

## İÇERİDEN BAKMAK DIŞARIDAN TARİF ETMEK: “Oyun Alanları” Sergisine Dair Bir Okuma Önerisi

LOOKING FROM WITHIN, DESCRIBING FROM WITHOUT: A Reading Suggestion for the Exhibition, “Playgrounds”

Sinan Niyazioğlu\*

### Özet

Her meslek dalında olduğu gibi, grafik tasarım disiplininin gelişimine katkıda bulunan öncü aktörler de, üretimleri ve düşünceleriyle mesleklerinin fiziksel ve zihinsel sınır haritalarını dönüştürerek yeniden tarif ederler; meslekleri hakkında bünye tahlilleri yaparlar, bu bünyede kalıcı izler bırakırlar ve benzer meseleleri derin eden genç meslektaşlarına yol gösterici birer aktör rolünü üstlenirler.

Bu makale, 7 Mart-9 Mayıs tarihleri arasında Siemens Sanat'ta yer alan “Oyun Alanları: Grafik Tasarımcıların Deneysel Üretimleri Hakkında Bir Sergi” başlıklı sergiyi oluşturan çalışmalar üzerinden, üreticilerinin amaçlarına, sorgulamalarına veya kendilerine yükledikleri farklı sorumluluklara odaklanarak okumayı amaçlıyor. Bu bakımdan makale, dünya grafik tasarımında rol oynayan aktörlerin düşünce ve üretimleriyle hem kendi mesleklerine nasıl içeriden baktıklarına eğiliyor; hem de tasarımcıların yerleştirme, kamusal sanat gibi güncel sanat disiplinleriyle etkileşimde bulunan deneysel üretimleri kanalıyla, grafik tasarım disiplini nasıl dışarıdan tarif ettiklerini inceliyor.

**Anahtar kelimeler:** Deneysel üretim, disiplinler arası sınırlar, grafik tasarım, güncel sanat, oyun alanı, oyun oynayan insan, mesleğin öncü aktörleri.

### Abstract

As with every occupation, the pioneering players, who contribute to development of the discipline of graphic design, transform and redefine the physical and mental boundaries of their profession with their products and conceptions; they analyze the structures of their job, they leave permanent traces on these structures and undertake to act as a guiding actor for younger colleagues who have similar concerns.

This paper aims to study the exhibition titled “Playgrounds: An Exhibition on the Experimental Products of Graphic Designers” through the works it is comprised of and by focusing on the producers’ intentions, concerns, and the various responsibilities they have burdened themselves with. From this viewpoint, the paper deals with how those actors of global graphic design, who, with their ideas and products, looked at their occupation from within, and it also investigates how they, through their experimental products which interact with temporary disciplines of art such as public art, installations, etc., described their occupation from without.

**Keywords:** Experimental production, inter disciplinary boundries, graphic design, contemporary art, the playground, the playing man, pioneer actors in profession.

### Giriş

Bir meslek dalını incelemek, o meslek dalının teorik ve pratik üretimlerinin kapsama alanını belirleyen, fiziksel ve zihinsel sınır haritalarını biçimlendiren bir bünyenin tahlilini yapmaktır. Bu tahlil, ele alınan mesleğin güncel konumuyla tarihçesinin ilişkilendirilmesine yaslanır ve güncel ile geçmiş arasında kurulan ilişki, o mesleğin eğitimi ve üretim alanı arasındaki ilişkide de belirleyici rol oynar.

Grafik tasarım disipliniyle ilgili yeni eğitim modellerinin ortaya çıkışı ve tarihçesinin yazımı 1980’lerde ivme kazandı. Neo liberal dünyanın kuruluş sürecinde kurum, ürün ve hizmetlerin görsel kimliği ve iletişim tasarımı bu mesleğin önemini arttırırken, dönemin postmodern kültürel ortamında, grafik tasarımın bünyesini biçimlendiren profesyonel aktörler ve eğitim kurumları da kendilerini bütün içinde yeniden konumlandırıdılar; mesleklerinin eğitim ve uygulama alanını belirleyen sınır haritalarını netleştirdiler. Bu nedenle 1980’lerde yazımı başlanan, günümüzde uluslararası literatürde bulunan, konumlandırma, kimliklendirme ve tarihçenin inşasına baktığımızda, grafik tasarım; 19. yüzyılda endüstri devriminin seri üretim ve basım tekniklerinde etkin rol oynayan İngiltere ve Batı Avrupa ülkelerinde mesleki sınırları çizilen bir disiplindir. 20. yüzyıl Modernizminin ve ütopya tasarımlarının yetkin ürünlerini veren Rus Konstrüktivistleri, De Stijl Hareketi ve Bauhaus Okulu’ndaki mimarların öncülüğünde ve onların mütefiği konumundaki sanatçıların üretim ve eğitim metodolojileriyle de ana omurga yapısı şekillenen bir meslektir \*\* (1). 1950’lere gelindiğinde ise dönemin kapitalist bloğunda yer alan ülkelerde reklam, doğu bloğundakilerde ise devlet kontrolündeki propoganda aracına dönüşen grafik tasarım, kısaca ‘tanıtım’ alanında kimlik kazandı. Ancak bu mesleğin bünyesinde kalıcı izler bırakan ekol, 1950’lerin ortalarında grafik tasarımın hatta görsel iletişimin tam olarak neyi ‘içerdiğine’ dair oldukça rafine tanımlar yapan ve üretimler gerçekleştiren İsviçre Stili veya bir diğer adıyla “Uluslararası Tipografik Stil”i var eden aktörler oldu. Bu aktörler, 2. Dünya Savaşı sonrasındaki yeni dünya düzeninde, uluslar arasındaki yeni görsel iletişim dilinin inşasındaki normları belirlediler. Meslekleriyle ilgili bünye tahlilini, evrensel ve işlevsel görsel iletişim dilinin inşası üzerine dayandırdılar.\*\*\*

Bu nedenle, Uluslararası Tipografik Stil temsilcilerinin aktör rolünü üstlenmelerini iki olgu üzerinden açıklamamız mümkün: Birincisi, dönemin aktörlerinin mesleklerinin formel dilini ve normlarını belirlemeleri ve bünyesini dönüştürmeleri. İkincisi ise, formel dili ve normları belirlenen uluslararası ölçekli görsel iletişim dili kanalıyla, daha büyük bir bünyeyi,

yani Batı Avrupa ekseninden kültürel gelişim gösteren toplumların görsel kültürünü zaman içerisinde kimliklendirmeleri. Ancak öncü aktörlerin tasarımı ve toplumu 'dönüştürerek kimliklendirme' misyonu, yine 'Batı' dünyasında 1970'lere kadar etkin olabildi ve bu yıllarda üretimleriyle öne çıkan 'yeni' aktörler, grafik tasarımın bünye tahlilinde karşılaştıkları olguları tartışmaya açtılar.

Yeni aktörler, mesleki bünyeyi biçimlendiren iki olguyla yüzletiler. Birincisi Uluslararası Tipografik Stil'in temsiliyetler evreniydi. Bu görsel dil, ciddi, vakurlu, mesafeliydi; oldukça seçkinliydi ve tasarım tarihçisi Steven Heller'in deyişle en azından dönemin genç kuşak tasarımcıları arasında bir hayli 'püriten ve beyaz' bir uygarlığı görünür kılıyordu (2). İkincisi ise 1950'lerden itibaren Batı bloğunda etkin olan Amerikan reklamcılığının yüzeysel, çabuk tüketilmeyi hedefleyen ve didaktik görsel diliydi. Bu dil popülistti ve Amerikan orta sınıfının düşlerine tercüman olabilecek vasat (mediocre) bir görsel kültürü, neredeyse tüm Batı Avrupa ülkelerindeki reklam, hatta tasarım dünyasının görsel vokabülerine yerleştirebilmişti\*\*\*\*. Bu iki akım karşısında konumlanan kimi grafik tasarımcılar, yeni bir görsel dil arayışına girerek, mesleklerini görsel hafıza ekseninden tanımlamaya koyuldular. Amerika'dan Seymour Chwast ve Milton Glaser ikilisi, New York'ta kurdukları "Push Pin Studio (Stüdyo Raptiye)"nin panolarına raptiyeledikleri Viktorya Dönemi'nden Hippie Hareketi'ne uzanan kültürel ve politik işaretlerle uzunca bir dönem yaşadılar; üretimlerini bu imgeler evrenine dalarak gerçekleştirdiler

Almanya'dan Gerhard Lienemeyer, Günther Rambow ve Micheal van de Sand, "Graphik und Photo Studio (Grafik ve Foto Stüdyosu)"nda ürettikleri kurum afişlerinde, John Heartfield'in siyasi fotomontajlarından, René Magritte'in gerçeküstü resimlerine uzanan görsel metaforlarla izleyicileri buluşturdular. Yine Almanya'dan Willy Fleckhaus, sanat yönetmenliğini yürüttüğü "Twen" dergisinin editöryel içeriğinde ve tasarım kimliğinde, kendisinden önceki kuşağı temsil eden Alexey Brodovich'in dergi tasarımına getirdiği deneysel üretimi yeni derginin görsel dilinde de önemli ölçüde yansıttı; hatta süreli yayınlarda deneysel üretimi bir geleneğe dönüştürdü. Fleckhaus, dergide yer alan yazılı ve görsel malzemeleri disipline etmekle birlikte, bu malzemelerin ait oldukları kültürü, sınıfı temsil etme özelliklerini, dergi mizanpajının dışarı taşan vurgularla, jestlerle görünür kıldı; Uluslararası Tipografik Stil'in oldukça denetimci grid sistemini tartışmaya açan deneysel üretimlerini meslektaşlarıyla paylaştı. Fransa'daki 68 Kuşağı temsilcilerinden "Grapus" tasarım grubu, görüntü üretimini başlıbaşına politik bir duruş ve ideolojik bir karar olarak tarif ettiler. Fotomontaj, resimleme ve fotokolaj tekniklerle dönüştürdükleri imgelerin ideoloji yüklü dünyasını görünür kıldılar; grafik tasarımı, görsel gerilim alanları yaratmakla özdeşleştirdiler.

Sonuç olarak 1970'lerin aktörleri, Uluslararası Tipografik Stil'in formal dilinden yararlanmanın yanı sıra, tasarım ürünlerinin içeriğine ve bakış açısına getirdikleri mizah, ironi ve hicvi entellektüel bir seviyede ve siyasi bir duruşla ele aldılar; deneysel üretimleriyle birlikte derinlik kazanan mesleki bünyenin yeni oluşum sürecini örgütlediler. Grafik tasarım tarihinde bu sürece kavramların görsel anlatımı denildi ve kavramları görselleştirmek, deneysel üretimlerde kimi zaman yeni metaforları keşfetmek, kimi zaman da metafizik bir gerçekliğin peşinden gitmekti (3).

## Tasarımcının Seslendiği Toplum ve Fiziksel Sınırların Tarifi

Kavramları görselleştirmek, tasarımcının seslendiği toplumda uzlaşılmış kültürel kodları tarif etmesi veya dönüştürmesiyle ilgilidir. Ortak görme biçimleri, düşünce şekilleri sergileyen toplumun kimlik sınırlarını var eden ortak temsiliyetleri fark edilir biçimde görünür kılmasıyla ilgilidir. Özetle, tasarımcının büyük bir bünyeyi, içinde yaşadığı toplumu tahlil edebilmesiyle ilgilidir.

Görünen o ki, toplumların bünyesinin tahlili, özellikle 20. yüzyıldaki ulus-devletlerin inşası projesinde, eğitimle homojen bir toplumu yaratma düşünde kendini gösterdi. Dönemin kültür estetlerinin ve ideologlarının zihniyet dünyasında önemli yer teşkil eden eğitim, iki önemli sac ayağı üzerine kurgulandı. Bunlardan birincisi pedagojik formasyondur; çocuğun veya çocuk zihniyetli toplumun somuttan soyuta uzanan düşünce dünyasını biçimlendirebilmektir. Bu sayede eğitim gören çocuk, kendisi dışında yaşamı paylaştığı yetişkinler ve yaşlılarına karşı sorumlulukları konusunda bilinçlenebilecek ve yetişkinliğe uzanan yolda bu sorumluluklarla kimliğine kavuşabilecektir. Pedagojik formasyonun anahtar kelimesi empatiydi; çocuk empati kurabileceği duygu, düşünce, his veya olguya dair kendisine yol gösterici bir imgeyle eğitilirse pedagojik formasyonda başarılı olabiliyordu \*\*\*\*\*. Eğitimin diğer sac ayağı ise, ideolojik formasyondur, bu formasyon ulus-devlet söylemini var eden hakim ve resmi ideolojiyi içselleştirmekle ilgilidir. Franco Moretti'nin veciz tanımıyla ideoloji, tarih denen muazzam boşluğu ve kargaşa panoramasını denetim altına almanın, ona bir anlam ve çehre kazandırabilmenin ifadesiydi (4). Devleti, yaşamı ve değerler sistemini, ortak totemler ve tabular ekseninden tanımlamak, hatta kutsallığı temsil eden totemler ve yasakları belirleyen tabularla bir toplumun fiziksel sınır haritalarını ulus-devlet söylemi ekseninden çizebilmektir. Bu bakımdan ideolojik formasyonun anahtar kelimesi özdeşleşmektir ve çocuğun kendisini kolayca özdeşleştirebileceği rol modelleri ve totemlerin eğitim kitaplarında, sosyal yaşamda dolaşıma sokulması, hatta kamusal alanda yapı taşı rolüne dönüşmesiyle mümkündür. Sonuç olarak eğitim, çocukluktan yetişkinliğe uzanan süreçte bireyleri oldukça tanımlı imgelerle kuşatmakta, imgelerin ikna edici güçleri kanalıyla empati veya özdeşleşme biçimleriyle bir toplumun ortak kimliğini, ulusal sınırlarını, yani fiziksel sınır haritalarını bu temsiliyetler üzerinden kurgulayabilmektedir.

Bu bağlamda, grafik tasarımcının ürettiği görsel dil kanalıyla içinde yaşadığı toplumla iletişim kurmasının oldukça girift bir zemine yaslandığı gözlemlenir. Çünkü tasarımcının karşısında, görme duyusu eğitimle disipline edilmiş, denetim altına alınmış hatta yönlendirilmiş bir toplum vardır. Pekli sınırları katı kodlarla çizilmiş bir toplumda, bu sınırları temsil eden imgelerin dolaşıma sokulduğu, tüketildiği veya içselleştirildiği bir toplumda, tasarımcı ele aldığı imgelerle sınırları nasıl deler? Nasıl dönüştürür? Nasıl tarif eder?

Kuralları bozmanın, sınırları delmenin görüldüğü bir eylem oyundur. Ancak oyun, sadece çocukların dünyasına ait bir pratik, hatta 'çocuksu' bir dünyanın üretimi değildir. 20. Yüzyıl kültür kuramcılarında Johan Huizinga, oyunun insanlığın zihinsel gelişimini tetikleyen önemli bir farkındalık olduğunu savunur ve meslektaşları arasında sıkı bir tartışma ortamı yaratır. Dönemin ideologları, çocukların pedagojik ve ideolojik

formasyonuyla meşgulken, Huizinga oyunun yetişkinler dünyasındaki karşılıklarını özenle bulgular; hatta gelişim gösteren insanı, 'oyun oynayan insan' (Homo Ludens) olarak tanımlar. Ona göre oyun oynayan insan, kurallarla çizilmiş sınırların kurgu olduğunu bilen ve kurguya dayalı herşeyin insan üretimi (artifakt) olduğunu kabul ederek onu dönüştüren veya değiştirendir (5). Huizinga'nın oyun oynayan insan listesi, deney yapan kimya laborantlarından, sözcüklerin semantik anlamlarını deşen şairlere, belli bir meslek loncasında birleşen zanaatkarlardan müzisyenlere kadar uzar. Listedeki aktörlerin ortak paydası, mesleklerini içselleştirerek 'içeriden' bakan, ama aynı zamanda mesleki kuralların dışına çıkarak da mesleklerini ve buna bağlı olarak toplumlarının zihniyet dünyasını geliştiren, zenginleştiren öğelerden oluşmalarıdır.

Johan Huizinga'nın oyun oynayan insan tanımı ışığında, grafik tasarım dünyasındaki öncü aktörlerin mesleklerini içselleştirdiklerini ve kuralların dışına çıkabildiklerini göz önüne aldığımızda, günümüz grafik tasarım dünyasındaki meslek erbabından kimlerin üretimlerini 'oyun alanı' olarak tarif edebiliriz?

#### “Oyun Alanları” Sergisi

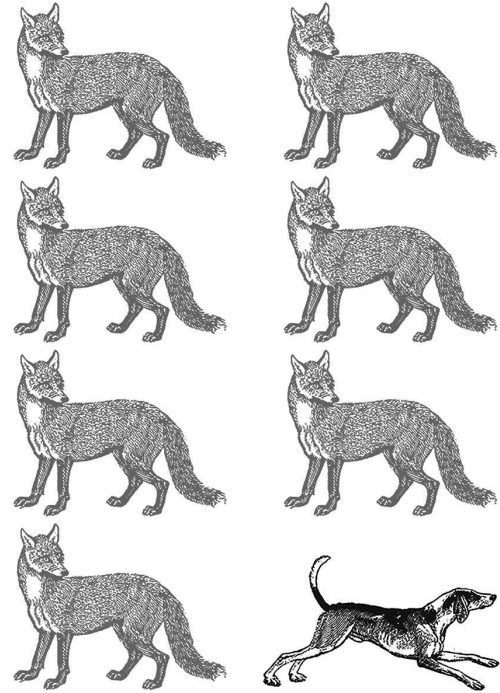
Siemens Sanat'ta 7 Mart-9 Mayıs tarihleri arasında yer alan “Oyun Alanları: Grafik Tasarımcıların Deneysel Üretimleri Hakkında Bir Sergi” başlıklı sergi, bu sorunun yanıtlarını bulmak üzerine kurgulandı \*\*\*\*\* .Sergide üretimleri yer alan tasarımcıları öncelikli olarak şu tanım altında rollendirmemiz mümkün: Tüm tasarımcılar mesleklerine dair kişisel söz üretiminde, iki 'alanı' sorunsallaştırıyorlar ve bu iki alanı oyun alanına çeviriyorlar.

Bu iki alandan birincisi, mesleki alan; yani günümüz grafik tasarım mesleğinin uluslararası ölçekli tanımı sonucunda karşımıza çıkan eğitim ve üretim alanı, diğeri ise tasarımcıların içinde yaşadıkları toplumu var eden, ortak temsil yetileri fiziksel sınırları çizilen kültürel alandır. Mesleki alan, basılı veya dijital kanallarla görsel iletişim dilinin sınırlarında varlık kazanırken, kültürel alan grafik tasarımcıların ürettiklerini tüketen, özümseyen, reddeden veya sansürleyen toplumun uzlaştığı ortak kimlik temsil yetilerine yaslanıyor. Bu bakımdan iki alan devamlı birbirini tahlil ediyor, tarif ediyor, dönüştürüyor, ya da birbirleriyle mücadele ediyor. İşte bu tahlil, tarif veya mücadelenin karşılıkları, her tasarımcının yaşadığı ve üretimini gerçekleştirdiği ülkenin kimliğine, koşullarına göre farklı biçimlerde üretimlerine yansıyor. Ya da üretimler bu mücadelenin karşılıklarını farklı biçimlerde yansıtarak oyun alanlarına dönüşüyor.

“Oyun Alanları” sergisini oluşturan üretimlerin bir diğeri ortak paydası, işlerin yerleştirme, kamusal sanat gibi güncel sanat disiplinleriyle etkileşimde bulunan 'ürün', 'mecra' kimliği kazanmalarıdır. Tasarımcılar her ne kadar grafik tasarım araçlarını kullansalar da, üretimlerindeki deneysellik, ürünün strüktürel tipografi, kolaj, yerleştirme gibi güncel sanat işlerine evrilmesini sağlıyor; bu sayede kimi ürünler tıpkı sanat yapıtı gibi 'tekil' üretilirken, kimilerinin içeriği ise kitle tüketimine sunulan ürün olmaktan sıyrılarak, mesleğin veya toplumun hafızasıyla ilişki kuran bir içeriği yansıtıyor.

Sergide yer alan çalışmalardan ilki İngiliz tasarımcı Patrick Thomas'ın

özgün baskılarıyla tarif ettiği İngiliz görsel kültürüyle ilgilidir. İngiliz görsel kültüründe gravürün köklü bir kültürel geçmişi vardır. Emperyal Çağ olarak da adlandırılan Viktorya Çağı'nda üretilen ansiklopedi ve yayınların görsel dilini belirleyen gravür resimlemeler, dünyanın diğeri ülkelerindeki halkları ve canlıları spesifik bir dille resmetme ve İngiliz halkına tanıtmaya amacını yerine getirmekteydi. Müzeci David Anderson bu durumu “tek ideolojik kaynaktan dünyayı resmetme endişesi” olarak ifade eder. Hatta daha da ileriye gider; ünlü British Museum'un sergileme kurgusunu, tıpkı gravürlerle resmedilmiş dev bir Viktoryen ansiklopediye benzetir. Patrick Thomas ise, gravürün ideoloji yüklü referanslarını ironiyle ele alır. Öncelikli olarak gravürün ciddi, formel dilini kırar; renklendirdiği gravürleri dekupe edilmiş elemanlar olarak, tilkiler ve tazılar (foxes and greyhounds) serisinde görüldüğü gibi İngiliz kültüründe yer etmiş söz klişelerle özdeşleştirir; hatta bazı uygulamalarında geleneksel gravürleri militarist veya çevreci söylemlerin ikonları gibi popüler bir zemine yerleştirir (Resim 1,2).



Resim 1. Patrick Thomas, “Tilkiler ve Tazı (Foxes and Greyhound)” serisinden, serigrafı. (Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)

Bu bakımdan takipçisi olduğu Pop Art dilini kimi örneklerde postmodern, tarihselci bir bağlama yerleştirir, kimi üretimlerinde ise sokak sanatı (street art) dünyasındaki stencil şablonlarla ilişkilendirir. Atölyesinde ağırlıklı olarak özgün baskı üreten Patrick Thomas için üretim amacı ve sürecinin tek bir tanımı vardır; o da imge yaratımıdır (image creation) ve onun ikonik grafik elemanları kullanarak gerçekleştirdiği imge yaratımları, tasarımdan çok ağırlıklı olarak sanatsal üretime yaslanır.

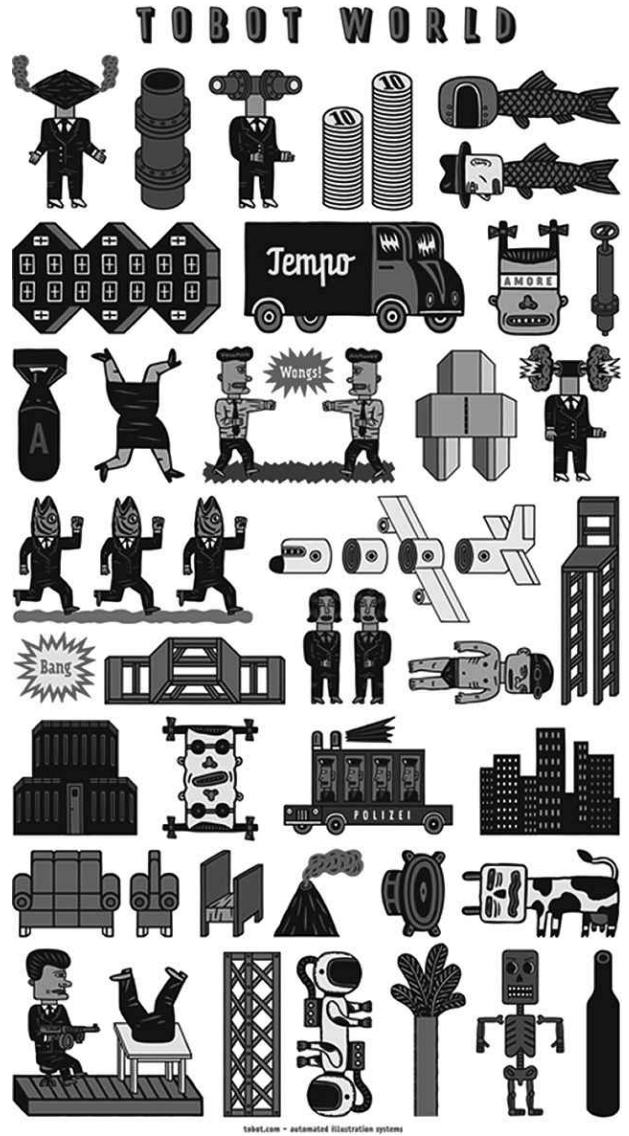


Resim 2. Sergide Patrick Thomas'ın işlerinin yer aldığı bölüm (Fotoğraf: Serhat Özşen)

Sergide üretimleri yer alan bir diğer isim, Alman tasarımcı Henning Wagenbreth'dir. Wagenbreth gençlik yıllarını Soğuk Savaş Dönemi Doğu Almanya'sında geçirmiş bir illüstratör ve akademisyendir. "Tobot Illüstrasyon Sistemleri" adı altında kimliklendirdiği karakterler, bu dönemin ideoloji yüklü dünyasını mizahi bir dille yansıtır; robot ve insan arasında gezinen mekanik varlıklara dönüşüyor. 1989'da Berlin Duvarı'nın yıkılmasının ardından yüzleşilen önemli bir olgu, Soğuk Savaş sürecinde sivil seferberlikle özdeşleşen, olası nükleer saldırılara karşı korunma tatbikatlarının gerçekte sivil ordu tasarımı projesine yaslanması, hatta bu tatbikatların nükleer kıyamet paranoyasını güncellemesine hizmet etmesi, böylelikle nükleer saldırılara karşı korunan ve uygarlığın devamı için ağır sanayi alanında üreten Doğu Almanlar, Wagenbreth'in üretimlerinde robot işçi ve asker vatandaş gibi karakterlere bürünüyor. Onun "Sputnik" isimli illüstrasyonu Soğuk Savaş'ı hatırlatan bir uzay aracının içerisini kurgularken, "Rehaklinik (Rehabilitasyon Kliniği)" başlıklı resimlemesi ise, kapitalist sisteme geçen Doğu Almanların vücut geliştirme merkezlerindeki bedensel hareketlerini mekanik ve yine mizahi bir dille betimliyor (Resim 3,4,5).

Bu bakımdan Henning Wagenbreth'in üsluplaşmış illüstratif dili sadece bir dönemin bireyler üzerindeki ideolojik etkisini hatırlatmakla sınırlı değildir. Hem Doğu Almanya'daki yaya ikonlarından, kamusal alanlardaki piktogramlara kadar yayılan kent grafiklerinin mekanik ve kimi zaman militer görsel dilini işaret ediyor, hem de neo liberal kapitalizmin yaşam tarzları ekseninden bireylerin bedenlerini ve zihinlerini nasıl biçimlendirdiğini ele alıyor. Onun "Tobot Figür Sistemleri" ağırlıklı olarak kültürel ve siyasi içerikli resimli kitap, illüstratif afişlerde karşımıza çıkıyor ve üretimlerin görsel kurgusunu oluşturan karakterleri atölyesinde kendisi için yarattığı karakterlerden tüüyor.

Tasarımcının yaşadığı toplumun kültürel kimliğini tarif etmesine ilişkin bir diğer örnek, İsrail'i grafik tasarımcı Oded Ezer'in sergide yer alan üretimlerinde karşımıza çıkıyor. Çağdaş şsrail grafik tasarımının öncü isimlerinden David Tartakover 1993 tarihli bir röportajında, henüz 1948'de kurulan ülkesindeki tasarım disiplinlerini keşfedilmeyi ve geliştirilmeyi bekleyen bakir alanlar olarak tarif eder (6). Tartakover'a göre mimari, endüstriyel tasarım ve grafik tasarımın zorlu görevi, hem Avrupa'da yüzyıllar

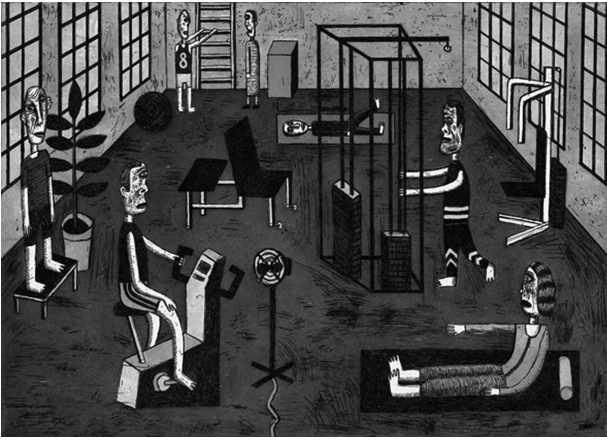


Resim 3. Henning Wagenbreth, "Tobot Illüstrasyon Sistemleri", serigrafisi. (Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)

içinde oluşan köklü musevi kültürüyle bağ kurması, hem de yeni devletin ulusal kültürünü temellendirmesine dayanmaktaydı. Aradan geçen yirmi yıl içerisinde David Tartakover, Yossi Lemel gibi isimler önderliğinde gelişim gösteren çağdaş şsrail grafik tasarımı, uluslararası arenada kendine yer edindi. Savaş, göç, kimlik, diaspora, barış gibi şsrail'in siyasal krizlerini masaya yatıran uluslararası tematik afiş sergileri, çağrılı afiş yarışmaları gibi kültürel üretimlerde karşımıza çıkan metaforik ve şok edici imgeler, kavramların görsel anlatımı işlevinde birleşmekteydi. İsraili usta tasarımcıların kavramları foto-grafik dille aktarmalarından farklı olarak, kimi genç kuşak şsraili grafik tasarımcılar kavramlarla ilişki kurma biçimlerini yazı, tipografi alanında ele aldılar. Bu kuşağın önemli bir temsilcisi Oded Ezer için kadim ibranî harflerine eğilmek oldukça ilginç



Resim 4. Henning Wagenbreth, "Sputnik", serigrafisi.  
(Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)



Resim 5. Henning Wagenbreth, "Rehaklinik", gravürü.  
(Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)



Resim 6. Oded Ezer, "I Love Milton", dijital baskısı.  
(Fotoğraf: Serhat Özşen)

sonuçları karşısına çıkarıyordu. Harflerle oynamak hem köklü musevi kültürünün içine dalmak, hem de 1948'de yeniden ele alınan ve tasarlanmış özelliklerle dolu modern şbranice'yi anlamaktı. Bu bağlamda Ezer'in yazıyı eksen alan üretimi, yazılmış geçmişten öte, yazıyla resmedilen bir kültürün arkeolojisine eğilmektir. Nitekim Oded Ezer'in üretiminde ağırlıklı olarak ibrani harflerinin ve kimi üretimlerindeki latin harflerinin konumu, afiş gibi basılı mecranın bir mekân olarak ele alınması ve harflerin bu mekânda üç boyutlu soyut imgeler gibi yerleştirilmesi üzerine dayanır. Bu durumu bir bakıma kağıt yüzeyine uygulanan yerleştirme (enstalasyon) projeleri şeklinde tarif etmemiz mümkün gözükmemektedir. Örneğin Milton Glaser anısına atölyesinde gerçekleştirdiği deneysel bir üretiminde, Glaser'ın "I Love New York" ikonundaki harflerin anatomik yapılarından ve uzantılarından yararlanarak kâğıttan bir heykel oluştururverir (Resim 6). Ya da Ortaçağ Avrupa'sındaki ticari ve hukuki antlaşmaların (latin ve ibrani harfleri kullanılarak) kâğıda döküldüğü "ketubaları (kitabeleri)" inceleyen Oded Ezer, gerçekleştirdiği deneysel üretimlerde harflerin tılsımlı özelliklerini Eski Ahit açısından ele alır. Harfler sözcükleri oluşturur; Tanrı kelamının uzantılarıdır ve yer aldıkları kâğıttan sıyrılıp mekâna uzanabilirler (Resim 7, 8).



Resim 7. Oded Ezer, "Taslak Kitabı (Sketch Book)", dijital baskı.  
(Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)



Resim 8. Oded Ezer, "Frankrühly" yazı karakteri tasarımı, dijital baskı.  
(Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)



Resim 9. René Knip'in "Stinne op Swart" isimli yerleşmesi.  
(Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)

## Grafik Tasarımın Üretim Alanı ve Zihinsel Sınırların Keşfi

Buraya kadar değinilenler, grafik tasarımın ve üreticilerinin yer aldığı farklı kültürel coğrafyalardaki konumu, kimliği ve rolüyle ilgiliydi. Grafik tasarımın bütünü, yani toplumla kurduğu ilişkinin sınır hatlarının tarifini ve çizimini mesele edinen örnekler üzerinedi. Bir bakıma toplum denilen mekanizmayı var eden ortak temsiliyetler karşısında tasarımcıların direncini ve mesleki söz alanını üretmeleri üzerinedi. Ancak "Oyun Alanları" sergisinde yer alan kimi çalışmalar, tasarımcıların mesele edindiği veya kendilerine yüklediği bir başka sorumluluğu da yansıtır, o da, grafik tasarımcılarının, mesleklerinin konumu kadar üretim alanını da sorun haline getirmeleridir. Sergide yer alan bazı örneklerde tasarımcılar bu mesleğin üretim alanını belirleyen teorik dünyanın (zihinsel sınırların) dışına çıkıyor, böylelikle grafik tasarımın üretim alanını genişletiyorlar, zenginleştiriyorlar. Bu bölüme konu olan işlerin ortak paydası öncelikli olarak şu soruların yanıtlarını arıyor: Grafik tasarımın üretim alanı tam olarak neyi içerir? Kitlelerin görsel ihtiyacını karşılayan bu meslek aynı zamanda insan doğasının iştme, dokunma gibi duygularını görsel dile nasıl aktarır? Bu sayede kavramlarla, metaforlarla nasıl ilişki kurar? Bu ilişkiyi kurarken, mimari, edebiyat veya güncel sanat disiplinlerinden nasıl yararlanır ve üretim alanının zihinsel sınırlarını nasıl genişletir?

Bu soruların cevaplarını strüktürel tipografiye dayalı çalışmalarıyla sergiye konuk olan Hollandalı tasarımcı René Knip üzerinden yanıtlamakta yarar vardır. Çünkü René Knip, bu üretim dizisinde güncel sanatla ve edebiyatla ilişki kuran disiplinler arası üretimin kapısını aralıyor; aynı zamanda Hollanda'da disiplinler arası üretimin kültürel geçişini De Stijl Hareketi'ne kadar dayandırıyor.

1920'lerde Hollanda'da doğan De Stijl Hareketi, ülkenin şehir bölge planlamasında, mimari, endüstri ürünleri tasarımı ve grafik tasarım disiplinlerinin gelişiminde ve günümüz Hollanda tasarımının kimliğinde etkin rol oynadı. De Stijl dönemi grafik tasarımcılarından Piet Zwart uzmanlık alanını, tipograf ve mimar kelimelerinin birleşiminden oluşan 'typotech' yani tipografi (yazı karakteri) mimarı olarak ifade etmişti. Zwart'ın bu tanımı en azından yazı karakteri tasarımı konusunda kendinden sonraki birçok Hollandalı meslektaşına rehber oluşturmuş, bu alanda Hollanda'daki üretimin mimari yapı gibi strüktürel inşa üzerine ele alınmasını sağlamıştır. Nitekim bu görüş, üretimi ağırlıklı olarak yazı karakteri tasarımına yaslanan René Knip için de geçerlidir. Knip için yazı karakteri tasarlamak, sesin görüntü karşılıklarını tasarlamaktan öte, harflerin yapılmış biçimlerini inşa etmek üzerine temellenir. Knip tasarladığı yazı karakterlerinin oluşum sürecinde etkin rol oynayan keşifleri 'oyun alanı' olarak ifade eder; oyun alanını kimi zaman basılı mecranın fiziksel sınırlarından çıkartarak, yerleşime projelerine dönüştürür.

Bu üretimlerinden bir tanesi René Knip'in Hollandalı bir şairin "Stinne Op Swart" isimli şiirinden yola çıkarak ve aynı adı taşıyan tipografik yerleşmesidir (Resim 9). Hollandalı şair, modern insanın doğadan kopuşunu lirik ve hüzünlü bir dille şiirinde betimler. René Knip, kitabın fiziksel sınırlarına hapsolan şiiri, bir yerleşime projesine dönüştürerek adeta kurtarır. Metal dökümlerle gerçekleştirdiği yazı karakterleri tasarlar. Bu karakterleri iki demir konstrüksiyonun arasındaki tel çubukların üzerine abaküs gibi sıralayarak kelimeleri ve kıtaları oluşturur; bu çalışmasını



Resim 10. René Knip'in "Taştan Gelin Yatağı" isimli yerleştirmesi. (Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)

Hollanda'nın kırsal bir bölgesine yerleştirir; doğaya özlem duyan şairin şiiri, artık üzerine güneşin doğduğu, içinden rüzgârın geçtiği, etrafını otların kapladığı, bulutların gölgelendirdiği bir yerleştirmededir.

Knip'in bir diğer yerleştirmesi, Hollandalı bir yazarın "Taştan Gelin Yatağı" isimli eserinden aldığı metni heykele dönüştürmesi şeklinde karşımıza çıkar (Resim 10). Eserde hem metaforik hem de birebir tasvir edilen siyah taştan gelin yatağını, siyah mermer bir bank olarak yorumlayan René Knip, kitaptan alıntı yaptığı metni, mermerin yüzüne kazıyarak nakşeder. Hollanda'daki bir parkta yer alan bu yerleştirme, hem parkta yürüyüş yapanların soluklanmak için üzerine oturdukları bir bank işlevi görür hem de soyut bir heykel etkisi uyandırır.

Knip'in "Baharat şiir (Herbal Poetry)" isimli bir diğer yerleştirmesinde strüktürel tipografinin etkileri gözlemlenir (Resim 11). Metal dökümlü tasarladığı yazı karakterlerini sarmaşık veya dal gibi bir kütlüye büründüren Knip, günümüzde galeriye dönüştürülen tarihi manastırların şarap mahzenlerinde veya çeşitli depolarda oldukça ilginç kurgular yaratır. Ele aldığı şiirlerin içeriğiyle, yerleştirmelerin yer aldığı mekânlar arasında ilişki kuran tasarımcı, aynı zamanda baharatların ve şifalı otların sağaltıcı etkisiyle, şiirin insan zihnini ve ruhunu arındıran özelliği arasında özdeşlik kurar.

Kelimelerin, imgelerin büyüleyici özelliklerini, insan zihninde sağaltıcı, şifa verici güçlerinin kapısını aralayan bir diğer isim İngiliz tasarımcı Alan Fletcher'dir. 2006 Yılında aramızdan ayrılan Alan Fletcher'in yaş amı boyunca mesele edindiği en önemli olguyu, toplumun görme biçimleri ile tasarımcının gösterme biçimleri arasındaki kopmaz bağı kavramak şeklinde tarif etmemiz mümkün gözükmemektedir. Nitekim Hollandalı tasarım kuramcısı Jan van Toorn bir söyleşisinde "Kendi kuşağıma yakın isimleri düşündüğümde modern insanın görsel kültürle ilişkisini yazıyla en iyi tarif eden John Berger, imgeyle en iyi işaret eden ise Alan Fletcher'dır" demişti. John Berger ünlü eseri "Görme Biçimleri (Ways of Seeing)"nde "Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız, ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştirmez" derken, Alan Fletcher "Yaş Boyaya

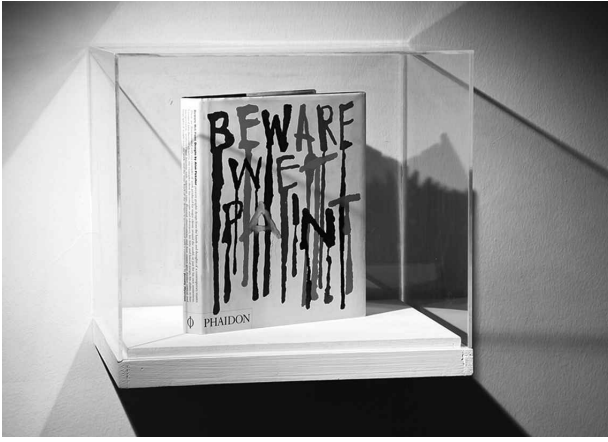


Resim 11. René Knip'in "Baharat şiir (Herbal Poetry)" isimli yerleştirmesi. (Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)

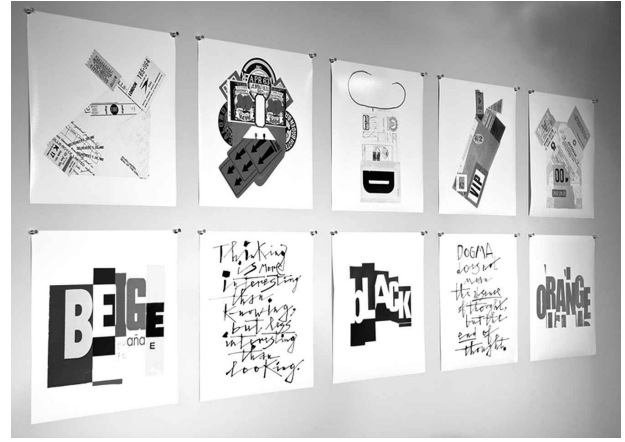
Dikkat (Beware of the Wet Paint)" isimli kitabında, görsel dil ile ilgili yazılı üretimin oldukça metodik ve spesifik temalara eğilmesi karşısında, eğer bu alanda yeni bir katkı yapılacaksa kendi amacının gündelik yaşamda karşımıza çıkan doğal, ya da tasarlanmış imgelerin zihnimize hatırlanan, çağırıcı yönlerini keşfetmek, işaret etmek, onların bizleri büyüleyen işlevlerine eğilmek olarak tarif eder. Bu bakımdan Alan Fletcher, imgeleri metodik araştırmalar adı altında kavramların içine hapsedmekten kurtarmayı, onları özgür bırakmayı ve imgeler ekseninden kavramlarla ilişki kurmamızı önerir. Özetle görme biçimlerimizin sadece görsel düşünmeyle gelişebileceğini ve derinleşebileceğini vurgular. Onun son dönem üretimlerinden "The Art of Looking Sideways" isimli kitabı, bu görüşünün manifestoya dönüşmüş biçimidir adeta. Zihin, Duyular, Düşünmek, İmgelem, Düş kurmak, Alfabe, Görmek gibi kavramlar için kendi ürettiği resimlemeleri, yıllar içinde biriktirdiği görsel arşivindeki imgeleri, konu hakkında ünlü düşünürlerin sözlerini, yazılmış metinleri ve kendi yazdığı metinleri bir araya getiren Fletcher, bu kitabın ortaya çıkış amacını görme konusunda yeni pencereler açmak şeklinde ifade eder (Resim 12, 13, 14).

Görmeye, okumaya dair pratiklerimizi masaya yatıran bir diğer örnek, sergide belgesel kısa film serisi şeklinde karşımıza çıkan, Hollanda'daki öncü grafik tasarımcıların deneysel üretimlerine odaklanan "Grafik Tasarıma Dokunmak (Touching Graphic Design)" başlıklı video seçkisidir. Werkplaats Typographie Arnheim tarafından hazırlanan bu proje, deneysel üretimleriyle tanınan tasarımcıların işlerini dokunarak, açarak, göstererek izleyiciye tanıttıkları on iki kısa filmi içeriyor (Resim 15).

Projeye konuk olan tasarım atölyelerinin adeta kültür laboratuvarı gibi sunulduğu kısa filmlerde, tasarımcılar müşterilerden gelen kitap, süreli yayın gibi tanımlı siparişi nasıl deneysel üretim alanına dönüştürdüklerini, görsel iletişimdeki bilindik formatları yıkmaya ve değişime uğratma biçimlerini gösteriyorlar. Örneğin müşterilerinden kitap tasarımı siparişi alan ve tasarım sürecini 'kitap yapmak' şeklinde tarif eden kimi tasarımcılar, ortaçağ kodekslerinden günümüze kadar uzanan tarihsel süreçte, insanoğlunun kitapla kurduğu ilişkiye, okuma eylemiyle ilgili alışkanlıklarına



Resim 12. Alan Fletcher'in sergide yer alan "Beware of Wet Paint" isimli kitabından bir görünüm. (Fotoğraf: Serhat Öz.en)



Resim 14: Alan Fletcher'in sergide yer alan "Hayvanlar, Kaligrafipler ve Tipografik Kolajlar" serisinden bir görünüm. (Fotoğraf: Serhat Özşen)



Resim 13. Alan Fletcher'in "Çin Takvimi Serisi-Horoz" isimli kolaj çalışması. (Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)

odaklanan nesne kitaplar tasarlıyorlar. Sınırlı sayıda bastırdıkları bu kitapların her birini numaralıyorlar, kitabın formlarını konunun içeriğine ve içeriği belirleyen tasarım kararına göre, ofset, serigrafi hatta gravür gibi farklı basım tekniklerinde üreterek ciltletiyorlar. Ayrıca her kitap için, kolaj, parça ekleme, baskının üzerine yeniden basım gibi ayrı müdahalelerde bulunarak, sınırlı sayıda basılan kitapları birbirlerinden ayırıyorlar; bu sayede bir sanat yapıtı gibi kitapları tekilleştiriyorlar. Bu projeyi gerçekleştiren Irma Boom, kendisine ayırdığı bir nesne kitabını, on beş dakikalık kısa film boyunca masanın üzerinde sayfalarını açarak, dokunarak, parmaklarıyla işaret ederek tanıtıyor; hatta tanıtımın ötesinde eli ve kitap arasında kurduğu fiziksel temas ve jestlerle ortaya dokümanter film deneye bir film çıkarıyor. Bu sayede tasarımcı, kitap tasarlamadığını, kitapla kurduğumuz ilişkiyi tasarladığını gösteriyor. Bu ilişkiyi okumak, görmek kadar dokunma duygusu üzerinden tanımlıyor (Resim 16).

### Sonuç

"Oyun Alanları" sergisinde yer alan deneysel çalışmalar, günümüz grafik tasarım disiplininin teorik ve pratik üretim alanı hakkında neler söylüyor?

Sergiye konuk olan tasarımcıların öncelikli meselesi, görüntünün hafızasıyla ilgili olup bu hafıza, tasarımcıların yaşadıkları ve üretimlerini gerçekleştirdikleri ülkelerin fiziksel sınırlarından, grafik tasarım mesleğinin uluslararası tarihçesine kadar uzanan imgelerle ilişki kuruyor; onları anlamlandırıyor, dönüştürüyor, tarif ve tahlil ediyor. Üretimlerin oluşum sürecini belirleyen görsel vokabüler bu ilişki üzerinden tanımlanıyor.

İkinci mesele ise, üretimlerin içerişi ve konumlandırılmasıyla ilgilidir. Yukarıda değinilen örneklerde de gördüğümüz kadarıyla, serginin kurgusunu oluşturan işler, grafik tasarım disiplininin mesleki üretim alanının dışına çıkan, yerleştirme, kamusal sanat, kolaj gibi görsel sanat disiplinleriyle etkileşimde bulunan anlam üretimlerini örgütüyor. Bu nedenle, René Knip'in "Baharat şiir (Herbal Poetry)" serisinden bir yerleştirmesini, Amsterdam'daki güncel sanat fuarında sergilemesi gibi, Oded Ezer'in ibranicedeki 'a' (alef) harfinden yola çıkarak tasarladığı bir heykelinin



Hebron Üniversitesi Ulusal Kültür Arşivi tarafından kabul edilmesi örnekleri karşımıza çıkıyor. Irma Boom'un nesne kitap tasarımı projesiyle neyi nesneleştirdiği ve görünür kıldığı sorusu kafamızı kurcalıyor. Aynı şekilde Patrick Thomas, bağlamından koparttığı ideoloji yüklü imgeleri, farklı rollere büründürme sürecini ve 'imge yaratımı' şeklinde ifade ettiği amacını, görsel kültüre katkı olarak tanımlıyor. Ya da Alan Fletcher'in hazır nesnelere kurguladığı kolaj portrelerin koleksiyonlarca toplanma nedenleri, güncel sanat piyasasının maddi kültür tarihine ilgisiz şekilde açıklanıyor. Bu bağlamda, grafik tasarım araçları kullanılarak gerçekleştirilen üretimler, sanat yapıtı, maddi kültür nesnesi, ulusal ikon veya sokak sanatı işareti gibi farklı kimlikler, işlevler kazanıyor.

Bu farklılaşmanın nedenini şu şekilde açıklamak mümkün: Sergideki üretimler, günümüzde internet başta olmak üzere diğer dijital iletişim ağlarıyla görsel kültürümüzü büyük ölçüde değiştiren simülasyon evreninin karşısında yer alıyor. Simülatif görüntülerin yanıltıcı, hatta hayali (non-exist) doğasına karşı çıkan ortak bir tavır vardır karşımızda. Bu ortak tavır, metali, hazır nesneyi, gravür imgeyi, yani somut malzemeyi kullanan üretim kanalını ve üretimin kendisini oyun alanına dönüştüren deneyselliğe yaslanıyor. Ve bu deneysellik, sergide işleri yer alan isimlerin, kendilerinden önceki meslektaşlarının üretimlerini özümseyen, önceki kuşakların miras bıraktığı kavramları görselleştirme sorunsalına odaklanıyor. Önceki kuşakların zaman içinde özenle ve sağduyuyla kurguladıkları görsel evren, izleyicisiyle metaforlar üzerinden konuşan, ilişki kuran bir evrendi. Kavramları görselleştirmek, görsel hafızamızı belirleyen klişeleri yıkan, görüntüleri temsiliyet zincirinden kurtararak onlara özerklik bahşeden bir üretimdir. "Oyun Alanları" sergisindeki üretimler ise, kavramları görselleştirme, yani görsel metaforlar üretme meselesini özümsemekle birlikte başka bir amaçta birleşiyor: O da görüntüyü kavramsallaştırmak. Simülasyon evreninin oluşturduğu yüzey bazlı görsel dil karşısında, görüntünün çok katmanlı anlam dünyasını görünür kılmak ve nesneleştirmekle ilgilidir bu karar \*\*\*\*\*. Görüntünün tarihsel, pedagojik, ideolojik, metafizik veya metaforik özelliklerini özenle ele alan ve disiplinler arası üretimlerle bu niyeti somutlaştırabilen bir yetkinlik var karşımızda. Hiç şüphesiz bu yetkinlik, mesleğine içeriden bakan ama dışarıdan tarif edebilen bir deneyim ve sağduyu üzerine temelleniyor.

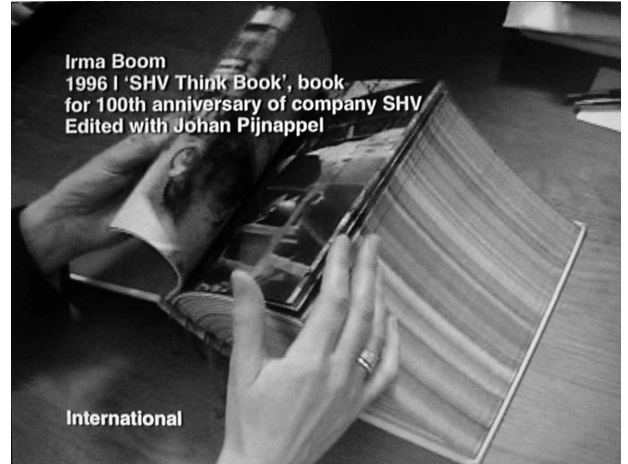
#### \*Yrd. Doç. Sinan Niyazioğlu

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi- Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü- Fındıklı- İstanbul  
e-posta: sinan.niyazioglu@gmail.com

\*\*20. Yüzyıl başındaki ulus-devletlerin inşası sürecinde etkin rol oynayan mimarlar, hem yeni devletlerin yönetim, eğitim, sağlık ve savunma ile ilgili kurumlarının kimliğini, hem de sivil konutun ve yaşamın içeriğini biçimlendirdiler. Dönemin mimarları, ele aldıkları kamu kuruluşlarını işlev üzerinden tasarlarlarken, inşa ettikleriyle merkezden çevreye uzanan yönetim mekanizmasının formal kültürel dilinde de önemli ölçüde söz sahibi oldular. Bu bakımdan mimarlık mesleği, mekânlar inşa eden, inşa ettiklerinin içerdiği üzerinden topluma yanıt üreten bir disiplin olmaktan öte, 'tasarlama', 'inşa', 'strüktür', 'yapı' kavramlarıyla, mekân (topos) ve mekânın taşıdığı, yansıttığı değerleri ve temsiliyetleri de (logosları da) kapsayan ve bu temsiliyetlerin tarifinde ve toplumla kurduğu ilişki biçimlerinin tanımında



Resim 15. Sergide "Grafik Tasarıma Dokunmak" Video Seçkisi gösterimlerinin yer aldığı bölüm. (Fotoğraf: Serhat Özşen)



Resim 16. Irma Boom'un nesne kitap tasarımı sunumundan bir görünüm. (Bu görsel Grafist Arşivi'ne aittir.)

öncü rol oynayan bir disiplin olarak, 20. yüzyıl modernizminin ve ütopya tasarımlarının düşünsel ve pratik üretiminin laboratuvarına dönüştü. Nitekim 20. yüzyıl modernizmi ve ütopya tasarımlarıyla özdeşleşen Rus Konstrüktivistleri (1917), Hollanda'daki De Stijl Hareketi (1917) ve Almanya'daki Bauhaus Okulu'nun (1919) mimarların öncülüğünde ve onların mütefiki konumundaki sanatçıların katılımıyla ortaya çıktığı ve gelişim süreci karşımıza çıkar ve bu üç ekolün manifestolarını, üretim ve eğitim programlarını biçimlendiren 'inşa' kavramı ise, devlette, toplumda ve bireyde gözlemlenen yeni, yani modern bünyenin tahlilinde ve tarifinde öncü yanıtları üreten bir anahtar kelime olarak, 20. yüzyıl başında mimarlık disiplinine eklenen diğer tasarım disiplinleri gibi grafik tasarım disiplininin de ana omurga yapısını oluşturur. Bu bağlamda, tasarlama (designare) yani yeniden biçimlendirme, ürün ve tüketicisi arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlama problematiği 'inşa' kavramına yaslanan grafik tasarım, ele aldığı iletişim mecralarını bir mekân (topos), görsel kodlar ve temsilîyetlerle ete kemiğe büründürdüğü mesajını da (logos) olarak tarif eder; bu ikisinin kopmaz bütünlüğünden kimliği inşa eder. Bu bakımdan inşa kavramı, günümüz grafik tasarımında, görsel yapıyı tasarlama veya bilgilendirme hiyerarşisini görsel ve yazılı elemanlarla basılı veya dijital mecrada örgütlenme biçimindeki etkin gücünü düşünsel ve pratik üretimde korur. Konuyla ilgili ayrıntılı bilgi için bkz: Bektaş, Dilek, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, YKY Yayınları, İstanbul, 1992, s. 56-81.

\*\*\* Ana hatlarıyla Uluslararası Tipografik Stil temsilcilerinin üstlendiği misyon, 2. Dünya Savaşı sonrasında istikrarlı ve sıhhatli bir batı uygarlığının görsel dilini ve kimliğini netleştirmek adına, o dönemde gelişim gösteren kent sinyalizasyonları, fuarcılık veya uluslar arası olimpiyatlar gibi kitlelere seslenen mecraya ve etkinliklerin görsel iletişim dilini uluslar ötesi bir kodifikasyonla sistematize etmekte. Bu bağlamda Uluslararası Tipografik Stil temsilcileri, Batı toplumu veya Batı uygarlığı olarak ifade edebileceğimiz devasa bir bünyenin kültürel tahlilini yapmak, dönüştürmek adına Helvetica ve Univers gibi yazı karakterleriyle bu uygarlığının endüstriyel dilini, piktogramlarla da evrensel çehresini var eden bir görsel grameri miras bıraktılar. Grafik tasarım tarihinde, özellikle 1960'ların sonlarından itibaren Kurumsal Kimlik ve Görsel Sistemler olarak bilinen bir dönemde de etkin izler bırakan dönemin temsilcileri, 1980'lerdeki neo liberal dünyanın kuruluş sürecinde uluslar arası firma, marka ve ürünlerin görsel kimliği tasarımında da öncü rol oynadılar.

\*\*\*\* Nitekim Amerikan reklamcılığına karşı direnç çok geçmeden örgütlendi, 1950 yılında görsel tasarımcıların ağırlıklı olduğu Uluslararası Grafik Tasarımcılar Birliği (Alliance Graphique Internationale) bir diğer adıyla AGI kuruldu. Birliğin kurucularından Jean Picart Le Doux'un oluşumun misyonunu şu cümleyle açıklaması oldukça anlamlıdır: "Biz Amerikalılar gibi görmeyeceğiz, Almanlar gibi görünmeyeceğiz, Fransızlar gibi konuşmayacağız ve İngilizler gibi düşünmeyeceğiz." Le Doux, bu cümlesini 2. Dünya Savaşı'nın bitiminin ardından, Batı Avrupa'nın yeni yapılandırılma sürecinde söylemiştir. "Amerikalılar gibi görmeyeceğiz" sözüyle, Amerikan Reklamcılığı gibi vasat, didaktik bir görsel evren oluşturmayacağız, "Almanlar gibi görünmeyeceğiz" cümlesiyle faşist veya otoriter içerikli bir kimlik kurgulamayacağız demek istemiştir. "Fransızlar gibi konuşmayacağız" derken kendi kültürümüz dışındakileri dışlayıcı bir üslup benimsemeyeceğiz vurgusunda bulunmuş ve "İngilizler

gibi düşünmeyeceğiz" ifadesiyle AGI'nin, emperyal bir amaç gütmeyeceğinin, liberal bir misyonu olduğunun anlaşılmasını istemiştir.

\*\*\*\*\* Empati ve imge arasındaki sıkı bağı ilk bulgulayan kişi psikanalist Lacan'dır. Lacan "Ayna Teorisi"nde, bebeğin ilk altı aylık döneminde, kendisi hakkındaki bilgiyi annesinin yüz ifadesi ve mimiklerini okuyarak algıladığını ortaya koymuştur. Bu bakımdan bebektan çocuğa geçiş sürecinde, annenin çocuğun iyi davranışı karşısında memnuniyetini ifade eden gülümsemesi ya da kızgınlığını vurgulayan kağık çat ve gergin yüz hatları, yapılan davranışın olumlu veya olumsuz karşılıklarını yüz mimikleri, yüz imgeleri üzerinden okunmasını olanaklı kılmaktadır ki Lacan bu sürece ayırdan maskeye geçiş evresi olarak nitelendirir. Pedagojik ilişkideki bir sonraki süreç, annenin yüz imgesinden sosyal bir imgeye evrilmektedir; yaramazlık yapan çocuklar polis amcaya teslim etmekte tehdit edilir; iyi davranışta bulunanlar ise sevecekleri bir oyuncakla ödüllendirilir. Tüm bu iletişim biçimlerinin ortak paydası, çocukta gözlemlenen hal ve tavırların pedagojik eğitim aracı işlevi gören somut imgelerle denetlenmesidir.

\*\*\*\*\* "Oyun Alanları" sergisi, 7 Mart -9 Mayıs tarihleri arasında Siemens Sanat'ta yer aldı. Serginin küratörlüğü Sinan Niyazioğlu, Danışman Küratörlüğü Mürteza Fidan ve T. Melih Görgün tarafından gerçekleştirildi. Sergide yer alan çalışmalar, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü tarafından on altı yıldır düzenlenen "Grafist: Uluslararası İstanbul Grafik Tasarım Günleri" etkinliği arşivinden seçildiler. Sergi ise, genç sanatçıların üretimlerini, tematik başlıklar altında kişisel veya karma sergilerle bir araya getiren Siemens Sanat'ın evsahipliğiyle ve organizasyonu hazırladı. Sergide İngiltere'den Patrick Thomas, Alan Fletcher, Almanya'dan Henning Wagenbreth, İsrail'den Oded Ezer, Hollanda'dan René Knip ve "Grafik Tasarıma Dokunmak Video Seçkisi"ne katılan Experimental Jetset, Maureen Mooren, Daniel van der Velden, LUST, Irma Boom, Stuart Bailey, Jop van Bennekom, Felix Janssens, Mevis Van Deuersen, Julia Born, Roma Publications, Will Holder ve Karel Martens'in üretimleri sergilendi.

\*\*\*\*\* 2000'lerde başta internet olmak üzere dijital iletişim ağlarının hızlı gelişimi karşısında, grafik tasarımın üretim alanını basılı ve dijital alan olmak üzere iki mecraya üzerine temellendirildi. Özellikle telekomünikasyon alanındaki köklü değişimler, cep telefonlarını görme ve dokunma duyularıyla özdeşleştirdi. Son yıllarda piyasaya sürülen elektronik kitaplar okuma alışkanlığımızı, kitapla kurduğumuz fiziksel ilişkiyi değişime uğrattı. Basılı mecraya karşısında hızla güç kazanan dijital iletişim ağları, insanoğlunun duyular evrenine dokunan ve bu evreni görselleştirmek üzerine temellenen yeni bir görsel iletişim dilini var etti. Dijital görsel iletişimde önem kazanan bilgilendirme grafikleri (info graphics), çoklu ortamda tasarım (multi media design) dijital medyanın içeriğini, kimliğini şekillendirdi. İngilizce bilmeyen bir Çinlinin, Fransızın veya Uruguaylının piktogramlarla ve yönlendirme komutlarıyla bilgisayar veya cep telefonu ekranından kolayca 'okuyabileceği' bir görsel dili karşımıza çıkardı. Ancak teknolojik gelişmelerin ve uluslar ötesi yeni görsel iletişim dilinin sağladığı olanaklar, uzmanların bir kaygısını yakın dönemde görünür kıldı. Bill Gates, Steve Jobs gibi iletişim endüstrisi mimarlarının, herkesin kolayca okuyabileceği bir görsel dil yaratma amacıyla, görsel kodları birincil anlamlarıyla aktaran yazılımlar geliştirmesi,

sadece görsel kültürümüzü derinden etkilemedi, aynı zamanda konuşulan ve yazılan dilde 'indirgeme' (reduction) problemini var etti. Uzmanlara göre, iletişim ihtiyacının neredeyse tamamını dijital medya kanalıyla gerçekleştiren bireyler, görüntüleri sadece birincil anlamlarıyla okuyor, temsili ve metaforik anlamlarını okuyamıyor; bu alanda karşılıklarına çıkan yayın, sinema gibi kültürel üretimler için zaman ayırmıyor, kullandıkları kelime dağarcığı azalıyor ve duygu, düşünce, hislerini aktaran ifadeler ortak kelimelerde kümeleniyor. Sonuç olarak konuştukları ve yazdıkları dil yüzeyselleşiyor ve anlam üretiminde 'indirgeme' gözlemleniyor. Daha net ifadeyle kelime dağarcığının azalmasıyla görsel düşüncedeki klişelerin üretimi arasındaki ortak ilişki, dil ve zihni yüzeysel bir kültürel evrende buluşturuyor. Bu bağlamda uzmanlara göre dijital medya, kodlarla oluşturduğu görsel simülasyonlarla, imgelerin ve nesnelerin doğasının derinliğini ve bu derinliği anlamlandıran insanoğlunun duyular evrenini önemli ölçüde törpülüyor. Simülasyonlar insan zihninde temsili özelliklerini kaybederek, temsil ettikleriyle özdeşleşiyorlar ve bu özdeşleşme yüzeyler üzerinden algılanan bir gerçekliği var ediyor.

#### **Dipnotlar**

1. Bektaş, D., 1992, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, İstanbul, YKY Yayınları, s. 56-81.
2. Bektaş, D., 1992, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, İstanbul, YKY Yayınları, s. 177-211.
3. Heller, Steven, 2001, Swiss Style: Visual Grammar of Universal Language, Londra Thames and Hudson, s. 58.
4. Moretti, Franco, 2005, Mucizevi Göstergeler / Edebi Biçimlerin Sosyolojisi Üzerine, Çev: Zeynep Altok, İstanbul, Metis Yayınları, s. 251.
5. Huizinga, Johan, 2010, Homo Ludens, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
6. Grossmann, Isac - Tartakover, David, Yaz 1993, Söyleşi: Designing Israel, Ideas on Print, Çağdaş Görsel Kültür Dergisi, New York, ABD, s.25-32.

#### **Kaynaklar**

- Bektaş, D., 1992, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, İstanbul, YKY Yayınları.  
Heller, Steven, 2001, Swiss Style: Visual Grammar of Universal Language, Londra Thames and Hudson.  
Moretti, Franco, 2005, Mucizevi Göstergeler / Edebi Biçimlerin Sosyolojisi Üzerine, Çev: Zeynep Altok, İstanbul, Metis Yayınları.  
Huizinga, Johan, 2010, Homo Ludens, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.  
Grossmann, Isac - Tartakover, David, Yaz 1993, Söyleşi: Designing Israel, Ideas on Print, Çağdaş Görsel Kültür Dergisi, New York, ABD.