

Yazılar:

GRAFİKERLER MESLEK KURULUŞU

Öcülerimizin yaşadığı yer*

Şiddet çağında grafik tasarım etiği (I)

DK Holland

www.icograda.com

Çeviri: Ashlı Mertan

DK Holland'ın

Communication Arts (İletişim Sanatları) dergisi için kaleme aldığı bu iki bölümlük yazı dizisinin ilk bölümü spekülative işler ve bunlarla ilgili yasal ve etik meseleler üzerine çeşitli yaklaşımları ve görüşleri tartışıyor.

Belki de farkında olduğumdan daha fazla bir sıklıkla düşünmeden hareket ediyorum. Belki de hepimiz böyle yapıyoruz. Yale Üniversitesi'nden psikoloji profesörü Paul Bloom karakter diye bir şey (yani hepimizin sahip olmayı umduğu tutarlı bir ahlaki merkez) olmadığı önerisini getiriyor: "Yarın sabah bedeninizi işgal edecek kişinin sizden farklı biri olacağını düşünmek ne kadar zor olsa dahi, 20 yıl sonra bedeninizi işgal edecek kişi hakkında böyle düşünmek hiç de zor değil. Genç insanların emeklilikleri için birikim yapma konusunda kayıtsız kalmalarının sebebi bu olabilir; tutup da paralarını tanımadıkları bir ihtiyara veriyor gibi hissediyorlar."¹

Grafik tasarım mesleğinde süregelen bir şaka asla emekli olmayacağımız düşüncesidir:

* Yazının başlığı "Where the Wild Things Are" adlı bir çocuk hikâyesine göndermedir. Bu hikâyenin kahramanı bir gece rüyasında öcülerin ve canavarların yaşadığı yere gider ve onlarla çılgın vakitler geçirip, onları terbiye eder. – Çevirmenin notu.

Dış dünyaya karşı büründüğünüz kimlikten emekli olamazsınız ki... Böyle bir tasarrufta bulunmaya gücünüz yetmez. Ve ne yazık ki, birçoğumuzun tasarıma olan aşkı tükendi. Ne oldu da böyle oldu? Son yirmi sene içinde, pahada düşük/teknolojide yüksek pratiklerin fırtınası sahada çalışanların birçok şeyden ödün vermelerine sebep oldu ve onları denizde su alan bir gemide mahsur bıraktı.

Bugün "müşteriye çözümleri sunarsam, bana iş ismarlarlar" diye düşünen bir tasarımcı daha iyi bir gününde, "iş yapmadan önce paramın ödenmesi gerek" diye düşünebilir. Veya başka bir durumda, "ücretimi düşük tutmak bu projeye teklif veren diğer tasarımcıların önüne geçmemi sağlar ve işi bana verirler" derken birden, dur bir saniye, "ücretimi düşük tutmak işimin değerini düşürüyor, fiyat kırmanın mesleğe bir yararı olmuyor" diyebilir. Özellikle aklımızın karışık olduğu zamanlarda, insan tabiatımızın her şeyi mantık çerçevesine oturtma eğilimi devreye giriyor, beyinlerimiz o anda gerekli olan şeyi, hedefe en kestirme yoldan varmamızı sağlayacak şeyi yaptığımız yanılmasına düşüyor (ve bu arada çoğu zaman etik değerleri ve elbette yasaları da görmezden geliyoruz).

Aslına bakılırsa, profesyonel tasarımcıların en önde gelen organizasyonu olan AIGA'nın savunduğu bir "Etik Kod" mevcut değil; onun yerine internette yayınlanan "Profesyonel Standartlar Bildirisi"² adlı doküman ticari pratiklerin bir çerçevesini çiziyor ve tabiatıyla etiksel olan birtakım meselelere eğilirken, diğerlerini es geçiyor. Tasarımcılara sorulduğu zaman, çoğunlukla dokümanı okumadıkları anlaşılıyor. Whitehouse and Company'den genç bir tasarımcı olan Ben Whitehouse şöyle bir gözlemlerde bulunmuş: "Profesyonel deneyimi olmayan öğrencilerin profesyonellik kurumu karşısında gözleri yılıyor ve profesyonel standartların önemini anlamıyorlar. Bu prensiplerin onlar için ilgi çekici hale getirilmesi gerekir."³

AIGA profesyonellikten uzak pratiklere karşı itirazını nasıl yazıya döktüğüne dikkat etmeli. Örneğin

Yönetim Kurulu Başkanı Ric Grefé şöyle diyor: "AIGA, meslek içinde tenkitlerin yükselmesine yol açabilecek bir etik standart olarak – dolaylı yollardan bile olsa – atıfta bulunulabilecek herhangi bir bildiride spekülative iş pozisyonlarını yayınlamaması konusunda Federal Ticaret Komisyonu'ndan (FTC – Federal Trade Commission) tavsiye aldı. Aksi takdirde fiyat sabitlemesi yaparak (yani hiç para almadan çalışmanın etik olmadığı ilan ederek) ticareti kısıtlamaya gittiği söylenebilirdi. Bu yüzden 501.3.c statümüzü kaybedebilir ve hakkımızda denetim önlemleri alınabilirdi."³. Bununla birlikte, AIGA'nın internet sitesinde spekülative iş yapma pratiğinin tehlikelerini ayrıntılarıyla ve derinlemesine irdeleyen ve "çok fazla standart belirlemiyor gibi görünen" bir tutumla bu pratiğe karşı mücadele etmenin yollarını veren makaleler yayınlanmakta. Ama spekülative işler de almış başını gidiyor. Yoksa önlem almak için çok mu geç kaldı? Burada ironik olan durum şu ki; bir meslek (ve o mesleği icra edenler) ancak yüksek standartlar korunduğu zaman sağlıklı kalabilirler.

Doğru olanı yapın

Ekonomik bir dipsiz kuyunun içine serbest düşüş yaparken, sonuçlar üzerine düşünmek için fazla vaktimiz olmaz; kestirme yollardan kaçışlar yapmaya biraz daha eğilimli oluruz. Herkes aynı deveyi güdüyor: İmalatçılar perakendeciler tarafından fiyatları düşürmeye, satışlar kötü gittiği takdirde parasal kayıpları kabul etmeye zorlanıyorlar. Bu zincirdeki herkesten ekonomik anlamda kemer sıkması bekleniyor – buna tasarımcılar da dahil. Ve "doğru olanı yapmak" hemen hemen herkes için zor olabilir.

AIGA ve Graphic Arts Guild (Grafik Sanatlar Esnaf Birliği) tarafından spekülative işler yapmamamız, yazılımları korsan kullanmamamız, yaptığımız işlerin telif hakkını müşteriye bırakan kontratlar imzalamamız konusunda kuvvetle teşvik ediliyoruz. Peki ama bunları yapmanın neresi bu kadar kötü? Durumun her iki yönünü de açıkça tartışan kimse olmadığı için, "günaha" girmiş olmaları muhtemel olan tasarımcılar, bir başkasının bu namus düsturunu kırdığını duyduklarında, içten içe öfkeleniyorlar. Yakın geçmişe kadar tasarımcı/tasarım yöneticisi olan Microsoft'tan Brad Weed saman altından su yürütüldüğünü söylüyor. "İnsanlar bu konuları münazara bile edemiyorlar. Bazı kişiler spekülative işler yaparak zirveye tırmanmış dahi olabilirler. Fakat biz kendilerine madalya takıyoruz."

Weed tasarımcıların biraz rahatlayıp, "Bu konuyla ilgili yaşadığım içsel çatışmalar şunlar. Tartışabilir miyiz?" demeleri durumunda, bunun mesleğin kültürüyle daha paralel bir tutum olacağını ortaya atıyor. "Açık sözlü olmadığımız takdirde, bu mesleği daha ileri bir konuma götüremeyiz."

Bloom diyor ki, "Kendi kötü davranışlarımızı talihsiz şartlara, başkalarının kötü davranışlarını ise onların tabiatlarına atfetme eğilimindeyiz." Yani görmezden gelmiyor veya rasyonalize etmiyorsak, canavarlaştırıyoruz. Bu tepkilerin hiçbiri bir fayda sağlamıyor çünkü etikle veya yasalarla çatışma içinde olduğumuzu anlamamıza yardımcı olmuyor. Çatışma içinde olmasaydık, *daima* doğru olanı yapmaz mıydık?

Yıldırım hızıyla değişen bir dünyada, gerçeklikle yüzleşmemiz gerek: Yani gözlerinizi açtığımız zaman, *halen orada olan şeyle*.

Mevcut seçenekler: Bat, yüz veya sudan çık.

2010'da gerçeklik şu ki ekonominin egemen olduğu bir dünyada yaşamaktayız: bedava şeylerin beklentisinde olan ve bir sürü şeyle ağzına kadar dolu olan bir dünya (bu şeylerin bazıları çok iyi, çoğu iyi ve bazıları da berbat); bu şeyleri yapan karmakarışık bir insanlar topluluğu; "Yunanlılardan beri" yeni fikirlerin çıkmadığı bir dünya; müşterilerin birçok şeyi bedava edindikleri bir dünya. Ve çok sayıda müşteri (ve genel halk) bunun böyle olması *gerektiğini* düşünüyorlar, aksini nasıl iddia edebilirsiniz ki?

1990'larda televizyon gazetecisi Fred Friendly popüler bir yuvarlak masa programı olan *Amerika'da Etik* adlı PBS dizisini yaratmıştı. Her bölümün açılışında şöyle söylerdi, "Bizim amacımız sizin yerinize karar vermek değil, fakat karar verme sürecinin acısını öylesine yoğunlaştırmak ki, bundan ancak düşünerek kaçabilirsiniz." Etiksel bir açmazı iyice karmaşık hale getirerek bıçağı kemiğe iyice dayandırır, panel konuklarının durdukları yerde fikir üretmelerini beklerdi. Etiği (ahlaki olarak) yapılması doğru olan şey ve (yasalar nezdinde) yapmaya hakkınız olan şey arasındaki gri renkli alan olarak tanımlıyordu. İçinden bir türlü çıkmadığımız en zorlu meseleler üzerinde düşünürken, bu düşünceleri de zihnimizin bir köşesinde tutmanın faydası olacaktır:⁴

- **Spekülative işler** – ileride ücrete tabi bir iş alma umuduyla, bedavaya çalışmak (etiksel bir mesele)
- **Aşırma (izinsiz eser kopya etme)** – yaratmak için çalma (Telif Hakları yasasına göre kanun dışı)
- **Korsan** – telifi ödenmemiş

yaratıcı yazılım/yazıtıpi almak (Telif Hakları yasasına göre kanun dışı)

• **İsmlama iş yapmak** – çok az bir para karşılığında iş üzerindeki tüm haklarınızdan vazgeçmek (etiksel mesele, Telif Yasası)

• **Basmakalıp logolar** – Az değerli olan işler yaratıp, kendi değerinizi düşürmek (etiksel mesele)

• **Eş dost kayırmak** – yakın arkadaşlarınızı kayırırken, başkalarına şans tanımamak (etiksel mesele)

• **Sürekliliği olmayan tasarım** – dünyanın ve tasarımın geleceğini ilgilendiren şeyleri göz önüne almadan çalışmak (etiksel mesele)

Bu meselelerin her biri kendi başına bir makale konusu olabilir ve hatta üzerinde ciltler dolusu yazı yazılabilir; nüanslar, çelişkiler ve karmaşık noktalar fazlasıyla mevcut.

Çirkin gerçekler

Yukarıda sıralanan “tabuların” itibarlı meslektaşlar, öğrenciler ve öğretmenler tarafından günbegün ve hatta anbean kırıldığını garanti edebilirim. Ve buna sebebiyet veren en önemli şey, bu meseleleri etkin çözümlere ulaşmak niyetiyle tartışmıyor olmamız. Weed tasarımın etik anlamda ilerlememesinin sebebini şöyle açıklıyor; “Çünkü tasarımcılar genelde çatışmadan hazzetmeyebiliyorlar. Halbuki bir etki yaratabilmenin yolu çatışmadan geçer.”

Tasarım mesleği sayıları nispeten az olan ve son derece bağımsız çalışıp, ikonlaşan tasarımcıların yeteneği ve parlıtısı sayesinde isim yaptı. Ancak bugün bu meslekte 300.000 tasarımcı aktif şekilde çalışıyor ve bunların çoğunluğu kendi kendilerine değişim yaratmalarına imkân sağlayacak statüden veya etki gücünden yoksun. Whitehouse and Company'den tasarımcı Roger Whitehouse'un da belirttiği gibi; “Tek umudumuz büyük bir organizasyonun himayesinde birleşmek.”

Belki de etiksel ve hukuksal zeminin sınırlarını çizmek iyi bir başlangıç olabilir. Etik ilkelerinin en temel ve pratik olanından, merhametten başlayarak işe koyulabiliriz. Whitehouse ekliyor, “Nasıl ki başkalarının size kazık atmasını istemiyorsanız, siz de başkalarına kazık atmayın.” Bir diğer etiksel konsept ise insanlığın çıkarları için çalışmak. Örneğin toplumun sağlığı, kısa vadeli kişisel çıkarlara üstün gelmeli. Elbette bir de basit adalet duygusu var: Hakça olan nedir? Şayet etğin amacı insanlığı zenginleştirmek ise, bu temel prensipler herhangi bir etik haritasının başlıca kılavuzları olmalıdır.

Öte yandan kanunlar, açıkça

hükümetin müdahale etmesi ve gri alanları siyah beyaza dönüştürmesi gerektiği zamanlarda geçiriliyorlar. Ve bunu yaparken, herkes için geçerli olan kılavuz ilkeler, yasalar, cezalar ve korumalar getiriyorlar. Bununla ilgili bir örnek olarak herkesin faydasına olacak şekilde maddi yaratıcı ifadeyi teşvik eden ve koruyan ABD Telif Yasası gösterilebilir.

... İlk kural: zarar vermeyin

Hem kendiniz için, hem de tüm meslek için neyin önemli olduğunu aynı anda düşünmek ve bir de bunu her şeyin kızıştığı o anın hararetinde yapmak zordur. Ancak insanoğulları emsalsizdirler: görünürde çelişkili gibi duran iki düşünceyi kafamızın içinde aynı anda barındırabiliriz. Şayet konseptleri kavrayabilir, temel noktalar üzerinde anlaşabilirsek ve böyle davranmanın bize tehdit oluşturmayacağı bir zamanda bunu gerçekleştirebilirsek, belki de bulmacanın geri kalanı kendiliğinden tamamlanacak.

Spekülatif işler

AIGA spekülatif işler konulu etik meseleyi beş kategoride sınıflandırıyor (aşağıda her birini açıkladım).

• **Spekülatif işler:** Bir gün para alabilme umudunu saklı tutarak, bedavaya yapılan yaratıcı işler. Spekülatif durumlarda, entelektüel mülkiyetin geliştirildiği işlerin çoğunluğunda, sağlam zemine oturmuş bir anlaşma yapılmamış olması kuvvetle muhtemeldir – herhangi bir bedel, hak transferi veya eserin eser sahibinin ismiyle künyelendirilmesi konusunda bir anlaşma yapılmamıştır. Tasarımcı çözülmesi gereken problemle ilgili çok az bilgiye sahip olabileceği için, kaygan zeminde bir ilişki kurulmuş demektir – herkes için kötü sonuç verir.

Bu durum aşağıdaki iş ilişkileri için de geçerli olabilir:

• **Yarışmalar:** bir ödül kazanma umuduyla yapılan yaratıcı işler. Yarışmalar çetin bir oyun sahası yaratır, öğrencileri ve amatörleri profesyonellerle karşı karşıya getirirler. Jüri üyelerinin kimlikleri ve vasıfları çoğu zaman bildirilmez. En iyi durumda başvurularda eşitsizlik ve pürüzler çıkar.⁵

• **Gönüllü işler:** sadece deneyim kazanmak uğrunda yapılan ve karşılık beklenmeyen yaratıcı işler.

• **Stajyerlik:** eğitsel kazanç sağlamak için yapılan yaratıcı işler

• **Pro bono işler:** “kamu hayrı” için yapılan işler.

AIGA'nın ve Sterling Brands'in başkanı tasarımcı Debbie Millman, adaletin terazisinin şu günlerde oldukça dengesizleştiğini söylüyor. “Artık müşteriler spekülatif işleri

daha çok ister oldular. Mantıksal olarak öne sürülen bir açıklama “ajanslar yapıyor, tasarımcılar neden yapmasın?”. Millman spekülatif işlerin küçük şirketler veya bağımsız tasarımcılar nezdinde ne kadar adaletsiz bir durum arz ettiğini ortaya koyuyor, “Bu tıpkı bir butiğe gidip, beş elbise ödünç almak, hepsini giydikten sonra, en çok iltifat alanın kazanması gibi bir şey.” Grafik Sanatçılar Esnaf Birliği ulusal müdafilik azası İllüstratör Lisa Shaftel aynı şeyi daha sert bir dille ifade ediyor, “Aslında bu daha çok beş tasarımcı/terzinin her birinden sizin ölçülerinize göre ve yalnızca sizin giyebileceğiniz, bir eşi daha olmayan birer elbise ismarlamak gibi. Elbiseler dikildikten sonra, en beğendiğinizi seçiyorsunuz. Bu beğendiğiniz elbiseye kaç para ödemek istediğinize karar veriyorsunuz. Diğerlerinin parasını da vermiyorsunuz.” Ben de şunu eklemek isterim ki, bir ihtimal elbiselerin hiçbirini beğenmiyorsunuz. Bu açıdan baktığımızda, spekülatif işler yapmak ne insanlığın çıkarına hizmet ediyor, ne de müşterinin. Yaratıcılara karşı da merhametli değil.

Weed şöyle söylüyor, “Korumaya ihtiyacımız var. Planlı Ebeveynlik bunun iyi bir örneği. İnsanların nihayetinde yalnızca insan olduklarını kabul etmemiz gerek.” Bazı tasarımcılar, müşterilerle aralarında hukuken yürürlüğe konulabilir bir anlaşma olmadığı halde, spekülatif işlerin bir zararı olmadığını düşünseler bile, kazıklanma ihtimali son derece gerçek. Shaftel tasarımcıların spekülatif işleri kabul ettiklerinde, zamanlarına biçtikleri değer konusunda yanılıya düştüklerini söylüyor, “Her sene spekülatif işlerde harcadıkları zamanı toplayıp, bunu bir gelir kaybı olarak görmüyorlar. Karşılığında para almadan iş yapıyorlar. Daha sonra sadece yazdıkları faturalara bakıyorlar. Spekülatif işler de dahil, çalışarak harcadıkları tüm zamanları toplasalar ve bunu elde ettikleri gelire bölseler, aslında kendilerine ne kadar az ödeme yaptıklarını görüp şok olacaktırlar.”

No!Spec'ten⁶ tasarımcı Catherine Wensworth şöyle söylüyor, “Bu iş buralara kadar nasıl geldi? Eğitimsizlik, internet ve bilgisayarlar. Eğitimsizlik büyük bir faktör. Bir yandan tasarım organizasyonları okul seviyesinde eğitim vermeyi öncelik olarak almadılar. Öte yandan (bazı) öğretmenler tasarım öğrencilerine deneyim kazanmak için yarışmalara girmelerini öğütlediler. İnternette önce tasarımcılar müşterileri

eğitirdiler. Şimdi İnternet sayesinde, müşteriler kimi dinleyeceklerini bilemiyorlar ve o yüzden de sesi en yüksek çıkanlara gidiyorlar.”

California Eyalet Üniversitesi Chico Kampüsü'nden Profesör Barbara Sudick AIGA bünyesindeki tasarım eğitmenleri için kılavuz ilkeler yazma süreciyle meşgul. Kendisi şöyle konuşuyor, “Öğretmenler yıllardır öğrencilerine spekülatif işleri ödev olarak veriyorlar ve öyle görünüyor ki birçoğunun bundan vazgeçmeye niyeti yok.” Öğrencilerine hareketlerinin çeşitli sonuçlarını göz önünde bulundurmalarını öğreten Sudick sözlerine şunları ekliyor, “Müşterinin yeterli etkileşim, araştırma, ücretlendirme veya herhangi bir yasal anlaşmada bulunmaksızın birçok farklı kaynaktan çabucak fikirler edindiği bir tasarım sürecini (örn. tasarım yarışmaları) desteklemeli miyiz? Kâr amacı gütmeyen kurumlar için yapılan bir iş spekülatif bir iş midir yosa kamu hayrı sayılabilir mi? Buradaki fark niyet veya beklentidir. Portfolyonuza bir parça katmak için mi, yoksa kamu hayrı için mi hizmetlerinizi bağlıyorsunuz? Her halükarda, spekülatif işleri savunarak bu pratiğin yayılmasını sağlamak, öğrencilerimize kazandırmak istediğimiz türden bir gerçek hayat deneyimi mi? En nihayetinde spekülatif işlerden hiç bir iyi netice çıkmıyor; özellikle öğrencilere öğrettiğimiz çalışma yöntemlerinin ileride taşıyacakları mesleki değerlerin temellerini oluşturduğu akademik ortamlarda.”

Halihazırda AIGA'nın 10.000 öğrenci üyesi var. Bu rakam altı yıl öncesinin iki katı çoklukta. Fakat dışarıda spekülatif işler üzerinden çalışmaları öğretilen 100.000 öğrenci olduğunu düşünürseniz, değişimin zor olacağını söyleyebiliriz.

Aşırma / eser çalma

Her şeyin bir seviyede çalıntı olduğunun farkındalığı konumuz değil. Bir şeyi gerçekten de yeniden icat ediyorsanız, onun aidiyeti sizindir. Bununla beraber masum ihlal diye bir şey de var. Shaftel'a göre, “Eser çalmak kasıtlı yapılan bir şeydir. Öte yandan, kazaen benzerlik de zaman zaman olabilir. Birçoğumuzun daha önce hiç görmediğimiz ve tıpkı bizim yaptığımız bir işe benzeyen işlere rast geldiğimiz olmuştur.” Veya istemeden bir başkasının işini hatırlatan bir iş yaptığımız.

Şimdilerde bu kadar çok şeyin telif hakkı ile korunuyor olması bizi boğuyor mu? Creative Commons⁷ yaratıcıların saklı hazinelerinin bir kısmını kamusal alanda erişime açmaları için çalışan bir girişim.

Yazar Jonathan Lethem *Tesirin Vecdi: Bir Çalıntı Eser* (yazarın içindeki her şeyi aşırıldığı bir kitap) adlı çalışmasında kışkırtıcı bir üslupla şunları yazıyor, “Halkı onurlandırmak ahlaki bir öğüt değildir. Pratik bir gerekliliktir. Bizler Batılı toplumlarda özel mülkiyete olan inancın yoğunlaştığı bir evreden geçiyoruz ve bu da toplumsal çıkarın önüne geçiyor. Ortak mirasımızı kendi özel kazanımları uğruna bencilce yağmalayacak kişilerin saldırılarını bertaraf etmek için sürekli tetikte olmalıyız. Doğal kaynaklarımıza yapılan bu tür gasp eylemlerine ticari girişim gözüyle bakılamaz. Bunlar birkaç kişinin fayda sağlamak için tüm insanlardan alma girişimleridir.” Telif Hakkı Yasası’nın ironik bir şekilde ters yüz edilmiş hali, değil mi?

Copyright Alliance (Telif Hakkı Birliği) Yönetim Kurulu Başkanı Patrick Ross şunları ekliyor, “İroni düzeyi hayli yüksek olan Free (Bedava) adlı kitabında Chris Anderson Wikipedia’dan aşırılmıştı. Kaldı ki birçokları Wikipedia’nın kendisinin de büyük oranda aşırılmış olduğunu öne sürebilir. Ve tabii ki kitabın ana fikri her şeyin bedava olması gerektiği üzerine. Fiyatı ise 26.99 \$. Telif hakkı Chris Anderson’a ait.

Çok satan kitaplar listesine giren No Logo (Logosuz) adlı kitabın yazarı Naomi Klein yayıncısının zorlamalarına aldırmadan kitabın isminin (kapak tasarımcısı Bruce Mau) telif hakkını almadı. Daha sonra No Logo logosunu kullanarak No Logo markalı giyim malzemeleri üretmeye başlayan bir adamdan ikaz niteliğinde bir mektup aldı. Kendisine ait olan yaratıcı işi istismar etmemesi için uyarılıyordu.

Firari illüstratör / tasarımcı / sokak sanatçısı Shephard Fairey “otoriteye orta parmağını göstererek” şöhretini pekiştirdi. Associated Press’e ait bir fotoğrafı izinsiz olarak kullanımının (Obama Umut posterinde ana unsur olarak kullandığı fotoğraf) siyasi yorum niteliği (fair use / telifsiz kullanım hakkı) taşıdığını iddia ediyor. Shaftel beklentisini şöyle ifade ediyor, “Bir jüri Umut posterinin telif hakkı ihlaline karşı Fair Use savunmasını yapabilecek kadar orijinal olup olmadığına karar verecek. Karar ne olursa olsun, bu süreç Fairey’e hukuki masraflar ve zaman açısından pahalıya mal oluyor. Sonuçta evinizi kaybederseniz, haklı çıkmanın ne yararı var? Gerçek hayatta, kazananlar avukatlar oluyor, çünkü her zaman paralarını alıyorlar. Fotoğrafın kullanımı için telif ücretini ödeseydi daha iyi durumda

olurdu; avukatlık ve mahkeme masraflarından daha ucuza gelirdi.” İşini birisi kullanacak olsa, Fairey de önce kendisinden izin alınmasını istemez miydi? Ya AP fotoğrafçısı McCain’i destekliyor ve fotoğrafının rakibinin avantajına olacak şekilde kullanılmasını istemiyor idiyse?

Ross diyor ki, “Karma bir kültürde yaşıyoruz. Bazıları Telif Hakkı Yasası’nın altındaki telifsiz kullanım şartının kapsama alanının daha da genişletilmesi gerektiğini düşünüyor. Fakat telif hakkı bir yaratıcıya sadece tazminat yolundan daha da fazlasını sunuyor. Şayet plajda güneşlenen bir kadını çizerseniz ve bu resim porno içerikli bir kolajda kullanılır ve siz de rahatsız olursanız, hiç bir şey yapacak gücünüz olmuyor.” Ross ekliyor, “Creative Commons en azından yaratıcıların bir takım haklara sahip olduğunu teslim ediyor. Bu iyi bir başlangıç. Fakat yaratıcıları nelerden vazgeçtikleri konusunda bilgilendirmek yolunda daha fazlasını yapmalılar.”

Ajanslar ve büyük kuruluşlar telif hakkı yönünden uyanıklar ve haklar yönünden en ufak bir şüphe uyandıran herhangi bir imajın kullanımına izin vermiyorlar. İzin almak için yaratıcıya ulaşamıyorsanız, kanunu çiğnemenin bu parçayı kopyalayamazsınız. Nokta. Grafik Sanatçılar Esnaf Birliği bir kaç sene evvel Önce Sor kampanyasını başlatarak potansiyel telif hakkı ihlalcilerinin tembellik tuzağına düşmelerini önlemeye çalıştılar. (örn. önce sormaya üşenmek).⁸

Millman diyor ki, kendi şirketlerinde “bir reklamın son durumunun önceki biçimini kâğıt üzerinde gösteriyoruz, içindeki tüm fotoğrafların ve imajların kullanım hakkı için ödeme yapıyoruz. Ama bunu yapmadan önce, nihai kullanımın ne olacağı konusunda mutabakat sağlamamız gerekiyor. Tüm tasarımları, hatta ön hazırlık aşamasındaki çizimleri ve fotoğrafların tümünü müşteriye satıyoruz. Bir keresinde işini kopyaladığımızı iddia eden bir yaratıcı tarafından dava edildik. Neyse ki tüm eskizler elimizdeydi. Eskizlerinizi saklayın.”

Korsan

“Telif korsanlığı aldı başını gitti. İşleri kanunsuz olarak kullanılmayan hiçbir fotoğrafçıya rastlamadım” diyor Ross. “Dijital bir işi çalmanın çok az maliyeti var veya hiç yok. Bu durum orijinalinin çok az bir değeri olduğu izlenimini yaratıyor. Fakat bir yerlerde bir fotoğrafçı o fotoğrafı yaratmak için bir sürü zaman ve emek harcamış. O fotoğrafı sevmenizin bir sebebi

var, iyi yapılmış, bu yüzden de değerli.”

Tasarım dünyasında artık kontrolden çıkmış bir başka korsanlık da yazıtiplerine yönelik. Yazıtipleri korunmuyor. Bir A harfi her yerde A harfidir, o yüzden de yazıtipi formları telif kapsamına girmiyorlar. Ancak bir yazılıma telif hakkı alınabilir. Font Bureau’nun web sitesini ziyaret ettiğinizde, hepimizin çok sevdiği fontları yaratan gerçek bireylerin biyografilerini ve resimlerini bulabilirsiniz. Onlara para ödenmesi gerekiyor ki, seveceğimiz daha çok font yaratmaya devam edebilsinler. Öğrenciler hiç şüphesiz korsan kullanımların başlıca suçluları. Öğrenci kullanımına izin veren aşamalı bir lisanslandırma yapısı kurmaksa bir çözüm olabilir.

California College of Arts’tan bir grafik tasarım öğrencisi olan Jason Louie online deneyimin soyut mahiyette olduğunu söylüyor, “Değer algısıyla ilgili bir şeydir. İnsanlar bir deneyime tekrar nasıl değer kazandırabileceklerini yeniden düşünmeye başladılar.”

Bir uçakta yılanlar

Neo Korteks rasyonel beynin – serebral korteks – en büyük ve en yeni parçası. Dili, muhakemeyi, soyut düşünceyi anlayabiliyor ve otokontrol uygulayabiliyor. Birçok işlevinin yanı sıra, Neo Korteks Sürüngen (İlkel) Beyin’den yükselen duyguların ve içgüdülerin yorumlanmasında tercüman rolü oynar. Tehdit altında hissettiğimiz zaman, korku ve saldırganlık duyguları yüzeye çıkarak sistemimize stres hormonları salgılar: Neo Korteks yardımcı pilotluk yapmadığında, uçağı yılan uçuruyor demektir. ●

1 The Atlantic, *First Person Plural (Birinci Çoğul Şahıs)*, Kasım 2008.

2 www.aiga.org/content.cfm/standards-professional-practice.

3 *Grafik Sanatçılar Esnaf Birliği’nin Doğru Pratikler Kodu Spekülatif İşler/Yarışmalar konusunda uyarıyor fakat benzer sebeplerden ötürü bu pratiği açıkça onaylamadığını belirtiyor.*

4 *İsmarlama iş yapmak, basmakalıp imajlar, adam kayırmak ve sürekliliği olmayan tasarım bu yazının ikinci bölümünde tartışılacak.*

5 *Grafik Sanatçılar Esnaf Birliği yarışmalar için kılavuz ilkeler geliştirmiştir. (www.gag.org)*

6 www.no-spec.com.

7 creativecommons.org.

8 *Communication Arts dergisine düzenli olarak yazan Tad Crawford Telif Hakları Yasası konusunda uzmandır.*

www.dkholland.com

Devamı var.

Göster ve anlat

Rick Poynor

Print, Haziran 2010

Çeviri: Beril Tülü

“*İllüstrasyon eleştirisi*”

tamamen bir tezat.

Fotoğraflar bin kelimeye bedel değil midir?

İllüstrasyonu ne kadar ciddiye almamız gerekir? Bu soruyu özellikle saldırgan şekilde sordum çünkü illüstrasyonun kendisini bile ne kadar ciddiye aldığından emin değilim.

Öncelikle söylemeliyim ki ben her zaman illüstrasyonu beğenirim. Sanat tarihi okuduktan sonra illüstrasyonları incelemek zor olmadı ve benim görsel iletişimdeki ilk yazım da 1980’ler ortasından illüstrasyonlarla ilgiliydi, tasarımla değil. O zamanlar tanıştığım İngiliz illüstratörler iyi okumuş, iyi eğitilmiş, görsel anlamda duyarlı, tarihten haberi olan kişilerdi ve bu bilgilerine meydan okuyup daha ileri gitmeyi hedefliyorlardı. Bu benim illüstrasyona bakış açımı değiştirdi ve o zamandan beri kendime göre bir eleştiri standartım ve beklentilerim oluştu.

Grafik tasarıma kıyasla illüstrasyonda her zaman eksik olan şey onu değerlendirebileceğimiz bir eleştiri standardı olmaması. Tasarım dergileri, illüstrasyonu hep başka bir tasarımın yan ögesi olarak görürler, kendi başına bir disiplin olarak değil. Hem illüstrasyon hem de tasarımda yetkin olan Steven Heller’dan başka, illüstrasyon konusunda aktif bir yazar veya uzman diyebileceğimiz tek bir kişi bile yok.

Bugünlerde grafik tasarım eleştirisi gündemde olabilir. İllüstrasyon eleştirisi öyle değil. Çok az dergi bu konuya değindi ve özellikle 1990’larda – illüstrasyonun sıkıntılı dönemlerinde – birkaç illüstrasyon kitabı çıktığında uzun gerginlikler oldu. Modern illüstratörlere ithafen yazılan monografiler daha da az görünüyor. Heller ve Seymour Chwast’ın genelde resimden oluşan *Illustration: A Visual History* (2008) dışında uluslararası illüstrasyon tarihi ile ilgili basılı bir şey bile yok. Bu illüstrasyonun Philip Meggs gelmeden önceki yaklaşık 1982’deki grafik tasarımın yerine koyuyor.

Bugünkü en önemli fark geçen on yılda illüstrasyon rönesansı yaşanmış olması. Kitaplar ortaya çıktı ama bunlar ne olup bittiğini



Flaunt'un kapağı, 2001, Mario Hugo tarafından. For Love and Money'den (Aşk ve Para İçin) (2010, Laurence King).

anlatmaktan çok illüstrasyonun nasıl yapılacağı ile ilgiliydi. Bunda bir yanlışlık yok, çünkü biri bu alanda araştırma yapmak ve alandaki önemli konuları öğrenmek istiyorsa bu yayınlar gerekli. Liz Farrelly ve Olivia Triggs'in yeni bir kitabı, *For Love and Money* bazı etkileyici illüstrasyonları toplamış ama görüntülerin nasıl inceleneceğini anlatan detayları vermemiş. Yüzeysel bir girişten sonra, illüstratörlerin alfabetik bir sırasını veriyor. Her sanatçı çalışma yeri, ilham, ne topladıkları, en sevdikleri çalışma biçimi ve nerede çalıştıkları, oynadıkları ve tatil yaptıkları ile ilgili beş banal soruya cevap veriyor. Eğer sanatçılar kendileri bahsetmezlerse illüstratörlerin uyruklarını veya nerede yaşadıklarını bile öğrenemiyoruz.

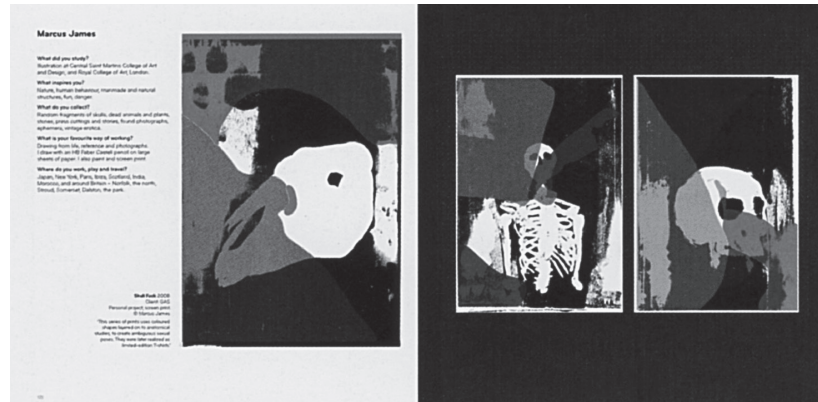
İllüstrasyon yaratırken standart problem garip tişörtler ve alışveriş torbalarından başka bütün illüstrasyonlar asıl ait oldukları bütünün dışında gösteriliyorlar. Görüntünün kullanıldığı sayfanın üzerinde başlığı, asıl yazıyı ve diğer resimleri görmeden bir anlamı olup olmadığını anlayamayız. Bu resimleri boş bir şekilde göstermek onları sadece kendi içlerinde değerlendirilen sanat parçaları haline getiriyor.

Bunu yapmanın iyi bir yanı da olabilir, ama bu sadece görüntüler bir sanat şekli olarak yazılırsa olur. Hiçbir saygın sanat kitabı yayımcısı, sanat eleştirmeni ya da sanat

tarihçisi okuyuculara bu şekilde patronluk taslamaz ve zaten böyle yaparlarsa kimse onları ciddiye almaz. (Kitabın yayımcısının güzel sanata farklı bir bakış açısı var.) *For Love and Money*'nin ve diğer basit değerlendirmelerin verdiği mesaj illüstrasyonun ciddi bir aktivite olmadığı, bu yüzden de yazarların illüstrasyonun nasıl geliştiği konusunda düşünce üretmedikleri anlamına geliyor. Zaten böyle bir şeyi yapacak kadar da bilgili değiller.

Problem "illüstrasyon" kelimesi ile başladı. İllüstrasyon, sanat gibi tek bir ana başlıktan oluşmuyor. Çok farklı içerikler için illüstrasyonlar ve illüstratörler var. Kimisi markalaşma, paketleme ve reklam; kimisi çocuk kitapları; kimisi de teknik, tıbbi veya doğal-tarihi illüstrasyonlar; kimisi de makaleler üzerine uzmanlaşıyor. Başkaları illüstrasyon yapmak için

For Love and Money'den (Aşk ve Para İçin) parçalar:



farklı yüzeyler arıyor: kıyafetler, perdeler, objeler, otel duvarları, sahne malzemeleri. Bazıları da kendilerini hizmet elemanı olarak görüyor. "İllüstratör olarak benim işim görsel sorunları çözmek ve müşterimin ürününe, servisine veya kampanyasına 'havalı' bir faktör eklemek" diyor Tavis Coburn Taschen'in 2006 yazısı *Illustration Now!*'da. Bazı illüstratörler ise müşteri siparişi üzerine yaratıcı işler yapmak için çaba sarf eder ve sanat olarak gördükleri kişisel projelerini yaparlar. İllüstrasyonun bakış açısı hakkında bir şeyler söylemeden önce amacını ve potansiyelini veya o bölümdeki başarılarını görmek için ana başlık bölümlere ve kategorilere ayrılmalıdır. Doğru organize edilmemiş stiller asla böyle bir yapılandırma oluşturamaz.

Yeni bir gelişme daha fazla karışıklığa yol açıyor. Yıllardır birbirinden ayrı olduktan sonra, grafik tasarım ve illüstrasyon birleşti ve evliliklerine dijital aletler aracı oldu. *For Love and Money*'de de gösterildiği gibi çoğu yaratıcı illüstratörler üniversitede grafik tasarım, iletişim tasarımı veya dijital medya okumuş oluyorlar. Kendilerine alaylı illüstratör diyorlar. Bu tekrar birleşme olumlu bir moda ama kategorizasyonda yeni sorunlar ortaya çıkıyor. Tasarımcı-illüstratörler hep dekoratif tarza eğilimlidir. Ayrıca soyut veya yarı soyut kompozisyonda artış gösteriyorlar ve objelerin uçtuğu ve çarpıştığı doğal olmayan şekil ve formları tercih ediyorlar.

Aynı zamanda hâlâ sadece resimle ilgili çalışan illüstratörler var. Konseptlerden çok bir hikâye anlatmaya yönelik olan bu kolu görmezden gelir veya daha önemsiz görürsek bu grafik emperyalizme daha az uygun. New York'ta Karlssonwilker'ın ya da Londra'daki Build'in sunduğu iyi inşa edilmiş illüstratif tasarım, zor beğenen ve karışık resimli illüstrasyonları sevmeyen ama yine de zamana uyup yeni trendleri takip etmeleri gerektiğini bilen illüstratörler için iyi bir çıkış yolu oluyor. Bu trend hâlâ eski

geleneksel metotları geçemedi – geçmesi de gerekmiyor.

Soru, yine, bu gelişmelerin nasıl çözüleceği; estetiğin köklerinin nasıl öğrenileceğine ve farklı tiplerdeki illüstrasyonların nasıl geliştiğine doğru cevap bulunacağı. Doğru ayarlanmış bir cevap, pazara ve tüketiciye sundukları anlayışla tasarım eleştirisi ve tasarım tarihi arasında bir yerde, kişisel ajansların sunduğu disiplinlerin anlayışıyla da sanat eleştirisi ve sanat tarihi arasındaki dengede. Tam bir sentezden hâlâ uzağız. Farrelly ve Triggs bunu yeni illüstrasyon kitaplarında "görüntü yapımının tarihi bunu daha önce yapanların kurallarını sunuyor" olarak tanımlıyor ama onların kurallarıyla "yeni illüstrasyonun" kilidini açamıyorlar.

Aydınlığı zayıf olan bu alanda bir ışık ışını, 2006'da Londra İllüstratörler Birliği tarafından çıkarılmaya başlanan ve yılda üç kez çıkan dergi *Varoom*'dan geliyor. Bu gerekli ve cesur bir girişimdi, ama derginin profesyonel organizasyonla olan bağı çıkar çatışması yaratabilir ve İllüstratörler Birliği geçen seneki tasarımı yeniden düşünmeli. Yine de *Varoom*'un içeriği çoğunlukla mükemmel ve illüstrasyon camiasına cazip, iyi bilgili, günümüz gelişmelerinden haberdar edici ve tarihteki önemli olayları da hatırlatıcı bilgiler sunuyor. 2009 kışındaki halk sanatı ve illüstrasyon arasındaki ilişkiyi geniş referanslarla, kültürel içerikle dolu uzun soluklu bir yazı yayımladı. İllüstrasyonun gelişmesi ve kendini göstermesi için, onun hakkında yazılar yazılması gerektiği gibi ciddi (yine de duyarlı) bir amacı vardı. ●

YAZILAR

Grafikerler Meslek Kuruluşu Derneği adına sahibi

Yeşim Demir

Sorumlu Yayın Yönetmeni

Osman Tülü

Katkıda Bulunan

Ömer Durmaz

Grafik Uygulama

Tipograf

Baskı

A4 Ofset

Para ile satılmaz. Tüm hakları saklıdır.

Grafikerler Meslek Kuruluşu Derneği
Ortaklar Caddesi, Bahçeler Sokağı 17/4

Mecidiyeköy 34394 İstanbul

Tel: (0212) 267 27 58

Faks: (0212) 267 27 59

info@gmk.org.tr www.gmk.org.tr