

T. C.  
KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
İLETİŞİM BİLİMLERİ  
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

***TASARIMASAL:***  
**MASAL KİTABINA YENİ BİR YORUM**

Yüksek Lisans Tezi

N. GÜL BATMANOĞLU

İstanbul, 2010

T. C.  
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
İLETİŞİM BİLİMLERİ  
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

***TASARIMASAL:***  
**MASAL KİTABINA YENİ BİR YORUM**

Yüksek Lisans Tezi

N. GÜL BATMANOĞLU

Danışman

ÖĞR. GÖR. YRD. DOÇ. DR. NAZLI EDA NOYAN

Eş Danışman

ÖĞR. GÖR. DOÇ. DR. ÇETİN SARIKARTAL

İstanbul, 2010

## ÖZET

*TASARIMASAL: MASAL KİTABINA YENİ BİR YORUM*

N. Gül Batmanođlu

İletişim Bilimleri Bölümü Yüksek Lisans Program

Danışman: Öğr. Gör. Yrd. Doç. Dr. Nazlı Eda Noyan

Eş Danışman: Öğr. Gör. Doç. Dr. Çetin Sarıkartal

Temmuz 2010

Bu tez çalışması, yazar Ahmet Ümit'in *Masal Masal İçinde* isimli masal kitabı için *Tasarımasal* olarak adlandırılmış yeni bir kitap yorumu araştırma ve uygulamasıdır. Bu yorum kitap sanatı ürünlerinden ilham alan, kitap *okurunu* masalın içeriğine göre tasarlanmış *form* ile kurulan *etkileşim* ile *katılımcıya* dönüştüren ve *katılımcının* deneyimleriyle *çağdaş sanat* boyutu da olan yeni bir masal kitabı yorumudur. Yazılı rapor ve görsel uygulamadan oluşur. Yazılı rapor; ön araştırma ve görsel uygulamanın tasarlama sürecinde alınan kararları ve sonuçlarını kapsar. *Tasarımasal* projesinin rapor kısmında *Masal Masal İçinde* masalının tümü düşünülerek verilen tasarım kararları yazınsal olarak ifade edilir. Masalın uzunluğu göz önünde bulundurularak uygulama aşamasında ise kitabın sadece iki bölümü için çalışma yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kitap Tasarımı, Kitap Sanatı, Etkileşim, Katılımcı, Görsel İletişim Tasarımı

## ABSTRACT

*TASARIMASAL: A NEW INTERPRETATION FOR TALE BOOK*

N. Gül Batmanođlu

M.A. Program in Communication Studies

Advisor: Assistant Prof. Dr. Nazlı Eda Noyan

Co-advisor: Associate Prof. Dr. etin Sarıkartal

July 2010

This thesis called as *Tasarımasal* (is the name of my project that I create combining the two Turkish words; “design”(tasarım) and “tale”(masal) in visual harmony) is a new interpretation search and visual application for the Ahmet Ümit’s tale book *Masal Masal İçinde*. The new interpretation for this tale book is inspired from the art projects that sees the book as a medium that transforms the *reader* to a *participant* by *interacting* the reader with the *forms* that are designed related to the content of the tale with a *contemporary art* dimension. It’s formed by a written report and a visual application. The written report includes decisions and consequences taken in the process of preliminary investigation and visual application. In the written report of project *Tasarımasal*, “Masal Masal İçinde” tale is taken as a whole and all design decisions are expressed literally. The application phase includes a specific part of the tale, considering the length of the tale.

Keywords: Book Design, Book Art, Interaction, Participant, Visual Communication Design

## TEŞEKKÜR NOTU

*Tasarımasal*'ın fikir olarak ortaya çıkışından yazılma sürecine kadar benimle beraber yaşayan, bana fikirleri, eleştirileri, yorumları ile destek veren herkese şükranlarımı sunarım. Tez aşamamın her anında desteğini benden esirgemeyen, bu sürecin benim için ne kadar zor olduğunu düşünerek önermelerimi her zaman açık fikirlilikle ve samimiyetle dinleyen, eleştiren tez danışmanım Sevgili öğretmenim Yrd. Doç. Dr. Nazlı Eda Noyan'a teşekkür ederim. Çalışmamı takip ederek bana eleştirileri, yorumları ile katkıda bulunan, kaynak öneren eş danışmanım Sayın Doç. Dr. Çetin Sarıkartal'a, Program Koordinatörümüz Sayın Doç. Dr. Levent Soysal'a ve pratik çözümleri ile mümkün oldukça yol gösteren Sayın Yrd. Doç. Dr. Lemi Baruh'a teşekkür ederim.

Eserini gözü kapalı bir şekilde bana emanet eden, çalışma sürecim boyunca ilgisini eksik etmeyen Sayın yazar Ahmet Ümit'e ve tasarımlarımın gerçekten uygulanabileceği konusunda hem somut veriler hem de umut veren Doğan Egmont Yayın Direktörü Sayın Özgür Atanur'a ayrıca teşekkürlerimi sunarım. Bugünlere gelmemdeki en büyük destekçim olan anneme ve bu tezin ortaya çıkabilmesini benim kadar istedikleri için Sevgili anneannem ve dedeme ne kadar teşekkür etsem azdır. Çalışmamı onlara ithaf ediyorum.

İstanbul, Temmuz 2010

## İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
1. <b>TASARIMASAL'A GİRİŞ</b> .....	1
2. <b>KİTAP SANATININ KISA TARİHÇESİ</b> .....	6
3. <b>TASARIMASAL'IN ÜRETİM AŞAMALARI</b>	
3.1 <i>Tasarımasal</i> İsmi .....	13
3.2 . Mecra olarak Kitap: <i>Tasarımasal</i> 'ın formu ve anlatıma katkıları	
3.2.1. <i>Tasarımasal</i> 'da Masal Kentlerinin Tasarlanma Süreci.....	14
3.2.2. <i>Tasarımasal</i> 'da Masal Kahramanlarının Tasarlanma Süreci.....	23
4. <b>TASARIMASAL VE ETKİLEŞİM/İTERAKTİVİTE:</b>	
<b>OKUYUCUNUN KATILIMCIYA DÖNÜŞMESİ</b> .....	26
4.1. <i>Tasarımasal</i> 'da Etkileşim Çözümlenmeleri.....	30
4.1.1. <i>Tasarımasal</i> ve Tasarlanmış Yazının Sanatı: Tipografi.....	36
4.1.2. <i>Tasarımasal</i> İçinde Bir Tasarım Elemanı ve Sembolik Bir Öge Olarak Doku ve Renk.....	40
5. <b>TASARIMASAL: ÇAĞDAŞ SANAT BOYUTU OLAN BİR TASARIM PROJESİ</b> .....	44

## **6. SONUÇ**

6.1. *Tasarımasal*'ın Baskı ve Çoğaltımı.....46

6.2. Öneriler.....47

**KAYNAKLAR**.....49

## ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: <i>Masal Masal İçinde</i> kitap kapağı, Doğan Egmont Yayını.....	2
Şekil 2: W. Blake, <i>Songs of Innocence and of Experience</i> .....	7
Şekil 3: “Livres d'Artiste” örneği:W. Kandinsky, <i>Klänge (Sounds)</i> .....	8
Şekil 4: Avant-Garde Üretimlere örnekler: F. T. Marinetti, <i>Parole in Liberta,</i> <i>ve Zang Tumb Tumb</i> .....	9
Şekil 5: Avant-Garde Üretimlere örnekler: G. Apollinaire, <i>Calligrammes</i> .....	9
Şekil 6: Avant-Garde Üretimlere örnekler: El.Lissitsky, <i>For The Voice</i> ve I. Zdanevich, <i>Lidantiu faram</i> .....	10
Şekil 7: Dieter Roth, <i>Daily Mirror Book</i> , .....	10
Şekil 8: Edward Ruscha, <i>Twenty-Six Gasoline Stations</i> .....	11
Şekil 9: S. LeWitt, <i>Autobiography</i> ve J. Kosuth, <i>Function</i> .....	11
Şekil 10: <i>Tasarımasal</i> için kullanılan <i>Masal Masal İçinde</i> masalının metinsel kurgusu; Gidiş yolculuğu bölümü-Düğüm Bölümü.....	12
Şekil 11: Dönüş yolculuğu bölümü-Çözüm Bölümü .....	13
Şekil 12: <i>Tasarımasal</i> 'ın önden ve üstten görünümü.....	17
Şekil 13: Her bir akordeon düzlemin açılırken ki görüntüsü.....	18
Şekil 14: Julie Chen, <i>Octopus (Ahtapot)</i> .....	19
Şekil 15: Maddy Rosenberg, <i>Shadow of Descent (Çöküşün Gölgesi)</i> .....	20
Şekil 16: Shirley Sharoff , <i>The Great Wall (Büyük Duvar)</i> .....	21
Şekil 17: Padişah ve Vezir	
Şekil 18: K. Walker, <i>A Freedom: A Fable; A Curious Interpretation of the Wit</i> <i>of a Negress in Troubled Times, with Illustrations (Özgürlük: Hikaye; Zor</i> <i>Günlerde bir zenci Kadının Zekasının İlginç bir Yorumu)</i> .....	24



<b>Şekil 19:</b> Linda Smith, <i>Inside Chance ( İçteki Şans)</i> .....	26
<b>Şekil 20:</b> Çizgi-roman.....	28
<b>Şekil 21:</b> <i>Maskeli Balo</i> sergisinden çalışmalar .....	28
<b>Şekil 22:</b> <i>Tasarımasal</i> , Saray bölümü, sayfa no:1.....	29
<b>Şekil 23:</b> <i>Tasarımasal</i> , Saray bölümü, sayfa no:2-3.....	30
<b>Şekil 24:</b> <i>Tasarımasal</i> , Saray bölümü, sayfa no:5.....	31
<b>Şekil 25:</b> <i>Tasarımasal</i> , Saray bölümü, sayfa no:6.....	31
<b>Şekil 26:</b> <i>Tasarımasal</i> , Saray bölümü, sayfa no:7.....	32
<b>Şekil 27:</b> <i>Tasarımasal</i> , Saray bölümü, sayfa no:8.....	32
<b>Şekil 28:</b> <i>Tasarımasal</i> , Kör Adam bölümü, sayfa no.2.....	33
<b>Şekil 29:</b> <i>Tasarımasal</i> , Kör Adam bölümü, sayfa no.8.....	33
<b>Şekil 30:</b> <i>Tasarımasal</i> , Saray bölümü, sayfa no:1.....	35
<b>Şekil 31:</b> Şekil 30: <i>Haiku</i> , 1,2,3.....	37
<b>Şekil 32:</b> 3Renk.....	37
<b>Şekil 33:</b> <i>Düşünceler Kitabı</i> .....	38
<b>Şekil 34:</b> Tebdili kıyafet içinde Padişah ve Vezir kahramanları.....	40
<b>Şekil 35:</b> Claire Van Vliet, <i>The Dream of The Dirty Woman (Pis Kadının Rüyası)</i> .....	41

## 1. TASARIMASAL'A GİRİŞ

Yüzeyine yazılar basılmış sayfaların, üst üste konulup tek kenarından birleştirilmesiyle oluşan ve içindeki sayfaları koruyan kapağı ile kullanışlı bir şekilde taşınabilen kodeks<sup>1</sup> formu o kadar yaygındır ki *kitap* denildiğinde adeta bir başka form düşünülemez. Elektronik medyanın gelişmesiyle bilgisayar, telefon ekranlarının yanı sıra Kindle<sup>2</sup> gibi sadece e-kitapların yüklenerek okuma yapılabildiği aygıtların ortaya çıktığı bir dönemde, üç boyutlu bir formu olan kitap, bu özelliğini anlatıma tam olarak taşıyamamaktadır. Kullanılan standart malzeme ve formlar, okuyucunun dokunma duygusunu kitabın sayfalarını çevirmek dışında farklı fiziksel ilişkilere geçirecek özelliklerinden yeterince yararlanılamamaktadır. Kitap kapakları, çoğunlukla koruyucu kılıf görevi görürken, metinler için hep birbirine benzer yazı karakterleri tekrarlanmaktadır.

Yukarıda bahsettiğim standartlara göre basılmış olan bir masal kitabının bir tasarım ürünü olarak yeniden ele alınıp, başka edebi eserler için de uygulanabilecek yeni bir kitap anlayışının nasıl oluşturulacağı sorusunu çözmek tezin esas amacını oluşturur. Bu amacı gerçekleştirmek için seçtiğim masal kitabı, yazar Ahmet Ümit'in *Masal Masal İçinde* isimli masalıdır.

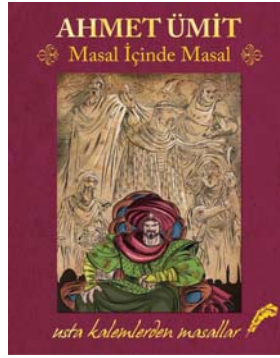
*Masal Masal İçinde* ilk olarak Cem Yayınları'ndan 1995 yılında çıkmıştır. 2009 yılına kadar Cem, Can, sonra Om, Doğan Kitap ve en son Doğan Egmont Yayınevi'nin "Usta Kalemlerden Masallar" serisine dahil

---

<sup>1</sup> Üzerine yazı yazılmış olan parşömen, kâğıt gibi nesnelerin üst üste konması ve kenarlarından tutturulması ile oluşmuş eski bir kitap türüdür. İng: codex

<sup>2</sup> Amazon Kindle, Amazon.com adlı Amerikan şirketi tarafından Kasım 2007'de piyasaya sürülen bir elektronik kitap görüntüleyicidir. İng:Kindle

olmuştur. Yazardan aldığım bilgiye göre bugüne kadar toplam 34.000 adet satılmıştır ve satışı devam etmektedir. Bahçeşehir Koleji, Eyüpoğlu Koleji, Koç Lisesi İlköğretim Okulu gibi Türkiye'nin değişik şehirlerindeki birçok okul tarafından okutulmaktadır. Ayrıca Kore'de yayınlanarak tam 10 baskı yapmıştır. Kore Öğretmenler Kurulu'nca okutulması önerilen kitapların arasına girmiştir.



**Şekil 1: Masal Masal İçinde kitap kapağı, Doğan Egmont Yayını, 2008**

Yukarıda saydığım başarıları nedeniyle kitap dikkatimi çekmiştir. Gönüllü olarak çalışmakta olduğum Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı'nda on iki yaşındaki yirmi öğrencimle bir dönem boyunca bu kitap tarafımdan okutulmuştur. Masalın her bölümü hakkında çocuklarla yorum alışverişi yapılmıştır. Sonrasında, aslında çocukların yorumlarıyla benim kitap aramda olan etkileşimin ortak noktaları olduğu tarafımdan fark edilmiştir.

Yazara göre “Masalın başarısı yalın bir dil, iyi bir kurguyla evrensel sorunları anlatmasıdır” (Ümit 2009). Masalda öz olarak beş kötü huya sahip karakterlerin başlarına gelenlerden ibret alarak bu huylardan uzak durmamız öğütlenir, ancak masalların tümünde olduğu gibi bu masalda da okuyucuyu kahramanların kentlerine yolculuk yapan vezir ve padişah gibi kahramanların başlarına gelenleri sadece dinler konumda bırakmıştır. Dinleyici olma durumu

ister istemez kitapla okuyucu arasında bir mesafe yaratır. Aslında temel olarak izleyici/dinleyici kalma durumunu çözmeye isteğim neden bu kitabı tasarlamak için tarafımdan uygun içerikte bulduğumun tarifidir. Masalı eğlenceli, akılda kalıcı bir şekilde en önemlisi okuyucuyu izleyici pozisyonundan çıkartıp çeşitli oyunlarla deneyimler yaşatarak iletmek en önemli amacımdır. Tüm masalarda olduğu gibi bu üründe de hedef kitle sınırlaması yoktur. Daha çok ebeveynlerle çocukların bir arada kutu oyun<sup>3</sup> oynar gibi eğlenceli bir keşif süreci yaşamaları hedeflenmektedir. Ayrıca çizgi roman, pop-up<sup>4</sup> kitaplar gibi farklı türler denemekten hoşlananlar ve tasarımcılar için de ilgi çekici olacaktır.

Standart kitap anlayışının hakimiyeti sürerken 19. yüzyılın başlarından itibaren Sanatçı Kitapları/ Kitap Sanatı/ Özgün Kitap/ Yeni Kitap/ Çağdaş Kitap Tasarımı adı altında yapılan çalışmalar, ticari kaygılar ve çok sayıda üretimin standartlaştırdığı kitap için uygulananların karşısında durmaya çalışır. Bunu da metnin içeriğine göre formun tasarlandığı kitap tasarımlarıyla gerçekleştirirler. Çalışmamın tasarımı da Sanatçı Kitapları/ Kitap Sanatı/ Özgün Kitap/ Yeni Kitap/ Çağdaş Kitap Tasarımı adı altında yapılan ve tez ürünümlerle benzer özellikler taşıyan, kısaca kitabı mecra olarak gören sanat projelerinden ilham alarak, kitabın formunu masalın özelliklerine ve özüne referans verecek bir şekilde estetik boyutta çözülmüştür. Bu sanat ile ilgili tariheye tezin ikinci bölümünde kısaca yer vermiş bulunmaktayım. Böylece bu alanın gelişimi hakkında bilgi verirken tasarladığım ürünün de daha iyi

---

<sup>3</sup> İki ya da daha fazla kişiyle, genellikle oyunun kutusundan çıkan parçalarla bir karton yüzey üzerinde oynanan, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları ve amacı olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlenceli bir oyun türüdür: Kızma Birader, Monopoli, Tabu gibi. İng: board games

<sup>4</sup>Pop-up: Katlı bir sayfanın açıldığında üç boyutlu olarak otomatik olarak ortaya çıkan/ fırlayan şekillerdir.

anlaşılmasına zemin hazırlanır. Ayrıca günümüzde varlığını sürdüren kitap tasarım kurallarının dışında da tasarımlar yapılabildiği gösterilir ve basılı kitabın varlığını bu anlayışta yapılan tasarımların sağlayacağı vurgulanır.

Tasarlanacak olan yeni kitap ürününde metnin masal olması dolayısı ile “tasarım” ve “masal” kelimelerini birleştirerek oluşturduğum *Tasarımasal* ismi geliştirdiğim ürüne tarafımdan verilmiştir. *Tasarımasal*, kağıt üzerindeki sıradan yapının ötesine geçerek, anlamın ya da sözün özü adına “grafik” dediğimiz anlatım diliyle yeniden var eder. Bu çalışma esnasında tasarımın taşıyıcı yapısı oluşturulurken, dokusal etki de göz önünde bulundurulmuştur. Yapılan çalışma bakılacak bir tasarımdan, okunacak bir kitaptan öte, ele alınarak, dokunarak, kimi zaman bilmece ya da oyun denilebilecek açmazların çözülmesiyle ilerleyen bir kurgudan oluşur. Bunu gerçekleştirirken de sadece masal metninin betimlemelerinden ve kurgu özelliklerinden yararlanır. Metne uygun bir form, renk, tipografi ve doku oluşturularak masalla örtüşen bir görsel kurgu yaratılmıştır. Kitap Sanatı/Tasarımı alanında tarafımdan yapılan araştırmalar sonucunda, *Tasarımasal* ‘da yaratılan bu kurguyla ortak yönleri olan çalışmalarla beş tane ortak özelliği olduğunu tespit etmiş bulunmaktayım:

1. Metni yazan ve kitabı tasarlayan ayrı kişilerdir.
2. Çalışmalarda kullanılan metinler bir şaire ya da yazara ait bir edebi eserlerdir (şiir, tiyatro oyunu, hikaye, vb.).
3. Sanatçıların hepsi kullandıkları metni tasarladıkları kitap ile daha etkili hale getirmeyi amaçlamışlardır.

4. Sanatçılar metnin özünden ya da kendi istedikleri bir özelliğinden yola çıkarak kitabın formunu ona referans verecek şekilde tasarlamışlardır.
5. Çalışmaların hepsinde kullanılan teknikler çoğaltılmaya elverişli olarak üretilmiş ve böylece çeşitli sayılarda basılmıştır.

Bu ortak özelliklerden farklı olarak *Tasarımasal*, etkileşimli bir tasarımla okuyucuyu katılımcıya dönüştürmektedir. Bunu masal metni içinde gerçekleştirdiği için masal okuma/anlatma/dinleme kültürüne getirdiği yeniliktir. Tezin “*Tasarımasal*’ın Üretim Aşamaları” başlıklı üçüncü bölümünde *Tasarımasal*’dan önce ürettiğim kişisel çalışmalarım ve yukarıda bahsettiğim farklı sanatçı ve tasarımcıların çalışmalarına olan benzerlik ve farklılıklarını da ele alarak bu konu görsel örneklerle ayrıntılı olarak incelenmiştir. Bu bölümde *Masal Masal İçinde* masalının tümü düşünülerek verilen tasarım kararları yazınsal olarak ifade edilir. Masalın uzunluğu göz önünde bulundurularak uygulama aşamasında ise kitabın sadece iki bölümü için çalışma yapılmıştır.

Genelde tüm masalarda olduğu gibi *Masal Masal İçinde*’de de “Oraya gitmiş, şunları yapmış”, şeklinde yazanları okurken adeta anlatıcının (narrator) sesini duyduğumuz bir durum söz konusudur. *Tasarımasal* ile doğrudan bu kitabın anlatıcı sesine de müdahale etmiş olunur. O sesi dinleyen okuyucu sesle özdeşleşir ama sesin farkına varmaz. Oysa *Tasarımasal* ile okuyucunun kitaba yapacağı eylemler doğrultusunda o bakış açısını görme şansı artabilecektir. Okuyucu tarafından “Ben okurken oluyor aslında bunlar” diye düşünmek kolay değildir ama *Tasarımasal* ile bunu fark etmesi kolaylaşır. *Tasarımasal*’ı deneyimleyenler, kitap *okuyucusu* olmaktan çıkarak kitap ile etkileşim içinde

olan bir *katılımcı* konumuna dönüşürler. Çünkü *Tasarımasal* katılımcının katılımıyla deneyimlenen bir üründür. Masalın ilerlemesi katılımcıya bağlı olduğu için merak ve keşfetme duygusu sürekli yaşanır. Kitabın başında yer alan yazarın; “Beni bu düşünceye iten nedenlerin biri, görsel anlatının egemen olduğu günümüz dünyasında, sözlü anlatıya dayalı bu masalların unutulup gideceği endişesi yer alıyordu” (Ümit 2008: Giriş) sözlerini tam tersine çevirmeyi başaran *Tasarımasal*, masal okumaya ve dinlemeye yeni bir form getirerek tıpkı tasarım kültürüne olduğu gibi anlatı kültürüne de katkıda bulunmuştur. Tezin “*Tasarımasal* ve Etkileşim: Okuyucunun Katılımcıya Dönüşmesi” başlıklı dördüncü bölümünde bu konu detaylandırılmıştır.

Bu projede içeriksel bir yan faydanın yanı sıra, grafik tasarım disiplininin unsurlarından biri olan çoğaltma konusu da göz önünde bulundurulması gereken önemli bir nokta olmuştur. Farklı anlatım dilleri geliştirmek ve içeriğe yönelik farklı etkiler elde edebilmek için kağıt, baskı, çoğaltım ve üretim konularına yönelik araştırmalarını kapsayan “Sonuç” bölümü ve *Tasarımasal*’ın hem kitap anlayışını, hem tasarımcının rolünü, hem de kitap pazarını etkileyebilecek niteliklerinin yer aldığı “Öneriler” bölümü ile tez sonlanır.

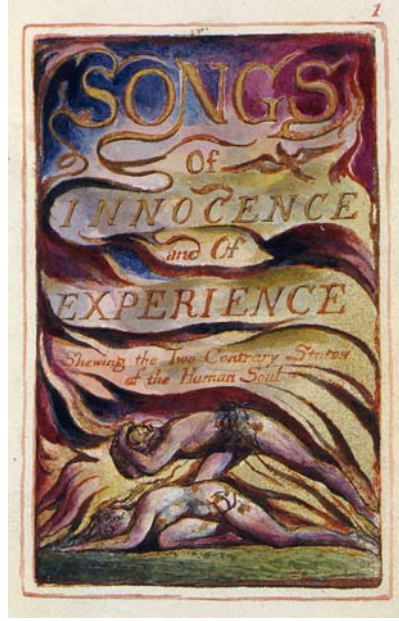
## 2. KİTAP SANATININ KISA TARİHÇESİ

Bir Kitap Sanatı/Tasarımı olarak kabul edilebilen *Tasarımasal*'ın daha iyi anlaşılabilmesi için üretim sürecine yer vermeden önce bu sanatın günümüze kadar gelen gelişimini kapsayan tarihçesine kısa bir yer vermek isterim.

18. yüzyılın sonları 19. yüzyılın başından itibaren gelişmeye başlayan “Kitabın bilgi taşıma amacı taşımadığı; formunu kullanarak iletişimini sağladığı biçimine “Kitap Sanatı” (*Book Art*) adı altında rastlanmaktadır. Özgün kitap tasarımı olarak da adlandırılabilinen bu alanda kitap tasarımcısı ya da sanatçısı formu, amacına yönelik kullanımında çok daha özgürdür” (Drucker 1995:2). Bu özgürlükle tasarlanan kitaplar, içeriğine uyan formuna ait; sayfaların açılma düzeni, sayfaların biçimi ve sayfaların sıralanması gibi özellikleri ve kağıt, mürekkep, baskı ve ciltleme tekniği gibi malzeme ve uygulama özellikleriyle katılımcısıyla (sadece okuyucu olma durumu ortadan kalktığı için) hem görsel hem yazınsal yolla iletişim kurar. “Sanatçı kitabının tanımlanması adına yazılmış en önemli eserlerden biri olan *The Century of Artists' Books* adlı kitabın yazarı Johanna Drucker, sanatçı kitapların 20. yüzyılın en önemli sanat formu olarak tanımlar” (Klima 1998: 40).

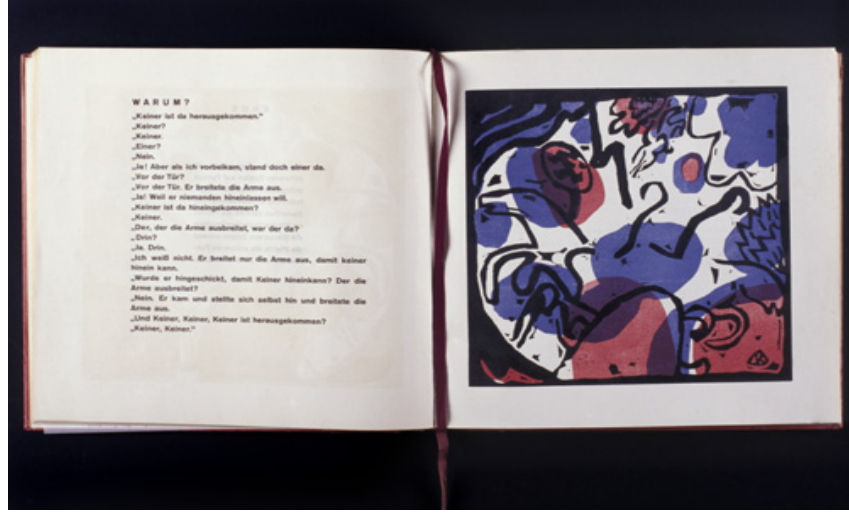
Yaptığı çalışmalarla “Kitap Sanatı”nın başlangıcı olarak kabul edilen şair William Blake (1757-1827) 18.yy sonlarında kitaplarının kendi yazmış, metinleri için hazırladığı illüstrasyonları renklendirerek kitabına dahil etmiş ve kendi hazırladığı metal plakalarla geliştirdiği baskı yöntemi sayesinde istediği sayıda ve formda kitaplarını çoğaltmış ve dağıtmıştır. En önemli çalışmalarından bazıları *Songs of Innocence* (1797), *The Marriage of Heaven and Hell* (1790-1793) ve *Jerusalem*'dir.





Şekil 2: William Blake, *Songs of Innocence and of Experience*, 1789

20.yüzyılın başlarında Parisli bir tüccar olan Ambroise Vollard, o dönem önemli bir pazara sahip olan şiir yazma sanatı ve modern sanatın popülerliğinden yararlanarak illüstrasyonlu kitaplar üretmeye ve Parisli orta sınıfa satmaya başlar. Böylece Sanatçı Kitabı'nın (*Artists's Books*) Fransızcası olan "Livres d'Artiste" terimi ortaya çıkar. "Livres d'Artiste" ucuz olması, seri üretilmesi gibi nedenlerden dolayı Sanatçı Kitapları'na kıyasla etik bulunmaz. Balzac'ın *Le Chef-d'Oeuvre Inconnu*'ı için Pablo Picasso'nun illüstrasyonlarını yaptığı ve Henry Matisse'nin çalışması üzerine Mallarme'nin *Poesies*'inin yer aldığı "Livres d'Artiste"lerden ünlü olanlarıdır (V&A Online; "What are Artist's Books?"). Johanna Drucker'a göre "*Livres d'Artiste*'ler kendilerine göre ilginç bulunurlarken aslında yaratıcılığı, üretimi, vizyonu olmayan, konseptleri, formu, metafiziksel potansiyel sorgulanamayan prodüksiyonlardır" (Drucker 1995:5).



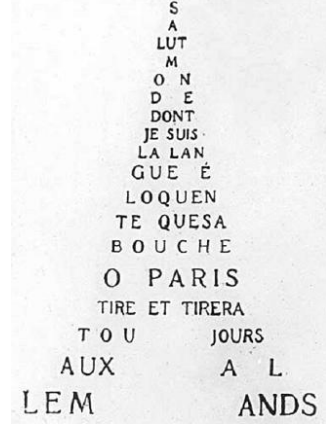
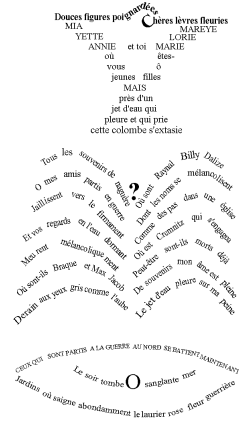
Şekil 3: “Livres d'Artiste” örneği: Wassily Kandinsky, *Klänge (Sounds)*, 1912

Futurizmin kurucularından biri olan Filippo Tommaso Marinetti, *Parole in Liberta (Özgür Kelimeler)* (1912) adlı manifestosu, *Zang Tumb Tumb* ve *Mountains+Valley+Streets+Joffre* gibi eserleri farklı tipografik formların yer aldığı tasarımlara örnek teşkil eder.



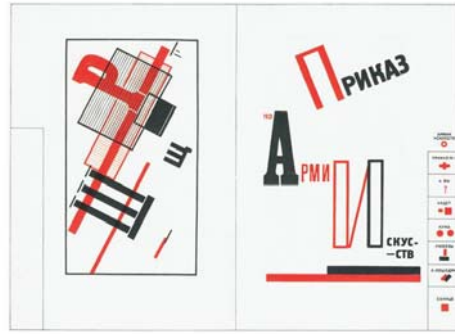
Şekil 4: Avant-Garde Üretimlere örnekler: Filippo Tommaso Marinetti, *Parole in Liberta*, 1912 ve *Zang Tumb Tumb*, 1914.

Aynı dönemin önemli sanatçılarından Guillaume Apollinaire, *Calligrammes* (1918) adlı kitabında yer alan şiirlerini, şiirlerinin içeriğine göre tasarlanmış görsel formlarla birleştirmiştir.



**Şekil 5: Avant-Garde Üretimlere örnekler: Guillaume Apollinaire, *Calligrammes*, 1918**

Dada akımının sanatçıları mesajlarını görsel şiirler ve metin fotomontajları ile iletirken, Kostrüktivizm akımı sanatçılarından olan El Lissitsky ve Ilia Zdanevich kalın-serifsiz tipografi ve renkli şekiller kullanarak mesajlarını iletmeyi tercih etmişlerdir.



**Şekil 6: Avant-Garde Üretimlere örnekler: El Lissitsky, Vladimir Myakovski'nin *For The Voice* adlı şiiri için tasarladığı kitaptan bir sayfa ve Ilia Zdanevich, *Lidantiu faram*, 1923**

1950-60'lı yıllarda kitap formunu yeniden yapılandırma üzerinde pek çok çalışması olan bir diğer sanatçı Dieter Roth (1930-98), *Picture Book*, 1957 adlı işinde kodeks formunu eleştirerek tasarladığı kitabında delikle açarak okuyucunun birden çok sayfayı aynı anda görmesini izin veren bir tasarım yapmıştır. Roth, *Daily Mirror*, 1961 işinde olduğu gibi basılmış gazeteleri,

çizgi romanları tasarımlarında yeniden kullanan ilk sanatçı olma özelliğine sahiptir (Drucker 2004: 73)



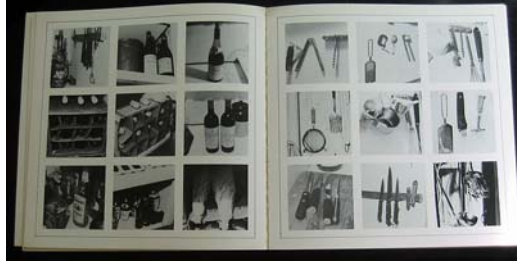
Şekil 7: Dieter Roth, *Daily Mirror Book*, , 2cm x 2cm, 1961

Edward Ruscha, 1963 yılında bastığı *Twenty-Six Gasoline Stations* (1962) adlı eserinde Los Angeles ve Oklahoma arasındaki “Route 40” adlı otobanındaki benzin istasyonlarının fotoğraflarını sıralayarak kitabını tasarlamıştır. “Ruscha’nın sırasıyla 1964 ve 1965 yıllarında bastığı *Various Small Fires and Milk* ve *Some Los Angeles Apartments* adlı kitapları, tıpkı *Twenty-Six Gasoline Stations* örneğinde olduğu gibi, seri üretilen sanat eserleri mantığında, sanatçı, kitap ve “okuyucu” kavramlarına yeni anlamlar yüklemiş eserler olmuşlardır. Ed Ruscha’nın bu girişimleri, sanatın malzemesini kavramlar olduğunu savunan kavramsal sanatın temel felsefesine paraleldir” (Perree 2002: 18).



Şekil 8: Edward Ruscha, *Twenty-Six Gasoline Stations* 1962, 1963

Sol LeWitt'in *Autobiography*'si, Joseph Kosuth'un *Function* adlı kitapları Kitap Sanatı'nı kavramsal sanat akımıyla üretilebileceğini gösteren önemli örneklerdendir.



Şekil 9: Sol LeWitt, *Autobiography*, (1980) ve Joseph Kosuth, *Function*, (85 adet çerçeveli kağıt, 24.3x 17.5 cm, 1970)

Grafik sanatların 1960'lı yıllardan itibaren gelişmesiyle sanatçıların dışında grafik tasarımcılar da kitaplar tasarlamaya başlamıştır. 1970'li yıllarda kitap daha çok sosyal ve politik hareketlerin dışa vurulduğu sanatsal kitle iletişim aracına dönüşmüştür. “1973'te “Moore College of Art” (Philedelphi)'da yapılan sergide, *Artists' Books* (Sanatçı Kitabı) teriminin ilk kez, serginin küratörü Diane Perry Vanderlip tarafından kullanılması bir başlangıç olarak kabul edilir” (Klima 1998: 12).

Laurence Sterne [*Tristram Shandy* (1760)], Jacques Derrida [*Glas* (1974)], Stephen Bury [*Artists' Books: The Book as a Work of Art*, (1963-1995)] gibi filozofların ve yazarların da kitap sanatıyla ilgili çalışmalar üretmelerine rağmen, dönem dönem ortaya çıkan sanat akımlarının etkisinin yansıtıldığı ve “sadece sanatçıların tasarladıkları kitaplar” olarak tanımlanır. Ayrıca o dönem, Kitap Sanatı/ Kitap Tasarımı sadece sergilenmek üzere tek olarak üretilir ve çoğaltılmaz. Bu sanat, 1980'li yıllardan itibaren grafik tasarımın, bilgisayar ve baskı teknolojilerinin gelişmesiyle, günümüzde Özgün/

Yeni/ Çağdaş Kitap tasarımı olarak adlandırılarak sanatçı ve tasarımcılar dışında farklı meslek gruplarından insanların da baskı çeşitleri, özel kesimler ve formlar denedikleri ve çoğalttıkları tasarım ürünleri olarak varlığını sürdürmektedir. Türkiye’de Kitap Sanatı/Tasarımı konusunda maalesef yeterince farkındalık oluşmamıştır. Can Göknil’in “sanat objesi olarak kitap” adı altında tek olarak üretip sergilediği çalışmalarıyla, grafik tasarımcı Bülent Erkmen’in “yeni kitap” adını verdiği kitap tasarımları ile bu alanda öne çıkan bir isimlerdendir.

1992 yılında “Sanatçı Kitapları” kategorisi Tasarım ve Uygulamalı Sanatlar İndeksinde (Design and Applied Arts Index, East Sussex, İngiltere) yer almıştır. Günümüzde ülkemiz dışında Sanatçı Kitapları/Kitap Sanatı alanında üniversitelerde bölümler açılmıştır, müzeler kurulmuştur. Bu alanla ilgili olarak kurulmuş dernekler, sergiler ve yarışmalar düzenleyerek bu sanatın yaygınlaşmasını ve desteklenmesini sağlarlar.

### **3. TASARIMASAL’IN ÜRETİM AŞAMALARI**

#### **3.1. *Tasarımasal* İsmi**

*Tasarımasal* projesini uygulamak üzere yazar Ahmet Ümit’in 1995 yılında basılmış ve satışta olan *Masal Masal İçinde* isimli masalı tarafımdan seçilmiştir. Kullanacağım metnin masal olması ve kitabın tasarımının masalda anlatılanlara göre yapılacak olması nedeniyle “tasarım” ve “masal” kelimelerini birleştirerek oluşturduğum ve daha önce kullanılmamış olan *Tasarımasal* ismi projeye tarafımdan verilmiştir. Tasarlama sözcüğü

İngilizcedeki *design* ve Fransızcadaki *projeter* sözcükleri karşılığı olarak kullanılmaktadır. Design sözcüğü Latince'den gelip, *de+signare* köklerinden oluşur, *signare*= işaret etmek demek olup, *signum*=işaret kökünden türetilmiştir (Bayazıt 2008: 270). Hemfikir olduğum tasarım kuramcılarının tasarım tanımlamaları: “Yapılacak bir şeyin biçimini belirleyen şekilleri, boyutları, malzemeleri ve renkleri seçme işlemidir” (Pile 1979) ve “Çeşitli aşamalarından amaçlara ulaşmak için verilen kararlardan oluşan problem belirleme ve problem çözme yaratıcı eylemi şeklindedir (Bayazıt 1994).

*Tasarımasal* ismi sayesinde kitap, okuyucusu/katılımcısı tarafından deneyimlemeden önce bu ürünün standart kitaplardan farklı bir anlayışla tasarlanmış olduğunu anlamaları kolaylaşır. Kitabın da bir tasarım ürünü gibi ele alınabileceği fikri vurgulanmış olur. Ayrıca bundan sonra bu şekilde yapılacak uygulamalar için de yeni bir tür başlığı belirlemiş olur.

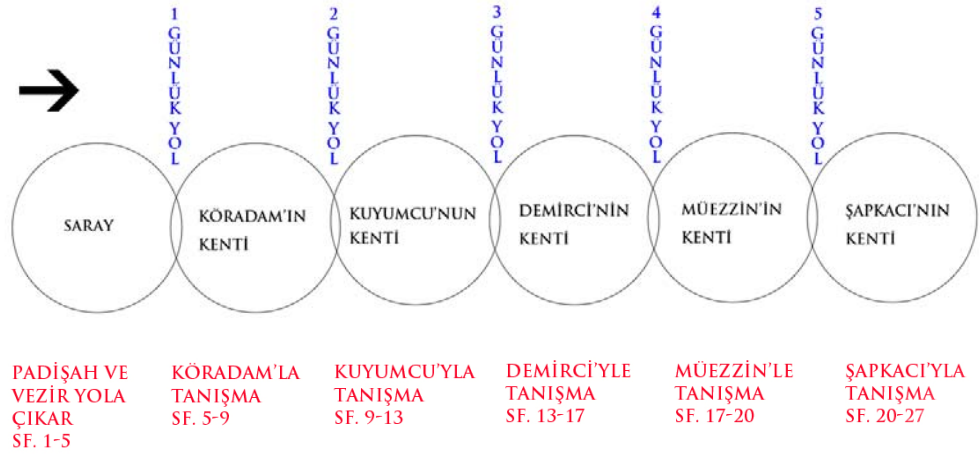
## **3.2. Mecra olarak Kitap: *Tasarımasal*'ın formu ve anlatıma katkıları**

### **3.2.1. *Tasarımasal*'da Masal Kentlerinin Tasarlanma Süreci**

Kitap, aklın ve bedenin esnek bir aynasıdır. Kitabın ölçüsü, oranları; kağıdının rengi, dokusu, sayfaları çevrilirken çıkan sesi; kağıdın, tutkalın, mürekkebin kokusu, yazının ölçü, form ve kompozisyonu ile birleşerek kitabın yaratıldığı dünyaya ışık tutarlar. Kitap diğer makineler tarafından üretilen bir kağıttan makine olarak görüldüğünde ise, onu okuyacak olanlar da yalnızca makineler olacaktır (Bringhurst 2001:143).

*Tasarımasal* adını verdiğim projede önemli bir iletişim aracı olan ama yüzyıllardır belli standartlara sıkışmış, Bringhurst'e göre okuyucuyu makine

yerine koyan olan kitabın yapısı, yazı, görsel, kağıt ve diğer malzemeler, baskı, kapak gibi elemanlar ile birlikte düşünülüp tasarlanmıştır. Masaldaki betimlemelerden yararlanarak kitabın boyutları, formu, dokusu, tipografisi, sayfa düzeni, görselleri ve diğer gerekli öğeleri belirlenmiştir. *Tasarımasal* kitabında Bülent Erkmen'in kendi tasarladığı kitaplarını tanımladığı gibi; "Görmek aynı zamanda okumaktır, okumak da görmektir" (Erkmen 1993).



**Şekil 10: *Tasarımasal* için kullanılan *Masal Masal İçinde* masalının metinsel kurgusu<sup>5</sup>; Gidiş yolculuğu bölümü-Düğüm Bölümü**

Masalda kısaca, tek kusuru ülkesi için yaptığı iyilikler için kendisiyle

çok övünmek olan Padişah ile, Padişah'a kendisinden daha cömert insanlar olduğunu ispatlamak isteyen Vezir'in saraydan bir köy uzaklıktaki Kör Adam'ın öyküsünü öğrenmek üzere çıktıkları yolculuk anlatılır. Kör Adam'ın köyüne gittiklerinde Kör Adam, Padişah ve Vezir'e çok merak ettiği Kuyumcu'nun öyküsünü öğrenip kendisine anlatmaları şartıyla kendi öyküsünü açıklayacağını söyler. Kuyumcu'nun köyüne gittiklerinde Kuyumcu da onlardan Demirci'nin öyküsünü öğrenmeleri şartıyla kendisinininkini açıklayacağını söyler. Demirci'nin köyüne gittiklerinde Müezzın'nın öyküsünü, Müezzın'ın köyüne gittiklerinde Şapkacı'nın öyküsünü öğrenmeleri gerekir.



Böylece Padişah ve Vezir, Şapkacı'nın köyüne gelene kadar kahramanların gizemli öykülerini öğrenemezler. Şapkacı'nın köyüne geldiklerinde Şapkacı, Kör Adam'ın, Kuyumcu'nun, Demirci'nin, Müezzîn'in öykülerini öğrenince ona da anlatmaları şartıyla kendi öyküsünü anlatmayı kabul eder.



**Şekil 11: Dönüş yolculuğu bölümü-Çözüm Bölümü**

Şapkacı'nın şartını kabul eden Padişah ve Vezir, Şapkacı'nın öyküsünü öğrenir. Böylece dönüş yolculukları başlar. Saraya varana kadar sırayla tüm kahramanların köylerine giderek öykülerini öğrenirler.

Kör Adam açgözlülüğü yüzünden gözlerini yitmiş, Demirci paylaşmadığı için önemli bir fırsatı kaçırmış, Kuyumcu har vurup harman savurmanın bedelini çok ağır ödemiş, Müezzîn sabırsızlığı yüzünden sevdiği kadından olmuş, Şapkacı ise kıskançlığından karısını ve oğlunu öldürmüştür. Padişah gizlerini öğrendiği beş kahramanı insanoğlunun yapabileceği yanlışların canlı birer kanıtı olarak ve kendisi de bu yanlışlara düşmemek için sarayda hep yanında kalmalarını ister.

Temeli bir yolculuk üzerine kurulu olan masal, ana hatlarıyla iki ayrılır: Gidiş ve Dönüş yolculuğu bölümleri ya da Düğüm ve Çözüm bölümleri. Gidiş bölümü masalın başında tanınan iki kahramanın (Padişah ve Vezir) kendi kentlerinden (Saray) ayrılarak birbiriyle ilişkili beş farklı kente giderek beş

<sup>5</sup> Sayfa numaraları masalın Doğan Egmont, 2008 baskısına göre verilmiştir.

farklı kahramanla (Kör Adam, Kuyumcu, Demirci, Müezzin, Şapkacı) tanışma yolculuğunu oluşturur.

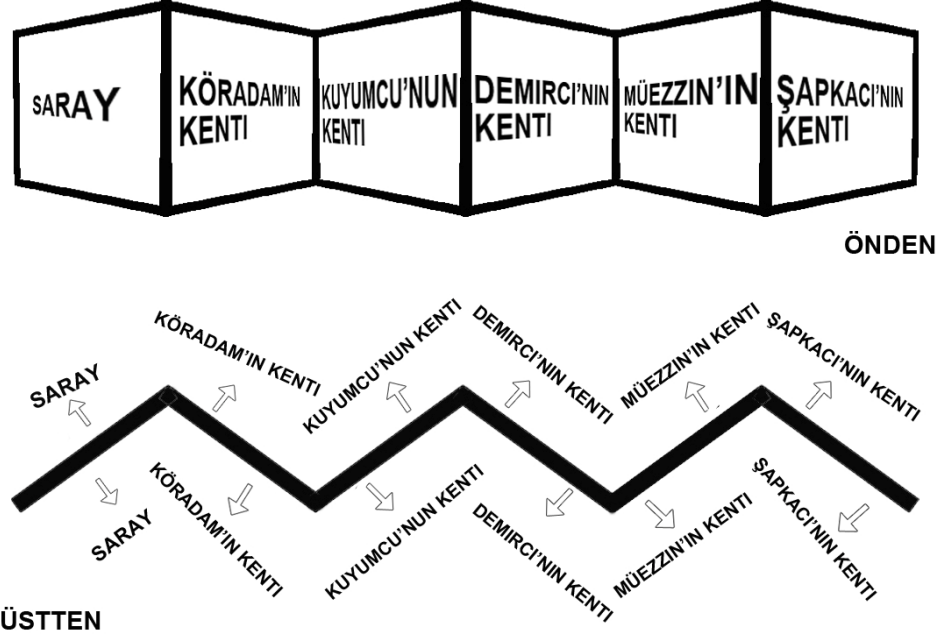
Masalın bu bölümüne kadar ana iki kahramanla birlikte beş kahramanı tanırız ama başlangıçta gizleri öğrenilmez.

Dönüş bölümünde ise iki kahraman geldikleri sırayla tüm kentlere tekrar uğrayıp tüm kahramanların gizlerini öğrenerek kendi kentlerine dönerler.

Saraydan birbirinin ardında olan beş ayrı kente “gidip dönülen bir yolculuk” masalın iskeletini oluşturur. Metafor olarak kullanılan iskelet sözcüğü kitabın formunda yani bir nevi kitabın iskeletinde nasıl ifade edilebilirdi? Gidiş ve dönüşü fiziksel olarak okuyucuya yolculuk yapanlar kadar hissettirmek için arkalı önlü kullanabileceğim düzlemleri olan bir form gereklidir. Bu yüzden ki, akordeon bir yapı tasarlayarak kitabın formunu normal yapısını bozarak başka yerlere götürmeye çalışmak yerine, anlatıyı birebir takip eden bir anlayış tarafımdan seçilmiştir. Bu sayede yapı Padişah ve Vezir ile birlikte yolculuk yönüne doğru katlarından açılır, dönüş yolculuğu başladığında ise akordeon yapı ters çevrilerek katlarından kapatılır. Böylece okuyucuya fiziksel olarak gidiş dönüş hissi yaşatılmış olunur.

Ayrıca bu yapının okuyucu da yaratmak istediğim bir başka etkisi daha mevcuttur: Gidiş bölümünde masalda beş farklı kente yapılan yolculukta karşılaşılan karakterlerin gizlerini öğrenilemez, bu da okuyucuda merak uyandırır ama bir yandan da form olarak kitabın sonuna gidilmesine rağmen henüz çözülmüş bir durum yoktur. Kitap sona doğru ilerliyor derken birden kesilir ve akordeon yapının arkasını çeviren okuyucu bu sefer de tasarım

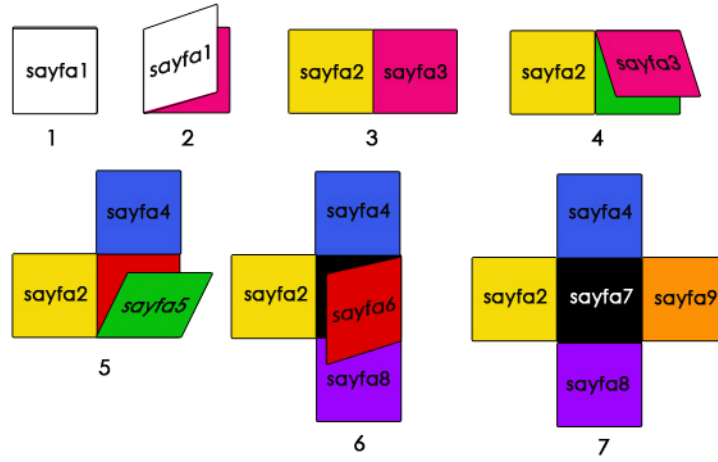
yüzünden başa doğru gidiyorum çelişkisi yaşamaya başlar. Yaşanan bu çelişki okuyucunun merakını daha da arttırır.



Şekil 12: *Tasarımasal*'ın önden ve üstten görünümü

Yolculuk sırasına göre açılacak olan akordeon düzlemlerin her biri bir kenti ifade eder. Masalın metinsel kurgusunda saraydan gidiş ve saraya dönüş safhalarında aynı sırayla aynı kentlere yolculuk yapıldığı için akordeon yapıda arkalı önlü olarak kentler sırt sırta gelir. Okuyucu-katılımcı masalı bitirip bir bütün olarak kitabı incelediğinde her bir düzlemin arkalı önlü olarak aynı kentte geçtiğini fark eder. Bunu rahatlıkla fark etmesi için yaratılan mekan duygusuna kentin masal metnindeki betimlemelerine uygun tipografi, kompozisyon ve renk ögesi gibi tasarım elemanları eşlik eder. Düzlemin ön kısmında bir kentteki masal kahramanı tanınırken, arkasında kahramanın gizi öğrenilir. Okuyucunun masal boyunca taşıdığı kontrastlık duygusu, kitabın bütünü algıladığında yerini uyuma bırakır. Nasıl ki masalın sonuna geldiğinde

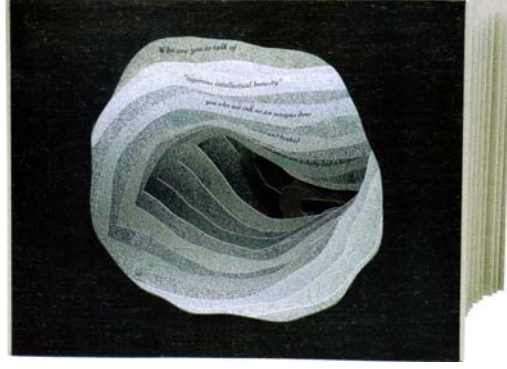
merak ettiği her şeyi öğrenmiştir ve bu durumu form da kuvvetlendirmiş ve kimi zaman şaşırtmıştır, masalın sonunda okuyucu/katılımcı artık kitabın formunu da tam olarak algılamış olacaktır. Böylelikle form masalda olanları daha da etkili kılarak, onunla birlikte düğümlenir, onunla birlikte çözülür.



**Şekil 13: Her bir akordeon düzlemin açılırken ki görüntüsü**

Akordeon panellerin her biri yukarıdaki şekilde aşamaları görüldüğü gibi açılan kapanan üç boyuta göndermesi olan yüzeylerden oluşur. Masalın geçtiği dönem itibariyle yolculuklara çıkılmadan önce bohçalar hazırlanır. Kitabın tasarımının okunurken bohça gibi açılıp kapanması bu döneme de referans verir. Aynı zamanda katılımcının, bir bohçayı açar gibi her bir bölümde masalda geçen kentlerin içine fiziksel olarak da girip ve çıkar gibi hissetmelerini sağlamaktadır. Böylece o yolculuğu yapan Padişah ve Vezir ile özdeşleşmeleri kolaylaşır, adeta onlarla beraber hareket ederler. Bohça şekilde olan tasarımın bir diğer esprisi masalın ismiyle ilgilidir. *Masal Masal İçinde* masalı adı gibi bir masalın diğerine açılmasıyla içi içe giren metin kurgusuyla okuyucuyu masalın her bölümünde içine çeker sonra çıkarıp diğerine sokar. Bohça formu fiziksel olarak kitabın adı gibi olan metinsel kurgusuna birebir

uyum sağlayarak metinde var olan meraklandırma etkisini formla daha da arttırır.

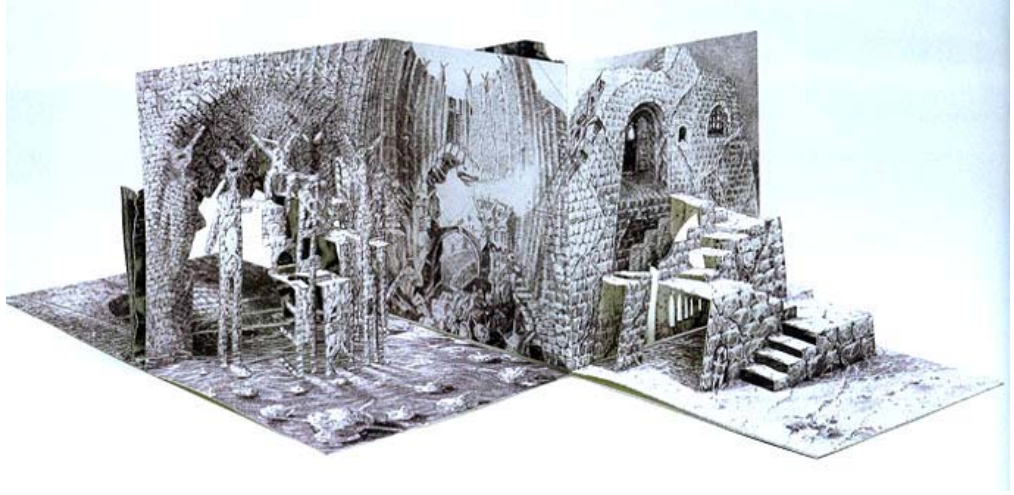


Şekil 14: Julie Chen, *Octopus (Ahtapot)*<sup>6</sup>, 1992

*Octopus (Ahtapot)* ( Wasserman 2007: 28), *Tasarımasal*'ın formunun oluşturulmasında ilham kaynağı olmuştur. Bu çalışma da, *Tasarımasal*'da da uygulandığı gibi bir edebi metin için tasarlanmıştır. Kitabı tasarlayan ve metnin yazarı ayrı kişilerdir. Elizabeth McDevin tarafından yazılmış şiirin ana ironisi insanlar arasında iletişim sağladığı kabul edilen dilin bazı durumlarda bir mesafe yaratmasıdır. Projemin temeli olan metnin içeriğine göre kitabın formunun tasarlanması fikri bu çalışmada bu ironi üzerinden olmuştur. Aynı *Tasarımasal*'da olduğu gibi üç boyutlu bir çalışma yaparak metnin içinde geçen mekan yaratılmıştır. Bu mekan, dibe doğru yüzen ve şiirin de ana figürü olan ahtapotun denizin altındaki dünyasıdır. *Tasarımasal*'ın önemli özelliklerinden biri olan okuyucuyla kitap arasında bir etkileşim kurulması durumu bu kitabın tasarımında da önemli bir yer tutmuştur. Oyulmuş sayfaları çevirerek satırları okuyan okuyucunun, bir yandan ahtapot gibi denizin dibe

<sup>6</sup> Sanatçı: Julie Chen (Amerikalı, d. 1963), Çalışmanın adı: *Octopus*, Çalışmanın yılı: 1992, Çalışmanın metni: Elizabeth McDevin tarafından yazılmış bir şiir, Teknik: Kağıt üzerine tipo baskı, Boyut: 13.5\*10.75 inç. , Baskı: Flying Fish Press, Berkeley, California, 100.baskı.

dođru gidişini deneyimlemesi sađlanırken, bir yandan da konuşmacının gittikçe büyüyen yalnızlık ve kaybolma duygusuna vurgu yapılmıştır. Malzeme olarak sadece kağıt kullanılmış olması ve baskıya uygun şekilde üretilmiş olması da *Tasarımasal* ile ortak özellikleridir.

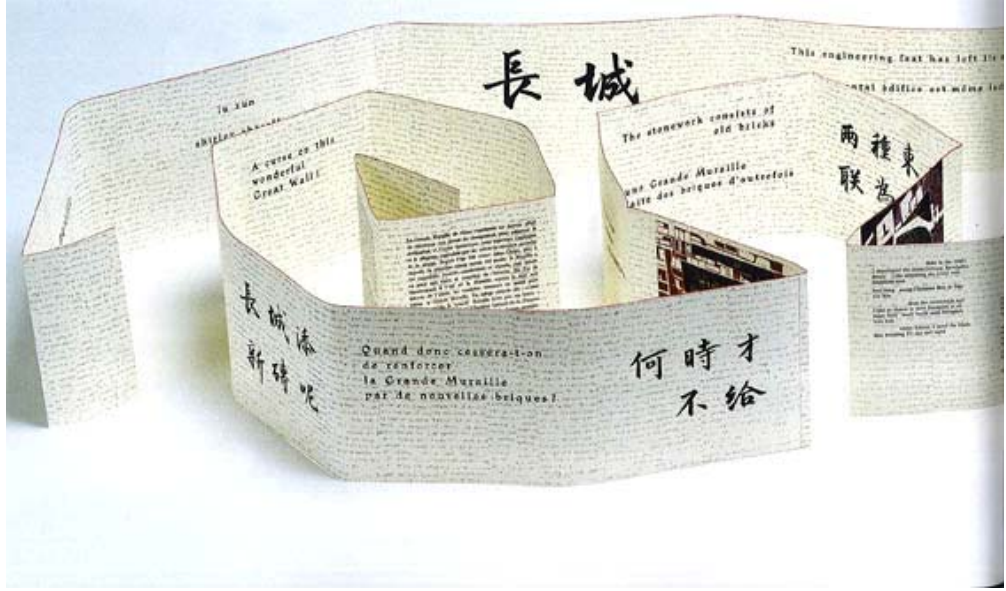


**Şekil 15: Maddy Rosenberg, *Shadow of Descent* (Çöküşün Gölgesi)<sup>7</sup>, 2003**

*Tasarımasal*'ın anlatıma göre formunun oluşturulmasında diđer bir ilham kaynađı olan çalışma *Shadow of Descent* (Çöküşün Gölgesi) (Wasserman 2007: 94)' dir. Metin bir hayal dünyası yaratmayı düşleyen H. P. Lovecraft'ın, *Pickman's Model* (*Pickman'nin Modeli*) hikayesinden alınmıştır. Kitabı tasarlayanın, sürekli deđişik yerlere ve zamanlara kayan hikayeyi üç boyutlu bir şekilde görselleştirmiştir. Nasıl ki *Tasarımasal*'da masalın geçtiđi kentlerin her biri için bohça gibi açılan ve katlanan bir sistemle okuyucuyu fiziksel olarak da hikayenin geçtiđi mekanlara götürüyorsa, durgun, acayip şekiller, karanlık mimarisiyle *Shadow of Descent* (Çöküşün Gölgesi) kitabı da

<sup>7</sup> Sanatçı: Maddy Rosenberg (Amerikalı, d.1956), Çalışmanın adı: *Shadow of Descent* (Çöküşün Gölgesi), Çalışmanın yılı: 2003, Çalışmanın metni: H.P. Lovecraft, Kullanılan Teknik: Dijital baskı, kağıt, Boyut: 5.75\*5.75 inç, Baskı: 40.Baskı; Sanatçı tarafından yayımlanmıştır, Brooklyn, New York.

aynı amaca ulaşacak şekilde üç boyutlu ve ayakta kalacak şekilde tasarlanmıştır.



Şekil 16: Shirley Sharoff , *The Great Wall (Büyük Duvar)*<sup>8</sup>, 1991

Çin'in 20.yüzyılın en tanınmış yazarı olan Lu Xun'un 1926 yılında yazdığı ying-yang (olumlu-olumsuz) hisleri anlatan metni, *The Great Wall (Büyük Duvar)* (Wasserman 2007: 149), yeni ve modern bir Çin'in doğuşunu görmeyi ümit ederek, bu büyük insan şaheserinin yapısındaki zıtlıkları ve inşası sırasında yaşanan acıları dile getirir. Daha ileri giderek Çin Seddi'ni hepimizin hayatımızdaki değişikliklere uymamıza mani olan zihinsel duvarlarla karşılaştırır. Çin Seddi görüntüsünde ve açıldığında uzunluğu yedi metreye ulaşan bu kitabın tasarımı, *Tasarımasal*'ın metnin içeriğine göre formun tasarlanması temeline uyan en sade kitap tasarımı/sanatı ilhamlarından biridir.

<sup>8</sup>Sanatçı: Shirley Sharoff (Fransız, d. Amerika 1936), Çalışmanın adı: *The Great Wall (Büyük Duvar)*, Çalışmanın yılı: 1991, Çalışmanın Metni: Lu Xun, Kullanılan Teknik: Kağıt üstüne kabartma gravür ve tipografi. Boyut: 267\*5.5 inç (açık olarak), Baskı: 65. Baskı; Sanatçı tarafından yayımlanmıştır.

### 3.2.2. *Tasarımasal*'da Masal Kahramanlarının Tasarlanma Süreci

Etkileşimli medya tasarımının arkasında yatan temel felsefe çağlar boyunca değişik kültürlerde de vardı. Bunlardan en belirgin olanı geleneksel gölge oyunudur. Kaynaklar gölge oyununun felsefesinin ilk kez eski Çin'de ortaya atıldığını ileri sürmektedirler (Karutz 1913: 3). Ekranaya dayalı teatral gölge oyununun ise Güney ve Doğu Asya'da ortaya çıktığını, gösterilerin M.Ö. 1000 yıllarına kadar uzandığını bilmekteyiz. 17.yüzyılda giderek popüler hale gelen bu sanat, Endonezya, Malezya, Tayland, Türk ve Avrupa kültürlerinde gelişerek günümüze kadar gelmiştir (And 1977: 221).

Gölge oyununun etkileşimli medya tasarımı açısından en heyecan verici olan noktası, tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi gösteri ile katılımcı arasındaki etkileşimdir: Örneğin, gölge figürlerin, ellerin türlü şekillere girmesiyle elde edildiği “ombromanie” sanatında oyuncu seyirciyle aynı yerdedir. Hatta seyirciler de kendi yarattığı gölge figürleriyle oyuna katılabilirler. Böylece oyuncu-katılımcıların performans müdahalesi maksimum düzeyde oluşur ve gölge ile oyuncu- katılımcı arasında yoğun bir etkileşim yaşanır.

Geleneksel perde arkasından oynatılan gölge oyununda ise insan, hayvan ve obje tasvirlerine dayalı klasik bir tiyatro oyun düzeni vardır; ama seyircinin ilgisine göre oyuncunun bir takım doğaçlamalarla oyunun yönünü değiştirmesi, gene bu türde de, etkileşimli bir performansın bulunduğu göstergesidir (Özcan 2003: 21).

Etkileşimli bir kitap olan *Tasarımasal*'da, masal kahramanları geleneksel gölge oyununa gönderme yapmaktadır. Masal kahramanları sadece siluet şeklinde tasarlanmıştır. Gölge oyununda da izleyici gölgeleri aynı şekilde

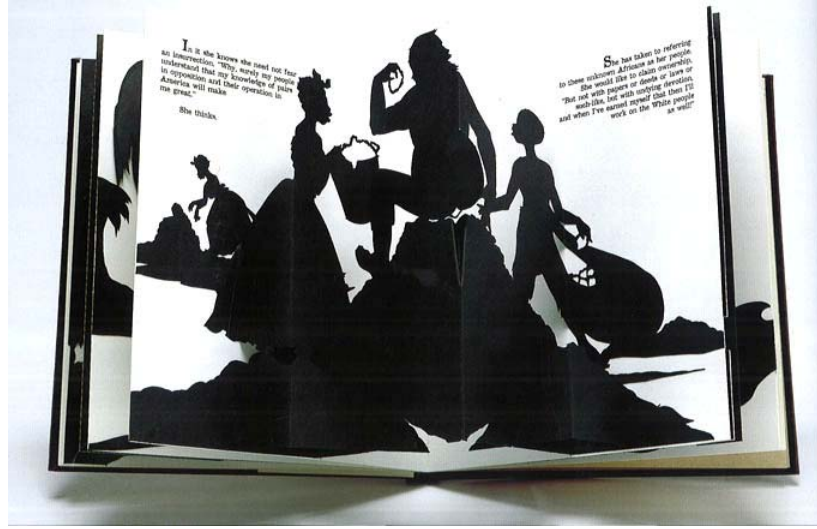


algılar. Kahramanların bu şekilde tasarlanmasının iki nedeni vardır. Birincisi, görsel olarak okuyucuyu/katılımcı masalın geçmiş bir zamanda yol aldığını hissettirmektedir. İkincisi ise kahramanları kendi hayal güçlerine göre oluşturmalarına imkan vermektir. Siluetler masalda geçen betimlemelere göre görselleştirilmiştir, örneğin padişahın genç olması gibi betimlemelerin dışında süslemelerden, detaylardan kaçınılmıştır. Siluetlerin oluşturulmasında renk tercihlerinin önemli bir rolü vardır.



**Şekil 17: Padişah ve Vezir**

Padişah ve Vezir kahramanlarının yan yana karton siluet görselleri Saray bölümünde karşımıza çıkar ve ondan sonra katılımcı onları diğer kentlere fiziksel olarak kendi taşıyacaktır. Böylece masalda geçen kentten kente seyahat fiziksel olarak da okuyucunun katılımıyla gerçekleşmiş olur.



**Şekil 18: Kara Walker, *A Freedom: A Fable; A Curious Interpretation of the Wit of a Negress in Troubled Times, with Illustrations (Özgürlük: Hikaye; Zor Günlerde bir zenci Kadının Zekasının İlginç bir Yorumu)*<sup>9</sup>, 1997**

*A Freedom: A Fable; A Curious Interpretation of the Wit of a Negress in Troubled Times, with Illustrations (Özgürlük: Hikaye; Zor Günlerde bir zenci Kadının Zekasının İlginç bir Yorumu)* (Wasserman 2007) çalışmasında Kara Walker, esir ticareti ve onun Amerikan toplumunda devam eden efsanesini anlatmak için Viktoryan devri silüetlerini kullanmıştır. Kitap, yakın zaman önce azat edilmiş küçük bir esir grubunun bilinmeyen bir hedefe doğru yaptıkları hayali deniz yolculuğunu anlatır. Walker'ın iç benliği, 19.yüzyıl “zenci kadını”, derisinin rengini, efendisi ile yaşadığı hain sömürü ilişkisini ve emin bir liman olarak hayal ettiği Afrika fantezilerini hatırladıkça kimliği ile çatışmaya başlar. Okuyucunun önüne tasarımcının hayaline göre görselleştirilen karakterler sunmaktansa silüetlerini göstererek onlara kendi

<sup>9</sup> Sanatçı: Kara Walker (Amerikalı, d.1969), Çalışmanın adı: *A Freedom: A Fable; A Curious Interpretation of the Wit of a Negress in Troubled Times, with Illustrations (Özgürlük: Hikaye; Zor Günlerde bir zenci Kadının Zekasının İlginç bir Yorumu)*, Çalışmanın yılı: 1997, Teknik: Kağıt, deri. Boyut:8.25\*9.5 inç. Baskı: 4000. Baskı. Santa Monica, California.

hayallerini kurma fırsatı tanınması özelliği ile *Tasarımasal* kahramanlarının tasarlanması sürecinde ilham kaynağı olmuştur.

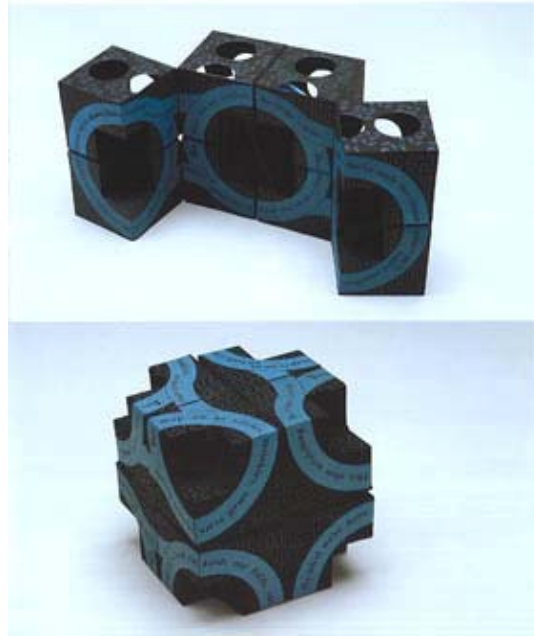
#### **4. TASARIMASAL VE ETKİLEŞİM/İTERAKTİVİTE: OKUYUCUNUN KATILIMCIYA DÖNÜŞMESİ**

Elektronik ortamdaki etkileşim tasarımı 20.yüz yılın son çeyreğinin ürünüdür; ama var olduğu ilk günden beri insanoğlunun değişik ortamlarda etkileşim diğer adıyla interaktif tasarım deneyimleri vardır. Eğer interaktif tasarımı, Katılımcının müdahalesiyle belli bir bilgiye ‘erişme’ ya da belli bir mekanizmayı ‘harekete geçirme’yi sağlayan aracın tasarımı olarak kabul edersek bunun tarihte pek çok örneğini görmemiz mümkün olabilir ( Packer 2001: 29).

Kaynaklar, bugünün kullanmaya alıştığımız interaktif sanat yapıtlarının ilklerinden birinin 1950 yılı yapımı bir Fransız romanı olduğunu göstermektedir. Yapıtın tek bir kağıtta yer alan her bir bölümü topluca bir kutu içinde okuyucuya sunulmaktadır. Okuyucu, rastlantısal olarak bölümleri kutudan çekerek kendi seçimine göre okuyabilmektedir (Gasperini 1999: 301). Belirli bir senaryo dahilinde, gerçek anlamda seyircinin oyuna katılımının sağlandığı ve izleyicinin reaksiyonuna göre gelişen interaktif performansın en eskilerinden biri, bugün de çeşitli denemelerin yapıldığı tiyatro sanatında görülebilir. Modern tiyatrodaki izleyicinin oyuna katıldığı ilk önemli tiyatro oyunu olarak, Luigi Pirandello’nun 1922 yılında yazdığı *Six Characters in Search of an Author* adlı yapıtı gösterilmektedir (Gasperini 1999: 301). Sinema sanatında da benzer kavramın çok sık işlendiğini biliyoruz. Bunların içinde en

çok dikkat çeken 1998 Tayvan yapımı bir filmidir. Yönetmen Koi Chen'in 1988 yılında yaptığı *Blue Moon* adlı filmin makaralarını makinist istediği düzende oynatabilmektedir. Böylece seyirci filmi her seferinde farklı bir düzende izleyebilmektedir ( Persson 1999: 189).

Etkileşim, tiyatro, sinemanın yanında, oyunlarla da hayatımızdadır. Özellikle *Tasarımasal* da olduğu gibi kutu oyunlara benzerlik gösteren ve tasarımcısı ve kullanılan edebi metni ayrı olan *Inside Chance*<sup>10</sup> (İçteki Şans) ilk bakışta bir zar görünümündedir.



**Şekil 19: Linda Smith, *Inside Chance* (İçteki Şans)**

İçlerinde kağıttan küre şeklinde bir oyuk olan sekiz küçük küp, tek bir büyük küp oluşturacak şekilde birbirine bağlanmıştır. *Inside Chance* (İçteki Şans) (Wasserman 2007: 167), *Tasarımasal*'da önemli bir yeri olan etkileşimi

---

<sup>10</sup> Sanatçı: Linda Smith, Çalışmanın adı: Inside Chance, Çalışmanın metni: Alberto Rios'un şiiri

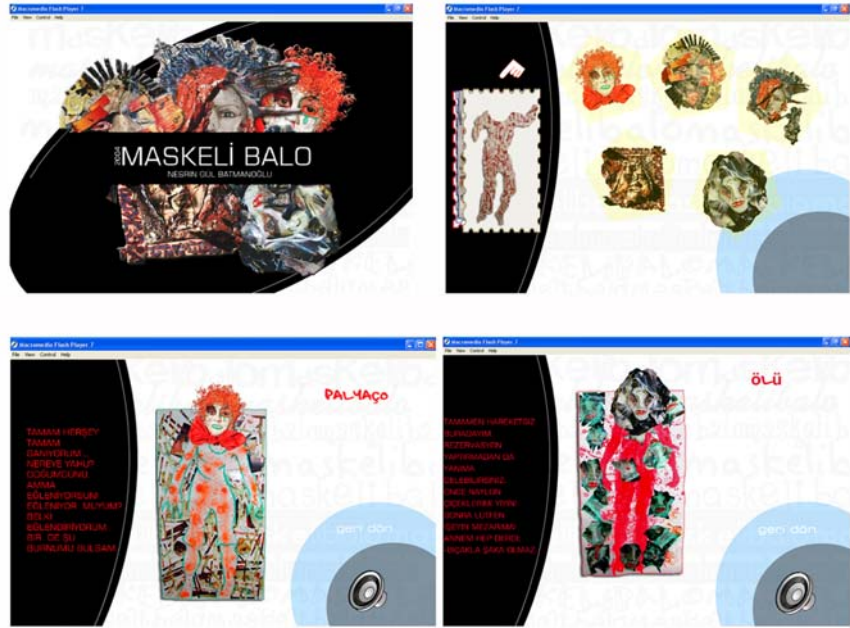
okuyucuyu katılımcıya ve/veya oyuncuya dönüştürerek yaratır. Alberto Rios'un şiirini okumak için okuyucu bu küreyi açar. Yüzeyler beklenmedik şekillerde birleşip ayrılarak metnin değişik bölümlerini değişik anlamlar meydana getirecek şekilde toplam yirmi altı değişik kombinasyon oluşur. Kitap mümkün olan bütün değişik formlarda açıldıktan sonra tekrar zar şekline döner. Zar tersine çevrildiğinde her küpte bir satır yazılmış olarak şiirin sekiz orijinal satırı ortaya çıkar. Bu fiziksel metafor aslında hepimizin farkında olmadan birbirimizi etkileyip değiştirdiğini ve sonuçta yaşadığımız dünyayı da değiştirdiğimizi betimler. İçeriğine göre formu tasarlanan ve bunu etkileşim ile okuyucuya uygulatan *Tasarımasal*'a ilham veren önemli örneklerden biridir. *Tasarımasal*'ın bu çalışmadan önemli farkı kullandığı metne müdahale etmemesidir. Masalın sıralı yapısı vardır, standart bir kitapta yazarın okurların deneyimi üzerinde doğrusal bir kontrolü vardır. *Tasarımasal*'da ise katılımcının deneyimi üzerinde daha çok dolaylı kontrolü olabilir. Çünkü ister istemez bu çalışma kendi hikayesini yaratıyor hissi verebilir. Kimi zaman sıralı anlatının dışında parçalarla karşılaştığında bunu fark eder ve tekrar olması gereken sırayı keşfederek ilerler. Bu keşfetme süreci katılımcının *Tasarımasal*'a olan ilgisini ve merakını artırır.

Yazar Paul Auster'in *Son Şeyler Ülkesinde* (2000) isimli kitabının 26., 27. sayfalarını kapsayan bir bölümü için iki sayfalık bir "Çizgi-roman" tasarımı etkileşim kullanarak gerçekleştirdiğim ilk uygulamamdır. İçerikle bağlantılı, okuyucunun müdahalesiyle açılan pop-up bölümler okuyucu tarafından keşfedilir. Edebi bir metin olması, formun göre metne göre

uygulanması, üç boyutlu bir yapı oluşturulması ve etkileşim tasarlanması gibi pek çok ortak yönüyle *Tasarımasal*'a önemli bir basamak oluşturur.



Şekil 20: Çizgi-roman<sup>11</sup>



Şekil 21: *Maskeli Balo* sergisinden çalışmalar

Başka bir çalışmam olan “Maskeli Balo”<sup>12</sup> aynı mekanda ama birbirinden ayrı yerlerde sergilenen, 1.60-70 cm. ebatlarında kağıtlara beş

<sup>11</sup> Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı bölümünün ikinci sınıf VCD2126 kodlu Word and Image dersinin final projesidir (2005).

<sup>12</sup> 2004, “Maskeli Balo” kişisel sergi, Yer: Bahçesehir Üniversitesi

kafasız beden görselleri, beş tane şiir, karışık teknikle yapılmış üç boyutlu beş kafa heykelinden oluşur. Ayrıca mekanda asılı olan şiirlerin beş ayrı kişi tarafından okunmuş ses kaydı çalmaktadır. Amaç, klasik sergi anlayışında sadece “izleyici” olma durumunu ortadan kaldırarak, sergiye katılanları birbirinden bağımsızmış gibi görünen çalışmalarla etkileşime girmelerini sağlayarak hepsini kendi kendilerine bir araya getirmelerini sağlamaktır. Böylece beş kafanın hangi gövdelere sahip olduğunu ve oluşan karakterlerin öykülerini öğrenmiş olurlar.

Bu çalışmalar, *Tasarımasal*'da olduğu gibi metin ve görseli farklı tekniklerle bir arada tasarlayan, okuyucuyu/izleyiciyi daha aktif kılan ve var olan standart düzenlere etkileşimli alternatifler sunmayı amaçlayan deneyimlerdir.

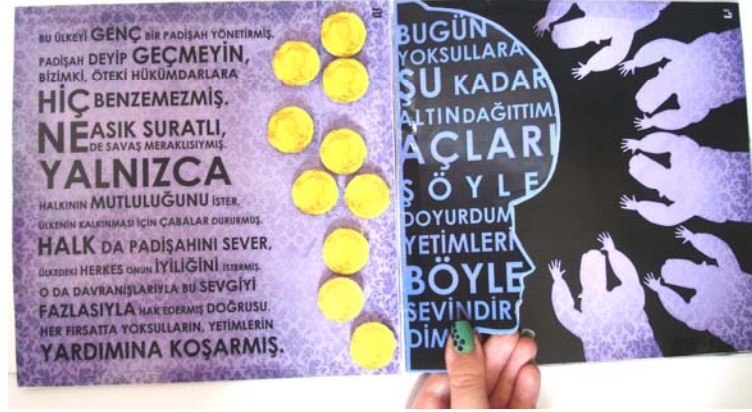
#### 4.1. *Tasarımasal*'da Etkileşim Çözümleri



Şekil 22: *Tasarımasal*, Saray bölümü, sayfa no.1

*Tasarımasal*'ın ilk sayfasında katılımcı 12 punto ile Times New Roman yazı karakteriyle yazılmış standart kitap görünümünde bir sayfa ile karşılaşır. Sayfanın bitiminde yer alan kulp görselini dışarıya doğru çekince ortaya ilk

sayfanın tipografi tasarımı uygulanmış ikinci halini görünce *Tasarımasal*'ın farklı dünyasına girmiş olur. Kulpu tekrar içeri iter ve sayfayı çevirir ve aslında Saray'ın içine girmeye başlar. Padişah'ın başının silueti iki sayfanın ortasında durmaktadır. Katılımcı başı kaldırınca altında pop-up altınlarla karşılaşır, çünkü metinde padişahın o gün altınlarını harcayarak halkına yardım ettiği yazmaktadır. Bu arada Padişah'ın başının silueti içinde kendi diyalogu yer almaktadır, bu espri masalın devamı boyunca tekrarlanmıştır, böylece konuşma çizgisi ile okumaya alışık olunan diyaloglara yeni bir anlayış getirilmiş olur.



Şekil 23: *Tasarımasal*, Saray bölümü, sayfa no:2-3



Padişah'ın başını sayfanın diğer tarafına çevirdiğinde metinde geçen “dalkavuklar padişahın başına toplanır” betimlemesini katılımcı fiziksel olarak gerçekleştirmiş olur. Gerçekten de padişahın başının etrafına beş adet dalkavuk silueti toplanmıştır. Masal metninde söylenmediği hale beş tane dalkavuk kullanılmasının nedeni ise, masalın sonunda Padişah'ın dalkavuklarının yerine yolculuk edilen kentlerde karşımıza çıkan beş kahramanın geçecek olmasına şimdiden zemin hazırlamaktır.



Şekil 24: Tasarımatal, Saray bölümü, sayfa no:5

Bohça yapının başka bir sayfasında masalda, Vezir ile konuşurlarken birden sinirlenen Padişah'ın duyguları, gözlerinin önüne “bir bulut gelip, şimşekler çakmaya başladı” şeklinde betimlenen satırları, katılımcı tarafından gerçekten Padişah ve Vezir'in silüetlerinin ortasındaki şimşekler çakan bulut görseli ile karşılaşılarak ve bulutu kaldırdığında bunun nedeninin öğrenerek gelişir.



Şekil 25: Tasarımatal, Saray bölümü, sayfa no:6

Başka bir sayfada dalkavuklar için yapılan “bala üşüşen sinekler” betimlemesi üzerine padişahın silüeti bal peteği görseli, beş dalkavuk da sinek görselleri şeklinde katılımcının karşısına çıkar. Sineklerin kanatları kenarlara doğru itilerek dalkavukların sözleri okunur.



Şekil 25: Tasarımatal, Saray bölümü, sayfa no:7



Şekil 26: *Tasarımasal*, Saray bölümü, sayfa no:8

Masaldaki karşılıklı konuşmalar için bir sistem geliştirilmiştir. Önce kim konuşuyorsa onun bandı ile karşılaşılır, okunduktan sonra konuşma bandı çekilir ve altından kendine cevap veren kahramanın diyaloguna ulaşılır. Böylece standart kitaplarda alt alta yer alan konuşma metinleri için etkileşimli bir yorum getirilmiş olunur.

Masalda Padişah ve Vezir'in Saray'dan Kör Adam'ın kentine gitmeye karar verdiği satırları okurken, kullanıcı *Tasarımasal*'ın Saray bölümünün sonunda karşısına çıkan Padişah ve Vezir'in maketini yolculuk ettikleri bir sonraki kente fiziksel olarak da taşımış olurlar.



Şekil 27: *Tasarımasal*, Kör Adam bölümü, sayfa no.2

Kör Adam'ın kenti bölümünde pop-up bir şekilde katılımcının karşısına çıkan Kör Adam görseli ensesinden aşağı doğru itilince, işaret parmağıyla yanındaki çuvalı gösterir. Çuvalın içindeki altınlara ulaşan katılımcı bir yandan masalda Kör Adam'ın “ensesine vurunca altın dağıttığını” yazan satırları okur.



Şekil 28: *Tasarımasal*, Kör Adam bölümü, sayfa no.8

Bahsedilen interaktif örneklerde olduğu gibi okuyucu/katılımcı, *Tasarımasal* boyunca kullanılan masalın metnine veya masal metninin kurgusuna herhangi bir müdahalede bulunmaz ama katılımcının kitabı tutuşu, bakış açısı, kitapla olan mesafesi, kimi zaman sayfalara yapacağı müdahaleler (sayfaları açmak, katlamak, itmek vb.) sayesinde masal ilerletilir. Böylece okurlar tek bir yöne doğru sayfa çevirerek ilerlenen klasik biçimli kitaplardan farklı olarak metne göre değişen, birbirini tekrar etmeyen anlatım teknikleriyle (çizgi roman, resimli kitaplar, ya da pop-up vb.) karşılaşır ve masala aktif bir şekilde katılırlar. Kitap bir tasarım ürününe dönüşeceği için, ürünü deneyimleyenler, kitap *okuyucusu* olmaktan çıkarak kitap ile etkileşim içinde olan bir *katılımcı* konumuna dönüşürler. Çünkü *Tasarımasal* katılımcının katılımıyla deneyimlenen bir üründür.

*Tasarımasal*'ın görsel tasarımı için klasik resimli kitaplarda uygulanan “metinde anlatılanları resimleme klişesinin” aksine pasif okuyucu kalıbını kırarak aktif katılımcı dönüşümü gerçekleştirilir. Kitaba uygulanan fiziksel müdahalelerle kurulan etkileşimle okuyucuda/katılımcıda merak uyandırmak, şaşırtmak, tasarım öğeleriyle tanıştırmak estetik beğeni düzeylerinin geliştirmek gibi amaçları karşılamak üzere tasarlanan ve temelde geleneksel masal okuma-dinleme anlayışına etkileşim katan yeni bir yorum getirilmiş olunur.

#### 4.1.1. *Tasarımasal* ve Tasarlanmış Yazının Sanatı: Tipografi

Yazının temel işlevini, işaretler yardımıyla düşünce ve bilgi aktarımı olarak tanımlayabiliriz. Ancak tipografi bu tanımın bir adım daha ötesidir, bir anlamda “yazı ile sanat yapma” boyutudur. Klasik tipografi anlayışı, okunabilirlik ve estetik ekseninde odaklanmış olsa da, çağdaş anlamda tipografi, özellikle postmodern yaklaşım artık kendine bundan farklı hedefler belirlemiştir (Uçar 2004: 106).





Şekil 29: *Tasarımasal*, Saray bölümü, sayfa no:1

*Tasarımasal*'da tipografi, masaldaki mesajın anlaşılır bir şekilde iletilmesinin dışında görsel bir dil ortaya koyma iddiası taşımaktadır. Yazı karakteri olarak "Century Gothic" seçilmiştir. Bu yazı karakteri ile okunabilirlik, görsel algılanabilirlik gibi işlevler çözümlenirken ayrıca geleneksel ve oryantal özellikler taşıyan masal modernize edilmiş olunur. Tipografinin önemini belirtmek için *Tasarımasal*'ın ilk sayfası hem klasik hem modern bir anlayışla tasarlanmıştır. İlk başta okuyucunun/katılımcının karşısına 12 punto ile "Times New Roman" yazı karakteri ile yazılmış standart kitap sayfası görseli çıkar, sonrasında okuyucu/katılımcı sayfanın sonunda yer alan kulpu çekince aynı sayfanın tipografik tasarımıyla karşılaşır ve böylece *Tasarımasal*'ın farkı algılanmaya başlanır.

Okuyucunun/katılımcının karşılaştığı sayfada “evvel zaman içinde, kalbur zaman içinde, cinler cirit oynar iken eski hamam içinde” sözünde geçen “içinde” sürekli tekrarlandığı için farklı bir yerleşimle bir tasarım yapılmıştır. Aynı anlayıştan “güzel mi güzel” sözünün tasarımı için de yararlanılmıştır.

“Aydınlık bir gökyüzü, parıltılı bir deniz, verimli topraklar” kelimelerinin içinde geçen sıfatlardan yararlanılarak , “Bir varmış, bir yokmuş” sözünde “yokmuş” kelimesinin opaklığı düşürülerek kelimelerin anlamları şekillendirilmiştir. Kısaca *Tasarımasal*'da tipografinin amacı yalın bir anlayışla sözü şekillendirmektir. *Tasarımasal* boyunca bu amacı gerçekleştirmek üzere çeşitli tarzda çözümlerden yararlanmıştır. *Tasarımasal* daha önce gerçekleştirdiğim Haiku<sup>13</sup> projesinin metine göre tipografi ve görsel tasarlama konusunda devamı niteliğindedir. “Nehre bakıyorum. Muz kabuğu elimden düşüyor.” sözlerinden oluşan bir haiku için sıralı üç fotoğraf karesiyle tipografiyi bir arada kullanılarak tarafımdan yorumlanmıştır.



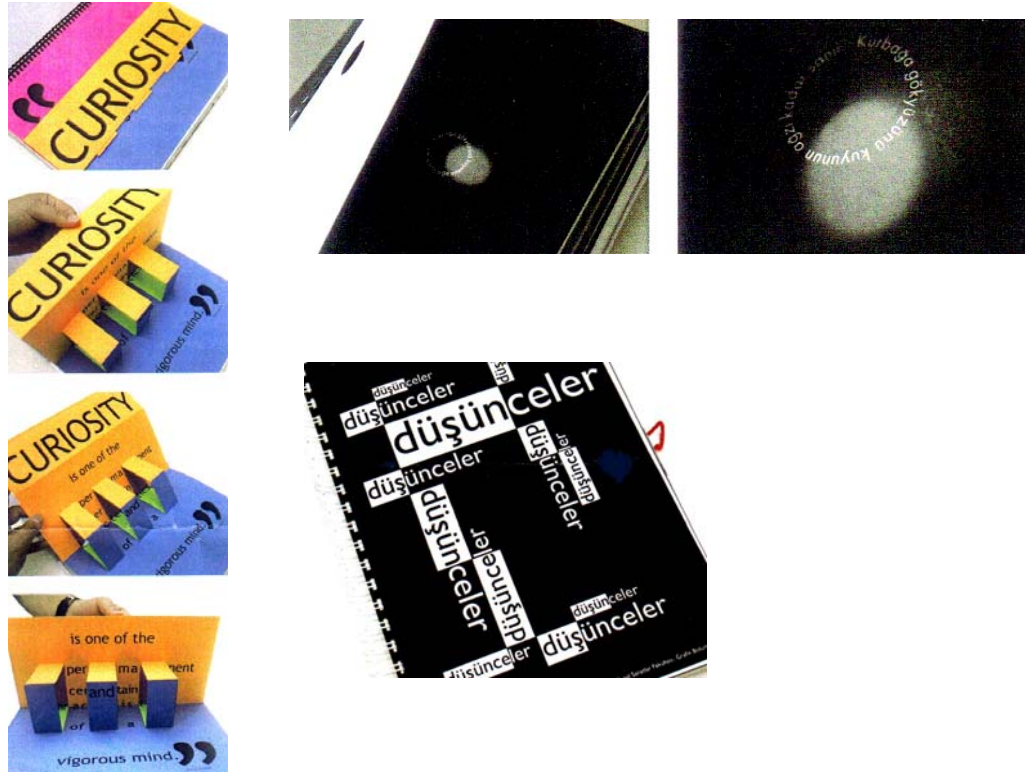
Şekil 30: *Haiku*, 1,2,3

<sup>13</sup> Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı bölümünün ikinci sınıf VCD2125 kodlu Tipografi dersinin final projesidir (2005).



Şekil 31: 3Renk

Kendi şiir ve illüstrasyonlarımı kolaj tekniğiyle birleştirdiğim “3Renk<sup>14</sup>” isimli görsel şiir çalışmalarım aynı şekilde tipografinin farklı şekilde tasarımını kullanarak *Tasarımasal*'a zemin hazırlayan bir başka projedir.



Şekil 32: *Düşünceler Kitabı*

<sup>14</sup> 2007- 2008, “COLORS Notebook Project” of Fabrica,, Japonya, Çin, İtalya. 2007, "3RENK", kişisel sergi, Türkiye. 2005, “SARI”, “Outsiders2005 Project”, İsveç.



*Düşünceler*<sup>15</sup> (Uçar 2007: 62) kitabını tasarlayan grafik bölümü öğrencileri, seçtikleri söyleneni bilinen ya da anonim olan otuz tane özlü sözün anlamlarından yararlanarak sadece tipografik bir kitap tasarımı gerçekleştirmiştir. *Düşünceler* kitabı, seçilen sözlerin anlamlarını ortaya çıkarmak için formu kullanmasıyla ve bazı sözlerin özünün anlaşılması için tasarladıkları kağıt oyunlarına okuyucunun müdahale etmesiyle etkileşim yaratmasıyla *Tasarımasal*'a ilham veren bir örnektir.

#### **4.3. 2. *Tasarımasal* İçinde Bir Tasarım Elemanı ve Sembolik Bir Öge Olarak Doku ve Renk**

Doku, yüzeyle ilgilidir ve dokunma duygusu aracılığıyla algılanan bir tasarım ögesidir. Dokular, dokunma ve görme duyu organlarımız aracılığıyla algılanırlar. Dokunma duygusu, çevremizde var olan hazır şeyler hakkında bilgilenmemize yardım eder. Genellikle dokunma duyumuz aracılığı ile dokuyu algılarız. Bunun beraber, dokunmayla aşına olduktan sonra, gözlerimiz aracılığıyla dokuyu “hissederiz” (Öztuna 2002). *Tasarımasal*' da farklı dokular, farklı şekilde ilgiyi arttırabilmek için kullanılmıştır. Değişik dokular kullanılırken, renk ya da ton değeri çeşitliliği ekleyerek kompozisyonlar daha sıra dışı hale getirilmiştir. Masalda geçen tasvirlerden yararlanılarak iki çeşit doku tasarlanmıştır. Birincisi, saray bölümü boyunca arka planda yer alan

---

<sup>15</sup> Çalışmanın adı: *Düşünceler*, Tasarımcılar: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve San Diego State Üniversitesi Grafik Bölümlerindeki öğrencileri (Tevfik Fikret Uçar yönetiminde) 1. “Merak, güçlü bir aklın kalıcı ve kesin bir özelliğidir.”( Curiosity is one of the permanent and certain characteristics of a vigorous mind)- Samuel Johnson, 2. “Düşünceler” kitabı, 3. “Kurbağa gökyüzünü kuyunun ağzı kadar sanır.”- Çin atasözü.

bezemeler örneğinde olduğu gibi görsel dokulardır. Görsel doku, malzemelerle yaratılan gerçek dokunun illüzyonudur. Bu dokular gözler aracılığı ile hissedilir. İkinci çeşidi ise dokunarak algılanabilecek şekildedir. Buna örnek olarak Kör Adam'ın kenti bölümünde sayfa numaralarının Braille alfabesindeki (Körler alfabesi) sembollerin kabartılarak kullanılması gösterilebilir. Üç boyutlu olan gerçek dokular katılımcı tarafından dokunularak algılanırlar.

Tasarımcı, kavramsal çözüm, tipografi, kompozisyon gibi pek çok sorun ile başa çıkmaya çalışırken bir yandan da renk ögesini tasarımının bir elemanı olarak oluşturmak durumundadır (Uçar 2004: 45). Renk ögesinin *Tasarımasal*'ın masal kentlerinin ve masal kahramanlarının tasarlanmasında önemli bir rolü vardır. Masal mekanları ve kahramanları renk ögesi sayesinde anlamlandırılır, birbirleriyle ilişkilendirilir ve birbirlerinden ayrılırlar. Yine renk ve tonları sayesinde ön ve arka plan ve tipografi doğru şekilde algılanır.



**Şekil 33: Tebdili kıyafet içinde Padişah ve Vezir kahramanları**

Örneğin; ilk masal mekanı olan Saray için asaleti ve zenginliği sembolize etmek amaçlı mor renk ve tonları kullanılmıştır. Kötü özellik

taşıyan Padişah silueti siyah renkle ifade edilmiştir, Padişah'ı iyi yönde etkilemeye çabalayan Vezir ve diğer kentlerde karşılaştıkları tüm kahramanların silüetleri beyaz renklidir. Beyaz, Latince *candidus* olarak adlandırılır. Bunun sebebi, seçim öncesi adayların (candidate) beyaz giyinmesiyle ilişkilidir. Eski Roma'dan beri Avrupa'da resmi kurumlar için aday olanlar beyaz giyerlerdi (Chevalier-Gherbrant 1996:1105). Beyaz; saflık ve temizliğin sembolüdür, olumlu ve kabul edici bir tavrı vardır (Uçar a.g.e.: 48). Siyah ve beyaz renklerin iyiyi ve kötüyü sembolize etmekte kullanımı çok temel bir kavram olduğu için, okuyucunun/katılımcının bunu algılaması zor olmaz. Padişah, diğer kentlerdeki iyi kahramanları tanıyıp başına gelenlerden ders aldıkça siyah renkli silüetinin rengi yavaş yavaş açılarak en sonunda saraya döndüğünde beyaza dönüşür. Padişahın içsel dönüşümü, renklerin siyahtan beyaza geçişiyle ifade edilerek okuyucuya/katılımcıya yansıtılmış olur.



Şekil 34: Claire Van Vliet, *The Dream of The Dirty Woman (Pis Kadının Rüyası)*, 1980

*The Dream of The Dirty Woman (Pis Kadının Rüyası)*<sup>16</sup> (Wasserman 2007: 89), 1975 ve 1976 yıllarında “Bread and Puppet” (Ekmek ve Kukla) tiyatrosunda gösterilen Elka Schumann’ın bir oyununa dayanarak hazırlanmıştır. *Tasarımasal*’da kullanılan gibi bir edebi eser olan bu oyun 1789 Fransız İhtilali’nde geçer ve Bastille’de tutuklu bir kadınla ilgili bir rüyadan ilham alır. Kadın kahramanın arkadaş olduğu bir gardiyan, onun cezaevinden kaçmasına yardım eder. Kitabın son sayfasında, “kirli kadının” artık kirli olmadığını, güzel bir elbise ve başında çiçeklerden yapılmış bir tacıyla zengin bir adamla evli şekilde görselleştirerek kitabı tasarlayan, kahramanın içsel dönüşümünü doğrudan okuyucuya yansıtmıştır. *Tasarımasal*’da Padişah’ın kötü özelliklerinden dolayı siyah silütle ifade edilen görselinin masal sonunda karakterinin iyileşmesiyle beyaza dönüşümünün görselleştirilmesi fikrinin ortaya çıkışında bu çalışmadan ilham alınmıştır. *Tasarımasal* okuyucusu/katılımcısı masaldaki betimlemelere göre kullanılan renklerin tek başlarına analizinin yanı sıra, birbirleriyle olan ilişkilerini de kurmaya çalışarak bu yönden de aktif pozisyonlarını koruyacaklardır.

---

<sup>16</sup> Sanatçı: Claire Van Vliet (American, d. Kanada 1933), Çalışmanın adı: *The Dream of The Dirty Woman (Pis Kadının Rüyası)*, Çalışmanın yılı: 1980, Çalışmanın metni: Elka Schumann’ın Oyunu, Kullanılan Teknik: Taş, [Maden] kabartma baskılar, kalipografi yumuşak renkli kağıt üstüne basılmış, Boyut: 12.5\*12 inç., Baskı: 85.baskı; Janus Press, Newark, Vermont.

#### 4. **TASARIMASAL: ÇAĞDAŞ SANAT BOYUTU OLAN BİR TASARIM PROJESİ**

Bir kitabı anlamak için, kitabı fiziksel bir obje olarak ele almak gerekir. Kitabı elinize alarak, tutarak, hissederek, bakarak ve inceleyerek; bunları rutin ve alışkanlıkların getirdiği mekanikleşmiş hareketlerle değil, tüm bu sürecin ve göz ve el hareketlerinin bilinçli bir çaba ile izlenmesi gerekir (Smith 2000: 55). Anlatılan çabalar ile keşfedilecek olan *Tasarımasal* hem tasarım hem sanat ürünü özelliklerini taşır.

Amerikalı mimar Louis Sullivan tarafından ortaya atılan “biçim işlevi takip eder” fikri, modern tasarımda temel bir ilkedir (Sparke 1986: 17). Malcolm Barnard’a göre ‘görülebilir ve iletişimsel ya da işlevsel bir amaç içeren şey’ iyi bir tasarım tanımıdır (Barnard 2002: 31). Vitruvius’a göre iyi tasarımın üç özelliği vardır; işlevsel yani yararlılık, strüktür ve estetik (Bayazıt 2008: 270). Bu tanımlara göre *Tasarımasal*, grafik tasarımlarıyla görseldir, okuyucusu/katılımcısı ile kurmak istediği bir iletişim vardır ve standart kitaba işlevsel bir amaç getirir. Bir nesne ya da ürün için işlevsel denildiğinde, özel bir işlev ya da kullanım için tasarlanmış ya da adapte edilmiş olduğu anlaşılır. Tasarım yararlı sanat olarak da adlandırılır; sanat ve bilim arasında mütevazı bir yere sahiptir. Resim, heykel, müzik ya da şiir gibi güzel sanatların işleri işlevsel olarak kabul edilmezler. Çünkü onların amaçları şu andaki yararları ile tanımlanamaz (Bayazıt a.g.e. :271). İşlevsel olma yönüyle *Tasarımasal* bir tasarım ürünü olarak kabul edilebilir.

*Tasarımasal* bir tasarım ürünü olarak ürün tasarımındaki adımlardan

fikrimce ‘Var Olan Bir Ürünün Yeni Bir Doğrultuda Tasarlanması’ grubuna girer. Bu gruba giren ürünler, ‘özellikle çok uzun bir süre boyunca, genellikle de üzerinde herhangi bir teknolojik yenileme yapmadan sürdürülmüş bulunan bir ürün, yeni bir kimlik altında tasarlanmaktadır. Ancak bu durumda, ürünler genellikle, uzun bir süre boyunca yeterince yenilenmemiş olduğu için, katılımcının bakış açısıyla bir anlamda “her yönüyle yorgun düşmüş”tür. O nedendir ki, yalnızca biçim yenilmeye dayanan bir tasarım çalışmasıyla, böyle yorgun bir üründen yeni ve başarılı bir ürün elde edilmesi çok zordur. O ürünün “öz”ünde de bir anlam yenilmesi gereklidir. Daha doğrusu, eski ürün, özünü, biçimiyle, kimliğiyle teknolojiyle yepyeni bir doğrultuda tasarlanmalıdır (Özer 1973: 31). Daha çok endüstri ürünleri için yapılan bu açıklamalar fikrimce *Tasarımasal* projesine de uymaktadır. Uzun bir süredir aynı standartlar içinde var olan kitap anlayışına *Tasarımasal* yeni bir öneri getirir. Bunu yaparken de, ele aldığı masalın özünü ortaya çıkaran estetik bir form içinde tasarlanır.

Türkçede *estetik*, İngilizcedeki *aesthetics* sözcüğü, *Yunanca aisthesis* ya da *aisthanesthai* sözcüğünden gelmektedir. Bu felsefe dalı güzellik ve sanatın özel bir kuramı kavramlaştırılmasıdır: Belirli bir zevk ya da duygulara ve özellikle göze hoş gelen ve hoş görünümü ve etkisi olan yaklaşımlara verilen addır (Bayazıt a.g.e. :303). Estetik bir kaygı ile birden fazla üretimi yapılmayan, kitabın bilgi taşımak dışında formunun kullanılarak iletişimini sağladığı biçimine “Kitap Sanatı” (Book Art) denir. *Tasarımasal* da aynı kaygı ile masala özgü tasarlanan formuyla okuyucusu/katılımcısı ile iletişim kurma amacındadır, bu yönüyle de bir çağdaş sanat ürünü olarak kabul edilebilirdi.

Ancak çoklu üretim kaygısı olduğu için bir sanat eseri değil, sanattan ilham alan çoğaltılabilen bir tasarım ürünüdür.

## 6. SONUÇ

### 6.1. *Tasarımasal*'ın Baskı ve Çoğaltımı

Sanatçı kitabının üretim ve çoğaltımındaki avantajı onun diğer “galeri” sanatlarından farklılaştığı noktadır. Sadece bir şehirde, bir galeride bulunan bir eseri her izleyici göremeyebilir, ancak teorik olarak 5000 adet basılan bir eseri 5000 ayrı insan, dünyanın 5000 ayrı noktasında aynı ya da farklı anlarda görme şansına sahiptir (Phillpot 1998: 34). *Tasarımasal*'ın temelinde yatan mantık, kitap kadar kolay üretilabilen ve maliyetinin çok yüksek olmayacak bir şekilde çoğaltılmasıdır. Bunun için özellikle sadece malzeme olarak kağıt kullanılmıştır. Tabii ki kodex kitaplardan farklı anlayış ve üretim tekniklerine ihtiyaç vardır.

*Tasarımasal*'ın ilk bölümü olan Saray bölümünü göstermek ve fiyatlandırmak amacıyla Doğan Egmont Yayınevi ile görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeden kısa bir süre sonra o bölümün bir demosu yayınevi tarafından hazırlanmıştır. Yaptıkları araştırmaya göre 3000 adet basıldığı varsayılarak birim fiyatının 5.25 TL. olabileceği sonucuna varılmıştır. Bu durum *Tasarımasal*'ın üretime ve çoğaltıma gayet elverişli bir tasarım olduğunun kanıtıdır. Tezin kapsadığı bölümlerin dışında masalın tamamı tasarlandığında basımın gerçekleşmesi için çalışmalar devam edecektir.

## 6.2. Öneriler

Kitap Tasarımı/ Kitap Sanatı alanında tarafımdan yapılan ön araştırma sonucunda edinilen bilgiler ve *Masal Masal İçinde* masalı için tasarlanan *Tasarımasal* farklı edebi metinler için de kitabın içeriğinin üç boyutlu ve/veya etkileşimli hale getirilmesi konusunda öneriler sunar. Bu öneriler hem kitap okuma anlayışını, hem tasarımcının rolünü, hem de kitap pazarını etkileyebilecek niteliktedir.

*Tasarımasal*'a verilen isim zaten masalların bu şekilde tasarlanmasıyla üretilen kitaplar türünün adı olarak düşünülmüştür. Masal dinlemeye ve okumaya yeni bir yorum kazandıran ve anlatı kültürünü değiştiren iddialı bir tasarımdır. Çocuklar ebeveynleri ile birlikte *Tasarımasal*'ı keşfederken bir kutu oyun oynar gibi eğlenirken bir yandan tasarım öğeleriyle erkenden tanışmış olurlar. Bu tür, okuyucunun genel yayıncılığa olan algısının ve beklentisinin değişmesinde öncülük edebilir.

Günümüzde digital ortamlarda okunabilen kitabın üç boyutlu varlığını sürdürebilmesi yeni form ve anlayışlarda tekrar yorumlanarak, bu alanda denemeler yapılmasına bağlıdır. *Tasarımasal* bir yayınevi ile üretilir ve dağıtılırsa, tasarımcıların kitap tasarımı alandaki bu eksikliğin farkına vararak, yaratıcı ve özgün tasarımlar ortaya çıkarmalarında etkili olabilir. Böylece tasarımcının kitap üzerindeki kitap kapağı ve sayfa düzeni tasarlanması gibi kısır rolünün artarak, kitabın içeriğine göre sunuş biçiminin (form, malzeme, ambalaj vb.) tamamen bir tasarım ürünü olarak ele alınabilmesine katkıda bulunulur.

Kitabın aynı zamanda bir tasarım ürününe dönüşmesi, kitapçılar dışında



da erişilebilir olması sağlanarak pazarlanması, satışı ve böylece kitabın piyasadaki konumlanmasını değiştirebilir.

Günümüzde klasik roman metinleri çizgi roman türünde yeniden okuyucuyla nasıl buluşturuluyorsa, *Tasarımasal* da uygulandığı gibi bu metinleri kendi türünün özelliklerine göre okuyucuya sunarak ve tekrar okunmasını sağlayarak, eski içeriklerin okuyucu tarafından tekrar değer kazanmasında fayda da sağlayabilir.

Son olarak gerçekleştirmiş olduğum bu ürün ve saymış olduğum nitelikleri üzerine yeni akademik araştırmalar yapılarak bu alanın gelişimi için yeni çalışmalar ve projeler üretilebilir.

## KAYNAKLAR

- And, M. 1977. *Gölge oyunu*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Barnard, M. 2002. *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Başarır, G. 2004. “Üç Nesne Kitaba Dair”. *Artist* 11: 25.
- Bayazıt, N. 1994. *Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Metotlarına Giriş*. İstanbul: Literatür Yayınevi.
- , 2008. *Tasarımı Anlamak*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Bringhurst, R. 2001. *The Elements of Typographic Style Version 2.4*. Kanada: Hartley & Marks Publishers.
- Chevalier, J. ve Gherbrant, A. 1996. *Dictionary of Symbols*. J. Buchanan-Brown (Çev.). İngiltere: Penguin Yayınları.
- Drucker, J. 1995. *The Century of Artists' Books*. New York: Granary Books.
- Erkmen, B. ve Diğerleri. 1993. “Bir Kitabın Organları Geçmişle Gelecek Arasında Kıvranan Sanat: Çağdaşlık Sorunları”. *Salı Toplantıları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Karutz R. 1919. *Dan Schattenteather des Orients*, Lubeck.
- Gasperini J.ve Jacobsın J. 1999. *Structural Ambiguity: An Emerging Interactive Aesthetic” in Information Design*, Massachusetts: MIT Pressi Cambridge.
- Klima, S. 1998. *Artists Books: A Critical Survey of the Literature*. New York: Granary Books.
- Özcan, O. 2003. *İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özer, B. 1973. *Kültürel Yapı, Sanat ve Endüstri Dizaynı*, İstanbul: Yapı, Yapı

- Endüstri Merkezi Yayını. s.1.
- Öztuna, H. Y. 2002. *Sanatın Özü*. Yayınlanmamış Kitap. İzmir.
- Packer R. ve Jordan R. (Der.). 2001. *Overture” in Multimedia, From Wagner to Virtual Reality*. Londra: Norton & Company Inch.
- Perree, R. 2002. *Cover to cover: Artist’s Book in Perspective..* Rotterdam: Nai Publishers.
- Persson P. ve Munro A. 1999. *Understanding Representations of Space: Comparion of Visualisation Techniques in Mainstream Cinema and Computer Interface*. Londra: Springer-Verlag.
- Phillpot, C. 1998. *Contemporary Artists’ Books*. New York: D.A.P./American Federation of Arts.
- Pile, J. F. 1979. *Design: Purpose, Form and Meaning*. New York: W.W.Norton & Company and The University of Massachusetts Press.
- Smith, K. 2000. *The Book as a Physical Object. A Book of the Book*, J. Rothenberg ve S. Clay (Der.), New York: Granary Books.
- Uçar, T. F. 2004. *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkilap Yayınevi.
- 2007. “Düş, Düşün, Düşünceler...”. *Grafik Tasarım Dergisi* 13: 62-71.
- Ümit, Ahmet. 2009. Yazar, “Masal Masal İçinde” konulu görüşme, 4 Ocak, İstanbul.
- , 2008. *Masal Masal İçinde*. İstanbul: Doğan Egmont.
- Wasserman, K. 2007. *The Book Art, Artists’ Books From The National Museum of Women In The Arts*. NewYork : Princeten Architectural

Press.

*Book and Paper*, Eriřim tarihi: Haziran 2009

[http://www.colum.edu/book\\_and\\_paper](http://www.colum.edu/book_and_paper).

*Book Arts*, Eriřim tarihi: Haziran 2009 <http://www.bookarts.com>.

*Boston Book Arts*, Eriřim tarihi: Haziran 2009 <http://www.bostonbookarts.org>.

*Can Göknil*, Eriřim tarihi: Aralık 2009 <http://www.cangoknil.com>.

*Colophon*, Eriřim tarihi: Haziran 2009 <http://www.colophon.com>.

*Irma Boom*, Eriřim tarihi: Haziran 2009

<http://www.designmuseum.org/design/irma-boom>.

*Kesselskramer Publishing*, Eriřim tarihi: Haziran 2009

<http://www.kesselskramerpublishing.com>.

*Philobiblon*, Eriřim tarihi: Haziran 2009 <http://www.philobiblon.com>.

*Sandiego Bookarts*, Eriřim tarihi: Haziran 2009

<http://www.sandiegobookarts.com>.

*We Productions*, Eriřim tarihi: Eylül 2009 <http://www.weproductions.com>.

*Virose*, Eriřim tarihi: Haziran 2009 [http://virose.pt/vector/b\\_13/nolle.html](http://virose.pt/vector/b_13/nolle.html).