ETKİLEŞİMLİ TİPOGRAFİNİN VERİLEN MESAJA ETKİSİ VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Sanatta Yeterlik Tezi

Bengisu KELEŞOĞLU

Eskişehir 2022

ETKİLEŞİMLİ TİPOGRAFİNİN VERİLEN MESAJA ETKİSİ VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Bengisu KELEŞOĞLU

SANATTA YETERLİK TEZİ

Grafik Anasanat Dalı
Danışman: Dr. Öğr. Üy. Mehtap UYGUNGÖZ

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Haziran 2022

ÖZET

ETKİLEŞİMLİ TİPOGRAFİNİN VERİLEN MESAJA ETKİSİ
VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Bengisu KELEŞOĞLU
Grafik Anasanat Dalı
Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran 2022
Danışman: Dr. Öğr. Üy. Mehtap UYGUNGÖZ

Robert Bringhurst tipografiyi "okuyucuyu yazıyı okumaya davet eden, yazının anlamını ortaya çıkartan, yazının düzenini belirginleştiren, yazıyı diğer görsel elemanlara bağlayan ve uygun okuma koşulları oluşturan tasarım" biçiminde tanımlamıştır. Tasarımcı elindeki bu malzemenin gücü ile, çağrışım ilişkilerinin, görsel özelliklerinin bilincine vararak çözüm geliştirmelidir. Tasarlanmış yazı olarak tanımlanan tipografi, pek çok alfabede ortak yöntemlerle grafik tasarımın önemli elemanlarından biri olarak görülmektedir.

Okuma–anlama–harekete geçme düzeyinde izleyicisi ile etkileşim içinde olan tipografi, tasarımcının senaryosu, izleyicinin katkısı doğrultusunda, biçimsel ve anlamsal değişimlerle açık, yeni iletişim yolları oluşturmaktadır. Kâğıt üzerine basılmış tipografik bir tasarım, tasarımcının kurgusu doğrultusunda, sadece okunmak için değil, **"deneyimlenmek"** için de tasarlanabilmektedir. Etkileme ve etkilenme eylemi dijital ortamların dışında, basılı sayfalarda harfler ve cümleler aracılığı ile yeni deneyimler sunabilmektedir. Etkileşim, tipografik tasarımı görsel ya da anlamsal olarak yönlendirdiği, değiştirdiği kadar tipografik tasarımın da etkileşimi yönlendirmekte, kimi zaman bireyin hareketinin rotasını belirleyebilmektedir. Etkileşimin ve tipografinin karşılıklı paslaştıkları bu sahada, tasarımcının fikrini kimi zaman izleyici ortaya çıkarmakta, içeriği kendi seçkisi doğrultusunda yorumlamaktadır. Tasarımcının mesajı verebilmek için elindeki en güçlü malzemelerden biri olan tipografiyi kullanarak izleyicisini oyununa davet edebilmekte, fiziksel etkileşim boyutunu kendi sahasına taşıyabilmekte ve iletişim kanallarının çeşitlenmesine ve oluşmasına sebebiyet verebilmektedir.

Anahtar Sözükler: Etkileşim, Fiziksel Etkileşim, Tipografi, Grafik Tasarım

ABSTRACT

THE EFFECT OF INTERACTIVE TYPOGRAPHY ON THE MESSAGE AND AN APPLICATION EXAMPLE

Bengisu KELEŞOĞLU
Department of Graphic Arts, Proficiency in Arts
Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, June 2022
Supervisor: Assist. Prof. Dr. Mehtap UYGUNGÖZ

Robert Bringhurst defined typography as "Typography must invite the reader into text, reveal the tenor and meaning of the text, clarify its structure and order and link the text with other existing elements." With the power of this material in his hand, the designer should develop a solution by becoming conscious of the association relations and visual properties. Typography, which is defined as designed writing, is seen as one of the important elements of graphic design with common methods in many alphabets.

Typography, which interacts with its audience at the level of reading-understanding-acting, creates open, new ways of communication with visual and semantic changes with the designer's scenario and the audience's contribution. A typographic design printed on paper can be designed not only to be read but also to be **"experienced"** toward the designer's fiction. The act of interaction–influencing and being influenced–can offer new experiences through letters and sentences on printed pages, apart from digital environments. As much as the interaction directs and changes the typographic design visually or semantically, the typographic design also directs the interaction, and sometimes it can determine the route of the viewer's action. In this field, where interaction and typography cross each other, the viewer sometimes reveals the designer's idea and interprets the content in line with his own selection. By using typography, one of the strongest materials in the hand of the designer, to convey the message, he/she can invite the audience to his game, carry the physical interaction dimension to his own field and cause the diversification and formation of communication channels.

Kewords: Interaction, Physical Interaction, Typography, Graphic Design

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın başından beri yanımda olan, destekleyen, dinleyen, aklımdaki tüm soruları sabrı, bilgisi ve tecrübesi ile cevaplayarak bana ışık olan çok değerli ustam; uzun tez sürecini keyifli öğrenme dönemine dönüştüren, hayat boyu danışmanım, Dr.Öğr.Üy. Mehtap Uygungöz'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Tez jürisinde yer alarak çalışmama ışık tutan sayın Dr.Öğr.Üy. Göktürk Yıldız'a, bilgisi ve dostluğu ile hep yanımda olan sevgili meslektaşım Doç. Çağlar Okur'a, bugüne kadar mesleğe ve hayata dair edindiğim birikimlerimde büyük yeri olan değerli hocam Prof. F.Gonca İlbeyi Demir'e, zamanını, emeğini, sevgi ve saygısını benden esirgemeyen biricik arkadaşım, dostum Dr.Öğr.Üy. İpek Torun'a teşekkürü bir borç bilirim.

Mesleki yolculuğumda önder olan, işimi sevmemi sağlayan kıymetli hocalarım Prof. T. Fikret Uçar, Prof. Sevim Selamet, Prof. Melike Taşçıoğlu Vaughan, Öğr.Gör. Cemalettin Yıldız, Öğr.Gör. Mehtap Aşıcıoğlu ve tüm diğer bölüm arkradaşlarıma şükranlarımı sunarım. Çiçeği burnunda meslektaşlarım, okuldaki ailem Dilek Erdoğan Aydın, Melike Atılkan, Emel Koru, Nurgül Geçin Sakallı, Berkem Bulut ve Aydan Erarslan'a, odada sabırla beni dinleyen, yol gösteren, mesleği sevdiren dostum Özgür Kaptan ve Burak Kaptan'a, katkılarını asla esirgemeyen dostum Mehmet Ali Altın'a, her anımda yanımda olan, olması için elimden gelen ne varsa yapacağım dostum Dilek Gürbüz'e, hayatımdaki her güzel şeyin sebebi, hikayemin yegane kahramanları; annem Serpil Keleşoğlu ve kardeşim Cemil Keleşoğlu'na, bu süreci güzel ve umutlu kılan, varlığını hep hissettiren sevgili Baver Cenkci'ye hayatımda oldukları için çok teşekkür ederim.

Bengisu KELEŞOĞLU

20/06/2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Bengisu KELEŞOĞLU

İÇİNDEKİLER

Sayfa

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

BİRİNCİ BÖLÜM

1. TİPOGRAFİ VE İNSAN **4**
1.1.Yazı-Anlam İlişkisi ve Yazının Biçimsel Özellikleri **7**
1.2. Tipografinin Grafik Tasarım Tarihindeki Yeri ve Önemi **18**
1.3. Tipografinin Üçüncü Boyut ile İlişkisi **31**
1.4. Tipografinin Alan/Mekân ile İlişkisi **37**

İKİNCİ BÖLÜM

2. İNSAN VE ETKİLEŞİM **43**
2.1. Etkileşime Genel Bakış **43**
2.1.1. Etkileşimin tanımı **43**
2.1.2. Etkileşimin türleri **47**
2.1.2.1. İnsan-insan **47**
2.1.2.2. İnsan-nesne **53**
2.1.2.3. İnsan-bilgisayar **56**
2.1.3. Etkileşimin seviyeleri **58**
2.1.4. Etkileşim tasarımı **60**
2.1.5. Etkileşim tasarımı süreçleri **62**

2.2. Sanat ve Tasarımda Etkileşim 67
2.2.1. Katılımcı sanat 67
2.2.2. Etkileşimli sanat 69
2.2.3. Topluluk sanatı 74
2.2.4. Kamusal sanat 75
2.2.5. Sosyal eylem sanatı/toplumla birleşik sanat 77
2.3. Grafik Tasarımda Fiziksel Etkileşim Platformları 80
2.3.1. Cisimsel platformlar 80
2.3.2. Yüzeysel platformlar 89
2.3.3. Mekânsal platformlar 97

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. FİZİKSEL ETKİLEŞİM VE TİPOGRAFİ 102
3.1. Fiziksel Etkileşimin Tipografiye Görsel ve Anlamsal Katkısı 102
3.2. Fiziksel Etkileşimin Türüne Göre Tipografik Örnekler 103
3.2.1. İki boyutlu yüzeylerde etkileşimli tipografi örnekleri 103
3.2.2. Üç boyutlu malzeme ile etkileşimli tipografi örnekleri 117
3.2.3. Bakış açısına göre değişen etkileşimli tipografi örnekleri 123
3.3. Fiziksel Etkileşim ve Tipografi Üzerine Uygulama 127
3.3.1. Uygulama projesinin amacı 127
3.3.2. Uygulama projesinin belirlenmesi 129
3.3.3. Uygulama projesinin tasarımları 132
3.3.4. Uygulama projesi sergisinden görüntüler 142
3.3.5. Uygulama projesi katılımcı düzenlemeleri 147

SONUÇ 150
KAYNAKÇA 152
ÖZGEÇMİŞ

TABLOLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1. Helen Sharp, Jenny Preece ve Yvonne Rogers Interaction Design Process/Etkileşimli Tasarım Süreci https://slideplayer.com/slide/4276504/ (erişim tarihi: 1 Haziran 2021).....63

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Bengisu Keleşoğlu, Yazısız 2013 5

Görsel 1.2. Sean Freeman, Danger, December, Hot/Tehlike, Aralık, Sıcak, deneysel tipografi çalışmaları, 2013 (http://www.thereis.co.uk/ 2013) 8

Görsel 1.3. Ogilvy & Mather Mumbai, Ponds Reduces Fine Lines/Ponds ince çizgileri azaltır 2007 (http://adsoftheworld.com/media/print/ponds_age_miracle_38) 9

Görsel 1.4. Joel Kreutzer, Nomad Lounge Foregin Film Series/Yabancı Filmler Serisi afiş tasarımı, 2007 (https://www.commarts.com/project/16559/nomad-lounge-foreign-film-series-poster) 10

Görsel 1.5. Vaughn Hockey, I Love-Hate You/Seni Seviyor-Nefret Ediyorum afiş tasarımı, 2009 (http://www.typographyserved.com/Gallery/Screw/152572) 10

Görsel 1.6. Jiin Kim Branding +Interactive, Bill Bernbach Diversity Scholarship Posters/Çeşitlilik Burs Programı afiş tasarımları, 2013 (http://jiink.com/Diversity) 12

Görsel 1.7. Mike Barker, NYC Jazz Giants/New York Jazz Devleri afiş tasarımı, 2013 (http://www.graphis.com/entry/136d01fa-4b31-11e2-a2c9-f23c91dffdec/) 14

Görsel 1.8. Luke Williams, Breaks & Bikes/Kırıklar ve Bisikletler afiş tasarımı, 2013 (http://lukelukeluke.com/breaksbikes.html) 14

Görsel 1.9. Leo Burnett Tailor Made, Don't Text and Drive/Mesaj yazarken Araba Kullanma afiş tasarımları, 2014 (http://www.dandad.org/awards/professional/2014/crafts-for-design/22945/letters-f-n-r/) 16

Görsel 1.10. Isaac Tobin, Lauren Nassef, A history of Obsession /Takıntının Tarihi kitap kapağı tasarımı, 2011

(http://typeverything.com/post/11873143895/typeverything-com-obsession-a-history-lennard-j)..... 17
Görsel 1.11. Filippo Marinetti, Les mots en liberté futuristes/Futurist Özgürlüğe Doğru Sözcükler sayfa tasarımları, 1919 (http://library.rit.edu/cary/les-mots-en-liberté-futuristes-futurist-words-freedom) 20
Görsel 1.12. Ardengo Soffici, Tipografia/Tipogramlar sayfa tasarımı, 1915 (http://www.getty.edu/art/exhibitions/tumultuous/soffici_tipografia.html)..... 20
Görsel 1.13. Guillaume Apollinaire, Caligrammes/Kaligramlar Hançerlenmiş Güvercin ve Fıskiye sayfa tasarımları, 1918 (http://www.larousse.fr/encyclopedie/images/Guillaume_Apollinaire_Calligrammes/1002852) (http://en.wikipedia.org/wiki/Calligrammes#mediaviewer/File:Guillaume_Apollinaire_Calligramme.JPG) 21
Görsel 1.14. Tristan Tzara, Tipografik Şiir sayfa tasarımı, 1916 (http://exhibitions.europeana.eu/exhibits/show/dada-to-surrealism-en/jhm-zurich/item/144)..... 22
Görsel 1.15. Raoul Hausmann, Der Dada Vol.3 dergi kapağı tasarımı, 1920 (http://www.ieeff.org/berlin.html) 22
Görsel 1.16. El Lissitzky, kitap tasarımı, 1923 (Meggs, 1998, s.266)..... 23
Görsel 1.17. Laszlo Moholy-Nagy, Pneumatic Tires tipofoto poster, 1923 Laszlo Moholy-Nagy, Malerei kitap kapağı tasarımı, 1925 (http://www.csun.edu/~pjd77408/DrD/Art461/LecturesAll/Lectures/lecture07/bauhaus.html) 24
Görsel 1.18. Jan Tschichold, sayfa tasarımları, 1928 http://wwwpersonal.umich.edu/~aniciani/web_14/project2a/contribution.html http://jamesbrookdesign.blogspot.com/2011/01/jan-tschichold_05.html 25
Görsel 1.19. Josef Müller Brockmann, konser afişi tasarımları, 1955 (http://www.graphis.com/master-portfolio/1/josef-mc3bcller-brockman-1/) 26

Görsel 1.20. Neville Brody, afişi tasarımları, 1984 https://kingydesignhistory2012.wordpress.com/2012/03/06/post-1-paula-neville-brody/ 27
Görsel 1.21. David Carson, Ray Gun dergisi sayfa tasarımları, 1994 (http://www.davidcarsondesign.com) 28
Görsel 1.22. Jonathan Barnbrook, Bastard yazı karakteri tasarımı, 1990 (http://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/not-just-a-pretty-typeface-20100526-wdha.html) 29
Görsel 1.23. Oded Ezer, Afiş tasarımları, 2000 (http://odedezer.com/portfolio-category/work/) 30
Görsel 1.24. Joan Brossa, Barcino, tipografik heykel, 1992 (http://www.barcelonaturisme.com/wv3/en/page/1219/barcino, -by-joan-brossa.html) 33
Görsel 1.25. Tania Mourad, How Can You Sleep/Nasıl Uyuyabiliyorsun duvar uygulaması, 2005 http://www.fraclorraine.org/en/explorez/oeuvres/6 Tania Mourad, What You See Is What You Get/Ne Görüyorsan Onu Alırsın duvar uygulaması, 1989 http://www.taniamouraud.com/news/ 34
Görsel 1.26. Ryo Shimizu, CNJPUS TEXT enstalasyon, w: 12.600 x h: 4500 mm, 2011 http://ryoshimizu.jp/wp/pdf/cnjpus.pdf 35
Görsel 1.27. Jim Sanborn, A Comma A/A Virgül A Bronz, ışık-granit heykel, 6′x26′x80′, 2004 http://jimsanborn.net/hires/First.jpg 37
Görsel 1.28. Sagimeister & Walsh, Adobe Max 24 Hour Challange/ Adobe Max 24 Zorlu Görev, enstalasyon, 2013 http://www.sagmeisterwalsh.com/work/project/adobe-24-hours/ (erişim tarihi:3 Mart 2016) 39
Görsel 1.29. Richard Evans, Information Leak/Bilgi Sızıntısı, harf yerleştirme enstalasyon, 2009 http://weburbanist.com/2010/10/20/in-your-typeface-12-textual-examples-of-typography-art/ (erişim tarihi: 3 Mart 2016) 40
Görsel 1.30. Liam Gillick ve Louise Lawler, Övningskörning, harf kesim ve yerleştirme, 2013

http://caseykaplangallery.com/cat/exhibitions/november-1-december
-21-liam-gillick-and-louise-lawler/ (erişim tarihi: 3 Mart 2016) 41
Görsel 1.31. Ebon Heath, Tipografik Heykeller kâğıttan harf kesim ve yerleştirme,
2008-2010 http://www.listeningwithmyeyes.com/filter/Sculpture
(erişim tarihi: 3 Mart 2016) 42
Görsel 2.1. Baraka, belgesel sahnesi, 1992
https://www.barakasamsara.com/baraka/about
(erişim tarihi: 2 Mayıs 2021) 48
Görsel 2.2. Ombromanie, gölge oyunu, 1860 https://www.laboiteverte.fr/
un-livre-dombromanie-en-1860/ (erişim tarihi: 24 Mayıs 2020) 49
Görsel 2.3. Gölge oyunlarına farklı coğrafyalardan örnekler
https://www.reddit.com/r/pics/comments/7sdklg/shadow_art/
https://www.indonesia.travel/sa/en/trip-ideas/the-riveting-wayang-kulit-
shadow-puppet-shows-of-java-and-bali
https://www.chinadaily.com.cn/ezine/2007-
08/22/content_6036673_3.htm (erişim tarihi: 25 Mayıs 2020) 51
Görsel 2.4. Queen, Live-Aid, Wembley Stadyumu konser görüntüsü, 1985
https://brianmay.com/queen/queennews/queennewsfeb19a.html
(erişim tarihi: 26 Mayıs 2020) 52
Görsel 2.5. Dave Malouf, Etkileşim tasarımı tarihi, ders notları, 2006
https://www.slideshare.net/dmalouf/history-of-interaction-design
(erişim tarihi: 3 Mayıs 2021) 54
Görsel 2.6. Abhinav Gupta, Larry S. Davis, Observing human-object
interactions/İnsan-nesne etkileşimlerini gözlemlemek, ders notları, 2009
https://www.cs.cmu.edu/~abhinavg/papers/pami_2009.pdf
(erişim tarihi 12 Mayıs 2021) 55
Görsel 2.7. Lygia Clark, Bicho de Bolso, heykel formları, 1966
https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/grupo-frente
(erişim tarihi: 25 Eylül 2019) 68
Görsel 2.8. Marina Abramovic, Rhythm 0/Ritim 0, performans, 1974
https://www.guggenheim.org/artwork/5177
(erişim tarihi: 25 Eylül 2019) 68

Görsel 2.9. Zeuxis and Parrhasius, 5.yüzyıl https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/greekpast/4891.html (erişim tarihi: 21 Ağustos 2019)..... 70
Görsel 2.10. Nikolaus of Haguenau ve Matthias Gnünewald, Isenheim Altarpiece/İsenheim Sunağı, Unterlinden Müzesi, 1512-1516 https://www.musee-unterlinden.com/ (erişim tarihi: 4 Ocak 2020) 71
Görsel 2.11. Marcel Duchamp, Rotary Glass Plates Precision Optics/Döner Cam Tabakalar, etkileşimli heykel, Yale Center for Britsh Art, 1920 https://artgallery.yale.edu/collections/objects/43792 (erişim tarihi: 21 Ağustos 2019) 72
Görsel 2.12. Karina Smigla Bobinski, ADA, etkileşimli kinetik heykel-ortam, OMM Odunpazarı Modern Müze, 2020 https://omm.art/tr/sergi/ada (erişim tarihi: 12 Nisan 2020) 73
Görsel 2.13. German Crew, şehir grafiti çalışması, Meksika, 2015 https://www.theguardian.com/world/2015/aug/01/mexico-pachuca-mural-las-palmitas-public-art (erişim tarihi: 11 Nisan 2020) 75
Görsel 2.14. Claes Olderburg-Coosje van Bruggen, Screwarch/Vidakemer, heykel-köprü Museum Boymans-van Beuningen, Hollanda, 1984 http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/screwarch.htm (erişim tarihi: 23 Şubat 2020) 76
Görsel 2.15. Suzanne Lacy, Susanne Cockrell, Britta Kathmeyer, Alterations/Tadilatlar,performans sanatı, Amerika,1994 https://www.suzannelacy.com/early-works#/alterations-1994/ (erişim tarihi: 11 Nisan 2020) 78
Görsel 2.16. Betsy Ross,1870 https://www.britannica.com/biography/Betsy-Ross (erişim tarihi: 11 Nisan 2020) 78
Görsel 2.17. Jennifer Allora, Guillermo Calzadilla, Chalk/Tebeşir, Meksika 2016 ve Peru 2002 https://publicdelivery.org/allora-calzadilla-chalk/ (erişim tarihi: 11 Nisan 2020) 79
Görsel 2.18. 1482 yılından kalma bir Volvelle, British Library Sloane Collection https://classic.europeana.eu/portal/en/record/9200397/BibliographicReso

urce_3000126257300.html?utm_source=new-website&utm_medium=button (erişim tarihi: 3 Haziran 2021)..... 82
Görsel 2.19. McLoughlin Kardeşler, Little Showman's Series/Küçük Kardan Adam Serisi kitap tasarımı,1880 http://avax.news/wow/play_more_more_more_notepad.html (erişim tarihi: 5 Şubat 2018) 83
Görsel 2.20. Trapped in Suburbia Hollanda, Work Less Play More/Daha Az Çalış Daha Çok Oyna not defteri tasarımı, 2015 http://avax.news/wow/play_more_more_more_notepad.html (erişim tarihi: 5 Şubat 2018) 84
Görsel 2.21. Trapped in Suburbia Hollanda, Creative Stad Den Haag A book to build with/İnşa edebilecek bir kitap kitap tasarımı, 2010 http://www.bookdesignbytrappedinsuburbia.com/portfolio/creatieve-stad-den-haag/ (erişim tarihi: 1 Şubat 2018)..... 85
Görsel 2.22. Shaun Parr, Hidden Museum A Cabinet of Curiosities/Gizli Müze Merak Dolabı kitap tasarımı, 2017 http://www.shaunparr.co.uk/ (erişim tarihi: 3 Temmuz 2021) 86
Görsel 2.23. Takahiro Kurashima, Poemotion 1/Hareketlişiir 1 etkileşimli obje-kitap tasarımı, 2013 https://www.lars-mueller-publishers.com/poemotion-1 (erişim tarihi: 31 Ocak 2022) 87
Görsel 2.24. Ludocco Brezilya, Peugeot Otomotiv için için tasarlanmış olan etkileşimli dergi ilanları, 2011 https://www.adsoftheworld.com/media/print/peugeot_air_bag (erişim tarihi: 30 Mayıs 2021)..... 88
Görsel 2.25. Leo Burnett Toronto, IKEA Cook This Page/IKEA Bu Sayfayı Pişirin etkileşimli yemek kitabı tasarımı, 2017 https://www.dandad.org/awards/professional/2017/integrated-collaborative/26031/ikea-cook-this-page/ (erişim tarihi: 25 Şubat 2018) 89
Görsel 2.26. Studio Sutherland İngiltere, National History Museum Explore & Discover/Ulusal Tarih Müzesi Keşfet ve Bul, galeriler için okul eğitim rehberleri, 2017 http://studio-sutherland.co.uk/projects/explore-and-discover.php (erişim tarihi: 10 Şubat 2018)..... 92

Görsel 2.27. Colle+McVoy Amerika, Life is short. Stay awake for it/Hayat kısa. Uyanık kal Otobüs durakları için etkileşimli afiş tasarımları, 2010 https://www.commarts.com/project/8240/caribou-donate-spinner-and-globe-bus-shelter-ads (erişim tarihi: 5 Şubat 2018) 93
Görsel 2.28. Volkan Ölmez, 5th Which Human Rights? Film Festival/5. Hangi İnsan Hakları? Film Festivali etkileşimli afiş tasarımı, 2019 https://volkanolmez.com/ (erişim tarihi: 23 Mart 2019) 94
Görsel 2.29. DDB Brezilya, Every Image Has a Sound Campaign/Her İmajın Bir Sesi Vardır Kampanyası Saxsofunny Ses Prodüksyon Şirketi için etkileşimli baskı tasarımları, 2009 https://www.commarts.com/exhibit/saxsofunny-every-image-has-a-sound-campaign (erişim tarihi: 30 Mayıs 2021)..... 95
Görsel 2.30. BBC Creative İngiltere, Return of Dracula/Dracula'nın Dönüşü BBC kanalı için tasarlanmış olan gölge sanatı billboard tasarımları, 2020 https://www.bbccreative.co.uk/projects/dracula/ (erişim tarihi: 30 Ocak 2022) 96
Görsel 2.31. Hollanda, Singing Road/Müzikli Yol, 2018 https://www.thesun.co.uk/motors/6023187/musical-road-netherlands-leeuwarden-sings/ (erişim tarihi: 30 Mayıs 2021)..... 98
Görsel 2.32. Yayoi Kusama, Obliteration Room/Silinmişlik Odası etkileşimli enstalasyon mekân tasarımı, 2021 https://www.tate.org.uk/art/artists/yayoi-kusama-8094/yayoi-kusamas-obliteration-room (erişim tarihi: 30 Mayıs 2021) 99
Görsel 2.33. Ann Hamilton, Event of A Thread/Bin ipliğin Etkinliği etkileşimli enstalasyon mekân tasarımı, 2012 https://www.nytimes.com/video/arts/design/100000001943358/ann-hamiltons-event-of-a-thread.html erişim tarihi: 30 Mayıs 2021)..... 100
Görsel 3.1. Axel Lindmarker, Tennis Trigonometry Tornadoes/Tenis Trigonometri Tornadolar kitap kapak tasarımı, 2017 https://www.commarts.com/project/25782/tennis-trigonometry-tornadoes (erişim tarihi: 13 Şubat 2048) 104
Görsel 3.2. Marion Bataille, ABC3D etkileşimli kitap tasarımı, 2008 http://www.marionbataille.com (erişim tarihi: 25 Mart 2018)

http://papierowydizajn.pl/alfabet-3d-dla-opornych/
(erişim tarihi: 25 Mart 2018)..... 105

Görsel 3.3. Marion Bataille, Numero/Rakam etkileşimli kitap tasarımı, 2013
http://www.marionbataille.com (erişim tarihi: 26 Mart 2018)
https://passionforpaperandprint.wordpress.com/2013/12/04/marion-batailles-numero// (erişim tarihi: 25 Mart 2018)..... 106

Görsel 3.4. Jose Maria Neves, The Smoke Printer/Duman Yazıcısı Zamansal bağlamlı, etkileşimli proje, Type Dricetors Club 1. Ödülü
https://archive.tdc.org/news/tdc-63-best-show-jose-neves-smoke-printer/ (erişim tarihi: 7 Şubat 2022)..... 108

Görsel 3.5. Helen Friel, Egdar Allan Poe's The Imp of the Preserve/Zıtlık Şeytanı etkileşimli hikâye kitabı tasarımı https://www.helenfriel.com/#/the-imp-of-the-perverse/ (erişim tarihi: 12 Ocak 2022)..... 109

Görsel 3.6. Sara De Bont Studio, Jonathan Safran Foer's**,** Tree of Codes/Kod Ağacı kitap tasarımı https://www.theguardian.com/books/2010/dec/18/tree-codes-safran-foer-review https://www.designboom.com/design/tree-of-codes/ (erişim tarihi: 12 Ocak 2022)..... 111

Görsel 3.7. E. Roon Kong**,** If I Were You/Yerinde Olsaydım, etkileşimli afiş tasarımı
http://eroonkang.com/projects/if-i-were-you-1st-year-exhibition/
(erişim tarihi: 12 Ocak 2022)..... 112

Görsel 3.8. Roman Ondak**,** Measuring the Universe/Evreni Ölçmek, mekâna özel enstalasyon tasarımı
https://www.moma.org/learn/moma_learning/roman-ondak-measuring-the-universe-2007/ (erişim tarihi: 8 Şubat 2022)..... 113

Görsel 3.9. Tuesday Stevenson**,** Cosmetic Typographic Surgery/Kozmetik Tipografik Cerrahi, etkileşimli kitap tasarımı
https://www.underconsideration.com/fpo/archives/2012/08/international-society-of-typographic-designers-istd-awards-publication.php
(erişim tarihi: 9 Şubat 2022)..... 115

Görsel 3.10. Tip 206 Tipografi 3 Dersi 2017–2018, Etkileşimli Tipografik Terimler Projesi..... 116

Görsel 3.11. Moradavaga**,** Flip It/Çevir etkileşimli enstalasyon projesi https://www.designboom.com/art/moradavaga-flip-it-interactive-mural-10-05-2018/(erişim tarihi: 12 Ocak 2022)..... 118
Görsel 3.12. Benjamin Ball**,** Double Back To Basics/Temellere Dönüş Los Angeles Sanat Müzesi Kamusal Sanat Projesi https://www.ball-nogues.com/#project-743 (erişim tarihi: 8 Şubat 2022)..... 119
Görsel 3.13. Kumi Yamashita**,** Question Mark-City View-0 to 9/Soru İşareti-Şehir Manzarası-0'dan 9'a Madde ışık ve gölge heykelleri http://kumiyamashita.com/light-shadow (erişim tarihi: 8 Şubat 2022) 120
Görsel 3.14. Pierre Brault**,** Slow Life-Stay Home Safe/Hayatı Yavaşlat-Evde Güvenli Kal Sokak sanatı güneş enstalasyonları https://www.pierre-brault.com/installationssolaires (erişim tarihi: 9 Şubat 2022)..... 121
Görsel 3.15. Apple Inc, Perspective/Perspektif reklam filmi https://www.youtube.com/watch?v=JltqvJNLUlw&t=68s (erişim tarihi: 11 Şubat 2022) 125
Görsel 3.16. Paprika, Amherst Park/Amherst Parkı anamorfik enstalasyon https://www.commarts.com/project/19919/amherst-park-anamorphic-installation (erişim tarihi: 9 Şubat 2022)..... 126
Görsel 3.17. Keleşoğlu, 1. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022..... 135
Görsel 3.18. Keleşoğlu, 1. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022..... 135
Görsel 3.19. Keleşoğlu, 2. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022..... 136
Görsel 3.20. Keleşoğlu, 2. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022..... 136
Görsel 3.21. Keleşoğlu, 3. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022..... 137
Görsel 3.22. Keleşoğlu, 3. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022..... 137
Görsel 3.23. Keleşoğlu, 4. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022..... 138
Görsel 3.24. Keleşoğlu, 4. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022..... 138
Görsel 3.25. Keleşoğlu, 5. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022..... 139
Görsel 3.26. Keleşoğlu, 5. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022..... 139
Görsel 3.27. Keleşoğlu, 6. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022..... 140
Görsel 3.28. Keleşoğlu, 6. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022..... 140
Görsel 3.29. Keleşoğlu, sergi alanı yerleştirme planı, beyaz zemin, 2022..... 141
Görsel 3.30. Keleşoğlu, sergi alanı yerleştirme planı, siyah zemin, 2022..... 141

Görsel 3.31. Keleşoğlu,Uygulama projesi sergisi, 20.06.2022..... 142
Görsel 3.32. Keleşoğlu, (detay) 142
Görsel 3.33. Keleşoğlu,Uygulama projesi sergisi, 20.06.2022..... 142
Görsel 3.34. Keleşoğlu, (detay) 142
Görsel 3.35. Keleşoğlu, Uygulama projesi sergisi katılımcı alanı, 20.06.2022..... 143
Görsel 3.36. Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022..... 143
Görsel 3.37. Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022..... 144
Görsel 3.38. Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022..... 144
Görsel 3.39. Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022..... 145
Görsel 3.40. Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 21.06.2022..... 145
Görsel 3.41. Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 21.06.2022..... 146
Görsel 3.42. Uygungöz, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022 147
Görsel 3.43. Torun, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022 147
Görsel 3.44. Demir, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022..... 148
Görsel 3.45. Yıldız, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022..... 148
Görsel 3.46. Okur, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022..... 149

GİRİŞ

Problem

Beş bin yıl önce Sümerler, insanlık tarihinin en önemli buluşlardan biri olan yazı ile yepyeni bir sayfa açmışlardır.[1] Yazı iletişim kurabilmek ve bilgiyi kaydetmek amacı ile kullanılmış, zamanla bu ihtiyaçların ötesine geçerek kendisinin de biçimlendirilmesi ile başlı başına mesaj iletme aracı olarak kendini göstermiştir. Grafik tasarımda tipografi, bilginin hedef kitleye bir tarz, kişilik ve görsel bir dil olarak sunumudur. Yalnız başına sadece birer işaret olan harfler kelimelere, kelimeler cümlelere, cümleler satırlara dönüştüğünde aralarında oluşturdukları karmaşık görsel ilişkileri kurgulamak, okunurluğu sağlamak ya da sağlamamak tipografi tasarımcısının çözmesi gereken sorundur. Tasarımcının temel çalışma elemanı olarak sayılabilecek bu geniş alan içinde pek çok farklı çözüm geliştirilebilmekte ve her seferinde yazının farklı nitelikleri kullanılarak iletişim sağlanabilmektedir.

Grafik tasarımcı/sanatçı görsel iletişim ağını örerken, etkileşimden yani karşılıklı olarak etkileme ve etkilenme eyleminden faydalanmakta ve kimi zaman kurgusuna izleyiciyi de davet etmektedir. Etkileşim sadece dijital ortamlara özgü bir kavram olmanın ötesinde fiziksel boyutuyla da varlığını tasarım ve sanat alanında göstermektedir.

Mesaj iletme boyutu ile tipografinin, temel düzeyde etkileşimli bir malzeme olduğu düşüncesi tezin çıkış noktası olmuştur. Bir adım daha ileri giderek tasarımcı tipografik tasarımına, hem düzenleme yetisini hem de fiziksel etkileşim faktörünü dahil ederse verilmek istenilen mesaja katkı sağlayabilecek midir? Okuma–mesajı anlama–harekete geçme boyutunda tipografi, okuyucuyu eylemi gerçekleştirmeye nasıl davet eder? Tasarımcı, okuyucuyu sadece okuma ve izleme eyleminden çıkarıp, oyuncu olarak kurgusuna davet ederse mesajını daha etkili bir biçimde iletebilecek midir? Hedef kitle kendi seçkileri doğrultusunda ve fiziksel eylem çerçevesinde tasarımın içinde varlık gösterirse, tasarımın ya da mecranın anlamsal ya da görsel, biçimsel ya da işlevsel olarak belirginleşmesi ve/veya değişim göstermesi söz konusu mudur? Basılı grafik tasarım ortamlarında, tasarımcının kilitli varsayılan kontrol sahası etkileşime ve değişime açık mıdır? Tasarımcının tasarladığı tipografik düzenleme ile izleyicinin seçimleri, katkısı birleşince ortaya çıkan final sahnesinde, görsel ya da anlamsal farklılıklar gözlemlenebilecek midir? Anlamın kuvvetlenmesine etkileşim yardımcı olmakta mıdır?

[1] Georges Jean, Yazı İnsanlığın Belleği, (Yapı Kredi Yayınları, 2012) arka kapak

Kâğıt üzerinde hayata geçmiş tipografik bir tasarım ürünü izleyici ile etkileşimli hale getirildiğinde, kilitli içerik değişken içeriğe dönüşebilir mi? Tasarımcı kontrolsüzlüğü kendi senaryosuna dahil edebilir mi?

Amaç

Araştırmanın genel amacı, tipografik düzenlemenin fiziksel eylem çerçevesinde, izleyicisi ile etkileşimli hale getirildiğinde verilen mesaja ve anlamına katkılarını incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır.

1. Tipografi okuyucusu ile farklı seviyelerde fiziksel etkileşimli hale nasıl getirilir? Etkileşimi elde etmek için hangi yöntemler izlenmelidir?
2. Etkileşimi oluşturan faktörlerin ve etkileşimin seviyelerinin değişim göstermesi halinde, yazılan metin anlamsal ve görsel olarak nasıl bir dönüşüm gösterecektir?
3. Etkileşimi oluşturan kanallar verilen mesaja nasıl hizmet edecektir?
4. Genel amaç gözetildiğinde, basılı ortama yönelik tasarlanmış tipografik düzenlemede, fiziksel etkileşim nasıl sağlayacaktır? İzleyicinin serginin bir parçası olması için tasarımcının nasıl bir kurgu yapması gerekmektedir?
5. Görsel ve anlamsal olarak deneyim yaşaması beklenen izleyici ile etkileşimin derinleşmesi sağlanabilecek midir?

Tüm bu unsurların verilen mesaj ile anlama katkısının incelenmesi çalışmanın genel amacını oluşturmaktadır. Geleneksel, baskılı ortamda tasarlanmış bir grafik tasarım ürününde tipografinin sadece okunarak değil, aynı zamanda izlenerek ve kurgunun içine dahil olunarak da etkileşimli deneyimlerin yaratılabileceği ortaya konulacaktır.

Önem

Günümüz sanat ve tasarım dünyasında dijitalleşmenin beraberinde getirdiği sayısız avantajın yanı sıra sıradanlaştırma ve benzerlerinin üretimini kolaylaştırma gibi görece dezavantajları da mevcuttur. Özellikle Covid–19 küresel pandemisinin yarattığı çevrimiçi sanal evrenin ardından el ile üretilene, fiziksel etkileşime ve aktüel ortamda gerçekleşen tasarım ve sanat faaliyetlerine yönelim dikkate alınmıştır. Grafik tasarım çevrelerinde geleneksel olarak tanımlanan basılı ortamlarda da etkileşimin yaratılabileceği varsayılmaktadır.

Yazının sadece bilgi vermek amacı ile sınırlı olmadığını, etkileşimin dijital olan mecralarla kısıtlı kalmadığını, yazı-anlam ilişkisi üzerine etkileşimli eserlerin de ortaya konulabileceğini göstererek, mesleki anlamda yararlı olunacağı ümit edilmektedir.

Varsayımlar

Bu çalışmada aşağıdaki maddelerin doğruluğu araştırılmadan kabul edilmiştir.

1. Uygulama projesi, Latin alfabesi üzerinden ele alınmış ve sergiye katılan izleyicilerin okuma yazma bildiği varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Çalışma aşağıdaki sınırlılıklar çerçevesinde gerçekleştirilmiştir ve bu maddeler dikkate alınarak yorumlanması gerektiği baştan kabul edilmiştir.

1. Araştırma fiziksel etkileşim ile kısıtlanmıştır. Çünkü sanal etkileşim konusu yazılım bilgisi ve donanım gerektirmektedir. İhtiyaç duyulacak olan mühendislik bilgisi için farklı alanlarla ekip çalışması gerektirmektedir. Bu durum uzmanlık konusunun tamamen dışında kalmaktadır. Tez araştırması ve uygulaması aktüel ortamda fiziksel etkileşim ile sınırlandırılmıştır. Etkileşimin seviyeleri tezin kapsamı içine incelenecektir.

Tanımlar

Araştırmada özel anlam taşıyan bazı kavramlar çalışmada kullanıldığı biçimiyle aşağıda tanımlanmıştır.

Tipografi: Bilginin hedef kitleye bir tarz, kişilik ve görsel dil olarak sunumudur.

Fiziksel Etkileşim: Aktüel ortamda dokunmak, izlemek, açı değiştirmek vb. gibi eylemlerle etkileşime girme durumudur.

Aktüel Ortam: Bir ekran, sanal gerçeklik olmaksızın yaşanılan, var olunan ortamdır.

Araştırma Modeli

Ele alınan çalışma tarama modeli ile gerçekleştirilecektir çünkü araştırma konusu doğrultusunda tasarlanacak olan proje sergisi ve tez metnini oluşturma sırasında toplanacak tüm veriler olduğu gibi incelenecektir. Sergi izleyicisine ve fikirlerine herhangi bir şekilde müdahale edilmeyecektir.

1. TİPOGRAFİ VE İNSAN

Yazı, günlük yaşantımızı dört bir yandan kuşatırken, baktığımız her yerde okunmak için bekleyen, ilgiyi çekmek için bin bir biçim ve renkte dizilmiş, kimi zaman tasarlanmış olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazı, önceden sadece el ile yazılmış olanı betimlerken, günümüzde daktilo, matbaa, e-posta, cep telefonları veya çeşitli yazıcılar gibi teknolojiler aracılığıyla dilin ifade şekli olarak kullanılmaktadır.[2]

Söze dayalı iletişim ile karşılaştırıldığında yazı, daha geleneksel, mantıksal ve sistematik ifade ile dilin etkin kullanımını gerektirmektedir. Konuşma, ses tonlaması, mimikler ve jestler ile sözel olduğu kadar aynı zamanda etkileşimli, fiziksel bir aktivitedir. Yazıda ise, karşı taraftan görsel ya da sözel bir cevap gelmesi beklenmeksizin, seçilen sözcüklerin okuyucu tarafından anlaşılması amacı doğrultusunda, yazarın kaleminden kâğıda aktarılmasıdır. Bu sebepten yazı, sözel iletişime oranla daha doğru, üzerinde düşünülmüş olandır. "Söz uçar, yazı kalır" atasözü ile anlatılmak istenilen de tam olarak budur.

İletişim malzemesi olan yazıyı sadece bir dakikalığına günlük yaşantımızdan, gazetelerden, caddelerdeki bilgilendirme tabelalarından, kimlik kartlarımızdan, restoranlardaki menülerden, haritalardan, her gün geçtiğimiz sokaklardan çıkardığımızı düşünürsek, büyük bir kaos ortamını hazırlamış oluruz. İnsanoğlu çağlar boyu kendi yaşamını kolaylaştırmak için pek çok keşiflerde bulunmuş, sahip olduğu bilgiyi kayıt altına almak için çeşitli yöntemler geliştirmiştir.

Yazının karmaşık tarihi içerisinde resimler, göstergeler ve tasvirler aracılığı ile mesaj iletmenin sayısız yolu bulunmuştur. Böylece, açıkça belirlenen bir gösterge ya da simgeler grubu ile düşünülen, hissedilen ve ifade edilen her şey somutlaştırılabilmiştir.[3] Bu gelişme için insanoğlu on beş bin yıl beklemiş ve sadece bir dakikalığına hayal edilmesi bile güç olan, "yazısız" dünyalarından günümüz yaşantısına geçişe adım atmışlardır.

[2] David Jury, What Is Typography?, (RotoVision SA. 2006) s. 8
[3] Georges Jean, Yazı İnsanlığın Belleği, (Yapı Kredi Yayınları 2001) s.12

Görsel 1.1. *Keleşoğlu, Yazısız, 1024x768 px, Dijital Uygulama, 2013*

Tüm markaların, isimlerin, adres bilgilerinin silindiği işlek bir caddede, yazısız kalmak bir fantazi olarak ilginç gelebilir (Görsel 1.1). Gidilecek yönün, söylenecek sözün ifade edilememesi, bilgi çağında olan bizler için ancak yaşanabilecek büyük karışılıktan ibarettir. Sesin izlerinin kağıda dökülmesi ve geniş kitleler tarafından anlaşılması bu sebepten insanlık tarihinin en büyük buluşlarından biridir. Seslerle oluşan iletişim biçiminin işaretler dizesi haline gelmesi ve yeni bir boyut kazanması yazı olarak adlandırılmaktadır. Başka bir deyişle, konuşmadaki seslere karşılık gelen harflerin oluşturduğu alfabe ile cümleleri aktarmaktır.

Yazı tarih içinde iletişim kurmak ve bilgiyi kaydetmek amacı ile kullanılmış, zamanla bu temel ihtiyacın ötesine geçerek, başlı başına mesaj iletme aracı olarak kendini göstermiştir. Tipografi ise, yazının farklı biçimlerde, mesajları aktarmak üzere tasarlanmış halidir. Tipografiyi Phil Baines "dilin mekanik notasyonu ve düzenlenmesi"[4] Robert Bringhurst ise "kullanılan dilin eskimeyecek görsel bir form ile bağımsız varlığına kavuşan bir sanat dalı" olarak tanımlamış ve kökenini de "yaşayan ve konuşan elin, ince

[4] Phil Baines & Andrew Hastam, Type and Typography, (Watson-Guptill Second Edition 2005) s.54

bir çizgi üzerindeki dansıdır" sözcükleri ile ifade ettiği kaligrafiye dayandırmıştır.[5] Bir diğer tanımla tipografi, okuyucuyu yazıyı okumaya davet eden, yazının anlamını ortaya çıkartan, yazının düzenini belirginleştiren, yazıyı diğer görsel elemanlara bağlayan ve uygun okuma koşulları oluşturan tasarımdır. Genel olarak bakıldığında ise tipografi, iletişimi hem görsel olarak hem de dili kullanarak sağlayan bir araçtır.

"Yazı İnsanlığın Belleği" kitabının yazarı Georges Jean tipografiyi, oluşturduğu estetik değerler için sanat olarak addederken, diğer taraftan işlevselliğini de vurgulamaktadır.

> "Tipografi sanatı, inceden kalına, kısadan uzuna doğru giden sayısız biçimsel oyun arasında yapılan doğru bir seçimin yardımıyla, metnin yorumlanıp düzenlenmesine dayanır. Tipografinin dünyamızı kuşatan, öyle ya da böyle karmaşık görünen yazı yığınına her geçen gün biraz daha egemen olup, bunları düzenlemesi dileyebiliriz."[6] şeklinde yorumlamaktadır.

Philip Meggs "Type and Image" isimli kitabında, Alman mimar ve tasarımcı Ludwig Mies van der Roche'nin mimari ile ilgili gözlemini dile getirdiği "Tanrı detaylarda gizlidir" sözünün tipografi için de geçerli olduğunu ve tipografinin ölçü ve oran ile mesaj ve formu meydana getiren bir sanat olduğunu belirtmiştir.[7] Çünkü tipografi boyut ve boşlukların karmaşık görsel ilişkiler kurmasıdır. Harfler kelimeleri, kelimeler birleşerek cümleleri, paragrafları ve sütunları oluşturmaktadır. İnce bir ustalık gerektiren uzaysal ilişkiler okunurluk ve görünürlük için önem taşımaktadır.

İyi hikâye anlatmak çoğu zaman sesin vurgusu, tonlaması ile gerçekleşmektedir. Ne zaman fısıldayacağını ve ne zaman bağıracağını bilmek, anlatılan hikâyeye zenginlik ve renk katmaktadır. Ses kavramı ile birebir ilişki içerisinde olan yazı, söylenen sözün anlamını ve söyleniş biçimini, genel görünümü ve duruşu ile verebilmektedir. Bu anlamda, sesin görsel biçimi olarak ifade edilen yazı, grafik tasarımcının en önemli ve etkili enstrümanıdır. Grafik tasarımcının elinde harfler sadece birer işaret değil, aynı zamanda ressamın paletindeki boyalar, müzisyenin notaları gibi birer ifade aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Her müzisyenin ve her ressamın boyayı ve notayı kullanış biçimindeki yorum farkı gibi, grafik tasarımcı için de harfler ve yazı, o yorumcunun kendini ifade etme şekli, bakış açısını izleyicisine sunma biçimidir.

Tasarımcının tasarlama anında verdiği her karar, kullanacağı yazının biçimi, büyüklüğü, rengi ve hatta yerleşimi, kullanılan kelimelerin sözlük ve alt anlamlarına

[5] Robert Bringhurst, The Elements of Typographic Style, (Hartley and Marcs Publishers, 2002) s.11
[6] Georges Jean, Yazı İnsanlığın Belleği, (Yapı Kredi Yayınları, 2001) s.141
[7] Philip B. Meggs, Type and Image, (Van Nostrand Reinhold Limited, 1989) s.17

çağrışım yaratmadaki rolü ile izleyicideki etkisini arttırmaktadır. Tasarımcının en önemli malzemesi olan yazıyı kimi zaman fotoğraf, kimi zaman da çizimler ile beraber bir sayfada ya da ekranda, açık hava tasarımlarında neredeyse her alanda ve her yerde görmek mümkündür. Şunu unutmamak gerekir ki, tasarımcının elinde yazı, mesajı iletmek için çok etkili bir eleman olabilmektedir. Sadece bilgiyi okutarak aktarmak için değil, aynı zamanda izleterek de anlatılmak istenen açıklıkla veya gizleyerek mesajı kuvvetlendirme yoluna gidilebilir. Bir tasarıma bakan herhangi biri, saniyeden daha kısa bir sürede, göz teması kurduğu anda yüzeydeki her şeyden etkilenmektedir.[8] Aslında kelimeyi okumadan önce genel bir izlenim, izleyicinin beyninde oluşturmaktadır. Çünkü bu izlenimi tasarımcı tipografiyi şekillendirerek oluşturmuştur.

1.1. Yazı-Anlam İlişkisi ve Yazının Biçimsel Özellikleri

Bir mesaj iletme aracı olarak yazıyı kullanmak, diğer bir ifadeyle tipografiyi düşüncelerimizi sunmak için giydirmek belirli seçkiler doğrultusunda ortaya çıkmaktadır. Yazının biçimsel özellikleri, yazı karakterinin seçimi, yazının rengi, büyüklüğü, ağırlığı, düzenlenmesi ve diğer elemanlarla ilişkisi göz önünde bulundurularak sözel/görsel eşitlik ve zıtlık yaratılabilmekte ve böylece bir kavram ya da mesaj yüklemek için tasarlanabilmektedir. Dikkat çeken mesajlar, form ve içerikle ilişkili etkili özellikler taşımakta, hem mesajı gönderenin hem de alanın ihtiyaçlarına cevap vermektedir. Etkili tipografik mesaj, mantık ve sezgisel bir yargılamanın sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu iki noktayı dengede tutmak sözel ve görsel hazineyi işlevsel olarak kullanabilme kapasitesi gerektirmektedir.[9]

Sean Freeman tarafından tasarlanmış olan afişlerde yazı ve imaj ayrı ayrı kullanılmamış, sözcükler ve harfler görüntü yerine, görüntüler ise sözcük yerine geçmişlerdir (Görsel 1.2). “Danger/Tehlike” sözcüğü kavramsal olarak yılan ile bağdaştırılmış ve içerisindeki harfler yılanların birbirine dolanmasını çağrıştıracak biçimde üst üste bindirilerek, iç içe geçirilerek, yer yer deforme edilerek tasarlanmıştır. Siyah zemin, karanlığın ve gizemin örtücü ve saklayıcı yanını ortaya çıkarmış, tehlike kelimesinin anlamını pekiştirmiştir.

[8] Erik Spiekermann & Ginger, Stop Stealing Sheep and Find Out How Type Works, (Adobe Press, 2003) s.??
[9] Rob Carter, Ben Day, Philip Meggs, Typographic Design: Form and Communication, (Van Nostrand Reinhold Company, 1985) s. 68

Bir diğer çalışmasında ise “December/Aralık” kelimesi, beyaz zemin üzerine kuru dallar ile yazılarak aralık ayının soğuk havası yansıtılmak istenmiştir. “Hot/Sıcak” kelimesinin tasvir edildiği işinde ise Freeman, açıklamaya ve yoruma gerek kalmaksızın, kelimenin anlamını gözler önüne sermiştir. Kırmızı tonun hâkim olduğu tasarımında, sıcaklık hatta yanma, tutuşma mesajını doğrudan iletmektedir.

Görsel 1.2. *Freeman, Danger, December, Hot/Tehlike, Aralık, Sıcak, Deneysel Tipografi Çalışmaları, (http://www.thereis.co.uk), (Erişim tarihi: 13.11.2013)*

Tasarımcının her üç işinde de harfler, dokular ve renklerle görsel hikâye anlatımı rahatlıkla anlaşılabilir durumdadır. Tasarıma bakan herhangi biri, saniyeden daha kısa bir sürede göz teması kurduğu anda yüzeydeki her şeyden anında etkilenmektedir. Başka bir deyişle kelimeyi okumadan, genel izlenim ile izleyicinin beyninde oluşmaktadır. Bu izlenimi oluşturan duygu ise tipografik rezonanstır.[10]

Rezonans tanımı müzikten alınmış bir terim olup, tipografi ve ses konularının ikisi için de kullanılmaktadır; eko veya yankı, ton veya titreşim anlamına gelmektedir. Grafik tasarımcılar yazı karakteri seçimi, yazının büyüklüğü, rengi, ağırlığı, boşlukları,

[10] Erik Spiekermann & Ginger, Stop Stealing Sheep and Find Out How Type Works, (Adobe Press, 2003) s.27.

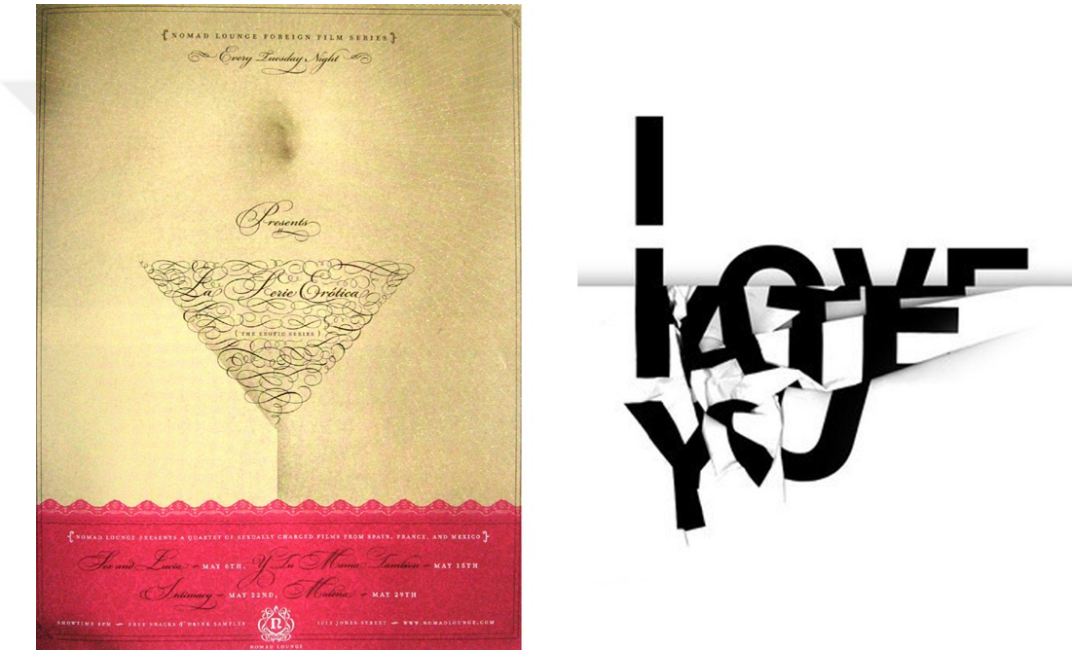
sayfadaki yerleşimi gibi görsel elemanları kullanarak iletişime rezonans katabilmekte, bilginin kuruluğunu aşarak, izleyicinin görsel deneyimini arttırabilmektedir. Bu amaçla tasarımcının verdiği her karar çağrışım yaratmada rol oynamakta ve izleyicideki etkisini kuvvetlendirmektedir.[11] Rezonansın sesin algılanmasında yarattığı etki ile, yazı karakterleri üzerinde yarattığı etki eşdeğer düşünülebilir. Tipografi aracılığı ile tasarlanmış olan sözcükler, görsel olarak ses tonundaki değişimleri, konuşma hızını ve sesin kuvvetini ifade edebilmekte, vurgulayabilmekte ve açığa çıkarabilmektedir.[12] Tipografik rezonans, yazı karakterlerinin barındırdığı kültürel, stilistik ve yan anlam içeren özelliklerinin alfabe olma fonksiyonuna eklenmiş halidir. Yazı karakterleri bu rezonans değerlerini, tarihsel geleneklerle birlikte karakteristik kullanımlarına ve optik özelliklerine göre kazanmaktadır.[13]

Görsel 1.3. *Ogilvy & Mather Mumbai, Ponds Reduces Fine Lines/Ponds ince çizgileri azaltır, (http://adsoftheworld.com/media/print/ponds_age_miracle_38), (Erişim tarihi: 16.05.2007)*

Ponds Kozmetik tarafından üretilen yaş mucizesi isimli krem "Reduces Fine Lines/İnce Çizgileri Azaltır" sloganı ile piyasaya sürülmüş ve basın ilanları ile dikkat çekmiştir (Görsel 1.3). 2007 yılında hazırlanan ilanlarda, seçilen yazı karakteri ile verilmek istenen mesaj, herhangi bir görüntüye gerek kalmaksızın hedef kitlesine net bir

[11] Philip B. Meggs, Type and Image, (Van Nostrand Reinhold Limited, 1989) s.117
[12] David Jury, What Is Typography?, (RotoVision SA. 2006) s. 19
[13] Philip B. Meggs, Type and Image, (Van Nostrand Reinhold Limited, 1989) s.120

biçimde sunulmuştur. 32 ve 40 rakamlarının daha görünür kılındığı ilanlarda, 38 ve 48 rakamları kullanılan karakterin daha ince çeşidi ile yazılmış ve ürünün vaadini kâğıt üzerinde görsel olarak da gerçekleştirmiştir. 38 rakamı 32 olarak, 48 rakamı ise 40 olarak okunmaktadır. 48 yaşındaki birinin bu kremi kullanarak 40 yaşında görünmesi, tipografik kurgu ile inandırıcılık kazanmıştır. Dijital saatlerdeki rakamları anımsatan yazı karakteri, aynı zamanda yılların geçtiğini de izleyiciye hatırlatmaktadır. Zaman ve yaşlanma kavramları, yaşlanma karşıtı mucize krem anlatımları, yazı karakteri ve üzerindeki ince bir oynama ile tasvir edilmiş, tipografinin görsel çağrışım özelliği kullanılmıştır.



Görsel 1.4. *(soldaki) Kreutzer, Nomad Lounge Foregin Film Series/Yabancı Filmler Serisi Afiş Tasarımı, (https://www.commarts.com/project/16559/nomad-lounge-foreign-film-series-poster), (Erişim tarihi: 08.01.2007)*

Görsel 1.5. *(sağdaki) Hockey, I Love-Hate You/Seni Seviyor-Nefret Ediyorum Afiş Tasarımı, (http://www.typographyserved.com/Gallery/Screw/152572), (Erişim tarihi: 27.11.2009)*

Communication Arts dergisinin 2007 Tasarım yıllığında sergilenen, Nomad Lounge Foreign Film Series/Nomad Lounge Yabancı Filmler Serisi için hazırlanmış olan afişte, yazının biçimsel özelliğinin genel anlama katkısı son derece zarif bir biçimde işlenmiştir (Görsel 1.4). Afiş İspanya, Fransa ve Meksika yapımı bazı "erotik filmlerin" gösterimini tanıtmaktadır. Erotizm, çıplaklık, cinsellik konusunu tasarımcı sofistike bir dille, filmlerden bir sahne ya da oyunculardan birini göstermeksizin çözümlemiştir. Resmi formda bir el yazısı seçilerek La Serie Erotica tamlaması anglez yazı türünde hazırlanmış kompozisyonun içerisine yerleştirilmiştir. Kaligrafinin doğasından gelen

kıvrımlar, bir kadının vücudundaki dokuya benzetilerek, izleyiciyi rahatsız etmeden çıplaklık ve erotizm kavramları afişe taşınmıştır. Tasarımcı seçtiği yazının biçimsel özellikleri ile rezonans yaratarak, izleyici ile ilk anda iletişim kurmayı başarmıştır. Kaligrafik harflerin esnek biçimi, birbirleriyle olan kıvrımlı bağlantıları ve istiflenme şekli, anlam ve görüntü arasında köprü kurmaya yardımcı olmuş, mesajı izleyicisine ulaştırmıştır. Michael Harkins "Using Type" isimli kitabının yazı karakteri seçimi başlıklı bölümünde, yine bir tipografi uzmanı olan Beatrice Warde'nin bir sözüne yer vermiştir. Warde, seçimlerle ilgili olarak "basılı sayfanın sesi olan yazı, tasarıma ve uygulamaya göre okunaklı ve sıkıcı ya da okunaklı, ilginç ve göz alıcı olabilir" demiştir.[14] Yazıyı okutmak demek, onu sıkıcı yapmak anlamına gelmemektedir. Hem okunabilir hem de tamamlayıcı, mesajı yansıtan bir tipografik çalışma ile akılda kalıcılığı ve özgünlüğü yakalamak mümkün hale gelebilmektedir.

Tipografiyi, görme ve izleme eyleminin ortak nesnesi haline getiren bir diğer örnek ise, "I love Hate You/Seni Seviyor Senden Nefret Ediyorum" konulu afiş çalışmasıdır (Görsel 1.5). Yazı, ana fikri verebilmek için buruşturulmuş ve böylece okunurluk belirli bir noktaya kadar düşürülmüştür. Ancak tamamen dışlanmamış, aşk ve nefret kelimelerinin gel-gitler şeklinde okunması sağlanmıştır. Hırçın ve doludizgin bir aşkın mesajının verildiği, insanoğlunun duyguları gibi karmaşık, birbirine geçmiş, çok sevmek ve çok nefret etmek arasında kalmış görsel form, uygulama aşamasında dikkat çekici bir şekilde ortaya çıkmıştır. Tipografinin dışavurumcu potansiyeli ile aşk/nefret ikilemi "kendi kendini resmedebilen" bir yapıya dönüştürülmüştür. Başka herhangi bir renk, görüntü, çizim ya da fotoğrafa ihtiyaç duymaksızın hissedilen yoğun duygu karmaşası, sadece kâğıdın buruşturulması ve ustalıkla tasarlanan yerleştirme planı ile imgeleşen sözcüklere dönüştürülmüştür. Yani buradaki imge, yeniden yaratılmış ya da üretilmiş görünüm olmuştur ve başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır.[15] Love ve hate kelimeleri tasarımcı elinde yeniden yoğrularak aşkı ve nefreti gözümüzde canlandırmaya, hatta hissedilen duygunun yoğunluğunu verebilmek için tasarlanmıştır.

[14] Michael Harkins, Basic Typography 02: Using Type, (AVA Publishing SA, 2010) s.72
[15] John Berger, Görme Biçimleri, (Metis Yayınları, 2011) s.10

Görsel 1.6. *Jiin Kim Branding +Interactive, Bill Bernbach Diversity Scholarship Posters/Çeşitlilik Burs Programı Afiş Tasarımları, (http://jiink.com/Diversity), (Erişim tarihi: 12.07.2013)*

Yazının biçiminin, düzenlenmesinin, renginin, dokusunun, büyüklüğünün ya da kalınlığının anlama katkı sağladığı "Diversity/Çeşitlilik" başlıklı çalışma, Bill Bernbach Çeşitlilik Burs Programı için, Jiin Kim tarafından tasarlanan çalışmalarda göz önüne serilmektedir (Görsel 1.6). DDB Worldwide tasarım şirketinde sanat yönetmenliği, metin yazarlığı gibi konularda eğitim almak isteyen, yetenekli ve farklı kültürlerden gelen öğrencileri başvuruya davet eden tasarımlarda, diversity kelimesinin harfleri kullanılmıştır. Tasarımcı, her bir harfin görüntüsünü birbirinden farklı seçerek, kültürel farklılığın bir bütün oluşturabileceğini göstermeyi amaçlamıştır. Sadece renklerde ya da farklı yazı karakteri seçiminde değil, aynı zamanda harfi yaratma tekniğinde de çeşitliliğe gidilmiştir.

Genellikle tasarım şirketlerinde illüstrasyonları yapan, metni yazan, fotoğrafları çeken ve bilgisayar uygulamalarında görev alan ekipler çalışmaktadır. Bu ekipler pek çok kişiden ve dolayısıyla pek çok farklı karakterden oluşmaktadır. Ancak ortaya çıkan çalışma o reklam ajansının ya da tasarım stüdyosunun ortak işidir. Diversity kelimesinin görselleştirilme mantığının altında yatan da bu düşüncedir. Pek çok farklı kültürden ve eğitimden gelmiş öğrenciyi bir araya getirerek, aynı çatı altında çalışmalarının mümkün

olabileceğini göstermekte, hatta firmanın genel çalışma politikasını sergilemektedir. Bir kelimenin kimi zaman onlarca cümleye bedel olabileceğinin ispatı niteliğinde tipografik bir çalışmadır.

Yazı tasarımcısı Adrian Frutiger, yazıyı tanıma üzerine şöyle söylemiştir:

> "Eğer öğle yemeğinde kullandığınız kaşığın şeklini hatırlıyorsanız, bilin ki biçiminde bir sorun vardır. Kaşıklar gibi harfler de birer araçtır, biri kâseden yemeği almaya, diğeri ise sayfadaki bilgiyi yansıtmaya yarar. İyi bir tasarımda okuyucu kendini rahat hissetmelidir, çünkü harf hem sıradan hem de güzeldir."[16]

Adrian Frutiger'in altını çizerek vurguladığı nokta, yazının ilk amacının bilgiyi nakletmek olduğudur. Günümüzde pek çok yazı biçimi tasarlanmakta, geniş bir yelpaze içinden doğru yazıyı seçmek güçleşmektedir. Seçkiyi yaparken o yazının nerede kullanılacağı da önem kazanmaktadır. Bir afişi tasarlarken, yazıya belirli bir uzaklıktan bakılması gerektiği, bir dergi ya da kitap gibi yakın mesafeden okunmayacağı unutulmamalıdır. Dikkati çekebilmeli ve aynı zamanda mesajı da kısıtlı bir zaman dilimi içeresinde doğru iletebilmelidir. Kitap, gazete gibi yoğun bilgi aktarımlarının olduğu mecralarda, biçimine gözün alışkın olmadığı bir yazı karakteri seçmek, Frutiger'in de bahsettiği gibi izleyicide rahatsızlık yaratabilecektir. Konunun içeriğinden ziyade, akılda kalacak olan yazının biçimi ise, yapılan seçimlerin tekrar değerlendirilmesi gerektiğini anlatır. Ancak afiş tasarımlarında sözcükler hem birer sunum hem de bilgilendirme unsuru olarak kullanılmaktadırlar.

Mike Barker, görüntü ve yazı biçimini iç içe geçirerek kullandığı, tipografi ile mimariyi bir araya getirdiği çalışmasında, izleyici ile iletişimi sadece sözcüğün anlamına dayalı olan boyuttan çıkarmıştır. New York Jazz Devleri için tasarladığı afiş çalışması ile, 2013 yılında Graphis Competitions Poster altın ödülüne sahip olmuştur (Görsel 1.7). New York şehir manzarasının içerisine ustalıkla yerleştirilmiş harfler, binalar gibi üç boyutlu izlenimi verilerek seyirlik hale getirilmiştir. Köşeli hatlara sahip yazı karakteri seçimi, sözcüğün kendisinin de birer bina gibi görünmelerine yardımcı olmuştur. Harflerdeki perspektif yaklaşımı ile üçüncü boyut hissi bu manzarayı tamamlamıştır. Harflerin yatay ya da dikey hizalanmasına dayalı alışkanlıklar yıkılarak, hacim, boyut ve yoğunluk ilişkileri ile kompozisyon tamamlanmıştır. Yazı, sadece bilgiyi vermek adına sonradan eklenmiş gibi görünmemekle birlikte, yaratıcı fikrin asıl çıkış noktası olarak değerlendirilmiştir.

[16] Michael Harkins, Basic Typography 03: Understanding Type, (Bloomsbury Publising Plc, 2013) s.143

Jazz müziğinin beşiği olan New York şehrini, manzarası ve müziği ile bütünleşik düşünen tasarımcı, yine kâğıt üzerinde müziğin temsilcisini harfler olarak belirlemiştir. Harflerin ve imajın buluşma noktasında bağlantı, onların biçimi ile sağlanmıştır. Şehir ve jazz kavramı gibi, harfler ve şehir iç içe geçirilerek akılda kalıcı ve seyirlik bir sonuç elde edilmiştir. Hiyerarşik düzene göre sonradan okunması arzu edilen diğer yazılar ise, yine aynı bakış açısı korunarak perspektif kurallarına göre düzenlenmiştir. Frutiger'in düşüncesi, farklı bir algılama biçimi ile yeniden karşımıza çıkmaktadır. Yazının biçimi bu kez imaja destek olmakta ve izleyicinin gözünü rahatlatmaktadır. Manzaraya bakılan açı korunarak boyutlandırılan harflerin doku ve renk farkı ile imajdan ayırt edilmesi sağlanmıştır. Yani verilen örnek bağlamında kaşığın şekli, genele uyum sağlamıştır.

Görsel 1.7. *(soldaki) Barker, NYC Jazz Giants/New York Jazz Devleri Afiş Tasarımı, (http://www.graphis.com/entry/136d01fa-4b31-11e2-a2c9-f23c91dffdec/), (Erişim tarihi: 30.07.2013)*

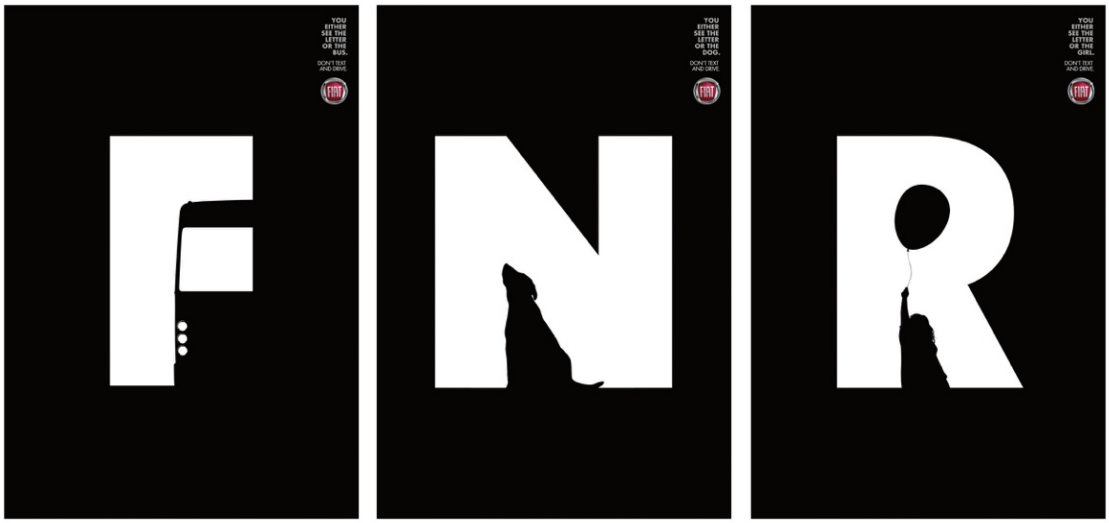
Görsel 1.8. *(sağdaki) Williams, Breaks & Bikes/Kırıklar ve Bisikletler Afiş Tasarımı, (http://lukelukeluke.com/breaksbikes.html), (Erişim tarihi:30.07.2013)*

Yazının biçiminin anlama katkı sağladığı bir diğer örnek ise, Communication Arts Dergisinin 2013 Tipografi Yıllığına kabul edilen, Luke Williams tarafından tasarlanan afiş çalışmasıdır (Görsel 1.8). Pavement Group'un Güz 2012 performansı için hazırlanan "Breaks & Bikes/Kırıklar ve Bisikletler" isimli afişte, oyunun içeriğinin görsel olarak yansıtılması planlanmıştır. Performansta kısaca, bisiklet kazası sonrasında bir adamın ailesi ve arkadaşları ile ilişkilerinin bozulması sergilenmektedir. Afişte yansıtılmak

istenilen, kazanın gerçekleştiği andır. Luke Williams kendi sitesinde beyan ettiği açıklamasında, yerel bir bisiklet dükkanından edindiği hurda lastik sırtı ile dokular ürettiğini ve afişin genel duygusunda bu dokular ile görsel bir kakofoni (kulağa hoş gelmeyen sesler ile çarpışma anının hissini) yaratmayı amaçladığını anlatmıştır.[17] Tasarımcı onlarca doku yaratmak yerine, Helvetica ya da Times New Roman ile Breaks & Bikes yazmış olsaydı aynı görsel etkiyi sağlayabilecek miydi? İngilizce bilen herkes mesajı yazıyı okuduktan sonra anlayabilecek ancak tasarımcının vermek istediği ilk saniyedeki görsel temas dışlanmış olacaktır. Ses, eylem, hareket gibi ifade biçimlerinin simgesel yansımaları bu dokular sayesinde izleyici ile buluşmaktadır. Sözcükleri oluşturan ve birbirini izleyen doku parçacıklarıyla, sayfa üzerinde eylemi vurgulayan tipografik bir yapı inşa edilmiştir. Okunurluk tamamen ortadan kaldırılmamış, teknik sayesinde kazanın izleri afişe taşınmıştır. Kostüm giydirilmiş harfler özgün biçimleriyle oyunun temsilcisi olmuşlar, performans sanatlarında olduğu gibi, izlemeye dayalı somut görsel formlara dönüştürülmüşlerdir. Yazı tasarlanarak verilmek istenilen mesaj yoğunlaştırılmış ve etkisi arttırılmıştır.

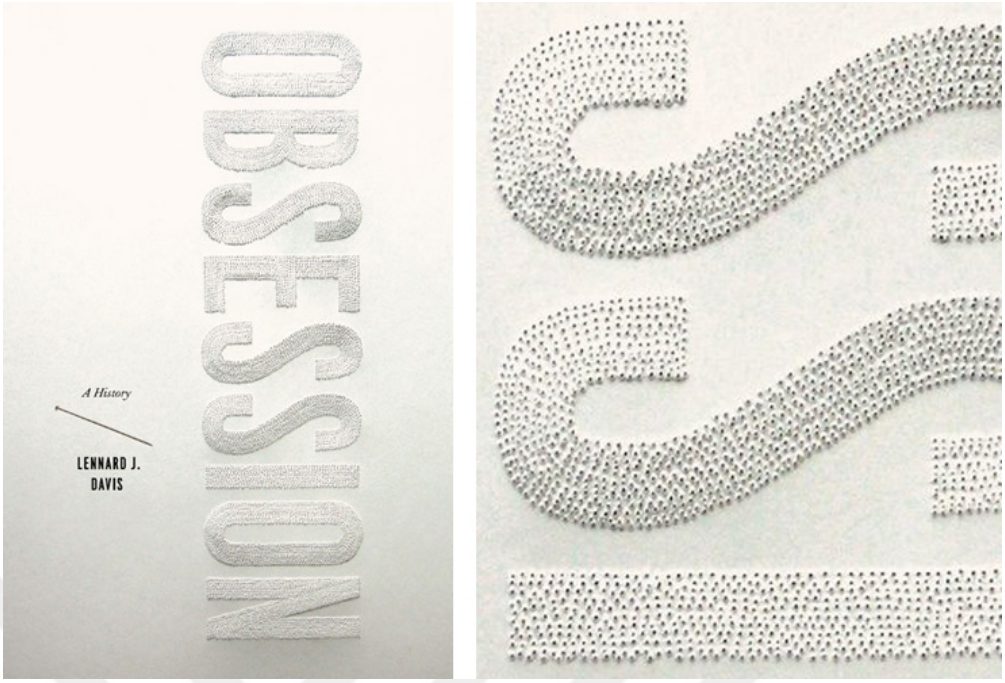
Georges Jean "Yazı İnsanlığın Belleği" isimli kitabında yazının gücünü tarihsel gelişimi içinde ifade etmektedir. Jean'a göre; parşömen, papirüs, kemikler ve kabuklar üzerine kamış kalem, fırça, iğne, çivi gibi aletler ve tekniklerle yazmış olan atalarımız, kullanılan malzemenin yazıyı ne kadar etkilediğini kavramışlar, kimi zaman bir araç, kimi zaman da bir silah olarak kullanmışlardır. Onu kullananlara gerçek bir büyüyle karşı karşıya oldukları duygusunu vermiştir. Yalnızca anlam göndermeleri ya da sıradan kodlar gibi görünen yazılı göstergeler, onları derinlemesine okuyanların kendi yaratıcı güçlerini fark etmelerini sağlamıştır.[18]

[17] http://lukelukeluke.com/breaksbikes.html (Erişim tarihi: 28/12/2014)
[18] Georges Jean, Yazı İnsanlığın Belleği, (Yapı Kredi Yayınları, 2012) s.198



Görsel 1.9. *Leo Burnett Tailor Made, Don't Text and Drive/Mesaj Yazarken Araba Kullanma Afiş Tasarımları, (http://www.dandad.org/awards/professional/2014/crafts-for-design/22945/letters-f-n-r/), (Erişim tarihi: 09.06.2014)*

Görsel 1.9'da Fiat Otomotiv için 2014 yılında, Leo Burnett Reklam şirketinin tasarladığı "Don't Text and Drive/Mesaj Yazarken Araba Kullanma" konulu afiş tasarımları sergilenmektedir. Yazıya dair optik illüzyonlar kullanan, araba sürerken mesaj çekmeyin temasını taşıyan bu çarpıcı tasarımlarda, her bir afiş benzer sloganlar ile görselleştirilmiştir. "Ya harfi görürsünüz ya da otobüsü.", "Ya harfi görürsünüz ya da köpeği", "Ya harfi görürsünüz ya da kızı" sloganlarının yer aldığı işler, yazının biçiminin yaratıcı kullanımına etkileyici örneklerdir. Harfin negatif pozitif alanlarının değerlendirildiği tasarımlarda, algı kayması güçlü bir figüratif üslupla birleştirilmiş ve böylece mesaj hızla aktarılabilir bir yapıya dönüştürülmüştür. Harfin ya da imajın bir görünüp bir kaybolması durumu, telefonla mesaj yazma eyleminin araba kullanımını ne kadar tehlikeli hale getirdiğini ispatlamaktadır. Seçilen yazı karakteri temaya uygun biçimde, kolaylıkla okunabilir, kalın hatları ile görünürlüğü yüksek bir formdadır. Negatif alanlarının dolgunluğu ile imajların yerleşimi harfin hatlarını ortaya çıkarmaktadır. Harf imajı, imaj harfi görünür kılmaktadır. Optik illüzyon sayesinde düşünce ve imge bütünlüğü sağlamaktadır.



Görsel 1.10. *Tobin, Nassef, A History of Obsession /Takıntının Tarihi Kitap Kapağı Tasarımı, (http://typeverything.com/post/11873143895/typeverything-com-obsession-a-history-lennard-j) (Erişim tarihi: 02.02.2011)*

"A History of Obsession/Takıntının Tarihi" isimli kitabı için hazırlanan kapak tasarımında OBSESSION yani Türkçe karşılığı ile takıntı kelimesi büyütülerek ön plana çıkarılmıştır (Görsel 1.10). Tasarımcı tarafından kelimenin anlamını ilk bakışta verecek şekilde bir toplu iğne ile ince ince delinerek yazılmış ve takıntılı olmak kavramı işlenmiştir. Sözcük olarak obsesyon, kişinin kontrolü dışında tekrarlanan düşünce ve uyaranlar anlamına gelir. Tekrarlanan iğne delikleri ile yazı, tasarımcısı tarafından fikir doğrultusunda tasarlanarak ana görüntü haline getirilmiştir. Etkili bir tipografik iletişimde, herhangi bir imaj kullanılmadan da yazı başlı başına bir mesaj unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Tipografi alanında günümüzde süren kavram ve eğilimleri anlayabilmek için geçmişte atılan temelleri incelemek gerekmektedir. Şunu unutmamak gerekir ki, yazının bir mesaj iletme aracı olarak tasarlanması, sadece bugüne ait bir eğilim değildir.

1.2. Tipografinin Grafik Tasarım Tarihindeki Yeri ve Önemi

Yazı, hesapları kayıt altında tutmak gibi son derece basit nedenlerle doğmuş ancak karmaşık ve yavaş bir süreçten geçerek günümüze gelmiştir.[19] Yazının zorlu tarihindeki her gelişme, tipografinin tarihindeki kilometre taşlarını oluşturmaktadır. Sadece hesapları tutmak, zamanla insanoğlunun ihtiyaçlarını karşılamaz olmuş ve yazının kendisini de tasarlayarak yeni anlatım biçimleri geliştirilmiştir. Baskı endüstrisinin ilerlemesi, harflerin farklı biçimlerde sunumlarına olanak sağlamış ve tipografi kavramının da doğmasına sebep olmuştur. Yazıdan tipografiye geçiş, yazı tipi seçimi, yazının büyüklüğü, satır uzunluğu, satır arası boşlukların düzenlenmesi ve benzer kararların verilmesi, fikre uygun yazmak kavramının benimsenmesi ile gerçekleşmiştir. 15. yüzyıldan sonra Gutenberg'in seri baskıyı keşfi ile tasarımcı için yazı, harflerin belirli seçkiler doğrultusunda tasarlanarak kelimelere ve cümlelere dönüşmesi sonucunda bir zanaat olmaktan çıkmış ve geniş kapsamlı bir düşüncenin parçası olmuştur.

Yazı tasarımcısı Peter Bilak "Tipografi Nedir?" başlıklı makalesinde tipografinin çeşitli kaynaklardan alınmış tanımlarına yer vermiş ve tüm bu tanımları sorgulamıştır. Makalede, sözlük terminolojisinde tipografinin, baskı harflerinin icadı ile ilişkilendirilmesi anlatılmaktadır. Basım harfleri ve bunlara ait sanat ya da yöntem olarak tasvir edilmiştir. Ancak yazar, günümüzde dijital harflerin bu kapsamın dışında kaldığını belirtmiş ve tipografiyi belirli bir ortama bağlamaktan kaçınmak gerektiğini savunmuştur. Özetle, tipografiyi yeni yaratıcı öğretileri oluşturan, teknoloji ile tanımlanmayan ancak onunla gelişen emsalsiz olasılıkların yaratıldığı bir disiplin olarak tarif etmektedir.[20]

Grafik tasarım tarihi içerisinde kültürel, sosyolojik, politik değişimlerin ve teknolojik gelişmelerin etkisi altında kalarak ya da uyum sağlayarak değişim gösteren tipografi kültürü, sadece bir zanaat değil, bir ifade ve iletişim sanatı olarak grafik tasarımcının en önemli malzemesi haline gelmiştir. Elbette tipografiyi bir sanat dalı olarak gören ve kullanan pek çok sanatçı/tasarımcı mevcuttur. Bu konu, başlı başına bir araştırma evreni olabilecek kadar geniş olduğundan, tezin içinde kapsam daraltılmış ve 20. yüzyıl modernizminin tipografi alanına devrim niteliğinde yansımış girişimlerinden, günümüze kadar gelen ve alanında ses getirmiş öncü tasarımlardan birkaçı ele alınmıştır. Yapılan seçki içinde, harfleri zamanın gelenekselliği dışında, birer biçim olarak görmüş,

[19] Georges Jean, Yazı İnsanlığın Belleği, (Yapı Kredi Yayınları, 2012) s.12
[20] http://www.turkcetipografitoplulugu.org/yazilar/ceviri/tipografi-nedir/ (Çeviren Ömer Durmaz, Roberta Çirişyan), (Erişim tarihi: 11/01/2015)

ustalıkla düzenlemiş ve bir mesaj iletme aracı olarak kullanmış sanatçıların işlerine yer verilmiştir. Bu tez konusu çerçevesinde, tarihsel incelemenin başlangıç noktası olarak modernizm belirlenmiştir. Fütüristler, Dadaistler ve Konstrüktivistler tipografiyi mekanik bir işlem olarak görmenin ötesinde, deneysellik ve yaratıcılıklarıyla rotasını değiştirmişler, böylelikle görsel ifadesini kendi başına oluşturabilen etkili bir iletişim aracı haline dönüştürmüşlerdir.[21] Bu nedenle tipografiyi, mekanik bir işlem tanımlamasından bağımsız, tasarıma ve iletişime yönelik yaratıcı bir alan olarak gören öncülerin çalışmaları ele alınmıştır. Onların yaptıkları katkıları incelemek, tez projesini hazırlama sürecinde önem kazanmıştır.

20. yüzyıl sanatçıları rengin, dokunun, biçimlerin ve bunlara ek olarak yazı biçimlerinin sembolik anlamlarından bağımsız kendi yaşamları olduğunu kanıtlamışlardır. Modernizm ile gelen geometrik soyutlama anlayışı tipografiye de yansımış ve yıllar boyunca matbaacıların hakimiyetinde kalmış olan bu alan, düşünür, şair ve sanatçılara teslim edilmiştir. Sayfa düzenlemelerindeki geleneksel eşit aralıklı tek düze görünüm sunan, hiçbir görsel unsurun öne çıkmadığı ifadesiz tasarımlar, yerini özgür, coşkulu, dinamik ve dışavurumcu, izleyici ile ilk saniyede iletişime geçebilen tasarımlara bırakmıştır. Modernleşme süreci, özgür düşüncenin yayılmasına, hayatın her alanında olduğu gibi sanat ve tasarımın da kökten değişimine sahne olmuştur. Bu alanda geçmişin geleneksel yapısını ilk sorgulayan, 1910'larda basılı sayfaya ilk ifade kazandıranlar Fütürist şairlerdir.[22]

[21] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.10
[22] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.14

Görsel 1.11. *(soldaki) Marinetti, Les mots en liberté futuristes/Futurist Özgürlüğe Doğru Sözcükler Sayfa Tasarımları, 1919, (http://library.rit.edu/cary/les-mots-en-liberté-futuristes-futurist-words-freedom), (Erişim tarihi: 24.03.2011)*

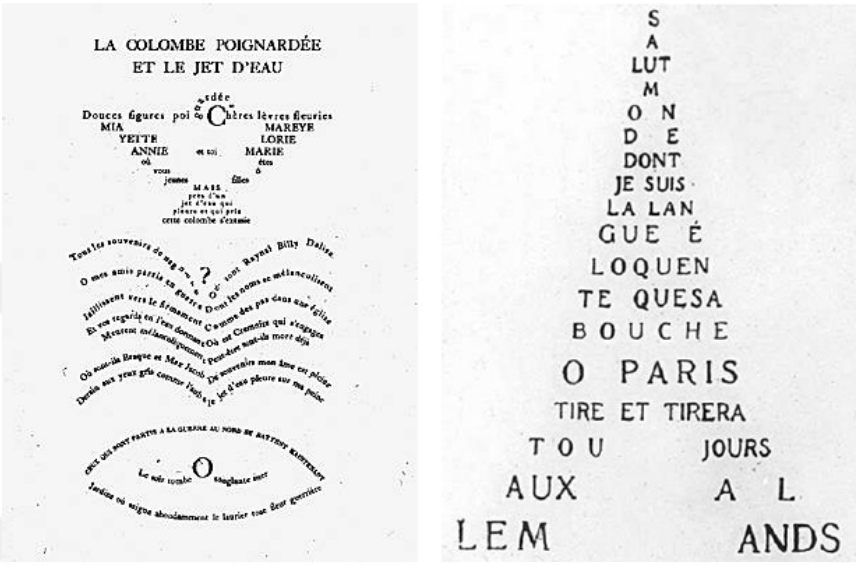
Görsel 1.12. *(sağdaki) Ardengo Soffici, Tipografia/Tipogramlar Sayfa Tasarımı, 1915, (http://www.getty.edu/art/exhibitions/tumultuous/soffici_tipografia.html), (Erişim tarihi: 24.03.2011)*

Fütürizm her ne kadar bir yazın hareketi olarak başlamış olsa da, kısa zamanda güzel sanatlar tarafından da benimsenmiştir. İtalyan şair Filippo Marinetti ve yandaşları klasik geleneğe karşı tipografik devrim yapma çağrısında bulunmuş, serbest, dinamik ve bomba etkisi yaratacak biçimde düzenlenen sözcüklerle resimsel nitelikli tipografik tasarımın doğmasına sebep olmuşlardır.[23] Böylece görsel olarak desteklendiği için sözcüğün ifade gücünü iki katına çıkarmışlar ve yazının biçiminin anlamı kuvvetlendirebileceğini sayfa üzerinde ortaya koymuşlardır (Görsel 1.11 ve Görsel 1.12.)

Dikey ve yatay kompozisyon anlayışını darmadağın ederek söz dizimi ve gramer kurallarını yıkan Fütüristler, duygusal sıçrama ve patlamalar yaratarak sözcüğün özgürleşmesini sağlamışlardır. Okuyucu artık izleyici konumuna geçmiş ve tipografi sanat alanına taşınmıştır. İmge ve dil bir bütün halinde, birbirlerinden daha önemli olup olmadığı değerlendirilmeksizin, tipografik bir yapı içerisinde ele alınmaktadır. Aynı yıllarda, Fransa basılı sözcüğün sunumunda çok önemli bir deneye sahne olmuştur.

[23] Dilek Bektaş, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, (Yapı Kredi Yayınları, 1992) s.43

Şair ve eleştirmen Guillaume Apollinaire tipografiyi figüratif yapıda kullanmış, daha az saldırgan olarak tanımlanabilecek, kolay anlaşılan biçimsel formları tercih etmiştir (Görsel 1.13). Sanatçının 1918 yılında yayınlanan "Caligrammes/Kaligramlar" başlıklı şiir kitabı tipografi alanında bir dönüm noktası niteliğindedir. Şiirler sayfa üzerinde somut birer figür haline dönüşmüş ve adeta bağımsız görseller olarak dışavurumcu anlatıma bürünmüşlerdir.[24]



Görsel 1.13. *Apollinaire, Caligrammes/Kaligramlar Hançerlenmiş Güvercin ve Fıskiye Sayfa Tasarımları, 1918, (http://www.larousse.fr/encyclopedie/images/Guillaume_Apollinaire_Calligrammes/1002852), (http://en.wikipedia.org/wiki/Calligrammes#mediaviewer/File:Guillaume_Apollinaire_Calligramme), (Erişim tarihi: 25.03.2011)*

Dadaizm'in kurucularından olan Fransız şair ve yazar Tristian Tzara'ya göre sözcükler, bir "yaşama" ve "sosyal bir kullanım" değerine, gramerden çok sunum ve betimlemeye dayalı bir ağırlık ve karaktere sahiptirler.[25] Dadaistler, kompozisyonlarında değişik boyutlar içinde kullandıkları harf unsurlarıyla sese dayalı imgeler oluşturmayı amaçlamışlar, böylece harfleri somut görsel formlar olarak ele almışlardır. Dadaist şiir ve tipografi, dil ve müziğin buluşma noktasında, ses ve ritim deneylerinin optik bir boyuta taşınması olarak da tanımlanmaktadır. Şiirlerdeki yazı karakterleri, gerilim ve titreşimlerle yüklü, keskin bir üslubun edebi ve görsel uyarlamalarına dönüşmüştür.[26] Dada sanatçıları düşüncelerini yayınladıkları dergiler aracılığıyla uygulama fırsatı

[24] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.84
[25] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.92
[26] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.89

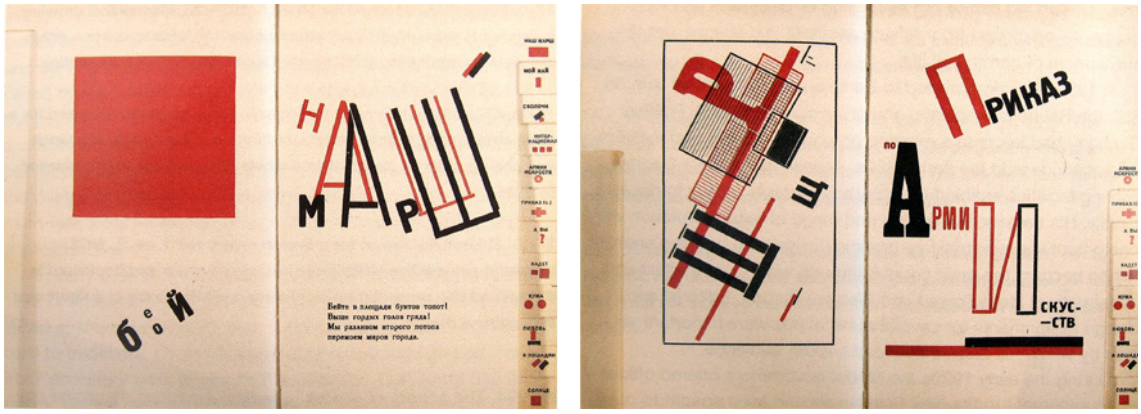
bulmuşlar ve böylece çok sayıda okuyucuya bilgiyi, kendi üsluplarıyla aktarmışlardır. Günümüz için bile radikal sayılabilecek bu formül sayesinde, yepyeni bir tipografik anlayış ile her gün okuyucunun görsel dünyası zenginleşmiştir (Görsel 1.14. ve Görsel 1.15).

Görsel 1.14. *(soldaki) Tzara, Tipografik Şiir Sayfa Tasarımı, 1916, (http://exhibitions.europeana.eu/exhibits/show/dada-to-surrealism-en/jhm-zurich/item/144), (Erişim tarihi:10.04.2011)*

Görsel 1.15. *(sağdaki) Hausmann, Der Dada Vol.3 Dergi Kapağı Tasarımı, 1920, (http://www.ieeff.org/berlin.html), (Erişim tarihi:10.04.2011)*

Fütürist ve Dadaist düşünceleri benimseyen Rus sanatçıların asimetrik bloklar halinde düzenlenen, siyah ve kırmızı, serifsiz yazı kullanımları bu dönemde öne çıkmaktadır.[27] Konsrüktivist düşünceyi kavrayan El Lissitzky, yüksek sesle okuması amaçlanan "Dyla Golosa/Ses İçin" isimli şiir kitabını tasarlamış ve 20. yüzyıl tipografi tarihinin mihenk taşlarından birini yaratmıştır. Kitap, tipografik elemanlarla bir fihrist mantığında tasarlanmış ve bu düşünce ilk kez uygulanmıştır. Lissitzky tasarladığı sayfalarının şiirlerle ilişkisini, bir piyanonun kemana eşlik etmesine benzetmiş ve harfleri figüratif bir anlayışla kompoze ederek sayfalarda müzikal bir etki yakalamıştır (Görsel 1.16).[28]

[27] Gavin Ambrose/Paul Harris, Tipografinin Temelleri, (Literatür Yayınları, 2012) s.22
[28] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.132



Görsel 1.16. *Lissitzky, Kitap Tasarımı, 1923 (Meggs, 1998, s.266), (Erişim tarihi: 18.12.2012)*

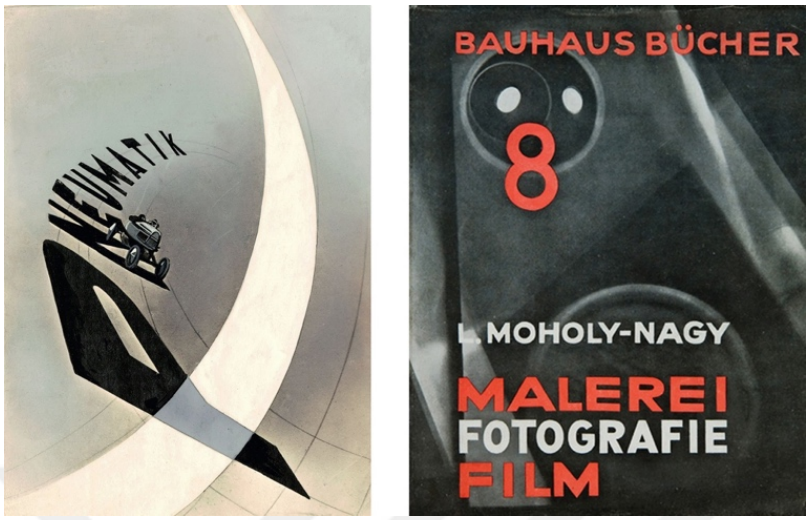
Lissitzky tarafından oluşturulan bu yalın biçimler, sadece birer soyut kompozisyon değil, aynı zamanda iletişim kurabilen işlevsel formlar olarak tipografi tarihine öncülük etmiştir. Yazarın düşüncelerini duyarak değil, görerek iletmesinin de mümkün olabildiğini savunan Lissitzky, sesin ve jestlerin yerine geçebileceğini düşündüğü tipografik formların, optik olarak aynı iletiyi aktarabilmesi gerektiğini söylemiş ve bu görüşünü de 1923-1926 yılları arasında yayınladığı makale ve manifestolarında bildirmiştir.[29] Günümüzden yaklaşık 100 yıl önce, bugüne aitmiş gibi duran modern tasarımlarının formülü, sayfanın süslenip dekore edilmesinden çok, onun tüm görsel elemanlarla inşa edilmesinde yatmaktadır. Yapı malzemesi ise elbette tipografidir. Tasarımcıya göre, bir kitap gözlerle içilmelidir. Düşünceyi düzenleyen tüm harf ve işaretlerin yeniden ele alınarak tasarlanması önemlidir.

Lissitkzy'nin düşünceleri ve uygulamaları, Laszlo Moholy-Nagy ve Jan Tschichold başta olmak üzere pek çok sanatçıyı etkilemiştir. Tipografiyi sayfa üzerinde ikincil eleman olarak gören anlayışın aksine modernizm, düşünceyi giydiren harf ögesini, baskın tasarım elemanı olarak kompoze etmiştir. Bauhaus'ta ders veren Moholy-Nagy için tipografi bir iletişim aracıdır. Net ve açık olmak zorundadır. Yeni tipografi dilinde kompozisyonun esnekliğini, çeşitliliğini ve tazeliğini yaratan, ifadenin iç kuralları ve optik etkisidir.[30]

Moholy-Nagy'nin, Bauhaus'da eğitimini almış olduğu fotomontaj ve fotogram teknikleri yeni bir anlatım dili geliştirmesine yardımcı olmuştur. Denemelerinde fotoğraf

[29] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.136
[30] Dilek Bektaş, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, (Yapı Kredi Yayınları, 1992) s.74

ve tipografiyi bütünleştirmiş ve onları mesajı yansıtan araçlar olarak kullanmıştır (Görsel 1.17).[31]



Görsel 1.17. *Moholy-Nagy, Pneumatic Tires Tipofoto Poster, 1923, Malerei Kitap Kapağı Tasarımı, 1925, (http://www.csun.edu/~pjd77408/DrD/Art461/LecturesAll/Lectures/lecture07/bauhaus.html), (Erişim tarihi: 19.01.2013)*

Konstrüktivist düşüncelerin tipografiye uyarlanması üzerine teoriler geliştirerek, modernist teorileri gündelik baskı sistemlerine uygulanacak biçime getiren sanatçı ise Jan Tschichold olmuştur.[32] 1928 yılında "Yeni Tipografi" başlığı altında yayınlanan kitabı ile, modern sanatların tüm yenilikçi düşünceleri, sayfa üzerine aktarılarak tipografinin modernleşme yolundaki dönüşümüne katkıda bulunulmuştur. Yerleşik tipografi geleneklerini eleştiren Tschichold, 19. yüzyıla ait gri dokulu standart metin bloklarına ve düzenden yoksun tipografiye karşı çıkmış, dekoratif süslemelerden mümkün olduğunca uzak durmak gerektiğini savunmuştur. Tipografide saf, nesnel ve yalın bir işlevsellik yaratmayı amaçlayan sanatçı, bu işlevselliği, tırnaksız yazı karakterleri ve asimetrik sayfa düzenlemeleri ile sağlamaya çalışmıştır.

[31] Erol Turgut, Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri, (Anı Yayıncılık, 2013) s.85
[32] Dilek Bektaş, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, (Dost Kitapevi Yayınları, 2007) s.86

Görsel 1.18. *Tschichold, Sayfa Tasarımları, 1928, (http://www-personal.umich.edu/~aniciani/web_14/project2a/contribution.html), (http://jamesbrookdesign.blogspot.com/2011/01/jan-tschichold_05.html), (Erişim tarihi: 21.01.2013)*

Tschichold'a göre tipografinin amacı; güzel bir form yakalamak değildir. Mesajı en açık, en etkili biçimde iletmesi ve süslemeden kaçınarak iletişim işlevini yerine getirmesidir. Sözcüğün anlamının dışlanarak, sadece görünüme dayalı simetrik düzenlemenin yerine, zıt elemanların dinamik bir kompozisyon içerisinde anlama dayalı ifade şekli asıl amaçtır. Yeni tipografi anlayışında, negatif alanlar boşluk olmaktan çok, birer tasarım elemanıdır ve anlama uygun biçimde tasarlanmalıdır. Gelecek kuşaklara yeni ve devrimci düşüncelerini aşılamayı başarmış, tasarımcıların her gün karşılaştıkları sorunları ele alarak çözümler geliştirmiştir. Yeni Tipografi kitabı, matbaacılık ve baskı sektörünün pratik yönlerine değinmekten çok, tipografiyi bir grafik düzenleme ve yazı karakteri seçimi sorunu olarak ele alan ilk örnektir.[33] Tipografi kuramlarının başyapıtı sayılan bu kitapta; "konuştuğun gibi yaz" ve onun tamamlayıcısı olarak "yazdığın gibi konuş" ilkesi ile yazım kuralları pratik bir temele oturtulmuştur (Görsel 1.18).

Yeni tipografi anlayışının hükmettiği deneysel ortam, İkinci Dünya Savaşı'nın getirdiği yorgunluk ile yerini gündelik ve sıradan çözümlemelere bırakmıştır. Nazi teröründen kaçan pek çok Avrupalı sanatçı Amerika'ya göç etmiş, bilgi birikimlerini ve estetik anlayışlarını oranın kültürü ile sentezlemişlerdir. 1950'li yıllarda tırnaksız yazı karakteri kullanımını destekleyen yeni eğilimler ortaya çıkmıştır. Paul Renner tarafından tasarlanan Futura yazı karakteri Amerika'da, Eric Gill tarafından tasarlanan Gill Sans yazı

[33] Emre Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, (Dost Kitapeve Yayınları, 2007) s.239

karakteri ise İngiltere'de en çok kullanılan yazı karakterlerinden olmuşlardır. Yine ayın dönemde İsviçre'deki Haas dökümevinin ürettiği Helvetica karakteri, dünyadaki en ünlü ve popüler yazı karakterlerinden biri haline gelmiştir. İsviçre savaştan sonra yeni tipografi anlayışını tekrar hayata geçiren ilk model olmuş ve böylece grafik tasarım alanındaki gelişmelerin merkezi konumuna gelmiştir. Uluslararası Tipografik Stil olarak da bilinen İsviçre Stili, ızgaraları, matematiksel ilkeleri, minimal dekorasyon anlayışı ve tırnaksız tipografi kullanımı ile 1970'lere kadar tüm dünyanın ortak görsel diline dönüşmüştür.[34]

İsviçre Stilinin öncülerinden olan Josef Müller Brockmann, süslemeden ve dışavurumcu etkiden arındırdığı, nesnel bakış açısı ile iletişimde açıklık ve netliği savunmaktadır. Ünlü konser afişlerinde, müziğin yapısal özelliklerini görsel bir anlatımla vermek için, Konstrüktivizm dilini kullanmıştır (Görsel 1.19). Tasarım yüzeyinin dikey ve yatay eksenlere bölünerek düzenlenmesi, yazıların iki taraf yerine tek taraftan bloklanması ve yazı boyutlarının sınırlandırılarak kullanılması gerektiğini savunmuştur.

Görsel 1.19. *Brockmann, Konser Afişi Tasarımları, 1955, (http://www.graphis.com/master-portfolio/1/josef-mc3bcller-brockman-1/), (Erişim tarihi: 30.01.2013)*

Tschichold, 1957 yılında yayınlanan "Günümüz Tipografisi Üzerine" başlıklı makalesinde, İsviçre tipografi anlayışını sınırlamalar ve formalizm çerçevesinde eleştirmiş ve tüm olumsuz niteliklerinden dolayı, yeni tipografinin var olan zarafetini, insani sıcaklığını ve inceliğini yitirdiğinden bahsetmiştir. Üslubun liderliğini üstlenen

[34] Gavin Ambrose/Paul Harris, Tipografinin Temelleri, (Literatür Yayınları, 2012) s.24

Josef Müller Brockmann ve Emil Ruder gibi tasarımcıların çalışmalarında izlenen bu katı standartlar, ardından gelen post-modernist sanatçılar tarafından dijital devrimin doğası gereği yıkılmıştır.

1970'li yıllardan sonra kişisel bilgisayarlar, onların yazılımları ve dijital teknolojinin hızla gelişmesi ile varolagelen sınırlı görsel yapı kırılmıştır. Bilgisayar oyunlarının, lazer baskının bulunuşu gibi yeniliklerle birlikte 80'ler masaüstü yayıncılığın başlangıcına şahitlik etmiştir. Dijital devrim yeni fontların tasarlanabileceği, metal harflerin pahalılığına ve sürecine bağlı kalmaksızın çabuk ve kolayca denenebileceği anlamına gelmektedir.[35] Ancak pozitif etkinin yanı sıra, kolay elde edilebilir tüm imkanlar sayesinde, tipografik ayrıntıdaki ustalık ve incelik maalesef yok olmaya başlamıştır.

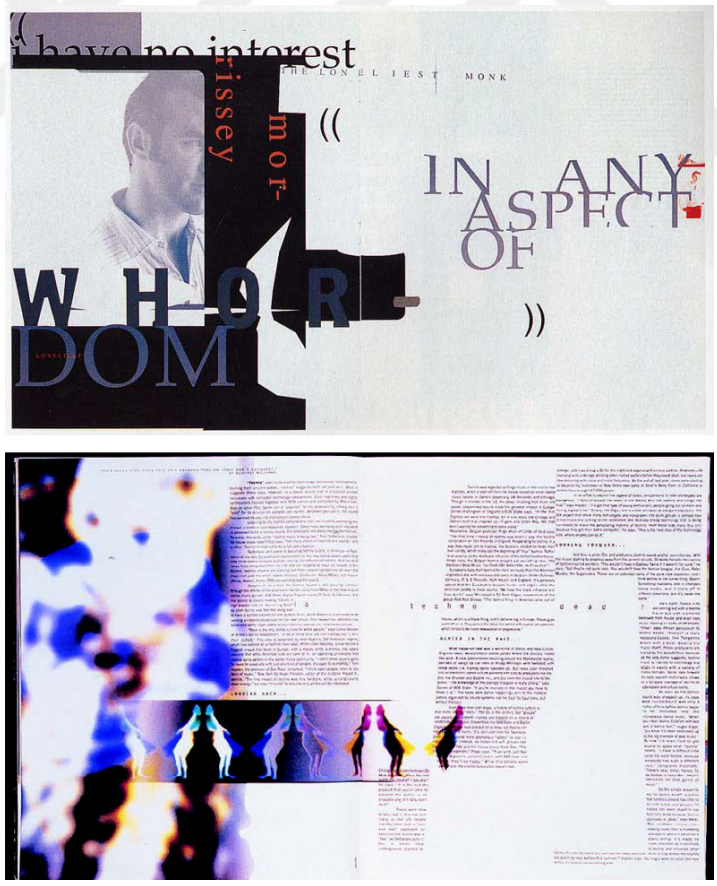
Yeni modernistler olarak adlandırılan post modernist tasarımcılar, yeni tipografi ve İsviçre Stili ile oluşturulan yöntemleri terk etmişlerdir. "Karşı çıkma" anlayışı olarak da nitelendirilen bu ekolde, erken modernizm döneminde ortaya çıkmış pek çok tasarım, özellikle de Konstrüktivist sanatçıların işleri örnek alınarak yapılmıştır. Harf espasları, ızgara sistemi ve uygun yazım kuralları terk edilerek, harfler görsel etkiler yaratmak için kullanılmıştır. İngiliz tasarımcı Neville Brody'nin geleneksel kural ve değerleri yıkma duygusu aslında değişimin özünden gelmektedir (Görsel 1.20).

Görsel 1.20. *Brody, Afiş Tasarımları, 1984, (https://kingydesignhistory2012.wordpress.com/2012/03/06/post-1-paula-neville-brody/), (Erişim tarihi: 24.04.2013)*

Tarihsel dönüşüm içerisinde pek çok öncü olan tasarımcı ve sanatçı bir öncekini taklit etmek yerine, kuralları yıkmayı ve yeni deneysel bir tavır geliştirmeyi tercih

[35] Gavin Ambrose/Paul Harris, Tipografinin Temelleri, (Literatür Yayınları, 2012) s.27

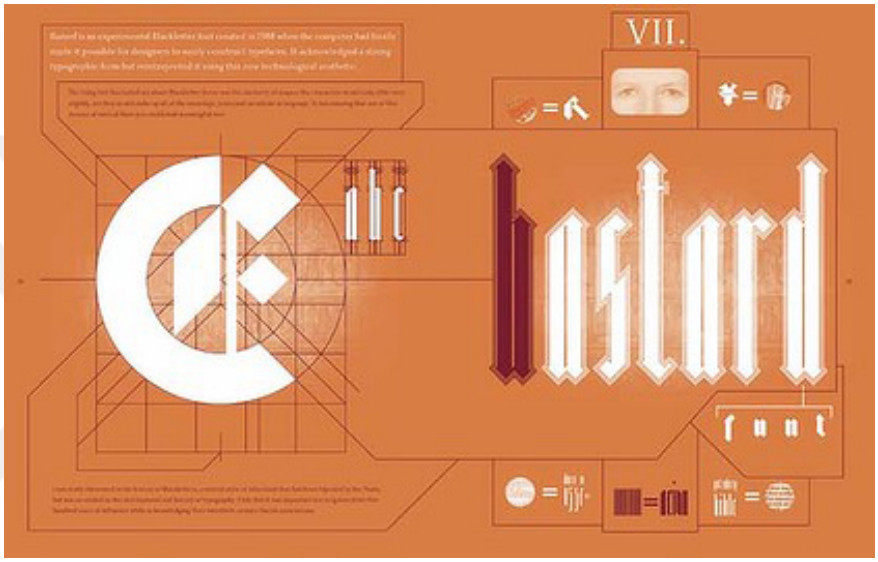
etmiştir. Dadaistlerin sanat karşıtı duruşlarında da, Jan Tschichold'un yeni tipografi anlayışında da, Brody'nin dinamizm içeren tipografik deneylerinde de karşı çıkma anlayışının bir tür tekrarını görmek mümkündür. 1990'larda yazı, serbest kullanımı sayesinde sadece bir iletinin parçası olmaktan çıkarak, dışavurumcu bir rol üstlenmiştir. Amerikalı tasarımcı David Carson grid formatından, bilgi aktarım hiyerarşisinden, söz dizimi kurallarından ve tüm tipografik okunaklık prensiplerinden kaçınarak, pek çok genç tasarımcı için güçlü bir ilham kaynağı olmuştur. Carson'un tasarladığı olağandışı dergi sayfalarında, yazı metinleri düzensiz şekillere sokulmuş, üst üste bindirilmiş, cilt payı bırakılmadan sayfanın kenarlarına taşırılmış, zemin rengi ile arasındaki kontrastlık ise minimum seviyede tutulmuştur (Görsel 1.21). Ona göre okunurluk iletişim ile karıştırılmamalıdır. Geleneksel anlamda tasarlanan pek çok basılı sayfa tasarımı yüksek seviyede okunurluğa sahip olmasına rağmen, okuyucusuna görsel bir cazibe sunmamaktadır. Ancak dışavurumcu tasarımlar ilgiyi üzerine çekebilmektedir.[36]



Görsel 1.21. *Carson, Ray Gun Dergisi Sayfa Tasarımları, 1994 (http://www.davidcarsondesign.com), (Erişim tarihi:24.04.2013)*

[36] Philip B. Meggs/Alston W. Purvis, History of Graphic Design, (John Wiley & Sons, 2012) s.537

Deneysel yazı tasarımı konusundaki ilerlemeler, tasarım çözümüne özgü yazı karakteri geliştirme anlayışı doğrultusunda günümüzde de devam etmektedir. Kraliçe Victoria döneminde ve endüstri devrimi sırasında gazetelerde ve el ilanlarında göze çarpması arzu edilen yazılar abartılı hat kalınlıkları, kare serifleri, süslemeleri ve gölgeli kullanımları ile öne çıkarılmıştır. Ardından gelen Art Nouveau'da ise kıvrımlı çizgeleri sahip resimlemelere uyum sağlayan organik formlu yazılar ile dil birliği sağlanmıştır.

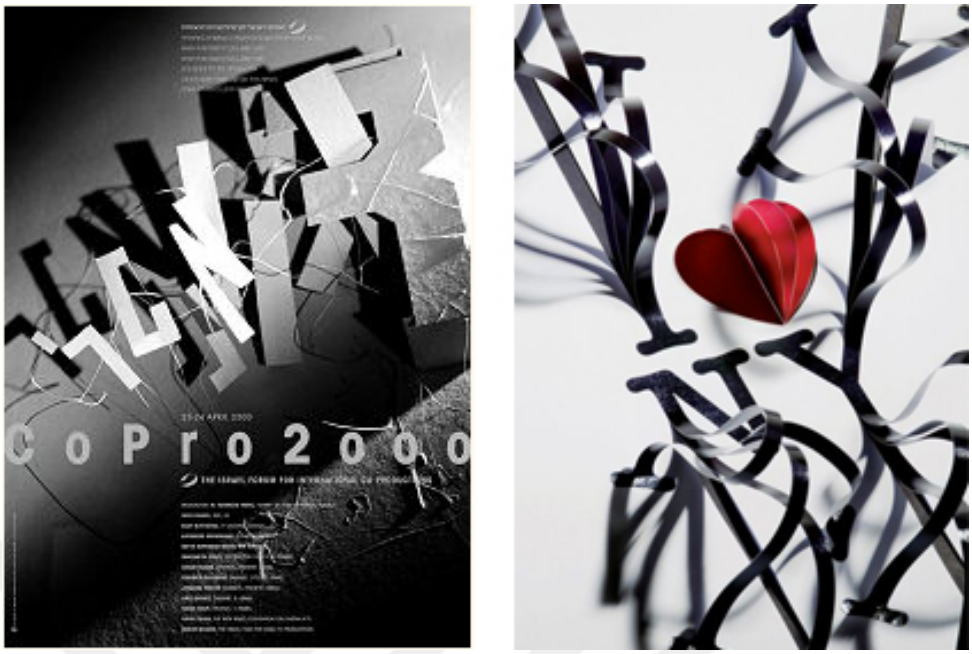


Görsel 1.22. *Barnbrook, Bastard Yazı Karakteri Tasarımı, 1990, (http://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/not-just-a-pretty-typeface), (Erişim tarihi: 01.05.2013)*

Günümüzde ise geçmişte tasarlanmış yazıları bir kütüphane gibi görüp yorumlayan ve işlerinde ön plana çıkaran tasarımcılar mevcuttur. Çağdaş grafik tasarımcılardan Jonathan Barnbrook'un eserlerinde de bu yaklaşımı görmek mümkündür (Görsel 1.22). Örnek olarak Bastard isimli yazı karakteri tasarımı Gotik yazı karakterlerinin güncel bir yorumudur.[37]

2000'li yıllara gelindiğinde çoklu ortam uygulamalarındaki artış, bilgisayarlar, cep telefonları ve diğer araçlar fontlar üzerinde yeni taleplerin oluşmasına neden olmuştur. Grafik tasarımcılar modern teknoloji ile yazıyı serbestçe biçimlendirme ve uygulama olanağı bulmuşlardır. İki boyutlu geleneksel yüzeylerin kısıtlılığı ile yeni arayışlara doğru ilerlenmiş ve çeşitli materyaller, gereçler kullanılarak üç boyutluluk hissi hem kâğıt hem de ekran üzerinde yaratılmaya çalışılmıştır.

[37] Erol Turgut, Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri, (Anı Yayıncılık, 2013) s.92



Görsel 1.23. *Ezer, Afiş Tasarımları, 2000, (http://odedezer.com/portfolio-category/work/), (Erişim tarihi: 02.05.2013)*

İsrail'li tipografi sanatçısı Oded Ezer'in tasarımlarında harfler türlü nesnelerden kesilmiş, oluşturulmuş ve ışık-gölge ilişkileriyle üç boyutluluk hissi yaratılmıştır (Görsel 1.23). Ezer, eserlerinde herhangi bir fontu alıp kendi işine uyarlamaktansa, tipografiyi içeriği yansıtacak şekilde yeniden yapılandırmayı tercih etmiştir.

Zamanla "moda" haline gelen ekoller, ardından gelen ve "öncekine tepki" düşüncesi ile deneysel girişimlerin başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Tasarımcılar, gelenekleri değiştirerek ya da bir adım ileri götürerek döngüyü tamamlamaktadır. Her dönem için bir kırılma noktası ve alışıla gelene karşı çıkan tasarımcılar/sanatçılar mevcuttur. Ancak unutulmamalıdır ki, tipografi tarihinin öncüleri sadece yenilik ve deneysellik arayışı ile değil, aynı zamanda belirli bir düşünce ve tavır çerçevesinde hareket etmektedirler. Zemininde bir kökü, bir dili olan ve meydan okuyan tavrı, hatta manifestosu ile doğan, üretme düşüncesi ile yaşayan tüm ekoller/akımlar pek çok grafik tasarımcı için birer esin kaynağıdır. Grafik tasarımcının en önemli elemanı olan yazıyı bir mesaj sanatı malzemesi ve ifade aracı olarak kullanan tasarımcıları/sanatçıları tanımak ve tarihsel gelişimini bilmek günümüz tasarımcı adaylarına kuşkusuz pek çok avantaj sağlayacaktır.

1.3. Tipografinin Üçüncü Boyut ile İlişkisi

İnsanoğlu varoluşundan bu yana, varlığının bir kanıtı olarak yaşadığı her yere izini bırakmıştır. Mekanlar tüm tarihsel gelişimi ve değişimi, içlerinde ve dışlarında barındırarak günümüze taşımışlardır. İnsanın en eski barınağı olan mağaralar, duvarlarına bırakılan izlerle, görsel iletişim öyküsünün ilk göstergelerini zamanımıza getiren dilsiz şahitlerdir. Atalarımızın bu ilk göstergeleri, gelecek nesillere izlerini bırakmak amacıyla mı, yoksa başka bir takım günlük nedenlerden dolayı mı kaydettikleri tam olarak bilinmemekle birlikte, günümüz grafiti sanatının başlangıcını oluşturdukları düşünülmektedir.

Türk Dil Kurumu'nun deyimler sözlüğüne göre "iz bırakmak" etkisini kalıcı duruma getirmek anlamına gelmektedir. İnsanın en büyük keşiflerinden biri olan yazı, söz ile iletileni kalıcı hale getirmek, hesap kayıtlarını tutmak gibi son derece basit ancak gerekli nedenlerle doğmuş, ziraat hesapları ve toplum düzenini içeren bilgileri kalıcı hale getirmek amacıyla icat edilmiştir.[38] Sözün uçucu ve yazının kalıcı olduğuna karar kılınmış ve yazı ile yepyeni bir çağ başlamıştır. Zamanla salt kalıcı olma kaygısı, iletişim kurma hevesine dönüşerek deneysel yaklaşımları ve birbirinden farklı bakış açılarını getirmiştir. Yazı, tasarlanarak tipografi sanatının gelişimi sağlanmış, kitapların sayfalarından taşarak sokaklara, mekanlara, ekranlara yaşam belirtisinin var olduğu her yere sızmayı başarmıştır.

Harfler, kimi zaman tren istasyonlarındaki peronlarda yolcuları yönlendirmek amacıyla, kimi zaman bir binanın dış duvarında bir grup gencin düşüncesini ifade aracı olarak ya da bir mağazanın vitrinini süslemek için her an, her yerde karşımıza çıkmaktadır. Duvarlar, zeminler, mekanlar boş birer sayfa gibi bilgilendirme, dekorasyon ve sanatsal amaçlı kullanılan iki ya da üç boyutlu, hareketli veya durağan yazılar ile buluşmaktadır. Tasarımcının ve sanatçının elindeki tuval ve sayfa gibi geleneksel malzemeler yerini açık alanlara, binaların iç ve dış yüzeylerine bırakmıştır. Duvarların dili olsa da konuşsa söylemi her köşe başında vücut bulmuş, harfler seyircisi ile iletişime geçerek mesajlarını fısıldamışlardır.

Dilin tasarlanarak görselleştirilmiş hali olan tipografinin içindeki yapı, ünlü ve ünsüz seslere karşılık gelen işaretleri, yani harfleri ve sembolleri barındırmaktadır. Bu yapısal düzen, mimari yaklaşımla benzer terimler ve ilişkiler taşımakta, boşluk, espas,

[38] Georges Jean, Yazı İnsanlığın Belleği, (Yapı Kredi Yayınları, 2001) s.13

birim, doku, pozitif ve negatif alan gibi tanımlamaları ortak bir dil olarak kullanmaktadır. Her ne kadar mekân, teknik olarak tavan, zemin ve duvarlar gibi somut sınırlarla tanımlansa da, insanı çevreleyen bu duvarların ötesinde bir kavramdır.[39] İnsanla var olan mekân ve tipografi, birer iletişim aracı olarak tasarımcının boş sayfası ve kalemi haline gelmiştir.

Endüstri devriminden önce formların ve imajların güzelliği onların fonksiyonları ile bağlantılıyken, modern sanat hareketleri ile tasarım ve sanata yeni bir bakış açısı getirilmiştir. Yunan çömlekçiliğinin, Mısır hiyerogliflerinin ve orta çağ elyazmalarının estetik kalitesi, birbiriyle iç içe geçmiş ve bütünleşmiş olan sanat ve hayat gibi faydalı değerler ile tamamen entegre edilmiştir. Endüstri devrimi dünyayı tersine çevirmiş, teknolojik gelişmelerin de rüzgarıyla sanat ve el sanatlarının sosyal ve ekonomik rolleri sarsılarak ayrılmıştır. Fikir ve düşünce daha önceden görülmemiş formlarda, alanlarda ve mekânlarda hayat bulmaya başlamıştır.[40] Pek çok farklı malzeme kullanılarak üretilmiş, iki boyutlu ya da üç boyutlu, tavanda ya da duvarlarda, bir otoparkın zemininde, ışık ve gölge ile, neredeyse her dilde ve tasarımcıyı toplumla buluşturabilecek her yerde, yazı mesajını izleyicisine ulaştırmaktadır. Yani mekânlar, sokaklar birer galeri gibi sanatçılara/tasarımcılara sonsuz bir çalışma yüzeyi imkânı sağlamaktadır.

Mesaj birikimi beraberinde görsel kültürü de yaratmaktadır. Seyredilebilir ve okunabilir tipografik ögeler, bulunduğu alanın temel verilerini içeren, onun görsel kimlik ve kişiliğine kimi zaman paralel, kimi zaman tezat diyaloglar üreten yapılar kurmaktadır. Bu anlamda bir kentin görsel kültürü içinde önemli veriler taşımaktadır. Kentler içinde bulundurdukları yapılarla özdeşleşir ve anılırlar. O kenti özgün yapan o mekâna/alana sahip olmasıdır. Mekânın atmosferini görünür kılan ve belleğe yerleştiren olgular ise onun üzerinde taşıdığı görsel, işitsel ögeler, elemanlar ve hatta dokunma ve koklama ile ilişkin duygulardır.[41] Görsel bir eleman olarak yazı, bulunduğu yere kimlik kazandırarak, içindeki yaşamı ve bu yaşamın izlerini gözler önüne sermektedir.

Tipografik elemanlar, bilgi vermek için görünür ama aynı zamanda görülmemiş biçimde tasarlandıklarında o yere ait bir tanıma dönüşmektedirler. Mekânla anılan, üç boyutlu tipografik düzenlemelerden biri Katalan şair ve grafik tasarımcı Joan Brossa tarafından tasarlanmış "Barcino" heykelidir (Görsel 1.24). Barselona şehrinin sembolü

[39] Melike Taşçıoğlu, Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân, (Yem Yayın, 2013) s.34
[40] Philip B.Meggs/Alston W. Purvis, History of Graphic Design, (John Wiley & Sons, 2012) s.viii
[41] Melike Taşçıoğlu, Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân, (Yem Yayın, 2013) s.50

haline gelmiş olan Barcino heykeli tipografik bir ideogramdır. Gotik bölgenin içerisinde bulunan ve Roma duvarının önünde yer alan şiir, şehrin en eski taşları ile mükemmel görsel uyum içerisindedir.

Görsel 1.24. *Brossa, Barcino, Tipografik Heykel, 1992, (http://www.barcelonaturisme.com/wv3/en/page/1219/barcino,-by-joan-brossa.html), (Erişim tarihi: 12.06.2013)*

Barselona şehrinin Latince ismi olan Barcino kelimesinin altı harfi bronzdan ve bir harfi de alüminyumdan yapılarak, zemine cıvatalar aracılığıyla monte edilmiştir. 1992'de tasarlanmış ve 1994'de şu anki yerine alınmış olan üç boyutlu ideogram, bulunduğu alan ile perspektif oluşturacak bir etkileşim içerisindedir.[42] Joan Brossa tarafından tasarlanan alfabenin parçası olan harfler son derece eğlenceli ve orijinal görüntüleri ile şehrin atmosferini gözle görülür derecede etkileyici bir hale getirmişlerdir. Bulunduğu alana adeta örülmüş olan bu harfler kentin tarihsel verilerine işaret etmektedir. Tüm bu sebeplerden dolayı şehri ziyaret eden pek çok kişi için Barcino, "o şehre dair" bir fotoğraf karesinin içinde olmazsa olmazı durumundadır.

Post-modernizmin getirdiği serbest anlayış ve çeşitlilik ile, 1980'lerden itibaren Avrupa'da halka ait alanlar, sanatçı ve tasarımcılar için düşüncelerini sergiledikleri sahnelere dönüşmüşlerdir. Düşünceyi toplumla buluşturan caddeler, sokaklar, otobüs durakları, binaların yüzeyleri iki ve üç boyutlu eserlerin cesurca sergilenmelerine olanak sağlamıştır. Fikirler büyük puntolu harfler aracılığıyla izleyicisi ile buluşmuştur.

[42] http://www.barcelonaturisme.com/wv3/en/page/1219/barcino,-by-joan-brossa.html (erişim tarihi: 20/05/2015)

Görsel 1.25. *Mourad, How Can You Sleep/Nasıl Uyuyabiliyorsun Duvar Uygulaması, 2005, (http://www.fraclorraine.org/en/explorez/oeuvres/6), What You See Is What You Get/Ne Görüyorsan Onu Alırsın Duvar Uygulaması, 1989, (http://www.taniamouraud.com/news/), (Erişim tarihi: 19.11.2015)*

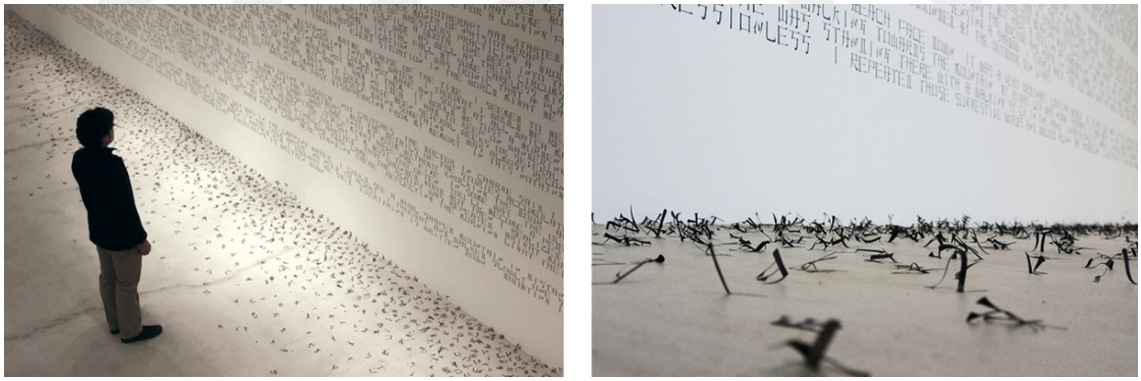
Şehir-geniş sergi-kapsamındaki en önemli örneklerden biri Fransa'nın Lorraine bölgesinde bulunan Metz şehrinde sergilenmektedir. Fransız sanatçı Tania Mouraud tarafından kalıcı bir enstalasyon olarak tasarlanmış eser, 15x30 metre boyutlarındaki gerilmiş muşambaya dijital baskı metoduyla uygulanarak son derece çarpıcı hale getirilmiştir (Görsel 1.25). "How Can You Sleep/Nasıl Uyuyabiliyorsun" başlıklı çalışması Avrupa kapılarında yaşayan göçebeleri, kayıpları ve mültecileri görmezden gelen ve onlara karşı uyuyor numarası yapan herkese karşı sessiz bir çığlık niteliğindedir. Schoenberg'in bir operası olan ve SS subaylarının getto'yu işgalini anlatan A survivor from Warsaw'dan alınan bu sözler, dekoratif bir doku olarak görselleştirilmiştir. Harflerin orantısız yüksekliği ile elde edilen uzatılmış yazıyı okumak uzun zaman almaktadır. Sanatçı, dilin yıkıcı çelişkisine değinmiş ve mesajın kendisi kadar görünümünün de rahatsız ediciliği üzerinde durmuştur. "Nasıl uyuyabiliyorsun" cümlesi kendi içerisinde bir uyanma çağrısı niteliği taşımaktadır. Dünyada olup bitenlere gözlerini kapamak ve dev boyutlarda, tezat renklerde, espas verilmeden düzenlenmiş cümleyi okumaya çalışmak için gözlerini açmak arasında bağlantı kurulmuştur. Anlam ve görünüm arasındaki birliktelik, etkileyici bir şekilde sunulmuştur. Tania Mouraud bu çalışmasında kavramsal düşünceyi dil ile birleştirirken mekân algısını bir araç olarak sorgulamıştır.[43]

Sanatçı diğer pek çok işinde de görme eylemi ve onun araştırması üzerinde durmuştur. "Black Power/Siyah Güç" adını verdiği serinin bir parçası olan "WYSIWYG" başlıklı duvar boyaması, görkemli görünüşünün altında bilgisayar teknolojisine ait bir terimi de gizlemektedir. Bilgisayar ekranında görülen asıl dosya ile, bu dosyadan kâğıda

[43] http://collection.fraclorraine.org/parcour/showtext/15?lang=en&wid=430 (Erişim tarihi: 19.11.2015)

basılacak belge arasında gözle görülür bir fark olmayacağını açıklayan bu tanımlama, bilgisayar terminolojisine bu şekilde yerleşmiştir. Kalıcı bir enstalasyon olarak Pompidou Sanat Merkezi'nde yer alan çalışmada Tania Mouroud, sözcükleri düşünceyi materyalize eden araçlar ve biçimler olarak kullanmıştır. Dil sayesinde sanatçı, izleyiciyi, algısının gerisindeki işleyiş hakkında haberdar etmek ve bakarken görmesine neden olmak istemiştir.[44] Ona göre "sanat yapmak" duyumsal ve anlamsal deneyimi birleştirirken dünyanın gerçeklikleri bağlamında kendini konumlandırmaktır.

Steven Heller "The Education of a Typographer" başlıklı kitabında tipografi eğitiminin bakmak ile başladığını ifade etmiştir. Kelimelere ve kelimeleri oluşturmak için dizilmiş olan yazının karakterine, harflerinin biçimlerinin birbirleriyle olan etkileşimine ve boşluktaki düzenlemesine bakmanın önemini vurgulamakta ve bir başka deyişle tipografi eğitiminin, görüntüyü ve mekândaki biçimlerin sözsel ilişkilerini görmeye dayalı olduğunu belirtmiştir.[45] Göz, genellikle bir mekânda bilgi vermek için kullanılan yazıyı görmeye son derece alışkındır. Ancak Japon sanatçı Ryo Shimizu'nun "CNJPUS TEXT" isimli çalışmasında olduğu gibi görüntüsüyle de izleyiciyi mesajı çözmek için mekâna davet edebilmektedir (Görsel 1.26).



Görsel 1.26. *Shimizu, CNJPUS TEXT Enstalasyon, w: 12.600 x h: 4500 mm, 2011, (http://ryoshimizu.jp/wp/pdf/cnjpus.pdf), (Erişim tarihi: 18.11.2015)*

Tüm iç yapı duvarlar, tavan, zemin sanatçı tarafından tasarlanmış olan melez (Çince karakterler ve Roman harflerin karışımı) bir yazı karakteri ile kaplanmış ve sanatçının kişisel deneyimlerine dayandırılan hayali bir öyküye dönüştürülmüştür. Karakterlerin temeli, Japon yazılarından alınmış ve orijinal biçimlerinden bazı hatları çıkarılarak

[44] http://www.centrepompidou-metz.fr/sites/default/files/issuu/dp_tania-mouraud_bd_en.pdf (Erişim tarihi: 18.11.2015)
[45] Steven Heller, The Education of a Typographer, (Allworth Press, 2004) s.30

deforme edilmiştir. Sergi mekânı tüm bu tanıdık ama aynı zamanda tanımadık, Japonca gibi görünen ancak başka bir dili de anımsatan yazılarla doldurulmuştur. Bölünen ve çıkarılan harfler yere yayılmıştır. Mekân, izleyicinin, işaretler ve alan konusundaki anlayışını esneterek, görme ve okuma eylemini irdelemesine olanak sağlamaktadır. Pek çok miktardaki belirsiz yazı yığını, içinde bulunulan ortamın izleyici tarafından tekrar inşa edilmesine sebep olmakta ve onu doğaüstü bir yolculuğa çıkarmaktadır.[46]

Mekândaki yazı biçimleri ile oynayarak tasarlanan işte, sanatçı 2500'den fazla sözcük kullanmış ve Japon kültüründe var olan pek çok mirasın başka kültürlerden alınarak benimsenmiş olmasına değinmek istemiştir. Tüm bu ödünç alma ve adaptasyon sürecinin, modern dünya insanlarını kendi öz tarihi hakkında umursamaz ve unutkan hale getirişine duyduğu tepkiyi ele almıştır. Tıpkı kullanılan melez alfabe gibi işin ismi de, Çin'in (CH), Japonya'nın (JP) ve Amerika'nın (US) ülke kodlarının bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur.[47]

Teknolojinin gelişmesiyle beraber tasarımcının ve sanatçının uygulama malzemeleri de değişkenlik göstermiş ancak yazı tüm dönemlerde bilgi verme ve mesaj iletme görevini asla bırakmamıştır. Duvarlara kazılan yazılardan ya da asılan boyama tabelalardan günümüze kadar pek çok uygulamada boy gösteren harfler, mekânı bir tuval olarak kullanan eserler aracılığı ile seslerini duyurmaya devam etmektedirler.

Tipografinin mekân içerisinde bir tasarım elemanı olarak kullanıldığı bir diğer örnek ise, Amerikalı heykeltraş Jim Sanborn'a ait "A Comma A/A Virgül A" başlıklı çalışmadır (Görsel 1.27). Houston Üniversitesi kampüsünde yer alan ve yapımı bir yıl süren proje, dünyanın farklı bölgelerine ve farklı dillerine ait bir takım şiir ve roman parçalarından kompoze edilmiştir. Bronz bir spiral şeklinde tasarlanmış olan ana parçanın içerisine yerleştirilmiş olan bir ışık mekanizması sayesinde, Arapça, Rusça, İspanyolca ve Çince gibi dilleri de barındıran ve gövdenin üzerine oyulmuş olan metinler, etrafında yükselen kütüphanenin duvarlarını geceleri aydınlatmaktadır.

[46] http://ryoshimizu.jp/wp/pdf/cnjpus.pdf (Erişim tarihi: 22.12.2015)
[47] http://www.wired.co.uk/news/archive/2011-06/28/cnjpus-text (Erişim tarihi: 06.01.2016)

Görsel 1.27. *Sanborn, A Comma A/A Virgül A Bronz, Işık-Granit Heykel, 6'x26'x80', 2004, (http://jimsanborn.net/hires/First.jpg), (Erişim tarihi: 20.11.2015)*

Kütüphane binasının dışına yerleştirilen ve farklı hikayelerin kırpılarak ışık ile yeniden bir araya getirilen eserin genel şekli bir virgüle benzetilmiştir. Madame Bovary'nin satırlarından, Amerikan yerlilerinin hikayelerine kadar geniş bir koleksiyonu barındıran tasarım, ustaca düşünülmüş bir gölgeleme ve ışığın varlığı arasında illüzyon yaratmaktadır. Işık ve harfler aracılığı ile çeşitli hikayeleri anlatmayı başaran Sanborn, eseri ile, bulunduğu alan ile ve izleyicisi ile iletişim içerisindedir.

1.4. Tipografinin Alan/Mekân ile İlişkisi

Tarihsel süreci içerisinde, soyut sanattan etkilenen tipografi ile ilgili yenilikçi düşünceler, basılı sayfalar üzerinde kimi zaman modern uygulamalarla sergilenmiştir. Tasarımcı ve eğitmen Katherine McCoy günümüzde etkileşimli tasarımlar ile, "sözel olandan duyumsal olana doğru bir kayma" yaşandığını ve bu değişimin bizleri deneyselliğe doğru yönlendirdiğini belirtmiştir. Yeni tipografi anlayışı, sadece imaj ya da sadece yazı kullanımının ötesine geçerek renk, ışık, doku, üç boyutluluk ve hareket kavramlarını da benimsemektedir. Bu tipografik düzenlemelerle sayfalar ve ekranlar üzerinden dil ve imaj arasındaki sınırlar yok edilirken, duyguları ve düşünceleri ifade

edebilmek için kelimelerle yeni görsel kimlikler yaratılmaktadır.[48] İzleyici dünyayı kuşatan yazıyı tipografik düzenlemeler içerisinde, sadece görerek değil, dokunarak, işiterek, koklayarak deneyimleme imkânı bulmaktadır.

Matbaanın icadından bugüne tipografi, harf formlarının iki boyutlu, pasif yüzeylere gömülü statik görsel dili olarak benimsenmiş ve kullanılmıştır. Dijital teknolojiler tasarımcılara üç boyutlu, hareketli, dinamik yapı ve anlatı modelleri oluşturmakta yardımcı olmuştur. Yazılan kelime tüm duyu organlarına hitap edebilmekte, geleneksel metotlar kırılarak, iki boyutlu görsel kompozisyonların yanı sıra, görsel-işitsel-duyumsal bileşenler entegre edilmektedir. Yeni görsel iletişim sistemleri yaratmak, sadece gelişen teknolojik olanaklardan faydalanmak değil, aynı zamanda geleneksel teknolojinin de yeni bir biçimde kullanılmasıyla mümkün kılınmaktadır.[49] Malzeme kullanımı, teknik bilgi donanımı ile teori ve pratiğin birleştiği farklı disiplinlerin kesiştiği noktada yazı, tasarımcının/sanatçının elinde farklı formlarda çeşitli yorumlamalarla karşımıza çıkmaktadır. Pişmiş toprak tabletler, öküz kemikleri, kaplumbağa kabukları, papirüs, parşömen, kâğıt gibi bin bir çeşit malzeme üzerine kazılan, yazılan yazı, coğrafi koşulların da yardımıyla izini bırakarak günümüze ulaşmayı başarmıştır. Malzeme bir arabulucu gibi tasarımcının vermek istediği mesajı hedef kitlesine ulaştırmasında önemli rol üstlenmiştir. Kullanılan materyalin kendisi mesajın ana görüntüsünü oluşturabilmekte ve harf formları izleyicisi ile iletişim kurabilmektedir. Tarih, yazının sadece okunmak için değil izlemek için de varoluşundan bu yana, basılı yüzeylerden dijital ortamlara kadar, izleyicilerin birer pasif bilgi alıcılara değil, iletişim sürecinin etkileşimli katılımcıları haline dönüşmesine sahne olmuştur.

Grafik sanatlar tarihinde önemli yeri olan Amerika'lı tasarımcı Bradbury Thompson bir açıklamasında yazıyı bir araç, bir oyuncak, bir öğretmen, bir geçim kaynağı, dinlenmek için bir hobi, entelektüel bir uyarıcı ve ruhsal bir tatmin olarak tanımlamış ve yazının günlük hayata gerekli olan renkliliği katan coşkun bir ilgi odağı olduğuna inandığını belirtmiştir.[50] Yazının tüm kullanım amaçlarını özetleyen bu cümlede olduğu gibi, her gün her yerde baktığımız ama kimi zaman görmediğimiz, bin bir biçime giren harfler, ilgiyi çekmek ve/veya kendilerini okutmak için hazır beklemektedirler. Thompson'un bahsettiği renklilik, Saigmeister & Walsh tasarım

[48] Steven Heller, The Education of a Typographer, (Allworth Press, 2004) s.169
[49] Steven Heller, The Education of a Typographer, (Allworth Press, 2004) s.173
[50] Jason Tselentis, Type, Form & Function A handbook on the Fundementals of Typography, (Rockport Publishers, 2011) s.163

şirketinin işinde son derece çarpıcı ve deneysel bir biçimde ortaya konmaktadır. Gündelik kullanım eşyalarının hiç olmadık biçimlerde kullanılması ile tasarım, "yeni ve deneysel" hale gelebilmektedir. Üçüncü boyut ve harf, sıradan bir malzeme ile alışılmadık bir biçimde entegre edildiğinde ve yine denenmemiş bir sunumla ortaya konulduğunda son derece yaratıcı sonuçlar çıkabilmektedir.

Dünyanın dört bir yanından gelen binlerce tasarımcı, fotoğrafçı ve sanatçıyı bir araya getiren Adobe MAX Yaratıcılık Konferansı 2013 yılında Los Angeles'ta gerçekleştirilmiştir. Adobe firması konferansta sunulmak üzere, 4 yaratıcı ekip ile görüşmüş ve onlardan marka kimliğinin tipografik düzenlemesini ve Creative Cloud logolarının yorumlanmasını talep etmiştir. Sanat yönetmenliğini Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh'un yaptığı çalışmada ekip, basit birkaç aletle, boş bir stüdyoda, 24 saat içinde neler yapılabileceğini merak etmişler ve geçirdikleri yaratım sürecini Times Meydanı'ndaki bir billboardda canlı olarak yayınlamışlardır (Görsel 1.28).

Görsel 1.28. *Sagimeister & Walsh, Adobe Max 24 Hour Challange/Adobe Max 24 Zorlu Görev, Enstalasyon, 2013, (http://www.sagmeisterwalsh.com/work/project/adobe-24-hours/), (Erişim tarihi: 03.03.2016)*

Çalışmanın ana fikri yaratma sürecini de işin bir parçası haline getirmektir. Kalemler, boyalar ve ipler gibi temel malzemeler ile çalışarak deneysellikle eğlence

unsurunu birleştirmişlerdir. 8000 kalemin üç boyutlu strafordan kesilmiş olan harflere saplanarak gerçekleştirildiği enstalasyonda oyun ve yaratıcılık amaçlanmıştır Sanat yönetmenlerinden Walsh, bu projede üç boyutlu malzemelerle bilgisayardan uzak çalışmanın, spontane fikirleri ortaya çıkarttığını risk almanın ve deneyselliğin yaratıcılığı tetiklediğini belirtmiştir.[51]

Üçüncü boyut, harf ve mekân içerisinde yerleştirme konularını birleştiren bir diğer tasarım da, Richard Evans tarafından 2009 yılında mezuniyet projesi olarak tasarlanan "Information Leak/Bilgi Sızıntısıdır" (Görsel 1.29). Londra (Free Range Graduate Art & Design Show) ve Birmingham'da (Feed Noise, Millennium Point) sergilenen projede, sanatçı günümüz toplumlarında internet ve televizyon aracılığı ile insanlara ulaşan bilgi sağanağını görsel olarak temsil etmek istemiştir.

Görsel 1.29. *Evans, Information Leak/Bilgi Sızıntısı, Harf Yerleştirme Enstalasyon ve Detayları, 2009, (http://weburbanist.com/2010/10/20/in-your-typeface-12-textual-examples-of-typography-art/), (Erişim tarihi: 03.03.2016)*

[51] http://www.howdesign.com/how-design-blog/sagmeister-walsh-reinterpret-adobe-max-logo/ (Erişim tarihi:16.03.2016)

Sanatçıya göre, medya aracılığı ile pek çok bilgi hayatlarımıza, bir musluğun açılması kadar kolay ulaşmaktadır.[52] Ahşaptan lazer kesim üç boyutlu harfler musluktan akan ve taşarak mekânın içerisine yayılan görünümleriyle bir metaforu canlandırmaktadırlar. Gerçekçiliğini vurgulamak adına musluk ve ikaz tabelası gibi yan objelerden faydalanılmış ve mekâna yerleştirilmiştir. Anlamlı bir cümle aktarmayan, okunma amacı güdülmeksizin kullanılan harfler üst üste bindirilerek boş bilgi yığınını aktarmak için kullanılmıştır.

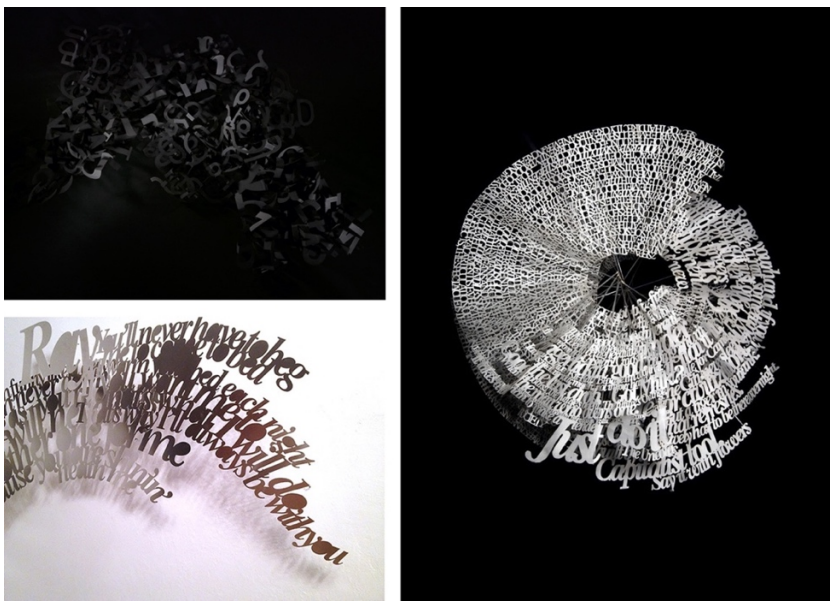
Görsel 1.30. *Gillick ve Lawler, Övningskörning, Harf Kesim ve Yerleştirme, 2013, (http://caseykaplangallery.com/cat/exhibitions/november-1-december-21-liam-gillick-and-louise-lawler/), (Erişim tarihi: 03.03.2016)*

Casey Kaplan Sanat Galerisi, Liam Gillick ve Louise Lawler'ın sanatın sergilenme, belgelenme ve yeniden işlenmesine olanak sağlayan incelikli işine, 2013 yılında ev sahipliği yapmıştır (Görsel 1.30). Gillick, üretim biçimleri ve soyutlama mirası arasındaki gerilimi incelemek için pek çok strateji geliştirmiştir. Bu sergi ile iki sanatçı Gillick ve Lawler'ın işleri, aynı alanda eş zamanlı olarak sunulmuştur. Lawler duvarları, Gillick ise tavanları kullanırken, bir sanatçı görüntüleri, diğeri kelimeleri tasarlamıştır. Gillick'in üç boyutlu, büyük puntolu metin tabanlı enstalasyonu Övningskörning (Driving Practice Parts 1-30/Sürüş Uygulamaları 1-30) İşveç'in Kalmar kasabasına yapılmış ziyaret sırasında tasarlanmış olan bir senaryoyu anlatmaktadır. Ziyaret edilen yer, Volvo şirketinin sosyalist görüşünü otomobil sanayisinde ilk kez uyguladığı ve günümüzde kullanılmamakta olan fabrika binasıdır. Bir kitap gibi biçimlendirilmiş olan proje,

[52] http://richardjevans.blogspot.com.tr/2009/07/blog-post.html (Erişim tarihi: 03.03.2016)

tavandan asılan ve alüminyumdan kesilmiş anahtar cümleleri içermektedir. Hikâyede, organize sistemlerin çöküşünü takiben üretimin nasıl kontrol altında tutulabileceği anlatılmaktadır. Sıkışık olarak dizilmiş harflerin, mekân içerisinde dolaşırken okunması tasarlanmış ve bulanıklaştırılmış görüntülerin önüne yerleştirilerek düzenlenmiştir.

Tipografiyi geleneksel olarak sayfa ya da ekran üzerinde iki boyutlu kullanmak yerine, mekânda hacim kazandıran ve kendi özgü içeriklerini ifade etmelerini sağlayan sanatçılardan biri de Ebon Heath'dir. Kelebekler gibi uçuşan harflerin, sayfaya iğnelendiğini düşünen ve bir kere onları özgür bıraktığında dans edebildiklerini, kendi biçimleri içerisinde gizlenmiş hikayelerini bağırabildiklerini düşünen sanatçı, tipografik heykeller tasarlamaktadır (Görsel 1.31). Sanatçı, heykelleri aracılığı ile harfleri özgür bırakmış ve boyutlandırarak mekânda ifade gücü vermiştir. Onun tasarımlarında metinler, enstalasyonun yapıldığı mekânla ilişkilendirilmiş ve "oraya özgü biçimlere" dönüştürülmüştür. Kelimeler, geleneksel tarzda bir kitap okumaktan farklı olarak, dışavurumcu biçimleriyle, bir kavramı görselleştirmek üzere sezgisel olarak biraraya getirilmektedir. Tasarımında elle kesilen kâğıt harfler yerini büyüklük, dayanıklılık ve malzemede özgürlük sağladığı için lazer kesime bırakmıştır. Onun tasarımlarında harfler canlanmaya başladığında bazen bağıran, bazen da fısıldayan, ancak sadece gözlerle duyulabilecek bir şeyler söyleyen biçimlere dönüşmektedir.[53]



Görsel 1.31. *Heath, Tipografik Heykeller Kâğıttan Harf Kesim-Yerleştirme ve Detayları, 2008-2010,* (http://www.listeningwithmyeyes.com/filter/Sculpture), (Erişim tarihi: 03.03.2016)

[53] http://www.listeningwithmyeyes.com/ (Erişim tarihi: 03.03.2016)

2. İNSAN VE ETKİLEŞİM

2.1. Etkileşime Genel Bakış

2.1.1. Etkileşimin tanımı

Günümüzde etkileşim, etkileşimlilik ve iletişim sözcükleri neredeyse her alanda kullanılmaktadır. Gazetelerde, televizyonlarda ve sosyal medyada etkileşimin haberleşmede, eğitimde, sosyal, toplumsal ve kültürel ilişkilerdeki öneminin anlatıldığı, sağlıklı iletişim kurabilmek için etkileşimin yerinin vurgulandığı görüşlere sıklıkla rastlanmaktadır. Öyleyse hayati önem taşıyan bu popüler kelime ne anlama gelmektedir? Türk Dil Kurumu'nda etkileşim kelimesi birbirini karşılıklı olarak etkileme işi; etkileşimlilik ise etkileşimli olma durumu ya da interaktiflik olarak tanımlanmaktadır. Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğünde ise, sosyal bilimler alanında etkileşim, iki ya da daha fazla birey arasında karşılıklı paylaşıma dayanan bir iletişim sürecidir.

Kimi zaman etkileşimle karıştırılan iletişim kavramı duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması ve bildirişim, haberleşme, komünikasyon anlamında kullanılmaktadır. İnsanlar arası iletişim, etkileşimin başlıca örneklerindendir. Bu yüzden etkileşimin birçok kavramı insanla ilişkilendirilmiştir. İnsansı davranışları tanımlayarak, bunlara tepki veren karmaşık düzeneklere de etkileşimli yani İngilizce karşılığı ile interactive denilmektedir. Bu bağlamda etkileşim, hareket, vücut dili ve/veya ruhbilimsel olan tepkileri de kapsamaktadır. Etkileşimin oluşabilmesi için insanlar arası, insan nesne arası ya da bilgisayar ortamına ihtiyaç duyulmaktadır; yani insanın olduğu her yerde söz konusudur. İşte, evde, okulda, kentte insanlardan ve nesnelerden etkilenir ve onları etkileyerek gün boyu farkında bile olmadan defalarca kere etkileşime geçeriz.

"The Art of Interactive Design/Etkileşimli Tasarım Sanatı" kitabının yazarı Chris Crawford etkileşimi dinleyen, düşünen ve konuşan iki aktör arasındaki diyalog olarak tanımlamaktadır. Fiziksel etkileşimin bir alışverişi içermesi gerektiğini belirterek, bir izleyicinin sinemada film izlemesi gibi değil, dans eden bir çift gibi düşünülmesi gerektiğini savunmaktadır.[54] Etkileşimin ne olduğunu daha iyi anlamak için neyin etkileşim olmadığına da göz atmak gerekir. Bir tasarımcının elinden çıkan basılmış bir kitap ya da yönetmenin gözünden bir film, izleyicisi ile etkileşim içinde midir? Bir kitapta

[54] Chris Crawford, The Art of Interactive Design A Euphonious and Illuminating Guide to Buildung Successful Software (No Starch Press, 2003) s.9

satırlar boyu uzun bir konuşmaya şahit olur, ancak bu konuşmadan geriye beyinde oluşan sözcükleri, imgeleri anlamlandırabiliriz. Bu noktada etkileşime geçmez, sadece doğal olarak oluşan sözcük dizilimine tepki veririz. Pek çok yazara göre, okunmuş olan bilgiyle tepki vermek yani onu anlamlandırmak–kimi zaman hemfikir olmak, kimi zaman özümsemek ya da karşıt görüşte hissetmek–bile en pasif düzeyde etkileşim sayılabilmektedir. Bu tezin ileriki sayfalarında farklı görüşlere sırasıyla yer verilecek ve tasarımla ilişkileri ele alınacaktır.

Tarih sayfalarına bakılacak olursa, antik Yunanlılar ve Romalılar etkileşimli olmayan yazılmış sözcük ve etkileşimli konuşmanın farkını anlamıştır. Bir diyalog sırasında Socrates Plato'ya, yazının maalesef resim gibi olduğunu, okuyucunun herhangi bir sorusuna cevap veremeyerek, sessiz kaldığını ya da hep aynı cevabı verdiğini söylemiştir. Filmin herhangi bir sahnesinde izleyicinin oyuncuları yönlendirememesi ya da kamerayı kendi istediği yöne çevirememesi ile, dahil olma eylemi gerçekleşmediği için film, etkileşimli olmayan alanda kalmıştır. Klasik tiyatroda ise, sahnedeki oyuncunun performansının, seyircinin vereceği tepki ile orantılı olarak, etkilenmesini söz konusu kılmaktadır. Böylelikle sinemanın aksine tiyatrodaki sanatçılar kitle ile anlık etkileşime geçebilmektedir. Günümüze yaklaştıkça modern deneyler ve performansın sanat alanına taşınması ile izleyici kitlesi daha aktif rolleri üstlenmeye başlamıştır. Yani performans sanatçıları kitleleriyle istedikleri düzeylerde etkileşim sağlayabilmektedirler.[55]

Aynı zamanda teknolojideki gelişmeler ile birebir değişim gösteren etkileşim dünyası dijitalleşme yolunda pek çok örnek sergilemiştir. Dinlenen müzik, izlenen film ya da okunan kitap bile dijital ortamlara taşınarak, okuyanı ekranlara bağlamaktadır. Günümüzden onlarca sene önceki tahminlere göre, 2000'li yıllarda, dünyayı robotların ele geçirmesi beklenmiştir. Sinema dünyasının türlü senaryolarını süsleyen bu mizansenler, aslında çok da yanlış yorumlanmamıştır. Ancak söz konusu robotlar, birer mekanik insan görünümünden çok, bilgisayarlar ve akıllı telefonlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Adobe, TRT, CNN gibi kuruluşlar için yazılım geliştiren ve yönetmenlik yapan Barış Özcan'a göre, 2018'e gelindiğinde "online to offline" adı verilen yeni bir akım başlamıştır. Dijitalden analog olana geçme modası ya da ihtiyacı, sadece e-kitap satışlarının azalmasında değil, pek çok dünya devi olan markada da kendisini göstermektedir. E-ticaret firması olan Amazon'un yeni açılan fiziksel yani içinde

[55] Chris Crawford, The Art of Interactive Design A Euphonious and Illuminating Guide to Buildung Successful Software (No Starch Press, 2003) s.9

dolaşılabilen gerçek kitapçıları, yine diğer büyük bir internet markası olan Alibaba şirketinin Hema adında açılan marketleri bu akıma birer örnek teşkil etmektedir. Özcan'a göre dijital olan her şey varlığını korumakta ancak ön plana çıkarılmaktan çok, göz önünden çekilerek saklanmaya çalışılmaktadır. Artık dijital olan ile analog olanın iç içe geçtiği ve sınırlarının ortadan kaldırıldığı bu yeni dönemde fiziksel dünya ile olan etkileşimin tasarlanması gerekmektedir. Tasarımı yapan ister bir grafik tasarımcı ister bir endüstriyel tasarımcı ya da bir iç mimar olsun, önemli olan insan deneyimini tasarlamaktır. İster analog ile başlayıp dijital ile bitsin, ister dijital ile başlayıp dijital ortamda sonlansın, ihtiyaca ve isteğe göre yaşatılacak olan deneyimi tasarlamak esastır. Yapay zekalar, sensörler, projektörler, tüm yazılımlar, bilgisayarlar, cep telefonları hayatlarımızdaki yerlerini sürdürmeye devam ederken fiziksel dünya ile olan etkileşimin, deneyimin tasarlanması gerekmektir.[56]

"A Brief Rant on the Future of Interaction Design/Geleceğin Etkileşim Tasarımı Üzerine Bir Özet" başlıklı makalesinde Bret Victor, Microsoft Office 365 tarafından hazırlanmış gelecek vizyonu konulu bir videodan yola çıkarak, fiziksel etkileşim üzerine düşüncelerini aktarmıştır. Videoda, gelecekte olağanüstü mutlu insanların, son derece steril ortamlarda, sadece önlerindeki ekranları parmaklarının uçları ile kaydırarak etkileşime geçebilecekleri varsayılmaktadır. Hiçbir kaosun olmadığı ve her şeyin yolunda gittiği, kurgusal yeni dünya senaryosunu eleştiren Victor, olası bir durumda minimal düzeyde insan etkileşiminden bahsetmektedir. Sadece dokunma duyusu ile algılanabilen "camın ardındaki resimler" sayesinde pek çok araç gibi insan elinin sayısız marifeti de geride bırakılacaktır. Gelecek teknoloji öngörülerine dair pek çok imajda insan eli ve ekran üzerinde yaptıkları görüntülenmektedir. Oysa ki eller bir çiviyi çekiç kullanarak çakabilir, kitabın sayfalarını çevirebilir, bir bardağı taşıyabilir, limonu sıkabilir ve piyanonun tuşlarına basabilirken, sadece ekran ardındaki resimlere dokunarak her işini halledebilir konuma gelmenin, kalıcı bir uyuşmanın, etkileşimli paradigması olduğunu belirtmektedir. Etkileşimin geleceği nedir sorusuna cevap olarak Victor "ellerimiz" demektedir. Ellerin hissedebildiğini ve pek çok işi hünerle yapabildiğini vurgulayarak, daha az dinamik bir aracın hissiz kullanımına hapsolmayı reddetmektedir. Kollar, bacaklar ve tüm vücut parçaları etkileşim için hazır, hareketli yapılardır. Bu bakış açısı

[56] http://barisozcan.com/2018-teknoloji-tasarim-trendi/ (Erişim tarihi: 25.02.2018)

ile düşünüldüğünde, fiziksel etkileşim, sadece bir parmak ucu ile ekran kaydırma hareketiyle kıyaslanmakta ve insana daha fazla özgürlük sağlayabilmektedir.[57]

Öyleyse iyi kurgulanmış bir fiziksel etkileşimde, insan duyularının avantajlarından yararlanılmaya odaklanılmalıdır. Görme, koku alma, dokunma veya duyma sayesinde etkileşim, insanla duygusal bir bağ kurabilmekte ve şaşırtıcı sürprizler hazırlayabilmektedir. Fiziksel ve görsel olarak deneyimlenecek her şey, duyulara hitap ederek akılda kalıcı olmayı sağlayacaktır.[58]

Günümüzde etkileşimin sadece dijital dünya ile bağdaştırılması bir yana, son derece karmaşık ve alanına göre değişkenlik gösteren tanımlar arasında güzel sanatlar alanına en yakın olanı, müziğe tepki veren dansçıların birbirlerini etkilemesi hali ya da iki insan arasında geçen diyalog şeklindeki tanımlamadır. Sosyolojik bağlamda etkileşim, iki veya daha çok aktör arasında karşılıklı olarak etkileşim ilişkisine girme eylemine, bilişimsel bağlamda, insan ve makina arasındaki ilişkiye, iletişim ve medya araştırmalarında; okuyucu ve metin arasındaki ilişkiye ve medyanın kullanımı ile karşılıklı ilişkideki insan eylemlerine atıfta bulunur. Tüm tanımlamalardan daha net olan ise, etkileşim kavramı söz konusu olduğunda, akıl karışıklığının varlığıdır. Ancak öğrenme, oyun oynama ve hatta alışveriş yöntemimizi bile değiştirdiği kesindir.[59]

Yuping Liu ve LJ Shrum, 2002 yılında yayınlanan What is Interactivity/Etkileşim Nedir? başlıklı makalelerinde, etkileşimin çeşitli yazarlar tarafından yazılmış tanımlamalarına yer vermişlerdir. Makalede, Blattberg ve Deighton, etkileşimi kişilerin zaman ve mekândan bağımsız olarak birbirleriyle doğrudan iletişim kurma olanağı olarak tanımlamıştır, Steuer ise, kullanıcıların aracılı bir ortamın biçimini ve içeriğini gerçek zamanlı olarak değiştirme ölçüleridir sözcükleri ile açıklamıştır. Sonuç olarak, farklı tanımlamaların tümü etkileşimi üç başlık altında incelemeyi gerektirmektedir. Yine Liu ve Shrum'a göre bu başlıklar; insan-insan arası etkileşim, insan-nesne arası etkileşim ve insan/kullanıcı-ileti etkileşimi olarak özetlenmektedir.[60]

[57] http://worrydream.com/ABriefRantOnTheFutureOfInteractionDesign/ (Erişim tarihi: 22.04.2018)
[58] http://www.michellechandra.com/phyical-computing/phyical-interaction (Erişim tarihi: 10.04.2018
[59] Jens F. Jensen, Interactivity, Tracking a New Concept in Media and Communication Studies, Corpus ID: 51788170, 1998 s.190
[60] Yuping Liu, L J Shrum, What Is ınteractivity and Is It Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness, Journal of Adversiting; Winter 2020; 31,4: ABI/INFORM Global, s. 53

2.1.2. Etkileşimin türleri

2.1.2.1. *İnsan–insan*

İnsan-insan etkileşimi bireyler arası iletişim olarak yorumlanmaktadır. Etkileşim, sosyologlar tarafından, karşılıklı değişim veya etkileşimde bulunan en az iki kişinin eylemleri ile ilişkilendirilmektedir. Etkileşim, insan-insan iletişim sisteminin "geri dönme, yanıt verme" yeteneğini de ifade etmektedir. Kişilerarası iletişim bakış açısıyla etkileşim, internet gibi günümüz dünyasının en büyük iletişim araçlarından birinin kapasitesini dışlamış gibi görünse de, bu klasik tanımlamanın sınırlarını çoktan aşmıştır. Etkileşim için artık insanlar aynı anda aynı ortamda bulunmak gereksinimi duymamakla beraber, aynı dili konuşmaları bile gerekmemektedir.[61] Etkileşimli olma durumu, birçok insansı tanıma dayanmaktadır. İnsan davranışlarını taklit eden ve bunlara tepki veren karmaşık düzenekler "etkileşimli" olarak tanımlanmaktadır. Teknoloji dünyasının öncü markalarından biri olan Apple cep telefonlarının içindeki cep asistanı "Siri" bu insansı özellikleri ile her an iletişime hazır bir biçimde telefon sahibinden gelecek soruları beklemektedir. Siri ve benzeri elektronik ortamdaki etkileşim örnekleri yaşadığımız yüzyılın ürünleridir. Ancak insanın var olduğu günden bu yana etkileşimden bahsetmek mümkündür.

İlk etkileşim örnekleri incelendiğinde, insanoğlunun tarihi kadar eski ritüellere, yani din, tapınma, büyü vb. konular ile ilgili geleneksel törenlere ve ayinlere rastlanmıştır. Her kültür, her çağ ve coğrafya kendi ritüelini barındırmaktadır. İnsanoğlunun, Alta Mira ve Lascoux mağaralarının duvarlarına sanatsal kaygılardan uzak, ritüele dayanan sebepler doğrultusunda çizdikleri imgeler ile iletişim kurdukları varsayılmaktadır. Gombrich'e göre bu figürler, imgelerin etkisine ilişkin evrensel inanışın en eski örneklerindendir. İlkel avcılar, avlarının yalnızca resmini yaparak, gerçek hayvanların da kendi güçlerine boyun eğeceğine inanmaktaydılar.[62] Tıpkı günümüz çağdaş sanatlarında sıklıkla kullanılmakta olan sanal gerçeklik teknolojisi eserleri gibi, yaratıcılarının isteklerini olabildiğince gerçeğe yakın bir biçimde yansıtmaktadırlar. Tasarımcılar, izleyicisini gerçekliği ile hayrete düşürürken, sihirden ayırt edilemeyen, yeni ve güçlü deneyimler yaratmak için

[61] Yuping Liu, L J Shrum, What Is ınteractivity and Is It Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness, Journal of Adversiting; Winter 2020; 31,4: ABI/INFORM Global, s. 54

[62] E. H. Gobmrich, Sanatın Tüm Öyküsü (Phaidon Press Limited, 1992) s.21

mağara duvar resimlerinden günümüz sanal gerçekliğine kadar uzanan yolu takip etmektedirler.[63]

İnsan-insan etkileşiminde ritüeller, gösteriler ve hatta tiyatro, belirli bir senaryo dahilinde seyircinin de oyuna katılımının sağlanabildiği, reaksiyona göre değişkenlik gösterebilen, izleyici ile gösteri arasında karşılıklı iletişime yer verilebilen, etkileşimli performanslara sahne olmuş bir alanlardır. Erving Goffman "Etkileşim Ritüelleri" başlıklı kitabının giriş bölümünde insan-insan etkileşimini, başkalarıyla bir arada olduğumuz esnada ve bir arada olmamız vesilesiyle meydana gelen olaylar bütünü olarak tanımlamıştır. Kitapta, karşılıklı olarak birbirinin yakınında hazır bulunan farklı kişilerin eylemleri arasındaki sentaktik ilişki olarak yorumlanmış ve nihai malzemeye katkı sağlayanların bireysel aktörler olduğu belirtilmiştir.[64]

Görsel 2.1. *Baraka, Belgesel Sahnesi, 1992, (https://www.barakasamsara.com/baraka/about), (Erişim tarihi: 02.05.2021)*

Sosyolog Randall Collins'in teorisine göre, insanlar arası etkileşim, ritüeller vasıtasıyla ortak bir gerçeklik duygusu yaratmaktadır (Görsel 2.1). Bir arada odaklanılan mekanizmanın ortaya çıkardığı duygusal ve yoğun enerji ihtiyacı, ritüellerin

[63] Myounghoon Jeon, Rebecca Fiebrink, Ernest A. Edmonds, Damith Herath, From Rituals to Magic: Interactive Art and HCI of the Past, Present and Future, International Journal of Human-Computer Studies; June 2019

[64] Erving Goffman, Etkileşim Ritüelleri Yüz Yüze Davranış Üzerine Denemeler (Heretik Yayınları) s.11

tekrarlanmasına yol açmaktadır.[65] 1992 yılı yapımı, anlatımı ve seslendirmesi bulunmayan Baraka belgeseli, 25 ülkede çekilen doğal olaylar, yaşam ve insan faaliyetlerinin derlemesi niteliğindedir. Baraka, yönetmeni Ron Fricke tarafından "insanlık üzerine rehberli bir meditasyon" olarak tanımlanmış ve tüm zamanların en beğenilen yayınlarından biri haline gelmiştir.[66]

Belgeselde, Kenya'daki Masai kabile kutlamalarından, Japonya'daki Yakuzaların dövme seremonilerine kadar geniş bir yelpazede insanlar arası etkileşimlerine yer verilmiştir. Bali'de bulunan Gunun Kawi Tapınağındaki ilkel ritüelin görüntülerinde, Randall Collins'in teorisinde bahsettiği basit bir selamlaşmayla bile ortaya çıkan etkileşimin ve meydana gelen duygusal enerjinin neredeyse bir transa geçme hali yarattığını görmek mümkündür. Bir lider etrafında çember oluşturan insanların, birbirlerinin hareketlerine eller ve ayaklar yardımıyla tepkiler vererek gerçekleştirdikleri ritüelde, KECAK adı verilen dans sayesinde ateşten bile herhangi bir acı hissetmez hale gelinir. Film sadece sahnelerindeki insan toplulukları ile değil, izleyici ile de içsel bir diyalog kurmayı amaçlamaktadır.

Görsel 2.2. *Ombromanie, Gölge Oyunu, 1860, (https://www.laboiteverte.fr/un-livre-dombromanie-en-1860/), (Erişim tarihi: 24.05.2020)*

Gölge oyunu felsefesinin ilk kez eski Çin'de ortaya çıktığı ileri sürülmektedir (Görsel 2.2). Avrupa'da bir zamanlar çok popüler olan, bugün bir çocuk oyunu olarak

[65] Randall Collins, Interaction Ritual Chains (Princeton University Press, 2005) s.intro page
[66] https://www.barakasamsara.com/baraka/about (Erişim tarihi: 02.05.2020)

bilinen gölge figürlerin, ellerin türlü şekillere girmesiyle elde edildiği "ombromanie" ya da "shadowgraph" sanatı aslında bir gölge oyunu türüdür ve oynatıcı seyirciyle aynı yerdedir. Hatta seyirciler kendi yarattığı gölge figürleriyle oyuna katılabilmektedirler. Böylece oyuncu-katılımcıların performansa müdahalesi maksimum düzeye ulaşır ve gölge ile oyuncu-katılımcı arasında yoğun bir etkileşim yaşanır.[67]

Geleneksel perde arkasından oynatılan gölge oyunlarında ise, oynatıcı kurguladığı insan, hayvan ve obje tasvirlerine dayalı klasik tiyatro oyun düzenini, seyircinin ilgisine göre değiştirebilmekte ve birtakım doğaçlamalar ile oyunun yönünü çevirebilmekte ve etkileşimli performansını sahneleyebilmektedir. Gölge oyunlarında çeşitli coğrafyalara ve tarihlere göre değişebilen dört farklı biçim mevcuttur;

1. Ekranın iki yönlü seyri: Geleneksel Türk gölge oyunlarında görülen, seyircilerin hem perdenin önünden hem de arkasında izlediği yöntemdir.

2. Ekransız oynatma: Endonezya ve Bali'de karşılaşılan oyuncuların ellerinde iki boyutlu dev tasvirleri taşıdığı, hem tasvirlerin hem de oyuncuların kendisinin gölge oyunu içinde yer aldığı gösterilerdir.

3. Mekânsal seyir: Asya Şamanlarında rastlanan, ateş çevresinde oturarak yapılan törensel toplantılarda, ateş, katılımcı ve seyirciler ile gölgelerinin yansıdığı kaya, çadır gibi yüzeyler bulunmaktadır.

4. İmaj ile aktörün etkileşimi: Avrupa tiyatrosunda çok yaygın şekilde rastlanmaktadır. Bu yöntemde oyuncuların perde arkasından ve önünden düşürülen gölgeleri ile oyuncunun kendisinin de fiziki olarak oyunun içinde yer almasıdır.

[67] Oğuzhan Özcan, İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar (Pusula Yayıncılık, 2008) s.20

Görsel 2.3. *Gölge Oyunlarına Farklı Coğrafyalardan Örnekler, (https://www.reddit.com/r/pics/comments/7sdklg/shadow_art/), (https://www.indonesia.travel/sa/en/trip-ideas/the-riveting-wayang-kulit-shadow-puppet-shows-of-java-and-bali), (https://www.chinadaily.com.cn/ezine/2007-08/22/content_6036673_3.htm), (Erişim tarihi: 25.05.2020)*

Gösteri mantığına dayanan ve insan-insan etkileşiminin tecrübe edilebildiği bu dört tekniğin de, günümüz bilgisayar oyunları ve ekrana dayalı etkileşimde kullanıldığı düşünülmektedir.[68] Elektronik mecra öncesi modern tiyatro alanında, etkileşimli oyunların ilki olarak "Six Characters in Search of an Author/Bir Yazar Arayışı İçinde Altı Karakter" adlı yapıt gösterilmektedir.[69] 1921 yılında gösterilen ve Nobel Edebiyat ödüllü Luigi Pirandello'nun yazdığı bu oyun, gerçek ve illüzyon arasında yarattığı farklı katmanlardaki anlatımıyla, absürt, etkileşimli ve gerçeküstü bir doğaçlama olarak tanımlanmıştır.[70] Tiyatro için bir dönüm noktası olarak kabul edilmiştir. Sinemada da benzer deneysel bir yaklaşımın gözlemlendiği örneklere rastlamak mümkündür. 1998 yapımı, Ko-i-Chen'in yönettiği "Blue Moon/Mavi Ay" adlı filmin makaralarını, makinist istediği düzende oynatabilmektedir. Böylece seyirci etkileşimli seyretme olanağı yakalamış ve her seferinde farklı bir düzende izleyebilmiştir [71] (Görsel 2.3).

[68] Oğuzhan Özcan, İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar (Pusula Yayıncılık, 2008) s.22
[69] Oğuzhan Özcan, İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar (Pusula Yayıncılık, 2008) s.17
[70] https://www.litcharts.com/lit/six-characters-in-search-of-an-author (Erişim tarihi: 25.05. 2020)
[71] Oğuzhan Özcan, İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar (Pusula Yayıncılık, 2008) s.17

Sahne, tarihin her döneminde seyircilerin de katılımıyla, yoğun insan-insan etkileşiminin yaşandığı alan olmuştur. Tüm dünyada en çok seyirciyi ağırlayan ve 300 milyondan fazla albüm satarak efsaneleşen İngiliz rock grubu Queen, sahnede performans gösterirken, seyircileri de bir şekilde olaya dahil etmenin yolunu aramışlardır. Grubun gitaristi Brian May ve solisti Freddie Mercury, bu arayışın sonunda, "we will rock you" isimli hit parçayı yaratmışlar ve seyircilerin öylece durup izlemek yerine, onlarla birlikte önemli bir rol üstlenmelerini sağlamışlardır. 1977 yılında yazılan eser için Brian May, şarkıda davulun ya da basın olmadığını, sadece vokale el çırpışların ve ayak vuruşlarının eşlik ettiğini belirtmiştir (Görsel 2.4).

Görsel 2.4. *Queen, Live-Aid, Wembley Stadyumu Konser Görüntüsü, 1985, (https://brianmay.com/queen/queennews/queennewsfeb19a.html), (Erişim tarihi: 26.05.2020)*

1894'ten beri müzik piyasasına yön veren Billboard dergisi ile 2017 yılında yaptığı röportajda, bu minimal şarkının, bir tür kabile ya da ilkel bir ayin hissi verdiğini söylemiştir. Canlı performanslar sırasında, yeni seyirci kitleleri ile parça tekrar tekrar yaratılarak bir rüyanın gerçek olduğunu ifade etmiştir.[72] Büyük arenalarda izleyen binlerce kişiyi daha aktif hale, etkileşimli hale getirmek için eserin yaratılışına dahil etmek, orkestra haline getirmek, günümüz için bile son derece yaratıcı bir çözümdür. Dinlemek bir yana, oluşan rezonans etkisi ile katılımcı olmanın tek şartı el ve ayaklarla tempoya dahil olmak ve şarkının bir parçası olmaktır.[73]

[72] https://www.billboard.com/articles/columns/rock/7972856/queen-we-will-rock-you-we-are-the-champions-jock-jam-interview (Erişim tarihi: 26.05.2020)
[73] http://www.queenonline.com/wwry/about (Erişim tarihi: 26.05.2020)

Özetle, sosyolojik anlamda insan-insan etkileşimi; karşılıklı iki veya daha fazla insan arasındaki iletişimi, karşılıklı değişimi ve ilişkiyi işaret ederken, ikinci bir boyut olarak; bilişim çevrelerinde, insanlar ve insan davranışlarını taklit edebilen bilgisayarlar arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir.[74] İnsan-bilgisayar etkileşimi başlığında bu konuya detaylı bir biçimde yer verilmiştir.

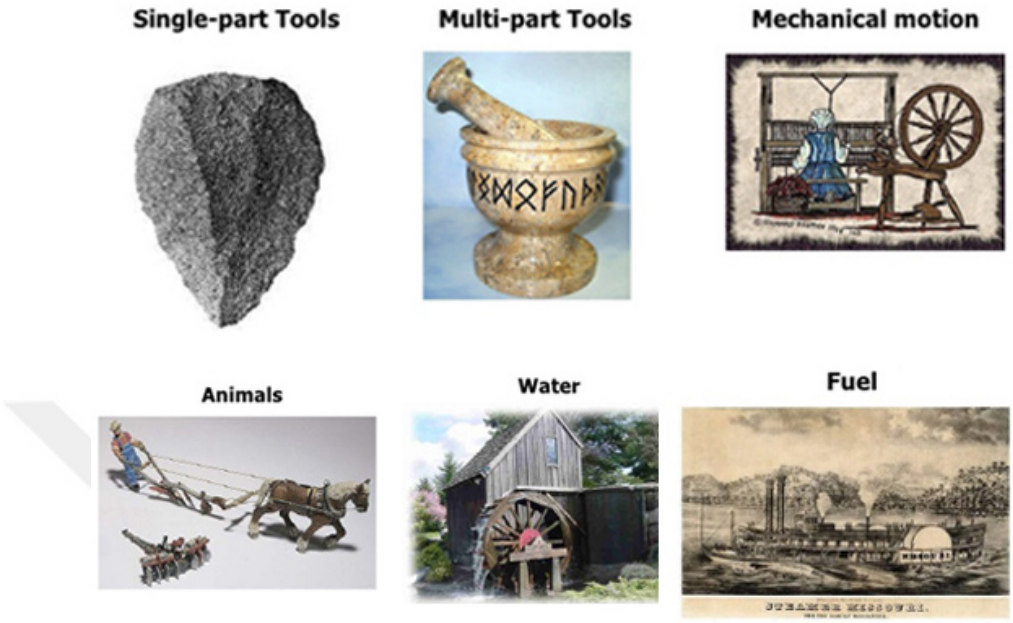
2.1.2.2. *İnsan-nesne*

Başlığın konusu, insan ile nesne/ürün arasındaki etkileşim deneyimi ve etkileşimli nesne/ürün tasarımı olarak iki bakış açısı ile algılanabilmektedir. İnceleme sırasında, insan-nesne etkileşimi konusunun sıklıkla birbirine çok yakın duran düşünceler ve farklı disiplinler arasında gidip gelmekte olduğu, kimi zaman iç içe geçtiği gözlemlenmiştir. Liu ve Shrum'a göre, insan nesne etkileşimi, insanların bilgisayarlar ile olan iletişimine referans vermektedir. Kullanıcısının hareketlerine cevap veren bilgisayar sistemlerini ve ara yüzlerini betimlemektedir. Ancak insan-nesne/makina etkileşimi, insan bilgisayar etkileşiminden önce de etkileşim dünyasının odak noktası ve önemli bir yönü olmuştur. Bu sebepten incelemeye, bilgisayar öncesi insan-ürün etkileşimlerinin tarihçesinden başlanmıştır.

İnsanın tasarladığı ve ürettiği, insan gücü ile çalışan el aletleri düşünülecek olursa, çoğunlukla amacın, kullanıma uygunluk ve kolaylık, iyi kontrol edilebilme, uzun süreli kullanılabilme, el içinde rahat tutuş gibi temel sebepler olduğu görülmektedir. Stanford Üniversitesi'nde etkileşim tasarımı dersleri veren Christina Wodtke'ye göre, insan gücü ile çalışan nesneler/aletler için etkileşimli tanımından çok, kullanışlı, yararlı, çekici, uygun gibi sıfatlar kullanılmıştır. İnsan, ağacı kesmek için baltaya ve enerjiye ihtiyaç duyarken, makinalaşmayla beraber, kendisinin rolünün makinayı kullanabilme yetisi ile sınırlandırılmıştır.[75] Berkeley Üniversitesi'nde etkileşim tasarımı tarihi dersi veren Dave Malouf, etkileşimli nesneleri, insan gücünden başlayarak daha kompleks sistemler ile çalışanlara doğru sıralamıştır. Tek parçalı aletler, iki parçalı aletler, hareketle çalışanlar, hayvan gücü, su gücü, yakıt gücünün ardından, telgraf gibi duyusal geri bildirimli, telefon

[74] Jens F. Jensen, Interactivity, Tracking a New Concept in Media and Communication Studies, Corpus ID: 51788170, 1998 s.190
[75] https://www.slideshare.net/cwodtke/designing-structure-interaction-design/7-a_current_statement_of_the (Erişim tarihi: 03.05.2021)

gibi insan müdahaleli, radyo gibi gerçek zamanlı geri bildirimli olanlar, elektrikle çalışanlar ve ardından bilgisayarlar olarak zaman çizelgesine oturtmuştur[76] (Görsel 2.5).



Görsel 2.5. *Malouf, Etkileşim Tasarımı Tarihi, Ders Notları, 2006, (https://www.slideshare.net/dmalouf/history-of-interaction-design), (Erişim tarihi: 03.05.2021)*

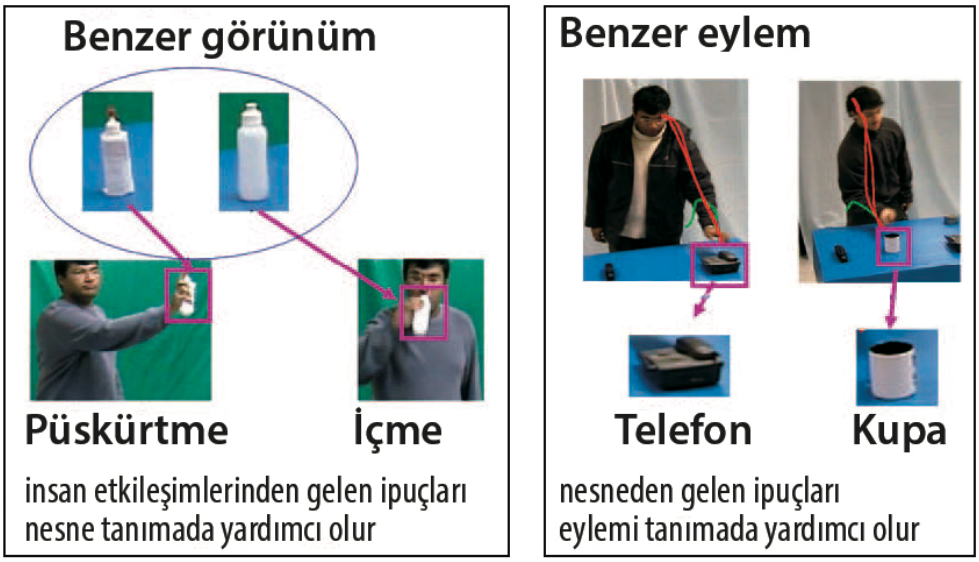
Bir diğer bakış açısını Oğuzhan Cengiz "İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar" başlıklı kitabında dile getirmiştir. Cengiz'e göre, eğer etkileşimli nesne tasarımını, kullanıcının müdahalesiyle belli bir bilgiye erişmeyi ya da belli bir mekanizmayı harekete geçirmeyi sağlayan aracın tasarımı olarak kabul edersek, tekerleğin icadı belki de ilk etkileşim tasarımı ürününün ortaya çıkışıdır. Bugüne kadar geliştirilen, tüm mekanik aygıtlar, tüm endüstri ürünü tasarımları, Kızılderililerin duman, Afrika yerlilerinin tam tam ile haberleşmelerine kadar uzanan tüm iletişim araçları, mimaride kullanılan kapı ve pencere gibi tüm erişim elemanları, basılı medya olarak sözlükler ve ansiklopediler birer etkileşimli ürün olarak kabul edilirler.[77]

İnsan-nesne etkileşimi tekerlek, havan gibi tekli ya da çoklu parçalı basit aletlerden, insan-makina ve insan-bilgisayara kadar uzanan bir gelişimi takip etmektedir. İnsan-nesne etkileşimi Human-Object Interaction HOI, hem insanı hem de nesneyi ve aralarındaki karmaşık etkileşimleri tespit etmeye ve tanımlamaya çalışmaktadır. Özellikle makina mühendisliği, bilgisayar mühendisliği ve yapay zekâ mühendisliğinin üzerinde

[76] https://www.slideshare.net/dmalouf/history-of-interaction-design (Erişim tarihi: 03.05.2021)
[77] Oğuzhan Özcan, İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar (Pusula Yayıncılık, 2008) s.16

çalıştığı bir konudur. Robotik Teknolojisi Profesörü Abhinav Gupta ve Larry S. Davis "İnsan-Nesne Etkileşimlerini Gözlemlemek: Tanıma için Mekânsal ve İşlevsel Uyumluluğu Kullanma" başlıklı makalelerinde, insan etkileşiminden gelen ipuçları ile nesnenin formunun algılanması arasındaki ilişkiye değinmişlerdir. Makalede, statik bir nesnenin görsel özelliklerinden ve insan etkileşiminden gelen ipuçları birleştirilerek ortaya çıkan eylemlerin gidiş izi çıkarılmıştır.

Araştırmada, insan ile etkileşiminden gelen ipuçlarının, iki benzer forma sahip olan nesneyi, sprey boyayı ve plastik matarayı tanımada yardımcı olduğu belirtilmiştir. Farklı formlara sahip iki obje; telefon ve kupada ise, etkileşim hareketinin/izinin benzer oluşundan dolayı, görsel özelliklerdeki keskin ayrışmanın etkileşimi tanımladığı vurgulanmıştır.[78] İnsanın nesne ile etkileşimi, şüphesiz bilgisayar ve yapay zekâ teknolojisi dünyası çalışanları için kılavuz oluşturmaktadır (Görsel 2.6).



Görsel 2.6. *Gupta, Davis, Observing Human-Object Interactions/ İnsan-Nesne Etkileşimlerini Gözlemlemek, Ders Notları, 2009, (https://www.cs.cmu.edu/~abhinavg/papers/pami_2009.pdf), (Erişim tarihi: 12.05.2021)*

Günümüzde cep telefonları, dijital kameralar, kişisel asistanlar ve daha birçok etkileşimli hale getirilmiş teknolojik nesne ile çevrilmiş olduğumuz bir gerçektir. Bu ürünler her ne kadar ilk bakışta birbirlerinden farklı görünümlere sahip olsalar da, hepsinin mantığı benzer biçimde işlemektedir. Bir ekran, açılan menüler ve yönlendirme düğmeleri vasıtasıyla insanla iletişim kurmaktadırlar. Eindhoven Teknoloji

[78] https://www.cs.cmu.edu/~abhinavg/papers/pami_2009.pdf (Erişim tarihi: 12.05.2021)

Üniversitesi'nde öğretim üyesi olan Joep W. Frens 2006 yılında etkileşimli ürün tasarımları konusunda "rich interaction/zengin etkileşim" kavramını önermiştir. Etkileşimli ürünlerin temelde üç özelliğe sahip olduğunu, bunların; form, etkileşim ve fonksiyon başlığı altında toplandığını, genellikle de birbirlerinden bağımsız olarak tasarlandıklarını belirtmiştir. Frens'in önerdiği yeni yaklaşım, insanların becerilerinden başlamakta ve sonuçta estetik etkileşimi amaçlamaktadır. Aynı anda form, etkileşim ve fonksiyon özelliği araştırılıp tasarlanırken, ortaya konulacak sonuçta, üç özelliğin de bir bütünlük yaratması esas kriterdir. Geleneksel etkileşimli ürünlerde olduğu gibi düğmelere basmak yerine, zengin eylemlerle çalıştırılan kameralar tasarlanmıştır.[79]

2.1.2.3. *İnsan-bilgisayar*

İnsanın insan ile ve insanın nesne ile etkileşimindeki gelişimler, dijital çağa gelindiğinde insanın bilgisayar dünyası ile etkileşimine hizmet etmiştir. Elektronik ortamdaki etkileşimli tasarımlar 20. yüzyılın son çeyreğinin ürünüdür. Akıllı hale getirilmiş cihazlarla donatılmış dünyamızda evler, arabalar, cep telefonları insandan daha akıllı olma iddiasını ve onun yaşamına ortaklığını her alanda göstermektedir. Psikolojik açıdan ise, gittikçe daha zekileşen dijital donanımların çokluğu, insanın azlığının ve tek başınalığının altını bir kere daha çizmektedir. Her ne kadar insansı davranışlar sergileyen günümüz yazılımları, gerçek insanların yokluğunu kullanıcılara aratmasalar da, insan-insan etkileşimi ile insan-bilgisayar etkileşimi arasında büyük farklılıklar mevcuttur. İnsanlar bütünsel düşünürken, bilgisayarlar sırayla düşünmektedir. İnsanlar doğal dillerinde konuşurken, bilgisayarlar ses ve video dosyaları ile konuşmaktadır. İnsanlar kulaklarıyla dinlerken, bilgisayarlar fare ve klavye aracılığı ile dinlemektedir. Son derece derin farklılıkları çözmek ve kullanıcılara hissettirmemek ise etkileşim tasarımcılarının görevidir. Bir bütün olarak sürece bakıldığında ise insan-insan etkileşimi ve insan-bilgisayar etkileşimi benzerlikler taşımakta, dinle-düşün-konuş temel döngüsü değişmeden her iki etkileşim türünde de aynı kalmaktadır.[80]

Benzerlikler ya da farklılıklar olsa da, insan yaşamının bir vazgeçilmezi haline gelen bilgisayarlar ve onun uygulamalarının geniş kullanıcı kesimi tarafından kabul edilmesi ve verimli bir biçimde kullanılması için bilgisayar ile etkileşimini sağlayan ara

[79] http://www.richinteraction.com/ (Erişim tarihi: 200.08.2019)
[80] Chris Crawford, The Art of Interactive Design A Euphonious and Illuminating Guide to Buildung Successful Software (No Starch Press, 2003) s.74

yüzün (interface) doğru biçimde tasarlanması gerekmektedir. Bu ara yüz tasarımını inceleyen uzmanlık alanına İngilizcede İnsan-Bilgisayar Etkileşimi anlamına gelen sözcüklerin baş harflerinden oluşan HCI (Human Computer Interface-Interaction) adı verilmiştir.[81] Bilgisayarların insan hayatını işgalinden önce ise, tarihsel süreçte, insan-makina etkileşimi HMI (Human-Machine Interface-Interaction) olarak kullanılmıştır. HCI günümüzde disiplinlerarası bir uygulama alanı olarak kabul edildiğinden; davranış bilimleri, temel mühendislik bilimleri, yapay zekâ, bilgisayar mühendisliği, tasarım, antropoloji ve sosyoloji gibi son derece geniş ve farklı çalışma ekiplerine ihtiyacı vardır. HCI alanındaki araştırmalar, insanların bilgisayarlarla etkileşime girme yollarını ve buna izin veren tasarım teknolojilerini incelemektedir. İnsan-bilgisayar etkileşimi terimi ilk kez, 1983 yılında basılan, Stuart K. Card, Allan Newell ve Thomas P. Moran'ın yazdığı "The Psychology of Human-Computer Interaction/İnsan-Bilgisayar Etkileşimi Psikolojisi" başlıklı kitabında kullanılmıştır. Ancak 1976 yılında James H. Carlisle'nin yazdığı bir makalede de bu terime yer verildiği görülmektedir.[82]

İnsan-bilgisayar etkileşiminin temelinde, bir nesneden (örneğin bir çekiçten) farklı olarak, insanın bilgisayarla açık uçlu bir diyalog kurabildiği gerçeği yatmaktadır. Çekiç sadece bir çiviyi çakmaya yararken, bilgisayar ile yaşanılan etkileşimde sınırlı bir kullanım yoktur. Diyalog kavramı ise, insan ve insan olmayan teknoloji ile insansı bir etkileşimin sinyallerini vermektedir. Teorik olarak insan-bilgisayar etkileşimi, insan-insan etkileşimine benzetilmektedir.[83]

Etkileşimin türleri konusunda farklı kaynaklardan ve yazarlardan farklı başlıklar sunulmuştur. Yuping Liu ve L.J. Shrum'a göre etkileşimin üç türü bulunmaktadır. İlki, insan-nesne etkileşimidir ki, insanın bilgisayar ile etkileşimine odaklanır. Bilgisayarın etkileşimli olabilmesi için kullanıcının hareketlerine yanıt vermesi beklenir. İkincisi, insan-insan etkileşimidir, genellikle kişiler arası iletişim olarak ele alınır. Üçüncüsü ise, kullanıcı-ileti etkileşimidir. Kullanıcının mesajları kontrol etme ve değiştirme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Gazete kitap gibi geleneksel medyada kullanıcı, mesajlar üzerinde çok az kontrole sahipken, internet, kullanıcılarına aldıkları mesajları kontrol etme konusunda çok daha fazla özgürlük tanımaktadır. Kullanıcıların mesajları kendi

[81] Oğuzhan Özcan, İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar (Pusula Yayıncılık, 2008) s.40
[82] Carlisle, James H. (June 1976), Evaluating the impact of office automation on top management communication National computer conference and exposition on - AFIPS '76. Proceedings of the June 7–10, 1976, National Computer Conference and Exposition. Sayfa 611–616.
[83] Suchman, Lucy (1987). Plans and Situated Action. The Problem of Human–Machine Communication. New York, Cambridge: Cambridge University Press.

ihtiyaçlarına göre özelleştirebilmelerine olanak sağlamaktadır. Son yıllarda kullanıcı-ileti arasındaki etkileşim, tasarımcılar için önemli bir uygulama alanına dönüşmüştür. Bu dönüşüm, geleneksel olarak kabul edilen basılı mecralarda da kendine yer bulmaya başlamıştır. Kullanıcısının seçkisine göre mesajın kendisi de kişiselleştirilmiş ve bireysel bir deneyim biçimine dönüştürülmüştür.[84]

Yazar Chris Crawford "The Art of Interactive Design/Etkileşimli Tasarım Sanatı" başlıklı kitabında etkileşimin diğer tüm insan ifade biçimlerinden üstün olduğunu savunmuştur. Etkileşimin, insan zihnini diğer herhangi bir ifade biçiminden çok daha güçlü ve yoğun biçimde meşgul ettiğini ve dikkatini çektiğini, etkileşimin dokunaçlarının zihnin etrafını sardığını belirtmiştir. Kitabında, aktif katılımlı olan aktiviteleri, öğrenme ve akılda kalıcılık açısından pasif gözlemci olan aktivitelerle mukayese etmiştir. Seyircinin sadece pasif bir biçimde rol aldığı film izleme eyleminin–dünyanın en güzel filmi olsa bile–bozulması için sadece bir mısır patlağı çiğneme sesinin yeterli olduğunu belirtmiştir. En akıcı kitabı okumak, bir sineğin vızıltısına teslim olacaktır, çünkü etkileşim, pasif bir gözlemden daha fazla dikkat ve performans gerektirmektedir. Böylece etkileşimli olanın rakipsiz bir avantajı ortaya çıkmaktadır: insan duyusal ve duygusal olarak eylemin tam ortasındadır. Bir Çin atasözünün dediği gibi "duyuyorum ve unutuyorum; görüyorum ve hatırlıyorum; yapıyorum ve anlıyorum" [85]

2.1.3. Etkileşimin seviyeleri

Etkileşimli olan alet, ürün ya da durumlar, sadece etkileşimli olmak ya da olmamak halinden çok farklı etkileşim seviyelerine sahip olabilirler. Etkileşim çok düşükten çok yükseğe farklı seviyelerde değerlendirilebilen bir kavramdır. Etkileşimi belirlemek ve seviyelerini belirlemek adına farklı öneriler sunulmuş ve bu derecelendirmeler tanımlanmaya çalışılmıştır.

Dent M Rhodes ve Janet White Azbell, 1985 yılında yayınladıkları etkileşimli video ile ilgili çalışmalarında etkileşimin üç seviyesinden bahsetmektedir. En düşük seviyede Reaktif (Reactive) olarak isimlendirilen etkileşim, kullanıcının az kontrol sahibi olarak, tanımlı seçenekler ve geribildirim alarak etkileşime girdiği yapıdır. Koaktif (Coactive)

[84] Yuping Liu, L J Shrum, What Is ınteractivity and Is It Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness, Journal of Adversiting; Winter 2020; 31,4: ABI/INFORM Global, s. 54
[85] Chris Crawford, The Art of Interactive Design A Euphonious and Illuminating Guide to Buildung Successful Software (No Starch Press, 2003) s.15

yapıda, ilerleme hızı ve yöntemi kullanıcının kontrolündedir. Proaktif (Proactive) seviyede ise kullanıcının hem içerik hem ilerleyişteki kontrolü üst seviyededir.[86]

Bu yaklaşıma yakın olarak, Schwier ve Misanchuk, etkileşimi yine üç seviyede ele almış ve Reaktif (Reactive), Proaktif (Proactive) ve Karşılıklı (Mutual) olarak adlandırmıştır. Schwier ve Misanchuk'un çalışmasında, seviyelendirmelerin kullanıcı kontrolü, bilgi edinimin doğrulanması, navigasyon, bilgi mimarisi, sorgu oluşturma biçimi gibi daha kapsamlı başlıklar üzerinden ele alınmıştır. Reaktif yapıda, kullanıcıya sunulan seçenekler arasından birini seçen kullanıcının bu doğrultuda ilerlemesi söz konusudur. Buna karşıt olarak proaktif etkileşimde, kullanıcı bir eylem ya da iletiyi kendisi başlatabilmektedir. Karşılıklı etkileşime sahip uygulamalarda ise kullanıcı ve program eş zamanlı olarak etkindir. Karşılıklı etkileşim için sanal gerçeklik ya da yapay zekâ ile tasarlanmış uygulamalar örnek gösterilebilmektedir. Schwier ve Misanchuk'un önerisi olan seviyelendirme, çalışmanın sonrasında da kabul görmüştür ve güncel olarak kullanılmaktadır.[87]

T. A. Aleem etkileşim ile ortam türü ve vurgusu arasındaki ilişkiyi genişletmiş ve etkileşimlilik özelliğini dört kategoriye ayırmıştır: Pasif (passive), Reaktif (reactive), Proaktif (proactive) ve Yönlendirici (directive). Pasif etkileşimde, kullanıcının kontrolü yoktur, bunun yerine tüm kontroller uygulamada düzenlenmektedir. Reaktif etkileşim, kullanıcı için komut dizisi içinde sınırlı bir yanıt sağlamaktadır. Proaktif etkileşim, kullanıcının tipik olarak değerleri değiştirerek durumların tasarımında ve yapımında büyük bir rol oynamasını sağladığı bir yapıdadır. Yönlendirici etkileşime sahip olan çoklu ortam, kullanıcının uygulama içindeki eylemlere hem yanıt vermesini hem de başlatmasını ve ortamın özellikleri ile değişiklik yapabilmesine olanak vermektedir.[88]

Lev Manovich, etkileşimi tanımlarken, Açık (open) Kapalı (close) etkileşim biçimlerinden bahsetmektedir. Manovich'e göre kapalı etkileşim, içerik çeşitliliğinin sınırlı olduğu, kullanıcının tanımlanan yollardan bu belirli içeriğe ulaştığı bir yapıdır. Açık etkileşim ise içeriğin sınırlı olmadığı, kullanıcının tercihine göre programın yeni içerikler üretebildiği, kullanıcının sadece bilgiye erişmenin dışında da iletişim oluşturabildiği örnekleri içermektedir. Manovich etkileşimi tanımlarken, modern insan-

[86] Rhodes, Dent M.; Azbell, Janet White, Designing Interactive Video Instruction Professionally. (Training and Development Journal, v39 n12 Dec 1985) s.31-33
[87] Schwier, R.A. & Misanchuk, E., Interactive Multimedia Instruction. (Englewood CLiffs, NJ: Educational Technology Publications, 1993)
[88] Rachelle S. Heller, C. Dıanne Martın, Nuzı Haneef, And Sonja Gıevska-Krlıu, Using a Theoretical Multimedia Taxonomy Framework. s.15

bilgisayar ara yüzlerinin doğası gereği etkileşimli olmak durumunda olduğunu ve bu nedenden etkileşimli sıfatının kullanılmasının anlamsızlaştığını belirtirken, etkileşim seviyesinin önemine dikkat çekmektedir.[89]

Chris Crawford ise, yüksek seviyedeki etkileşimi iyi bir sohbete benzetmektedir. Bir sohbetin gerekliliği olan önce karşıdakini dinlemek, sonrasında konu ile ilgili düşünerek karar vermek ve sonuç olarak da konuşarak sohbete katkıda bulunma sürecinin benzerinin iyi tasarlanmış bir etkileşimli uygulamada da yer alması gerektiğine dikkat çekmektedir.[90]

Donald Norman, etkileşimin yüksek seviyede ve kalıcı olması için gerçek, uzun süren duyguların gerektiğini ve bu gelişmesinin zaman aldığını ve ancak sürdürebilir etkileşim ile sağlanabildiğini belirtmektedir. Norman, insanların sevdiği, beğendiği, hoşlanmadığı veya küçümsediği şeylerin önemli olduğunu, yüzeyde olan görünümün ve davranışsal faydanın daha küçük roller oynadığını vurgulamaktadır. Ayrıca etkileşimin sürecinin, insanların nesnelerle sahip oldukları ortak yanların ve uyandırdıkları anıların önem taşıdığından söz etmektedir.[91]

2.1.4. Etkileşim tasarımı

Etkileşim tasarımı (Interaction Design) temel olarak insan kullanımı odaklı ürün, servis, çevre yaratma pratiğidir. Endüstri tasarımı, grafik tasarım, mimari gibi estetik ve nitel değerler ile ilgili tasarım disiplinlerinin deneyimleri ile ilişkilendirilmektedir. Bu tasarım disiplinlerinde de tasarımcının temel kaygısı, tasarımı kullanacak ya da deneyimleyecek kişi yani insan faktörüdür. Grafik tasarımcı bir afiş, amblem ya da web sitesi tasarlarken, vermek istediği mesajın hedef kitlesi tarafından doğru anlaşılıp anlaşılmayacağı sorusu ile hareket etmektedir. İnsan ve insanın karşısındaki tasarım ürünü ile etkileşimi de tasarımcısı için benzer kaygılar saklamaktadır. Etkileşim tasarımı denildiğinde çoğunlukla dijital ve etkileşimli tasarımlar akla gelmektedir. Bilgisayarlar, web siteleri, akıllı teknolojiler, sanal gerçeklik ortamları gibi pek çok günümüz gereklilikleri bir yana, asansöre binince seçilen düğmeye basmak gibi en basit eylemde bile deneyimin tasarlanması esas noktadır. Etkileşim tasarımı kavramı ilk olarak Bill Moggridge ve Bill Verplank tarafından 1980'lerde tanımlanmıştır. Çoğu tasarım alanında

[89] Lev Manovich, Roger F. Malina, Sean Cubbit, Language of New Media. (MIT Press, 2002) s.70
[90] Chris Crawford, The Art of Interactive Design A Euphonious and Illuminating Guide to Buildung Successful Software (No Starch Press, 2003) s.7
[91] Don Norman, Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. (Basic Books 2005) s.46

olduğu gibi etkileşim tasarımı da forma ve estetiğe önem verir, ancak odak noktası planlanan davranıştır. Etkileşim tasarımı yoğun olarak, ürünü kullanan insanların ihtiyaç ve isteklerini tatmin etmeye odaklanmaktadır. Bill Verplank'a göre etkileşim tasarımı insan kullanımı içindir ve üç soruya cevap aramalıdır.

1) Nasıl yapıyorsun? (Buton, kol gibi etkileşime geçme aracılarını tanımlar)
2) Nasıl hissediyorsun? (Sıcak, soğuk gibi üründen geri bildirimi tanımlar)
3) Nasıl biliyorsun? (Harita, rota gibi üründen alınan geri bildirim yollarını tanımlar)

Bir tasarımın işlevinin ne olduğuna, bir insanın onu kullandığında ya da deneyimlediğinde nasıl davrandığına ve insanın anlaması için nasıl sunulduğuna karar vermek, etkileşim tasarımcısının arayışlarıdır. Bir başka deyişle, etkileşim tasarımının hedefi, kullanıcının en doğru yolla amacına ulaşmasına imkân veren ürünler tasarlamaktır. Kullanıcı ve ürün arasındaki etkileşim estetik, hareket, ses, zaman, mekân gibi pek çok elemanı kapsamaktadır. Bu noktada etkileşim tasarımı ve kullanıcı deneyimi tasarımı (UX User Experience Design) birbirleri ile tamamen aynı kavramlar gibi görünmektedir. Kullanıcı deneyimi tasarımı, etkileşim tasarımından daha kapsamlı bir alana sahip olarak sadece kullanıcı ve ürün arasında geçecek olan deneyimi tasarlamayı değil, aynı zamanda kullanıcı araştırmalarını da user research; ürünü en çok kullananları araştırmak, user personas; neden ve hangi şartlar altında kullanıcıların ürünü tercih ettiğini araştırmak, user testing; kullanıcı testleri ve usability; kullanılabilirlik deneyimlerini bünyesinde toplamaktadır.[92]

Etkileşim tasarımını daha iyi anlayabilmek için içinde neler barındırdığına göz atmak yerinde bir yöntem olacaktır. Etkileşim tasarımcısı ve akademisyen Gillian Crampton Smith tarafından belirlenmiş olan 4 maddeye, IDEXX Laboratuvarında çalışan etkileşim tasarımcısı Kelvin Silver 5. Maddeyi de ekleyerek etkileşim tasarımı dilini oluşturmuşlardır.

1) Kelimeler: Buton etiketleri gibi anlamlı ve kolayca anlaşılabilir kelimeler etkileşim tasarımının ilk boyutunu oluşturmaktadır. Çok fazla bilgi ile kullanıcıyı yormadan iletişim kurabilmeleri gerekmektedir.
2) Görsel İşaretler: İmajlar, tipografi, ikonlar gibi grafik elemanlardır. Genelde kelimelerin tamamlayıcısı olarak kullanılmaktadır.

[92] https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-interaction-design (Erişim tarihi: 23.4.2018)

3) Fiziksel Objeler ve Alan: Kullanıcıların hangi fiziksel araç yardımı ile etkileşime geçtiğini araştırmaktadır (dijital etkileşim ortamları laptop, akıllı telefonlar). Kullanıcı hangi alan ve mekanlarda ürün ile etkileşime geçmektedir?
4) Zaman: Bu boyut, biraz soyut olsa da, zamanla değişen medyayı ifade etmektedir (animasyonlar, videolar, sesler). Hareketler ve sesler, kullanıcıların etkileşimlerine görsel ve sesli geri bildirim vermede çok önemli rol oynamaktadır. Ayrıca, kullanıcının ürünle etkileşimde bulunmak için harcadığı zaman miktarı ile de ilişkilendirilmektedir.
5) Davranış: Bir ürünün mekanizmasını kapsamaktadır. Kullanıcılar ürün karşısında nasıl hareket etmektedir? Kullanıcılar ürünü nasıl kullanmaktadır? Başka bir deyişle, önceki maddeler bir ürünün etkileşimlerini tanımlarken, bu madde kullanıcıların duygusal tepkilerini veya geri bildirimlerini de içermektedir.[93]

2.1.5. Etkileşim tasarımı süreçleri

Etkileşim tasarımı süreçleri, kullanıcının merkezde olduğu bir dizi yöntem ve tekniklerden oluşan modellerdir. Kullanıcı odaklı tasarım ya da daha güncel adlandırılmasıyla kullanıcı deneyimi tasarımı başlıklarında incelenebilecek olan modeller, tasarım düşünü, ürün tasarımı, yazılım ya da mühendislik alanlarından ödünç alan aşamalar üzerine kurulmuştur. 'Kullanıcı Deneyimi Tasarımı' (UX Design) 1988 yılında yayınladığı The Design of Everyday Things kitabında ilk kez Don Norman tarafından kullanılmıştır. Norman'ın tanımının daha kapsayıcı olduğu görüşüne katılan araştırmacılar ve uygulayıcılar tarafından literatürde yerini almıştır. Kullanıcı deneyimi tasarımı çeşitli uygulamacı ve kuramcılarca ele alınan süreçlerden oluşmaktadır.

Tasarımın süreçlerinin tanımlanması adına önemli bir öneri Design Council tarafından sunulmuştur. Design Council, 1944'te Winston Churchill hükümeti tarafından İngiltere ekonomisinin iyileştirilmesi amacıyla ülkede üretilen ürünlerin tasarımlarının geliştirilmesi için kurulan bir yapılanmadır. Ekonominin geliştirilmesi için çalışmaya başlamış olsa da, bugün mimarlık da dahil olmak üzere tasarımın pek çok alanına yönelik

[93] https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/interaction-design-brief-intro (Erişim tarihi: 20.08.2019)

geliştirme çalışmaları bulunmaktadır.[94] Design Council'in 2004 yılında yayınladığı ve "Double Diamond" olarak isimlendirdiği süreç şemasında 4 aşama bulunmaktadır. Bunlar; Discover (keşfetme), Define (tanımlama), Develop (geliştirme) ve Deliver (Üretme)'dir. Discover (keşfetme) problemi araştırma aşaması, Define (tanımlama) araştırmanın çıktıları üzerinden problemin tanımlanması, Develop (geliştirme) tanımlanmış probleme çözüm önerilerinin tartışılması, Deliver (Üretme) ise çözümlerin test edilmesidir.[95]

Helen Sharp, Jenny Preece ve Yvonne Rogers'ın 2019'ta yayımladıkları, insan bilgisayar etkileşiminin ötesinde etkileşim tasarımına değindikleri kitaplarında tasarım süreci modeli 4 aşamadan oluşmaktadır (Tablo 2.1). Gereksinimlerin keşfedilmesi, Alternatiflerin tasarlanması, Prototipleme ve Değerlendirme olarak sıralanan süreç, her aşama için önerilen yöntemleri içermektedir.[96]

Etkileşimli tasarım sürecine ilişkin önerilmiş ve başlıklandırılmış pek çok model vardır. Bu modellerde farklılıklarla beraber benzer özellikler gösteren aşamalar bulunmaktadır. Araştırma, analiz ve problem tanımı aşaması ile başlayan modellerden bir kısmı üretim ile biterken, bir kısmı test ya da prototipleme aşamasında süreci tamamlamaktadır. Modellerden çıkartılan temel bileşenler tablodaki gibi sıralanabilir.

Tablo 2.1. *Sharp, Preece ve Rogers, Interaction Design Process/Etkileşimli Tasarım Süreci, (https://slideplayer.com/slide/4276504/), (Erişim tarihi: 01.06.2021)*

Tanımlama	1	Persona
	2	Kullanıcı Senaryosu
Toparlama (Tasnifleme)	3	Bilgi Mimarisi
	4	Akış Şeması
Tasarlama	5	Etkileşim için Hikaye Panosu
	6	Görsel Tasarım
Test etme	7	Prototipleme
	8	Test uygulaması

[94] https://www.designcouncil.org.uk/who-we-are/our-history (Erişim tarihi: 01.06.2021)
[95] https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond) (Erişim tarihi: 01.06.2021)
[96] Sharp, H., Preece, J ve Rogers, Y. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley. 2019

Persona: Persona terimi, Psikoloji alanında, Etrüsklerin taktığı mimik maskelerine referans veren, Jung tarafından durumun veya çevrenin taleplerini karşılamak için sunulan ve bireyin içsel kişiliğini temsil etmeyen maske veya cephedir; kamusal kişilik anlamında kullanılmıştır.[97] Deneyim tasarımı alanında ise 1980 başlarında Alan Cooper tarafından kullanılmış, tasarlanan yazılımı kullanacak olan insanlarla empati kurmanın ve onları içselleştirmenin bir yolu olarak geliştirilmiştir.[98]

Personalar, tasarımcıların odaklanabilecekleri ve ürünler tasarlayabilecekleri, geliştirilmekte olan ürünün tipik kullanıcılarına ilişkin içeriğe sahiptir. Bu savunu ile belirli insanları tanımlamazlar, aksine gerçekçidirler ve idealize edilmezler. Herhangi bir kişi, veri toplamaya dahil olan bir dizi gerçek kullanıcının bir sentezini temsil eder ve bir dizi kullanıcı profiline dayanır. Her persona, bir iş tanımı veya basit bir demografiden çok, geliştirilmekte olan belirli bir ürünle ilgili benzersiz hedefler dizisi ile karakterize edilirler. Bunun nedeni, hedeflerin genellikle aynı iş rolündeki veya aynı demografideki insanlar arasında farklılık göstermesidir.[99]Personanın özellikleri, karakteri yazılı olarak hazırlandıktan sonra, bu personanın başına gelebilecek birbirinden farklı durumlar için kullanıcı senaryosu hazırlanır.

Kullanıcı Senaryosu: Anlatı veya hikaye anlatımı, en eski insan aktivitelerinden biridir. Bir anlatı yöntemi olarak senaryo, tutarlı bir dizi varsayıma dayalı olarak geleceğin makul bir açıklamasıdır. Şu veya bu türden senaryolar, askeri taktikler veya şehir planlaması gibi birçok alanda uzun süredir kullanılmaktadır. Kullanıcı senaryosu, olabilecek durumların bir kombinasyonudur; başka bir deyişle tasarım hikayeleridir. Senaryolar, gereksinimlerin geliştirilmesinden bir tasarımın tüm olası etkileşimleri hesaba katmasını sağlamaya kadar değişen kullanımları ile ürün ve hizmet tasarımındaki araçlar arasındadır.[100]

Bilgi Mimarisi: Bilgi mimarisi ve ardından gelecek olan akış şeması aşamaları, persona üzerinden geliştirilen senaryo yardımıyla oluşturulan içeriğin düzenlenmesi ile ilişkilidir. Bilgi mimarisi, öncelikli olarak web siteleri bağlamında içeriğin "bulunabilirliği" ve gezinme ile ilgili sorunları çözmeye adanmış bir disiplin olarak ortaya

[97] https://www.britannica.com/science/persona-psychology (Erişim tarihi: 01.06.2021)
[98] Goodwin, K. Designing for The Digital Age. Wiley. 2009 s.229
[99] Sharp, H., Preece, J ve Rogers, Y. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley. 2019. s.403
[100] Goodwin, K. Designing for The Digital Age. Wiley. 2009 s.308

çıkmıştır.[101] Bilgi mimarisi içeriğin yapısına odaklanır, ancak aynı zamanda içeriğe erişim sağlayan davranışlarla ve içeriğin kullanıcıya sunulma şekliyle de ilgilidir.

Akış Şeması: Akış şeması, sürecin ayrı adımlarının sıralı şekilde gösterildiği bir diagramdır. Çok çeşitli amaçlar için uyarlanabilen ve üretim süreci, idari veya hizmet süreci veya proje planı gibi çeşitli süreçleri tanımlamak için kullanılabilen genel bir araçtır. Akış şemasına dahil edilebilecek unsurlar, sürece giren veya çıkan bir dizi eylem, malzeme veya hizmet, alınması gereken kararlar, dahil olan insanlar, her adımda dahil olan zaman ve/veya süreç ölçümleridir.

Etkileşimli tasarım alanında akış şemaları, süreçlerdeki kullanıcı akışlarının ve görevlerin diyagramlarıdır. Tasarımcılar, tasarımlardaki etkileşimleri görselleştirmek ve paydaşlara anlaşılması kolay tasarım haritaları sunmak için bu çok yönlü araçları kullanır. Kullanıcıların etkileşimli bağlamlarda yapabileceği her şeyi göstermek için etiketli, standartlaştırılmış sembolleri çizgilerle birleştirirler.

Bir kullanıcı akış şeması, gözlemleri ayarlamadan veya kullanıcı testi için görevler oluşturmadan önce, kullanıcılar hakkında daha fazla bilgi edinilmesine yardımcı olur. Kullanıcılar hakkında temel bilgiler, ürünle ne yapmak istediklerini anlamak için yeterli olmazken, akış şeması kullanıcının yönlendirilmesine ve planlama yapmasına yardımcı olmaktadır.[102]

Etkileşim için Hikaye Panosu (Storyboard): Hikaye panosu, ağırlıklı olarak film endüstrisinin bir yöntemi olarak tanımlanır. Bir dizi karenin, nihai sahne hakkında fikir vermesi adına, bir film dizisi enstantanelerinin skeç olarak tasvir edildiği yapıdır. Benzer şekilde, etkileşimli sistem tasarımı için, hikaye panoları etkileşimin belirli noktalarında arayüzün anlık görüntülerini sağlar. Etkileşimli ürünler zamanla durum değiştirdiğinden, üretken etkileşim tasarımcılarının bu durum değişikliklerini eskiz biçiminde temsil etmek için bu yola ihtiyacı vardır. Hikaye panosu kısaca, zaman içindeki eylemi canlandırmak için kullanılan eskiz niteliğindeki görsel hikayenin kaba bir taslağıdır.

Etkileşimli ürünler ve hizmetler bir eylem akışı içerdiğinden ve bu etkileşimi kodlamak masraflı olduğundan, tasarım senaryosunu küçük küçük resimlerle görselleştirmek ve bu akışı değerlendirmek için harika bir yoldur.[103] Bu panolar tasarımın

[101] Cooper, A., Reimann, R. ve Cronin, D. About Face 3: The Essentials of Interaction Design, Wiley, 2007, pxxx
[102] Still, B & Kate Crane. Fundamentals of User Centered Design. (Taylor & Francis, 2017) s.94
[103] Goodwin, K. Designing for The Digital Age. Wiley. 2009 s.391-392

doğru yönde ilerleyip ilerlemediğini hızlı bir şekilde belirleyen yöntem olarak kullanılır.[104]

Görsel Tasarım: Görsel tasarım, bir tasarımın/ürünün estetik çekiciliğini ve kullanılabilirliğini uygun görseller, tipografi, boşluk, düzen ve renk ile geliştirmeyi amaçlar. Ayrıca etkileşimli tasarım bütününün önemli bir parçasıdır. En küçük ve en ince ayrıntılar bile, kullanıcıların ne düşündüklerini ve nasıl hissettiklerini etkilemektedir.[105] Diğer yandan ürünün form faktörünü ve etkileşim çerçevesini tanımlamadaki odak, büyük ölçüde fayda üzerinedir, başka bir deyişle işi en basit şekilde hangi çözümün başaracağını belirlemektir. İyi uygulanmış bir tasarım, fayda ve kullanılabilirliği arzu edilirlik veya diğer uygun duygularla dengelemektedir.

Diğer bütün görsel tasarım ürünlerinde olduğu gibi, etkileşimli tasarıma yönelik görsel tasarımlar da genel görsel tasarım elemanları ve tasarım prensipleri ile gerçekleştirilir. Ancak Don Norman "Duyusal Tasarım" önermesinde duyusal etki potansiyeli açısından, etkileşimli tasarımlardaki görsel çözümlemeler için özellikle 5 prensibin altını çizmektedir. Bunlar, denge, kontrast, görsel hiyerarşi, boyut ve Gestalt prensipleridir.[106]

Prototipleme: Prototip, bir tasarımın, paydaşların onunla etkileşime girmesine ve uygunluğunu keşfetmesine olanak tanıyan ön uygulamasıdır. Prototipler, örneğin bir binanın, bir köprünün ölçekli modeli, bir ekranın kağıt tabanlı taslağı veya üç boyutlu bir maketinden oluşmuş durumudur. Aslında, bir prototip, kağıt tabanlı bir hikaye panosundan karmaşık yazılım parçasına ve karton maketten kalıplanmış veya preslenmiş metal parçasına kadar her şeyi kapsamaktadır.

Test Uygulamaları: Prototiplemenin çalışır hale gelmesi üzerine, etkileşimli tasarımda test etme aşamasına geçmek gerekir. Test etmenin temel amacı, tasarım uygulanmaya geçilmeden önce gerekli dönütleri almak ve yine gerekli durumlarda bu dönütler ışığında önceki aşamalara geri dönerek gerekli düzeltmeleri yapmaktır.

Etkileşimli tasarımlar için gereksinime göre çok farklı test uygulamaları kullanılmaktadır. Ancak bu uygulamalardan en sıklıkla tercih edilenler focus grup çalışmaları, uzman görüşü alınması ve kullanılabilirlik testidir.

---

[104] Dix, A., Finlay, J et all. Human Computer Interaction. (Pearson Education Limited. 3. Baskı. 2004) s.244
[105] https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-design (Erişim tarihi: 01.06.2021)
[106] https://www.nngroup.com/articles/principles-visual-design/ (Erişim tarihi: 01.06.2021)

2.2. Sanat ve Tasarımda Etkileşim

2.2.1. Katılımcı sanat

Katılımcı sanat, yaratıcı süreçte izleyicinin katılımı ile tamamlanarak, izleyiciyi konuya davet eden sanat yaklaşımını tanımlayan terimdir.[107] İzleyicilerin gözlemci olmasının yanı sıra birer editör, yazar veya sanat yönetmeni olmasına izin vermektedir. Bu yaklaşımda izleyicinin fiziksel etkileşimi olmazsa eser yarım kalmaktadır. İzleyicinin pasif bir gözlemci olduğu ya da eseri satın alarak tüketici rolünü gerçekleştirdiği geleneksel sanat anlayışını sorgulamayı hedeflemektedir. Bu bakışla, sanatçı ve izleyici iş birliği halindedir ancak çoğunlukla nerede başlayıp nerede bitirileceği bireyden bireye değiştiği için kestirilememektedir.

Katılımcı sanatın kökleri, seyirciyi provoke etmek, skandal çıkarmak ve ajite etmek amacıyla tasarlanan erken 20. yüzyıl fütürist ve dadaist performanslara dayanmaktadır. 1950'lerin sonunda sanatçı Allan Kaprow, izleyicinin katılmaya teşvik edildiği performanslar tasarlamıştır. Fransız film yapımcısı ve yazar Guy Debord, izleyicinin pozisyonunu elimine etmek için katılımcı sanatı desteklemiş ve toplu olarak yapılan endüstriyel resimler ortaya çıkarmıştır.[108] Katılımcı sanat teriminin en eski kullanımlarından biri, 1980 yılında Santa Barbara Çağdaş Sanatlar Forum'u tarafından düzenlenen "Downtown Los Angeles Artists" sergisi ile ilgili fotoğrafçı Richard Ross'un incelemesinde görülmüştür. Los Angeles Çağdaş Sanatlar Enstitüsü dergisinde yer alan incelemede Ross, sanatçı Jon Peterson, Maura Sheehan ve Judy Simonian'ın çalışmaları için "bu sanatçılar halkın sorumluluğunu yüklenmiştir, sanatları katılımcıdır" biçiminde yorumlamaktadır.[109] Katılımcı sanat, sanatçının eserini sergileme sırasında ya hiç olmaması ya da katılımcılarla eşit olabilmesi adına, yeterince uzakta durmasını gerektirmektedir. Böylelikle katılımcılar yaratıma aracılık etmektedirler. Aksi durumda, katılımcılar her zaman sanatçının otorite alanı içerisinde hareket edecekler ve katılım doğal işleyişi içinde gerçekleşemeyecektir. Bu ayrıntı, katılımı kendi içinde bir form olarak kabul etmede büyük bir öneme sahiptir ve katılımcı sanatı, etkileşimli sanattan (interactive art), toplum temelli sanattan (community art) ve toplumla birleşik sanattan (socially engaged art) etkin bir biçimde ayırmaktadır. Bu sanat türlerinde sanatçının

[107] https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/participatory-art (Erişim tarihi: 21.08.2019)
[108] https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/participatory-art (Erişim tarihi: 21.08.2019)
[109] https://en.wikipedia.org/wiki/Participatory_art (Erişim tarihi: 21.08.2019)
Richard Ross."At Large In Santa Barbara." *LAICA Journal*. September–October 1980, Number 28. 45-47

varlığı, ortaya çıkabilecek olası sonuçları aynı biçimde etkilemektedir. Lygia Clark'ın hareketli heykelleri gibi varyasyonlardan, Marina Abramovic'in "Rhythm 0/Ritim 0" performansında olduğu gibi sanatçının vücudunu seyircinin takdirine bırakmasına kadar uzanan geniş bir yelpazede katılım dereceleri mevcuttur.

1950'lerin başında Brezilya/Sao Paulo'da ilk kez gerçekleştirilen Bienalde, Bauhaus'da eğitimini tamamlamış olan sanatçı Max Bill'in retrospektifi yer almış ve soyut sanatın yeni bir anlam kazanmasına sebep olmuştur. 1960'da Brezilyalı sanatçı Lygia Clark, iki boyutlu ve üç boyutlu form arasındaki farkı etkili bir biçimde ortadan kaldırarak "Bichos" alüminyum heykelleri tasarlamış ve seyirciyi katılımcı olmaya teşvik etmiştir (Görsel 2.7). Her katılımcının deneyimlemesi ile farklı form alabilen, sayısız biçime girebilen açık heykelleri ile, sanat nesnesinin kendisinin değil, seyircinin katılımı olduğunu vurgulamıştır.[110] Yugoslav sanatçı Marina Abramovich'in 1974 yılında gerçekleştirdiği Rhythm 0 performansı, korkutucu sonucu ile tarihteki yerini de almıştır (Görsel 2.8). Altı saat süren performansta sanatçı, galerinin ortasında ayakta durmuş ve önüne düşünülerek seçilmiş 72 farklı obje konulmuştur. Makas, tabanca, ip, gül, şarap, bal gibi seyircilerin sanatçıya tavrını belirleyen objeler ile bir nevi deney yapılmıştır. Başlangıçta seyircinin romantik tavırlarıyla ilerleyen performans, izleyicinin vahşileşerek sanatçıya zarar vermesi ve galeri sahibinin performansa müdahalesi ile sonuçlanmıştır.[111]

Görsel 2.7. *Clark, Bicho de Bolso, Heykel Formları, 1966, (https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/grupo-frente), (Erişim tarihi: 25.09.2019)*

Görsel 2.8. *Abramovic, Rhythm 0/Ritim 0, Pperformans, 1974, (https://www.guggenheim.org/artwork/5177), (Erişim tarihi: 25.09.2019)*

[110] https://www.khanacademy.org/humanities/global-culture/identity-body/identity-body-europe/a/lygia-clark-bicho (Erişim tarihi: 25.09.2019)
[111] https://www.moma.org/audio/playlist/243/3118 (Erişim tarihi: 26.09.2019)

Oregon Humanities dergisinde çalışan yazar Eric Gold sanatçının, izleyicinin ve birbirleriyle etkileşimlerinin aracı olduğu sanat eserlerini ifade eden geleneği şöyle anlatmıştır; "ressamın boyaları ve canvası, heykeltraşın ahşap ya da mermeri gibi sosyal uygulama sanatçısının da çoğu zaman yarattığı ve seyirciyi katılmaya davet ettiği bir senaryosu vardır. Sonuçlar, fotoğraf video ya da başka bir biçimde belgelenmektedir çünkü sanat eseri izleyicinin sanatçıyla ve durumla olan ilişkisinden ortaya çıkan etkileşimlerdir."

Katılımcı veya etkileşimli sanat, sanatçı, seyirci ve çevresi arasında dinamik bir iş birliği yaratmaktadır; sadece sessizce durarak bakılabilen değil, dahil olunabilen sanattır. Ona dokunabilir, koklayabilir, üzerine yazabilir, konuşabilir, dans edebilir, oynayabilir, ondan öğrenebilir niteliktedir. Yani bu sanat türevinde birlikte oluşturmak esastır. Aralarındaki ince ayrım çoğu zaman anlaşılamadığından veya fark edilmediğinden etkileşimli sanat, toplumla birleşik sanat ve toplum temelli sanat çoğu zaman katılımcı sanat olarak ifade edilmektedir.

Özetle katılımcı sanat; izleyici ile yaratılan, katılım eyleminin kendisinin sanat olarak tanımlandığı, etkileşimli, ilişkili, birlikte olma halini içeren, aktivist, dialojik gibi kavramlar çerçevesinde incelenen sanat olarak varlığını göstermektedir.[112]

2.2.2. Etkileşimli sanat

Etkileşimli sanat, sanatın amacına ulaşmasını sağlayacak biçimde izleyiciyi işin içine dahil eden sanat türüdür. Bazı etkileşimli sanat enstalasyonları bunu gözlemcinin veya ziyaretçinin içinde, etrafında ve çevresinde dolaşmasına izin vererek başarırken, bazıları da sanatçıdan veya izleyiciden sanat eserinin bir parçası olmasını ister. Bu tür sanat eserleri sıklıkla bilgisayarları, ara yüzleri ve bazen harekete, ısıya, meteorolojik değişikliklere veya yapımcılarının yanıt vermeleri için programladıkları diğer girdi türlerine yanıt veren sensörlere sahiptir. Sanal internet sanatının ve elektronik sanatın pek çok örneği izleyici ile etkileşim içerisindedir. Yeni medya sanatçısı olan Maurice Benayoun tasarladığı sanal gerçeklik ortamında izleyicilere "ziyaretçiler", video ve etkileşimli sanat ile uğraşan Miroslaw Rogala ise "kullanıcılar" diye hitap etmektedir. İlk etkileşimli sanat örnekleri 1920'lere kadar uzansa da, interaktif ve dijital olan sanat, sanat sahnesine resmi girişini 1990'ların sonunda yapabilmiştir. Bu tarihten günümüze kadar

[112] Michael Kelly, Encyclopedia of Aesthetics Editor-in-Chief (Oxford University Press, 2014)

sayısız müze ve mekân, dijital ve etkileşimli olan sanatı kendi bünyelerine dahil etmektedirler. Tomurcuklanan bu sanat türü, internet sosyal alt kültürünün yanı sıra, büyük ölçekli kentsel enstalasyonlarla da hızlı bir şekilde 2000'lerde büyümüştür. Etkileşimli sanat içinde etkileşimli müzik, etkileşimli drama gibi çok çeşitli türleri de barındırmaktadır. Öncelikle bilgisayar sistemleri olmak üzere gelişen teknoloji, etkileşimli sanat konusunda kendine yeni alanlar yaratmıştır; etkileşimli mimari, etkileşimli film, etkileşimli hikâye anlatımı, etkileşimli enstalasyonlar gibi.

Teorisyen ve yeni medya sanatçısı Maurice Benayoun'a göre, ilk etkileşimli sanat eseri Antik Yunan dönemi ressamlarından Parrhasius'a aittir (Görsel 2.9). Parrhasius ile Zeuxis kimin daha iyi ressam olduğu konusunda iddiaya girerler. Zeuxis'un çizdiği üzüm tanelerini oradan geçen bir kuş sürüsü gerçek sanmış ve resmi gagalamıştır. Böylece Zeuxis yeteneği ile kuşları kandırmayı başarmıştır. Kısa bir süre sonra Parrhasius, Zeuxis'i atölyesine davet etmiş ve eserini örten perdeyi açmasını istemiştir. Zeuxis perdeyi açmaya çalışınca, aslında sadece bir perde çizimi olduğunu anlamış ve yenilgiyi kabul etmiştir. Zeuxis kuşları, Parrhasius usta bir ressamı, aynı zamanda da rakibini kandırmayı başarmıştır.[113] Bu, etkileşimli sanatın özgünlüğünün bilgisayar kullanımından ziyade, sergilenen eserin ya da kurgulanan durumun kalitesinde ve "diğerlerinin" olaya, işe, kurguya katılımına dayanmaktadır.[114]

Görsel 2.9. *Zeuxis ve Parrhasius, 5.yüzyıl, (https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/greekpast/4891.html), (Erişim tarihi: 21.08.2019)*

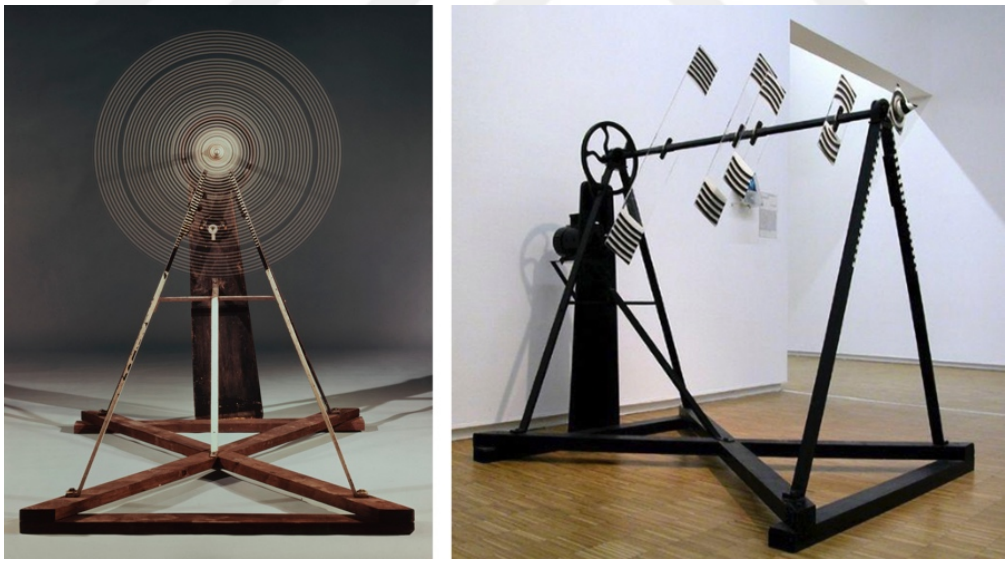
[113] https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/greekpast/4891.html (Erişim tarihi: 21.08.2019)
[114] https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art (erişim tarihi: 21.08.2019)

Etkileşimli sanat eserlerinin ilk örneklerinden biri de, Fransa Colmar'daki Unterlinden müzesinde bulunan ve 2012 senesinde 500. yılı kutlanan "The Isenheim Alterpiece/Isenheim Sunağı"dır (Görsel 2.10). Eserin (1512-1516) heykel parçalarını sanatçı Nikolaus of Haguenau, resmedilmiş kısımlarını ise ressam Matthias Gnünewald yapmıştır. Sunak Isenheim'de bulunan ve bir zamanlar hastane olarak kullanılan St. Anthony manastırı için tasarlanmıştır. New York Times dergisi, Temmuz 2016 sayısında bu esere yer vermiş ve acının portresi; umudun mesajı olarak tanımlanmıştır. Aynı zamanda Avrupa resim sanatı küratörü Christopher Atkins tarafından anlam katmanlarını açmak, ortaya çıkarmak için dinamik, güçlü ve hareketli bir grup imaj bütünü olarak yorumlanmıştır.[115] Dış ve iç kanatlara sahip olan eser, kanatların açılıp kapanması ile bambaşka bir görünüme kavuşmaktadır. Kutsal günlerde açılan dış kanatlarda Bakire Meryem'in İsa'ya gebe olduğunun duyurulmasına ilişkin 4 sahne ile betimlenen, iç kanatların açılmasıyla da hastalıkların koruyucusu Aziz Anthony'e ait heykeller görülmektedir. İsa'nın çarmıha gerilişi, İsa'nın ölümü ve Azizleri konu alan eserde, pek çok sembolik anlatımla beraber, iç içe geçen hikâyeleştirme ve görselleştirme mevcuttur.

Görsel 2.10. *Nikolaus of Haguenau ve Matthias Gnünewald, Isenheim Altarpiece/İsenheim Sunağı,Unterlinden Müzesi, 1512-1516, (https://www.musee-unterlinden.com/), (Erişim tarihi: 04.01.2020)*

[115] https://www.nytimes.com/2016/07/07/travel/isenheim-altarpiece-musee-unterlinden.html (Erişim tarihi: 04.01.2020)

1920 yılında Marcel Duchamp'ın boyanmış cam, demir, elektrikli motor ile yaptığı "Rotary Glass Plate/Döner Cam Tabakalar" (Precision Optics) isimli eserinde, izleyicinin makinayı çalıştırması ve optik illüzyonu görebilmesi için etrafında dolaşması beklenmektedir (Görsel 2.11). 1970'lerde video ve ses gibi yeni teknolojileri kullanarak sanatçılar canlı performanslar ve etkileşimlerle denemelerde bulunmaya başlamışlardır. Etkileşimli sanat, 1990'lı yıllarda bilgisayar tabanlı etkileşimin ortaya çıkması nedeniyle, büyük bir fenomen ve yeni bir tür sanat haline gelmiştir. Son 10-15 yıldır mimarların, sanatçıların ve tasarımcıların ilgi alanlarını kendi bünyesinde toplayan melez bir alan yaratılmaktadır. Bununla birlikte bilgisayarlar ve gerçek zamanlı bilgi işlem, sanal dünyayı modern sanat alanı ile buluşturmada kolaylıklar sağlamış, önceden kurgulanmış dahi olsa, beklenmeyen birleşimleri hedeflemiştir. Farklı disiplinlerin sınırlarının eridiği, birbirinin içine geçtiği video projeksiyon, lazer, robotik ve mekatronik modellerin kullanıldığı insan-insan, insan-nesne ve insan-bilgisayar arasında fiziksel ve sanal etkileşim yollarının kurgulandığı ve bir arada kullanıldığı tasarımlar, her geçen gün kendini göstermeye devam etmektedir.



Görsel 2.11. *Duchamp, Rotary Glass Plates Precision Optics/Döner Cam Tabakalar, Etkileşimli Heykel, Yale Center for Britsh Art, 1920, (https://artgallery.yale.edu/collections/objects/43792), (Erişim tarihi: 21.08.2019)*

Polonya-Almanya asıllı sanatçı Karina Smigla Bobinski, kinetik heykeller, dijital ve fiziksel etkileşimli ortamlar ve yerleştirmeler, çeşitli sanat bileşimleri, karma gerçeklik nesneleri, multimedya fiziksel tiyatro gösterileri gibi çeşitli alanlarda projeler üretmektedir. Sanatçı kendisini kinetik sanat, resim, enstalasyon, performans ve heykel

disiplinleri arasında bir köprü olarak görmektedir.[116] 2020 yılında OMM'da (Eskişehir Odunpazarı Modern Müze) sergilenen etkileşimli kinetik heykel/ortam eserini "ADA sanat yapma makinası" olarak isimlendirmiştir. Pek çok yerde de sergilenen bu düzenleme, izleyicileri ile tam bir etkileşim içindedir. Bobinski'nin ADA'sı ismini, dünyanın ilk bilgisayar programcılarından biri olarak tanınan Ada Lovelace'ten almaktadır. Sanat yapma makinası helyum gazıyla doldurulmuş, füzen uçlarla çerçevelenmiş bir küredir. Ziyaretçilerin yönlendirmesiyle içinde bulunduğu alanda gezinirken karşılaştığı yüzeylere izini bırakmaktadır. Bu izlerin biçimi ise hem katılımcı etkileşimi hem de sanat makinasının özerk kararları sonucunda ortaya çıkmaktadır. Nesne ile katılımcılar arasında oluşan karşılıklı etkileşim, füzenlerin bıraktığı izlerle görünür kılınmıştır. İzler yavaş yavaş desenlere ve işaretlere dönüşürken, Bobinski bu yeni dilin şifresini çözmeyi katılımcıların kendisine bırakmaktadır[117] (Görsel 2.12).

Görsel 2.12. *Bobinski, ADA, Etkileşimli Kinetik Heykel-Ortam, OMM Odunpazarı Modern Müze, 2020, (https://omm.art/tr/sergi/ada), (Erişim tarihi: 12.04.2020)*

[116] https://www.smigla-bobinski.com/ (Erişim tarihi:11.04.2020)
[117] https://omm.art/tr/sergi/ada (Erişim tarihi:12.04.2020)

2.2.3. Topluluk sanatı

Topluluk sanatı ya da topluluk temelli sanat, bir topluluk ortamına dayanan, toplulukla etkileşime girme veya toplulukla diyalog kurma aracılığı ile karakterize edilen ve genellikle sanatla ilgisi olmayan insanlarla iş birliği yapan, profesyonel bir sanatçının katkıda bulunduğu sanatsal etkinlik türüdür.[118] Topluluk sanatı kavramı kültürel demokrasi fikrinden doğmuştur. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan kültürel demokrasi, merkezi iktidar kurumlarından ziyade, kültürel ve sanatsal ifadenin bireyler ve topluluklar tarafından üretildiği uygulamaları anlatmaktadır. Sanatın daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamak için, yüksek kültür ve düşük kültür arasındaki sınırları yıkmayı amaçlamaktadır. Bu sanat kimi zaman "diyalog sanatı" kimi zaman "toplulukla ilişkili sanat" veya "topluluk temelli sanat" olarak da adlandırılmaktadır. Kalabalık ortamda üretilen sanat pratiğini ifade etmekte ve herhangi bir medyada gerçekleştirilebilmektedir. Terim, 1960'ların sonunda Amerika, Kanada, Hollanda, Birleşik Krallık, İrlanda ve Avustralya'da ortaya çıkan çağdaş sanat projelerinden doğmuştur. Genellikle ekonomik olarak moralsiz bölgelerde faydası görülmüştür. Yerel topluluk üyeleri, sanatsal uygulama yoluyla endişe veya sorunlarını dile getirmek için bir araya gelmiş ve profesyonel sanatçılar veya aktörler değişken projeler üretmişlerdir. Bu sanatsal uygulamalar ulusal ya da uluslararası olayları ya da değişiklikleri tetiklemek için katalizör görevi görmüştür.[119]

Sosyal değişim için yapılmış sanat projeleri (Art For Social Change) üç temel biçimde şekillenmektedir. 1) Tek bir sanatçının veya sanatçı grubunun odağında olduğu, sanatçı ya da sanatçı grubu tarafından yürütülen çalışmalar, 2) sanatçının katalizör görevi gördüğü sanat yapmayı kolaylaştırıcı olarak rol aldığı çalışmalar, 3) diyalog şeklinde yürüyen sanatçının problem çözücü olarak rol aldığı ancak sanatsal sunum kaygısı taşımayan sanat temelli çalışmalardır.[120] Günümüz toplumlarında oluşan bu ortaklıklara sağlık, eğitim gibi konuları, göçmen derneklerini, LGBT grubu ve gençlik topluluklarını örnek vermek mümkündür.

[118] https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/community-art (Erişim tarihi: 30.09.2019)
[119]https://en.wikipedia.org/wiki/Community_arts (Erişim tarihi: 30.09.2019)
[120] https://icasc.ca/what-art-social-change (Erişim tarihi: 05.01.2020)

Görsel 2.13. *German Crew, Şehir Grafiti Çalışması, Meksika, 2015, (https://www.theguardian.com/world/2015/aug/01/mexico-pachuca-mural-las-palmitas-public-art), (Erişim tarihi: 11.04.2020)*

Topluluk temelli sanata, German Crew isimli sanatçılar kolektifinin 2015 yılında gerçekleştirdiği proje örnek olarak gösterilebilmektedir (Görsel 2.13). Ekip, 14 ay süren projesinde, Meksika'da bulunan ve işçi sınıfının yaşadığı "barrio" adı verilen yoksul mahallenin imajını değiştirmek için yerel halk ile birlikte çalışmıştır. Ekip, 209 evin cephelerini parlak renklerde boyayarak, bu yamaç mahallesini dev, renkli bir duvar resmine dönüştürmeyi başarmışlardır. Projenin yöneticisi Enrique Gomez liderliğinde, her hane sakininin projeye katılımı sağlanmıştır. Şehir yönetiminin desteklediği bu projeden önce dışarıya çıkmaya ve birbirleri ile etkileşim kurmaya korkan halk, projenin bitiminde beraber çalışmanın da verdiği enerji ile topluluk ruhuna sahip çıkmışlardır.

2.2.4. Kamusal sanat

Kamusal sanat herhangi bir medyada, fiziksel kamusal alanda, sahneleme amacıyla herkesin erişebileceği biçimde planlanmış ve uygulanmış sanattır. Küratörlerin, ilgili alanda görev yapan organların ve uzman pratisyenlerin, sahaya özgü çalışma pratiğini,

toplumun katılımı ve iş birliği içinde gerçekleştirmesini ifade etmektedir. Yani kısaca, kamusal alanda sergilenen herhangi bir sanatı içerir. Bununla beraber sanatın ne ifade ettiği ve kimin için olduğu kriterleri de fiziksel konumu kadar önemlidir.[121] Sadece objelerle kısıtlı kalmamakla birlikte, sokak tiyatrosu, geçit törenleri gibi aktiviteleri de kapsamaktadır.

Kamusal sanat halk tarihinin gelişen kültürün ve kolektif hafızanın bir parçasıdır; toplumu yansıtır ve açığa çıkarır, şehirlere anlam katar. Bu alanda sanatçılar içsel vizyonlarını dış dünyaya yansıtırken, kamusal tecrübenin bir parçasını yaratmaktadırlar.[122] Amerika'lı heykeltraş Claes Oldenburg, günlük kullanım eşyalarının büyük kopyalarını üreterek, kamusal sanat enstalasyonları tasarlamıştır. Genellikle büyük boyutlu projelere yoğunlaşmış ve kamusal sanatın en bilinen örneklerine imzasını atmıştır (Görsel 2.14).

Görsel 2.14. *Olderburg, Bruggen, Screwarch/Vidakemer, Heykel-Köprü Museum Boymans-van Beuningen, Hollanda, 1984, (http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/screwarch.htm), (Erişim tarihi: 23.02.2020)*

Amerika'lı sanatçı ve Hollanda'lı sanatçı ve aynı zamanda eşi Coosje van Bruggen ile 1984 yılında "Screwarch/Vidakemer" projesini tasarlamışlardır. Rotterdam şehrinde pek çok köprünün varlığını keşfetmiş ve bir vidanın yay gibi duran kemerli bir versiyonunu hayal etmeye başlamışlardır. Coosje'nin soyadının (Von Bruggen) Felemenkçe "köprüler" anlamını taşıması ve B harfinin yayı anımsatması düşüncesi

[121] https://en.wikipedia.org/wiki/Public_art (Erişim tarihi: 01.10.2019)
[122] https://www.associationforpublicart.org/what-is-public-art/ (Erişim tarihi: 01.10.2019)

projeye daha fazla motive olmalarını sağlamıştır. 3.086 metre yüksekliğindeki dev alüminyum heykel Boymans-van Beuningen müzesinin önünde, suyun kenarında adeta bir köprü gibi algılanmaktadır. [123]

2.2.5. Sosyal eylem sanatı/ Toplumla birleşik sanat

Sosyal eylem sanatı, insan etkileşimi ve sosyal söylemin birleşimine odaklanmış bir sanat uygulamasıdır. Aynı zamanda da toplumla birleşik sanat, bireyler, topluluklar ve kurumlarla iş birliği yaparak, sosyal ve/veya politik değişim yaratmayı amaçlamaktadır. Bu disiplin, herhangi bitmiş tasarım ya da üründen ziyade, çalışmanın sürecine önem vermektedir.[124] Sanatçılar, çalışmalarını belirli bir seyirci kitlesiyle beraber yaratmakta ve var olan sosyal sistemlerde değişim sağlamak amacıyla kritik müdahaleler önermektedir. İşbirlikçi pratiği yakalamak için sanata, estetiğe, etiğe, medya stratejilerine, sosyal sistemler ve sanatçı arasındaki etkileşime ihtiyaç duymaktadır. Toplulukları ortak hedefe doğru harekete geçirmek amacıyla, çeşitli görsel veya sosyal formlarda performanslar ya da sosyal aktivizmler, gerçekleştirmektedirler.

Sanatçılarının asıl amacı da, toplumlarında ve çevrelerinde sembolik olmayan, gerçek, sosyal ve politik değişimi sağlamaktır. Bu çerçevede her proje, hizmet edeceği topluma ve çevreye göre hazırlanmalıdır. Uygulama sırasında halkın veya izleyicinin tanınması projenin geliştirilmesinden önce gelmektedir. Sanatçının kimlerle etkileşim kuracağı ve sanat eserini nereye kuracağı önemlidir. Kiminle etkileşimde olacağı ya da kimlerin katılacağı, projeler için başlangıçta bir varsayımdır. Bu etkileşimin nerede gerçekleştirileceği konusu ise temel olarak iki düzeyde ele alınmaktadır. Şehir, bölge gibi daha geniş kapsamlı ya da sokak, müze, stüdyo gibi dar alanlı olarak planlanmaktadır. Sosyal eylem sanatı çoğunlukla değişime, konuya ya da coğrafyaya dayalı kentsel dönüşüm projelerini, pedagojik projeleri, sanatsal aktivizmi ve protestoları benimsemektedir. Hedefi doğrultusunda somut bir farklılık elde etmeyi, farkındalık yaratmayı, anlaşılma şeklini değiştirmeyi ya da belirli bir coğrafyanın koşullarını etkilemeyi amaçlar.

Sosyal değişimin yaratıcı bir süreç olduğunu benimseyen ve kültürlerin dönüştürücü gücünü ortaya çıkarmak için sanatçılara destek olan Helicon Vakfı, sosyal eylem sanatının ya da toplumla birleşik sanatın tanımını şu cümle ile özetlemiştir "belirli

[123] http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/screwarch.htm (Erişim tarihi: 23.02.2020)
[124] https://en.wikipedia.org/wiki/Social_practice_(art) (Erişim tarihi: 10.03.2020)

bir topluluktaki veya genel olarak dünyadaki koşulları iyileştirmeyi amaçlayan sanatsal veya yaratıcı uygulamadır".[125] Bir başka tanım ise, İngiltere'de bulunan ve dört büyük galeri ailesini içine alan Tate Müzesi'ne aittir. Tate modern sanatlar sözlüğünde, sosyal eylem sanatı, "insanları ve toplulukları tartışma, iş birliği veya sosyal etkileşim içine sokabilen, herhangi bir sanat formu" olarak tanımlanmıştır. Genellikle sosyal yardım veya eğitim programı için organize edilebilmekte ve pek çok bağımsız sanatçı da bu aktiviteye dahil olabilmektedir.[126]

Sanatının öncü isimlerinden biri Suzanne Lacy'dir. Özellikle sosyal temalar ve kentsel konular üzerine yoğunlaşmış video, enstalasyon ve performans sanatçısıdır. 1994 yılında San Francisco'da gerçekleştirilen bir performansdaki, enstalasyon sergisine pek çok sanatçı, mimar, tasarımcı davet edilmiş ve yeni yüzyıla girmeye hazırlanırken, Amerika için yeni bir vatansever sembol, imge tasarlamaları beklenmiştir.

Görsel 2.15. *Suzanne Lacy, Susanne Cockrell, Britta Kathmeyer, Alterations/Tadilatlar, Performans Sanatı, Amerika,1994, (https://www.suzannelacy.com/early-works#/alterations-1994/), (Erişim tarihi: 11.04.2020)*

Görsel 2.16. *(sağ alt) Betsy Ross, 1870, (https://www.britannica.com/biography/Betsy-Ross), (Erişim tarihi: 11.04.2020)*

[125] http://artmakingchange.org/practices/ (Erişim tarihi:10.04.2020)
[126] https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/socially-engaged-practice (Erişim tarihi: 11.04.2020)

Suzanne Lacy, Susanne Cockrell ve Britta Kathmeyer tarafından tasarlanan "Alterations/Tadilatlar" başlıklı ironik çalışmada, canlı kadın işçiler tarafından günlük olarak kurgulanan bir düzenek oluşturulmuştur (Görsel 2.15). Kadınlar kırmızı, beyaz ve mavi renkteki kullanılmış kıyafet yığınlarının ortasında oturmuş ve sessizce sonsuz dikim görevlerine yoğunlaşmışlardır. 1870 yılında ilk Amerikan bayrağını diken kişi olarak bilinen Betsy Ross'u kendilerine vatanseverlik simgesi olarak seçmişlerdir (Görsel 2.16).

San Francisco'nun konfeksiyon üretimi bölgesinin ortasında yer alan galeride, bu üç kadın sanatçı, hazır giyim endüstrisindeki ucuz işçilikten faydalanılarak çalıştırılan kadınlardan, göçmen işçilerden ve sahte vatanseverlikten yola çıkarak ırk ve sınıfın rolü üzerine spekülatif bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Belirgin bir bölgede yaşayan göçmen kadın işçiler için yaşam koşullarını göz önüne sererek, düzeni değiştirmeye çalışmışlardır.[127]

Görsel 2.17. *Allora, Calzadilla, Chalk/Tebeşir, Meksika 2016 ve Peru 2002, (https://publicdelivery.org/allora-calzadilla-chalk/) (Erişim tarihi: 11.04.2020)*

Toplumla birleşik sanat kapsamında incelenecek bir diğer örnek ise, 1995'ten beri birlikte çalışmakta olan Amerika'lı sanatçı Jennifer Allora ve Porto Riko'lu sanatçı Guillermo Calzadilla'ya aittir. İki sanatçı, ses, performans sanatları, heykel, sosyal müdahale ve sosyal eylem alanlarındaki çalışmaları ile politik görüşlerini güçlü bir

[127] https://www.suzannelacy.com/early-works#/alterations-1994/ (Erişim tarihi: 11.04.2020)

biçimde sergilemektedirler.[128] Sanatçılar tasarladıkları eylemin ilkini, Sidney'de kalabalık bir rotası olan belediye binasının önünde gerçekleştirmiş ve ardından dünyanın pek çok metropolüne taşımışlardır (Görsel 2.17). Yere 20 cm çapında ve 165 cm boyutlarında dev tebeşirler bırakmışlar ve insanların kendi şehirleriyle etkileşime girmesini ve toplumsal iletişimi gerçekleştirmesini beklemişlerdir. Çalışmada, toplumda iz bırakmak, izin varlığı ve yokluğu, yazmak ve silmek, korumak ve yıkmak, kaybolmak ve görünmek üzerine bağlantı kurulması amaçlanmıştır. Jeolojik bir madde ve yazma aracı olan tebeşir, bilginin kaybolması düşüncesinin sembolü olarak ele alınmıştır. Sanatçılar bu çalışma ile varılmak istenilen hedefi, tebeşirin formu ile benzerlik taşıyan anıtsal silindirlerin, zamanla harabeye dönüşmesi sonucunda ortaya çıkan karmaşık, sosyal ve politik değişimin deneyimlenmesi olarak tanımlamışlardır.[129]

2.3. Grafik Tasarımda Fiziksel Etkileşim Platformları

2.3.1. Cisimsel platformlar

Elektronik ortamlardaki interaktif uygulamalar 20. yüzyıl ürünü olsa da, insanoğlunun var olduğu ilk günden bu yana farklı ortamlarda interaktif tasarım deneyimleri bulunmaktadır.[130] Tezin kapsamı fiziksel etkileşim ile sınırlandırıldığından, bu başlık altında toplanmış tüm örnekler elektronik ortam dışında, grafik tasarım alanına hizmet edebilecek, grafik tasarımcıya ilham kaynağı olabilecek, tasarım ve sanat arasındaki keskin sınırların kaybolduğu bir seçkiden oluşmaktadır. Cisimsel platformlar başlığı, grafik tasarımcının geniş uğraş alanı içerisinde yer alan üç boyutlu kitap, dergi gibi formların kullanıcı ile etkileşim ilişkisi gözetilerek, geçmişten günümüze uzanan örnekler ile biçimlendirilmiştir.

"Ve böylece sanatlar birbirlerinin alanına gizlice sızıyorlar, bu gaspın doğru bir şekilde kullanımıyla sanat gerçekten anıtsal olacak."[131] Wassily Kandinsky'nin bu sözleri günümüzde sanat ve tasarım dünyasının sınırlarının yok edilişine ait geçmişten bir ipucu vermektedir. Heykelin grafik tasarıma, analog olanın dijitale, yağlıboya bir tablonun müzikal notalara ilham vermesi ve birbirlerinin içerisinde yer alması şaşırtıcı olmamalıdır. 1849'da besteci Richard Wagner "Total Art Work/Bütünlüklü Sanat Eseri"

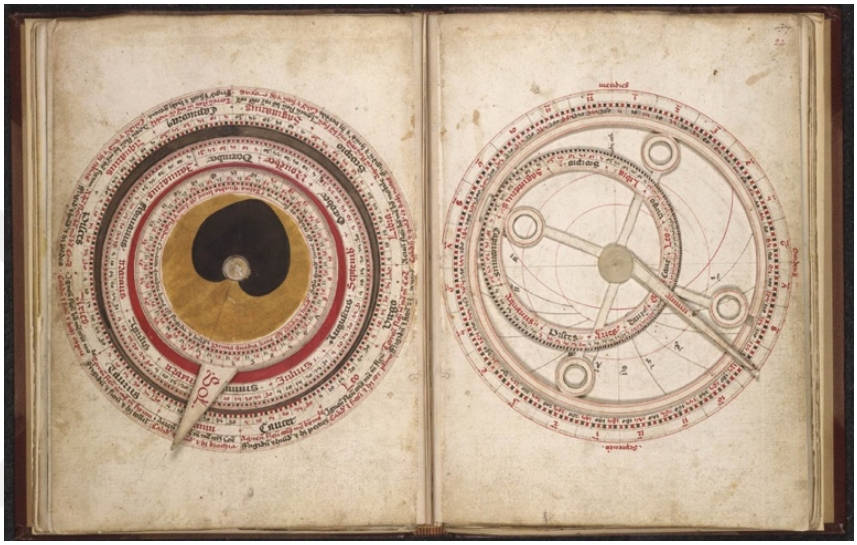
[128] https://www.guggenheim.org/artwork/artist/jennifer-allora-and-guillermo-calzadilla (Erişim tarihi: 11.04.2020)
[129] https://www.artgallery.nsw.gov.au/calendar/chalk/ (Erişim tarihi: 11.04.2020)
[130] Oğuzhan Özcan, İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar (Pusula Yayıncılık, 2008) s.16
[131] Michel Henry, Voir l'invisible. Sur Kandinsky (PUF Publisher) s.151bu

teorisini "The Artwork of The Future/Geleceğin Sanat Eseri" başlıklı makalesi ile ortaya koymaktadır. Teori sadece sahne sanatlarını değil, görsel sanatları da etkilemiş; şiir, drama, müzik, dekorasyon ve tüm tasarım aynı düzlemde birleştirilirse, tamamlanmış bir sanat eserine ulaşılır düşüncesini barındırmaktadır. 20. yüzyıl sanatçıları ve tasarımcıları, farklı disiplinleri tek bir eserde birleştirerek, izleyici deneyimini arttırmanın yollarını araştırmaya devam etmişlerdir. Kanvas üzerindeki yağlıboyanın fırça darbesinin, enstrümandan çıkan notaların ve sayfa üzerindeki kelimelerin geleneksel biçimde sunuluşunun çağın enerjisini yakalamakta ve izleyiciyi içine çekmekte yetersiz kaldığını savunmuşlardır.[132] Sanatçı Allan Kaprow seyirci ile etkileşime geçen ve entegre olan her eserde, eser ve seyirci arasındaki sınırların bulanıklaştığını, akıcılaştığını, çünkü seyircinin işin bir parçası haline geldiğini belirtmiştir. Şu durumda, multimedya sistemlerinin, çoklu ortam ve dijital sanat alanlarının temellerinin Wagner'in bütünlüklü sanat eseri teorisine ne kadar yakın durduğunu, günümüz e-kitaplarının Allan Kaprow'un söylemiyle ne kadar kesiştiğini, okuyucuyu işin içine dahil eden etkileşimli ortamların felsefesinin aslında çok daha öncesine dayandığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Tasarımcılar geçmişte de geleneksel kitap gibi düzlemsel anlatımı takip eden bir mecranın düzenini bozmak ve okuyucuyu hikâye anlatımına ortak etmek amacıyla çeşitli denemelerde bulunmuşlardır. Hatta 1960'larda hipermetin ve hipermedya kavramlarının mucidi, web dünyasının öncülerinden biri olan Ted Nelson geçmişteki bu denemelerden esinlenmiştir. Sıralı olmayan bir metin sunarak, okuyucuyu kararlar vermeye ve kendi yolunu belirlemeye imkân sağlayan bu sistemi, Vladimir Nabokov "Pale Fire" ve Julio Cortazar "Hopscotch/Rayuela" başlıklı romanlarında kullanmışlardır. Arjantinli bir yazar olan Cortazar, eserini 1963 yılında yayınlamış ve geleneksel dil bilgisi kurallarını yıkmıştır. Okuyucu isterse kitabın içinde yer alan bölümleri benzersiz bir biçimde kendi istediği biçimde okuyabilmektedir. Yazarın, seksek oyunu ile belirttiği talimatlar tablosunu takip edebilmekte ya da her okuyucu kendi oyununu yaratabilmekte ve kitabın sonunu değiştirebilmektedir. 999 satırlık bir şiirden oluşan Pale Fire ise Rus yazar Vladimir Nabakov tarafından 1962 yılında yazılmış ve tasarlanmıştır. Önemli kurgu örneklerinden biri olarak gösterilen eserde, satırlar arası çapraz referanslar verilmekte ve doğrusal olmayan, çok yönlü ve çok boyutlu anlatıma imkân sağlanmaktadır. Her iki eserde de okuyucu yazar ile iş birliğine davet edilmektedir.[133] Sıralı olmayan yazım

[132] Randall Packer, Ken Jordan, Multimedia: From Wagner to Virtual Reality (Norton 2001) s.xxi
[133] Randall Packer, Ken Jordan, Multimedia: From Wagner to Virtual Reality (Norton 2001) s.xxix

teknikleri ile okuyucunun gerçeklik algısı, zihnin spontane ve anlık kararları doğrultusunda genişletilebilmektedir. Adı geçen kitaplarda etkileşim, okuyucunun anlatımı şekillendirebilmesi, kişiselleştirebilmesi ile oluşturulmuştur. Bu iki geleneksel görünümlü ama gelenekleri kırmış olan kitap, Liu ve Shurum'un etkileşimin türleri arasında "kullanıcı-ileti arası etkileşim" olarak tanımladıkları maddeye, kullanıcının mesajları kontrol edebilme ve değiştirebilme yeteneği açıklamasına tam olarak uymaktadır.



Görsel 2.18. *1482 yılından kalma bir Volvelle, British Library Sloane Collection, (https://classic.europeana.eu/portal/en/record/9200397/BibliographicResource_3000126257300.html?utm_source=new-website&utm_medium=button), (Erişim tarihi: 03.06.2021)*

Bir anlatım aracı olarak kitap, farklı katmanlar, malzemeler ve düzenlemeler ile kitabın anlatımını değiştirebilecek ve yeni arayışları tatmin edebilecek sınırsız kapasiteye sahiptir.[134] Senaryonun okuyucu tarafından değiştirilebildiği, sıralı anlatım kuralını yıkan örneklerin yanı sıra, katmanlı olarak inşa edilmiş sayfalara rastlamak mümkündür. "Volveller" 13.yüzyıldan itibaren uzun yıllar astronomi kitaplarında kullanılan, mekanik parçalara sahip, matematiksel hesaplama ve tahmin araçları olarak kullanılan sayfalar olarak tanımlanmaktadır (Görsel 2.18). Dönebilen bu kâğıt konfigürasyonlar, analog bilgisayarın erken bir örneği olarak kabul edilmektedir. Bilimsel bir araç olarak özellikle hesaplamalarda kullanılan hareketli diskler, daha sonraları kişisel volvellerin nasıl inşa edilebileceğini gösteren kılavuzlar ile birlikte gelmekte ve böylece kullanıcı kendi parçalarını kılavuz sayfalardan kesebilmekte ve monte edebilmektedir.[135] Hareketli

[134] Melike Taşçıoğlu, Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap (Yem Yayın, 2013) s.111
[135] https://museum.wales/blog/2044/Volvelles-early-paper-calculators/ (Erişim tarihi: 3 Haziran 2021)

parçaları ile mekanizmayı işlevsel hale getiren kullanıcı, etkileşimi gerçekleştirmiş olmaktadır.

İnşa edilen sayfalar, hareketli parçaları ile okuyucusuna deneyimleme fırsatı veren pop-up kitaplar akılda kalıcılığı şüphesiz arttırmaktadır. Sayfalarla oynanan oyunlar, kitabı sadece bilgi taşıyan nesne olmaktan çıkarmakta ve birer sanat eseri, tasarım nesnesi haline dönüştürmektedir. Pop-up kitapların ilk örneği, McLoughlin Brothers yayınevinden çıkan, 1880 senesine ait "Showman's Series" olarak bilinmektedir.[136] Bu kitaplar üstte menteşeli iki tahtadan yapılmış ve her biri dik açıyla açılacak biçimde tasarlanmıştır. Sayfalarda çok katmanlı sahneler dönemin illüstratif özellikleri ile üç boyutlu olarak sergilenmiştir (Görsel 2.19).

Görsel 2.19. *McLoughlin Kardeşler, Little Showman's Series/ Küçük Kardan Adam Serisi kitap tasarımı,1880, (http://avax.news/wow/play_more_more_more_notepad.html), (Erişim tarihi: 05.02.2018)*

Trapped in Suburbia, Hollanda'da bulunan ve tasarladıkları ile pek çok ödüle layık görülen bir tasarım firmasıdır. Tasarıma bakış açılarını "anlatırsın ve unuturum, gösterirsen hatırlayabilirim ama dahil edersen anlarım" cümlesiyle özetlemişlerdir. Basılı ve yazılı çoklu sayfaları sadece taşınabilir bir nesne olarak görmenin ötesine geçen ve bunu bir tasarım ilkesi haline getiren firma kendisini, etkileşim üzerine yoğunlaşmış bir tasarım atölyesi olarak nitelendirmektedirler. Her müşteri için ayrı bir hikâye yazdıklarını

[136] https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/mcLouglin.htm (Erişim tarihi: 03.06.2021)

ve müşterinin hedef kitlesini muhakkak oyuna dahil ettiklerini belirtmişlerdir. Etkileşimin, tasarımlara samimiyet ve anlayış getirdiğini daha da önemlisi unutulmaz kıldığını vurgulamışlardır. Böylece anlatılan hikâye tecrübe edilebilen bir deneyime dönüşmektedir.[137]

Görsel 2.20. *Trapped in Suburbia Hollanda, Work Less Play More/Daha Az Çalış Daha Çok Oyna Not Defteri Tasarımı, 2015, (http://avax.news/wow/play_more_more_more_notepad.html), (Erişim tarihi: 05.02.2018)*

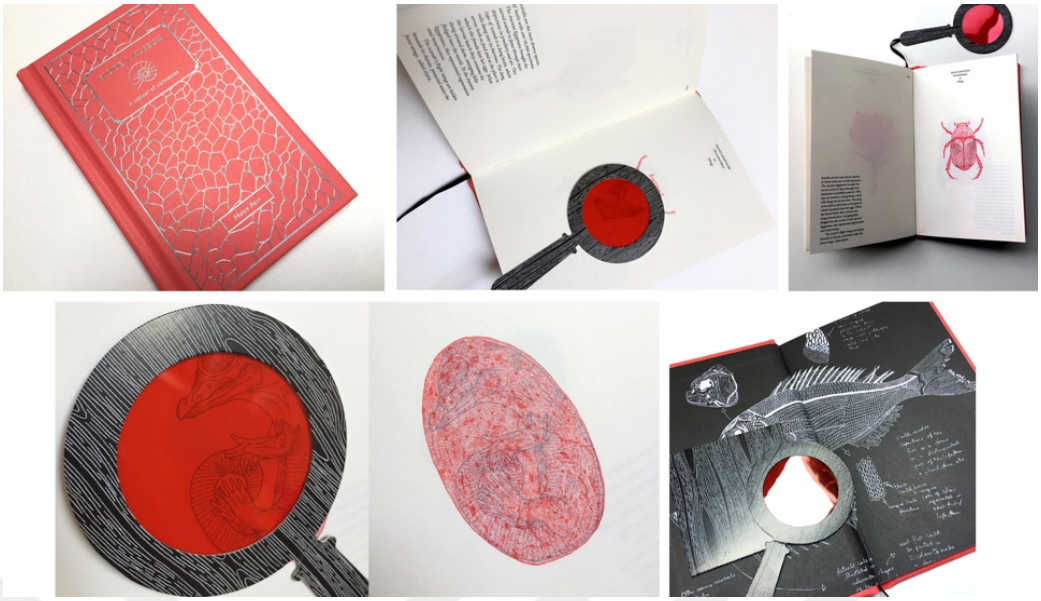
Görsel 2.20 ve 2.21'de sunulan görüntüler bu felsefenin sonucu olarak ortaya çıkan tasarım örnekleridir. "Work Less Play More /Daha Az Çalış Daha Çok Oyna" başlıklı not defteri tasarımları, 2015 yılında Avrupa Tasarım Ödülü'ne layık görülmüş ve işte de eğlenilebileceği gösterilmek istenmiştir.[138] Üzerine not alınan her sayfa, iş bittikten sonra bir çeşit top olarak kullanıcısına oyun vaad etmektedir. Kâğıdı etkileşim unsuru olarak kullanan firmanın bir diğer işi de Lahey şehrini geliştirme programı için hazırlanmıştır. Şehri inşa eden yaratıcı sakinleri gibi, kitabın sayfaları da okuyucusunun elinde birer yapı taşı haline dönüşmüştür. 2010 Uluslararası Tasarım Ödülleri yarışmasında Bronz madalya kazanan ürün, her kullanıcı ile bambaşka bir görünüme sahip olabilmektedir.[139]

[137] https://trappedinsuburbia.com/ (Erişim tarihi: 03.06.2021)
[138] https://designyoutrust.com/2014/08/play-more-more-more-notepad/ (Erişim tarihi: 03.06.2021)
[139] https://trappedinsuburbia.com/portfolio/creatieve-stad-den-haag/ (Erişim tarihi: 03.06.2021)

Görsel 2.21. *Trapped in Suburbia Hollanda, Creative Stad Den Haag A book to build with/ İnşa Edebilecek Bir Kitap, Kitap Tasarımı, 2010, (http://www.bookdesignbytrappedinsuburbia.com/portfolio/creatieve-stad-den-haag/), (Erişim tarihi: 01.02.2018)*

Ciciada Basımevi tarafından 2017 yılında yayınlanan, "Hidden Museum A cabinet of Curiosities/Gizli Müze Merak Dolabı" başlıklı kitapta tasarımcı ve illüstratör Shaun Parr, kırmızı renkteki her illüstrasyonun arkasına mavi renkte başka bir illüstrasyon gizlemiştir. Kitap, yaşadığımız dünyanın saklı kalmış hazinelerini anlatmakta ve sadece dikkatle bakarsanız görürsünüz ön sözü ile okuyucularını keyifli bir yolculuğa çıkartmaktadır.[140] Taşların içinde yer alan fosil türlerinden, antika objelere kadar uzanan geniş bir yelpazede, her sayfası başka bir hazineye ayrılmıştır. Her illüstrasyon bilimsel öneme sahip açıklamalarla birlikte sunulmuştur. Kırmızı selefon bir büyüteç yardımı ile numunenin gerçek doğasını okuyucu kendisi ortaya çıkarmaktadır. Keşfetme duygusunu ilk sayfasından son sayfasına kadar yaşayan kullanıcıya sadece bilimsel veriyi değil, aynı zamanda gizleneni açığa çıkarma keyfini de yaşatmaktadır (Görsel 2.22).

[140] Shaun Parr, Hidden Museun A Cabinet of Curiosities (Ciciada Books Limited, 2017) s.introduction



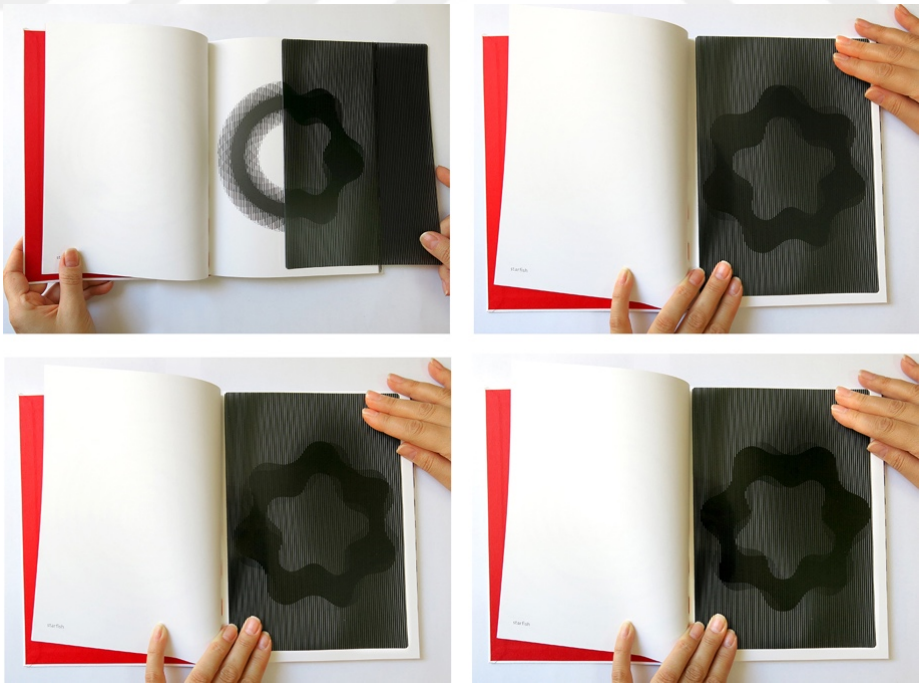
Görsel 2.22. *Parr, Hidden Museum A Cabinet of Curiosities/Gizli Müze Merak Dolabı Etkileşimli Kitap Tasarımı, 2017, (http://www.shaunparr.co.uk/), (Erişim tarihi: 03.07.2021)*

Adrian Shaughnessy "Graphic Design: A User's Manual" başlıklı kitabında, grafik tasarımın başlı başına etkileşimli bir alan olduğunu savunmuştur. Ortaçağ'da el yazısıyla yazılmış bildirilerin ağaçlara çivilenmesinden bu yana, grafik tasarımın ortaya koyduğu her ürününün etkileşimle ilgili olduğunu vurgulamış, okuyucuların verilmek istenilen mesajları okudukları ve onlardan bilgi aldıkları oranda etkileşime girdiklerini belirtmiştir. Shaughnessy, bu görüşünü afiş tasarımı ile örneklendirmiştir. Hedef kitlenin afişi karalamak, yırtmak ya da katlamak gibi fiziksel bir eylemi olmadığı sürece, o afişi sadece okuyarak, içerdiği bilgiye göre hareket etmesinin, etkileşimin varlığının kanıtı olarak yorumlamaktadır. Afişin okuyucuyu salt bilgilendirme görevinin etkileşimin pasif bir türü olduğunu da belirtmektedir. Kitabında, geleneksel grafik tasarım ürünleri ile çağın dijital teknolojisini karşılaştırmış, etkileşimin aktif rolünü dijitalleşme ile yakaladığını, hem tasarımcının düşünme ve hareket etme biçiminde, hem de izleyicinin davranış biçiminde, dijital ürünlerin farklılık yaratabileceğini savunmuştur.[141]

Geleneksel baskı-kitap gibi grafik tasarımın ürünlerinde "kilitli" olan içeriğin, okuma ve anlama ile sınırlandırıldığı, etkileşimin daha pasif ve zamanla ortaya çıkabilecek düzeyde gerçekleştiği varsayılacak olursa, kullanıcının elinde, onun uygun gördüğü şekilde biçimlenen ve manipüle edilebilen, tek kaygının okumak ve okutmak

[141] Adrian Shaughnessy, Graphic Design: A User's Manual (London: Laurence King Publishing Ltd. 2009) s.159

olmadığı formlar, arayışlar ve çözümlemeler sayesinde anında gerçekleşen etkileşim olasılıklarının ve iletişimin sağlanabildiği örnekler de ortaya konulmaktadır.[142] Bunlardan biri de Takahiro Kurashima tarafından tasarlanmış "Poemotion/Hareketlişiir" etkileşimli, hareketli baskı-kitap serisidir. Lars Müller Publishers tarafından İsviçre'de basılmış 3 kitaplık bu seri, basılı formda hareket araştırması olarak tasarlanmış etkileşimli kitap nesnelerinden oluşmaktadır.[143] Kitapla etkileşime giren okuyucu, biçimlerin optik yüzeylerde oluşumunu ve tekrar kayboluşunu izleyebilmektedir. Özel bir film tabakayı basılı sayfa üzerinde hareket ettirebilmekte ve soyut grafik desenleri hareli efektler yaratarak, görsel titreşim içinde döndürerek görünümü kendisi ayarlayabilmektedir. İstediği manzarayı ve hızı yakalayabilme olanağı veren bu etkileşimli kitap, basılı sayfa üzerindeki kilitli içeriği çözmüş ve okuyucusuna etkileşimi deneyimleme olanağı sağlamıştır. Her kitapta 30 illüstrasyon içeren 64 sayfa bulunmaktadır. Kurashima, 64 basılı sayfanın her birinde Shaughnessy'nin kendi kitabında anlattığı etkileşimin izleyiciye sağladığı olasılıkların zengin dünyasının kapısını aralamayı başarmıştır. Poemotion serisinde Japon tasarımcı, görme okuluna minimalist eğlenceli ve hareketli motifler ile katkı sağlamıştır (Görsel 2.23).



Görsel 2.23. *Kurashima, Poemotion 1/Hareketlişiir 1, Etkileşimli Obje-Kitap Tasarımı, 2013, (https://www.lars-mueller-publishers.com/poemotion-1), (Erişim tarihi: 31.01.2022)*

[142] Adrian Shaughnessy, Graphic Design: A User's Manual (London: Laurence King Publishing Ltd. 2009) s.160
[143] https://www.odetothings.com/products/poemotion (Erişim tarihi: 31.01.2022)

İngilizcede yer alan Interactive ve Print kelimelerinin birleşimi ile oluşturulmuş "Printeractive" yani basılı mecradaki etkileşim örnekleri için kullanılan bu sözcük, merak ve deneyimlemeyi beraberinde getirmektedir. Hedef kitlenin kimi zaman okuyup dokunarak, ya da fiziksel bir hamle ile çevirip yırtarak, basılı sayfa üzerinden tasarımcının verdiği mesajı anlamlandırması akılda kalıcılığı da arttırabilmektedir. Bir mesajı iletmenin en etkili yöntemini arayan tasarımcılar, sadece göstermeyi değil, merak uyandırarak tecrübe ettirmeyi de denemişlerdir. Tevfik Fikret Uçar "Görsel İletişim ve Grafik Tasarım" başlıklı kitabının önsözünde, insanın merak duygusuyla dünyaya geldiğini ve en temel eyleminin çevresindekileri gözlemlemek ve etkileşimde olduklarını anlamlandırmak olarak tanımlamıştır.[144]

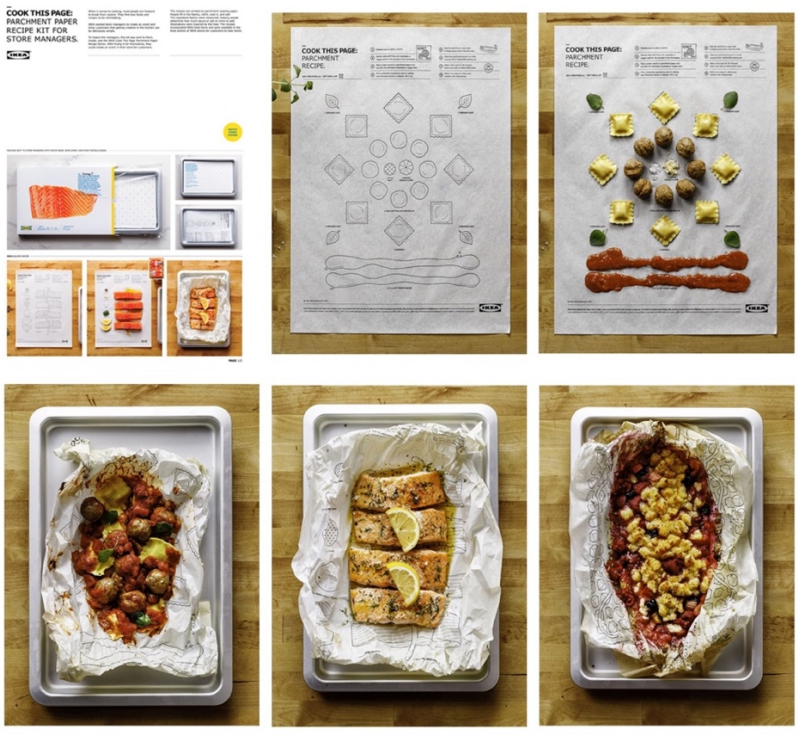
Deneyim yaşatmayı hedefleyen bir diğer Printeractive ise, 2011 yılında Loducca Brezilya tarafından, Peugeot 408 otomobilleri için tasarlanan ve türünün ilk örneği olarak nitelendirilen etkileşimli basın ilanıdır (Görsel 2.24). Bu model araçların içinde bulunan 6 adet hava yastığını tanıtmak ve tüketicide güvende olduğu duygusunu vurgulamak için tasarlanan dergi ilanında, okuyucuya aracın görüntüsü üzerine hızlıca vurması söylenmektedir. Okuyucu vurduğu anda, arka sayfada, arabanın ön panelinin görüntüsü üzerinde, şişen 3 boyutlu mini bir hava yastığı ile karşılaşmaktadır. Bu etkileşimli gösteri maliyetli olsa da, en kıymetli olanın insan hayatı olduğu düşüncesini uyandırma ve uygulanması zor olanı gerçekleştirme konusunda ses getirmiştir.[145]

Görsel 2.24. *Ludocco Brezilya, Peugeot Otomotiv için tasarlanmış olan Etkileşimli Dergi İlanları, 2011, (https://www.adsoftheworld.com/media/print/peugeot_air_bag), (Erişim tarihi: 30.05.2021)*

[144] Tevfik Fikret Uçar, Görsel İletişim ve Grafik Tasarım (İstanbul: İnkılap Kitapevi. 2019) s.13
[145] https://www.trendhunter.com/trends/loducca-peugeot-airbag (Erişim tarihi: 30.05.2021)

2.3.2. Yüzeysel platformlar

Bill Moggridge "Designing Interactions" başlıklı kitabında, disiplinlerarası bir ekip olarak, karmaşıklıkla, kollektif bir bilinçle ve bireylerden ziyade bir ekip olarak tasarımlar yaratma becerisiyle yüzleşmek için yeterince donanımlı bir çağda yaşadığımızdan bahsetmektedir. Başka bir deyişle etkileşimli tasarımlar yaratmak, diğer insanlara ve diğer becerilere ihtiyaç duymaktadır.[146] Bu durum, ister 2 boyutlu bir yüzeyde isterse bir web sitesi ara yüzünde olsa da, tasarımcının kullanıcısına ulaşmaya çalıştığı her alanda geçerlidir. 2017 yılında Leo Burnett reklam ajansı yaratıcı ekibi, İKEA için "Cook This Page/Bu Sayfayı Pişirin" isimli etkileşimli bir yemek kitabı tasarlamıştır (Görsel 2.25). D&AD entegre ve iş birliği dalında tasarım ödülünü kazanan bu yemek kitabı organizasyonun web sitesinde yenilikçi medya başlığı altında sergilenmektedir. Sitede yer alan açıklamada, bu tasarım için benzersiz bir baskı işlemi gerçekleştirildiğinden ve konunun uzmanlarından destek alınarak neredeyse yeni bir buluş icat edildiğinden bahsedilmektedir.[147]



Görsel 2.25. *Leo Burnett Toronto, IKEA Cook This Page/IKEA Bu Sayfayı Pişirin Etkileşimli Yemek Kitabı Tasarımı, 2017, (https://www.dandad.org/awards/professional/2017/integrated-collaborative/26031/ikea-cook-this-page/), (Erişim tarihi: 25.02.2018)*

[146] Bill Moggridge, Designing Interactions (London: The MIT Press Cambridge. 2007) s.655
[147] https://www.dandad.org/awards/professional/2017/integrated-collaborative/26031/ikea-cook-this-page/ (Erişim tarihi: 25.02.2018)

IKEA, müşterilerini kendi evinin ustası olması konusunda destekleyen ve kurulumu pratikleştirmesi ile tanınmış bir şirkettir. Buradan alınan bir mobilyayı, eve marangoz çağırmadan, basitleştirilmiş kullanım kılavuzu yardımıyla, parçaları birleştirerek herkesin kurabileceğini vaat eder. Aynı mantığı bu benzersiz kitapla, mutfaklarda birer şef yaratmak için geliştirmiş ve çoğu insanın yeni tariflerden korktuğunu, pişirmekten çekindiğini varsayarak, yaratıcılığın son derece basit olabileceğini göstermek istemiştir. Bu sayfayı pişirin parşömen kâğıdı tarifleri serisi oluşturulmuş ve tarifler pişirme kağıtlarına basılmıştır. Yemek malzemelerinin ve olması gereken boşlukların boyutları ölçülerek, kullanıcıların gösterilen yerlere yiyecekleri koyması, doldurması, yuvarlaması ve pişirip yemesini kolaylaştıran bir fikir doğrultusunda, kılavuz niteliğindeki bu kitap tasarlanmıştır. Baskı yapılan boyanın üzerine yiyecek koyma ve fırında ısıya dayanıklı hale getirme konusunda ise uzmanlar ile çalışılmıştır. Geleneksel bir yemek kitabı olmanın ötesine geçerek, kullanıcısı ile etkileşimli, farklı tarifleri denemeye cesaret göstermeyi ve öğretmeyi hedeflemiştir.

Bu tezin yazım aşamasında, farklı yazarların kitaplarında, farklı düşünceler ve yorumlar ile karşılaşılmıştır. Kimi uzman, etkileşimin dijitalleşme ile mümkün olabileceğinden bahsederken, kimisi de grafik tasarımın her kolunun etkileşimli olduğunu savunmuştur. Etkileşimin de iletişimde olduğu gibi farklı seviyeleri, güçlü olanı, zayıf düzeyde kalanı, tam anlamıyla kullanıcıya bırakılanı ya da kontrolün yarı yarıya tasarımcıda olanı, fiziksel bir eylemle gerçekleşeni bulunmaktadır. Bazı yazarlar etkileşimi dijital bir ekrana mahkûm etmenin insan elinin ve beyninin muhteşem fonksiyonlarını sınırlandırdığını veya yok ettiğini savunurken, kimileri ise asıl geleneksel ve iki boyutlu tasarımların kilitli içeriği ile kullanıcıyı kısıtladığına dair düşüncelerini sayfalarına taşımışlardır.

Tezde pek çok farklı görüşlere yer verilmiştir. Ancak şu soru, tezi, yazım aşamasının başından sonuna kadar her kitapta ve her yeni bilgide takip etmiştir. Bir binanın işlevini ya da görüntüsünü kullanıcısı istediği zaman değiştirebilirken, özellikle fiziksel etkileşimi kendi alanına dahil eden grafik tasarımcı, kendisine daha az tanıdık ve güvende hissettirmeyen bir zemine taşınmış olmuyor mu? Kullanıcının uygun gördüğü biçimde şekillenmiş, manipüle edilmiş bir tasarımda, tasarımcının kontrolü devreden çıkmış olmuyor mu? Böyle bakılacak olursa etkileşim bağlamında işlev, grafik tasarım ürününü mimariye yaklaştırmaz mı? Adrian Shaughnessy'e göre grafik tasarımı diğer etkileşimli tüm dallara yaklaştırır çünkü kontrolü tasarımcı karşı tarafa etkileşim

sayesinde bırakmıştır.[148] Yıllar önce Yugoslav sanatçı Marina Abramovich ve ardından gelen performans, heykel ve resim sanatçıları da aynı soru işaretleri ile yola çıkmamış mıdır?

Tezin sayfalarında yer alan 2 ya da 3 boyutlu mecralardan seçilen fiziksel etkileşimli örnekler, onları tasarlayan tasarımcılarının "interactive" olarak tanımladıkları işlerdir. Bu örneklerin özellikle son yıllara ait olması, tasarımcının dijital dünya dışında da, kullanıcısı ile daha fazla etkileşime geçme arzusundan ya da teknolojik ilerlemelerin başka alanlarda da kendini göstermesinden kaynaklanmış olabileceği düşüncesi teze bazı noktalarda yön vermiştir. Bir poster veya etkili broşür yapmak için grafik öğelerini düzenlemesinden daha fazlasının aranması grafik tasarımcıları bu yöne itmiştir. Basılı sayfa üzerinden tasarımcı okuyucu ile iş birliği yapmakta ve kontrolü ona bazı noktalarda bırakmaktadır. Üstelik bu arayış, her ne kadar kitap ya da afiş gibi geleneksel olarak kabul edilen mecralarda üretilmiş olsa da, kazanılan ödüller çoğu zaman "yenilikçi" başlığı altındadır. Tezat gibi görünen bu kelimelerin bir arada sunuluşu, William Morris'in sanat ve el sanatları hareketini başlatırken gelenekçiliğe bağlılığının modern sanat hareketleri devrimine yol açması noktası ile benzeşmektedir. Geleneksel olarak tanımlanan her alan, tasarlanan tek bir sayfa olsa bile, tasarımcının elinde yeniliğe, gelişime ve buluşa şüphesiz açıktır.

Ulusal Tarih Müzesi için birer sayfa olarak tasarlanan eğitim rehberleri "Explore & Discover/Keşfet ve Bul" etkileşimli poster serisi Studio Sutherland tarafından 2017 yılında tasarlanmıştır (Görsel 2.26). Çocuklara oyunlarla öğrenim veren müze için hazırlanan bu rehber serisi, hayvanların doğaya adaptasyonunu, büyümelerini, besin zincirini, doğanın dönüşüm harikasını, çocukların gözünden oyuncaklı ve etkileşimli bir tasarım niteliğindedir.

New York'ta bulunan Cortland Üniversitesi, öğrenim stilleri üzerine bir araştırma yapmış ve öğrenmeye yön veren, kolaylaştıran bir dizi faktör, davranış ve tutum sonuçlarını açıklamışlardır. Araştırmada öğrenim stilleri bağlamsal bir değişken yapı olarak kabul edilmiş ve her öğrencinin farklı ve tutarlı algılama, düzenleme ve akılda tutma yolları olduğu tespit edilmiştir. Çalışma, en etkili öğretimin genellikle çeşitli yaklaşımları veya çoklu duyusal öğretimi birleştirdiği, öğrenirken aynı anda birden fazla duyu kullandığını ortaya koymaktadır. Öğrenilen bilgi gözler, kulaklar ve eller

[148] Adrian Shaughnessy, Graphic Design: A User's Manual (London: Laurence King Publishing Ltd. 2009) s.161

kullanıldığında beyine doğru üç ayrı kanal oluşturmakta, birden fazla duyu kullanılıyorsa, beyinde yeni bilgiler çeşitli şekillerde depolanmaktadır. Sonuçlara göre, öğrenciler okuduklarının %10'unu, duyduklarının %20'sini, gördüklerinin %30'unu, gördükleri ve duyduklarının %50'sini, söylediklerinin %70'ini, söyledikleri ve yaptıklarının %90'nını muhafaza edebilmektedirler.[149] Başka bir deyişle, verilen bilginin akılda kalıcılığını arttırmak için öğrenciyi işin içine dahil etmek gereklidir. Bu sebeple çocuklar için hazırlanmış bir eğitim rehberini etkileşimli yapmak, verilen bilginin de kalıcılığını arttıracaktır.

Görsel 2.26. *Studio Sutherland İngiltere, National History Museum Explore & Discover/ Ulusal Tarih Müzesi Keşfet ve Bul, Galeriler İçin Okul Eğitim Rehberleri, 2017, (http://studio-sutherland.co.uk/projects/explore-and-discover.php), (Erişim tarihi: 10.02.2018)*

Colle+McVoy Reklam Ajansı, Caribou kahve markası ile çalışmaya başladığında, markanın sloganını ele almış ve kafein içeren bir ifadeden ziyade, bir yaşam felsefesi olan "hayat kısa uyanık kal" cümlesi ile yenilemiştir. Sokaktaki insanlara uyumak yerine, seyahate çıkmak ve başkalarına yardım etmek gibi pek çok değerli kavram olduğunu hatırlatmak, tasarımın birincil hedefini oluşturmaktadır. Bir fincan kahvenin, uyanık kalmaya destek olabileceği düşünülerek, otobüs duraklarına hazırlanan etkileşimli afiş tasarımları yerleştirilmiştir (Görsel 2.27). Web tasarımlarından ve masaüstü yayıncılıktan

[149] https://web.cortland.edu/andersmd/learning/Introduction.htm (Erişim tarihi: 20.02.2022)

dış mekâna uzanan marka, hedef kitlesinden, posterde yer alan 3 boyutlu dünyayı çevirmelerini ve ardından sırt çantalarını hazırlamalarını istemektedir. İş ve ev arasında yaşam geçerken, dünyada görülecek pek çok yer olduğu düşüncesi vurgulanmıştır. Serinin bir diğer parçasında ise, posterin üzerine yine 3 boyutlu bir çarkıfelek yerleştirilmiş ve hedef kitlesinden ok işaretini döndürmeleri beklenmiştir. Gün içerisinde belki bir hastaneye ya da bir hayvan barınağına zaman ayırarak, gönüllü yardım için asla geç olmadığı mesajı verilmeye çalışılmıştır. Hem sosyal içerikli başlıkları hem de kişisel olarak ihmal edilen zamanları, otobüs beklerken hatırlatarak, izleyicisi ile etkileşime geçen bu posterler Amerika'da oldukça ilgi uyandırmıştır.[150]

Görsel 2.27. *Colle+McVoy Amerika, Life is short. Stay awake for it/Hayat kısa. Uyanık kal Otobüs durakları için Etkileşimli Afiş Tasarımları, 2010, (https://www.commarts.com/project/8240/caribou-donate-spinner-and-globe-bus-shelter-ads), (Erişim tarihi: 05.02.2018)*

Bir diğer fiziksel etkileşimli örnek ise, Türkiye'den tasarımcı Volkan Ölmez'e aittir. Documentarist ekibi tarafından, 14–18 Aralık 2013 tarihleri arasında gerçekleştirilen "Which Human Rights?/Hangi İnsan Hakları?" film festivalinin tanıtım afişleridir. Ana teması #direniş olarak belirlenen festivalde göçmenlik, kadın hakları, ekoloji gibi temaların yanı sıra, Gezi Parkı direnişi ile ilgili filmlere de yer verilmiştir. Festivalin afişleri, direniş ruhuna uygun olarak herkesin kişisel yaratıcılığına açık olarak tasarlanmıştır. Afişler beyaz zemin üzerinde içi boş bir çerçeve görünümü ile basılmıştır. Böylece dileyen herkes, "bence direniş…" hashtag'ine uygun biçimde çerçevenin içini doldurmuş ve afişin son halinin fotoğrafını sosyal medyada paylaşmıştır.[151] İzleyicisinin

[150] https://www.commarts.com/features/colle-mcvoy (Erişim tarihi: 07.02.2018)
[151] https://filmhafizasi.com/5-hangi-insan-haklari-film-festivalinin-temasi-direnis/ (Erişim tarihi: 23.03.2019)

yaratıcılığına açık olarak düşünülen bu afişler, tasarımcısının da son halini bilmediği, sürprizlere açık olarak ve etkileşimin gücüne güvenerek ön görülemezliği doğasında barındıran bir yapıdadır (Görsel 2.28).

Görsel 2.28. *Ölmez, 5th Which Human Rights? Film Festival/5. Hangi İnsan Hakları? Film Festivali, Etkileşimli Afiş Tasarımı, 2019, (https://volkanolmez.com/), (Erişim tarihi: 23.03.2019)*

Tolstoy "Sanat, insanın bir zamanlar yaşamış olduğu duyguyu, kendinde canlandırdıktan sonra, aynı duyguyu başkalarının da hissedebilmesi için hareket, ses, çizgi, renk veya kelimelerle belirlenen biçimlerle ifade etme ihtiyacından doğar" demiştir.[152] Hangi İnsan Hakları? film festivalinin afiş serisini tasarlayan Volkan Ölmez, bu işte bir nevi gözlemcidir. Katılımcılar kendilerine göre direniş kavramının anlamını, hissettirdiği duyguları çizmiş, boyamış, kelimeleri kullanmış ve biçimlendirmiştir. Tolstoy'un da dediği gibi, her birey kâğıdın üzerine kendi içinde var olan direnişi ifade etmiştir. Böylece sadece tasarlayan kişinin değil, onlarca katılımcının direniş göstergesi bu seriyi oluşturmuştur.

"Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat" başlıklı kitabında Sibel Avcı Tuğal, sanatı görülebilir olmayanı görselleştirme istemi olarak tanımlamıştır. Yazara göre, görülemeyeni kavramak, nesnenin yapısı ile ilişkilendirmek, akıl ile tasarlamak demektir. Görünmeyen kısımlar nesnenin yerinin değişmesi, döndürülmesi veya bakış açısının değişmesi durumunda ortaya çıkabilecektir. Görünür olan kısımlar ise, nesnenin farklı bölümlerinin algılanmasını sağlarken, kurgulanan yapının temel oluşum prensiplerine göre yapılacak kabullerle birlikte nesneyi tanımlamaktadır.[153] DDB Brasil, Saxso Funny

[152] Güler Ertan. Emin Sansarcı, Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı (İstanbul: Alternatif Yayıncılık Ltd. 2017) s.15
[153] Sibel Avcı Tuğal, Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat (İstanbul: İnkılap Kitapevi, 2018) s.25-27

Ses Prodüksiyon Şirketi için marka bilinirliğini arttırmakla görevlendirdiğinde, yaratıcı ekip, normalde sessiz olarak nitelendirilebilecek geleneksel bir medya seçmiştir. Çünkü bu ses, prodüksiyon şirketinin mottosu, her şeyin –sessiz olabilecek bir parça kâğıdın bile– sesle üretilebileceği düşüncesinden oluşmaktadır. Yaratıcı ekip, ses ile etkileşimli bir afiş serisi tasarlamıştır. Doğasında sesi ve etkileşimi barındırmadığı düşünülen, geleneksel basılı mecra seçimi ile şirketin asıl hedefi vurgulanmak istenmiştir. Böylelikle görünmeyeni ya da duyulmayanı görünür ve duyulur kılarak her imajın bir sesi olduğu kanıtlanmıştır. Metal plaka, aydınger kâğıdı ve balonlu naylon zeminlere basılan afişlerde, okuyucunun etkileşime geçmesi ile kamp ateşi, gök gürültüsü ve daktilo sesleri duyulabilir kılınmıştır. Kullanılan materyallerin basitliği, okuyucuyu her bir unsurun sesini keşfetme arzusuna sokarak, firmanın mottosunu güçlü bir biçimde aktarmıştır.[154] Bu durumda nesne ile etkileşime giren okuyucu, tasarımda hedeflenen, görünmeyen kısımları da ortaya çıkarmıştır (Görsel 2.29).

Görsel 2.29. *DDB Brezilya, Every Image Has a Sound Campaign/*
Her İmajın Bir Sesi Vardır Kampanyası,
Saxsofunny Ses Prodüksiyon Şirketi için Etkileşimli Afiş Tasarımları, 2009,
(https://www.commarts.com/exhibit/saxsofunny-every-image-has-a-sound-campaign),
(Erişim tarihi: 30.05.2021)

Günümüzde, geleneksel gölge oyunlarına gönderme yapan pek çok sanat ve tasarım ürününe rastlamak mümkündür. Tezin etkileşim türleri başlığı altında anlatıldığı gibi, shadow art/gölge sanatının mantığı, ışığın farklı malzemelerle etkileşime girerken, davranış değişikliği göstermesi temeline dayanmaktadır. Bir nesnenin gölgesinin boyutu

[154] https://www.commarts.com/exhibit/saxsofunny-every-image-has-a-sound-campaign (Erişim tarihi: 30.05.2021)

ve şekli, ışığın kaynağının boyutu, ışığın kaynağının nesneye göre konumu ve nesnenin gölgesinin oluştuğu yüzeye uzaklığı gibi değişkenler ile farklılık göstermektedir.[155] Bir gölgenin biçimini belirleyen unsurlar, sanatçı ve tasarımcıların elinde görsel şaşırtmacalara dönüşmekte, durağan bir karede bile illüzyonistik bir etki yaratmaktadır. Işık kaynağının belli açılara göre konumlandırılmış objelere çarpması ya da içlerinden geçerek süzülmesi ile gizli mesajlar ortaya çıkmaktadır. Işığın gölge ile etkileşiminden ortaya çıkan, izleyicinin bakış açısına göre tasarlanmış imgeler, sanatçının incelikle hazırladığı oyununu, şaşırtıcı bir estetikle birleştirmektedir. Kimi zaman bükülmüş teller ya da karton kutular, kimi zaman da bir yüzeye çakılmış odunlar verilmek istenilen mesajın iletilmesini sağlayan temel malzemeler olmuşlardır.

Görsel 2.30. *BBC Creative İngiltere, Return of Dracula/Dracula'nın Dönüşü, BBC kanalı için tasarlanmış olan Gölge Sanatı Billboard Tasarımları, 2020, (https://www.bbccreative.co.uk/projects/dracula/), (Erişim tarihi: 30.01.2022)*

BBC Creative ekibi tarafından 2020 yılında tasarlanmış olan billboard serisi, Bram Stoker'ın gotik romanı Drakula'nın, BBC ekranına dönüşünü izleyicisine duyurmak için hazırlanmıştır. Transilvanya'dan gelen kanlı efsanenin onuruna, karanlıkta ortaya çıkan siluet, billboardlara çakılmış odunlar vasıtasıyla, gölge sanatı kullanılarak

[155] https://www.sciencelearn.org.nz/images/4013-the-shape-of-an-object-determines-the-shape-of-its-shadow (Erişim tarihi: 10.03.2022)

tasarlanmıştır.[156] Zekice yerleştirilmiş odunların arasından ışığın süzülmesiyle ortaya çıkan esas karakter, vampir mitinde de olduğu gibi, gündüz gizlenmekte ama gece yoldan geçenlerin gözüne çarpan ürkütücü bir imaja dönüşmektedir. Tasarımcının elinde bu basit ahşap parçalar, bir ressamın paletindeki boyalar ya da bir müzisyenin notaları gibi mesajın ifadesine katkılar sağlayan aracılar olmuşlardır. Işığın gölge ile etkileşimi, sihri izlenebilir hale getirmiştir (Görsel 2.30).

2.3.3. Mekânsal platformlar

Mekân kelimesi farklı disiplinlerde çeşitli açıklamalarla ele alınmıştır. Soyut mekân, somut mekân, iç veya dış mekân gibi pek çok alt başlığı da beraberinde getirmektedir. Geniş bir bakış açısıyla; insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde yaşamını sürdürmesine elverişli, sınırları algılanabilen boşluk olarak tanımlanmaktadır. Melike Taşçıoğlu "Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân" başlıklı kitabında zemini, duvarı ve tavanı hacimlerin sınırlarını tanımlayan mimari ögeler olarak belirtmiş ve bu ögelerin mekânı kapatan, sınırları bir araya getiren ve onu çevresinden ayıran unsurlar olarak tanımlamıştır.

> "Teknik anlamda mekân, somut sınırlarla tanımlanabiliyor olsa da, insanı çevrelemenin çok daha ötesinde bir kavramdır. Sınır koymak, izole etmek, korumak ve varlığını sürdürmek gibi amaçlar adına, bu yapısal ögelerin konumlandırılması ve planlanması son derece önemli farklar yaratır."[157]

Bir hapishanenin insan psikolojisi üzerinde yarattığı kısıtlılık duygusu ile Türk milletinin birlik ve beraberliğini simgeleyen Anıtkabir'in aslanlı yolunda hissedilen manevi duygular, iki ayrı mekânda yaşanılabilecek yoğun hissiyatın farklılığı, mekânı, insanı çevrelemenin dışında bir noktaya getirmektedir. Tek bir odanın, bir bahçenin ya da bir çatının, insanın mutluğu ile ilişkisini fark etmek, mekâna karşı duyarlılığı keşfetmek, insanı, mekânın fiziksel özelliklerinin ötesinde bir gerçekliğe çıkartmaktadır. Bir mekânın, hafıza, maneviyat ve yarattığı duygular ile algılanması, insandan insana değişkenlik gösterebilen, teknikten ziyade psikolojik olan algılamalardır.

Sanat ve El sanatları hareketinin ilham kaynağı olan yazar John Ruskin, mekân ve mimariye dair iki ana kriterden bahsetmiştir. Ona göre bir mekân kullanışlı ve işlevsel olmalı ama aynı zamanda insan ile konuşmalıdır. Neyi önemli buluyorsak bize onu

[156] https://www.bbccreative.co.uk/projects/dracula/ (Erişim tarihi: 31.05.2021)
[157] Melike Taşçıoğlu, Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân (Yem Yayın, 2013) s.34

anlatmalı, neyi hatırlamak istiyorsak içinde yaşayana onu hatırlatmalıdır.[158] İnsanın içinde yaşadığı mekânı kişiselleştirme isteği, onu daha konforlu, güzel ve yaşanabilir yapma arzusu, mağara duvarlarındaki antik resimlemelere kadar dayandırılabilir. Bu durumda insan ve mekânın yıllardır iletişim içinde bulunduğu varsayılacak olursa, onunla olan etkileşimini yine iki koldan incelemek mümkün olabilecektir. Birincisi; mekânın getirdiği kısıtlılıklardan dolayı insan eylemlerinin ve tutumunun değişmesi, belirginleşmesi, ikincisi ise; insanın kültür ve yaşam alışkanlıkları ışığında bulunduğu mekânı değiştirmesi ve yeniden kurgulamasıdır.[159] Mekânı değiştiren, kişiselleştiren insan ve insan davranışlarını yönlendiren mekân. Tezin bu başlığı altında, iki türlü etkileşim örneğine de yer verilmiştir.

Görsel 2.31. *Hollanda, Singing Road/Müzikli Yol, 2018, (https://www.thesun.co.uk/motors/6023187/musical-road-netherlands-leeuwarden-sings/), (Erişim tarihi: 30.05.2021)*

İlk örnek bir sergi alanından değil, günlük hayattan etkileşimli olarak tasarlanmış bir otoyola aittir (Görsel 2.31). Hollanda kırsalındaki sürücüleri hız limitlerine uymaları için tasarlanmış olan müzikli yolun mantığı, asfaltın üzerine tasarlanarak döşenmiş bir dizi şeritlerden ibarettir. Üzerinden geçen aracın tekerleri tarafından dokunsal bir titreşim meydana gelmekte ve bu titreşim müzikal bir melodi biçiminde duyulmaktadır. Her nota için yoldaki şeritlerin aralıkları değiştirilerek yerleştirilmiştir. Ancak saatte 60 km/s hız sınırı korunduğu takdirde melodi doğru biçimde duyulmaktadır. Örneğin, E harfi ile simgelenen "mi" notası için saniyede 330 titreşim frekansı gerektiği için, şeritler 61 mm aralıkla konumlandırılmıştır. Hollanda'da bulunan Friesland eyaleti hükümeti tarafından tasarlanan yolda, Friesland eyaleti marşının çalınması uygun bulunmuş, ancak çevre

[158] Alain de Botton, Mutluluğun Mimarisi (Sel Yayıncılık, 2010) s.70
[159] Melike Taşçıoğlu, Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân (Yem Yayın, 2013) s.46

sakinleri tarafından şikâyet edildiği için bir süre sonra kaldırılmıştır.[160] Şu anda Danimarka, Macaristan, Japonya, İran gibi pek çok ülkede müzikli yollar bulunmaktadır.

Bir diğer örnek ise, Japon sanatçı ve yazar Yayoi Kusama'ya aittir. Etkileşimli "Oblitrasyon/Silinmişlik" odası, ziyaretçilerin mekânı rengarenk çıkartmalarla kaplamaya davet edildiği beyaz bir mekân olarak tasarlanmıştır (Görsel 2.32). Boş bir tuval olarak düşünülen bembeyaz mekân, mevcut her yüzeye binlerce lekenin yapıştırıldığı ve tam bir renk patlamasının yaşandığı görüntülere ev sahipliği yapmıştır. Kusama'nın noktalarla optik illüzyonlar oluşturduğu çalışmalarına paralel olarak, silinmişlik odasında, farklı boyut ve renklerde beneklerin tüm yüzeyleri kaplayarak tam bir dönüşüme yol açmaları gözlemlenmektedir. Her seferinde yeni baştan beyaza boyanan mekân, yeni ziyaretçilerinin tasarıma dahil olması ile o günün nihai haline hazırlanmaktadır. Başka bir deyişle, bir mekânın insan etkileşimiyle, başkalaşması sergilenmektedir.

Görsel 2.32. *Kusama, Obliteration Room/Silinmişlik Odası, Etkileşimli Enstalasyon Mekân Tasarımı, 2021, (https://www.tate.org.uk/art/artists/yayoi-kusama-8094/yayoi-kusamas-obliteration-room), (Erişim tarihi: 30.05.2021)*

Bu eylemde sanatçının kendisi bir gözlemci niteliğindedir. Tekrarlanamayacak sürpriz sonuçlara açıktır. Etkileşim, tasarımı kurgulayana da çeşitliliği gözlemleme

[160] https://nationalpost.com/news/world/this-singing-road-was-supposed-to-reduce-speeds-instead-it-drove-villagers-mad (Erişim tarihi: 30.05.2021)

imkânı sağlamaktadır. Bu durum, ister bir ekran aracılığı ile, isterse bir mekân aracılığı ile ya da tek bir sayfa üzerinde olsa bile tasarımcının kontrolünün dışına çıkmaktadır. Tasarımcının görevi, kontrolsüzlüğü kontrol etme ya da etkileşime açtığı belirli noktalarda kenara çekilerek kurguladığı çeşitli final sahnelerinin oluşumunu izlemektir. Kusama mekânı, renkleri, lekelerin biçimlerini kısıtlamıştır. Ancak etkileşimin çıkaracağı manzarayı sadece hayal edebilir. Birbirinin kopyası olması imkânsız final manzaraları video ile kayıt altına alınmıştır.[161]

Görsel 2.33. *Ann Hamilton, Event of A Thread/Bin ipliğin Etkinliği, Etkileşimli Enstalasyon Mekân Tasarımı, 2012, (https://www.nytimes.com/video/arts/design/100000001943358/ann-hamiltons-event-of-a-thread.html), (Erişim tarihi: 30.05.2021)*

Mekânın insanı yönlendirerek davranış biçimini şekillendirmesi konusu, NEA Ulusal Sanat Vakfı Görsel Sanatlar Üyesi Ann Hamilton'ın "Event of a Thread/Bir İpliğin Etkinliği" başlıklı etkileşimli enstalasyon tasarımı ile örneklendirilmiştir (Görsel 2.33). New York Park Avenue Armony'de kurulan dev salıncakları, tavandan yere uzanan kumaş parçaları, uçuşan güvercin sürüsü ile sergi metninin görsel iz düşümü canlandırılmıştır. Amerikalı sanatçı, özellikle büyük ölçekli mekânlar için geçici kurulumları ve organik, canlı unsurları barındıran etkileşimli tasarımları ile dikkat çekmektedir. 2017 yılında kendisiyle yapılan bir röportajda, sahaya özgü

[161] https://www.youtube.com/watch?v=-xNzr-fJHQw (Erişim tarihi: 30.05.2021)

enstalasyonlarının başka bir yerde sergilenmesinin zorluğu hakkında sorular sorulmuş ve bir kurulumu başka bir yere taşımadığından, mekâna ait spesifik özelliklerin, fikir çerçevesinde kendisiyle başkalaşarak göç ettiğinden ve değiştiğinden bahsetmiştir. Bir sanatçının mekâna göre tüm rollere girmesi gerektiğini ve yeniden düşünmekten, kurgulamaktan vazgeçmemesi gerektiğini savunmuştur. Hamilton'a göre, bir sanat eseri kasada veya bodrumda saklanmak yerine, canlandırılmalı ve içinde yaşanabilir hale getirilmelidir. O'na göre bir eser bir daha yapılacaksa, muhtemelen yeniden yapılmalıdır.[162]

Eserinde, Text & Textile/Metin ve Tekstil arasındaki bağlantıyı ele alan sanatçı, izleyiciyi serginin bir parçası haline getirmiştir. Salıncaklarda sallanan izleyici, sallandıkça ipliklerle kurulmuş mekanizmayı hareket ettirmekte ve böylece uçuşan büyük kumaş parçaları aşağı inip yukarı çıkmaktadır. Yatay düzlemde hareket eden salıncaklar ve dikey düzlemde salınan kumaşlar, ipliklerin sürekli birbirlerine dokunmasını, kesişmesini, yolculuk etmesini sağlamaktadır. Etkileşimde bulunan her birey aynı zamanda bir hareketi, bir parçayı, görsel şöleni ve ipliğin müzikal ve ritmik seyahatini tamamlamaktadır.

Röportajında sanatçı, salıncakların kurulum aşamasında, izleyicilerin sallanmaya cesaret etmelerini umduğundan bahsetmiştir. Geniş mekânın ve salıncak nesnesinin, bir bireyi onunla yapılacak tek eyleme yönlendirmesi gerektiğini düşünmüştür. Ancak, hiç dahil olmamaları durumundan ve salıncakların öylece hareketsiz kalmasından korktuğunu ve mekâna gelen pek çok kişinin sallanarak birkaç saat geçirdiğini gözlemlediğinde, hedefine ulaştığını belirtmiştir.[163] Uzun yıllar Esquire dergisinin kapak tasarımlarını yapan sanat yönetmeni George Louis benzer sözlerle tasarıma bakış açısını şöyle özetlemiştir "Risk almaya cesaretim, küstahlığım ya da aptallığım vardı. Nasıl sonuçlanacağını ben de bilmiyordum."[164]

[162] https://www.arts.gov/stories/blog/2017/talking-conservation-ann-hamilton (Erişim tarihi: 13.03.2022)
[163] https://art21.org/watch/extended-play/ann-hamilton-the-event-of-a-thread-short/ (Erişim tarihi: 13.03.2022)
[164] Steven Heller. Georgette Ballance. Nathan Garland, Paul Rand: A Designer's Words (PDR/AGT/SVA-School of Visual Arts, 1998) s.6

3. FİZİKSEL ETKİLEŞİM VE TİPOGRAFİ

3.1. Fiziksel Etkileşimin Tipografiye Görsel ve Anlamsal Katkısı

Bir önceki bölümde, iletişim boyutu ile grafik tasarımın, başlı başına etkileşimli bir alan olduğuna değinilmiştir. Adrian Shaughnessy'nin kitabındaki anlatıma göre, örneğin orman yangınlarını önleme temalı bir afişin vermek istediği mesajı anlayarak, ormanın gözü olma, yeni ağaç dikme eylemlerine katılan biri, afiş ile pasif seviyede etkileşime girmektedir. Tipografi çözümünde ise, mesajı etkili biçimde vermek için tasarlanan bir yazının sadece okunmak ve bilgi vermek için değil, genel görüntüsü ile mesajı okumadan izleyicide etki bıraktığından, fikir oluşturduğundan bahsedilmiştir. Tipografi, dili görünebilir kılan rafine bir beceri ve hatta bir süreçtir. Bir metine konuşma gücü, ifade ve hayat veren tipografi, bilgiyi aktarırken duyguları kışkırtır.[165] Bu durumda, tasarımcının elindeki en güçlü silah tipografi ise, ikinci güçlü silah olarak da etkileşim boyutunu kendi sahasına taşıyabilecektir. Eğer tasarımcı, fiziksel etkileşimi kullanarak, hedef kitlesini sadece izlemekten çıkarıp oyuna dahil ederse, tipografik tasarımının mesaj verme etkisini bir basamak daha arttırabilecek midir? Tezin yaratılma ve fikir aşamasında ele alınan bu soru tüm içeriği oluşturmaktadır.

Yazım hazırlıkları yapılırken, okumalardan çıkarılan sonuç, tasarımcı, tasarımına, hem tipografik düzenleme yetisini hem de etkileşimi katarsa, verilmek istenilen mesajı güçlendirebileceği varsayımıdır. Bir mesajı etkili kılmak, tasarımın iletişimsel boyutu olarak algılanabilir. İletişimi kurmaya vesile olan etkileşim, bir çiftin dans etme eylemi gibi karşılıklı etkileme ve etkilenme ise, hem hedef kitlenin kendi seçkileri doğrultusunda dahiliyet göstermesi, hem de fiziksel etkileşim uygulanan tasarımın ya da mecranın, final sahnesinde, anlamsal ya da görsel, biçimsel ya da işlevsel olarak belirginleşmesi ve/veya değişim göstermesini gerektirir. Tez için seçilmiş olan tüm örneklerde, görsel ve/veya anlamsal hatta kimi zaman işitsel değişim, başkalaşım kriteri göz önünde bulundurulmuştur. İzleyici bir afişin ya da kitabın kısmen ya da tamamen ana belirleyicisi olabilmekte, formunu değiştirebilmekte, sayfaları yırtabilmekte, eylemi ile yazıyı okunur ya da okunmaz kılabilmektedir. Elinde tuttuğu ya da karşıdan gördüğü tasarım mecrasının formunu ya da işlevini yönetebilmektedir. Etkileşim ile izleyici, tipografik mesajı ortaya çıkarıyor, gizleyebiliyor, tamamlayabiliyor ve daha iyi, doğru, etkili, yalın, net, benzersiz, akılda kalıcı olarak algılayabiliyorsa, mesajı vermeye aracı olan tasarım ürününde de

[165] Kristin Cullen, Design Elements Typography Fundamentals (Rockport Publishers. 2012) s.7

görsel ya da işlevsel bir değişim beklenmektedir. Üstelik bu etkileşim ile zaman zaman izleyiciden izleyiciye değişkenlik göstermekte, her bireyin tutumu ile farklı sonuçlar elde edilebilmektedir. Denise Bosler "Mastering Type" başlıklı kitabında, cümlelerin ve kelimelerin iletişimin özü olduğunu ve bu kelimelerin tasarımının ve etkileşiminin, iletişim başarısını belirlediğini anlatmıştır. Kötü düzenlenmiş kelimelerin bazen bir cümlenin anlamını tamamen değiştirebildiğini ve etkileşim biçimini yanlış yönlendirdiğini belirtmiştir.[166] Bosler'ın satırları, etkileşimin, tipografik tasarımı görsel ya da anlamsal olarak yönlendirdiği, değiştirdiği kadar tipografik tasarımın da etkileşimi yönlendirdiğinin, kimi zaman bireyin hareketinin rotasını belirlediğinin altını çizmektedir. Özetle, beraber dans eden, birbirlerine pas veren, etkileşimi ve tipografiyi, etkin bir iletişime sahne olurken izlemek esas amaç olmalı, tasarımcı kendi paletine imaj ve yazıdan sonra okuyucuyu ve etkileşimi de davet ederse tuvalini zenginleştirebileceğini bilmelidir.

3.2. Fiziksel Etkileşimin Türüne Göre Tipografik Örnekler

3.2.1. İki boyutlu yüzeylerde etkileşimli tipografi örnekleri

Paul Rand, The Play Instinct/Oyun İçgüdüsü başlıklı yazısında tasarımda oyun ve denemenin önemine değinmiştir. "Oyun olmasaydı Picasso olmazdı. Oyun olmasaydı deneme olmazdı. Deneme cevapları bulma arayışıdır. Oyun terimini kullanıyorum, aslında biçim ve içerikle ilgili sorunlarla uğraşmayı, görsel ilişkileri düzenlemeyi ve öncelikleri belirlemeyi kast ediyorum. Her biçimin ve içeriğin sorunu farklıdır, bu, oyunun kurallarının da farklı olduğunu belirtir."[167]

Pek çok tasarımcı, doğrudan anlatımı seçmek yerine, mizahî dilini ya da görsel oyunları kullanmayı tercih etmiş ve bu seçimin hedef kitle üzerinde yarattığı ılıman havayı, akılda kalıcılığını ve ikna gücünü keşfetmiştir. Oyunu kuran kadar, oyunu oynayanların da içinde var olan merak etme, merak ettirme, sorgulama ve sorgulatma devreleri, çözümü bulmak için gereken çabayı gösterme dürtüsünü harekete geçirmektedir. İskoçyalı akademik yazar ve eleştirmen Gilbert Highet, tüm insanlarda bulunan ve eğitimde kullanılabilecek iki temel içgüdüden birinin, oyun sevgisi olduğundan bahsetmiştir. En iyi Rönesans öğretmenlerinin, öğrencilerini eğitmek için

[166] Denise Bosler, Mastering Type: The Essential Guide to Typography For Print and Web Design (How Books. 2012) s.146
[167] Steven Heller, The Education of a Typographer (Allworth Press 2004) s.27

dövenler değil de, oyuna teşvik ederek akılda kalıcılığı sağlayanlar olduğunu, hatta Montaine'nin babasının, oğluna Yunancayı öğretmek için kelimelerin kartlara yazıldığı eğlenceli bir oyun icat ettiğini anlatmıştır.[168]

Okuyucuyu oyuna davet eden tipografik tasarımlardan ilki, David Foster Wallace'nin "Tennis Trigonometry Tornadoes/Tenis Trigonometri Tornadolar" başlıklı kitabı için kapak çalışmasıdır (Görsel 3.1). Akzidenz Grotesk yazı ailesi ile kurgulanan tasarımda baskının bir kısmı kapağın üzerine, ana görüntüyü oluşturan diğer kısmı da kapağı saran şeffaf tabaka halindeki gömleğin üstüne yapılmıştır. Kullanım sırasında gömlek okuyucu tarafından sıyrılmakta ve matematiksel, hareli, tipografik doku görsel bir kasırga yaratmaktadır. Üst tabakadaki dokuyu, zemindeki metin üzerinde gezdirebilen okuyucu, kasırgayı da hareket ettirebilmektedir. Tenis topu renginde seçilen arka plan ve siyah metinler kasırga tamamlandığında yerlerine geçip metnin okunmasını sağlamaktadırlar. Okuyucuya, yazıyı beraberinde sürükleyen hortumun kontrolü verilmiştir. Son derece basit bir çözümlemeyle, kitabın kapağında görsel olarak aktarılan içerik, etkileşimli olma fikri sayesinde, fiziksel olarak da gözlemlenmektedir. Fikir, harfler ve etkileşim ile gün yüzüne çıkmaktadır. Tasarımcısı, web sitesinde yaptığı açıklamada, bir ürün ister dijital olsun isterse fiziksel, kendi işinin o ürünle ilgili deneyimi tasarlamak olduğundan bahsetmektedir.[169]

Görsel 3.1. *Lindmarker, Tennis Trigonometry Tornadoes/Tenis Trigonometri Tornadolar, Kitap Kapak Tasarımı, 2017, (https://www.commarts.com/project/25782/tennis-trigonometry-tornadoes), (Erişim tarihi: 13.02.2018)*

[168] https://www.csus.edu/indiv/e/estiokom/design_play_instinct.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2022)
[169] https://lindmarker.se/ (Erişim tarihi: 17.03.2022)

"Sanata gereksinim duyuyorum. Oyuna ve etkileşime meydan okuyanın rolü, ruhun tezahürünü oynamaktır."[170] Fransız mimar Le Corbusier'in satırları, sınırlamalardan çeşitlilik elde edebilen, yaratıcılığın limitlerini zorlayarak kendi çözümlerini geliştiren, seyirciye oyun alanı yaratabilen sanatçıları konu alan bir makalede yer almaktadır. Kimi zaman De Stijl akımında olduğu gibi, kısıtlı renklerle ifade gücünü keskinleştirebilen ressamlar, kimi zaman kendi coğrafyasında bulunan yetersiz malzeme ile kullanışlı endüstriyel obje üretebilen zanaatkarlar için "örtülü meydan okuyucular" ifadesi kullanılmıştır. Bu çerçevede bakılacak olursa, tipografi alanı da sadece harflerle kısıtlıdır. Oysa bu kısıtlı alan içinde tasarımcılar yüzlerce yıldır üretmekte, düşünmekte ve her seferinde bir öncekine meydan okuyarak, kendi yenilikçi çözümlerini ortaya koymaktadırlar. Her kısıtlılık şahsına özgü yaratıcı alanını doğurmakta, yeni oyun bahçesini seyircisine hazırlamaktadır. Etkileşimin ve tipografinin karşılıklı paslaştıkları bu sahada, tasarımcının sürprizli fikrini izleyici ortaya çıkarmaktadır.

Görsel 3.2. *Bataille, ABC3D Etkileşimli Kitap Tasarımı, 2008, (http://www.marionbataille.com), (Erişim tarihi: 25.03.2018), (http://papierowydizajn.pl/alfabet-3d-dla-opornych/), (Erişim tarihi: 25.03.2018)*

[170] https://www.paulrand.design/writing/articles/1965-design-and-the-play-instinct.html (Erişim tarihi: 18.03.2022)

Harfleri kullanarak ve okuyucunun onlara dokunmasını, katlamasını, çevirmesini sağlayan etkileşimli kitap tasarımı örneği Marion Bataille'ye aittir (Görsel 3.2). The Washington Post tarafından "yılın en yaratıcı, zekâ ötesi alfabe kitabı" olarak tanımlanmıştır.[171] Parisli bir grafik tasarımcı olan Marion Bataille tarafından tasarlanan ve 26 adet üç boyutlu harfi barındıran kitabın kapağı elde döndürüldüğünde bakılan açıya göre değişebilen merceksel bir anlatıma sahiptir. Elde çevirerek başka manzaralara sahip olmak mümkün kılınmıştır. Etkileşimli tasarımın en iyi örneklerinden sayılan bu kitap, bir pop-up kitabı olmaktan çok sanat eseri olarak yorumlanmıştır. Kitapta, üç boyutlu harfler bir başkasına dönüşebilmekte, formu değiştirilebilmekte veya tek bir hamle ile hareket ettirilebilmektedir. 2015'te en iyi pop-up kitap tasarımı ödülünün sahibi olan bu eser, sadece çocukların değil sanat severlerin ilgisini çekmeyi başarmıştır.[172]

Görsel 3.3. *Bataille, Numero/Rakam Etkileşimli Kitap Tasarımı, 2013, (http://www.marionbataille.com), (Erişim tarihi: 26.03.2018), (https://passionforpaperandprint.wordpress.com/2013/12/04/marion-batailles-numero//), (Erişim tarihi: 25.03.2018)*

Paris'te bulunan, Pompidou Sanat Merkezi ve Kütüphanesi için illüstrasyonlar üreten Bataille, 2013 yılında "Numero" başlıklı etkileşimli bir kitap daha tasarlamıştır. (Görsel 3.3). Kitapta okuyucu, harflerin mimarisini, hangi geometrik formlarla üretildiğini sayfaları çevirirken izleyebilmektedir. Sayfaların her dönüşünde, temel tam

[171] https://www.amazon.com/ABC3D-Marion-Bataille/dp/1596434252 (Erişim tarihi: 25.03.2018)
[172] https://www.bestpopupbooks.com/author/marion-bataille/ (Erişim tarihi: 24.03.2018)

sayılar parçalara ayrılmakta ve yeniden birleşmektedir. Son derece basit katlama teknikleri ile üç boyutlu ve etkileşimli olarak tasarlanan bu kitap, meraklı çocuklara sayı sayma ve formları keşfetme olanağı sunmaktadır. En çok satan kitap listelerinde kısa sürede ön sıraya geçmiş olan Bataille'nin bu iki tasarımında etkileşim, birer mühendislik harikası olmaktan çok, basit fiziksel eylemlerle işlevini gerçekleştirmektedir. Etkileşimin kurgusu yalınlaştırılmış, kullanılan malzeme kâğıt ile sınırlandırılmıştır.

Günümüzde bilgisayar ekranlarını aşan, arttırılmış gerçeklik cihazları aracılığıyla çevrimiçi 3 boyutlu etkileşimli sanal ortamlar, yapay fiziksel mekanlar, siber toplumsal düzenekler tasarlanmaktadır. Tezin son bölümünde sunulan fiziksel etkileşimli grafik tasarım örnekleri de çoğunlukla yine son 20 yılın eserleridir. Eserleri anlatmak için metin içerisinde geçen fiziksel etkileşim, basılı etkileşim, geleneksel mecrada etkileşim gibi tamlamalar, İngilizce yazılmış yayınlarda kullanılan tanımlamaları ile sunulmuştur. Tezin içindeki örnekler seçkisi ise, ödüllü tasarımlar, en çok satanlar, grafik tasarımda yenilikler başlığı altında, alanda söz sahibi yayınların sayfalarından alınmış işlerden oluşturulmuştur. Yazım aşamasında "yenilikçi olma" kavramını sorgulatan bu durum, tezat gibi görünmektedir. Ancak hem sanal evrendeki yüksek teknoloji ürünü bir düzenek, hem de kağıtla tasarlanmış bir kitap, internet ortamına ihtiyaç duymayan bir afiş yeni olabilme, çok satabilme ve etkileşimli tasarım ödüllerini alabilme şansına sahiptir. Araştırmalar ve okumalar sürecinde yapılan bu gözlemler, bir grafik tasarım ürününün etkileşimli olabilmesi için elektrik sistemine her zaman ihtiyaç duymayacağı fikrini doğurmuştur. Bu noktada, dijital ortamda gerçekleşebilen etkileşimin seviyesi ile reel ortamda tasarlanan etkileşimin seviyesi farklılık gösterebilmektedir. Marion Bataille'nin kitap tasarımlarında olduğu gibi, kimi zaman daha basit düzeyde tutulabilmekte, izleyiciye sunulan eylem seçenekleri sınırlı kalabilmektedir. Kitapların, bilgi teknolojisi endüstrisinde dünyanın en büyük beş şirketinden biri olan Amazon e-ticaret sitesinde en çok satanlar listesinde bulunması ya da ödüle layık görülmesini sağlayanın "yaratıcı fikir" olduğu kesindir. Bir fikri hayata geçirmek için tasarımcının mutfağında yer alan tüm teknikler ve malzemeler ona hizmet etmekte böylece çeşitliliği de beraberinde getirmektedir.

Görsel 3.4. *Neves, The Smoke Printer/Duman Yazıcıs,ı Zamansal Bağlamlı, Etkileşimli Proje, Type Dricetors Club 1. Ödülü, (https://archive.tdc.org/news/tdc-63-best-show-jose-neves-smoke-printer/), (Erişim tarihi: 07.02.2022)*

Bir diğer örnek ise, Jose Maria Neves tarafından tasarlanan ve 2017 yılında Type Directors Club tarafından "Best in Show 1.'lik ödülü"ne layık görülen etkileşimli "The Smoke Printer/Duman Yazıcısı" isimli projedir (Görsel 3.4). Neves açıklamasında, düz yüzeylerde tasarlanan grafik tasarım ürünlerinin, sabit birer kopya gibi göründüğü düşüncesini yıkmak adına, zamandan etkilenen bir proje geliştirmek istediğini belirtmiştir. Grafik tasarım bir iletişim aracı olarak ana işlevini korurken, zaman faktörü ile bağlantılı, belirli bir etkileşim ve/veya dönüşümü içerecek biçimde tasarlanabilmektedir.[173] Duman yazıcısı, sigara söndürüldükten sonra duman çıkaran bir kül tablası ve oluşan tipografik bir mesajdan ibarettir. Kül tablasının üst tabakasında bulunan metal yüzeyde harf kesimi ile stencil kalıp hazırlanmıştır. Tüten dumanın kâğıda teması ile yavaş yavaş ortaya "işte böyle ölüyorsunuz" mesajı çıkmaktadır. Daha çok sigara ve duman ile yazı belirginleşmekte ve gittikçe siyahlaşmaktadır. Kâğıdın alt kısmında ise küçük puntolar ile "bu mesaj size sigaranın içindeki kimyasallar tarafından gönderilmiştir" ibaresi bulunmaktadır. Günlük hayattan objeler ile tasarlanan proje etkileşim, zaman ve insan faktörü ile gerçekleşmektedir.

[173] https://archive.tdc.org/news/tdc-63-best-show-jose-neves-smoke-printer/ (Erişim tarihi: 07.02.2022)

Görsel 3.5. *Friel, Egdar Allan Poe's The Imp of the Preserve/Zıtlık Şeytanı Etkileşimli Hikâye Kitabı Tasarımı, (https://www.helenfriel.com/#/the-imp-of-the-perverse/), (Erişim tarihi: 12.01.2022)*

Kendisini, etkileşimli kitap tasarımcısı ve kâğıt mühendisi olarak tanımlayan Helen Friel eserinde, 19. yüzyıl Amerikalı yazar ve eleştirmenlerinden Edgar Allan Poe'ya ait "The Imp of the Perverse/Zıtlık Şeytanı" isimli kısa öyküyü ele almış ve onu, içeriği ile bağdaşan yeni bir görünüme ve deneyime büründürmüştür (Görsel 3.5).[174] Bir deneme olarak başlayan kısa öyküde yazar, anlatıcının sembolik metaforu olarak somutlaşan, kendi kendini yok eden dürtüleri tartışmaktadır. Kitapta, herhangi bir eylemin yanlış ya da hatalı olduğundan emin olan insanın, o eylemi yapmak için hissettiği karşı konulmaz eğilimi ele alınmış ve temel bir içgüdü olarak tanımlanmıştır. Her zaman mutluluk

[174] https://www.helenfriel.com/about-2 (Erişim tarihi: 12.05.2022)

peşinde koşan insanın, aslında acıyı hissetmeye de tutku ile bağlı olduğu gerçeği ve bu çelişkinin analiz edilemez varlığı metnin konusunu oluşturmuştur. Friel, zıtlıkların tartışıldığı kısa öyküyü görsel açıdan tasarlarken, kitabın değerli bir nesne olduğu ve sayfalara tahribat vermenin okuyucu üzerinde yaratabileceği çelişkili duyguları ona yaşatmak üzerine kurgulamıştır.[175] Her sayfada metnin bazı bölümleri eksik olacak biçimde, bir ızgara sistemine oturtulmuş ve perforajlı olarak bırakılmıştır. Okuyucu eksik metni ortaya çıkarmak için belirli bölümleri yırtmak ve katlamak gibi basit talimatları izlemek zorundadır. Kitabı kusursuz ve bozulmamış formunda tutmak ya da pes edip parçalamak, okuyucunun takdirine bırakılmıştır. Değerli bir nesneyi bilerek isteyerek parçalara ayırma ve metine ulaşarak bundan zevk alma deneyimi tasarımın ana fikrini oluşturmaktadır.

Tasarımcıların çoğu zaman hedefleri, okunulan metnin içeriğine uygun görsel eşitliği yakalamak ve uyumu yaratmak ya da görsel zıtlığı sunarak ironiyi sessizce izleyicisi ile paylaşmak olmaktadır. Tipografi, tasarlanmamış yazıyı bu amaçlar doğrultusunda yeni görünümlere büründürmek, etkileşim ise yine aynı amaçlar doğrultusunda, izleyici ile deneyimi kurgulamaktır. Friel, özünde, içerik ile uyuşan bir deneyim tasarlamış ve okuyucunun okuduğunu ona belirli noktalarda yaşatmayı hedeflemiştir. Yazı, tasarımcının elinde yoğrulmaya ve form bulmaya açıksa, kurulan etkileşim sayesinde deneyim yaratma eylemi de duyguyu verme konusunda tasarımcıya yardımcı olmaktadır. Etkileşim, tasarımcının o mesajı verme konusunda paletinde yer alabilecek bir unsur niteliğindedir. Elbette tüm etkileşimli örneklerde olduğu gibi bunu seçmek ve yaşamak okuyucuya bırakılır. Tasarımcı alternatifleri tasarlayabilir ama nihai karar kitabı eline alıp, sayfaları yırtacak ya da yırtmayacak olan okuyucuya aittir.

[175] https://www.helenfriel.com/#/the-imp-of-the-perverse/ (Erişim tarihi: 12.05.2022)

Görsel 3.6. *Sara De Bont Studio, Jonathan Safran Foer's, Tree of Codes/Kod Ağacı Kitap Tasarımı, (https://www.theguardian.com/books/2010/dec/18/tree-codes-safran-foer-review), (https://www.designboom.com/design/tree-of-codes/), (Erişim tarihi: 12.01.2022)*

Sara De Bont tarafından tasarlanan ve Jonathan Safran Foer tarafından yazılan "Tree of Codes/Kod Ağacı" başlıklı kitabın üretimi 1 yıl sürmüş ve bu olağandışı eser, The Guardian gazetesinde çıkan bir makalede, etkileşimli heykel-kitap olarak nitelendirilmiştir (Görsel 3.6).[176] Dijital yayıncılık çağında, baskı kitap tasarım anlayışını yeni bir seviyeye çıkaran tasarımın kapağı, son derece sıradan bir görünüme sahiptir. Kitabın içindeki metinin özü, 1934 yılında Bruno Schulz'un kaleme aldığı "The Street of Crocodiles/Timsahlar Sokağı" isimli kısa hikayesinden gelmektedir. "The Street of Crocodiles" başlığından bazı harfler atıldığında "Tree of Codes/Kod Ağacı" başlığına ulaşılmış ve bu eksiltme-oluşturma mantığı kitabın tüm sayfalarında uygulanmıştır. Tasarımcı kitabı, yeni hikâyeyi okutacak ve yaratılışına eşlik edecek biçimde görsel

[176] https://www.theguardian.com/books/2010/dec/18/tree-codes-safran-foer-review (Erişim tarihi: 12.05.2022)

olarak düzenlemiştir. Her sayfada farklı sözcükler kesilerek boşluklar yaratılmıştır. Bağlantısı yokmuş gibi görünse de üst ve alt sayfadaki sözcükler yan yana geldiğinde yazarın kendi cümleleri ortaya çıkmaktadır. Foer'in kitabı, satırlardaki boşluklar ve dolulukların isabetli seçimlerle bir araya gelmesi ve okuyucunun hem görsel hem de anlamsal olarak, daha derine indiği hissini yaratacak biçimde tasarlanmıştır. Okuyucusuna asıl metinin ortaya çıkış fikrini deneyimleme şansı veren eserde, her sayfa biçim ve içeriğin samimi diyaloğuna sahne olmaktadır.

Görsel 3.7. *Kong, If I Were You/Yerinde Olsaydım, Etkileşimli Afiş Tasarımı, (http://eroonkang.com/projects/if-i-were-you-1st-year-exhibition/), (Erişim tarihi: 12.01.2022)*

Görsel 3.7'de yer alan etkileşimli afişler, tasarımcı E. Roon Kong'a aittir. Yale Sanat Okulunun 2008 yılında açtığı yüksek lisans öğrencileri dönem sonu sergisi "If I Were You/Yerinde Olsaydım" teması ile gerçekleşmiştir. Sergilenen işler birinci sınıflara ait olmakla beraber ikinci sınıf öğrencileri tarafından seçkisi yapılmıştır. Sergilenen işlerin sahipleri ve seçimi yapanların isimleri, üst üste basılmış farklı renklerdeki metin

ve metnin üzerinde gezdirilebilen kırmızı selofon tabaka yardımıyla okunabilmektedir.[177] Sergiye gelen izleyicilerin seçimine bırakılan okuma yöntemi ve serginin ismi birebir uyuşmaktadır. Son derece basit bir araç yardımıyla ve baskı tekniği ile oluşturulan etkileşim, çoğunlukla dijital ortamlarda sunulan çoklu metini seçebilme özelliğini andırmaktadır.

Görsel 3.8. *Ondak, Measuring the Universe/Evreni Ölçmek, Mekâna Özel Enstalasyon Tasarımı, (https://www.moma.org/learn/moma_learning/roman-ondak-measuring-the-universe-2007/), (Erişim tarihi: 08.02.2022)*

Kyung An ve Jessia Cerasi "Kim Korkar Çağdaş Sanattan" başlıklı kitaplarında, günümüzde sanatı sadece bir sanatçının yaratımı olarak düşünme fikrinden uzaklaşmış ve sanat eserini var edenin aslında yüzlerce insan olduğunu belirtmişlerdir. Yazarlara göre, fikir sanatçının eseridir, ancak ardında onun gerçekleşmesini ve varlığını sağlayan katılımcılar, ekipler barındırmaktadır. Çağdaş bir sanat eseri, belki de son görünümüne pek çok insanın dahil olmasıyla ulaşabilecektir.[178] Bu düşüncenin hayata geçmiş hali, Slovak sanatçı Roman Ondak tarafından tasarlanmıştır (Görsel 3.8). Etkileşim faktörünü

[177] http://eroonkang.com/projects/if-i-were-you-1st-year-exhibition/ (Erişim tarihi: 12.01.2022)
[178] Kyung An & Jessica Cerasi, Kim Korkar Çağdaş Sanattan (Hayalperest Yayınevi. 2021) s.12

eserinin merkezine alan sanatçı, beyaz boş bir galeri salonunu izleyiciler ve kendi söylemi ile "fikrin hayata geçmesini sağlayacak katılımcılar" ile buluşturmuştur. 2007 yılında MOMA'da, "Measuring the Universe/Evreni Ölçmek" başlıklı mekâna özel performans tasarımı, ziyaretçilerin aktif rol alması ile gerçekleştirilmiştir.[179] Ziyaretçilerden, galeri salonuna girerken, duvara yaslanmaları ve boylarına denk gelen hizada duvara, isimlerini ve ziyaret tarihlerini el yazısı ile etiketlemeleri istenmiştir. Spontane olarak gelişen performans, binlerce ölçümün birikmesi ve duvarlarda belirgin bir iz bırakması için üç ay boyunca katılımcıların etkileşimine açık tutulmuştur. Sanatçının kendisi, izleyicileri teşvik edecek biçimde duvara boyunu ölçerek, ilk etiketi koyan, yazıyı yazan kişidir. Performans sonunda, duvardaki yazılardan mekânı ziyaret edenlerin izlerini gözlemlemek mümkündür. Kimi yazılar daha aşağıda, kimileri ise etiketlerin üst üste gelerek belirginleştirdiği bandın yukarısında kalmıştır. Ölçümler daha uzun ya da daha kısa boylu katılımcıların varlığını vurgulamaktadır. Sanatçı, günlük yaşamında kendi çocuklarının boylarını ölçmek ve zamanın akışını gözlemlemek için evinin duvarında yarattığı izleri, bu sefer bir sanat galerisinin duvarına taşımış ve büyük bir kitleyi eserini oluşturmaya davet etmiştir.

"Yaratıcı eylem yalnızca sanatçı tarafından gerçekleştirilmez; izleyici yapıtı içsel niteliklerini deşifre ederek ve yorumlayarak dış dünya ile temas ettirir ve böylece yaratıcı edime katkısını ekler" sözleri ile Dada sanat akımının öncüsü Marcell Duchamp, bir eserin tamamlanması için hem sanatçının hem de izleyicinin varlığının gerekliliğini savunmuştur.[180] Sanatın başlangıç noktasının izole edilmiş bir stüdyo olduğunu, ancak dünyayla buluştuğunda ve başkaları tarafından izlediğinde bitiş çizgisine ulaştığını belirtmiştir. Modern sanatlar ile sanatçılar ve tasarımcılar sadece bu ilişkiyi kabul etmekle kalmayıp, yeniden inşa etmiş ve izleyiciyi izleme eyleminden çıkararak katılmaya davet eden eserler ortaya koymuşlardır. Hatta eserin oluşması için etkileşimin bir davetin ötesinde, bir gereksinim olduğu yaratıcı fikirler, izleyici ve sanatçı arasındaki geleneksel algı engelini yıkmaya yönelik girişimlerdir. Günümüzde de sanatçılar izleyicileri ile pek çok farklı biçimde etkileşime girmekte ve iş birliği yapmaktadır. Yaratma sürecini başkalarına açan sanatçı, kontrolü elinden bırakarak katılımcıya dönüşen izleyicisine

[179] https://www.moma.org/learn/moma_learning/roman-ondak-measuring-the-universe-2007/ (Erişim tarihi: 08.02.2022)
[180] Marcel Duchamp, The Creative Act in *Salt Seller:* The Essential Writings of Marcel Duchamp *(Marchand du Sel)*, ed. Michel Sanouillet and Elmer Peterson (New York: Oxford University Press, 1973), s.138

güvenmektedir.[181] İzleyicisi ile iki yönlü bir değiş tokuş içerisinde olan bir diğer örnek de, Uluslararası Tipografik Tasarımcılar Derneği (ISTD) tarafından 2012 yılında ödüle layık görülmüş etkileşimli kitap tasarımıdır (Görsel 3.9). Tuesday Stevenson tarafından yaratılmış olan bu kitap, tipografik sahteciliği keşfetme teması üzerine kurulmuştur. Eser, insan vücudunda olduğu gibi, harfin anatomisinde ve tipografik tasarımlarda var olan kozmetik sahtekarlığı deşifre eden, eğlenceli ve etkileşimli bir eğitim kitabı niteliğindedir. Okuyucu sayfalarda yırtma, kesme, dokunma, saklama gibi fiziksel eylemlerle istediği yazı tipini seçebilecek, onun görsel özellikleri hakkında bilgi edinebilecek ve hatta bir cerrah gibi çalışabilecektir. Kitabın kapağı ise bir hastane dokümanı ya da hasta dosyasını anımsatacak biçimde tasarlanmıştır. Sayfada yapılan gofre baskı ile yara izleri gibi dokununca hissedilebilen tipografik izler bırakılmıştır.

Görsel 3.9. *Stevenson, Cosmetic Typographic Surgery/Kozmetik Tipografik Cerrahi, Etkileşimli Kitap Tasarımı, (https://www.underconsideration.com/fpo/archives/2012/08/international-society-of-typographic-designers-istd-awards-publication.php), (Erişim tarihi: 09.02.2022)*

[181] https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/media-and-performance-art/participation-and-audience-involvement/ (Erişim tarihi: 19.05.2022)

Tez kapsamına alınan, fiziksel etkileşimin ve tipografinin iki boyutlu yüzeylerde buluşmasına ait sonuncu örnek, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü'nde Dr.Öğr.Üyesi Mehtap Uygungöz tarafından yürütülen Tip 206 Tipografi 3 dersine aittir. Eğitim programında lisans döneminin 2. yılında yer alan bu ders kapsamında öğrencilere tipografik terimler verilerek, teorik bir bilgiyi pratikte uygulatarak öğretmek hedeflenmiştir. Başka bir deyişle, terimlerin ifade ettikleri içeriklerin etkileşimli olarak aktarılması beklenmektedir (Görsel 3.10). Sırasıyla, tipografik bloklama sistemleri, dingbat fontlar, sayfa mizanpajı ve oblik yazı kavramları ile oluşturulan birkaç proje örneklendirilmiştir. Öğrencilere bu proje ile dinleme, araştırma, fikir bulma, uygulama ve deneyimleme yetenekleri kazandırılmaya çalışılmıştır. Bir oyun haline getirilen bu kavramlar, öğrencinin öğrenme sürecini yaşayarak geçirmesinden dolayı akılda kalıcı hale gelmektedir.

Görsel 3.10. *Tip 206 Tipografi 3 Dersi 2017–2018, Etkileşimli Tipografik Terimler Projesi*

3.2.2. Üç boyutlu malzeme ile etkileşimli tipografi örnekleri

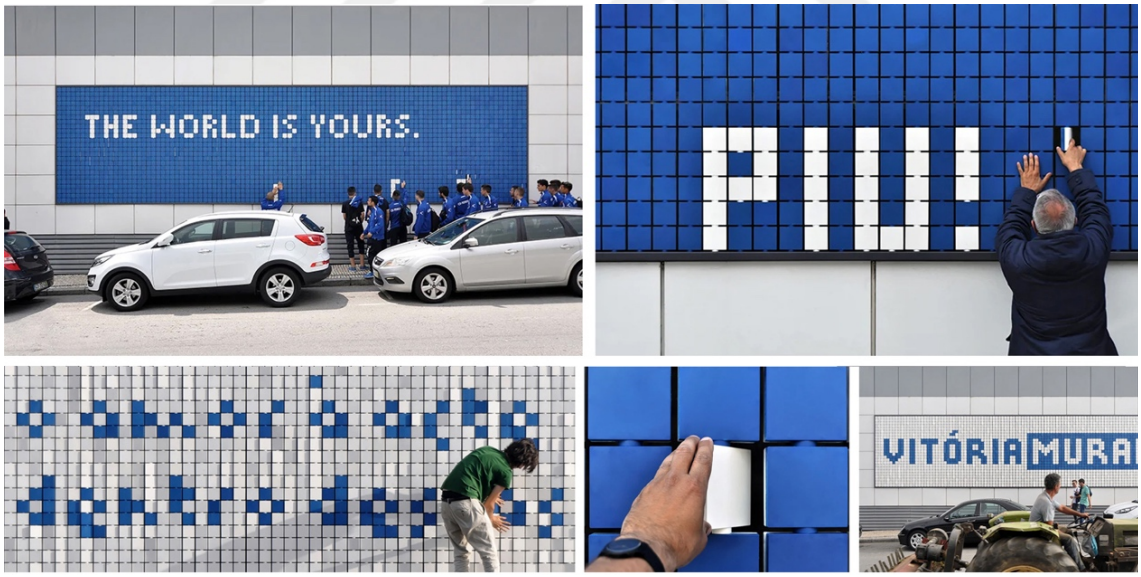
Edgar Degas "Sanat senin gördüğün değil, başkalarının görmesini sağladığın şeydir." sözleri ile sanatçının rolünden bahsetmektedir.[182] Tasarımcı ya da sanatçı, düşüncesini görünür kılmak için uğraşmakta, tekrar tekrar deneyerek ve yorumlayarak, kimi zaman harfleri, kimi zaman boyaları ya da bir fotoğraf makinasını, bir binanın duvarını, seramik çamurunu ve onlarca farklı malzemeyi ve tekniği kullanmaktadır. Terry Barret "Sanat Üretimi Form ve Anlam" başlıklı kitabında sanat ve tasarımda teknik seçimine ve kullanımına değinmiştir. Bir yapıtı üretmek için kullanılan yönteme yapıtın tekniği denilmektedir ama bu ifade sadece bir malzemeyi anlatmaktan çok, resim, heykel, seramik ya da bilgisayar grafiği gibi pek çok anlatım biçimini, sanatın formunu da tanımlamaktadır. Michelangelo, Pietra heykelinde mermeri incelikle işlemiş ve kumaş kıvrımlarının hassasiyetini taş yüzeyde bile ustalıkla gözler önüne sermiştir. Peki sanatçı, mermer değil de strafor köpük kullanmış olsaydı yine aynı etkiyi yaratabilecek miydi? Bu soru üzerine yazar, sanatçının/tasarımcının örtülü anlamlar üzerinde farkındalık ile çalıştığını, malzemenin veya tekniğin bu gizli anlamların sesli ifadesi olarak tasarlandığını belirtmiştir.[183] Michelangelo'nun çalışmaya başladığı blok taş kütlesi, sonuçta dökümlü bir kumaşa dönüşmüş, en katı yapıyı en yumuşak doku haline getirebilmekteki ustalığını görünür kılmıştır.

Bir mermeri ipek kumaşa çevirmekte usta olan sanatçı, ham maddesi olan taş malzemeyi elbette rastgele seçmemiştir. Binlerce mesaj arasından kendi kelimelerini okutmak için uğraşan bir tasarımcı, onların anlamlarını güçlendirmek için etkileşimi kullandığında, seçtiği kelimeleri ve kullandığı malzemeyi yine rastgele seçmeyecektir. Mesajını başkaları için görünür kılarken, mutfağındaki kullandığı tüm kelimeler, onların görünümleri, sunuluş biçimleri ve hatta etkileşimin doğasından gelen kontrolsüzlük bile, örtülü anlamları ortaya çıkarmak için gerekli unsurlar haline gelmektedir.

Kalabalık bir cadde üzerinde bulunan bir billboarda, büyük puntolarla basılmış olan "Dünya Senindir, Onu Değiştir" sloganını okuyan pek çok kişi için bu mesajın akılda kalıcılığı, bir sonraki billboard üzerinde yer alan mesajı okuyana kadardır. Yazılı cümlenin anlamına bakılacak olursa, bu senin dünyan, istediğini yap, özelleştir, vakit kaybetmeden değiştir, gerçekleştir gibi sonuçlar çıkmaktadır. Okunduğu anda izleyicinin aklında bir imge belirmekte, onunla belirli bir düzeyde iletişim kurmaktadır. Etkileşim

[182] https://www.nouvart.net/sanat-ve-zanaat-uzerine/ (Erişim tarihi: 10.05.2022)
[183] Terry Barrett, Sanat Üretimi Form ve Anlatım (Hayalperest Yayınevi Sanat Kuramları. 2022) s.32

için kişinin, o anda değişimi gerçekleştirmek adına adım atması, söyleneni yapması beklenmektedir. Söylem bir anda hayata geçirilebilecek bir vaat olmadığından kısa sürede unutulması da muhtemeldir. "Dünya Senindir" sloganına hayat veren, onu, kişinin özgür seçimi olarak hissettiren etkileşimli bir tasarım, Portekiz yerel futbol takımının 100. Yıl kutlaması için, Moradavaga Sanat Kolektifi tarafından gerçekleştirilmiştir (Görsel 3.11). Slogan için seçilen kelimeler ve kullanılan etkileşim tekniği rastgelelikten uzaktır. Kolektif, kentsel ölçekte etkileşimli oyun fikri ile yola çıkmıştır. Eski posterlerden ve skor panolarından ilham alan stüdyo, stadyumun cephelerine yerleştirilen billboardlarda "Flip İt/Çevir" başlıklı tasarımları yaratmıştır. Stadyumlarda bulunan skor tablosunun genel görünümünü çağrıştıran, piksellerden oluşmuş gibi görünen fiziksel etkileşimli bu enstalasyonlar 2500 adet bağımsız, plastik malzemeden üretilmiş karelerden meydana gelmektedir. Futbol takımının renklerinin kullanıldığı bu kareler sayesinde kentsel bir diyalog yaratılmış, kulübü, taraftarlarını ve şehri birleştiren, sürekli değişen bir iletişim aracı görünümüne dönüşmüştür.[184]



Görsel 3.11. *Moradavaga, Flip It/Çevir Etkileşimli Enstalasyon Projesi, (https://www.designboom.com/art/moradavaga-flip-it-interactive-mural-10-05-2018/), (Erişim tarihi: 12.02.2022)*

Kişiselleştirmeye olanak sağlayan tasarımlarda, izleyici malzemeyi kullanarak istediği mesajı aktarabilmektedir. Okuyarak önünden geçmeyecek, kendisi

[184] https://www.designboom.com/art/moradavaga-flip-it-interactive-mural-10-05-2018/ (Erişim tarihi: 12.01.2022)

oluşturabilecektir. Katılımcı ona ait duvarda sadece kareleri çevirerek görünümü değiştirecek ve kendi dünyasını kendi kelimeleri ile yaratabilecektir. Cümlenin anlamı ve etkileşimin türü, hatta yazıyı oluşturan görsel seçimlerin tümü, tasarımcının mesajına hizmet edebilecek niteliktedir. Sanatçının başkaları için görünür kıldığı şey aslında fikrin kendisidir; fikir ise herkesi kendi dünyasını yaratmaya teşvik etmektir. Etkileşim tek yönlü monolog olmaktan ziyade bir diyalog biçimindedir. İzleyici tasarımın görünümünü değiştirmekte ve etkilemekte, görünüm izleyiciyi etkileşime davet edip, farklı mesajlar sunmaktadır.

Görsel 3.12. *Ball***,** *Double Back To Basics/Temellere Dönüş Los Angeles Sanat Müzesi, Kamusal Sanat Projesi, (https://www.ball-nogues.com/#project-743), (Erişim tarihi: 08.02.2022)*

Los Angeles Sanat Müzesi'nin galerisi için Benjamin Ball tarafından tasarlanan "Double Back to Basics/Temellere Dönüş" başlıklı proje hem teması hem de izleyiciler tarafından değiştirilebilir yapısıyla etkileşimli bir sanat projesidir (Görsel 3.12). Galerinin girişinden bakıldığında tuğla ile örülmüş izlenimi veren anıt duvar görüntüsü, karşıdan bakıldığında üç boyutlu harf yığınına dönüşmektedir. Harfler geri dönüştürülmüş kâğıt hamurundan üretilmiş, doğal boyalarla renklendirilmiş ve kır çiçeği tohumlarıyla doldurulmuştur.[185] Süreç içerisinde çiçek formunda yeni bir hayat yaratılırken, bir zamanlar israf olan her şeyin yeniden kullanılmış olması, tasarımcısı Ball'un asıl hedefidir. Altı ay sonra eser gösterimden kaldırıldığında, galerinin içinde bulunduğu okulun öğrencileri, bu orijinal yapının parçalarını kullanarak, çiçek bahçeleri yapmışlardır. Fikir, yazının temel birimi olan harfi, mimarinin temel birimi olan tuğlayı,

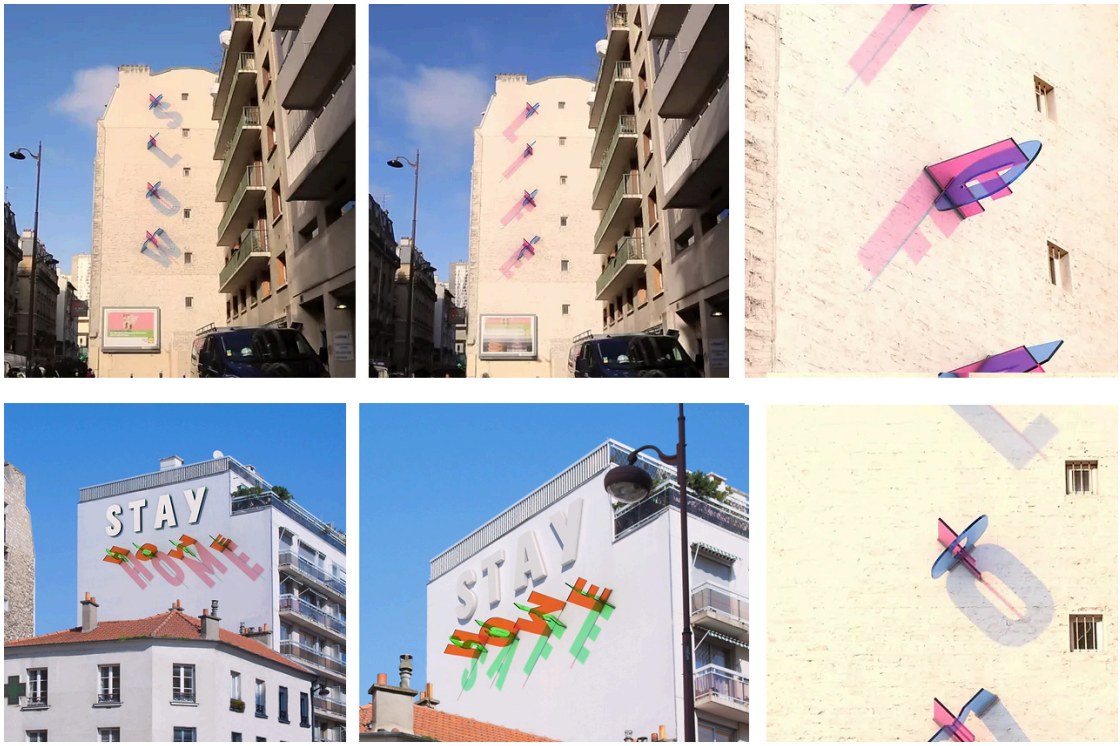
[185] https://www.ball-nogues.com/#project-743 (Erişim tarihi: 08.02.2022)

yaşamın temel birimi olan tohumu kullanarak temellere dönüşü anlatmaktır. Galeri içinde öğrencilerin ve izleyicilerin bu dönüşüm anıtını tekrar tekrar oluşturmalarını da mümkün kılmıştır. Bu örnekte kullanılan malzeme seçimi sanatçının fikrinin tam merkezindedir.

Görsel 3.13. *Yamashita, Question Mark-City View-0 to 9/Soru İşareti-Şehir Manzarası-0'dan 9'a Madde Işık ve Gölge Heykelleri, (http://kumiyamashita.com/light-shadow), (Erişim tarihi: 08.02.2022)*

Tasarımcının ve sanatçının fikrini ifade etmek için kullandığı evren bilgisayar pikselleri, fotoğraf karesi ya da kâğıt ve kalemle kısıtlı kalmamaktadır. Kimi zaman ışık–gölge de onun yapıtını oluşturma, aklından geçenleri izleyici ile buluşturma yöntemi olmuş ve yaratabileceği görsel sürprizlere olasılık sağlamıştır. Işık ve gölge ile etkileşimli heykeller tasarlayan Japon sanatçı Kumi Yamashita üç boyutlu tipografik elemanlarını, tek kaynaklı ışık merkezine göre yerleştirmekte ve böylece tekli veya çoklu somut maddelerden, madde olmayan formlar yaratmaktadır (Görsel 3.13). Yıllar önce Belçikalı ressam Rene Magritte, "La Trahison des Images/İmgelerin İhaneti" başlıklı yağlıboya eserinde, gerçekçi bir pipo betimlemesinin hemen altına "bu bir pipo değildir" cümlesini

eklemiş ve gerçek ile gerçekçi görünen temsiller arasındaki ayrımı ortaya koymuştur. İzleyicinin dikkatini ürünün kendisinden ziyade fikre ya da sürprizlere yoğunlaştırmayı tercih eden Magritte gibi kavramsal sanatçılar, başlangıçta orada bulunmayan şeyleri izleyicide canlandırmak amacını tercih etmişlerdir. Zamanla, imgenin kendisinin canlandırıldığı formdan daha kalıcı olduğu anlaşılmıştır.[186] Duvara monte edilmiş üç boyutlu harflerden, rakamlardan ziyade, ışık açıldığında sahneye sanatçının fikri ve fikrin uygulanış biçimi sayesinde oluşan imge hâkim olmaktadır.



Görsel 3.14. *Brault, Slow Life-Stay Home Safe/Hayatı Yavaşlat-Evde Güvenli Kal, Sokak Sanatı Güneş Enstalasyonları, (https://www.pierre-brault.com/installationssolaires), (Erişim tarihi: 09.02.2022)*

Işığı–gölgeyi ve üç boyutlu malzemeyi kullanarak etkileşimli hale getiren bir diğer sanatçı da Pierre Brault'tur (Görsel 3.14). Covid-19 pandemisi ile mücadelede, topluma evde kalmaları gerektiğini söyleyen pek çok afiş, reklam, ilan, vb. materyal basılmış ve yayınlanmıştır. Küresel norm oluşturma ve bilgilendirme amacıyla tasarlanmış yüzlerce görsel malzeme arasında, "Slow Life–Stay Home/Hayatı Yavaşlat–Evde Güvenli Kal" başlıklı güneş enstalasyonları dikkat çekicidir. Hayatı yavaşlatmak kavramını ele alarak, üç boyutlu harfleri günün farklı saatlerinde farklı açılardan okunabilecek hale getiren

[186] John Berge, Görme Biçimleri (Metis Yayınları. 1986) s.10

sanatçı, zamanın akışını da gözler önüne sermektedir. Kentsel alandaki geri dönüştürülmüş, transparan pleksiglas malzemeden hazırlanmış bu kurulumlar, güneş saati prensibine göre çalışmaktadır.[187] Evlerin dış yüzeylerine monte edilmiş, canlı renklerdeki tipografik elemanlar, dünyanın durduğu bir zaman diliminde şehri uyanık tutmaya ve izleyiciyi zaman ve mekanla olan ilişkisini sorgulamaya davet etmektedir.

[187] https://www.pierre-brault.com/installationssolaires (Erişim tarihi: 09.02.2022)

3.2.3. Bakış açısına göre değişen etkileşimli tipografi örnekleri

Albert Einstein "Büyük bir fikir bir şeyi farklı görmekle, zihin gözünün değişimi ile başlar" demiştir.[188] 1960'lı yıllarda, fikir kadar basit bir şeyin sanat ya da tasarım olabileceğine dair radikal anlayışın ortaya çıkmasıyla, daha önce var olan estetik, yetenek, pazara uygunluk gibi kriterler önemini yitirmeye başlamıştır. Sanatçı Yoko Ono, 1963 yılında açılan bir sergiye, "Snow Piece/Kar Parçası" ismini verdiği eseriyle katılmıştır. Adı geçen eserde, tasarlanmamış izlenimi veren düz bir metin bloğu bulunmaktadır. Metinde, "Kar yağdığını düşün, karın sürekli her yere yağdığını düşün. Biriyle konuştuğunda karın, o kişiyle senin arana yağdığını düşün. O kişinin karla kaplandığını düşündüğünde konuşma sona erer" dizeleri yer almaktadır. Sanatçı, bu görüntüyü resmedebilir, üç boyutlu olarak şekillendirebilir ya da bir fotoğraf karesi ile görüntüleyebilirken, izleyicinin zihninde özgün imajlar canlandırmak adına adım adım ilerlemiş ve yazının anlamını aktarmayı amaçlamıştır.[189] Bir fikir peşinde koşan her sanatçı, düşüncesinin izleyicide hayat bulması için yıllarca denenmemiş olanı deneme gayretini göstermiştir. Toplum tarafından kimi zaman sanatsal değeri sorgulanmış olsa da bu arayış onu farklı rotalara, farklı bakış açılarına götürmüştür. Etkileşimin varlığı ile gelişebilecek olan ihtimallerin sınırsızlığı, hem yaratan kişiyi hem de izleyicisini şaşırtabilecek yepyeni deneyimlere fırsat verebilmektedir.

Yaratıcı fikrin ve etkileşimin birleşiminden oluşan tipografik ürünlere ayrılan bu bölümün son başlığında, izleyicinin bakış açısına göre değişkenlik gösteren eserlere değinilmiştir. İzleyicinin durduğu noktaya göre eserin görünümünde meydana gelen değişim ve izleyicinin sadece o noktada gördüğünü okuyabilme özelliği sayesinde etkileşim gerçekleşmektedir. Tek bir açıdan bakıldığında, izleyici gördüğünü okuyarak anlamlandırabilecek, eser de farklı biçimlerde gözlemlenebilecektir. İzleyici her adımında manzara değişikliği ile karşılaşmakta ancak doğru noktada sırrı çözebilmektedir. Okuduğu kelimenin ya da cümlenin anlamı ile bağdaşabilen bu yöntem ile parçalar etkileşim sayesinde yerine oturmaktadır.

Anamorfik hale getirilmiş imgeler, sanatçı ve tasarımcılar tarafından kurgulanmış görüntülerdir. Anamorphosis kelimesi tekrar etmek anlamına gelen yunanca "ana" kökünden, "morphe" ise şekil veya biçimden türetilmiştir. Tasarım dünyasındaki karşılığı ile anamorfoz, görüntünün eni ve boyu üzerinde yapılan değişimler ile optik sistemler

[188] https://www.britannica.com/quotes/Albert-Einstein (Erişim tarihi: 22.05.2022)
[189] Kyung An & Jessica Cerasi, Kim Korkar Çağdaş Sanattan (Hayalperest Yayınevi. 2021) s.44

yaratmak anlamını taşımaktadır. Erken Rönesans dönemine referans veren çalışmalarda, perspektif tipi anamorfoz görüntü elde etme yöntemi ile karşılaşılmaktadır. Çoğunlukla izleyiciden beklenilen davranış, başın dik bir açı ile tam karşıdan eseri seyretmesi temeline dayandırılmaktadır. Buradan ise gizlenen görsel bulmaca, izleyicinin alışılagelmişin dışında bir noktadan görüntüyü yakalaması ile çözülmektedir. İzleyicinin mekânı efektif bir biçimde kullanması üzerine kurgulanmış bu yöntemle, seyirciye keşfetme duygusu yaşatılmaktadır.

İzleyici etkileşimi, tipografi, perspektif, mekân gibi pek çok başlığı içinde barındıran ilk örnek uluslararası teknoloji devi olan Apple Computer Company'e aittir (Görsel 3.15). 2014 yılında şirket, başarılarını etkileyen zihniyeti kutlamak için bir reklam filmi yayınlamıştır. Perspektif etiketi ile sunulan üç dakikalık gösterim, Apple marka akıllı telefon kameralarını tanıtmak, çalışma sistemini anlatmak için tasarlanmıştır. Farklı görmeyi, farklı görene cesaret vermeyi hedefleyen filmde, geniş bir mekânda yer alan iki ve üç boyutlu tipografik düzenlemeler kullanılmıştır.[190]

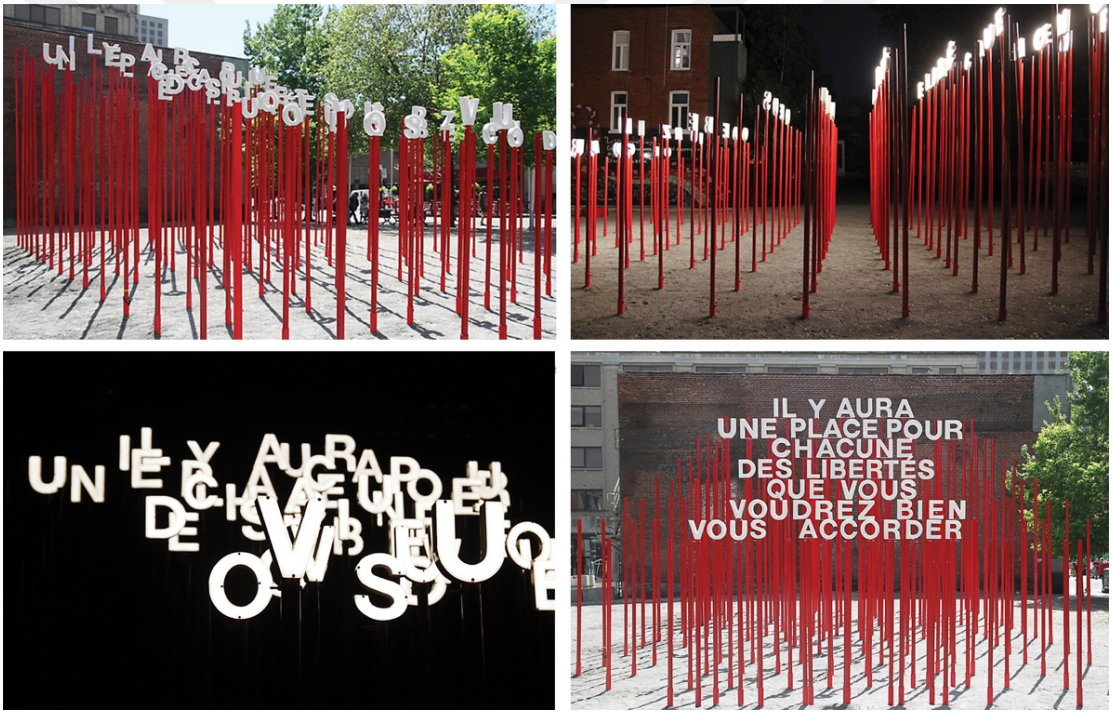
> Videoda "Bir yol değil bir vizyon izle. Farklı gör. Başkalarının ilk önce değerli olarak algıladığı yerde, gerçekten önemli olan ilk şeye değer ver. Başkalarının dikkati yeni tarafından dağılırken, öneme odaklan. Bir şeylerin nasıl değiştiğini görmeden önce yepyeni bir bakış getir. Farklı görmeye devam et. Her zaman başka bir yol, daha iyi bir yol, insanlığı yükselten daha büyük bir yol olduğuna güvenmeye devam et. Engellerimizi yıkıyor ve manzarayı iyileştiriyoruz" gibi şirketin bakış açısını özetleyen cümlelere yer verilmiştir.

[190] https://hypebeast.com/2014/9/apple-celebrates-big-thinkers-with-perspective-commercial (Erişim tarihi: 11.02.2022)

Görsel 3.15. *Apple Inc, Perspective/Perspektif Reklam Filmi, (https://www.youtube.com/watch?v=JltqvJNLUlw&t=68s), (Erişim tarihi: 11.02.2022)*

Bu tanıtım filminde anahtar kelimeler vurgulanmış, cümlelerin ana fikri olan farklı görmek, görünenin ardında yatan gerçeği keşfetmek teması görsel olarak da sergilenmiştir. Bir vizyon, bir tema izlenilebilir kılınmış, anlık bile olsa okunan ile görünen arasında sözel–görsel eşitliğin varlığı ispatlanmıştır. Mekânda gezen bir kamera ile keşif duygusu, görülen ve algılanan arasındaki gizemli yolculuk pekiştirilmiştir. Tipografinin tek bir açıda okunuyor olması, diğer görünümlerin varlığını da keyifli kılmakta ve birkaç kere izleme isteğini uyandırmaktadır. Apple gibi üstün teknoloji firmasının dijital bir etken olmadan kurguladığı etkileşimli ortam, kullanıcıya kendisini yakın hissettirmektedir. Teşvik edici cümleleri ile yarattığı ılıman hava, "bugüne kadar böylesi görülmedi" izlenimi ile birleşerek firmanın politikasını sergilemiştir.

Sonuncu örnek ise Paprika tasarım şirketi tarafından tasarlanmış Montreal Amherst Park'da yer alan anamorfik enstalasyondur (Görsel 3.16). Çeşitliliğin temel alındığı çalışmada, bölgenin demografik yapısı göz önünde bulundurulmuştur. Ağaçsız bir yaya parkına ve bölgeye dair tanımlanabilir, kalıcı, çağdaş ve esnek bir görsel kimlik hazırlamak için görevlendirilen firma, tipografik bir çalışma gerçekleştirmiştir. Harfler birlikte kelimeleri, kelimeler ise cümleyi oluştururken izleyici de sadece tek bir açıdan yazılan mesajı okuyabilmektedir. "Ancak her şey bir bütün olarak görüldüğünde, herhangi bir şey anlamlandırılabilir" cümlesinin yer aldığı proje, bir manifestonun görselleştirilmesi niteliğindedir. Her türlü cinsel tercihe sahip bireyleri içinde barındıran bu bölgede, birlik ve beraberliğin vurgulanması temel düşüncedir.



Görsel 3.16. *Paprika, Amherst Park/Amherst Parkı Anamorfik Enstalasyon, (https://www.commarts.com/project/19919/amherst-park-anamorphic-installation), (Erişim tarihi: 09.02.2022)*

Tasarımda mesaj hem görsel hem de anlamsal olarak ifade edilmiştir. Sadece daha geniş bir vizyona, bakışa sahip olanların anlama erişilebileceği vurgusu yapılmaktadır. Tek bir yazı tipi tercih edilmiş ve Akzidenz Grotesk kullanılmıştır. Harf formlarının göze tanıdık gelen, rahat okunabilir anatomileri ile bireyleri temsil eden tüplerin birbirlerinden ayrışmaması sağlanmıştır. Tüplerin arasında gezebiliyor olmak optik bir illüzyonun içinde temaya daha yakından bakabilmeyi de sağlamaktadır. Etkileşimin harf ile birleştiği

noktada izleyici hem tek tek harfleri yani bireyleri hem de cümleyi yani toplumu görebilmektedir. Ayrıca proje 2012 yılında "The One Show" tarafından, dış mekân grafik tasarımı alanında, bronz kalem ödülüne de layık görülmüştür.[191]

3.3. Fiziksel Etkileşim ve Tipografi Üzerine Uygulama

3.3.1. Uygulama projesinin amacı

Daha önceki bölümlerde tipografi ve insan, insan ve etkileşim ilişkisine, etkileşim ve tipografi birleşimine değinilmiş ve örnekler üzerinden araştırmalar yapılarak, sanatçı/tasarımcıların işlerine yer verilmiştir. Bir fikrin izleyici ile buluştuğunda, fiziksel etkileşimin nasıl kurulabileceğine yönelik araştırmalar ışığında uygulama projesi geliştirilmiştir. Uygulama projesinin amacı, fiziksel etkileşimli tipografik bir çalışma vasıtasıyla, izleyiciyi sadece izleme eyleminden çıkarmak ve katılımcı olmasını teşvik ederek, serginin son haline destek vermesini, birlikte oluşturma ve yaratma sürecini tamamlamasını sağlamaktır.

Tez projesinin tasarlanma aşamasında, etkileşim kavramının "karşılıklı dans eden bir çifte" benzetildiği açıklama tasarımın ana fikrine ışık tutmuştur. Bir sanat eserinin ya da tasarımın etkin seviyede etkileşimli varsayılabilmesi için karşılıklı etkileme eylemini gerçekleştirmesi beklenmektedir. Bu durumda, izleyicinin tipografik bir tasarımı sadece okuması ve/veya izlemesi, iletilmesi hedeflenen mesajı alması, anlamını ve/veya görüntüsünü zihnine kaydetmesi en temel seviyede etkileşimi oluşturacaktır. Ancak uygulama projesinin hedefi bu seviyeyi arttırarak, karşılıklı etkilenmeyi sağlayacak düzeneği kurgulamaktır. Projeye başlarken tipografik bir tasarımda karşılıklı etkilemek ve etkilenmek evreninin iki temel boyutta gerçekleşebileceği düşünülmüştür. İnsan gözünün tanıdığı harfleri okumaya ve anlayabildiği dilde yazıldıysa eğer yazılan metnin anlamını çıkarmaya meyilli olduğu varsayılmıştır. Okuduğu bu metin etkileşimli bir ortamda sunulursa yeni anlamlar, mesajlar üretebilecektir. Geleneksel bir kitapta, yazar kendi hikayesini, hayal gücünü ve kurgusunu, sıralı okunan sayfalar vasıtasıyla okuyucunun zihninde oluşturmaya çalışmaktadır. Etkileşimli bir kitap tasarımında ise, yazarın ve tasarımcının sunduğu olanaklar doğrultusunda, okuyucu kendi kurgusunu ve kendi hikayesini yaratabilmektedir. Hikâyenin kendisi okuyucunun seçkisi ile değişim gösterebilen kurgularla, okuyucu sayısı kadar farklı sonuçlarla tamamlanacaktır. Öyleyse

[191] https://www.oneclub.org/awards/theoneshow/-award/18043/aires-libres-amherst-park-anamorphic-installation (Erişim tarihi: 09.02.2022)

etkileşimli tipografik bir tasarımda da tasarımcı, katılımcılar ile, yeni anlamların, mesajların doğuşunu izleyebilecek, kendisinin de tahmin edemeyeceği sürprizlere zemin hazırlayabilecektir. Etkileşimin sonucunda, okunulan mesajın anlamında farklılıklar yaratılabiliyorsa, tasarımın görüntüsünde de belirli değişimler beklenebilir. İzleyicinin etkileşime girmesi ile görsellikte oluşan başkalaşma, tipografinin seyredilebilir olması ile ilişkilendirilmiştir. Katılımcılar kendi mesajlarını yaratmanın peşinden giderken, yeni görünümler ve görsel birleşimler de oluşacaktır. Böylece sergi alanının son derece dinamik, her katılımcı ile form değiştiren manzaralara ev sahipliği yapması beklenmektedir. Etkileşimden doğan bu hareketlilik ile tipografik görünümler ve mesajlar katılımcıları yönlendirecek, katılımcılar mesajları ve yeni tasarımları kurgulayabilecektir.

Tezin uygulama projesi tam da bu noktada, 'dans eden çift' fikrinin çevresinde doğmuş ve ilerlemiştir. İzleyicilerin mesajları ve görüntüleri etkilemesi, değiştirmesi sırasında, tipografik görüntülerin ve mesajların da izleyiciyi etkilemesi, yönlendirmesi ve birer katılımcıya dönüştürmesi hedeflenmiştir. Sergiye katılan izleyicilerin Latin alfabesini tanıdıkları ve Türkçe okuyabildikleri varsayılmıştır. Katılımcıların kendi mesajlarını yaratabilmeleri için Türkçe okuyabilmeleri gerekmektedir. Çünkü tipografik tasarımların, tasarımcının izin verdiği ölçüde okunabilir ve seyredilebilir olması, etkileşimin de sağladığı dinamizm ile birleşince, katılımcıların kendi metinlerini, mesajlarını yeniden oluşturmasına imkân sağlayacak ve dolayısıyla yeni tipografik görünümlere de zemin hazırlayacaktır.

Etkileşimli ortam denildiğinde pek çok insanın aklına ilk gelen internet ağıdır. Sayısız olasılığın sunulduğu bu dijital alandaki sıradan bir sayfada bile, okuyucu kendi seçkileri doğrultusunda hareket etmektedir. İstediği metni herhangi bir okuma sırası gözetmeksizin okuyabilmekte, istediği görüntüyü büyütebilmekte ya da küçültebilmekte, sayfayı değiştirip baktığı ekranı farklılaştırabilmektedir. Benzer özgürlüğü, bir sergi alanında, fiziksel eylem çerçevesinde, tipografik elemanlarla gerçekleştirmek fikri, aynı zamanda beraberinde bilinmezliği de getirmektedir. İzleyicinin tek tuşla bilgisayar ya da cep telefonu ekranını değiştirebilmesi gibi, sergide seyrettiği tasarımı da değiştirmesi, serginin tasarımcısının kontrolü elinden bırakması ve kilitli içeriğin kilidini açması anlamına da gelmektedir. Tezin yazım kısmında, etkileşimli sanat eserleri araştırılırken, etkileşime açılan her eserde, kontrolsüzlüğün ölçülerinin de tasarlanmasının gerekliliğinden bahseden sanatçılara rastlanmıştır. Kimi performans eserlerinde sanatçı kontrolü tamamen katılımcıya bırakırken, kimilerinde izleyiciden beklenen fiziksel eylem

belirli ölçülerde kısıtlanmıştır. Bir caddede yere bırakılan dev boyutta tebeşirler ile katılımcılar çizme ve yazma eylemi ile sınırlandırılırken, bir diğer performansta kullanılacak araçlar çeşitlendirilmiş ve fiziksel eylem seçkisi genişletilmiştir. Bıçak ve silah gibi aletler ile katılımcılar sanatçının vücudunda yaralar açarken, boyalar ile yazılar yazmışlardır. Bu kararlar, tasarımcının/sanatçının etkileşimin final sahnesinde gerçekleşebileceğini düşündüğü ya da düşünemediği çeşitli kurgular doğrultusunda alınmıştır. İster çeşitlendirilsin, isterse kısıtlansın etkileşime açılmış her tasarım/eser için bir miktar kontrolsüzlük söz konusudur. Oyunu kurmak ve ardından bir adım geride durarak izlemek etkileşimin kendi doğasından gelmektedir. Amerikalı dini lider Thomas Spencer Monson'un hayata dair yaptığı ilham verici konuşmada da dediği gibi "Rüzgârı yönlendiremeyiz ama yelkenleri ayarlayabiliriz."[192]

3.3.2. Uygulama projesinin belirlenmesi

Tipografik düzenlemelerle etkileşimli bir sergi kurma fikri ile yola çıkılan uygulama projesinde, etkileşime girecek ilk katılımcıların jüri üyeleri, etkileşimin yaratılacağı mekânın ise Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü'nün sergi alanı olması kararlaştırılmıştır. Etkileşime açık olarak planlanan serginin teması ise "umut" olarak seçilmiştir. Küresel pandeminin ardından savaş ortamının ve ekonomik sorunların yaşandığı günümüz şartlarında, izleyenleri katılıma davet etmek için pozitif duygular içeren umut temalı altı adet şiir belirlenmiştir. Sosyal medyada duyguları ifade etmek ve umuda olan ihtiyacı anlatmak için kullanıcılar tarafından sıklıkla tercih edilen ünlü Türk şairlerinin umut dizeleri, uygulama projesinin kapsamına alınmıştır.

Can Yücel, Edip Cansever, Özdemir Asaf, Nazım Hikmet Ran, Ahmet Arif ve Turgut Uyar'a ait umut dizeleri, uygulama projesinde "Umudu yaratalım, gelin umut şiirleri ile kendi hayallerimizi yeniden kuralım" başlıklı bir sergi ve davet niteliğinde, izleyicileri katılıma çağıracak biçimde tasarlanmıştır. Ustalar tarafından yazılmış şiirlerin hali hazırda tasarlanmış edebi dizeler olduğu düşünülerek, sanatçının kaleminden tasarımcının paletine taşınmıştır. Hem edebiyat hem de grafik sanatlar harfleri, kelimeleri kullanarak izleyicisine ulaşmayı hedeflemektedir. Sanat ve tasarımın bu iki kolunun aynı malzemeyi işlemesi ile mesaj, duygu ve düşünce aktarımı sağlanmaktadır. Bu sebepten

[192] https://www.thechurchnews.com/archives/2012-09-01/messages-of-inspiration-from-president-thomas-s-monson-6-50042 (Erişim tarihi: 30.06.2022)

ötürü ustaların dizeleri, uygulama projesinin tipografik düzenlemelerinin ham maddesi olarak belirlenmiştir. Umut gibi soyut, kişisel ve herkesin kendi dünyasında farklı konularda ihtiyaç duyduğu bir kavramın seçilmesinin sebebi, projenin sonunda ortaya çıkacağı varsayılan mesaj çeşitliliği ve her katılımcının neyi umut ettiğine göre değişebilen zengin anlam yelpazesini teşvik etme düşüncesidir. Kişisel ve toplumsal ihtiyaçların ortak bir havuzu olan umut kavramı, her katılımcının, her insanın muhakkak yolunun geçtiği buluşma noktası olarak ele alınmıştır. Barışa, aşka, huzura, maddi-manevi bolluk ve berekete duyulan umut ortak bir hissiyat olarak tespit edilmiştir. Özellikle günümüz dünyasında, bireylerin payına düşen umut ihtiyacı, sosyal medyada şairlerin dizeleri vasıtasıyla paylaşıma açılmaktadır. Tek bir tema seçilmesinin amacı ise, etkileşime açıldığında, her ne kadar farklı şiirler ve farklı umutlar olsa da anlam bütünlüğünü sağlayabilmektir.

Proje kapsamında, şairlerin umut dolu dizelerinin, tipografik tasarımlar vasıtasıyla sunulması planlanmıştır. 6 farklı şiir, altı ayrı tipografik düzenleme ile modüler olarak tasarlanmıştır. Her şiir için 60x60 cm'lik alanlar ayrılmış ve bu alanlar kendi içlerinde 9 parçaya bölünmüştür. Parçaların her biri 20x20 cm kareler içinde sergilenmiştir. Amaç, her bir parçanın birbiri ile sadece kavramsal değil, görsel olarak da ilişkilenebilecek biçimde tasarlanmasını sağlamaktır. 6 şiir için toplamda 54 kare tasarlanmıştır. Ayrıca sergideki tüm tasarımlar iki ayrı katman halinde sunulmuştur. Her karenin altında onun negatifini bulmak mümkündür. 54 pozitif ve 54 negatif parça ile toplamda 108 adet tasarıma ulaşılmıştır. Tasarımlar, katılımcıdan katılımcıya seçki farklılığı olabileceği düşüncesi ile iki alternatifli biçimde hazırlanmıştır. Bir katılımcı, anlamı, siyah zeminin daha iyi vurguladığını düşünürken, diğeri beyaz zeminli versiyonuna ihtiyaç duyabilir fikri ile hareket edilmiştir.

Etkileşimi yönlendirmede görsel bütünlük kuralları göz önünde bulundurulmuş ve tasarım alanının ölçüsü sabitlenmiştir. Böylece her şiirin kapladığı görsel alan ve kendi içindeki birim parçaların alanları eşitlenmiş, birbirleri ile kolay ilişkilendirilebilmesi adına nötrlenmiştir. Yine benzer bir mantıkla, kullanılan renk skalası da iki temel renge indirgenmiştir. Tasarımlarda sadece siyah, beyaz ve tonları kullanılmış, her parçanın görsel birleşimi için eşit imkân sağlanmıştır. Projenin amacı, tipografik bir tasarımı etkileşime açmak ve verilen mesaja ve tasarıma etkisini gözlemlemektir. Görsel elemanlardaki sabitlemeler ile ortaya çıkabilecek senaryolardan bazıları elimine edilmeye çalışılmıştır. Görselleştirmede tipografi kullanımı ile imajlar elenmiş, tasarımda tek ölçü

belirlenmiş, renkte ise siyah ve beyaz seçimi ile onlarca renk alternatifi dışarda bırakılmıştır. Tasarıma bu kısıtlamalar getirilirken, okullarda öğrencilere aynı formanın giydirilmesi ancak farklı okulların farklı formalara sahip olması düşüncesi öne çıkmıştır. Aynı okula mensup öğrencilerin ayrıcalıklı görünmemesi ve genel izlenimin dışında kalmaması, dışlanmaması ya da öne çıkmaması adına yapılan bu düzenleme mantığı tasarım sahasına da taşınmıştır. Böylece belli bir düzeyde görsel eşitlik sağlanacak ve 108 adet birimi birbirleri ile kombinlemek daha elverişli hale gelecektir. Görsel platformdaki bu kısıtlamalara, kavramsal boyutta tek bir tema seçimi eşlik etmektedir. Tipografik anlatım ile görselleştirme harf formlarına indirgenirken, kavramsal anlamda sadece umut temasının seçimi ile etkileşim sahasının sınırları belirlenmeye çalışılmıştır. Katılımcıların seçkilerinde olası her alternatif göz önünde bulundurularak, görsel ve kavramsal bütünlük korunmaya çalışılmıştır. Bu sebepten modüllerin birbirlerine görsel olarak gönderme yapmasına ve iletişim içinde bulunmasına özen gösterilmiştir.

Tasarlama sürecinin başında alınan bu kararlar tasarımcı için birer kısıtlama gibi görülebilir. Ancak tipografi geniş evreninde barındırdığı milyonlarca farklı görünüm ile sonsuz zenginlik sunmaktadır. Ayrıca tek bir kavram üzerinde çalışmak da zorlayıcı olarak algılanabilir ama ele alınan kavramı satırlara dökmek için onlarca farklı kelime ve sayısız ifade biçimi mevcuttur. Harflerin ve kelimelerin zengin dünyasını bünyesinde toplayan, kullanan tipografi ve edebiyat sanatı, tasarımcılardan ve şairlerden bağımsız, sonsuz derinliğe sahip alanlardır. Bu yüzden tasarımcı ve şair sayısı kadar farklı çözümleme üretilebilmektedir. Başka bir araştırmada farklı renkler, farklı temalar veya görsel anlatım dilleri tercih edilebilir hatta hepsi aynı platformda kullanılabilir. Katılımcıların neyi, neye göre seçebileceği, anlam, kavram, görsel benzerlik, görsel gruplama, gestalt ilkeleri gibi konular önceden düşünülmelidir. Etkileşimi tasarlayan kişinin, katılımcıların seçkisine görsel ya da anlamsal yönlendirmeler yaparak müdahalede bulunup bulunmayacağını, etkin bir rol oynayıp oynamayacağını da belirlemesi gerekir. Elbette tüm olasılıklar denenebilir ve birçok farklı sonuç elde edilebilir.

Tez sunumunun başlangıcında katılımcılardan ne beklendiği bir açıklama ile görselleştirilmiş ve duyurulmuştur. Etkileşime açık tasarlanan 108 adet umut sözcükleri taşıyan birimleri incelemeleri ve ardından kendi umut dizelerini tasarlamaları istenmiştir. Hazırlanan tasarımları bir kütüphane gibi kullanmaları, istedikleri sayıda malzeme seçmeleri, onları diledikleri gibi birleştirmeleri, hayal ettikleri dizeleri ve görüntüyü

yaratmaları beklenmektedir. Fikir doğrultusunda sergi alanı katılımcıların rahat çalışabilmeleri için bölümlere ayrılmıştır. Her katılımcının kendi adını taşıyan boş alanı bulunmaktadır. Katılımcıların tasarımlarını tamamlamaları ile sergi nihai görüntüsüne kavuşmuştur. Etkileşimin doğasından gelen spontanlık ile uygulama projesi, onu tasarlayanın da beklediği ama net olarak bilmediği biçimde, son görünümüne doğru adım adım ilerlemiştir. Bu süreç sergi alanında bulunan bir kamera ile kayıt altına alınmıştır. Sergi sunumu sırasında bir ekran yardımıyla dış göz ile izlemeyi tercih eden seyircilere canlı yayın gerçekleştirilmiştir. Aynı zamanda her tasarımcının çalışma anını gösteren sabit görüntüler için de fotoğraflama yöntemi kullanılmıştır.

3.3.3. Uygulama projesinin tasarımları

Uygulama projesinin tasarımlarında altı adet umut temalı şiir kullanılmış ve her bir tasarımda farklı tipografik yaklaşımlara, yazı karakterlerine ve görsel ilişkiler zincirine yer verilmiştir. Her ne kadar tema sabit olsa da, şairlerin anlatım biçimleri birbirlerinden farklıdır. Yine okul ve formalar örneğine dönülecek olursa, her bir şiirin tasarımı ayrı bir okul ve ayrı forma görünümü olarak düşünülmüştür. Projenin belirlenmesi sırasında seçilen 6 şiirden ilki, Can Yücel'e ait "Herşey Sende Gizli" başlıklı şiirden alınmış dizelerdir. Şair bu şiirde birine seslenmekte olduğu fikrini uyandırmaktadır. Bu sebepten, hikâyeyi anlatan–nasihat eden ve dinleyen–öğrenen iki kişiyi temsil etmek üzere iki farklı yazı ailesi seçilmiştir. Tırnaklı bir yazı ailesi olan Lust ve tırnaksız yazı bir ailesi olan Planc tercih edilmiştir. Şiiri oluşturan 9 adet tasarımın yan yana sergileneceği düşünülerek, dizeler görselleştirilmiştir. Tasarım kapsamına alınan satırlar şöyledir: "İşte budur hayat! İşte budur yaşamak bunu hatırladığın kadar yaşarsın. Bunu unuttuğunda aldığın her nefes kadar üşürsün ve karşındakini unuttuğun kadar çabuk unutulursun. Çiçek sulandığı kadar güzeldir, kuşlar ötebildiği kadar sevimli, bebek ağladığı kadar bebektir ve herşeyi öğrendiğin kadar bilirsin bunu da öğren, sevdiğin kadar sevilirsin."

Tipografik olarak görselleştirilen ikinci şiir ise Edip Cansever'e ait "Umut" başklıklı şiirdir. Tasarımda kullanılan dizeler şöyledir: "Bütün gündüzlerin, bütün gecelerin sonunda meltemi senden esen, soluğu sende olan yeni bir başlangıç vardır." Şair, Can Yücel'in şiirinde olduğu gibi yine birine seslenmektedir. İki kişinin varlığının hissedilebilmesi için bu sefer tasarımlarda, harfler ve onların iç boşlukları, görsel zıtlık yaratacak biçimde büyültülerek sayfaya yerleştirilmiş ve tasarım alanı siyahlar ve beyazlar olarak ikiye bölünmüştür. Tasarımda siyah ve beyaz dengesi korunmaya, görsel

gel–gitler yaratılarak seslenen ve seslenilen arasında geçişler vurgulanmaya çalışılmıştır. American typewriter yazı ailesi, kendi yapısından gelen geniş iç boşlukları ve sabit et kalınlıkları sebebiyle tercih edilmiştir. Böylece dikkatin sayfa üzerinden dağılmamasına özen gösterilmiştir.

Seçilen üçüncü şiir Özdemir Asaf'ın "Umut Yaprakları" şiiridir. Tasarımda kullanılan satırlar şöyledir: "Bir son yaz ol ki tut yaprakları, sarılıp dökülürken güz rüzgarlarında. Ardında savrulsunlar, umut yaprakları. Sevinçlerinde onlar vardı, hüzünlerinde onlar. Seninle yeşerdiler, seninle soldular. Olsunlar senden sonra da umut yaprakları." Şiirde yeşeren, solan ve uçuşan yapraklar ve onların yarattığı umutlu duygunun hikayesi işlenmektedir. Fikir görsel olarak, kelimelerin de boşlukta uçuşuyor, savruluyor, arada bulanıklaşıp, arada netleşiyor olması ve bir döngü yaratması üzerine kurgulanmıştır. Boşluk hissini yaratmak adına, tasarımlarda yeryüzü ve gökyüzü imaları tipografik olarak verilmek istenmiştir. Yaprağın kimi zaman yerde, kimi zaman havada savrulması için, küçük puntolu kelimelerden şehir dokusu ve zemin hissi yaratılmıştır. Belirli düz bir zemine oturmayan ve bulanıklaşan geometrik elemanlardan yardım alınmıştır. Tırnaksız yapısı ile Gotham yazı ailesinin, kullanılan geometrik formlara uyum sağlaması istenmiştir. Ailenin içinde yer alan geniş yelpazeden faydalanılarak, yine seslenilen ve seslenen kişilerin görsel iması üzerinde çalışılmıştır.

Dördüncü tasarımda, "Yok öyle ümitleri yitirip karanlıkta savrulmak. Unutma; aynı gökyüzü altında bir direniştir yaşamak" sözleri ile Nazım Hikmet Ran'a yer verilmiştir. Şair'in hem kendine hem de büyük bir topluluğa sesleniyormuş izlenimi, tipografik tasarımda da verilmek istenmiştir. Dın yazı ailesinin küçük ve büyük puntolu harfleri kullanılarak görsel ikileme destek olunmuştur. Küçük puntolu harfler, 9 karede tamamlandığında "savrulmak" kelimesi okunmakta, büyük puntolarda ise her bir karede başka bir kelime vurgulanmaktadır. Tasarımın bütününe bakıldığında ortaya çıkan savrulmak kelimesinin anlamı, küçük puntoları harflerin yerleşimindeki farklılık ile desteklenmek istenmiştir. Direniş, gökyüzü, yaşamak gibi kelimelerin verdiği mesajın izlenmesi mümkün kılınmıştır.

Beşinci tasarımın sözleri Ahmet Arif'in "Anadolu" başlıklı şiirinden alınmıştır. "Dayan umut ile, dayan düş ile, dayan sevda ile" dizesi tipografik olarak tasarlanmıştır. Soyut üç kavram olan düş, sevda ve umut kelimelerinin görselleştirilmesinde, onların bir var, bir yok olması fikri ile yola çıkılmıştır. Düşlerde olduğu gibi silik ama güçlü bir his bırakmak adına, büyük puntolu sözcüklerde Rockwell yazı ailesi, küçük puntolarda ise

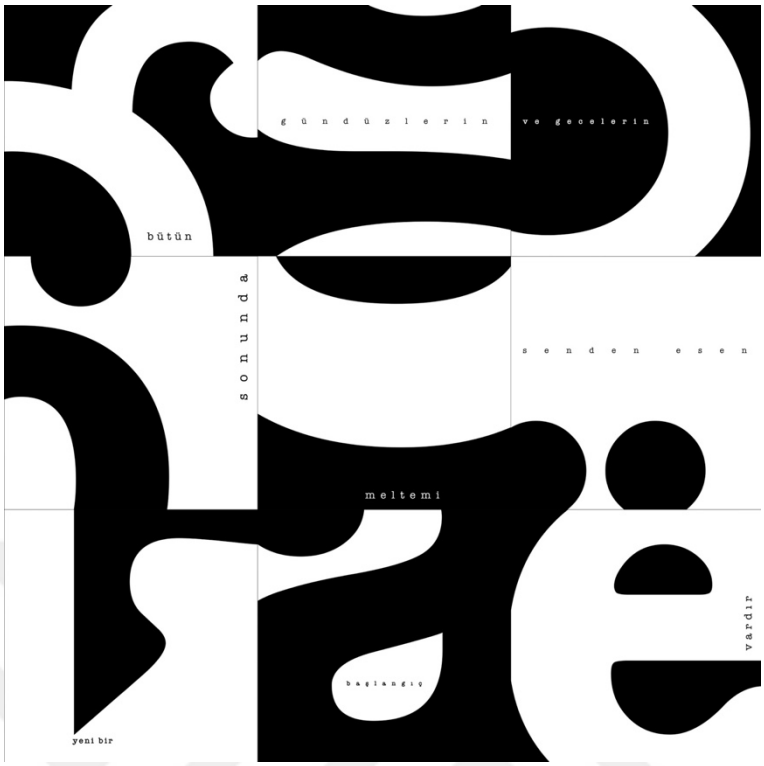
Salin yazı ailesi kullanılmıştır. Rockwell'in kare tırnaklı, kalın ve sağlam yapısı, mesajın varlığından emin kısmının vurgusu için transparan katmanlar biçiminde kullanılmıştır. Bir düşün, sevdanın ve umudun varlığı, saydam ve yarı saydam unsurlar olarak gösterilmiştir. Küçük puntolarda ise okunurluğu yüksek, temiz görünümlü açık ve net bir yazı tipi olan Salin dikkat çekmektedir. Bu şiirin tipografik tasarımında netlik ve saydamlık iki temel unsur olarak seçilmiş ve görselleştirilmiştir.

Son tasarım için Turgut Uyar'ın "Umuttur" şiirinden şu satırlar ele alınmıştır: "Umut yoktur, kimse yoktur umut etmemeyi önleyecek çünkü umut kaçınılmaz gelecektir, bütün gürültüsüyle umut kaçınılmaz gerçektir çünkü." Şair eserine olumsuz bir tanımlama ile başlıyor gibi duyulsa da, satırlar okundukça pozitif anlama doğru dönüş yapmaktadır. Bu sebepten, şiirin 9 kareden oluşan tipografik tasarımına uzaktan bakıldığında "umut yoktur" kelimeleri görsel olarak vurgulanmıştır. Ancak her bir karenin kendi içindeki olumlu anlam taşıyan kelimelerinin öne çıkartılması ile umudun varlığı hissettirilmektedir. Mesaj içindeki bu dönüşüm, yazı karakteri seçiminde de öne çıkmıştır. Yuvarlak bitişleri ile tırnaklı bir yazı ailesi olan Barteldes kullanılmıştır. Kareler ve dairelerin vurgulandığı bu yazı tipi, iki zıt geometrik formu bünyesinde barındırmaktadır. İkincil olarak, tırnaksız bir yazı ailesi olan Via Sans'tan faydalanılmıştır. Via Sans okunaklı, dar gövdesi ve uzun x-yüksekliği ile Barteldes yazı ailesinin geniş iç boşluklarının yanında, sayfada görsel zenginlik yaratabileceği düşünülerek seçilmiştir. Büyüklü küçüklü punto kullanımı ile tek düzelik kırılmaya çalışılmıştır.

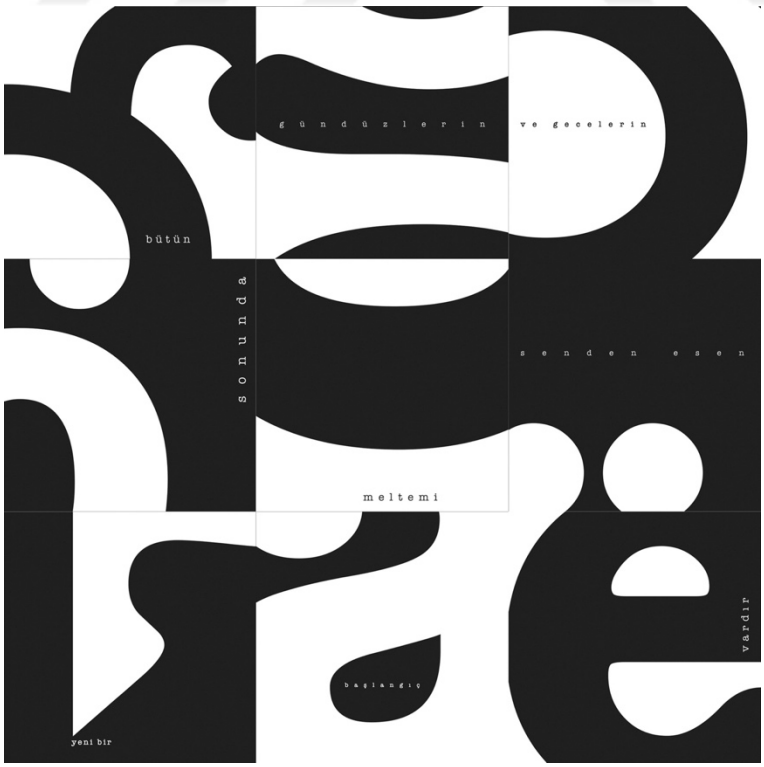
Tasarımların tamamında farklı tipografik yaklaşımları görmek mümkündür. Kendi içlerindeki bütünlük ve birbirleri ile olası görsel ilişkilendirmeler, sayısız kombinasyonlar göz önünde bulundurulmuştur. Etkileşime açılan bu sergide, elemanlarının birbirleri ile kombine olabilme özelliği korunmaya çalışılmıştır. Pozitif ve negatif versiyonları ile sergide planlanan yerleşim düzeni tezin görselleri arasına alınmıştır.

Görsel 3.17. *Keleşoğlu, 1. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022*

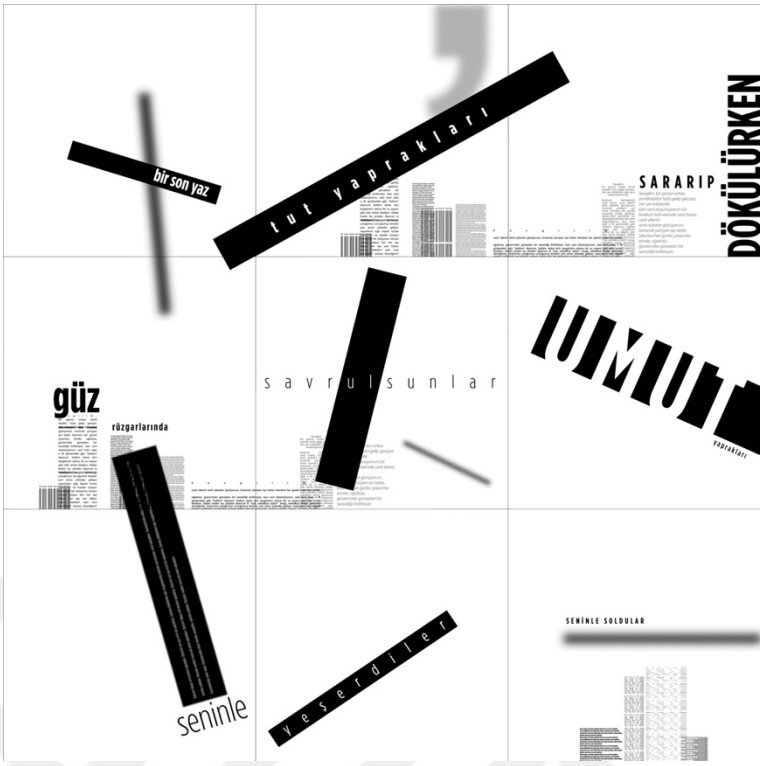
Görsel 3.18. *Keleşoğlu, 1. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022*



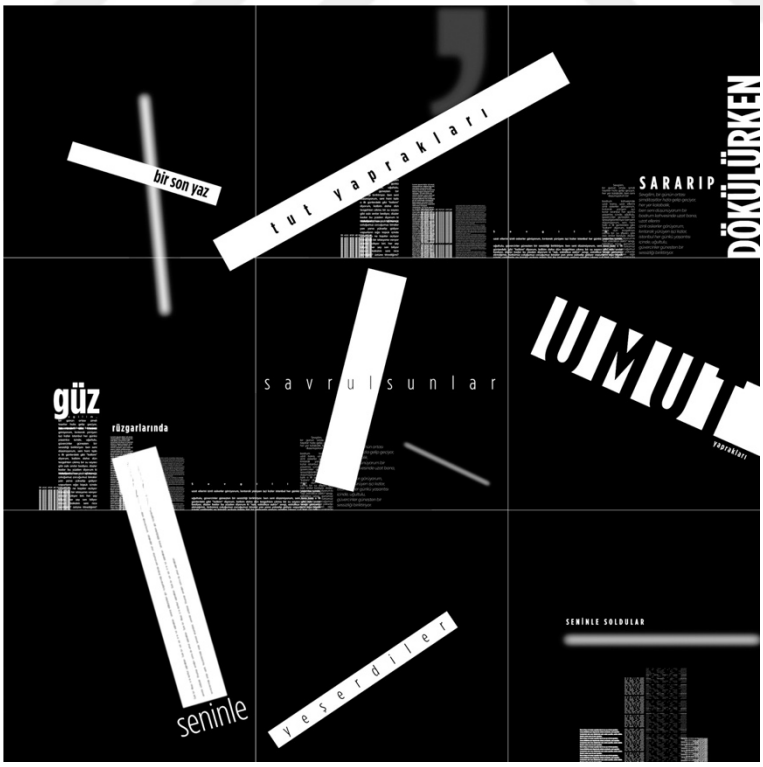
Görsel 3.19. *Keleşoğlu, 2. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022*



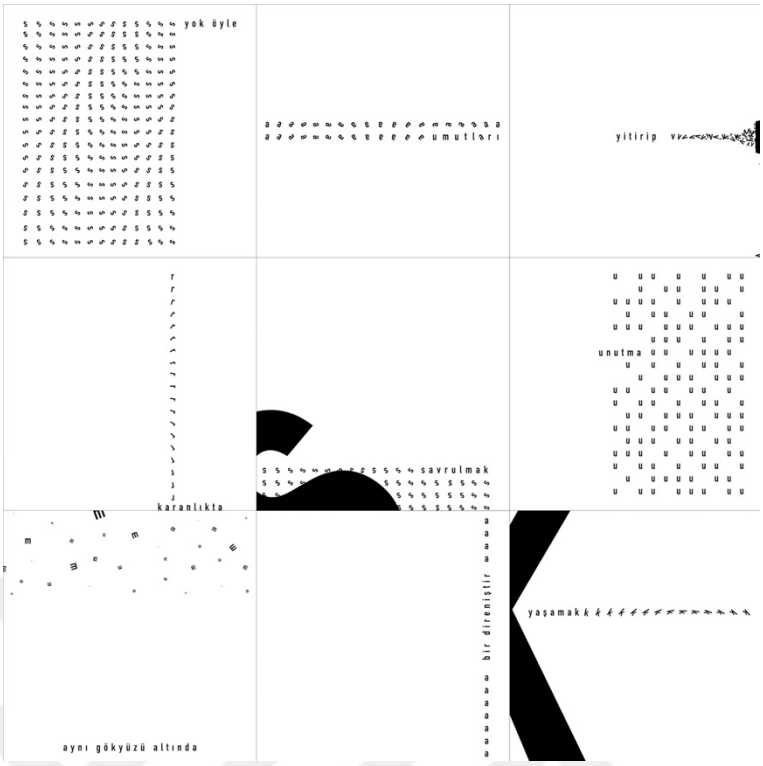
Görsel 3.20. *Keleşoğlu, 2. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022*



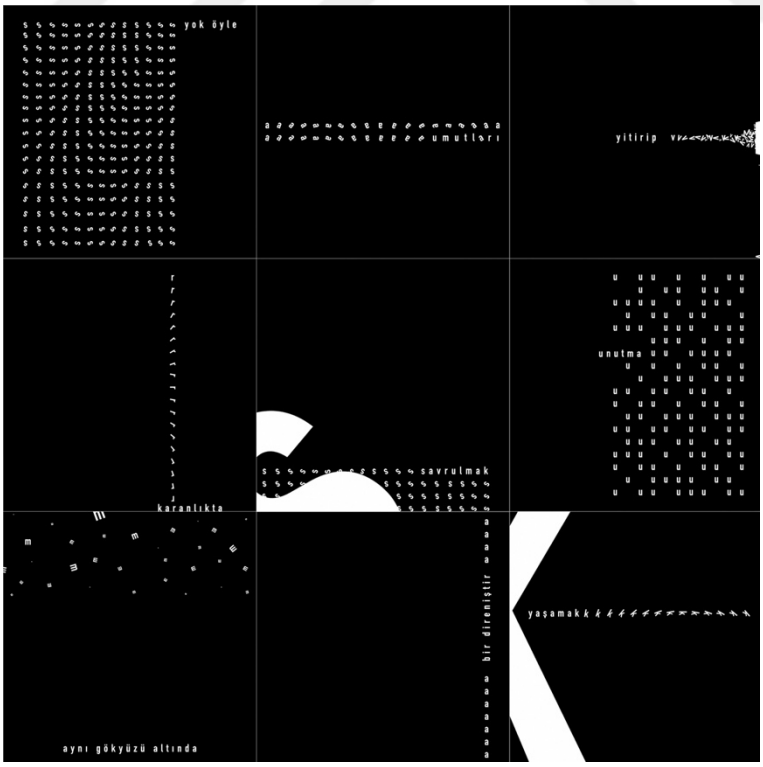
Görsel 3.21. *Keleşoğlu, 3. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022*



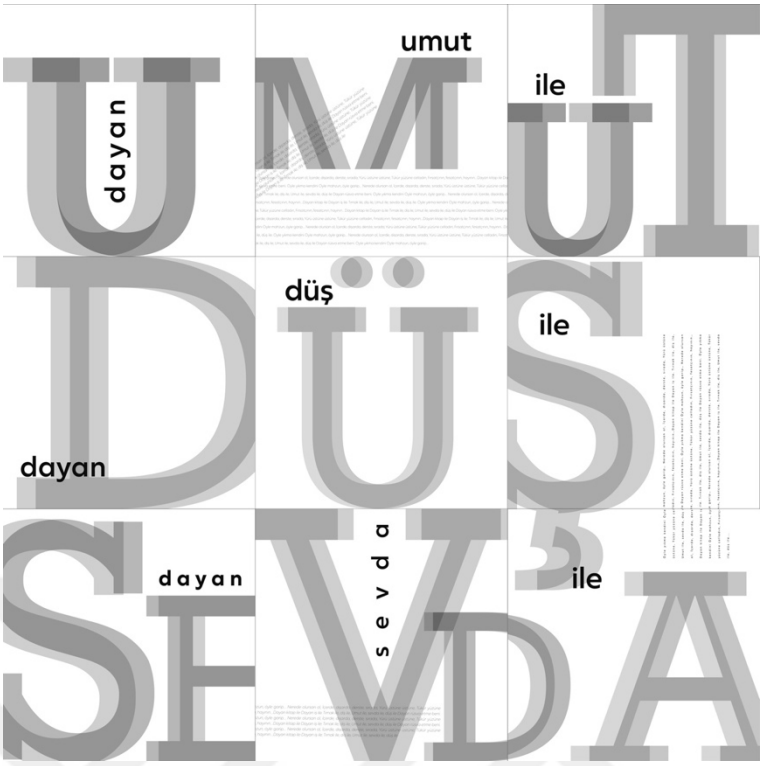
Görsel 3.22. *Keleşoğlu, 3. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022*



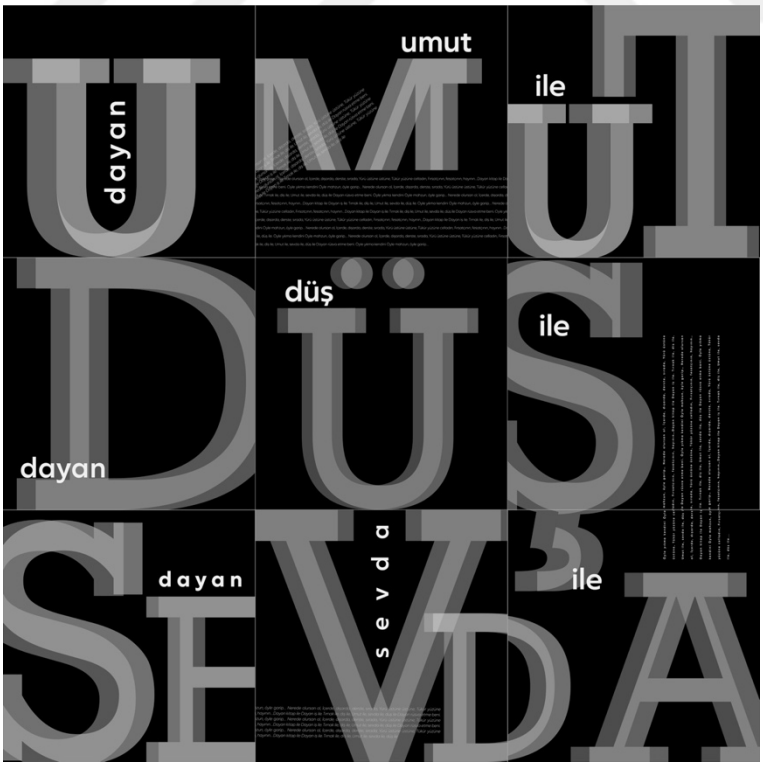
Görsel 3.23. *Keleşoğlu, 4. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022*



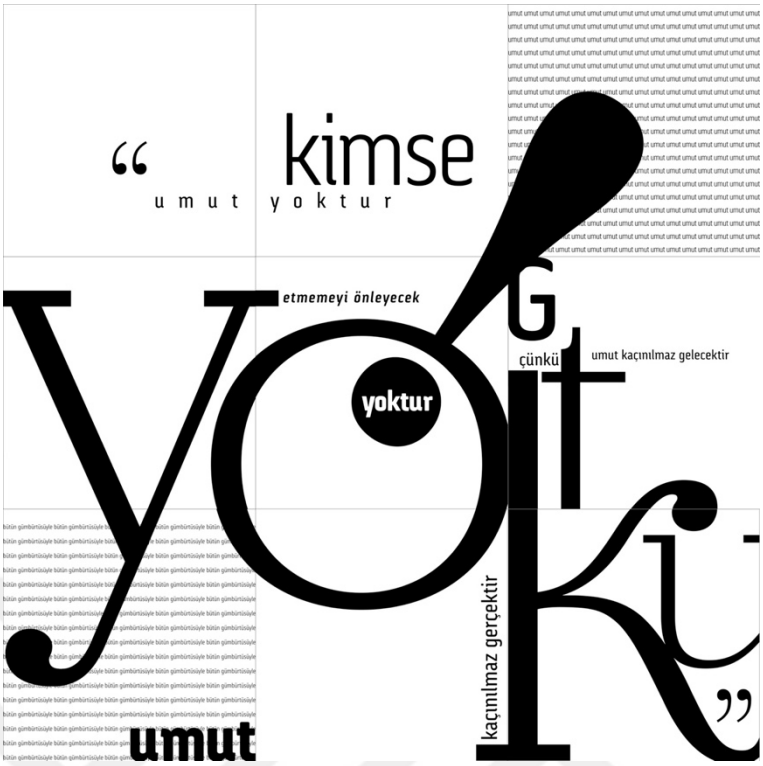
Görsel 3.24. *Keleşoğlu, 4. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022*



Görsel 3.25. *Keleşoğlu, 5. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022*

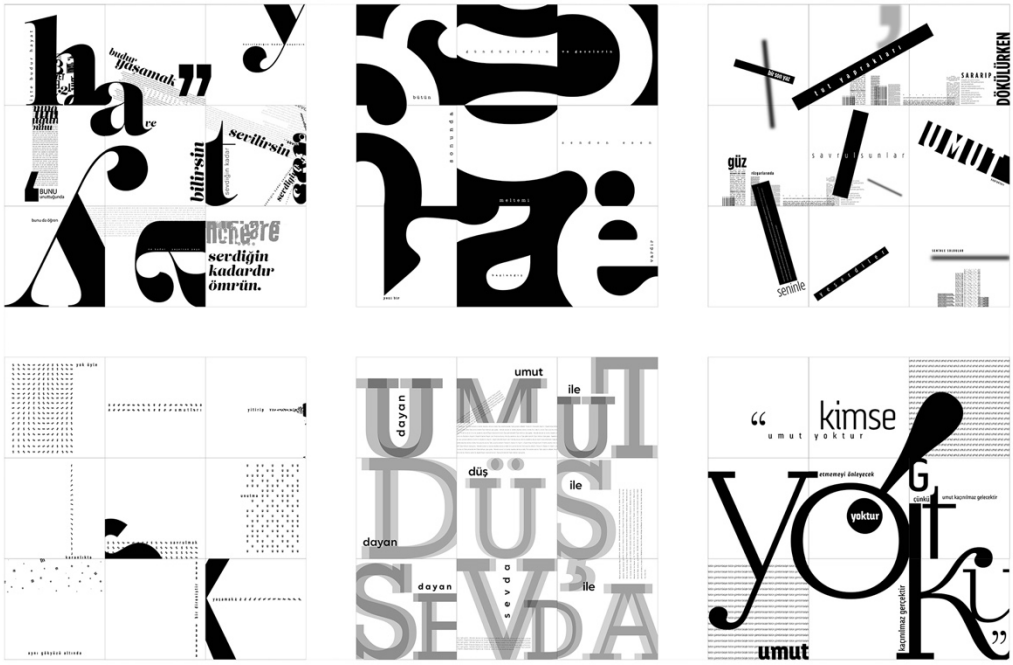


Görsel 3.26. *Keleşoğlu, 5. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022*



Görsel 3.27. *Keleşoğlu, 6. Şiirin tipografik tasarımı beyaz zemin, 2022*

Görsel 3.28. *Keleşoğlu, 6. Şiirin tipografik tasarımı siyah zemin, 2022*



Görsel 3.29. *Keleşoğlu, sergi alanı yerleştirme planı, beyaz zemin, 2022*

Görsel 3.30. *Keleşoğlu, sergi alanı yerleştirme planı, siyah zemin, 2022*

3.3.4. Uygulama projesi sergisinden görüntüler

Görsel 3.31. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergisi, 20.06.2022*
Görsel 3.32. *Keleşoğlu, (detay)*

Görsel 3.33. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergisi, 20.06.2022*
Görsel 3.34. *Keleşoğlu, (detay)*

Görsel 3.35. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergisi katılımcı alanı, 20.06.2022*

Görsel 3.36. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022*

Görsel 3.37. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022*

Görsel 3.38. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022*

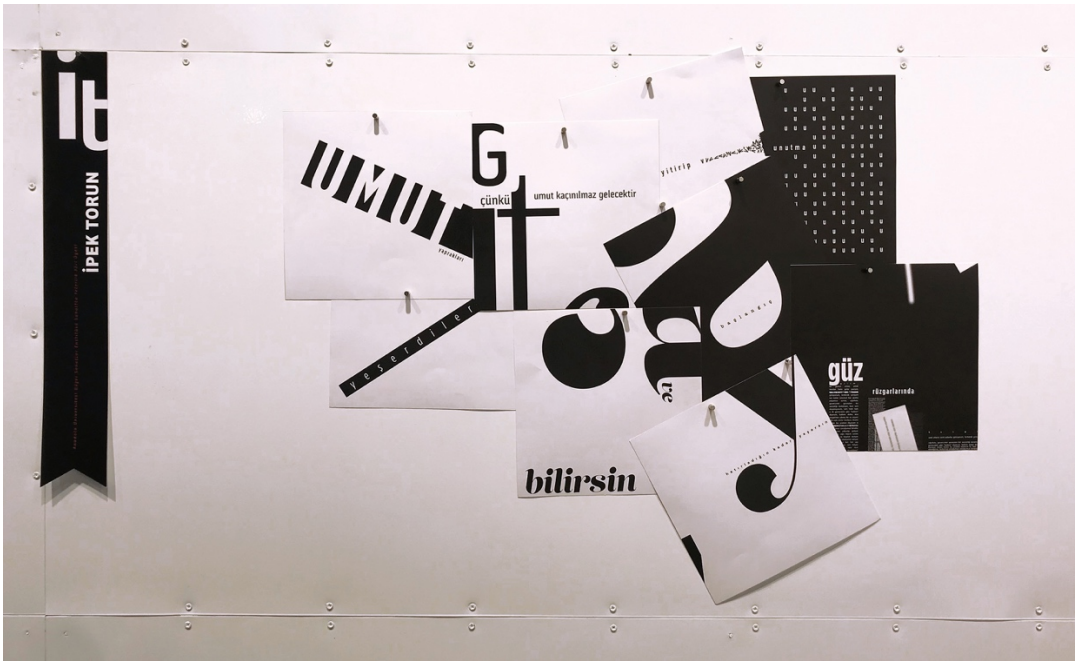
Görsel 3.39. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 20.06.2022*

Görsel 3.40. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 21.06.2022*

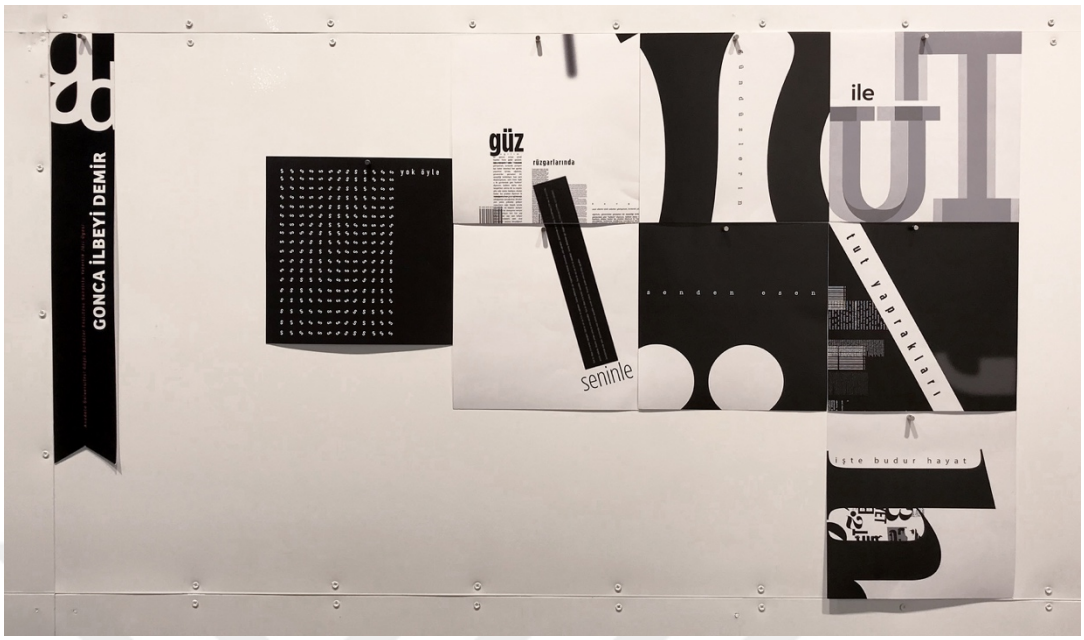
Görsel 3.41. *Keleşoğlu, Uygulama projesi sergi katılımcıları, 21.06.2022*

3.3.5. Uygulama projesi katılımcı düzenlemeleri

Görsel 3.42. *Uygungöz, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022*
"Kaçınılmaz gerçektir umut yaprakları, bunu da öğren.
Budur yaşamak: yeni bir umut, umut ile yaşamak"



Görsel 3.43. *Torun, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022*
"Umut yaprakları yeşerdiler çünkü umut kaçınılmaz gelecektir. Bilirsin ve yitirip unutma.
hatırladığın kadar yaşarsın, başlangıç güz rüzgârlarında"



Görsel 3.44. *Demir, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022*
"Yok öyle güz rüzgârlarında gündüzler ile seninle, senden esen tut yaprakları. İşte budur hayat"

Görsel 3.45. *Yıldız, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022*
"Aynı gökyüzü altında sevdiğin kadar sevilirsin. Senden esen bütün bir son yaz tut yaprakları"

Görsel 3.46. *Okur, Uygulama projesi katılımcı düzenlemesi, 20.06.2022*
"Seninle savrulmak sevda ile umut. Budur yaşamak"

SONUÇ

Tezin son kısmında yer alan uygulama bölümü, tez jürisi sırasında çekilmiş fotoğraflarla tamamlanmıştır. Yapılan uygulama fiziksel etkileşim üzerine kurgulanmış tipografik bir çalışmanın etkileşime açık sergisinden ibarettir. Bugüne kadar pek çok sergiye hem izleyici hem de tasarımcı kimliği ile katılımış bir araştırmacı olarak, sergi alanına fiziksel etkileşimi dahil edersek nasıl sonuç alırız sorusunu kendime sormaktaydım. Özellikle küresel pandemi ve ardından mecburen gelen bireysel yaşamların, dijital iletişimlerin sıkıcılığını aşmak için fiziksel etkileşimin önemli bir unsur olduğunu kavramaktayım. Bir eserin karşısında onu izlemek ilk seviye ise ikincisi onu değiştirmek ve izleyici olmaktan çıkarak katılımcı olmaktı. Yazıyı bu konuda kullanılabilecek en uygun grafik eleman olarak ele almış ve üzerinde çalışmaya, düşünmeye, araştırmaya uygun bulmuştum. Çünkü yazı her gün her dakika rastladığımız, kimi zaman okuduğumuz, kimi zaman farkına bile varmadan milyonlarca harfin hayatımızdan geçişini izlediğimiz insanlık tarihinin en önemli buluşlarından biridir. Tipografi ise yazılı iletişimi en üst seviyeye çıkarabilecek, grafik tasarımcının en önemli malzemesidir. Yazıyı seyredilebilir kılan, harfler ile okuyan arasında güçlü görsel bağı kuran yine tipografidir. Sanat ve tasarımda etkileşimi, değişkenliğe açık ve bilinmeyen kavramı üzerinden ilerleyen bir alan olarak görmekteydim.

Sanatçı sanatında etkileşimi nasıl kullanılabilir, neler yapılabilir en önemlisi de sadece dijital ortamlardan mı ibarettir? Etkileşimli ortam sadece ekranlara mı referans verir? Bu soruların cevaplarını araştırmaya başladıkça modern sanat hareketlerinden itibaren sanatçıların fiziksel etkileşimi sahalarına taşıdıklarını keşfettim. İnsanoğlu bilgisayarlarla tanışmadan çok daha öncesinde etkileşimi sanat için kullanmaktaydı. Üstelik sadece sanat için değil, kimi zaman inancını yerine getirmek kimi zaman da eğlenmek için uygulamakta, kendini ifade biçimi olarak beyaz perdeye, sahneye taşımaktaydı. O zaman bir grafik tasarımcı da basılı mecrada fiziksel etkileşimi mesajı iletme görevinde bir teknik, bir çözüm yöntemi olarak ele alabilirdi. Bir tasarımcı olarak yeni bir teknikle uğraşır gibi etkileşimin kurgusunu araştırmayı ve çözmeyi denedim. Tasarımcının oyunu tasarladıktan sonra bir izleyici gibi etkileşim sahasını gözlemlemekte olduğunu okudum. Bir insanın sadece okuyarak değil yaparak ve dahil olarak daha iyi öğrenebildiğini, mesajı daha akılda kalıcı bulabildiğini araştırdım.

Fiziksel etkileşimi tez konusu olarak seçmemin bir diğer sebebi, grafik sanatlar bölümü lisans öğrencileri üzerinde yapılmış olan kişisel gözlemlerdir. Öğrencilerin

özellikle grafik baskı, kaligrafi gibi ya el ile üretime dayanan ya da bilgisayar ortamı ile kombine edilmiş ama tamamen dijital üretime dayanmayan derslere gösterdiği ilgiyi dikkat çekici bulmamdır. Günümüzde Z kuşağı ve dijitalleşme arasındaki sıkı ilişki üzerine pek çok fikir yürütülmektedir. Grafik tabanlı bilgisayar programları ile tanıştıkları zaman duydukları heyecan elbette son derece doğaldır. Ancak üçüncü ve dördüncü sınıfa geldiklerinde bu heyecanın yerini kalemin, kâğıdın, boyanın, fırçanın ve el ile üretilenin aldığını bir süredir gözlemlemekteydim. Dokunmaya, boyanın katmanını hissetmeye, kâğıda çizmeye, fiziksel deneyime yönelim, bu tez için ana fikir olmuştur. Elbette farklı ilgi alanları, farklı yönde uzmanlaşmalar çeşitliliği de beraberinde getirmektedir ancak ilerleyen dönemlerde aramızda geçen sohbetlerden ve derslerdeki eğilimlerinden el ile üretileni bilgisayar ile harmanlamaya başladıklarını görmekteyim. Bir fırça darbesindeki, bir karakalem illustrasyondaki biriciklik ruhunun bu düşünceyi oluşturduğu kanaatindeyim. Bu sebepten tezin konusu, sosyal medya, sanal gerçeklik, pikseller bombardımanının uzağında fiziksel etkileşim ve tipografi olarak belirlenmiştir.

Yapılan ön araştırmada son yıllarda, Communication Arts, Epica Awards, Type Directors Club gibi grafik tasarım alanında söz sahibi süreli yayınların ve grupların ödül kategorilerine “printactive” gibi geleneksel mecrada etkileşimi tarif eden bölümler eklemiş olduklarını görmekte ve ilgi ile takip etmekteyim. “Interactive” başlığı altında fiziksel etkileşimli kitapların, broşürlerin ve posterlerin yer aldığı kategoriler mevcuttur. Tez içinde sunulan örnekler bu yayınların ödüllendirdiği projeler ya da tasarımcıları tarafından “etkileşimli” olarak tasvir edilen örneklerdir. Etkileşimin dijital ortamla kısıtlı kalmadığı, bir oyun kurgusu içinde tasarlanan, tasarımcının kontrolünün dışında, kısmen ya da tümüyle okuyucunun seçkisine bırakılan bu eserler tez konusu seçiminde ilham kaynağı olmuştur.

Mesleki anlamda, tasarımlarında izleyici performansına imkân sağlayan tasarımcıların çoğalması temennisi ile…

KAYNAKÇA

[1] Adrian Shaughnessy, *Graphic Design: A User's Manual* (London: Laurence King Publishing Ltd. 2009) s.159, 160, 161

[2] Alain de Botton, *Mutluluğun Mimarisi* (Sel Yayıncılık, 2010) s.70

[3] Bill Moggridge, *Designing Interactions* (London: The MIT Press Cambridge. 2007) s.655

[4] Carlisle, James H. (June 1976), *Evaluating the impact of office automation on top management communication* National computer conference and exposition on - AFIPS '76. Proceedings of the June 7–10, 1976, National Computer Conference and Exposition. Sayfa 611–616.

[5] Chris Crawford, *The Art of Interactive Design A Euphonious and Illuminating Guide to Buildung Successful Software* (No Starch Press, 2003) s.7, 9, 15, 74

[6] Cooper, A., Reimann, R. ve Cronin, D. About Face 3: *The Essentials of Interaction Design,* Wiley, 2007, pxxx

[7] Corpus ID: 51788170, 1998 s.190

[8] David Jury, *What Is Typography?,* (RotoVision SA. 2006) s. 8, 19

[9] Denise Bosler, *Mastering Type: The Essential Guide to Typography For Print and Web Design* (How Books. 2012) s.146

[10] Dilek Bektaş, *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi,* (Yapı Kredi Yayınları, 1992) s.43, 74

[11] Dilek Bektaş, *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi,* (Dost Kitapevi Yayınları, 2007) s.86

[12] Dix, A., Finlay, J et all. *Human Computer Interaction.* (Pearson Education Limited. 3. Baskı. 2004) s.244

[13] Don Norman, *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things.* (Basic Books 2005) s.46

[14] E. H. Gobmrich, *Sanatın Tüm Öyküsü* (Phaidon Press Limited, 1992) s.21

[15] Emre Becer, *Modern Sanat ve Yeni Tipografi,* (Dost Kitapevi Kitapevi Yayınları, 2007) s.10, 14, 84, 89, 92, 132, 136, 239

[16] Erik Spiekermann & Ginger, *Stop Stealing Sheep and Find Out How Type Works,* (Adobe Press, 2003) s.??, ???

[17] Erol Turgut, *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri,* (Anı Yayıncılık, 2013) s.85, 92

[18] Erving Goffman, *Etkileşim Ritüelleri Yüz Yüze Davranış Üzerine Denemeler* (Heretik Yayınları) s.11

[19] Gavin Ambrose/Paul Harris, *Tipografinin Temelleri,* (Literatür Yayınları, 2012) s.22, 24, 27

[20] Georges Jean, *Yazı İnsanlığın Belleği,* (Yapı Kredi Yayınları 2001) s.12, 13, 141

[21] Georges Jean, *Yazı İnsanlığın Belleği,* (Yapı Kredi Yayınları, 2012) s.12, 198

[22] Goodwin, K. *Designing for The Digital Age.* Wiley. 2009 s.229, 308, 391-392

[23] Güler Ertan. Emin Sansarcı, *Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı* **(**İstanbul: Alternatif Yayıncılık Ltd. 2017) s.15

[24] Jason Tselentis, *Type, Form & Function A handbook on the Fundementals of Typography,* (Rockport Publishers, 2011) s.163

[25] Jens F. Jensen, *Interactivity, Tracking a New Concept in Media and Communication Studies,* Corpus ID: 51788170, 1998 s.190

[26] Jens F. Jensen, *Interactivity, Tracking a New Concept in Media and Communication Studies,*

[27] John Berger, *Görme Biçimleri* (Metis Yayınları. 1986) s.10

[28] John Berger, *Görme Biçimleri,* (Metis Yayınları, 2011) s.10

[29] Kristin Cullen, *Design Elements Typography Fundamentals* (Rockport Publishers. 2012) s.7

[30] Kyung An & Jessica Cerasi, *Kim Korkar Çağdaş Sanattan* (Hayalperest Yayınevi. 2021) s.12, 44

[31] Lev Manovich, Roger F. Malina, Sean Cubbit, *Language of New Media.* (MIT Press, 2002) s.70

[32] Marcel Duchamp, *The Creative Act in Salt Seller: The Essential Writings of Marcel Duchamp* (Marchand du Sel), ed. Michel Sanouillet and Elmer Peterson (New York: Oxford University Press, 1973), s.138

[33] Melike Taşçıoğlu, *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap* (Yem Yayın, 2013) s.34, 46, 50, 111

[34] Michael Harkins, *Basic Typography 02: Using Type,* (AVA Publishing SA, 2010) s.72

[35] Michael Harkins, *Basic Typography 03: Understanding Type,* (Bloomsbury Publising Plc, 2013) s.143

[36] Michael Kelly**,** *Encyclopedia of Aesthetics* Editor-in-Chief (Oxford University Press, 2014)

[37] Michel Henry, *Voir l'invisible. Sur Kandinsky* (PUF Publisher) s.151bu

[38] Myounghoon Jeon, Rebecca Fiebrink, Ernest A. Edmonds, Damith Herath, *From Rituals to Magic: Interactive Art and HCI of the Past, Present and Future,* International Journal of Human-Computer Studies; June 2019

[39] Oğuzhan Özcan, *İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar* (Pusula Yayıncılık, 2008) s.16, 17, 20, 22, 40

[40] Oğuzhan Özcan, *İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar* (Pusula Yayıncılık)

[41] Phil Baines & Andrew Hastam, *Type and Typography,* Watson-Guptill Second Edition) s.54

[42] Philip B. Meggs, *Type and Image,* (Van Nostrand Reinhold Limited, 1989) s.17, 117, 120

[43] Philip B.Meggs/Alston W. Purvis, *History of Graphic Design,* (John Wiley & Sons, 2012) s.viii, 537

[44] Rachelle S. Heller, C. Dıanne Martın, Nuzı Haneef, And Sonja Gıevska-Krlıu, *Using a Theoretical Multimedia Taxonomy Framework.* s.15

[45] Randall Collins, *Interaction Ritual Chains* (Princeton University Press, 2005) s.intro page https://www.barakasamsara.com/baraka/about (erişim tarihi: 2 Mayıs 2020)

[46] Randall Packer, Ken Jordan, *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (Norton 2001) s.xxi

[47] Rhodes, Dent M.; Azbell, Janet White, *Designing Interactive Video Instruction Professionally.* (Training and Development Journal, v39 n12 Dec 1985) s.31-33

[48] Richard Ross."At Large In Santa Barbara." *LAICA Journal*. September–October 1980, Number 28. 45-47

[49] Rob Carter, Ben Day, Philip Meggs, *Typographic Design: Form and Communication,* (Van Nostrand Reinhold Company, 1985) s. 68

[50] Robert Bringhurst, *The Elements of Typographic Style,* (Hartley and Marcs Publishers, 2002) s.11, 23.

[51] Schwier, R.A. & Misanchuk, E., *Interactive Multimedia Instruction.* (Englewood CLiffs, NJ: Educational Technology Publications, 1993)

[52] Sharp, H., Preece, J ve Rogers, Y. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction.* Wiley. 2019. s.403

[53] Shaun Parr, *Hidden Museun A Cabinet of Curiosities* (Ciciada Books Limited, 2017) s.introduction

[54] Sibel Avcı Tuğal, *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat* (İstanbul: İnkılap Kitapevi, 2018) s.25-27

[55] Steven Heller, *The Education of a Typographer* (Allworth Press 2004) s.27, 30, 169, 173

[56] Steven Heller. Georgette Ballance. Nathan Garland, Paul Rand: A Designer's Words (PDR/AGT/SVA-School of Visual Arts, 1998) s.6

[57] Still, B & Kate Crane., *Fundamentals of User Centered Design.* (Taylor & Francis, 2017) s.94

[58] Suchman, Lucy (1987). *Plans and Situated Action. The Problem of Human–Machine Communication.* New York, Cambridge: Cambridge University Press.

[59] Terry Barrett, *Sanat Üretimi Form ve Anlatım* (Hayalperest Yayınevi Sanat Kuramları. 2022) s.32

[60] Tevfik Fikret Uçar, *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* (İstanbul: İnkılap Kitapevi. 2019) s.13

[61] Yuping Liu, L J Shrum, *What Is ınteractivity and Is It Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness,* Journal of Adversiting; Winter 2020; 31,4: ABI/INFORM Global, s. 53, 54

İNTERNET KAYNAKLARI

http://artmakingchange.org/practices/ (Erişim tarihi: 10.04.2020)

http://barisozcan.com/2018-teknoloji-tasarim-trendi/ (Erişim tarihi: 25.02.2018)

http://collection.fraclorraine.org/parcour/showtext/15?lang=en&wid=430 (Erişim tarihi: 19.11.2015)

http://eroonkang.com/projects/if-i-were-you-1st-year-exhibition/ (Erişim tarihi: 12.02.2022)

http://lukelukeluke.com/breaksbikes.html (Erişim tarihi: 28.12.2014)

http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/screwarch.htm (Erişim tarihi: 13.02.2020)

http://richardjevans.blogspot.com.tr/2009/07/blog-post.html (Erişim tarihi: 03.03.2016)

http://ryoshimizu.jp/wp/pdf/cnjpus.pdf (Erişim tarihi: 22.12.2015)

http://worrydream.com/ABriefRantOnTheFutureOfInteractionDesign/ (Erişim tarihi: 22.042018)

http://www.barcelonaturisme.com/wv3/en/page/1219/barcino,-by-joan-brossa.html (Erişim tarihi: 20.05.2015)

http://www.centrepompidou-metz.fr/sites/default/files/issuu/dp_tania - mouraud_bd_en.pdf (Erişim tarihi: 18.11.2015)

http://www.howdesign.com/how-design-blog/sagmeister-walsh-reinterpret-adobe-max - logo/ (Erişim tarihi:16.03.2016)

http://www.listeningwithmyeyes.com/ (Erişim tarihi: 03.03.2016)

http://www.michellechandra.com/phyical-computing/phyical-interaction (Erişim tarihi:10.04.2018

http://www.queenonline.com/wwry/about (Erişim tarihi: 26.05.2020)

http://www.richinteraction.com/ (Erişim tarihi: 20.08.2019)

http://www.turkcetipografitoplulugu.org/yazilar/ceviri/tipografi-nedir/ (Çeviren Ömer Durmaz, Roberta Çirişyan), (Erişim Tarihi: 11.01.2015)

http://www.wired.co.uk/news/archive/2011-06/28/cnjpus-text (Erişim tarihi: 06.01.2016)

https://archive.tdc.org/news/tdc-63-best-show-jose-neves-smoke-printer/ (Erişim tarihi: 07.02.2022)

https://art21.org/watch/extended-play/ann-hamilton-the-event-of-a-thread-short/ (Erişim tarihi: 130.03.2022)
https://designyoutrust.com/2014/08/play-more-more-more-notepad/ (Erişim tarihi: 03.06.2021)
https://en.wikipedia.org/wiki/Community_arts (Erişim tarihi: 30.09.2019)
https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art (Erişim tarihi: 21.08.2019)
https://en.wikipedia.org/wiki/Participatory_art (Erişim tarihi: 21.08.2019)
https://en.wikipedia.org/wiki/Public_art (Erişim tarihi: 01.10.2019)
https://en.wikipedia.org/wiki/Social_practice_(art) (Erişim tarihi: 10.03.2020)
https://filmhafizasi.com/5-hangi-insan-haklari-film-festivalinin-temasi-direnis/ (Erişim tarihi: 23.03.2019)
https://hypebeast.com/2014/9/apple-celebrates-big-thinkers-with-perspective-commercial (Erişim tarihi: 11.02.2022)
https://icasc.ca/what-art-social-change (Erişim tarihi: 05.01.2020)
https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/mcLouglin.htm (Erişim tarihi: 03.06.2021)
https://lindmarker.se/ (Erişim tarihi: 17.03.2022)
https://museum.wales/blog/2044/Volvelles-early-paper-calculators/ (Erişim tarihi: 03.06.2021)
https://nationalpost.com/news/world/this-singing-road-was-supposed-to-reduce-speeds-instead-it-drove-villagers-mad (Erişim tarihi: 30.05.2021)
https://omm.art/tr/sergi/ada (Erişim tarihi:12.04.2020)
https://trappedinsuburbia.com/ (Erişim tarihi: 03.06.2021)
https://trappedinsuburbia.com/portfolio/creatieve-stad-den-haag/ (Erişim tarihi: 03.06.2021)
https://web.cortland.edu/andersmd/learning/Introduction.htm (Erişim tarihi: 20.02.2022)
https://www.amazon.com/ABC3D-Marion-Bataille/dp/1596434252 (Erişim tarihi: 25.03.2018)
https://www.artgallery.nsw.gov.au/calendar/chalk// (Erişim tarihi: 11.04.2020)
https://www.arts.gov/stories/blog/2017/talking-conservation-ann-hamilton (Erişim tarihi: 13 Mart 2022)
https://www.associationforpublicart.org/what-is-public-art/ (Erişim tarihi: 01.10.2019)

https://www.ball-nogues.com/#project-743 (Erişim tarihi: 08.02.2022)
https://www.bbccreative.co.uk/projects/dracula/ (Erişim tarihi: 31.05.2021)
https://www.bestpopupbooks.com/author/marion-bataille/ (Erişim tarihi: 24.03.2018)
https://www.billboard.com/articles/columns/rock/7972856/queen-we-will-rock-you-we-are-the-champions-jock-jam-interview (Erişim tarihi: 26.05.2020)
https://www.britannica.com/quotes/Albert-Einstein (Erişim tarihi: 22.05.2022)
https://www.britannica.com/science/persona-psychology (Erişim tarihi: 01.06.2021)
https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/greekpast/4891.htm l (Erişim tarihi: 21.08.2019)
https://www.commarts.com/exhibit/saxsofunny-every-image-has-a-sound-campaign (Erişim tarihi: 30.05.2021)
https://www.commarts.com/features/colle-mcvoy (Erişim tarihi: 07.02.2018)
https://www.cs.cmu.edu/~abhinavg/papers/pami_2009.pdf (Erişim tarihi: 12.05.2021)
https://www.csus.edu/indiv/e/estiokom/design_play_instinct.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2022)
https://www.dandad.org/awards/professional/2017/integrated-collaborative/26031/ikea-cook-this-page/ (Erişim tarihi: 25.02.2018)
https://www.designboom.com/art/moradavaga-flip-it-interactive-mural-10-05-2018/ (Erişim tarihi: 12.01.2022)
https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond) (Erişim tarihi: 01.06.2021)
https://www.designcouncil.org.uk/who-we-are/our-history (Erişim tarihi: 01.06.2021)
https://slideplayer.com/slide/4276504/ (Erişim tarihi: 01.06.2021)
https://www.guggenheim.org/artwork/artist/jennifer-allora-and-guillermo-calzadilla
https://www.helenfriel.com/#/the-imp-of-the-perverse/ (Erişim tarihi: 12.05.2022)
https://www.helenfriel.com/about-2 (Erişim tarihi: 12.05.2022)
https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-interaction-design (Erişim tarihi: 23.04.2018)
https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/interaction-design-brief-intro (Erişim tarihi: 20.08.2019)
https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-design (Erişim tarihi: 01.06.2021)

https://www.khanacademy.org/humanities/global-culture/identity-body/identity-body-europe/a/lygia-clark-bicho (Erişim tarihi: 25.10.2019)
https://www.litcharts.com/lit/six-characters-in-search-of-an-author (Erişim tarihi: 25.05.2020)
https://www.moma.org/audio/playlist/243/3118 (Erişim tarihi: 26.09.2019)
https://www.moma.org/learn/moma_learning/roman-ondak-measuring-the-universe-2007/ (Erişim tarihi: 08.02.2022)
https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/media-and-performance-art/participation-and-audience-involvement/ (Erişim tarihi: 19.05.2022)
https://www.nngroup.com/articles/principles-visual-design/ (Erişim tarihi: 01.06.2021)
https://www.nouvart.net/sanat-ve-zanaat-uzerine/ (Erişim tarihi:10.05.2022)
https://www.nytimes.com/2016/07/07/travel/isenheim-altarpiece-musee-unterlinden.html (Erişim tarihi: 04.01.2020)
https://www.odetothings.com/products/poemotion (Erişim tarihi: 31.01.2022)
https://www.oneclub.org/awards/theoneshow/-award/18043/aires-libres-amherst-park-anamorphic-installation ((Erişim tarihi: 09.02.2022)
https://www.paulrand.design/writing/articles/1965-design-and-the-play-instinct.html (Erişim tarihi: 18.03.2022)
https://www.pierre-brault.com/installationssolaires (Erişim tarihi: 09.02.2022)
https://www.sciencelearn.org.nz/images/4013-the-shape-of-an-object-determines-the-shape-of-its-shadow (Erişim tarihi: 10.03.2022)
https://www.slideshare.net/cwodtke/designing-structure-interaction-design/7-a_current_statement_of_the (Erişim tarihi: 03.05.2021)
https://www.slideshare.net/dmalouf/history-of-interaction-design (Erişim tarihi: 03.05.2021)
https://www.smigla-bobinski.com/ (Erişim tarihi: 11.04.2020)
https://www.suzannelacy.com/early-works#/alterations-1994// (Erişim tarihi: 11.04.2020)
https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/community-art (Erişim tarihi: 30.09.2019)
https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/participatory-art (Erişim tarihi: 21.08.2019)
https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/participatory-art (Erişim tarihi: 21.08.2019)
https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/socially-engaged-practice (Erişim tarihi: 11.04.2020)

https://www.theguardian.com/books/2010/dec/18/tree-codes-safran-foer-review (Erişim tarihi: 12.05.2022)

https://www.trendhunter.com/trends/loducca-peugeot-airbag (Erişim tarihi: 30.05.2021)

https://www.youtube.com/watch?v=-xNzr-fJHQw (Erişim tarihi: 30.05.2021)