

## Yer Oluşturmada Yenilikçi Tipografi Uygulamalarının Deneyimsel Grafik Tasarıma Etkisi

*The Effect of Innovative Typography Applications in Placemaking within Experiential Graphic Design*

### ÖZET

Deneyimsel grafik tasarım, ziyaretçiler ve mekanlar arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlayarak ortamları daha ilgi çekici ve anlamlı hale getirmektedir. Bu alan, olumlu deneyimleri teşvik ederek kullanıcıların ve ziyaretçilerin refahını artıran insan merkezli mekanlar yaratmaya odaklanmaktadır. Tipografi, renk, imge, biçim ve teknoloji gibi araçları kullanan deneyimsel grafik tasarım, mekanları ziyaretçilerin içselleştirdiği anlatılara dönüştürerek daha önce hiç gitmedikleri yerlerde bile tanıdık hissetmelerini sağlayan bütünsel bir yaklaşım sunmaktadır. Yenilikçi tipografi bu süreçte önemli bir rol oynayarak bilginin geleneksel iki boyutlu yüzeylerin ötesine geçecek şekilde görsel ve işitsel olarak düzenlenmesine yardımcı olmaktadır. Tipografiyi üç boyutlu mekanlara entegre eden bu yaklaşım, duygusal iletişimi sanatsal bir ifadeye dönüştürerek insanları mekanlara daha derin bir düzeyde bağlamaktadır. Bu bağlantı yalnızca bir yerin fiziksel unsurlarını geliştirmekle kalmayarak aynı zamanda bireylerin çevrelerindeki dünyayı algılamaya ve onunla ilişki kurma biçimlerini de zenginleştirmektedir. Bu araştırma, yer oluşturmada yenilikçi tipografinin deneyimsel grafik tasarımdaki etkilerini incelemektedir. Bu çok disiplinli keşif, grafik tasarımın bir disiplin olarak kapsamının genişlemesine olanak sağlayacak, tasarımcılara ve araştırmacılara daha geniş bir perspektif sunarak yeni teknikler ve araçlar denemeleri konusunda cesaretlendirecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Yer Oluşturma, Yenilikçi Tipografi, Deneyimsel Grafik Tasarım

### ABSTRACT

Experiential graphic design redefines the relationship between visitors and spaces, making environments more engaging and meaningful. This field focuses on creating human-centered places that enhance the well-being of users and visitors by fostering positive experiences. By employing tools such as typography, color, imagery, form, and technology, experiential graphic design offers a holistic approach to placemaking, transforming spaces into narratives that visitors internalize, often making them feel familiar even in places they've never been before. Innovative typography plays a pivotal role in this process, helping to organize information visually and audibly in ways that transcend traditional two-dimensional surfaces. By integrating typography into three-dimensional spaces, this approach elevates emotional communication into an artistic expression, connecting people to places on a deeper level. This connection not only enhances a place's physical elements but also enriches how individuals perceive and relate to the world around them. The research delves into the impact of innovative typography in placemaking within experiential graphic design. This multidisciplinary intersection will allow graphic design to expand its scope as a discipline, offering designers and researchers a broader perspective and encouraging them to experiment with new techniques and tools.

**Keywords:** Placemaking, Innovative Typography, Experiential Graphic Design

### GİRİŞ

İletişim araçlarının, özellikle de görsel göstergelerin tarihsel gelişimi, mağara resimleri ve çizimlerinde görüldüğü gibi Paleolitik döneme kadar uzanmaktadır. Tarih boyunca çevreleriyle iletişim kurmak için çeşitli araçlar kullanan insanlar, her bir duyu sistemi için farklı iletişim yöntemleri geliştirilmişlerdir. Ortaya çıkan resimler, işaretler ve çeşitli çizimler ilk görsel iletişim göstergelerinin kökeninin yaklaşık otuz ila kırk bin yıl öncesine, mağara dönemine dayandığını göstermekte ve iletişimin en eski örnekleri olarak kabul edilmektedir. O dönemin insanları için belirli işlevlere hizmet etmek üzere farklı yüzeylere yapılan tasvirleri, alet, araç gereç, çanak çömlek ve çeşitli süs eşyaları gibi nesnelere takip etmiş ve kısa bir süre içinde insanların günlük yaşamlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. İnsanlık tarihinin ilk çizimleri olan bu tasvirler, heykelcikler ve çanak-çömlekler, tıpkı diğer kullanım eşyaları gibi, insanın günlük yaşamında farklı görevler üstlenerek günlük yaşamlarına ilişkin olası sorunlarını kolaylaştırmayı amaçlamıştır (Demir, 2010: 58).

Serra Kızıldaş<sup>1</sup>  
Mehmet Emin Kahraman<sup>2</sup>

### How to Cite This Article

Kızıldaş, S. & Kahraman, M. E.

(2024). "Yer Oluşturmada

Yenilikçi Tipografi

Uygulamalarının Deneyimsel

Grafik Tasarıma Etkisi"

International Social Sciences

Studies Journal, (e-ISSN:2587-

1587) Vol:10, Issue:9; pp:1637-

1645. DOI:

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13841905>

Arrival: 12 August 2024

Published: 30 September 2024

Social Sciences Studies Journal is

licensed under a Creative

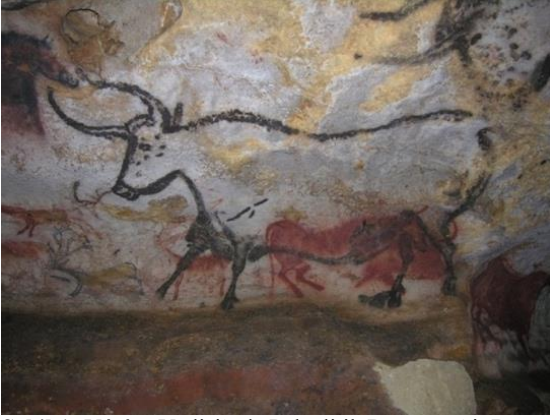
Commons Attribution-

NonCommercial 4.0 International

License.

<sup>1</sup> Doktora Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım A.B.D., İstanbul, Türkiye. ORCID: 0000-0002-4932-6744

<sup>2</sup> Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, İstanbul, Türkiye. ORCID: 0000-0002-2089-3067



**Şekil 1:** Vézère Vadisi'nde Paleolitik Döneme Ait Duvar Resimleri, Lascaux Mağarası, Fransa

**Kaynak:** <https://whc.unesco.org/en/list/85/>, 08.05.2024

Tarih öncesi toplulukların günlük yaşamlarında pratik işlevleri yerine getirmek için yaratılan bu eserler, görsel ifade yoluyla insan ihtiyaçlarının ve zorluklarının ele alınmasında tasarımın rolünün başlangıcına işaret etmiştir (Şekil 1). Aletlerin, çanak çömleklerin, süs eşyalarının ve sanat objelerinin bilinçli bir şekilde yaratılmasıyla, tasarım yalnızca iletişim için değil, aynı zamanda işlevselliği artırmak ve toplumlarındaki pratik kaygıları gidermek için de kullanılmıştır. İnsan bilinciyle maddi ve manevi alanların gelişen ihtiyaçlarını yanıtlayan tasarım, bilim ve endüstrideki ilerlemelerle yeni makinelerin yaratılmasını kolaylaştırmış, yeni teknik ve malzemelerin üretimine ilham vermiştir.

Tasarım, ihtiyaçları karşılamak için yaratıcılığı, estetiği ve felsefeyi birleştiren çok yönlü bir çabadır. Ürün geliştirme ve tüketiminde önemli bir yere sahip olan tasarım yönetimi, görsel çekiciliğin karmaşıklığı içinde, görseelliğin derinlemesine anlaşılmasını ve sürece rehberlik edecek etkili metodolojilerin geliştirilmesini gerektirmektedir. Genel bir tanımlamayla tasarımın insan bilincinin bir eylemi olduğunu, bu eylemi yönlendiren dürtülerin ise maddi ve ruhsal dünyanın gereksinimleri olduğunu söylenebilir. (Akdemir, 2017, 87). Döngüsel bir şekilde ortaya çıkan ihtiyaçları karşılayabilecek tasarımlar yaratmak için derin bir bilgi birikimi faydaya yönelik katkı sağlamaktadır.

Tasarım felsefesinin oluşturulmasında kavram geliştirme yani esinlenme önemli bir husustur. Tasarımcı tasarımın felsefesini oluştururken bazen doğadan, bazen bir malzemedan, bazen bir olaydan ya da durumdan esinlenerek kavram ya da kavramlar geliştirebilir ve tasarımının felsefesini oluşturabilir (Demirarslan ve Demirarslan 2020: 40). Bir tasarım felsefesi oluşturma sürecinde, konsept geliştirme bir ilham kaynağı olarak görülebilmektedir. Tasarımcılar, doğanın organik formlarını, malzemelerin benzersiz özellikleri ve hatta sosyal olaylar veya koşulları ilham alabilirler. Tasarımcılar, bu farklı kavramları çevrelerindeki dünyayla derin bir bağlantı kurabilmek için tasarım felsefelerinde sentezleyerek yaratımlarına derinlik ve anlam kazandırır. Bu yaklaşım, tasarım ve kavram geliştirme arasındaki kuvvetli bağın altını çizmektedir, çünkü her iki unsur da nihai tasarım sonucuna anlam katmak için bir araya gelmektedir. Sonuç olarak, konu hakkında kapsamlı bir araştırma yapmak, bu süreçte uygulanan en önemli çözümlerden biridir.

Tasarım tarihinin evrimi, bir ürünün amacını ve biçimini belirleyen işlev kavramıyla ayrılmaz bir şekilde bağlantılıdır. Tasarımın işlevselliği, fayda ve estetik çekicilik arasındaki dengenin altını çizerek ürün geliştirme ve tasarım süreçlerinin yörüngesini şekillendirmektedir. Tasarımın işlevselliği, ürün geliştirme sürecinin temelini oluştururken, biçim ve işlev belirli bir amacı yerine getirmek üzere birleşmektedir. Başarılı bir tasarım, amaçlanan işlevle uyum sağlayarak, fayda ve estetik arasında hassas bir denge kurarak amacına ulaşmaktadır.

## Tasarımda İşlevsellik



**Şekil 2:** Zincirli Çatal (2015) ve Rahatsız Edici Sulama Kabı (2017), Katerina Kamprani  
**Kaynak:** <https://www.theuncomfortable.com/>, 08.05.2024

Bir tasarım işlevsellik yerine estetiğe öncelik verdiğinde, kullanılabilirliğin zarar görebileceği öne sürülebilmektedir. Bununla birlikte, güzellik ve sanatla ilgili düşüncelerin temel insan arzularını karşıladığını savunmak da geçerlidir. Sanatsal unsurların eklenmesinin, bir nesneyi daha ayırt edici ve ilgi çekici hale getirerek kullanılabilirliği ve kullanılabilirliği artırabileceği iddia edilebilmektedir (Pettersson, 2023: 52). Estetiğe işlevden daha fazla öncelik vermek, stil için konforu feda eden aşırı süslü mobilyalarda olduğu gibi kullanılabilirliği tehlikeye atabilmektedir. Tersine, sanatsal unsurların dahil edilmesiyle ürünlerle kurulan duygusal bağ, kullanılabilirliği zenginleştirebilmektedir. Bu nedenle, görsel çekicilik ve pratiklik arasındaki dengeyi kurmak işlevsel gereksinimleri ve insan isteklerini karşılayan ürünler yaratmak için önemlidir. Tasarımda estetik ve işlev dengesine somut bir örnek olarak Atinalı mimar Katerina Kamprani'nin "The Uncomfortable" (Rahatsız Edici) ismini verdiği koleksiyonu verilebilir. Bu seride sanatçı, işleve sahip olan nesnelerin işlevlerini kasıtlı olarak yok etmiştir. Nesnelerin amaçlarını yeniden düşünmeye teşvik eden bu eserler, işlevsel tasarımın günlük hayatımızdaki önemini yeniden sorgulamamızı sağlamaktadır (Şekil 2).

Tasarımcılar, çeşitli kaynaklardan ilham alarak ve yaratıcı düşünceleri kullanarak özgün anlatılar geliştirmektedirler. Bu, etkili tasarımlar üretme sürecinde önemli bir yere sahiptir. Yaratıcılık, tasarım felsefesinin temelidir; bu nedenle özgünlükten yoksun tasarımlar, amaçlanan mesajı iletmekte başarısız olabilmekte ve gerçek dünyadaki uygulamalarda değerlerini ve kullanılabilirliklerini azaltabilmektedir. Tasarım felsefesi, tasarım süreci boyunca bir rehber görevi görerek özgün anlatıların geliştirilmesini ve etkili tasarımların üretilmesini sağlamaktadır. Tasarımcılar temanın belirlenmesinden tasarımın uygulanmasına kadar geçen süreçte, yaratıcı düşünceleri kullanarak mesajı etkili bir şekilde iletmeye yönelik yenilikçi çözümlerin sunulmasına yol açmaktadırlar.

## DENEYİMSEL GRAFİK TASARIM

Deneyim, çevreyle etkileşimlerden kaynaklanan ve bireysel algı ve davranışları etkileyen kalıcı izlenimleri ifade etmektedir. Deneysel Grafik Tasarım alanında, bu etkileşimler algı ve davranışta kalıcı değişikliklere yol açabilmektedir. Genel olarak deneyim, bir organizmanın çevreyle etkileşiminin ardından içinde bıraktığı "iz" olarak tanımlanmaktadır. Bu izler hem gözlemlenebilen hem de gözlemlenemeyen tepkileri kapsayan kalıcı davranış değişiklikleri olarak ortaya çıkmaktadır. Çevresel etkileşim yoluyla kazanılan deneyimler, bireylerin çevrelerindeki dünyayı nasıl anlamlandırdıklarında önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda deneyim, tasarım kavramının anlaşılması ve bir eylem olarak hayata geçirilmesi için elzemdir ve tasarımın algılanması ile hayata geçirilmesinde kilit bir faktör olarak hizmet etmektedir (Kandemir, 2018: 121). Deneysel Grafik Tasarım, bireyler üzerinde kalıcı izler bırakan, algılarını ve davranışlarını şekillendiren çevresel etkileşimler aktif bir rol oynamaktadır. Nasıl ki deneyimler çevresel etkileşimlerin organizmalar üzerinde bıraktığı "izler" ise, deneysel grafik tasarım da fiziksel mekanlara veya dijital arayüzlere akılda kalıcı ve etkili unsurlar yerleştirmeyi amaçlamaktadır.



Şekil 3: Şanghay Oyun Alanı, Tongji Üniversitesi, Pekin, 2018

Kaynak: <https://segd.org/projects/shanghai-playscape/>, 12.05.2024

Deneyimsel grafik tasarım alanında dünyanın önde gelen kuruluşu olan SEG D tarafından tanımlandığı şekliyle Deneyimsel Grafik Tasarım; tipografi, renk, görüntü ve teknoloji gibi çeşitli unsurların stratejik olarak düzenlenmesi yoluyla iletişimsel ortamları şekillendirmeyi amaçlayan bir dizi tasarım uygulamasını içermektedir. Bunların arasında; yön bulma sistemleri, mimari grafikler, tabelalar, sergi tasarımı ve perakende tasarımı dahil, geniş bir uygulama yelpazesi bulunmaktadır. Deneyimsel grafik tasarım uygulamalarında, dinamik içerikler geliştirmek ve etkileşimli kullanıcı deneyimleri oluşturmak için dijital teknoloji ve sistemler sıklıkla kullanılmaktadır (Dixon, 2014, aktaran: Jones, 2021: 9). “Shanghai Playscape” (Şanghay Oyun Alanı) projesi, bu alanda yapılmış etkili projelerden biridir (Şekil 3). Tongji Üniversitesi Tasarım ve İnovasyon Koleji tarafından geliştirilen ve kamusal alanda uygulanan projede Siping topluluğundaki eski bir yürüyüş yolu çağdaşlaştırılarak, düşük maliyetle ve mikro müdahalelerle yeni bir cep parkı ve oyun alanı oluşturulmuştur. Proje, yerel katılımı teşvik ederek daha sürdürülebilir ve erişilebilir kamusal alanlar için bir örnek niteliğindedir. Geniş bir uygulama alanını kapsayan Deneyimsel Grafik Tasarım, geleneksel anlayışla yeniliğin kesişiminde yer almaktadır. Uygulama alanlarındaki çeşitliliği artırdığı gibi, sürekli kendini yenileyen ve geçmişle gelecek arasında köprü kurabilen yeni bir disiplinin varlığını işaret etmektedir.



Şekil 4: Māori Dili Sokaklarda, Akau, Kaikohe, 2023

Kaynak: <https://akau.co.nz/studio/te-reo-maori-on-the-streets>, 12.05.2024

Grafik tasarım alanı başlangıçta ticari ürünler için reklam materyallerinin oluşturulmasıyla ilgilenmiştir. Ancak günümüzde grafik tasarımcıların karşılaştığı en önemli zorluk, etkili sosyal iletişimi kolaylaştırma gereksinimidir. Bunu ele almak için bilgi tasarımının, sosyal etkileşimin ve semantiğin gelişmiş ilkelerine dayandırılması büyük bir önem taşımaktadır. Tüketicileri ürün satın almaya ikna etmek hala ileri düzeyde uzmanlık gerektirse de bu ikna becerileri etnik ve ırksal hoşgörü, enerji tasarrufu ve çevresel sorumluluk gibi olumlu sosyal davranışları teşvik etmek için giderek daha fazla uygulanmaktadır. Nitekim, davranış değişikliğini teşvik etmek modern grafik tasarımcıların en önemli rollerinden biri haline gelmiştir (Margolin, 2012). Deneyimsel grafik tasarım, grafik tasarımın ticari reklamcılıktan çıktığı ve sosyal iletişimi kolaylaştırmaya doğru geliştiği bir ortamda faaliyet göstermektedir. Grafik tasarımcıların görevi bilgi tasarımı, sosyal etkileşim ve anlambilim ilkelerini kullanarak yalnızca tüketimi değil, aynı zamanda etnik ve ırksal hoşgörü, enerji tasarrufu ve çevresel vatandaşlık gibi olumlu sosyal davranışları da teşvik etmektir. Bu değişim, yüksek düzeyde uzmanlık ve ikna kabiliyeti gerektirmektedir. Kültürel çeşitlilik ve kapsayıcılık ile ilgili konularda, grafik tasarımcılar farklı kültürlerle bakış açılarını kucaklayan ve farklı topluluklar arasında empati ve anlayışı teşvik eden platformlar ve etkileşimli deneyimler geliştirebilmektedirler. Akau Ajansı tarafından yürütülen ve Māori kültürünün görünürlüğünü artırmayı ve Kaikohe'nin ana caddesini canlandırmayı amaçlayan “Te Reo Māori on the Streets” (Māori Dili Sokaklarda) projesi buna bir örnektir (Şekil 4). Yerel gençlerin katılımıyla, Māori kelimelerini içeren süper boyutlu duvar resimleri oluşturulmuş ve ana caddelerdeki bina dönüşümleriyle gerçekleştirilmiştir. Proje, Kaikohe sakinlerinin

geri bildirimlerine dayanarak, Māori kültürünün ve dilinin görünürlüğünü artırarak şehrin sokak manzarasına renk katmayı amaçlamıştır. Bu tür uygulamalar, deneyimsel grafik tasarımın geleneksel rolünün çok ötesinde olduğunu ve toplumsal değişim için güçlü bir araç olarak kullanılabilmesinin altını çizmektedir.

## YER OLUŞTURMA

1970'ler sonrası dönemde mekân kavramı üzerine yapılan tartışmalar, varlık, yer ve hafıza gibi ilgili kavramların geliştirilmesine yol açmış ve nihayetinde “yer” kavramı üzerine öncü tartışmalara yol açmıştır. Mekân ve yer kavramları irdelendiğinde Türkçede böyle bir kavramsal ayrımın olmadığı oysa İngilizcede “space” ve “place” olarak net bir ayrım dikkati çekmektedir. Mekân ve yer kavramları üzerine yapılan araştırmalara bakıldığında bazen mekân bazen de yer kavramının ön plana çıkarıldığı ya da yüceltiildiği dikkati çekmektedir. Genellikle mimarlar, yazarlar, şairler estetik bir kavram olarak “yer hissini” kullanarak “yerin kişiliği” terimini kabul etmektedirler (Usta, 2020: 27). Mekânın kavramsallaştırılmasına ilişkin tartışmalar varoluş, yer ve hafıza fikirlerini içerecek şekilde gelişmiştir. Bu tartışma, “mekân” ve “yer” arasındaki ayrımın özel bir önem taşıdığı “Placemaking” (Yer Oluşturma) ve deneyimsel grafik tasarımın ilişkisini incelerken önemlidir. Türkçe’de bu kavramlar İngilizce’de kullanımına kıyasla belirsizdir. Estetik kaygı içeren sektörlerde sıklıkla “yer duygusu” kavramı tercih edilmektedir. Özellikle mekân ve yerin araştırılması, zaman içinde varoluş, hafıza ve yerin ayırt edici karakteri kavramlarını kapsayacak şekilde gelişmiştir.



**Şekil 5:** Boyalı Hanımlar, Matthew Kavanaugh, Alamo Meydanı, San Francisco, 1892-1896

**Kaynak:** <https://www.travelinusa.us/painted-ladies-san-francisco/>, 23.05.2024

Bu çerçevede bilinmektedir ki deneyim, sosyal, psikolojik, kültürel, tarihsel bağlamı içerisinde mekân kavramını kendine özgü bir karakter taşıyan “yer” kavramına dönüştürmektedir. Bir diğer ifadeyle mekân, deneyim yoluyla bir yer haline gelmektedir (Kandemir, 2018: 122). Yer Oluşturma (Placemaking), mekânın yer niteliği kazanmasıyla mekân algısının fiziksel boyutların ötesine geçmesini, sosyal etkileşimler, psikolojik algılar, kültürel etkiler ve tarihsel anlatılar gibi çeşitli faktörler tarafından şekillendirilen bir yer duygusunu içermesini kabul etmektedir. Örneğin, terk edilmiş bir kent meydanının tabelalar, sanat enstalasyonları ve interaktif unsurların dikkatli bir şekilde entegre edilmesiyle canlı bir toplum merkezine dönüştürülmesi ele alındığında sadece fiziksel çevreyi değiştirmekle sınırlanılmayarak, yerel sakinler arasında aidiyet ve kimlik duygusu geliştiren alanı anlamlı bir yere dönüştürmektedir. “Kartpostal Sırası” veya “Yedi Kız Kardeşler” olarak da bilinen San Francisco’daki “Painted Ladies” (Boyalı Hanımlar), yerleşim bölgelerindeki mimari mirasın korunmasının önemini bir sembolü olarak hizmet vermektedir (Şekil 5). Bu Viktorya ve Edward dönemi evleri kentin geçmişini temsil etmekte ve geleceğini şekillendirmekte, kültürel ve tarihi koruma için yerleşim alanlarının bütünlüğünü korumanın önemini vurgulamaktadır. Hızla değişen kentsel peyzajda istikrar ve kimlik duygusu sağlayarak topluluk ve aidiyet duygusunu teşvik etmektedirler. Özünde, Boyalı Hanımlar bize şehirlerimizdeki konut mahallelerinin benzersiz karakterine değer vermemiz ve korumamız gerektiğini hatırlatmaktadır.



Şekil 6: Bulut Kapısı, Anish Kapoor, Milenyum Parkı, Şikago, 2006

Kaynak: <https://loopchicago.com/listings/cloud-gate>, 23.05.2024

SEGD'ye göre yer oluşturma; eğitim, iş, ulaşım, perakende, spor ve kentsel ve kamusal ortamlar gibi çeşitli sektörlerin iyileştirilmesini içermektedir. Deneysel grafik tasarımcılar, kentsel tasarımları görsel olarak iletmek için insan merkezli bir yaklaşım benimseyerek ziyaretçiler için netlik ve anlaşılabilirlik sağlamaktadırlar. Tasarımcılar, kapılar, işaretler, yorumlayıcı sergiler ve kamusal sanat gibi araçları kullanarak, alanın amacını, bağlamını ve kültürel önemini etkili bir şekilde ileten bir yer duygusu yaratabilirler. Ayrıca, alanın genel karakterini geliştiren ayırt edici bir görsel kimlik oluşturmak için markalaşma ve tasarım unsurlarını kullanabilirler (Aktaran: Ganoti ve Laskari, 2023: 4). Kamusal alanda sanatın en ilgi çekici örneklerinden birine halk arasında "Fasulye" olarak bilinen "Cloud Gate" (Bulut Kapısı) verilebilir (Şekil 6). ABD'nin Chicago kentindeki Millennium Park'ta yer alan büyüleyici ve ikonik heykel, Anish Kapoor tarafından yaratılmış ve dünyanın dört bir yanından milyonlarca ziyaretçiyi çekerek şehrin sembolü haline gelmiştir. ABD'deki halka açık ilk açık hava sanat eseri özelliğini taşıyan parlak paslanmaz çelikten üretilen Bulut Kapısı, çevresiyle kusursuz bir şekilde birleşen devasa, fasulye biçimli bir yapı şeklindedir. Heykelin yansıtıcı yüzeyi Chicago'nun sürekli değişen silüetini yansıtarak izleyicileri dinamik ve interaktif bir şekilde çevreleriyle etkileşime girmeye teşvik etmektedir. Deneysel grafik tasarımın yer oluşturma bağlamındaki önemini ortaya koyan SEGD, kentsel tasarımları geliştirmede ve ziyaretçilerle etkili iletişimi kolaylaştırmada insan merkezli yaklaşımının altını çizmektedir. Deneysel grafik tasarımcıları, tabelalardan kamusal sanata kadar bir dizi görsel araç kullanarak kentsel alanlara hayat vererek, yerin genel karakterini ve kimliğini zenginleştirmektedir.

Yer oluşturma, anlamlı deneyimleri ve etkileşimleri teşvik eden ortamlar yaratmaya yönelik çok yönlü bir yaklaşımı kapsamaktadır. Deneysel grafik tasarım, yer duygusunu geliştirmek ve bir alanın genel anlatısına katkıda bulunmak için görsel unsurları entegre ederek bu çerçevede önemli bir rol oynamaktadır. Disiplinler arası iş birlikleri ve sürdürülebilirlik konusuna giderek daha fazla vurgu yapılmasıyla desteklenen yer oluşturma bu evrimi, akademik çalışmalarda da giderek daha fazla yer bularak alanını genişletmeye başlamış ve daha kapsamlı bir çerçevede değerlendirilmeye başlanmıştır.

## YENİLİKÇİ TIPOGRAFI

Tipografi, harflerin ve yazınsal görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlemesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dili ve anlayışdır (Sarıkavak, 2009: 10). Tipografik tasarımda görsel, işlevsel ve estetik hususların bir araya getirilmesi etkili iletişimin temel taşıdır. Harflerin ve ilgili unsurların bilinçli bir şekilde düzenlenmesi yoluyla tipograflar yalnızca görsel çekiciliği değil, aynı zamanda yazılı iletişimin işlevselliğini de şekillendirerek okuyucuların içerikle nasıl etkileşime gireceğini etkilemektedirler.



Şekil 7: Özgürlükteki Fütürist Sözler, Filippo Tommaso Marinetti, Milano, 1919

Kaynak: <https://www.cooperhewitt.org/2013/02/20/back-to-the-futurists/>, 23.05.2024

Fütürist sanatçılar, yeni bir tasarım anlayışı getirerek tipografiye yönelik geleneksel yaklaşımı dönüştürmüşlerdir. Bu çalışmaların deneysel olarak nitelendirilip nitelendirilmemesi tartışmalıdır ancak hem “yeni” hem de “yenilikçi” oldukları yadsınmaz. Gutenberg döneminde hareketli harufat makinesinin icadıyla birlikte, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya bir dizgi düzeni izleyen klasik tipografi, serbest dizginin merceğinden yeniden tasarlanmıştır. Buradaki odak noktası, geleneksel tipografinin merkezinde yer alan okunaklılık ve okunabilirlik gibi temel hedeflerin ötesine uzanmaktadır. Bunun yerine, harfler, kelimeler ve metin artık içeriği görsel olarak aktarmak amacıyla tasarım öğeleri olarak kullanılmaktadır (Kurtcu, 2019: 93). Yenilikçi tipografi tasarımının temelleri, geleneksel tipografik normlara meydan okuyan Fütürist sanatçılar tarafından başlatılmıştır. Bu sanatçıların deneysel yaklaşımları, harflerin ve kelimelerin iletişimi başka bir boyuta taşıyan, görsel ifadenin ayrılmaz bir parçası haline dönüştüğü yeni bir çağı başlatmıştır. Geleneksel tipografinin terk edilmesi, Gutenberg’in hareketli harufat makinesinin keşfiyle yaşanan devrimle paralellik gösterirken, artık tipografinin okunabilirlikten öte, daha derin kavramsal anlamları iletmek için bir araç haline dönüştüğünün altı çizilmektedir (Şekil 7). Fütürist sanatçıların öncü deneylerinden kavramsal tipografinin dönüştürücü alanına geçiş, geleneksel tipografik uygulamalardan yenilikçi tipografik uygulamalara geçişi işaret etmektedir. Fütürist sanatçıların geleneksel normlara meydan okuması gibi, kavramsal tipografi de okunabilirliğin ötesine geçerek harfleri daha derin kavramsal anlamlar iletmek için görsel unsurlar olarak kullanmakta ve böylece yazılı mesajların iletişimsel potansiyelini zenginleştirmektedir.



Şekil 8: Philadelphia'nın Açıklaması, Paula Scher, Tyler Sanat Okulu, Philadelphia, 2015

Kaynak: <https://www.pentagram.com/work/philadelphia-explained/story/>, 23.05.2024

Yirminci yüzyılın ilk yarısında, neredeyse tüm avangart hareketler fikirlerini manifestolar, posterler ve diğer basılı materyaller aracılığıyla geliştirmiş, böylece felsefelerini yazılı olarak ifade etmişlerdir. Bu basılı eserler, tasarımcıların kullandığı ve geliştirdiği deneysel bir tipografik kelime dağarcığı yaratmıştır ve buna katkıda bulunmaya devam etmektedir. Bununla birlikte, tipografik deneyler kâğıdın iki boyutlu yüzeyiyle sınırlı değildir; bina cephelerinde, kaldırımlarda, plazalarda ve diğer kamusal alanlarda üç boyutlu formlarda da ifade bulmaktadır (Twemlow, 2008: 86). Tipografi alanında yenilikçi tasarım zengin bir deneysel geçmişe sahiptir. Bu durum, ideolojilerini yaymak için manifestolardan, posterlerden ve basılı belgelerden yararlanan 20. yüzyılın ilk yarısındaki avangart hareketlerde belirgin bir şekilde gözlemlenmektedir. Bu basılı ifadeler sadece felsefi yayılım için araç görevi görmemiş, aynı zamanda tasarımcıların bugün keşfetmeye ve genişletmeye devam ettiği geniş bir tipografik kelime dağarcığının da temelini atmıştır. Dahası, tipografik deneyler geleneksel iki boyutlu ortamların ötesine geçmiş ve artık bina cepheleri, kaldırımlar ve kamusal alanlar gibi mimari unsurlar gibi üç boyutlu formlarda da görülebilmektedir (Şekil 8).

Yenilikçi tipografi tasarımı yalnızca yaratıcı tasarımı değil, aynı zamanda dikkatli malzeme seçimini de içermektedir. Çeşitli malzemelerin kullanımı yaratıcı bakış açıları için olanak yaratmaktadır ve denemeler yapmak kişisel ifadeyi kolaylaştırarak yaratıcılığı beslemektedir. Geçmiş bilgilerin referans alınması gelecekteki tasarım modellerine ilham vermektedir ve bu açıdan, teknoloji yaratıcılığı artırmada önemli bir rol oynamaktadır. Ancak, tipografinin yeni ifade ve işlevsellik alanlarına doğru ilerlemesi için cesurca geleneksel normlardan sapmaya ve iyi bir estetik anlayışa dayanması gerekmektedir.

## SONUÇ

Eski çağlardan beri tasarımın evrimi, insan iletişimi ve işlevsel faydadaki temel rolünü ortaya koymaktadır. Tarih öncesi eserler, tasarımın pratik ihtiyaçları görsel araçlarla karşılama amacının başlangıcını göstermektedir. Tasarımdaki yaratıcılık, estetik ve felsefenin sentezi, bilimsel ve endüstriyel ilerlemeyle beslenerek sürekli gelişmiştir. Nihayetinde, çeşitli kaynaklardan beslenen, işlev ile estetik arasında denge kuran kapsamlı bir tasarım felsefesi, anlamlı ve amaca yönelik tasarımların yaratılması için önemli bir temel taşıdır. Tasarımcılar, farklı kaynaklardan ilham alarak ve etkili tasarımlar yaratmada temel olan yaratıcı düşünceyi kullanarak özgün anlatılar geliştirmede önemli bir rol oynamaktadır. Tasarım felsefesinde özgünlük büyük önem taşımaktadır, zira özgünlükten yoksun tasarımlar amaçlanan mesajı etkili bir şekilde iletmekte başarısızlığa uğrayarak pratik değerlerini azaltmaktadır.

Tipografi, renk, imge ve teknoloji gibi unsurların stratejik düzenlemeleri yoluyla Deneyimsel grafik tasarım, algı ve davranışta kalıcı dönüşümleri teşvik eden iletişimsel ortamlar yaratmayı amaçlamaktadır. Tasarımcılar, dijital teknoloji ve sistemlerden yararlanarak yön bulma sistemleri, mimari grafikler ve perakende tasarımı gibi çeşitli uygulamalarda dinamik içerik ve etkileşimli deneyimler geliştirmektedir. Uygulama alanlarını çeşitlendiren ve sonsuz olasılıklar sunan bu alan, sürekli gelişen ve geçmişle gelecek arasında köprü kuran bir yaklaşım benimsemektedir. Ayrıca, grafik tasarımın olumlu sosyal davranışları, kültürel çeşitliliği ve kapsayıcılığı teşvik etmeye doğru kaydığını göstererek, sosyal değişim için güçlü bir araç olma ve farklı topluluklar arasında empati ve anlayışı teşvik etme potansiyeline işaret etmektedir.

Mekânın kavramsallaştırılması yer ve hafıza ile ilgili incelikli fikirlerin tartışılmasıyla önemli bir evrim geçirmiştir. Yer oluşturma, topluluklar arasında aidiyet ve kimlik duygusunu teşvik eden çeşitli müdahaleler yoluyla mekanların anlamlı yerlere dönüştürülmesini sağlamaktadır. Bu alanda sürdürülebilirlik çabalarının artması ve çevrenin iyi anlaşılabilir şekilde yeniden şekillendirilmesi yer oluşturma artan önemini altını çizmektedir.

Yenilikçi tipografik tasarımın kökleri, geleneksel tipografik standartlara meydan okuyarak harflerin ve kelimelerin görsel ifadeler olarak hizmet ettiği bir çağın önünü açan Fütürist sanatçılara kadar uzanmaktadır. Yenilikçi tipografi, yaratıcılık, malzeme keşfi ve teknolojik ilerlemenin birleşimiyle karakterize edilmektedir. Geçmişin öncü hareketlerinden üç boyutlu alanların en son keşiflerine kadar tipografi, deneysellik, malzeme keşfi ve yaratıcı ifade ile estetik duyarlılık arasındaki dengeyi yönlendirdiği, sürekli gelişen bir alan olmaya devam etmektedir.

Deneyimsel grafik tasarım, yer oluşturma ve yenilikçi tipografinin sentezi, mekanlarda anlamlı deneyimler ve bağlantılar kurmaya çalışan tasarım uygulamalarının etkisini artırmaktadır. Mekanları yenilikçi tipografinin ifade gücüyle dönüştüren tasarımcılar, işleve sahip, duygusal tepkileri ortaya çıkaran ve topluluklar arasında daha derin bağların kurulmasına yardımcı olan ortamlar yaratabilirler. Bu yaklaşım, tasarımda kalıcı ve etkili deneyimler yaratma gücünü disiplinler arası bir metoda bağlı kalarak başarılı bir şekilde yapılabileceğini göstermektedir.

## KAYNAKÇA

Akdemir, N. (2017). Tasarım kavramının geniş çerçevesi: Tasarım odaklı yaklaşımlar üzerine bir inceleme. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 7(1), 85-94. )

Demir, H. (2010). Geçmişten Günümüze Grafik Tasarımın İşlevi Ve Başlıca Gelişim Evreleri. Sanat Dergisi(4).

Demirarslan, D., Demirarslan, O. (2020). TASARIM ve TASARIM SÜRECİ. Ankara: İksad Yayınevi.

Ganoti, R.,; Laskari, I. (2023). The importance of Environmental Graphic Design in urban spaces. E3S Web of Conferences, 436. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202343612013>

Jones, S. J. (2021). Type Trails: Exploring the potential of typography as a system for storytelling in urban wayfinding design [PhD Thesis, University of Technology Sydney Faculty of Design, Architecture and Building]. <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/162433>

Kandemir, O. (2018). Tasarım Kavramında Yaşanan Öze Dönük Paradigma Değişimi Ve Mekân Tasarımına Yönelik Açılımları. Sanat Ve Tasarım Dergisi, 8(2), 110-127. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.529700>



- Kurtcu, F. (2019). 20. Yüzyıl Modernizmi Tipografi’de İçerik Ve Biçim İlişkisi. Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi E-Dergisi, 6(1), 89-110. <https://doi.org/10.30804/cesmicihan.575076>.
- Margolin, V., T. Çeviren: Basmacı, L. T. (2012). Tasarım Eğitiminin Geleceği – Grafik Tasarım ve Eleştirel Uygulamalar: Müfredatın Temelini oluşturmak, GMK (Grafikerler Meslek Kuruluşu) Yazılar: Aralık, Sayı: 123. Erişim: <http://gmk.org.tr/uploads/news/file-1457210108324006210.pdf> Erişim Tarihi: 13.03.2024
- Pettersson, R. (2023). Graphic Design. Institute for Infology. Sweden, Tullinge.
- Sarıkavak, N. K. (2009). Çağdaş tipografinin temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Twemlow, A. (2008). Grafik tasarım ne içindir? (Çev., D. Özgen). YEM Yayın, s, 86, 89.
- USTA, G. (2020). MEKAN VE YER KAVRAMLARININ ANLAMSAL AÇIDAN İRDELENMESİ. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 10(1), 25-30.