 x 1080 px



Şekil 7

Giriş animasyonu > Ana Sayfa'ya yönlendirir.

Ana Sayfa > aşağıdaki üç başlığa erişimi eşittir.

1. Japonya'da Grafik Tasarımın Kültürlerarası Etkileşimi ve Japonya'da Modern 2. Grafik Tasarımın Başlangıcına (genişletilmiş özet metni)
2. İçerik Menüsü (İllüzyon, Oyun, Mekan, Biyografi (Tasarım/İletişim Dili ve Kariyeri))
3. Arşiv Görüntüleme (Shigeo Fukuda'nın MSGSÜ Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 Adet Afişi ve Kapsamlı Bilgileri)

Shigeo Fukuda Monografisi Elektronik Yayın Prototipi

Cep Telefonu / Mobile

1080 x 1920 px

Giriş animasyonu > Ana Sayfa'ya yönlendirir.



Şekil 8

Ana Sayfa > aşağıdaki iki başlığa erişimi eşittir.

1. Japonya'da Grafik Tasarımın Kültürlerarası Etkileşimi ve Japonya'da Modern
2. Grafik Tasarımın Başlangıcına (genişletilmiş özet metni) ve Biyografi (Tasarım/ İletişim Dili ve Kariyeri)
2. İçerik menüsü (İllüzyon, Oyun, Mekan, Arşiv)

3.4.3 Eserin Tasarım Süreci

Yazı Karakteri: Elektronik yayınlarda, metindeki okunaklılık ve akıcılık faktörlerine göre yaygın olarak bilinen ve bu eser çalışmasını yazmada kullanılan 'Times New Roman' yazı karakterinin, elektronik dergi yayını için geliştirilen 'NYTMag' yazı karakteri bir diğer yaygın olarak bilinen 'Avenir' yazı karakterinin destekleyici ikincil kullanımı ile birlikte önerilmiştir. Bu projede yaygın kullanılan bir yazı karakteri seçilmesindeki amaç, her cihazda uyumlu çalışmasını destekleyen

bir 'sistem fontunun' herhangi bir stil ya da dönem referansı vermeksizin, yalnızca karakter ve paragraf ayarlarını üzerinde çalışarak bulunduğu mecraya uyumlu hale getirilmesini sağlamaktır.

NYTMag Serif Text - Light Italic

ABCÇDEFGĞHIIJKLMNOÖPRSŞTUÜVYZ

abcdefghijklmnopqrstuüvyz

1234567890!'^+%&/()=?

Resim 15

Kullanıcı Deneyimi: Eserin 3.3 nolu maddesine göre incelenen kategorizasyonda 3.3.1 *Renk Ögesi*'nde incelenen Shigeo Fukuda'nın afişlerinde kullanmayı en çok tercih ettiği 6 renk, monografi için tasarlanan elektronik yayın prototipinde kullanıcı tarafından belirlenen arka plan renkleri olarak sunulmuştur. Kullanıcı kendi okuma tercihlerine göre arka plan rengini göre belirleyebilir. (6 renk arka plan önerisine göre, ana metindeki okunaklılık durumları değerlendirilmiş olup, eserdeki prototip bölümünde Shigeo Fukuda'nın en çok kullandığı renklerden biri seçilerek (bej (doğal kağıt rengi)) üzerinden anlatılması tercih edilmiştir.)



Şekil 9

Giriş Animasyonu: Elektronik yayın prototipinde giriş ekranı 'Shigeo Fukuda Monografisi' tipografik animasyonu sayfasında arka plan değişkeninin belirlendiği bölümdür.

Shigeo 雄 Fukuda
Monografisi

Şekil 10




Şekil 11

Ana Sayfa: Japonya’da Grafik Tasarımın Kültürlerarası Etkileşimi ve Japonya’da Modern Grafik Tasarımın Başlangıcı (genişletilmiş özet metni) ve İllüzyon, Oyun, Mekan ve Biyografi (Tasarım/İletişim Dili ve Kariyeri))’den oluşur.



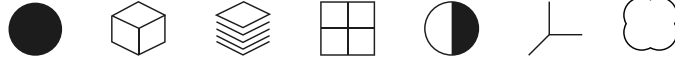
Şekil 12

Ana Menü: Yukarıdaki Ana Sayfa Ekranında görülen sağ üst köşedeki  ikonu ile Ana Menüye geçilir.



Şekil 13

Filtreleme: Arşiv bölümündeki tüm afişler monografi yazısındaki kategorizasyon metoduna göre ayrı gruplarda filtrelenebilir ve her başlık altındaki afişler tek bir bölümde görüntülenebilir. Ortak özelliklere sahip tüm kod ile belirlenen ızgara üzerinden çalışmaktadır. Aşağıdaki piktogramlar monografideki bir öğeyi temsil eder ve özelliklerini gösterdikleri afişlerin filtrelemesi ile kodlanmıştır.



Şekil 14: Soldan sağa sırasıyla; Renk, Çelişkili Uzay, Ritim, Fotografik, Kontrastlık, Geometrik,

Piktografik Filtreleme ikon tasarımları.

Afiş Arşiv №.48

Tokyo Tatemono

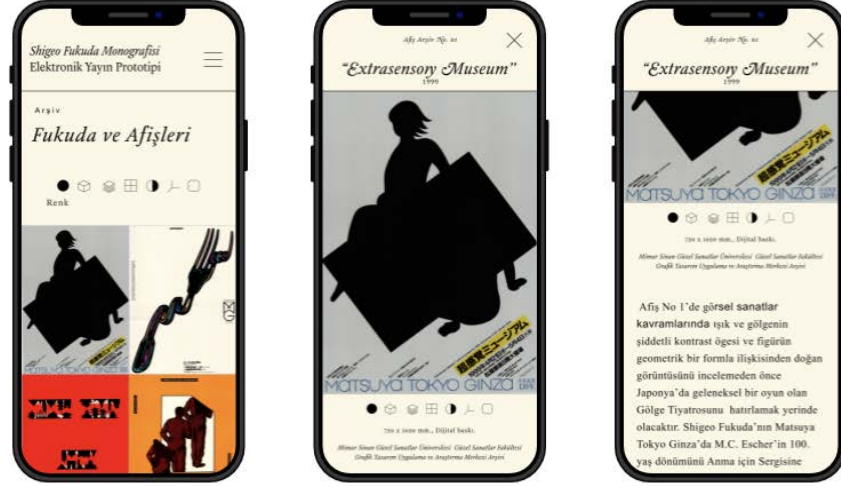
Shigeo Fukuda Poster Sergisi

1995

720 x 1020 mm., Dijital Baskı.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi Arşivi

Şekil 15



Şekil 16

3.4.3 Eserin Tasarım Süreci

Elektronik yayın prototipinin yapısını ve biçimsel değerlerini belirlemede Shigeo Fukuda Monografisi'nin içeriğinden yararlanılmıştır ve içerik tamamlandıktan sonra tasarlanmıştır.

4. SONUÇ

Shigeo Fukuda Monografisi ve Elektronik Yayın Prototipi'nin sonucunda Shigeo Fukuda'nın bir iletişimci olarak mesaj seçkisini ve iletme tercihlerini, mesajı iletirken bir eğitmen ya da bir ebeveyn rolünde oyun-oyuncu arasındaki taraf değişimlerini ve bir grafik tasarımcı olarak afişi bir performansa (sihirbazlık gösterisine) dönüştürme yöntemini MSGSÜ Grafik Tasarım Bölümü Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde bulunan 51 adet orijinal işi ile birlikte inceleme imkanına erişilmiştir.

Shigeo Fukuda iletişimin "bir bilgi meselesi değil, görme meselesi" olduğunu savunarak en yalın haliyle kendi düşüncesinin paradoksal bütününe ortaya koyar. Afişleri oldukça düşünülmüş, hatta çoğunlukta matematiksel olarak hesaplanmıştır. 72 yıllık kariyeri boyunca 1300'den fazla üretimi olmuştur. En basit haliyle "gözü olan herkesin anlaması için" piktografik-illüstratif-vektörel biçimler tasarlamayı benimsemiştir. Eserlerindeki nihai sonuç her zaman vektörel olmasa da, gerek renk bilgisi ve kontrast şiddeti gerek ışık- gölge ilişkisiyle alışkın olduğu üsluptaki leke ve kompozisyon değerlerine olan güvenli mesafesini korumuştur.

Bu monografi denemesinde bulundurduğu özelliklerine göre (Renk Ögesi, Piktografik Öge, Fotografik Öge, İmkansız Figür Ögesi, Kontrastlık Ögesi, Geometrik Öge ve Ritim Ögesi) 7 farklı öge metodunda incelenen, Shigeo Fukuda'nın afişte kavramlarla anlam ve üslup üretme meselesini açıklamaya yardımcı olmuştur. Afişlerin birbirinin yanına rastgele geldiği durumda bile renk ögesi bulundurmasıyla birbiri arasında ortak bir özellik bulundurduğu söylenebilir. Ayrıca bu çalışmada bahsi geçen afişlerinin her birinin 7 belirgin Shigeo Fukuda üslup ögesinden en az 3'ünü taşıdığı görülür.

"Tasarım ile resim arasındaki fark, tasarımın bir amacı olmasıdır. Amacı düşündüğünüzde, fikir doğal olarak ortaya çıkar. Fikri doğrudan kağıda

yazmıyorum. Fikri geliřtirdikten sonra, stüdyo masası üstünde görseli üretiyorum.

Tüm tasarım işlerini bir asistan tutmadan kendim yapıyorum. Bu, her zaman bir sonraki işimi veya tasarım fikrimi düşündüğüm anlamına geliyor. Eksiklik yok, ama bana uygun bir fikir bulmaya çalışıyorum. Ne zaman işe başlıyorum, önce ellerimi sabunla yıkarım, sonra 10 veya daha fazla, kurşun kalemi bıçakla keskinleştiririm. Bu bir tür ritüeldir. Bilgisayar kullanmıyorum. Fikirlerim görsel olarak bilgisayar ekranından daha çekici geliyor, onları kullanıyorum. Fikirleri kağıt üzerinde kalem kullanarak geliřtirmeyi seviyorum.

Fikir sıkıntısı çektiğim söylenemez. Bunun nedeni, günlük yaşamda ve kültürde mevcut olanların her şeyi görsel olarak düşünme eğilimi olabilir. Bu işi sevdim. Tasarım kendimi, müşterilerimi ve onları gören herkesi tatmin etmek için bir yaratım. Kendi düşüncelerime güvenmezsem, müşterilerimi ikna edemem.

İşten zevk alacağım. Çalışmamı görmek isteyen insanlar olduğu sürece çalışmaya devam edin. Bu çalışma bir yetenek meselesi değil, daha ziyade kendi tarzımda sevdiğim şeyi çocukluğumdan beri yapmayı çok sevdim ve hala aynı. Yaş önemli değil. Umarım bu mutlu günler devam eder. Çocukluğumdan beri yaratma sevincini yaşıyorum ve bu benim için her zaman uyumaktan ve yemekten daha önemliydi. Başka kimse düşünemezdi.

Son Japon tasarımcılar bilgisayar kullanıyor. Bilgisayar kullanmadan yaratmanın ne olduğunu düşünmeye devam etmek istiyorum. Düşünecek büyük bir dünya var. Bu ilginç zamanda bulunduğum için minnettarım.

Asbury, N., – McAlhone, B. – Staurt, D. – Quinton G. (2018), A Smile in the Mind 232.

5. EKLER

Shigeo 雄生

Fukuda 福田

Monogra

si *Streghe*

Furberia

Monogra

Si

Shigeo

Fukuda

Monograf

si *Shingee* 聖輝

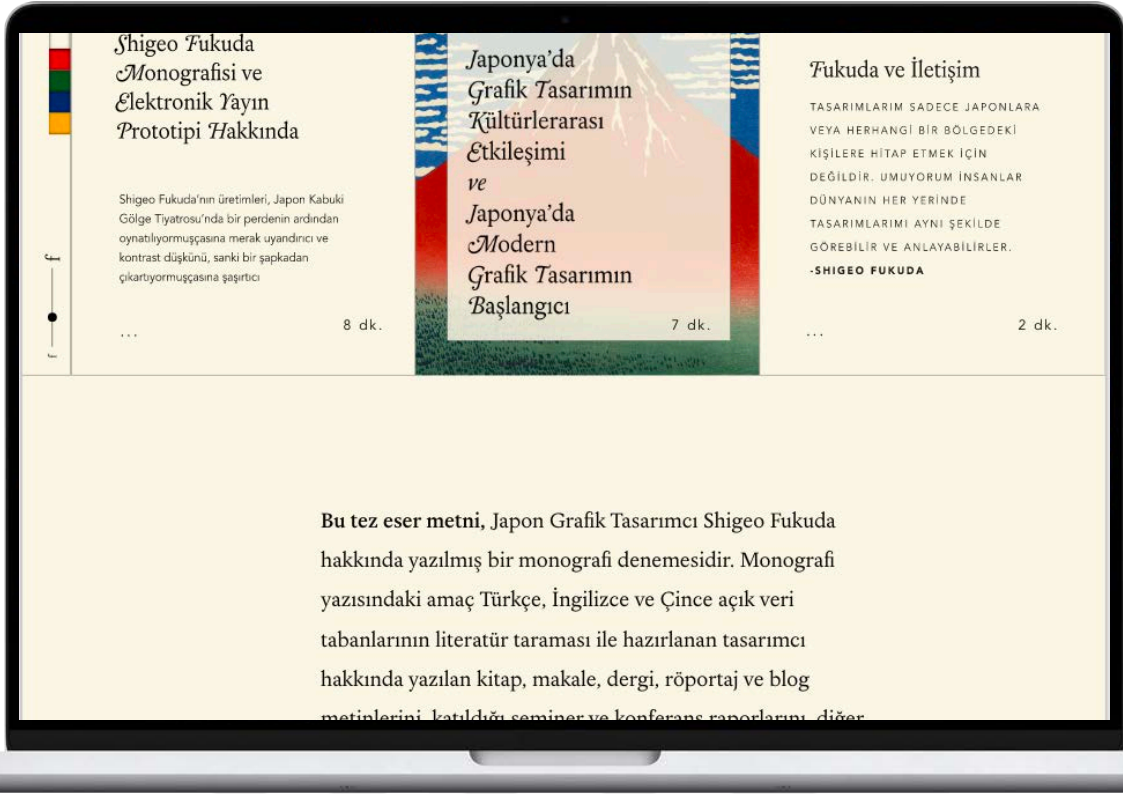
Fukuda 福田

Monograj











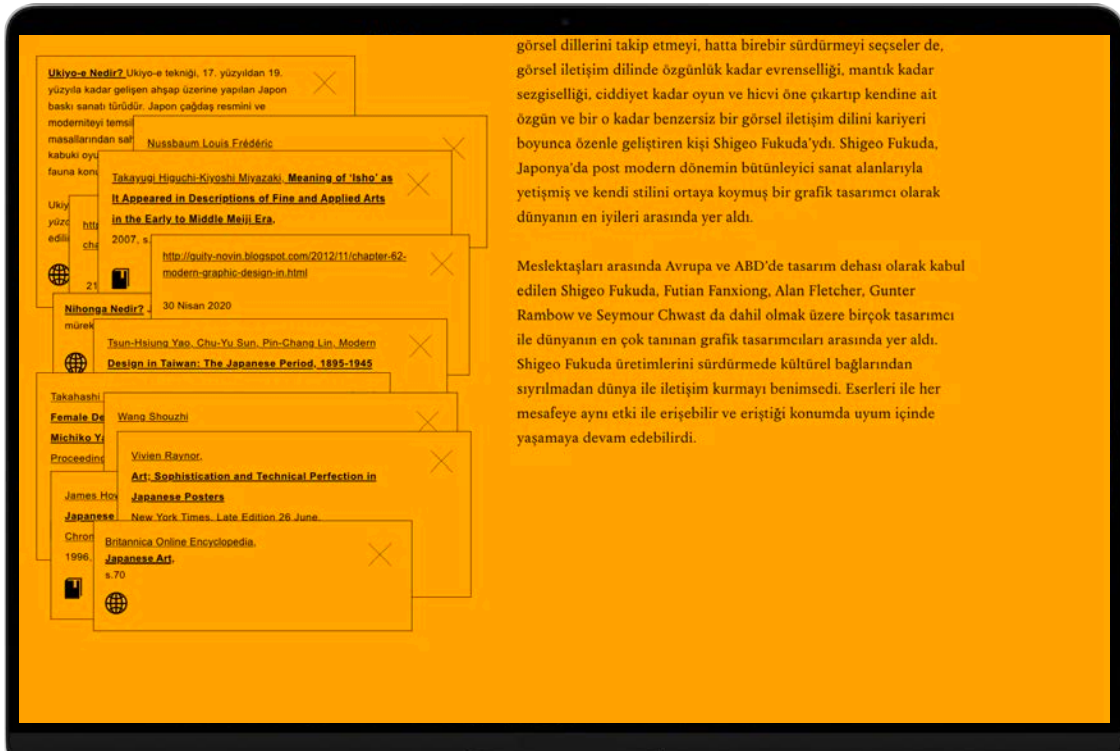
kontrast düşkünü, sanki bir şapkadan çıkartıyormuşçasına şaşırtıcı ve her detayı çok önceden kurgulanmış izlenimi verir. Kendi dünya görüşünü ironik bir şekilde oyun dolu tasarımlarıyla ifade eden Fukuda, etkileyici afişler oluşturmak için basit görüntüleri, benzersiz görsel semboller ve matematiksel olarak hesaplanmış tekniklerden yararlanarak oluşturdu. Shigeo Fukuda, insan, ekoloji, sürdürülebilir yaşamı alanı, savaş karşıtı pasifizm ve toplumsal cinsiyet eşitliği konularından etkilenen özgün ve uluslararası bir

la, “Zevk kültürüdür.” diye vurgular.

Japonya’da toplum her zaman titizlik ve dürüstlüğü önemsemişti.









SHIGEO FUKUDA ÜRETİMLERİNİ
YERELDEN EVRENSELE UZANAN BİR
ANLAYIŞLA TASARLAMAYI AMAÇLADI VE
BU AMACI KENDİ TASARIM
FELSEFESİNİN MERKEZİNE YERLEŞTİRDİ.

Shigeo Fukuda'nın eserlerinin duyularla algılanabilir olma meselesi iletişim kurduğu kitleyi de genişletmiştir. Fukuda, hedef kitlesinin 7'den 70'e uzanabildiği geniş izleyici spektrumunun, tüm yaş aralıklarındaki bireyin kendi duyularıyla doğrulanabilir olduğunu ifade eder. Shigeo Fukuda kendi



uluslararası piktografik görsel stili ile tüm kültürel farklılıkları ve dil engelini ortadan kaldıracak çözüm yolları denediğini ifade eder. Onun afiş ve diğer üretimlerinde, kişisel ahlaki ve etik değerleri, sorumluluk duygusu sağlam bir inançla öne çıkar. Afişlerinde inandığı dünya görüşlerini etkili şekilde yansıtmaya çalışır. Tasarımda renk ve düzen konusunda ince yetenekleri ve gelişmiş Japon düşüncesi ile birleştiğinde, öngördüğü başarıyı yakalamış olması bir tesadüf değildir.



SHIGEO FUKUDA 1998'DE MAGGIE
KINSER SAIKI İLE YAPMIŞ OLDUĞU





Fevkalade! Fırlama! Fukuda!

Meslektaşlarının Shigeo Fukuda Hakkındaki Görüşleri.

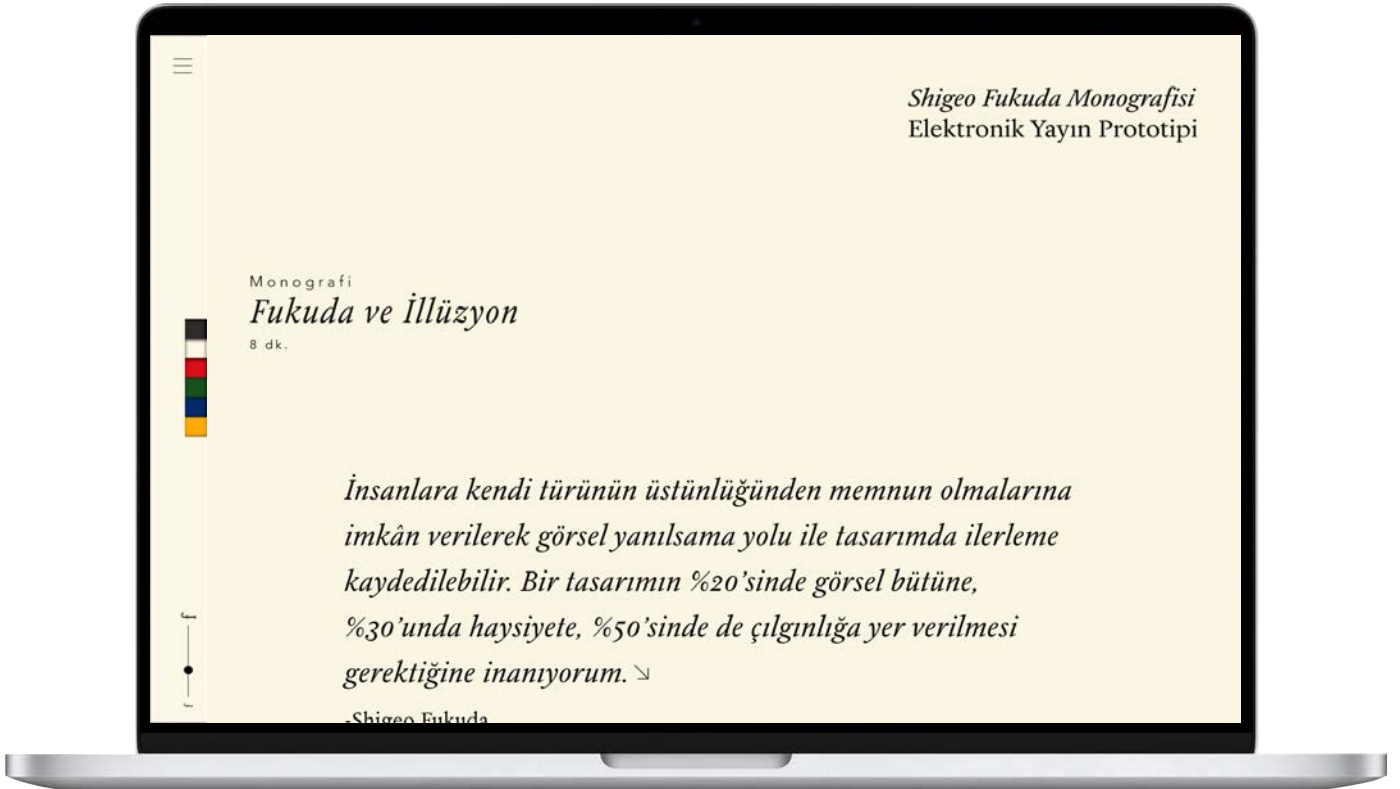
“İnsanlar psikolojik olarak

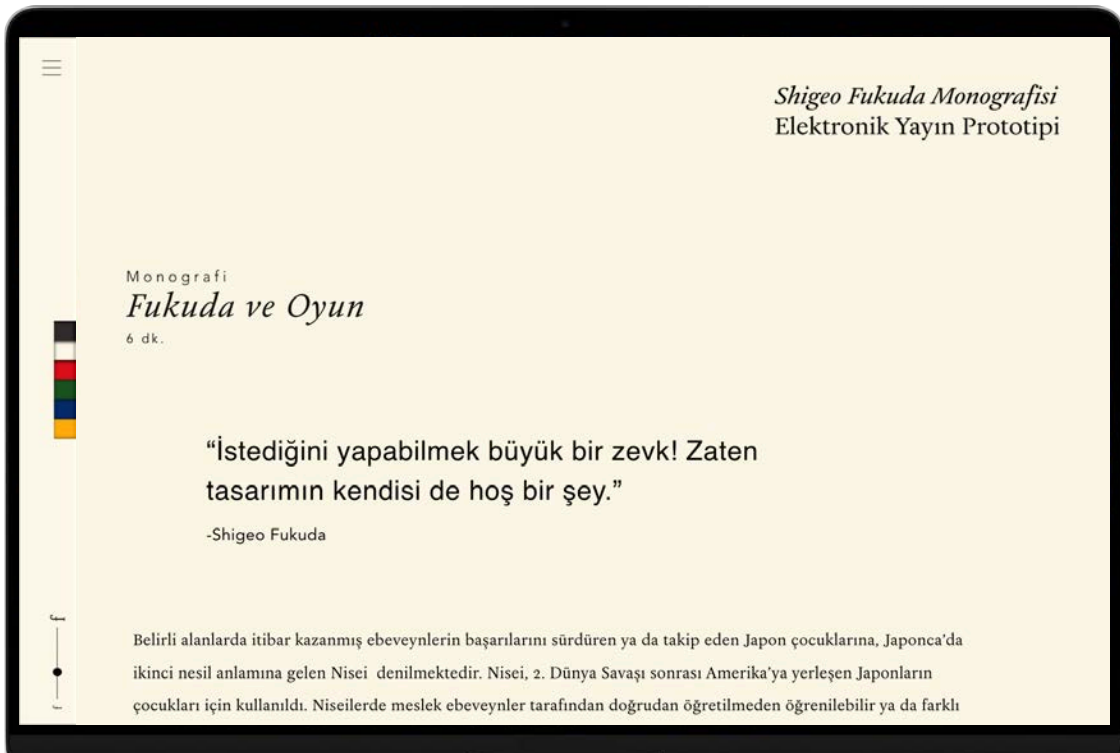
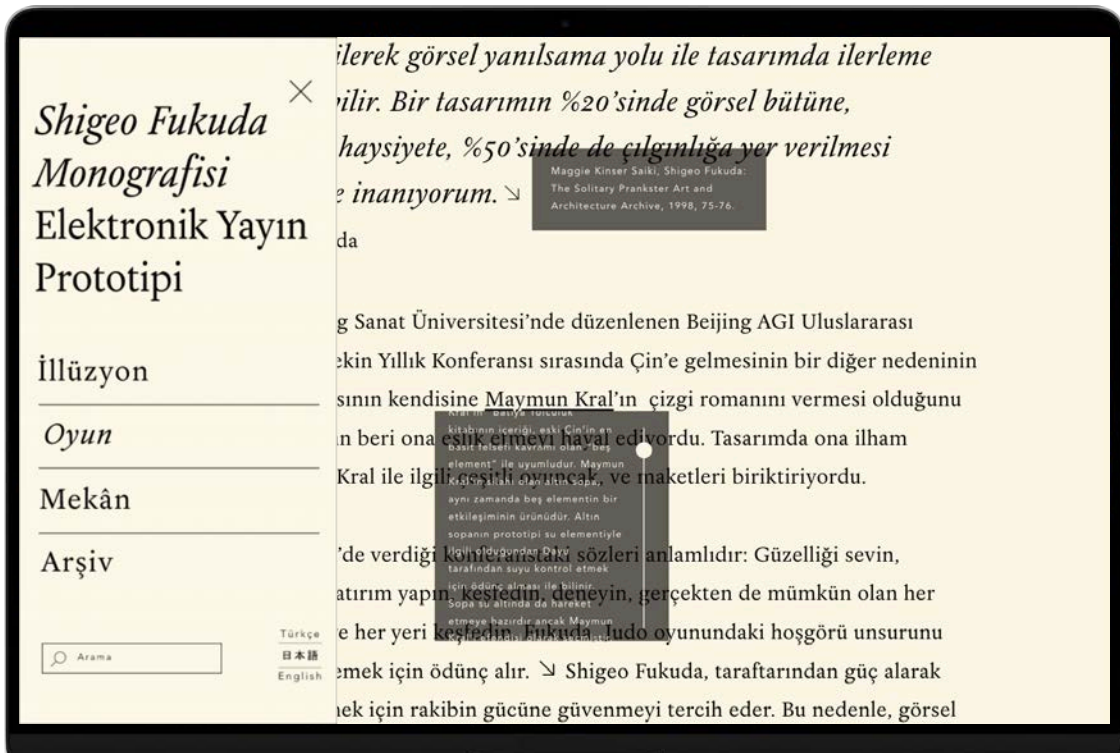
“İçinden çıkılmaz bir bulmacayı
çözdükten sonra hissedilen
şaşkınlık veya mutluluğun aynısı.”

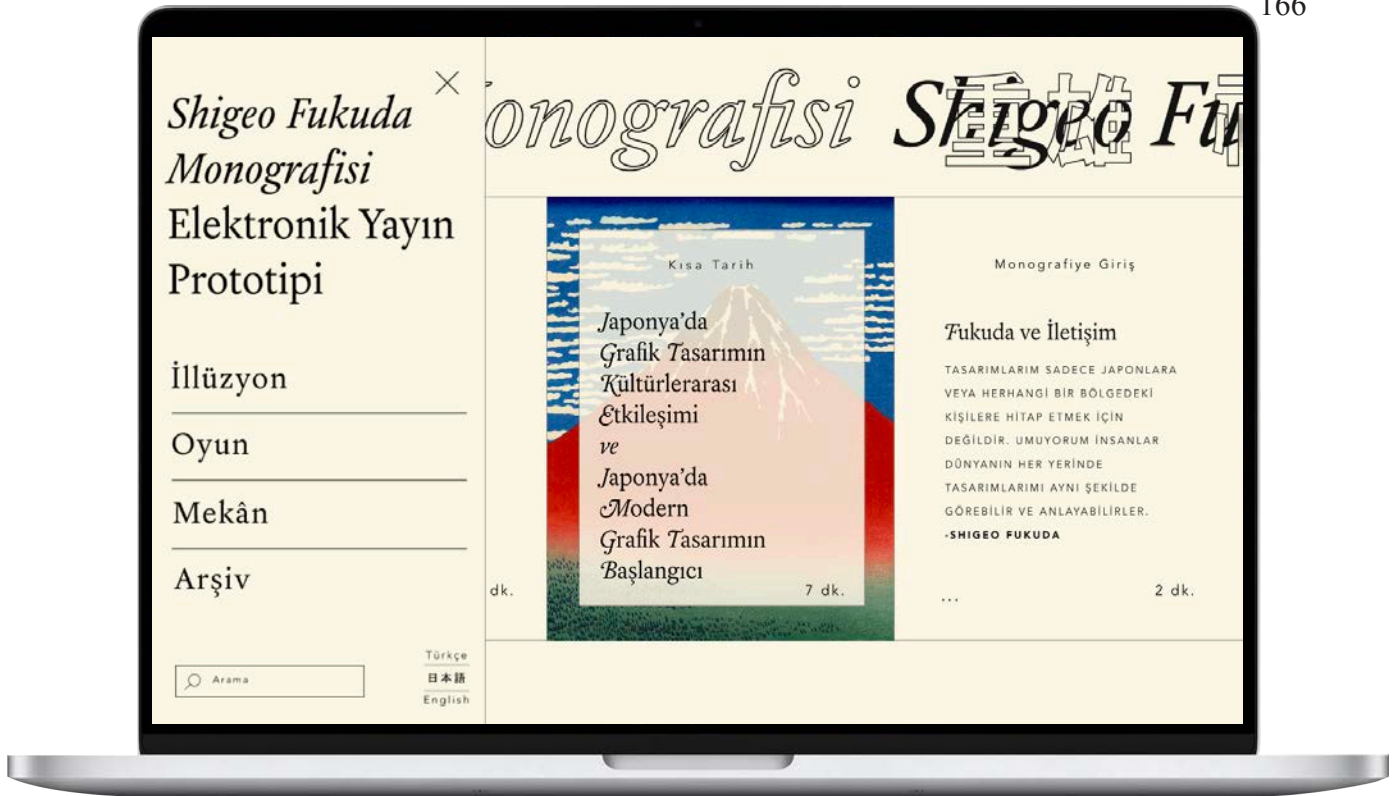
1998, Osamu Tezuka

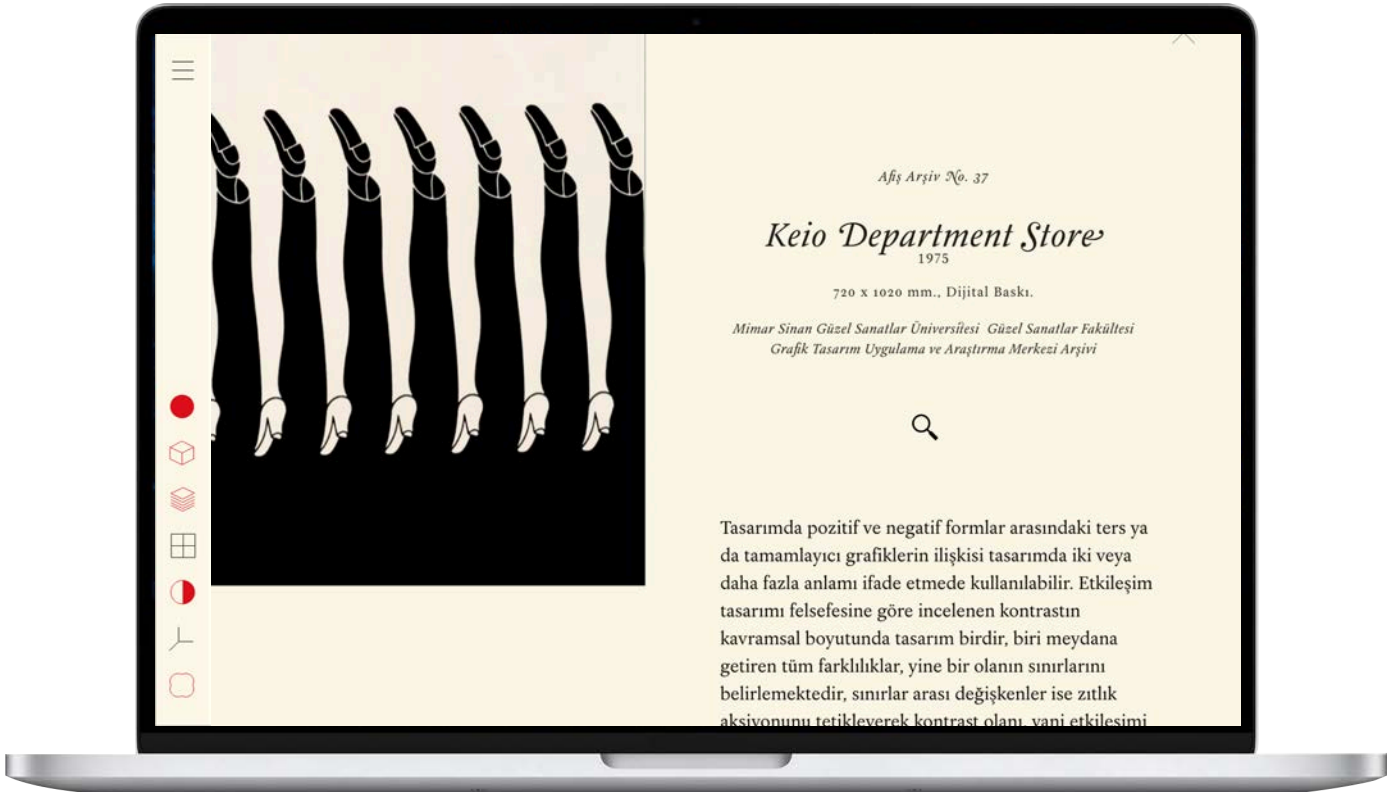
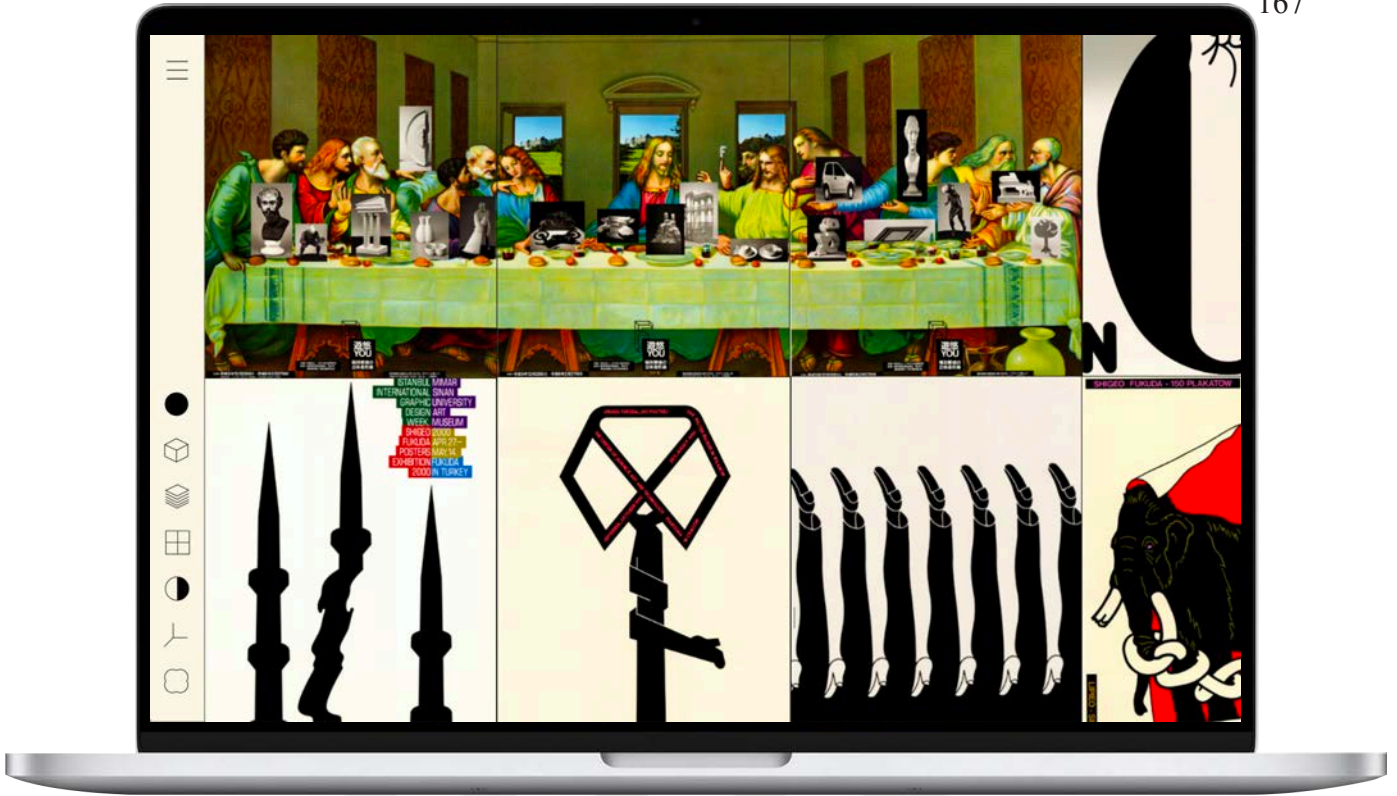


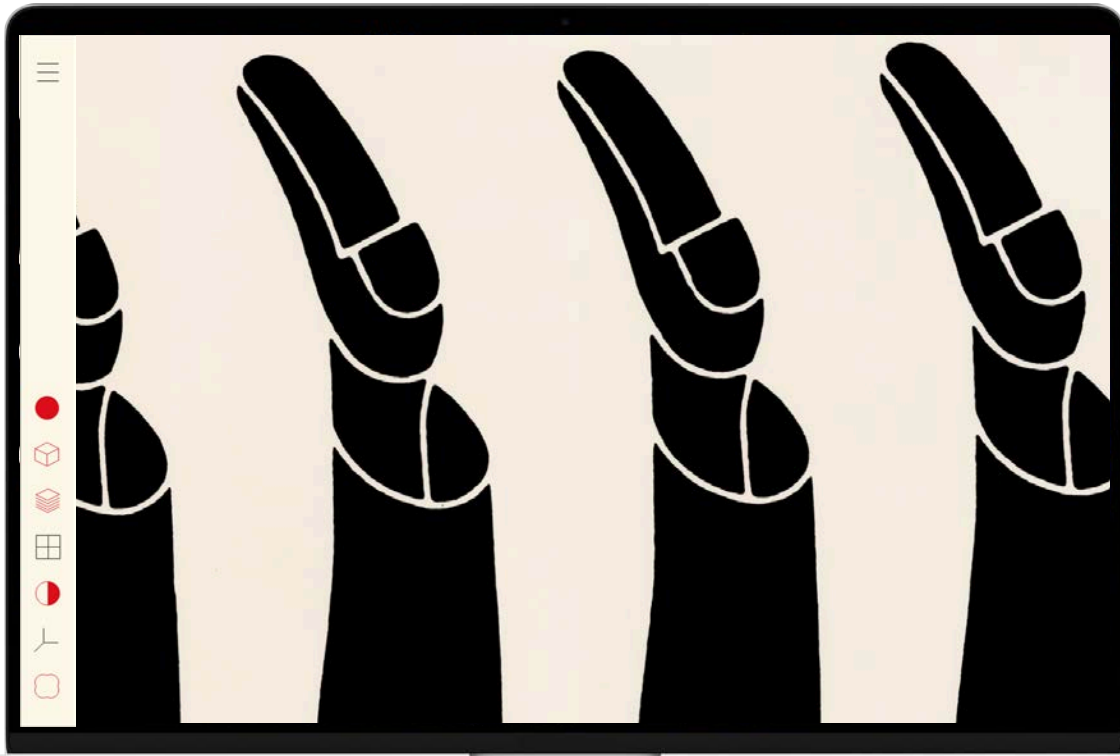












6. KAYNAKLAR

A. Basılı Kaynaklar

- Adams, S. (2017). *The Designer's Dictionary of Color*. 122.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*, (Cilt 183).
- Anderson, G., & Steven, H. (2016). *The Graphic Design Idea Book*,
Inspirations from 50 Masters.
- Aytekin, B. (2019). *Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak*. 98.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. Kurumsal Kimlik ve Görsel Sistemler*, 161.
- Chijiwa, H. (1987). *Color Harmony, A Guide to Creative Color Combinations*, (Cilt 109).
- Fasanelli, F. (1996). *Mathematics and Art*. 951.
- Fraser, J., Heller, S., & Chwast, S. (1996). *Japanese Modern: Graphic Design Between the Wars Chronicle Books*. 131.
- Frédéric, N. (2005). Iwakura Tomomi in *Japan Encyclopedia* (Cilt 408).
GGG Ginza Graphic Gallery, Shigeo Fukuda, *Fabulous! Flippant! Fukuda! from thirty fans*, 1993, 6-7.
- Gombrich, E. (2015). *Sanat ve Yanılsama, Resim Yoluyla Betimlemenin Psikolojisi* (Cilt 19).
- Gombrich, E. (2015). *Sanat ve Yanılsama: Üçüncü Boyutun Çok Anlamlılığı* (Cilt 207).
- Higuchi, T., & Miyazaki, K. (2007). *Meaning of Isho as It Appeared in Descriptions of Fine and Applied Arts in the Early to Middle Meiji Era*. 40-41.
- Lupton, E. & Phillips Jennifer C., (2008) *Graphic Design The New Basics, Rhythm and Balance*, 28-37.
- Maurice, H., & Shūkō, T. (2002). *Wake Tenji, Color Vision. Seishin Shobo*.
- Meggs, P., & Purvis, A. (tarih yok). *Meggs' History of Graphic Design. The rise of Japanese Design*, 519.
- Milner, J. (1996, October). *Kazimir Malevich and the Art of Geometry*.

Pater, R. (2018). The Politics of Design. 74, 18-19.

Saiki, M. K., & Fukuda, S. (1998). The Solitary Prankster Art and Architecture Archive. 75-76-77.

Scholastic Art, M. C. Escher Working With Shape, (Cilt 4,5). (2010, February).

Xiaojuan, L. (1994). A Study on the Application of Famous Paintings in Shigeo Fukuda's Posters. 10.

Xiaojuan, L. (1994). Master's Masterpiece Shigeo Fukuda Invited Poster. 22.

Zhu, E. (2001). Japanese Posters in the 20th Century. 14. Guangxi Fine Arts Publishing House.

B. Elektronik Yayınlar

Enpei, Y., & Shuang, L. (tarih yok). The Formal Beauty of Shigeo Fukuda's Poster Design. 2007. doi: DOI:10.16272 /j.cnki.cn11-1392/j.2011.02.040

Feifei, W. (1994). Case Study, *The Empty Space*.

Figure Rhetoric in Japanese Poster Design. (2007). *Journal of Zhejiang Sci-Tech University*, 24.

GmbH, T., & ESCHER, M. (1989). The Graphic Work Introduced and explained by the artist. II. Regular division of a plane, *Liberation*, 5.

Granet, M. (2011). The Figurative and the Gestural. *Rutgers University Press*, 259.

Guity Novin's, A History of Graphic Design, The Online Text Book, Chapter 62

Honggui, L. (2008). Shigeo Fukuda Design Thoughts Higher Education Press.

Hongying, H., & Wei, W. (2007). An Analysis of the Posters of Japanese Designer Fukuda. *Art of Art*, 17-24.

Jiayang, L. (2003). Graphic Creativity, *Heilongjiang Fine Arts Publishing House*. 138.

Ke, L. (1996). Happy Design, Visual Creation, Shigeo Fukuda's Chengdu Tour. *Ningbo Dahongying College School of Art and Media*, 96.

Kindaichi, H. (2010). The Japanese Language. 22.

Lunde, K. (2008). *CJKV Information Processing: Chinese, Japanese, Korean & Vietnamese Computing*, 2nd Edition. O'Reilly Media.

Macpherson, F. (2010). Impossible Figures, in the Sage Encyclopedia of Perception. *Thousand Oaks: Sage Publications*.

Naoko, T., & Kiyoshi, M. (2013). "Female Designer in Japanese Modern Design: Michiko Yamawaki as a Case Study,". *Proceedings of the Annual Conference of JSSD 51 (Tokyo: Japanese Society for Science of Design)*, 178-179.

Raynor, V. (1994, June 26). Art; Sophistication and Technical Perfection in Japanese Posters. *New York Times*, 10.

Rossotti, H. (1985). Why the World Isn't Grey. Princeton University Press, 135-136.

Shouzhi, W. (2002). *World Graphic Design History*, China Youth Publishing House.

Takeo, F. (2000). Professional Roots and Branches, *Society*. 69.

The International Journal of Visual Design, (2015) Perception, Meaning, and Design: An Interdisciplinary Exploration of Visual Communication Design Theory, 9.

Youlan, F. (1987). A Brief History of Chinese Philosophy. *Peking University Press*.

Yu, J., & Wang, S. (2019). Analysis of Visual Humorous in Fukuda Shigeo's Poster Works. *Humanities 3rd International Conference on Art Design, Language, and Humanities*, 17-24.

C. Elektronik Kaynaklar

“Art Deco”

<https://www.britannica.com/art/Art-Deco>

(Erişim Tarihi: Mart 2021)

“A brief history of graphic design”

<https://uxdesign.cc/a-brief-history-of-graphic-design-90eb5e1b5632>

(A Brief History of Graphic Design, Monica Galvan)

(Erişim Tarihi: Ekim 2020)

"Britannica Online Encyclopedia, Japanese Art, 70"

<https://www.britannica.com/art/Japanese-art>

(Erişim Tarihi: Mart 2021)

"Events before Victory Over Japan Day"

https://en.wikipedia.org/wiki/Victory_over_Japan_Day#Events_before_V-J_Day

(Erişim Tarihi: Ocak 2020)

"Flower Cards - Hana Fuda"

<https://www.wopc.co.uk/japan/flower-cards> (Japanese Flower Cards (Hana Fuda) made by Nintendo, Japan, 2008.)

(Erişim Tarihi: Şubat 2021)

"Guity Novin's, A History of Graphic Design, The Online TextBook, Chapter 62; Modern Graphic Design in Japan"

<http://guity-novin.blogspot.com/2012/11/chapter-62-modern-graphic-design.html>

(Erişim Tarihi: 21 Nisan 2020)

"Modern Graphic Design in Japan"

<http://guity-novin.blogspot.com/2012/11/chapter-62-modern-graphic-design-in->

(Eriřim Tarihi: Nisan 2021)

"Nihonga"

<https://japonsinemasi.com/nihonga-geleneksel-japon-resmi/>

(Eriřim tarihi: 11 Aralık 2019)

"Shigeo Fukuda"

<https://mummumzine.com/2017/01/02/shigeo-fukuda/>

(Eriřim Tarihi: 15 řubat 2020)

"Miran Fukuda, Biography"

<https://www.mutualart.com/Artist/Miran-Fukuda/2F2A06C3F3E2AF1B/Biography>

(Eriřim Tarihi: Eylül 2019)

"Nisei, People"

<https://www.britannica.com/topic/Nisei>

(Eriřim Tarihi: Eylül 2019)

"Oscar Reutersvård"

https://en.wikipedia.org/wiki/Oscar_Reutersvård

(Eriřim Tarihi: Ocak 2020)

"Shigeo Fukuda'nın Oyun Dünyası"

NU School of Design, Cao Fang, 2009

dc.nua.edu.cn

(Eriřim Tarihi: Mart 2021)

“Primary colors and shapes at the Bauhaus”

<https://www.documenta-bauhaus.de/en/narrative/476/primary-colors-and-shapes-at-the-bauhaus> (Eriřim Tarihi: Mart 2021)

“SHIGEO FUKUDA, GRAPHIC DESIGNER”

http://www.humanparadise.com/fukuda_web/introduce.html (SHIGEO FUKUDA, GRAPHIC DESIGNER by Steven Heller
(Eriřim Tarihi: Temmuz 2020)

“Shigeo Fukuda's Poster Design”

<http://designhistorymashup.blogspot.com/2008/04/shigeo-fukudas-poster-design.html> (Kirei - Posters from Japan. Thames and Hudson, London, 1993
(Eriřim Tarihi: Ekim 2020)

“Shigeo Fukuda's Poster Design”

<http://designhistorymashup.blogspot.com/2008/04/shigeo-fukudas-poster-design.html> (Fukuda, Shigeo. Masterworks. Firefly Books, Buffalo, NY, 2005.)
(Eriřim Tarihi: 09.12.2019)

"Shigeo Fukuda"

<https://www.uisdc.com/shigeo-fukuda>
(Eriřim Tarihi: 12 Ağustos 2020)

"Japon grafik tasarımcıları tarafından yazılmış denemeler"

<https://nostos.jp/archives/125898>
(Eriřim Tarihi: 5 Eylül 2020)

“THE TRADITIONAL COLORS OF JAPAN EVERYTHING IS BETTER IN COLOR!”

<https://www.tofugu.com/japan/color-in-japan/> (SARAH W AND FIONA, SEPTEMBER 12, 2013)

(Eriřim Tarihi: 3 Ocak 2021)

“Victory Over Japan Day”

https://en.wikipedia.org/wiki/Victory_over_Japan_Day

(Eriřim Tarihi: Kasım 2020)



7. ÖZGEÇMİŞ

Araştırma görevlisi ve grafik tasarımcı. 2016 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü'nden mezun oldu. Aynı yıl Mimar Sinan Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Programına başladı. Grafik tasarım alanında proje geliştirme, etkinlik yönetimi ve atölye çalışmalarında görev aldı. Kendisi halen Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak görev yapmaktadır.

