055. Ergodik edebiyat ve tasarımda aktif katılımlı ergodik yaklaşımlar

Begüm EKEN[1]

APA: Eken, B. (2023). Ergodik edebiyat eserleri ve tasarımda aktif katılımlı ergodik yaklaşımlar. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (32), 961-977. DOI: 10.29000/rumelide.1253240.

Öz

İçinde bulunduğumuz dijital çağda teknoloji hayatın her alanına bir değişim ve dönüşüm getirmiştir. Disiplinler, gelenekselden dijitale bir geçiş süreci yaşamakta, teknoloji sayesinde bir çok alanda yeni ifade biçimleri ve ürünü iletecek yeni medya araçları türemektedir. Diğer yandan geleneksel de terk edilmemiş, çoğunlukla hibrit olarak kabul edilebilecek yeniyi ve eskiyi bünyesinde barındıran ve eskinin üstüne inşa edilen yenilikçi post-dijital formlar türemiştir. Ergodik edebiyat, ilk kez Norveçli Espen J. Aarseth tarafından ortaya atılan bir terim olarak, okuyucunun hikayenin yaratılmasına aktif olarak katılmasını gerektiren bir edebiyat türüdür. Ergodik edebiyat ve grafik tasarım, izleyicinin aktif katılımını gerektiren disiplinler olarak arasında sayılabilir. Bu tür için bahsedilen aktif katılım, doğrusal olmayan bir anlatım yapısının kullanılmasıyla veya hikayenin okuyucu tarafından yönlendirildiği, sonuca varmak için fiziksel bir çaba gösterdiği, kısaca bir okuma deneyimi sunan kitaplar, video oyunları gibi etkileşimli unsurların kullanılmasıyla elde edilebilir. Benzer şekilde, grafik tasarım disiplini iletişim kurarken aynı zamanda izleyicinin tasarımla aktif olarak etkileşim kurmasına ve farklı yollar kullanıp kişiselleştirerek kendine göre yorumlamasına izin verir. Bu çalışmada, ergodik edebiyat ve grafik tasarım arasındaki benzerlikler ve farklılıklar üzerine geniş bir literatür araştırması yapılmıştır. Bu bağlamda her iki alanın izleyici/okuyucu için anlam oluşturmak ve fikirleri iletmekte kullandığı aktif katılımlı örnek çalışmalar incelenmiştir. Araştırmanın, ergodik edebiyatta ve grafik tasarımda izleyiciyi etkilemek için kullanılan teknikleri detaylandıran çalışmaların, anlatım ve temsilde geleneksel formları nasıl sorgulandığı araştırılması açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: Sibermetin, ergodik edebiyat, ergodik sanat, grafik tasarım, etkileşim tasarım

Active participatory ergodic approaches in ergodic literature and design

Abstract

In the digital age we live in, technology has brought a change and transformation to every aspect of life. Disciplines have undergone a transition from traditional to digital, and thanks to technology, new forms of expression and new media tools that will convey the product have emerged in many fields. On the other hand, innovative post-digital forms have emerged, which have not abandoned the traditional, mostly hybrid, embodying the new and the old and built on the old. Ergodic literature and graphic design are both forms of media that require active participation from the audience. Ergodic literature, a term coined by Espen J. Aarseth, refers to a type of literature that requires the reader to actively participate in the creation of the narrative, as opposed to passively reading the story. On the other hand, graphic design, especially interactive design, also allows the viewer to actively engage with the design and interpret it in different ways. This research, will explore the similarities

[1] Öğr. Gör. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü (Ankara, Turkey), begumeken@hacettepe.edu.tr , ORCID ID: 0000-0002-1870-6672 [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 19.01.2023-kabul tarihi: 20.02.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1253240]

and differences between ergodic literature and graphic design, and how they both rely on active participation from the audience to create meaning and convey ideas. The techniques used in both ergodic literature and graphic design to engage the audience, and the ways in which both media challenge traditional forms of storytelling and representation are examined for this study.

Keywords: Cybertext, ergodic literature, conceptual typography, graphic design, interaction design

1. Giriş

"Eğer bilimsel, teknolojik, sanatsal, ticari ve yerel gelişmeler olmasaydı, modern batılı toplumların, gündelik görsel deneyimleri tamamen ve hayal edilemeyecek ölçüde farklı olurdu" (Barnard, 2022, s. 148).

Dijital değişim ve dönüşüm her alanda olduğu gibi edebiyat disiplininde de etkili olmaktadır. Dijital teknolojilerin gelişmesi ve internetin ortaya çıkışıyla birlikte, hipermetin, sibermetin, okuyucunun kendi hikayesini seçebildiği, "kendi maceranı seç" (Choose your own adventure-CYOA) etkileşimli hikayeler ve dijital şiirler gibi yeni edebiyat biçimleri ortaya çıkmıştır. Bu edebiyat biçimleri, izleyiciyle etkileşim kurmanın yeni yollarını bulmak ve yeni anlatı biçimleri yaratmak için dijital teknolojinin yeteneklerinden sıklıkla yararlanmaktadır. Öte yandan teknolojinin geleneksel edebiyat biçimleri üzerinde de etkisi olmuştur. Örneğin, e-kitapların yaygın olarak kullanılmaya başlaması, insanların edebi eserleri okuma ve erişme şekillerini de değiştirdiği gibi edebiyatın yaratılma, dağıtılma ve tüketilme şeklini değiştirme potansiyeline de sahiptir. Teknoloji diğer tüm disiplinlerle olduğu gibi edebiyat ile de iç içe geçmiş durumdadır ve günümüz alışkanlıklarının insanın aktif katılımı ön plana getirmesi ile şekillenmektedir. Öyle ki, teknolojinin etkileri yeni edebiyat biçimlerinin yaratılmasından, edebiyatın tüketilme ve paylaşılma biçimine kadar görülebilmektedir (Aarseth, s.14).

Dijital teknolojinin gelişmesiyle beraber sadece edebiyat değil tüm mecralar değişerek ve dönüşerek hibritleşmeye gitmektedir. Bu değişim bir anda ve kolay gelen bir şey değildir. Eskinin yerini alabilecek farklı bir mecra oluştururken, yenilen mecraya meydan okumak, yeni mecranın özelliklerine karşılık yeni ve özgün bir estetik anlayış geliştirmek ve çağa ayak uydurmak için gerekli ve uygun içeriği oluşturmak gerekmektedir. "Toplumda makineler ve teknolojiyle ilgili önemli tartışmaların birçoğu, insanları neyin yeni, neyin modası geçmiş olduğuna ikna etmekle ilgilidir" (Parikka, 2017, s. 183). Geleneksel medyaya yeni bir işlev kazandırmak günümüzde sıkça kullanılan post-dijital bir yaklaşımdır. Örneğin elektronik yayınlar ve e-kitaplar dikkate alındığında dijitalleşmenin geleneksel olanı öldüremediği açıkça görülmektedir. Basılı yayınlar, eserler hala kullanıcı/okuyucu tarafından tercih edilmektedir. Geldiğimiz noktada geleneksel ve yeni teknolojiler birleşerek bir uyum içerisinde hibrit formlarda karşımıza çıkmaktadır. Ergodik edebiyat kuramının, özellikle dijital teknoloji ile kuvvetli bir bağı vardır ve dijital medya tarafından mümkün kılınan yeni edebiyat biçimlerine ve hikaye anlatımında okuyucunun yeni rolüne bir cevap olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Ergodik edebiyat, etkileşimli ve düzensiz yapısı ile tanınır, okuyucunun metinle aktif bir şekilde etkileşim kurmasına ve anlam oluşturmasına olanak tanır (Aarseth, 1997; Eskelinen, 2012; Barrett, 2015). Dijital teknoloji bu noktada önemli bir etken haline gelmektedir, bu sayede metinlere hipermetin, çoklu ortam ve diğer etkileşimli unsurların eklenmesine olanak tanır. Ayrıca, internet ve yeni mecralar yazarların dijital etkileşimli görsel romanlar gibi ergodik edebiyat olarak sayılabilecek ürünlerini yaratmasını ve dağıtmasını kolaylaştırmıştır ve okuyucuların bu metinlere erişebilmelerine ve etkileşimli kurabilmelerine olanak tanımaktadır. Teknoloji edebiyat ile etkileşim yollarını şekillendirmesi ve okuyucunun rolünü tekrar ele alması sebebiyle ergodik edebiyat ve ilkelerinin gelişiminde önemli bir unsurdur. Etkileşim ve

katılımcının bu süreçte aktif bir rol bir çok tasarım ürünü için de geçerli özelliklerdir. Ergodik literatür ve etkileşim/grafik tasarımı, sınırların dışına çıkarak doğrusal olmayan bir anlatım çerçevesinde bir anlam yaratmak için izleyicinin aktif katılımını gerektirmesi bakımından ilişkili olduğu görülmektedir.

2. Çalışmanın amacı

Ergodik edebiyat ve sibermetinler hakkında Türkçe literatürde sınırlı sayıda akademik çalışma bulunmaktadır ve var olanlar da kavramları ve terimleri açıklayıcı niteliktedir. Bu çalışmada ergodik edebiyat kuramının kısaca açıklanmasının yanı sıra görsel iletişim tasarımı ile olan yakın ilişkisinin irdelenmesi amaçlanmıştır. Ergodik edebiyatın bir görsel iletişim tasarımı ürünü olarak sayılıp sayılmayacağı üzerinde durulmuştur. Bu çalışmada ergodik edebiyat ve sibermetinlerin ve tasarım ürünlerinin ortak özelliği sayılabilecek aktif katılımlı yapısı üzerinde durulmuş olup, Türkçe literatüre katkıda bulunması hedeflenmiştir.

3. Çalışmanın Kapsam ve Yöntemi

C¸alıs¸manın kapsamını okuyucunun/kullanıcının aktif katılımını gerektiren metinlerin ve etkileşimli grafik tasarım ürünlerinin benzer oldukları noktaları belirlemek üzere, var olan tasarım c¸alıs¸malarının incelenerek ac¸ıklanması olus¸turmaktadır ve örnekler görsel iletişim tasarımı alanında sınırlandırılmıs¸tır. Aras¸tırma sürecinde birincil ve ikincil kaynaklardan yararlanılarak, tarihsel yöntem ve metin analizi yönteminden faydalanılmıs¸tır.

4. Ergodik Edebiyat ve Sibermetinler

Ergodik edebiyatı, okuyucunun hikayenin yaratım sürecine aktif olarak katılmasını gerektiren bir edebiyat türü olarak açıklamak mümkündür (Aarseth 1997; Topçu, 2022; Koskimaa, 2007). Solak ise "okurun sayfa çevirmek ve metni doğrusal olarak takip etmek zorunda olduğu geleneksel metinlerin dışındaki açık ve dinamik metinleri tanımlayan" bir terim olarak açıklar (Solak, 2022, s. 376). Doğrusal olmayan (nonlinear) bir anlatım yapısının kullanılmasıyla okuyucu süreci istediği gibi yönlendirebilir. Espen J. Aarseth tarafından kaleme alınmış, yeni medya formlarının edebiyat ve okuma eylemini düşünmek için yeni bir yol gerektirdiğini iddia eden ve hikaye anlatımı sırasında okuyucunun rolü üzerine dijital edebiyat alanında ufuk açıcı bir çalışma olarak kabul edilebilecek "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature" eserinde ortaya atılan "Ergodik edebiyat" terimi, "iş" anlamına gelen "ergon" ve "yol" anlamına gelen "hodos" kelimelerinden gelir ve okuyucunun hikayenin içinde yol bulması gerektiğini gösterir, ergodik edebiyatta "okuyucunun metinde gezinmesine izin vermek için önemli bir çaba gereklidir" (Aarseth, 1997, s. 1). Aarseth sibetmetinleri ise dinamik metinlerin iletişim stratejilerini anlamak için kullandığı bir perspektif olarak açıklar:

> "Siber metin kavramı, ortamın inceliklerini edebi alışverişin ayrılmaz bir parçası olarak varsayarak metnin mekanik organizasyonuna odaklanır. Bununla birlikte, okuyucu tepkisi teorisyenlerinin bile iddia ettiğinden daha bütünleşik bir figür olarak dikkati metnin tüketicisine veya kullanıcısına odaklar. Okuyucunun performansı tamamen kafasında gerçekleşirken, siber metin kullanıcısı da ekstranematik anlamda performans gösterir. Siber-metinsel süreç sırasında, kullanıcı göstergebilimsel bir sıralama gerçekleştirmiş olacaktır ve bu seçici hareket, çeşitli "okuma" kavramlarının hesaba katmadığı bir fiziksel inşa çalışmasıdır" (Aarseth, 1997, s. 1).

Siber metinler, etkileşimli ve doğrusal olmayan yapısı ve hiper metin ve multimedya öğeleri gibi teknoloji kullanımı ile karakterize edilen bir ergodik edebiyat türüdür. Aarseth, sibermetinlerin, "tüm metinsellik biçimlerine ilişkin bir bakış açısıdır; edebiyat çalışmalarının kapsamını bugün edebiyat

alanının dışında olarak algılanan veya edebiyat alanı tarafından marjinalize edilen olguları" içerecek şekilde genişletmenin bir yolu olduğunu savunmaktadır (Aarseth, 1997, s.18). Okunmak ve anlamlandırılmak için ekstra bir gayret gerektiren, yani okuyucunun metni anlamak için metinle aktif olarak ilgilenmesi gerektiği anlamına gelen bir edebiyat türü olan sibermetinlerin okuyucusu için Aarseth'e göre bir oyuncudur ve risk alır; sibermetin bir oyun dünyasıdır, bu metinlerde metaforik olarak değil, metinsel makinenin topolojik yapıları aracılığıyla "araştırmak, kaybolmak ve gizli yolları keşfetmek" mümkündür." (1997, s. 4). Dolayısıyla siber metinleri, etkileşimli ve doğrusal olmayan yapısı ve hipermetin ve multimedya öğeleri gibi teknoloji kullanımı ile karakterize edilen belirli bir ergodik edebiyat türü olarak tanımlamak mümkündür.

Fransız filozof ve yazar Derrida'nın, ergodik edebiyat konusunda doğrudan bir çalışması bulunmamaktadır. Ancak, Derrida'nın çalışmalarındaki temel kavramlar ve teoriler, ergodik edebiyatın anlamı ve okuyucunun rolü hakkındaki düşünceler ile paralellik göstermektedir. Genel hatlarıyla Derrida'nın yapısöküm (deconstruction) teorisi, metnin alt yapılarını ve varsayımlarını incelemeyi ve anlamın nasıl oluştuğunu ve ilettiğini ele alır (Rutli, 2016). Bu şekilde, okuyucunun metin yorumlamasında aktif bir rolüne vurgu yapar ve sabit, kararlı anlamların varlığını sorgular. Bu, ergodik edebiyatta olduğu gibi okuyucunun metinle etkileşim kurmasını ve anlam yaratmasını gerektiren bir yaklaşımdır. Ergodik edebiyat ve yapısöküm teorisi, hem aktif yorumlamanın hem de geleneksel anlatı yapılarının yıkılmasının üzerine inşa edilmiştir. Derrida'nın yapısöküm teorisi, bir metnin altındaki varsayımları ve yapıları incelemeye odaklı bir eleştirel yaklaşım olarak kabul edilebilir ve anlamın nasıl oluştuğu ve hangi yollarla ilettiğini incelemeye alır (Sallis, 1987, s: 3-5). Bu şekilde, okuyucunun metin yorumlamada aktif bir rolünü vurgular ve sabit, stabil anlamların fikrini sorgular. Buradan hareketle ergodik edebiyatı yapısöküm teorisiyle birlikte de ela almak ve anlamlandırmaya çalışmak mümkündür. Ergodik edebiyat ve sibermetinlerde okuyucu hikayeyi parçalara ayırmak ve hikayenin sonucunu etkileyen seçimler yapmak zorundadır. Bu aktif katılım ve yorum için birden fazla yol olması yapısöküm teorisi ilkeleriyle uyumludur, çünkü bu teori de geleneksel anlatı yapılarını sorgular niteliktedir. Geleneksel anlatı yapılarının yıkılmasıyla birlikte yorumlama olasılıkları artmaktadır ve her iki yaklaşım da anlamların ve perspektiflerin çokluğunu vurgulamakta ve bir metin veya sanat eserinin tek ve sabit bir yorumu olmadığı fikrini benimsetmektedir.

Geleneksel anlatı yapılarının yıkılması ve rastlantısal, yoruma açık bir yapı kurulması sanat ve tasarımda da sıkça rastlanılan bir olgudur. Kullanıcı/okuyucu ve metin arasındaki bu yoruma açık ilişki bir tür etkileşimdir. Sibermetinlerin ve ergodik edebiyatın en önemli karakteristik özelliklerinden biri etkileşimli olması olarak sayılabilir. Bir kitabı okumak başlı başına bir etkileşim olarak kabul edilebilir ancak bu etkileşim çoğu zaman, anlatıda belirtilen yönergelerle sınırlıdır yani doğrusal bir anlatım vardır. Öte yandan, ergodik edebiyat söz konusu olduğunda, etkileşim bir taraftan da yaratıcılığın ve yaratımın aracı haline gelir. Özetle, anlatıya nasıl yaklaşılacağına ilişkin yönergeler, yazar ve okuyucu/kullanıcı arasında oluşturulur. Bu nedenle Aarseth, ergodik anlatının bir labirent olarak anlaşılması gerektiğini öne sürer (1997, s. 6). Okunmak için zihin dışı bir çaba gerektiren anlatılar olarak tanımlanabilecek siber metinler, Aarseth'in ergodik edebiyat olarak anladığı şeyi özetler niteliktedir. Yani, Rönesans öncesi anlamıyla bir labirent metaforunu temsil ederler: kaos ve düzen arasındaki birbirine dolaşık ilişki. Aynı zamanda, siber metinler, adından yola çıkarak sadece sanal biçimler aracılığıyla sunulan metinlere atıfta bulunmak zorunda değildir ve basılı yayınlarda da görünebilmektedir.

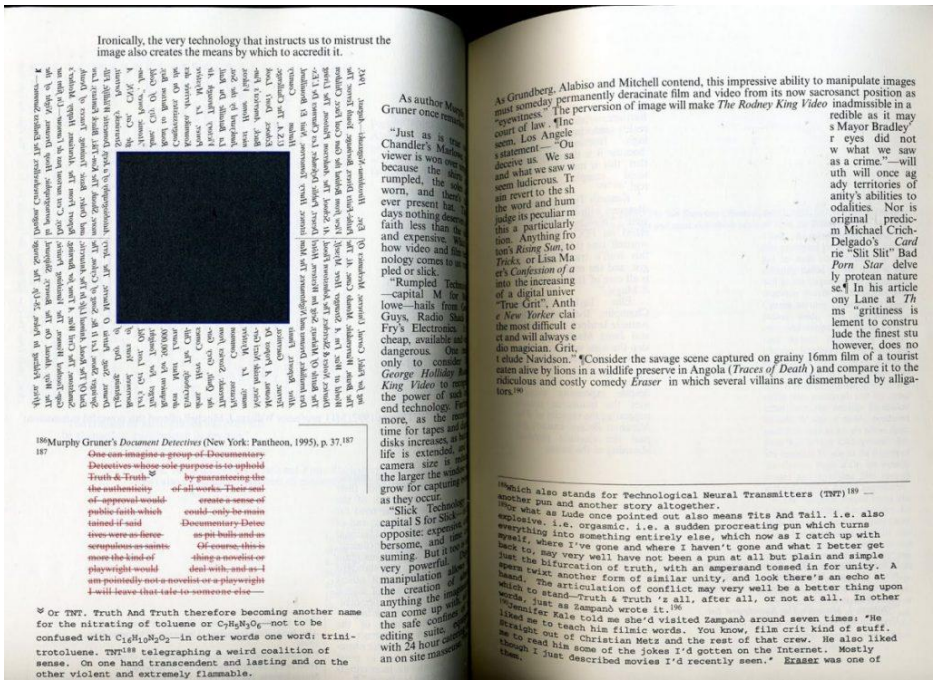
Görsel iletişim tasarım kapsamında üretilen grafik ürünler ve ergodik edebiyat benzerlikleri düşünüldüğünde bir diğer tasarım alanı olarak video oyunları akla gelmektedir (Hayot ve Wesp, 2004).

Aarseth'in öne sürdüğü üzere de video oyunları (1997, s. 70), ergodik edebiyat tanımına uyacak yeni bir edebiyat türü olarak kabul edildiğinde dijital platformdaki ergodik edebiyatın örnekleri çoğaltılabilir. Benzer şekilde Eskelinen, ergodik fenomenlerin kapsamının edebiyat ve sanatla sınırlı olmadığını iddia ederek, çoğunluklu olarak video oyunlarında da görüldüğünü öne sürmektedir. (2012, s. 83). Aarseth, ergodik edebiyat içinde yazar ile okuyucu/oyuncu arasında net bir sınır oluşturan ayrımın ortadan kalkabileceğini öne sürmüştür. Kuralların oyunun içerisinde belirlendiği ve kararın oyuncuda olduğu durumlarda kimin yazar, kimin oyun kurucu kimin de oyuncu olduğu sorusunun yanıtları arasındaki sınırlar kalkmaktadır. Aarseth'e göre, ergodik literatürde anlatılar birlikte yaratılan eylemlerin sonucudur, bu durumda video oyunlarında ortak bir çaba ile bir anlatı yaratıldığı sonucuna varılabilir (1997). Kısaca, ergodik edebiyat bir okuyucu için öznel bir okuma deneyimi olarak tanımlanabilir. Bu tanımı destekler nitelikte Mendelsund da her okurun okuma deneyiminin kendine özgü olduğunu savunmaktadır (2015, s. 219). Ergodik edebiyat dışında bir başka alan görsel iletişim tasarımı ürünleri de kendine özgü okuma deneyimi sunacak yapısal özelliklere sahiptir. Bir görsel iletişim platformu olarak da kabul edilen kitap aynı zamanda bir tasarım ürünü olarak da kabul edilebilir.

4.1. Bir Ergodik Edebiyat Örneği İncelemesi: House of Leaves

House of Leaves (Yapraklar Evi), Amerikalı yazar Mark Z. Danielewski'nin ilk romanıdır ve karmaşık, çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Bu roman, bir çok kritik tarafından ergodik edebiyatın öncü örneklerinden biri olarak kabul edilir. Roman, birbirleriyle ayrıntılı ve kafa karıştırıcı şekillerde etkileşime giren çok sayıda anlatıcılar ve değişen perspektiflerle, doğrusal olmayan (non-linear) bir anlatım yapısına sahiptir. Okuyucu, hikayeyi bir araya getirmek ve çoklu anlam katmanlarını anlamak için metinle aktif olarak etkileşime geçmelidir (Bkz Görsel 1). Doğrusal ilerleyen bir metine kıyasla bu eser çok daha fazla efor, dikkat ve okuması çaba gerektiren bir roman olma özelliğini taşır. Bu aktif katılım, okuyucu tarafından metnin daha derinden anlaşılmasına ve hikayeyle daha büyük bir bağlantı duygusuna olanak tanımaktadır. “Okurun zorlukları bertaraf edebilmesi bazı nitelikleri tas¸ıması gerekir ki bu da ergodik edebiyatın tanımını olus¸turur” (Topçu, 2022, s. 342), Aarseth’e göre de “Ergodik sanat eseri, maddi anlamda kendi kullanım kurallarını ic¸eren, bas¸arılı ve bas¸arısız kullanıcılar arasında otomatik olarak ayrım yapan, belirli gereksinimleri olan bir eserdir” (Aarseth, 1997, s. 179’den akt. Topçu, 2022, s.342).

Hikaye, gizemli, esrarengiz bir ev etrafında dönmektedir ve farklı karakterlerin anlatımını içermektedir. Romanın anlatım yapısı karmaşık ve kafa karıştırıcıdır, farklı anlatıcılar ve perspektifler, tipografik deneyler, mektuplar ve hikayenin içinde kurgusal bir belgesel içermektedir. Bu yapı okuyucunun metinle aktif olarak etkileşim kurmasını zorunlu kılar ve hikayeyi parçalara ayırmasını ve çok katmanlı anlamları anlamasını sağlar. Ayrıca eserde farklı hikaye anlatıcıları için farklı yazı karakterleri kullanılmıştır. Bu sayede tipografi, okuyucuya hangi karakterin bakış açısını okuduğu konusunda bir yol gösterici olarak biliçnli bir şekilde kullanılmıştır. Eken’in aktarımıyla Ambrose ve Harris, bir kelimenin nasıl kullanıldığının ve yerles¸tirildiğinin öneminden bahsederek bunların kelimenin anlamı kadar iletis¸im kurduğundan bahsetmektedir. “Farklı yazı tiplerinin farklı “kis¸ilikleri” vardır ve buna göre farklı anlamlar tas¸ır” (Eken, 2021, s. 256-257). Buradan hareketle eserde kullanılan farklı yazı tipleri, kendi karakterleriyle özdeşleşerek birer kimlik haline gelmiştir sonucuna varılabilir.


Ironically, the very technology that instructs us to mistrust the image also creates the means by which to accredit it.

As Grundberg. Alabiso and Mitchell contend, this impressive ability to manipulate images must someday permanently deracinate film and video from its now sacrosanct position as "eyewitness." The perversion of image will make *The Rodney King Video* inadmissible in a court of law. ¶In

"Just as in

Chandler's Marlow

viewer is won over

because the shirt

rumpled, the sole

worn, and there's

ever present hat.

days nothing deserv

faith less than the

and expensive. W

how video and film

nology comes to s

pled or slick.

"Rumpled Techn

—capital M for

lowe—hails from

Guys, Radio Shac

Fry's Electronics.

cheap, available a

dangerous. One

only to consider

George Holliday's

King Video to

the power of such

end technology. F

more, as the

time for tapes and

disks increases, as

life is extended,

camera size is

the larger the

grow for capturing

as they occur.

"Slick Technolo

capital S for Slick

opposite: expensi

bersome, and time

suming. But it

very powerful

manipulation

the creation of

anything the

can come up

the safe confines

editing suite,

with 24 hour

an on site

seem. Los Angele

s statement—"Ou

deceive us. We sa

and what we saw w

seem ludicrous. Tr

ain revert to the sh

the word and hum

judge its peculiar m

this a particularly

tion. Anything fro

ton's *Rising Sun*, to

Tracks, or Lisa Ma

er's *Confession of a*

into the increasing

of a digital univer

"True Grit", Anth

e New Yorker clai

the most difficult e

et and will always e

dio magician. Grit,

t elude Davidson." ¶Consider the savage scene captured on grainy 16mm film of a tourist eaten alive by lions in a wildlife preserve in Angola (*Traces of Death*) and compare it to the ridiculous and costly comedy *Eraser* in which several villains are dismembered by alligators.[190]

redible as it may
s Mayor Bradley'
r eyes did not
w what we saw
as a crime."—will
uth will once ag
ady territories of
anity's abilities to
odalities. Nor is
original predic-
m Michael Crich-
Delgado's *Card*
rie "Slit Slit" Bad
Porn Star delve
ly protean nature
se.¶ In his article
ony Lane at *Th*
ms "grittiness is
lement to constru
lude the finest stu
however, does no

[186]Murphy Gruner's *Document Detectives* (New York: Pantheon, 1995), p. 37.[187]

~~One can imagine a group of Documentary Detectives whose sole purpose is to uphold Truth & Truth[*] by guaranteeing the the authenticity of all works. Their seal of approval would create a sense of public faith which could only be maintained if said Documentary Detectives were as fierce as pit bulls and as scrupulous as saints. Of course, this is more the kind of thing a novelist or playwright would deal with, and as I am pointedly not a novelist or a playwright I will leave that tale to someone else.~~

[*] Or TNT. Truth And Truth therefore becoming another name for the nitrating of toluene or $C_7H_6N_3O_6$—not to be confused with $C_{16}H_{12}N_2O_2$—in other words one word: trinitrotoluene. TNT[188] telegraphing a weird coalition of sense. On one hand transcendent and lasting and on the other violent and extremely flammable.

[190]which also stands for Technological Neural Transmitters (TNT)[189] — another pun and another story altogether.
Whor, what as Lude once pointed out also means Tits And Tail. i.e. also explosive. i.e. orgasmic. i.e. a sudden procreating pun which turns everything into something entirely else, which now as I catch up with myself, where I've gone and where I haven't gone and what I better get back to, may very well have not been a pun at all but plain and simple just the bifurcation of truth, with an ampersand tossed in for unity. A speak twixt another form of similar unity, and look there's an echo at hand. The articulation of conflict may very well be a better thing upon which to stand—Truth & Truth 'z all, after all, or not at all. In other words, just as Zampanò wrote it.[196]
"Jennifer Kale told me she'd visited Zampanò around seven times: "He liked me to teach him filmic words. You know, film crit kind of stuff. Straight out of Christian Metz and the rest of that crew. He also liked me to read him some of the jokes I'd gotten on the Internet. Mostly though, I just described movies I'd recently seen." Eraser was one of them.

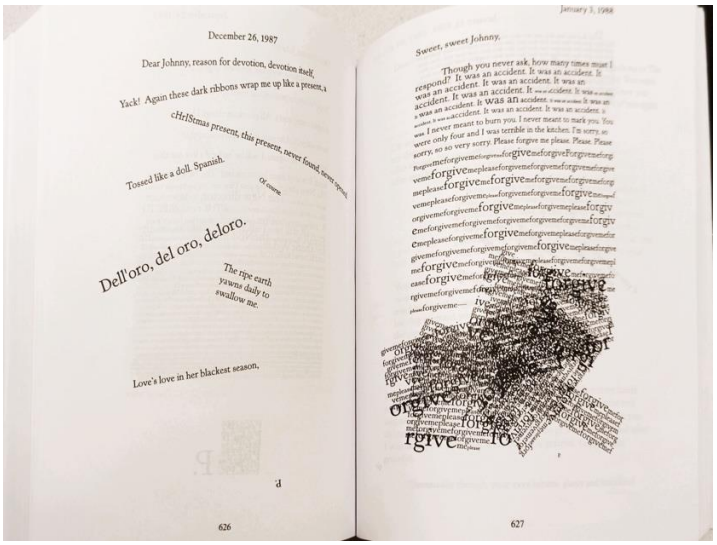
Görsel 1. Mark Z. Danielewski - House of Leaves Kitap Sayfa Tasarımı Örneği

Eleştirmenler, romanın yaratıcı anlatım yapısı ve tutku, korku ve gerçekliğin doğası gibi temaların işlenişi nedeniyle geniş ölçüde övdüler. Roman ayrıca, teknoloji ve yazılı söz arasındaki ilişki üzerine bir yorum olarak da görülür ve hikayede internet ve bilgiye erişimin kolaylığı önemli bir rol oynar. Danielewski'nin bu eseri, edebi açıdan anlatımın doğası ve okuyucunun anlam yaratmadaki rolü üzerine bir yorum olarak da görülebilir. Sonuç olarak, "House of Leaves" ergodik edebiyatın öncü ve etkili bir eserlerinden biri olarak kabul edilebilir. Geleneksel, doğrusal anlatım kurallarını sorgulayan ve okuyucunun metinle aktif olarak etkileşim kurmasını teşvik eden yenilikçi ve etkileşimli bir basılı edebiyat eseridir.

Danielewski okuyucularına romanını anlamlandırmak için bir yol verir, fakat bu tek yol değildir. Bunun sonucunda romanın doğrusal olmayan yapısı sayesinde okuyucudan okuyucuya değişim gösterebilecek bir deneyim doğmaktadır. Gizli metinler, deşifre edilecek sözcükler, tekrarlı anlatımlar ile okuyucuya bir seçim sunulmakta ama diğer yandan bunları es geçmeyi de okuyucunun kararına bırakmaktadır. Örneğin sayfa 633'te karakterlerden Palefina'nın deliliğinin özünde çözülemez bir bulmaca yer almaktadır. Mektubu okuyan Johnny ya da okuyucu bu mektuptan direk bir anlam çıkartamamaktadır. Söz konusu mektup belki yazar tarafından deşifre edilmesi istenen bir mesajdır belki de buradaki tek amaç okuyucuna o sayfada zaman harcatmaktır. Mektubu anlamlandırmak adına üzerine saatler geçirip bu mektubun ne anlama geldiğini deşifre etmek okuyucunun kararına bırakılmaktadır. (Danielewski, 2000, s. 633).

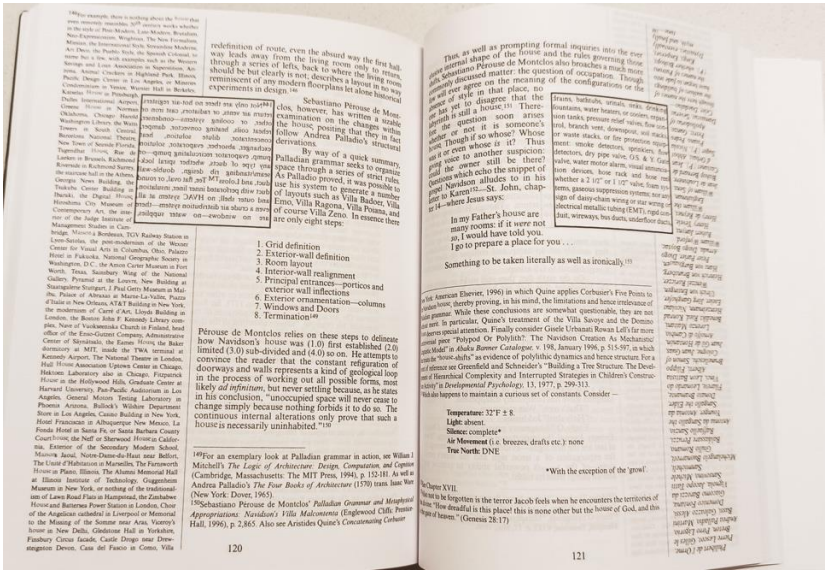
House of Leaves kurgusal kitaplara, filmlere veya makalelere yapılan atıflar da dahil olmak üzere çok sayıda dipnot içerir. Bunun yine bir okuyucuyu bir gerçekliğin içerisine sürükleme dürtüsüyle yapıldığı düşünülebilir. Kitap ve sayfa tasarımı ele alındığında ise kurgusunda olduğu gibi kullandığı görsel iletişim elemanları ile de fark yaratmaktadır. Romanın bazı sayfaları, hikayedeki olayları yansıtmak için alışılmadık şekillerde düzenlenmiş, genellikle hem agorafobik (açık alan korkusu) hem de klostrofobik (kapalı alan korkusu) bir etki yaratan yalnızca birkaç kelime veya metin satırı ya da yoğun üst üste

binmiş okunurluğu ve okuturluğu dikkate almayan sayfa düzenlemeleri görülmektedir (Bkz. Görsel 2). Bazı sayfalarda metnin okunabilmesi için döndürülmesi, ters çevrilmesi, tersten okunması gerekmektedir ve bu da kitaba ergodik bir özellik katarak okuyucuya fiziksel bir çaba sarf ettirir ve aynı zamanda etkileşimli bir özellik de katmaktadır (Bkz. Görsel 3). Poole, Danielewski'nin House of Leaves eserini son derece "yaratıcı bir eser" olarak tanımlanmıştır (Poole, 2000), aynı zamanda deneysel tipografisi, labirent olay örgüsü ve sıra dışı karakterleri ile yine birçok kritik tarafından övülen bir eserdir (Lloyd, 2020).



Görsel 2. Mark Z. Danielewski - House of Leaves Kitap Sayfa Tasarımı Örneği

House of Leaves alışılmadık bir dizgi formatına sahiptir, sıra dışı sayfa düzeni ve tarzıyla sadece ergodik edebiyatın en önemli örneği olmakla kalmamış aynı zamanda bir grafik tasarım ürünü haline getirmiştir. Bu noktada ergodik edebiyat ve grafik tasarımın ortak yönleri dikkat çekmektedir. Bir ergodik metin aynı zamanda bir etkileşim tasarım ürünü ya da bir grafik ürün olarak kabul edilebilir niteliklere sahip olmaktadır. İçerisinde bir tasarım ve süreç içeren, kullanıcının/okuyucunun aktif rol almasını sağlayan her türlü yazınsal ve görsel elemanlar bütünü bir tasarım ürünü olarak sayılabilir. Buradan hareketle, ergodik edebiyat ürünleri aynı zamanda birer grafik tasarım ürünü olabilir sonucuna varılabilmektedir. Bu eserler, etkileşimli bir sanat formu olarak görülebilir ve okuyucunun hikayenin sonucunu etkileyen seçimler yapmasına izin vererek onları da bu sürece dahil ederek etkileşime geçmelerine olanak sağlayabilir. Aynı şekilde, grafik tasarımda da izleyici aktif olarak tasarımla etkileşim kurabilir ve farklı yollarla yorumlayabilir.



redefinition of route, even the absurd way the first hall-way leads away from the living room only to return, through a series of lefts, back to where the living room should be but clearly is not, describes a layout in no way reminiscent of any modern floorplans let alone historical experiments in design.[146]

Sebastiano Pérouse de Mont-clos, however, has written a viable examination on the changes which follow Andrea Palladio's structural derivations.

By way of a quick summary, Palladian grammar seeks to organize space through a series of strict rules. As Palladio proved, it was possible to use his system to generate a number of layouts such as Villa Badoer, Villa Emo, Villa Ragona, Villa Poiana, and of course Villa Zeno. In essence there are only eight steps:

1. Grid definition
2. Exterior-wall definition
3. Room layout
4. Interior-wall realignment
5. Principal entrances—porticos and exterior wall inflections
6. Exterior ornamentation—columns
7. Windows and Doors
8. Termination[149]

Pérouse de Montclos relies on these steps to delineate how Navidson's house was (1.0) first established (2.0) limited (3.0) sub-divided and (4.0) so on. He attempts to convince the reader that the constant refiguration of doorways and walls represents a kind of geological loop in the process of working out all possible forms, most likely *ad infinitum*, but never settling because, as he states in his conclusion, "unoccupied space will never cease to change simply because nothing forbids it to do so. The continuous internal alterations only prove that such a house is necessarily uninhabited."[150]

[149]For an exemplary look at Palladian grammar in action, see William J Mitchell's *The Logic of Architecture: Design, Computation, and Cognition* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1994), p. 152-181. As well as Andrea Palladio's *The Four Books of Architecture* (1570) trans. Isaac Ware (New York: Dover, 1965).

[150]Sebastiano Pérouse de Montclos' *Palladian Grammar and Metaphysical Appropriations: Navidson's Villa Malcontenta* (Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1996), p. 2,865. Also see Aristides Quine's *Concatenating Corbusier*

120

Thus, as well as prompting formal inquiries into the ever-[illegible] shape of the house and the rules governing those shifts, Sebastiano Pérouse de Montclos also broaches a much more widely discussed matter: the question of occupation. Though everyone ever agree on the meaning of the configurations of the [illegible] of style in that place, no [illegible] yet to disagree that the [illegible] still a house.[151] There-[illegible] the question soon arises [illegible] whether or not it is someone's [illegible] Though if so whose? Whose [illegible] or even whose is it? Thus [illegible] need to another suspicion: [illegible] the owner still be there? [illegible] which echo the snippet of [illegible] Navidson alludes to in his [illegible] to Karen[152]—St. John, chap-[illegible] 14—where Jesus says:

In my Father's house are many rooms: if it were not so, I would have told you. I go to prepare a place for you . . .

Something to be taken literally as well as ironically.[153]

[illegible] American Elsevier, 1996) in which Quine applies Corbusier's Five Points to [illegible] house, thereby proving, in his mind, the limitations and hence irrelevance of [illegible] grammar. While these conclusions are somewhat questionable, they are not [illegible] here. In particular, Quine's treatment of the Villa Savoye and the Domino [illegible] deserves special attention. Finally consider Gisele Urbanati Rowan Le'l's far more [illegible] piece 'Polypod Or Polylith': The Navidson Creation As Mechanistic [illegible] Model" in *Ahaha Banner Catalogue*, v. 198, January 1996, p. 515-597, in which [illegible] the "Navidson shifts" as evidence of polylithic dynamics and hence structure. For a [illegible] ref erence see Greenfield and Schneider's "Building a Tree Structure. The Development of Hierarchical Complexity and Interrupted Strategies in Children's Construction Activity" in *Developmental Psychology*, 13, 1977, p. 299-313.

[illegible] also happens to maintain a curious set of constants. Consider —

Temperature: 32°F ± 8
Light: absent.
Silence: complete*
Air Movement (i.e. breezes, drafts etc.): none
True North: DNE

*With the exception of the 'growl.'

[illegible] Chapter XVII.
[illegible] not to be forgotten is the terror Jacob feels when he encounters the territories of [illegible] Bethel. "How dreadful is this place! this is none other but the house of God, and this [illegible] gate of heaven." (Genesis 28:17)

121

Görsel 3. Mark Z. Danielewski - House of Leaves Kitap Sayfa Tasarımı Örneği

5. Grafik ve Etkileşim Tasarımda Aktif Katılımlı Ergodik Yaklaşımlar

Grafik ve etkileşim tasarımda da "görüntü üreten (baskı teknikleri, fotoğraf, film, dijital programlar) teknolojilerin uygulamalara geçirilmesiyle sanatın üretilme koşulları değişmiş ve yeni anlatım olanakları ortaya çıkmıştır." (Ertan ve Sansarcı, 2016, s. 83). Bu yeni oluşan anlatım teknikleri aynı zamanda bir çok alanda olduğu gibi tipografinin de sınırlarını ve sınırlılıklarını genişleterek yeni ifade biçimleri üretilmiştir. Fütürist grafik ürünlerde makine çağına duyulan yakınlık, serbest şiirselliğin ve onomatopoeik gürültünün damgasını vurduğu kinetik bir tarza dönüşmüştür. Özellikle deneysel tipografik çalışmaların öncüsü olarak sayılabilecek Fütürizm akımı kapsamında Marinetti bu tür çalışmaları "görsel terimlerle "çeliğin, gururun, ateşin ve hızın dönen dünyası" olarak tanımlamaktadır (Heller ve Chwast, 1988, s. 90). Fütürizm'in getirdiği tipografik özgürlük reformu (Görsel 4), sonrasında Dadaizm akımı çerçevesinde üretilen eserlerde yine özgür, deneysel, sıra dışı formlar ile devam etmiştir. Dadaizm'de harfler ve kelimeler somut görsel formlar oluşturacak şekillerde lekesel kullanılmış, geleneksel yazı ve tipografi kullanımlarının sınırlarını zorlayarak yeni formlar yaratılmıştır (Bektaş, 1992, s. 109- 110). Tasarımda yeni anlatım biçimlerini aramak ve tipografiyi bir grafik elaman olarak lekesel kullanmak yeni bir yaklaşım olmasa da ve izleri grafik tasarım tarihinde, Fütürizm, Dadaizm, Post-modernizm gibi hareketlerde görülse de (Bkz. Görsel 4), teknolojinin ilerlemesi ve dijital etkileşimli platformların artmasıyla beraber aktif katılımcılı anlatılar sayesinde ergodik yaklaşımlar sıklıkla tasarım alanında da görülmeye başlanmıştır. İzleyicinin tasarımla etkileşim kurmasını ve sonucu etkileyen seçimler yapmasını sağlayan ve bir anlatısı olan her türlü dijital veya analog etkileşimli tasarımlar bir ergodik çalışma olarak kabul edilebilir. Örneğin, etkileşimli bir web sitesi veya ziyaretçilerin deneyimleyebileceği birebir etkileşim kurabileceği bir tasarım sergisi ergodik özellikler barındırabilir. Bu yaklaşım, animasyonlar, videolar ve etkileşimli düğmeler gibi dinamik unsurların kullanımıyla elde edilebilir ve izleyicinin tasarımı keşfedip farklı yollarla yorumlamasına olanak sağlar. Kısaca, ergodik edebiyat ve ergodik tasarım, her ikisi de okuyucu/izleyiciden aktif katılımı gerektirir ve yorum için kullanıcıya tek bir yol değil doğrusal olmayan birden fazla yol sunar.



Görsel 4. Soldan Sağa - Filippo T Marinetti. (Dağlar + Vadiler + Streets Kitap kapağı, Fütürist manifesto, 1915. (Heller ve Chwast, 1988, s. 90). - Saul Bass. Exodus Film Afişi, 1960. (Bektaş, 1992, s. 143). - Kathe Steinitz, Kurt Schwitters ve Theo van Doesburg. Die Scheuche (Korkunç Karga). Bir çocuk kitabından sayfalar, 1925 ((Heller ve Chwast, 1988, s. 173).

Ergodik literatür ve etkileşim tasarımının, anlam yaratmak için katılımcının aktif katılımını gerektirmesi bakımından doğrudan ilişkili olduğunu söylemek yanlış olmaz. İki alanda da pasif eylemler yerine aktif katılım gerektiren özellikler vardır. Hem ergodik edebiyat hem de tasarım, çoklu yorumlama ve etkileşim yollarına izin veren etkileşimli ve doğrusal olmayan yapılar oluşturmak için teknolojinin kullanılmasına dayanır. Örneğin, ergodik metinlerde, okuyucunun hikayenin sonucunu etkileyen seçimler yapmasına izin veren etkileşimli anlatılar oluşturmak için dijital teknoloji kullanılabilir. Etkileşim tasarımında teknoloji, kullanıcının tasarımla çeşitli şekillerde etkileşime girmesine izin veren etkileşimli arayüzler oluşturmak için de kullanılabilir. Fakat bir ürünün etkileşimli olması için teknoloji bir zorunluluk değildir. Dijital olmayan analog fiziksel etkileşimli çalışmalar da birer etkileşim tasarım ürünü niteliğindedir. Inkle tarafından tasarlanan 80 Gün "80 Days" etkileşimli kurgu oyunu, oyuncu/kullanıcı/okuyucuya farklı rotalar ve farklı seyahatler seçtirerek farklı deneyimler kazandıran bir oyun olarak hem ergodik metin hem de etkileşimi ürün tasarımına örnek olarak verilebilecek

niteliktedir (Inkle Studios). Genel olarak, hem ergodik literatür hem de etkileşim tasarımı, geleneksel anlatı kavramlarına meydan okuyan ve izleyicinin aktif katılımını teşvik eden etkileşimli ve doğrusal olmayan yapılar oluşturmak için teknolojinin kullanımına dayanır. Her ikisi de birden çok yorumlama ve katılım yoluna izin verir ve izleyiciyi aktif olarak anlam yaratmaya teşvik eder.

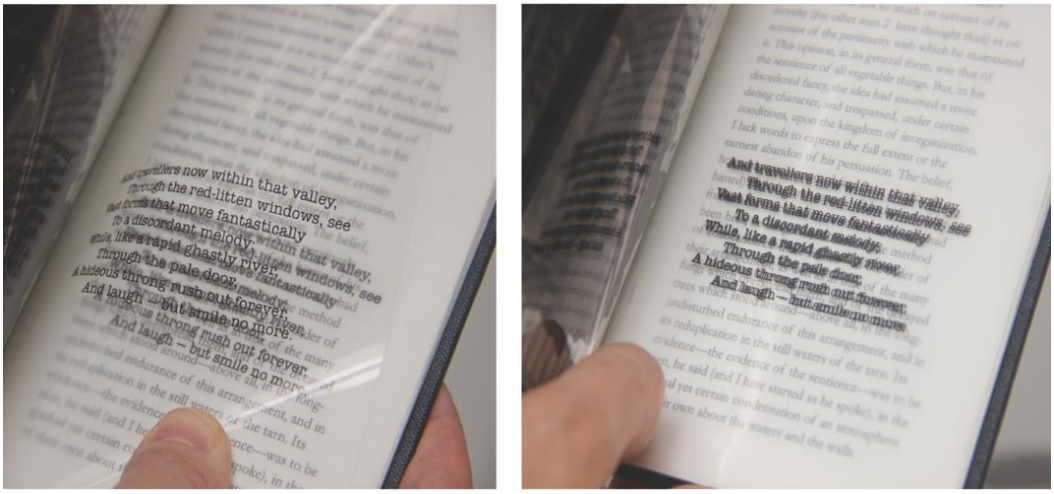
Edebiyatta olduğu gibi tasarımda da harflerin, kelimelerin ve kullanılan metin içeriğinin önemi çok büyüktür ve en önemli tasarım elemanları arasında kabul edilir. Kelimeleri yer yer resimsel, heykelsi biçimlerde ele almak grafik tasarımın temel özelliklerinden biridir. Grafik tasarımda yazının önemi ve değeri büyüktür ve mesajı ileten en önemli tasarım elemanlarının başında gelir. Görsel anlatımı destekleyerek sözel boyutta izleyicinin bir anlayış geliştirmesine yardımcı olur. İçeriğin kavranmasını hızlandırır. Dolayısıyla tasarımda okunurluk ve okuturluk grafik tasarımda tipografi kullanımının sadece içeriğin iletimini yapacak bir kelimeler bütünü değildir (Becer, 2015, s. 184-186). Okunurluk, harf karakterleriyle ayırt edilmesi, okuturluğun genel olarak metni anlama kolaylığı olarak tanımlanmaktadır (Pehlivan Baskın, 2022, s. 176). Buradan yola çıkarak bir ergodik edebiyat eserinde kullanılan tipografide okunurluk ve okuturluk aranması şart değildir sonucuna varılabilir. Çoğunlukla, bir anlama kolaylığı ya da kolay ayırt edilebilme kaygısı ve amacı gütmeyen ergodik eserlerde tam tersi bir çaba ve gayret sonucunda aktif bir uğraş sonucunda bir anlam kazanımı hedeflenmektedir.

"Her harf alfabetik bir birim olarak anlamından bağımsız bir simge, illüstrasyon, grafik bir odak noktası olarak hizmet edebilecek başlı başına bir şekildir" (Saltz 2011:8'den aktaran Ersan ve Çeken, 2016). Buna örnek ve ergodik özelliklere sahip grafik tasarım örneklerinden biri olarak Armin Hoffman'ın tipografik afişi verilebilir. Bu afiş oldukça sade tipografik ögeler içeren bir tasarım olma özelliğini taşırken hem somut hem de soyut bir algı yaratmaktadır. Bir çok zıtlığı içerisinde barındıran basit ama karmaşık, hem geleneksel hem de radikal bir afiş olarak kabul edilebilir (Heller, 2004, s. 227). Afiş grafik öge olarak tipografik elemanlar dışında hiçbir eleman barındırmaz ve tek renk tasarlanmıştır. Sadeliği ve yalınlığı göze çarpar fakat anlam çıkarma noktasında izleyicinin belki durup tekrar bakması okuması için bir çaba sarf etmesi ve üzerine düşünmesi gerekirken bu sebeple de karmaşık ve gelenekselin dışına çıkan bir yapıya sahiptir. Hoffman'ın bu çalışması bir afişin görevi olan dikkat çekmek, merak uyandırmak, mesaj vermek gibi her şeyi yerine getirmektedir ve bunların hepsini yalın ama karmaşık bir tipografik dizilim ile yapmaktadır. Die Gute Form başlığı aslında bir leke olarak kabul edilebilir çünkü ilk bakışta harflerden ziyade bir grafik desen olarak algılanmaktadır. İzleyici/okuyucu afişte yazanı çözmek için bir süre uğraşacaktır ancak bir kez başarıldığında, afiş artık sadece bir sembol olarak değil bir metin olarak algılanmaktadır. (Bkz. Görsel 5).



Görsel 5. Armin Hoffman "Die Gute Form" (Heller, 2004, s. 227)

Kitaplar sadece kelimelerden oluşan metinler değildir aynı zamanda birer nesne ya da sanat eseri veya tasarım ürünü olarak konumlandırılabilir. Sahip olunan bir kitap; bir kaynak, araç, yoldas¸, ya da bir tasarım nesnesi olabilir, sadece dekoratif bir amaçla kullanılabilir veya kağıt ağırlığı olarak bile kullanılabilir. Her metnin okuyucusu ile farklı bir yolculuğu vardır ve bu deneyim okuyucu ve metin arasında benzersiz bir ilis¸ki kurar. Görsel 6'da gösterilen çalışmada Eken, 'bir nesne olarak kitap' fikrine odaklanmış, kitabı bir nesne ve araç olarak görerek okuyucu ile doğrudan bir ilişkiye girmesi hedeflenmiştir. Okuyucu ve metin arasındaki etkileşim okuyucudan okuyucuya değişebileceği gibi okumanın yapıldığı andaki fiziksel etkenler (aydınlatma vb.) de deneyimi farklı kılacaktır. Çalışma, metinlerin sadece "okuma yapmak" ic¸in kullanılmayıp, aynı zamanda ortam ve mesaj arasındaki ilis¸kiyi akılda tutarak bütüncül bir deneyim sunulabileceğini göstermektedir. Aynı zamanda okuyucunun anlatımda aktif bir rol alması ve metni okumak için kitap ile fiziksel bir etkileşime girmesi gerekmektedir. Bu fiziksel çaba sayesinde okunur hale gelen metinler bir grafik tasarım örneği olsa da aynı zamanda ergodik bir metin olma özelliğini de barındırmaktadır (Bkz. Görsel 6). Projede, Edgar Allan Poe'nun edebi üslubu, Gotik Gelenek ve Romantik Akımı teması üzerine, as¸ılmaz duvarlar ve kurbanların fiziksel veya psikolojik olarak bir durumda yalnız kalmıs¸ gibi hissettikleri bir izolasyon ortamı etrafında ins¸a edilmis¸tir. Kitaplarda c¸izgi ve sınırların kullanımı bu tür fiziksel ve psikolojik boyutlara atıfta bulunmaktadır. Farklı formlar ve s¸ekiller, c¸oğaltılmıs¸ ve katmanlı düzenler insan aklının karmas¸ıklığını gösterir niteliktedir. Her kitabın sec¸ilen hikayenin ana temasına göre okuyucu ile farklı ve özgün bir tarzı ve iletis¸im s¸ekli vardır.



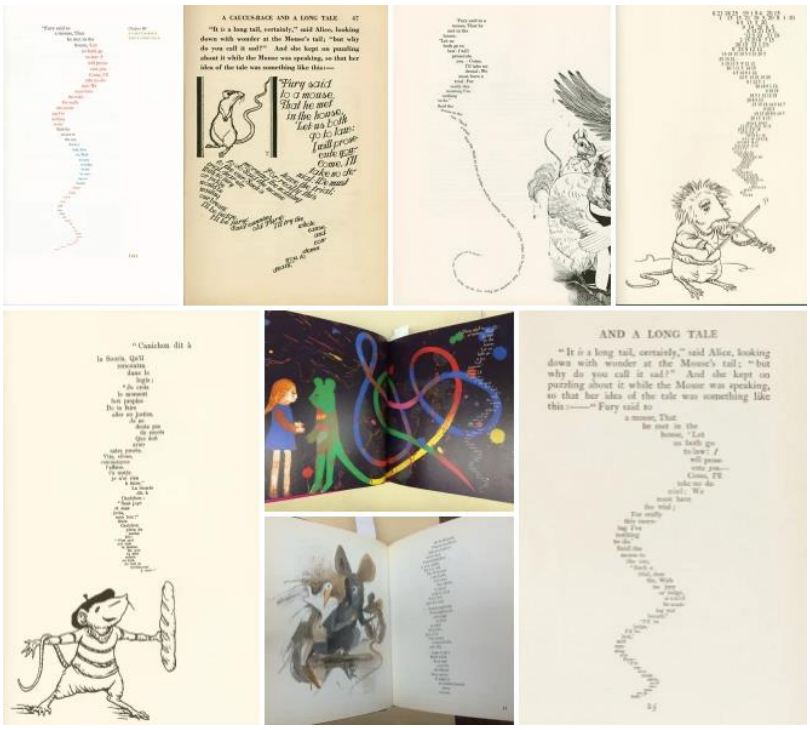
Görsel 6. Edgar Allan Poe, The Fall of the House of Usher (Usher Evi'nin Düşüşü) öykü kitabı tasarımı, Begüm Eken, 2011.

Bir başka ergodik edebiyat örneği olarak siberpunk yazar William Gibson'ın 1992 yılında yazdığı elektronik şiiri Agrippa – A Book of the Dead eseri verilebilir (Bkz. Görsel 7). Bu eser aynı zamanda bir sanatçı kitabı olma özelliği de taşımaktadır ve kitabın tasarımı Amerikalı sanatçı Dennis Ashbaugh tarafından yapılmıştır. A Book of the Dead, "hafıza, kayıp, doğa ve mekanizma" temaları üzerine inşa edilmiştir (DuPont, 2013, s. 2). Fiziki kitap özel kimyasallar vasıtasıyla ışığa duyarlı hale getirilmiş ve kitapta kullanılan yazılar ışığa maruz kaldığı andan itibaren solarak zamanla tamamen yok olmaktadır (Swanstrom, 2016, s. 14-16). Fiziki kitabın içine yerleştirilmiş, sadece Mac bilgisayarlarda çalışacak şekilde bir disketle gelen bu şiir açıldıktan sonra sadece ileri doğru hareket etmektedir ve bir sayfa okunduğunda geri yüklenemez ve disketten tamamen silinir. Bu yazılım, kullanıcıya benzersiz ve ayrıcalıklı bir deneyim sunarak, kullanıcının yalnızca ilerideki sayfaya yönelmesine olanak tanır. Materyal olarak kağıda ve basısı yayına olan inancın gerilemesinin kağıt üzerindeki yansıması olarak görülebilecek bu eser, yayıncılığın belirsiz geleceğine ışık tutarken, aynı zamanda kağıt ve elektronik ortamın kaderinde nasıl birbiriyle iç içe geçme eğilimi gösterdiğine de göstermektedir. Gibson'ın şiiri Dijital ve analog formların bir hibrit versiyonu olarak sayılabilecek başarılı bir deneysel geçici (transient) edebi eser olarak kabul edilebilir (Eskelinen, s. 41; Aarseth, 1997, s. 46). İçinde bulunduğumuz dijital çağda, teknolojilerin geliştirilmesi ve kullanılabilirliği her koşulda tek çözüm olmayabilir. Bir çok medyanın ve bir çok aracın bulunduğu günümüzde bir çok eser Agrippa gibi hibrit formlarda sunulmaktadır. Gerektiğinde, eski ve yeni kanalların birleştirilmesi ve böylece ortaya bir yenilik çıkarmak sıklıkla karşılaşılan bir durumdur.



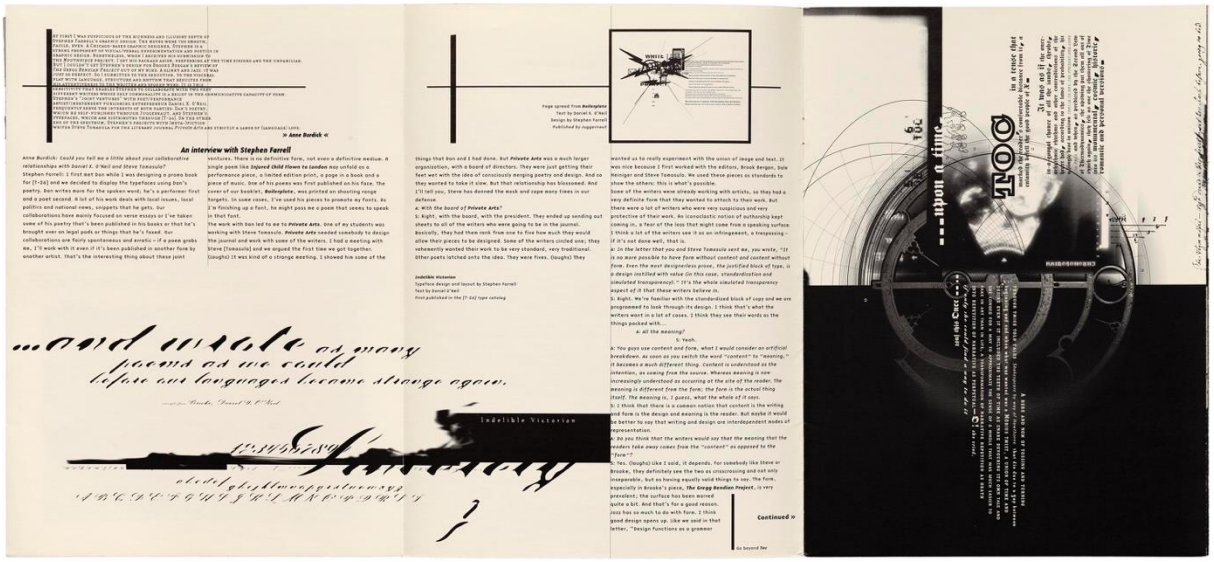
Görsel 7. William Gibson - Agrippa A Book of the Dead

Somut Şiir (concrete poetry), metnin okuyucu üzerindeki etkisini artırmak için görsel tipografik düzenlemeyi kullanan bir şiir türüdür. En basit tanımıyla "somut şiir, sadece şiirin geleneksel alanları olan ses, anlam ve ritim değil alanında yaratım değildir, aynı zamanda bir alan yaratımıdır. Bu alan basılı bir sayfada düz, iki boyutlu harflerin oluşturduğu bir düzlem de olabilir veya kabartma ve yontulmuş ideogramlardaki kelimelerin oluşturduğu üç boyutlu alanlar da olabilir" (Draper, 1971, s. 329). Şairin niyetinin, kelimelerin geleneksel düzeninden ziyade harflerin, kelimelerin veya sembollerin grafik tasarım elemanları ile aktarıldığı, metinlerin bir düzlem üzerinde somut boyutta ele alındığı bir şiir türü olarak tanımlanabilir. Somut şiir örneklerine tipografik grafik tasarım örneklerinde sıkça rastlanmaktadır. Dolayısıyla, somut şiiri tasarımda bir başka ergodik yaklaşım olarak ele almak yanlış olmaz. "Tipografik mesaj, sözel, görsel ve seslidir. Tipografik unsurlar okundukları ve sözle yorumlandıkları sırada izlenmekte, görsel olarak algılanmakta, duyulmakta ve işitsel olarak yorumlanabilmektedir. Tipografi, bu çok yönlü yapısıyla dinamik bir iletişim aracıdır." (Becer, 2015, s. 184). Görsel düzenlemenin kelimelere verebileceği ekstra etkiden yararlanmak, gazetecilik ve reklamcılıkta yaygın bir araçtır. Bu, grafik tasarımcının ve gazete bestecisinin becerilerinden biridir" (Draper, 1971, s. 329), buna örnek olarak Lewis Carroll'ın "Farenin Hikayesi" (The Mouse's Tale) dizgisinde görülebilir. Öyküde kelimelerin farenin kuyruğunun şeklini oluşturacak şekilde tasarlanmış olması bir somut bir şiir örneğidir. Öyküde fare, hikayesini anlatırken, Alice "hikayeyi" bir "kuyruk" olarak tasavvur eder ve bu aynı zamanda okuyuculara Alice'in yaratıcı kişiliği ve sınırsız hayalgücü hakkında da bir fikir verir. Diğer yandan Carroll burada bir kelime oyunu yapmıştır. Tale (hikaye) ve tail (kuyruk) telaffuz bakımından da çok benzer kelimeler olması bakımından okuyucu sözel boyutta da bir anlam ve mesaj çıkararak ilişkilendirebilecektir. İlk edisyondan bu yana illüstratörler ve tipografistler, Carroll'ın yaratıcı somut şiir görselleştirmesi geleneğini sürdürerek yeni biçimler ve yorumlarıyla bu tarzı devam ettirmiştir (Bkz. Görsel 8).



Görsel 8. Lewis, Carroll. The Mouse's Tale Sayfa Tasarımları

Rudy VanderLans ve Zuzana Licko tarafından kurulan, 1984-2005 yılları arasında yayım hayatına devam eden tasarım kritiği, iletişim, sanat dergisi Emigre, kendini "sınırları yok sayan dergi" olarak konumlandırmıştır (Barness, 2016, s. 182). Dönemin yeni teknolojisi Macintosh bilgisayarlar ile sıra dışı ve alışılmışın dışında sayfa tasarımlarına imza atarak, masaüstü yayıncılık alanında dijital tasarımın ilk örneklerini vermişlerdir (Letterform Archive, 2017). Emigre bir tasarım teorisi ve eleştirisi dergisi olarak dönemin ünlü tasarım kuramcılarının yazılarına ve ilerine yer vererek hem edebi anlamda alana katkı sağlamıştır hem de kullandıkları masaüstü yayıncılık mecrasını tasarım anlayışlarını yansıtacak bir alan olarak değerlendirerek, deneysel, sınırları zorlayan ve eleştirel bir bakış açısı içeren tasarım örneklerini ortaya koymuştur. Barness tarafından dergi, "deneysel yayıncılık, eleştirel yazı ve tasarım yazarlığının kışkırtıcı bir örneği" olarak tanımlanmaktadır. (Barness, 2016, s. 181). Dergi, özellikle tipografiyi teknik, eleştirel ve kültürel anlamda inceleyerek sıradan bir dergi sayfa düzeninden çıkarak deneysel tipografik çalışmalar çıkarmıştır (Bkz. Görsel 9). "Okunamayan yazıları deşifre etmek için sayfaları özenle döndürmek ve eğmek, bükmek" bu derginin karakteristik özelliklerinden biridir (Barness, 2016, s. 194). Emigre, tasarımın nasıl okunduğuna ve görüldüğüne, yazıldığına ve görselleştirildiğine dikkat çekerek grafik katmanlamayı ve özellikle tipografiyi sınırlarını zorlayarak uygulamıştır. Grafik üretiminin dijital maddeselliğine yönelik bir araştırma olan bu dergi, "yazma ve okuma eylemini, sıra dışı sayfa düzeni içerisinde beklenmedik beyaz boşluklar ve düzensiz ızgara yapılarında üzerinden okuyucuya iletmektedir. (Barness, 2016, s. 187). Hem içerik hem uygulama olarak tamamen bir tasarım ürünü olarak ortaya konan dergi ergodik edebiyatın karakteristik ve yapısal özellikleri dikkate alındığında tipik bir ergodik deneyim kazandıracak bir ürün sınıfına da girmektedir. Buradan hareketle, Emigder okuyuca okuma eylemini yaptırırken fiziksel bir çaba sarf ettirerek, hem anlamlandırma aşamasında hem de kullanım aşamasında aktif bir rol vererek hem tasarım hem de ergodik edebiyat ürünü olma özelliğine sahiptir sonucuna varılmaktadır.



Görsel 9. Emigre Dergisi, Sayı: 37 İç Sayfa Düzeni

6. Sonuç

Bu çalışmada post-modernist bir teori olarak kabul edilebilen ergodik edebiyat terimi ve görsel iletişim tasarımı ürünleri arasındaki ilişki ve benzerlikler incelenmiştir. Çalışmanın temel amacı fiziksel etkileşimli anlatının, teknoloji ve tasarım arasındaki sınırları nasıl aştığını ve geleneksel kullanım alanlarını geliştirerek ötesine nasıl geçtiğini irdelemektir. İlk bakışta farklı disiplinler olarak sınıflandırılan edebiyat ve görsel tasarımın, yazıyı kullanma biçimleri bakımından ergodik edebiyat eserleri ile bir kesişim kümesi oluşturarak ortak paydada buluştuğu görülmüştür. Ergodik edebiyat ve görsel iletişim tasarım eserlerinde dikkat çeken ortak özelliklerin başında her iki alanın biçimsel olarak hem düzenli hem de kaotik olması sayılabilir. Aynı tasarımda olduğu gibi ergodik edebiyatın doğrusal olmayan yapısı, okuyucuya farklı yollar sunmaktadır. Bu metinleri bu nedenle labirent metaforu üzerinden açıklamak mümkündür. Yani anlatının bir başı ve sonu vardır ama başlangıçta anlatının tam olarak nasıl sonlanacağı konusunda bir netlik yoktur ya da sona giden tek yol yoktur, alternatifleri veya kısa yollar vardır. Ergodik metinler ve görsel iletişim tasarım alanları izleyicilerin aktif katılımını gerektiren özelliklere sahiptir. Örnek çalışmalar incelendiği zaman görülmüştür ki, her hem ergodik edebiyat hem de tasarım, geleneksel hikaye anlatımı ve klasik temsil biçimlerine meydan okur, yeniyi arar, gelenekselin sınırlarını zorlar, izleyiciyi/okuyucuyu meşgul eden ve çoklu bakış açılarına ve yorumlara izin veren tekniklere başvurur. Her alan da, izleyiciyi metinle aktif bir şekilde ilgilenmeye ve anlam yaratmaya teşvik eder ve bu da her izleyicinin/okuyucunun farkli bir sonuca varabileceği ve farklı bir deneyim kazanabileceği anlamına gelir. Ergodik metinler benzersiz bir okuma deneyimi sunar çünkü herkesin katılımı eşit derecede aynı olmayabilir. Benzer şekilde tasarım ürünlerinde de çıkartılabilecek anlam ve eleştiri izleyici tarafından farklı yorumlamalara açıktır veya etkileşimli bir platformdan bahsediliyorsa o zaman da kişiselleştirilmiş sonuçlar doğrultusunda her kullanıcının deneyimi farklı ve eşsiz olacaktır. Ergodik edebiyat ve tasarım disiplinleri farklı olsa da bir çok konuda örtüşen, ortak elemanları ve gayeleri olan benzer nitelikte disiplinlerdir, geleneksel hikaye anlatımı ve temsil biçimlerine meydan okuyan ve izleyiciyle etkileşim kurmanın yeni ve heyecan verici yollarına izin veren güçlü araçlardır. İki alan arasındaki benzerlikler ve farklılıklar, farklı medya biçimlerinde anlam yaratma ve yorumlamada aktif katılımın önemini ve gücünü göstermektedir. Dolayısıyla sadece biçimsel

olarak değil, aynı zamanda izleyiciyi anlam yaratma ve yorumlama sürecine aktif olarak dahil etme amaçları açısından da benzer olduğu söylenebilir. Bu çalışmada, aktif katılımlı anlam yaratımı konusunda ergodik edebiyat ve tasarım arasındaki benzerlikleri işaret etmek için seçilmiş örnekler üzerinden incelemeler ve çözümlemeler yapılmıştır. Özetle, incelemeler sonunda görülmüştür ki özellikle post-modernist tasarım ürünlerindeki deneysel tipografi anlayışı, harfleri ve kelimeleri soyut görsel biçimlere dönüştüren ve buradan bir deneyim yolculuğu sunan tasarımlar, ergodik edebiyatın tabiatı ve yapısal özellikleri ile birebir örtüşmektedir. Kişiselleştirilmiş ve doğrusal olmayan bir anlatım deneyimi sunan her iki alan da platformu ister kitap, afiş olsun, ister video sanatı ve oyunları olsun kullanıcı/okuyucu/izleyiciye çoklu seçenek sunarak, hem içerik hem de pratikte daha zengin etkileşimin kapılarını açarak deneyimini derinleştirmektedir. Günümüzde çağdaş sanat/tasarım ve çağdaş edebiyat hem gelenekseli barındırdığı hem de yenilikçi ve sıradışı amaçların araştırıldığı hibrit formlarda eser üretimleri yapmaktadır fakat bu geçirgenlik bir başka araştırmanın konusu olarak ele alınabilecek derinliktedir. Türkçe literatüre katkı sağlaması amacıyla edebiyat ve tasarımın bir kesişim noktası olarak kabul edilecek noktasına dikkat çekmeyi amaçlayan çalışma, disiplinler-arası melez eserler hakkında gelecek araştırmaların bir çıkış noktası olma hedefini taşımaktadır.

Kaynakça

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press.

Barnard, Malcolm (2002). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. Ç̧ev. Güliz Korkmaz. Ankara: Ütopya Yayınlar.

Barness, J. (2016). *Designing the Emigre Magazine index: Theory and practice in an alternative research tool.* Design and Culture, 8(2), 181-197.

Barrett, J. (2015). *The Ergodic revisited: spatiality as a governing principle of digital literature* (Doctoral dissertation, Umeå University).

Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.

Bektaş, Dilek (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Danielewski, M. Z. (2000). *Mark Z. Danielewski's House of leaves*. Pantheon.

DuPont, Q. (2013). *Cracking the Agrippa code: Cryptography for the digital humanities*. Scholarly and Research Communication, 4(3).

Draper, R. P. (1971). *Concrete poetry*. New Literary History, 2(2), 329-340.

Eken, B. (2021). *Temel Grafik Eğitiminde Tasarım Elemanları ile Görsel Algı Oluşturma: 2. Sınıf Temel Grafik Eğitimi Dersi Proje Örneği*. Sanat ve Tasarım Dergisi, (28), 241-261.

Ersan, M. S., & Çeken, B. (2016). *Harflemelerde Okunurluk Üzerine Bir Inceleme*. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 4(7), 69-97.

Ertan, G., & Sansarcı, E. (2016). *Görsel sanatlarda anlam ve algı*. İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. Bloomsbury Publishing USA.

Hayot, E., & Wesp, E. (2004). *Style: strategy and mimesis in ergodic literature*. Comparative Literature Studies, 41(3), 404-423.

Heller, S., & Chwast, S. (1988). Graphic Style: from victorian to post-modern. Abrams.

Heller, S. (2004). *Design literacy: Understanding graphic design*. Simon and Schuster.

Inkle Studios (t.y). *80 Days. The year is 1872. Welcome to the Future.* https://www.inklestudios.com/80days/

Koskimaa, R. (2007). *The challenge of cybertext: teaching literature in the digital world*. UOC papers, 4(3).

LetterformArchive. 2020. *New in the Online Archive: Emigre Magazine* https://letterformarchive.org/news/new-in-the-online-archive-complete-emigre-magazine/

Lloyd, A. (2020). *House of Leaves changed my life': the cult novel at 20*. https://www.theguardian.com/books/2020/apr/02/house-of-leaves-changed-my-life-the-cult-novel-at-20

Mendelsund, P. (2014). *What we see when we read: a phenomenology; with illustrations*. Vintage.

Parikka, J. (2017). *Medya arkeolojisi nedir?*. Koç Üniversitesi.

Pehlivan Baskın, Z. (2022). *Çocuklara Yönelik Tasarlanan Afişlerde Tipografi Kullanımı*. The Journal of Social Sciences, 9(59), 174- 192.

Poole, S. (2000). *House of Leaves by Mark Z Danielewski review - genuinely exciting* https://www.theguardian.com/books/2000/jul/15/fiction.reviews

Rutli, E. E. (2016). *Derrida'nin Yapisökümü*. Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi, (5), 49-68.

Sallis, J. (Ed.). (1987). Deconstruction and philosophy: The texts of Jacques Derrida. University of Chicago Press.

Solak, Ö. (2022). *Dijital Sanatlar-Dijital Edebiyatlar*. Söylem Filoloji Dergisi, 7(2), 357-389.

Swanstrom, L. (2016). *External memory drives: Deletion and digitality in Agrippa (A book of the dead)*. Science Fiction Studies, 43(1), 14-32.

Topçu, H. (2022). *Ergodik Edebiyat: Yeni Bir Okuma Yöntemi mi? Hâlihazırdaki Yöntemlerin Yeni Adı mı?*. Humanitas-Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 10(20), 328-349.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Mark Z. Danielewski - House of Leaves Kitap Sayfa Tasarımı Örneği. https://stingingfly.org/2016/11/01/house-leaves-mark-z-danielewski/

Görsel 2. Kişisel Arşiv

Görsel 3. Kişisel Arşiv

Görsel 4. Soldan Sağa - Filippo T Marinetti. (Dağlar + Vadiler + Streets Kitap kapağı, Fütürist manifesto, 1915. (Heller ve Chwast, 1988, s. 90). - Saul Bass. Exodus Film Afişi, 1960. (Bektaş, 1992, s. 143). - Kathe Steinitz, Kurt Schwitters ve Theo van Doesburg. Die Scheuche (Korkunç Karga). Bir çocuk kitabından sayfalar, 1925 ((Heller ve Chwast, 1988, s. 173).

Görsel 5. Armin Hoffman "Die Gute Form" (Heller, 2004, s. 227).

Görsel 6. Kişisel Arşiv

Görsel 7. William Gibson. Agrippa A Book of the Dead. https://artgallery.yale.edu/collections/objects/174235

Görsel 8. Lewis, Carroll. The Mouse's Tale Sayfa Tasarımları. https://hornbakelibrary.wordpress.com/2015/10/08/the-mouses-tale/

Görsel 9. Emigre Dergisi, Sayı: 37 İç Sayfa Düzeni https://letterformarchive.org/news/new-in-the-online-archive-complete-emigre-magazine/