

## DÜNYAYA VE TASARIMA ÇOCUKSU MUZİPLİKLE BAKIŞIN ÖZNESİ/ TEMSİLİ OLARAK SHIGEO FUKUDA (1932- 2009)

### SHIGEO FUKUDA (1932-2009) AS THE SUBJECT/REPRESENTATION OF VIEW TO THE WORLD AND DESIGN IN A CHILDISH PRANK

Yusuf GÜVEN<sup>1</sup> Merve GÜÇ<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü

**Özet:** Shigeo Fukuda, hem tasarım anlayışı hem de tasarımcı kimliği bakımından 20. yüzyılın en önemli tasarımcılarından biridir. Bu çalışmada, Fukuda'nın 'yaşanabilir daha iyi bir dünya' kavrayışıyla ürettiği kültürel derinlik içeren yaratıcı, yenilikçi, tutkulu, esprili, şaşırtıcı ve akıl dolu çalışmalarının çözümlemesi ve tasarım anlayışıyla ilgili bilgi ve görüşlerin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca, bir tasarım ustası olarak Fukuda'nın tasarımcı kimliğinin oluşum evrelerinin tarihi ve arka planının ayrıntılı olarak incelendiği çalışmada, onun tasarıma adanmış yaşamından önemli kesitler sunulmaktadır. Sonuç olarak, Fukuda'nın tasarımlarındaki evrensel değerlerin ve tasarım anlayışının kendi dönemi kadar 21. yüzyılın tasarım anlayışını da derinden etkilediği ve grafik tasarım tarihine önemli katkılarda bulunduğu görülmüştür.

**Anahtar kelimeler:** Shigeo Fukuda, Grafik Tasarım, İroni, Muzip, Eleştirel Tavrı

**Abstract:** Shigeo Fukuda is one of the most important designers of the 20th century, in terms of both his understanding of design and his identity of design. This study aims to analyze his culturally profound, creative, innovative, passionate, ironic, astonishing and clever works, which Fukuda created with his grasp of 'a livable better world'. This study also aims to evaluate his views and knowledge about his understanding of design. Furthermore, the study discusses in detail the background and the history of the formation phases of Fukuda's designer identity as a design master and presents important facets of his life devoted to the design. In conclusion, it is clear that the universal merit in Fukuda's design. His conception of design affected profoundly not only his own period but also the 21st century and he deeply supported the graphic design history.

**Keywords:** Shigeo Fukuda, Graphic Design, Irony, Prankish, Critical Attitude

## 1. GİRİŞ

“1932 yılında Tokyo’da oyuncak imal eden bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelen Shigeo Fukuda” uluslar arası alanda kabul görmüş önemli bir grafik tasarımcıdır (Heller, 2009) (Resim 1). Küçük yaşlarında en büyük eğlencesi origamiden kağıt oyuncaklar yapmak olan Fukuda, lise yıllarında karikatürle ilgilenmiş ve bu alanda başarılar da kazanmıştır. Okuduğu sanat okulunda karikatür bölümü olmadığı için, -belki de istemeyerek-grafik tasarım alanına yönelmiştir. ‘Tokyo Ulusal Güzel Sanatlar ve Müzik Üniversitesi’nden mezun olduğunda, bütün tasarımcıların Tokyo’dan Kansai’ye geldiğini ve rakiplerinden ayrılmak için ‘ne yapsam da onlara karşı kaybetmemem’ diye düşünen Fukuda, birkaç yıl sonra Japonya’nın ilk grafik tasarımcısı Takashi Kono (1906-1999) ile Deska Tasarım Şirketi’ni kurar. Kono’nun sade imgeleri ve imgelerinin altında yatan eleştirel tavır, Fukuda’yı etkiler ve bu etki onun tasarım diline de yansır.



**Resim 1: Shigeo Fukuda**

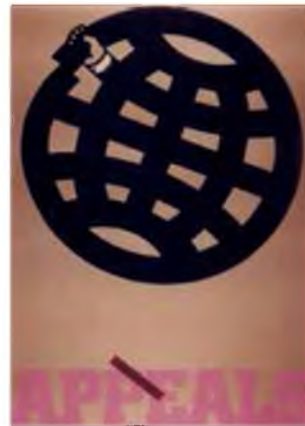
Kono’nun 1953 yılında tasarladığı ‘Sheltered Weaklings-Japan’ (Korunan Zayıf Karakterler) isimli afişi, onun tasarımlarındaki eleştirel tavrın en belirgin örneği olarak karşımıza çıkar. Afişte büyük köpek balığı, Amerika’yı; korunmaya

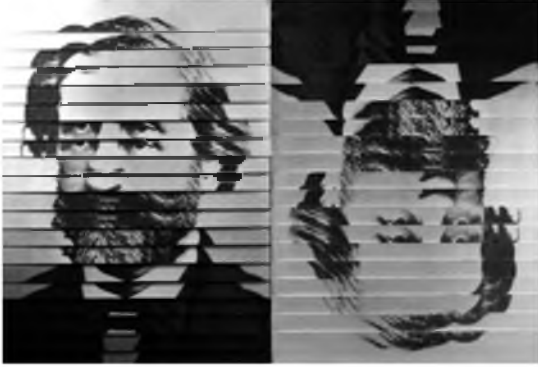
muhtaç küçük kırmızı gözlü balıklar, Japonya’yı; sağ üst köşede ters yöne yüzen iki kırmızı balık da Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği’ni ve Çin Halk Cumhuriyeti’ni simgelemektedir (Resim 2).



**Resim 2: Sheltered Weaklings, 1953**

Fukuda’nın savaş temalı afişlerinde, Kono’nun sade ve eleştirel tavrının izleri görülebilir. Örneğin, onun 1985 tarihli ‘Appeals’ (Yakarış) afişinde, Amerika’nın Hiroşima’ya attığı atom bombası ile dünyanın dengesinin bozulduğu bilgisi, Kono benzeri bir anlatımla dile getirilir (Resim 3). Savaşa isyanın afişi olarak değerlendirilen bir diğer savaş karşıtı afişi ise, Hiroshima-Nagasaki’ afişidir (Resim 4).





**Resim 5: 'Giuseppe Verdi'nin portresi**  
(Bruno Munari)



**Resim 6: TSmiles of Mona Lisa, Fukuda, 1970**

**Resim 3: Appeals, 1985**



**Resim 4: Hiroshima-Nagasaki, 1995**

Fukuda, 1960 yılında tanıştığı İtalyan tasarımcı Bruno Munari'nin (1907-1998) esprili üslubunun, kullandığı optik yanılsamalarının ve 3 boyutlu ilginç nesnelerinin etkilerini taşıyan bir dizi çalışmalar da üretir (Resim 5-6-7-8).



**Resim 7: Çatal, 1958 (B. Munari)**



**Resim 8: Impossible Utensils (S. Fukuda)**

Munari, optik yanılsamadan yararlanarak resim 5'deki Giuseppe Verdi portresinin anlaşılabilirliği üzerine izleyicide bir göz yanılsaması yaratırken; resim 6'da Fukuda'nın 'Mona Lisa'nın 100'lerce Gülümseyişi' isimli çalışmasında, Mona Lisa kendi düzleminden çıkacakmış gibi görünmektedir. Resim 7'de Munari'nin çatalların biçiminde esprili bir yol izleyerek yarattığı bozulmalar, bükülmeler resim 8'deki Fukuda'nın işinde de benzer bozulmalar, bükülmeler olarak karşımıza çıkar. Bu benzerliklere karşın Fukuda, daha çok nesnelerin işlevi üzerine yaptığı esprili değişikliklerle Munari'den ayrılır.

Fukuda'nın kariyerindeki ilk yükselişi, Amerikan grafik tasarımının en önemli isimlerinden biri olarak kabul edilen Paul Rand (1924-1996) ile tanışmasıyla başlar. Avrupa grafik tasarımının avangart yaklaşımını çok iyi bildiği gibi Japon grafik tasarımına da ilgi duyan Paul Rand, 1967'de "Fukuda'nın Japon Grafik Tasarım Dergisi için hazırladığı bir tasarımdan etkilenerek Fukuda'yı New York'taki IBM atölyesine davet eder ve 'Toys and Things Japanese: The Works of Shigeo' adlı sergiyi açmasını sağlar" (Fukuda, 1987) (Resim 9-10). Sergi için resimli kitaplar ve oyuncaklar tasarlayan Fukuda, aynı sergiyi Amsterdam, Londra ve Milan'a da taşır. Fukuda, Toys and Things Japanese sergisini, "üç boyutlu bir nesne oluşturarak, gerçek forma karşın gölgesinin, nesneyi temsil etmesini istedim" sözleriyle açıklar (Seckel, 2004: 103). Fukuda'nın 20. yüzyılın grafik tasarımını önemli ölçüde etkilemiş olmasının ötesinde, belirlediğini de ifade eden Paul Rand, Fukuda'yı "anlatılmayan neşe dolu bir kalp" olarak tanımlar (Rand, 1967).



**Resim 9: 'Toys and Things Japanese' sergi davetiyesi, 1967**



**Resim 10: 'Toys and Things Japanese' afişi**

## 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

### 2.1. Shigeo Fukuda'nın Tasarım Kavrayışı

Fukuda'ya, 'afişlerinden en çok hangisini iyi bulduğu' sorusu sorulduğunda, 'tasarımcıların çalışmalarının tek bir imgeye indirilemeyeceği, kimisine göre söz konusu olan 'kusur'un tasarımcı tarafından özellikle tercih edilmiş olabileceğini' düşündüğünü belirtir.



Fukuda'nın gerek geleneklerin dogmatik kurallarına, gerekse mutlak doğruların sertliğine karşı 'kusur'u önemseyen tasarım kavrayışı, tasarımda 'mükemmeli arama' çabasının boşunallığı olarak da değerlendirilebilir. Geleneksele duyduğu ilginin yanında yeniliğe duyduğu ilgi ve yakınlıkla "... Japonya'da bilgisayar destekli afiş çalışmalarına katkıda bulunan Fukuda; afişlerinde doğu-batı tasarımlarını harmanlayarak sosyo-politik düzeni eleştirmekten geri durmadığı gibi afişlerindeki yanılısma ve gerçeğin sorgulanmasına mizahi bir tat katarken tarihin de eleştirisini üzerinde barındırmıştır" (Çulha, 2010: 125). Bu yönüyle Fukuda, "genel sezgiler, özel hallere ilişkin keşifler, hayali temaların devre dışı bırakılması, teorik ya da teknik engellerle karşılaşma, geleneksel modellerden birbirini izleyen alıntılar, eksiksiz biçimsel yapının tanımlanması vs'yi oluşturma olanağı veren faaliyetler serisini yeniden bulmaya çalışan soyutlamaların" dışındadır (Foucault, 2011: 79). Bu bakımdan Fukuda, 20. yüzyılın tasarım anlayışına getirdiği soluk kadar 21. yüzyılın tasarım anlayışını da derinden etkilemiştir.

## 2.2. Shigeo Fukuda'nın Başlıca Tasarımları Üzerine Düşünceler ve Çözümlemeler

Fukuda, çalışmalarını "II. Dünya Savaşı sonrası, Japon grafik tasarımı'nın mümkün olduğunca her şeyi özümmsediği bir dönemde" sürdürür (Heller ve Chwast, 1988: 215). "Fukuda'nın 1975 yılında tasarladığı, en bilinen, yankı uyandıran ve aynı yıl Varşova Afiş Yarışmasında büyük ödülü kazanan 'Victory' (Zafer) afişi" 1945'deki zafer'in ironisi olarak kabul edilebilir (Fukuda, 1987) (Resim 11). Onun tasarımcı kişiliği ve tasarım anlayışı hakkında önemli bilgiler içeren afişte namludan çıkan kurşun, geri dönüp aynı

namlunun içine yönelmiştir; olağan dışı bu durum, 'zafer' kavramını savaşla ilişkilendirmesi açısından ve anlatımda 'ironi'yi taçlandıran bir yaklaşım olarak biçimlenir. Fukuda'nın bu afişi için Fransız tasarımcı Alain Le Querrec (1944-) 'Bir kurşun gönderirseniz, onu geri alırsınız...'



Resim 11: *Victory*, 1975

yorumunu yapmıştır. "1945 zaferinin 30. yıldönümü anısına tasarlanmış bu afiş, savaşın çılgınlık anlamına geldiğini ifade eder"(Ollivier, 2008). Afiş, Fukuda'nın 'daha iyi bir dünya' için istediği -bir tür- çocuksu masumiyetin işareti niteliğindedir. 'Victory' afişi, Badiou'nun "gerçek tutkusunun esiri olmuş, kesin savaş paradigması altına yerleşmiş yüzyıl, öznel olarak, yıkım ile kurmanın diyalektik olmayan karşı karşıyalığı içindedir" saptamasının görsel karşılığı olarak da

değerlendirilebilir (Badiou, 2010: 47). ‘Felaketin İronisi’ olarak ‘Victory’ afişinde kullanılan imgeler, Fukuda’nın hiçbir tasarımında tekrarlanmamış ve çeşitlemeleri yapılmamıştır; afiş, bu yönüyle de Fukuda’nın diğer tasarımlarından ayrılır.

İsveçli grafik tasarımcı Josef Müller-Brockmann’ın, “Japon tasarımcıların Avrupalıların satış amaçlı afiş tasarlamadaki tutumunu beğenmedikleri-ni, bunun yerine tasarıma; görselleştirmeden önce, bir keşiş gibi disiplin ve bağlılıkla işlediklerini; onlara göre afiş tasarlamının öncelikli olarak kültürel bir iletişim, ikinci olarak ise ticari bir aktiviteye dönüştüğünü; afişte önemli olanın imgesel, şiirsel bir etki yaratmak olduğunu” belirten saptamalarının altında da yine Fukuda’nın önemli bir yeri vardır (Bgammm, 2008).

“Optik yanılsamalar, basit logolar, cesur ve etkileyici afiş tasarımlarının ustası” olarak Fukuda’nın 1975 yılında Keio Department Store’de açtığı kişisel sergisine ait ‘Legs of Two Different Genders’ (İki Farklı Cinsiyetin Bacakları) afişi (Resim 12), optik yanılsama kullandığı ilginç ve önemli tasarımlarından biridir (Horton, 2009). Siyah-beyaz, negatif-pozitif olarak uygulamış olan afişte erkek ve kadın bacağı, espirili bir anlatımla yine algımızı şaşırtacak biçime dönüşmüş olarak sunulur. Bir imgenin diğerini saklayabilme becerisinin ustaca kullanıldığı bu afiş, Fukuda’nın tasarımlarındaki ‘çift anlam’ ve ‘eş zamanlık’ kavramlarının da nesnesi olarak değerlendirilebilir. Fukuda’nın çeşitli şakalar üzerinden en çocuksu neşeli duyguları ve coşkusu, daha çok görsel yanılsama içeren işlerinde görülmektedir. Fukuda, “biçimleri olabildiğince yalınlaştırıp, yanılsama ile oluşturduğu yeni biçimleri görüntü diline dönüştürürken; ortaya vurucu, yalın, özgün üretilmiş yeni biçimler de çıkarır” (Saiki,

1998: 76). Fukuda’nın özellikle bu yönü, onun dünyaya bakışının felsefi yansımaları da temsil eder (Resim: 13, 14, 15, 16, 17, 18).



Resim 12: *Legs of Two Different Genders*, 1975



Resim 13: *Figaro'nun Düğünü*, 1987



Resim 14: *Erkek Hakları*, 1990



Resim 16: *Kişisel Sergi Afişi*, 2008



Resim 15: *Fukuda Fransa'da*, 1995



Resim 17: *Fukuda Polonya'da*, 1995





**Resim 18: Fukuda Polonya'da, 1995**

Osaka Dünya Fuarı afişi (Resim 19), Expo Fuar afişi (Resim 20) ve bunlara benzer bir kaç ticari çalışmanın dışında; -denilebilir ki- Fukuda, kendini tamamen sosyal ve kültürel alanda işler üretmeye adanmış idealist bir tasarımcıdır. Fukuda'nın 1980 yılında 'Uluslararası Af Örgütü' için yaptığı dikenli tel ile çevrelenmiş yumruk biçimindeki el imgesi (Resim 21); 1982'de dostluk ve barış için birbirini kavramış on ayrı renkteki elleri içeren 'Ten World Artists' isimli afişi (Resim 22), onun sosyal ve kültürel alanda yaptığı sayısız tasarımlarından yalnızca ikisidir.



**Resim 19: Expo Fuar afişi, 1970**



**Resim 20: Expo Fuar afişi, 2005**





Resim 21: 'Uluslararası Af Örgütü' için afiş, 1980



Resim 22: Ten World Artists, 1982

Fukuda'nın 2003 yılında, Dünya Grafik Tasarım Konferansı Nagoya' da sergilenmiş 'Cultural Diversity' (Kültürel Çeşitlilik) afişi (Resim 23), Çinli işleme ustası Utagawa Yoshifuji'nin (1828-1887) 1861'de yaptığı 'Faces of Five People Made to' tasarlanmış biçimidir (Resim 24). Bu afiş, Fukuda'nın tasarım anlayışı yaratıcılık, mizah ve yorumlama becerilerinin görsel metaforları olarak değerlendirilebilir. 'Kültürel Çeşitlilik' afişinin de başka çeşitlemelerini (Resim 25) yapan Fukuda'nın doğa ve çevre bilincine yönelik hazırladığı tasarımları, onun grafik dilinin, sorunu ele alış biçiminin ve anlatım berraklığının kavranmasında önemli göstergelerdir. Özellikle 'Happy Earth Day' (Mutlu Dünya Günü) afişinde (Resim 26), kullandığı tersine dönmüş bir balta imgesi, 'uzunca bir metnin olağanüstü bir özeti' niteliğindedir. Afişte doğanın tahrip edilmesi vurgusu, baltanın yeşermiş sapı üzerinden tersinlemeli biçimde anlatılmıştır. Bu anlatım, Fukuda'nın benzer temalı diğer afişlerin-de de görülür. Örneğin, 'Water is Life, Life on Earth' (Su Hayattır, Yeryüzünde Hayat); 'World Wide Fund for Nature' (Dünya Doğa Vakfı) ve 'World Heritage' (Dünya Mirası) gibi afişleri (Resim 27-28-29), onun hem tasarım anlayışının hem de doğa ve çevre bilincine verdiği önemin ve duyarlılığının kanıtları olarak kabul edilebilir.



Resim 23: *Cultural Diversity*, 2003



Resim 25: *Cultural Diversity*, 2003



Resim 24: *Faces of Five People Made to Look Like Ten*, 1861



Resim 26: *'Happy Earth Day' Afişi*, 1982

**WATER IS LIFE**



**LIFE ON EARTH**



**Resim 27: *Water is Life, Life on Earth*, 1989**

**Resim 29: *World Heritage*, 1997**



**Resim 28: *World Wide Fund for Nature*, 1997**

20. yüzyılın en önemli grafik tasarımcılarından biri olarak kabul edilen Fukuda, heykel, çevre düzenlemesi ve iç mimari gibi alanlara da ilgi duymuştur. Atık malzemelerden ve günlük yaşamda kullanılan nesnelere dayanarak tasarladığı heykellerinde de tasarımlarındaki gibi izleyiciyi şaşırtan bir kurgu vardır. Örneğin çatal, bıçak, kaşık kullanılarak oluşturduğu 'Lunch with a helmet on' adlı çalışmasında (Resim 30) bir metal yığını, ışık yardımıyla bir motosiklet gölgesinin nesnesine dönüştürülmüştür.





**Resim 30: *Lunch with helmet on*, 1987**  
(Benzer gölge heykel çalışmaları için bakınız resim: 31, 32).



**Resim 32: *One Can Not Cut The Sea*, 1988**



**Resim 31: *Yüzen Karakterler İçin Akvaryum*, 1988**

Fukuda'nın heykel çalışmalarındaki şaşırtıcılığı, aynı yapıya birden fazla eklenmiş görsel kurgunun kısmen gizlenmiş nesnelere barındırır. Bu bakımdan Fukuda'nın 'birbirine 90 dereceyle duran iki farklı silüetten dikkatlice bir blok keserseniz istediğiniz çeşitlilikte heykeller yaratabilirsiniz' sözü, 'Encore' (Tekrarlama) heykelinde (Resim 33), açıklık kazanır. Heykele belli bir açıdan bakıldığında piyanist görülürken, bakılan açıya göre heykel 90 derece döndüğünde piyanist, bir kemancıya dönüşür (Resim 34-35).





Resim 33: *Encore (Tekrarlama 1) 1976, Tahtadan Heykel*



Resim 34: *Encore (Tekrarlama 2)*



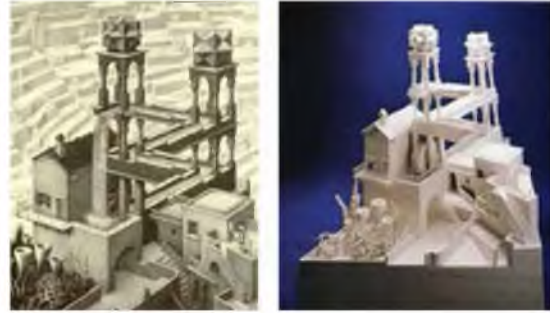
Resim 35: *Encore (Tekrarlama 3)*

Grafik tasarımcı Maurits Cornelis Escher'in (1898-1972) 'köşk' ve 'şelale' eserlerinden hareketle yaptığı heykelleri (Resim: 36-37-38-39),

Japonya'da açık hava müzesi için ürettiği 'Sen Benim Sandalyemsin, Ben de Senin' heykeli (Resim 40), onun üç boyutlu kavrayışının grafik imgeleri gibidir.



Resim 38: *Escher'in Şelalesi, 1961*



Resim 40: *You're My Chair, I'm Yours (Sen Benim Sandalyemsin, Ben Senin), 1990*

### 2.3. Shigeo Fukuda'nın Tasarım Eğitimi Yaklaşımı

Fukuda, tasarım alanındaki sınır tanımaz işleri ve çok sayıdaki üretimi yanında mezun olduğu Tokyo Ulusal Güzel Sanatlar ve Müzik Üniversitesi'nde 1973'den 2002'ye kadar eğitimci olarak da çalışır.

1982-1984 yılları arasında Yale Üniversitesi'nde de profesör olarak çalışan Fukuda, grafik tasarım derslerini her zaman eğlenceli ve dinlendirici bir oyun gibi kavrayıp uygulamış, öğrencilerinin gizli yeteneklerinin de ancak bu şekilde ortaya çıkacağına inanmıştır. Fukuda'ya, 'usta tasarımcıların tek bir tarza bağlı kalmalarının sebebi' sorulduğunda; o da, 'tarzın tek bir yeteneğin ürünü olmadığı, tasarımın deneyimler sonrasında olgunlaşarak bir sonuca ulaştığı' yanıtını verir. Fukuda, bu konuda biraz daha ileri giderek "tasarımda %30 saygınlığın, %20 güzelliğin ve %50 saçmalığın olması gerektiğini savunur" (Novin, 2010).

#### 2.4. Shigeo Fukuda'nın Grafik Tasarım Söylemi ve Muzipliği

Katıldığı tüm etkinliklerde, görsel iletişimde grafik tasarımın önemli bir yeri olduğunu ve kitleye ulaşmak için mesajın en doğru şekilde kodlanarak gönderilmesi gerektiğini savunan Fukuda, grafik tasarımı da, farklı ülkelerde yaşayan ve farklı dilleri konuşan her insan tarafından anlaşılabilmesi gereken bir disiplin olarak tanımlar. "Tasarımın amacını, yaşamı daha keyifli hale getirmek" olarak dile getiren Fukuda, insanların duygularının sürekli değiştiğini ve bu yüzden onların hayal gücünü yakalamanın epeyce zor olduğunu; bunun ancak mizah yoluyla gerçekleştirilebileceğine inanır (Fukuda ve Aoba, 1987). "Tasarımlarında el sanatları, psikoloji dünyasının olanakları, matematiksel çözümler, çelişkiler, çift anlamlılık, optik yanılsama, olanaksız durumlar ve şaşırtıcı sorular gibi eklektik bir kurgu görülmektedir" (Suner, 2000: 7). Bununla beraber Fukuda'nın optik hile dünyasına girme isteği, tutku olmanın yanında kişisel bir seçimdir. İnsanlar optik hileye düşmemek adına kendilerini üstün görüp

aynı zamanda tuzağa düştüklerinde ve bununla tatmin olduklarında, o insanların genel hassasiyetinin ne olduğunu anlamış oluyorum"(Novin, 2010). görüşündedir. Fukuda, modern bilim ve teknoloji ile evrendeki yıldızların, küçücük hücrelerin görülebildiğini, fakat bunca gelişmeye rağmen insanların hala dar görüşlü olduğunu ve bazı insanların iki metre uzaktaki olayı bile fark edememesini de eleştirmekten geri durmamıştır. Fukuda moderndir; Baudelaire'in "modernlik, tarih içindeki bir zaman birimiyle ilgili değildir, kişilerin güncel gerçekle kurdukları ilişki sonucu ortaya çıkan bir düşünce ve duygu tarzıdır" tanımını, Fukuda ve onun tasarım söylemi için de geçerlidir (Rigel ve diğerleri, 2005: 95).

"1987 yılında San Francisco'daki Asya Sanat Müzesi ve 1999 yılında Toronto'daki Japon Vakfı, Fukuda'nın yaptığı birbirinden ilginç akıl dolu işlerin insanları hem şaşırtıyor hem de güldürüyor olması bakımından, onu 'Visual Prankster' (Muzip Fukuda) olarak nitelendirir" (Heller, 2009). Onun bütün hayatı boyunca muzip, eğlenceli ve komik bir adam olduğunu söyleyen Heller, 'Onun evinin ön kapısına varmak için uzunca bir geçitten geçmek zorundasınız, fakat bu görünüm tamamen aldatmacadır; çünkü ön kapının yüksekliği çok azdır' diye açıkladığı evinin girişinde bile Fukuda'nın baştan çıkarıcı ve hayrete düşürücü tasarım anlayışının bir uzantısı vardır. Chwast, 'Shigeo Fukuda Masterworks' kitabına yazdığı önsözde "Fukuda, şaşırtıcı tasarımlarıyla erişilmesi zor bir iletişimcidir" derken, Fukuda'nın özel ve diğer tasarımcılardan ayrılan niteliklerini özetlemiş olur (Chwast, 2005: 13).

## 2.5. Araştırmanın Problemi

Fukuda, grafik tasarım anlayışının değişiminde ve gelişiminde etkili midir?

## 2.6. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada; Fukuda'nın tasarım anlayışı ve çalışmalarını üzerinden grafik tasarım alanına kattığı değerin ve yarattığı değişimin anlaşılması amaçlanmıştır.

## 2.7. Araştırmanın Önemi

Bu çalışma, Shigeo Fukuda'nın yaşamının, tasarım anlayışının, tasarımcı kimliğinin ve 'yaşanabilir daha iyi bir dünya' düşüncesinin görsel metaforları olan tasarımlarının ve uygulamalarının tanınması ve anlaşılması yönünden önemlidir. Fukuda'nın tasarıma bakışının ve tasarım eğitime ilişkin görüşlerinin günümüz tasarımına ve eğitim anlayışına katkısı büyüktür. Ayrıca bu çalışma, Fukuda'nın kendi dönemi kadar 21. yüzyılın tasarım anlayışını da derinden etkilemiş bir tasarımcı olarak, grafik tasarım tarihine kattığı değerin bilinmesi bakımından da önemlidir.

## 3. YÖNTEM

Çalışmada Fukuda'nın tasarım anlayışı, literatür çerçevesinde değerlendirilerek durum saptamasına dair betimlemeyi amaçlayan bir araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Taranan yazılı kaynaklardan edinilen veriler, konu çerçevesinde sistematik olarak sunulmuştur. Ayrıca, Fukuda'nın tasarımlarına yönelik çözümlemelere olanak sağlayacak biçimde tarama modeli kullanılmıştır.

## SONUÇ

Kono ve Munari gibi önemli tasarımcılardan etkilenmiş olmasına karşın Fukuda, öğrencilik hayatında benimsediği Batılı anlayışını, esprili kişiliği ile birleştirerek kendi tasarım dilini yaratmayı başarmış ender tasarımcılardan biridir. Yapılan çözümlmeler, onun tasarımlarına ilişkin yapının göz yanlıtan, şaşırtan ve merak uyandıran bir kurgu içerdiğini göstermiştir. Bu yapıyı insanların algıları üzerine çalışma ve araştırmaları sayesinde edindiği göz bağıcılığı (ilüzyonizm) ve optik yanılsama ile yarattığını söyleyen Fukuda, izleyicinin 'düşsel bir gerçeklik'le yüzleşmesini de sağlamaktan geri durmamıştır. Biçimlemelerindeki görsel sadelik, yarattığı görüntünün arkasındaki anlamla çelişmektedir; ortaya sade gibi görünen fakat insanı hayrete düşürecek kadar karmaşık ve etkileyici düşünceler çıkmaktadır. Fukuda'nın tasarımları, "sanki insan yapısı değilmiş ve bu gezegende sihirli bir şekilde yer alıyorlarmış gibi görünürler" (Barnard, 2011: 180). Fukuda, insanları güldüren, şaşırtan, savaş karşıtı, çevreci, hümanist görüşleri ile yapıcı olmayı başaran ve en önemlisi de bir arada yaşayabilmenin olasılıklarına kapı aralamayı önceleyen bir tasarımcı olarak, 21. yüzyılın tasarım anlayışını da derinden etkilemiştir. Fukuda'nın yaşamı, tasarımları ve tasarım anlayışına odaklanan bu araştırma, onun gerek söylemleri gerekse eylemleri bakımından grafik tasarım tarihi içinde ayrıcalıklı bir övgüyü hak eden yeri olduğunu göstermiştir.

Fukuda'nın tasarımları ile hayata sunduğu muzipliği, grafik tasarımın ne'liğini sorgulama olanağı yarattığı gibi tasarımın geleceğini etkileyecek kuram ve uygulamalar için de ilham verici olarak değerlendirilebilir. Denilebilir ki; Fukuda, 21.

yüzyılın kültürel teması olarak hayatı kahkaha ile doldurmanın ve mutlu bir hayat sürmek için bunun gerekliliğinin öznesi; tasarımları da nesnesidir.



**Resim 41: Shigeo Fukuda**

#### KAYNAKÇA

**BADIOU, A., (2011).** Yüzyıl, (çev: Işık Ergüden) Sel Yayınevi: İstanbul.

**BARNARD, M., (2010).** Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür, Ütopya Yayınevi: İstanbul.

**BGAMM, (2008).** “Shigeo Fukuda’s Poster Design”, <http://designhistorymashup.blogspot.com/2008/04/shigeo-fukudas-poster-design.html>, Erişim: 21 Ocak 2013

**CHWAST, S., (2005).** Shigeo Fukuda Masterworks, Firefly Books (US) Inc. Press: USA.

**ÇULHA, D., (2010).** “Tom Stoppard’ın Oyun Afişlerinin Tasarımında Stratejik Bir Yöntem Olarak İroninin Kullanılması”, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi: Mersin.

**FOUCAULT, M., (2011).** Bilginin Arkeolojisi, (çev: Veli Urhan) Ayrıntı Yayınevi: İstanbul.

**FUKUDA, S., (1986).** Illustrikk 412. Books Nippan: Tokyo.

**FUKUDA, S., (1987).** “Design”, <http://www.adcglobal.org/archive/hof/1987/?id=235>, Erişim: 23 Ocak 2013

**FUKUDA, S. ve AOBA, M., (1987).** “Grafik Tasarım Üzerine İkili Sohbet: Shigeo Fukuda, Masuteru Aoba”, Yazılar, no 13, Kasım: İstanbul

**HELLER, S., (2009).** “Shigeo Fukuda, Graphic Designer, Dies at 76”, [http://www.nytimes.com/2009/01/20/arts/design/20fukuda.html?\\_r=2&ref=obituaris](http://www.nytimes.com/2009/01/20/arts/design/20fukuda.html?_r=2&ref=obituaris), Erişim: 4 Şubat 2013

**HELLER, S., ve CHWAST, S., (1988).** Graphic Style – From Victorian to Post-Modern, Thames and Hudson Ltd.: London.

**HORTON, K., (2009).** “Remembering Design Legend, Shigeo Fukuda”, <http://www.designrelated.com/inspiration/view/Karen/entry/2926>, Erişim: 12 Şubat 2013

**NOVIN, G., (2010).** “History of Graphic Design”, <http://guitynovin.blogspot.com/2010/06/chapter-33-popart.html>, Erişim: 4 Şubat 2013

**OLLIVIER, C., (2008).** “News: Shigeo Fukuda Exhibition During the Savignac Festival in Trouville (FR)”, <http://www.posterpage.ch/div/news08/n080820.htm>, Erişim: 1 Mart 2013

**RAND, P., (1967).** “Toys and Things Japanese: The Work of Shigeo Fukuda”, [http://www.paulrand.com/foundation/books\\_fukudaInvitation/#.UbV1vmSOBEx](http://www.paulrand.com/foundation/books_fukudaInvitation/#.UbV1vmSOBEx), Erişim: 1 Mart 2013

**RİGEL, N., BATUŞ, G., vd. (2005).** Kadife Karanlık, Su Yayınevi: İstanbul.



---

**SAIKI, M. K., (1998).** “Shigeo Fukuda: The Solitary Prankster”, Graphis, no 317, Vol. 54, September-December: NewYork, 76

**SUNER, C., (2000).** “Düşsel Gerçeklik”, Shigeo Fukuda in İstanbul’da, Grafist 2000, MSÜGSF: İstanbul, 7

**SECKEL, A., (2004).** Masters of Deception: Escher, Dalí & the Artists of Optical Illusion, Sterling Press: New York.