MEKAN ALGISINDA KALİGRAFİK VE TİPOGRAFİK YAKLAŞIMIN YANSIMALARI

Yüksek Lisans Tezi

Görkem KESKİNKOL

Eskişehir 2019

MEKAN ALGISINDA KALİGRAFİK VE TİPOGRAFİK YAKLAŞIMIN YANSIMALARI

Görkem KESKİNKOL

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Grafik Anasanat Dalı
Danışman: Prof. Tevfik Fikret UÇAR

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Ekim 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Görkem KESKİNKOL'un **"Mekan Algısında Kaligrafik ve Tipografik Yaklaşımın Yansımaları"** başlıklı tezi **31 Ekim 2019** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

		İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**: Prof. T. Fikret UÇAR**	.....
Üye	**: Dr. Öğr. Üyesi Mehtap UYGUNGÖZ**	.....
Üye	**: Dr. Öğr. Üyesi Halime TÜRKKAN**	.....

Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

MEKAN ALGISINDA KALİGRAFİK VE TİPOGRAFİK YAKLAŞIMIN YANSIMALARI

Görkem KESKİNKOL

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ekim 2019

Danışman: Prof. Tevfik Fikret UÇAR

Köklü bir geçmişe sahip olan yazıya sanatın da dahil olmasıyla birlikte insan hayatına giren yazının sanatları, birçok noktada ve çeşitli şekillerde yaşamın içinde yer almaktadır. Bu araştırmada yazının sanatları olan kaligrafi ve tipografi, mekan özelinde ele alınmış ve mekandaki kullanımları incelenmiştir. Mekandaki kaligrafik ve tipografik unsurların mekan algısına etkileri, katkıları ve mekan algısında yarattığı açılımlar örnekler üzerinden sorgulanmıştır.

Bu araştırmanın amacı; kaligrafik ve tipografik yaklaşımların bireyin mekan tanımında önemli rol oynayan düşünsel süreçteki etkilerini örnekler üzerinden değerlendirmek ve beraberinde kavramsal alt yapı ile desteklenen kaligrafik ve tipografik yaklaşımların, yeni tekniklerin ve teknolojik olanakların hazırladığı zeminle, her geçen gün mekan algısına yansımalarının gelişmekte ve güçlenmekte olduğunu vurgulamaktır.

Anahtar kelimeler: Kaligrafi, Tipografi, Mekan, Algı, Tasarım

ABSTACT

THE REFLECTION OF CALLIGRAPHIC AND TYPOGRAPHIC APPROACH ON SPACE PERCEPTION

Görkem KESKİNKOL

Department of Graphic Arts

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, 2019

Supervisor: Professor Tevfik Fikret UÇAR

With the inclusion of art in the long-standing background of writing, the art of writing entered human life and took place in many points and various ways in life. In this study, the art of writing; calligraphy and typography has been examined specifically in regards of a space and its usage. The effects of calligraphic and typographic elements on the perception of the space, its contribution and the expansions created in the perception of the space have been questioned through examples.

The purpose of this study is to evaluate the daily developing and strengthening effects of calligraphic and typographic approaches, which plays an important role in defining a space or environment. The calligraphic and typographic effects and approaches in the intellectual process supported with a conceptual infrastructure, the prepared grounds made by new techniques and technological opportunities have been emphasized and evaluated by examples.

Keywords: Calligraphy, Typography, Space, Perception, Design

TEŞEKKÜR

Bu araştırma için yola çıktığım günden beri, birçok yeni bilgi ve deneyim edindiğim bir süre geçirdim. Bu zaman diliminde bana yol gösteren danışmanım Prof. T. Fikret Uçar'a bilgisini paylaştığı, vakit ayırdığı, bu süreçte karşılaştığım zorluklara anlayışla yaklaştığı ve desteğiyle yanımda olduğu için teşekkürlerimi sunuyorum. Aynı zamanda eğitim hayatım boyunca bana ışık tutan tüm hocalarıma; tez sürecimde görüşleri ve destekleriyle katkıda bulunan değerli hocalarım Mehtap Uygungöz, Halime Türkkan, Bengisu Keleşoğlu, Gizem Akgülgil Mutlu ve Özgür Uğuz'a; sevgili arkadaşlarım Nurgül Geçin, Özge Tan, Alper Yıldızlar, Hakan Hocaoğlu ve her konuda yanımda olan annem ve babama tüm kalbimle teşekkür ediyorum.

Görkem Keskinkol

31/10/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Görkem Keskinkol



İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ÖZET iii
ABSTRACT iv
TEŞEKKÜR v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ vi
İÇİNDEKİLER vii
GÖRSELLER DİZİNİ ix
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. YAZININ SANATLARI OLARAK KALİGRAFİ VE TİPOGRAFİ 3
1.1. Yazının Dilden İmgeye Gelişimi 6
1.1.1. İlk görsel imgeler 7
1.1.2. Nesnenin ve anlamın yazıya dönüşümü 10
1.1.3. Sözün yazıya dönüşümü 13
1.2. Yazının Sanatla Birleşme Süreci 17
1.3. Yazının Sanatlarında İletişim ve Algısal Etkiler 24
1.4. Yazının Sanatlarının Kitlelere Yansıması 29

İKİNCİ BÖLÜM

2. MEKAN VE ŞEKİLLENEN DENEYİM 32
2.1. Mekanın Tanımı ve Mekanın Sınırlandırılması 32
2.2. Mimari Yapılarda Görsel Yaklaşımlar 34
2.3. Grafik Yaklaşımın Mekan Deneyimine Yansımaları 37

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. MEKANDA YAZININ SANATLARININ KULLANIMI 41

3.1. Mekanı ve Kimliğini Destekleyen Kullanımlar 45

3.2. Mekan Algısını Şekillendirmede Etkin Olan Kullanımlar 50

3.2.1. Görsel ve estetik kaygının ön planda olduğu örnekler 51

3.2.2. Görselliğe ek olarak işlevsellik üstlenen örnekler 56

3.2.3. Görsellik ve kavramsal yaklaşımın birlikte kurgulandığı örnekler 62

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. UYGULAMA PROJESİ 70

4.1. Projenin Tanıtımı 70

4.2. Projenin Bileşenleri 71

4.2.1. Sanal gerçeklik 71

4.2.2. Deneyimin uyaranları 79

4.2.2.1. *Kaligrafi ve tipografi* 79

4.2.2.2. *Renk* 83

4.2.2.3. *Ses* 85

4.3. Sanal Mekanın Üretimi 87

4.4. Sanal Gerçeklik Ortamında Kaligrafik ve Tipografik Yansımalar 90

4.4.1. Birinci bölüm 91

4.4.2. İkinci bölüm 94

4.4.3. Üçüncü bölüm 98

SONUÇ 102

KAYNAKÇA 105

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Ok atan insan figürünün farklı açıdan görselleştirmeleri 8

Görsel 1.2. Sol tarafta, ok atan bir insan fotoğrafı; ortada, Lascaux mağarasından ok atan bir insan figürü; sağ tarafta, 1972'de Almanya Münih'de düzenlenen olimpiyatlarda kullanılan ve okçuluk dalı için tasarlanmış olan bir piktogram 8

Görsel 1.3. Sümer'de ticaret kaydı tutmada kullanılan örnek bir kil tablet. Oyulmuş delikler sayıları ifade ederken, ilkel piktogramlar da koyun ve keçi ticaretindeki hayvanları simgelemektedir 11

Görsel 1.4. Piktogramlar ve birden fazla piktogramın birleşmesiyle oluşan ideogramlara örnekler 12

Görsel 1.5. Sol tarafta antik Çin yazısından, sağ tarafta modern Çin yazısından kullanımlar ve dönüşümleri. Sırasıyla; güneş, dağ ve at piktogramları 14

Görsel 1.6. Girit piktogramları, Fenike alfabesi, erken Antik Yunan alfabesi, Antik Yunan alfabesi, Latin alfabesi ve modern İngilizce üzerinden yazının formunun dönüşümü 16

Görsel 1.7. Li Fangying'in 1744'de tasarladığı Çin kaligrafisi örneği 19

Görsel 1.8. 19. yüzyıldan cam altı tekniği kullanılarak yapılmış "Camii Formunda Yazı Levha" adlı hat örneği 20

Görsel 1.9. Mustafa Eren'in Latin hafleriyle tasarladığı hat çalışmaları 21

Görsel 1.10. Gene Frederico'nun 1953'de "Woman's Day Magazine" için yaptığı reklam çalışması 23

Görsel 1.11. Anlamsal verinin özelleştirilmesi adına, Juliya Slanchak tarafından üretilmiş olan, bir tipografik tasarım 24

Görsel 1.12. Kapil Bhagat tarafından tasarlanmış olan, özel isimlerin tanımlanması adına, tipografik çalışmalar 25

Görsel 1.13. Tipografinin ses tonu üzerindeki etkisini incelemek adına oluşturulmuş örnek tasarımlar 26

Görsel 1.14. "Guts & Glory" adlı tasarım stüdyosunun "Helvetica the Perfume" projesi ... 28

Görsel 1.15. Avustrayla, Melbourne'den graffitilerle dolu bir sokak örneği 30

Görsel 2.1. İstanbul, Levent'te bulunan, "Kanyon": Alışveriş merkezi, ofis, konut karma yapısı 35

Görsel 2.2. Danimarka, Hellerup'da bulunan "Experimentarium" bilim merkezi binası ve DNA sarmalı 36

Görsel 2.3. Seyed Alavi tarafından, Sacramento Uluslarası Havalimanı için tasarlanan "Flying Carpet" isimli tasarım 38

Görsel 2.4. ZMIK tarafından, 2009 yılında, Iart Interactive ofisi için tasarlanmış mekan grafikleri 39

Görsel 3.1. Westerdals School of Communication'ın Mediateket adlı medya kütüphanesi için yapılmış olan yönlendirme tasarımı 42

Görsel 3.2. Danimarka, Copenhagen'daki Hotel Fox'un E-types tarafından üretilen tipografik tasarımlar. Sol tarafta 304 numaralı odadan bir kapı detayı, sağ tarafta 414 numaralı odanın genel görünümü 43

Görsel 3.3. Osaka Station City, Japonya. Saati su damlaları üzerine projeksiyonla yansıyarak oluşturan kavramsal bir tasarım örneği 44

Görsel 3.4. Tipografinin yanlış kurgulanmasının neden olabileceği algısal bozukluğa bir örnek 46

Görsel 3.5. Kaligrafinin yanlış kurgulanmasının neden olabileceği algısal bozukluğa bir örnek 47

Görsel 3.6. Sidney'deki Rabobank merkez binası. Tüm mekanı kapsayan bir grafik kimlik örneği 48

Görsel 3.7. Quad Cinema, New York. Yazıyüzü çıkışlı bir grafik kimlik örneği 49

Görsel 3.8. "Red October" Binası, Moskova. Pokras Lampas'ın kaligrafik eserinin kuş uçuşu görüntüsü ve yapım aşamasından bir fotoğraf 52

Görsel 3.9. "Turn off the Lights", Julien Breton. Gerçek üstü kaligrafik tasarımlar 53

Görsel 3.10. Grafitti sanatçısı Sergio Odeith'in anamorfik eserlerine bir örnek 54

Görsel 3.11. THIS&THAT albümü için tasarlanan tipografi temelli anamorfik enstalasyon ve kapak tasarımı 55

Görsel 3.12. Tipografinin mekanın dinamiklerinden yararlanarak işlevsel bir yapıya bürünmesine örnek bir tasarım 56

Görsel 3.13. Hintli sokak sanatçısı DAKU'nun mekanın dinamiklerini kullanarak kurguladığı eserler 57

Görsel 3.14. UCLA, "a" harfi için tasarlanan kaligrafi temelli oturma elemanı ve genel kullanımı 58

Görsel 3.15. BUS otobüs durağı tasarımı 59

Görsel 3.16. Benoit Challand tarafından tasarlanan 3B illüstrasyon 60

Görsel 3.17. Eureka Tower otoparkı, Alex Peemoeller. Tipografinin, işlevsel bir yaklaşımla, anamorfik teknik kullanılarak ele alınması üzerine bir tasarım 61

Görsel 3.18. Christian Garden, Gardens of the World, Berlin. Tipografi ve kavramsal yaklaşımın bir arada kullanılmasına örnek bir tasarım 63

Görsel 3.19. Goa festivali dahilinde sokak sanatçısı DAKU'nun tasarladığı enstalalsyon eseri 64

Görsel 3.20. "Body of Knowledge", Jaume Plensa. Tipografi kullanımında deneyimlenebilir kavramsal alt yapının etkileyiciliğine örnek bir eser 65

Görsel 3.21. "Brilliant", Palo Alto, California. Alan algısını ışık yardımıyla deforme edebilen bir eser 66

Görsel 3.22. "In Order To Control", İnteraktif tipografik enstalasyon, 2012 67

Görsel 3.23. Channel 4 televizyon kanalının 2004 yılında yayınladığı kimlik çalışmaları 68

Görsel 4.1. Charles Wheatstone'un stereoskopu 73

Görsel 4.2. David Brewster'ın, 1860 yılından, bir stereoskopu 73

Görsel 4.3. Albert Pratt'ın başa takılan hedef alma ve ateşleme arayüzü 74

Görsel 4.4. Edwin A. Link ve ilk uçuş simülatörü, 1928 74

Görsel 4.5. Jessica Lee'nin Type Wonderland isimli serisi 76

Görsel 4.6. Dong Yoon Park'ın arttırılmış gerçeklik ortamı için ürettiği Typography Insight projesi 77

Görsel 4.7. Dong Yoon Park'ın Bellevue Arts Museum için ürettiği sanal tipografik heykel projesi 78

Görsel 4.8. Kaligrafik eskizler 80

Görsel 4.9. 3B görselleştirme ve çalışma alanı 81

Görsel 4.10. 2B görselleştirme ve çalışma alanı 81

Görsel 4.11. Ham haldeki sanal gerçeklik çıktısı örneği 82

Görsel 4.12. Sahnelerden sıcak ve soğuk tonlarda örnek kareler 85

Görsel 4.13. Farklı ses dosyalarının, ses yükseklikleri üzerinden karşılaştırılması 86

Görsel 4.14. Japon sanatçı Kashiwa Daisuke'nin "Stella" adlı eserinin dalga boyu grafiği 87

Görsel 4.15. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü binasından seçilen alanın fotoğraflanan referansları 88

Görsel 4.16. Fotoğraflanan referansların temizlenmiş ve işlenmiş halleri 88

Görsel 4.17. Dijitalleştirilmiş mekanın ham hali 89

Görsel 4.18. Dijitalleştirilmiş mekanın kaplama uygulaması 90

Görsel 4.19. Fiziki mekan referansları ile oluşturulmuş animasyonlar 91

Görsel 4.20. Deneyimleyenin bulunduğu konum için kaligrafik yaklaşımla yorumlanan ana sanal ortamın kısa tanıtımından bir kare 92

Görsel 4.21. Deneyimleyenin değişen konumu için tipografik yaklaşımla yorumlanan ana sanal ortamın kısa tanıtımından bir kare 93

Görsel 4.22. Sanal mekanda deneyimleyenin konumunun değiştirilmesi için hazırlanan animasyondan kareler 93

Görsel 4.23. Deneyimleyenin değişen konumu için tipografik yaklaşımla yorumlanan ana sanal ortamın kısa tanıtımından bir kare 94

Görsel 4.24. Hareket akışı sonunda oluşan tipografik düzenleme 95

Görsel 4.25. Çalışılan eskizlerin dijital ortamdaki düzenlemeleri 96

Görsel 4.26. Sanal ortamda kullanılacak vektörel tasarım 97

Görsel 4.27. Sanal ortamda "create" kavramı için tasarlanan çevreden bir kare 97

Görsel 4.28. Deneyimleyenin, tecrübe sonunda, son olarak döndürüldüğü fiziki mekanın dijitalleştirilmiş hali 98

Görsel 4.29. Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne 99

Görsel 4.30. Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne 99

Görsel 4.31. Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne 100

Görsel 4.32. Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne 100

Görsel 4.33. Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne 101

Görsel 4.34. Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne 101

GİRİŞ

Yazı, insan hayatında köklü bir geçmişe sahiptir. Farklı zamanlarda sorgulanmasına rağmen yazının sanatları olan kaligrafi ve tipografi, tarihsel süreçte gelişimlerini sürdürmüştür. Yazının sanatlarıyla her alanda karşılaşmak mümkün olsa da insanın yazıya en fazla maruz kaldığı yer olan mekan ve yazının sanatlarının mekan deneyimine etkileri çıkış noktası olarak belirlenmiştir. Bu araştırma, kaligrafi ve tipografinin mekan algısına yansımalarını incelemek amacıyla oluşturulmuştur.

Araştırma öncelikle yazının tarihini konu almıştır. Görsel olarak sorgulanmaya başlamasıyla birlikte sanatla buluşan yazı, kaligrafi ve tipografi üzerinden incelenmiştir. Yazının sanatlarının iletişimi ve algısal etkilerine değinilmiş, kaligrafi ve tipografinin kitleler üzerindeki yansımaları üzerinde durulmuştur. Mekanın tanımı ve sınırlandırılmasının araştırılmasının ardından mimari yapılardaki görsel yaklaşımlar sorgulanmış, grafik yaklaşımın mekan deneyimine etkileri üzerinde durulmuştur. Mekanda kaligrafi ve tipografi kullanımına değinilmiş ve yazının sanatlarının mekanın kimliğine ve algısına etkileri incelenmiştir. Mekan algısındaki, kabul gören, etki gücü ile dünyanın çoğu noktasında karşılaşılabilecek olan kaligrafi ve tipografi örneklerinden seçilen yenilikçi yaklaşımlar analiz edilmiştir. Son olarak yazının sanatlarının ve mekanın birleştiği bir uygulama projesi üretilmiştir.

Yazının mekanda genel olarak görmeye aşina olunan formunun dışına çıkıp ön planda kalabilmesi ve mekan olgusunu mümkün olduğunca koruyabilmesi adına teknik olarak sanal gerçeklik tercih edilmiştir. Sanal gerçeklik ile ilgili bilgilendirme yapılmış, projede kullanılan bileşenler açıklanmıştır. Projenin üretimi, gelişimi ve kavramsal alt yapısı ile ilgili detaylı bilgi verilerek araştırma sonlandırılmıştır.

Araştırmada kullanılan kaynaklar, konusuyla doğrudan veya dolaylı olarak ilişkili tez, makale, kitap, bildiri gibi basılı ve kişisel sanatçı siteleri, resmi tasarım organizasyonu platformları gibi dijital kaynaklarla sınırlıdır. Kaligrafi, tipografi ve sanal gerçeklik teknolojisinin tarihsel gelişimi ve mekan kavramının tanımlanması konuları üzerine yapılan taramalar, araştırmanın devamlılığına hizmet edecek şekilde sınırlanmış ve tek başlarına incelendiklerinde önem kazanan tarihsel süreçlerdeki bazı noktalar, çeşitli kavramsal yaklaşımlar, bilinir örnekler gibi unsurlar, işlevsellik gözetilerek araştırmanın dışında

bırakılmıştır. Basılı ve dijital kaynaklardan alınan verilerin ve sanatçıların kişisel internet sayfalarından alınan kendileri ile ilgili bilgilerin doğru olduğu var sayılmaktadır. Araştırmanın uygulamasına ışık tutan eserler incelenirken nitel araştırma yöntemi uygulanmıştır.

Araştırma, sanal teknolojilerin gelişimi ve her geçen gün yaşamın içine biraz daha dahil olmalarıyla görsel iletişimde önemi göz ardı edilemeyecek olan kaligrafi ve tipografinin bu yeni mecralarda yaratabileceği açılımları incelemek adına oluşturulmuştur. Gerçek hayatta yazının sanatlarıyla şekillendirilmiş mekanlar analiz edilerek sanal gerçekliğin oluşturduğu sanal mekanlarda yazının kullanımı üzerine sorgulamalar yapılmış ve bir uygulamayla bu tecrübe yansıtılmıştır. Araştırmada, yenilenen teknolojide insanla etkileşim olanağı açısından, sanal gerçeklik unsuru görece kısıtlı kalsa da, arttırılmış gerçeklik gibi gelişimine devam eden teknolojilerdeki uygulamalara ışık tutması arzulanmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. YAZININ SANATLARI OLARAK KALİGRAFİ VE TİPOGRAFİ

Kaligrafi kelimesi, Yunanca "Kallos" (güzel) ve "Graphia" (yazmak) sözcüklerinin birleşimiyle oluşmuş ve *Webster's Third New International Dictionary* adlı sözlükte "güzel ve zarif yazma, hattatlık" olarak tanımlanmıştır (Webster, N., ve Gove, P. B. 1981, s. 318). Tipografi ise "Typos" (form) ve "Graphia" (yazmak) sözcüklerinden oluşmuştur. Teknik bir baskı terimi olarak doğan tipografi kelimesi sözlükte "Dizginin tarzı, düzeni ve görünümü" olarak tanımlansa da tipogramların etkin kullanımıyla yeni bir yapıya bürünmüştür. Ambrose ve Harris (2010, s. 246), tipogram terimini "Yazı karakterlerini, bir kelimeyi oluşturan harflerden fazlasını ifade edecek şekilde kullanmak" olarak tanımlamaktadırlar. Yazı ve tipogramların birleşerek oluşturduğu bu tipografi yaklaşımı, bir baskı teriminden uzaklaşarak, yazının kaligrafide olduğu gibi anlamsal değer kazanmasına yardımcı olmaktadır.

Kaligrafi; harflerin estetik değerlerle kurgulanarak görsel bir forma dönüştürülmesi olarak tanımlanıyor olsa da, zaman içerisinde "Bir sözcüğün harflerinin dekoratif bir desen veya şekil oluşturacak şekilde yeniden düzenlendiği tasarım" anlamındaki kaligramlara dönüştüğü örneklere de rastlandığını söylemek mümkündür. Deneysel yaklaşımlar ve teknolojinin yardımıyla etkileyiciliği her geçen gün artsa da gelişim süreci birbirinden bağımsız toplumlarda yazının hayata dahil olmasıyla başlamış ve farklı şekilde gelişim göstermiştir. Her coğrafyada bu sanat dalının, toplumların kendi kültürel yapısına ve değerlerine göre şekillendiği savunulabilir. Dünyada en çok bilinen ve ilgi gören kaligrafi türleri arasında Latin kaligrafisi, Çin kaligrafisi, İbrani kaligrafisi, Hint kaligrafisi, Japon kaligrafisi, Kore kaligrafisi, Yunan kaligrafisi ve Arap kaligrafisi gösterilebilir.

Arap alfabesi kullanılarak icra edilen güzel yazı yazma sanatı, hat sanatı olarak adlandırılmaktadır. İslam yazısı 13. yüzyıldaki gelişme ivmesini aklam-ı sitte ile arttırmıştır. Alparslan (1999, s.13-20), "Osmanlı Hat Sanatı Tarihi" adlı kitabında; muhakkak, reyhani, sülüs, nesih, tevki ve rıka adındaki altı yazı stilinin toplu adı olan aklam-ı sitte'yi, İslam yazısında ilk gelişme olarak tanımlamış ve hat sanatına en büyük hizmeti Türklerin yaptığını savunmuştur. Osmanlı döneminde zaman ilerledikçe Türklerin ürettiği diğer yazı ekolleriyle daha da gelişmiştir.

Hat sanatının değeri, Osmanlı döneminde önemli bir noktada tutulmuş ve resmi eğitim kurumları olan Enderun, Şehzadegan ve Sıbyan mekteplerinde ders olarak gösterilmiştir.

Farklı toplumlar kaligrafiyi kendi değerlerine göre içselleştirmiş ve Osmanlı'da olduğu gibi yaşamın içine almışlardır. Buna örnek olarak köklü bir geçmişe sahip olan Çin ve Japon kaligrafisi gösterilebilir. Kuzey Carolina Üniversitesi öğretim üyesi Dr. Wendan Li; dilin oluşumunun dahi yazının ortaya çıkışıyla gerçekleştiğini belirterek Çin kültüründe yazının bulunduğu önemli konuma dikkat çekmiştir:

> Yahudi ve Hıristiyan kültürlerine göre, Tanrı dili yaratmıştır. Ancak Çin kültüründe konuşmanın kökeni hiçbir zaman hesaba katılmaz; bunun yerine, tarihsel vurgu her zaman yazıya yapılır. Çince için, dilin oluşturulması Çince karakterlerin oluşturulması anlamına gelir (Li, 2010, s. 5)

Kültürel öneminin yanı sıra hayatın da doğrudan içinde olan kaligrafi, Çin halkının yaşamını yönlendiren unsurlardan biri olmuştur. Bireylerin eğitim ve gelişim süreçlerinde kaligrafi becerilerini geliştirme konusuna önem verilmektedir. Kaligrafinin etkileri geçmişten bugüne pek çok alana yansımaya devam etmektedir.

Kalem gibi yazı araçlarının Batı'dan henüz gelmemiş olduğu dönemde, fırça kaligrafi için kullanılan tek araç olmuştur. Fırça ile yazma her eğitimli bireyin hakim olması gereken bir beceri olarak görülmüştür. Öyle ki, Çin'de hükümetin bürokratik görevleri için yapılan sınavlarda dahi adayların kaligrafi konusundaki yetkinlikleri test edilen bir kriter haline gelmiştir. Teoride, düşük sosyal statülü bireyler bile kaligrafi yetisinin etkisiyle üst düzey devlet görevlerini üstlenebilmektedir. (Li, 2010, s. 10)

Tarihsel olarak kaligrafinin toplumların yaşantısına dahil olduğu pek çok alan yirmibirinci yüzyılda da devam etmekte ve etkinliğini korumaktadır. Eğitimde, politik ve tarihsel alanlarda etkin rol oynayan kaligrafi daha bireysel konularda da kişilerin yaşamına dahil olmaktadır. Kaligrafi konusunda pratik yapma etkinliği bile ruhsal dinlenme ve fiziksel egzersiz olarak yorumlanmakta bireye özgü eşsiz bir deneyim olarak ele alınmaktadır.

21. yüzyılda da Çin'de sıkça rastlanabilecek olan ve "ground calligraphy" veya "water calligraphy" olarak adlandırılan etkinlik, kaligrafinin fiziksel, psikolojik ve sosyal anlamda bireylerin hayatlarındaki yerinin incelenmesi açısından önemli bir örnektir. Çin'de birçok şehir ve kasabada, her sabah neredeyse her kesimden insan, parklarda ve kaldırımlarda su

ve uzun fırçalar yardımıyla yerde kaligrafi pratiği yapmaktadır. Toplumda gelenekselleşmiş bir etkinlik olarak süregelen bu uygulama yanlızca kaligrafi pratiği olmakla kalmayıp; bireylerin fiziksel kondisyonlarını arttırmasına, sosyalleşme olanağı yaratmasına ve kendi içsel yolculuklarına imkan tanımasına katkı sağlamaktadır (Li, 2010, s. 14-15).

Japon kaligrafisinde de Çin kaligrafisinde olduğu gibi yazı, toplum tarafından oldukça benimsenmektedir. Jean (2015, s. 174), *Yazı İnsanlığın Belleği* adlı kitabında, Japon ve Çin kaligrafisi arasındaki ilişkiyi "Japon ve Çin hat sanatlarının tarihi, tekniklerin ve kullanılan yöntemlerin gelişimiyle eş gitmiş, hatta iç içe geçmiştir." şeklinde ifade etmiştir. Bu toplumlarda kaligrafi ile birey arasındaki eşsiz bağın önemi rahatça görülmektedir.

Jean "Tipografi kıymetli bir sanattır, çünkü düşünceyi giydiren son öğeyi, onun maddesel güzelliğini yazının sistemi içinde biçimlendirir" şeklinde ifade etmektedir. Hareketli harflerin icadından sonra tipografi, süreç içerisinde bir baskı terimi olmaktan çıkarak düşünceyi barındıran ve aynı zamanda destekleyen yazının görsel yüzü haline gelmiştir. Basılı yayınların ve çoğaltım tekniklerinin dünya geneline yayılmasıyla tipografi ürünleri rahat ulaşılabilir olmuş ve düşünce ile insan arasındaki tipografi; sorgulanmaya, tecrübe edilmeye başlanmıştır. Süreç içerisinde teknoloji tipografiye çok daha fazla alan yaratmış ve tipografinin 21. yüzyılda hayatın her alanına nüfuz etmesini sağlamıştır.

Kaligrafi ve tipografi birlikte ele alınacak olursa, ikisinin de yazıyı tasarlama sanatı olduğu düşünülebilir. Kaligrafi fırça, kalem, kağıt gibi geleneksel ve çoğaltılması zor tekniklerle üretilirken, tipografi çoğaltım üzerine kurulu hızlı ve istenilen sayıda üretilebilecek bir yapıya sahip olması açısından kaligrafiden ayrılır. Ortaya çıktıkları tarihler ve gelişim süreçleri ise farklılık gösteren bir diğer durumdur. Kaligrafi tipografiden çok daha önce insan hayatına girmiştir. McLuhan (2017, s.107), "Okuryazarlık tarihinin ancak küçük bir bölümü tipografiktir" diyerek, M.Ö. 5. yüzyıldan M.S. 15. yüzyıla kadar kitabın yazıcının bir ürünü olduğunu belirtip, Batı dünyasında kitabın tarihinin sadece üçte birinin tipografik olduğunu ifade etmiştir. Her ne kadar kaligrafi ve tipografi birbirinden farklı olsalar da, iki sanat dalı da yazının ve düşüncenin görselleştirilmesi, estetik ve anlamsal bir yapı kazanması adına etkin şekilde kullanılmaktadır. Şair ve tipografi uzmanı Jerome Peignot, Yunan-Latin dünyasında "şekilli dizeler" olarak bilinen kaligramların Apollinaire ile tanındığını belirtse de Arap ve İbrani dillerinin çok eski birer kaligram olduğunu savunmuştur (Jean, 2015, s. 162). Basılı

bir yayın olarak çoğaltılan ve içinde bulunan şiirlerin sayfa içerisinde düzenlenerek çeşitli imgelere dönüştürüldüğü bir tipografi ürünü olan şekilli dizeler kaligrafik yansımaların da etkin olarak kullanıldığı önemli bir eserdir. Aynı şekilde kaligrafinin de tipografinin icadından sonra zaman zaman tipografiden etkilendiği örneklere rastlanabilmektedir. Bu iki sanat dalının farklılıklarına rağmen zamanla birbirinden beslendiği ve ortak yazı paydası etrafında geliştiği savunulabilir.

21. yüzyıla geldiğimizde iki sanat dalı da bireyin hayatında önemli bir yere sahip olmayı sürdürmektedir. Yazının sanatları olan kaligrafi ve tipografiyi incelemeden önce, bu sanatların temeli olan yazıyı ve gelişimini incelemek daha doğru olacaktır.

1.1. Yazının Dilden İmgeye Gelişimi

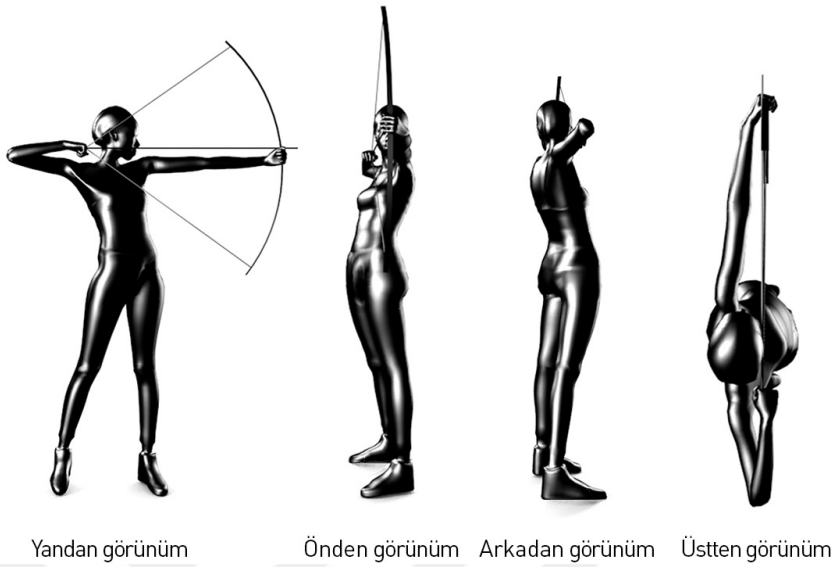
Ambrose ve Harris (2012, s. 19) yazıyı, "bir düşüncenin yazılı ve görsel biçim verilmiş hali" olarak tanımlanmış ve yazıyı oluşturan karakterlerin geçmişinin binlerce yıl öncesine, karakterlerin nesneleri veya kavramları temsil etmesi düşüncesinden etkilenen ilkel insanın, izler yapmasına dayandığını belirtmişlerdir. İzlerin oluşumundan önce insanın gözlem yeteneğinin yazının temelini oluşturduğunu söylemek mümkündür. İnsan bir yandan yaşamını kolaylaştıracak araç ve gereçler geliştirmiş, hayatını sürdürmeye ve hayatta kalmaya çalışmış; bir yandan da tüm bunların görsel yansımalarını kaydetmeye başlamıştır. Yapılan tüm bu kayıtların zaman içinde insanın mağara resimlerine, piktogram, ideogram gibi resim yazılarına evrilip yazıya şekil verdiği savunulabilir. 21. yüzyılda kullanılan resim yazılarda bile eski zamanlarda insanın kaydettiği görüntülerin soyutlamalarına rastlamak mümkün olabilmektedir. Sesin yazıya dönüştüğü kullanımlarda ise harflerin ses karşılıklarının yine sese referans veren görsel imgelerden oluşturulduğu görülmektedir. Görsel yaklaşımın bu kadar ön planda olduğu yazının tarihinde, insan; soyutlaşan, sadeleşen ve hatta görsel kaynağından tamamen farklı bir imgesel forma dönüşen yazının görselliğini ön planda tutarak yazıya estetik bir değer yükleme çabasına girmiştir. Görsel olarak sorgulanmaya devam eden yazı, zaman içinde iletişim aracı olarak kullanımının yanında yazının sanatları olan kaligrafi ve tipografiyle sanatın ve görsel iletişimin de içine dahil olduğu bir hale bürünmüştür. Ayrıca sıkça tercih edilen iletişim yöntemlerinden biri olan yazının insan yaşantısının ayrılmaz bir parçası halini aldığı da inkar edilemez bir gerçektir.

Sürecin başında, sesi veya düşünceyi doğrudan kayıt altına alma şansı olmayan ilkel insanın önce tecrübe kazanması gerekmektedir. Bu noktada; insanın bilinen ilk görsel imgeleri mağara duvarına işleyerek yazının tarihinde ilk adımını attığı bilinmektedir.

1.1.1. İlk görsel imgeler

İnsanların birbirleriyle iletişim ve etkileşim kurabilmelerine yardımcı bir görsel iletişim aracı olan yazının ortaya çıkışından önce, düşünceyi kalıcılaştırmak adına, bilinen ilk ve en eski görsel ürünlerin mağara resimleri olduğu savunulabilir. Mağara resimlerinin yapılma nedenleri konusunda çeşitli görüşler olsa da, ilkel insanın kalıcılaştırmak istediği duygu, düşünce ve fikirleri bir görsel iletişim örneği olarak mağara duvarlarında imgelere dönüşmüştür. İlk görsel imgeler olan mağara resimleri, görsel iletişimin atası olsa da, yazı olarak tanımlanamamaktadır. Clair (1999, s.4), mağara resimlerinin yazı olarak var sayılabilmesi için resimsel işaretlerin sadeleştirilmesi ve kullanılan imgelerin, tek veya grup olarak, tutarlı bir şekilde aynı fikri temsil etmek için kullanılabilmesi gerektiğini belirtmiştir. Yazı olarak tanımlamanın mümkün olmadığı mağara resimleri, görsel iletişimin insanın yaşamına dahil olması açısından, yazının gelişiminde önemli bir yere sahiptir.

Bilinen ilk örneklerine Fransa'nın güneyindeki Lascaux ve İspanya'daki Altamira mağarasında rastlanan çizimler; yazıdan çok piktogram ve ideogram gibi fikir ve kavramları ifade eden resimsel formların ilkel hallerine benzetilebilir. Piktogram, "Bir hareketi ya da durumu bir dizi görsel referans ya da ipucu yoluyla betimleyen grafik unsur."; ideogram ise, "Bir fikri temsil eden grafik sembol" olarak tanımlanmaktadır (Ambrose ve Harris, 2010, s. 121, 192). Piktogram ve ideogramın kelime anlamlarına bakıldığında doğrudan bir anlatım yerine, betimleyen ve temsil eden bir yaklaşım olduğu savunulabilir. Gerçek hayattan görsel hafızaya kaydedilen detaylar insana yön göstermiş ve ilk görsel imgelerin temellerini oluşturmuşlardır. Erken çağlarda yapılan bu görsel analizin 21. yüzyılda da çok fazla değişime uğramadığını söylemek mümkündür.



Görsel 1.1. *Ok atan insan figürünün farklı açıdan görselleştirmeleri (Görkem Keskinkol)*



Görsel 1.2. *Sol tarafta, ok atan bir insan fotoğrafı; ortada, Lascaux mağarasından ok atan bir insan figürü; sağ tarafta, 1972'de Almanya Münih'de düzenlenen olimpiyatlarda kullanılan ve okçuluk dalı için tasarlanmış olan bir piktogram (Görkem Keskinkol)*

Herhangi bir olayı veya nesneyi resmetmek için bir çok açı tercih edilebilir. Özellikle piktogram gibi sadeleştirilmiş yaklaşımlarda açı, gösterilmek istenen her unsurun

aktarılabilmesi anlamında, daha da önemli görülmektedir. Okçu örneğinden yola çıkılacak olursa; ok ve insan figürü bir çok açıda birbirini perdelemekte ve iletişimi zorlaştırmaktadır (Görsel 1.1). Fakat, gerçek yaşamdan referans alınan ok atan bir insanın on binlerce yıl önce resmedildiği açının, 21. yüzyıl piktogramlarında da en iyi iletişim dilini oluşturduğunun düşünülmesi ve aynı açıdan resmedilmesi; insanın bu görsel yaklaşıma yatkınlığını gösterdiği söylenebilir. 1972 yılında, Almanya, Münih'de gerçekleştirilen olimpiyatların görsel unsurlarından biri olan okçuluk dalı için tasarlanmış piktogram ve Lascaux Mağarası'ndaki ok atan insan figürünün benzerliği bu duruma iyi bir örnek olarak gösterilebilir (Görsel 1.2). Hayvanların ve insan figürlerinin işlendiği resimler, kodlanmış sistem dahilinde bir iletişime hizmet etmeseler de, durum ve düşünceleri aktarmada yazının gelişiminde de rastlanabilecek olan piktogram ve ideogramların görsel temelini oluşturdukları gözlenmektedir.

M.Ö. 35000 ile M.Ö. 4000 yılları arasında yapılmış olan resimler aynı zamanda bir fikrin ilkel anlamda yazıya dökülmüş halidir. Resimler, henüz konuşmanın ses çıkarmak olarak var olduğu bu dönemde, yazı olarak tanımlanamayacak olsa da, yazının gelişimi için atılan ilk adımdır. Bir durumun veya fikrin kalıcı hale gelebilme olanağı dilin gelişimine paralel olarak günümüzdeki anlamıyla yazının keşfedilmesine ve geliştirilmesine olanak sağlamaktadır (Meggs ve Purvis, 2016, s. 189-190).

Bu duruma ek olarak Craig ve Barton (1987, s. 10), tarih öncesi dönem ile ilgili tüm bilginin; kazıların, şans bulgularının veya varsayımın sonucu olduğunu belirtmişlerdir. Mağara resimleriyle başlayan görsel iletişim, aynı zamanda, bilginin kalıcılığını sağlayarak bu aşamadan sonrası için daha bağlantılı ve güvenilir verilerin günümüze ulaşmasına katkıda bulunmuştur. Yazının gelişim sürecine bakıldığında, görsel iletişimin bilinen ilk örneklerinden olan mağara resimleri bir dönüm noktası olmuştur. Mağara resimleri, milyonlarca yıldır var olan insan ve atalarının yaşantısında, günümüze kadar sürecek yazının tarihinin temelini oluşturmayı başarmıştır.

İlk görsel imgeler olan mağara resimleri birer güzel sanatlar veya grafik sanatlar ürünü olarak, doğrudan yazı olarak kabul edilmese de, güzel sanatların ve yazının gelişiminin ilk basamağı olması açısından önemli bir yere sahiptir.

1.1.2. Nesnenin ve anlamın yazıya dönüşümü

Tarih boyunca çevresiyle iletişim kurma çabasında olan insan duygu ve düşüncelerini daha az kayıpla aktarabileceği yöntemler arayışında olmuştur. İnsanın atalarının iletişim yollarından olan jest ve mimikler, zaman içerisinde ses çıkarma yetisiyle birleşip etkileşimi daha da arttırmıştır. Yazı, zaman içerisinde konuşmanın görsel yansıması haline gelmekle birlikte, ilk geliştirilen yazı sistemlerinde harf tabanlı bir yaklaşım söz konusu değildir. Bu yazı sistemlerinde anlamı ifade etmek amacıyla sembollerden yararlanılmıştır. Bu semboller konuşmanın anlamsal yansımaları olarak değerlendirilebilir.

Konuşma, yani iletişim kurabilmek için ses çıkarma; köklü bir geçmişe sahip olan, insanoğlunun erken dönemde sahip olduğu bir becerilerdendir. İlkel insansı (hominid) türleri kimi zaman birbirlerinden haberdar olmak, kimi zaman ise dış tehlikelere karşı caydırıcı bir unsur olarak kullanmak adına ses aracılığı ile iletişim kurmaya çalışarak veri alışverişini sağlamaya çalışmışlardır. İnsanımsı ailesinden olan ve insanın -yani Homo sapiens'in- yaşayan en yakın kuzeni olan şempanzelere bakılacak olursa; birbirlerine duygu durumlarını iletebilmek için kullandıkları ve potansiyel tehlikeler karşısında caydırıcı iletişim unsuru olarak çıkardıkları sesler, iletişim açısından, insanoğlunun atalarına benzer niteliktedir. Sesleri kullanarak ilkel düzeyde konuşmaya başlayan insan, bir noktadan sonra bu iletişimi kalıcı hale getirmek için yazıyı kullanmaya başlamıştır.

> Yazı konuşmanın görsel karşılığıdır. Bir yüzeye çizilmiş veya yazılı olarak aktarılmış; işaretler, semboller, resimler, harfler, konuşulan kelimenin ya da söylenmemiş düşüncenin grafik karşılığı haline gelmiştir. Konuşmanın; insan hafızasında bozulma, zamandan ve mekandan öteye geçememe gibi kısıtlılıkları yazı ile son bulmuştur (Meggs ve Purvis, 2016, s. 190).

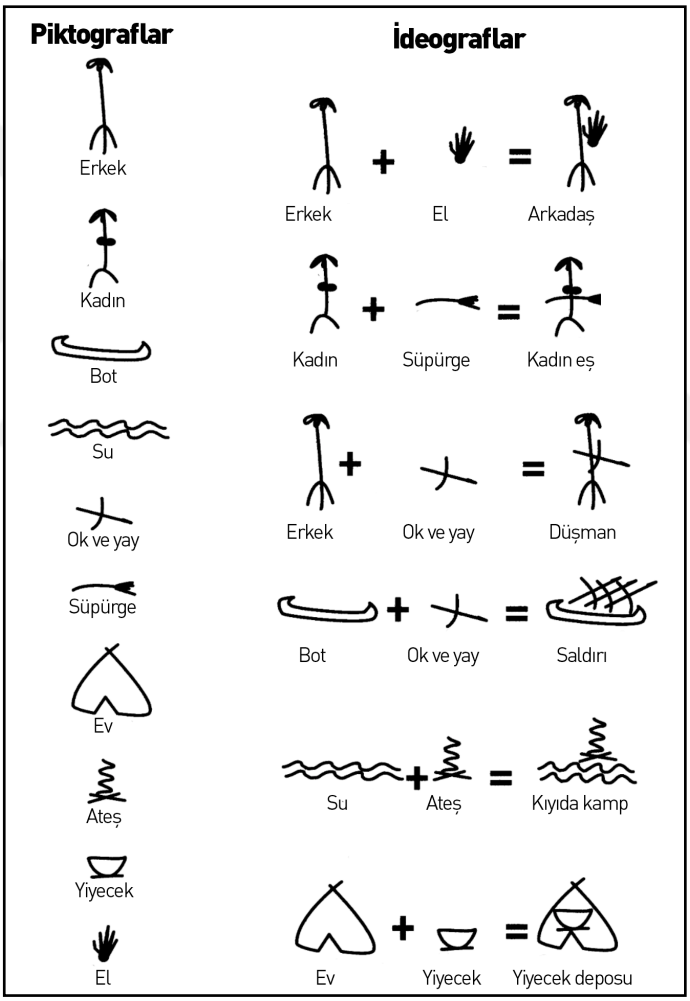


Görsel 1.3. *Sümer'de ticaret kaydı tutmada kullanılan örnek bir kil tablet. Oyulmuş delikler sayıları ifade ederken, ilkel piktogramlar da koyun ve keçi ticaretindeki hayvanları simgelemektedir. (Meggs ve Purvis, 2016, s.195)*

Yazı olarak tanımlanabilecek ilk örneklerin ortaya çıkışının, Latince *verba volant scripta manent* olarak bilinen *söz uçar, yazı kalır* deyişinde olduğu gibi konuşmanın kalıcılığını arttırma çabası olduğu düşünülebilir. Jean (2015, s.12), "Hesap kaydı sözlü olarak tutulamaz. Yazı işte bu çok basit nedenden doğmuştur." şeklinde, bir çok kaynakta da rastlanabileceği üzere, yazının ticaret sırasında unutulmaması gereken bilgileri kayıt altına alma düşüncesiyle doğduğunu belirtmiştir. Örneğin, Sümerler zamanından kalan kil tabletlerin üzerindeki delikler sayıları, ilkel piktogramlar ise koyun ve keçi ticaretindeki hayvanları simgelemektedir (Görsel 1.3). Bunun yanı sıra, yazının ortaya çıkma nedenleriyle alakalı bir çok görüş söz konusudur. Bazı tarihçiler ilk kez nakliye sırasında taşınan envanterin bilinmesi için kil tabletler üzerine resim yazının kullanıldığını öne sürerken, başka bir grup o dönemde yaşayan halkın her yıl kiliselere bağışlamaları gereken hediyelerin kaydını tutmak amacıyla yazının ilk kez kullanıldığını savunmaktadır. Diğer bir teori olarak da mülkiyeti göstermek amacıyla geliştiği varsayılmaktadır (Clair, 1999, s.6-7). Savunulan ihtiyaçlar çeşitlilik gösterse ve yazının neden ve nasıl ortaya çıktığı net olmasa da, kalıcılığı arttırma gereksiniminin, yazının ortaya çıkışında etkin rol oynadığını göstermektedir.

Philip B. Meggs ve Alston W. Purvis, *History of Graphic Design* adlı kitapta, Unutulan bilginin önüne geçmek adına piktogram temelli ilk resim yazı örneğine Sümerler tarafından

kullanılan kil tabletlerde rastlandığını belirtmişlerdir. Kullanım birkaç yüzyıl içerisinde, ızgara sisteminin kullanılmasıyla, resim yazıların tablet üzerine işlenirken günümüzdeki kullanıma yakın olarak soldan sağa ve yukarıdan aşağı yönde işlenmeye başlanmıştır. Zaman içerisinde, basitçe, objeleri görsel olarak betimleyen resim yazılar deforme olarak sadeleşmiş, işaretler haline evrilmiş ve çivi yazısı denilen soyut bir işaret yazısına dönüşmüştür. (Meggs ve Purvis, 2016, s. 201-208)



Görsel 1.4. *Piktogramlar ve birden fazla piktogramın birleşmesiyle oluşan ideogramlara örnekler (Clair K., 1999, s. 7)*

Bu noktadan sonra, Jean'in belirttiği gibi, piktogram temelli olmasına rağmen imgelerin anlaşılamadığı bu yazıların tanımlanabilmesi için "dizelge" adı verilen ilkel sözlüklere ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır (Jean, 2015, s.16). Teknik olarak gelişmiş olmakla birlikte, okuma

yazma bilenler için büyük bir bellek gayreti gerektiren sümer yazısının yeni formu, ifade açısından da yetersiz kalmaya başlamıştır. İlkel yazının formu ile birlikte bilgi kaydetme yetisi de gelişerek; sadece hareketli veya cansız nesneler yerine soyut kavramları, fikirleri ve konseptleri de ifade edebilme imkanı sağlayan ideogramlara dönüşmüştür (Görsel 1.4).

İdeogramlar aynı zamanda kendinden farklı anlamlara gelen piktogramlar olarak da tanımlanabilir. Örneğin, bir el piktogramı diğer sembollerle birleştirildiğinde kendisiyle alakalı fakat kendinden farklı "vermek", "tebrik", "teklif" gibi anlamlar yüklenerek ideograma dönüşebilmektedir (Clair, 1999, s.7). Ideogramların, piktogramların ardından anlamsal olarak gösterdiği gelişmeyi göz ardı etmek mümkün değildir. Anlamların yazıya aktarıldığı bu aşama, insanın daha fazla veriyi yazı yoluyla iletme isteğiyle devam etmiştir. Zarflar, edatlar, kişisel adlar gibi konuşmada kullanılan ifadeler, piktogramlar ve ideogramlarla belirtilemediğinden yeni arayışlar söz konusu olmuştur.

1.1.3. Sözün yazıya dönüşümü

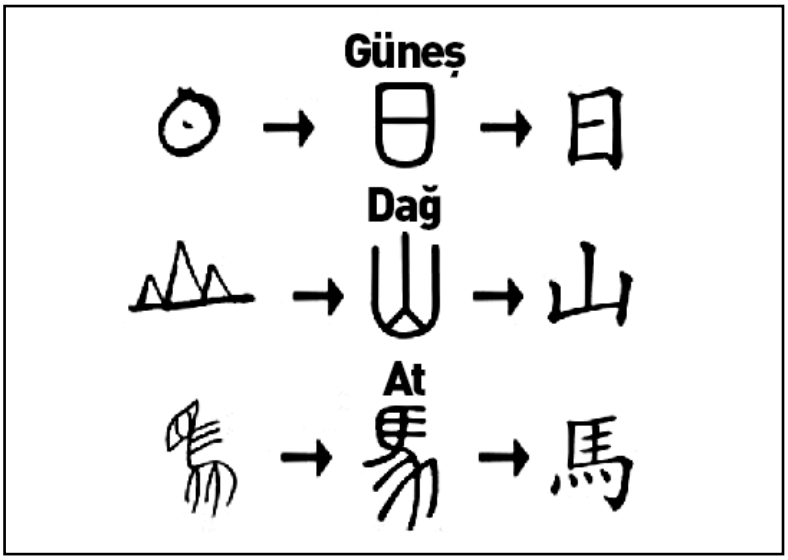
İfadenin kapsamını arttırmak adına bir çok toplum benzer yaklaşımlar benimsemiş, fonogramlardan yararlanarak imgelerin söze çağrışım yapacak şekilde kurgulanmasını çözüm yolu olarak tercih etmişlerdir. Bu anlamda ilk kullanılan yöntem "resimli bulmaca" anlamına gelen "rebus" olmuştur. Resimli bulmaca, Meriam-Webster sözlüğünde, "Kelimelerin veya hecelerin, nesnelerin resimleri veya isimleriyle, amaçlanan kelimelere veya hecelerine ses olarak benzeyen sembollerle gösterilmesi" şeklinde tanımlanmaktadır (http-1). Jean (2015, s.16), resimli bulmacaları "Fransızca *chat* (kedi) ve *pot* (çömlek) sözcüklerinin birlikte seslemlenişi "chapeau" (şapka) sözcüğünün okunuşunu verir." şeklinde örneklendirmiştir. Kelime veya harf öbeklerini, farklı imgeler kullanarak, sesle ilişki kuracak şekilde temsil etmek olarak açıklanabilecek resimli bulmacalar, fonogramlara geçiş yapılmasıyla toplumlarda dilin yapısına katılmıştır.

Çivi yazısı da resimli bulmacaların yazıda kullanıldığı ilk örneklerden biridir. Sümerler, ok biçimli bir piktogram olan "ti"yi kullanarak, yine "ti" diye telaffuz edilen "hayat"ı anlatabilmektedir. Resimli bulmacaların çivi yazısına dahil olmasıyla Sümer Yazısı zaman içerisinde gelişerek çok daha zor algılanabilir bir yapıya bürünmüştür. En basit kullanımlardan biri olan ok örneği üzerinden incelenirse; ifadenin, sembolün görsel karşılığı olan okla alakalı

bir anlama mı, yoksa ses temelli bir çağrışıma mı yol açacağı konusu karmaşık bir yapının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu nedenle Sümer yazıcıları işaretlerin bir nesneye mi yoksa bir sese mi gönderme yaptığının anlaşılması için "sınıflandırıcı" işaretler kullanmak zorunda kalmışlardır (Jean, 2015, s.17).

Fonogramları kullanan bir diğer toplum olan Mısırlılar, hiyeroglif yazı sistemini kullanmışlardır. Sümerler ve Mısırlılar coğrafi yakınlıklarından dolayı uygarlıkları anlamında birçok benzerlik gösterseler de, Jean (2015, s.17); "Mısırlılar, komşuları Sümerlerden farklı olarak en başından beri her şeyi ifade edebilen grafik bir sistem bulmuşlardır" diyerek, Mısırlıların geliştirdikleri hiyeroglif yazısının anlamda karışıklık yaratan sıkıntıların önüne geçebilen bir yapıda kurgulandığını belirtmiştir. Hiyeroglif sisteminin görsel anlamda karışık bir yapısı olsa da; piktogramların, fonogramların ve belirtici işaretlerin aynı anda kullanımı, anlamdaki netliği arttırmaktadır.

> Bu yazının özgünlüğü ve karmaşıklığı temelde üç ayrı göstergeden oluşmasından kaynaklanır: Fikirleri ifade etmek üzere kullanılan birleşik göstergelerin yanı sıra, şeyleri ya da varlıkları temsil eden üsluplu çizimler, yani piktogramlar; aynı çizimleri ya da daha farklı olanları kullanan ve seslere gönderme yapan fonogramlar (ses yazılar) (Mısırlılar eski Sümerlerle hemen hemen aynı bulmaca yöntemlerini kullanıyorlardı); ve son olarak, hangi eşya ya da varlık kategorisinin söz konusu edildiğinin anlaşılmasını sağlayan belirtici göstergeler (Jean, 2015, s.27,28)



Görsel 1.5. *Sol tarafta antik Çin yazısından, sağ tarafta modern Çin yazısından kullanımlar ve dönüşümleri. Sırasıyla; güneş, dağ ve at piktogramları (quora.com, 21.04.2019)*

Hiyeroglifler ve çivi yazısı bir noktadan sonra yerini arap yazısına bırakacak olsa da değişikliğe uğramadan kökeni devam ettirebilen yazı sistemleri de mevcuttur. Jean, bu durumu "Dünyanın öbür ucunda, günümüzden iki bin yıl önce Çinliler bugün hala kullandıkları yazıyı bulurlar." şeklinde ifade etmiştir. Tamamen aynı yazının bu kadar uzun süre değişmeden kalması mümkün olmasa da, kültürlerine sadık olan Çin toplumunun güncel yazısında da ilk dönem kullanımlarından izlere rastlamak mümkündür. Eski Çin yazısı, çivi yazısında ve hiyerogliflerde olduğu gibi; çizimler, piktogramlar ve piktogram birleşimlerinden oluşmaktadır. Sümer yazısının zaman içerisinde deforme olarak çivi yazısına dönüşen piktogramların aksine, eski Çin yazısında kullanılan bazı piktogramların belirgin izlerine 21. yüzyıl çin yazısında da rastlamak mümkündür (Görsel 1.5). (Jean, 2015, s.45-48)

Yazının güncel halini alabilmesi için, birçok toplumda Çin'in aksine daha köklü değişiklikler söz konusudur. Yazının tarihinde bir diğer dönüm noktası sesçil yazının, yani alfabenin, kullanılmaya başlanmasıdır. Tamamen soyut elemanlardan oluşan ve 22 sembolden oluşan ilk alfabeyi Fenikeliler kullanmıştır (Meggs ve Purvis, 2016, s. 235). Faulmann (2018, s. 77), "harf yazısının icadı, kelimeleri ifade etmek için eski tarihlerden beri kullanılan sayı göstergeleri olarak bilinen işaretlerin Mısır yazısına has, hece göstergeleri ve tanımlayıcılar eklemeden kelimeleri ifade etmek için kullanılmasında yatar" şeklinde alfabeye neden ihtiyaç duyulduğuna dair teorisini belirtmiştir. Alfabenin ortaya çıkışı, ifadede yazının içindeki piktogramlar, tanımlayıcılar gibi birden fazla sisteme hakim olmaya çalışmaktansa daha kolay bir yöntem arayışının sonucu olduğunu düşündürür.

Bu noktada Meggs ve Purvis'in dikkat çektiği üzere; Girit'teki Minos medeniyetinin kullandığı piktogram tabanlı resim yazı, görsel olarak Fenikelilerin alfabesiyle benzerlik göstermektedir. Girit piktogramları ve ilk alfabe karakterleri arasındaki görsel benzerlik çarpıcı olsa da, çoğu paleograf Girit piktogramlarının alfabe için iyi birer kaynak olup olmadığını sorgulamaktadır. (Meggs ve Purvis, 2016, s.230)

Fenike alfabesinin sunduğu önemli yenilik, sözlü konuşmayı bir dizi sese bölmek ve ardından konuşulan her bir sesi temsil etmek için bir sembolü atfetmek olmuştur. Yazılı iletişimi resimsel kökenlerinden kurtardığı için artık sembolün temsil ettiği görsel öğe ile arasında anlamsal bir bağ kalmamıştır. Bu durum, okumak için bilmesi gereken sembollerin sayısını azaltarak, daha az sembolle, hem yazmanın hem de okumanın öğrenilmesini

kolaylaştırmıştır. Fenike alfabesinin az sayıdaki, kolay öğrenilebilir karakterleri, okumanın daha yaygın hale gelmesine olanak sağlamıştır. (Clair, 1999, s.14)



Erken dönem adlar	Muhtemel anlamlar	Yunan adları	Girit piktografları	Fenikeliler	Erken dönem Yunan	Klasik Yunan	Latin	Modern İngilizce
Āleph	Öküz	Alpha				A	A	A
Bêth	Ev	Bêta				B	B	B
Gimel	Deve	Gamma				Γ	C	C
Dāleth	Kapı	Delta				Δ	D	D
Hê	Pencere	Epsilon				E	E	E
Wāw	Kanca						F	F
							G	G
Zayin	Silah	Zeta				Z		
Hêth	Engel	Êta				H	H	H
Têth	Sarmal	Thêta				θ		
Yōd	El	Iōta				I	I	I
								J
Kaph	Bükülmüş el	Kappa				K	K	K
Lāmed	Üvendire	Lambda				Λ	L	L
Mêm	Su	Mu				M	M	M
Nūn	Balık	Nu				N	N	N
Sāmek	Yardımcı, destek	Xei				Ξ		
' Ayin	Göz	Ou				O	O	O
Pē	Ağız	Pei				Π	P	P
Sādê	Olta							
Kōph	İğne deliği	Koppa					Q	Q
Rēsh	Baş, kafa	Rho				P	R	R
Shin, sin	Diş	Sigma, san				Σ	S	S
Taw	İz	Tau				T	T	T
						Y	V	U
								V
								W
						X	X	X
							Y	Y
							Z	Z

Görsel 1.6. *Girit piktogramları, Fenike alfabesi, erken Antik Yunan alfabesi, Antik Yunan alfabesi, Latin alfabesi ve modern İngilizce üzerinden yazının formunun dönüşümü (Meggs ve Purvis, 2016, s.228)*

Artan ticaret faaliyetleri sonucu Fenikelilerin alfabe sistemiyle tanışan Antik Yunan, daha sonradan Latin alfabesinin de temelini oluşturacak olan, Fenike alfabesine benzer nitelikte bir alfabe kullanmaya başlamıştır (Clair, 1999, s.15). Fenike alfabesi ile başlayan ve

ardından gelen diğer alfabelerle gelişimine devam eden harf yazısı; yirmibirinci yüzyılda da kullanılan ve tüm dünyada kabul gören bir çok dildeki alfabenin görsel temelini oluşturmuştur. Örneğin, Fenikelilerin alfabesini temel alan Antik Yunan ve Antik Yunan da kullanılan alfabeyi temel alan Latin alfabesi; İngilizce, Almanca, Fransızca, Türkçe gibi birçok dilin alfabelerinin görsel referansıdır denilebilir (Görsel 1.6).

Sonuç olarak yazı, alfabetik sistemlerin gelişmesiyle güncel olarak kullanılan dillerin temelini oluşturan noktaya gelmiştir. Fikrin aktarılması konusunda ivmesini geliştirerek arttıran yazıda, üzerinde artık görsel, estetik ve anlamsal sorgulamaların başlaması durumu söz konusu olmuştur.

1.2. Yazının Sanatla Birleşme Süreci

Yazı; herhangi bir yer ve zamanda değil, bağımsız kültür ve kökenlerde, farklı mekan ve çağlarda gelişimini sürdürmüştür. Süreç en başında, insanoğlunun yazıyı geliştirme çabası değil, doğayı taklit etme dürtüsüne dayanan bir şekilde gelişmiştir. Bu doğrultuda yazıyı resimselleştiren ve aktarmak istediği olguya benzetmeye çalışan insan, gelişim sürecinde yeni bir adım atmıştır. Yazının uzun süreçli evrimindeki ana evreleri kesin sınırlarla tanımlamak mümkün değildir. Toplumlar her yeni geçiş sürecinde eski alışkanlıklarını da beraberlerinde getirmiş ve karma bir süreç oluşturmuşlardır. Alfabetik sistemler de, zaman içerisinde, kullanım kolaylığı ve rahat öğrenilebilirliği ile, toplumların yaşantısında kabul görmüş; insanlar ve toplumlar arasındaki paylaşımlarla geliştirilmiştir. Bu süreçte yazının estetik bir değer kazanmaya başladığı savunulabilir. Nesbitt (2015, s. 1-8); yazının gelişiminde, sadece bilgi verme isteğinin ötesinde, başından beri estetik tatmin arayışının da süreci yönlendirmiş olabilme ihtimalini öne sürmüştür.

Yazının görsel bir unsur olarak algılanması adına ilk adımın Mısırlılar tarafından atıldığı düşünülmektedir. Resimsel tabana oturtulmuş hiyeroglif sisteminin olanaklarının yanında Mısırlıların görsel algıları, yazının gelişiminde bir dönüm noktasıdır. "Eski Mısırlılar olağanüstü bir tasarım hissine sahipti ve hiyerogliflerinin dekoratif ve dokusal niteliklerine duyarlıydı" diyen Meggs ve Purvis; aslında tasarım algısının tohumlarının bu dönemde atıldığını savunmaktadır. Mısırlılarla birlikte yazıya ilk kez estetik bir değer yüklenmiştir. Hiyeroglif, bu dönemde, kabartma şeklinde veya oyularak taşlar üzerine işlenirken, renk

unsuru da sıklıkla kullanılmıştır. Yazım yönünün esnekliği ile hiyeroglif tasarımının sınırları genişlemiştir. Soldan sağa, sağdan sola, yukarıdan aşağıya ve aşağıdan yukarıya doğru yazılabilen hiyeroglif sistemi görsel etkinin kurgulanması adına olanakları arttırmıştır. Kimi zaman bunlardan birkaçını veya hepsini birleştirerek tasarlanan yüzeylere de rastlanmaktadır (Meggs ve Purvis, 2016, s. 214).

Hemen hemen her yerde kullanılmış olan hiyeroglif sistemi mobilya, tabut, kıyafet, mutfak eşyaları, bina, mücevherat gibi pek çok alanda dekoratif ve yazılı amaçla hayat bulmuştur. Anlatılmak istenen düşüncenin yanı sıra, yazıya dahil olan görsel değer Mısırlılar tarafından kabul görmüş ve yaşamın içine alınmıştır. Yazı ile birlikte estetik bir arayışın da başladığı bu dönem de yazının sanatlarının doğum sürecinde önemli bir yere sahip olduğu konusunu düşündürmektedir.

> Mezopotamya ve Eski Mısır yazıcılarından farklı olarak Avrupa Ortaçağı'nın yazıcı keşişleri ne yaratıcıdırlar ne de iktidarla bir ilişkileri vardır: Var olan belgeleri kopyalayıp çoğaltırlar ama yeni bir şey ortaya çıkarmazlar. Yaratıcılıkları bambaşka bir alandadır: Özellikle Charlemagne döneminden başlayarak göz kamaştırıcı bir sanatı, kaligrafi sanatını geliştirirler. Harika tezhiplerle süslenen bu güzel "el yazısı" ilk kitaplarımızı, yani "elyazmalarını" paha biçilemez kılacaktır (Jean, 2015, s.74)

Alfabenin ortaya çıkışından sonra, farklı toplumlardaki alfabeler gelişimlerine devam ederken estetik kaygılar da artmıştır. Jean'in, *Yazı İnsanlığın Belleği* adlı kitabında da bahsettiği gibi elyazmalarının bu doğrultuda bir dönüm noktası olduğundan bahsedilebilir. Alfabe sistemlerine bağlı kalarak yazının formunu kurgulama çabası başlamış ve yazıyı karakterize etme fikri ile kaligrafi doğmuştur. Kaligrafi, dini ve kültürel olarak, bir çok toplumda ilgi ve saygı duyulan bir noktaya gelmiştir.

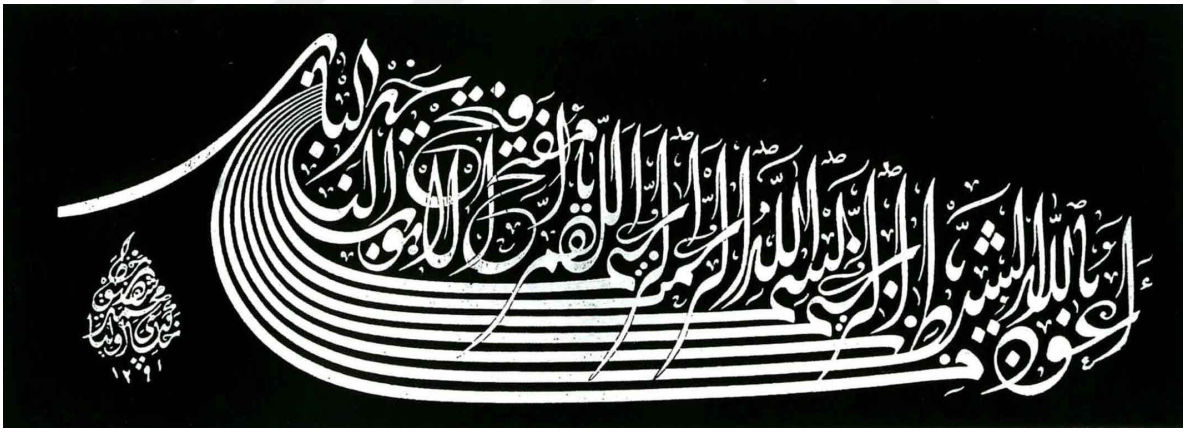


Görsel 1.7. *Li Fangying'in 1744'de tasarladığı Çin kaligrafisi örneği (Meggs ve Purvis., 2016, s.266)*

Meggs ve Purvis, kaligrafinin Çin'de resimden dahi önemli olan bir sanat formu olduğunu belirterek, Çin kültürünün kaligrafi sanatıyla iç içe olduğuna değinmişlerdir. Çin yazısının alfabetik olmayan görsel bir yapısı vardır. Efsaneye göre; Çin yazısı ilk kez M.Ö. 1800 yılında Cangjie tarafından oluşturulmuş, kuşların pençe izleri ve çeşitli hayvanların ayak izleri temel alınarak görselleştirilmiştir. Doğadan ilham alan yazı, sadeleştirilerek stilize edilmiş, soyut logogramlara dönüşmüştür. Logogramlar, tüm kelimeyi temsil eden işaretler olarak tanımlanabilir. (Örneğin, $ işareti dolar kelimesini temsil eden bir logogramdır.) Bu soyut yaklaşım için Çin yazısının hiyerogliflerde bulunan gerçekçiliği feda ettiği söylenebilir. Bunun yanı sıra, yazıda çivi yazısındaki gibi ses yazılar veya alfabetik işaretler de kullanılmamıştır. Doğadan aldığı temelle ve kültürel yaklaşımıyla Çin yazısının belki de başından beri "güzel" yazılmaya çalışıldığı söylenebilir ve tüm gelişim sürecinde güzel yazı sanatı olan kaligrafinin Çin yazısının tarihinde bulunduğu savunulabilir. Çin kaligrafisinde yazının gelişimiyle; fırçanın her çizgisi, noktası ve nüansı, kaligrafın hassasiyeti ve becerisi ile doğallığı, canlılığı ve enerjiyi anlatan unsurlar haline gelmiştir. Her kelime stilize edilebilir olması açısından yazıya sonsuz tasarımsal yaklaşım olanağı sağlamaktadır. Teknik unsurların yardımıyla duyguların ve ruh hallerinin de yazıyla ifade edilebilmesi mümkün olmuştur. Örneğin şiirlerde; kalın ve dolgun vuruşlar kederli, yaslı bir algı yaratırken, hafif ve sakin çizgilerle oluşturulan yazılar coşkulu bir yaklaşımı yansıtmaktadır (Görsel 1.7). Meggs ve

Purvis, insan bedeni üzerinden örnekleme yapılacak olursa, Çin kaligrafisinin otoritenin ve büyüklüğün bedendeki kemikleri, karakterlerin oranı eti, sıvı mürekkebin dokusu kanı ve ruh ve enerjinin ise kası oluşturduğunu belirtmişlerdir. Yapı, kompozisyon, şekil, vuruşların kalınlığı ve konturların birbirleriyle ve etrafını saran beyaz alanlarla olan ilişkisi yazar tarafından belirlenen tasarım faktörleridir. Çin kaligrafisi kültürdeki önemli yeri ve neredeyse sınırsız olanaklarıyla gelişimine devam etmiştir. (Meggs ve Purvis, 2016, s.261-269)

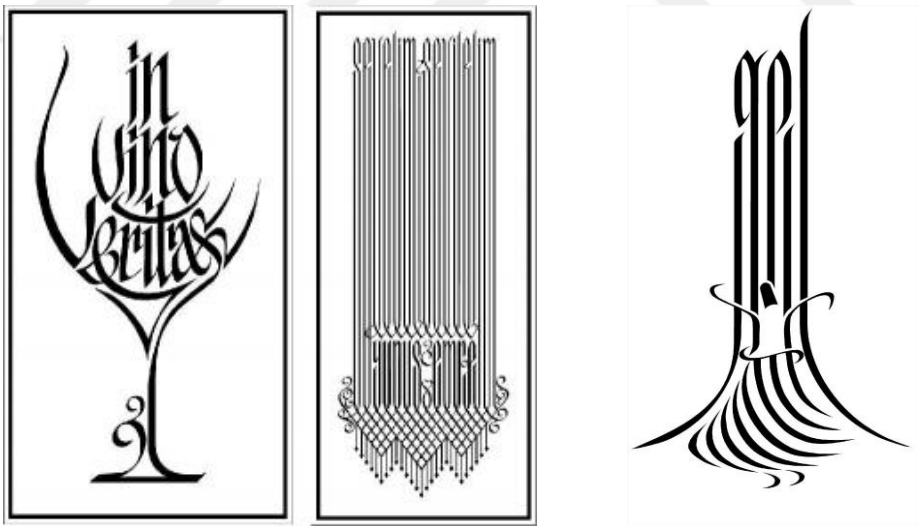
Müslüman kültürlerde ise fetihlerin artması ve Kuran'ın yayılması ile, günümüzde de latin alfabesinden sonra en çok kullanılan alfabe olan, Arap alfabesi; kaligrafiyi geniş kitlelere ulaştırmış ve dini olarak değerini arttırmıştır. O dönemin Arap kaligrafisi zaman içerisinde gelişip günümüze hat, yani güzel yazı sanatı, olarak gelmiştir. Öte yandan, Asya toplumları kendi alfabeleri için geleneksel kaligrafi yaklaşımları geliştirmişler ve kaligrafiyi kültürel açıdan değerli bir noktaya konumlandırmışlardır. (Meggs ve Purvis, 2016, s. 239)



Görsel 1.8. *19. yüzyıldan cam altı tekniği kullanılarak yapılmış "Camii Formunda Yazı Levha" adlı hat örneği (Alparslan A., 1999, s. 195)*

Jean, "Kuran, İncil, Tevrat aracılığıyla yazı sözcüğü bile kutsal bir anlam alır" şeklinde belirtmiş ve "Okunmasa, anlaşılmasa bile ona saygı duyulur" diyerek yazının asemik bir form olsa dahi ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu ifade etmiştir. Görsel kaygının ön planda tutulup, yazılı bir anlam ifade etmeden yazı gibi görünen formlar anlamına gelen, asemik formlara dönüşen yazılara Arap kaligrafisinde de rastlamak mümkündür.

"Arap yazısının kendisine özgü dehası, sayısız biçimlere, beklenmedik dönüşümlere açık olmasında yatar" cümlesiyle Jean, Arap kaligrafisinin görselliğinin harflerin, kelimelerin ve metinlerin formuyla sınırlı kalmadığının altını çizmiştir. Osmanlı döneminde, Türk hattatların yorumlarıyla gelişen Arap yazısının, resimsel bütünlüğüyle, çeşitli anlam ve kavramları da görsel yolla sıkça içinde barındırmaya başladığı söylenebilir. Şefik Bey'in saltanat kayığı formundaki eseri bu duruma örnek gösterilebilir (Görsel 1.8). 1820-1880 yılları arasında yaşamış olan Şefik Bey'in eseri levhalar halinde yazılmıştır. Bu levhaların en büyüğü Bursa'da Ulucami'nin duvarında, küçüğü ise İstanbul, Üsküdar'daki Yeni Cami'de bulunmaktadır. Alparslan (1999, s. 195), Şefik Bey'in eseriyle ilgili, "Diyebiliriz ki bu büyük sanatkar bu yazıya yeni bir görüş, modern sanat anlayışı getirmiştir" sözleriyle düşüncelerini ifade etmiştir. Kimi zaman geometrik formlarda, kimi zaman resimsel yaklaşımlar içinde kurgulanan kaligrafi sanatı, ifadede çok daha geniş bir kapsama sahip olmuş ve gelişimini sürdürmüştür. (Jean, 2015, s.56,58)



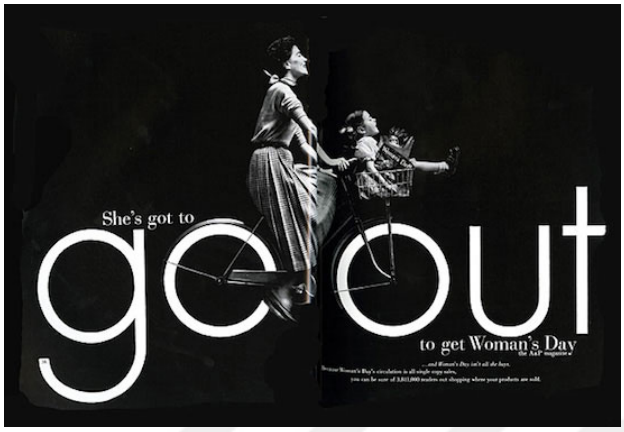
Görsel 1.9. *Mustafa Eren'in Latin hafleriyle tasarladığı hat çalışmaları (avrupa-postasi.com, 15.05.2019)*

1944, Denizli doğumlu olan ve 2019 yılı itibari ile hala FSM Vakıf Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde öğretim üyesi olan Mustafa Eren'in eserlerinde de Şefik Bey'e benzer olarak görsel unsurlara rastlamak mümkündür (http-2). Eren'in eserleri, hat sanatını temel alsa da, Cumhuriyetin ilanıyla kullanılmaya başlanan ve Latin harflerinden oluşan Türk alfabesiyle oluşturulmaktadır (Görsel 1.9). Yazı, dilin gelişimi ve değişimiyle,

farklılık gösterse de; yazının sanatlarının, geçmişin ve bugünün ortak ürünü olması açısından, etkili örneklerden bazılarının Eren'in eserleri olduğu söylenebilir.

Farklı toplumlarda kaligrafik gelişmeler devam ederken tipografinin temelleri de atılmaya başlanmıştır. Grafik sanatların gelişimi M.Ö. 5000'li yıllarda önce Çin'de başlayıp sonradan dünyaya yayılan yüksek baskı tekniklerinin yaygınlaşmasıyla devam etmiştir. Fakat, genellikle tahta yüzey üzerine işlenerek oluşturulan bu çoğaltım teknikleri; malzemenin dayanıklı olmaması, rahat taşınabilir olmaması, üretiminin zor olması gibi sorunları da beraberinde getirmiştir. 1450 yılına gelindiğinde, Alman Johannes Gutenberg, çoğaltımda kullanılan materyaller yerine, harfleri hareketli metal bloklar halinde hazırlamayı başarmıştır. Çoğaltım teknikleri adına bir dönüm noktası olan buluş, takip eden birkaç yüzyılda beraberinde çukur baskı ve litografiyi de getirmiştir. Ardından Gutenberg'in hareketli metal harflerinin tek tek dizilmesi yerine bunları daktiloya benzer bir dizgi makinasıyla çözümleyerek çoğaltım teknikleri bir adım daha öteye taşınmıştır. (Uçar, 2004, s. 98-105).

Basım tekniklerinin gelişmesiyle, her bir parçanın bir yüzünde yükseltilmiş harfler bulunan, bağımsız, hareketli ve yeniden kullanılabilir metal veya tahta parçalarını tanımlayan teknik bir baskı terimi olan tipografi ortaya çıkmıştır. Bu durumla beraber yazının zamanın ve mekanın ötesine geçme yetisine yeni bir katkıda daha bulunulmuş ve fikrin daha hızlı yayılmasına olanak sağlamıştır. Bunun yanı sıra ekonomik ve çoklu üretime izin veren bu teknik, bilginin saklanması ve belgelenmesine olanak vererek kendi yayılma hızını da arttırmıştır (Meggs ve Purvis, 2016, s. 338-340). Süreç içerisinde, geniş kitlelere ulaşan tipografinin formundaki değişimlerin, estetik işlevlerinin yanında, algısal etkilerinin de olabileceğinin sorgulamasıyla; tipografi bir baskı terimi olmaktan çıkıp bir sanat dalı olarak gelişimine devam etmiştir.



Görsel 1.10. *Gene Frederico'nun 1953'de "Woman's Day Magazine" için yaptığı reklam çalışması (historygraphicdesign.com, 24.04.2019)*

Teknolojinin gelişmesiyle fotoğraf ve dijital teknikler gibi tasarımı destekleyen unsurlar tipografik çalışmaların sınırlarını genişletmiştir. Gene Frederico'nun 1953 yılında "Woman's Day Magazine" için kurguladığı tasarım bu duruma örnek gösterilebilir (Görsel 1.10). Fakat tipografinin çağdaş örnekleri incelendiğinde yazı ve görselin uyum içinde kullanımı açısından kaligrafik eserlerle de yakınlık gösterdiği düşünülebilir. Yazının sanatları olarak adlandırabileceğimiz kaligrafi ve tipografinin gelişim süreçleri farklılık göstermektedir. Ancak, her iki sanatın örneklerine bakıldığında, bu iki sanat dalı arasında birbirlerinden ilham alan veya benzer yaklaşımlarda bulunan bir ilişkinin söz konusu olduğu da söylenebilir. Bu çerçeveden bakıldığında, kaligrafi ve tipografi; yazı ve sanatın birleştirilmiş formu olarak değerlendirilebilir.

Özetle; düşüncenin ve bilginin görünür biçimi olan yazı, ilk olarak; Mezopotamya kültür bölgesinde çamur tabletlerde, Mısır kültür bölgesinde Papirüslerde ve Asya ya da Çin kültür bölgesinde kemik, tahta yüzeylerde hayat bulmuştur. Zaman içerisinde dilin şekillenmesi ve gelişmesiyle yaygınlaşan yazı, gündelik yaşamın gereksinimlerinin dışında bir sanat uğraşısına dönüştürülmüştür. Harflerin sanatsal bir yaklaşımla ele alınması yoluyla yapılan düzenlemeler; Batı sanatında "Kaligrafi", Doğu sanatında "Hüsn-ü Hat", yani her ikisinde de, "güzel yazı" olarak adlandırılmıştır. Gutenberg'in "değiştirilebilir hurufat" tekniği sayesinde kaligrafik temellere dayanan tipografi de yazının sanatları arasına katılmıştır (Sarıkavak, 2004, s. 3-4).

Yazının sanatlarının, anlamın ve görselliğin bir bütün olarak kurgulanmasıyla algının tasarlanmasına hizmet ettiği savunulabilir. Bu açıdan incelendiğinde, her iki iletişimin birleşimi olan kaligrafi ve tipografinin etkileyiciliğini göz ardı etmek mümkün değildir.

1.3. Yazının Sanatlarında İletişim ve Algısal Etkiler

Yazının sanatlarının etkisi, yazı ile birlikte kullanılan göstergelerin varlığıyla, farklı bir noktaya taşınmıştır. Guiraud'a göre, "Gösterge bir başka olguyu çağrıştıran bir olgudur. Yani duygusal bir tözdür. Uyandırdığı belleksel imge, kafamızda başka bir uyarıcının imgesine bağlanır" şeklinde tanımlanmıştır (aktaran Taşkıran, 1997, s.26). Sözlük anlamı "Toplum yaşamı içinde ele alınan gösterge dizgelerini inceleyen dal" ve "Anlamlamayı ele alan dal" olan göstergebilim dahilinde incelenen göstergeler, genel olarak uyarıcılar olarak düşünülebilir (Vardar, 2007, s.106). Kaligrafi ve tipografide, yazının anlamının yanı sıra, yazıya dahil olan göstergelerin; yazının anlamını destekleyen veya yeni anlamlar yaratan yapısıyla, yazının içeriğini daha da zenginleştirdiği söylenebilir.

Konuşma, düşüncelerin aktarılması konusunda insanların en çok kullandığı yöntemlerden biridir. Konuşarak iletişim kurulurken, kelimelerin anlamlarının yanı sıra jest, mimik, sesin tonu vb. etkenlerle de anlam şekillendirilmektedir. Dil, yazıya döküldüğünde işitsel iletişimin ve onu destekleyen unsurların tamamı yazıya aktarılamadığı için anlamsal bir iletişim oluştuğu söylenilebilir. Dilin görselleştirilmesi ve estetik değer kazanmasıyla oluşan yazının sanatları, iletişimi daha da kuvvetlendirmek için görsel ve anlamsal iletişimi aynı anda gerçekleştirmektedir.



Görsel 1.11. *Anlamsal verinin özelleştirilmesi adına, Juliya Slanchak tarafından üretilmiş olan, bir tipografik tasarım (behance.net/JuliyaSlanchak, 13.06.2019)*

Düşünce yazı formunu aldığında, alfabedeki harflerin yanyana gelmesiyle tanımlanan anlamsal veri düşünceyi tam anlamıyla aktarmak için yeterli olmayabilir. Bu noktada göstergelerin devreye girerek görsel iletişimi güçlendirmesi ve yazının sahip olduğu anlamı desteklemesi, detaylandırması ve netleştirmesi söz konusu olabilmektedir. Örnekteki, Litvanya'lı grafik tasarımcı Juliya Slanchak'ın tasarımı, incelenecek olursa; İngilizce "light" kelimesi, "hafif", "gündüz", "ışık", "canlandırmak", "açık renk" gibi birçok anlama gelmektedir (Görsel 1.11). Tipografik yaklaşım, gösterge kullanımıyla algıyı yönlendirmiş ve algının aktarılmak istenen anlama ulaşmasını sağlamıştır. Tasarımda sarı renkli alan gösterge olarak kullanılmış ve bir el feneri çağrışımı yapması için eklenmiştir. Bu kullanım sonucunda, el feneriyle en yakın anlama sahip olan yazının karşılığı, aktarılmak istenen mesajı açığa çıkarmış ve "light" kelimesinin "ışık" anlamında kullanıldığını belirtmiştir.



Görsel 1.12. *Kapil Bhagat tarafından tasarlanmış olan, özel isimlerin tanımlanması adına, tipografik çalışmalar (bhagatkapil.tumblr.com, 20.12.2017)*

Birden fazla karşılığa denk gelecek bir diğer kullanım özel isimlerdir. Örneklerdeki "Newton" ve "Darwin" isimleri, yazı olarak sadece anlamsal iletişimi ile değerlendirilmiş olsalardı, yaşamış ve hala yaşayan bir çok insanı tanımlayabilirlerdi. (Görsel 1.12). Fakat, tasarımcı Kapil Bhagat'ın tipografik düzenlemelerinde; "Newton" kelimesinin harfleri yerçekimini, "Darvin" kelimesinin harfleri ise evrimi çağrıştıran göstergelere

dönüştürülmüştür. Bu yaklaşım, kelimelerin anlamsal iletişimin yanında, görsel iletişim ile tam olarak Isaac Newton ve Charles Darwin'i aktarmak istediği anlaşılmaktadır.

Keleşoğlu (2008, s. 35) yazının anlamsal iletişimde aktarılamayan, eko veya yankı, ton veya titreşim anlamına gelen ve müzik, tipografi, ses gibi konular için de kullanılan, rezonansın görsel elemanların kullanımıyla yazıya yüklenebileceğini belirtmiştir. Ses üzerinden ele alacak olursak, ses; şive, diksiyon, ton, düzey, renk vb. birçok özelliğe sahiptir. Bu yapıların toplamı anlamsal veri ile birleşip doğru anlamı oluşturur (Lacque-Labarthe, 1998, s. 159).



Görsel 1.13. *Tipografinin ses tonu üzerindeki etkisini incelemek adına oluşturulmuş örnek tasarımlar (Spiekerman ve Ginger, 1993, s. 51)*

Yazı, sesin özelliklerine sahip olmadığı için anlamsal olarak eksik kaldığı noktaların bulunması doğaldır. Örnekte verilen "anger" kelimesi İngilizce'de "sinir" anlamına gelmektedir (Görsel 1.13). Spiekerman ve Ginger (1993, s. 51) *Stealing the Sheep* adlı kitaplarında, "anger" kelimesinin karanlık bir duygu olarak tanımlanabileceğini ve bu duyguya çağrışım yapmak için kalın ve daha kaba bir yazı yüzü tercihinin anlamı destekleyeceğini

belirterek, “Genişlemek, bazen de yüksek sesle bağırmak için alana ihtiyacı var.” şeklinde kelimenin anlamıyla görselliği arasındaki bağın altını çizmişlerdir. Örneklerdeki kullanımlar deforme olmuş harfler, boyut ve açısıyla, bir göstergeye dönüşerek, Spiekerman ve Ginger’ın yaklaşımıyla, yüksek ses seviyesinde bir bağırmayı betimlemektedir. Farklı kullanımlar sinirin seviyesini ve şiddetini kurgulayabilmekte ve aynı kelime üzerinden farklı duygulara sahip olabilmektedir. Geniş ve deforme yazıyüzleri ile yazılan “sinir” kelimesi üst seviyeden bir sinir halini betimlerken, ince yazı yüzleri bu siniri daha içe kapanık, çekingen bir hale getirebilmektedir. Örnekteki gibi kullanımlarda, yazıların görselleştirilmesine yardımcı görsel arayüzler olan fontların, diğer bir deyişle, yazıyüzlerinin öneminin arttığını da söylemek mümkündür.

> Okuduğumuz her şeyi, rasyonel ve duygusal olarak algılıyoruz. Bir cümleye baktığımızda, içeriğini rasyonelleştirmeden önce duygusal olarak formuna tepki veririz. Bu durum formu mesajın bir parçası yapar. Yazı, konuşmanın aldığı görsel formla; ifadeye, sese ve tona sahip olur (Erler, 2014, s. 24).

Bir yazıyüzünün sadece anatomik farklılıklarından ötürü insanlar üzerinde bıraktığı izlenim bile kendi başına özgün bir tavır aktarma gücüne sahip olabilmektedir. 1957’de tasarlanan Helvetica’nın üretiminde tasarımcıları olan Max Miedinger ve Eduard Hoffmann, kendilerinin de katıldıkları modernist tasarım hareketinin bir yansıması olarak, yüksek okunurluğa sahip, tamamen tarafsız bir ifade biçimi barındıran bu yazıyüzünü oluşturmayı amaç edinmişlerdir. Bu tarafsız yaklaşımla; yazının sahip olduğu anlamsal mesajı iletmesine izin veren, ve bu anlamsal içeriğe müdahale etmeyen kendine has görsel formla nötr bir yapı kurgulamaya çalışmışlardır. Helvetica sahip olduğu tipografik duruş ile doğrudan bir göstergeye dönüşerek, kendine saflığı ve şeffaflığı betimleyen kavramsal bir kişilik oluşturmuştur (http-3).



Görsel 1.14. *"Guts & Glory" adlı tasarım stüdyosunun "Helvetica the Perfume" projesi (helveticatheperfume.com, 23.02.2019)*

Kaliforniya, Oakland'de bulunan "Guts & Glory" tasarım stüdyosu Helvetica'nın kavramsal yapısı üzerine "Helvetica The Perfume" adlı bir proje geliştirmişlerdir. Helvetica'nın parfümü de tıpkı yazıyüzü gibi mümkün olduğunca sade bir şişede satışa sunulmuştur (Görsel 1.14). Üzerinde kullanılan tipografi, Helvetica yazıyüzüyle herhangi bir ekleme yapılmadan sadece marka adı olacak şekilde kurgulanmış, ambalaj tasarımı da aynı prensip ile renk kullanılmadan, sadece gerekli bilgileri barındıracak şekilde tasarlanmıştır. Şişe üzerindeki altın detaylar kavramsal yapının devamı olarak 24 karat altından basılmıştır. Tasarımsal olarak Helvetica'nın kimliğine verdiği referansların yanı sıra, proje tamamıyla kavramsal bir yapıya sahiptir. "Herşeyin kokusu" sloganıyla üretilen parfüm şişesi içerisinde 60ml arıtılmış su bulunur. Tasarımcı stüdyo; kokusuz saf suyun, tıpkı Helvetica'nın yazının içeriğine müdahale etmediği gibi, Helvetica'nın parfümünün de var olan kokuları olduğu gibi aktarması üzerine bu projeyi üretmişlerdir. Bu örnekte olduğu gibi; yazıyüzlerinin herhangi bir görsel karakter yüklenmeden tasarlanmış olmalarına rağmen kavramsal özgünlüğünü yaratabilme gücüne sahip olduğu söylenebilir.

Emigre dergisinin sahiplerinden font tasarımcısı Zuzanna Licko kendisine sorulan yazıyüzü nedir sorusuna şöyle cevap vermiştir: "Yazıyüzü, alfabenin dekoratif ifade biçimidir. Alfabe, kelimeleri ifade ediyorsa; yazıyüzü, kelimelerin ses tonunu, stilini ve tavrını aktarır" (http-4). Yazının sanatları olan kaligrafi ve tipografinin; anlamsal verinin yanı sıra sesin sahip

olduğu diğer yapıları aktarabilmek adına göstergelerden yararlanması ve çift kanallı iletişim olanağı sağlamasıyla, bir çok alanda kullanılabilir eşsiz yapıya sahip olduğu savunulabilir.

1.4. Yazının Sanatlarının Kitlelere Yansıması

Yirmibirinci yüzyılda, dijital mecraların hayata dahil olmasıyla birlikte kaligrafi ve tipografi kullanım alanlarını genişletmiş ve birer sanat dalı olarak kabul görmüşlerdir. Yaşantının her anında maruz kalınan kaligrafik ve tipografik unsurlar bireyin hayatında önemli bir yere sahip olmuştur. Tek bir yazıyüzü bile yaşantının ayrılmaz bir bütünü haline gelebilecek güce sahip olabilir. Bu duruma; yazıyı stilize etmek için seçilebilecek sayısız alternatif arasından kavramsal esnekliği ve çağdaş görselliği ile bir çok tasarımcı ve markanın tercihi olan Helvetica örnek olarak gösterilebilir.

Simone Garfield (2010, s. 131-132), *Just my type* adlı kitabında, New Yorklu yazı tasarımcısı Cyrus Highsmith'in bir günlüğüne hayatından Helvetica'yı çıkarmaya çalışması ile ilgili deneyimlerini aktarmıştır. Kendine bir gün boyunca üzerinde Helvetica yazıyüzü kullanılan hiç bir ürünü kullanmama hedefi belirleyen Highsmith, ilk olarak yıkama yönergeleri Helvetica ile tasarlanan kıyafetler yüzünden giyecek sorunu çekmiştir. Yiyecek olarak sadece üzerinde Helvetica olmayan Japon çayı ve birkaç meyve tüketebilmiştir. Helvetica barındıran tablolar yüzünden gazete okuyamamış ve metro kullanamamıştır. Menüler sebebiyle gittiği restaurantları değiştirmek zorunda kalmıştır. Ofisindeki bilgisayardan Helvetica yazıyüzünü silmesine rağmen web sayfaları nedeniyle interneti kullanamamıştır. Vasıta saatlerinin bulunduğu tabloları kontrol edemediği için eve dönmekte zorlanmıştır. Harcama yaparken yeni Amerikan Doları baknotlarının ve kredi kartlarının üzerindeki Helvetica kullanımı nedeniyle çok seçici davranmak zorunda kalmıştır. Bu deneysel fikrin sonucu olarak pek çok markanın ve kurumun Helvetica yazıyüzünü tercih ettiği rahatça anlaşılabilmektedir. Highsmith'in de tecrübe ettiği gibi, yazıyı stilize etmekte kullanılan tek bir yazıyüzünün bile ne kadar geniş bir kitlenin ortak tercihi olabileceği ve hayatın ne kadar içine girebileceği tahmin edilenden çok daha etkileyici olabilmektedir.



Görsel 1.15. *Avustrayla, Melbourne'den graffitilerle dolu bir sokak örneği (graffitiurban.com, 21.04.2019)*

Yazının sanatlarının yaşama dahil oluşuna bir diğer örnek kaligrafik temellere dayanan graffitilerdir. İtalyanca "çizik" anlamına gelen *sgraffio* kelimesinden türemiş olan graffiti dünyanın her yanına yayılmış bir sanat haline gelmiştir. Ganz (2004, s.8), graffitinin tarihinin, yazının da tarihinde önemli bir noktada olan mağara resimlerine dayandığını ifade etmiştir.

> Fransa'daki Lascaux mağarasındaki resimler, daha çok kemik veya taşlarla mağara duvarlarına işlenmişti. Ancak erken dönemdeki insan da şablon ve sprey tekniğini öngörmüştü. Siluetleri yapmak için; ellerinin üzerine, içi boş kemiklerin içindeki renkli tozları üfleyerek, el izlerini yüzeylere aktarmışlardı. Antik Yunan'daki, Pompeii kazıları seçim sloganları dahil olmak üzere çizimler ve ayıp sözler içeren çok sayıda grafitiyi gün yüzüne çıkarttı. 1904'te, tuvalet grafitileri üzerine odaklanan "Antropofite" adındaki ilk dergi yayımlandı. Daha sonra, İkinci Dünya Savaşı sırasında Naziler, Yahudilere ve muhaliflere yönelik nefreti körüklemek için duvarlarda propaganda yazıları kullandı. Ancak, grafflti, protestoları kamuoyuna duyurmanın bir yolu olarak direniş hareketleri için de önemliydi. Bunun bir örneği, 1942'de Hitler ve rejimine karşı broşürler ve duvarlara boyanmış sloganlar aracılığıyla Hitler'e ve rejimine karşı duran "The White Rose" adındaki gruptur. Fransa'da 1960'lar ve 1970'lerdeki öğrenci ayaklanmalarında

> da graffiti görüşleri ifade etmek için kullanıldı. Fransız öğrenciler sık sık bugünkü stencil hareketinin öncüsü olan "pochoir" (graffitideki stencil tekniğinin Fransızca karşılığı) tekniğini kullandılar. 1970'lerin sonuna doğru; Taki 183, Julio 204, Cal 161 ve Cornbread gibi sanatçıların isimlerini duvarlara ve Manhattan çevresindeki metro istasyonlarına işlemeleriyle, New York ve Philadelphia'da, graffiti bu günkü anlamıyla ortaya çıktı (Ganz, 2004, s.8)

Grafittinin tarihine bakıldığında protest bir tavır görülse de zaman içerisinde tasarımsal bir yaklaşım oluşmuş ve bir sanat dalı olarak kabul görmüştür. Duvarların tuvale; sprey boyaların, stencillerin ve posterlerin fırçalara dönüştüğü grafitti sanatı sorgulanarak görsel değeri deneyimlenmeye devam etmiştir. Bu noktada yazı temelli olması nedeniyle tipografiden ve özellikle kaligrafiden etkilenmiştir. Tarihinde ve başlangıcında sanatsal bir kaygı olmasa da yirmibirinci yüzyılla beraber duvarlarda renkli ve devasa yazılara dönüşen grafitti sanatının; her eserin tek, özgün ve çoğaltılamaz olmasından dolayı kaligrafiyle iç içe girdiği söylenebilir. Yoğun ilgi gören bu sanat, dünyanın her ülkesinde, neredeyse her şehrinde ve mahallesinde yaygın olarak rastlanabilecek bir konuma gelmiştir. Sadece kaligrafi ve tipografi değil, bu sanatlardan etkilenen diğer sanatların da insanlar üzerindeki etkisinin arttığı söylenebilir. Yazının sanatlarından aldığı ilhamla etkisini ve yayılma hızını iyice arttıran grafitti dünyanın dört bir yanından pek çok sanatçı tarafından benimsenmiştir. Görsel kaygı taşımadan duvarlara yazılan protest yazılardan, duvarları renklendiren kaligrafik eserlere dönüşen graffiti; öylesine ilgi görmektedir ki, kimi sokaklarda renkli grafittiler nedeniyle duvarlar görülemez hale gelebilmektedir (Görsel 1.15). Sanatla uğraşmayan insanların bile hergün etrafını saran graffitinin, bireylerin hayatlarının bir parçası haline geldiği savunulabilir.

Birer görsel iletişim aracı olan kaligrafi ve tipografi, insan algısını etkileyen gelişmelere göre şekillenmiş ve şekillenmeye devam edecektir. İnsanın iletişim ihtiyacının bitmeyecek olması, yazının ve yazı sanatlarının dijital teknolojiler gibi yeniliklere hızlı ve kolayca adapte olabilmesini sağlamaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. MEKAN VE ŞEKİLLENEN DENEYİM

2.1. Mekanın Tanımı ve Mekanın Sınırlandırılması

Arapça'dan Türkçe'ye geçmiş olan "mekan" kelimesi, sözlükte "yer, bulunan yer", "bir, iki veya üçüncü boyutta sınırlandırılmış alan" gibi tanımlara sahiptir.(Türk Dil Kurumu, 2005, s. 1363; Webster, N., ve Gove, P. B. 1981, s. 2180). Mekanın tanımıyla ilgili farklı kültürlerde bir çok düşünce mevcuttur. Yıldız ve Alaeddinoğlu (2007, s. 846), "İslam mistiklerine göre, mekân, mutlak varlık olan Tanrı'nın görünümüdür ve bağımsız bir varlık olarak değil, yalnız düşüncede oluşan bir soyutlanma, bir görüntüdür" şeklinde aktarmışlardır. Mekanın karşılığı olan ve Fransızca "espace" sözcüğünden gelen İngilizce "space" kelimesi de batı düşünce tarihinde önemli konulardan biri olmuştur.

> Aristotle'a göre mekân, tüm yön ve özellikleri içeren yerlerden oluşan dinamik bir alandır. Parmenides'e göre, mekân varolmayan bir şey, mutlak bir yokluk iken; Atomculara göre, atomlar arasında var olan ve içinde atomların hareket ettiği boşluktur. Descartes, mekânı maddeyle özdeşleştirmiştir ve bir mekânın o mekânı işgal eden cisimden ayrılmadığını söyleyerek boş mekânın olmadığını savunmuştur. Leibniz, mekânların mantıksal bir ürün olduğunu ve mekânların salt bağıntılardan meydana gelen bir durumlar dizini olduğunu; Kant ise, insan zihninin ya da algılarımızın zorunlu bir a priori (önsel) formu olduğunu savunmuştur. Kant'a göre mekân, maddeden farklı ve ondan bağımsızdır, deney dışı seziştir, dış uyumun biçimidir (Yıldız ve Alaeddinoğlu, 2007, s. 846)

Aynı toplum içinde dahi farklı tanımlara sahip olabilen mekan kavramı sorgulanmış ve sorgulanmaya devam etmektedir. Kimi tanımlarda, fiziki sınırların altı çizilirken; kimilerinde, düşünsel süreçlerin ön planda olduğununu görmek mümkündür. Bu görüşler de göz önünde bulundurulup tanımlanmaya çalışılırsa; mekan, herhangi bir boyutta, fiziksel, düşünsel veya hem fiziksel hem de düşünsel etkenlerle sınırladırılmış alan olarak değerlendirilebilir.

Birey günlük hayatında ev, iş yeri, alışveriş merkezi, sokak, toplu taşıma gibi bir çok mekan değiştirmektedir. İnsanın bilinç düzeyi göz önünde bulundurulduğunda, ilk kez anne karnında mekan kavramıyla karşılaşan birey, doğum ile birlikte şekillenen sayısız mekanın içinde bulunarak hayatına devam etmektedir. Mekan her ne kadar somut bir kavram algısı uyandırsa da mekanı oluşturan etkenler ve mekan kavramının oluşumu, fiziki olduğu kadar

soyut olgularla da alakalı olduğu düşünülebilir. İnsanoğlu, barınma ihtiyacını karşılamak amacıyla tarih boyunca güvenli bir mekan arayışında olmuş ve kendine bu isteklerini karşılayacak alanlar yaratmaya çalışmıştır. Sonradan mimari ile şekillenen bu durum, "ev" olarak tanımlanan mekanların oluşmasına neden olmuştur. Temel düzeyde, bir evden; güvenli, samimi, huzur veren bir alan olması beklendiği söylenebilir. Fakat bu durum, içinde bulunulan alana göre değil, o alanda geçirilen süre içerisinde yaşanan tecrübelere ve paylaşımlara göre şekillenmektedir. Birçok insan, ev olarak tanımlanan mekanlarla mimari benzerlik taşısa da, terkedilmiş yapılara temkinli yaklaşmayı tercih etmektedir. Bunun nedeni, bireyin o alan hakkında geçmişte oluşturduğu bir birikim olmaması ve mekanı "ev" veya güvenli bir ortam olarak tanımlayamamasından kaynaklanmaktadır. Benzer yapısal özelliklerine rağmen insan algısına göre biçimlenen mekan, tanımlanmaya çalışılırken düşünsel boyutunun da göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

Deneyimin fiziksel herhangi bir engel bulunmamasına rağmen, birey için sınırları olan bir alan olarak algılanması düşünsel sürecin sonucu olduğu söylenebilir. Tuan (2001, s. 9), duygu ve düşüncelerin tüm insan deneyimlerini şekilendirdiğini savunmuştur. Düşüncenin, sıcak ve soğuk, zevk ve acı gibi temel duygular da dahil olmak üzere, tüm insan deneyimine ışık tutabileceğini, bunun yanı sıra, duyguların da en uçuk düşüncelere dahi etki edebileceğini belirtmiştir. Duygu ve düşüncelerin hem birbirlerini hem de insan deneyimlerini şekillendirdiğini öne süren Tuan bu duruma bir örnek vererek, ağrının rahatsız edici bir sızı mı yoksa şiddetli bir acı mı olduğuna duygu ve düşüncelerin yön verdiğini ve insanın deneyimini şekillendirebileceğini belirtmiştir.

Mekan kavramına "Bir mekan oluşturmak için onun mutlaka her yönden kesin engellerle sınırlanması gerekmez. Mekanı oluşturan sınırlama fiziksel olabileceği gibi, yalnızca görsel de olabilir" görüşüyle yaklaşan Sözen ve Tanyeli (2015, s. 203), somut olmasına rağmen engel niteliği taşımayan etkenlerin de mekanı şekillendirebileceğini savunmuşlardır. Işık üzerinden örnekleme yapılacak olursa; bir gece lambasının aydınlığının ve karanlığın düşünsel olarak mekan algısını şekillendirebileceği söylenebilir. Çoğu bireyin çocukluğunda tecrübe ettiği karanlık korkusu ışığın mekan algısını şekillendirmesine örnek olabilir. Güneş battıktan sonra, daha önceden bilinen bir mekanın karanlık kısımları "gidilmemesi gereken", "tekin olmayan" alanlar olarak algılanmakta ve ışık yoksunluğundan doğan psikolojik bir etkinin

oluşmasına yol açmaktadır. Korku duygusu, aslında tek mekan olarak tanımlanabilecek bir alanı, güvenli ve güvensiz olarak ikiye ayırmaktadır. Fiziksel bir engel oluşturmadığı halde insan algısında düşünsel sınırlar oluşturan görsel etkenlerin de mekanın tanımlanması ve biçimlendirilmesinde önemli yere sahip olduğu söylenebilir.

Birey algı ve anlamlandırma sürecinde mümkün olduğunca fazla duyunun yardımına ihtiyaç duymaktadır. Fakat Tuan (2001, s. 10), insanın bazı duyuların bilişsel gücünü hafifletme eğiliminde olmasına karşılık, görme ve anlama süreçlerinin yakınlığına dikkat çekmiştir. İngilizce 'see' kelimesi 'görmek' anlamında kullanılırken, 'anladım' anlamındaki 'I understand' yerine sıkça 'I see' kullanımına da rastlanıldığını belirtirken; görmenin, basitçe ışık uyaranlarını kaydetmek değil, çevresel uyaranların akıcı yapılara ayrıldığı seçici ve yaratıcı bir süreç olduğunu vurgulamıştır. Anlama ve anlamlandırmayla yakından ilişkili olan görme duyusunun mekanı tanımlama sürecinde en önemli yardımcılardan biri olduğu söylenebilir. Özellikle mekan düşünsel olarak algılanmaya çalışılırken görsel unsurların önemi daha da artmaktadır. Ev ve ışık örnekleri üzerinden yorumlanacak olursa; fiziksel sınırlarla tanımlanan mimari mekanlar aynı zamanda birden fazla mekanı var edebilmekte; ışık örneğindeki gibi mekan içerisinde birden fazla mekan tanımlayabilmekte veya var olan mekanı şekillendirebilmektedir. Örnekler üzerinden bakılacak olursa, mimari yapıyı sınırlayan duvarlardan bağımsız olarak, görsel unsurlar; bireyin düşünsel sürecinde anıları ve güven duygusunu oluşturacak veya karanlığın varlığıyla güvensizlik yaratacak etkenler olarak var olabilmektedir.

Mekanın deneyimlenmesinde yeri büyük olan düşünsel süreçte görsel unsurların önemini göz ardı edilmemelidir. Görsel uyaranlar düşünsel süreci şekillendirip mekanın algılanmasında etkin rol oynayabilmektedir.

2.2. Mimari Yapılarda Görsel Yaklaşımlar

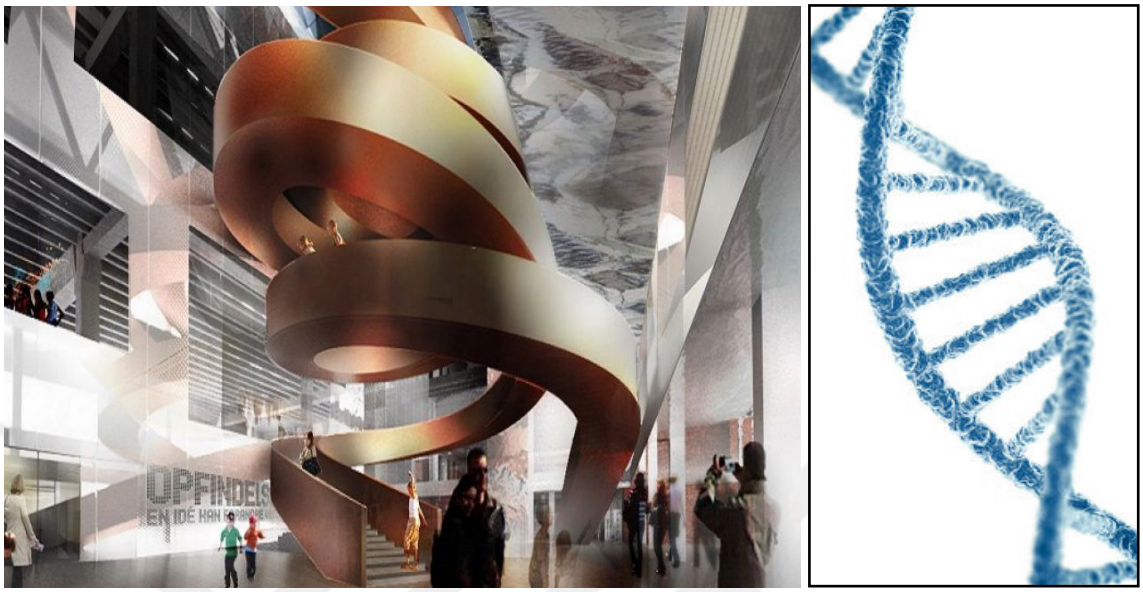
Mekanın var olması için alanın insan yapımı engellerle sınırlanması gerekmese de yaşamda genel olarak bireyin içinde bulunduğu yapıları tasarlayan mimarların yaklaşımlarını da incelemek doğru bir yaklaşım olacaktır. Mimari yapılar her durumda görselliği barındırmalarına rağmen bu görsellik çoğu zaman estetik değerlere göre şekillenmekte ve mekanın formu temelde insan ihtiyaçları ve davranışlarına hizmet edebilecek şekilde

tasarlanmaktadır. Fakat işlevsellikle kurgulansa da kavramsal temellere dayanan farklı görsel yaklaşımların da söz konusu olabildiği söylenebilir. Kavramsal çağrışımlarla mekan kimliğinin oluşmasını sağlayan bu tasarımların, bireyin mekanla kurduğu ilişkiyi güçlendirdiği düşünülebilir. Mimarinin doğrudan görsel unsur olarak kullanıldığı bu yaklaşımlar, mekanın bir parçasında etkileyici bir detay olarak hayat bulabilmekte veya yapının genelinde tercih edilebilmektedir. Yapının işlevi, tarihi, amacı vb. dayanak noktalarından çıkışla yapının mimari formunda oluşturulan referanslar, mekana kimi zaman tek başına bir kimlik kazandırabilmekte, kimi zaman mekanın var olan kimliğine destek olabilmektedir.



Görsel 2.1. *İstanbul, Levent'te bulunan, "Kanyon": Alışveriş merkezi, ofis, konut karma yapısı (arkiv.com.tr, 04.04.2019)*

İstanbul, Levent'te bulunan "Kanyon", Jerde Partnership ve Tabanlıoğlu Mimarlık tarafından tasarlanmıştır (Görsel 2.1). İçinde alışveriş merkezi, ofis ve konutların da bulunduğu bu karma yapıda kanyonların görsel özellikleri referans alınarak mimariye taşınmıştır. Tasarımcılar mimari ile ilgili "yeşillikle çevrili eğrisel form, çok seçenekli sokaklarıyla derinlik ve ferahlık hissi vermektedir" şeklinde açıklamada bulunmuşlardır (http-5). Oluşan görselliğin yapıyı ziyaret eden bireylerde ferahlık oluşturması, özellikle İstanbul gibi kalabalık şehirler için önem arz etmektedir. Bu çerçevede, tasarlanan görsel yapının bitkilerle desteklenip bir doğa çağrışımı yaptığı düşünülebilir. Yapının bir alışveriş merkezi olması durumu da göz önünde bulundurulduğunda, kavramsal yaklaşım bireylerin rahat hissetmeleri ve mekanda daha fazla vakit geçirmek istemeleri mekana işlevsel olarak da katkı sağlamaktadır.



Görsel 2.2. *Danimarka, Hellerup'da bulunan "Experimentarium" bilim merkezi binası ve DNA sarmalı (experimentarium.com, 04.04.2019)*

CEBRA tarafından 2017 yılında Danimarka, Hellerup'da yapılan "Experimentarium" binası bir bilim merkezi olarak tasarlanmıştır (Görsel 2.2). Bilim merkezinin internet sitesinde, oluşturulan mimarinin bilim ve teknolojiden ilham aldığının altı çizilmiş ve "En belirgin örneklerden biri, DNA molekülünün çift sarmal şeklinden ilham alan bükülmüş Helix merdivenleridir" şeklinde belirtilmiştir (http-6). Yapının iç kısmında tam ortada yükselen merdivenler, biyolojinin merkezinde olan kavramların birinden esinlenerek mimari ve görsel yaklaşımın birleştiği bir deneyim oluşturmaktadır. Bir başka açıdan bakıldığında, bireye DNA üzerinde yürüme deneyimi de sağlayarak görsel iletişimin kavramsal çağrışımıyla mekan içinde bir başka mekan daha tanımladığı da düşünülebilir. Bu açıdan kişinin hem bir bilim merkezinde, hem de kavramsal olarak bir DNA ipliği üzerinde bulunarak mekan tanımını genişlettiği söylenebilir. Sarmal merdivenlerdeki yaklaşım, Kanyon'daki gibi, yapının geneline yayılmamış olsa da mekan kimliğini destekleyen etkili bir unsur olduğu söylenebilir. Mimari tasarımlarda görsel kurgu işlevsellik, maddi olanaklar, teknoloji vb. birçok değişkenin etkisi altında kalmaktadır. Bu nedenle bazı durumlarda mimari yapıda görsel etkilerin oluşturulması kısıtlanabilmekte veya hiç mümkün olamamaktadır.

Mekan kimliğinin desteklenmesi gereken durumlarda mekandaki görsel iletişimi sanat

ve tasarımın üstlenebildiği savunulabilir. Işık örneğinde olduğu gibi odada bulunan bir gece lambası mekan algısına etki edebilmektedir. Mekanın bireyler üzerindeki deneyiminde, fiziki yapının tasarımcılarının da önem verdiği görsel yaklaşım, mimarinin barındırdığı diğer unsurlarla görsel ve kavramsal iletişimi güçlendirebileceği düşünülebilir. Bu noktada; grafik yaklaşımlarla görselliğin iletişimini kurgulama çabasının, mekanın algısının şekillendirilmesi ve sınırların tanımlanmasında, mekanda kullanılacak, etkili yöntemlerden biri olduğu söylenebilir.

2.3. Grafik Yaklaşımın Mekan Deneyimine Yansımaları

Mekanın, insanoğlunun yaşamını doğrudan içine alan etkileyiciliğini göz ardı etmemek gerekmektedir. Tüm duyulara hitap etme olanağının yanı sıra, ilk andan itibaren görme duyusuna doğrudan temasın görsel sanatlarla olan bağını kuvvetlendirdiği söylenebilir. Bir tuval olarak da düşünülebilecek olan mekan, zahiri veya fiziki sınırlarla estetik değeri başarılı bir şekilde taşıyabilecek bir araç olarak kullanıma açıktır. Bu çerçevede birçok sanat eserinin hayat bulmasına olanak sağlayan mekanın grafik tasarımla olan bağı işlevsellik üzerinden daha da kuvvetlenmektedir. Estetik algıya yönelik tasarlanan mekanlarda dahi işlevselliğin ön planda olduğundan bahsedilebilir. Görsel çekiciliğinin yanı sıra yaşamsal ihtiyaçlara da hizmet eden detaylara sahip olan mekanlar, tıpkı grafik tasarım gibi, görsel iletişimle işlevselliği buluşturmaktadır. Bu bağlamda, hem mekanın grafik yaklaşımlar için uygun bir zemin oluşturduğu, hem de grafik unsurların mekan deneyimini şekillendirmek adına önemli yardımcılardan biri olduğu savunulabilir.

Mekanın ve grafik tasarımın birbirlerinden beslenerek etkilerini daha da arttırdıkları düşünülebilir. Taşçıoğlu (2013, s. 172), toplumları yönlendiren devletlerin, tasarıma verdikleri önemle, dünyanın düzenini olumlu yönde değiştirebilme ihtimalinin altını çizmiş ve "Kamuya ait mekanların tasarımından toplumu bilinçlendirecek sergilerin ve fuarların tasarımına kadar, grafik tasarım, mekan ile birlikte kullanıldığında çok büyük bir güce sahiptir" sözleriyle bu görüşü desteklemiştir. Bu etkinin farkında olan kurum ve kuruluşların da tasarımı mekan içinde kullanımları söz konusu olmuştur. Özellikle alışveriş merkezlerinde aynı mimari yapı içinde kalan markaların konsept değişimleri bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Taşçıoğlu bu durumu, "kış sezonunda sıcacık bir ev havasına bürünen mağaza kimliği, bahar

koleksiyonlarının piyasaya çıkmasıyla çiçeklere bürünür" şeklinde aktarmaktadır. Mekanı fiziksel olarak sınırlayan duvarların yanı sıra görsel unsurlarla desteklenen mekan, farklı dönemlerde farklı kimliklere bürünerek mekanı ziyaret edenlere her bir kavramsal yaklaşım için farklı deneyimler sunmaktadır.

Mekanda grafik deneyimler üreten tasarımcıları bir araya toplamak amacıyla kurulan SEGD (Çevresel Grafik Tasarım Derneği) bu alandaki önemli gelişmeler arasında gösterilebilir. Taşçıoğlu (2013, s. 166), "SEGD'nin bu alanı sahiplenerek tasarımcıları ve bu alanda üretilen işleri bir merkezde toplaması, grafik tasarımın mekanda iletişim kurma yoluyla gücünü ve deneyimini arttıran bir gelişme olmuştur" şeklinde belirtmiştir. Tasarımcıların birbirlerinden beslenerek sorgulamaya devam ettikleri ve mekandaki grafik yaklaşımların her geçen gün arttığı bu hareket etkisini katlayarak sürdürmektedir.



Görsel 2.3. *Seyed Alavi tarafından, Sacramento Uluslarası Havalimanı için tasarlanan "Flying Carpet" isimli tasarım (Taşçıoğlu, 2013, s. 140)*

Seyed Alavi tarafından tasarlanan *Flying Carpet* (Uçan Halı), Sacramento Uluslararası Havalimanı'nda uçağa giderken kullanılan koridora uygulanmıştır (Taşçıoğlu, 2013, s. 140). Havalimanında uçağa binmeden önceki son mekanlardan biri olan koridorun zemini için kuş uçuşu bir görsel tasarlanmıştır (Görsel 2.3). Uçakla seyahat edecek kişinin gündüz uçağın kabininden dışarı baktığında karşılaşacağı görüntüye benzer bir görsel tercih eden tasarımcı, aslında bireyin uçak kabininde karşılaşacağı bir mekan detayını uçuş öncesine de aktarmış

bulunmaktadır. Tasarımcı mekana uyguladığı grafik yaklaşımla uçuş deneyimini koridora da taşımaktadır. Koridorda yürüyen bireylere görsel olarak yerin metrelerce üstünde istedikleri gibi hareket edebilmelerine olanak tanınması açısından, tasarımın özgürlük, cesaret gibi kavramlara da gönderme yaptığı düşünülebilir. Bunun yanı sıra, görsel olarak karmaşık olmasına rağmen algısal olarak oluşturulan yükseklik mekanın sınırlarını da esnetmektedir. Özellikle dar iç mekanlarda tercih edilen ayna kullanımlarında mekanın, alanın aynadaki zahiri görüntüyle daha geniş olarak algılanması beklenmektedir. Bu duruma örnek olarak asansörler gösterilebilir. Asansörlerde kullanılan aynaların bir görevi de mekanın olduğundan daha geniş algılanmasını sağlamaktır. Bu örnekle yorumlanacak olursa koridordaki bireylerin mekanı daha ferah bir alan olarak algılayabilecekleri düşünülebilir. Alavi'nin tasarımı, mekandaki grafik ürünlerle kullanıcı deneyimini ve algıyı şekillendirmesi adına, etkili örneklerden biridir.



Görsel 2.4. *ZMIK tarafından, 2009 yılında, Iart Interactive ofisi için tasarlanmış mekan grafikleri (zmik.ch, 03.04.2019)*

Bir diğer örnek olarak ZMIK tarafından, Iart Interactive ofisi için tasarlanan grafik ürünler gösterilebilir. "Corridor Intervention" (Koridor Müdahalesi) olarak adlandırılan çalışmalara beş sabit pozisyondan bakıldığında, anamorfik yöntemle, duvarların arkasındaki gerçek ve hayali odalar duvarlardaki grafik çizgilerle stilize edilmiştir (Görsel 2.4). Farklı açılardan

bakıldığında ise soyut çizgilerle mekana dinamik bir yaklaşım sağladığı söylenebilir. ZMIK tasarımın mekanla ilişkisini "Ana dolaşım alanına yapılan bu uzaysal müdahale, anamorfik yöntem kullanarak dar koridoru görsel olarak genişletir" şeklinde ifade etmektedir (http-7). Tasarım, "Flying Carpet" örneğindeki gibi mekan algısını şekillendirmekte ve mekana yeni bir anlam katmaktadır.

Grafik tasarımın çeşitli yaklaşımlarla mekan algısını şekillendirebildiği örneklerin yaygın olduğu düşünülebilir. Mekanda kullanılan tasarımlarda sıkça yazının da deneyime dahil olduğuna rastlamak mümkündür. Kimi zaman grafik yaklaşımı desteklemek amacıyla tasarıma dahil olan yazı, yardımcı bir unsur olarak tasarımda tercih edilirken; kimi zaman ise yazının doğrudan tasarımın temelini oluşturduğu örneklere de rastlamak mümkün olabilmektedir. Yazının grafik yaklaşımlara görsel bir dil kazandırmasının yanı sıra anlamsal olarak da katkı sağlıyor olması, grafik alanda yazının önemini ortaya çıkarmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. MEKANDA YAZININ SANATLARININ KULLANIMI

Mekanda grafik unsurların yanı sıra yazının kullanımının birçok avantajı da beraberinde getirdiği söylenebilir. Yazının kolay, hızlı ve doğrudan anlaşılabilen iletişim biçimi; bilgilendirmeye, yönlendirmeye ve anlamaya yardımcı olma gibi bir çok rol üstlenebilmektedir. Yazının iletişimi, sanatla birleşerek mekanda var olduğunda ise daha güçlü hale gelmektedir. Yazının sanatları olan tipografi ve kaligrafinin mekan içerisindeki kullanımları kimi zaman yazının anlamlandırılması üzerine kurgulanırken, kimi zaman yazı ve görselliğin uyumuyla kavramsal yaklaşımlara dönüşebilmektedir.

Kaligrafi ve tipografinin mekan içinde en çok tercih edildiği kullanımlardan biri yönlendirme tasarımlarıdır. Mimari, kendi yapısal özellikleriyle bireyleri yönlendiren bir özelliğe sahip olsa da, Mauser (2013, s. 22), kendini ifade etme gücünü kaybeden veya zaman içerisinde ifadesi değişen yapıların bulunduğu her yerde yönlendirme tasarımlarının önem kazandığını vurgulamış ve bilgilendirme sistemlerini "gürültülü" ve "sakin" olarak iki kategoride değerlendirmiştir. Gürültülü bilgilendirme hava limanı, tren istasyonları ve çok sayıda insanın toplandığı alanlarda yapılan sesli duyurulardır. Her şeyin hızlı ve telaşlı şekilde gerçekleştiği bu alanlarda diğer bilgi kaynaklarıyla rekabet edebilmek için gürültülü olması gereken sesli uyarılar ilk türde yer alırken, sakin bilgilendirme sistemleri ise daha sakin ve yavaş mekanlarda kullanılmaktadır. Bilgi deviniminin her an değişkenlik göstermediği bu mekanlar, bireyin keşfetmeye zamanı olduğunda bilgiyi fısıldamakta ve kendini anlatmaktadır. Bu türde olan yönlendirme tasarımlarının yardımıyla mekanın ifadesine katkı sağlanabilmektedir. Aynı zamanda, Mauser'in gürültülü bilgilendirme sistemlerinin kalıcı olmayan yapısı nedeniyle bu mekanlarda, bireyler tarafından her an ulaşılabilirliğin olanaklı kılınması için, yönlendirme tasarımlarından da faydalanmak mümkün olabilmektedir.

Mekanın kendisini ifade etmesine yardımcı olan yönlendirme tasarımlarının bazı noktalarda bir ihtiyaç haline dönüşmesi de söz konusu olabilmektedir. Örneğin; sayısız kaynağa sahip olan kütüphanelerde bireyin aradığı materyali yapının hangi bölümünde ve bölümün hangi noktasında bulacağı yönlendirme ihtiyacı doğuran bir durumdur. Mekanın işlevinin getirdiği bu gereksinim, yazının kullanımıyla mümkün olabildiğince hızlı iletişim kurulmasını sağlarken, kaligrafik ve tipografik yaklaşımlarla, mekanın kimliğini destekleyip

tutarlı bir izlenime sahip olamasını sağlayabilmektedir. Doğan bu ihtiyaç doğrultusunda yönlendirme tasarımlarıyla bir çok noktada karşılaşılabilmektedir.



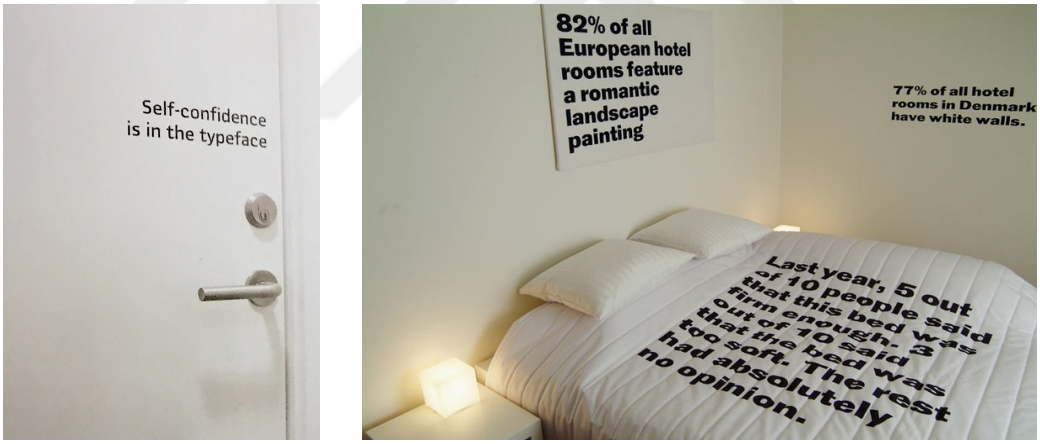
Görsel 3.1. *Westerdals School of Communication'ın Mediateket adlı medya kütüphanesi için yapılmış olan yönlendirme tasarımı (Victionary, 2014, s. 88)*

Mediateket, Westerdals School of Communication'ın farklı disiplinlerden araştırma materyallerinin, kitapların, filmlerin ve dergilerin toplandığı medya kütüphanesidir (Görsel 3.1). Norveç, Oslo'da bulunan kütüphanenin yönlendirme tasarımları 2012 yılında Madeleine Skjelland Eriksen, Markus Holtmon ve Mette Landsem tarafından oluşturulmuştur. Kütüphanenin yönlendirme tasarımı, kaynakların keşfedilmesi, kaynaklara ulaşılabilmesi ve bireylerin doğru alanlara yönlendirilebilmesini amaçlamanın yanısıra, mekana bir kimlik duygusu da kazandırmaktadır. Bu doğrultuda kütüphane ve öğrenciler arasındaki ilişkiden yola çıkan tasarımcılar gölge metaforunu ana eleman olarak kullanmışlardır. (Victionary, 2014, s. 88)

Kütüphaneler ve öğrenciler arasındaki ilişkinin aslında karşılıklı olduğu söylenebilir. Öğrencilerin varlığından dolayı, güncel kaynak ihtiyaçlarına cevap verebilmek adına, kütüphaneler her zaman gelişmek ve genişlemek durumundadır. Aynı zamanda, kütüphanelerin varlığı ve sürekli güncel materyallerin bulunabileceği bir ortam olması durumu, öğrencinin gelişmesi ve bilgi birikimini genişletmesi adına eğitimin ayrılmaz parçalarından biri olduğu söylenebilir. Bu noktada eğitim ışığının öğrenciler üzerine düşen gölgesinin kütüphaneler; kütüphanelerin ise üzerine düşen gölgenin öğrenciler olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Tasarımcıların tipografinin gölgeleriyle kurguladığı yönlendirmeler bir yandan işlevselliğe

hizmet ederken bir yandan kimliğin sürekliliğini sağlayan kavramsal bir yaklaşıma sahip olmuştur.

Kaligrafi ve tipografinin mekan içindeki etkin kullanımlarından biri olan yönlendirme tasarımları insanların mekanı daha rahat ve kolay şekilde tecrübe etmelerine olanak sağlamaktadır. "Yönlendirmeler, insanların günlük yaşamlarını yönlendirmelerine, gereksiz bilgileri filtrelemelerine ve etrafımızı çevreleyen iletişim ormanlarında yolumuzu bulmamıza yardımcı olur. Oldukça kaotik bir dünyayı temizler." (Victionary, 2014, s. 88). Bu bağlamda işlevselliğiyle önem arz eden kaligrafik ve tipografik yaklaşımlar, yönlendirme tasarımlarıyla bireye rehberlik etmek amacının yanı sıra mekanda birçok işlevsel rolü de üstlenebilirler. Bunlardan bir diğerinin farkındalık yaratma çabası olduğu söylenebilir. Kaligrafi ve tipografinin görsel çekiciliği, bireyin her an maruz kaldığı bilgi kalabalığından sıyrılıp mesajın bireye hızlı ve yalın şekilde iletilmesine yardımcı olabilmektedir.



Görsel 3.2. *Danimarka, Copenhagen'daki Hotel Fox'un E-types tarafından üretilen tipografik tasarımlar. Sol tarafta 304 numaralı odadan bir kapı detayı, sağ tarafta 414 numaralı odanın genel görünümü (Klanten ve Ehmann, 2006, s. 111)*

Danimarka, Copenhagen'da Volkswagen tarafından açılan bir sanat oteli olan Hotel Fox'un tipografik tasarımları E-types tarafından üretilmiştir. 304 ve 414 numaralı otel odalarının her noktasında karşılaşılabilecek olan tipografik unsurlar; duvarlar, kapılar, yatak örtüleri gibi neredeyse her zemine uygulanmış haldedir (Görsel 3.2). Tasarımcılar kendilerine verilen iki oda ile ilgili herhangi bir kısıtlamalarının olmadığını ve bu noktada çok daha net bir iletişim için tipografiyi tercih ettiklerini aktarmaktadırlar. 304 numaralı odada özgüven

kavramı üzerine çalışan tasarımcılar, her gün çeşitli mecralarda on binlerce yazılı metnin bireyin hayatına dahil olduğu yaşamda, yazı formunun bu aşırı yükleme içinde mesajı iletme gücüne etkisini vurgulamak istediklerini iletmektedirler. 414 numaralı odada ise karmaşıklık ve güvenilirlik kavramları üzerinden bireyin yaşamındaki aşırı bilgi yüklemesine temkinli yaklaştığı mesajı aktarılmak istenmektedir. Farkındalık yaratmak isteyen tasarımcılar; bireylerin isimsiz kaynaklara güvenmemesi, kendi veri analiz sistemini oluşturması ve kaynakları sorgulamaya çalışması gibi konuların altını çizmektedir. (Klanten ve Ehmann, 2006, s. 111).

Mekan içinde yönlendirme, farkındalık yaratma, bilgilendirme gibi işlevler yüklenen kaligrafi ve tipografinin kavramsal yaklaşımlarla etkileyiciliğini arttırmasının da söz konusu olduğu görülebilir. Çoğunlukla yüzeyler üzerine baskı teknikleriyle uygulanan yazının sanatları, tasarımcıların farklı yaklaşımlarıyla sınırsız bir uygulama olanağına sahip olabilmektedir. Teknolojinin ve hayal gücünün birleşimiyle gittikçe artmaya başlayan deneysel kaligrafi ve tipografi uygulamaları; bir yandan mekanın iletişimini zenginleştiriken, diğer yandan bireyler üzerindeki görsel etkileyiciliğini arttırmaya devam etmektedir.



Görsel 3.3. *Osaka Station City, Japonya. Saati su damlaları üzerine projeksiyonla yansıyarak oluşturan kavramsal bir tasarım örneği (www.koeiaquatec.co.jp, 13.09.2018)*

KOEI Industry firmasının, 2011 yılında, water display tekniği ile, bir alışveriş merkezi olan Osaka Station City'de sergilediği çalışma, mekanda tipografi kullanımı adına yenilikçi yaklaşımlardan biridir (http-8). Eser temelde topluma açık alanlardaki dekoratif şelalelere benzese de, kavramsal olarak mekanda tipografi ile farklı bir deneyim sunmaktadır. Tasarım, zamanın su gibi akıp gitmesi değimine gönderme yaparak izleyenlerin su damlalarının üzerine vuran ışık sayesinde saati takip edebilecekleri bir görsel yaklaşım örneği oluşturmaktadır (Görsel 3.3). Topluma açık çoğu alanda insanların zamanı takip edebilmesi için çeşitli noktalarda saatlere rastlanabilmektedir. Sıradan dijital veya analog saatler yerine sanatsal bir yaklaşım tercih eden tasarımın, tipografik ve görsel unsurlarıyla, işlevsellik ve kavramsallığı birleştirerek mekan içindeki deneyimi güçlendirdiği söylenebilir.

Teknoloji ve yaratıcılığın sonucu olarak etkileyici kavramsal bağlar ile mekanda daha da güçlenen yazı sanatları; bireyin, iletilmek istenen mesajı ve mekanı algılaması ve sorgulaması açısından, yeniliklerden destek alarak, her geçen gün gelişmektedir. Öyle ki; tipografi ve kaligrafinin, mekanı ve mekanın kimliğini desteklediği örneklerin yanı sıra, mekanı ve algıyı şekillendirmeye başladığı örneklere de rastlamak mümkün olabilmektedir.

3.1. Mekanı ve Kimliğini Destekleyen Kullanımlar

Kaligrafi ve tipografinin mekanı ve mekan kimliğini desteklemek amacıyla mekanda kullanımının tasarımcılara büyük bir sorumluluk yüklediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Mekanın her noktasında benzer yaklaşımı aktarmak ve kimliğin devamlılığını sağlamak ancak detaylı bir çalışmanın sonucunda elde edilebilir. Bu amaç için tasarımcılar, stüdyolar ve ajanslar, en iyi görsel iletişimi ve dili yakalamak amacıyla çalışmalar yapmaktadırlar. Bu süreçlerin sonucunda ortaya çıkan ürünler mekanı, markayı, kurumu veya bir fikri başarılı şekilde destekleyebilseler de başarısız örneklere de rastlamak mümkün olabilmektedir.

Eksik veya özensiz tasarımlar desteklemesi beklenen olguyu büyük ölçüde zarara uğratmaktadır. Özellikle yazının dahil olduğu tasarımlarda bu tip sorunların daha hızlı algılanıp hedef kitle üzerinde etkisinin arttığı da düşünülebilir. Ayrıca, bireyin günlük hayatında yazıyla olan iletişimi birçok kelimenin formunu görsel hafızasına kaydetmesine zemin oluşturabilmekte ve yazının formuna ilişkin hataları daha belirgin ve kolay farkedilir hale gelmesine neden olabilmektedir. Bu gibi durumlarda kaligrafik ve tipografik tasarımlar

mekanın kimliğine uygun ve ortak dile göndermede bulunan bir yapıdan ziyade, planlansız ve özensiz kurgularıyla mekanda algısal bir karmaşaya neden olabilmektedir.



Görsel 3.4. *Tipografinin yanlış kurgulanmasının neden olabileceği algısal bozukluğa bir örnek (pleated-jeans.com, 07.04.2019)*

Her markanın hedef kitlesini fiziksel mekanına davet etmek amacıyla çeşitli grafik unsurlara başvurduğu görülebilmektedir. Bu unsurlardan biri olan tabelalar, bireyin fiziksel mekanı deneyimlemeden önce marka ile ilgili ilk izlenimini oluşturduğu görsel uyaranlardan biridir. *Massage Therapist* tabelası, küçük bir tipografik hatanın bile anlamı ne kadar değiştirdiği konusuna etkili bir örnek olarak verilebilir (Görsel 3.4). Tipografik bir terim olan ve harflerin aralarındaki boşlukların, harflerin formuna ve görsel ağırlıklarına göre, düzenlenmesi anlamına gelen espas, tasarımlarda okumanın akıcılığını sağlamak amacıyla önemli bir yere sahiptir. Tasarımcısı ve konumu belli olmayan kullanımda *therapist* olarak yazılan terapist anlamındaki kelimede düzeltilmeyen bir espas hatası, anlamın tamamen farklı bir noktaya kaymasına neden olabilmektedir. e ve r harfleri arasındaki açıklığın fazlalığı *therapist* kelimesini *the rapist* olarak okutabilmekte ve genel olarak masaj terapisti yerine tecavüzcüye masaj yapmak olarak algılanabilmektedir.



Görsel 3.5. *Kaligrafinin yanlış kurgulanmasının neden olabileceği algısal bozukluğa bir örnek (twentytwowords.com, 13.09.2019)*

Kaligrafik yazıyüzünün yanlış seçimi üzerinden bir diğer hatalı kullanım örneği incelenebilir. Anonim fotoğrafta çeşitli torba ve keseler satan bir dükkan görülmektedir. Mekanın önüne satılan ürünlere yönelik bir bilgilendirme yazısı konmak istenmiştir. Torba, kese gibi Türkçe karşılıklara gelen *pouch* kelimesi bir tabela üzerine kaligrafik bir font kullanılarak uygulanmıştır (Görsel 3.5). Fakat seçilen yazıyüzünün majiskül P harfi, majiskül D harfini anımsatmaktadır. Yanlış anlaşılma ihtimalini yüksek oranda arttıran bu kullanım, yazıyı *Pouches* yerine *Douches* olarak okutmakta ve İngilizce'de bir hakaret olan *Douche bag* kullanımını hatırlatmaktadır. Yapılan bu hatalı kaligrafik seçim, mekanda satılan ürünler hakkında bilginin aktarılması ve mekanın amacını hedef kitleye ulaştırılması amacını olumsuz yönde etkilemiştir.

Örnekleri çoğaltılabilecek olan benzer başarısız tipografik ve kaligrafik kullanımlar, markalara ve mekan algılarına birçok şekilde büyük zararlar verebilmektedirler. Bunun yanı sıra başarılı şekilde kurgulanan tasarımların da etkisinin olumlu yönde en az bu kadar büyük ve etkili olduğu düşünülebilir.



Görsel 3.6. *Sidney'deki Rabobank merkez binası. Tüm mekanı kapsayan bir grafik kimlik örneği (segd.org, 22.03.2019)*

Dünyanın önde gelen gıda ve tarım bankalarından biri olan Rabobank'in Sidney'deki merkez binası için yapılan yenileme çalışması kurgulanmış tipografiye örnek olabilecek başarılı tasarımlardan biridir (Görsel 3.6). Paul Tabouré (yaratıcı yönetmen), Charlie Bromley (mekan sorumlusu ve tasarım yöneticisi), Scott McNamara (tasarımcı), Christina Maricic (tasarımcı) ve Danielle Senecky (proje yöneticisi) tarafından, 2016 yılında tamamlanan, çalışmada mekan kimligi için sektöre uygun organik, çizgisel formlar tercih edilmiştir.

Çalışanların ve ziyaretçilerin Rabobank'ı farklılaştıran; sıcaklığın, bağlılığın ve uzmanlığın kültürel özelliklerini deneyimleyebilecekleri yeni bir çalışma ortamı yaratılmıştır. (http-9)

Tipografinin de desteği ile mekan kimliği tek dilde sade, tutarlı, doğal bir yaklaşıma sahip olmuştur. Mekanın genelinde doku ve desenlerin kullanımıyla görsel ağırlıklı bir kimlik tercih edilmiştir. Bunun yanında yazıya ihtiyaç duyulan alanlarda ise kimlik yaklaşımı korunarak mekanın genelinde kullanılan dokular tipografi ile birleştirilmiş ve kimliğin devamlılığı sağlanmıştır. Yönlendirme ve bilgilendirmenin ihtiyacı nedeniyle geniş bir alanda kullanım ihtiyacı duyulan yazı, tipografi ile marka kimliğine hizmet eden ve mekanın bütünlüğünü sağlayan bir rol üstlenmiştir.

Yazının sanatları, Robobank örneğindeki gibi, görsel dilin ağırlıkta olduğu kurum kimliği sistemlerine yardımcı olabildikleri gibi, kavramsal yaklaşımlarla görselliğin doğrudan kaligrafi ve tipografi ile oluştuğu formlara da dönüşebilmektedir.



Görsel 3.7. *Quad Cinema, New York. Yazıyüzü çıkışlı bir grafik kimlik örneği (segd.org, 22.03.2019)*

Tasarımcı Paula Scher'in yönettiği "Quad Cinema" projesi ortak dilin devamlılığı açısından etkili bir örnektir. Ekip tüm çevresel grafikleri baştan tasarlayıp özgün bir görsel

dil yaratmışlardır. Logo için markaya özel tasarlanan yazıyüzü, kenarları sert yapıda olmayan kare formunda harflerden oluşmaktadır (Görsel 3.7). Yan yana gelen harflerin film şeridi etkisi uyandırarak sinemaya gönderme yapması istenmiştir (http-10).

Yazıyüzü ve logo tasarımının ardından kimlik ve çevresel grafikler için devamlılık arz eden mimari ile uyumlu bir yaklaşım tercih edilmiştir. Sadece yönlendirmelerde değil aydınlatma ve yapısal formlarda da kullanılan yazıyüzü çıkışlı formlarla alanın her noktasında karşılaşılabilmektedir. Gösterim salonlarının tavanlarında bulunan aydınlatma elemanları doğrudan "QUAD" kelimesinin farklı harflerinden oluşturulmuştur. Tüm mekanı kapsayan bu yaklaşım ile birlikte tipografinin görsel bir forma dönüşerek doğrudan mekan kimliğini oluşturan bir yapı oluşturduğu söylenebilir.

Yazının sanatları mekanda kimi zaman kimliği destekleyen unsurlar olarak, kimi zaman kimliği oluşturan temel unsurlar olarak bulunabilmektedirler. Yazılı mesajı iletme amacıyla kullanılabildiği gibi yalnızca görsel eleman olarak da görselliğe ve kimliğe destek verebilen kaligrafi ve tipografinin, mekan kimliğini ve bütünlüğünün tasarlanması sürecinde önemli noktada olduğu görülebilmektedir.

3.2. Mekan Algısını Şekillendirmede Etkin Olan Kullanımlar

Kaligrafi ve tipografi mekanda yazının işlevselliğinden dolayı bir çok amaca hizmet edebilmesiyle tasarımlarda etkin şekilde kullanılmaktadır. Yazının sanatları, mekanı ve kimliğini desteklerken aynı zamanda mekan algısının şekillendirilmeye yardımcı veya doğrudan mekan algısını tanımlayabilecek bir unsur olarak da kullanılabilir. Kavramsal yaklaşımlarla mevcut fiziki mekanı şekillendirmekte ve aynı zamanda mekan içinde farklı düşünsel alanlar tanımlayabilmekte olduğu düşünülebilir.

Düşünsel süreçlerin etkisinin büyük olduğu mekan algısında bireyin en büyük yardımcılarından biri olan görsel uyarıcıların, sanatçı ve tasarımcılar için deneysel yaklaşımlarda da en büyük yardımcılardan olduğunu söylemek mümkündür. Bunun yanı sıra, kurgulanan görsel unsurların kaligrafik veya tipografik tasarımlarla oluşturulması, bireyin mekanı algılama sürecinde yazının anlamıyla daha da güçlü bir kavramsal bağlara olanak sağlayabilmektedir. Yazının sanatlarının, okunarak anlamlandırılabilen hızlı ve doğrudan bir iletişime sahip olmasının yanında, okunup anlamlandırılamasa da bireyin anlamlandırma

çabasıyla farklı iletişim olanaklarına sahip olması, deneysel yaklaşımlar için de etkili bir zemin oluşturmaktadır. Kaligrafi ve tipografinin; anlamlandırılabilen yazılarla, yazı gibi görünen ama okunamayan asemik formlarla, yazının anlamlandırılamayacak görsel unsurlara dönüştüğü yaklaşımlarla ve tasarımcıların hayal gücleriyle şekillenen esnek yapısıyla mekan algısındaki etkileri deneyimlenebilmektedir.

Görsel etkileyicilikleriyle mekan içinde çoğunlukla estetik bir değer olarak hayat bulan kaligrafik ve tipografik tasarımlar kimi zaman doğrudan bu estetik yaklaşımlarıyla, kimi zaman görselliğin yanı sıra çeşitli işlevsellikler üstlenerek, kimi zaman ise beraberinde kavramsal bağlamlar yaratarak mekan deneyimini şekillendirmektedir.

3.2.1. Görsel ve estetik kaygının ön planda olduğu örnekler

Kaligrafi ve tipografi, mekanda pek çok işlevi üstlenip esnek bir yapıya bürünebilmektedir. Yönlendirme tasarımı örneklerindeki gibi kitlelerin hareketlerini yönlendirebilen, bireyleri bilgilendirebilen yapısının yanı sıra sadece estetik değeri ile de bir çok noktada tercih sebebi olabilmektedir.

Çoğu birey yaşam alanını, kişiselleştirmek ya da işlevselliğin yanında alana artı bir değer katmak adına görsel eklemeler yapmaya istekli olabilir. Örneğin; evlere asılan tablolar, kapı önüne konulan çeşitli paspaslar, seçilen mobilyalar bu arayışın bir parçası olarak gösterilebilir. Tablolar ele alınacak olursa; üzerinde bulundukları duvarların alanlarını bölme, ısı veya ses yalıtımı sağlama, yapıya destek olma gibi ortak amaçları bulunmamaktadır. Fakat bireyin astığı tablo, duvarın işlevine katkı sağlamadan veya zarar vermeden estetik bir kaygıyla seçilip konumlandırılmaktadır. Bireyin yönelimi ile mekan ve/veya içindeki spesifik alanlar görsel olarak tekrar kurgulanmakta ve kişiselleştirilmektedir. Bu durumun; bireyin, mevcut mekanda farklı tanımlar yaratabilmesini kolaylaştırmak için, aidiyet duygusunu pekiştirmesi olarak düşünülebilir. Eklenen her yeni görsel unsur bireyin tercihiyle şekillenen mekanı, herhangi bir apartman dairesi olmaktan çıkarıp, kişinin kendi mekanı, evi olarak tanımlamasına yardımcı olmaktadır. Yazı üzerinden bakılacak olursa; duvar yazıları sokakları kişilerin not defterine, grafittiler mahalleleri toplulukların tuvallerine dönüştürebilmektedir. Sanatçı ve tasarımcıların da, örneklerdeki gibi görsel unsurların yardımıyla mekanı deneyimleyenler için, mekana yeni tanımlar yükleme çabasının karşılığı olabilmektedir. Bu yaklaşımların yazının

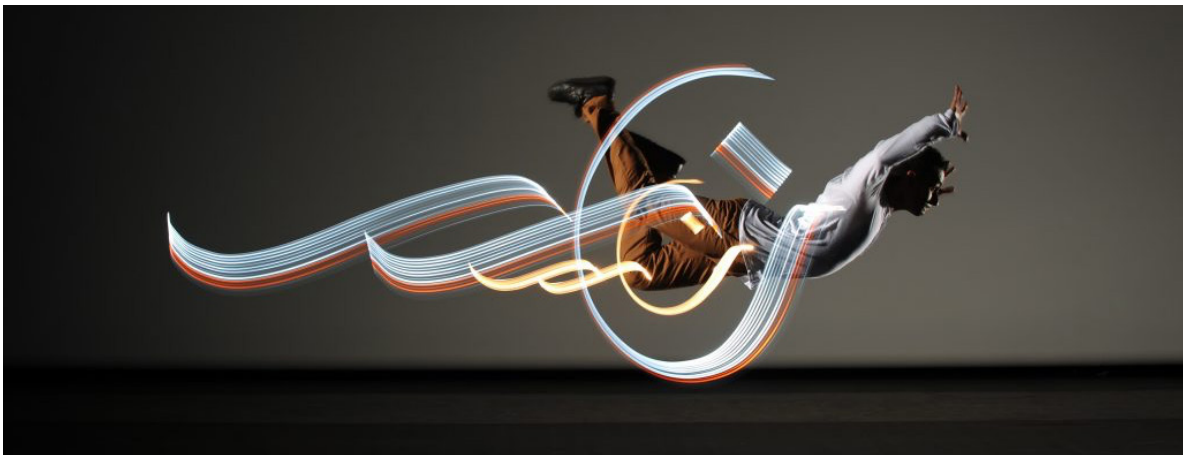
sanatlarıyla kurgulanması; yaşamda genellikle çok büyük boyutlarda karşılaşılamayan, iki boyutlu bir forma sahip olan yazının mekandaki etkisini arttırdığı düşünülebilir. Kaligrafi ve tipografinin, mekanın olanakları ve ondan aldığı güçle, fiziki mekana ek yeni mekan tanımları yaratabilecek deneyimlere temel oluşturabileceğini söylemek mümkündür.



Görsel 3.8. *"Red October" Binası, Moskova. Pokras Lampas'ın kaligrafik eserinin kuş uçuşu görüntüsü ve yapım aşamasından bir fotoğraf (calligroof.com, 03.04.2018)*

Moskova'daki Red October fabrikası bu konuda başarılı bir uygulamaya ev sahipliği yapmaktadır. Kaligrafi sanatçısı Pokras Lampas ve ekibi; tablonun sınırlarını genişletip tüm duvarı, hatta tüm yapıyı kaplama fikriyle, 2015 yılında Moskova'nın merkezinde yer alan Red October binasının çatısının tamamını kaligrafik bir kompozisyonla kaplamıştır. Genişliği 1625m^2 olan alanda 730 litre boya kullanılarak hazırlanan çalışma, Dünya'daki en büyük kaligrafi sanatı eseri olarak anılmaktadır (http-11). Boyutunun ve etkileyiciliğinin yanında eser, mekanın kimliğini farklı bir noktaya taşımıştır. Günlük yaşamda pek erişilebilir bir noktada olmasa da yapı, kendi mekanında farklı bir tanım kazanmış ve şehirdeki diğer

yapılardan ayrışan bir özellik yüklenmiştir. Kaligrafi ile birlikte fabrika, bina örgüsünün arasında, bir yapının estetik değerin katkısıyla, nasıl bir sanat eserine dönüşebileceğinin kanıtı niteliğindedir. Şehrin merkezine kuş uçuşu bakıldığında (Görsel 3.8) kaligrafinin, yapıyı farklılaştırıp yeni bir kimlik yarattığı açıkça görülebilmektedir. Genel olarak kağıt, tuval gibi görece küçük yüzeylerde çalışılmasına aşina olunan kaligrafi, projede mekan tanımını bütün şehir olarak değiştirmiştir. Eserle birlikte şehrin, sanatçının tuvallinin sınırlarını çizen bir mekana dönüştüğünden bahsedilebilir.



Görsel 3.9. *"Turn off the Lights", Julien Breton. Gerçek üstü kaligrafik tasarımlar (kaalam.fr, 02.05.2018)*

Fransız, kaligrafi sanatçısı Julien Breton'un, ışıkla boyama tekniğiyle oluşturduğu kaligrafik eserler de etkili uygulamalardan biridir. Kağıt ve tuval gibi alanları kısıtlı bulan sanatçı, sınırsız bir ifade biçimi için sonsuz olan ışığı kullanmayı tercih ettiğini ve eserlerinde tek sınırın boşluk olduğunu belirtmektedir (http-12). Fotoğraf makinelerinin uzun pozlama özelliği ile ışığın belirli bir süre filme veya dijital ortama pozlanması yardımıyla oluşturulan tasarımlar, Breton tarafından "light calligraphy" olarak adlandırılmaktadır. Breton, 2012'de, Pick Up Production ile gerçekleştirdiği ortak çalışmada, tekniğini hip-hop tarzı dans figürleriyle birleştirerek bireyi de eserlerine dahil etmiştir (Görsel 3.9).

Dansın eserlere dahil olması daha estetik katkının yanı sıra insan figürünü kaligrafiyle birlikte var ettiğinden izleyene daha tanıdık bir mekan algısı oluşturmada yardımcı olmaktadır. Kaligrafik formların dansçıların etrafını sarması ve mekandaki perspektife uygun hareketliliği, üç boyutlu etkiyi desteklemektedir (Görsel 19). Fakat, algılayabildiğimiz

yaşantıda ışığı kütle olarak gözlemleyememiz ve yazının kullanılan formda hayata dahil olamaması algıyı bilinen boyuttan uzaklaştırmaktadır. Adeta mevcut mekanı farklı bir boyutta gözlemleme deneyimi yaratan eserlerin etkisi dans sanatının ve kaligrafinin estetik değerlerinin birleşimiyle artmaktadır. Uygulamada kaligrafi; kendi zahiri mekanının yanında, kendi fizik kurallarını da tanımlayan bir rol üstlenerek mekanı oluşturan temel öğelerden biri haline gelmiştir.



Görsel 3.10. *Grafitti sanatçısı Sergio Odeith'in anamorfik eserlerine bir örnek (odeith.com, 03.05.2018)*

2000'ler ile birlikte aldığı yeni formla, kaligrafi ve illüstrasyon disiplinlerinin sokak kültürüyle şekillenmesi olarak tanımlanabilecek olan grafitti eserleri de yazının mekandaki en yaygın örneklerindendir. Portekizli grafitti sanatçısı Sergio Odeith'in eserleri, anamorfik bakış açısıyla mekan algısını başarılı bir şekilde deforme edebilmektedir (Görsel 3.10). Eserlerinde de "Odeith" takma adını kullanan sanatçı; farklı açılardaki duvarları ve zemini kullanarak eserlerini oluşturmaktadır. Perspektifin doğru kurgulanmasıyla doğru açıdan bakıldığında mevcut mekanın içinde zahiri üç boyutlu grafikler oluşturarak illüstratif ve kaligrafik unsurları mekanın içinde var etmektedir. (http-13)

Grafitti kültürünün temelinde, kullanılan takma adları mümkün olduğunca fazla kişiye duyurmak yatmaktadır. Sanatçılar kendi isimlerini, bilinirliklerini arttırmak adına, insanların ilgisini çekebileceği alanlarda eserlerini konumlandırma ve olabildiğince fazla görünürlük elde edebilmek için birçok farklı konumda sergileme eğilimindelerdir. Bu noktada Odeith,

kaligrafik imzasını ikinci boyuttan, üçüncü boyuta taşıyarak insanların hayatına en etkili şekilde dahil olmakta ve grafik öğeleri mekanın bir parçası olarak var etmektedir.



Görsel 3.11. *THIS&THAT albümü için tasarlanan tipografi temelli anamorfik enstalasyon ve kapak tasarımı (bamandmrdero.simonlemmerer.com, 03.09.2019)*

Mekanda anamorfik formda kaligrafik ve tipografik kullanımlar pek çok alana hizmet etmektedir. Mekanda kullanılan anamorfik bir tipografi örneği olarak THIS&THAT albüm kapağı gösterilebilir (Görsel 3.11). Mekana uygulanan bir enstalasyon olan tasarımı ardından basılı albüm kapakları için de kullanılmıştır. Müzik albümünün sahipleri olan BAM ve Mr. Dero kapak tasarımı için yenilikçi bir yaklaşım olarak mekanda salınan enstrümanlardan oluşan anamorfik bir tasarım tercih etmişlerdir. Sanat yönetmenliğini Simon Lemmerer'in yaptığı tasarım tek açıdan bakıldığında this ve that kelimelerinin baş harfleri olan t harfi için farklı renklerde tasarımlardan oluşmaktadır (http-14). Mekandaki kurulumlarının ardından

fotoğraflanarak albüm tasarımlarında da kullanılarak hayata geçirilmiştir.

Deneysel yaklaşımlarla kaligrafi ve tipografinin sadece estetik değeriyle dahi mekandaki deneyime yön verdiği savunulabilir. Bunun yanında, yazının sanatlarının farklı mekan tecrübeleri yaratırken bir yandan işlevselliği ile de mekanda hayat bulduğu örneklere rastlamak mümkündür.

3.2.2. Görselliğe ek olarak işlevsellik üstlenen örnekler

Yazı, mekanda sadece estetik bir unsur olarak değil, görsel değerinin yanında işlevsel olarak da hayat bulabilmektedir. İncelenen örneklerdeki yönlendirme tasarımlarında olduğu gibi kaligrafi ve tipografi mekanda işlevsel olarak etkin rol üstlenebilmektedir. Yazı sanatlarının işlevsel kullanımı sadece rehberlikle sınırlı kalmayıp bireyleri bilgilendirme, uyarma gibi görevler de üstlenmektedir. Birçok noktada ihtiyaç duyulabilecek olan bilgilendirme ve uyarı sistemlerine en sık rastlanan alanlar toplumun ortak kullanımına sunulan mekanlar olduğu söylenebilir.



Görsel 3.12. *Tipografinin mekanın dinamiklerinden yararlanarak işlevsel bir yapıya bürünmesine örnek bir tasarım (clareolivermelanomafund.org, 28.04.2019)*

Peter MacCallum Kanser Merkezi, 21 Aralık 2009 ve 31 Ocak 2010 tarihleri arasında gerçekleşen "Clare Oliver Challenge" etkinliği kapsamında, *Ban the Tan this summer* sloganıyla Avustralyalılar'ı bronzlaşmamaya davet etmiştir. Bu etkinlik; Peter MacCallum Kanser Merkezinde acil olarak ihtiyaç duyulan melanom araştırmaları için Clare Oliver

Melanoma Fonu aracılığıyla desteklenmenin yanı sıra, insanların cildini güvende tutmalarını isteyerek, bir yandan insanları kurum ve fon hakkında bilgi sahibi etmeyi, diğer yandan bireylerde cilt kanseri hakkında farkındalık yaratmayı hedefleyen bir amaca hizmet etmektedir (http-15). Bu doğrultuda *Take a break from the sun* mesajı, topluma açık plajlarda güneş olduğu zamanlarda, güneşin oluşturduğu gölgeyle, kum yüzeyde görünür hale gelecek şekilde tasarlanmıştır (Görsel 3.12). Fikir ve mekanla uyum içinde kurgulanan tasarım mekanın dinamiklerini başarılı bir şekilde kullanarak işlevselliği de ön planda tutmaktadır.



Görsel 3.13. *Hintli sokak sanatçısı DAKU'nun mekanın dinamiklerini kullanarak kurguladığı eserler (daku156.com, 17.08.2019)*

DAKU takma adlı Hintli sokak sanatçısının eserleri de bu duruma benzer bir yaklaşımla kurgulanmıştır. Eserlerde "zaman ilerler", "zaman kaybolur" gibi cümleleri çeşitli yüzeylere yansıtarak dinamik tasarımlar yaratmıştır. Ayna üzerine folyo baskı tekniğiyle ayna yüzeylerini tipografiyi yansıtacak şekilde maskeleyen sanatçı tasarımları şehirde farklı noktalara konumlandırmıştır (http-16). Aynalardan yansıyan güneş ışığıyla yüzeyler üstüne düşen

yazılar güneşin hareketine göre hareket etmekte, dağılmakta ve görünüp kaybolmaktadır. Mekanın bu dinamiklerinden faydalanan eserler, yazının aktardığı mesajla da uyumlu bir biçimde mekanda var oldukları için etkileyiciliğini daha da arttırmakta ve ilgi çekmektedir (Görsel 1.13).

Yazının sanatlarıyla kurgulanan tasarımların mekanla bütünleştiği örneklerin yanı sıra yenilikçi mekan deneyimleri sunan uygulamalara da rastlamak mümkündür. Kaligrafik ve tipografik formların, yorumlanabilir ve yeniden tasarlanabilir olması birçok alana uyarlanabilmeleri için tasarımcılara olanak sağlamaktadır.



Görsel 3.14. *UCLA, "a" harfi için tasarlanan kaligrafi temelli oturma elemanı ve genel kullanımı (designboom.com, 05.04.2018)*

Tasarımcı Andrew Byrom'un UCLA (University of California, Los Angeles) için tasarladığı, oturma elemanları işlevsel bir yaklaşım sunmaktadır. Byrom, 2011 yılında, UCLA için, kaligrafi temeline dayanan, on beş parçalı bir oturma elemanı grubu tasarlamıştır (Görsel 3.14). Oturmak ve masa olarak kullanmak üzere farklı yüksekliklerde tasarlanan parçalar, üstten bakıldığında dikdörtgen ve paralelkenar formlara sahiptir. Aynı zamanda; bir araya geldiğinde, kesik uçlu bir kalemle yazılmış, kaligrafik yazı tarzını yansıtan formlar UCLA Extension dergisinin kapağında da kullanılmıştır. Önceden de bireylerle doğrudan etkileşime girebilecek üç boyutlu tipografik tasarımları olan Byron, yazı ve endüstriyel tasarımı bir araya getirmektedir (http-17). UCLA için tasarladığı projede tekrar yorumlanan elemanlarda işlevsellikten ödün vermeyen tasarımcı, yazıyı mekanın bir parçası haline

getirmektedir. Sadece estetik kaygılarla çalışılan bir tasarımın mekandan çıkarılması, süren yaşama görsel algı dışında negatif bir etki yaratmasa da; kullanılan ve tecrübe edilen bu tasarımın, işlevselliği nedeniyle, yokluğunun hissedilecek bir noktada olduğu savunulabilir.

Mekanda, yazı ile kurulan işlevsel bağın yanında; yazının tamamının görülebileceği bir açıdan bakıldığında, tasarımın harfleri "UCLA" kelimesini yani üniversitenin adını oluşturmaktadır. Bireyin kullanımına hizmet ederek mekanın doğrudan bir parçası olan tasarım, aynı zamanda bulunduğu kurumun adını da üzerinde taşıyarak çevreyle bir bütün haline gelmektedir. Tasarım; hem bireye kendi alanında işlevsel olarak etkileşim imkanı yaratarak doğrudan bireyle, hem de tasarımın bulunduğu mekanda UCLA kimliğini sürdürerek markayla iletişim kurmaktadır.



Görsel 3.15. *BUS otobüs durağı tasarımı (mmmm.tv, 26.08.2019)*

Tipografinin işlevsel olarak kullanılmasına bir diğer örnek TRANSIT isimli girişimin EUNIC işbirliğiyle birlikte yürüttüğü "Yaratıcı Alanlar Olşturma" projesinin bir parçası olarak Baltimore'da gerçekleştirilmiştir (Görsel 3.15). Her harfi yaklaşık 4 metre yüksekliğe ve 2 metre genişliğe sahip tasarım kentte ikonik bir yapı olarak hayat bulmaktadır. Tasarım hem bir otobüs durağı, hemde karakteristik bir tasarım ürünü olarak bekleyenlere dinlenme ve hava koşullarından koruma işlevinin yanı sıra eğlence ve etkileşim kurma olanağı da sunmaktadır. İşlevine yönelik olarak B harfi her harf 2-4 arası insanı yağmur, rüzgar gibi etkenlerden koruma görevi üstlenebilirken, S harfi bekleyenlerin uzanabilmesi için olanak yaratmaktadır (http-18).

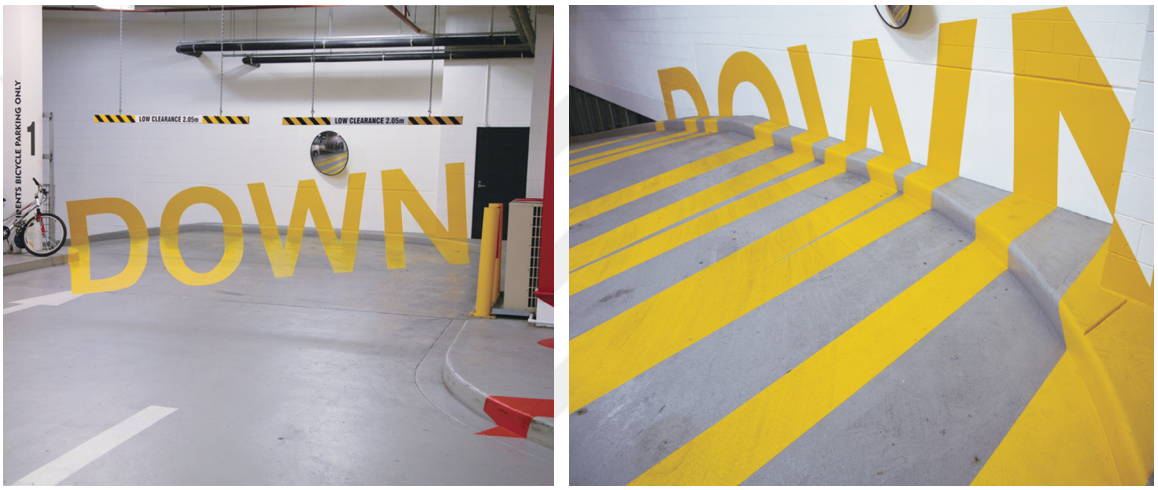


Görsel 3.16. *Benoit Challand tarafından tasarlanan 3B illüstrasyon (benoitchalland.com, 05.04.2017)*

Bireylerin mekandaki deneyimleri tecrübe edebildikleri unsurların yönlendirmeleri ile şekillenmektedir. Mekanın algıdaki yansımasının bakış açısına göre de şekillendiği savunulabilir. Üç boyutlu görselleştirme ve illüstrasyon üzerine çalışan Fransız tasarımcı Benoit Challand, *Foldyard* adlı illüstrasyonunda, aynı düşünce yapısını kullanarak ironik bir yaklaşımda bulunmuştur (Görsel 3.16).

Çiftlik hayvanları için çevrelenen yer veya çiftlik hayvanlarının muhafaza edildiği yer anlamına gelen *foldyard* kelimesi, illüstrasyonda bir ofisin çalışma masalarının genel görünümünde okunabilmektedir (http-19). Ofisleri, insanların çiftlik hayvanları gibi

çevrelenip muhafaza edilerek çalıştırıldığı alanlar olarak yorumlayan tasarımcının eseri; alt metinde, bireyin, bir takım etkenlerden ötürü kişisel alanını fazla daralttığı için gerçeği göremediğini aktarmak istediği şeklinde yorumlanabilir. Oluşan iki mekanın ilkinde, masa, bireyin mekanında sadece çalışmak amacıyla bağ kurulan işlevsel bir olguyken; ikinci mekanda, genel algı tüm ofis mobilyalarıyla ilk mekandakinden çok farklı bir kavram yüklenmektedir.



Görsel 3.17. *Eureka Tower otoparkı, Alex Peemoeller. Tipografinin, işlevsel bir yaklaşımla, anamorfik teknik kullanılarak ele alınması üzerine bir tasarım (axelpeemoeller.com, 06.05.2018)*

Avusturalya'daki, Alex Peemoeller tarafından tasarlanmış olan, Eureka Tower otoparkındaki tipografik yönlendirmeler, estetik algının yanında anlamsal verinin de mekanda işlev kazanması konusunda bir diğer örnektir (Görsel 3.17). Yönlendirmeler aşağı, yukarı, çıkış gibi basit kelimelerle ifade edilmiş ve mekan içinde konumlandırılmıştır. Bu noktada asıl önemli olan, tipografik unsurların sadece bir noktadan bakıldığında doğru forma ulaşması diğer açılardan ise birer grafik eleman olarak hayat bulmasıdır. Bunun için, belirli bir noktadan, belirli bir yöne bakıldığında tipografik unsurun görülebilmesi adına, gerekli yüzeyler renklendirilmiş; diğer kısımlar olduğu gibi bırakmıştır. Bu durum farklı yüzeyler üzerinde farklı geometrik şekiller oluşturup, sadece uygun açıdan bu noktaya bakıldığında şekillerin bir araya gelmesine ve yönlendirme kelimelerinin belirmesine olanak sağlamıştır.

Aynı zamanda bu uygulama tasarımcıya mesajı iletmek istediği kitlenin kurgulanmasında da yardımcı olmaktadır. Örneğin; otopark uygulamasında "çıkış" yönlendirmesini görmesi

gereken kitle çıkışa doğru olan yol üzerinde seyahat eden araçların içindeki insanlardır. Çıkışa giden ve başka bir yol arasında seçim yapması gereken bireyler ters yönden gelemeyeceği için, tasarımcı anlamsal veriyi spesifik olarak bu kitleye iletebilmektedir. Optik illüzyon ve tipografinin birlikte kurgulanıp, uygulandığı bu proje, anamorfik yaklaşım ile, tasarımcıya mekan içinde alternatif mekanlar üretmesi açısından olanak tanımış; tipografi ise, anlamsal verinin hızlı ve kolayca iletilmesini sağlamaktadır (http-20). İşlevselliğinin yanında farklı hedef kitleler için, farklı tipografik unsurlar oluşturabilen ve bireyin mekanını yine bireye göre şekillendirebilen bu tasarım; yazı sanatlarının mekandaki işlevselliğinin yanı sıra, mekanı şekillendirmesi adına etkili uygulamalardan biri olduğu da söylenebilir.

Yazının sanatları olan kaligrafi ve tipografi, estetik ve işlevsel varlığıyla sıkça mekanda kendine yer bulabilirken aynı zamanda algının şekillendirilmesinde de rol alabilmektedir. Bu gibi kullanımların yanı sıra, mekan deneyimlerinde kavramsal yaklaşımlarla kurgulanan kaligrafik ve tipografik tasarım örnekleriyle de karşılaşılabilmektedir.

3.2.3. Görsellik ve kavramsal yaklaşımın birlikte kurgulandığı örnekler

Kaligrafik ve tipografik yaklaşımlar yazının aktardığı mesajlarla mekanda kavramsal bağlamlar oluşturmak adına verimli bir olanak olarak ele alınabilir. Çeşitli tekniklerle mekana dahil olan tipografi, kavramsal olarak desteklenerek etkili kullanımlara dönüşebilmektedir. Mekanda anıtsal yapılara, heykellere, bazen ise teknolojinin yardımıyla ışık oyunlarına dönüşen tipografik ve kaligrafik yaklaşımlara pek çok farklı formda rastlamak mümkündür. Bu kullanımlarla mekanın fiziksel kimliğinin yanında zahiri açılımlara da olanak sağlayan kaligrafi ve tipografi mekan kimliğini yeniden kurgulayabilecek ve tanımlayabilecek kullanımlara zemin hazırlayabilmektedir. Tasarımcı ve sanatçıların mekanın kimlik ve dinamikleriyle kavramsal yaklaşımları tutarlı bir şekilde ele almalarıyla mekanın esere doğrudan dahil olması deneyimleyen açısından da etkileyici bir hal almaktadır. Aynı zamanda bu tarz sorgulamalarla sanatçı ve tasarımcıların aktarmak istedikleri fikirlerin de daha vurucu şekilde hedef kitleye ulaştığı savunulabilir. Yazıyı mekan ile birlikte yorumlayan ve bireyi deneyimin bir parçası haline getiren eserlere bir örnek olarak Berlin'deki Christian Garden park gösterilebilir.



Görsel 3.18. *Christian Garden, Gardens of the World, Berlin. Tipografi ve kavramsal yaklaşımın bir arada kullanılmasına örnek bir tasarım (gruen-berlin.de, 24.04.2018)*

Kavramsal alt yapısıyla, var olduğu mekana yeni bir alt mekan algısı kazandıran tasarımlardan biri, birçok ödüle de layık görülmüş olan, Berlin'deki Christian Garden parkıdır (Görsel 3.18). Yürüyüş yollarında konumlandırılmış olan eserler, yolun yan ve üst cephelerini tamamen kaplayacak şekilde bir iskelet ile yürüyüş yolu boyunca ziyaretçilere eşlik eden bir yapı olarak oluşturulmuştur. Felsefi metinlerden ve İncil'in hem eski, hem de yeni versiyonlarından alınan metinler yatay kelimelerin birbirini desteklemesiyle oluşturulan formda; Batının ve Hristiyan yaşamının, doğa ve insanlık arasındaki ilişkisini aktarmaktadır

(http-21).

Park için oluşturulmuş tasarım fiziksel olarak yarı kapalı bir alan yaratmasına rağmen bir tünel algısı yaratmamaktadır. Metinlerle ve transparan tasarımıyla; yürüyen bireylerin temsil ettiği insanlığın, parkla -yani doğayla- olan iletişimine ve aralarındaki bağa dikkat çekmektedir. İnsan ve doğanın arasında kurgulanmış olan bu kavramsal yapı, üç cephesi kapalı bir mekandan ziyade felsefi ve dini bir sınır oluşturarak, sadece tipografi ile, fiziksel mekanın yanı sıra yeni bir mekan tanımı oluşturmuştur.

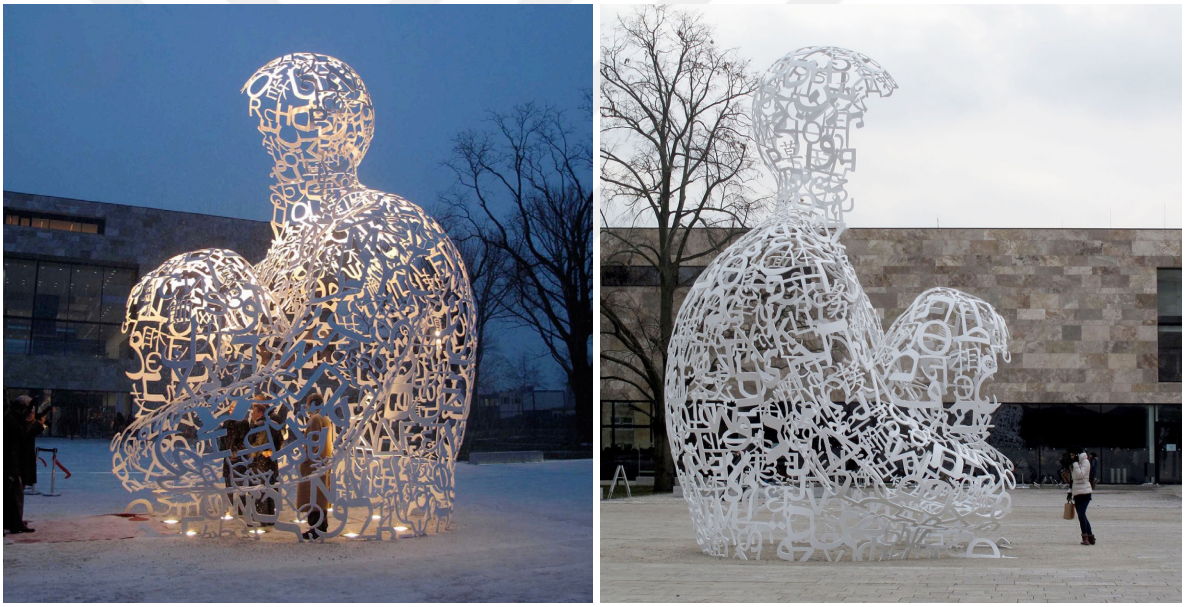
Tipografik dokunun oluşturduğu fiziksel sınırlar, metnin anlamsal katkısıyla, alan içinde yeni bir alt mekan yaratmaktadır. Tipografide et kalınlıklarının ince kullanımı görsel geçirgenliği arttırarak bireyin doğadan soyutlanmaması kavramını desteklemektedir. Bunun yanı sıra, satır yüksekliklerinin bitişik olması tipografi harici her hangi bir iskelete ihtiyaç duymadan metnin kendi başına ayakta durmasına olanak sağlamış ve algının farklı görsel uyaranlara maruz kalmadan sade şekilde yönlendirilmesine imkan tanımıştır. 2011 yılında açılmış olan Christian Garden; estetik ve işlevselliğin birleştiği, kavramsal olarak yeni bir algısal mekanın oluştuğu etkili bir eserdir.



Görsel 3.19. *Goa festivali dahilinde sokak sanatçısı DAKU'nun tasarladığı enstalalsyon eseri (daku156.com, 17.08.2019)*

Önceki örneklerde de yer alan, mekanın dinamiklerini kullanarak sokak sanatı eserleri üreten Hintli sanatçı DAKU'nun bir diğer eseri yine kavramsal alt yapı, mekan ve yazının birleştiği etkili örneklerdendir. Time Theory (Zaman Teorisi) adlı enstalasyon,

Goa festivalinin bir parçası olarak, kar amacı gütmeyen St+art India kamu sanatı oluşumu tarafından desteklenmiştir. Tasarım, sokaktaki binaların arasına yapılan kurulumla zaman felsefesi üzerine seçilen metinlerin gölgelerinin zemine düşmesi ile oluşturulmuştur (Görsel 3.19). Gölgenin kullanımıyla zaman kavramı doğrudan eserin içine dahil edilerek zaman geçtikçe yer değiştiren zaman ile ilgili felsefi metinlerin içeriğinde geçen ifadelerden bazıları şunlardır: "Zaman harikalar yaratıyor. Zaman geçiyor. Zaman üzerimizde uçuyor, ama gölgesini geride bırakıyor. Zaman kaybolur. Zaman bir yanılsamadır" (http-22). Bu eseriyle DAKU'nun, mekanı bir sokak olmasının yanında felsefi sorgulamaların dinamik halde devam ettiği düşünsel bir alana da çevirdiği savunulabilir.

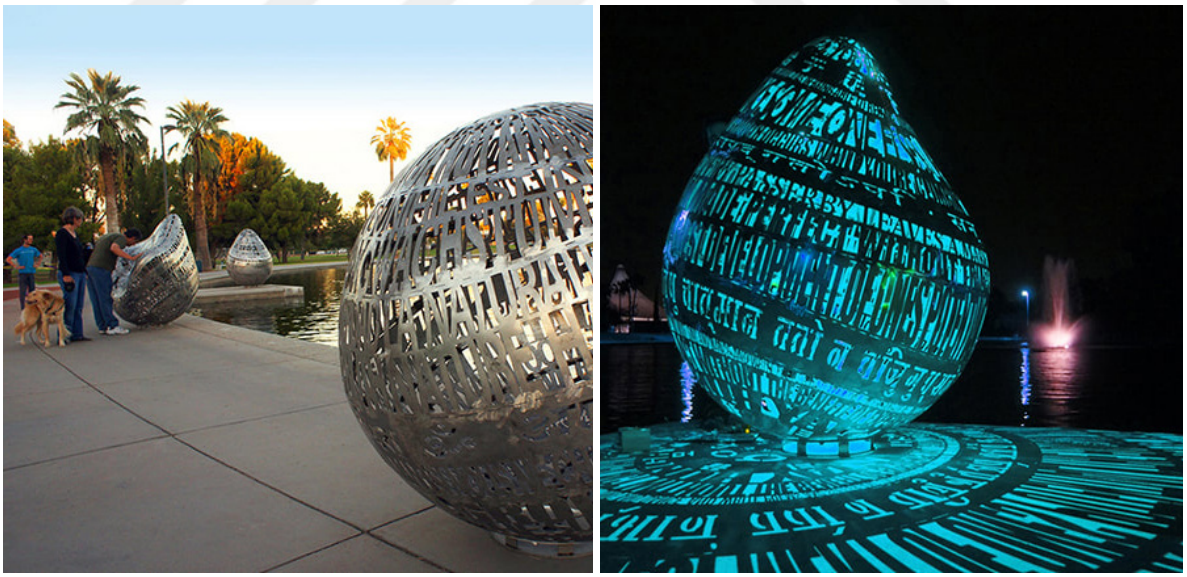


Görsel 3.20. *"Body of Knowledge", Jaume Plensa. Tipografi kullanımında deneyimlenebilir kavramsal alt yapının etkileyiciliğine örnek bir eser (jaumeplensa.com, 13.12.2017)*

Yazının, bulunduğu mekan içerisinde hem estetik hem işlevsel bir yaklaşımla sunumu kavramsal bir form aracılığıyla ayrı bir mekanın oluşmasına olanak sağlamaktadır. İspanyol sanatçı Jaume Plensa ise, eserlerinde mekanı kavramsal olarak ele almıştır. Plensa'nın, 2010 yılında Goethe Üniversitesi için tasarladığı, *Body of knowledge* adlı eseri, mekan algısına bakış açısıyla, önemli bir örnektir (Görsel 3.20).

Body of Knowledge adlı eserinde sanatçı; bedeni, "bedenimiz ruhun evidir. Fikirlerin yaşadığı yerdir. Vücudumuz, farklı deneyimlerimizin bir araya geldiği, karşılaştığı ve

büyüdüğü, devasa bir arşiv oluşturduğu bir merkezdir" şeklinde tanımlamıştır. Eserin içinde bulunduğu mekan olan üniversite için ise, "üniversite bedenimizin bir uzantısıdır. İnsanın ve düşüncelerin, geleneğin ve geleceğin iletişim kurmak için buluştuğu, insan bilgisinin ağını dokuyan bir toplanma alanıdır" şeklinde tanımlama yapmıştır. Fiziki mekan olarak üniversite ile insan bedeninin formunu buluşturan sanatçı, insan bedenini de ayrı bir mekan olarak tanımlamıştır. Eserini, "Temel bir araç olan iletişimin yine temel araçlardan oluşan bir insan bedeni formu" olarak tanımlayan Plensa, ayrı bir mekan olarak aldığı insan bedenini iletişimin temel araçları olan harflerden tipografik bir örüntü olarak kurgulamıştır (http-23). İçine girilebilen bir mekan olarak eser, üniversitenin içinde sınırlandırılmış fiziki bir alan oluşturmaktadır. Aynı zamanda, tipografik ve kavramsal kurguyla, seyirciye insanın sahip olduğu bilgiyle dolu bir bedeninin içinde bulunabilme olanağı da sunmaktadır. Plensa'nın eseri tipografinin kavramsal olarak soyut ve çevresinden tamamen bağımsız bir mekan oluşturması açısından önemlidir (Görsel 3.16).



Görsel 3.21. *"Brilliant", Palo Alto, California. Alan algısını ışık yardımıyla deforme edebilen bir eser (blessinghancock.com, 25.04.2018)*

Mekan tanımının kurgulanmasında her zaman fiziksel bir sınıra gereksinim duyulmaması durumu, sanatçılara esnek bir çalışma ortamı sunmaktadır. California, Palo Alto'daki *Brilliance* adlı, altı parçadan oluşan eserde mekan; sanatçılar Blessing Hancock ve Joe O'Connell

tarafından, sadece ışık kullanımıyla çevreyi aydınlatarak kurgulanmaktadır (Görsel 3.21). Üzerinde Christian Garden parkındaki gibi tipografik dokular ve farklı dillerden anlatılar bulunan heykellerin iç kısmında ışık kaynağı bulunmaktadır. Karanlık alanda heykellerin dış yüzeyinden sızan ışık çevreye yayılmakta ve çeşitli yüzeyler üzerine düşmektedir. Ağaçlar, etrafındaki gölün yüzeyi, insanlar vb. farklı uzaklıklardaki objelerin üzerine düşen tipografik tasarımlar; heykelin bulunduğu alan veya çevredeki parktan bağımsız olarak özgün bir mekan oluşturmaktadır. Oluşan yeni mekanı sınırlandıran tipografinin anlamsal etkisiyle tanımlanan alan, metinlerin içeriği ile şekillenmektedir (http-24).



Görsel 3.22. *"In Order To Control", İnteraktif tipografik enstalasyon, 2012 (notabenevisual.com, 03.04.2018)*

Teknolojinin getirilerinin de mekandaki yazının sanatlarına sunduğu olanaklar, uygulamalara farklı kapılar açmaktadır. "Nota Bene Visual" tarafından tasarlanıp geliştirilen interaktif tipografi enstalasyonu bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Görsel 3.22). Çeşitli alıcılar ve projeksiyonlar yardımıyla hazırlana proje ahlaki ve etik sınırlar üzerine yönelmektedir. Projeyi tecrübe eden birey önce yere yansıtılan etik ve ahlaki değerlerle alakalı dinamik metinlerle karşılaşmaktadır. Çeşitli sorgulamaların olduğu bu metnin üzerine adım atan birey duvara yansıtılan ve yerdeki metinlerle dolu olan silüetini görmektedir. Bireyin arkasında yer alan ışığın gölgesi formunda olan bu yansıma interaktif bir biçimde bireyin hareketlerine göre şekillenmektedir (http-25).

Birçok şekilde yorumlanabilecek olan projeye alternatif bir bakış açısı da; insanın içinde dönüp duran etik ve ahlaki değerleri sorgulaması ve bunu fiziksel olarak deneyimleyebilmesi olduğu düşünülebilir. Proje bu yaklaşımıyla fiziksel mekan içerisinde belirli alanları yeniden tanımlayarak bu alanları deneyime dahil olan bireylerin düşüncelerine dönüştürürken, diğer yandan, bireyi, bilincin bulunduğu en temel mekanlardan olan insan bedeninin dışına çıkararak fikirlerle dolu olan kendisine dışarıdan bakabilmesi için farklı bir alan tanımlamaktadır.



Görsel 3.23. *Channel 4 televizyon kanalının 2004 yılında yayınladığı kimlik çalışmaları (theident.gallery, 19.09.2019)*

Mekan ve yazının birleşimi markaların da ilgisini çekmekte ve marka iletişimleri için zemin oluşturabilmektedir. 2004 yılında kurum kimliğini yenileyen Channel 4 televizyon reklamları için mekan ve yazının birleştiği tasarımlar hazırlamıştır. Gerçekte var olmayan

görseller özel efektler yardımıyla oluşturulmuş ve yayınlanmıştır. Bir seri halinde izleyiciye sunulan reklamlarda çeşitli alanlarda kamerayla çekilmiş sıradan iç ve dış mekanlar görülmektedir (Görsel 3.23). Bir noktadan sonra farklı objelerin bir araya gelmesiyle kanalın adında da bulunan 4 rakamı belirmekte ve tekrar dağılarak akış sona ermektedir (http-26). Bu anamorfik yaklaşımlarla televizyon kanalının kendini yaşamın içine konumlandırdığı söylenebilir.

Fiziki örneklere bakıldığında tipografinin mekandaki kullanımının birey ve fikir arasındaki bağlantıyı güçlendirdiği açıktır. Kanal bu iletişimi kullanıp reklamda tipografinin yardımıyla sadece bir rakam kullanarak kendini hayatın içinde konumlandırmış ve hedef kitleye yaklaşmaya çalışmıştır. Sanatsal ürün ve tasarımlarda yaklaşımı şekillendiren kavramsal altyapı burada markanın iletişimine dönüşmüş ve "her an, her alanda, hayatın içinden" yaklaşımları üzerinden marka konumlandırılmıştır. Hayatın her alanı kanalın var olduğu mekanlara gönüştürülmüştür. Mekan ve yazı birlikteliğinin markaların ilgisini çekmesi ve marka kimliği çalışmalarında kullanılması, kaligrafi ve tipografinin sadece fiziki mekanlarda değil bir çok amaç ve yaklaşım için yenilikçi açılımlar yaratabildiğinin göstergesidir.

Mekanda çeşitli formlarda bulunan tipografi ve kaligrafi birçok farklı yaklaşıma zemin hazırlarken, her alanla başarılı bir şekilde bütünleşebilmektedir. Farklı sanatlar, teknikler ve bakış açılarıyla mekanda var olabilen yazının sanatlarının, mekan algısına yansımasıyla, yeni düşünsel mekan tanımları oluşturabilmekte ve bunları şekillendirebilmekte olduğu söylenebilir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. UYGULAMA PROJESİ

4.1. Proje Tanımı

Kaligrafi ve tipografi içinde bulundukları mekanın kitle tarafından anlaşılmasını doğrudan etkileyebilmektedir. Görsel ve estetik yapılarıyla bir kafeyi veya restaurantı daha ciddi veya sıcak bir ortam haline getirebilmekte ve içinde bulunan insanların duygu durumlarına etki edebilmektedir. Tutarlılığı sağlayarak bireylerin mekana veya mekanı kurgulayan markaya, kuruma bağlılığını arttırabilmektedir. İşlevsel olarak kitlelerin hareketlerini yönlendirebilmekte, mekanın fiziksel yapısının algılanmasına fayda sağlayabilmekte, sadece görsel olarak değil mekanın kullanımının tasarlanmasına yardımcı olabilmektedir. Fakat, tüm bu etkilerin yanı sıra kavramsal olarak algıda oluşturabildiği yansıma ve mekandaki fiziksel tasarıma etkisi göz ardı edilmemelidir.

Kavramsal yaklaşımlarla kaligrafi ve tipografi; mekanı deneyimleyen birey için fiziksel mekanı, mekanın tasarımını, sınırlarını hatta kendi fizikselliğini sorgulatabilecek kadar güçlü bir görsel unsur haline gelebilmektedir. Her geçen gün üretilen deneysel projeler ve teknolojinin sunduğu yeni imkanlarla çok daha etkileyici bir yapıya bürünen kullanımlar; mekanı algılamada ve sorgulamada yeni deneyimler sunmaktadır.

"Mekan Algısında Kaligrafik ve Tipografik Yaklaşımın Yansımaları" adlı bu uygulama projesi; fiziki mekanın amacını kavramsal çıkış noktası olarak kullanmakta, kaligrafik ve tipografik yorumla, mekan algısı üzerine bir deneyim tasarımı sunmaktadır. Fiziki mekanın görsel referansı üzerinden sanal deformasyonlarla mekandaki tecrübenin kurgulanmasında sanal gerçeklik teknolojisinden yararlanılmaktadır. Deneyimin sanal gerçeklik ortamında gerçekleşmesi, mekan ile ilgili birden fazla kaligrafik ve tipografik yorumlamayı deneyimleyenin ilgisini dağıtacak herhangi bir uyaran olmadan tek akışta tecrübe etmesine de olanak sağlamaktadır.

Çalışmanın projesi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü binasında deneyime sunulduğundan projenin kavramsal alt yapısı hazırlanırken bu mimari yapının varoluş amacından yola çıkılmıştır. Bir eğitim kurumu olarak Anadolu Üniversitesi'ndeki, Güzel Sanatlar Enstitüsü binası gibi, tüm binalar; bilginin toplanması, dağıtılması ve paylaşılmasına zemin hazırlayan birer araç olarak bu mekanları ziyaret edenlerin yaşamlarına dahil

olmaktadır. Bilginin varlığına bağlı olan bu binalar, fiziki olarak tuğlalardan oluşuyor olsa da, bilginin ulaşılabilir kılınması sürecinde, çeşitli amaçlar için, sınırlanan yapılar olarak da düşünülebilir. Bu doğrultuda, bilginin kalıcılaştırılma sürecinde büyük rol oynayan yazının, kavramsal olarak, bu sınırları oluşturduğu varsayılabilir. Deneyim süresince bilgiyi temsil eden cümleler, kelimeler ve harflerin, fiziki mekanın sınırları ile etkileşimi sorgulanmıştır. Deneyim, mekanın sınırlarını yazının sanatları üzerinden yeniden yorumlayarak kaligrafi ve tipografinin, sanal ortamda, fiziki mekandan referans alınan engellere kavramsal yaklaşımla yansıması olarak tanımlanabilir.

4.2. Projenin Bileşenleri

4.2.1. Sanal gerçeklik

İngilizce *Virtual Reality*'nin kısaltılmış hali olan VR, yani sanal gerçeklik terimi; Meriam-Webster sözlüğünde "bir bilgisayar tarafından sağlanan, görseller ve sesler gibi, duyusal uyaranlarla deneyimlenen ve kısmen bireyin eylemlerinin çevrede ne olduğunu belirlediği yapay bir ortam" olarak tanımlanmaktadır (Webster ve Gove, 1981, s. 1325). Mekan deneyiminde kaligrafi ve tipografinin rolünü arttırmak adına bu çalışmanın uygulama projesinde kurgulanan mekanlar sanal gerçeklik ile üretilerek her yeni mekan için özgün bir deneyim tasarımı oluşturulması hedeflenmektedir.

Sözlükte sanal gerçeklik bilgisayar destekli bir terim olarak aktarılsa da, üretim sürecinde farklı araçların da etkin olduğundan bahsetmek gerekmektedir. Wodaski, "Virtual Reality Madness" adlı kitabında, yazının sanal gerçekliğin ifadesinde kullanılan ilk araçlardan biri olduğunu öne sürmüştür.

> Metin, alışılmadık bir yapay gerçeklik biçimi olarak sizi etkileyebilir, ancak metnin bu rolde nasıl hizmet ettiğine bakmak yararlı olacaktır. Yüzyıllar boyunca, kitaplar yapay gerçekliğin öncüsü olmuştur. Bir düşünün: bir sayfadaki kelimeleri okuyorsunuz ve zihnin fotoğraf ve duyguları dolduruyor, hatta fiziksel reaksiyonlar ortaya çıkabiliyor. Metin önemlidir, çünkü tüm beklentilerimiz kitaplarla yaşadıklarımızı temel almaktadır.
>
> Metin, çeşitli yapay gerçeklik türlerinin başarısını ölçebileceğimiz bir temel oluşturur. Görüntülerin, seslerin ve diğer duyusal iletişimin metnin özelliklerini genişletebileceği birçok yol olsa da, okuma deneyiminin yeniden üretilmesi zor olan nitelikleri vardır. İkna değilseniz, filme

> dönüştürülen kitapları düşünün. Film çoğu zaman olduğu kadar iyi görünse de, filmin hikayenin çoğunu dışarıda bırakması gerekir. Resimlerde bir hikaye anlatmanın yükü metinden çok daha yüksektir (Wodaski, 1993, s. 79)

2000'li yıllarda bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle sanal gerçeklik denince bilgisayar destekli uygulamaların akla gelmesinin yanı sıra sanal gerçekliğin sadece dijital ortamda ifade edilmediğini de belirtmek gerekmektedir. Uyaranlar aracılığı ile oluşan sanal mekanlar bireyin sorgu süreci sonunda düşünsel olarak meydana gelmekte ve bu üretim süreci pek çok farklı şekilde kurgulanabilmektedir. Bu süreçte en etkili ve köklü yöntemlerden biri olan yazının bireyin zihninde oluşturduğu sanal gerçekliğe etkisinin büyük olduğu söylenebilir. Yazının oluşturduğu sanal gerçeklik, kelimelerin yorumlanması ve sorgulanmasıyla, sınırları bireyin hayal gücü, yaratıcılığı ve üretkenliği ile çizilen sonsuz bir yapıya bürünebilir. Bu noktada; Pimentel ve Texeira'nın (1993'den aktaran Ryan, 114), oluşturulan sanal gerçeklik ne kadar gerçek olabilir? sorusuna cevap niteliğinde bir görüş öne sürdükleri savunulabilir.

> Sorun, yaratılan dünyanın fiziksel dünya kadar gerçek olup olmadığı değil; yaratılan dünyanın bir süre boyunca inançsızlığınızı askıya almanız için yeterince gerçek olup olmadığıdır. Bu, iyi bir romana sarıldığınızda veya bir bilgisayar oyunu oynarken daldığınızda gerçekleşen aynı zihinsel değişimdir (Pimentel ve Texeira, 1993, s. 15)

Çalışmanın uygulama kısmında bireyin sanal gerçekliğin içine mümkün olduğunca dahil olabilmesi için; yazının sahip olduğu güç kaligrafi ve tipografiyle desteklenmekte ve bununla beraber yazının sanatları, bilgisayar destekli yaklaşımlarla kurgulanıp birey üzerindeki sanal gerçeklik etkisi arttırılmaya çalışılmaktadır.

Jerald (2015, s. 15), sanal gerçeklik tarihinin; insanın hayal kurma becerisiyle ve mağara resimleriyle ifade ederek aktarmasına kadar dayandığını belirtmiştir. Yazının tarihinde de önemli bir yere sahip olan mağara resimlerinin işlendiği zamandan başlayarak, erken dönem sanal gerçeklik etkisinin analog VR olarak da adlandırılabileceği aktarılmıştır. Mısırlılar, Romalılar, Yunanlılar vb. pek çok toplumda, kitleleri eğlendirmek veya kontrol altında tutmak için çeşitli illüzyonlar kullanılmış, sanal gerçeklikler yaratılmaya çalışılmıştır. Her ne kadar sözler ve uygulama yüzyıllar boyunca değişmiş olsa da, gerçekte olmayan ve hayal gücüyle beslenen yanılsamaları yaratmanın asıl amacı aynı kalmıştır.



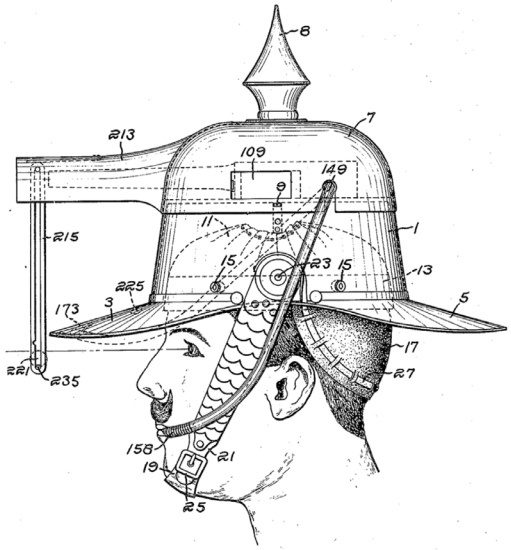
Görsel 4.1. *Charles Wheatstone'un stereoskopu (Jerald, 2015, s. 17)*



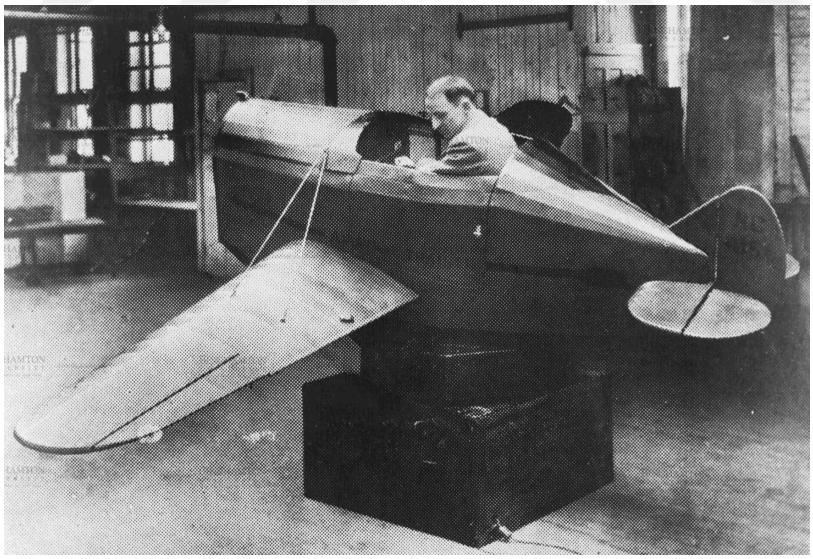
Görsel 4.2. *David Brewster'ın, 1860 yılından, bir stereoskopu (Jerald, 2015, s. 17)*

İki resmi ayrı ayrı iki göze sunmak için basit bir araç olan stereoskop yaklaşık 1832'de Sir Charles Wheatstone tarafından icat edilmiştir (Gregory, 1997, s. 67). İlk haliyle oldukça büyük bir yapıda olan (Görsel 4.1) stereoskop çok geçmeden daha kullanıcı dostu bir yapı kazanmıştır. David Brewster lensleri kullanarak, 1851 yılında, Crystal Palace'daki bir sergide daha küçük boyutlu bir stereoskopun tanıtımını yapmıştır (Görsel 4.2). 1860 ile birlikte birleşik hareketli resimlere sahip stereoskoplara da rastlanmaya başlamıştır. 1900'lü yıllarda benimsenen stereoskop, sanal gerçekliğin sorgulandığı ve yenilikçi yaklaşımların üretildiği

bir yapıya bürünmüştür. 21. yüzyılda kullanılan birçok sanal gerçeklik teknolojisinin de temelinin atıldığı söylenebilir. (Jerald, 2015, s. 15-18)



Görsel 4.3. *Albert Pratt'ın başa takılan hedef alma ve ateşleme arayüzü (Jerald, 2015, s. 18)*



Görsel 4.4. *Edwin A. Link ve ilk uçuş simülatörü, 1928 (Jerald, 2015, s. 19)*

1916'da Albert Pratt tarafından patentli nişan alma ve ateşleme için kullanılan kask şeklinde bir silah arayüzü geliştirilmiştir (Görsel 4.3). Arayüz, kullanıcının üflediği bir tüp ile silahın ateşlenmesini sağlamakta ve ellerin serbest kalmasına yardımcı olmaktadır. Pratt silah

patentini aldıktan sonra, on yıldan biraz daha uzun bir sürede, Edwin A. Link ilk basit mekanik uçuş simülatörünü, kokpit gövdesi benzeri bir cihazı, uçma hareketlerini ve hislerini üreten bir sistem geliştirdi (Görsel 4.4). Link'in hedeflediği müşteri olan ordu projeyle ilgilenmeyince bir süre sistemi eğlence parklarına satmak zorunda kalsa da, II. Dünya Savaşı'nın sonunda orduya 10.000 adet sistem satmayı başaran Link; ürünlerini daha sonradan astronot eğitim sistemlerine, hareketli platformlarla gerçek zamanlı bilgisayar destekli görüntülere sahip gelişmiş uçuş simülatörlerine çevirerek bunları, 21. yüzyılın ilk çeyreğinde de hala aktif olan, L3 Link Simulation & Training markası altında toplamış ve 1991'den beri Link Vakfı Gelişmiş Simülasyon ve Eğitim Bursu Programı ile sanal gerçekliğin yayılmasına ve gelişmesine yardımcı olmaktadır. 1950'lerde, Morton Heilig, başa takılabilen ekrana sahip (HMD), 140°'lik yatay ve dikey görüş alanına, stereo kulaklıklara ve farklı sıcaklıklarda esinti hissi veren hava tahliye kanallarına sahip bir sistem tasarlamıştır. 1961'de Philco Corporation mühendisleri, kafa takibini içeren ilk gerçek çalışan paletli HMD'yi kurmuşlardır. Kullanıcı başını oynattığında, farklı bir odadaki kameranın hareket ettirilmesiyle, kullanıcı görsel olarak başka bir yerdeymiş gibi bir deneyim elde edebilmekteydi. 1985 yılında, şimdi NASA Ames'teki Scott Fisher, diğer NASA araştırmacıları ile birlikte, Sanal Görsel Ortam Ekranı (VIVED) olarak adlandırılan, geniş görüş alanına sahip, ticari olarak uygulanabilir ilk stereoskopik kafa izlemeli HMD'yi geliştirmiştir. HMD nispeten uygun bir fiyata üretilebildiği için VR endüstrisinin doğduşunda da etkin rol oynamıştır. Jaron Lanier ve Thomas Zimmerman 1985 yılında Atari'den ayrılarak; ticari VR eldivenleri, başa takılan ekranlar ve yazılımlar üreten VPL Research (VPL Görsel Programlama Dili anlamına gelir) şirketini kurmuşlardır. Bu süre zarfında Lanier sanal gerçeklik terimini icat etmiştir. (Jerald, 2015, s. 18-27)

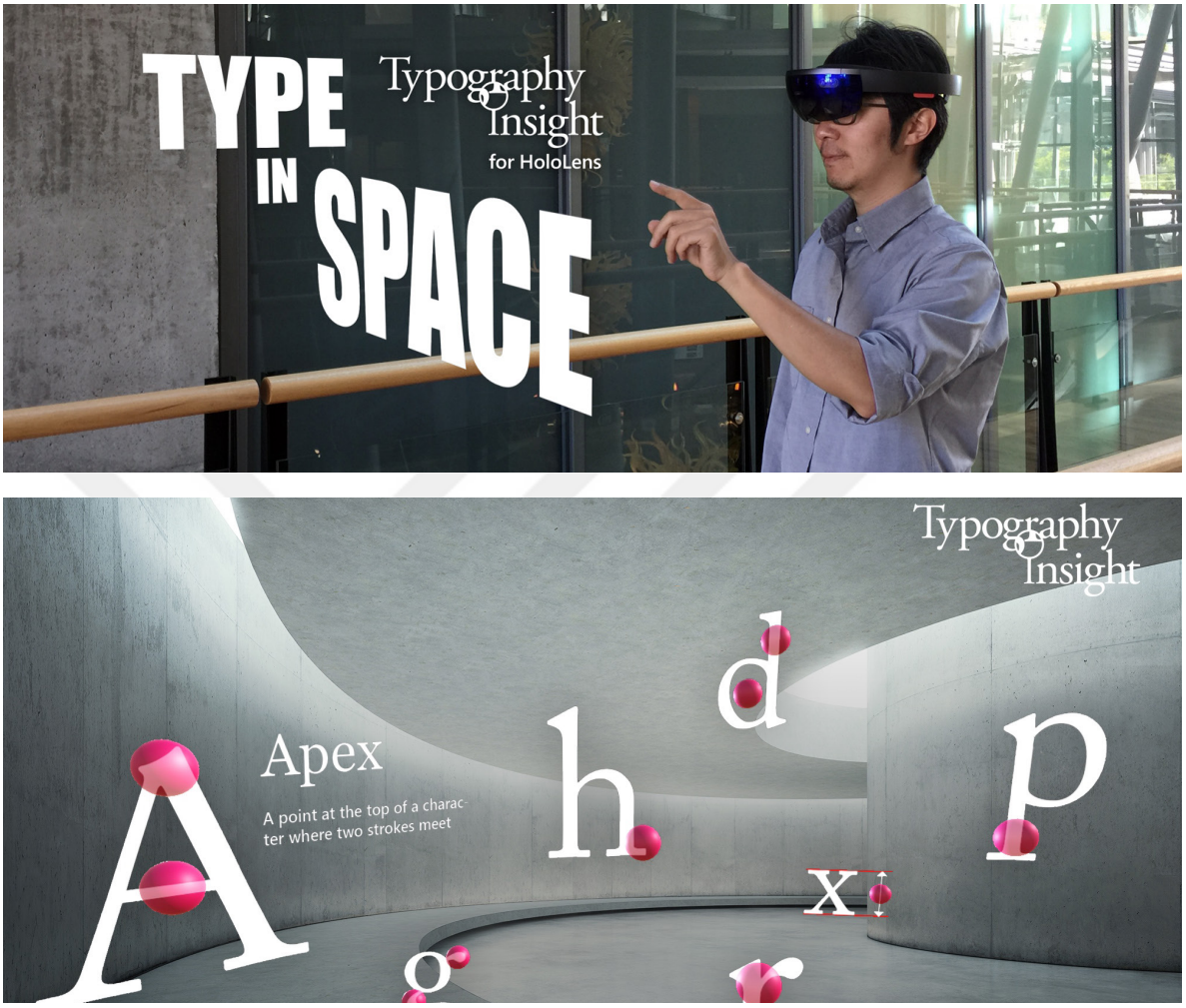
Zaman içerisinde sanal gerçeklik teknolojisinin ulaşılabilirliği artmış ve tasarımcılar için de bir iletişim platformu halini almaya başlamıştır. Tasarım alanında deneysel yaklaşımlar için elverişli bir taban oluşturan teknoloji her geçen gün tasarımcıların ilgisini daha da çekmektedir.



Görsel 4.5. *Jessica Lee'nin Type Wonderland isimli serisi (jessicalee.design, 27.09.2019)*

Tipografi alanından bakıldığında sanal gerçeklik alanında az sayıda üründen biri olan tasarımcı Jessica Lee'nin 2016 yılında tasarladığı Type Wonderland isimli serisi örnek olarak gösterilebilir. Beş adet video halinde üretilen seri tipografinin sanal gerçeklik alanındaki durumunu ve kullanımını sorgulamaktadır (Görsel 4.5). Lee tipografinin bu yeni mekandaki kullanımına ilişkin "gelişen teknolojiyle ortaya çıkan sanal gerçeklik, sadece geçmişte alışılagelmiş tipografi kurallarını ve işlevini değil, aynı zamanda izleyicinin okuma deneyimini de değiştirmiştir" şeklinde görüş bildirmiştir (http-27). Tipografik ve kaligrafik kullanımlar açısından okuma ve okutma deneyiminin hem tasarımcı, hem de deneyimleyen tarafında yeni ve keşfedilmeyi bekleyen bir alan olduğu söylenebilir.

Gelişimine devam eden sanal gerçeklik teknolojisi yazılımsal destekle birlikte deneyimleyenin iletişimde daha da aktif rol oynayabildiği bir form olan arttırılmış gerçeklik teknolojisinin de zeminini hazırlamıştır. Deneyimleyenin alandaki hareketlerini algılayabilen ve kumandalar vasıtasıyla deneyimleyenin ellerinin konumunu ve hareketlerini de sanal mekana dahil edebilen bu teknoloji 2010'ların sonlarına doğru yavaş yavaş daha ulaşılabilir hale gelmeye başlamıştır.



Görsel 4.6. *Dong Yoon Park'ın arttırılmış gerçeklik ortamı için ürettiği Typography Insight projesi (typeinsight.org, 17.09.2019)*

Arttırılmış gerçeklik alanında da devam ederken sorgulamalara rağmen doğrudan tipografi alanı üzerine yönelmiş az sayıda örnek bulunmaktadır. Bir arttırılmış gerçeklik aracı olan HoloLens için yapılan Typography Insight projesi de bunlardan biridir (Görsel 4.6). Koreli tasarımcı Dong Yoon Park'ın geliştirdiği proje tipografik anlamda bir eğitim uygulamasıdır. Proje yazıyüzü tarihlerini, anatomik tanım ve kurallarını barındıran eğitici yönünün yanında çeşitli yazıyüzlerinin üç boyutlu ortamda düzenlemeye olanak veren eğlenceye yönelik bir amaca da hizmet etmektedir (http-28). Yoon'un geliştirdiği projeyle okuma ve okutma deneyiminin yanı sıra öğrenme ve öğretme deneyimine de yeni bir açılım

getirmiştir. Fiziki mekan görüntüsü üzerine sanal 3B görsellerin eklenebildiği bu ortam, tipografik heykeller ve düzenlemeler üretmeye de olanak sağlamaktadır.



Görsel 4.7. *Dong Yoon Park'ın Bellevue Arts Museum için ürettiği sanal tipografik heykel projesi (dongyoonpark.com, 27.09.2019)*

Arttırılmış gerçeklik hakkında "HoloLens'in sanat için yeni bir araç olma potansiyeli konusunda çok heyecanlıyım" şeklinde görüş bildirerek gelişimine devam eden bu teknolojinin sanatsal alandaki olanaklarına da dikkat çekmiştir (http-29). Bu anlamda arttırılmış gerçeklik ve tipografi birlikteliği marka ve kuruluşların da ilgisini çekmektedir. Amerika Birleşik Devletleri'nde bulunan Bellevue Arts Museum için sanal tipografik bir heykel geliştiren Yoon, arttırılmış gerçeklikle bu heykeli müzeye yerleştirmeyi planlamaktadır (Görsel 4.7). Etkileşime açık olan bu ortamda mekandaki ziyaretçilerin düzenlenebilir tipografik elemanları hareket ettirdiği, döndürdüğü ve toplu halde geliştirdiği bir yapı hayal ettiğini belirtmektedir.

Yirmibirinci yüzyılda hızla gelişip yazılım destekli versiyonlarına nazaran daha kolay ulaşılabilen bir noktaya gelen VR, tarihine bakıldığında da görülebileceği gibi esnek yapısı ile birçok fikrin ve yeni teknolojinin temelini oluşturabilmekte veya bu yaklaşımlara destek olabilmektedir. Öte yandan, mekanla olan iletişimi ve kolay ulaşılabilirliği ile öne çıkan sanal gerçeklik teknolojisi, tipografi alanındaki sorgulamaların azlığı ile de öne çıkmaktadır. Bu çalışmanın uygulamasında da; hem yazının mekan algısındaki etkisini arttırmak, hem de

özgün mekan deneyimleri oluşturabilmek adına sanal gerçeklikten yararlanılmaktadır.

4.2.2. Deneyimin uyaranları

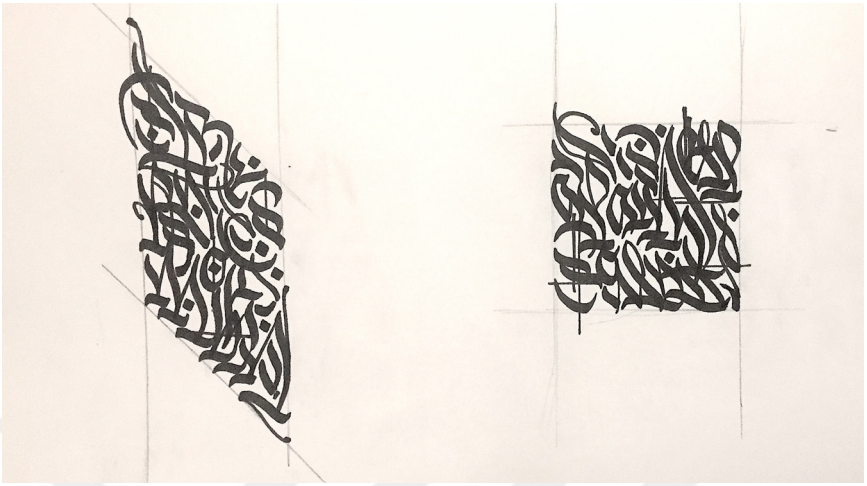
VR ortamında, görsel ve işitsel olmak üzere iki duyuya hitap eden uyaranlar kullanılmaktadır. Deneyim sırasında kontrolü en zor olan iki duyu, fiziksel ortamdan herhangi bir etki etmemesi adına, engellenmek istenmektedir. Deneyim süresinde görsel perdeleme doğrudan sanal gerçeklik gözlüğü ile yapılmaktadır. Bunun yanı sıra fiziki mekandan gelecek seslerin deneyimleyenin dikkatini dağıtıp mekan algısını deforme etmemesi açısından yalıtımlı bir kulaklık da kullanılmaktadır. Tecrübe sırasında birden fazla duyuya hitap etmek, deneyimleyeni fiziksel ortamdan uzaklaştırarak yenilikçi bir deneyim sunmaktadır. Görüntü ve ses duyularının yanı sıra dokunma ve koku duyuları için kontrollü bir yaklaşım tercih edilmiştir. Tat alma duyusunun kontrolsüz biçimde etkilenemesi mümkün olmadığından, deneyimleyenin herhangi bir tat deneyiminin projeye etkisi olmayacaktır.

Mekan algısı, deneyimlenen tüm uyaranların analizinin sonucu olarak, düşünsel bir süreçle şekillendirildiğinden deneyim tasarımında tüm duyuların kontrollü bir şekilde projeye dahil olması gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında kontrolsüz etkenlerin önüne geçmek için uygulamanın iki ana dalı görsel ve işitsel alan olarak belirlenmiştir.

Görsel ve işitsel kurgularda kullanılan unsurlar, mümkün olduğunca kaligrafik ve tipografik deneyimi ön plana çıkarmak üzere düzenlenmiştir. İşlevsel gereklilik dışında deneyimlenecek görsel unsurlar genel olarak kaligrafik ve tipografik tasarımlardan oluşmaktadır. İşitsel olarak ise, fiziksel ortam sesini izole etmek, animasyonlara dikkat çekmek ve takibi kolaylaştırmak adına deneyim bir müzik eşliğinde sunulmaktadır.

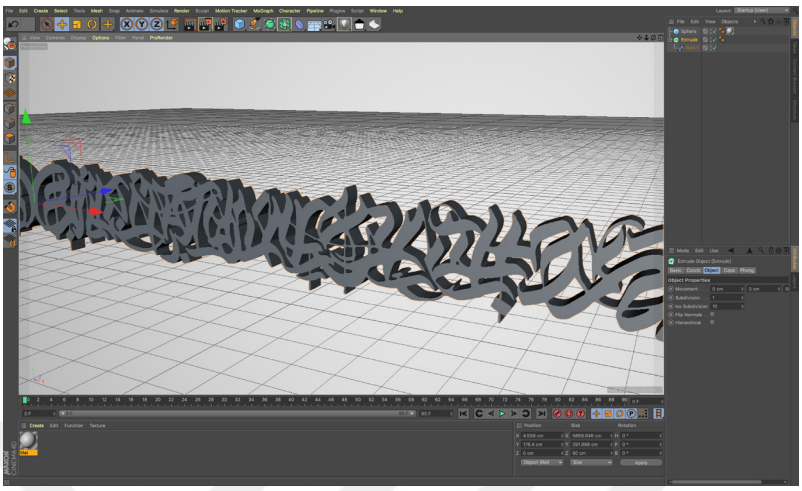
4.2.2.1. *Kaligrafi ve tipografi*

Uygulamada, kaligrafik ve tipografik tasarımlar, mekan algısının ve sınırlarının yeniden tanımlanması ve yorumlanması sürecindeki ana unsurlardır. Deneyimleyenin tecrübe edeceği sanal gerçeklikte mekanın sorgulanmasında büyük ölçüde yön gösterecek kaligrafik ve tipografik öğeler, deneyimde sanal ortamların yapı taşını oluşturmaktadır. Yazının sanatlarıyla deforme edilen fiziki mekan referansları, oluşan çeşitli kaligrafik ve tipografik formlarda, deneyimleyenin sanal ortamdaki mekan algısını şekillendirebilmesi için yön verici olacaktır.



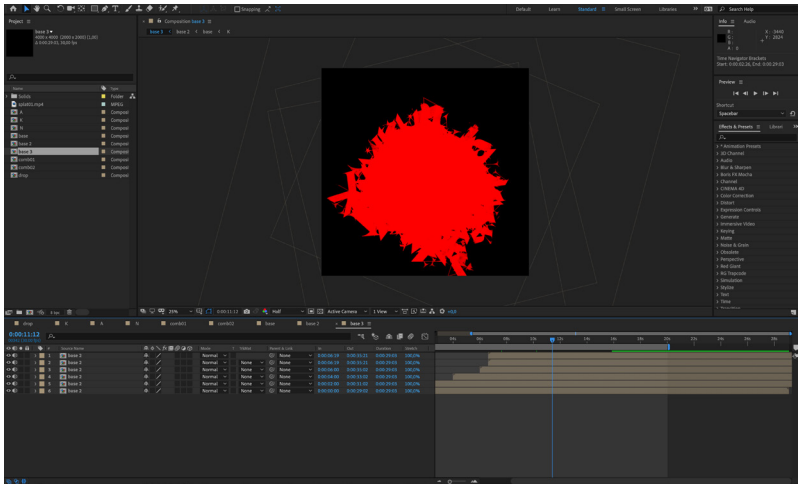
Görsel 4.8. *Kaligrafik eskizler (Görkem Keskinkol, 2019)*

Tasarım süreci kavramsal çıkış noktaları doğrultusunda kağıt üzerindeki eskizlerle başlamaktadır (Görsel 4.8). Daha sonradan iki ve üç boyuta geçirilerek sayısallaştırılacak olan tasarımlar sürecin devamı da göz önünde bulundurularak dijital tekniklere uygun şekilde kurgulanmaktadır. Eskizlerde, genel olarak, tipografik yaklaşımlarda fikir referansı olarak kullanılsa da, kaligrafik unsurların çoğu eskizlerde tasarlanıp doğrudan dijitalleştirilerek kullanılmıştır. Eskizlerin ve nihai tasarımların, özellikle 3B (üç boyutlu) uygulamalarda, işlenebilmeleri ve düzenlenebilmeleri için vektörel hale getirilmeleri gerekmektedir. Kaligrafik elemanlar tarama ve fotoğraf yoluyla dijital ortama aktarılmış, kontrast ve renk değerlerindeki düzenlemelerin yapılmasıyla vektörelleştirmeye hazır hale getirilmişlerdir. Tipografik elamanlar ise eskizlerin yönlendirmeleriyle dijital ortamda tekrar değerlendirilerek uygun yazıyüzü ve kompozisyonlarla güncellenmiş ve uygulamaya dahil olmuştur. Bu noktadan sonra gerekli düzenleme ve animasyon süreçleri başlamıştır.



Görsel 4.9. *3B görselleştirme ve çalışma alanı (Görkem Keskinkol, 2019)*

Tasarımın 3B bir çözüm gerektirdiği yerde ilk olarak, 3B yazılım aracılığıyla tasarım üç boyutta işlendikten sonra, buradan alınan çıktıyla 2B ortama geçilmiştir. Araştırmacı 3B ortama aktarılmak üzere hazırlanan tasarımları işlerken "Adobe" firmasının ürettiği "Illustrator" ve "Photoshop" uygulamalarını, 3B görselleştirme ve işleme sürecinde ise "Maxon" firmasının "Cinema 4D" (Görsel 4.9) adlı yazılımından yardım almıştır. 3B ortamda işlenen tasarımlar sonradan düzenlenmek için video çıktıya dönüştürülerek video halinde görüntü işleme uygulamasına aktarılmıştır.



Görsel 4.10. *2B görselleştirme ve çalışma alanı (Görkem Keskinkol, 2019)*

Üç boyutta işlenmeye ihtiyacı olmayan tasarımlar, 3B çıktıya sahip olan tasarımların ikinci durağı olan video işleme yazılımına ihtiyaç duymaktadır. Araştırmacı bu aşamada "Adobe"nin "After Effects" (Görsel 4.10) adlı yazılımından yardım almıştır. 3B işlenmiş unsurlara gerekli eklemeleri yapmak, düzenlemek, hataları düzeltmek ve 2B unsurların ve animasyonlarının oluşturulması, sanal gerçekliğe hazır hale getirilmesi gibi işlemler bu aşamada gerçekleştirilmiştir. Kaligrafik ve tipografik unsurların kurgusunun bitmesi ile her sahne için ayrı ayrı alınan çıktılar tekrar bu yazılımda birleştirilerek son halini almışlardır.



Görsel 4.11. *Ham haldeki sanal gerçeklik çıktısı örneği (Görkem Keskinkol, 2019)*

Düzenleme ve kurgu sürecinin ardından son ürün VR cihazlarda deneyimlenebilmek adına hazır hale getirilmiştir. Dijital ortamda, etrafı saran bir küre üzerine tasarlanmış olan sahneler, bu kürenin açık hale getirilmiş iki boyutlu bir video çıktısı halinde, dışa aktarılmıştır (Görsel 4.11). Böylece VR desteği olan platformlarda ve cihazlarda tecrübe edilmeye hazır hale gelen uygulama, bu ortamlarda, kullanıcı hareketine göre, eş zamanlı olarak tekrar sanal ortamda bir kürenin etrafına sarılarak deneyimin gerçekleştirilmesini sağlamıştır. Dijital deneyimde, deneyimleyenin pozisyonunun etrafında yer alan sanal küre üzerindeki kaligrafik ve tipografik unsurlar bu şekilde mekanı oluşturan elemanlara dönüştürülmüştür.

4.2.2.2. *Renk*

Fiziki mekan referansları kaligrafik ve tipografik unsurlarla yorumlanırken deneyimleyenin sanal ortamdaki konumu farklı bakış açılarına olanak sağlamaktadır. Deneyimde kimi zaman fiziki olarak bulunduğu mekandaki açıdan ortam algısını sorgularken kimi zaman fiziki mekanın dışına çıkabilmekte, bazı noktalarda ise tamamen tanımsız sanal mekanları deneyimleyebilmektedir. Kaligrafik ve tipografik tasarımların sahip olduğu renk unsurunun yanı sıra deneyimleyenin sanal ortam içinde bulunduğu noktaya göre değişen bakış açısı mekan yorumunu kolaylaştırması adına ayrıca renk ile desteklenmektedir. İşitsel unsurlara göre değişiklik gösteren farklı bakış açılarında sahnelerde kullanılacak farklı renk sıcaklıklarının; hem sanal mekandaki değişimin algılanmasını kolaylaştırması, hem de geçişlerde deneyimleyene mekan tanımı konusunda yardımcı olması planlanmaktadır.

Snow ve Froehlich (1951, s. 41), *The Theory And Practice Of Color* adlı kitaplarında, "İnsan gözü rengi sever" diyerek, tepki derecesi değişse de, insanların renk konusunda hassas olduklarını belirtmişlerdir. Rengin uygulamadaki işlevsel konumuna hizmet eden bu yaklaşımın yanı sıra, renk kullanımının getirdiği psikolojik etkilerin de göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

> Renk Tabloları çalışmalarımızda öğrendiklerimiz, renk hakkındaki fikirlerimizi ifade etmemize yardımcı olacaktır. Yine de, renklerin tablolarla açıklanamayacak başka bir yüzü daha vardır. Rengin bu "iç tapınağı"nın psikoloji olduğunu söyleyebiliriz. Psikolojinin genel olarak fiziksel bilimden ziyade manevi yasalarla ilgisi olduğunu biliyoruz. Bu nedenle, renk kaynaklarının ve bileşen parçalarının, özelliklerinin veya boyutlarının ve hatta uyumlarının bile dikkate alınmasından ayrı olarak, farklı renklerin hislerimize ve duygularımıza hangi etkiler uyguladığı sorusu doğmaktadır (Snow ve Froehlich, 1951, s.40)

Renklerin sahip olduğu psikolojik ve duygusal etkilere günlük yaşamda sıkça rastlamak mümkündür. Trafik işaretleri bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Bir çok toplumda, uyarıcı özelliği ile, kırmızı renk; "dur", "yanlış yol", "girilmez" gibi kesin bilgilerde, insanların dikkatini çekmek için kullanılmaktadır (Görsel 4.9). Bazı noktalarda renklerin tonları bile önem kazanmaktadır. Sherin (2012, s.78), *Design Elements: Color Fundamentals* adlı kitabında, bu duruma ilişkin, "Bir kişinin renge ve tona verdiği yanıt, bilgilerin nasıl anlaşıldığını belirlemeye yardımcı olabilir ve bir tüketicinin bir ürünü satın alıp almayacağı

veya hizmeti kullanıp kullanmayacağı konusuna etki edebilir." şeklinde görüş belirtmiştir. Ambrose ve Harris (2012, s. 130), rengin genel etkilerinin yanında sembolik kültürel anlamlar da taşıyabileceğini ve bu anlamların kültürler değiştikçe şekillenebileceğini vurgulamışlardır.

> Profesyonel tasarım, insanların kendi etraflarındaki dünya ile ve bu dünyadaki şeyleri nasıl algıladıklarını, yaşadıklarını ve birbirleriyle nasıl ilgili olduklarını, örtük veya açık bir şekilde kullanma sanatıdır. Buna tüm duyular dahil olmakla birlikte, renk hakkında konuşurken kendimizi görmeyle sınırlayabiliriz. Bir tasarımcı görsel algı koşullarını anlamalıdır (DeLong ve Martinson, 2012, s. 3)

Tasarımda önemi göz ardı edilemeyecek olan renk sinemada da etkili unsurlardan biri olarak kullanılmaktadır. Renk, sinemadaki bir çok işlevinin yanı sıra, sahnelere farklı his ve duyguların yüklenmesine de olanak sağlamaktadır. Zettl (2011, s. 76) hareketli görüntü üzerine, *Sight, Sound, Motion* adlı kitabında, "Rengin etkileyici yapısı, bir olgunun ruh halini oluşturmak veya yoğunlaştırmak için mükemmel bir araçtır" şeklinde görüş bildirmiştir. Sinemadaki sıcak ve soğuk tonların kullanımının özel bir dikkat gerektirmektedir. Bu kullanım kurgulanarak sahnelere çeşitli duygu ve kimliklerin tanımlanmasına olanak sağlamaktadır (Zettl, 2011, s. 76).

Araştırma projesi sanal gerçeklik teknolojisi üzerinden geliştirilmiş olsa da temelde grafik dil ile oluşturulmuş bir kısa film olarak değerlendirilebilecek olması açısından sinema ile de yakınlık taşımaktadır. Rengin, tıpkı sinemadaki gibi, mekan tanımına yardımcı olacak bir unsur olarak kullanılması planlanmıştır.



Görsel 4.12. *Sahnelerden sıcak ve soğuk tonlarda örnek kareler (Görkem Keskinkol, 2019)*

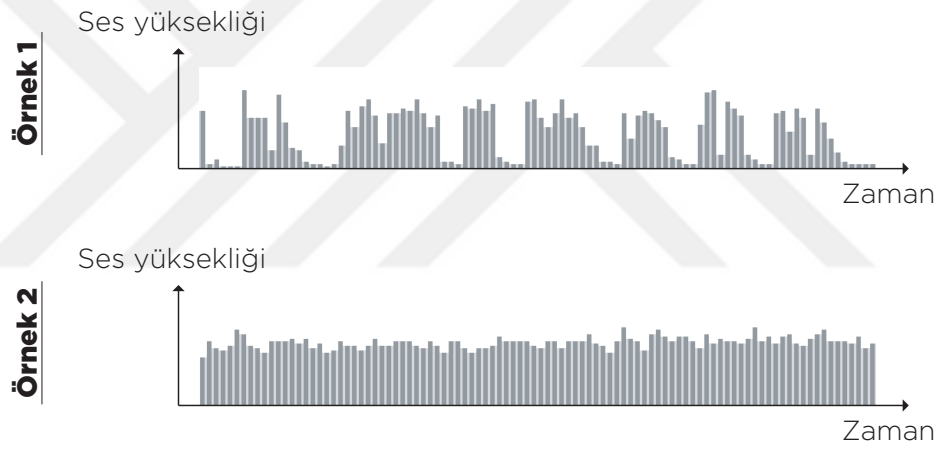
Sanal olarak, fiziki mekanda bulunulan sahnelerde, mekanın renk kimliği korunarak, sıcak tonların ağırlıkta olduğu ortamlar ve görsel eklentiler kurgulanmış; fiziki mekanın dışına çıkıldığında soğuk renklerin hakim olduğu sanal alanlar tasarlanmıştır (Görsel 4.12). Sahnelere yüklenen renk kimlikleri devam sahnelerinin takibi ve pozisyon değişikliğinin algılanması için tercih edilmiştir. Deneyim süresinde renk, tecrübeyi şekillendiren bir diğer unsur olarak kullanılmaktadır.

4.2.2.3. *Ses*

Ses unsuru uygulamada iki ana görev üstlenmektedir. Bunlardan ilki işlevsel olarak ses yalıtımını sağlayarak sanal gerçeklik deneyiminin işitsel dış etkenler tarafından deforme edilmesine engel olup görselliğin yanında, deneyimin kalitesini arttırmak, bir duyuyu daha tecrübeye dahil etmektir. Bir diğeri ise ses efektleri ile görselliği destekleyerek hareketli

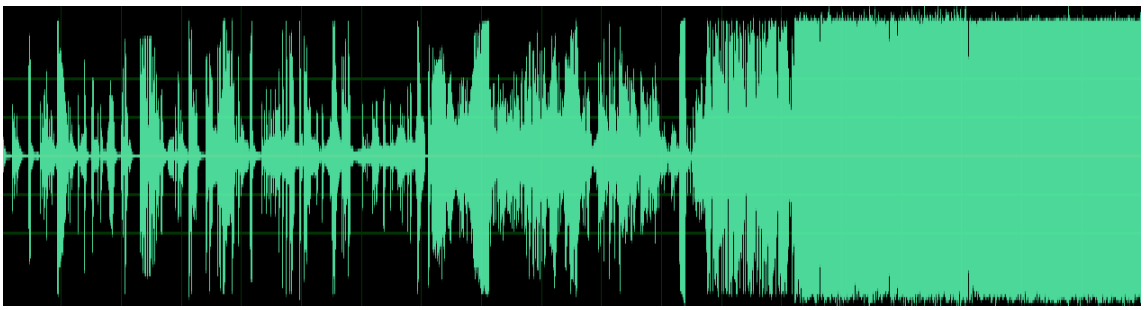
kaligrafik ve tipografik tasarımların takibini kolaylaştırmak, deneyimleyenin sunulan görselliğe hakim olmasını sağlamaktır.

Ses yalıtımının yanında görsel dünyaya destek amacıyla deneyime dahil olan ses unsuru, deneyimleyen ile iletişimde ana kanallardan bir diğerini oluşturmaktadır. Bu noktada kullanılacak sesin tasarımına da dikkat etmek gerekmektedir. Tıpkı grafik tasarımda olduğu gibi ses tasarımında da kontrast, beyaz alan kullanımı, renk gibi bir çok unsurla dinleyen üzerindeki etki kurgulanmaya çalışılmıştır. Kontrastın sesin alçalıp yükselmesi ile, beyaz alanın sessiz ve rahat bölümlerin bırakılması ile ve rengin ise farklı enstrümanların kullanımıyla müzik içinde hayat bulduğu söylenebilir.



Görsel 4.13. *Farklı ses dosyalarının, ses yükseklikleri üzerinden karşılaştırılması (Görkem Keskinkol)*

Ses dosyalarında zaman içindeki şiddet değişimlerine bakıldığında da kontrast ve beyaz alanların varlığını algılamak mümkündür (Görsel 4.13). *Örnek 1*de görülen yükselme ve alçalmalar deneyimde ilginin yönlendirilmesi, görsel unsurlara dikkat çekilmesi adına bir etken olarak kullanılmaktadır. *Örnek 2'*de görülebilen daha tarafsız ve ön plana çıkma ihtimali düşük olan bölümler ise daha sakin alanlarda görselliğin rahat tecrübe edilmesi adına el verişli bir zemin oluşturmaktadır.



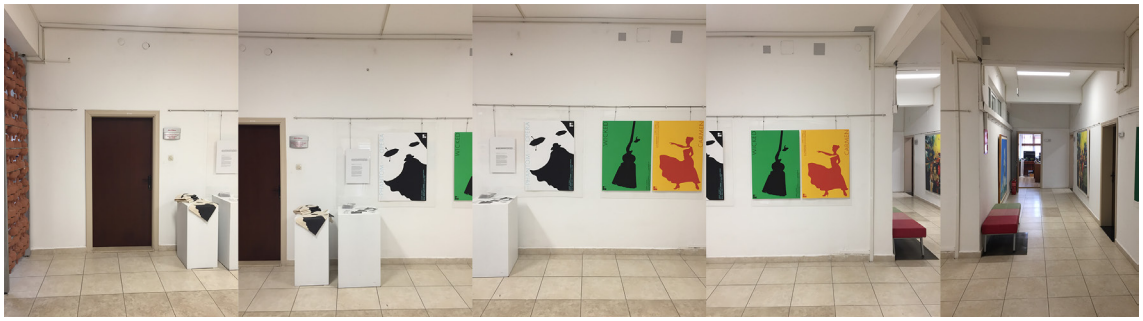
Görsel 4.14. *Japon sanatçı Kashiwa Daisuke'nin "Stella" adlı eserinin dalga boyu grafiği (Görkem Keskinkol)*

Ses unsuru kararlaştırılırken, anlatımda kesintilerin yaşanmaması ve akıcı bir deneyimin oluşması için bir diğer sanat dalı olan müzik tercih edilmiştir. Neo-klasik müzik üzerine çalışan Japon sanatçı Kashiwa Daisuke kontrastı yüksek ve düşük bölümler içeren eserleri ile deneyime uygun bir yaklaşıma sahiptir. Daisuke'nin "Stella" adlı eseri yüksek kontrastlı girişi ve enstrümental gelişme kısmıyla; deneyimin başında sanal ortamın tanıtılması ve devamında yazının sanatlarının rahat tecrübe edilmesi için uygun bir zemin hazırlamaktadır (Görsel 4.14).

Görsel deneyim; görülen ve işitilen verinin tutarlı olması adına müzikten alınan referans ile senkronlu bir şekilde üretilmiştir. Bu noktada ses unsuru; hem görsel unsurlara referans niteliğinde kullanılmış, hem de deneyimleyenin ilgisini doğru noktaya çekmek adına temel bir öğe olarak çalışmaya dahil edilmiştir.

4.3. Sanal Mekanın Üretimi

Üretimin ilk aşaması olarak deneyimin tecrübe edileceği mekan seçimi yapılmıştır. Çalışmanın sergisi Anadolu Üniversitesi'nde Güzel Sanatlar Enstitüsünün bulunduğu binada yapılacağından, sergi salonu deneyimin gerçekleşeceği mekan olarak seçilmiştir. VR teknolojisin sabit bir deneyim imkanı verdiği için bir sonraki adım olarak sergi salonunda uygun bir nokta belirlenmiştir. Bu seçim planlanırken; çok detaylı görsel öğelere sahip olmayan ve kaligrafik ve tipografik unsurlara zemin hazırlayabilecek, olabildiğince düz planların görülebileceği bir açı belirlenmiştir.



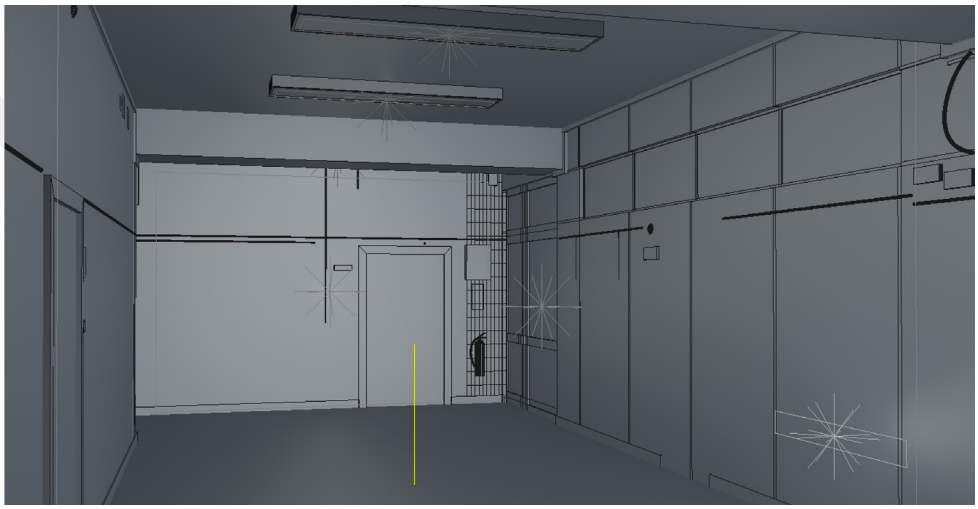
Görsel 4.15. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü binasından *seçilen alanın fotoğraflanan referansları (Görkem Keskinkol, 2019)*



Görsel 4.16. *Fotoğraflanan referansların temizlenmiş ve işlenmiş halleri (Görkem Keskinkol, 2019)*

Mekan ve deneyim noktasının kararlaştırılmasının ardından mekan belirlenen nokta ve çeşitli açılardan fotoğraflanmış, bu sayede mekanın dijital bir kopyası üretilmiştir (Görsel 4.15). Kaydedilen görüntüler Adobe Photoshop uygulamasıyla temizlenmiş ve işlenerek her cephe için isometrik referanslara dönüştürülmüştür (Görsel 4.16). Mekanın modellenmesinin öncesinde sanal ortamın uzunluk, genişlik, yükseklik ölçüleri alınmış, deneyimin gerçekleşeceği noktanın konumu tam olarak saptanmıştır. Deneyimin başlangıcında mümkün olduğunca deneyimleyeni sanal mekana yaklaştırmak adına bu ölçüler üretim sürecinde bağlı kalınan sabit değerlerdir. Deneyim noktası kararlaştırılırken kaligrafik ve tipografik

animasyonların üzerinde gerçekleştirebileceği geniş alanlar yaratabilmek adına mevcut en geniş alan içinde duvara yakın bir nokta belirlenmiş ve açıya giren alandaki görece dar kısımlar mimari olanaklar dahilinde olabildiğince perdelenerek düz planların oranı arttırılmaya çalışılmıştır. Sanal mekanın gerçek mekandaki dokularla kaplanabilmesi için yer karosu, tavan, aydınlatma gibi yüzeylerden örnek fotoğraflar çekilerek referans toplama aşaması tamamlanmıştır.



Görsel 4.17. *Dijitalleştirilmiş mekanın ham hali (Görkem Keskinkol, 2019)*

Toplanan ölçü, oran ve görsel referanslarla sanal mekan modellenmiş ve ayrıntılar işlenmiştir (Görsel 4.17). Mekan içerisindeki ışık kaynakları sanal ortama eklenmiştir. Planlanan deneyim noktası sanal ortamda belirlenmiş, VR teknolojisinde görüntülenebilmesi için insan gözünün sanal karşılığı olarak bir kamera konumlandırılmıştır. Sanal kamera, video çıktısı olarak son ürün haline gelecek projede, her kare için 360 derece görüntü işleyerek VR deneyiminde kafa hareketlerinde mevcut noktadan bakılabilecek her yönün görüntüsünü işlemekte ve görüntüyü iki boyutlu bir formatta dışa aktarmaktadır. Deneyim esnasında bu iki boyutlu görüntü gerçek zamanlı sanal bir küreye sarılarak VR deneyimini gerçekleştirmektedir.



Görsel 4.18. *Dijitalleştirilmiş mekanın kaplama uygulaması (Görkem Keskinkol, 2019)*

Ham model üzerine hazırlanan isometrik kaplamalar oturtulmuş ve görsel referanslar baz alınarak detaylar üzerinde çalışılmıştır (Görsel 4.18). Mevcut kaplamalarla ışık kaynakları referanslarla yaklaşık şiddetlere ayarlanmıştır. Farklı sahneler için eklemeler veya eksiltmeler yapılacak olsa da temel alınan ana model hazırlanmış ve çeşitli denemelerin ardından hazır hale getirilmiştir.

Sanal mekan içerisinde gerçekleşecek animasyonlar sahneler şekilde planlanarak eskizler ve akış planı kurgulanmıştır.

4.4. Sanal Gerçeklik Ortamında Kaligrafik ve Tipografik Yansımalar

Yazının sanatları ile oluşturulan sanal gerçeklik deneyimi üç ana bölümden oluşmaktadır. Akış; birinci, ikinci ve üçüncü bölüm başlıkları altında sınıflandırılmıştır. Birinci bölümde deneyimleyenin tecrübeye adapte olması ve sanal gerçeklik dinamiklerine uyum sağlaması için bir alt bölüm tasarlanmış, bununla beraber ikinci bölümde karşılaşılacak sahnelerin kısa tanıtımlarına yer verilmiştir. İkinci bölümde; kaligrafik ve tipografik yansımaların daha rahat deneyimleneceği sahnelere yer verilmiştir. Üçüncü bölümde; deneyimleyen görsel gerçeklik ortamında fiziki mekana geri döndürülerek deneyim sonlandırılmıştır. Genel olarak ele alınacak olursa; deneyimin başlangıcında fiziki mekan referansları kademeli olarak deforme edilerek kaligrafik ve tipografik yorumlamalara zemin hazırlanmış, ardından deneyimleyenin kaligrafi ve tipografinin mekan üzerindeki kavramsal yaklaşımlarını tecrübe etmesi için bir

alan ayrılmış, son olarak da mekan ilk formuna geri döndürülerek deneyim sonlandırılmıştır.

4.4.1. Birinci bölüm

Sanal gerçeklik ortamında deneyimleyen öncelikle fiziki ortamın dijitalleştirilmiş hali ile karşılaşmaktadır. Deneyimin gerçekleşeceği noktadan mekana bakıldığında karşılaşılan görsel unsurlar ve sanal gerçeklikte karşılaşılacak ortam benzerlik göstermektedir. Bu ortam, deneyimleyenin gerçeklik algısını sanal gerçeklik ortamına taşıması için kurguya dahil edilmiştir.



Görsel 4.19. *Fiziki mekan referansları ile oluşturulmuş animasyonlar (Görkem Keskinkol, 2019)*

Deneyimin ilk bölümü iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada; kaligrafik ve tipografik yorumlamalara geçmeden önce, VR teknolojisini daha önce tecrübe etmemiş deneyimleyenler için ortamın sahip olduğu temel öğeler üzerinden müzik ile senkronlu bir şekilde basit animasyonlar kullanılmıştır (Görsel 4.19). Bu aşamada; hem deneyimleyenin sanal gerçeklik ortamına uyum sağlaması, hem de sanal gerçeklik ortamındaki dinamikler üzerine ön bilgi verilmesi amaçlanmıştır. İkinci aşamada müzikal yapının da yardımıyla sanal gerçeklik ortamında karşılaşılacak mekanlar hakkında bilgi verilmesi amaçlanmıştır. Müzikte kullanılan ses efektleri ve vurgular temel alınmış, fiziki mekan referanslarına bağlı kalınarak kademeli biçimde kaligrafik ve tipografik unsurlar kurguya dahil edilmiştir. İkinci bölüme yaklaşırken deneyimleyen bazı anlarda bulunduğu noktadan uzaklaştırılarak farklı bakış açılarına da hazırlanmaya çalışılmıştır. Temel olarak üç farklı noktada bulunabilecek

olan deneyimleyen, sanal ortamda bulunabileceği konumlar hakkında bilgilendirilmiştir. Deneyimleyenin sanal ortamda bulunabileceği konumlar; fiziki olarak bulunduğu nokta, bu noktanın sanal olarak yorumlanan dış mekanı ve konumu hakkında bilgi barındırmayan tanımsız mekanlar olarak belirlenmiştir. Belirlenen bu sanal ortamlardan örnekler ilk bölümün ikinci aşamasında kısaca deneyimleyene sunulmaktadır. Bu noktada tanıtılan üç konum aynı zamanda ikinci bölümde kaligrafi ve tipografi ile yorumlanan mekanın, deneyimlenecek üç ana ortamını oluşturmaktadır.



Görsel 4.20. *Deneyimleyenin bulunduğu konum için kaligrafik yaklaşımla yorumlanan ana sanal ortamın kısa tanıtımından bir kare (Görkem Keskinkol, 2019)*

Deneyimleyenin birinci bölümde karşılaştığı ve fiziki mekanda bulunduğu bakış açısıyla oluşturulan ana ortam kaligrafik bir yorumlamadır (Görsel 4.20). Bu ortamda, gerçek mekanın dinamiklerinden de yararlanılmaktadır. Örneğin, ortamı kaplayan kaligrafik doku mekanın perspektifini ve yüzeylerini temel alarak sanal ortama uygulanmıştır. Çeşitli noktalarda fiziki mekan temellerine bağlı kalınmış, bazı noktalarda ise gerçekliğin kurallarına aykırı detaylar eklenerek deneyimin etkisi arttırılmaya çalışılmıştır.



Görsel 4.21. *Deneyimleyenin değişen konumu için tipografik yaklaşımla yorumlanan ana sanal ortamın kısa tanıtımından bir kare (Görkem Keskinkol, 2019)*

Bir diğer ana sanal ortam deneyimleyeni fiziki mekanın dışına çıkarmaktadır (Görsel 4.21). Bu noktada karşılaşılan sanal kurgu, fiziki mekanın dışının tipografik yorumudur. Mekanın dışının deneyimleyen tarafından konumlandırılabilmesi için fiziki mekan referansı ile görsel bir anlatım planlanmıştır.



Görsel 4.22. *Sanal mekanda deneyimleyenin konumunun değiştirilmesi için hazırlanan animasyondan kareler (Görkem Keskinkol, 2019)*

Birinci bölümde bu sahne için ayrılan kısımda deneyimleyeni sanal ortamda farklı bir noktaya konumlandırmak için bakış açısının değiştiği bir animasyon kullanılmıştır. Fiziksel

mekanın dijital görselleştirmesinden başlayarak bakış açısı tipografik sanal dış mekana taşınmıştır (Görsel 4.22). Bu şekilde deneyimleyene, ikinci bölümde tekrar karşılaşacağı, bu ortam ile ilgili sanal konum bilgisi aktarılmaya çalışılmıştır.



Görsel 4.23. *Deneyimleyenin değişen konumu için tipografik yaklaşımla yorumlanan ana sanal ortamın kısa tanıtımından bir kare (Görkem Keskinkol, 2019)*

Son sanal ana ortam, konum bilgisi içermemektedir. İkinci bölümde tipografik unsurlarla kurgulanan bu alan birinci bölümde kısaca deneyimleyene tanıtılmıştır. Fiziki mekan ile alakalı herhangi bir referans içermemekte ve deneyimleyene sanal olarak bulunduğu noktayla ilgili bir çıkarım şansı tanımamaktadır (Görsel 4.23).

İşitsel iletişim kanalında kullanılan müzik unsurunun kontrastı yüksek giriş bölümünün bitişiyle sonlanan ilk bölüm, deneyimleyeni sanal gerçeklik ortamına dahil edip yazının sanatlarıyla yorumlanan mekan algısına zemin oluşturmak amacıyla kurgulanmıştır. Sanal gerçekliğe uyum sürecinin ardından akışa dahil olan kaligrafik ve tipografik öğelerle ana sahneler tanıtılmış ve giriş bölümü tamamlanmıştır.

4.4.2. İkinci bölüm

Bu bölümde, belirlenen üç farklı sanal konum üzerinden kaligrafi ve tipografi ile oluşturulmuş sanal ana ortamların tecrübe edilmesi planlanmıştır. Sanal konumlar deneyimleyene sanal mekana farklı bakış açılarıyla bakabilmesine imkan tanımaktadır. Fiziki ortam düşünüldüğünde; enstitü binası, enstitü binasını içinde barındıran Anadolu Üniversitesi

Kampüsü gibi alanlar bilginin toplanması ve dağıtılması amacıyla oluşturulmuştur. Bilgi kavramı, sanal yaklaşımda farklı sanal konumlar oluşturularak, yazının sanatlarının yardımıyla kurgulanmıştır. Üç ana sahnede bilgi kavramı harf ve kelimelerle aktarılmaya çalışılmıştır. Kaligrafi ve tipografi ile yorumlanan her üç mekan için, bilgi kavramını oluşturan harflerin yanı sıra, üç çıkış noktası belirlenmiştir. Bunlar; düşünmek, araştırmak, üretmek kelimelerinin İngilizce halleri olan *think*, *search* ve *create*'dir. Araştırmalarda ve akademik çalışmalarda uygulamanın uluslararası düzeyde daha rahat incelenebilmesi ve anlaşılabilmesi için seçilen anahtar kelimelerin İngilizce olmasında karar kılınmıştır. Bu anahtar kelimeler, hem üç farklı konumdan tecrübe edilen sanal mekanların kavramsal çıkış noktalarını oluşturmakta kullanılmış, hem de ilgili mekanlardaki kaligrafik ve tipografik tasarımlarda kullanılmıştır.

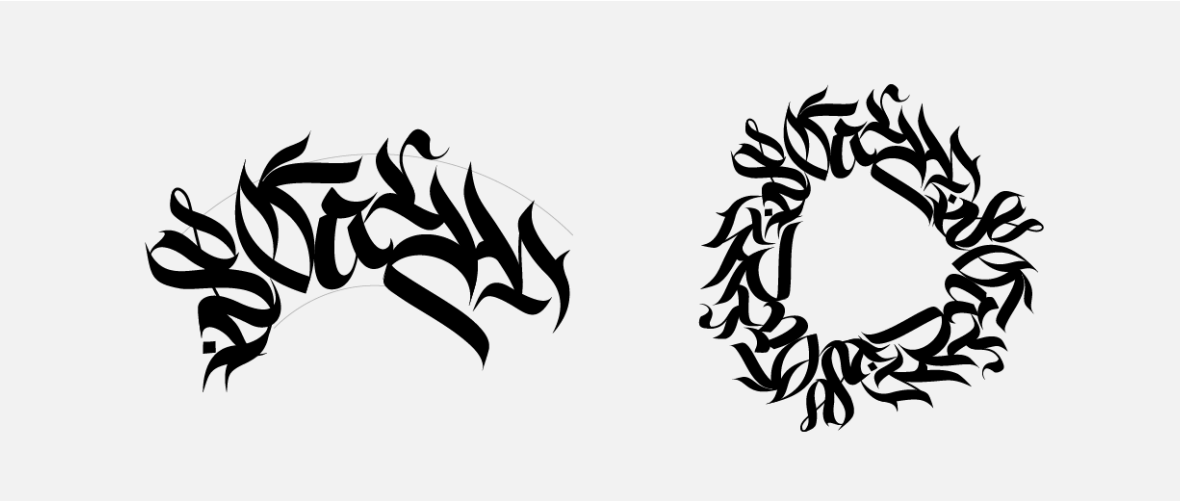
Müziğin kontrastının azaldığı enstrümental bölüm, ana ortamların rahatça incelenmesine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda, ilk bölümdeki dinamik ortam tanıtımının ardından, bu bölümde daha uzun ortam deneyimlerine yer verilmiş, akışın nefes almasına olanak tanınmıştır. Bu bölümde karşılaşılan ilk sahne "think" kavramıyla oluşturulmuştur.



Görsel 4.24. *Hareket akışı sonunda oluşan tipografik düzenleme (Görkem Keskinkol, 2019)*

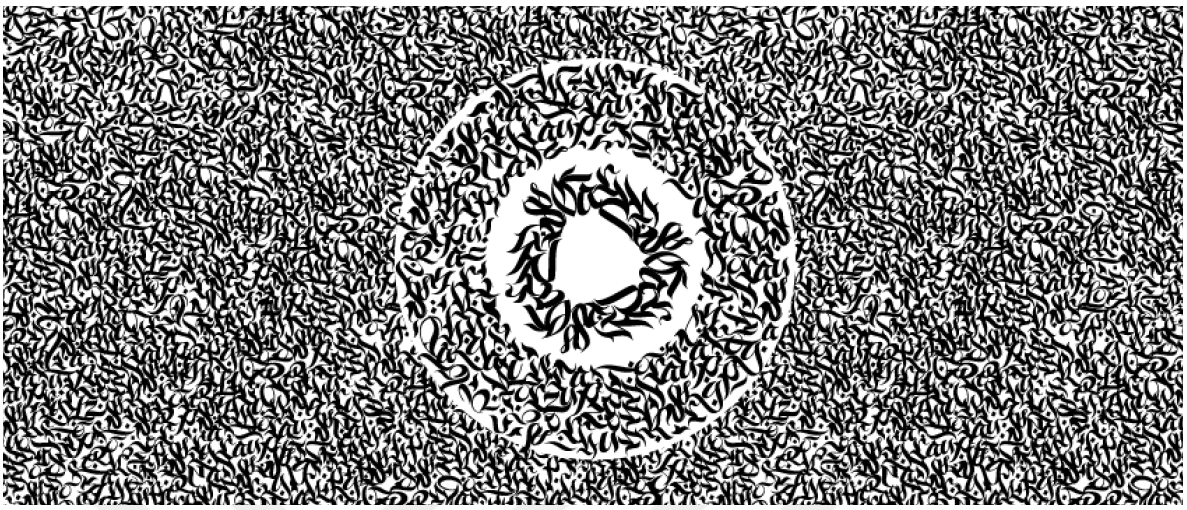
Eğitim kurumları birçok veriye ulaşılmasına aracılık etmektedir fakat bilgiden verimli bir şekilde yararlanabilmek için doğru bir yaklaşıma ve bakış açısı önem kazanmaktadır. Düşünmek kavramı üzerinden kurgulanan ilk sahne bu alt yapı ile hazırlanmıştır. İlk bölümde karşılaşılan ortamın devamında siyah arkaplanda salınan harflerin bulunduğu bu sanal ana

ortamda tasarlanmıştır. Bilgiyi temsil eden harflerin doğru perspektife ulaşmasıyla okunur hale gelen *think* kelimesi ile anlatım tamamlanmaktadır (Görsel 4.24).



Görsel 4.25. *Çalışılan eskizlerin dijital ortamdaki düzenlemeleri (Görkem Keskinkol, 2019)*

İkinci ana sanal ortam "search" kavramı temel alınarak hazırlanmıştır. Fiziki gerçeklikte kütüphaneler, eğitimciler gibi birçok bilgi kaynağının ortasında bulunan deneyimleyen, bu sanal ortamda "araştırmak" anahtar kelimesiyle karşılaşmaktadır. Deneyimleyenin, sanal ortamda, fiziki olarak bulunduğu noktadan tecrübe edeceği bu alan kaligrafik yaklaşımla kurgulanmıştır. Tasarımda "search" kelimesi kurgulanırken deneyimleyenin konumu temel alınmıştır. Tıpkı bilginin ortasında duran deneyimleyen gibi "search" kelimesi de tasarımın ortasına alınmıştır. Eskizlerden alınan referansla kılavuz çizgiler üzerinde, görsel olarak tekrar kurgulanan "search" kelimesi, bir sonraki aşamada dairesel bir forma dönüştürülerek tasarımın merkez noktasını oluşturmuştur (Görsel 4.25).



Görsel 4.26. *Sanal ortamda kullanılacak vektörel tasarım (Görkem Keskinkol, 2019)*

Oluşturulan merkez noktası etrafına bilgiyi temsil eden harfler ile dairesel formlarla yayılan bir doku tasarlanmıştır (Görsel 4.26). Tasarım sürecinin sonunda kaligrafik form dijitalleştirilmiş ve mekan içine kaplanarak deneyime hazır hale getirilmiştir.



Görsel 4.27. *Sanal ortamda "create" kavramı için tasarlanan çevreden bir kare (Görkem Keskinkol, 2019)*

Son sanal ana ortamda temel alınan temel kavram "yaratmak, üretmek" olarak belirlenmiştir. Sahip olunan bilginin kurgulanmış hali olarak ele alınan üretim sürecinde tipografik bir yaklaşım kullanılmıştır. Süreçte bilginin görsel karşılığı olan harflerin formları üzerinden yorumlama yapılmış ve bilginin yeni ve eşsiz formu kavramsal yaklaşımıyla

tasarım oluşturulmuştur. Bu ana ortamda bilgiyi temsil eden harfler ile oynanıp tanımsız formlara dönüştürülmüştür (Görsel 4.27). Süreç içinde kendi formlarını alan harfler birleşerek "create" kelimesini oluşturmasıyla anlatım tamamlanmıştır.

Bu bölümde üç sanal ana sahne üzerinden deneyimleyenin rahatça deneyimleyebileceği ortamlar oluşturulmuştur. Kavramsal alt yapıları "think", "search" ve "create" kelimelerine dayanan ortamlar kaligrafik ve tipografik yaklaşımlarla tasarlanmış ve deneyimleyene sunulmuştur.

4.4.3. Üçüncü bölüm

Üçüncü bölümün sonu ile birlikte deneyim sonlanmaktadır. Bu bölümde deneyimleyen sanal ana sahnelerin kısa görüntüleriyle karşılaştıktan sonra dijitalleştirilmiş fiziki mekana geri döndürülmektedir. Bu bölümle birlikte, sanal ortamda, fiziki mekandan başlayarak mekan algısı üzerine kaligrafik ve tipografik bir tecrübe yaşayan deneyimleyen, tekrar fiziki mekana döndürülmektedir.

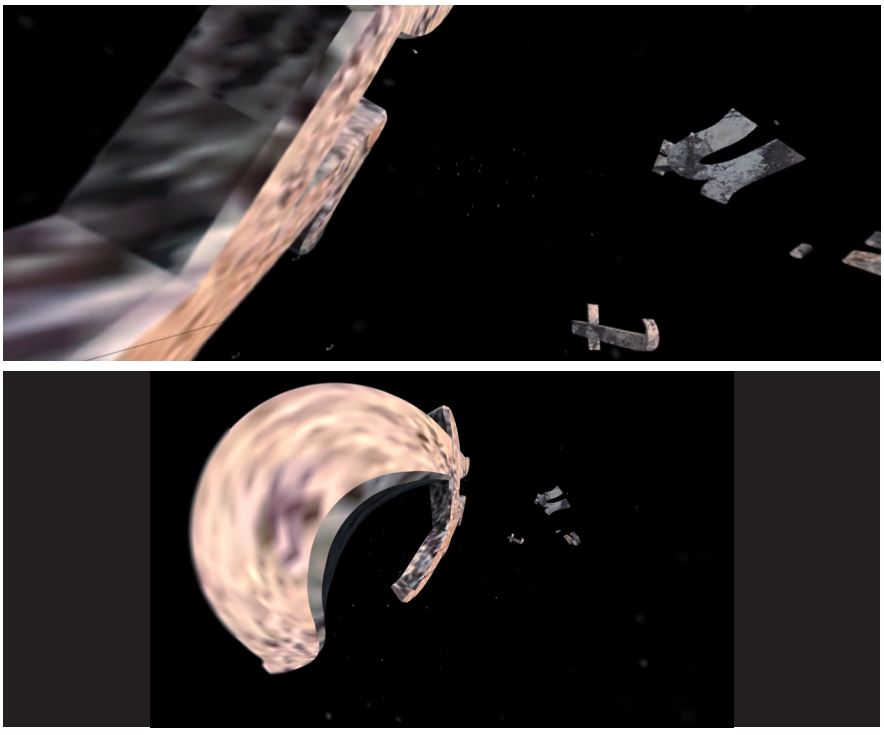


Görsel 4.28. *Deneyimleyenin, tecrübe sonunda, son olarak döndürüldüğü fiziki mekanın dijitalleştirilmiş hali (Görkem Keskinkol, 2019)*

Müzikal alt yapıya uygun şekilde, sanal ana sahnelerin gösterimiyle deneyimleyen fiziksel gerçeklige geri döndürülmektedir (Görsel 4.28). Deneyimin sonunda fiziki mekanın görsel özellikleri dışında herhangi bir eklenti yapılmadan dijitalleştirilmiş mekan kullanılmıştır.



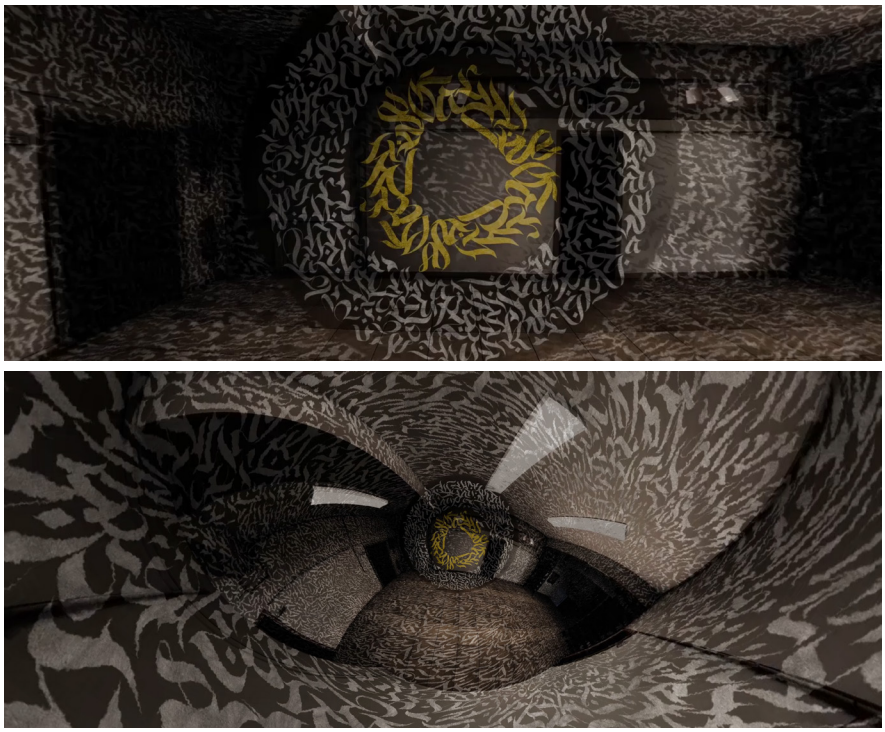
Görsel 4.29. *Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne (Görkem Keskinkol, 2019)*



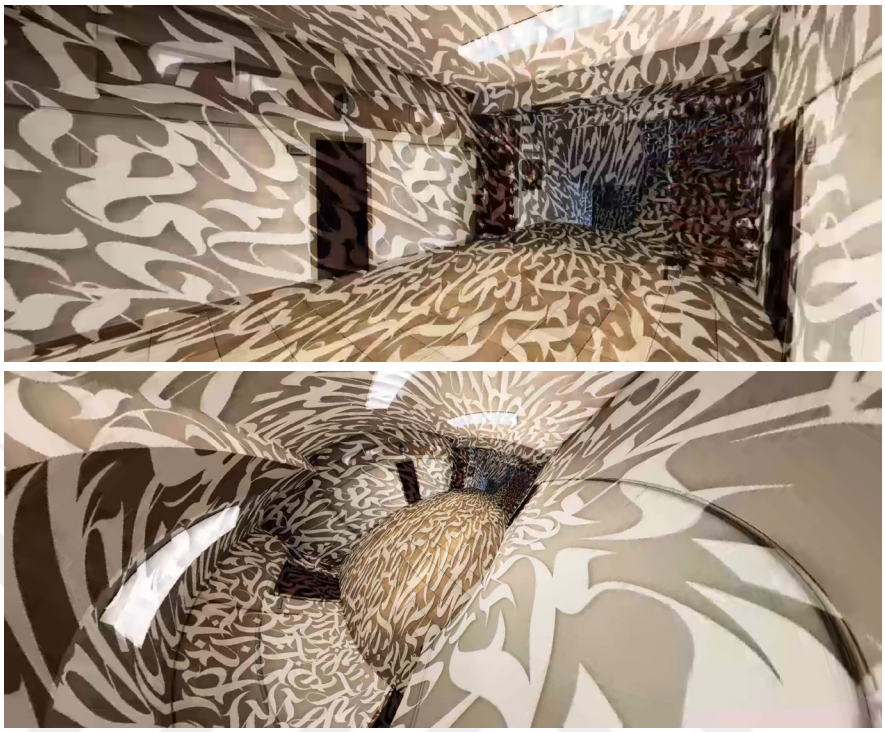
Görsel 4.30. *Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne (Görkem Keskinkol, 2019)*



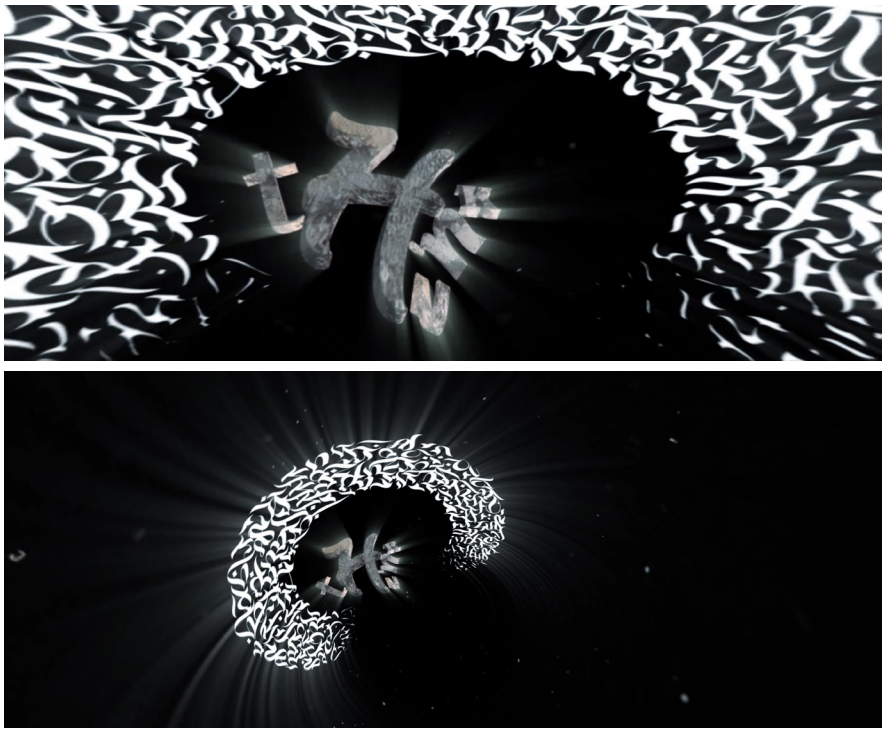
Görsel 4.31. *Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne (Görkem Keskinkol, 2019)*



Görsel 4.32. *Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne (Görkem Keskinkol, 2019)*



Görsel 4.33. *Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne (Görkem Keskinkol, 2019)*



Görsel 4.34. *Uygulama projesinden sırasıyla, sanal gerçeklik çıktısı ve 360 derece video versiyonu halinde örnek bir sahne (Görkem Keskinkol, 2019)*

SONUÇ

İnsanoğlunun yaşadığı ortamı şekillendirme ve kişiselleştirme eğiliminin erken dönemde başladığı düşünülebilir. Bilinen ilk görsel imgeler olan Lascaux'daki mağara resimlerini bilginin kalıcılığını sağlayarak zamansız bir iletişim yolu oluşturmasının yanı sıra, ilkel insanın yaşadığı çevrede kendinden izler bırakmasıyla, mekan ve insan arasında da ayrı bir iletişim kanalını bünyesinde barındırmaktadır. Hayatın her anında var olan mekanın iletişimi, insan tarafından çeşitli yollarla kurgulanmaya çalışılmaktadır. Düşünsel sürecin de büyük rolünün olduğu mekan algısı ve tanımı, mekandaki kişiselleştirmelerle çok daha güçlü bir yapıya bürünmektedir. Alışılmışın dışına çıkan mekan, insan müdahalesiyle fiziksel varlığının yanında düşünsel bir değer haline gelmektedir. Yaşam boyunca insanın her zaman bir mekan içinde bulunduğu durumu göz önüne alındığında; mekan ve insan arasındaki iletişim daha da önem kazanmaktadır. İngilizce karşılığı "görüyorum" olan ama "anlıyorum" anlamında kullanılan "I see" kullanımında olduğu gibi mekanı anlama sürecinde de görsel unsurların rolü büyüktür. Bu durumun farkında olan insan, zamanla mekanı görsel olarak şekillendirme çabasını bireyselliğin ötesinde değerlendirerek kitleler için mekan algısını kurgulamaya da başlamıştır. Mimarlık, iç mimarlık, sahne tasarımı, sergileme tasarımı gibi bir çok profesyonel alanın meslek haline gelmesi, mekan ve insan arasındaki iletişimin önemini ve insanın mekan üzerindeki görsel müdahaleye ihtiyacını vurgulayan bir örnek olarak gösterilebilir.

Görsel öğelere anlamın da dahil olmasıyla, mekandaki en etkili unsurlardan biri olan yazı ele alınabilir. Sadece anlamın varlığının bile yazıyı önemli bir noktaya taşıdığını söylemek mümkündür. Bunun yanında, yazıya dahil olan sanatlar yazının çok daha etkileyici bir form almasını sağlamaktadır. Birçok alanda etkin olarak kullanılmasına rağmen yazının sanatlarının ve mekanın ortak noktaları göz ardı edilmemelidir. Uzayın sınırlandırılmış parçaları olan mekanlar gibi, harfler de yüzeyin sınırlandırılmış alanlarıdır. Genellikle karşılaşılan yazının iki boyutlu hali üzerinden düşünülecek olursa; yüzey üzerinde bazı alanların belirlenip bu alanlarda çeşitli boşluklar bırakılarak kodlanmış semboller yaratılması süreci aslında yüzeyin düzenlenmesi ile oluşmaktadır. Yazıyı oluşturan sembollerin formları yüzey üzerinde belirlendikten sonra, insan bu alanın görsel değerleri üzerine yoğunlaşmış ve yazının sanatları ile yüzeylerin, alanların, boşlukların yazının anatomik değerlerine bağlı

kalarak şekillendirilmesi yöneliminde bulunmuştur. Bu doğrultuda; kaligrafi ve tipografinin yazının var olacağı alanın sorgulanması ve kurgulanması ile mekanın iletişimini kurgulayan profesyonel alanlarla benzerlik gösterdiği söylenebilir. Daha küçük çapta bir mekan tasarımı sayılabilecek yazının sanatları, aynı zamanda mimari ile ortak terimlere sahip olması açısından da, mekanın kavramsal yapısıyla benzerlik göstermektedir. Örneğin; mimaride kullanılan, "temel, taban" anlamına gelen, "base" kelimesi; tipografide kullanılan "baseline" terimi ile aynı doğrultudadır. Bu tipografi terimi; harflerin üstüne oturacağı temel hattı belirleyerek üzerine inşa edilecek harflere zemin hazırlamaktadır.

Yazı ve mekan arasındaki bu benzerliğin yanı sıra, kaligrafi ve tipografi ile şekillenen yazı; formu dolayısı ile görsel bir altyapıyı da beraberinde getirmektedir. Harflerin temel anatomik yapılarının kare, daire, üçgen gibi temel formlardan oluşması nedeniyle yazı, kaligrafik ve tipografik müdahalelerle grafik ürünler haline gelebilmektedir. Bu durum, yazıyı mekanın karakterize edilmesi sürecinde kullanılan çeşitli şekil ve formların alternatifi haline getirmekte; hatta anlam ve şekillerin tek bir bedende hayat bulması için çoğu zaman yazının tercih edilmesini sağlayabilmektedir. Mekan ve yazının sanatlarının birlikteliğinin, mesajın ve görsel yaklaşımın bütünlüğüyle, algı ve deneyimin sınırlarını bir adım daha genişlettiği savunulabilir. Geleneksel yollarla dahi mekana dahil olan kaligrafi ve tipografinin insan algısı üzerindeki etkilerini göz ardı etmek mümkün değildir. Bu durumun yanı sıra, çeşitli teknikler ve teknolojik imkanlarla yorumlanan yazının sanatlarının mekan algısında oluşturduğu açılımların, kaligrafi ve tipografinin etkilerini daha da arttırdığını söylemek mümkündür. Mekanda kurgulanan kaligrafi ve tipografi, bir bütün haline gelebilmekte; hem yazının sanatlarına, hem de mekana yeni ve orijinal yaklaşımlar için olanaklar sağlayabilmektedir.

Bu araştırma mekandaki kaligrafi ve tipografinin, yenilikçi yaklaşımlarla, düşünsel süreç içerisindeki mekan algısının yansımalarını araştırmaktadır. Kavramsal alt yapı ile desteklenen kaligrafik ve tipografik yaklaşımların, yeni tekniklerin ve teknolojik olanakların hazırladığı zeminle birlikte, her geçen gün mekan algısına yansımaların gelişmekte ve güçlenmekte olduğunu savunmaktadır. Bu doğrultuda fiziki mekanlardan örnekler incelenerek oluşturulan sanal gerçeklik uygulamasında kaligrafi ve tipografinin baş rolde olmasının yanı sıra, ilk kez fiziki mekanla da bağını koparmadan yazı üzerine kurgulanmış bir deneyim tasarımı yorumlaması yapılmıştır. Sanal gerçeklik teknolojisi bireyle etkileşim olanağı tanımasa da

yazının sanatları kavram ve kurgunun birleşimiyle sanal ortamda da etkileyici açılımlar yaratabilmektedir. Bu noktada, arttırılmış gerçeklik gibi hareket ve konum gibi verilerin de deneyime dahil edilebileceği teknolojiler ile kaligrafik ve tipografik açılımların sorgulanması daha da önem kazanmaktadır. Yeni teknolojilerle sanal bir mekan kopyası oluşturmak yerine, gerçek görüntü üzerine kurgulanacak deformasyonlar, bireyi deneyimin içine daha da alacaktır. Görünen odur ki; sanal ve arttırılmış gerçeklik gibi teknolojiler bir noktadan sonra yaşamın bir parçası olarak içinde bulunulan her mekanın yansımasını oluşturabilecek veya üç boyutlu mekan verisini analiz edebilecek noktaya yaklaşacaktır. Bu sanal ortamların kurgulanması konusunda yazı, dolayısıyla kaligrafi ve tipografi, her platformda olduğu gibi ön planda olacaktır. Araştırma göz önünde bulundurulduğunda, mevcut veya gelecek yeni teknolojiler üzerinde deneysel kaligrafik ve tipografik sorgulamaların daha da artarak devam etmesi gerektiği görülebilmektedir.

KAYNAKÇA

Alparslan, A. (1999). Osmanlı Hat Sanatı Tarihi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ambrose, G., Harris, P. (2010). Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü. (Çev: B. Barhana). İstanbul:

Litetatür Yayınları.

Ambrose, G., Harris, P. (2012). Tipografinin temelleri. İstanbul: Literatür Yayınları.

Clair, K. (1999). A Typographic Workbook. USA: John Willey & Sons.

Craig, J. ve Barton, B. (1987). Thirty Centuries of Graphic Design: An Illustrated Survey. New York: Watson-Guptill Publications.

DeLong, M. ve Martinson, B. (2012). Color And Design. London: Bloomsbury Publishing Plc.

Erler, J. (2014). Hello I am Erik: Erik Spiekermann: Typographer, designer, entrepreneur. Berlin: Die Gestalten Verlag GmBh & KG.

Faulmann, C. (2018). Tüm Yerkürenin Tüm Zamanlarının Yazı Göstergeleri ve Alfabeleri. (5.Basım). (Çev: I. Arda). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Ganz, N. (2004). Graffiti World: Street Art from Five Continents. New York: H. N. Abrams.

Garfield, S. (2010). Tam Benim Tipim. (Çev: S. Güses). İstanbul: Domingo Yayıncılık.

Gregory, R. L. (1997). Eye and Brain: The Psychology of Seeing (5th ed.). Princeton University Press.

Jean, G. (2015). Yazı İnsanlığın Belleği. (Çev: N. Başer). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. Jerald, J. (2015). The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality. New York:

Association for Computing Machinery and Morgan & Claypool.

Keleşoğlu, B. (2008). Grafik Tasarımda Tipografinin Sesi, Sesin Tipografisi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Klanten, R. ve Ehmann, S., (2006). Hidden Track : How Visual Culture Is Going Places (2. Basım). Berlin: Die Gestalten Verlag.

Lacque-Labarthe, P. (1998). Typography Minesis, Philosophy, Politics. London: Harvard University Press.

Li, W. (2010). Chinese Writing and Calligraphy. USA: University of Hawai'i Press.

Mauser, P. ve Pogade, D. (2013), Constraction And Design Manual Wayfinding And Signage (2. Baskı). Berlin: Tiger Printing.

Meggs, P. B. ve Purvis, A. W. (2016). Meggs' History Of Graphic Design (6. Baskı). Hoboken, N.J: J. Wiley & Sons.

McLuhan, M. (2017). Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu (4. Baskı). (Çev: G. Ç. Güven). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Nesbitt, A. (2015). The History And Technique Of Lettering. Mineola, New York: Dover Publications.

Pimentel, K. ve Texeira, K. (1993). Virtual Reality: Through the New Looking Glass. New York: Windcrest, s. 15'den aktaran Ryan, M. L. (1999). Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. SubStance, 28(2), 110, 137.

Sarıkavak, N. K. (2004). Görsel İletişim Ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin.

Sherin, A. (2012). Design Elements: Color Fundamentals. China: Rockport Publishers.
Snow, B. E. ve Froehlich, H. B. (1951). The Theory And Practice Of Color (3. Baskı). New

York: The Prang Company.

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2015). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Spiekerman, E. ve Ginger, E. M. (1993). Stop Stealing Sheep & find out how type works (2. Baskı). California: Adobe Press.

Taşçıoğlu, M. (2013). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan. İstanbul: Yem Yayın.

Taşkıran, H. İ. (1997). Yazı ve Mimari. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Türk Dil Kurumu. (2005). Türkçe Sözlük (10.Baskı). Ankara.

Tuan, Y. (1977). Space and Place: The Perspective of Experience. USA: University of Minnesota Press

Uçar, T. F. (2004). Görsel İletişim Ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılâp.

Vardar, B. (2007). Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Multilingual Yabancı Dil

Yayınları.

Victionary. (2014). You Are Here - A New Approach to Signage and Wayfinding (2. Baskı). Hong Kong: Viction Workshop.

Yıldız, M. Z. ve Alaeddinoğlu, E. (2007). Küreselleşme çağında değişen mekân algılayışları. 38. ICANAS (Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi). Kültürel Değişim, Gelişim ve Hareketlilik içinde. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu. C.2, 845-862.

Webster, N. ve Gove, P. B. (1981). Webster's Third New International Dictionary. USA: Meriam-Webster Inc.

Wodaski, R. (1993). Virtual Reality Madness. USA: SAMS publishing.

Zettle, H. (2010). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics (6. Baskı). USA: Wadsworth

http-1: https://www.merriam-webster.com/ (Erişim Tarihi: 13.05.2019)

http-2: http://www.kaligrafisergisi.com/tr/davetli-sanatcilar/21/mustafa-eren.html (Erişim Tarihi: 17.06.2019)

http-3: http://helveticatheperfume.com/product.html (Erişim Tarihi: 25.03.2019)

http-4: https://www.emigre.com/Essays/ZuzanaLicko/FAQ (Erişim tarihi: 07.03.2018)

http-5: http://www.arkiv.com.tr/proje/levent-kanyon/1771 (Erişim Tarihi: 04.04.2019)

http-6: https://www.experimentarium.dk/gallery/galleri-helix-trappen-tager-form/ (Erişim Tarihi: 04.04.2019)

http-7: https://www.zmik.ch/en (Erişim Tarihi: 03.04.2019)

http-8: http://www.koeiaquatec.co.jp/works/detail/jrosakamizutokei.html (Erişim Tarihi: 13.09.2018)

http-9: https://segd.org/rabobank-sydney-headquarters (Erişim Tarihi: 22.03.2019) http-10: https://segd.org/quad-cinema (Erişim Tarihi: 22.03.2019)

http-11: http://calligroof.com/ (Erişim Tarihi: 03.04.2017)

http-12: http://kaalam.fr/version-anglaise/ (Erişim Tarihi: 29.04.2018)

http-13: https://www.odeith.com/biography/ (Erişim Tarihi: 03.05.2018)

http-14: http://bamandmrdero.simonlemmerer.com/ (Erişim tarihi: 03.09.2019)

http-15: http://clareolivermelanomafund.org (Erişim Tarihi: 28.04.2019)

http-16: http://www.daku156.com/ (Erişim tarihi: 17.08.2019)

http-17: https://tedx.ucla.edu/talks/andrew_byrom_if_h_is_a_chair/ (Erişim Tarihi: 03.04.2017)

http-18: http://www.mmmm.tv/enbusstop.html (Erişim tarihi: 26.08.2019)

http-19: http://www.benoitchalland.com/ (Erişim Tarihi: 05.04.2017)

http-20: https://segd.org/content/eureka-carpark (Erişim Tarihi: 06.05.2018)

http-21: https://gruen-berlin.de/en/gaerten-der-welt/about-the-park/christian-garden (Erişim Tarihi: 24.04.2018)

http-22: http://www.daku156.com (Erişim tarihi: 17.08.2019)

http-23: http://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space/body-of-knowledge-2010 (Erişim tarihi: 13.12.2017)

http-24: http://www.blessinghancock.com/brilliance.html (Erişim Tarihi: 25.04.2018)

http-25: http://www.notabenevisual.com/#/works/in-order-to-control/ (Erişim Tarihi: 03.04.2018)

http-26: https://theident.gallery/c4-2004.php (Erişim tarihi: 19.09.2019)

http-27: https://jessicalee.design/type-wonderland (Erişim tarihi: 27.09.2019)

http-28: http://typeinsight.org/hololens.html (Erişim tarihi: 17.09.2019)

http-29: http://dongyoonpark.com/holographic-type-sculpture-with-typography-insight-for-hololens (Erişim tarihi: 27.09.2019)

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Görkem Keskinkol

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı : İngiltere / 1991

E-Posta : gorkemkeskinkol@gmail.com

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2015, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
- 2013, NHL Hogeschool, Media
- 2013, Sanat Yönetmenliği Stajyerliği, Leo Burnett
- 2016, Araştırma Görevlisi, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi