

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**20. YY. SONRASI ÜRETİLEN YAZILI YAPAY DİLLERİN
TİPOGRAFİK AÇIDAN İNCELENMESİ VE BİR FONT
TASARIMI ÖNERİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sena YILDIRIR

Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı

Grafik Tasarımı Programı

AĞUSTOS, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



20. YY. SONRASI ÜRETİLEN YAZILI YAPAY DİLLERİN
TİPOGRAFİK AÇIDAN İNCELENMESİ VE BİR FONT
TASARIMI ÖNERİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sena YILDIRIR
(Y1912.310001)

Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı
Grafik Tasarımı Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Güneş OKTAY

AĞUSTOS, 2022

ONAY FORMU



ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “20. yy. Sonrası Üretilen Yazılı Yapay Dillerin Tipografik Açıdan İncelenmesi ve Bir Font Tasarımı Önerisi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça ’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.
(25/08/2022)

Sena YILDIRIR

ÖNSÖZ

Tez çalışmamda desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen başta ailem olmak üzere, değerli danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Sayın Güneş Oktay’a ve font tasarım sürecinde bilgileri ışığında beni yönlendiren ve desteklerini esirgemeyen font ve tipografi tasarımcılarından Prof. Dr. Halis Biçer ve çizer, grafik tasarımcı Cemil Cahit Yavuz’a teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

Ağustos, 2022

Sena YILDIRIR

20. YY. SONRASI ÜRETİLEN YAZILI YAPAY DİLLERİN TİPOGRAFİK AÇIDAN İNCELENMESİ VE BİR FONT TASARIMI ÖNERİSİ

ÖZET

Yazının keşfi ve insanların gereksinimleri ile paralel olarak gelişmesi süreci, binlerce yılla ifade edilebilecek bir dönem olarak değerlendirilmektedir. İlk insanların kendilerini ifade edebilmek için mağara duvarlarına, kayalara, oyuklara çizdikleri semboller ve şekiller, yazının ilk hali olarak ortaya çıkmaktadır. Mezopotamya’da ortaya çıkan çivi yazısı ve Mısır hiyeroglifleri insanların kendilerini ve gereksinimlerini ifade etmelerinin en önemli örneklerinden kabul edilmektedir. Yazının bu gelişim süreci ile dilin gelişim süreci ise benzerlik göstermektedir. Dilin düşünceleri ifade edebilmenin en iyi yolu olduğu düşünüldüğünde; çalışmanın konusunu oluşturan yapay diller de önemli bir konu olarak ortaya çıkmaktadır. Dillerin ortaya çıkış nedeni iletişim gereksinimi olarak görülebilirken, yapay dillerin ortaya çıkış nedeni ise birbirinden farklı dilleri konuşan insanların ortak iletişimi sağlayabilmeleri gösterilebilmektedir. Bunun yanı sıra bir sosyalleşme yöntemi veya sanatsal gerekçeleri de söz konusu olabilmektedir.

Yapay diller özellikle çalışmamızda ifade edildiği üzere kültür sanat faaliyetlerinin bir yansıması olarak da ortaya çıkmıştır. Görsel sanatlarda yaratılan karakterlerin özelliklerini pekiştirici nitelikte yaratılan yapay diller ile ilgili destekleyici birçok faaliyet alanı da oluşmaktadır. Yapay dillerin alfabeleri için oluşturulan font tasarımları ise söz konusu bu destekleyici faaliyetlerden sayılabilmektedir. Özellikle oluşturulan yapay dillerin, toplumların veya görsel sanatlarda yaratılan karakterlerin özelliklerini daha iyi yansıtabilmesi için kullanılan önemli bir argüman olduğu açıktır. Kurgu karakterin ya da gerçek yaşamda toplumların ve ırkların genel özelliklerinin daha iyi ifadesi için kullanılan bazı yapay dillere de hem yapım içerisinde hem de farklı tasarımcılar tarafından font tasarlanmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın daha iyi anlaşılabilmesi amacıyla grafik tasarım, font tasarım konuları ile yapay diller genel anlamda kavramsal çerçevesi ana

hatları ile ifade edilmiştir. Bunun yanı sıra sinema sektöründe yapay dillerin durumu ve font tasarlanan yapay diller konusu da çalışmanın meselelerindendir. Yapay dillere font tasarlanırken dikkat edilmesi gereken hususlara tasarlanan font tasarımı örneği ile katkı sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Font, Yapay Dil, Yazı.



THE WRITTEN ARTIFICIAL LANGUAGE PRODUCED AFTER THE 20 ST CENTURY IS THE TYPOGRAPHIC REVIEW AND A FONT DESIGN PROPOSAL

ABSTRACT

The process of the exploration of the article and the development of people in parallel with the needs of the people is considered a period that can be expressed in thousands of years. The symbols and shapes that first people draw on cave walls, rocks, pits to express themselves appear as the first form of writing. Nail writing and Egyptian hieroglyphics that emerge in Mesopotamia are one of the most important examples of people expressing themselves and their needs. The development process of the article and the development process of the language are similar. Given that language is the best way to express thoughts, artificial languages that are the subject of the study also emerge as an important topic. While the reason for language emergence can be seen as the need for communication, the reason for the emergence of artificial languages is that people who speak different languages can provide common communication. In addition, there may be a method of socialization or artistic justification. Artificial languages have also emerged as a reflection of cultural art activities, as expressed in our study. There are many areas of activity that are supportive of artificial languages that are created to reinforce the characteristics of characters created in visual arts. The font designs created for the alphabets of artificial languages can be counted as those supporting activities. The artificial languages created are an important argument used to better reflect the characteristics of societies or characters created in visual arts. The font is designed for some artificial languages that are used for better expression of the character or the general characteristics of societies and races in real life, as well as by different designers in the production. To better understand the work, graphic design, background design and artificial languages are generally conceptual.

Keywords: Graphic Design, Font, Artificial Language, Text.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	viii
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
I. GİRİŞ	1
A. Araştırmanın Problemi.....	2
B. Araştırmanın Amacı.....	3
C. Araştırmanın Önemi	3
D. Araştırmanın Yöntemi	3
II. GRAFİK TASARIMDA FONT TASARIMI	5
A. Grafik Tasarım Tarihçesi.....	5
B. Font Tasarımı.....	16
III. YAPAY DİLLER	20
A. Yapay Dillerin Tarihçesi.....	20
B. Sinema Sektöründe Yapay Diller	24
1. John Ronald Reuel Tolkien ve Yapay Dilleri	25
2. Yüzüklerin Efendisi, Irklar ve Yapay Diller.....	28

3. Star Wars ve Yapay Dilleri	33
4. Star Trek ve Yapay Dilleri	37
5. Arrival ve Yapay Dili	40
6. Avatar ve Yapay Dili	42
7. Game of Thrones ve Yapay Dili	42
IV. FONT TASARLANAN YAPAY DİLLER	45
A. Star Trek Klingon Alfabesi	47
B. Yüzüklerin Efendisi Elf Alfabesi	48
C. Yüzüklerin Efendisi Kara Lisan	49
D. Star Wars Aurebesh Alfabesi	50
E. Star Wars Mandalorian Alfabesi	51
F. Arrival Logogramları	53
G. Game of Thrones Valyrian Alfabesi	55
H. Font Tasarımlarının Göstergebilimsel Analizleri	57
V. YAPAY DİLE FONT TASARIM ÖNERİSİ	61
A. Yapay Bir Dile Font Tasarlanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler	61
B. .Bir Font Tasarım Önerisi: Klingon Alfabesi	62
VI. SONUÇ	68
VII.KAYNAKLAR	72
ÖZGEÇMİŞ	80

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
DNA	: Deoksiribo Nükleik Asit
KLI	: Klingon Language Institute
PC	: Personal Computer
PRO	: Professional
UNESCO	: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
UNICEF	: United Nations International Children's Emergency Fund
USC	: University of Southern California
USS	: United Star Ship

ÇİZELGELER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 1. Star Wars Film Serisi	34
Çizelge 2. Star Trek Film Serisi	39
Çizelge 3. Valyrian Dili Fonolojisi “Ünsüzler”	57
Çizelge 4. Valyrian Dili Fonolojisi “Ünlüler”	57

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.	Altamira Mağarasındaki Bizon Figürü.....	7
Şekil 2.	Kil Tablet Üzerine Resmedilmiş Bir Çivi Yazısı.....	8
Şekil 3.	Eski Mısır Uygarlığına Ait Bir Hiyeroglif	9
Şekil 4.	Mısırdaki Papirüs Üzerine Resimlenen “Ölünün Kitabı”ndan Bir Sahne..	10
Şekil 5.	Çin Sanatına Ait Bir Resim	11
Şekil 6.	Yeni Nesil Iphone İçin Tasarlanan Avenir Next Pro Fontu	18
Şekil 7.	Android Sistemler İçin Tasarlanan Droid Sans Fontu	18
Şekil 8.	Nokia Pure Fontu	19
Şekil 9.	Tolkien’in Yarattığı “Orta Dünya” Haritası.....	27
Şekil 10.	Dilin Alfabe Dönüşümü	45
Şekil 11.	Klingon Dili Fontu	47
Şekil 12.	Tengwar Alfabeti ile Yazılmış Quenya	48
Şekil 13.	Tengwar Alfabeti ile Yazılmış Sindarin	49
Şekil 14.	Yüzüklerin Efendisi Kara Lisan.....	49
Şekil 15.	Aurebesh Alfabeti	50
Şekil 16.	Klon Askerinin Kaskında ve Ceketinde Aurebesh Harfleri	51
Şekil 17.	Mandalorian Alfabeti.....	52
Şekil 18.	Mandalorian Datapad Görünümü.....	52
Şekil 19.	Arrival Filmi Logogramları.....	53
Şekil 20.	Stephen Wolfram ve Oğlu Christopher Wolfram'ın Geliştirdiği On İki Parçalı Logogram Çalışması	54

Şekil 21.	Valyrian Dil Ailesi	55
Şekil 22.	Game of Thrones Valyrian Alfabetesi	56
Şekil 23.	Klingon Alfabetesi Kullanılan İlk Sahne	62
Şekil 24.	Klingon Alfabetesi Font Tasarımları	63
Şekil 25.	Klingon Alfabetesi Font Tasarımı Kemik Yapısı	64
Şekil 26.	Klingon Alfabetesi Font Tasarımı Et Yapısı.....	65
Şekil 27.	Klingon Alfabetesi Fontunun Detaylı İncelemesi.....	65
Şekil 28.	Sena Yıldırım Klingon Alfabetesi Font Tasarımı	67
Şekil 29.	Anonim Bir Klingon Alfabetesi Font Tasarımı	67

I. GİRİŞ

Tarih boyunca insanların yaşamında en önemli buluşların başında gelen yazı, yeni bir dönemin başlamasına öncülük etmiştir. İletişim kurabilmek ve bilginin kayıt altına alınması için sıklıkla kullanılan yazı, zamanla bir gereksinimin ötesine geçerek mesaj iletme aracı olarak kullanılmaya başlamıştır.

Yazının bulunuşu ve gelişimi binlerce yıl ile ifade edilebilecek bir süreci kapsamaktadır. İlk insanların mağara duvarına, kayalara, oyuklara ve taşlara çeşitli maksatlar için yaptıkları simgeler ve şekiller, yazının ilk halinden günümüze bir pencere açmaktadır. Söz konusu bu şekillerin resim ve yazıya dönüşmesi Mezopotamya ve Mısır bölgesinde gerçekleşmiştir. Mezopotamya’da ortaya çıkan çivi yazısı ile Mısır’da ortaya çıkan hiyeroglif yazı tarihi süreç içinde yazının temelleri açısından oldukça önemli bir konumda bulunmaktadır.

Yazı karakterleri alfabenin önemli bir tasarımı olarak ifade edilirken, font yazı karakterleri takımı olarak ifade edilmektedir. Tipografi terimi ise yazının günümüzdeki teknik ve teknolojik görünümü kabul edilmektedir. Tüm bunların yanında dil, yazı ile gelişim gösteren ve yazı ile birbirinden ayrılmaz bir bütün olarak kabul edilmektedir. “*Yazı, düşüncenin ve bilginin görünür biçimi*” (Sarıkavak, 2005: 3) olarak ifade edilirken dil; sesleri, jestler ve yazılı semboller ile işaretleri kullanan iletişim sistemi olarak açıklanmaktadır.

Tarihi süreç incelendiğinde insanların iletişim ile ilgili gereksinimleri ortaya çıkmış ve farklı şekillerde birbirleri ile iletişim kurmuşlardır. Sesi, yazıyı, işareti ve sembolleri kullanmış olan insanlar, sesi simgeleştirip harfleri ve buna bağlı olarak dilleri oluşturmuşlardır. Yukarıda ifade edilen yazının gelişim süreci ise diller ile paralel bir ilerleme süreci içinde bulunmuşlardır. Özellikle dilin düşünceleri ifade edebilmenin en önemli yolu olduğu kabul edilmektedir. Çalışmanın konusunu oluşturan yapay diller ise tarihte çeşitli gerekçeler ile ortaya çıkmış bulunmaktadır. En önemli gerekçesi farklı insanların birbirleri ile iletişim kurabilmesi olarak gösterilmektedir. Değişik dilleri konuşan kişilerin bir nevi anlaşma yöntemi olarak ortaya çıkan yapay diller, günümüzde sanatta

kurgusal karakterlerin kullanımından sosyal mecra uygulamalarının ön plana çıkarılmasına çeşitli gerekçeler ile oluşturulabilmektedir.

Farklı dillerde konuşan insanların birbirleri ile kolay anlaşabilmeleri maksadıyla tarih sahnesine çıkan yapay diller, günümüzde özellikle sinema sanatında sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Star Wars, Star Trek örneklerinin yanı sıra Yüzüklerin Efendisi Serisi de yapay dillerin kullanıldığı ve yapay dil popülaritesinin bu yolla arttığı sinema sanatı eserlerine örnek olarak verilebilmektedir. Özellikle bu yapımların ilgi görmesinden sonra kullanılan yapay diller ile ilgili bir hayran kitlesi oluşmuş, enstitüler açılmış ve söz konusu bu yapay diller kullanılarak farklı yapıtlar meydana getirilmiştir. İnsanları bu dillerin kullanımı ile bir topluluk kültürü ve aidiyet güvencesi içinde olmanın hazzını belirgin bir biçimde yansıtmaktadırlar.

Sinema sanatında kullanılan yapay dilleri birçok yan dal uygulamalarının da gündeme gelmesine neden olmuştur. Karakterlerin görünüşleri ve yapay dil font tasarımları birlikte gelişmiş ve hem yazılı hem de görsel argümanların ortaya çıkışı gerçekleştirilmiştir. Kurgusal karakterlerin kültürel ve fiziksel özelliklerinden faydalanılarak gerçekleştirilen font tasarımları oldukça ilgi görmektedir ve bununla ilgili bir arka plan oluşmaktadır. Bu durum hem filmin çekim gücünü arttırmakta hem de karakter ile ilgili bir hayran kitlesinin oluşmasına ön ayak olmaktadır.

Çalışmanın son bölümünde yukarıda ifade edilen yöntemlerle hazırlanmış olan font tasarımında da görülebileceği üzere karakterlerin kültürel ve fiziksel özellikleri ön plana çıkmaktadır. Tarih sahnesinde çeşitli gereksinimlere bağlı olarak oluşan yapay diller ve font tasarımları incelendiğinde benzer ilişkiler görülebilmektedir. Çalışma bu niteliğiyle bu konu üzerinde gerçekleştirilmiş çalışmaların bir genel yansıması niteliğinde konuları ana hatları ile inceleyen bir yapıda bulunmaktadır.

A. Araştırmanın Problemi

Dünya'nın en eski yapay dili Muhyî-i Gülşenî tarafından 16. Yüzyılda yaratılan Baleybelen dilidir. Yapay diller tamamen insan eliyle yapılmış, yaratıcısı belli olan diller olup, zaman içerisinde birçok alanda kendilerine yer

edinmişlerdir. Genellikle türü bilim kurgu ya da fantastik olan edebi eserlerde ve sinema filmlerinde karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu bu yapay dillerin bazılarında font tasarımı yapılmıştır. Font, bir yazı karakteri ailesinde yazının tasarimsal farklılıklarını ortaya koyan kavramdır. Yapay dilin yazılı temsili font tasarımına ihtiyaç duyulmaktadır.

Araştırmanın içeriği ile ilgili bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde yapay dil nedir? ve Nereelerde kullanılır? gibi sorular sorulurken, font tasarımı yapılırken nelere dikkat edilir? sorularına da cevap aranmıştır. Ortaya çıkan bulguların sonucunda bir filmdeki yazılı yapay dile font tasarımı örneği gerçekleştirilmiştir.

B. Araştırmanın Amacı

Araştırmada font tasarımı olan yazılı yapay diller incelenerek, bir yazılı yapay dile font çalışması yapılması amaçlanmıştır. Araştırmanın amacı, bu dillere tasarlanan fontların analizini yapmak ve özellikle sinema sektöründe kullanılan yazılı yapay dillere neden gereksinim duyulduğunu irdelemektir.

C. Araştırmanın Önemi

Font tasarımı olan yapay dillerin tasarimsal sürecinde nelere dikkat edildiği ve yeni tasarlanacak font tasarımı örneği bu konu ile ilgili yapılacak araştırmalara kaynak oluşturacak niteliktedir. Yapay dillerin özellikle dizi ve filmlerle popüler hale geldiği görülmektedir. Günümüzde yapay diller günlük hayatta kendine pek yer bulamasa da sinema sektöründe sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Sinema sektöründe kullanılmaya başlanan yapay dillerin font tasarımına ihtiyaç duyulduğundan söz edilebilir. Örneğin Klingon, 1966 yapımı bilimkurgu dizisi olan Star Trek Discovery’de yer alan Klingon ırkına ait hem yazılı hem sözlü olarak kurgulanmış bir yapay dildir. Dilin yazılı olarak temsili kullanılacak bir font, kurgu olan bu yapay dili daha gerçekçi yapacaktır.

D. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada teknik olarak tarama modeli kullanılmıştır. Yapay dillerin ne, nasıl, nerede ve kim tarafından oluşturulduğu gibi sorulara cevap aranmıştır. Yapay dillerin kullanım alanları belirlenerek bunlardan font tasarımı olanların

analizleri yapılmıştır. Yapay dillere neden font tasarımı yapılması gerektiği gibi sorulara yanıt aranmış olup, son olarak da yazılı yapay dil kullanan bir film seçilerek kullanan ırkın kendi özelliklerini yansıtabileceği bir font tasarımı gerçekleştirilmiştir.

Araştırma içerisinde Star Trek, Star Wars, Game of Thrones, Avatar, Yüzüklerin Efendisi ve Arrival gibi yazılı olarak yapay dillerin bulunduğu filmler incelenmiş ve konu ile ilgili yazılı kaynaklar kütüphane arşivlerinden, ulusal tez merkezinden ve indekslerde taranan dergilerden temin edilmiştir. Belirtilen filmler izlenerek ve gerekli yerlerde internet kaynaklarına başvurulmuştur.



II. GRAFİK TASARIMDA FONT TASARIMI

Font tasarımı ile grafik tasarımı, tarih boyunca birbirlerine paralel olarak ilerlemiştir. İnsanoğlunun iletişim ihtiyacı ile doğru orantılı olarak ortaya çıkan tasarım, tarih süreci boyunca evrilerek yazı tasarımları haline gelmiştir. Tarih öncesi dönemlerde mağara duvarlarına çizilerek tasarım yolculuğu, yazının da dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Genel olarak font tasarımı ve grafik tasarım için dönüm noktası sayılan bir diğer gelişme ise Fenikelilerin alfabe keşfidir.

“Fenike alfabesinin gelişimi ile anlaşılması ve öğrenilmesi çok daha kolay bir sistem oluşmuştur. Bu durum ile bilgi çok daha geniş kitlelere ulaşabilme olanağına kavuşmuştur. Söz konusu bu durum ise yazının gelişmesine ve birbirine bağlı olarak grafik tasarımın da gelişimine katkıda bulunmuştur” (Balaban ve Satır, 2019: 41).

Bu doğrultuda ifade etmek gerekir ki; yazının keşfi insanlık tarihi açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu durum elbette grafik tasarımı içinde önemli bir konumda bulunmaktadır.

A. Grafik Tasarım Tarihçesi

Günümüz dünyası içinde tasarım yaşamımızın vazgeçilmez bir ögesi durumuna gelmiştir. Yaşamın her alanının yaşam kalitesini arttırmak veya yaşamı daha kolay hâle getirebilmek için tasarıma gereksinim duyulmaktadır. Tasarım, genel anlamıyla herhangi bir şeyin şeklinin insan zihninde canlandırılması ve buna göre dizayn edilmesi olarak ifade edilebilmektedir (Bulak, 2019: 3). Eczacıbaşı'na göre ise tasarım; *“bir kimsenin yapmayı zihninde geçirdiği herhangi bir şeyin aldığı biçim”* olarak ifade edilmektedir (Eczacıbaşı, 2008: 1476). Literatürde tasarım kelimesi birçok şekilde ifade edilmiştir. Tasarım kavramının literatürde birçok tanımının bulunması ve karmaşık bir yapı içinde

bulunmasının nedeni tasarımın hem faaliyet içinde hem de faaliyetin ya da sürecin neticesine gönderme yapabilmesidir (De Mozota, 2005: 14).

“Grafik tasarımı bir görsel iletişim ifadesidir” (Ketenci ve Bilgili, 2006: 279). Grafik tasarımın ilgi alanı oldukça geniştir. Kitap, dergi tasarımından afiş, broşür tasarımına kadar geniş bir yelpaze içinde bulunmaktadır. Özellikle günümüzde sosyal medyanın oldukça ön plana çıkmasıyla grafik tasarımın ilgi alanı daha da genişlemiştir. Sosyal medyada sıklıkla kullanılan bilgilendirmeye yönelik bilgi grafikleri veya insanların sıklıkla başvurdukları farklı türden uygulamalar da grafik tasarımına gereksinim duyabilmektedir. Bilgi tasarımı grafik tasarımın en az başvurulan yöntemlerinden birisidir. Söz konusu bu tür tasarımlar genellikle sayısal bilgiler paylaşmaktadırlar.

Akay’a (2020) göre

“...grafik tasarım ilke ve öğelere riayet ederek zihinde dizayn edilen hayal gücünün istenilen iletiyi estetik bir biçimde ifade edilmesidir. Bir iletinin görsel iletişim metotları kullanılarak hedef kitleye uygun olarak dizayn edilen tasarım türüdür. Genel olarak ifade etmek gerekirse; illüstrasyon, tipografi, afiş, billboard gibi sanat dalları kullanılarak meydana getirilen tasarımlar olarak da ifade edilebilmektedir” (Akay, 2020: 13).

Arıkan ise (2008) *grafik tasarımını iletirmek istenilen mesajın doğru ve optimum biçimde yansıtılması olarak tanımlar. Bu doğrultuda grafik tasarımın ilk görevi, bir mesajı iletmek olarak ifade edilebilmektedir. Grafik tasarım, bir görsel iletişim sanatıdır* (Arıkan, 2008: 9). Sözlü iletişime kıyasla grafik tasarım ürünleri ile kurulan iletişim daha kapsamlı ve doğru iletişim yöntemidir. Günümüzde modern yaşamın içinde sürekli olarak grafik ürünleri ile kurulan iletişim söz konusudur. Örneğin; yolda trafik levhaları, alışveriş merkezindeki yön tabelaları gibi her gün karşılaştığımız materyaller olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Grafik tasarım terimi literatürde ilk kez 20. yüzyıl içinde karşımıza çıkmaktadır. Günümüze gelene kadar teknolojik anlamda yaşanan gelişimler ve değişimler ile grafik tasarım alanında da birçok yenilik yaşanmış olup mobil telefonların ara yüzlerinde kullanılan uygulamalardan televizyonlarda kullanılan

grafiklere kadar çeşitli alanlarda grafik tasarım öğeleri kullanılmaktadır”
(Becer, 2009: 33).

Tarihi süreç içinde özellikle yontma taş devri insanları için birbirleri ile iletişim çizerek kendini geliştirmiştir. Bu dönemde insanlar, özellikle avlanma esnasında hayvanı ilk gördükleri anda zihinlerine yerleştirmişler ve söz konusu bu görüntüleri çizerek aktarma yolunu seçmişlerdir. Bu doğrultuda mağara duvarlarına çizilen söz konusu bu ve benzeri resimler ve desenler tasarımın ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir. Bir mesaj iletme maksadıyla mağara duvarlarına ilkel araçlar ile bazı sade çizimler gerçekleştirilmiştir. Bu çizilen resimler insanların gerçekleştirdiği ilk görsel iletişim şekli olarak ifade edilmektedir. Tarih boyunca gelişmeler takip edildiğinde ise bu metot ile mesaj iletme geleneği daha da çoğalarak sürmüştür. Bu doğrultuda tarih öncesi dönemlerden günümüze kadar ulaşmış birçok örnek bulunmaktadır. Özellikle İspanya’da Altamira Mağarasında bulunan çizimler bunun en önemli örnekleri olarak kabul edilmektedir.



Şekil 1. Altamira Mağarasındaki Bizon Figürü

Kaynak: (Bulak, 2019: 8)

Söz konusu bu çizimler incelendiğinde bunların birer stilizasyon örnekleri olduğu görülebilmektedir. Günümüzde de birçok tasarım hayvanların veya bitkilerin resimlerinin stilize edilmesi ile oluşmaktadır. Mağara resimlerinin

önemli örneklerinden olan bu çizimler ile insanların gördüklerini resmetmesinin ilk örnekleri olarak sayılmaktadır (Balaban ve Satır, 2019: 38).

İnsanlar için bir önemli gelişme de mağara resimlerinin sonrasında yaşanan ortaya çıkan çivi yazısı ile gerçekleşmiştir. Çivi yazısı mağara duvarlarına çizilen resimlerin aksine daha güçlü bir iletişim aracı olarak ortaya çıkmış ve kullanılan ilk yazı sistemi olarak kabul edilmiştir. Çivi yazısı medeniyetlerin beşiği olarak kabul edilen Mezopotamya uygarlıklarında Sümerler tarafından geliştirilmiştir. Çivi yazısının bulunması ile bilgi paylaşımının ne şekilde geliştiğini Becer (2009) şöyle ifade eder:

“Çivi yazısının bulunması ile insanlar arasındaki iletişim gelişmiş ve bilgi paylaşımı oldukça artmıştır. Tabir yerinde ise yazının bulunması ile özellikle Sümer toplumunda bir bilgi patlaması yaşanmış ve sözleşmeler, edebi yapıtlar, bilimsel yapıtlar kil tabletler üzerine kaydedilmiş ve büyük kütüphaneler kurulmuştur. Çivi yazısına verilebilecek en önemli örnek ise meşhur “Hamurabi Kanunları”nın kil tablet üzerine çivi yazısı ile yazılması olmuştur” (Becer, 2009: 86).



Şekil 2. Kil Tablet Üzerine Resmedilmiş Bir Çivi Yazısı

Kaynak: (Bulak, 2019: 9).

Yazı tarih süreci içinde incelendiğinde resimsel yapı ve benzetme metodu ile sembolik şekillerin etkili olduğunu söylemek mümkündür. Bu anlamda söz konusu sembolik yapıya sahip olan eski Mısır uygarlığı da kendisine ait bir yapı

geliştirmiş bulunmaktadır. Bu dönemde Mısır uygarlığında içinde işaretlerin ve sembollerin yoğun olarak bulunduğu hiyeroglif yazı biçimi ön plana çıkmaktadır.

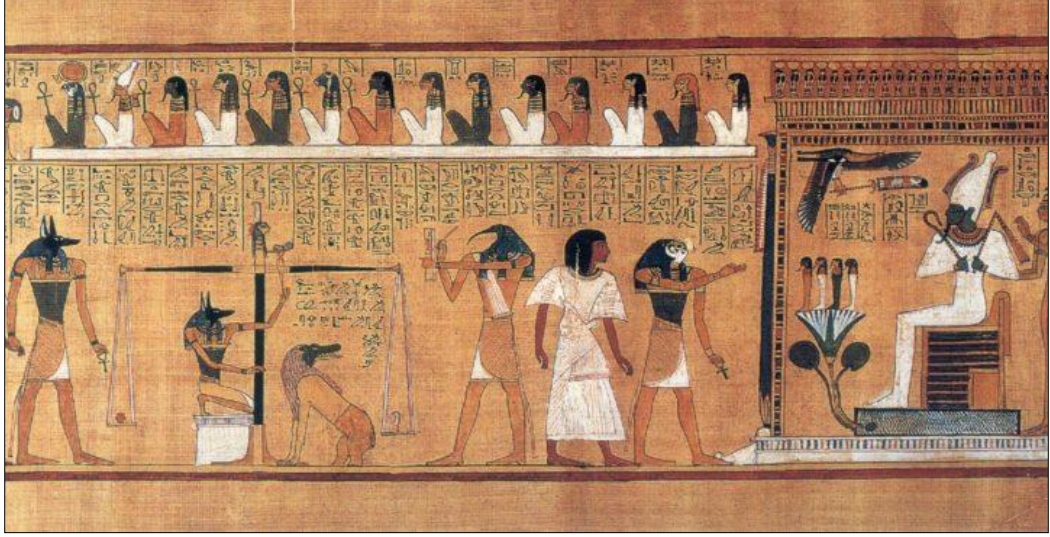


Şekil 3. Eski Mısır Uygarlığına Ait Bir Hiyeroglif

Kaynak(Bulak, 2019: 12).

Hiyeroglif yazı sonrasında da yazının kullanım alanı oldukça genişlemiştir. Bu süreçte yazı için kullanılan araçlarda da farklılık görülmüştür. Mısır’da özellikle Papirüs adı verilen bitkiden elde edilen kağıtların yüzeyine yazılan yazılar ile de süreç oldukça hızlı bir şekilde gelişimine devam etmiştir. Süreç içinde papirüs kütüphaneleri kurulmuş ve yazının gelişimine bağlı olarak “katiplik” mesleği ortaya çıkmıştır.

Zaman içinde insanların çevresinde gelişen olayları resim ile ifade etme metodundan gelişen yazı teknikleri ile fikirlerini ve düşüncelerini aktarma yoluna geçiş başlamıştır.



Şekil 4. Mısırda Papirüs Üzerine Resimlenen “Ölünün Kitabı”ndan Bir Sahne

Kaynak: (Bulak, 2019: 14).

Çin sanatı açısından grafik tasarımın tarihçesine bir değerlendirme yapmak gerekirse; özellikle dört bin yıllık süreç içinde kendine ait bir kültüre ve değere sahip olan Çin Sanatı, kendini dış etkilerden de korumayı başarmıştır. Çin’de yazı ve resim birbirine bağlı iki önemli sanat olarak gelişimini devam ettirmiştir. Kaligrafinin önemi, fırça ile yazılması ve bunun yanı sıra yazının plastik olarak ön plana çıkması ile resimlerde kaligrafinin de yer bulması gelişimi kanıtlamaktadır. Çin’in geleneklerine ve kültürüne oldukça bağlı bir toplum yaşamı içinde bulunduğu bilinmektedir. Bu bağlılık içinde kültürlerini ve bu kapsamda sanatlarını günümüze değin çok büyük değişikliklere maruz bırakmadan, yozlaştırmadan korumayı başarmışlardır. Çin bu özelliği ile diğer toplumlar arasında farklı bir konumda yer almaktadır.



Şekil 5. Çin Sanatına Ait Bir Resim

Kaynak: (Bulak, 2019: 15).

Çin’de yazı ile ilgili kullanılan malzemeler kaligrafinin de gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Becer (2009) bu durumu şöyle ifade eder:

“Kaligrafi diğer yerlerin aksine hiçbir dönemde Çin’deki gibi belirgin bir üsluba sahip olmamıştır. Yazının özelliğinden kaynaklı olarak bir üsluba sahip olmuş ve sadeliği ön plana çıkarmıştır. Resim ve kaligrafi Çin’de ana ifade ve anlatı biçimi olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır” (Becer, 2009: 88).

Çin’in dünyaya bir başka katkısı ise kullanılan kalıplar ve tekniklerdir. Kalıp kullanarak kumaşa ve kâğıda baskı yapmaya başlamaları ile tekniklerini oldukça geliştirmişlerdir. Literatürde yer alan kaynaklar incelendiğinde Çin’de ahşap kalıplar kullanılarak matbaanın keşfedildiği iddia edilmektedir.

Bu doğrultuda matbaanın icadı ile ilgili değerlendirmelerde bulunmak gerekirse yukarıda ifade edilenin aksine birçok kaynak (Balaban ve Satır, 2019) 1450 yılında matbaanın Alman Johann Gutenberg tarafından icat edildiğini ifade etmektedir. Uçar’a (2004: 100) göre ise,

“Grafik tasarım açısından oldukça önemli bir gelişme olarak kabul edilen bu durum, matbaanın icadında Çin’de kullanılan baskı tekniklerinin geliştirilerek kullanıldığını ortaya çıkarmaktadır. Gutenberg Çinlilerin aksine ahşap kalıp yerine metal yazıları kurşun alaşımlar ile oluşturmuş ve bunlardan kalıplar elde etmiştir. Bu gelişme ile yüksek sayıda baskıya ulaşabilen Gutenberg, harflerin

tekrar kullanımı ile de kitap üretiminin oldukça hızlanabileceğinin farkına varmıştır”

Matbaanın keşfinin en önemli yararı ise geniş kitlelere bilginin ulaşabilmesi olmuştur. Daha önceki dönemlerde bilgiyi elinde bulunduran ayrıcalıklı kesimlerin söz konusu bu ayrıcalık argümanları ellerinden alınmış bulundu ve bilginin kitlelere ulaşmasının önü de açılmış oldu. Bu durum büyük gelişmelere yol açarak Reform ve Rönesans hareketlerine de katkı sunmuştur. Balaban ve Satır'ın (2019: 41) belirttiği gibi;

“Grafik tasarım açısından ise aynı nitelikteki herhangi bir materyalin çoğaltılabilir olması büyük bir yarar sağlamıştır ve grafik tasarım açısından bir dönüm noktası olmuştur. Matbaanın icadı ile paralel olarak grafik tasarım ürünlerin çoğaltılabilir olması ürünlerin geniş kitlelere ulaşmasında önemli bir rol oynamıştır”

Sanayi devriminin gerçekleşmesi ile toplum yaşamında birçok değişim de kendiliğinden gerçekleşmiştir. Kentlerde kurulan fabrikalarda ortaya çıkan işgücünü karşılamak için köylerden kentlere göçler başlamıştır. Söz konusu bu durum beraberinde sorunları da ortaya çıkarmıştır. Grafik tasarımı açısından da değerlendirildiğin söz konusu bu değişim ve gelişimler bu alanda da yaşanmaya başlanmıştır. Emre Becer'in (1999: 98) ifade ettiğine göre;

“Teknolojik gelişmelerle birlikte litografinin, fotoğrafın keşfi, dizgi makinasının gelişmesi gibi ilerlemeler ile grafik tasarımda yeni bir döneme girilmiştir. 1796 yılında keşfi yapılan litografi, hızlı bir gelişim göstermiştir. Kâğıt paha olarak ucuzlamaya başlamıştır. Resimlerin ebadının büyütülmesi işlemi kolaylaşmıştır. Litografinin keşfi tasarımcılara oldukça geniş bir çalışma olanağı sunmuştur. Tipografik baskının kısıtlamaları olmadan istedikleri görsel unsurları kullanabilme olanağına kavuşulmuştur”

Söz konusu dönemde grafik tasarım açısından bir önemli gelişme de fotoğrafın icadıdır. Bilindiği üzere bu keşiften önce görsellerin tasarımı elle çizilerek gerçekleştirilmekteydi. Fotoğrafın keşfi ile tasarım süreci oldukça hızlanmış olup, var olan gerçek olduğu gibi yansıtılma olanağı bulmuştur. *Çizim aşamasından meydana gelen değişimler fotoğrafın kullanılmaya başlaması ile ortadan kalkmıştır* (Balaban ve Satır, 2019: 43).

Grafik tasarımın sanayi devriminden sonra matbaanın da keşfinin getirdiği hızlı değişim ve gelişim ile toplumsal bazı gereksinimler ortaya çıkmıştır. Bunun neticesinde toplumsal gereksinimlerinde ortaya çıkardığı sorunlarla ilgili olarak *grafik tasarım, dizgi, film, sayfa düzeni, mimari tasarım, ürün tasarımı gibi sanat dalları ortaya çıkmış ve hızlı üretim süreçleri oluşmuştur* (Akay, 2020: 15). İkinci Dünya Savaşından sonraki döneme gelindiğinde ise farklı sanat dallarında gelişmeler yaşanmıştır. Bu sanat dallarındaki hareketler modern sanat hareketleri olarak da ifade edilebilmektedir ve söz konusu bu durumun etkisi diğer sanat dallarında olduğu gibi grafik tasarım üzerinde de görülmüştür. Bunların yanı sıra teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler grafik tasarım sanatında köklü değişikliklere neden olduğundan söz edilebilir. Hem grafik tasarım hem de onunla bağlantılı olarak baskı alanında teknolojinin etkisiyle pek çok değişiklik yaşanmıştır. Daha önceden geleneksel yöntemlerle yapılan birçok işin yerini 1980'lerden itibaren bilgisayarlar almaya başlamıştır. Bu değişim özellikle hız konusunda büyük bir gelişme olarak görülebilir.

1950'li yıllarda İsviçre'de gelişen Uluslararası Tipografik stil tasarıma yön vermiştir. Bu dönemde tırnaksız yazı karakterleri kullanılmakta, asimetrik bir tasarım anlayışı benimsenmektedir. *“Yazılar sağa ya da sola bloklanmaktadır, propaganda afişlerinde olduğu gibi abartılı bir üslup kullanmak yerine daha tarafsız ve bilimsel bir tasarım anlayışı uygulanmaktadır* (Balaban ve Satır, 2019: 47). *Bu akımın en önceli temsilcileri Ernst Keller, Max Bill, Theo Ballmer, Max Huber, Josef Müller-Brockmann'dır. Akım çok sayıda tırnaksız yazı karakterinin doğuşuna da zemin hazırlamıştır”* (Becer, 1999: 105).

İkinci Dünya Savaşı dönemi ve sonrasında Avrupa'da ortaya çıkan siyasi belirsizlik ortamı veya baskılar neticesinde Amerika'ya modern sanatı getirenler Avrupa'nın o dönemki karışık politik ortamından kaçan sanatçılar olmuştur. Özellikle İkinci Dünya Savaşı ve öncesi döneminde sanatçılara uygulanan “Nazi Politikaları” bunda oldukça etkili olmuştur. Amerika Birleşik Devletlerinde (ABD) New York'un bir kültür ve sanat merkezi olarak kabul edilmesiyle New York, grafik tasarım alanında da ön plana çıkan kentlerden olmuştur. Söz konusu bu göç ile sanatçılar kendi kültürlerini de ABD'ye taşımışlardır. Avrupa'dan gelen sanatçıların ülkelerindeki köklerine ek olarak Amerika'daki sanat anlayışına yeni eklemeler böylelikle yapılmıştır. Bektaş'a (1992: 139) göre;

“Avrupa tasarımı teorik ve yapısal bir şekle sahipti buna karşın Amerika’da gelişen tasarım anlayışı ise daha sezgisel, faydacı ve teklifsiz bir yaklaşımdı. Amerikan düşünce şeklinden gelen en büyük özellik bilginin doğrudan ve açık bir şekilde sunulması ve fikirlerin serbestçe ifade edilmesi idi”

1900’lü yılların ortalarından itibaren Amerika’da hızlı bir gelişim gösteren grafik tasarım sanatının Amerika’ya özgü olma durumu tüm dünyaca kabul edilmiştir. İletişim teknolojisinde yaşanan gelişim ve değişimlerin de etkisi ile uluslararası alanda öneme sahip fikirler tüm dünyaya yayılma olanağına kavuşmuştur. Bu durumda herhangi bir ülkedeki grafik tasarım anlayışının bir başka ülkede de kullanılmasına olanak sağlamıştır. Örneğin; modernizme ve modernist estetik anlayışına bir tepki niteliğinde ortaya çıkan “Pop art”, popüler kültür ürünlerinin ifadesi için kullanılmıştır. Modern yaşamın koşullarında doğada bulunduğu konumu yitiren insan, aynı zamanda toplumsal yapıya ilişkin uyum duygusunu da yitirmiştir. Pop sanatının ortaya çıkışındaki ve hızla yayılmasındaki en önemli etkenlerden birisi Amerikan seri üretim yöntemlerinde meydana gelen artışlar olarak ifade edilmektedir. *Bu akımın ortaya çıkmasına etkide bulunan başkaca faktörler arasında kitle iletişim ve tüm haberleşme teknolojilerindeki yaygınlaşmadır* (Türkmenoğlu, 2007: 96). Söz konusu bu pop akımı İkinci Dünya Savaşı sonrasında 1950’li yıllarda ilk kez ortaya çıkmıştır.

“İngiltere ve Amerika Birleşik Devletlerinde Andy Warol, Richard Hamilton gibi öncüleri bulunmaktadır. Ayrıca Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Claes Oldenburg de diğer temsilcileri olarak sayılabilir. Akım sanatçıları kendi içinden beslendikleri kültürü kullanıyorlardı eserlerinde. Bunun yanında günlük yaşama ve sıradan objelere de sanat eserleri içinde yer vermişlerdir” (Balaban ve Satır, 2019: 47-48).

Ülkemizde grafik tasarım alanında modern tarzdaki ilk önemli çalışmalar Cumhuriyet döneminin ilk yıllarında başlamıştır. Atatürk’ün de isteği ile Cumhuriyetin ilk yıllarında Avrupa’ya eğitim için giden sanatçılarımızdan bu alanda öne çıkanlardan birisi de İhap Hulusi Görev olmuştur. Sanatçı bu dönemde sıklıkla afiş çalışmaları ile gündemde olmuştur. Sanatçı bu dönemde ülkedeki birçok kurumun kurumsal kimlik çalışmasını gerçekleştirmiştir. Sanatçı aynı zamanda gerçekleştirdiği söz konusu bu çalışmalar ile Cumhuriyet döneminin ilk yıllarındaki Türkiye’nin de görsel kimliğine katkı sunmuştur. Cumhuriyet’in ilk

yıllarında Türkiye'ye giren afiş sanatının öncülerindendir. Bu dönemde söz konusu olan kısıtlı olanaklara rağmen oldukça başarılı çalışmalar ortaya koymuştur.

“İhap Hulusi dışında Cumhuriyet döneminde ve devamında Kenan Temizan, Münih Fehim, Atıf Tuna, Kenan Ramiz Gökçe, Sait Maden, Mengü Ertel, Yurdaer Altıntaş, Bülent Erkmen, Mesut Manioğlu ve birçok grafik tasarım sanatçısı bulunmaktadır. Kenan Temizan yurtdışında eğitim görmüş ve yurtdışında kaldığı süre filmler için afiş tasarlamıştır. Türkiye'ye döndükten sonra kitap kapağı, afiş gibi çalışmalarla çağdaş bir grafik üslup ortaya koymuştur. Yurtdışında eğitim gören İhap Hulusi ve Kenan Temizan'ın eserlerinde burada aldıkları eğitimin etkisi de görülmektedir” (Balaban ve Satır, 2019: 49).

Türkiye’de grafik tasarım eğitimine ilk defa 1933 yılında Güzel Sanatlar Akademisinde açılan afiş atölyesi ile başlanmıştır (Becer, 1999: 99). 1957 yılında Güzel Sanatlar Akademisine bir alternatif olarak İstanbul’da Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu açılmıştır. En önemli hedefi endüstriyel sanatlar ve tasarım alanlarında yetişmiş uzmanlar yetiştirmek olmuştur.

Türkiye’nin sanayileşme alanındaki gelişmelerin grafik tasarımına önemli etkileri olmuştur. Örneğin; 1940’lı yılların başlarından itibaren ülkedeki ilk reklamcılarından sayılan Eli Acıman, Faal Reklam Ajansını kurmuş ve birçok tanıtım faaliyetini gerçekleştirmiştir (Balaban ve Satır, 2019: 50). 1951 yılına gelindiğinde ise Kenan Temizan, NATO’nun açtığı Uluslararası Afiş Tasarım yarışmasında üçüncülük ödülü almıştır. Yine bu yıllarda Fikret Akgün, Mesut Manisalıoğlu, Selçuk Önal gibi isimler grafik sanatındaki çalışmalarıyla öne çıkmış sanatçılardır. 1960’lı ve 1970’li yıllar Türkiye’nin dışa açılmaya gayret gösterdiği yıllar olmuştur. Bu dönemde televizyon yayıncılığının etkisi ülkede görülmeye başlamıştır. Söz konusu bu durum aynı zamanda grafik tasarım alanını da etki altına alan ve reklamcılığın gelişim göstermesine neden olan bir etki yaratmıştır. *Reklamcı Stephen Baker’da 1986 yılında kendi ifadeleri ile “Türkiye’de reklamcılık henüz kendini ispat etmiş değil yorumunda bulunmuştur ve reklamcı kadar reklam verenin de eğitilmesi gerektiğine değinmiştir* (Akdenizli, 2008: 101).

1980’li yıllara gelindiğinde ise teknoloji alanındaki hızlı değişim ve buna bağlı olarak meydana gelen gelişmelerin olumlu etkisi grafik tasarım alanında da görülmeye başlanmıştır. Bilgisayarın söz konusu bu alanda kullanılmaya başlanması ile bu alanda üretim süreci üzerinde hızlandırıcı bir etki ortaya çıkmıştır. 1990’lı yıllarda yabancı reklam şirketlerinin ülkeye girişi ile yerli ajans sahipleri ajanslarını daha butik bir yapıya sokmuş ve birçoğu yabancı ortaklarından edindikleri bilgi ve deneyim neticesinde başarıyı yakalamışlardır.

2000’li yıllara gelindiğinde teknolojik gelişmelerin öndeki dönemlerden çok daha hızlı ilerlediği görülmüştür. Bu gelişmeler ile grafik tasarımda hızlı bir ilerleme içine girmiş ve genel teknolojik yapı ile bütünleşmiştir. Birçok tasarım bilgisayar yardımı ile gerçekleştirilmeye başlanmıştır. (Balaban ve Satır, 2019: 50-52).

B. Font Tasarımı

Font, yazı ile ilgili ancak yazıdan farklı bir kavram olarak harf veya yazıda kullanılan diğer tüm işaretler ile ilgili bulunmaktadır. Font akademik ve teknik olarak harf biçiminin bir ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. *Herhangi bir tipografik karakterin harfler, sayılar, noktalama işaretleri ve sembollerden oluşan dizisi font olarak ifade edilmektedir* (Becer, 2009: 177). Font ve yazı kavramları aynı ifadeler için kullanılıyor gibi görünse de aslında birbirlerinden farklı kavramlardır. Fontu daha genel anlamda harf baskısında kullanılan bir kalıp olarak tanımlamak daha doğru olabilecektir. Font yazıyı bir iletişim aracı olmasının ötesinde tasarım, üretim ve sanat malzemesi kimliği ile karşımıza çıkmaktadır. Font, kendine özgü ayırt edilebilen dikkat çekici bir yapıya sahip harfler, rakamlar, noktalama işaretleri ve sembollerden oluşmaktadır. Fontun gelişim süreci ise bir anlamda matbaanın keşfi ile başlamıştır. Matbaanın keşfi ile font daha teknik ve bilimsel bir temelde ifade edilmeye başlanmıştır. Matbaa ile yazı ailesi, font kavramı ile ifade edilirken; font kendine özgü ölçülere kavuşmuş ve adlandırılarak özgün duruma getirilmiştir.

“Matbaanın keşfinden bugüne kadar fontun tarihsel süreci incelendiğinde günümüzde kadar geçirmiş olduğu dönemler Venedik Old Style Fontlar, Geçiş Dönemi Fontları, Modern Fontlar ve Endüstri Devrimi Sonrası Fontlar dönemleri olarak ifade edilmektedir” (Aygün, 2017: 28-30).

Font tasarımı belirli tekniklerin kullanılmasıyla yazının belirli bir forma sokulması olarak da ifade edilebilmektedir. Font tasarımları yapıları itibariyle birçok üslup ve karakter sunumu ile karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu bu üslup ve karakter sunumları tasarım ile ilgili düşüncelerin değişmesine sebebiyet vermektedir. Özellikle 1960'lı yıllar font tasarımının bilgisayar teknolojilerinde kullanımının giderek etkili olduğu dönemler olarak karşımıza çıkmaktadır. 1965 yılında Rudolf Hell'in geliştirdiği Digiset fotodizgi sistemleri fontu sayısal font aşamasına taşımakta etkili olmuştur (Sarıkavak, 2005: 2). Matbaanın keşfi ile başlayan fontun tarihi serüveni günümüze kadar bu tarihten itibaren teknolojik gelişimlere bağlı olarak değişimler geçirmiştir. 1965 yılında sayısal fontun etkisini takiben 2000'li yıllara gelindiğinde ise sayısal font tasarımlarının ön planda olduğu yıllar olmaya devam etmiştir. Bu süreçlerde birçok yeni font tasarımları hayata girdiği gibi önceki dönemlerde ortaya çıkmış olan fontlar da bilgisayar ortamına bu dönemde taşınmıştır (Aygün 2017: 29 – 44).

Günümüzde font tasarımları içinde bulunduğumuz çağın gereği olarak yaşanan teknolojik değişimler neticesinde gelişim göstermeye devam etmektedir. Çeşitli font tasarım programlarının gelişmesiyle yaratıcı ve yenilikçi fontların sayısı da artmıştır. Bu dönemde gelişen fontların sadece tipografistlerin kendi tasarımları için geliştirdikleri fontlar olmadığı, bunun yanında web tasarımların da ve işletim sistemlerinde de kullanılmak üzere yeni tasarımların geliştirildiği bilinmektedir. Netice olarak bu yeni gelişen fontların öncelikli işlevinin okunabilir nitelikte olması özelliği ön plana çıkmaktadır. Fontların okunabilirliğinin artması ile hem basılı materyallerde hem de ekran üzerinde kullanımı elverişli duruma gelmiştir. Günümüzde Web veya PC kullanımı dışında cep telefonları ile ilgili de yeni nesil fontlar tasarlanmıştır. Örneğin; Apple'ın yeni nesil iPhone telefonlarında "Avenir Next Pro" ve Marion ile karşılaşmaktadır. Avenir Next Pro 2004 yılında Adrian Frutiger ve Akira Kobayashi tarafından tasarlanırken, Marion fontu 2006 yılında Ray Larabee tarafından tasarlanmıştır.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏÕØ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
vwxyzàáéêë&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

Şekil 6. Yeni Nesil Iphone İçin Tasarlanan Avenir Next Pro Fontu

Kaynak: (Yıldız ve Keş, 2015: 344).

Android sistemlerde ise “Droid Sans”, “Droid Serif” ve “Droid Sans Mono” kullanılmaktadır. Buna ek olarak Google tarafından geliştirilmiş olan “Roboto” da kullanılmaktadır. Nokia işletim sistemleri için ise “Nokia Pure” fontu 2011 yılında yayınlanmıştır.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏÕØ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
tuvwxyzàá&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

Şekil 7. Android Sistemler İçin Tasarlanan Droid Sans Fontu

Kaynak: (Yıldız ve Keş, 2015: 345).



Şekil 8. Nokia Pure Fontu

Kaynak: (Yıldız ve Keş, 2015: 345).

Netice olarak günümüz teknolojik gelişmeleri neticesinde geçmişten bu yana bir değerlendirme yapılacak olur ise 1980 ve 1990'lı yılları teknoloji ve tasarımın bulunduğu yıllar olarak ifade etmek doğru olacaktır. 2000'li yıllardan itibaren ise teknik olanakların artması ile bilgisayarlar yaşamımızın her alanına girmiş ve çeşitli font tasarım programları geliştirilip kullanıma sunulmuştur. Takip eden yıllarda internetin kullanımının artmasına bağlı olarak Web tasarımında da sıklıkla kullanılmaya başlanan font tasarımı, geldiğimiz noktada hemen hemen her işimiz için çeşitli özelliklerini kullanarak vasıflandırdığımız cep telefonu işletim sistemlerinde de kendine özgü olarak kullanılmaktadır.

III. YAPAY DİLLER

A. Yapay Dillerin Tarihçesi

Dil, düşünceler içinde bilgi aktarımını sağlayan bir sistem olarak kabul edilmektedir. Dil, insanlara düşüncelerini tekrar etme, değerlendirme ve değiştirme olanağı sunmaktadır. Dil köklerinin bilinmesi oldukça zor bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. *İnsan beyninde doğuştan var olan ve bir iletişim gereksinimi içinde bulunan yapılar gereği dilin var olmadığı durumlarda bir dil yaratma ihtiyacı gelişebilmektedir* (Peterson, 2009: 57-59). Bu çerçevede tarih boyunca çeşitli yapay diller ortaya çıkmıştır. Yapay dil, önceden belirlenmiş bir hedef doğrultusunda söz konusu dili meydana getiren bireyler veya toplulukların adı bilinen, teknik anlamda özellikleri tarih içinde insanların günlük yaşantıları içinde evrilmemiş ve tamamıyla insan eliyle yapılandırılmış diller olarak ifade edilmektedir. Yapay dile en sade tanımı ile sözlüğü ve dilbilgisi kendisi için bireysel bir kaynaktan oluşturulmuş dil olarak ifade edilmektedir. Doğal bir dilden farklı olarak gelişimi için oldukça fazla bir zamana gereksinim duyulabilmektedir. Yapay bir dilin gerçekliğini ise üç ana etken belirlemektedir. Bunlar; amaç, özgünlük ve boyut olarak ifade edilmektedirler. Yapay dillere örnek vermek gerekirse söz konusu yapay diller şu şekilde sıralanabilmektedir:

- Al Bakiyye
- Bâleybelen
- Çataldili
- Elfçe
- Esperanto
- Idiom Neutral
- Interlingua
- İdo Dili

- Jeverouse
- Kara Lisan
- Klingon dili
- Köñö Cet
- Nomuli
- Novial
- Quenya
- Sindarin
- Toki Pona
- Volapük

Yukarıda verilen örnekler arasında ifade edilen yapay dillerden Bâleybelen' in 1580 yılında Muhyî-i Gülşenî tarafından yapıldığı bilinmektedir. Uzun dönem bu alanda çeşitli çalışmalar gerçekleştirmiş olan Koç'a (2004: 216-217) göre;

“Bâleybelen ayrıca ilk yapay dil olarak da karşımıza çıkmaktadır. Muhyi, kendini ifade ederken “zeban – zede-i ebkemân”, dilsizlere dil veren olan olarak tanımını kullanmaktadır. Bâleybelen kelime anlamı olarak da “dilsizleri dillendiren veya dilsizlere dil ile hayat veren” şeklinde karşılık bulmaktadır.”

Dönemin Osmanlı bilim çevrelerinde oldukça ilgi uyandıran bu dil, gramer düzeyinde kabul edilen ilk yapay dil olarak ifade edilmektedir. Birbirini tamamlayan ve Türkçe olarak kaleme alınmış gramer ve kelimeleri ile Bâleybelen' in yapısı oldukça pratik olarak tarif edilmektedir. Bâleybelen' in yaratıcısı Muhyi içinde bulunduğu dönemde söz konusu bu dilde yaklaşık iki yüz eser kaleme almıştır. *“Yapma dillerin oluşturulması ile ilgili iki temel amaç ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki bilgiyi sınırlamak, ikincisi ise bilgiye ulaşmayı basitleştirmek olarak ifade edilebilmektedir. Muhyî-i Gülşenî'nin oluşturduğu söz konusu bu dil iki amacı da birlikte içermesi açısından diğer yapay diller ayrılmaktadır”* (Koç, 2007: 270). Özellikle bilgiyi sınırlamak noktasında kendisine hakim olan İbn-i Arabi düşüncelerini savunurken yaşamakta olduğu sıkıntılar, bu duruma bir önemli neden olarak gösterilebilmektedir. Bir başka ifade ile bu dilin inşasında bir dini bakış açısının özgürce ifade

edilememesinden kaynaklı olarak hassasiyetlerin ön planda tutulduğu söylenebilmektedir. Genel bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde somut olarak yapay dillerin oluşturulmasının genelin haricinde özel nedenleri söz konusudur. Burada ifade edilen “bilgiyi sınırlamak” ve “bilgiyi paylaşmak” amaçları genel neden olarak ifade edilmektedir. Bâleybelen’ in oluşturulmasında da dönemin koşulları hem genel anlamda hem de özel anlamda nedenlerin bulunduğunu ortaya koymaktadır.

Muhyi söz konusu bu ilk yapay dilin oluşturulması noktasında birbirinden kaynak ve genel yapı itibariyle Türkçe, Farsça ve Arapçadan etkilenmiştir. Koç (2007: 273) çalışmasında Muhyi kendi ifadeleri ile bu durumu aktarmasına yer vermektedir. Buna göre Muhyi’nin ifadeleri şu şekildedir:

“Öyle müstakil bir dil icat ettim ki böylesini ademoğlu yaratmadı. Türkçe ve Farsçayı bu dile aktardım, Arap dizilişiyle bu binayı sağlamlaştırdım. Adını Bâleybelen koyduğum bu dilde on konu tertip edildi. Her ilimde fazilet sahiplerinin aşamadıkları yüz meseleyi yetkince yazdım. Hak ehli birçok eser meydana getirdiler, ama hiçbirisi böylesini meydana koymuş değil”

Yapay dillerin tarihçesi incelendiğinde en güncel ve yaygın kullanıma sahip olan dil olarak ise “Esperanto” ortaya çıkmaktadır. 1887 yılında Polonyalı göz doktoru Ludwik Łejzer Zamenhof tarafından oluşturulan dil, dünya üzerinde kullanılan en yaygın ve kullanışlı yapay dil olma özelliğini taşımaktadır. *Uluslararası iletişim için oluşturulan söz konusu bu dil, Portekizce, Almanca, İngilizce ve Fransızcanın etkisi altında bulunmaktadır ve toplamda yirmi sekiz harften oluşmaktadır* (Byram, 2001: 464). Genel bir ifade ile söz konusu bu dil farklı dilleri konuşan insanların kendi aralarında iletişim kurabilmeleri maksadıyla oluşturulmuştur.

Önceki bölümde de ifade edildiği üzere Esperanto dili, 1870’ler ve 1880’lerde geliştirilerek 1887 tarihinde yayınlanmıştır. Dilin yaratıcısı Zamenhof’un özellikle döneminde yaşadığı coğrafyada insanların Lehçe, Rusça ve Yidiş dillerini kullanmalarından kaynaklı olarak söz konusu bu insanların kendi aralarında rahatça anlaşabilmeleri maksadıyla bir “ortak dil” oluşturma düşüncesinden ortaya çıkmıştır. Zamenhof’un bu düşüncesi günümüzde bir anlamda İngilizce ile sağlanmış bulunmaktadır. İngilizce günümüzde evrensel bir

dil niteliğinde “ortak dil” olarak kullanılabilmektedir. 1887 tarihinde söz konusu dilin ilk kez “Lingvo Internacia” adıyla ifade edildiği “Unua Libro” kitabı yayınlanmıştır. Bu kitap Esperanto dilini tarif eden ilk yayındır ve bu nedenle söz konusu bu dilin ortaya çıkış tarihi olarak kitabın yayınlandığı 26 Temmuz 1887 tarihi kabul edilmektedir (Nomuli, 2020).

Esperanto dili yapısı bakımından tek bir dilin benzeri olarak ortaya çıkmamıştır. Kelime hazinesi ile ilgili olarak Latin dillerine benzemekteyken, fonetik ile ilgili olarak Slav dillerine, anlam bilimi ile ilgili olarak ise Hint-Avrupa dil ailesine benzemektedir. Söz konusu bu dil serbest cümle dizimine sahip bulunmaktadır ve cümledeki öğelerin yerleri değiştirildiğinde anlam kaybı söz konusu olmamaktadır. Esperanto’nun dünya açısından öneminin vurgulanması maksadıyla ifade etmek gerekirse; dilin yaratıcısı Zamenhof’un doğum günü olan 15 Aralık, “Dünya Esperanto Günü” olarak kutlanmaktadır. Bunun yanı sıra söz konusu bu dil ile ilgili birçok çalışma gerçekleştirmiş kuruluşlar arasında Birleşmiş Milletler, UNESCO, UNICEF da bulunmaktadır. *“Günümüzde yaklaşık bin kişinin ana dili Esperantodur. Bu kişilerin genel özelliğine bakıldığında uluslararası nitelikteki Esperanto toplantılarında tanışmış ve bildikleri tek dil Esperanto olan kişilerdir”* (Lindstedt, 2006).

Yapay dillerin özellikle edebiyat ve sinema sanatı ile ortaya çıkmış olan bir diğer önemli yapay dil ise “Orta Dünya” dili olarak adlandırılan Elfçe’dir. Söz konusu bu yapay dil, ünlü dilbilimci John Ronald Reuel Tolkien tarafından oluşturulmuş ve yaklaşık yirmi beş bin kelimedenden meydana gelmiştir. Dilbilgisi kuralları en gelişmiş yapay diller arasında bulunmaktadır. *Elfçe iki kişinin akıcı şekilde konuşabileceği bir dil olma özelliği taşımamaktadır. Elfçe daha çok yazılı bir dil olarak varlığını sürdürmektedir* (Carter vd., 2004: 38-42). Tolkien’in eserlerinde Elfçe dışında başka yapay diller de kullanılmıştır; ancak bunlar arasında en önemlisi Elfçe’dir. Söz konusu bu dilin temel yapısı, uzun yıllar boyunca süren çalışmalar neticesinde oluşturulmuştur.

Bölümün başında örnekleri sıralanan yapay dillerin en önemlilerinden bir diğeri ise Volapük’tür. Söz konusu bu dil 1879 tarihinde Alman din adamı Johann Martin Schleyer tarafından oluşturulmuştur. Balkı’nın (2019: 8) çalışmasında ifade ettiğine göre;

“Söz konusu bu dilin kökenleri İngilizce ve Rumence’ye dayanmaktadır. Bu dil oldukça geniş bir alana yayılmış ve ilgiyle karşılanmıştır. Volapük dilinin kuralları oldukça karmaşık bir yapıda bulunmaktadır; ancak buna rağmen binlerce kişi tarafından öğrenilmiştir. Bu dil ile ilgili kitaplar basılmış ve kurultaylar gerçekleştirilmiştir”

Söz konusu bu dil, yirmi yedi harften oluşmaktadır (personal.southern.edu, 2022). Dil ortaya çıkışını takiben ilerleyen on yılda popülaritesini oldukça arttırmıştır. Bu dönemde bu dil ile ilgili önemli üç tane konferans gerçekleştirilmiştir. Münih’te gerçekleştirilen ikinci konferansta ise “Uluslararası Volapük Akademisi” kurulmuştur. Örneğin; *“Paris’te gerçekleştirilen üçüncü konferans, yapay dil konusunda gerçekleştirilmiş olan ilk uluslararası konferans niteliğinde bulunmaktadır”* (Cherpillod, 1995).

B. Sinema Sektöründe Yapay Diller

Yapay diller ile ilgili bir değerlendirme yapmak oldukça zordur. Yaratıcılarının elbette yapay dilleri yaratırken çeşitli amaçları bulunmaktadır; ancak kuşkusuz bazen de anlamsız bir nedene bağlı olabilmektedir. Yapay dillerin birçoğu bir kez yaratıldıktan sonra bir daha kullanılmamış ve hatta yaratıcısından başka kimse tarafından bilinmemiştir. Diğer bir kısmı ise bir amaç doğrultusunda oluşturulmuştur. Bilgisayarlar için programlama dilleri, bilgi dilleri, resmileştirilmiş bilim dilleri, kurgusal ve eğlence amaçlı oluşturulmuş diller, etnik grupların iletişimi için uluslararası yardımcı diller bunlardan birkaçı olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Kurgusal ve eğlence amaçlı oluşturulmuş diller için bir genel değerlendirme yapıldığında ise genellikle karşımıza J. Tolkien tarafından icat edilen “Elf Dili”, bilim kurgu dizilerin en önemli örneklerinden “Star Trek” için Mark Okrand tarafından icat edilen “Klingon Dili” ve bunun yanı sıra “Star Wars” ve “Arrivals” için oluşturulmuş yapay diller çıkmaktadır.

Günümüzde insanların edebiyat ve sinema yapıtlarına olan ilgileri incelendiğinde yaratılan hayali dünyaların oldukça çekici geldiği görülmektedir. Son yirmi yılda üretilen kurgusal yapıtlar incelendiğinde en başarılı olanları hayali dünyalar üzerine kurgulanan yapıtlar olduğu bilinmektedir. Hayal

dünyasının sinema filmine uyarlamasının en güzel örnekleri olarak kabul edilen “Yüzüklerin Efendisi”, “Star Wars”, “Star Trek” en başta akla gelen yapıtlardır. Başarılarının sırrı olarak kabul edilen kendilerine özgü konuları ve kurgu dünyaları ile sadece kendi fanlarının anlamlandığı bir hayali dünya yaratmış olmalarıdır. Söz konusu bu hayali dünyanın en önemli öğelerinin başında ise kurgu karakterlerin kişisel ve fiziksel özellikleri, yaşadıkları toplum ve dünya özellikleri ile iletişimde kullandıkları dilleridir. Yukarıda örnekleri sıralanmış olan sinema yapıtları detaylı olarak incelendiğinde yaratılan hayali dünyanın içinde alternatif bir yaşamın, ırkın ve dilin olduğu görülmektedir.

Elgin (1999) gerçekleştirdiği bilimkurgunun dilsel potansiyeli ile ilgili çalışmasında yapay dilleri, “*dilsel çözümleri keşfetmek için bir laboratuvar*” olarak tanımlamaktadır.

“Bu doğrultuda ortaya çıkan en önemli diller Klingon ve Elf dilidir. Klingon dili “Star Trek” dizisindeki kurgusal bir uzaylı ırkının kullandığı dil olarak yaratılmıştır. Dizinin ardından Klingon Dili Sözlüğü yayınlanmış ve yaklaşık otuzdan fazla ulustan insanlar bu dili öğrenmişlerdir. Elf dili ise aslında iki dilden meydana gelmektedir. Bunlar: Quenya ve Sindarin. Elf dilini yaratırken J. Tolkien, fonetik yapı, yazı sistemleri ve dilbilgisi de üretmiştir.”

Genel bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde ve kurgusal sinema yapıtlarında oluşturulan yapay dillere bakıldığında bunlar bir deney olmaktan çıkmış, fanlarının tamamıyla kurgusal da olsa içinde yaşadıkları bir alternatif dünya haline gelmiştir.

1. John Ronald Reuel Tolkien ve Yapay Dilleri

Kurgu ve eğlence amaçlı yaratılmış dillerin yaratılmasına öncelikle J. Tolkien ismi öne çıkmaktadır. J. R. R. Tolkien, 1892 – 1973 yılları arasında yaşamış ve yaşamı boyunca yaratmış olduğu eserlerle fantastik edebiyata önemli katkılarda bulunmuş İngiliz yazardır. Parçaoğlu’na (2020) göre;

“Geçmişten içinde bulunduğu döneme kadar fantastik edebiyatın çocuk edebiyatı olarak anılmakta olduğu klişeyi kendi döneminde yerle bir eden Tolkien, bir hayal dünyası yaratarak ortaya koyduğu eserler fantastik edebiyat için bir dönüm noktası” olarak kabul edilmektedir (Parçaoğlu, 2020: 104).

Tolkien, Güney Afrika’da dünyaya gelmiştir ve 1888 tarihinde İngiltere’den buraya göç etmiş bir ailenin mensubudur. Aile yaşanan birçok talihsizliğin ardından yeniden 1900 tarihinde İngiltere’ye taşınmıştır.

Ailesine oldukça bağlı olan Tolkien, iş yaşamı ne kadar yoğun olmuş olsa da her zaman ailesine zaman ayırmayı öncelmiştir. Çocukları için mektuplar ve öyküler yazan yazar, bu dönemde çokça “ejderha” ve “goblin” gibi yaratıkların resimlerini çizmektedir. *Yüzüklerin Efendisi serisindeki “Tom Bombadil” karakteri de ilk olarak bu dönemde ortaya çıkmıştır* (White, 2003: 113-115). Tolkien, özellikle Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit gibi fantezi edebiyatının yaratıcısı şair, dilbilimci ve yazardır. Uzmanlık alanı Anglo – Sakson edebiyatı olarak öne çıkmış olsa da Tolkien, eski ve yeni diller konusunda uzman bir edebiyatçıdır.

Tarihi süreç içinde bir kült olan nadir akademik yayınları ve özellikle “Beowulf, Canavarlar ve Eleştirmenler” isimli konferansı oldukça ilgi görmüştür. Mitolojisini ve dilini geliştirmeye yaşamı boyunca devam eden Tolkien, Yüzüklerin Efendisi ile dikkatleri üzerine çekmiştir (tolkiensociety.org., 2022).

Bilindiği üzere dilbilimci kimliğini öne çıkarmış olan en önemli olgu, kitaplarında kurguladığı “Orta Dünya Evreni”nde birden fazla dil konuşulmaktadır. Bunlar arasında en önemli olanı ise Elfçe’dir. Bunun yanı sıra; Yüzüklerin Efendisi kitabında da bulunan cücelerin dili “khuzdul”, Sauron’un yarattığı “kara lisan”, yarın insan yarı ağaç Entlerin dili de Elfçe kadar önemli olmasa da Tolkien’in yapay dillerinden kabul edilmektedir.

Tolkien’in yaşamı incelendiğinde “Orta Dünya” evreninde yer alan diller, kitap basılana kadar birçok değişime uğramıştır. Tolkien için bir oyun gibi görünen söz konusu bu değişimler, onun için aslında küçük yaşlarından gelen bir tutkudur.

Kişisel tarihi söz konusu olduğunda Tolkien’in ürettiği ve “Yüksek Elfçe” olarak kabul edilen ilk yapay dil, “Quenya”dır. Quenya ilk kez Tolkien tarafından 1915 yılında icat edilmiştir. *Fonetik olarak incelendiğinde Finceye oldukça yakın olduğu ve etkilendiği ifade edilmektedir* (Carpenter ve Tolkien, 2006: 214).

Elf dillerinin yazı alfabesi “Fëanorian Karakterleri” olarak “Tengwar”dır. Bunun yanı sıra “Sarati” de kullanılmıştır. Tolkien, *Quenya dilini oluştururken*

Latince ve Finceden faydalanmıştır (Carpenter ve Tolkien, 2006: 176). Quenya dilinde de Fincede olduğu gibi geniş ünlü harflere odaklanmıştır. Örneğin; norolinde, pirukendea, nieninqea kelimeleri başlıcalarıdır (Fimi ve Higgins, 2016: xxi). Bu dil gramer açısından incelendiğinde Avrupa dilleri benzeri bir yalın dildir.

Elfçe olarak kabul edilen bir başka dil ise “Gri Elfçe” olarak da bilinen Sindarin dilidir. İngilizce ve Galcenin temel alındığı bu dil, 1917 – 1918 yıllarında ortaya çıkmıştır. Quenya’da olduğu gibi Sindarin’in yazılı alfabesi de Tengwar’dır.

Sindarin, gramer olarak incelendiğinde esas olarak analitik bir yapıda olduğu görülmektedir. Galce’ye benzer fonotik bir yapıya sahip olacak şekilde tasarlanan Sindarin dili “Orta Dünya”da genellikle Durin halkı olan cücelerin Elfler ile iletişime geçerken kullandıkları dil olarak hafızalarda yer etmiştir.



Şekil 9. Tolkien’in Yarattığı “Orta Dünya” Haritası

Kaynak: (Tekin, 2015: 14).

Tolkien’in yapay dilleri incelerken dikkat etmek gerekir ki; *söz konusu bu diller birden ortaya çıkmamış, doğal dillerin oluşumu gibi onlara içsel bir dünya, tarih ve mitoloji kazandırılmıştır* (Tekin, 2015: 12). Dilden önce hikayesinin oluşturulduğu bilinmektedir.

2. Yüzüklerin Efendisi, Irklar ve Yapay Diller

Tolkien'in önemli eserlerinden birisi olan "Yüzüklerin Efendisi" serisi 1938 yılında yazılmaya başlanmıştır. "Yüzüklerin Efendisi" serisine başlarken maddi ve manevi anlamda oldukça zorlu günler geçiren Tolkien'den yayıncısı "Hobbit" in devamı niteliğinde bir kitap daha istemektedir. Yüzüklerin Efendisi'nin ilk bölümü oldukça serbest yazılmış olsa da kitabı önceden yazmış olduğu "Silmarillion" a dayandırarak geniş bir oyun alanı keşfetmektedir. *Silmarillion'da yarattığı "Orta Dünya" tarihi ve coğrafyasını bu kitapta da kullanabileceğini fark eder* (White, 2003: 163). Söz konusu bu kitap ancak 1947 yılında tamamlanabilmiştir. İki yıl daha üzerinde çalışarak eksikliklerini gideren Tolkien, 1949 yılında kitabı okunmaya hazır hale getirmiş; ancak kitap beş yıl sonra basılabilmektedir. Yüzüklerin Efendisi kitap serisinden uyarlanarak çekilen film serisi ise 2001, 2002 ve 2003 yıllarında Peter Jackson tarafından sinema sanatına kazandırılmıştır. Söz konusu bu film serisinin genel öyküsü, yüzüğün uzun bir dönem boyunca gerçekleştirdiği yolculuk sonrası yok edilmesini ifade etmektedir.

Yüzüklerin Efendisi kitabında yer alan Orta Dünya'daki ırklar ve diller incelendiğinde öncül mitoloji ve öykülerden oldukça fazla etkilendiği görülmektedir. Tolkien'in yaratmış olduğu Orta Dünya'nın temelini icat ettiği dillere dayandığı açıktır. Tolkien eserin yaratımında hem bir mitoloji meydana getirmiş hem de oluşturduğu dillerin kendini gösterebileceği bir kurgu dünya yaratmıştır. Bu doğrultuda oluşturulan yapay diller ile kurgu Orta Dünya birbirleri ile bağlantı içinde bulunmaktadır.

Tolkien gençlik yıllarından itibaren birçok dil icat etmiştir. Orta Dünya'da tüm ırkların konuştuğu ortak dil olarak "Westron dilini", İngilizce ile karşılamıştır. Bunun dışında yaratılan her ırk için ise farklı bir dil oluşturulmuştur. Bu dillerden en önemlileri önceki bölümlerde de ifade edilen "Quenya" ve "Sindarin" dilidir. "Yüksek Elfçe" ve "Gri Elfçe" olarak da adlandırılan bu diller adeta eserin yapı taşı oluşturmuştur.

Tolkien'in yarattığı yapay dillerden ilki 1915 yılında ortaya çıkan Yüksek Elfçe de olarak ifade edilen Quenya dilidir. Söz konusu bu dil fonetik ve yapısal anlamda Finceden oldukça etkilenmiştir. Quenya'nın yanı sıra Tolkien'in yarattığı diğer bir önemli yapay dil ise Sindarin dilidir. Söz konusu bu dil ise yapı

bakımından İngilizce ve Galceden etkilenmiştir. Sindarin dilinin temeli Gnomish ve Noldorin dillerine dayanmaktadır. Noldorin, Tolkien'in 1917 tarihinde ortaya çıkarmaya başladığı Gnomish olarak adlandırılan dilin oldukça gelişmiş bir varyantıdır. Gnomish dili kurgu dünyada sürgün edilen Noldor Elflerinin konuştuğu dil olarak ortaya çıkmaktadır. Özellikle *Gnomish dili oluşturulurken Galce dili temel alınmıştır* (Kasımoğlu, 2020: 67). Yukarıda bahsedilen Noldorin dili ise 1920 tarihinde Gnomish dili yeniden güncellenerek oluşturulmuş olan bir dil olarak ortaya çıkmaktadır.

Tolkien, Quenya dilini oluştururken temel olarak Latinceyi ön plana almış ve dili Yunanca ile Finceden esinlenerek oluşturmuştur. Bu dilde Tolkien Finceye benzer olarak geniş ünlüleri kullanmıştır. Bu açıdan bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde ise Noldorin dili sıklıkla ünsüz harfler kullanılarak bitirilmektedir. Sindarin dilinde ise Galcenin etkisi yoğun olarak görülmektedir. Birçok kelime Galceden alınarak söz konusu bu dil oluşturulmuştur. Bu dillerin Galceden alınan kelimeler özelinde somut örneğinin verilmesi gerekirse bu durum Kasımoğlu'nun (2020: 67) çalışmasında ifade edilmektedir:

“... *Galcede Daeron sözcüğü “kuşlar” anlamına gelmektedir, Sindarin dilindeyse Daeron bir Sindarin elfinin adıdır ve Kral Thingol'un ozanı ve irfan ustasıdır, Galcede bir başka sözcük olan arth ise “ayı” anlamındadır ve aynı zamanda Arthur da “ayı-adam” demektir, Sindarin dilindeyse arth “soylu” anlamına gelmektedir.*

... *Kökü Galceye dayanan bir başka sözcük Púkel-men'dir. Bu sözcüğün kökü, eski Galcede ‘ruh’ anlamına gelen púca’dır ve Eski İngilizcedeki pucca ve günümüz İngilizcesindeki ‘peri’ anlamına gelen Puck sözcüğü de buradan türemektedir. Buna ek olarak Púkel-men ya da Türkçe çevirisiyle Koncolosların yaşadığı Drúadan Ormanı ise Yunancada ‘meşe’ anlamına gelen drú ya da eski Galcede drui sözcükleriyle ilişkili olduklarını söylemek yerinde olacaktır.”*

Elf ırkının kullandığı Quenya ve Sindarin dilleri oluşum özelliklerinin yanı sıra Elf ırkının da özelliklerini incelemek faydalı olacaktır. Elfler, insan tipinde ancak çok daha üstün bir ırkı teslim etmektedir (Kasımoğlu, 2020: 68). Carpenter ve Tolkien'e (2006: 176) göre;

“Elfler, Avrupa masallarında yer alan perilere pek benzememektedirler. Estetik açıdan bazı özelliklere sahip bulunmaktadırlar. Örneğin; güzel, uzun ömürlü, asil insan oğlunu temsil etmektedirler.”

Tolkien eserinde Elfleri ifade ederken “zarif halk” şeklinde ifade etmektedir. Kurgu dünyada Valar efendilerinden Orome ise Elfleri “Eldar” ismi ile ifade etmiştir. Eldar, “Yıldızların Halkı” manasını taşımaktadır.

Orta Dünya’da yer alan bir diğer ırk ise insanlardır. *Elfler insanlara ikinci halk manasına gelen “Atani” adını vermişlerdir. Bunun yanı sıra “Hildor” ismi de verilmiştir* (Tolkien, 2007: 225). İnsanların konuştuğu dil aynı zamanda Orta Dünya’nın da ortak dili sayılan Westron’dur. İnsanlar için de ise yalnızca “Dúnedain” soyundan olanlar Elfçe konuşabilmektedirler. İnsanlar Atani ve Hildor isimlerinin yanı sıra kurgu Orta Dünya’da Aponoar, Gizemliler, Geceden korkanlar, Güneşin çocukları, Hastalıklılar, Ölümlüler, Özü lanetliler, Sakarlar, Sonradan doğanlar, Talancılar, Yabancılar, gibi isimlerle de ifade edilmektedirler.

Önceki bölümde Quenya ve Sindarin ile Gnomish ve Noldorin dillerinin Galceden esinlenerek oluşturulduğunu ve buna bağlı olarak Galceden alınmış birçok sözcük bulunduğu üzerinde durulmuştu. Tolkien kurgu Orta Dünya’da insan ırkını oluştururken tarihten esinlenmiş ve birçok benzer unsura ön plana çıkarmıştır. *Bu bağlamda Gondor’da yaşayan Rohirrimlerin, Anglo-Saxon’larla olan paralellikleri ön plana çıkmaktadır* (Kasımoğlu, 2020: 71). Buna ek olarak Tolkien, Rohan Süvarileri’nin tıpkı efsanelerde yer verilen İngilizlerin benimsediğiyle aynı değerlere (cesaret, asalet, cömertlik, yiğitlik) önem verdiklerini belirtmiştir (Snyder, 2013: 57). Bir diğer benzer tarihi unsur ise Tolkien’in *Yüzüklerin Efendisinde yer verdiği Aragorn karakterinin, 871 ve 899 yılları arasında hüküm süren, Viking ordusunu yenen İngiliz kralı Alfred the Great ile olan benzerliğidir. Somerset bataklıklarında gizli bir şekilde ordularını toplayarak Vikingleri Edington Savaşında yenen Alfred the Great gibi Aragorn da kendi ordusunu toplar, Sauron’u yener ve tacını giyer, sonunda da Kral Elessar olur* (Kasımoğlu, 2020: 72). Bu kapsamda yukarıda örneklendirilen bağlantılar göz önüne alındığında birçok tarihi olayın Tolkien içi nesin kaynağı olduğunu söylemek doğru olacaktır.

Tolkien'in Orta Dünya'da yer verdiği bir diğer ırk da Hobbitlerdir. "Buçukluk" olarak da isimlendirilen Hobbitler (Tolkien, 2007), insanların yarı boyunda olan bir ırk olarak ortaya çıkmaktadırlar. Hobbitler, huzurlu ve rahat biçimde oyuklarında yaşamlarını sürdüren barışçıl bir ırktır. Yüzüklerin Efendisi serisinin ilk kitabına öyküsüyle başlanan ve Tolkien'in en ünlü Hobbitlerinden birisi olan "Bilbo Baggins" bahse konu bu huzurlu oyuklardan birinde yaşamaktadır. Hobbitler insan kategorisi altında sınıflandırılan kadim bir halk olarak kabul görmektedirler (Kasımoğlu, 2020: 73). Hobbitler sihir veya büyü işleri ile hiçbir zaman meşgul olmayan, 60 ve 120 cm arasında boyları değişen bir topluluktur. Tolkien, hobbitler ve insanlar arasındaki akrabalıktan şu şekilde söz etmektedir:

"Bize elflerden hatta cücelerden daha yakındırlar. Hobbitler eskiden insanların dillerini konuşurlarmış kendi usullerince ve genellikle insanların hoşlandıkları şeylerden hoşlanır, hoşlanmadıklarından hoşlanmazlarmış" (Tolkien, 2015: 16).

Hobbitlerin kendilerine has bir dilleri bulunmamaktadır. Hobbitler, kurgu "Orta Dünya"nın ortak dili Westron dilini kullanmaktadırlar. Kitapta da görülebileceği üzere Hobbit, Shire halkının kendilerine verdiği bir isim olarak ortaya çıkmaktadır. Yukarıda da ifade edildiği üzere Hobbitleri insanlar "buçukluk", Elfler ise "periannath" olarak ifade etmektedirler.

Tolkien'in yarattığı bir başka ırk ise cücelerdir. Cüceler, Hobbitlerden daha bodur bir yapıya sahiptirler. Cüceler "Aulë" tarafından yaratılan güçlü, inatçı ve uzun ömürlü özellikleri ile ön plana çıkmaktadırlar. Tolkien cüceler ile ilgili olarak aşağıdaki şekilde bir betimlemede bulunmaktadır (Tolkien, 2015: 397):

"Gizemli, çalışkan, uğradıkları haksızlıkları (ve çıkarlarını) kolay kolay unutmayan, değerli değersiz tüm taşları ve kendi halinde yaşayan şeyleri değil de bir ustanın elleri altında biçim değiştirebilen şeyleri çok seven, genellikle dayanıklı, aksi tabiatlı bir soydu."

Orta Dünya'da yer alan cüceler ise İskandinav mitolojisinde yer alan cücelerin de benzerlik gösterdiği açıktır. Tolkien'in cüceler ile ilgili buradan esinlenmiş olması oldukça olasıdır. Dilleri arasında bir benzerlik görülmesi de ikisinde de cüceler altını ve başa bela olmayı seven yaratıklar olarak ifade

edilmektedirler. Bunun yanı sıra ikisinde de silah yapımında ustalaşmış bir ırk olarak tasvir edilmişlerdir. Ek olarak yaşadıkları yer bakımından bir benzerlik söz konusudur. Bunun yanı sıra Kasımoğlu'nun (2020: 74) çalışmasında ifade edildiği üzere “*Orta Dünyadaki bazı cüce isimleriyle, İskandinav mitolojisinde Kâhin Sibyl’in öne sürdüğü Durin, Dvalin, Dain, Gandalf, Thorin, Bifur, Bafur, Bombur, Nori, Oin, Fili, Kili, Throin, Gloin, Dori, Ori ve Oakenshield gibi bazı cüce isimlerinin aynı olduğu*” görülebilmektedir.

Cücelerden sonra Tolkien'in Orta Dünya mitolojisinde yer alan önemli bir diğer ırk ise Entlerdir. Yüzüklerin Efendisinde Entlere orman devi veya ağaç çobanları gibi isimlerde verilmektedir. Entler, kadim bir ırk olarak karşımıza çıkmaktadır. Tolkien'in (2015: 395) göre;

“Entler, Quenya dilini sevmekte ve tercih etmektedirler. Elf dilinden Ent usulünce bir araya getirilen kelimeler vardır: Örneğin *a-lalla-lallarumba-kamanda-lindor-burúme* gibi; bunun yanı sıra Quenya dilinden “*Forestmanyshadowed-deepvalleyblack Deepvalleyforested Gloomyland*” (“Çokgölgeliorman-karaderinvadi Derinvadiormanı Kasvetlitoprak”) şeklinde çevrilen *Taurelilómeëa-tumbalemorna Tumbaletaurëa Lómëanor* vardır; Sindarin dilindense “*beard-(of)-tree*” (“Ağacın sakalı”) anlamında Fangorn ve “*slender-beech*” (“narin kayın”) anlamındaki Fimbrelthil vardır.”

Bunun yanı sıra Entler kendilerinin oluşturduğu ağır, yankılı ve tekrarlamaların bulunduğu kelimelerin oluşturduğu bir dile de sahiptirler.

Orta Dünya'da kendisine yer bulun diğer bir ırk da Orklardır. Orklar insan kılığında şeytanlar olarak da anılmaktadırlar (Atherton, 2014: 145). Orklar, Sindarin dilinde “Orch” olarak ifade edilmektedirler. Orkların kendilerine özgü bir dilleri bulunmamaktadır. Diğer dillerden edindikleri sözcükleri kaba bir formda kullanmaktadırlar. Tolkien'in (2015: 396) ifadesine göre; *Orklar, garaz dolu ve kendi cinslerinden dâhi nefret eden bir ırktır. Orta Dünya'nın ortak dili olan Westron'u kendilerine özgü bir biçimde kullan Orklar, özellikle Mordor'da kara lisanı kullanmaktadırlar ve bu dili de kendi formu dışında kendilerine özgü bir şekilde konuşmaktadırlar. Orkların konuştukları söz konusu dil ile ilgili olarak Tolkien'in de yer aldığı savaşta, siperdeki askerlerin diyaloglarından esinlenildiği ifade edilmektedir* (Snyder, 2013: 104).

Orta Dünya mitolojisinde yer alan bir başka ırk ise Trollerdir. Troller bilindiği üzere orta çağ eserlerinde ve İskandinav mitolojisinde kendisine çokça yer bulan bir canavar çeşididir. Öyküde kendisine yer bulan Trollerin konuştukları dilin bir çeşit hayvan diline benzediği ifade edilmektedir (Kasımoğlu, 2020: 78). Tolkien’e (2015) göre; “*Troller efendilerin kötü niyetleri ile şekillenmişlerdir. Güçlü, çevik, hiddetli, zeki ve taştan dahi daha sert bir ırktır*”. Dilleri ise kara lisan olarak bilinmektedir.

3. Star Wars ve Yapay Dilleri

Star Wars, ilk kez 1977 yılında yayınlanmış ve sinema tarihine damgasını vurmuş önemli bir film serisidir, Kendisine özgü hayran kitlesi bulunan film, bilimkurgu ve westernik özellikleri dolayısıyla genel olarak “erkek” dünyaya hitap etmektedir. 1977 yılından bu yana bir fenomen haline gelen Star Wars filmleri ardıl, öncel ve günümüzdeki üçlemelerinden meydana gelmiş olan bir film serisidir. “*Orijinal üçleme (1977-1983), öncül üçleme (1999-2005) ve günümüzde süren üçleme (2015-2019) olarak gerçekleşmiştir. Son üçlemede The Force Awakens (2015), Last Jedi (2017) ve The Rise of Skywalker (2019) filmleri yer almaktadır*” (Tombul, 2020: 670).

Star Wars filmleri tamamen kurgusal bir evrende gerçekleşmektedir. Söz konusu bu kurgusal evrende herkesin sahip olamayacağı bir güç söz konusudur. Bu gücü iyi yönde kullanan savaşçılara Jedi, söz konusu bu gücü kötü yönde kullananlara ise Sith denilmektedir. Söz konusu bu kurgu evrende çok sayıda robot, uzaylılar, yaratıklar ve ırklar bir arada yaşamaktadırlar. Filmin ana konusu “gücü” elde etmek gayretinde olan ve iyiliği temsil eden “Aydınlık Taraf” (Jedi) ile “Karanlık Taraf” (Sith) arasındaki savaşı ifade etmektedir.

Çizelge 1. Star Wars Film Serisi

Film	ABD Vizyon Tarihi	Yönetmen
Orijinal Üçleme		
Bölüm IV – Yeni Bir Umut	25 Mayıs 1977	George Lucas
Bölüm V – İmparator	21 Mayıs 1980	Irvin Kershner
Bölüm VI – Jedi'nin Dönüşü	25 Mayıs 1983	Richard Marquand
Öncül Üçleme		
<u>Bölüm I – Gizli Tehlike</u>	19 Mayıs 1999	George Lucas
<u>Bölüm II – Klonların Saldırısı</u>	16 Mayıs 2002	
<u>Bölüm III – Sith'in İntikamı</u>	19 Mayıs 2005	
Ardıl Üçleme		
<u>Bölüm VII – Güç Uyanıyor</u>	18 Aralık 2015	J. J. Abrams
<u>Bölüm VIII – Son Jedi</u>	15 Aralık 2017	Rian Johnson
<u>Bölüm IX – Skywalker'ın Yükselişi</u>	20 Aralık 2019	J. J. Abrams

Star Wars geniş evreni içinde yer alan ırklar ve dilleri ile ilgili bir inceleme gerçekleştirilecek olur ise öne çıkan ırklar; Bothan, Cerean, Duros, Ewok, Gamorrean, Gungan, İnsan, Ithorian, Kel Dor, Mon Calamari, Quarren, Rodian, Sullustan, Trandoshan, Twi'lek, Wookiee, Zabrak olarak sıralanabilmektedir. Star Wars fanları tarafından oluşturularak bu film serisi ile ilgili makaleler yayınlayan starwarsevreni.com isimli web sitesinden derlenen bilgiler ışığında söz konusu bu ırklar ile ilgili bir genel değerlendirme yapılmıştır. Buna göre (starwarsevreni.com., 2022); *bothanlar, evrenin orta halkasındaki Bothawui gezegeninde yaşamaktadırlar*. Kısa ve kürklü insan formunda olan insansılar, doğaları gereği çıkarıcı, kurnaz, şüpheli ve meraklı bir karaktere sahiptirler. Bothanlar, “Bothese” ve “Basic” (Temel Dil, galakside yaşayan çoğu ırkın konuşabildiği genel bir dildir.) dillerini okuyup, yazabilmektedirler.

Cereanlar, uzak ve ütöpik gezegenden gelmektedirler. Cerean ırkı genel olarak barışçıl bir yapıdadır. Cerean ırkında kadın sayısı oldukça fazladır. Yüksek

kubbeli başlarında iki beyin taşımaktadırlar. Cereanlar, “Cerean” ve “Basic” dillerini okuyup, yazabilmektedirler.

Duroslar, Duro yıldız gezegeninde doğmuşlar ve evrenin uç kısmında yerleşik olarak bulunmaktadır. Duroslar heyecan ve macera meraklısı olarak bilinmektedirler. Yolculuk tutkunu olan söz konusu bu ırkın 1,8 metreden fazla boyları, tüysüz vücutları, iri gözleri ve dudaksız ağızları bulunmaktadır. Duroslar, “Durese” ve “Basic” dillerini okuyup, yazabilmektedirler.

Ewoklar, Endor sisteminin ormanlık uydusunda varlıklarını sürdürmektedirler. Evrende ilkel avcılık ve toplayıcılık yöntemlerini sürdürmektedirler. Ewoklar; meraklı, batıl inançları olan, cesur bir ırk olarak bilinmektedir. Boyları genel olarak bir metreden daha uzundur. Kalın tüyleri sayısız renk içermektedir. Ewoklar, “Ewokese” dilini konuşabilmektedirler. Bu dilin yazılı bir formu bulunmamaktadır.

Gamorreanlar; hayvani, sert ve domuzumsu bir yapıda bulunmaktadır. Yaşadıkları gezegenleri Gamorr’dur. Yeşil derileri, domuz burunları ve büyük azı dişleri bulunmaktadır. Gamorreanlar, 1,8 metreden daha uzun yapıda bulunmaktadır. Vücutlarında güçlü kasları bulunmaktadır. Gamorreanlar, “Gamorrean” dilini konuşabilmektedirler. Söz konusu bu dilin yazılabilir bir formu bulunmamaktadır.

Gunganlar, Naboo denizlerinde yaşayan savaşçı ve kadim bir ırktır. Gunganlar; meraklı, şüpheli ve sürekli tetikte olma özelliğine sahiptirler. Gunganların boyu 1,6 metre ile 2 metre arasında değişim gösterebilmektedir. Gunganlar “Basic” ve “Gungan” dillerini konuşabilmektedirler.

İnsanlar, Core Worlds’ü ve evrenin hemen hemen her yerini yönetmektedirler. Coruscant, Corulag, Naboo, Tatooine ve Alderaan insanların anavatanı olarak sayılabilmektedir. Kişilikleri tek yönlü değildir ve sürekli olarak bir değişim içinde bulunabilmektedirler. Esnek ve hırslı yapıları ile öne çıkmaktadırlar. İnsanlar yaklaşık 1,8 metre boylarındadırlar. İnsanlar ergenliklerini on beş yılda tamamlayıp, yaklaşık yüz yıl yaşayabilmektedirler. İnsanlar “Basic” dilini okuyabilmekte ve yazabilmektedirler.

Ithorianlar, ormanlarla kaplı olan gezegen Ithor’da yerleşik bulunmaktadır. Çekiç kafalar olarak ifade edilen bu ırk, oldukça barışçıl bir

yaklaşım içindedirler. Ithorianlar oldukça sakin, barışçı, huzurlu ve kibar bir ırk olma özelliklerini taşımaktadırlar. Boyları 1,8 metre ile 2,3 metre arasında değişiklik gösterebilmektedir. Boyunlarının her iki yanında ağızlarının olması nedeniyle konuşurken sesleri adeta bir “stereo” etkisi yaratabilmektedir. Ithorianlar stereofonik “Ithorese” ve “basic” dillerini konuşabilmektedirler.

Kel Dor’lar ılımlı ve sevecen bir ırk olarak bilinmektedirler. Oldukça yardımsever bir ırk olan Kel Dor’lar, ihtiyaç durumunda hiçbir zaman sırtlarını dönmezler. Kel Dor’lar ortalama olarak 1,4 ve 2 metre arasında boylara sahip bulunmaktadır. Şeftali renginden koyu kırmızı kadar değişen ten renkleri bulunmaktadır. Kel Dorlar “Kel Dor” ve “basic” dillerini konuşabilmektedirler.

Mon Calamari ırkı mühendis ırk olarak da tanınmaktadırlar. Tatlı dilli ve ikna edici özellikleri ile ön plana çıkmışlardır. Yaratıcı, sakin ve meraklıdır. Barışçıl yapıları, savaşmaları gerektiğinde son bulabilmektedir. Mon Calamari ırkının boyu 1,3 metre ile 1,8 metre arasında değişim gösterebilmektedir. Mon Calamariler, “Mon Calamarian” ve “Basic” dillerini konuşabilmektedirler. “Quarrenese” öğrenmeye de eğilimlidirler.

Quarrenlar, Mon Calamari gezegeninde Mon Calamariler ile yaşamaktadırlar. Pratik ancak tutucudurlar. Yeni fikirlere her zaman için mesafeli yaklaşmaktadırlar. Ortalama bir Quarren boyu, 1,4 metre ile 1,9 metre arasında değişmektedir. Sert derileri ve vantuz özellikli parmakları bulunmaktadır. Quarrenlar, “Quarrenese” ve “Basic” dillerini konuşurlar. “Mon Calamarian” dilini de öğrenmeye eğilimlidirler.

Rodianlar avcılık ve izleyicilik kültürü ile yetişmişlerdir. Şiddeti seven, inatçı ve hedeflerine bağlı bir ırk olarak ifade edilmektedirler. Boyları 1,5 metre ile 1,7 metre arasında değişim göstermektedir. Rodianlar sanayi gezegeni Rodia’da yaşamaktadırlar. Rodianlar “Rodese” ve “Basic” dillerini konuşurlar. Çoğunluğu “Huttese” dilini öğrenmektedirler.

Sullustanlar, volkanik gezegen Sullust’ta bulunan yer altı şehirlerinde yaşamaktadırlar. Sullustan ırkı gerçekçi, hoş ve pratik şakalar yapan bir ırk olarak ifade edilmektedir. İri gözlere sahip, büyük kulaklı ve büyük çeneli insansı yapıdadırlar. Boyları 1,3 metre ile 1,8 metre arasında değişmektedir. Sullustanlar “Sullustese” ve “Basic” dillerini konuşabilmektedirler.

Trandoshanlar, olağanüstü güçleri ve savaşı seven tabiatları ile tanınmaktadırlar. Kendilerini savaşçılığa adanmış bir ırktır. Sert, vahşi ve çalışkan bir ırktır. Rekabeti oldukça çok sevmektedirler. Boyları 1,5 metre ile 2,1 metre arasında değişiklik göstermektedir. Trandoshanlar, “Dosh” ve “Basic” dillerini konuşabilmektedirler.

Twi’lekler, Ryloth gezegeninde yaşayan insansı bir ırktır. Ten renkleri mavi, beyaz ve kırmızı renkte olabilmektedir. Genel olarak söz konusu bu ırk; tacir, dolandırıcı veya hırsız olarak tanılandırılmaktadırlar.

Wookiee ırkı, Kashyyyk gezegeninde yaşayan bir canlı türüdür. En önemli özellikleri cesaret, bağlılık ve becerikli olmalarıdır. Kahverengi renkte oldukça tüylü ve iri yapıları bulunmaktadır. Söz konusu bu ırkın tuhaf bir dil yapısı bulunmaktadır. Dışarıdan inilti gibi gelen sesler bu ırkın dilidir.

Son olarak Zabrak ırkı ise, “mid rim” bölgesinde oldukça zor koşullara sahip İridonia gezegeninde yaşamaktadırlar. Kendileri oldukça güvenen ve özgürlüklerine düşkün bir ırktır. Evrenin ilk ırklarından olup, oldukça fazla sayıda koloni kurmuşlardır.

4. Star Trek ve Yapay Dilleri

Star Trek, Amerikalı yazar ve senarist Gene Roddenberry tarafından oluşturulmuş bilimkurgu televizyon dizisi ve film serisidir. Yaratıldığı 1966 yılından bu yana on bir seri, on üç sinema filmi olarak yayınlanmıştır. 1966 yılında ilk kez televizyon dizisi olarak yayınlanan Star Trek, önceleri “Orijinal Seri” adı ile yayınlanmış ve üç sezonun sonunda reytingleri düşük ilerlediği için yayından kaldırılmıştır. Buna rağmen bu seriden sonra on bir seri daha yayınlanmış olup, toplamda 726 dizi bölümü ve 30 televizyon sezonu yayında kalma başarısını göstermiştir.

Bu serilerden ilki orijinal adı ile “*Star Trek: The Original Series*” dir. Amerika Birleşik Devletleri’nde ilk kez 8 Eylül 1966 tarihinde yayınlanmıştır. Söz konusu seride Kaptan Kirk kumandasındaki “Atılğan Yıldız Gemisi”nin görevleri konu alınmıştır. “*Star Trek: The Original Series*”, üç sezon yayın hayatında kalmış, sonrasında reytinglerindeki düşüş nedeniyle yayından kaldırılmıştır. Bu bağlamda son bölümü 3 Haziran 1969 tarihinde yayınlanmıştır.

Bu süreçten sonra tekrarlarının gösterimiyle bir fenomen haline gelen dizinin farklı serileri yayınlanmaya devam etmiştir.

Serilerden ikincisi “*Star Trek: The Animated Series*” olarak anılmaktadır. İki sezon gösterimde bulunan seri, tekniği bakımından egzotik ve geniş uzaylı dünyaları imgelerine olanak verse de bütçe sıkıntıları nedeniyle animasyon kalitesi açısından vasatı geçememiştir.

Bir diğer seri, “*Star Trek: Phase II*” 1978 yılında on iki bölüm olarak senaryolaştırılmıştır. Orijinal serideki birçok oyuncu ile anlaşmaya varılmış, setler kurulmuş ve test çekimleri de gerçekleştirilmiştir. Buna rağmen sektörünün o dönemki durumu ve o yıllarda “Star Wars” filminin popüleritesi nedeniyle yayınlanmamıştır.

“*Star Trek: The Next Generation*” serisi ise ilk kez 28 Eylül 1987 tarihinde gösterilmiştir. 23 Mayıs 1994 tarihinde son bölümü yayınlanan dizinin konusunda orijinal seriye göre birtakım değişiklikler yapılmıştır. Kaptan Jean Luc Picard komutasındaki Atılga – D yeni nesil yıldız gemisinin maceraları konu edilmiştir.

“*Star Trek: Deep Space Nine*” 1993 yılından başlayarak yedi yıl boyunca yayında bulunmuştur. Bir yıldız gemisi yerine konusu uzay istasyonunda geçen tek seridir. Seri, Komutan Benjamin L. Sisko tarafından kumanda edilen uzay istasyonunun mürettebatı ve istasyon sakinlerinin maceralarını konu etmektedir.

“*Star Trek: Voyager*” isimli seri de ise konu “USS Voyager” isimli geminin 70 bin ışık yılı uzaklıktaki Delta Çeyreğinde kayboluşunu anlatmaktadır. Kathryn Janeway isminde bir kadın tarafından yönetilen yıldız gemisi maceralarını anlatan ilk seridir.

“*Star Trek: Enterprise*” isimli seri ilk olarak “Atılğan” ismi ile yayınlanmıştır. Seri, Kaptan Jonathan Archer tarafından yönetilen Dünya Yıldız Gemisi Atılğan’ın maceralarını konu almıştır. Orijinal serideki gibi dizi düşük reyting ile ilerlemesine rağmen fanlarının etkisi ile 4 sezon yayında kalabilmiştir. 2005 yılı başlarında yayından kaldırılmıştır.

“*Star Trek: Discovery*” serisi, internette yayınlanmış olan ilk Star Trek serisidir. 24 Eylül 2017 tarihinde Amerika Birleşik Devletlerinde ve Kanada’da

gösterilmiştir. Söz konusu bu seri her sezonda tek bir uzun öykünün işlendiği seri olma niteliği taşımaktadır.

“*Star Trek: Picard*”, 23 Ocak 2020 tarihinde gösterime girmiştir. Yeni Nesil serisinden yaklaşık 30 yıl sonrasını konu alan seri de Kaptan Jean Luc Picard’ın emekliliğini ve maceraları anlatılmaktadır.

“*Star Trek: Lower Decks*” senarist Mike McMahan tarafından yaratılan bir yetişkin animasyonudur. Seri ilk kez 6 Ağustos 2020 tarihinde yayınlanmıştır.

“*Star Trek: Prodigy*” Kevin ve Dan Hageman tarafından oluşturulan bir animasyon seridir. Seri ilk kez 28 Ekim 2021 tarihinde gösterilmiştir.

Sinema filmleri açısından bir Star Trek değerlendirmesi yapılacak olur ise, günümüze kadar toplamda 13 Star Trek filmi yapılmıştır. Söz konusu bu filmlerden ilk altısı “Orijinal Seri” kahramanlarını, diğer dördü ise “Yeni Nesil” kahramanlarından oluşmaktadır. 2009 yılından sonra yayınlanan son üç film ise Abrams’ın orijinal hikâyeye yeni bir yorum getirmesi ile yayınlanmıştır.

Türkiye’de ise ilk kez Uzay Yolu ismi ile 17 Ekim 1972 yılında siyah beyaz olarak yayınlanan seri, aynı yıl içinde gazetelerde çizgi roman olarak da kendisine yer bulmuştur. Günümüzde ise hem ülkemizde hem de dünya genelinde dizi ve filmlerin tekrarları yayınlanmaya devam etmektedir.

Çizelge 2. Star Trek Film Serisi

Film	ABD Vizyon Tarihi	Yönetmen
Orijinal Seri Filmler		
Uzay Yolu: Uzay Macerası	7 Aralık 1979	Robert Wise
Uzay Yolu II: Khan’ın Gazabı	4 Haziran 1982	Nicholas Meyer
Uzay Yolu III: Spock’un Peşinde	1 Haziran 1984	Leonard Nimoy
Uzay Yolu IV: Eve Yolculuk	26 Kasım 1986	William Shatner
Uzay Yolu V: Son Sınır	9 Haziran 1989	
Uzay Yolu VI: Keşfedilmemiş Ülke	6 Aralık 1991	Nicholas Meyer
Yeni Nesil Filmleri		
Uzay Yolu Yeni Nesil	18 Kasım 1994	David Carson
Uzay Yolu: İlk Temas	22 Kasım 1996	Jonathan Frakes
Uzay Yolu: İsyan	11 Aralık 1998	
Uzay Yolu: Nemesis	13 Aralık 2002	Stuart Baird
Kelvin Timeline Filmleri		
Star Trek	8 Mayıs 2009	J. J. Abrams
Star Trek Bilinmeze Doğru	16 Mayıs 2013	
Star Trek Sonsuzluk	22 Temmuz 2016	Justin Lin

Star Trek, günümüzde milyar dolarlık bir endüstri olarak kabul edilmektedir. Star Trek, Kaptan Kirk, ve Mr. Spock isimleri bugün tüm dünyanın

bildiği isimler arasında yer almaktadır. Star Trek serilerinde yer alan yapay diller Klingon dili olarak karşımıza çıkmaktadır. Star Trek evreninde kurgusal bir uzaylı ırkı olan Klingonlar tarafından konuşulan Klingon dili, yapay bir dildir. Kurgu klingonlar tarafından bir gurur kaynağı olarak ifade edilen söz konusu bu dil, kurgu gereği gırtlaktan konuşulmaktadır. Klingonca ilk kez 1967 yılında yayınlanan “The Trouble with Tribbles” bölümünde geçmektedir.

Klingon dili kurgusal Star Trek evreninin yanı sıra dünya genelinde de insanlarca ilgi ile karşılanmış olup, dünya edebiyatı eserlerinin dokuz tanesinin Klingonca çevirisi yayınlanmıştır. Klingon dili ve kültürünü tanıtmak amacıyla Amerika Birleşik Devletlerinde “Klingon Dil Enstitüsü” kurulmuştur. Söz konusu “enstitü”, 1992 yılında Pennsylvania, Flourtown'da kurulmuştur. Her yıl Klingon diline ilgi duyan herkesin katılabileceği bir etkinlik dâhi gerçekleştirmektedirler.

5. Arrival ve Yapay Dili

Arrival, 2016 yılında yapımı gerçekleştirilmiş bir Amerikan bilimkurgu filmidir. Film ilk kez 1 Eylül 2016 tarihinde Venedik Uluslararası Film Festivalinde izleyici karşısına çıkmıştır. Amerikan Film Enstitüsü tarafından 2016 yılının en iyi on filmi arasında gösterilen filmin çekimleri Temmuz 2015 döneminde başlamıştır. Filmin konusu; dünyanın 12 farklı noktasına iniş yapan uzay gemileri ile başlamaktadır. Başarılı bir dil bilimci olarak üniversitede görev yapan Louise Banks’tan bir ABD askeri tarafından yardım istenir. Louise Banks’a kasetten bir yabancı dil dinletilir ve dili çözmesi yanı sıra uzaylılarla iletişim kurması için görevlendirilir. Louise hızlıca bir helikopter ile Amerika’ya inmiş olan uzaylı filosunun yakınına kurulan askeri üsse gelir. Aynı görev kendisine de verilmiş olan fizikçi Ian Donnelly ile dil bilimci Louise Banks, uzay filosunun içine girerler ve uzaylılar ile iletişim kurmanın yollarını ararlar.

Filmin konusu felsefi açıdan değerlendirilecek olur ise Alman filolog Friedrich Nietzsche’nin sonsuz dönüş, ebedi dönüş ve ebedi tekerrür olarak da ifade edilen bengi dönüş düşüncesi ile bir analiz gerçekleştirilebilecektir. Bu düşünce ile zamanın kendi içinde döngüsel bir düzende olduğu ve olayların bu döngüsel düzen içinde sonsuza dek yinelenmiş olduğu, yinelendiği ve yineleneyeceği tezi açıklanmaktadır. Film, “belleğimizin düzeni gereği” olarak zamana bağlı olduğunu söylese de aslında bunun tersinin de mümkün

olabileceğini ifade etmektedir. Louise Banks'ın uzaylılar ile temasında öğrendiği dil, belleğinin düzenini değiştirmiş ve zamanın kapılarını açmıştır. Filmde anlaşıldığı üzere Louise karakterinin öğrendiği dil, varlığın içine onu hapsetmiştir. Louise artık başının ve sonunun belli olduğu bir döngü içine girmiş bulunmaktadır. Filmde uzaylıların dili ve filmin senaryosunda zamanın ele alınışı doğrusal ve doğrusal olmayan karşılığı ile ifade edilmektedir. Uzaylıların yazı biçimi ve çok boyutlu ve dairesel yapıda bulunmaktadır. Kronoloji ve bellek ilişkisi de önce ve sonra bağlamında değil, dairesel bir biçimde ifade edilmektedir.

Filmin en önemli bir noktasında söz konusu dilin şifresini çözmüş olan Louise, yabancı dilde düşünebilmenin çığır açıcı bir boyutta düşünebilmek olduğunun farkına varmaktadır. Arrival filminde işlendiği üzere söz konusu bu dil “barış” için önemli sayılmaktadır. Böylelikle hem Nietzsche'nin bengi dönüş düşüncesinde¹ hem de filmin düşünce kavramında ifade edilen sonsuz, amaçsız ve anlamsız varoluş kavramı, Louise Banks karakterinin de kendi olarak kabul etmek durumunda kaldığı izole hayatı ve ilişkileri ile önemli şekilde bağdaşmaktadır.

Arrival filminde “Heptapod” olarak ifade edilen uzaylıların kullandıkları “logogram” olarak anılan yazı sembolleri insanların gerçek yaşamlarında aşına oldukları doğrusal ve zaman bildiren cümle yapılarının aksine doğrusal olmayan dairesel bir zamanı ifade etmektedir. Filmde Heptapodların kullandıkları dilde biz zaman belirteci bulunmamaktadır. Cümlelerin başı ile sonu aynı anda var olmaktadır. Filmde kullanılan yapay dil, sesle bağlantısı olmayan doğruca anlamları ifade eden semboller olarak karşımıza çıkmaktadır.

James Cameron tarafından yönetilen ve ABD – İngiltere ortak yapımı olan Avatar filmi, 237 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilmiştir (Ormanlı, 2010: 102). Film, 2154 yılında geçmektedir. Pandora adlı gezegenin zengin kaynakları nedeniyle insanlar tarafından işgal edilmesini konu almaktadır. Söz konusu Pandora gezegeninde ise DNA'ları insanlar ile benzerlik gösteren mavi renkli yaklaşık 3 metre boyunda Na'vi isimli bir ırk yaşamaktadır. Na'vi ırkı ilkel

¹ Bengi dönüş düşüncesi, zamanın döngüsel bir desende olduğu ve olayların tümünün bir döngüsellik içinde sonsuza değin yenilenecek olduğu tezini ifade etmektedir. Bengi dönüş tezi, Friedrich Nietzsche'nin başyapıtı olarak kabul edilen “Böyle Buyurdu Zerdüş” ün ana sorunu olarak karşımıza çıkmaktadır.

kabileler şeklinde doğa içinde onlara yaşam enerjisi veren “Eywa”ya saygılı bir şekilde ritüelistik bir yaşam sürmektedirler (Süzen, 2012: 27). Pandora gezegenin kaynakları kendileri için oldukça gerekli olan insanlar “Avatar” adını verdikleri bir gelişmiş program sayesinde Na’vi ırkı görünümüne bürünerek yaşamları hakkında bilgi almak ve söz konusu bu bilgileri işgal planında kullanmayı öngörmektedirler. Olay örgüsü bu şekilde devam ederken insanların Na’vileri gezegenin terk edilmesi noktasında ikna ile görevli eski asker Jale Sully, sonradan bu ırka yakınlaşarak insanlara karşı onlarla savaşmaya başlamıştır. İnsanların tüm teknolojik olanaklarına rağmen onlarla savaşan ve büyük kayıplar vermelerine rağmen savaşı kazanıp insanlar gezegenlerinden göndermeyi başarırlar.

6. Avatar ve Yapay Dili

Avatar filminde kullanılan yapay dil ile ilgili bir değerlendirme yapılacak olduğunda Na’vi dili olarak adlandırılan bu dil, Pandora gezegeni sakinleri Na’vi ırkının kurgusal ana dilidir. Söz konusu bu dil, Paul Frommer tarafından film için oluşturulmuştur. USC Marshall School of Business’de Profesör olan Frommer, bu dili oluşturmadan önce filmin yönetmeni Cameron yaklaşık 30 kelime oluşturmuş bulunmaktaydı. Bunun yanı sıra *film gösterime girdiğinde yaklaşık 1000 kelimeden oluşan bu dil sonradan geliştirilerek yaklaşık 2600 kelimeye sahip olmuştur* (Jensen, 2007).

Na’vi alfabesi b, d, g, gibi seslerden yoksundur; ancak px, tx, kx olarak hecelenen p, t, k ünsüzlerine sahiptir. Tüm sesler filmin oyuncularından tarafından seslendirilebilecek şekilde tasarlanmıştır. Alfabesinde yedi adet tek sesli harf bulunmaktadır. Buna ek olarak 4 adette çift sesli harf bulunmaktadır. Yirmi adet ise sessiz harf bulunmaktadır.

7. Game of Thrones ve Yapay Dili

George R. R. Martin’in “A Song of Ice and Fire” isimli fantastik roman serisinden uyarlanan Game of Thrones, David Benioff ve D. B. Weiss tarafından yaratılmış ve 2011 tarihinde yayınlanmış bir fantastik televizyon dizisidir. “A Song of Ice and Fire” roman serisinin ilk kitabı olan ve 1996 yılında basılan “Taht Oyunları (A Game of Thrones)”dan adını almıştır. Söz konusu televizyon serisi 2011 ve 2019 tarihleri arasında sekiz sezon olarak yayınlanmıştır. Söz

konusu dizi 2015, 2016, 2018, 2019 yıllarında “En İyi Drama” dalında Emmy Ödülü de dahil olmak üzere elli dokuz farklı ödülün sahibi konumundadır (yardbarker.com, 2022).

Tüm dünya tarafından ilgili ile karşılanan söz konusu bu televizyon dizisi, kitabın dışında birçok kurgu unsuruna da yer vermiş bulunmaktadır. *David Benioff ve D. B. Weiss başlarda kitaplara tamamen sadık kalaya gayret göstermiş ancak ilerleyen bölümlerde kitap-sezon uyumu kaybolduğu için kitapta yer alan birçok bölüm televizyon serisine alınmamıştır (Amann, 2017).*

Game of Thrones, ilkesel olarak ilk sezonundan itibaren üç ayrı tema üzerine kurulmuştur. *“İlk tema, yedi hanedanın taht mücadelesi üzerine kurulmuştur. İkinci tema Essos kıtasında var olan ve Targeryan hanedanından Daenerys Targeryan’ın demir tahtı ele geçirebilmek maksadıyla Westeros’a ulaşabilme gayreti üzerine kurulmuştur. Üçüncü tema ise tarih boyunca süregelen mevsimsel döngü üzerine bir bekleyişi konu edinmektedir” (Koparır, 2020: 59).*

Seri temelde tahtı ele geçirmek için süren hanedan savaşlarının ve mücadelelerin yanı sıra “duvar”ın arkasındaki yaşama da seyirciyi götürmektedir. Söz konusu seri ile ilgili dil çeşitliliği, giyim tarzı bakımından bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde serinin Ortaçağ’da geçtiği sonucuna ulaşılmaktadır.

Game of Thrones ile ilgili olarak roman serisinin yaratıcısı olan George R. R. Martin, genel olarak aslında bir dil değil dil aileleri meydana getirmiştir. Oluşturulan diller açısından temelde Hint- Avrupa dillerini öne çıkaran Martin, söz konusu bu dil ailesinin en gelişmiş versiyonu olarak Valyrian dil ailesini merkeze koymuştur.

Valyrian İmparatorluğunun dili olarak oluşturulan ve genel olarak Latince ile benzerlik gösteren söz konusu bu *dilin temelini ise “Yüksek Valyrian (High Valyrian)” oluşturmaktadır (Peterson, 2015: 18).* Televizyon serisi özelinde ise hem Valyrian dilinin geliştirilmesi hem de roman serisinde oldukça az bir bölümde geçen Dothraki dilinin geliştirilmesi maksadıyla televizyon serisinin yapımcıları D. Benioff ve D. B. Weiss, yeni bir yapay dil oluşturulması noktasında dilbilimci David J. Peterson ile anlaşma sağlamışlardır. Özellikle Dothraki halkının savaşçı kişiliğini öne çıkarmak için “kaba” ve “sert” bir dile

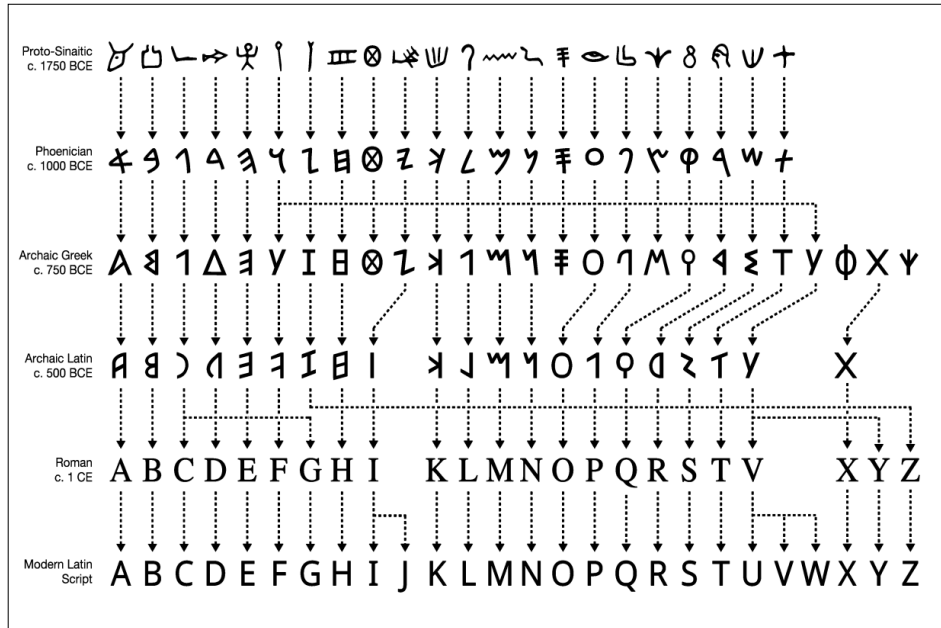
gereksinim olmuştur. Bu doğrultuda iki aylık bir süre içinde Peterson, yaklaşık 1700 kelimelik bir yapay dil oluşturmuştur (Peterson, 2015: 28).



IV. FONT TASARLANAN YAPAY DİLLER

Dil; duygu, düşünce ve isteklerin toplum genelinde ses ve anlam açısından ortak olarak kabul edilen argümanlardan ve kurallardan faydalanılarak başkalarına aktarılması işlemini gerçekleştiren çok yönlü ve gelişmiş bir dizge olarak ifade edilmektedir (Aksan, 2003: 55). Dil, geçmişten günümüze çeşitli metotlar ile yazılı ve görsel alana aktarılmış, ve böylelikle kalıcı hâle gelmesi sağlanmıştır. İnsanlık tarihi boyunca sestene ve dilden yazıya evrilme süreci, aşama aşama görselleşerek gelişmiş ve günümüzde kullanılmakta olan fonetik alfabe formuna dönüşmüştür.

İfade edilen dönüşüm M.Ö. Fenike alfabesinin bulunması ile başlamış olup, günümüze değin evrilerek gelmiştir. 22 sessiz harften oluşan bu yazı sistemi, bir çok yazı ve alfabeye öncülük etmiştir. Şekil 10’da söz konusu dönüşüm ifade edilmektedir. Fenikelilerden Yunanlılara, Romalılardan günümüzde kullanılan modern Latin harfleri ve tasarımlara geçiş süreci alfabetik yazı sistemlerinin birbirlerinin içinden çıkarak evrimleştiklerini göstermektedir.



Şekil 10. Dilin Alfabeye Dönüşümü

Kaynak: (Özen, 2019: 124)

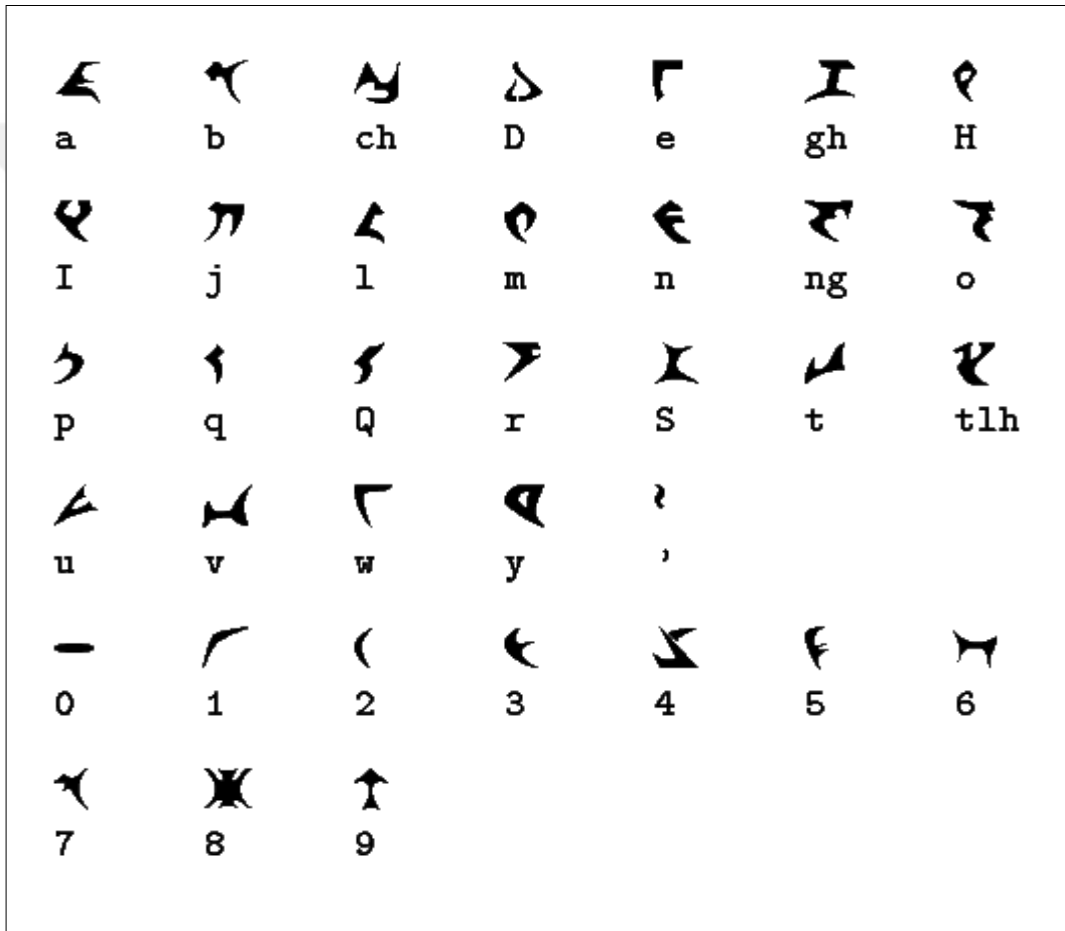
Öncelikli düşüncesi iletişimi gerçekleştirmek olan grafik tasarımcıları, istenilen mesajı iletebilmek maksadıyla yazı ve imge gibi görsel argümanlardan yararlanmak durumundadır. Bu doğrultu imge kavramı, insan zihninde tasarlanan ve gerçekleşmesi beklenen bir düş olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Genel görünüş ve imaj anlamları bulunan söz konusu bu kavram, duyularla alınan bir uyarının söz konusu olmadığı ve bilinçte beliren olaylar, hayal ve imaj olarak da ifade edilmektedir. İmge kavramı, tarihi süreç içinde uzun dönemler boyunca filozoflar ve edebiyatçılar tarafından sıklıkla kullanılan bir kavram olmuştur (Akçay, 2019: 50). İmge kavramı edebiyattan psikolojiye, iletişimden resime, mimariden felsefeye kadar birçok alanda kullanılan bir terim olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle imgeyi her alana göre farklı konumlandırmak ve tanımlamak da mümkün olabilecektir.

Tarihi süreç incelendiğinde dil, yazı ve tipografi kavramlarının birbirleri ile entegre bir sistem oluşturmaları önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Gutenberg'in basılı harfleri keşfine dayanmaktadır. Özellikle tipografi ve yardımcı ögesi olarak ifade edilebilecek olan fontun, dilin görsel kodları sayılan harf biçimlerinin ve söz konusu bu harf biçimlerinin taşıdıkları anlam en uygun şekilde tasarlanmaları olarak tanımlanması mümkündür. Bu doğrultuda dilin görsel iletişimdeki önemini ortaya çıkarmak için tipografi ve fontun vurgulanması oldukça önemlidir.

Görsel anlamda kelimelerin nasıl olması gerektiğine ve fontun bu doğrultuda nasıl oluşturulacağına karar vermek için grafik tasarımcıların dilin özellikleri yanı sıra dili kullanan toplumlarında tüm özelliklerini dikkate aldığı ifade edilmektedir. Toplumsal ve dilsel anlamda özelliklerin fonta dönüşmesine Fransız tasarımcı ise Pierre di Sciullo'nun 1988 yılında Fransızcanın söyleyiş özelliklerini harf biçimlerine adapte ederek oluşturduğu "le Quantange" yazı karakteri örnek verilebilmektedir. Fransız tasarımcının kendi yayınladığı "Oui? Resiste" isimli dergi için tasarlanan font, Fransızcanın genel söyleyiş özelliklerini harf biçimlerini çeşitleyerek ifade etmektedir. Söz konusu bu dilsel ve toplumsal özelliklerin ışığında fontun yapısı şekillenmektedir. Bir başka ifade ile dilin fonta dönüşümünde toplumların sosyal, kültürel, ırksal, duysal ve fiziksel yapıları gibi genel özelliklerinin etkisi önemlidir (Held, 1996).

A. Star Trek Klingon Alfabeti

Diller genel olarak seslerin, jestler ve yazılı semboller gibi iletişim araçlarını kullandığı bir iletişim sistemi olarak ifade edilmektedir. Yapay diller ise yapıları ve kökleri açısından diğer dillerden oldukça farklıdırlar. Klingon dili, Star Trek serisi için geliştirilmiş ve kurgusal Klingon karakterleri tarafından kullanılan bir dil olarak karşımıza çıkmaktadır. Star Trek hayranlarının neredeyse her kelimesini bildiği bu popüler yapay dil, önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere dil bilimci Marc Okrand tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 11. Klingon Dili Fontu

Kaynak:

https://tr.pinterest.com/pin/691161874069808705/?nic_v3=1a4sQoqTK
(05/04/2022)

Klingon dili fontu Şekil 11’de görüldüğü üzere TrueType versiyonuna dayalı kodlanmış bir “Metafont” versiyonundan oluşturulmuştur. Söz konusu bu yazı tipi Klingon Dil Enstitüsü kurucusu, Klingonca uzmanı, yazar Dr. Lawrence

Schoen tarafından yapılmıştır. Bu karakter kümesinde herhangi bir noktalama işareti bulunmamaktadır. *Dilin yaratıcısı Marc Okrand tarafından birkaç cümlede kullanılsa dahi genel olarak dilde noktama işaretleri kullanılmamaktadır* (KLI, 2022).

Klingon dili özü itibariyle Star Trek evreninde yaşayan uzaylı ırkı Klingonlara bir gerçeklik katmak için kurgulanmıştır. Söz konusu bu ırk aslında hiç var olmamışsa da dilleri gerçektir ve vardır. *Kendi kelime dağarcığı, deyimleri, dilbilgisi bulunan bu yapay dil, günümüzde dünyanın birçok noktasında insanlar tarafından konuşulabilmektedir* (KLI, 2022).

Klingon dili, bir fonoloji ile geliştirilmiş ve insan doğal dillerini temel alırken, insan kulağına yabancı bir seslendirme hedeflenmiştir. Latin alfabesinin bir varyantı ile yazılan dilde 21 ünsüz ile 5 ünlü harf bulunmaktadır. Klingon dilinin katı bir hece yapısı bulunmaktadır. Bir kelime ünsüzle başlar ve mutlaka ünlü ile devam eden niteliktedir.

B. Yüzüklerin Efendisi Elf Alfabeti

Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Elfler, Tolkien tarafından yaratılan Orta Dünya evreninde yaşayan kurgusal bir ırktır. Elfler genel olarak doğa ile iç içe yaşayan, doğa ile tamamen bütünleşen bir ırk olarak kurgulanmıştır. Elflerin dilleri “Primitive Quendian” olarak adlandırılan ortak bir atadan gelen bir dil öbeği olarak ifade edilmektedir. Söz konusu bu dil öbeği Elf dillerinin söz varlığını ve dilbilgisini içermektedir. Elf alfabesi ise Tengwar olarak adlandırılan ve Elflerin kullandığı Quenya dili için tasarlanan alfabenin adıdır (alfabesi.com., 2022).

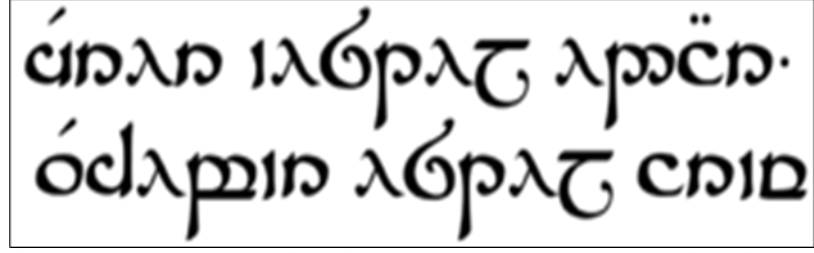


Şekil 12. Tengwar Alfabeti ile Yazılmış Quenya

Kaynak: <https://ortadunya.fandom.com/wiki/Quenya> 11/04/2022

Elf dili Orta Dünya evreninde konuşulan en önemli dillerin başında gelmektedir. Elf dili Tolkien'in arka planını geniş ölçüde tasarladığı ilk dil

öbeğidir. Elf dili öbeği içinde önemli bir dil olan Quenya ise Elfçe olan ilk dil olarak ifade edilmektedir (Tekin, 2015: 12). Şekil 8’de bir tasarım görseli bulunan Quenya, esin kaynağı olarak Fince ve İrlandacadan yararlanmıştır ve bilindiği üzere Tolkien dilleri oluşturulurken tamamen özüm senerek, doğal dillerin oluşumuna benzer olarak onları içselleştirerek tarih ve mitoloji ile harmanlanmıştır.



Şekil 13. Tengwar Alfabesi ile Yazılmış Sindarin

Kaynak: <https://ortadunya.fandom.com/wiki/Sindarin> 11/04/2022

Elf dili öbeği içinde Quenya’dan sonra bir başka önemli Elf dili Sindarindir. Bu dilin de alfabesi Tengwardır. Analitik bir yapıda olan Sindarin dili, Orta Dünya evreni için oldukça önemli konumdadır.

C. Yüzüklerin Efendisi Kara Lisan

Yüzüklerin Efendisi serisinin yaratıcısı Tolkien tarafından yaratılan kara lisan, Orta Dünya’da Mordor’da kullanılmıştır.



Şekil 14. Yüzüklerin Efendisi Kara Lisan

Kaynak:

https://tr.wikipedia.org/wiki/Kara_Lisan#/media/Dosya:One_Ring_inscription.svg (27/05/2022)

İyi güçlerin kullanmayı reddettiği bu dil, Yüzüklerin Efendisi kitaplarındaki eksik dillerden birisi olarak ifade edilmektedir (fandom.com., 2022). Kara lisan, Sauron tarafından Mordor hizmetkarları ile konuşulan bir dil olarak karşımıza çıkmaktadır. Sauron'un ilk yenilgisini takiben unutulmuş bir dil olmuştur. Tek yüzüğün üzerinde yer alan yazılar kara lisan kullanılarak yazılmıştır.

D. Star Wars Aurebesh Alfabeti

Star Wars evreninde kullanılan yazı dilinin en yaygın görülen biçimi olarak ifade edilmektedir. Söz konusu bu alfabe orijinal üçleme için Joe Johnston tarafından tasarlanmış ve “Return of the Jedi” de bulunan ekran görüntülerinde öne çıkan şekillere dayanmaktadır. Aurebesh alfabeti yıldız savaşları galaksisindeki birçok alfabeden birisi olarak ifade edilmektedir. *Aurebesh adını ilk iki harfin (Aurek ve Besh) isimlerinden türetilmiştir* (starwars.fandom.com, 2022).

A aurek	B besh	C cresh	Ch cherek	D dorn	E esk	Ae enth	Eo onith	F forn	G grek
H herf	I isk	J jenth	K krill	Kh krenth	L leth	M mern	N nern	Ng nen	O osk
Oo orenth	P peth	Q qek	R resh	S senth	Sh shen	T trill	Th thesh	U usk	V vev
W wesek	X xesh	Y yirt	Z zerek	,	.	?	!	:	;
-	/	'	,	“	”	(	)	credits	

Şekil 15. Aurebesh Alfabeti

Kaynak:

https://tr.pinterest.com/pin/724516658774468947/?nic_v3=1a4sQoqTK

(13/03/2022)

Aurebesh alfabesi yıldız savaşları serilerinde yıldız savaşçıların kokpit ekranlarında ayrılıkçı tesis Skytop İstasyonunda ve makro dürbünlerin ekranları gibi çeşitli teknolojik cihazların ekranlarında görülebilmektedir.



Şekil 16. Klon Askerinin Kaskında ve Ceketinde Aurebesh Harfleri

Kaynak: <https://starwars.fandom.com/tr/wiki/Aurebesh> (13/03/2022)

Klon savaşlarında bazı klon askerleri kasklarına Aurebesh ile özdeşleşmiş cümleler yazmışlardır (fandom.com., 2022). Şekil 16’da pilotun ceketinin sağ alt kısmında Aurebesh görülebilmektedir.

E. Star Wars Mandalorian Alfabesi

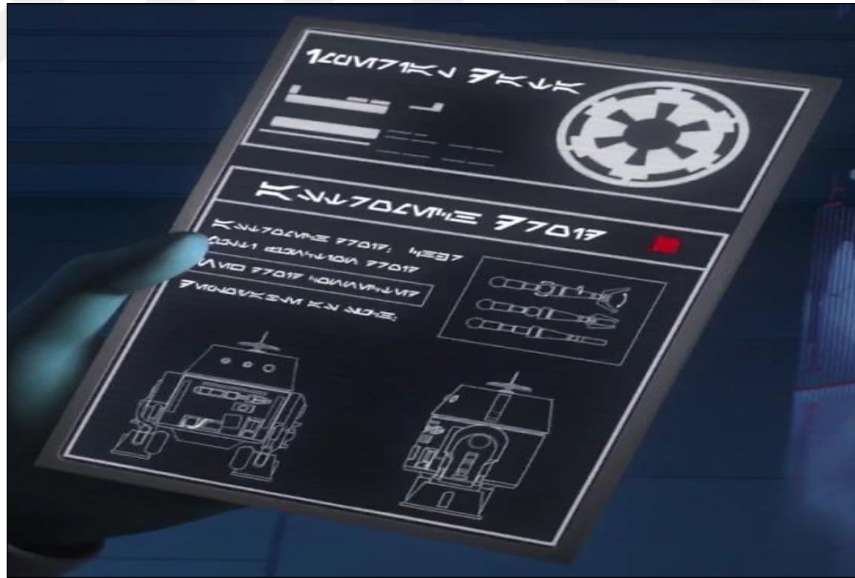
Mandalorian alfabesi “Star Wars: Bölüm II – Klonların Saldırısı” için oluşturulmuştur. Söz konusu dil ve alfabe sondan eklemeli kelimeler dizisinden oluşmaktadır. Pasif seslere sahip olmayan dil, aktif ses ile konuşulmaktadır.

𐐀	𐐁	𐐂	𐐃	𐐄	𐐅	𐐆	𐐇	𐐈	𐐉	𐐊
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
𐐋	𐐌	𐐍	𐐎	𐐏	𐐐	𐐑	𐐒	𐐓	𐐔	𐐕
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
𐐖	𐐗	𐐘	𐐙	𐐚	𐐛					
U	V	W	X	Y	Z					
𐐜	𐐝	𐐞	𐐟	𐐠	𐐡	𐐢	𐐣	𐐤	𐐥	𐐦
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	

Şekil 17. Mandalorian Alfabeti

Kaynak: <https://ar.pinterest.com/pin/784118985102274515/> 11/04/2022

Özellikle Star Wars dünyasının kurgusal bir karakteri olan Jango Fett'in "Klonların Saldırısı"ndaki Köle 1 gemisinin ekranları bu dil ile ifade edilmektedir.



Şekil 18. Mandalorian Datapad Görünümü

Kaynak: <https://starwars.fandom.com/wiki/Datapad> 11/04/2022

Mandalorian alfabesi, yirmi altı karakterden oluşmaktadır. Buna ek olarak sıfırdan dokuz kadar olan sayılarla on tabanlı bir sayı sistemi de kullanılmaktadır. Şekil 18’de de görülebileceği üzere Star Wars serisinde bu alfabe “datapad” veya gemi panosu ekranlarında kullanılmıştır.

F. Arrival Logogramları

Önceki bölümlerde “Arrival” (Geliş) filminin konusu ile ilgili paylaşılan bilgilerde de ifade edildiği üzere, filmin karakterlerinden dil bilimci Dr. Louise Banks dünyanın on iki noktasında birden beliren uzay gemilerindeki dünya dışı yaratıklarla iletişim kurması ve söz konusu bu dünya dışı yaratıkların dillerinin çözümü için göreve çağırılmıştır.

Filmde geçen ve dünya dışından gelen yaratıkların kullandığı logogram olarak ifade edilen karmaşık yazı sembolleri daha önce örneğine rastlanmamış niteliktedir. Şekil 19’da gösterilen logogram, insanların kullandığı yazı sembollerinden farklı olarak dairesel bir formda bulunmaktadır. Dairesel formda zamanı ifade eden bu logogramlarda bir zaman belirteci söz konusu değildir. *Cümlelerin başı ve sonu dairesel yapının özelliği açısından aynı anda var olmaktadır* (bilimkurgukulubu.com., 2022).



Şekil 19. Arrival Filmi Logogramları

Kaynak: <https://mozartcultures.com/3012/> (27/05/2022)

Arrival filminin yapay iletişim dili logogramlar, seslerden oluşmamaktadır. Logogramların oluşturulabilmesi için söz konusu filmin tasarım ekibi, filmin baş karakterleri Ian ve Louise’in gerçekleştirdiği şekilde bir çözümlemenin gerçekleştirilebilmesi için “mathematica kodlama” yazılımının yaratıcısı Stephen

Wolfram ve oğlu Christopher Wolfram'dan destek alınmıştır. Bu danışma ekibinin tavsiyesi ile on iki ayrı bölümden oluşan bir tasarıma dönüşen logogramların belirli kalıplarının kendini yinelediği keşfedilmiştir. Şekil 20'de gösterilen söz konusu bu on ikili pasta şekline bölünen logogramlar, basit bir düşünceyi ifade edebilecekleri gibi karmaşık bir anlam yapısını da ifade edebilecek şekilde tasarlanmışlardır.



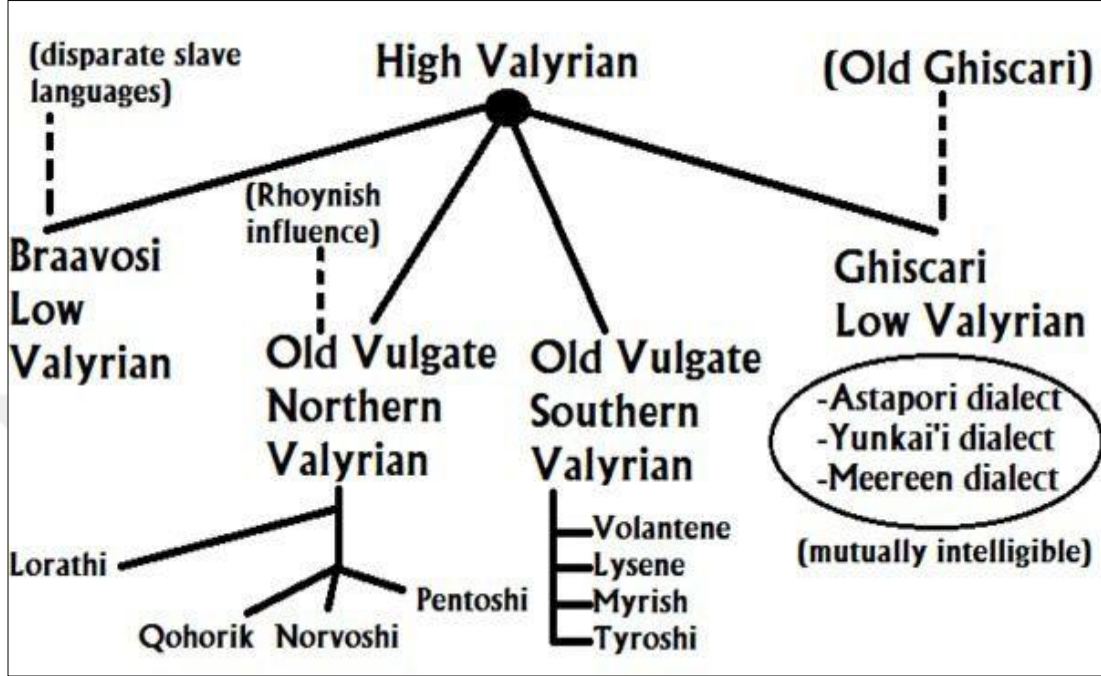
Şekil 20. Stephen Wolfram ve Oğlu Christopher Wolfram'ın Geliştirdiği On İki Parçalı Logogram Çalışması

Kaynak: <https://scifi.stackexchange.com/questions/152912/what-does-this-particular-logogram-from-arrival-mean> (27/05/2022)

Bu yapay dil, logogramlar, ifade edilirken kullanılan fazlaca mürekkep anlamın değişmesine, logograma eklenen bir küçük çizgi anlamın soruya dönüşmesine neden olabilmektedir. *Oluşturulan dilin kurgu sistemi gereği her bir logogram geleneksel sözdizimi ifade edebileceği gibi geleneksel yapıdan farklı olarak bir sözdizimine bağlı kalmadan karmaşık bir fikir demeti olarak de ifade edilebilmektedir* (Rodas, 2016).

G. Game of Thrones Valyrian Alfabeti

Targaryenlerin kullandığı bu dilin, kurgusal evrende bilginler için bir irfan dili olarak da nitelendirilebileceğini söylemek mümkündür.



Şekil 21. Valyrian Dil Ailesi

Kaynak: <https://dothraki.com/2013/04/tikuni-zobri-udra-zobriar/>, (Erişim tarihi: 04.07.2022)

Valyrian dilinde yüksek valyria soy ağacının tepesinde bulunmaktadır. *Romanların tarih sahnesine çıkmasından yaklaşık beş bin yıl önce Valyrian İmparatorluğu, doğuda yer alan Ghiscari İmparatorluğunu yıkarak dillerini yüksek Valyrian dili ile değiştirmiştir* (Peterson, 2015: 30).

Valyrian dili ile ilgili olarak üzerine inşa edilebilecek oldukça az isim ve sözcük öbeği bulunmaktadır. Bu durumun düzeltilmesinde hem kitapta hem de dizide söz konusu olan iki “Valyrian Deyimi” etkili olmuştur. Bu deyimler “*valar morghulis* - bütün insanlar ölmeli - ve *valar dohaeris* - bütün insanlar hizmet etmeli.” olarak ifade edilmektedir (Tharoor, 2013). Bu her iki deyim de -is eki ile bitmesi zorunlu kipli fiilini öne alan bir son ek olması nedeniyle yararlı olmuştur. Peterson, “*tüm çekim sistemini bu iki fiile dayanarak geliştirdim*” (Peterson, 2015: 18). ifadesiyle bu deyimlerin dilin oluşması bakımından önemini vurgulamıştır.

Dil yaratıcıları, meydana getirdikleri gerçek dilleri gramer iskeletleri üzerinde yapılandırmazlar. Bunun yerine, gerçek dillerin nasıl çalıştığına ilişkin akademik alanda kabul görmüş anlayışları ve kendi keşifleri için yeni kurallar bulmalarına izin vermektedirler. Peterson, “*Dil, gerçek dünyada olduğundan çok daha fazlasını yapabilir*” demektedir (Tharoor, 2013). Dothraki ve Yüksek Valyrian arasındaki farkı Rusça ve Sanskritçe dilleri arasındaki fark ile anlayabilmek mümkündür; ancak bu benzetme eserlerine örülen telaffuz, sözdizimi ya da çekimlere açıklık getirmektedir (Tharoor, 2013).

Peterson, “dilbilgisi oldukça katılaştığı bir noktaya geldikten” sonra bile, dilin sözlüğünü geliştirmek “ömür boyu sürececek bir proje” şeklinde ifade etmektedir. Bu noktada Martin'in görüşüne göre Yüksek Valyrian, Dar Deniz ile Westeros'tan ayrılan geniş kıta Essos için bir tür Latince anlamına gelmektedir ve Game of Thrones eyleminin büyük bölümünün de gerçekleştiği yer olarak bilinmektedir. Peterson'ın dediği gibi, “*zaman içinde inşa edilmiş ve sonra (uygarlığı) yok edilmiş ve sonra değiştirilmiş*” bir dildir (Tharoor, 2013).

Consonants							
tinco	parma	calma	quesse	ando	umbar	anga	anca
t	p	k	q	d	b	g	gh
[t]	[p]	[k]	[q]	[d]	[b]	[g]	[ɣ/ʁ]
nūmen	malta	nūmen		óre	vala	anna	
n	m	n̄		ṛ	vala	j	
[n/ɲ/ɴ]	[m]	[n̄]		[r]	[v/w]	[dʒ/ʃ/ʒ]	
						Consonants in loanwords	
rómen	arda	lambe	lambe	silme	esse		
r	rh	l	lj	s	z		
[r]	[ʁ]	[l]	[ʎ]	[s]	[z]		
hyarmen	yanta	üre		short carrier	long carrier	sūle	aha
h						th	kh
[h]						[θ]	[x/ɣ/h]
Vowels & diphthongs							
a	e	i	o	u	y	ae	ao
[a]	[e]	[i]	[o]	[u]	[y]	[ae]	[ao]
ā	ē	ī	ō	ū	ŷ	āe	āo
[a:]	[e:]	[i:]	[o:]	[u:]	[y:]	[a:e]	[a:o]
ia	ie	io		ua	ue	uo	
[ia]	[ie]	[io]		[ua]	[ue]	[uo]	
iā	iē	iō		uā	uē	uō	
[ia:]	[iē:]	[iō:]		[ua:]	[ue:]	[uo:]	

Şekil 22. Game of Thrones Valyrian Alfabeti

Kaynak: <https://omniglot.com/conscripts/tengwarhv.htm> (04/07/2022)

Valyrian alfabesi oluşturulurken Paterson'un zihninde Mısır hiyerogliflerine benzer bir yapı bulunmaktadır. Söz konusu hiyerogliflerin yapısı incelendiğinde çift fonetik temelli sistemde hepsi birbirinin üzerinde konumlandırılmış, somut ve soyut kavramların biçimsel çizimlerle ifade edilmesi şeklinde tanımlanan bir kavram olan logografi şeklinde görülmektedir. Serinin üçüncü sezonunda ise bir Valyrian harfinin Latin alfabesinde yazıldığı görülmektedir.

Valyrian alfabesine ait fonolojiyi aşağıda paylaşılan Çizelge 3'te görmek mümkün olabilecektir.

Çizelge 3. Valyrian Dili Fonolojisi “Ünsüzler”

Dudak	Diş	Alveolar	Damak	Velar	Uvüler	Gırtlak
Burun	m ⟨m⟩	n ⟨n⟩	ɲ ⟨ñ⟩			
Patlayıcı	p ⟨p⟩	b ⟨b⟩	t ⟨t⟩	d ⟨d⟩	j ⟨j⟩ ^c	k ⟨k⟩
Frikatif	v ⟨v⟩ ^b	(th θ) ^{bir}	s ⟨s⟩	z ⟨z⟩	(x ⟨kh⟩) ^{bir}	g ⟨g⟩
Yaklaşık					y ⟨h⟩ ^d	q ⟨q⟩
Tril		r ⟨rh⟩	r ⟨r⟩			
Yanal		l ⟨l⟩		ʎ ⟨lj⟩		

Çizelge 3'te verilen fonoloji ayrıntılı şekilde incelendiğinde n ⟨ñ⟩'nin sıradan bir n'nin bir sonraki damak veya küçük dil ünsüzünü yerinde özümseyeceği; ancak ayrı bir damak veya küçük burun olmadığını da ifade etmektedir. Dolayısıyla bu durum n'nin beklenildiği gibi çalıştığı ve Valyrian dilinin bağımsız bir ünsüz olarak ñ'ye sahip olduğu (dothraki.com) ifade edilmektedir.

Çizelge 4. Valyrian Dili Fonolojisi “Ünlüler”

	Ön	Merkez	Geri
Kapat / Yüksek	i:, ben ⟨ī, i⟩ y:, y ⟨ȳ, y⟩		u: , u ⟨ū, u⟩
Orta	e:, e ⟨ē, e⟩		o:, o ⟨ō, o⟩
Açık / Düşük		a:, bir ⟨ā, a⟩	

Yüksek Valyrian dilinde üzerinde makron bulunan sesli harfler (ī, ȳ, ū, ē, ō ve ā) uzun olarak ifade edilmektedir. Söz konusu bu dilde kelimelerin bir kısmı yalnızca sesli harf uzunlukları ile ayırt edici olmaktadır (dothraki.com).

H. Font Tasarımlarının Göstergebilimsel Analizleri

Göstergebilim hemen hemen her şeyi inceleyebilen ve oldukça geniş bir çalışma alanı bulunan bir bilimdir. Hemen hemen her şey ile kastedilen ise

göstergeler ve göstergelerin birbiri ile oluşturduğu uyumlu bir yapıdır (Arslan, 2021: 2). Gösterge bilim en genel tanımıyla bir işaretler bilimidir (Çeken ve Arslan, 2016: 509). İnsanların iletişim için kullandığı diller, jest ve mimikler, görüntüler, trafik işaretleri, mimari herhangi bir düzenleme, bir kentin mimari yapısı, moda, reklam afişleri, fontlar, yazı, bir müzik eseri gibi her anlamlı bütün çeşitli işaretlerden oluşan bir dizge olarak kabul edilmektedir.

Göstergeler, iletişim maksadıyla üretilmekte ve içinde bulunulan dönemin ve toplumun kültürel izlerini taşımaktadırlar. Göstergebilim söz, yazı, işaret gibi anlamlı olan sembol ve göstergeleri incelemektedir. Çağdaş anlamda göstergebilim 20. Yüzyıl başlarında ortaya çıkmıştır. *Göstergebilim kavramını ilk kez kullanan İngiliz filozof John Locke'dan sonra birbirlerinden habersiz olarak Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure eş zamanlı olarak çağdaş anlamda gösterge bilimin temellerini oluşturacak çalışmalar ortaya koymuşlardır (Çeken ve Arslan, 2016: 509).*

Göstergebilim hem imgelerin hem de imgeleme potansiyeline sahip font tasarım alanı içinde de bir çözümleme metodu olabilmektedir. *Font tasarımı bütünselliği ile sadece bir mesaj olarak da ifade edebileceği gibi metinleri sade, örtülü bir dilden daha anlamlı bir duruma sokmaktadır (Özkan, 2019: 60).* Başka bir ifade ile metne anlam kazandıran bir durumu söz konusudur.

Font tasarımının göstergebilim analizinde harfleri, kelimeleri veya metinleri sadece alfabenin bir parçası konumundan çıkarıp, bireysel şekilleri ve nitelikleri ile var olan yeni bir bölge olarak ifade etmektedir. Font tasarımının göstergebilimsel analizi, anlamı metinsel boyuttan çıkarıp, imgesel özelliklerinin yapısı ve hedef kitlenin söz konusu bu yapıya bakış açısını da değerlendirmektedir.

Star Trek dizisinde kullanılan Klingon alfabesi font tasarımının yapısal analizi incelendiğinde, bold bir tasarım tercih edildiği görülmektedir. Fonta daha yumuşak eğimler kullanılırken dikey hatlar tercih edilmemiştir. Fontta bütün harflerde sivri bir bitiş tercih edildiği görülmektedir. Latin alfabesine çevrildiğinde 'ch' gibi iki harfe veya üç harfe tek font tasarımı yapıldığı görülmektedir.

Klingon alfabesi font tasarımı göstergelerinin analizinde, “bold” olarak tasarlanan bu fontta alfabenin ırkının büyüklüğü ve köklü bir ırk olduğuna göstergedir. Yapılan yumuşak hatlarla onların da duygusal ve geleneksel bir yapıları olduğu ancak kesin hatlarla kendi benliklerinden çıkmadıkları gibi aynı zamanda savaşçı yapıları gösterilmiştir. İki veya üçlü harflere tek bir font ve ağızdan tek bir ses gibi çıkış verilerek dilleri daha gırtlaktan gelen kaba bir dile çevrilmiş, böylelikle ırkın kültürel yapılarının geçmişten gelişmeden ancak bozulmadan da geldiği ve bu doğrultuda geleneklerini bozmadıkları gösterilmiştir.

Yüzüklerin Efendisi film serisinde kullanılan Elf alfabesi font tasarımı, daha ince “regular” ölçüde bir font tasarımı görülmektedir. Yumuşak ve dairesel hatlarla tasarlanan harflerin yapısı Arap alfabesini de anımsatmaktadır. Bunun yanı sıra harf yapılarının ince ve uzun olduğu da görülmektedir.

Elf alfabesi font tasarımı ince yapısı ve Tolkien’in anlattığı ırkın yapısı incelendiğinde, font tasarımında ırktan alıntılar hissedilmektedir. Tamamen yumuşak ve keskin hatlar görmediğimiz font tasarımında kullanan ırkın, kültürel yapısının naif olduğu anlatılmaya çalışılmıştır. Buna ek olarak harflerin yapısında gördüğümüz ince uzun kuyruk hatları ile ırkın uzun hatlara sahip olduğu gösterilmeye çalışılmıştır.

Yüzüklerin Efendisi serisinde kullanılan bir diğer dil olan Kara Lisan font tasarımı “light” ve “italik” olarak tasarlandığı görülmektedir. Font tasarımı adeta el yazını andırmaktadır. Yüzük içerisinde kullanılan yazı metni dışında font tasarımı, yaratıcısı Tolkien tarafından devam ettirilmemiştir.

“Kara lisan” font tasarımı göstergelerinin analizinde ise font tasarımına eğimli ve ince bir yapı oluşturularak ruhani bir hava yaratıldığı görülmektedir. El yazısını andıran font tasarımıyla kişiselleştirilmiştir. Font tasarımının devam ettirilmemesi “kara lisan” dilini kullananların gizemini yansıtmaktadır.

Star Wars film serisinde kullanılan “Aurebesh” alfabesi font tasarımı tamamen keskin çizgilerle ve “regular” olarak tasarlandığı görülmektedir. Harflerin genel yapısı bir kare formunu oluşturmaktadır. Çoğu harfte kapalı kutu görüntüsü görülmektedir. Star Wars film serisinde kullanılan “Aurebesh” alfabesi font tasarımı göstergelerinin analizi ise, harflerin yapısının keskin bir hatta

olması, bu fontun kullanıldığı alanda savaş ve kültürel yapıdaki keskinlikler gibi anlamları ifade etmektedir. Harflerin oluşturduğu kutu formlarıyla ise burada yaşayanların hayatlarının hep bir alan içerisinde, örneğin; bir uzay gemisi içerisinde geçtiği anımsatılmak istenmiştir. Aynı zamanda tasarlanan fontta bu fontun kullanıldığı alanın teknolojik açıdan oldukça geliştiği vurgulanmak istenmiştir. Star Wars film serisinde kullanılan bir diğer font tasarımı ise “Mandalorian” alfabesi olmuştur. “Mandalorian” alfabesi font tasarımı göstergelerinin analizi gerçekleştirildiğinde, bu alfabeye bakıldığında daha ince uzun yapıdan oluşan bir font tasarımı görülmektedir. Font tasarımının genel yapısı sanki dikey bir dikdörtgen içerisine oturtulmuş gibi sabit ve dengelidir.

“Mandalorian” alfabesi, font tasarımı o kadar sistematik ilerlemiştir ki; tasarımcı burada bunu kullanan ırkın kurallar doğrultusunda yaşadığını göstermek istemiştir. Keskin hatlarla yine bu ırkın savaşçı yapıları vurgulanmıştır. Aynı zamanda bu ırkında teknolojik anlamda gelişmiş olduğu gösterilmek istenmiştir.

“Arrival” filminde kullanılan logogram tasarımı göstergelerinde iletişim aracı olarak bir font tasarımı yanı sıra bir logogram tasarımı görülmektedir. Logogram tasarımları ise tamamen dairesel şekillerden oluşmaktadır. Burada anlamları birbirinden ayıran sadece “mürekkep saçılması” gibi görülen çizgiler olmuştur.

“Arrival” filminde kullanılan logogram tasarımı göstergelerinde, önceki bölümlerde de ifade edildiği şekli ise Nietzsche’nin “sonsuz dönüş”, “ebedi dönüş” ve “ebedi tekerrür” olarak da ifade edilen “bengi dönüş” düşüncesi ile tasarlanmıştır. Burada ifade edilmesi istenilen olgu, ebedi yaşamın sürmesidir. “Biz” yok olsak da başka evrende yaşamın devam etmesi ve bu döngünün ebedi olarak süreceği ifade edilmek istenmiştir.

V.YAPAY DİLE FONT TASARIM ÖNERİSİ

A. Yapay Bir Dile Font Tasarlanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler

Font tasarlamak, özellikle grafik tasarım anlamında önemli bir yere sahiptir. Çalışmanın başında da ifade edildiği üzere matbaanın yaşamımıza girmesi ile başlayan basım süreci, tarih boyunca çeşitli değişim ve gelişimlere uğramıştır. Özellikle günümüzün teknolojik ilerlemelerinin ışığında font tasarımının dijitalleşmesi ile söz konusu bu değişim ve gelişim sürmektedir. Çalışmanın konusunu oluşturan yapay dillere font tasarlanması da benzer nitelikte ve oldukça önemli bir konumda bulunmaktadır.

Birçok teknik ayrıntısı bulunan font tasarlanma süreçleri oldukça özel ve zahmetli ilerleyen bir süreçtir. 2000’li yılların başından itibaren ise bilgisayar ve internet ile ilgili değişime bağlı olarak dijital ortamda kullanılacak font gereksinimleri artmış ve süreç değişim göstermiştir. *Geleneksel yapıya göre zorluğu ve zahmeti artan font tasarlama süreci, içinde birçok farklılığı ve çeşitliliği barındıran uzantılar ve formatlar sürecine evrilmiştir* (Özdemir, 2017: 63-64).

Bir dilin kaybolmaması ve gelecek nesillere sağlıklı bir biçimde aktarılabilmesi için yazı sistemine sahip olması gerekmektedir. Bu doğrultuda yapay dillerinde varlığını koruyup, gelecek nesillere doğru aktarılması için ya mevcut bir font tasarımından faydalanılmalı ya da yeni bir font tasarımı gerçekleştirilmelidir.

Yeni bir font tasarımında genellikle “okunabilirlik” özelliği ön plana çıkmaktadır. Bu doğrultuda ister doğal dillerde isterse yapay dillerde yeni bir font tasarlamak hiçbir zaman kolay olmamaktadır. Uzun süreli çalışmak ve söz konusu dil üzerinde ve font tasarım diline hakimiyet gerekmektedir. Bir başka ifade ile özellikle *yapay dillere font tasarlanırken uzmanlık ve deneyim gerekliliği açıktır* (Yıldız, 2015: 144). Yapay dil font tasarımının da özellikle bir sonraki bölümde görülebileceği üzere yapay dil tasarlanan toplumun veya topluluğun kültürel ve

sosyal özelliklerinden veya demografik ve fiziksel yapılarından yararlanmak gerekecektir.

Sinema sektörü için ya da edebiyat alanında yapay dillere font tasarlanırken özellikle yansıtılmak istenilen toplumun veya bir karakterin özelliklerini en doğru şekilde ifade eden bir font olmasının gerekliliğidir. Bu doğrultuda yazı karakteri ile kurgusal kahramanın fiziksel, duygusal ve ırksal özelliklerinin örtüşmesi oldukça önemlidir. Bu durum hem kurgu evreninin daha gerçekçi görünmesini hem de karakterlerin yansıtmak istediklerini daha kolay elde etmelerini sağlamaktadır. Kurgusal bir topluluk oluşturulurken onların karakterlerinin daha gerçekçi ve anlaşılır olabilmesinin önemli argümanlarından birisi de bu olarak kabul edilebilmektedir.

B. .Bir Font Tasarım Önerisi: Klingon Alfabesi

Bir font tasarımının geliştirilmesine öncelikle tasarımın kullanılacağı alan, kullanacak ırk ve söz konusu bu ırkın kültürel özellikleri analiz edilerek başlanmaktadır. Çalışmada yapay dile font tasarım örneği olarak Star Trek serisinde kullanılan Klingon dilidir. Söz konusu dilin font tasarımı Star Trek Discovery'nin sezonun ilk bölümünde ve ilk sahnesinde kullanılmıştır.



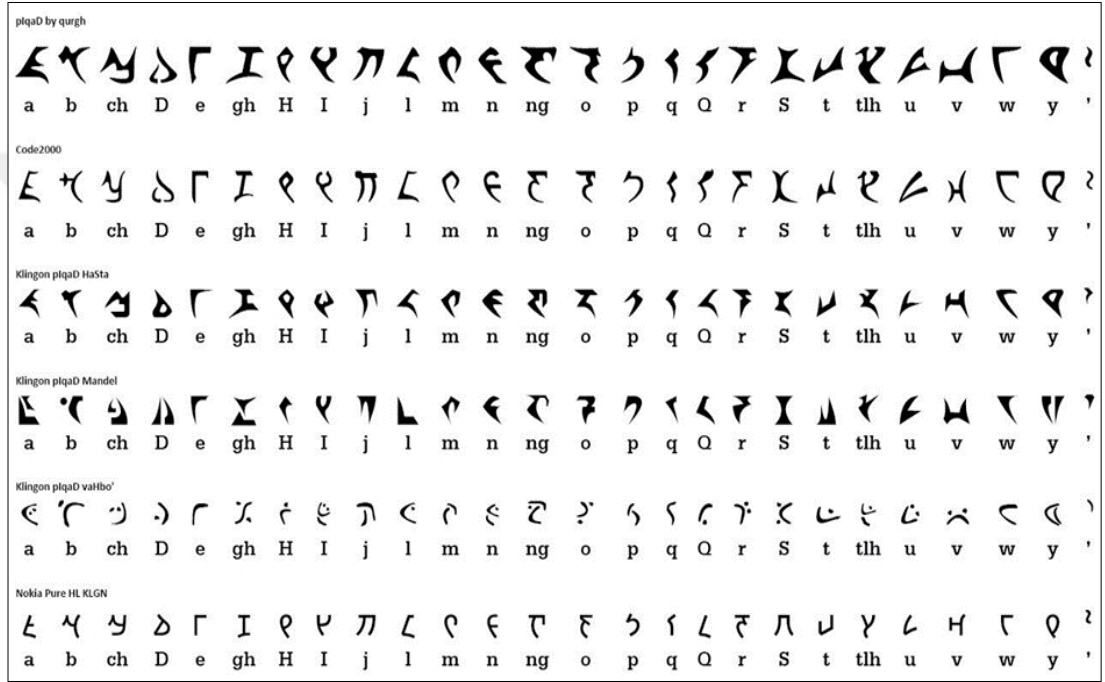
Şekil 23. Klingon Alfabesi Kullanılan İlk Sahne

Kaynak: <http://www.kli.org/tlh/pIqaD.html>, (Erişim tarihi: 11.03.2022)

Şekil 23'te görülebilen font tasarımı Klingon Dil Enstitüsü tarafından oluşturulmuş ve Star Trek serisinde kullanılmıştır. Klingon dilinin font tasarımı incelendiğinde birçok anonim tasarımcı tarafından oluşturulmuş alternatif tasarımlara da rastlanmaktadır.

Çalışmanın bu bölümünde özgün bir Klingon alfabesi tasarımının gerçekleştirilmesinin önemli nedenleri arasında Klingon yapay diline ilişkin birçok özgün font tasarımının bulunması gelmektedir. Bunun yanı sıra Klingon

dili diğer yapay diller ile karşılaştırıldığında oldukça gelişmiş bir dil olarak ortaya çıkmaktadır. Söz konusu bu dilin kelime hazinesi de diğer dillere nazaran çok daha fazla bulunmaktadır. Klingon diline tüm dünya üzerinde verilen önem oldukça fazladır. Bu doğrultuda bir dil enstitüsü kurulmuş ve klasik edebiyat eserlerinin çevirileri dâhi gerçekleştirilmiştir. Özgün olarak gerçekleştirilecek font tasarımı bir diğer seçenek Elfçe de olabilirdi; ancak Klingon dilinin hem konuşma dili hem de yazma dili olması özelliği nedeniyle Klingon diline bir font tasarlamak tercih sebebi olmuştur.

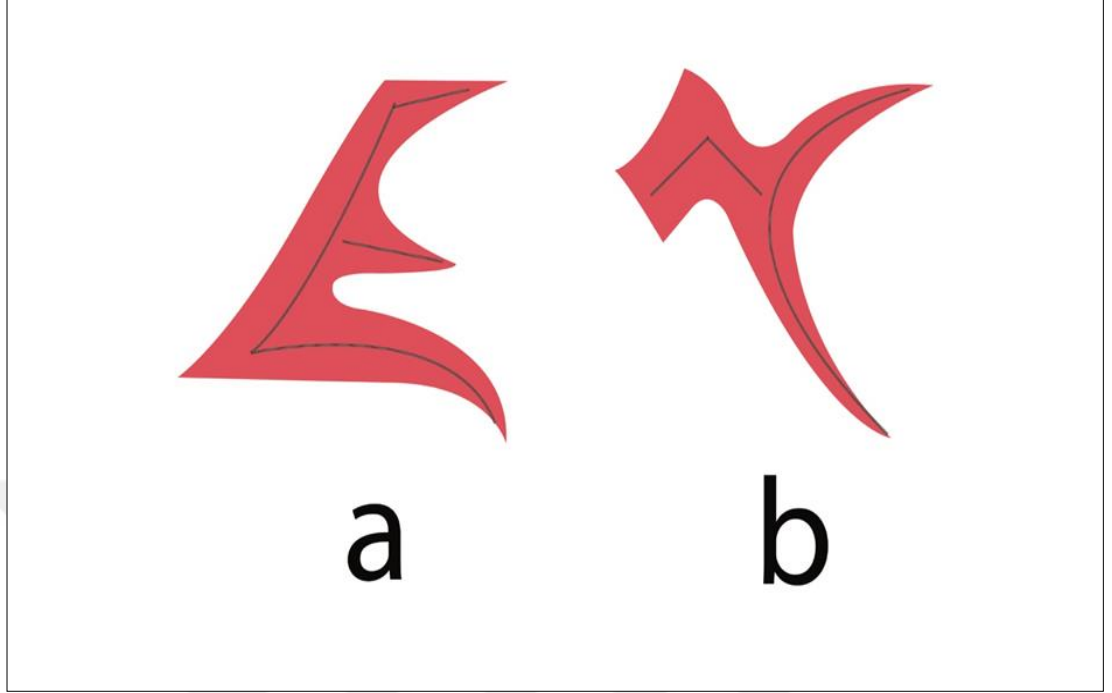


Şekil 24. Klingon Alfabesi Font Tasarımları

Kaynak: <https://www.yenisafak.com/birbirinden-farkli-hikayeleriyle-6-yapay-dil-h-3410044> (11/03/2022)

Söz konusu bu alternatif font tasarımları detaylı olarak incelendiğinde belirli bir temel oluşturulduğu ve bunun üzerine font tasarımlarının gerçekleştirildiği görülmektedir. Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Klingon ırkı savaşıyor yirmi dört haneden meydana gelmektedir. Bu doğrultuda Klingon ırkının kültürel özellikleri incelendiğinde ırkın tek bir ilkesinin bulunduğu görülmektedir. Bu ilkenin tek kuralı ise “Klingon kalmak”tır. Söz konusu bu ilkeden de anlaşılacağı üzere Klingon ırkı kültürüne oldukça bağlı bir ırk olmakla birlikte geçmişten günümüze ırkın yozlaşmaması için gerekli tüm hassasiyeti göstermişlerdir. Bu özelliklerdeki bir ırka font tasarımı

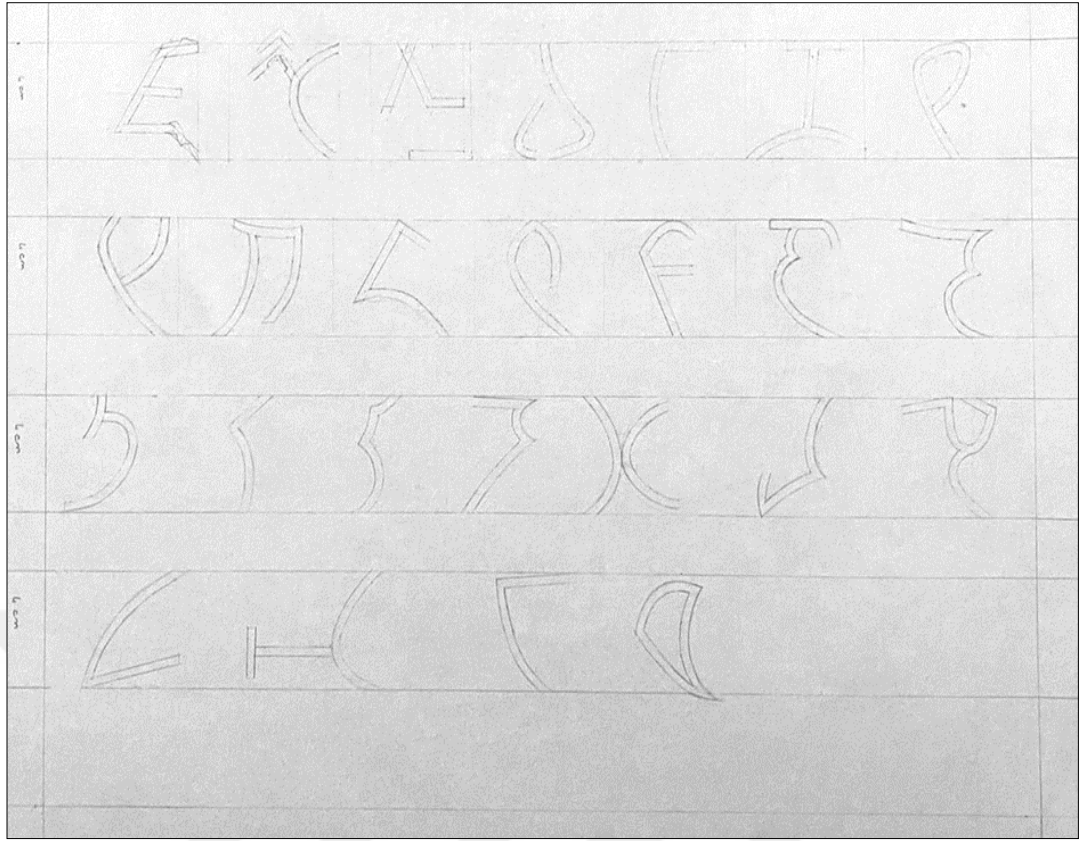
gerçekleştirilirken kendi alfabelerine bağlı kalınmalı ve temel yapısı bozulmadan daha sade ve ırkı yansıtan bir tasarım gerçekleştirilmelidir.



Şekil 25. Klingon Alfabeti Font Tasarımı Kemik Yapısı

Font tasarımına başlarken Şekil 25'te iki harfle uygulamalı olarak görülebilecek olan fontun içinden ölçülü olarak harfin ana hatları çıkarılmıştır. Dijital ortamdan baskıya geçilerek ölçülendirmeler optimize edilmiştir.

Şekil 26'da görülebileceği üzere kemik yapısına öncelikle 3 mm. kadar et giydirmesi gerçekleştirilmiştir. Bunun yanı sıra kemik yapısına et kalınlığı uygulanırken ölçüleme gerçekleştirilerek orijinal tasarımdan farklı olarak özgünlüğü oluşturma adına bazı harf hataları daha keskin veya daha yumuşak tasarlanarak değişiklikler uygulanmıştır.



Şekil 26. Klingon Alfabeti Font Tasarımı Et Yapısı



Şekil 27. Klingon Alfabeti Fontunun Detaylı İncelemesi

Önceki bölümde ifade edilen çalışma neticesinde tasarımın hatlarının netleşmesinden sonra bir sonraki aşamaya geçilerek Klingon ırkının detaylı incelemesi gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen inceleme neticesinde ırktan ve

yaşam tarzlarından elde edilen örneklere göre tasarımın son hali şekillenmeye başlamıştır.

Şekil 28 üzerinden tasarımın detaylı bir incelemesi gerçekleştirilirse;

- Klingon ırkının özellikle profilden bakıldığında burunlarının daha önde ve eğimli olduğu görülmektedir. Dişi veya erkek ayırt edilmeksizin ırkın fiziksel özellikleri benzerdir. İfade edilen bu burun yapısından yola çıkarak harflerin çıkıntılı köşeleri daha koyu ve dışa dönük tasarlanmıştır.
- Klingon ırkının fiziksel görünümünde dikkat çeken bir ayrıntı da insanlara nazaran daha iri vücut yapılarının söz konusu olmasıdır. Özellikle Star Trek Discovery için hazırlanan Klingon ırkında boyun kısımlarının normalden daha kalın bir yapıda olduğu görülebilmektedir. Tasarımda ise bu özellikten yola çıkılarak genel bir bold tasarım elde edilmiştir. Harflerin her çıkıntısı keskin şekilde incelerken bitirmek yerine bazı kısımları vücut hatlarına gönderme yapılarak keskinlik vermeden bold olarak tasarlanmıştır.
- Uzayda geçen Star Trek serisinde Klingon ırkı oldukça gösterişli uzay gemileri kullanmaktadırlar. Söz konusu bu savaş gemileri ırkları için savaşta ölen Klingon tabutları ile kaplanmış keskin kılış görünümlü bir yapıya sahip bulunmaktadır. ırkın savaşçı yapısı da göz önünde bulundurularak ve gemilerdeki yapıdan da esinlenerek font bitiminde keskin biten sivri hatlar kullanılmıştır.
- Klingon ırkının vücut yapıları incelendiğinde derilerinin oldukça kalın olduğu bilinmektedir. Özellikle burun kenarlarında derinin daha da kalınlaştığı ve iki kalın çift katman halinde açıldığı görülmektedir. Buradan yola çıkılarak font tasarımında her harfte iki minimal çentik ile ırka bir gönderme yapılmıştır.



Şekil 28. Sena Yıldırım Klingon Alfabeti Font Tasarımı

32 0x20	33 0x21	34 0x22	39 0x27	44 0x2C	45 0x2D	46 0x2E	47 0x2F
48 0x30	49 0x31	50 0x32	51 0x33	52 0x34	53 0x35	54 0x36	55 0x37
56 0x38	57 0x39	58 0x3A	59 0x3B	63 0x3F	65 0x41	66 0x42	67 0x43
68 0x44	69 0x45	70 0x46	71 0x47	72 0x48	73 0x49	74 0x4A	75 0x4B
76 0x4C	77 0x4D	78 0x4E	79 0x4F	80 0x50	81 0x51	82 0x52	83 0x53

Şekil 29. Anonim Bir Klingon Alfabeti Font Tasarımı

Kaynak: <https://blogfonts.com/klingonstilleto.font.>, (Erişim tarihi:
04.07.2022)

VI. SONUÇ

Geçmişten bugüne süregelen süreç içinde her olgu bir gereksinim vesilesiyle gerçekleşmiş veya ortaya çıkmıştır. Yazıdan dile evirilen süreç de bu şekilde tanımlanabilmektedir. İnsanların iletişime gereksinim içinde olması, yazının ve dilin birbirleri ile eşzamanlı olarak evirilmesi sürecini söz konusu kılmıştır. Diller de insanların kendilerini en iyi şekilde ifade edebilme, gereksinimlerini giderebilme dürtülerinden hareketle gelişmiştir.

Dil, iletişim için gerekli olan en önemli araç, yazı ise düşünce ve dilin sembollerle, işaretlerle ifade edilmesi olarak tanımlanabilmektedir. Binlerce yıllık tarihi içinde yazının ve dilin birlikteliği mağara duvarlarına çizilen resim ve sembollerden günümüze kadar gelen süreç yazı ve dil birlikteliğinin temelleri olarak nitelendirilebilmektedir. Bu doğrultuda yapay diller de yazı ve dil gibi insanların kendilerini daha iyi ifade edebilmek ve gereksinimlerini karşılayabilmek dürtülerinden ortaya çıkmıştır. Farklı özellikler, farklı dilleri konuşan insanların birbirleri ile etkileşim içinde bulunabilmesi için ortaya çıkmış olan yapay dillere sinema ve edebiyat alanlarında da yer verilmiştir. Bir sinema serisinde kullanılan dilin, filmin fanları tarafından kendi aralarında iletişim dili olarak da kullanılmak gayesi, kendiliğinden bir topluluğun oluşmasına neden olabilmektedir.

İlk yapay dilin Osmanlı Devleti coğrafyasından çıktığı bilinen bir gerçektir. Bunun yanı sıra diğer ülkelerde de ortaya çıkan yapay diller söz konusu olmuştur; ancak yapay dillerin ön plana çıkmasına neden olan gelişmeler basılı edebi eserler ve görsel sanatlar ile mümkün olabilmıştır. Görsel sanatlar ile kastedilen esasen popüler dizi ve sinema filmleridir. Özellikle günümüzde gündelik yaşamda yapay diller geri planda görülse de sinema sektöründe güncelliğini korumaktadır. Bu doğrultuda çalışma içinde Star Trek, Star Wars, Yüzüklerin Efendisi, Avatar, Arrival, Game of Thrones gibi seriler ve bu seriler için oluşturulmuş yapay diller incelenmiştir. Çalışmanın gerçekleştirilebilmesi için kütüphane arşivleri, Ulusal Tez Merkezi olanakları ve indekslerden taranan dergilerden yararlanılmıştır. Bu

aşamada yazılı ve basılı kaynakların referans aldıkları kaynaklar da tek tek taranmış ve birçoğundan somut olarak yararlanılmıştır.

Çalışmada temel olarak yapay diller genel hatları ile incelenerek bir yazılı yapay dile özgün bir font tasarlanmasının gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda özellikle 1966 yılında ortaya çıkmış olan bilimkurgu dizisi Star Trek Discovery’de yer alan Klingon ırkına ait dilin hem yazılı hem de sözlü bir dil olması yanı sıra en gelişmiş yapay dillerin başında gelmesi gerçekleştirilecek özgün font tasarımının bu dil ve alfabeden esinlenerek oluşturulması öncelikli gaye olmuştur. Gerçekleştirilen bu özgün tasarım ile çalışmanın bağlantısı kurgu Klingon halkının konuştuğu ve yazdığı Klingon dili ile oluşturulmuştur. Yapılan kaynak taramaları neticesinde ve nitelikleri bakımından özgün tasarımların gerçekleştirilmesi noktasında Klingon dilinin en geçerli yapay dil olduğu sonucuna varılmış; bu doğrultuda özgün bir font tasarımı oluşturabilmek için Klingon dili seçilmiştir. Bunun en önemli nedeni, Klingon yapay diline ilişkin birçok özgün ve anonim font tasarımının bulunması gelmektedir. Bunun yanı sıra Klingon dili diğer yapay diller ile karşılaştırıldığında onlara kıyasla gelişmiş bir dil olarak ortaya çıkmaktadır. Klingon dilinin kelime hazinesi de diğer dillere nazaran çok daha fazladır. Klingon diline tüm dünya üzerinde verilen önem oldukça fazladır. Ayrıca diğer yapay dillerle karşılaştırıldığında Klingon diline daha çok önem verildiği görülmektedir. Bu dil ile ilgili olarak bir dil enstitüsü kurulmuş ve birçok klasik edebiyat eserlerinin çevirileri burada gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın hazırlık aşamasında, kaynak taraması ve okumaların gerçekleştirilme süreçlerinde görülmüştür ki; özgün bir font tasarımının ortaya çıkabilmesi için yüzlerce kaynak taranması ve okunması gerekmektedir. Çalışmada bu doğrultuda yüzlerce kaynak incelenmiş ve okumaları gerçekleştirilmiş olup, somut olarak yaklaşık yetmiş kaynaktan yararlanılmış ve çalışmaya referans gösterilmiştir. Bu doğrultuda genel hedef özgün bir font tasarımına imza atabilmek ve konuyla ilgili belirli bir donanım seviyesine ulaşabilmek olmuştur. Söz konusu bu süreçte yazı ve dil arasındaki temel ilişki ile grafik ve font tasarımları konularının ayrıntıları hakkında bilgi sahibi olunmuştur. Bu süreçte özellikle sinema alanında ortaya çıkan yapay diller ile ilgili Türkçe akademik kaynak bulmak pek kolay olmamıştır. Yabancı kaynakların yanı sıra film ve dizi serilerinin hayranları tarafından oluşturulmuş

web tabanlı fan sayfalarından faydalanılmak durumunda kalmıştır. Bu doğrultuda teze kaynak oluşturan elektronik kaynakların önemli bir bölümü fan web sitelerinden oluşmaktadır. Bu durum geçerli bir akademik çalışma için olumlu bir durum olmasa da bu konu özelinde fanların bir başka gözle ayrıntıları değerlendirerek bilgi paylaşımında bulunmaları kaynakların gerçekliğini çok yüksek oranlara taşımıştır. Bu vasfı ile olumsuz gibi görünen durum olumlu bir neticeye erişmiştir.

Çalışmanın oluşturulması maksadıyla teknik olarak tarama modeli kullanılarak bir derleme gerçekleştirilmiştir. Bu noktada geçerli hipotezler; esasen yapay dillerin ne, nasıl, nerede ve kim tarafından oluşturulduğu gibi sorular ile ortaya çıkması sağlanmıştır. Bu doğrultuda yapay dillerin kullanım alanları incelenerek özgün bir font tasarımı gerçekleştirebilmek maksadıyla genel değerlendirilmelerde bulunulmuştur.

Çalışmanın neticesinde elde edilen bulgular ile ilgili genel bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde görülmüştür ki; yapay dillerin ortaya çıkmasında en önemli birkaç neden şu şekilde sıralanabilmektedir: bilgiyi saklamak, bilgiyi paylaşmak, ortak iletişim dili yaratmak, basılı ve görsel sanatlar alanında karakterlerin özelliklerini doğru yansıtmak ile söz konusu bu alanda oluşturulan karakterlerin öykü içindeki temel dayanaklarının oluşturulması. Bu doğrultuda bu gerekçelere bağlı olarak oluşturulan yapay dillerden en öne çıkanları aslında popüler kültürün neticesi dizi ve film serilerinin fanlarının ön plana çıkardığı diller olmuştur.

Yapay diller için geçerli olan fontlar dilin ve yazının ortaya çıkışına benzer olarak bir sürecin devamlılığı niteliğindedir. Genel olarak bir gereksinimden doğan font tasarımları, kullanım amaçları ve dili kullanan toplumun genel karakteristik ve fiziksel özelliklerinden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Çalışmanın son bölümünde kendi tasarımım olan taslakta da görülebileceği üzere, font tasarlanırken nelere dikkat edileceği ifade edilmiştir. Bu doğrultuda tasarlanan fontun, karakterin veya toplumun hangi özelliklerini yansıttığı önemli bir konu olarak ortaya çıkmaktadır.

Çalışma bu niteliklere bağlı olarak özellikle 20. yüzyıldan sonra ortaya çıkmış olan yapay dillerin tipografik açıdan incelenmesini ve bir font

tasarlanması örneği ile ifadesini kapsamaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın ilk bölümünden itibaren bu konu başlığı çerçevesinde grafik tasarım ve font tasarımı konuları başta olmak üzere, yapay dillerin tanımı ve tarihçesi ile sinema sanatındaki kullanımları ana hatları ile incelenmiştir. Çalışma bu anlamda konunun genel bir ifadesini yansıtarak bir font tasarım örneği de sunmaktadır. Bu doğrultuda tüm harf tasarımları hem Klingon ırkının hem de Klingon dilinin alfabe yapısının bozulmadan özgün bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Özgün bir çalışma niteliğinde bulunan Şekil 25'teki font tasarımı diğer font tasarımları ile ilgili olarak özellikle "bold" olması açısından benzerlik göstermektedir. Diğer birçok Klingon alfabesi özgün tasarımı hatları yumuşak olarak tercih ederken, söz konusu bu tasarımda hatlar daha sert kullanılmıştır.

Şekil 28'de bulunan Sena Yıldırım font tasarımı ile Şekil 29'de bulunan anonim font tasarımı arasındaki benzerliklerin başında iki tasarımın da "bold" olarak tasarlanması gelmektedir. Bunun yanında farklılıklar açısından bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde birbirinden aslında -genel olarak uzaktan bakıldığında benzer gibi görünse de- ayrıntılı olarak incelendiğinde oldukça farklı oldukları görülebilmektedir. Harflerde bulunan dairesel ve yumuşak geçişler ile Sena Yıldırım tasarımındaki geçiş ve kenar farklılıkları açıkça görülebilmektedir. Her iki tasarımda bazı harflerde taban taban zıtlıklar olduğu da görülmektedir. Söz konusu bu zıtlıklar özellikle tasarımsal öğelerde kendisini daha çok hissettirmektedir. Bu çalışma için tasarlanan fontta karakterlerin fiziksel özelliklerinin tasarıma daha çok yansıdığı görülmektedir. Bunun yanı sıra örneğin; Şekil 27 ve Şekil 28'de görülebilen bu tasarımlarda en zıt durumlar Şekil 29'de görülebilen anonim tasarımda bulunan harflerin Latin harflerinin bir kopyası niteliğinde bulunması iken, Şekil 28'de görülen Sena Yıldırım tasarımında Latin harflerine benzerlikten ziyade karakterin ve ırkın genel özelliklerine benzerlik bulunmaktadır.

VII. KAYNAKLAR

KİTAPLAR

- AKSAN, D. (2003). **Her Yönüyle Dil Ana Çizgileriyle Dilbilim**, Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- ARIKAN, A. (2008). **Grafik Tasarımda Görsel Algı**, Konya, Eğitim Akademi Yayınları.
- BECER, E. (2009). **İletişim ve Grafik Tasarım**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- BEKTAŞ, D. (1992). **Grafik Tasarımın Gelişimi**. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- CARPENTER, H. & TOLKIEN, C. (2006). **The Letters of J.R.R. Tolkien**, London, HarperCollins.
- CHERPILLOD, A. (1995). *Konciza Gramatiko De Volapuko (Esperanto)*, Fransa, Memeld, Okdabükot.
- DE MOZOTA, B. B. (2005). **Tasarım Yönetimi**, Çev. Sibel Kaçamak, İstanbul, MediaCat Kitapları.
- FIMI, D. & HIGGINS, A. ed. 2016. **A Secret Vice: Tolkien on Invented Languages**, London, HarperCollins.
- İMER, K., KOCAMAN, A. ve ÖZSOY, S. (2011). **Dilbilim sözlüğü**, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- KETENCİ, H. F. ve BİLGİLİ, C. (2006). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı**, İstanbul, Beta Yayın Dağıtım.
- POULIN, R. (2012). **The Language of Graphic design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles**, Mass, Rockport Publishers, Gloucester.

- SARIKAVAK, N. K. (2005). **Sayısal Tipografi-2**, Ankara, Başkent Üniversitesi Yayınları.
- SNYDER, C. A. (2013). **The Making of Middle-Earth**, New York, Sterling.
- TOLKIEN, J. R. R. (2015). **Silmarillion**, çev. Berna Akkıyal, İstanbul, İthaki Yayınları.
- TOLKIEN, J. R. R. (2007). **The Lord of The Rings**, London, HarperCollins.
- UÇAR, T. F. (2004); **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İstanbul, İnkılap Yayınları.
- WHITE, M. (2003). **Tolkien: Bir Biyografi**, (çev. Dost Körpe), İstanbul, İnkılap.

MAKALELER

- ATASEVER, F. B. ve KASIMOĞLU, M. Ö. (2019). “J.R.R. Tolkien’in Orta Dünya Mitolojisi: Bir Metinlerarasılık Çalışması”. **TÜRÜK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi**, sayı 17, ss. 1-8.
- ÇEKEN, B. ve ARSLAN A. A. (2016). “İmgelerin Göstergebilimsel Çözümlemesi - Film Afişi Örneği”, **Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi**, cilt 11, sayı 2, ss.507-517.
- DEMİR, Ö. (2020). “Bilimkurgu Türünde Yapısal Kavramlar ve Değişim Arrival Filmi Örneği”. **Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED)**, cilt 6, sayı 1, ss.136-154.
- HELD, U. (1996). Read This Aloud, **Eye Magazine**, cilt 6, sayı 23
- KARAMAN, E. (2017). “Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce’in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması”. **İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi**, sayı 34, ss.25-36.
- KOÇ, M. (2004). “Babilden Baleýbelene: İlk Yapma Dil, İlk Kutsal Dil”, **Kutadgubilig Felsefe Bilim Araştırma Dergisi**, sayı 5, ss.211-240.
- KOÇ, M. (2007). “Bilim Tarihinin İlk Yapma Dili Baleýbelen”, cilt 38, ss.269-278.

- ORMANLI, O. (2010). “Tasarım ve Teknoloji Olguları Bağlamında “Avatar” Filminin Çözümlemesi”. **Sanat ve Tasarım Dergisi**, cilt 1, sayı 6, ss.95-10.
- ÖZDEMİR, F. (2017). “Font Tasarlama Süreçleri ve Temel İpuçları”, **İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi**, cilt 3, sayı 2, ss.62-70.
- PARÇAOĞLU, E. (2020). “Modernist Çağda Bir Mitoloji Yaratıcısı: JRR Tolkien”, **Journal Of Modernism And Postmodernism Studies (Jomops)**, cilt 1, sayı 1, ss.104-111.
- PETERSON, B. (2009). “Dilin Evrimi”, **Bilim ve Teknik**, ss.56-61.
- PETERSON, D. (2015). “ The Language of Ice and Fire” **Language and Narration**,
- SÜZEN, R. İ. (2012). “Dijital Evrende Mimesisi Yeniden Düşünmek; Avatar Filmi”, **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication**, cilt 2, sayı 2, ss.22-31.
- TEKİN, I. (2015). “Tolkien'in Dili”, **Dilbilim Dergisi**, s.11.
- TOMBUL, I. (2020). “Star Wars Anlatı Yapısında Kadın Kahraman İnşasının Propyten Analizi”, **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, cilt 8, sayı 1, ss.669-696.
- TÜRKMENOĞLU, D. (2007). “Toplumsal ve Kültürel Değişim Sürecinde Pop Sanatı”, **Erciyes Üniversitesi Sosyal bilimler Enstitüsü Dergisi**, sayı 23.
- YILDIZ, M. ve KEŞ, Y. (2015). “Grafik Tasarımda Yeni Nesil Font Tasarımı”, **Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi**, cilt 8, sayı 16, ss.331-349.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- “ARRIVAL FİLMİ VE DİLİ”, <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/arrival-ve-dil/>, (Erişim tarihi: 27.05.2022)
- “AUREBESH ALFABESİ”, <https://starwars.fandom.com/wiki/Aurebesh>, (Erişim tarihi: 13.03.2022)

- “ELF DİLİ”, <https://www.alfabesi.com/elf-alfabesi/>, (Erişim tarihi: 05.04.2022)
- LINDSTEDT, J., “Native Esperanto as a Test Case for Natural Language”, - http://www.ling.helsinki.fi/sky/julkaisut/SKY2006_1/1FK60.1.5.LIN DSTEDT.pdf, (Erişim tarihi: 03.07.2022)
- “GAME of THRONES”, <https://dothraki.com/2013/04/tikuni-zobri-udra-zobriar/>, (Erişim tarihi: 20.06.2022)
- MORGAN, C., “En Çok Emmy Kazanan TV Dizileri”, https://www.yardbarker.com/entertainment/articles/the_tv_shows_with_the_most_emmy_wins/s1__31351133, (Erişim tarihi: 04.07.2022)
- JENSEN, J. “James Cameron Talks Avatar” <https://ew.com/article/2007/01/15/james-cameron-talks-avatar/>, (Erişim tarihi: 27.05.2022)
- “KARA LİSAN”, https://ortadunya.fandom.com/wiki/Kara_Lisan, (Erişim tarihi: 27.05.2022)
- KLI, “Klingon Dili”, <https://www.kli.org/about-klingon/klingon-history>, (Erişim tarihi: 05.04.2022)
- “KLINGON DİL ENSTİTÜSÜ”, <http://www.kli.org/tlh/pIqaD.html>, (Erişim tarihi: 11.03.2022)
- “KLINGON DİLİ ANONİM FONT TASARIMI”, <https://blogfonts.com/klingonstilleto.font>, (Erişim tarihi: 04.07.2022)
- NOMULİ, “Esperanto Yapay Dili”, <https://nomuli.wordpress.com/2020/09/26/esperanto-yapay-dili/>, (Erişim Tarihi: 04.07.2022)
- RODOS, M., “Varış Tasarımcıları Büyüleyici Bir Uzaylı Alfabetesini Nasıl Hazırladı?”, <https://www.wired.com/2016/11/arrivals-designers-crafted-mesmerizing-alien-alphabet/>, (Erişim tarihi: 10.04.2022)
- TDK, “İmge”, <https://sozluk.gov.tr/>, (Erişim tarihi: 01.09.2022)
- THAROOR, I., “ Buz ve Ateşin Dilleri: Game of Thrones'da Dilleri Yaratmak”, <https://web.archive.org/web/20190924055001/http://entertainment.tim>

[e.com/2013/05/03/tongues-of-ice-and-fire-creating-the-languages-of-game-of-thrones/](https://www.ign.com/2013/05/03/tongues-of-ice-and-fire-creating-the-languages-of-game-of-thrones/), (Erişim tarihi: 20.06.2022)

TOLKIEN, J. R. R., “Tolkien Biyografi”
<https://www.tolkiensociety.org/author/biography/>, (Erişim tarihi: 27.05.2022)

“VALYRIAN DİLİ”, <https://dothraki.com/2013/04/tikuni-zobri-udra-zobriar/>, (Erişim tarihi: 04.07.2022)

WILONSKY, R., “The trouble with Trek”,
<https://www.salon.com/1999/10/29/trek/>, (Erişim tarihi: 27.05.2022)

“VOLAPÜK DİLİ”,
<http://personal.southern.edu/~caviness/Volapuk/VolVifik/volvif00.html>, (Erişim tarihi: 03.07.2022)

TEZLER

AKAY, N. (2020). “Grafik Tasarımda Dijital Tasarımın Etkisi”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

AKDENİZLİ, F. (2008). “1960 Sonrası Türk Grafik Tasarımında Ulusal Üslup Sorunsalı”, (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

AKÇAY, R. (2019). “Nizâr Kabbânî’nin Şiirlerinde İmge”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

AMANN, N. (2017). “Fantastik Filmin Dijitalleşmesi ve Yeniden Üretilen Göstergelerin Çözümlemesi: Taht Oyunları (Game Of Thrones) Örneği”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ARSLAN, Ç. (2021). “Groupe U’nun Görsel Göstergebilimsel Yaklaşımıyla Uygulamalı Sayısal Görüntü Analizi”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Altınbaş Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

AYGÜN, E. (2017). “Yerel Kùltürlerin Font Tasarımlarına Etkisi”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

KASIMOĞLU, M. Ö. (2020). “J.R.R. Tolkien’in Orta Dünya Mitolojisi Kapsamında Yüzüklerin Efendisi Adlı Eserinin Türkçe Çevirisine Metinlerarası Odaklı Bir Bakış”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

KOPARIR, G. (2020). “TV Yayıncılığında Yeni Ekran Kullanımı: Game Of Thrones Dizisi Bağlamında Transmedya Hikâyeciliği”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

NALBANTOĞLU, F. (2017). “J. R. R. Tolkien’in Yüzüklerin Efendisi Romanında Fantastik Karakterlerin Yaratımında Kullanılan Görsel Çağrışım Kodlarının Sahne ve Gösteri Sanatları Bağlamında İncelenmesi”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ÖZEN, T. İ. (2019). “Sesin Tipografiye Dönüşümü: Bir Yazı Karakteri Tasarımı Denemesi”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ÖZKAN, İ. F. (2019). “Tasarım Elemanı Olarak Tipografi: Algı ve Anlam İlişkileri”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

YILDIZ, M. (2015). “Grafik Tasarımda Yeni Nesil Font Tasarımı Üzerine İnceleme; Deneysel Bir Font Tasarımı”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

DİĞER KAYNAKLAR

BALABAN, Y. ve SATIR, D. A. (2019). “Grafik Tasarım”, İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakùltesi Medya ve İletişim.

BALKI, M. F. (2019). “Yapay Diller”, Fankit.

BYRAM, M. (2001). “Routledge Encyclopedia of Language Teaching and Learning”, Routledge Encyclopedia of Language Teaching and Learning.

ELGİN, S. H. (1999). “Dilbilim ve Bilim”, Kurgu Arayüzü

WEERASINGHE, S. P. S. P. (2020). “Klingon Dili Üzerine Bir Araştırma: Dil Değişimi ve Gelişiminin Keşfi”, Sri Lanka Üniversitesinin 10. Yıllık Araştırma Oturumu.

ŞEKİLLER KAYNAKLARI

BULAK, H. K. (2019). “Grafik Tasarım Tarihinde Tipografi”. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÖZEN, T. İ. (2019). “Sesin Tipografiye Dönüşümü: Bir Yazı Karakteri Tasarımı Denemesi”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

TEKİN, I. (2015). “Tolkien'in Dili”, **Dilbilim Dergisi**.

YILDIZ, M. ve KEŞ, Y. (2015). “Grafik Tasarımda Yeni Nesil Font Tasarımı”, **Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi**, cilt 8, sayı 16, ss.331-349.

“Anonim Bir Klingon Alfabesi Font Tasarımı”,
<https://blogfonts.com/klingonstilleto.font.>, (Erişim tarihi: 04.07.2022)

“Arrival Filmi Logogramları”, <https://mozartcultures.com/3012/>, (Erişim Tarihi: 27.05.2022)

“Aurebesh Alfabesi”,
https://tr.pinterest.com/pin/724516658774468947/?nic_v3=1a4sQoqTK,
(Erişim Tarihi: 13.03.2022)

“Game of Thrones Valyrian Alfabesi”,
<https://omniglot.com/conscripts/tengwarhv.htm>, (Erişim Tarihi: 04.07.2022)

“Klingon Alfabesi Font Tasarımları”, <https://www.yenisafak.com/birbirinden-farkli-hikayeleriyle-6-yapay-dil-h-3410044>, (Erişim Tarihi: 11.03.2022)

“Klingon Alfabesi Kullanılan İlk Sahne”, <http://www.kli.org/tlh/pIqaD.html>, (Eriřim tarihi: 11.03.2022)

“Klingon Dil Fontu”,
https://tr.pinterest.com/pin/691161874069808705/?nic_v3=1a4sQoqTK,
(Eriřim tarihi: 05.04.2022)

“Klon Askerinin Kaskında ve Ceketinde Aurebesh Harfleri”,
<https://starwars.fandom.com/tr/wiki/Aurebesh> (Eriřim Tarihi: 13.03.2022)

“Mandalorian Alfabesi”, <https://ar.pinterest.com/pin/784118985102274515/>, (Eriřim Tarihi: 11.04.2022)

“Mandalorian Datapad Görünümü”, <https://starwars.fandom.com/wiki/Datapad>
(Eriřim Tarihi: 11.04.2022)

“Stephen Wolfram ve Ođlu Christopher Wolfram'ın Geliřtirdiđi On İki Parçalı Logogram Çalışması”,
<https://scifi.stackexchange.com/questions/152912/what-does-this-particular-logogram-from-arrival-mean>, (Eriřim Tarihi: 27.05.2022)

“Tengwar Alfabesi ile Yazılmış Quenya”,
<https://ortadunya.fandom.com/wiki/Quenya>, (Eriřim tarihi: 11.04.2022)

“Tengwar Alfabesi ile Yazılmış Sindarin”,
<https://ortadunya.fandom.com/wiki/Sindarin>, (Eriřim tarihi: 11.04.2022)

“Valyrian Dil Ailesi”, <https://dothraki.com/2013/04/tikuni-zobri-udra-zobriar/>,
(Eriřim tarihi: 04.07.2022)

“Yüzüklerin Efendisi Kara Lisan”,
https://tr.wikipedia.org/wiki/Kara_Lisan#/media/Dosya:One_Ring_inscription.svg, (Eriřim Tarihi: 27.05/.022)

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad: Sena Yıldırım

ÖĞRENİM DURUMU:

Lisans: Güzel Sanatlar Fakültesi – Grafik Tasarımı

Yüksek Lisans: Sosyal Bilimler Enstitüsü – Grafik Tasarımı

MESLEKİ DENEYİMLER VE ÖDÜLLER:

2017-2018 STAJ; Prestij Reklamcılık- İmak Ofset – Grafik Tasarımcı

2020-2021 Reyon Giyim – Grafik Tasarımcı

2021-2022 Prdio Ajans – Grafik Tasarımcı

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

MAKALE YAYIMLANMASI:

30 Haziran 2022 - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi -
Grafik Tasarımda Minimalistleştirilen Ünlü Logolar ve Amblemler İle
Sık Kullanılan Fontlar Arasındaki Etkileşim