



**TİPOGRAFİDE  
DENEYSEL YAKLAŞIMLAR VE  
ÇOK KATMANLILIĞIN DEĞERLENDİRİLMESİ  
Sanatta Yeterlik Tezi**

**Pembe AKTÖRK**

**Eskişehir 2023**

**TİPOGRAFİDE DENEYSEL YAKLAŞIMLAR VE ÇOK KATMANLILIĞIN  
DEĞERLENDİRİLMESİ**

**Pembe AKTÜRK**

**SANATTA YETERLİK TEZİ**

**Grafik Anasanat Dalı**

**Danışman: Prof. Fethiye Gonca İLBEYİ DEMİR**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi**

**Güzel Sanatlar Enstitüsü**

**Ağustos 2023**

## ÖZET

### TİPOGRAFİDE DENEYSEL YAKLAŞIMLAR VE ÇOK KATMANLILIĞIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Pembe AKTÜRK

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Temmuz 2023

Danışman: Prof. Fethiye Gonca İLBEYİ DEMİR

Keşfedildiği dönemden bugüne, insanın en değerli iletişim araçlarından olan yazı, tipografi disiplini içinde estetik ve işlevsel biçimde kullanılmaktadır. Her biri kendi başına birer anlam sembolü olan harfler yan yana gelerek kelimeleri, kelimeler yan yana gelerek cümleleri oluşturarak yeni anlamlar, anlam katmanları inşa etmektedir. Bu anlam katmanlarını estetik ve daha etkileyici bir yolla sunabilmek, tipografi ve tipografi konusunda yapılan deneysel üretimlerle mümkündür. Tipografide, tipografik inşa sürecinde deney, çok katmanlı düşünce ve uygulama yaklaşımı, tasarıma yapısal ve anlamsal derinlik kazandırmakta, alıcıya/okuyucuya çoklu tüketim/okuma/algılama perspektifleri sunmaktadır. Dijital olanakların arttığı, yapay zekâ teknolojilerinin sanatta/tasarımda aktif kullanıldığı günümüzde, deneysel üretim yaklaşımları ile farklı disiplinlerden beslenerek üretmenin önemi artmıştır.

Araştırmada, tipografide deneysel yaklaşımlar ve çok katmanlılık ilişkisi güncel gelişmeler üzerinden örneklendirilerek incelemektedir. Deneysel yaklaşımların oyun eylemi ile benzeşen, eğlenceli bir tasarım süreci geçirmeyi, özgün, yaratıcı, etkileyici, tipografik sonuçlar elde etmeyi sağladığı vurgulanmaktadır. Bu bağlamda araştırmada deney kavramı, çok katmanlılık kavramı ve bu kavramlarla ilişkilendirilebilecek diğer kavramlar anlatılmıştır. Tipografide deneysel yaklaşımlar ve çok katmanlılık değerlendirilmiş ve bu yaklaşımlarla üretim yapan tasarımcılardan örnekler verilmiştir. Yaratıcı tasarım deneyleri ve katmanlar oluşturmada kullanılacak yöntemler örneklerle açıklanmıştır. Tipografide deneysel yollarla üretim yapma sürecinin önemi ve yönetimi anlatılarak, uygulama çalışmasının kavramsal ve yapısal değerlendirmesi yapılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Tipografi, Deneysel tipografi, Çok katmanlılık, Disiplinler arası ilişkiler

## ABSTRACT

### EXPERIMENTAL APPROACHES IN TYPOGRAPHY AND EVALUATION OF MULTILAYEREDNESS

Pembe AKTÜRK

Graphic Design Department

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, August 2023

Supervisor: Prof. F. Gonca İlbeyi Demir

Writing, which was one of man's most valuable communication tools at the time it was discovered, is used aesthetically and functionally within the discipline of typography. Letters, each of which is a symbol of meaning in itself, come together to form words, and words come together to form sentences, building new meanings and layers of meaning. Presenting these layers of meaning in an aesthetic and more impressive way is possible with typography and experimental productions on typography. In typography, the experimentation, multi-layered thought, and application approach in the typographic construction process gives structural and semantic depth to the design and offers multiple consumption/reading/perception perspectives to the viewer/reader. Nowadays, ai technologies are actively used in art/design, the importance of producing with experimental methods and from different disciplines has increased.

In the research, the relationship between experimental approaches and multi-layeredness in typography is examined by exemplifying current developments. It is emphasized that experimental approaches enable a fun design process that resembles game action and achieve original, creative, impressive, and typographic results. In this context, the concept of experiment, the concept of multilayeredness and other concepts that can be associated with these concepts are explained in the research. Experimental approaches and multi-layeredness in typography were evaluated and examples from designers who produced with these approaches were given. Creative design experiments and methods that can be used to create layers are explained with examples. The importance and management of the process of producing experimental typography in typography was explained, and the conceptual and structural evaluation of the application study was made.

**Keywords:** Typography, Experimental typography, Multilayeredness, Interdisciplinary relations

## ÖNSÖZ

Hazırlamış olduğum bu çalışma süresince benden desteğini, anlayışını esirgemeyen, beni hassasiyetle dinleyip yönlendiren değerli danışmanın Prof. F. Gonca İlbeyi Demir'e içtenlikle teşekkür ederim. Tez jürimde yer alarak bilgi birikimlerini ve deneyimlerini benimle paylaşan hocalarım Prof. Dr. Harun Hilmi Polat, Prof. Dr. Hüseyin Eryılmaz, Prof. Dr. Sevim Selamet, Prof. Dr. Şirin Şengel Dr. Öğr. Üyesi Mehtap Uygungöz, Dr. Öğr. Üyesi Şeyma Müge İba'ya teşekkürü borç bilirim.

İlgimi ve zamanımı esirgediğim sevgili oğlum Ali Asaf'a, bu süreç boyunca yanımda olan, sabır ve özveriyle desteğini her zaman hissettiğim, sevgili eşim Mehmet Aktürk'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.



Tarih: 15.08.2023

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Pembe AKTÜRK

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
ÖZET .....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
İÇİNDEKİLER.....	vi
GÖRSELLER DİZİNİ .....	x
GİRİŞ.....	1
1. BİRİNCİ BÖLÜM: DENEYİN ANATOMİSİ “DENEY KAVRAMINA KURAMSAL BAKIŞ” .....	9
1.1. Yaratıcı Beynin ve Yaratıcılığın Anatomisi.....	11
1.2. Dijitalleşen Dünyada Deneysel Tasarım .....	17
1.3. Deneysel Tasarım İlişkisi .....	22
1.4. Deneysel Tasarım ve Hayal Kurma İlişkisi.....	24
1.5. Deneysel Tasarım ve Oyun İlişkisi.....	26
2. İKİNCİ BÖLÜM: ÇOĞULCULUĞUN ANATOMİSİ “ÇOK KATMANLILIK/ ÇOK ANLAMLILIK KAVRAMINA KURAMSAL BAKIŞ” .....	48
2.1. Tasarımda Çok Katmanlılık, Çok Anlamlılık ve Disiplinler Arası İlişkiler .....	50
2.2. Akıl, Belleğin Katmanları .....	55
2.2.1. Bilgi ile Oluşturabilen Katmanlar.....	56
2.2.2. Anlam ile Oluşturulabilen Katmanlar .....	57
2.3. Tasarımda Yapı İnşa Etme Yöntemi Olarak Çok Katmanlılık .....	58
2.4. Tasarımda Anlam İnşa Etme Yöntemi Olarak Çok Katmanlılık .....	60
3. ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: TİPOGRAFİDE DENEYSEL YAKLAŞIMLAR VE ÇOK KATMANLILIĞIN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	68
3.1. Tipografi Nedir? .....	69
3.2. Deneysel Tipografi Nedir? .....	75
3.3. Tasarımcıyı Deneye Yönlendiren En Değerli Duygu: Merak.....	91

3.4. Tipografide ve Deneysel Tipografide Duygu Aktarımının Önemi.....	94
3.5. Deneysel Tipografi Alanında Yaratıcı Projeler .....	105
3.5.1. 36 Days Of Type “36 Günlük Özgün Alfabe Oluşturma Serüveni” ....	106
3.5.2. handmadefont.com "El yapımı Font Web Sayfası" .....	111
3.5.3. Type Tasting “Sarah Hyndman’ın Tipografik Tadım Projesi” .....	112
3.6. Deneysel Tipografi Alanında Yaratıcı Tasarımlar Üreten Tasarımcılar ...	116
3.6.1. Marian Bantjes.....	117
3.6.2. Andrew Byrom.....	121
3.6.3. Stefan Sagmeister.....	122
3.6.4. Jessica Walsh.....	125
3.6.5. Selçuk Özış.....	129
3.6.6. Paula Scher .....	131
3.6.7. Oded Ezer .....	134
3.6.8. Peter Bi’lak.....	137
3.6.9. Sean Freemann.....	139
3.6.10. Paul McNeil .....	142
4. DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: YARATICI TASARIM DENEYLERİ VE KATMANLAR OLUŞTURMADA FAYDALANILABİLECEK YÖNTEMLER: ÇOK BOYUTLU/ÇOK KATMANLI TASARIMIN ANATOMİSİ.....	147
4.1. Kenar Etkisi/Ekoton Yönteminin Kullanımı .....	147
4.2. Örüntü, Örüntüleme Yönteminin Kullanımı .....	149
4.3. Rastlantısallık Yönteminin Kullanımı .....	154
4.4. Bilişsel Esneklik Yönteminin Kullanımı.....	158
4.5. Parçalara Ayırma ve Parçaları Birleştirme Yönteminin Kullanımı.....	162
4.6. Yeniden Düzenleme Yönteminin Kullanımı.....	166
4.7. Hibrit Düşünme Yönteminin Kullanımı.....	169
4.8. Tipografik Sanat Günlüğü Oluşturma Yönteminin Kullanımı.....	173
4.9. Bedeni Tipografik Deneylerde Kullanma Yöntemi .....	176
4.10. Sıradan Şeyleri Sıra Dışı Tasarımlarda Kullanabilme Yöntemi.....	185
4.10.1. Buluntu Tipografi Yöntemi.....	189
4.11. Kültürel Verileri Tipografide Kullanma Yöntemi .....	195
4.12. Doğaya Saygı Duyarak Üretebilme Yöntemi (Yeniden Düşün/ Rethink, Yeniden Kullan/ Reuse, Yeniden Tasarla/ Redesign /Recreate).....	199

4.13. Tipografik Deneylerde Mekânın Kullanımı .....	210
4.13.1. Tipografik Deneylerde Anamorfoz Tekniğinin Kullanımı .....	214
4.14. Tipografik Deneylerde İllüstrasyonun Kullanımı .....	216
4.15. Tipografik Deneylerde Üçüncü Boyutun Kullanımı.....	219
4.16. Tipografik Deneylerde Yapay Zekâ Kullanımı.....	222
<b>5. BEŞİNCİ BÖLÜM: DENEY SÜRECİNİN ÖNEMİ VE YÖNETİMİ .....</b>	<b>226</b>
5.1. Deney Sürecinin Tadını Çıkarmak .....	226
5.2. Tasarım Deneyleri İçin Ritüeller, Hobilerden Yararlanmak .....	228
5.3. Deney Sürecinde Zaman Yönetimi.....	229
5.4. Deney Sürecinde Kaygı Yönetimi.....	231
<b>6. ALTINCI BÖLÜM: UYGULAMA PROJESİ .....</b>	<b>234</b>
6.1. Uygulama Projesi .....	235
6.2. Uygulama Sürecinin Değerlendirilmesi .....	246
<b>7. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....</b>	<b>250</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>258</b>

## GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
<b>Görsel 1.1.</b> Beynin Bölümleri .....	12
<b>Görsel 1.2.</b> Nöral ve nöronal ağ yapılanması örneği .....	14
<b>Görsel 1.3.</b> Pozitif bilimlerde A noktasından B noktasına giden yol ve tasarımda/deneysel tasarımda A noktasından B noktasına giden yol .....	23
<b>Görsel 1.4.</b> Biyologlar ve psikologlar tarafından yaygın olarak tanımlanan oyun ile oyunbazlık arasındaki ilişki. Bunlar oyunun gündelik dilde rekabetçi oyunlar, tiyatro oyunları vb için kullanılan pek çok farklı anlamıyla örtüşür .....	27
<b>Görsel 1.5.</b> Grafik tasarım oyun kitabı, kapak ve iç sayfa görseli .....	29
<b>Görsel 1.6.</b> Bruno Munari “ABC con fantasia (ABC with Imagination)” 1960, Corraini Edizioni, Mantova, 2011 .....	31
<b>Görsel 1.7.</b> Çocuklarla oyun oynayan Bruno Munari, dokunsal atölyelerinden birini gerçekleştiriyor .....	32
<b>Görsel 1.8.</b> Fransız mimar Laurence Calafat tarafından tasarlanan “Archiblocks Bauhaus Ahşap Yapı/İnşa Oyunu” .....	34
<b>Görsel 1.9.</b> Neal Fletcher, Bouwen Yazı Tipi, çocuklar ve tipografi severler için yazı tipi kiti .....	36
<b>Görsel 1.10.</b> 24 Ekim 1961'de yayınlanan orijinal patent, 25 yıl önce tasarlanan bir 'Oyuncak yapı tuğlası' için bir tasarım önermektedir. Bu birbirine kenetlenen plastik bloklar, şimdi, Billund, Danimarka merkezli özel bir şirket olan The Lego Group tarafından üretilen LEGO olarak biliniyor .....	37
<b>Görsel 1.11.</b> Felix Salut, Galapagos Game .....	38
<b>Görsel 1.12.</b> Felix Salut, Galapagos Game .....	39
<b>Görsel 1.13.</b> Felix Salut ve Dinamo Typefoundry “Galapagos Typefaces” .....	40
<b>Görsel 1.14.</b> Felix Salut ve Dinamo Typefoundry “Galapagos Typefaces” .....	41
<b>Görsel 1.15.</b> Julian Magnani “Le jouet” (The Toy), Kutu Oyunu ve Nesne Kitap .....	42
<b>Görsel 1.16.</b> Julien Magnani, “La Machine à Lettres” (Harf Makinesi) .....	43
<b>Görsel 1.17.</b> Ian Mitchell, TYPuzzle prototip dokunsal tasarım ara yüzü, örnek 15 kare bulmaca ve geliştirme süreci fotoğrafı .....	44

<b>Görsel 1.18.</b> Ian Mitchell, TYPuzzle 5'e 5 ızgara üzerine çizilmiş standart bitmap harfleri S, M ve T. ....	45
<b>Görsel 1.19.</b> Ian Mitchell, TYPuzzle A'dan Z'ye olası bir bitmap harfleri .....	45
<b>Görsel 1.20.</b> Georgia Burns, GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi, 2019, İngiltere. ....	46
<b>Görsel 1.21.</b> Georgia Burns, GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi, 2020, İngiltere .....	47
<b>Görsel 2.1.</b> Ebon Heath, “The Four Grids” (Dört Izgara)-“The Cone”, “”The Line”, “The Spiral”, “The Stripe” .....	51
<b>Görsel 2.2.</b> Refik Anadol, Renaissance Dreams .....	52
<b>Görsel 2.3.</b> Mark van Wageningen, Color and Type Kitabı iç sayfalarından görüntüler. ....	59
<b>Görsel 2.4.</b> Mark van Wageningen, Color and Type Kitabı iç sayfalarından görüntüler. ....	60
<b>Görsel 2.5.</b> Concept'in Uluslararası Af Örgütü için hazırladığı “Sansürün Tipografisi” .....	63
<b>Görsel 2.6.</b> Denis Brown, Glass Art, Detay 1, Detay 2.....	64
<b>Görsel 2.7.</b> Richard Evans “information leak” (bilgi sızıntısı), 2009. ....	65
<b>Görsel 2.8.</b> Emrah Yücel “Allah’ın Sofrası-Maide” Çalışmasından Detaylar, İstanbul, 2023.....	66
<b>Görsel 3.1.</b> Namık Kemal Sarıkavak, harf yapılarının çeşitli bölümleri – tipografik karakterleri oluşturan bölümler. ....	70
<b>Görsel 3.2.</b> Sarah Hyndman’a göre Tipografiyi Algılamanın Zihinsel Bileşenleri .....	72
<b>Görsel 3.3.</b> Slanted Magazine” Ekim 2022, Sayı 40 “Deneysel Tipografi” iç sayfalardan deneysel tipografi proje örnekleri.....	78
<b>Görsel 3.4.</b> Slanted Magazine 40. Sayısı Deneysel Tipografi Şablon Eki “Tipografiyi ve Deneyleeri Seviyoruz!” .....	79
<b>Görsel 3.5.</b> Ori Elisar, “Living Language (Yaşayan Dil)” Petri tabaklarda İbranice Harfler .....	82
<b>Görsel 3.6.</b> Craig Ward ve Linden Gledhill, tipo baskı stüdyosunda “Fe <sub>2</sub> O <sub>3</sub> Glyphs” deneysel yazı tipi için oluşturulmuş fotopolimer tabakalar ve baskı sonuçları .....	84
<b>Görsel 3.7.</b> Craig Ward ve Linden Gledhill, tipo baskı stüdyosunda “Fe <sub>2</sub> O <sub>3</sub> Glyphs” deneysel yazı tipi için oluşturulmuş fotopolimer tabakalar ve baskı sonuçları .....	84

<b>Görsel 3.8.</b> Craig Ward ve Linden Gledhill, “Fe <sub>2</sub> O <sub>3</sub> Glyphs” 138 Benzersiz Karakter.....	85
<b>Görsel 3.9.</b> Pissjar Sans, İnsan İdrarı A-Z- Pissjar Albüm Kapağı .....	86
<b>Görsel 3.10.</b> Pissjar Sans, İnsan İdrarı A-Z- Pissjar Albüm Kapağı .....	86
<b>Görsel 3.11.</b> Sigitas Guzauskas, Type Garden (Harf Bahçesi) Deneysel Tipografi Projesi, Harf Üretim Makinası ve Üretilmiş Harfler .....	88
<b>Görsel 3.12.</b> Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları .....	89
<b>Görsel 3.13.</b> Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları .....	90
<b>Görsel 3.14.</b> Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları .....	90
<b>Görsel 3.15.</b> Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları .....	91
<b>Görsel 3.16.</b> Wichita State University’s Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri .....	96
<b>Görsel 3.17.</b> Wichita State University’s Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri .....	96
<b>Görsel 3.18.</b> Wichita State University’s Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri .....	97
<b>Görsel 3.19.</b> Font Tasarımcısı Marie Boulanger tarafından yazılan XX, XY: Sex, Letters and Stereotypes - “XX, XY: Cinsiyet, Harfler ve Stereotipler” kitabı .....	99
<b>Görsel 3.20.</b> Sagmeister&Walsh, The New York Times Dergisi için tasarlanmış afiş.....	100
<b>Görsel 3.21.</b> Mehmet Ali Türkmen “Unterwags/On the Road” 2012.....	101
<b>Görsel 3.22.</b> Beax “Human Emotions Typography” İnsan Duyguları Tipografisi” 2012.....	102
<b>Görsel 3.23.</b> MTV Emography Mobile Projesi, mesajda duyguyu en etkili biçimde sunmaya yönelik hazırlanmış yazı tipleri.....	104

<b>Görsel 3.24.</b> “36 Days of Type” Sergisi, Varşova, Küratör: İrem Erkin & 36 Day of Type, 2017 .....	107
<b>Görsel 3.25.</b> “36 Days of Type” Sergisi, Varşova, Küratör: İrem Erkin & 36 Day of Type, 2017 .....	108
<b>Görsel 3.26.</b> Andrew Footit tarafından 36 Days of Type kapsamında tasarlanan Alfabe, 2022.....	109
<b>Görsel 3.27.</b> İlker Kayserilioğlu tarafından 36 Days of Type kapsamında tasarlanan Alfabe, 2020 .....	110
<b>Görsel 3.28.</b> Handmadefont web sayfasında satışa sunulan el yapımı yazı tipleri .....	111
<b>Görsel 3.29.</b> Handmadefont web sayfasında satışa sunulan el yapımı yazı tipleri, .....	112
<b>Görsel 3.30.</b> typetasting.com ekran görüntüsü.....	113
<b>Görsel 3.31.</b> Sarah Hyndman in Type Tasting Lab.....	114
<b>Görsel 3.32.</b> Adobe Fonts Type Tasting Station 1: “Calming” “Sakinleştirici” .....	115
<b>Görsel 3.33.</b> Adobe Fonts Type Tasting Station 2: “Energising” “Enerji Veren” .....	115
<b>Görsel 3.34.</b> Adobe Fonts Type Tasting Station 3: “Intriguing” “İlgi Çekici” .....	115
<b>Görsel 3.35.</b> Adobe Fonts Type Tasting Station 4: “Natural” “Doğal” “İlgi Çekici” .....	115
<b>Görsel 3.36.</b> Adobe Fonts Type Tasting Station 5: “indulgent” “hoşgörülü”.....	116
<b>Görsel 3.37.</b> Adobe Fonts Type Tasting, “yaratıcı bir egzersiz olarak yazı tipi/ruh hali verisi toplama alanı” .....	116
<b>Görsel 3.38.</b> Marian Bantjes, “I Wonder” Kitabı ve iç sayfalardan görüntüler .....	118
<b>Görsel 3.39.</b> Marian Bantjes, Sustainability, Stora Enso kâğıt şirketi için afiş tasarımı.....	120
<b>Görsel 3.40.</b> Andrew Byrom, Letter Box Kites (Harf Kutusu Uçurtmalar).....	121
<b>Görsel 3.41.</b> Andrew Byrom, Deborah Sussman, Todd Erlandson and Lara Hoad Sergileme alanı tasarımı.....	122
<b>Görsel 3.42.</b> Stefan Sagmeister ve Ben Nabors, Happy Film, Bireysel Bir Grafik Tasarım Deneyi, 2014.....	123
<b>Görsel 3.43.</b> Stefan Sagmeister ve Ben Nabors, Happy Film, Bireysel Bir Grafik Tasarım Deneyi, 2014.....	124
<b>Görsel 3.44.</b> Stefan Sagmeister, Banana Wall/Muz Duvarı, 2008.....	125

<b>Görsel 3.45.</b> Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh Stüdyosu tarafından hazırlanan Adobe Max Logosu.....	127
<b>Görsel 3.46.</b> “Make Your Own Rules” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014 .....	128
<b>Görsel 3.47.</b> “Yes!” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014.....	128
<b>Görsel 3.48.</b> “So It Goes Rules” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014 .....	128
<b>Görsel 3.49.</b> “Go Go Go” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014.....	128
<b>Görsel 3.50.</b> Selçuk Öziş, “Objectify” Deneysel Yazı Tipi .....	130
<b>Görsel 3.51.</b> Selçuk Öziş, Nazım Hikmet “Davet Şiiri” Deneysel Tipografi Uygulaması .....	131
<b>Görsel 3.52.</b> Paula Scher ve Tyler Sanat Okulu öğrencileri ile hazırlanmış “Philadelphia Haritası” Enstalasyonu .....	132
<b>Görsel 3.53.</b> Paula Scher ve Tipografik Harita “MAP Projesi” .....	133
<b>Görsel 3.54.</b> Oded Ezer, 2005, 2006, “Biyotipografi” projesinden görüntüler.....	134
<b>Görsel 3.55.</b> Oded Ezer, 2006 ,2007 “Typosperma” projesinden görüntüler .....	135
<b>Görsel 3.56.</b> Oded Ezer, “I Love New York - New York’u Seviyorum” Afışı .....	136
<b>Görsel 3.57.</b> Oded Ezer, “Typoplastic Surgeries - Tipoplastik Ameliyatlar” Projesinden Görüntüler .....	137
<b>Görsel 3.58.</b> Peter Bi’lak, “Q Project-Q Projesi” Latin Alfabesi Majiskül-Büyük Harf Çizim Şablonu 1,2,3. ....	138
<b>Görsel 3.59.</b> Sean Freemann, “Unfinished Business” The Atlantic, 2016.....	140
<b>Görsel 3.60.</b> Sean Freemann, “The Decemberists” 2011 .....	141
<b>Görsel 3.61.</b> Sean Freemann, “Pain”, 2019.....	142
<b>Görsel 3.62.</b> MuirMcNeil, A1 Afış, 841 x 594mm TenPoint 05 .....	144
<b>Görsel 3.63.</b> MuirMcNeil tarafından tasarlanan ve düzenlenen “System Process Form” Kitabı iç sayfa görsellerinden örnekler,.....	145
<b>Görsel 4.1.</b> Kendi gözlerinizle bir yazı tipi tasarlayabilir misiniz? Julia Schäfer “Bir araç olarak gözler” .....	148
<b>Görsel 4.2.</b> Eike Dingler, The Pattern Project-9 Pattern 34 Styles, Patern No: 1,2,3,4,5,6,7,8,9.....	152

<b>Görsel 4.3.</b> Eike Dingler, Pattern Fonts Generator App, 2015 .....	153
<b>Görsel 4.4.</b> Leopoldo Leal, “Process of Creation in Graphic Design: Pandemonium” (Grafik Tasarımda Yaratım Süreci: Pandemonium), kitabı kapak ve iç sayfaların görüntüsü deneysel/rastlantısal süreç eskizleri, 2019 .....	156
<b>Görsel 4.5.</b> Leopoldo Leal, “Process of Creation in Graphic Design: Pandemonium” (Grafik Tasarımda Yaratım Süreci: Pandemonium), kitabı iç sayfaların görüntüsü deneysel/rastlantısal süreç eskizleri, 2019.....	157
<b>Görsel 4.6.</b> Marianna Coppo, “Petra” çocuk kitabı kapak ve iç sayfalarından görüntüler.....	159
<b>Görsel 4.7.</b> Studio Bang-Gu, Deneysel Modüler Tipografi Tasarımı “PlayPlay Laaaaah!” 2022 .....	160
<b>Görsel 4.8.</b> Studio Bang-Gu, “PlayPlay Laaaaah!”, deneysel modüler tipografi tasarımı ve ejderha oyun alanının yeniden tasarımı dergi iç sayfaları, 2022.....	161
<b>Görsel 4.9.</b> Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri .....	163
<b>Görsel 4.10.</b> Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri .....	163
<b>Görsel 4.11.</b> “Play” Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri.....	164
<b>Görsel 4.12.</b> Llambrich, Deneysel Modüler Font Tasarımı “Mod Bold Alternate Set” 2021.....	165
<b>Görsel 4.13.</b> Helvetica Now, yeniden düzenlenen ve kullanıma sunulan yazı tipi.....	166
<b>Görsel 4.14.</b> Helvetica Now, yeniden düzenlenen ve kullanıma sunulan yazı tipi.....	167
<b>Görsel 4.15.</b> Joshua Scott tarafından hazırlanan “Toy Font” .....	168
<b>Görsel 4.16.</b> Type Hybrid- Typography in Multilingual Design Kitabı, 2017 “Viction:ary” .....	170
<b>Görsel 4.17.</b> “Balkan Sans” Nikola Djurek, Marija Juza, 2012.....	171
<b>Görsel 4.18.</b> Hibrit Font Tasarımı, Braille Neue: Kosuke Takahashi'nin Braille ve Görünür Karakterleri Birleştiren Evrensel Yazı Tipi, 2018.....	172
<b>Görsel 4.19.</b> Typography Sketchbooks, Steven Heller&Lita Talarico, Thames&Hudson Yayınevi tarafından yayınlanmış tipograf ve tasarımcıların eskiz defterlerini inceleyen bir kitap.....	174
<b>Görsel 4.20.</b> Stephanie Baxter, yazı(harfleme) ve illüstrasyon tasarımları, İngiltere .....	175

<b>Görsel 4.21.</b> Stefan Sagmeister, AIGA Detroit Afişi, 1999.....	177
<b>Görsel 4.22.</b> Adriana Page Russell, Vücut Üzerine Tipografik Deneyleler .....	178
<b>Görsel 4.23.</b> Julius Raymond Advincula tarafından 36 Days of Type etkinliği için hazırlanmış Body Type .....	180
<b>Görsel 4.24.</b> Peter Bi'lak tarafından hazırlanan Body Type Regular .....	181
<b>Görsel 4.25.</b> Peter Bi'lak tarafından hazırlanan Body Type Bold .....	181
<b>Görsel 4.26.</b> Malika Favre tarafından hazırlanan “Kama Sutra A-Z” 2013 .....	182
<b>Görsel 4.27.</b> “Kama Sutra A-Z” Kitabı Kapak Görseli, Malika Favre, Counter-Print Books, 2020.....	183
<b>Görsel 4.28.</b> Tien-Min tarafından hazırlanmış “Handmade Type- El Yapımı Harfler .....	184
<b>Görsel 4.29.</b> 3D Type Book, iç sayfalarından proje görünümüleri.....	185
<b>Görsel 4.30.</b> André Santos, Profesyonel tiyatro topluluğu “Cabeças no Ar e Pés na Terra” için afiş, 2011.....	187
<b>Görsel 4.31.</b> Ariane Spainer, Karin Sander ve öğrencileriyle ETH Zürih'te düzenlenen bir seminerin afişi, 2010 .....	188
<b>Görsel 4.32.</b> Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi” nin haritada bulunduğu yerler.....	191
<b>Görsel 4.33.</b> Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi” .....	192
<b>Görsel 4.34.</b> Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi” .....	192
<b>Görsel 4.35.</b> Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi” .....	193
<b>Görsel 4.36.</b> Dünyanın Adam Voiland tarafından uydudan çekilmiş, “ABC’s From Spaces”- “Uzaydan ABC'ler” kitabında yer alan “ABC” fotoğrafları. ....	194
<b>Görsel 4.37.</b> Peter Defty “City Sky Alphabets-Şehir Gökyüzü Alfabeleri” .....	195
<b>Görsel 4.38.</b> Geray Gençer, İstanbul Deko Type, 2013 .....	197
<b>Görsel 4.39.</b> Geray Gençer, Neşet Ertaş 50. Sanat Yılı Projesi, Bozkır Yazı Tipi E ve A Karakterleri, 2013.....	198
<b>Görsel 4.40.</b> Spranq Creative Communications Agency tarafından hazırlanan Ecofont tasarımı .....	202

<b>Görsel 4.41.</b> “Ryman Eco” Gray London ve Ryman iş birliği ile hazırlanmış ekolojik bir font tasarımı.....	203
<b>Görsel 4.42.</b> “Ryman Eco” okunurluk Kıyaslaması, ““It Might Be Beautiful, But It's Not Readable” .....	204
<b>Görsel 4.43.</b> 760 Parça Çöpten Oluşan Plastik Veri Heykeli.....	205
<b>Görsel 4.44.</b> “The Cleanest Font In The World” Slovenya’da Doğada Bulunan Çöplerden Üretilmiştir .....	206
<b>Görsel 4.45.</b> “The Cleanest Font In The World” Slovenya’da Doğada Bulunan Çöplerden Üretilmiştir .....	207
<b>Görsel 4.46.</b> Longbin Li, “WAST(y)pE” ünlü markaların ambalaj ve ürün atıkları ile oluşturulmuş rakamlar, 2022 .....	209
<b>Görsel 4.47.</b> Stefan Sagmeister, “Obsessions Make My Life Worse and My Work Better” adlı tipografik yerleştirme, 2008 .....	212
<b>Görsel 4.48.</b> Anna Garforth, “Play More” Hollanda, 2011 .....	213
<b>Görsel 4.49.</b> Studio Avion, Stefan Leitner iş birliği ile tasarlanmış Anamorfik “t” formu, anamorfik “t” formu kullanılarak hazırlanmış albüm kapağı tasarımı.....	215
<b>Görsel 4.50.</b> Thomas Quinn, “Face Reality As It Is- Gerçekle Olduğu Gibi Yüzleşin” .....	215
<b>Görsel 4.51.</b> Thomas Quinn “Test Your Focus-Odaklanma Testi” Anamorfik Tipografi .....	216
<b>Görsel 4.52.</b> Lena Vargas, “Speaking Corals/Konuşan Mercanlar”, 2019 .....	218
<b>Görsel 4.53.</b> Katie Lukes, “ABC Doodle Maps/ABC Karalama Haritaları” .....	219
<b>Görsel 4.54.</b> “2023 Creative Review Annual” kapak ve açılış sayfaları için hazırlanmış şişirilebilir harfler .....	220
<b>Görsel 4.55.</b> Michael Prisco ve Helen Sywalski,“Type High: Experiments in Dimensional Design and Typography” .....	221
<b>Görsel 4.56.</b> Kevin Ho, “Font Map-Yazı Tipi Haritası” Uygulaması Web Sayfası Görünümü .....	223
<b>Görsel 4.57.</b> “Artificial Typography” Kitabı iç sayfa görünümü, Midjourney tarafından tasarlatılan Matisse’in M’si .....	224
<b>Görsel 4.58.</b> Gianpaolo Tucci, Yapay zekâ robotu Midjourney ile yeniden üretilmiş, deneysel harf formları.....	225

<b>Görsel 6.1.</b> Times New Roman Bold, uygulama projesinde kullanılan miniskül harfler ve rakamlar, 2023.....	237
<b>Görsel 6.2.</b> Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Dene/Üretim Süreci Görüntüleri.....	239
<b>Görsel 6.3.</b> Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Dene/Üretim Süreci Görüntüleri.....	240
<b>Görsel 6.4.</b> Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri ...	241
<b>Görsel 6.5.</b> Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri ...	242
<b>Görsel 6.6.</b> Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri ...	245
<b>Görsel 6.7.</b> Thomas Carlyle, “Experiments are the best teachers”- “Deneyler en iyi öğretmenlerdir” sözünün üretilen harf formları ile afiş tasarımına dönüştürülmesi.....	246
<b>Görsel 6.8.</b> Paul Rand’ın “Design can be art. Design can be aesthetics. Design is so simple, that’s why it is so complicated” - “Tasarım sanat olabilir. Tasarım estetik olabilir. Tasarım çok basit, bu yüzden bu kadar karmaşık” sözünün üretilen harf formları ile afiş tasarımına dönüştürülmesi.....	247

## GİRİŞ

Farklı zaman dilimlerinde farklı kültürler ve farklı insanların deneyimlerinin bütünü, bugün insanlığa dair basitten karmaşığa, eylemsel/fikirselle tüm bilgileri oluşturmaktadır. O halde düşünsel bir varlık olan insan, yeryüzünde kendisinde verilen biyolojik süreyi salt basit yaşam pratikleriyle tüketmeyi reddeder. Onu anlamlı kılmak için çeşitli yollar dener, sanatlar ve tasarımlar hiç şüphesiz ki denenmiş yolların anlamlı sonuçlarıdır. Araştırmacının tasarımda ve tipografi konusundaki bireysel kaygılarından, hiçbir zaman susturmayı başaramadığı ve susarlarsa öleceğini düşündüğü iç seslerinden, beyinde cevabını bekleyen birbirleriyle alakasız oldukça zamansız milyonlarca sorudan, deneye ve çoğulculuğa olan platonik bağlılığından “Tipografide Deneysel Yaklaşımlar ve Çok katmanlılığın Değerlendirilmesi” başlıklı bir çalışma yapması mümkün olmuştur. Bu çalışma, ilhamını tasarım olgusunun çoklu, çok boyutlu bir süreç, sonuç barındırdığı gözleminden, bilgiye ve dolayısıyla tasarıma giden yolların çeşitli deneyler barındırdığı fikrinden almaktadır.

Grafik tasarımcılar anlam inşası üzerine yoğunlaşır ve bir temsil alanı oluştururlar. Kurdukları sistemin insanları ve fikirleri bir araya getirme ve ayrıştırabilme gücü bulunmaktadır. Grafik tasarım biçimsel, aynı zamanda üretim, tüketim sistemleri üzerinden tanımlanan bir alan gibi görünse de anlamlar ve katmanlar üzerinden kodlanabilen, okunulabilen bir alandır. Bu durum grafik tasarım disiplini ile tasarımcının uygulama ve etkinlik alanını genişletmiştir. Tasarımcı;

(...) grafik tasarımın sipariş ve üretime dayalı problem- çözüm odaklı programı, kavramsal sanatın üretim mottosunu kendine ödünç alıp kendi üretim modelini “fikirden fiziğe” doğru evirebilmektedir. Grafik tasarımcılar, onlardan talep edilen “form tasarlama” eyleminden, düşünce biçimleri tasarlama davranışına geçmekte, doğrudan iletişime odaklanmak yerine mecra rehber olan yöntem ve mecra içkin kavramları açığa çıkarmaya doğru bir yeni bir yola doğru yönelmektedirler (Altıntaş, 2018, s.78).

Teknolojinin gelişmesiyle kullandığımız araçlar, gereçler ve bunlarla birlikte kullandığımız terimler de değişiklik göstermektedir. Teknolojinin gelişiminin bireyler üzerindeki etki ve değişikliklerini yalnızca kullanılan araçlar ve gereçlerle sınırlandırmak kısır bir yaklaşım olacaktır, çünkü teknoloji insanın düşünme sistemi ve alışkanlıklarını, duygu durumunu etkileyebilmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile ekranların hayatımızı kuşattığı çağda tasarımı ve tipografiyi yalnızca basılı mecra ve somut tasarımlar üzerinden değerlendirmek eksik bir değerlendirme olacaktır. Kısa bir beyin fırtınası sonucu, herhangi bir birey kayıt tutmanın en eski ve hala en geçerli yolu olan yazının,

yazı ile ilgili deneylerin ve estetik uygulamaların kısaca tipografinin bizi sarıp sarmaladığını görebilecektir.

İnsan türünün, birbirleriyle iletişim kurabilmek amacıyla tarihsel süreçte çeşitli yollar denediği, basit ihtiyaçların sembol üretimini doğurduğunu, böylelikle sembollerin ses karşılığı olarak belirlendiği ve dil sistemlerinin oluşmaya başladığı bilinmektedir. Dünya dil araştırmalarına katkıda bulunan “ethnologue adlı internet sitesinde, Languages of the World başlığında, 2022 yılı şubat ayında yayınlanan bilgiye göre dünyada yaşayan 7.151 dil bulunmaktadır (http-1). Yapılan yeni araştırmalar ve kaybolan diller sebebiyle bu sayı sürekli değişmektedir. Diller sembol sistemi olarak Latin Alfabeti, Kiril Alfabeti, Arap Alfabeti, Çin Alfabeti, hece yazısı gibi sistemleri benimsemişlerdir. Grafik tasarım ve tipografi bu dil sistemlerini kullanarak onlarla etkin, duygu durumu değişikliği yaratan, tasarlanmış, büyük çoğunluğunu ticari ve kültürel içerikli grafiklerin oluşturduğu, estetik bir iletişim dili oluşturmaktadır. Tipografi tasarımdaki en önemli ve güçlü unsurlardan biridir. “Alfabe konuşma seslerini temsil eden sabit sıradaki bir dizi temel görsel işarettir. Her harf yalnızca bir şeyi ifade eder: temel sesi veya adı. Alfabemizin yirmi altı karakteri (Türkçe’de 29), konuşulan dilin görsel bir kaydını oluşturarak yüzbinlerce kelime halinde birleştirilebilir. Bu “görünen düşünceler” ve “donmuş sesler” olarak adlandırılan yazı ve tipografinin büyüdür (Carter vd., 2015, s. 31).

Tasarım, sonu olmayan bir yolculuk olduğundan ve teknolojinin de hızlı gelişimiyle sürekli gelişen bir alan olduğundan, tipografiyi kullanma biçimimiz ve algımız da değişim göstermektedir. Tipografi, basit ihtiyaçları karşılamanın ötesinde bir sanat alanına dönüşmüştür. Tipografi “tasarlanmış yazının sanatı” olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde tipografik çözümler etkili, estetik ve yalın iletişimin yolu olarak görülmektedir. Bu çözümlerde çeşitliliği, farklı estetik görünüşleri yakalayabilmek çeşitli harf formu deneyleri ve tipografinin etkili kullanımıyla mümkündür.

“Yaratıcı Tür “kitabında David Eagleman ve Anthony Brandt (2019, s. 68) “son nokta yanılması” başlığında (...) “çoğumuzun yapılabilecek her şeyin zaten yapılmış olduğuna kendimizi ikna ederek “son nokta” yanılması adı verilen bir durumun tuzağına düştüğümüzden bahseder, oysaki daha yapılabilecek sonsuz şey bulunmaktadır. Günümüzde teknolojik ilerlemenin grafik tasarım ve dolayısıyla tipografi alanına doğrudan yansması, alanın değerinin anlaşılması, ilgili alanda eğitim veren kurum, kuruluş ve tasarımcı, akademisyen ve eğitimcilerin artması, alanda yapılacak uygulama

ve deney alanının da genişlemesini sağlamıştır. Bu sebeple grafik tasarım ve tipografi alanı sonsuz deney imkânı barındırmaktadır. Grafik tasarım ve tipografi alanı sürekli ilerleme halindedir. Teknoloji ve günlük tasarım objelerinin üretimi ve gelişimi için bir son nokta düşünülmediği gibi sanat ve tasarımda da bir son noktadan söz etmek olası değildir.

Çağımızda biyolojik bir varlık olan insanın dehası ve teknolojinin iş birliğiyle yeni tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Ortaya çıkan veri, tasarım vd. bireyin teknoloji ile yeteneklerini, zekasını birleştirmesinden doğduğundan melez olarak değerlendirilebilmektedir ve birbirinden farklı ya da benzer alanların iş birliği içinde olması, disiplinler arası alışverişin, disiplinler arası alışveriş de çok katmanlı yapıların ortaya çıkmasına imkân sağlamaktadır. Sanatlar ve tasarımlar üretildikleri çağın ruhunu taşımaktadırlar. Bu durumda dijital, post truth, post dijital vd. kavramlarla anılan çağımızda, teknolojinin sanat ve tasarımları doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemesi kaçınılmazdır. Fakat, sanatçı/tasarımcı/tasarım öğrencisinin kendini, teknolojinin ve 21. yüzyılın dayattığı hızlı yaşam, hızlı tüketim pratiklerinin önüne koyduğu perdeleri göremeyecek kadar kaptırdığı gözlenmektedir. Bu süreçte birey, daima karşıdan baktığı “ben”in içine bakmayı deneyebilmeli, hız ve teknolojinin giderek kısalttığı günlere veda ederek çalışma alanında kendi deney, anlam ve yapı katmanları oluşturma sürecini başlatabilmelidir. Grafik tasarım ve tipografi alanında, dijital yazılımların sağladığı imkanların, tasarım çıktılarında tek tipleşmeye yol açtığından, bireysel deney ve oyun alanları oluşturabilmenin bu soruna çözümler sunacağı düşünülmektedir. Bu çalışma, grafik tasarımın en değerli elemanlarından olan tipografi alanında yapılacak olan tasarımlarda deneysel yaklaşımlar ve çok katmanlılığın oluşturulmasında yardımcı olabilecek yöntemleri ele almakta ve daha önce bu konuda üretimler yapmış tasarımcıların çalışmalarından örneklerle desteklenmektedir. Günlük hayat pratiklerinin gerektirdiği telaş, hızlı problem çözme ve işverenlerin, kurumların anında çözüm talepleri karşısında çıkmaza giren tasarımcı; deneyi, anlam derinlikleri hakkında düşünmeyi ve anlamsal ve kurgusal katmanlar oluşturmayı atlayabilmektedir.

İnsanlığın bugün tükettiği her şey eski ve yeninin, geçmiş ve şimdinin sentezinin ürünü/çıktısıdır. Geçmişin birikimine bugünün, şimdinin keşfi; buluşu, deneyi, deneyimi, sonucu eklenir. Bir önceki dönemin görüşünün reddi ve yeni anlayış inşası dahi geçmişin bilgisi, varlığı üzerinden yapılmaktadır. Kimi zaman yeniler eskinin bilgi, veri varlığının çaprazlanması ya da birleştirilmesi, karıştırılmasıyla oluşur. Yeryüzünde insanoğlu

tarafından bugüne kadar edinilmiş basitten karmaşığa tüm bilgi birikimi bugünü oluşturur. Bu doğrultuda bugüne kadar oluşturulmuş bilgi, veri ve görseller dünün deneylerinin sonucudur ve dünün deneyleri bugünün anlam ve yapı katmanlarını oluşturur. Bu bilgiden beslenen ve ilham alan tasarımcı, tasarımcı adayı, akademisyen ve öğrenciler tasarım kurgu ve inşalarını, tipografik deneylerini bu doğrultuda gerçekleştirme eğilimi göstermektedir.

Araştırmanın birinci bölümünde, deney kavramı ve ilişkili olduğu kavramlar, ikinci bölümünde, Çok katmanlılık/çokanlamlılık kavramı ve kavramın; sanat, tasarım, grafik tasarım, tipografide kullanım durumu, üçüncü bölümünde ise tipografide deneysel yaklaşımlar ve çok katmanlılığın değerlendirilmesi yapılmış, proje ve tasarımcı örnekleri ile açıklama genişletilmiştir. Yaratıcı tasarım deneyleri ve katmanlar oluşturmada faydalanılabilecek yöntemler ise araştırmanın dördüncü bölümünde anlatılarak örneklerle açıklanmıştır. Araştırmanın beşinci bölümünde, deney sürecinin önemi ve yönetimi ile ilgili bilgiler verilmiş, deneysel tipografi, “abc” üretim sürecinin değerli olduğu ve sonuç odaklı düşünceden uzak olduğu vurgusu yapılmıştır. Araştırmanın altıncı bölümünü ise uygulama projesi, proje ile ilgili görüntüler ve projeye, proje sürecine dair açıklamalar oluşturmaktadır. Featherstone’ a göre “(...) kavramlar iman etmeye değil, düşünmeye yaramaktadır, entelektüel dediğimiz yaratık bir davanın eri değil araştırmacıdır, karmaşıklığı artan bir dünyanın sunduğu boyutları ve kavramları anlamamak gibi bir lükse sahip değildir” (2005, arka kapak yazısı). Bu araştırma kapsamında sıkça kullanılan deney, tipografi, çok katmanlılık kavramları ve bu çerçevede değerlendirilen uygulama çalışmaları anlaşılmalı hak etmektedir.

### **Problem durumu;**

Çağımızın tasarım ve özellikle tasarım eğitimine bakıldığında deneysel yaklaşımların zaman, finansal destek, hazır bulunuşluk gerektirdiği ve sonucunun muğlak olduğu düşünüldüğünden tercih edilmediği gözlemlenmiştir. İnsan beyni daima kendini güvende hissetme eğiliminde bulunan bir yapıdadır. Dolayısıyla bu durum, tasarımcının bir tasarım probleminin çözümünü ararken alışlagelmiş yolları tercih etme eğilimi göstermesine sebep olmaktadır. Peki tasarımda alışlagelmiş metin oluşturma yaklaşımı ve var olan yazı tiplerini kullanarak tipografik çözümler bulmak yeterli midir?

Deneysel olana yaklaşabilmek hayal kurabilen, sonuç odaklı düşünmeyen, yaratıcılık sürecini ıskalayan ve sürecin katkılarını inanan bir düşünce yapısıyla mümkün olabilecektir. Bu tez çalışması kapsamında deneysel yaklaşımlara sıcak bakmayan, sonuca odaklanıp süreci kaçıran ve dijital çağın getirdiği teknoloji tuzaklarına ve yapay zekâ pençesine düşen tasarımcı, tasarımcı aday ve öğrencileri alternatif yollarla üretim yapılabileceği yani denenebileceği fikrine alıştırmak ve tasarımda sayılamayacak kadar alternatifin var olduğu doğrunun tek ve biricik olmadığı fikrini hatırlatmaktır. Bu doğrultuda araştırmanın problem cümlesi “Tipografik tasarım/harf formu tasarımı sürecinde, deneysel yaklaşımların kullanımı ve çok katmanlılık sisteminin tercih edilmesi, öğrencilerin, tasarımcıların, akademisyenlerin tasarım problemlerini çözmede ve özgün sonuçlar elde etmede kullanılabilir mi?” şeklinde oluşturulmuştur.

### **Çalışmanın amacı;**

Tasarlama ve üretim sürecinde, deneysel yaklaşımlardan ve disiplinler arası yaklaşımlardan, fikirlerden faydalanmanın, tasarım sürecini zenginleştirdiği ve yaratıcılığa katkıda bulunduğu gözleminden hareketle bu konuda araştırmayı derinleştirmek ve örneklerle incelemektir. Deneysel uygulamalarla birlikte sınırları genişleyerek büyüyen, etkili ve etkin hale gele tipografinin önemini vurgulamaktır. Çalışmada, tarihsel bir inceleme yerine günümüz uygulamaları ve örnekleri üzerinden konunun aydınlatılması planlanmıştır. Alanyazın taraması yapıldığında konu ile ilgili yazılmış kaynakların az ve sınırlı sayıda olduğu gözlemlenmiş ve bu araştırmanın takip eden dönemlerde konu ile ilgili çalışacak araştırmacılara kaynak olabileceği düşünülmüştür.

Bu araştırmanın alt amaçlar ise aşağıdaki şekilde sıralanmaktadır:

- Çağdaş tipografik tasarımın gelişimine katkıda bulunabilme

- Tipografik biçim ve iletişime karşı duyarlılığın beslenmesine katkıda bulunabilme
- Tipografinin çağdaş toplumda görsel ve medyaya dayalı genişleyen rolüne aşına olabilme
- Tipografik algısal ve kavramsal gelişime katkıda bulunulabilme
- Deneysel tipografi ve onu oluşturmada kullanılacak yöntemler hakkında farkındalık oluşturabilme
- Tipografik tasarımda olasılıklar konusunda çeşitlilik sunabilme
- Çok katmanlılık sisteminin edebiyatta bir yazın sistemi olmasının yanında diğer sanatlarda, bu çalışma özelinde tipografide, deneysel tipografide kullanıldığını ve bu kullanımın tipografi alanına zenginlik kattığını gösterebilme

### **Çalışmanın önemi;**

Bu çalışma, çağın hızına ayak uydurmak, maddi sınırlılıklar ve çevresel faktörler, yeterince aydınlanılmamış olma ve tasarım kavramını dar bir çerçevede değerlendirebilme gibi durumlardan dolayı ıskalanan deney sürecinin ve çok katmanlılığın tartışılması, ilgili araştırma ve yaklaşımların derlenmesi anlamında önemlidir. Deneysel yaklaşımlarla üretilen, anlam katmanları ya da somut katmanlar da oluşturulabilen tasarımların özgün, hayal kurmaya yönelten, tasarlama sürecini yaratıcılıkla sonuçlandıran yapısı konusunda farkındalık oluşturabilmesi açısından da ayrıca önemlidir.

### **Çalışmanın yöntemi;**

Karasar'a göre (2014, s.77) "tarama modelleri geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmez. Bilinmek istenen şey vardır ve oradadır. Önemli olan, onu uygun bir biçimde "gözleyip" belirleyebilmektir." Bu doğrultuda çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Kitaplar, makaleler, ders kayıtları, görseller vb.

kaynaklardan elde edilen dađınık veriler bir sistem içinde bütünlüştürilerek yorumlanmıştır.

### **Çalıřmanın önemi;**

Bu çalıřma, çağın hızına ayak uydurmak, maddi sınırlılıklar ve çevresel faktörler, yeterince aydınlanılamamıř olama ve tasarım kavramını dar bir çerçevede deđerlendirebilme gibi durumlardan dolayı ıskalanan deney sürecinin ve çok katmanlılıđın tartıřılması ve ilgili arařtırma ve yaklařımların derlenmesi anlamında önemlidir. Deneysel yaklařımlarla üretilen, anlam katmanları ya da somut katmanlar da oluřturulabilen tasarımların özgün, hayal kurmaya yönelten, tasarlama sürecini yaratıcılıkla sonuçlandıran yapısı konusunda farkındalık oluřturabilmesi açısından da ayrıca önemlidir.

### **Çalıřmanın varsayımları;**

21. yüzyılda bireylerin teknolojiye hızla ayak uydurduđu gözlemlenmiř ve deneye açılacak olan kapıların aralanmadıđı, yalnızca hıza ve tüketime yenik düřüldüđu görülmüřtür. Yeniden düşünme, yeniden yorumlama, hayal kurma ve aslında bir oyun oynama eylemi olabilen, tasarlama eyleminin para ve hızlı tüketimi destekleyenlerce sekteye uğratıldıđı görülmüřtür. Bu arařtırma kapsamında “Tipografide Deneysel Yaklařımlar ve Çok katmanlı” tasarım yaklařımlarının yaratıcı bir süreç ve özgün tasarım çıktıları sunacađı varsayılmıřtır. Söz konusu yaklařımlardan faydalanılarak üretilmiř çalıřmaların ufuk açacađı, alıcılarına hayal kurdurtacađı, zengin bir tasarlama süreci yařayarak sınırsız sonuca ulařabileceđi ve beyinlerinde gözlemlenebilir nöron artıřı olabileceđi öngörülmüřtür. Yukarıda yer alan varsayım ve öngörülere ek olarak arařtırmayı okuyan ve uygulama projesini izleyenlerin Latin Alfabesi bildiđi varsayılmıřtır.

Bu çalıřma tipografinin geçmiřte ne olduđuna deđil günümüzün deneysel dünyasında nasıl kullanıldıđına ve kullanılabileceđine odaklanmıřtır. Tipografinin duygulara hitap eden, duyu geçirgen kullanımları, zekice planlanmış oyun haline gelmiř versiyonları, rastgele bulunmuş “ABC” ler, çağdař tasarımcıların deneyleri, tipografinin etkileyici kullanımları ve bu kullanımlarla artan anlam derinliđi ve çok katmanlı yapısı bu çalıřmanın arařtırma konularındandır. Günümüz tasarımlarında uygulanan deneysel tipografi ve çağdař tasarımcıların tipografiye yaklařımı bu çalıřmanın kapsamındadır.

Tipografi evreninde yapılabilecek deneyler sonsuz ve sınırsızdır. Bu düşünceden hareketle bu çalışma kapsamında tipografide deney ve katman oluşturma sürecinde kullanılabilir yöntemler bu çalışmada yer alan başlıklarla sınırlandırılmıştır.

### **Çalışmanın sınırlılıkları;**

Bu araştırmanın metin düzeni ve tez metninden üretilen uygulama projesi Latin alfabesinin karakterleriyle, “Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden Form Üretmek “Times New Roman’a Saygı” başlığı altında verilen uygulama projesi, tezin ilhamını oluşturan “36 Day’s of Type” projesi örneği dikkate alınarak 27 harf ve 9 rakamdan oluşan toplam 36 karakterle sınırlandırılmıştır. Araştırmanın metninde ve uygulama projesinde Times New Roman fontu kullanılmıştır.

## 1. BİRİNCİ BÖLÜM: DENEYİN ANATOMİSİ “DENEY KAVRAMINA KURAMSAL BAKIŞ”

Deney kavramının kökleri insanın varoluşuna dayanır. Doğada var olan ilk insanın bilgiye ulaşabilmesi çeşitli deneyler sonucudur. O halde doğadaki insanın varoluş serüvenini taçlandıran en değerli şey deneylerinin toplamıdır denilebilir. Deney, bilgiyi bilgi yapan sürecin ve çeşitli eylemlerin toplamının adıdır. İnsanın diğerlerinden ayrılabilmesi ve onun olduğu kişi olabilmesi yaptığı deneyler sayesinde. Deneyle varoluşundan bu yana iç içe olan insan zamanla elde ettiği veriler sayesinde kendine bir konfor alanı oluşturmuş ve daha az risk alır duruma gelmiştir. Etimolojik sözlük deney kavramını “tecrübe” olarak açıklamıştır. İngilizcede “experience” olan deney kelimesini Cambridge Sözlük “bir işi veya bir şeyi yaparak, görerek, hissederek elde edilen bilgi” olarak açıklamıştır (http-2).

Ralph Waldo Emerson “Sürekli olarak yaşamaya hazırlanıyoruz ama hiç yaşamıyoruz” demektedir (Csikszentmihalyi, 2018, s. 21), o halde sürecin tadını çıkarmak, denemek oldukça önemlidir. Denemek hayattaki tutkularımızı keşfetmemize ve benliğimizle ilgili veriler toplayarak kendimizi tanımamızı sağlar. Bireyi canlı ve ayakta tutan şey tutkuları, umutları ve henüz gerçekleştiremedikleridir; birey yapacaklarının tesellisiyle yaşama sıkıca bağlanmaktadır.

İnsanları korkutan şeyler değil, onları görme ve algılama biçimleridir. Deneyin doğası, tıpkı oyunun doğasında olduğu gibi kendiliğinden oluşur, tesadüflere yer verir, bu yolculukta süreç değerlidir ve hiçbir şey sonuca bağlanmak zorunda değildir. Merak ve anlamlandırmaya duyulan sınırsız açlık bireyi deneye iter.

“Merak” sözcüğünde daha fazlasını bilmek için gerekli olan bir niyet gizlidir. Merak etmek öğrenmeye giden yolun başlangıç noktasıdır. “İlgi” bu yolun ikinci durağıdır. Merak etmezseniz ilgileneceğiniz bir şey de yoktur. İlgi, bizi üçüncü durak olan “bilgi”ye götürür. Tüm bu yolculuk soru sorma adımı ile başlar” (Baloğlu, 2023, s. 1).

Deneyler genellikle yapılaş şekillerine göre, yapılaş amacına göre ve yapılaş zamanlarına göre olmak üzere üç ana grupta toplanmaktadır. Yapılış şekillerine göre deneyler; gösteri deneyleri, bireysel deneyler ve grup deneyler olarak sınıflandırılırken, yapılaş amacına göre deneyler; kapalı uçlu deneyler, açık uçlu deneyler ve hipotez test etme deneyleri olarak gruplandırılmaktadır. Yapılış zamanına göre deneyler ise; konu öncesinde yapılan deneyler, konu işlenmesi sırasında yapılan deneyler ve konu sonrasında yapılan deneyler olarak sıralanabilir (Çepni ve Ayvacı, 2005).

Deneyleer genellikle pozitif veya negatif bir şekilde sonulanırlar ve bu iki sonu da bize bazı bilgiler verir. Bu bilgileri kullanarak yeni bir maceraya ıkabilir elde ettiklerimizi kaydedebiliriz. Bilimsel deneyleerde elde edilen sonular ortaya bir tedavi yntemi yeni bir teknoloji vd. koyarken tasarımı deneyleeri sonucunda ortaya ıkan imge, imaj, kompozisyonlar tasarımı ve sanat eseri olmalarının yanında birer veri olma zelliğine sahiptirler. İledikleri konu ile ilgi bilgiler, kesitler sunarlar. Deneysel tasarımı alıřmaları bireysel nitelikte veriler de ierebilirler.

Bireyin renme ve tasarılama srecinde nceden elde ettiėi verilerle deneyleerek elde ettiėi verileri harmanlayıp akıl szgecinden geirerek anlamlı bir sonu elde etmesi nemlidir. Tasarımı deneyleerinde bilimsel deneyleyden farklı olarak ulařılan sonuların herhangi bir řeyi ispatlamasına gerek yoktur. Tasarımcı yapacaėı deneyley iin bazı kurallar belirleyebilir, kavramlar ya da herhangi bir organik-inorganik formdan esinlenebilir. Tasarımcı iin diėer disiplinler ve evren sınırsız ipucu ile donatılmıř durumdadır. Birey deneyley srecinde nceki renmelerinden ve tasarımı yapacaėı konuda nceden tasarımı yapmıř tasarımcıların alıřmalarından beslenebilmektedir.

Bireyin deneyley srecinde eřitli zorluklarla karřılařması olasıdır. Bireyleerin tasarımı deneyley sonucunda dřünme, karar verme ve zgn uygulamalar ve tasarılama eylemine dair faydalı sonular ıkarabilme yetilerinde bir geliřme meydana gelmektedir.

Bireyin her anını zengin deneyleylerle donatabilmesi bilimsel olarak kolay grnmeyebilir fakat bireyin buna dair aba gsteriyor olması ve bilincinin sınırlarını zorluyor olması entelektel zenginleřme adına beyhude bir aba olmayacaktır.

renme biimlerinin en deėerlilerinden kabul edilen yaparak /eylemle renme denemeyi gerektirmektedir. O halde renmenin gerekleřmesi deneyleyin bireye saėlayacaėı sonular arasındadır. Yaratıcılık ve cesaret de renmeye eřlik edecek faydalar arasında sayılabilir.

Yeryznde var olan ve insanlığın bugn sahip olduėu tm veriler birtakım deneyleyler sonucu belli bir zaman dilimi sonucunda ortaya ıkmıřtır. İnsanoėlu var olduėu gnden bugne kadar denemeye devam etmektedir. Bu alıřma kapsamında oka kullanılmıř olan deneyley kelimesi orijinal sanat ve tasarımı fikirleri retebilmenin bir yolu olarak algılanmalıdır. řimdiye kadar var olanların grsel yknden kurtularak yeni ve taze řeyler retme abası olarak grlmelidir.

## 1.1. Yaratıcı Beynin ve Yaratıcılığın Anatomisi

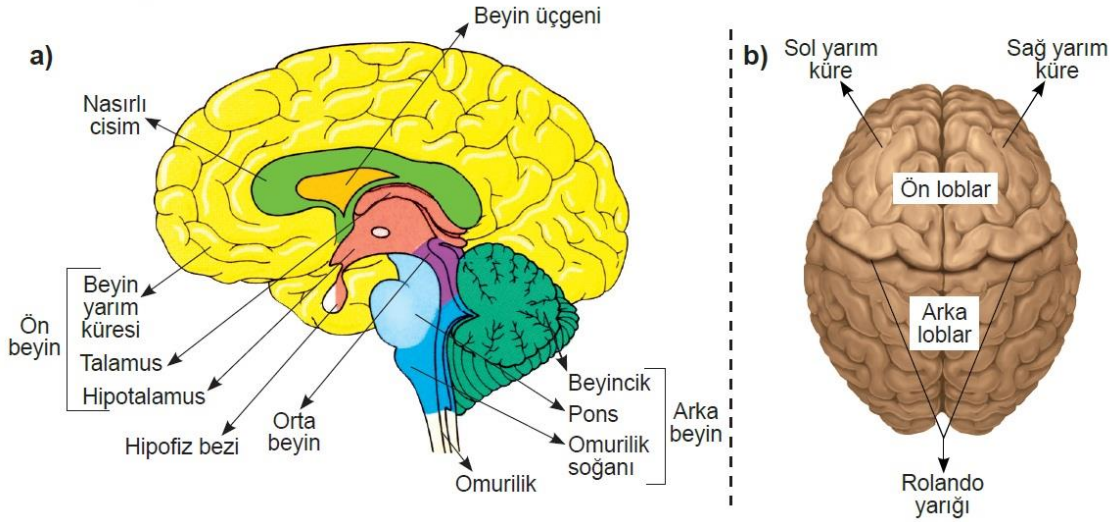
*“Dil aklın aynasıdır.”*

*Liebniz*

Tasarlama ve deneyimleme edimi üzerine söz söylemeden önce bizi hayatta tutmaya yarayan beynin nasıl çalıştığı ve basit yaşama ve hayatta kalma becerileri dışında beynin duygularla birlikte yaşamımızda nasıl bir etkisi olduğu üzerine tartışmak ve beynin çalışma prensipleri ile ilgili donanmak faydalı olabilir. Evren ve evrende bulunan canlılarla ve bizim gibi olanlarla iletişim kurabilmenin çeşitli yöntemleri bulunmaktadır. İnsanoğlu birbirleriyle iletişim kurabilmek adına çağlar boyunca çeşitli yöntemler geliştirmiştir. Bu yöntemlerin ilk kayıtlı örneklerinin mağara resimleri olduğu kabul edilmiştir. Mağara duvarlarında bulunan göstergeler sanatın ve dolayısı ile tasarım ve yazının başlangıcını oluşturmaktadır.

Beyin “Kafatasının içinde beyin zarları ile örtülü, iki yarım küre biçiminde sinir kütlesinden oluşan, duyum ve bilinç merkezlerinin bulunduğu organ, ensefal, dimağ” olarak açıklanmıştır (http-3). Yetişkin bir insan beyni yaklaşık 1,5 kilogram ağırlıkta, jölemsi yapıda yağ ve sudan oluşmaktadır. Somut varlığının yanında bu nöral doku düş ve düşüncelerimizi, yaşama dair biriktirdiklerimizin doğduğu yerdir.

“(…) Beyin simetrik olarak ikiye ayrılmış gözükse bile aslında bütünsel çalışıyor. Nöronların birbiriyle bağlanmasında yatıyor bütün olay. Fikri bulan sağ taraf; sol tarafa fikri onaya gönderiyor, sol taraf fikri dile döküyor. Analitik inceleme burada yapılıyor: Bu fikirle hayatta kalır mıyım? Mantıklı mı? İşleyebilir miyim? Yapılabilir mi? Ve inceltme işlemi çalışmaya başlıyor. Fikri gerçeklik boyutuna geçerken ikisi sürekli olarak birbiriyle konuşuyor ve her konuşma yeni nöronları birbirine bağlıyor. Kullanmayı unuttuğumuz yaratıcı düşünme eylemi hatırlanıyor.” (Aytaç, 2022).



**Görsel 1.1. Beynin Bölümleri**

Beyin, bizi hayatta tutan, karar vermemizi ve hayal kurmamızı sağlayan kaynaktır. Hem düşlerimize hem de günlük yaşantımıza biçim veren, beynin birbirleriyle sürekli iletişim halindeki milyarlarca hücresidir (Eagleman, 2016, s. 1).

“Beyin; genler, proteinler, hücreler, sinapslar ve beyin bölge ağlarından oluşan, her biri diğerinin üzerine gelen parça-bütün paradigmalarının-kodlama sistemlerinin iç içe geçtiği sonsuz boyutlu bir ağıdır; enformasyon işleyen bir bağlantısal bütünselliktir. Bu enformasyon sistemlerinin hepsi dinamik şekilde değişmekte olan bir nöroelektrokimyasal varoluş içerisinde çalışır. Algılarımız ve davranışlarımız, duygularımız, düşüncelerimiz; elektrokimyasal zincirleme tepkimelerin bu ağlardan birer enformasyon ırmağı şeklinde akmasıyla oluşur” (Kılıç, 2021, s. 21).

Beyin yeni öğrenmelerle gelişimine devam etmektedir, devam eden beyin araştırmaları beyin gelişiminin 20 yaşında tamamlandığı tezini çürütmüş ve beyin ömür boyu gelişmeye devam ettiğini ortaya koymuştur. Beynin bilgileri tasnif eden, depolayan bölümüne “hipokampüs” adı verilmektedir.

“Hipokampüs, hareketlerin davranış biçimine dönüşmesinde önemli role sahip bulunan limbik sistemde rol alır. Ayrıca hafıza ve özellikle de kısa süreli hafıza üzerinde rolü vardır. Uzaysal yön bulmada da etkilidir. Beynin hafıza ve yön bulma ile ilgili bu bölgesine şekil olarak deniz atına benzediği için Yunanca denizati anlamına gelen hippocampus (Yunanca: ιππος, hippos = at, κάμπος, kampos = deniz) adı verilmiştir” (http-4).

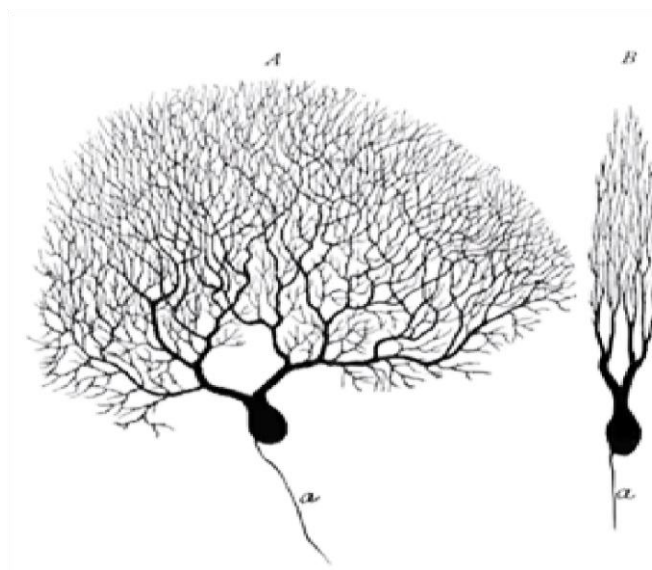
“Aslında hipokampüse bilgilerin kampüsü de diyebiliriz. Çünkü bütün bilgileri kendisinde toplar ve bu bilgileri önemlilik derecesine göre beyin başka bölgelerine dağıtır. Kısa süreli hafızadaki bilgilerin orta ve uzun süreli hafızaya geçmesine yardımcı olur” (Bencik Kangal, 2021, s. 60).

Beyinde yeni hücreler hipokampus tarafından oluşturulur, yeni hücrelerin oluşumu ise hipokampüse gönderilen yeni deney ve deneyimler/yeni bilgiler sayesinde. Günlük yaşamda insanın temel ihtiyaçlarının yanında, beyin de birtakım girdilere/bilgiye ihtiyaç duyar. Bilimsel arařtırmaları daha geniş kitlelere ulařtırabilmek amacıyla akademisyenlerle iř birlięi yapan Footnote'ta yayınlanan "Why Humans Are Hard-Wired For Curiosity" adlı makaleye göre "Arařtırmalar, beyindeki ödülle ilgi yapıların bilgiye verdięi tepkinin, yemek ve seks gibi birincil ödüllere verdięi tepki ile benzer olduęunu ortaya koymuř ve bilgilenme esnasında beyin ödülle ilgili olan bölümünde hareketlenmeler olduęu gözlemlenmiřtir" (Hemmelder and Blanchard, 2016).

İnsan vücudunda bulunan toplam sinir hücresi sayısı ise (nöronlar, gliyalar ve Schwann hücreleri) 7 trilyon civarındadır. Dolayısıyla vücudumuzdaki toplam 100 trilyon civarı hücrenin yüzde yedisini sinir sistemi oluřturmaktadır. Bu da canlılardaki bilgi iletiminin önemini göstermektedir (Bakırcı, 2012).

Sanatlar ve tasarımlarda eriyen sınırlar günümüzde bilimin de girdięi olgunlařma süreci neticesinde bilimsel alanlar da erimeye bařlamıřtır. Bilimde de deneye, maddeye, kiřiye yönelik çeřitli yaklařımlar geliřtirebilmektedir. Dolayısı ile bilim dünyada mutlak doęru ve mutlak yanlıř olmadığını kabul ederken sanatların da bu durumdan fazlasıyla payını almıř olması çağımızın tasarımsal ve sanatsal çıktılarından gözlemlenebilmektedir.

(...) Aydınlanmaya kadar, ilham perisi insana dıřarıdan gelen bir his, bir duygu olarak açıklanıyordu. Dünyada var olmayan varlıkların bir lütfu gibi. "A-ha" anları hep insan zihninin dıřında bir yerden bize ulařıyor ve bizi bile řařırtıyordu. Sinirbilim alanında tecrübe kazandıkça, bu düşünce yerini beyin çalışma prensiplerine bırakıyor. (...) yaratıcı düşünme becerisi, öğrenilebilen ve geliřtirilebilen bir kas gibi nasıl iřledięini anladığımızda çalışıkça güçleniyor (Aytaç, 2022).



**Görsel 1.2.** Nöral ve nöronal ağ yapılanması örneği

Doç. Dr Oytun Erbaş ‘a göre başarı için gerekli beş temel faktör bir bireyin iyi bir belleğe sahip olması, bir arzusu ya da arzuları olması, disiplinli olması ve özgün (kendisi gibi) olmasıdır. Sinirbilimleri araştırmaları tarafından ortaya konulan verilere göre “insanlar duygusal bağlantı kurdukları konuları öğrenebiliyorlar” dolayısı ile öğrenmenin gerçekleşmesi konu ile duygusal bağlantı kurmaktan geçmektedir ([http-5](#)).

Akademisyen Sinan Canan’a göre “tutku” öğrenmenin gelişmenin ve sınırlarını yıkmanın zihinsel ve davranışsal olarak en önemli yoldur. Genellikle gençlere ve yeni nesile söylenen “duygularınızla değil mantığınızla hareket edin önerisi günümüz beyin biliminde yeri olmayan bir öneridir. Duygular bizim beynimizin temel çalışma prensibidir; eğer duygularımızla yol bulmayı öğrenemezsek ve bunun alıştırmalarını yapmaz isek ilerleyen yıllarda mantığımızın çözemeyeceği sorunlarla karşı karşıya kalabiliriz ([http-6](#)).

İnsan beyninde doğumdan iki yaşa kadar aktif bir gelişim söz konusudur ve beyinde yukarıdaki şekilde de görüldüğü gibi çeşitli bağlantılar oluşur bu bağlantılar kullanıldıkça güçlenir ve genişler fakat zamanla kullanılmayan bağlantılarda “sinaptik budama” gerçekleşir ve kullanılmayan bağlantılar yok olur. Bu durumda bağlantıların yok olmaması ve genişleyebilmesi için girdilerin çoğaltılması gerekmektedir. Dijital çağda sürekli akan veriler, insanlarda odaklanma ve fazla veriye maruz kalma sonucu bir zihin bulanıklığı yaratabilmektedir. AllAccess sitesinde yayınlanan verilere göre, 2021’de internette 60 saniyede bir, YouTube’a 500 saatten fazla içerik yüklenmekte, Instagram’da 695.000 hikâye paylaşılmakta ve WhatsApp ve Facebook Messenger

üzerinden 70 milyona yakın mesaj gönderilmektedir. Dakikada 1.6 milyon dolarlık alışveriş yapılmaktadır (Lewis, 2021). O halde bireyin beyinde güçlü bağlantılar oluşturanlar onun en çok meşgul olduğu/üzerinde araştırma, çalışma, tüketim ve üretim yaptığı konulardır.

Beyne görsel, işitsel, yazılı ya da sözlü ne kadar çok girdi verilirse beyinde bağlantı sayısı artarak nöronlar arası dallanmalar oluşmakta beyne verilen girdi miktarı azaldığında ise bağlantılar koparak bir budanma ve yoksunlaşma oluşmaktadır. Çok yönlü bir eğitim beynin büyümesine ve bağlantı sayısı artmasına ve bunun sonucu olarak yaratıcılık ve üretimin de artmasını sağlamaktadır. Sinir hücreleri arasındaki sıkı ilişki yaratıcılıkla birlikte zevk almayı da beraberinde getirmektedir. Bağlantılar sonucunda ortaya çıkan bir sentez olarak değerlendirebileceğimiz yaratıcılık duygu durumu değişikliğini de ortaya çıkarmaktadır.

Eğer zihniniz sizi bir şeyi yapmaktan aciz olduğunuza ikna etmeye çalışıyorsa ve buna inaniyorsanız çaresiz hissetmeye başlırsınız ve sonrasında denemeyi bırakırsınız ya da hiç denemezsiniz. Sonrasında başarılı olamayacağınıza dair daha fazla ikna olursunuz. Psikolog Guy Winch tarafından yapılan “How to practice emotional hygiene TEDxLinnaeusUniversity” konuşma da göstermektedir ki kişinin potansiyelinin altında başarı göstermesinin sebebi zihnine yenik düşmesi ve onu başarısız olacağına ikna etmiş olmasıdır ([http-7](http://7)). Başarısız olduğumuzda moralimizin bozulması ve yenilmiş hissetmemiz normaldir fakat başaramayacağımız konusunda ikna olmamız gerekmektedir çünkü başarısızlığa ikna olan zihni yeniden başaracağına inandırmak oldukça güçtür. Başarısızlığa ikna olan zihin denemeyi bırakacaktır.

Yaratıcılık beynin zorluklarla karşılaşması ve bu süreci yeni devreler geliştirerek çözmesiyle gerçekleşen bir eylem türüdür. Yaratıcılık ve yaratıcılık sonucunda ulaşılan başarı genellikle multidisipliner bir yaklaşım ve çoklu düşünebilen bir beynin sonucudur. Çoklu düşünme yaratıcılık ve başarı için gerekli ön koşullardan biri olarak görülür. Çoğunlukla başarı giriftir; iki ya da daha fazla farklı disiplinin bir araya gelmesi, melez düşünebilme yetisi, standartların dışına çıkabilme ve geniş açıyla görme/geneli görme yaratıcılığa ya da başarıya götürür. A noktasından B noktasına gidilirken tercih edilen yollar yaratıcılık ve başarıya ulaşmada önemli rol oynamaktadır. Çözümüne gidilirken çoğunluk tarafından tercih edilmeyen yolu/güzergahı seçenler yaratıcılıkta öne çıkanlar olacaktır. Bilgi ve becerilerinin ötesinde, zorlu bir mesafeyi hedef olarak belirleyenler

gelişme gösterenler olacaktır. Tasarımcı, tasarım öğrencisi eğer çok zorlanıyor ise bu onun doğru yolda olduğunun göstergesidir.

Tevfik Fikret Uçar Yaratıcılık Yöntemleri 12.11.2020 tarihli 5. Ders videosunda yaratıcılık kavramını “tohum” metaforunu kullanarak anlatmaya, somutlaştırmaya çalışır, yaratıcılığın anatomisini çözümleyebilmek adına çeşitli sorular sorarak küçük bir beyin fırtınası yapar: “Yaratıcılık bir tohum olsaydı hangi iklimde yetişir ve ne gibi nitelikleri olurdu?”

- Yeniliklere açık olmak: deneyim sever
- Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak: soru sever
- Hata yapabilme cesaretinin olması: risk sever
- Deneyimleri depolayabilme yeteneğine sahip olmak: kayıt sever
- Sürekli zihinsel ve bedensel olarak hareketli olmak: eylem sever
- hayal kurmaya açık yapıda olmak: hayal sever
- Dışa açık bir özümleme yeteneğine sahip olmak: diğer sever/çeşit sever
- Zihinsel ve bedensel olarak meşgul olmak: meşgulliyet sever (http-8).

Yaratıcılığı geliştirmek beslemek ve büyütme adına çeşitli öneriler, deneyimler ve yayınlar bulabilmek mümkündür fakat önemli olan bireyin kendini keşfederek, kendi bireysel yaratıcı sistemini oluşturabilmesidir. Silvano Arieti 1914-1984 yılları arasında yaşamış, şizofreni konusunda yaptığı araştırmalar ve yazdığı kitaplarla tanınan ünlü bir akademisyen ve psikiyatristtir. Dünyanın en ünlü psikanaliz okullarından olan William Alanson White’ta eğitim vermiştir (Arieti, 2016.). Silvano Arieti “Büyülü Bireşim: Yaratıcılık” kitabında yaratıcılığa katkıda bulunabilecek şeyleri “Yaratıcılığı Besleyen Yalın Tutumlar ve Koşullar” başlığı altında anlatmıştır. Arieti’nin önerdiği tutum ve koşulların aşağıda sıralanmıştır;

*Yalnızlık*, günümüzde basit bir yaşamda, bireyin maruz kaldığı uyaranları düşündüğümüzde imkânsız gibi görünse de *bir başınlık* ve *uyaran yoksunluğu* yaratıcılık için oldukça önemlidir. Bireyin “(...) kendisiyle baş başa kalması içselliğini duyumsama, içsel kaynaklarıyla etkileşime geçebilme, hatta birincil düşünce sürecinin kimi gösterileriyle buluşma olanağı verecektir ona. Birey, birden içinde açılıveren ufukla karşılaşır. Ulaştığı farkındalıklar, anlamlar alışageldiğinin dışındadır” (Arieti, 2016, s. 409).

*Eylemsizlik*, bireyin “dikkatini sürekli dış çevreye yoğunlaştırması halinde kişinin iç kaynaklarının sınırlanarak gelişmemesi olasılığı söz konusudur” yaratıcı bireyler için

eylemsizlik “düşünme ve duyumsama amaçlı zaman arası olarak düşünülmelidir.” “Sonsuz tekrarların olduğu günlük yaşam zihinsel etkinliği ve yaratıcılığı adeta boğar” (Arieti, 2016, s. 411). Silvano Arieti'nin “*eylemsizlik*” önerisi aylıklık ya da yaşamdan kendini soyutlama olarak algılanmamalıdır. Burada sözü edilen “*eylemsizlik*” zihnin gözünü yaratıcılık için açmaktır.

*Gündüz düşü*, sıklıkla gerçekdışı olduğu düşünülen gündüz düşünün kişinin gelişimine ve keşif serüvenine katkıda bulunduğu bilinmektedir. Silvano Arieti gündüz düşü konusunda araştırmalar yapmış olan Singer'dan şu cümleleri alıntılar: “İlk ağızda anlaşılması gerekli şeylerden biri gündüz düşü yaşantısı sık olan kişiler keşfetme eğilimi taşıyan kişilerdir. Hiç değilse öyküler anlatırken böyledirler!” (Singer ve araştırmayı yürüten arkadaşları Schonbar ve McCraven en özgün ve yaratıcı öyküleri gündüz düşü yaşantıları sık olan çocuk ve yetişkinlerden dinlemişlerdir) (Arieti, 2016, s. 411-412).

*Özgür düşünce*, “(...) kişi zihninin herhangi bir doğrultuda hareketlenmesine izin vermelidir. Ancak engellemeler kalktığında özgür düşünme esnasında kişi algılar, algısal düşümler, kavramlar, sistemler hatta soyutlamalar arasında özdeşlikler, araştırmalar olduğunu ve bunların defalarca yenilediği fark etmeye başlar” (Arieti, 2016, s. 412).

*Benzerlikleri anında yakalayacak hazır bir durumda olmak/Sinectik*, benzerlikleri hızla yakalayabilecek biliş düzeyinde olmak özgür düşüncenin sonucudur. “(...) Benzerlikler hemen göze çarpmayabilir. Yüzeysel olup dikkatten kaçabilir. Fakat tüm bunlara rağmen kişi tüm benzeşmeleri görüp kaydetme alışkanlığını terk etmemelidir (Arieti:2016, s. 412).

*Uyanık olmak ve Disiplin* ise yazarın diğer iki önerisidir. Uyanık olma durumu yaşamda ve etrafta ve hatta kendi içinde/zihninde olanları kaçırmamak üzerine kurulurken disiplin ise yaratım sürecinin gerekliliği olarak açıklanmıştır.

Yaratıcı alanlar ve yaratıcı kişiler, diğerleri için ışık sunar, yeni ihtimaller sunar. Bu yaşamın sürdürülebilirliği açısından hayati öneme sahiptir.

İnsanlardaki bilinçlilik farklılığı nöronal ağ bağlantılarının sonucudur. Bu durum bu çalışma kapsamında açıklanacak olursa, var olan yazı tipi kütüphanelerinin yeterli olduğunu düşünenler ve bu varlık için de neden olmasın bu da olabilir diyerek yeni harf formları deneyenler arasındaki bilinçlilik farklılığı olarak açıklanabilir.

## 1.2. Dijitalleşen Dünyada Deneysel Tasarım

*"Hayvan sürüleri kalabalıklaştıkça akıllanır; insanlar, kalabalıklaştıkça aptallaşır" (C. G. Jung)*

Bilgi çağı, diğer disiplinlerde olduğu gibi çağımızda da tasarım alanında var olan bilgi boyutu üzerine yeni açılımların yaşandığı bir çağdır. Bu doğrultuda çağın teknolojik durumunun tasarım alanında sunduğu yenilikleri ve teknolojinin yaratıcılığa olası etkilerini tartışmak uygun olabilir. İçinde bulunduğumuz çağ medya araştırmacıları ve yazarları tarafından dijital çağ olarak adlandırılmaktadır. Dijital çağ her şeyin akışkan olduğu bir zaman dilimi olarak değerlendirilebilir.

Yeni medya alışlagelmiş zaman kavramını değiştirmiştir insanlar teknolojinin/internetin dolaşımı ve kolay ulaşılabilir oluşu ile zaman ve mekân kavramı gözetmeksizin diledikleri içeriklere kolaylıkla ulaşabilmektedir. Teknolojinin bireylerin yaşamlarını olumlu ya da olumsuz etkilediğine dair tartışmalar mevcuttur. Çağımızda teknoloji ve internetin insan hayatının önemli bir bölümünü kapsıyor olması ve bu teknolojiler sayesinde insan davranışlarının kaydedilerek insana kaba tabirle bir kobay faresi gibi davranılıyor olması biraz ürkütücü olabilmektedir. Bireyin tüm alışkanlıklarını, arama motorunda aradığı şeyleri kaydeden yapay zekâ, bireyin satın alabilecekleri ve satın alma ihtimali olanlarla ilgili bir çember oluşturmaktadır. Ölçülen en yüksek ortalama internet indirme hızının saniyede 85.02 Mbps'ye çıktığı bir evrende veriye ulaşmak oldukça hızlı fakat yapay zekâ uygulamalarının önünüze getirdiği verilerin doğruluğunu ölçemediği bir süzgeç henüz yok. Bununla ilgili bazı web uygulamaları da geliştirilmiş durumda fakat yapay zekâ doğruluk testini hala insanoglunun zihin süzgecine bırakmaktadır. Günümüzde bu tür uygulamalar ve sunulan içerikler bireyin en değerli yetilerinden biri olan “düşünme” yetisinin önüne geçmekte ve bireyler için çeşitli sanal ihtiyaç durumları yaratılmaktadır. Birey maruz kaldığı içerik bombardımanı yüzünden kendisiyle baş başa kalamamakta ve hayatı ile ilgili karar gücünü yitirebilmektedir. Diğer taraftan internetin her şeyi herkes için mümkün hale getiriyor olması da tartışılması gereken bir başka konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireylerin etrafını kuşatan yapay zekâ uygulamaları öylesine büyük bir hızla artıyor ki bireyler çoğu zaman bunun farkında olmayabiliyor.

Teknolojinin, gündelik hayatımızı çok derinden etkileyen, kullandığımız objelerden, deneyimlediğimiz mekanlara kadar hemen hemen her şeyde varlığını hissettiren itici bir güç olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişim, tasarımın, bilgisayar ortamına taşınması sayesinde yeni bir biçimlenme ve donanım anlayışını ortaya çıkarmıştır (Özer ve Turgay, 2016, s. 71)

Çevre/dış dünya bireyi birey yapan şeylerin başında gelmektedir. Bireyin boşlukta var olduğu düşünülemez. Dünyada 21. yüzyılda dijital dönüşümün ana eksenini oluşturan yapay zekâ devrimi yaşanmış ve canlılara ait özellikler bazı programlar, robotlar vd. tarafından taklit edilebilir hale gelmiştir. Canlılara ait özellikler kodlanarak dijitalleştirilmiştir. Yapay zekâ, bilgi iletişim teknolojileri, nesnelere interneti, algoritmalar, robotik, matematik, istatistik ve yapay zekânın alt branşlarını teşkil eden makine öğrenmesi, derin öğrenme, yapay sinir ağları, büyük veri ve benzeri alanlar, dijital dönüşümün sacayaklarını oluşturmaktadır (Yıldırım, 2018, s. 9).

Teknolojinin gelişmesi bireyler için farklı imkanlar sağlarken diğer taraftan bireyleri tembelleğe sürüklemiştir, bireyler not tutmak yerine ses kaydı yapmayı, görsel veriyi belleklerinde tutmak yerine fotoğrafını çekmektedir. Bu durum beyni de kolaycılığa alıştırmakta ve beynin aktif kullanımını azaltmaktadır. Dolayısıyla daha az aktivite yapan bellek körelmektedir.

Günümüzde sanat, tasarım ve teknolojinin iç içe geçmiş olması sanat ve tasarımın, teknolojinin imkanlarından oldukça iyi beslenmesine olanak sağlamıştır. Günlük yaşam alanımızda olduğu gibi sanat ve tasarım da teknolojik bir kuşatma içindedir. Sanat ve tasarım alanında kullanılan araç-gereç, yöntem ve teknikler teknolojik gelişmelere bağlı olarak güncellenmektedir. Teknolojik gelişmeler tasarımcıya yeni biçimlendirme ve deney olanakları sunmuştur. Geleneksel yöntemlerle sayısal yöntemler bir arada kullanılabilir. Tasarım bir akıl yürütme sürecidir, tasarımcı çalışmasının yöntem ve metotlarına üzerinde çalıştığı disipline göre karar verir. Bu akıl yürütme ve deneme süreci çalışma bir temsil, biçim ya da nesneye dönüşmesiyle son bulmaktadır. Her deney ya da tasarım sürecinin sonunda somut verilere ulaşamayabilir. Tasarımcının/deneycinin akıl yürütme ve deneme sürecinden elde ettiği kazanımlar bulunmaktadır.

Çağımızda gelişen donanım ve yazılım sistemleri sayesinde anlık olarak üretilen verinin giderek arttığı gözlemlenmektedir. İnternet ve sosyal ağlar sayesinde oluşan ve akan veri, toplumların ve bireylerin algılarını yönlendirmede kullanılmaktadır. Toplumlar düşünmeden/sindirmediye yönlendirilmektedir. Bireylerin algısını yönlendirmede imgenin/tasarımın ve tasarımcının rolü oldukça büyüktür. 21. yüzyılda serbest bırakılan tüketimin yol açtığı ekonomik, çevresel, sosyal ve kültürel zorluklar tasarımcının rol ve sorumlulukları üzerinde yeniden düşünülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Çünkü sanatçı/tasarımcı yaptığı işin müşteri/toplum üzerindeki sosyal kültürel ya da çevresel etkisinden sorumludur.

“Geleneksel yöntemlerle tasarım ve üretim sürecinde gerek sanatçının kullandığı yöntem gerekse kullanmış olduğu araçlar sanatçının beden ve ruh haliyle daha sıkı bir ilişki içinde ve sanatçının duygusunun yoğun biçimde esere aktarıldığı bir süreci ifade eder. Bu süreçte sanatçı imgesini tasarım ve malzemeye aktarırken kendi bedensel dil ve beceri hâkimiyeti ile form, renk, ışık-gölge oran orantıyı oluşturur. Bu oluşum süreci insani ve duygu yüklüdür. Örneğin sayısal ortamda oluşturulan kusursuz bir daire yerine, elle çizilmiş olan sanatçının kendi dairesinin biçimsel olarak kıyaslanması mümkün olmayacaktır” (Sabahat, 2015, s. 489).

Öte yandan her şeyin moda olduğu hemen hemen hiçbir şeyin tuhaf ya da garip karşılanmadığı bir çağda yaşıyor oluşumuz sanat ve tasarım için oldukça önemlidir. Her şeyin coşkuyla kucaklandığı bir çağ, sanatçı ve tasarımcının kolaylıkla üretmesini sağlayabilmektedir.

Her bireyin DNA diziliminin farklı oluşu, birbirinden farklı bireylerin beynine giren aynı girdilerin farklı sonuçlar ortaya çıkarmasını sağlamaktadır. Diğer canlı türlerden farklı olarak insanoğlu beynini kullanarak kendine bu evren içinde yeni bir evren yaratır gerek sanal gerek reel ortamda tamamen kendisi tarafından yaratılan soyut bir gerçekliğin içinde yaşamaktadır. İnsanoğlu kadar sınırlarını zorlayan dünyasını bu kadar geliştirmeye ve değiştirmeye çalışan başka bir canlı bulunmamaktadır (http-9). Sınırlarını aşabilen tek canlı olan insan rehberliğe ihtiyaç duyar; bu rehber diğer insanlar olabileceği gibi doğa da olabilmektedir.

Teknolojinin, dijitalleşmenin bize sunduğu sayısız imkân ve kolaylık yanında bireyler üzerinde bıraktığı negatif sayılabilecek etkileri de bulunmaktadır. Hızla akan veriler, kalabalıklaşan içerikler bireyin beynini fazlaca meşgul ederek bireyi yalnızlaştırmaktadır. Sosyal medya ve sunduğu eğlenceli içerikler bireyi sosyalleştirdiği yanılgısına düşürerek kendi türlerinden uzaklaştırmaktadır. Dijitalleşme ile birlikte insanoğlunun yaşamında yapısal bir dönüşüm yaşanmıştır ve dijital araçlar bireyin kullandığı günlük nesnelere arasına girmiş öyle ki bazı araçlar bireylerin uzuvları haline gelmiştir. Evrende bulunan ve insanoğlu tarafından geliştirilmiş her şeyde olduğu gibi önemli olan dijital araçları ya da mecraları nasıl ve ne için kullandığımız ve ne kadar kullandığımızdır. Ölçü her zaman insanoğlu için hayati bir kavram olmuştur. Bir rivayete göre Japonlar esirlerine işkence yapmaz ve onlara bolca su içirirler, esirlerinin ya da düşmanlarını bol su içirterek zehirlenmesini ve ölmelerini sağlarlar. Bu rivayetten de anlaşılacağı insanoğlunun hizmetine sunulmuş her şeyin kullanımında ölçü önemlidir.

Tasarım süreci ve eğitiminin hayaller kurdurabilen, sınırları aşmaya/aştırmaya yönelik, denemeye ve tasarlama/üretme eyleminde sınırsız alternatif olabileceğini aşılamaaya yönelik olmalıdır. Fakat teknoloji ve internetin getirdiği hız ve denetimsiz veri akışı tüm insanları sağlıklı düşünebilme ve üretebilme konusunda yavaşlatmaktadır. Ömer Altan, Manifold’da yayınlanan “Makro ve Mikro” başlıklı yazısında, “Sosyal medya çığı altında farkındalığımız sürekli azalmakta. Göz bebeklerinden zihni ele geçiren enformasyon zehirlenmesi Neil Postman öngörülerinden içimize içimize akmakta” demektedir (Altan, 2019). Altan’ın bu tespiti internetin ve çeşitli uygulamaların pençesine düşerek yaratıcılığı ve deney isteğı azalan tasarımcının durumunu da özetler niteliktedir.

Zi Gung’un makine kullanan kişi ile ilgili tespiti, teknolojinin pençesine düşmüş tasarımcı için de kullanılabilir. Zi Gung’a göre,

“(…) makine kullanan kişi bütün işlerini makine gibi görür, işlerini makine gibi gören kişinin makine gibi bir yüreğı olur ve göğsünde makine gibi yüreğı olan bir kişi masumiyetini kaybeder. Masumiyetini kaybeden kişi ruhunun hareketlerinde kararsız olur. Ruh kararsızlığı doğru anlamla uyuşmaz” (Aktaran Kuzuloğlu, 2018b).

“Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğın anlamı, içeriğı, konumu neredeyse tümenden değışmiştir” (Sabahat, 2015, s.531-532). “Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğın yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır” (Sağlamtimur’dan akt. Sabahat, 2015, s. 532).

Zaman geçtikçe insanın tasarım üretiminde ve deneyiminde kullandığı araçlar değışmektedir. Fakat tasarımda/deneysel tasarımda/tipografik deneylerde önemli olan kullanılan araçlar değıl tasarım fikri ve bu fikrin nasıl sunulduğudur. Bu sebeple teknolojik gelişmeler ile ilgili yapılan olumlu ya da olumsuz yapılan değılendirmeler insan/tasarımcı var oldukça ve gelişmeye geliştirmeye devam ettikçe yaşamımızda bulunacaktır. GMK Yazılar Serisinde yer alan “Yaratıcılığın izinde: Uğurcan Ataoğlu” adlı yazıda Ataoğlu “*Sizce 2000’li yıllar etkilenmek için nasıl bir dönem? Neler vaat ediyor?*” sorusunu aşağıdaki gibi cevaplamıştır.

“Yıllar geçse, iş yapma şekilleri değışse de hiç değışmeyecek bir şey var. O da dünyaya karşı kişisel duruşumuzdaki fark. Bu farkı yaratmak için “saf” laşıp kendimizi bulmamız

gerekiyor. Başkalarının bizden ne beklediği değil, bizim kendimizden ne beklediğimiz önemli.” (Özöğretmen, 2021, s. 4).

Bu doğrultuda yaratıcılık, tasarlama, üretim eylemlerinde bireyin kendisini merkeze alması gerekmektedir. Diğer tasarımcılardan farklı üretimler yapabilmek yeni yollar keşfetmekle teknolojiye tamamen teslim olmamakla mümkündür. “(...) Çünkü ekranın bahsettiği aşırı güç insanı şımartıyor; her şeyi değiştirebilir, her şeyi geri sarabilirsiniz, bunun sınırı yoktur” (Benneworth-Grey, 2022, s. 4). Meggs ve Purvis’e göre tasarım mesleğinin gelişimi yalnızca kişisel bilgisayar yazılımları ve internet erişimi ile değil, aynı zamanda tasarım eğitiminin yaygınlaşması ve kalitesinin artmasıyla da ilgilidir. Bu da çağın görsel sorunlarını çözenin yeni yollarını bilen, sürekli değişen taleplere cevap verebilecek nitelikte tasarımcıların yetişmesine olanak sağlamaktadır. Bunun yanında zamansız tasarım teorileri ve üretim yöntemleri yeniliğe ilham vermeye devam etmektedir (2016, s.618).

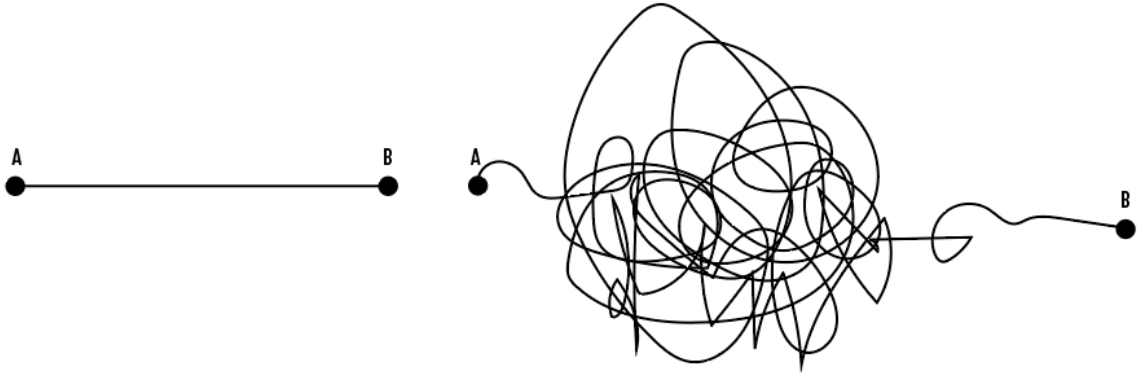
### 1.3. Deney Tasarım İlişkisi

*“Dün akıllıydım, dünyayı değiştirmek istedim. Bugün bilgeyim, kendimi değiştiriyorum.”*

*Mevlâna*

Kültür üreten bir varlık olan insanın evrimsel geçmişine bakıldığında, sürekli deneyerek bilgilere ulaştığı ve ulaştığı bilgilere yeni deneyimler ekleyerek, üst üste koyarak geleceğe aktardığı ve devam eden neslin bilgi inşasını bu miras üzerine kurduğu bilinmektedir. İnsan var olmayı üretmek, yeni bir şeyler yapmak, sınırları zorlamak üzere programlanmış bir varlıktır “üretmemek bir insan için azaptır” (http-10). Çeşitli bilimsel çalışmalar sonucunda değer üreten ve insanlara ve yaşama pozitif katkıda bulunan insanların daha mutlu oldukları gözlemlenmiştir.

Deneme eylemini bir hareket ve yaklaşım biçimi olarak, insanın barındırdığı bir özellik olarak görebiliriz. Bu sebeptendir ki her insan çağının elverdiği ölçüde denemiş, kadim kültürler, medeniyetler ve bugün insanlığın hizmetine sunulan bilgi mirasını oluşturabilmiştir. (Ambrose and Harris (2012, s. 92), ‘Grafik Tasarımın Temelleri’ kitabında “Deneysellik ve tasarım geliştirme süreçleri teknoloji temelli olmak zorunda değildir. Pek çok tasarımcı zanaata yönelik yaklaşımlar ve bilgisayar öncesi yöntemlere dönerek yeni fikirler üretebilmektedir. Zanaat yaklaşımı, tasarımcılara ekran üzerinde uygulanması güç olan dokunsal nitelikler, kırım, kesit alma vb. alanlarda doğrudan müdahale imkânı vermektedir” diyerek tasarımda deneyselliğe ve bireysel yöntemlerle tasarım oluşturmaya gönderme yapmaktadır.



**Görsel 1.3.** Pozitif bilimlerde A noktasından B noktasına giden yol ve tasarımda/deneysel tasarımda A noktasından B noktasına giden yol, (Aktürk, 2023)

Deney sürecinde fikirden tasarıma giden yol pozitif bilimlerde kullanılan A noktasından B noktasına giden yoldan süreç olarak oldukça farklı ve karmaşık olabilmektedir. Bu sebeple yukarıda yer alan 1. Şekil pozitif bilimlerde yaygın kullanılan hareketin başlangıç noktası ile gidilen mesafe arasında gösteren standart şekil iken 2. Şekil deneysel tasarım sürecini anlatmak için çizilmiştir.

Birey içinde bulunduğu evrenin zihniyle kavrayabileceğinden çok daha bilge olduğunu unutmamalı ve deneye açık olmalıdır. Sanatta ve tasarımda “son” yoktur; insan beyni ve insan duyguları her zaman daha iyisinin olabileceğini düşünmeye hissetmeye ve istemeye programlanmıştır. Etrafı tasarım ürünleriyle donanmış, 21. Yüzyıl’ın hız tutkunu tüketen bireyini daha fazla üretmeye ve tasarlamaya yöneten içgüdüleridir.

Deney riskleri ve olasılıkları bünyesinde barındıran bir eylemdir. Fakat sanat ve tasarlama dürtüsü her zaman bu risk ve olasılıkları kucaklamayı yeğler. Çünkü risk almadan eser üretmek, tasarlamak mümkün değildir.

Yalnızca merak duygusu bireyi konfor alanının dışına çıkarır ve onu ezbere bildiği yollar yerine yabancı otlarla örtülü neredeyse hiç kullanılmamış yollara götürür. Yaşam maddelerle dolu bir evrende insanın mana arayışının adıdır. Tasarım ve sanat eserleri insanın merak duygusunu harekete geçirir, hayal dünyasına hitap eder. Birey/sanat ya da tasarım tüketicisi sanat eserinin ya da tasarımın gösterdiklerini alır göstermedikleri için beyninde yeni kurgular yapar. Beyin bir bağlantı kurma ustası olarak eğer varsa aradaki boşlukları ustalıklarla doldurarak bireye anlamlandırma ve algılama sürecinde yardımcı olur.

#### 1.4. Deney, Tasarım ve Hayal Kurma İlişkisi

*“Hayal gücü, ruhun gözüdür.”*

*Joseph Jaubert*

İnsan beynindeki verileri sentezleyerek bir sonuca varır/düşünür; duyduklarını, gördüklerini ve okuduklarını bu veriler aracılığıyla analiz eder. Oysa insanın bilinci tüm bunların ötesine geçerek beynindeki verileri aşan şeyler tasarlar ve hayal eder. “Hayal” Türk Dil Kurumu’nun güncel sözlüğünde “zihinde tasarlanan, canlandırılan ve gerçekleşmesi özlenen şey, imge, hülya” olarak (http-11), Etimolojik Nişanyan Sözlükte ise “imgelem, zihinsel görüntü” olarak açıklanmıştır (http-12). Hayal kurmak, hayat kurtaran, sıralı verilerin ötesinde mantık kurallarını aşan, çok katmanlı bir aşamadır. İnsanı hayal ettikleri üzerinden bir yola çıkarır ve çeşitli üretimler yapmaya (tasarlama, yazmaya vd.) sevk eder. Bir kavram olarak “hayal”, zihinsel işleyişin bir parçası olarak “hayal etme/hayal kurma”, bir tasarlama yetisi olarak “hayal gücü” deney ve tasarlama eylemi için oldukça önemlidir. Vygotsky’ye göre; hayal gücü, gerçeklikten parçalar olarak onları değiştirir, dönüştürür ve farklı bir şekilde biçimlendirerek gerçekliğe tekrar katar (Lindqvist’den aktaran Er Bıyıklı ve Gülen 2018, s. 1273).

Birey varoluşundan bu yana bu kaotik düzende, örüntüler evreninde, çokluğun içinde kendine bir yol aramakta, bulmakta ve bulmayı istemektedir. Bazen deneyerek bazen doğadaki ipuçlarını birleştirerek bir yerlere varmayı, üremeyi-üretmeyi, ikna olmayı, bilgilenmeyi hayal etmiştir. Önce hayal ederek evrenin var oluşundan bu yana evrende var olan sözlü, yazılı, görsel kültürü oluşturmuşlardır. Bıraktıkları miras hayal edilemeyecek kadar büyük bir hızla büyümeye gelişmeye devam etmektedir. İnsanoğlu tarafından oluşturulmuş sözel kültür eserleri ve yazılı kültür eserleri (mitler, masallar, hikayeler, romanlar vd.) tıpkı sanat eserleri, illüstrasyonlar ve tasarımlar gibi doğrudan akla hitap etmezler kalplerimize dokunur duygularımızı etkiler ve bizi değiştirirler. Çünkü onlar hayal gücünün nimetleridir. Başarılı metaforlardan, sembollerden ve akıllıca kullanılmış göstergelerden oluşmaktadırlar. Tasarım/tipografik tasarım hayal edilenlerin denenmesi, deneylerin tasarlanması sonucu ortaya çıkmaktadır.

Evreni bir bütün olarak inceleyen kozmolojiye göre; başlangıçta boşluk vardır ve büyük patlamadan sonra evren var olmuştur. O halde hayal kurma eylemini “yokluktan varlık yaratma eylemi” olarak kodlar, evreni de hayalperest bir varlığın eseri olarak düşünecek olursak hayal kurabilmenin ne kadar değerli olduğu daha iyi anlaşılabilir. Evren içinde küçük bir zerre olan bireyin, hayal kurmasıyla boşlukta bir hareket oluşur

ve bu sayede bilim ve teknoloji ilerleyebilir sanatsal/tasarımsal üretimler yapılabilir. Evrenin yaratılışı bireye “eğer başlangıçta boşluk varsa bireyin hayal kurabilmesi için boşluğa (sakin kalmaya, boş bir kâğıt ya da ekrana, sessiz, hareketsiz bir alana vd.) ihtiyacı var” düşüncesini öğretmeye çalışır. İnsan evreni, doğayı, canlıları, varlıkları hızlıca zihninde canlandırır aslında var olan her şeyin bünyesinde boşluk kavramını barındırdığını fark edecektir. Günümüzden yüz yıl öncesinin yaşam standartları ve teknolojik durumuyla günümüz ve günümüzden yüz yıl sonrasının durumu, hayal eden insan sayesinde farklıdır ve farklı olacaktır. Farklı zihinlerden gelen hayaller farklı alanlarda çeşitli dönüşümler yaratmaya devam edecektir. Dolayısıyla hayal etmek üretebilmenin en değerli yapı taşıdır. Esen Karol’un, “Tasarım Eğitiminde Açılımlar” başlıklı Grafist 21 Raporunda Els Kuijpers’den alıntılacağı gibi “Mesajı zenginleştirmeliyiz; bireyleri tüketime davet eden değil, çoğulcu fikirleri biçimlendiren anlamlar inşa etmeli, imgeye yeniden yatırım yapmalıyız” (Karol, 2017).

Emre Senan ve Ayşegül İzer’in birlikte kurdukları Yahşibey’in sloganı projenin web sayfasında “evrensel tasarım kültürü birikimine alçakgönüllü bir katkı için girişim” olarak yer alıyor (Karol, 2018). Yahşibey, tasarım disiplinlerinde üniversite eğitimi gören genç tasarımcılara yaratıcılıklarını kışkırtacak, birlikte eğlenerek çalışmalarını sağlayacak bir ortam sunuyor; tasarım konuşuluyor, yapılıyor, sorun üretilip çözüm bulunuyor. Uluslararası ölçekte yapılan bu etkinlik izole bir ortamda Türkiye’den ve yurtdışından seçilen on iyi öğrenci ve proje danışmanı ile yapılmaktadır. Etkinliğin sonucunda ortaya çıkan projeler web sayfasında yayınlanmakta ve bir kitaba dönüşmektedir. Etkinliğin tasarım eğitimine, deneye ve deneyime yaptığı katkı apaçıktır.

Esen KAROL, “Tasarım Eğitiminde Açılımlar” başlıklı Grafist 21 Raporunda Emre Senan ile olan konuşmasının bazı bölümlerini de aktarıyor “Kentten, lüksten uzakta 15 gün boyunca kapanıp çalışıyoruz, ne gerekiyorsa kendimiz yapıyoruz, seçtiğimiz problemle aramıza kimseyi sokmuyoruz, bazen interneti de kapatıyoruz” ve alışlagelmiş paradigmaları bozarak çalıştıklarını, okulda bir dönemde alınan verimi 15 günde aldıklarını ekliyor. Bu doğrultuda yaratıcılıkta asıl önemli olan gerçeklikte hiçbir şeye denk düşmeyen, hayal gücü olarak da değerlendirilen imgelem yardımıyla soyut kavramlar ve imgeler yaratarak bilinçli etkinliklerden farklı, insan bilincinde yeni duyuşsal ya da düşünsel yansılar oluşturmaktır (Karol, 2017).

Albert Einstein hayal gücünün önemini vurgulamış ve “Mantık sizi A noktasından B noktasına götürür. Hayal gücü ise her yere” demiştir. Öyleyse hayal gücünün

yaratıcılık, gelişim ve ilerlemedeki önemi tartışmasızdır. Prof. Dr. Türker Kılıç'a göre (2021, s. 94) dünyada hayal kurabilen iki canlı vardır bunlardan biri insan diğeri tırtıldır. Tırtılların yüzde yetmişinin yapısında hayalci genler bulunur, sadece hayalci genleri olan tırtıllar kelebeğe dönüşebilir.

### 1.5. Deney, Tasarım ve Oyun İlişkisi

*“Bütün bilgeliklerin başlangıcında hayret ve merak vardır”*

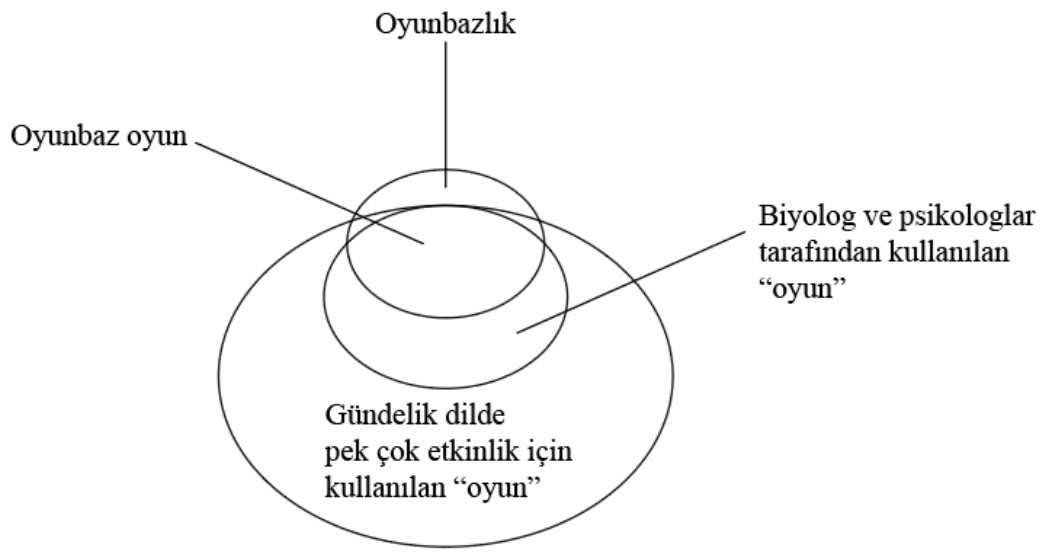
*(Fromm E., 1992, s. 12)*

Bu araştırma kapsamında oyun kelimesi İngilizce'de “play” olarak kullanılan bireysel bir alanda sayısız ihtimal üzerine kurulmuş özgür aktiviteleri anlatmak için kullanılmaktadır. İngilizce de belli kurallar çerçevesinde oynanan oyunlar “game” olarak adlandırılmaktadır. Çalışma, özgür bir ortamda özgün ve deneyselliğe açık, hayal ürünü aktiviteleri oyun ile bağdaştırmıştır. Oyun, insan zihninin en yaratıcı olduğu, öğrenmenin gerçekleştiği, zihinsel ve bedensel korku kaygı vb. engellerin neredeyse olmadığı rahatlatan bir eylem türüdür. Genellikle çocukla bağdaştırılan oyun, çocuğun en değerli aktive biçimidir ve onu hayata hazırlar. Montessori'ye göre “Oyun çocuğun işidir. En gerçek uğraşdır” (Bencik Kangal, 2021, s. 271). Çocuğun oyun oynayarak rahatladığı, stres ve stres yaratan durumlardan kurtulduğu ve duygularını oyun yoluyla düzenleyebildiği bilimsel çalışmalarla ortaya konulmuştur. O halde tasarlama işlemi de yetişkinler için bir rahatlama alanı olarak görülebilir. Çalışmanın bu başlığı altında ise oyun yaratıcı eylemin, deney yapmanın ve tasarımın oyun oynama eylemi ile benzeşen yapısını tartışarak sonuç üzerine katkıları açıklanmaya çalışılacaktır. Burada ele alınan oyun kavramı bir deneycinin/tasarımcının tasarım üretme yolu ve yolculuğudur.

Oyun içinde herhangi bir zorunluluk barındırmayan aktivite biçimidir ve herhangi bir fayda gözetmeksizin yapılan sanat ve tasarım ile bu yönüyle bağdaştırılabilir. Unutulmamalıdır ki oyun alanları birer deney ve yap boz alanıdır, oyun oynayanlar bu yolla bilişsel ve sosyal becerilerini ortaya koyarak oyun yoluyla duygu aktarımı yaparlar. Sanat ve tasarım da bir tür duygu aktarım yöntemidir ve kimi zaman oyunla benzeşir kimi zaman da oyunun kendisi olurlar.

Huizinga, Homo Ludens'te oyunun yalnızca bir eylem değil bir kültür kurucusu olarak çalıştığını söyler. Bir iktidar tarafından kuralları koyulan bir beraberliktense oyun oynayan bireyler beraber üretmeyi, düş kurmayı, bir arada olmayı ortaklaşarak inşa eder. Beraber inşa etme hâli oyuna dahil olmak isteyen herkesi içine alır (Erdemirci, ve Zeyfeoğlu, 2022).

Patrick Bateson ve Paul Martin “Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon” adlı kitaplarında yeni davranış ve düşünce biçimlerinin çoğunlukla oyundan özellikle de oyunbaz oyundan türediğini savunmuşlardır (2014, s. 15). Kitapta oyunbaz oyun “bireyin kendiliğinden ve esnek bir şekilde davranmaya (insanlar söz konusu olduğunda, düşünmeye) daha eğilimli olduğu özel, pozitif bir duygu durumu eşlik ettiği” bir eylem biçimi olarak tanımlanmıştır (Bateson and Martin, 2014, s. 25).



**Görsel 1.4.** *Biyologlar ve psikologlar tarafından yaygın olarak tanımlanan oyun ile oyunbazlık arasındaki ilişki. Bunlar oyunun gündelik dilde rekabetçi oyunlar, tiyatro oyunları vb. için kullanılan pek çok farklı anlamıyla örtüşür.*

Bateson and Martin’e göre “oyun terimine verilen farklı anlamlar, kafalarda çok fazla karışıklık yaratmış ve oyunun gizemli, neredeyse bilimin sınırlarının ötesinde bir şey olduğu görüşünü pekiştirmiştir. Oyunu “ciddi” olmayan herhangi bir davranış gibi sınıflandırmak hem insanlar hem de diğer türler için muhtemelen önemli, yararlı sonuçları olan bir etkinliği önemsizleştirmeye yol açmıştır” (2014, s. 10).

Ünlü grafik tasarımcı Paula Scher “Benim işim oyun. Tasarım yaparken de oynuyorum. Hatta bunu gerçekten yaptığımdan emin olmak için sözlüğe bile baktım ve "oyun"un bir numaralı tanımını "çocuksu bir aktivite veya çabayla meşgul olmak" ve iki numaralı tanımını ise "kumar oynamak"tı ve tasarlarken ikisini de yaptığımı fark ettim.” der (http-13). Scher, bu cümleleriyle tasarımın oyun oynama eylemiyle aynı niteliklere sahip olduğuna vurgu yapar. Öztürk “Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun” adlı

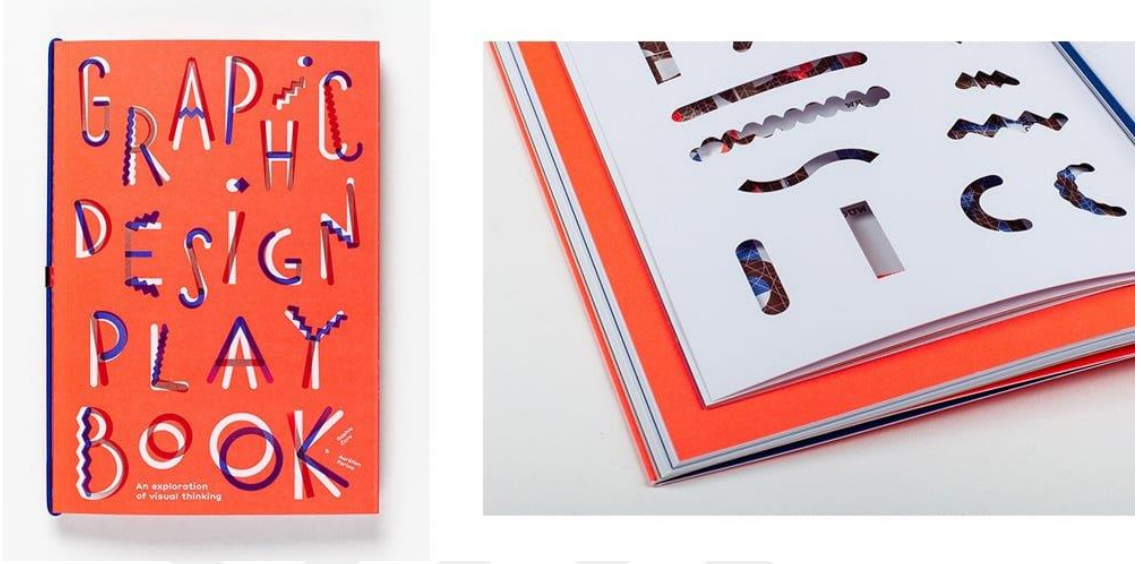
sanatta yeterlik tezinin özet bölümünde oyunu, “yaratıcı bir eylem olarak, evrim sürecinde zihinsel ve fiziksel işlevleri geliştirmektedir” şeklinde tanımlar. Oyunun bağıntılı bulunduğu bir tür olan resim ise insanoğlunun bilişsel becerilerini artırarak onun hayatta kalmasına yardımcı olmaktadır (Öztürk, 2018, s. özet)

Schiller'e göre ise sanat ve oyun insana mutlu bir ortam yaratmak için gereklidir. O'na göre insanda iki türlü dürtü mevcuttur. Bunlardan birincisi değişim için zorlayan dürtü, ikincisi ise durağanlık ve devamlılık için zorlayan dürtüdür. Bunların ikisi birbirleriyle çatışarak insanda huzursuzluk yaratırlar ve bunların dışında bir üçüncü boyut insana huzur ve mutluluk sağlar. Bu da oyundur. Schiller'e göre oyun sanatta kendini gösterir ve sanat sayesinde insanlar diğer iki dürtünün yaptığı huzursuzluktan kaçışı ve mutluluğu bulurlar (http-14).

Oyun, deneye fırsat tanıyan -açık yapıda- bir eylem biçimidir. İnsan yüzyıllardır oyun oynamaktadır ve ilk oyun oynayan insana “homoludens” denilmektedir. Oyun esnasında insanın hiç olmadığı kadar kendisi olduğu gözlemlenmiştir. O halde oyun oynamak insanı ve beynini özgür kılmaktadır. Oyun aynı zamanda karakter analizine imkân sağlayan bir eylem biçimidir. Plato “bir insanı tanımak için onunla oyun oynarım” demiştir. Günümüzde oyun sektörünün film ve müzik sektörünü geride bırakmış olması tesadüfi değildir. Bu doğrultuda oyun eyleminin tasarlama eylemi ve süreci ile ortak yönleri olduğu görülmektedir. Bu nedenle tipografiyi oyunla düşünmek tipografiyi tasarım oyununa dahil etmek doğru olacaktır. Çünkü yapılan tasarım eylemi ancak oyunlaştırıldığında daha zevkli ve daha yaratıcı bir duruma gelecektir. Tasarımcıda farklı fikir ve düşünce motiflerinin oluşumu deneyerek ve oynayarak mümkündür. “Oyun kavramı açıkça görülen fiziksel eylemler için kullanılabilirdiği gibi düşünceler için de kullanılabilir. İnsanlar saf düşünce alanında oyun oynayabilir, oyunlarıyla problemlere yaratıcı çözümler üretebilirler” (Bateson and Martin, 2014, s. 27). Grafik tasarımda, tipografide ve deneysel tipografide oynanan oyunlar düşünce/fikir ile başlayarak eyleme ve somut verilere dönüşürler.

“Graphic Design Play Book: An Exploration of Visual Thinking” (Grafik Tasarım Oyun Kitabı: Görsel Düşünmenin Keşfi) adıyla 2019 yılında Laurance King Publishing tarafından yayınlanmıştır. Grafik tasarımcı olan Aurélien Farina ve Sophie Cure tarafından tasarlanan kitap grafik tasarımın nasıl çalıştığını anlatarak, bulmaca ve çeşitli etkinliklerle görsel duyarlılığımızın gelişimine katkıda bulunmaktadır. Grafik Tasarım

Oyun Kitabı, 80 sayfadan oluşmakta ve oyun yoluyla tipografi, afişler, görsel kimlik oluşturma, web ve yaratıcı tasarım gibi konularda bilgilendirmektedir.



**Görsel 1.5.** Grafik tasarım oyun kitabı, kapak ve iç sayfa görseli

Kitabın tasarımcılarına göre, bir çocuk ya da yetişkin olmanız fark etmez ister tek başınıza ister başkalarıyla birlikte oyun aracılığıyla basit ve sezgisel bir şekilde grafik tasarımı keşfetmek ve öğrenmek için bu kitabı kullanabilirsiniz. Bir oyun kutusu gibi tasarlanan bu kitap deneyler ve bir dizi öneriden ibarettir, kitapta yer alan oyun ve etkinliklerin doğru ya da yanlış bir sonuç üzerine kurulmadığı belirtilmiştir. Grafik Tasarım Oyun Kitabı örneğinde de görüldüğü gibi “oyun” keşif, deney, deneyimleme, öğrenme ve üretim yolu olarak tercih edilebilen bir yöntemdir. Tasarımcıyı ve tasarımı/üretimi tüketen birey ya da bireyleri rahatlatan, yaratıcılığı artıran ve besleyen bir yoldur. Bir disiplin olan grafik tasarımın öğretme-keşfetme yöntemi olarak temelde oyun eylemini tercih ediyor olması tesadüfi değil bilinçli bir çabanın ürünüdür. Çünkü tasarlama eylemi, deneylerden oluşan oyun oynama eylemi ile örtüşmektedir.

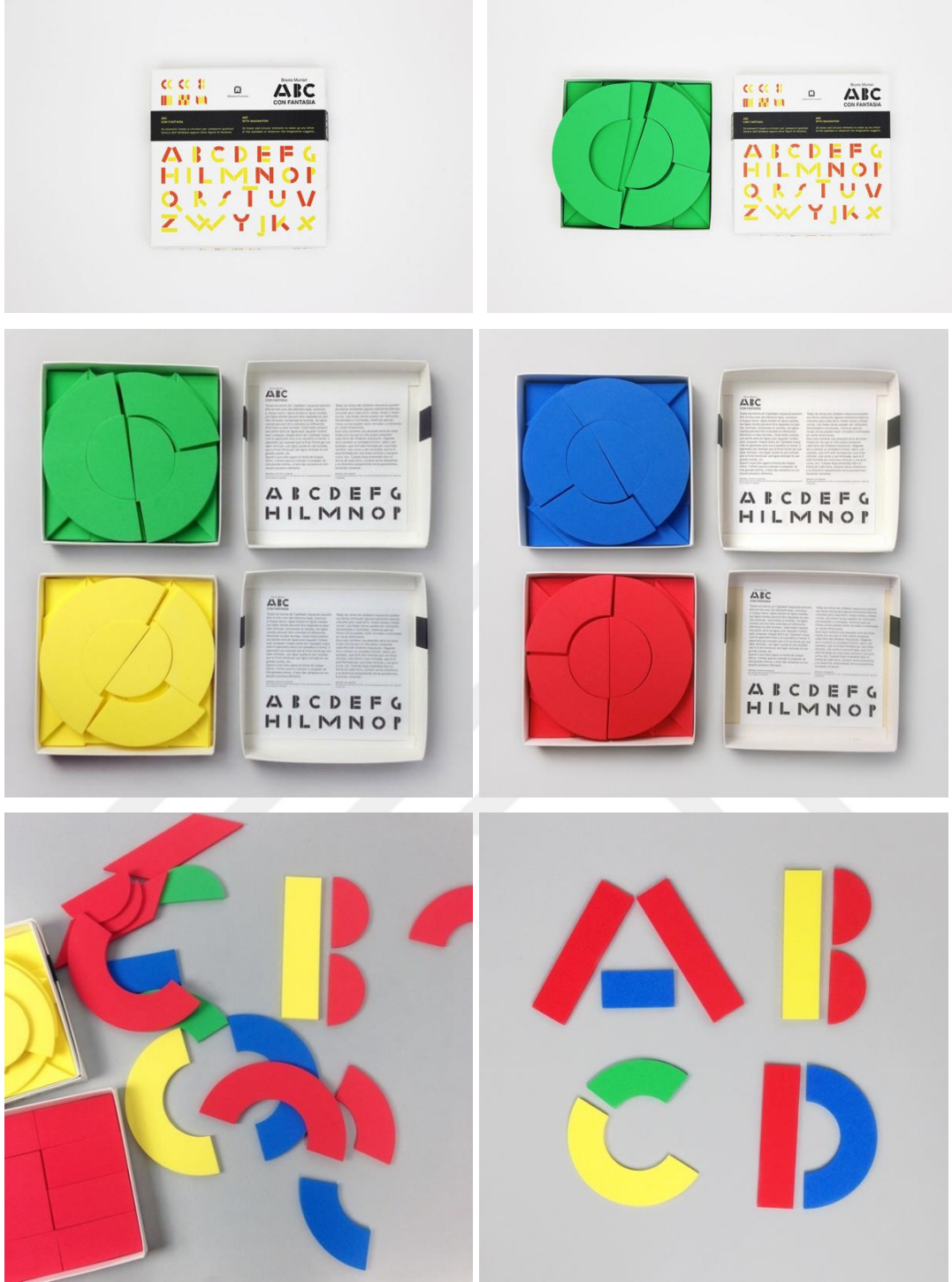
Bruno Munari, araştırma yaparken rastladığım, tezimin oyun ve deneysel tipografi bölümünü anlatabilmem için ne kadar uygun bir tasarımcı diye düşündüğüm, “modernizmde birçok görsel sanat alanına (resim, heykel, film, endüstriyel tasarım, grafik tasarım) temel katkıda bulunan bir İtalyan sanatçı, tasarımcı ve mucittir” (http-15).

(...) “Bütün bu kimliklerinin yanı sıra kendini —yaşadığı dönemde, çocuklarla çalışan birinin toplumda ciddiye alınmayacağını, onlarla ‘oyun oynamanın’ ‘tuhaf’ karşılanacağını bildiğini ve bu riski göze aldığını belirterek— “çocuklarla oyun oynayan biri” diye

tanımlamış hep. Büyük hayranlarından Picasso'nun "yeni Leonardo" olarak andığı Munari, şüphesiz tüm zamanların en ilham veren tasarımcılarından (Şoran, 2019).

Munari'nin ürettiği birçok sanat eseri ve tasarımın yanında çeşitli kitapları bulunmaktadır ve bu değerli sanatçı "Çocuk Kitaplarının Picasso'su olarak anılır. Çeşitli web sayfalarında yer alan makaleler İtalyan sanatçının kitap tasarımlarından övgüyle bahsederek, tasarımlarının kitaplara yeniden âşik olmanıza sebep olacağını iddia eder. Bruno Munari'nin kitaplarını seçtiği farklı malzemeler, kullandığı renkler, cilt çeşitleri, çeşitli illüstrasyonlar ve deneysel tipografi deneyimlenmesi gereken birer sanat eserine dönüştürmüştür. Sanatçının çocuk kitapları tasarımları ve savundukları felsefe bağlamında oldukça değerlidir ve bugün hala basılmaya devam etmektedir. Munari'nin 1960 yılında çocuklar için hazırladığı alfabe kitaplarından olan "ABC con fantasia (ABC with Imagination)" oldukça ufuk açıcı bir kitaptır ve günümüzde bu konuda yapılan tasarımlara ilham oluşturmıştır.

Munari "ABC Alfabe" kitabında çeşitli açık parça önerileri sunmuş ve çocukları bu parçaları kullanarak çeşitli hikayeler oluşturabilmeleri için özgür bırakmıştır. Munari hedef kitle olarak çocukları belirlemiş olsa da "ABC con fantasia (ABC with Imagination)" yetişkinlerin de fazlaca ilgisini çeken ve onlarda da sahip olma hissi uyandıran bir tasarımdır. Tasarımcı 1981'de kitapla ilgili şunları söylemiştir: "Bu mesajların masal gibi, bitmiş edebi hikayeler olmaması gerekiyor çünkü bunlar çocuk üzerinde tekrarlayıcı ve yaratıcı olmayan bir etkiye sahip olacaktı... Çok geç olmadan, bireylere düşünmeyi, hayal etmeyi, hayal kurmayı ve yaratıcı olmayı öğretmek gerekiyor." (Budds, 2015).



**Görsel 1.6.** Bruno Munari “ABC con fantasia (ABC with Imagination)” 1960, Corraini Edizioni, Mantova, 2011

Manifold Press’de İpek Şoran “Tavşan Deliğinden Aşağı İşe Yaramaz Makineler Okunamayan Kitaplar” başlığı altında Munari’yi anlatmaya çalışmış ve Munari ile “Alice Harikalar Diyarında” kitabının ana karakteri “Alice” arasında bir bağ kurmuş, çocuklar için ürettiği eserlerden sanatçının eserlerini daha önce incelenmiş ve etkilenmiş kişiler

gibi “dahice” bulmuştur. Tasarımcının oyun gibi sunduğu eserler deneysel birer serüvenin sonucudur. Eserleri kendileriyle vakit geçirilmek, üzerine düşünmek, hayal dünyanızı geliştirmek ve zihninizde bambaşka pencereler açmak için üretilmiştir (Şoran, 2019).



**Görsel 1.7.** Çocuklarla oyun oynayan Bruno Munari, dokunsal atölyelerinden birini gerçekleştiriyor.

“Munari, İşe Yaramaz Makineler’i 1933 senesinde tasarlayıp üretiyor. Bazen düz renklerde karton parçalarının, bazen de cam balonların, —en küçük bir hareketle dönmelerini sağlamak için olabildiğince hafif— halatlarla, tellerle ya da iplerle birbirlerine bağlanmasından oluşan bu makineler, dönemin sanat çevreleri tarafından epey küçümseniyor ve eleştiriliyor. Hatta Munari’nin işlerine ve fikirlerine çok saygı duyduğu arkadaşları bile bu makinelere kahkahalarla gülüyorlar. Neredeyse bütün arkadaşlarına İşe Yaramaz Makineler’inden hediye ediyor, ama kimse bu makineleri Marino Marini’nin heykelleriyle ya da Carlo Carrà ve Mario Sironi’nin tablolarıyla süslü oturma odalarına koymaya yanaşmıyor. Bu komik makineleri değersiz buluyorlar, bu sebeple İşe Yaramaz Makineler Munari’nin arkadaşlarının evlerinde ancak çocuk odalarında yer ediniyor kendilerine. *Design as Art*’ta yazdıklarından anladığım, Munari arkadaşlarının bu tavrına pek bozulmuyor, belki de İşe Yaramaz Makineler’i çocuk odalarına girerek asıl amacına ulaştığı içindir, kim bilir.” (Şoran, 2019).

Bruno Munari hakkında yazılanlardan, kitaplarından ve ürettiği eserlerden görülmektedir ki Munari’nin deneyleri başarıyla sonuçlanmıştır, sanat ve tasarım alanında üretimler yapmaya çalışanlar için ilham kaynağı oluşturmaktadır. Tasarım ve

üretimleri onları tüketenlere çeşitli duyuşal deneyimler ve oyunlu içerikler sunmaya devam etmektedir. “Tıpkı “İşe Yaramaz Makineler” gibi “Okunamayan Kitaplar” da tasarımın işlevinin ve iletişim gücünün test edildiđi bir deney gibidir. Munari burada, kitabı temel işlevinden arındırıp görsel ve dokunsal işlevlerini ön plana çıkarmaktadır” (Şoran, 2019).

Fransız mimar Laurence Calafat tarafından tasarlanan ve kurduđu marka “Cinqpoints”in ürünlerinden olan “Archiblocks Bauhaus” adındaki kutu oyunu “Ode to Things” “Şeylere Övgü” adlı web sitesinde satılmaktadır. Cinqpoints, mimarlık kültürü etrafında oyunlar, kırtasiye malzemeleri ve ofis aksesuarları yaratan ve yayınlayan bir Fransız markasıdır ([http-16](http://16)). Web sayfasında ürünün açıklama kısmında kutuda modülerlik, denge ve kompozisyon üzerine bir ders bulunduđu bilgisi verilmiştir. Oyun aynı isimdeki sanat, mimari ve tasarım okulundan esinlenmiştir. Kutu içinde bulunan 27 adet blok ıhlamur ağacından yapılmış ve dođal yollarla kurutularak el ile zımparalanarak hazırlanmıştır. Ürünün açıklama kısmında yer alan en ilgi çekici cümle ise “yađmurlu günler, meşgul beyinler ve yaratıcı meraklılar için” olduđu bilgisidir. Calafat, oyun için hedef kitle belirtmemiştir, oyun dönemi ve dönemin ünlü “Bauhaus” yazı tipini anlamak için oldukça etkili bir tasarım çözümüdür.



**Görsel 1.8.** Fransız mimar Laurence Calafat tarafından tasarlanan “Archiblocks Bauhaus Ahşap Yapı/İnşa Oyunu”

Tasarımın olanakları hakkında yazılar yazan ve konferanslar veren Peter Bil’ak, Hollandalı bir grafik tasarımcıdır, özellikle yazı tipi tasarımı ve tipografi konusunda uzmanlaşmıştır. Tipografi ve yazı tipi tasarımı konularında makalelerin ve yazı tipi tasarımı hikayelerinin paylaşıldığı “www.typosetheque.com” un kurucusudur. Bil’ak “The Importance of Play” adlı makalesine “Fayda ve performans tarafından yönlendirilen dünyada, tamamen planlanmamış, sistemin izin vermeyi umduğu, ancak garanti edemediği bir şeyi keşfetmeye izin veren açık uçlu tipografik oyun sistemi için bir yer var mı?” sorusuyla başlamıştır. Makalede Bil’ak, günümüz dünyasında tasarımın hayal gücü, eğlence, özgünlük gibi dinamiklerle değil “neyin işe yaradığı” baskısıyla yapıldığına dikkat çekmekte ve arabaların, cep telefonlarının ve hatta yazı tiplerinin git gide birbirine daha çok benzemeye başladığından bahsetmektedir (Bil’ak, 2020).

“Yazı tipi tasarımında, eğlenceli veya deneysel terimleri genellikle yararlı ve işlevsel terimlerin aksine kullanılır; ciddi yazı tiplerinin tarihsel bir altyapısı vardır, emsaller üzerine kuruludur, zamana dayanıklı şekilde tasarlanmıştır. Bu perspektiften bakıldığında, eğlenceli yazı biçimleri bir an için eğlendirebilir veya tuhaf bir projeyi süsleyebilir, ancak alanı ilerlettiği veya sanatı anlamamıza katkıda bulunduğu söylenemez” (Bil’ak, 2020).

Bil’ak ‘ın yukarıdaki metni deneysel olarak üretilmiş ve daha eğlenceli daha yaratıcı yapıda olan “ABC”lerin hak ettiği değeri görmediği üzerine bir eleştiri niteliğindedir. “The Importance of Play” adlı makalede Bi’lak oyunun, ölçülebilir verilerle ve daha çok pazarlama arzusuyla yönetilen bu dünyada özgürlüğe ve özgünlüğe açılan yaratıcı bir kapı olabileceğinin altını çizmektedir (Bil’ak, 2020). Tipografik oyun keşfedilmemiş ya da henüz var olmayan birliktelikleri keşfetmenizi sağlayabilir. Günümüzde ve geçmişte, oyun ya da öğretim materyali amacı ile üretilmiş “ABC” sistemlerine bakıldığında genellikle geometrik, birbirini tamamlayan parçalardan oluşan, modüler bir yapıda ve farklı kombinasyonlara elverişli oldukları görülmektedir (Bakınız: Bruno Munari “ABC con fantasia (ABC with Imagination)”).





**Görsel 1.9.** Neal Fletcher, *Bouwen Yazı Tipi*, çocuklar ve tipografi severler için yazı tipi kiti

Neal Fletcher, tipografiye olan tutkusunu, uzun bir araştırma ve inceleme sonucunda, “Bouwen Yazı Kiti”ni tasarlayarak ortaya koymuştur. Fletcher, yazı kitini özellikle oyun oynamayı seven çocuklar ve tipografi fanatikleri için tasarlamıştır. Tasarımcı “bu kit ile, bir yazı tipinin homojen ve doğrusal olması için, tüm harflerin sadece 20 temel bileşen kullanarak aynı özellikleri ve aynı stili koruması gerektiğini somut olarak göstermek istemiştir (http-17). Parçaların birleştirilerek harflerin oluşturulduğu bu sistem popüler “Lego” firması tarafından üretilmiş plastik tuğlaların mantığı ile benzer şekilde işlemektedir.

(...) “Tasarım süreçleri genellikle sonucu kontrol etmeye odaklanır fakat bazı tasarım süreçleri, açık uçlu sistemlerle ve araçlarla, asıl tasarımcının belki de asla hayal etmemiş olduğu şeyleri yaratmanıza izin verir. Danimarkalı marangoz Ole Kirk Christiansen, yaratıcı oyun için birbirine bağlı parçalar geliştirdiğinde bunu istiyordu. Yapıyı çok yönlülükle dengelemek zorundaydı; birlikte çalışacak kadar kararlı, ancak kullanıcının merakını ve hayal gücünü barındıracak kadar esnek bir sistem olmalıydı. Ole'nin oğlu Godtfred, bu tasarımın patentini "LEGO System of Play" olarak aldı. Bugün, birbirinden ayrı parçalar şaşırtıcı çeşitlilikte tasarımlar ve işlevler sergileselerde, uyumluluklarıyla dikkat çekiyorlar; 1958'den kalma bir Lego tuğlası, bugün yapılanla hala iç içe geçebiliyor. Ve sistem muazzam bir değişkenliğe izin veriyor. İki standart dikdörtgen 2×4 Lego tuğlası 24 farklı şekilde birleştirilebiliyor.” (Bil'ak, 2020).

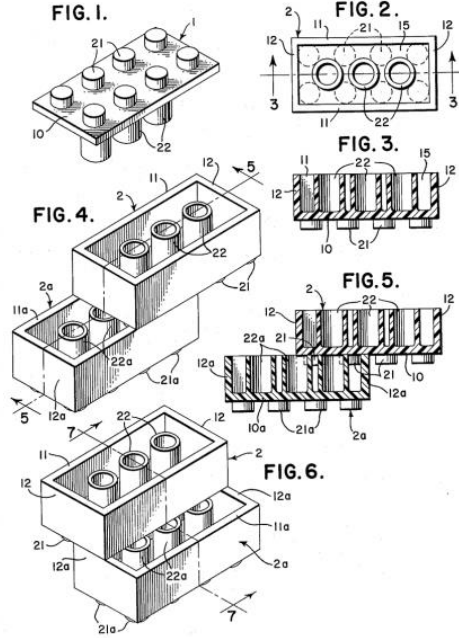
Oct. 24, 1961

G. K. CHRISTIANSEN  
TOY BUILDING BRICK

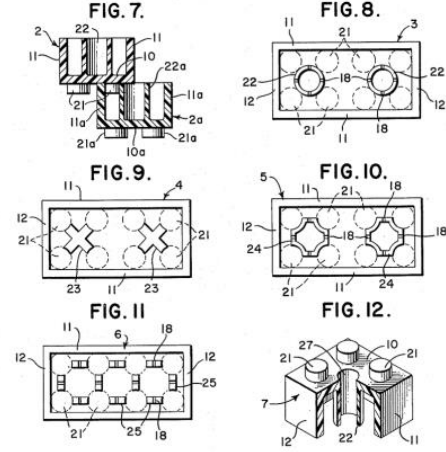
3,005,282

Filed July 28, 1958

2 Sheets-Sheet 1



2 Sheets-Sheet 2



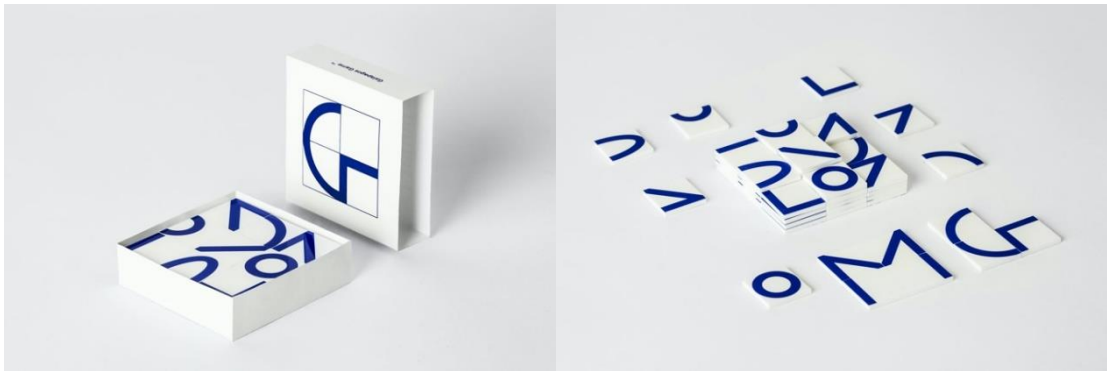
INVENTOR

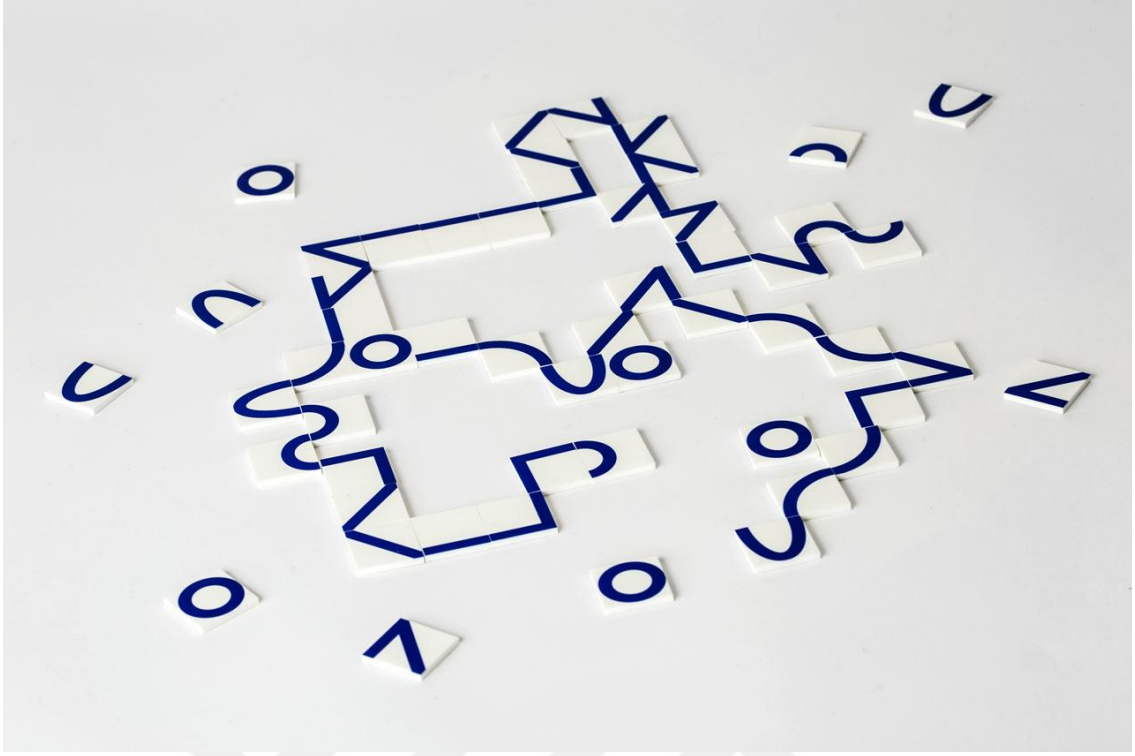
Godtfred Kirk Christensen

BY  
J. Davons, Davis, Mills & Mosher  
ATTORNEYS

**Görsel 1.10.** 24 Ekim 1961'de yayınlanan orijinal patent, 25 yıl önce tasarlanan bir 'Oyuncak yapı tuğlası' için bir tasarım önermektedir. Bu birbirine kenetlenen plastik bloklar, şimdi, Billund, Danimarka merkezli özel bir şirket olan The Lego Group tarafından üretilen LEGO olarak bilinir.

Amsterdamlı tasarımcı Felix Salut, "Galapagos Game" adındaki çeşitli yapı bloklarından oluşan tahta oyununu yeniden tasarlayarak birbirleriyle iki veya üç boyutlu olabilecek şekilde birleştirilebilen, geometrik şekillere sahip 9 yapı taşından oluşan açık sistemli bir tipografik oyun tasarlamıştır. Salut, oyunu çeşitli harf formları, soyut yapılar ve kelime grupları yapılandırabileceğiniz bir kutu oyunu versiyonuna dönüştürmüştür (Williamson, 2019).





**Görsel 1.11.** *Felix Salut, Galapagos Game*

Tasarımcı mavi-beyaz/kırmızı-beyaz blokları karalamak, yazmak, çizmek, motifler oluşturmak, inşa etmek ve yeni şeyler keşfetmek için tasarlamıştır. Salut'a göre bu eğlenceli bloklarla eşinize ya da oda arkadaşınıza not bırakabilir, çocuklarınızın harf formlarını keşfetmesini ve yeni kelimeler öğrenmesini sağlayabilirsiniz (Williamson, 2019).



**Görsel 1.12.** *Felix Salut, Galapagos Game*

Galapagos oyunu, Felix Salut'un bir icadıdır ve Galapagos Yazı Tipi ve Galapagos Uygulaması için başlangıç noktasını oluşturmuştur. Salut, oyunu başlangıçta harf formlarını oluşturmak için fiziksel bir araç olarak tasarlamış olsa da kendi çocukları üzerinde test ederken oyunun öngördüğünden daha derin bir potansiyeli olduğunu fark etmiştir. Felix Salut'a göre "Galapagos oyunu, her şeyin her yerde olduğu Montessori varsayımı altında çalışan, otodidaktik etkinlikleri destekleyen bir çerçevedir"

(Williamson, 2019). Oyun, 2017 yılında Amsterdam'da bulunan Stedelijk Museum tarafından kalıcı koleksiyonu için satın alınmıştır (http-18).

Tasarımcı “Galapagos Game” kutu oyunundan yola çıkarak “Dinamo Typefoundry” şirketi ile “Galapagos Typeface (Galapagos Yazı Tipi)” ni tasarlamıştır (http-19). Galapagos Yazı Tipi Modüler sistemde tasarlanmıştır. Tasarlanan ABC Galapagos Yazı Tipi 42 farklı kesimden ortaya çıkmaktadır; yuvarlak (rounded), düz (straight) ve açısız (angular) kesimler kendi aralarında yuvarlak-düz, yuvarlak-açılı, düz-açılı vb. şekilde kombine edilebilmektedir. Bunun yanında her kesim ızgaralı ve ızgarasız olmak üzere 5 farklı ağırlıktan oluşmaktadır. Tüm karakterler dikey bir ızgara boyunca aşağı ya da yukarı hareket ettirilebilmekte ve tasarımcıya oyun alanı sunarak yazı tipinin DNA zincirlerini değiştirme olanağı vermektedir. Galapagos oyunu ve yazı tipi tasarımının ardından Felix Salut ve Dinamo Typefoundry, Alessandro Saccoia ile birlikte Galapagos App'i geliştirmişlerdir (http-20). Galapagos uygulaması kullanıcıları, Galapagos'un çeşitli varyasyonlarını gezebilmekte, yeni düzenlemeler yaparak fotoğraflayabilmekte ve tasarımlarını sosyal medya hesapları üzerinden paylaşabilmektedir.



Görsel 1.13. Felix Salut ve Dinamo Typefoundry “Galapagos Typefaces”



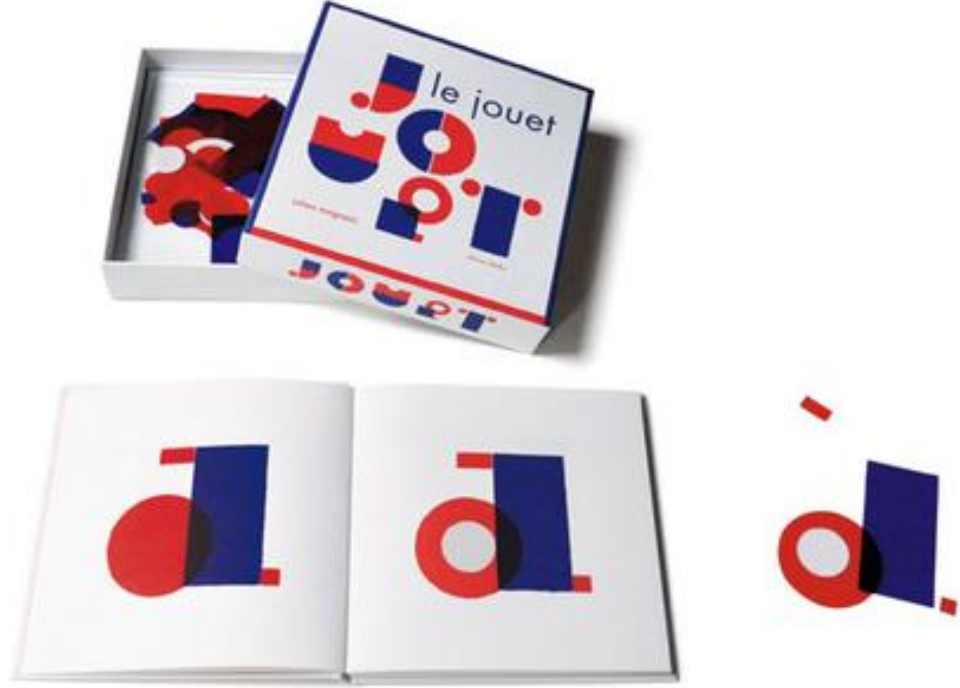
Görsel 1.14. Felix Salut ve Dinamo Typefoundry “Galapagos Typefaces”

Yukarıda yazılanlar ve gösterilenler Felix Salut’un oyun fikrinin kocaman bir tasarım projesine dönüşümüdür. O halde oyun ya da oyun yoluyla tasarlamak, geliştirmek tipografi için etkili bir çözüm yöntemidir. Öngörülemeyen cevapların, sonuçların kısaca tipografik tasarımların ortaya çıkabileceğinin göstergesidir. Oyunun kendi yapısı; fikri, eylemleri, verdiği haz ve duygu durum değişikliği bağlamında çok katmanlıdır. Tasarım oyunla benzeşmekte ve kendi fizyolojik yapısı gereği çeşitli yapı fikir ve anlam katlarından oluşmaktadır. Tasarım ve oyunun birlikteliği ise anlam ve yapı katmanlarını derinleştirmekte ve zenginleştirmektedir. Felix Salut’un oyun fikriyle başlayan ve genişleyen deneysel tipografi projesi yalnızca 5 harften oluşan “oyun” kavramının, 7 harften oluşan “tasarım” kavramının ve bu iki kavramın birlikteliğinden doğan 9 harften oluşan “tipografi” kavramının telaffuz ederken fark etmediğimiz ya da görüntüleyemediğimiz yapı ve anlamsal katlarının derinliğini ortaya koymuştur.

Sanatçılar ve tasarımcılar tarafından tasarlanan bu oyunlar yazı ve tipografi kültürünün gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Eğlencenin tasarıma, tasarımın eğlenceye dönüşmesi fikir, uygulama ve deneyim olarak oldukça etkileyicidir.

Fransız tasarımcı Julian Magnani “Le jouet” (The Toy) ve “La Machine à Lettres” (Harf Makinesi) adlı iki tipografik oyun tasarlamıştır. Tasarımcının bu iki oyunu, nesne

kitap olarak da satılmaktadır. Magnani'nin "The Toy" (Oyuncak) adlı tipografik Oyunu yazı yazma eyleminin bir inşa eylemi olduğunu hatırlatmaktadır. "The Toy" çeşitli plastik geometrik yapılardan oluşur, bu plastik parçalar kırmızı ve mavi renktedir ve oyunun grafik gücünü vurgular niteliktedir. Mimari ve tasarımın iç içe olduğu bu oyun, 26 harfin yanı sıra çeşitli yapı ve şekilleri oluşturmanıza imkân vermektedir.



**Görsel 1.15.** Julian Magnani "Le jouet" (The Toy), Kutu Oyunu ve Nesne Kitap

Julian Magnani'nin "The Toy" oyununun parçalarının plastik ve geçirgen olması şekil zenginliği ve derinliği yaratmaktadır. Parçalar, parçalar arası ilişkiler ve kesişme noktalarından görülen, alt katman görüntüsü grafik yapıyı güçlendirmektedir.

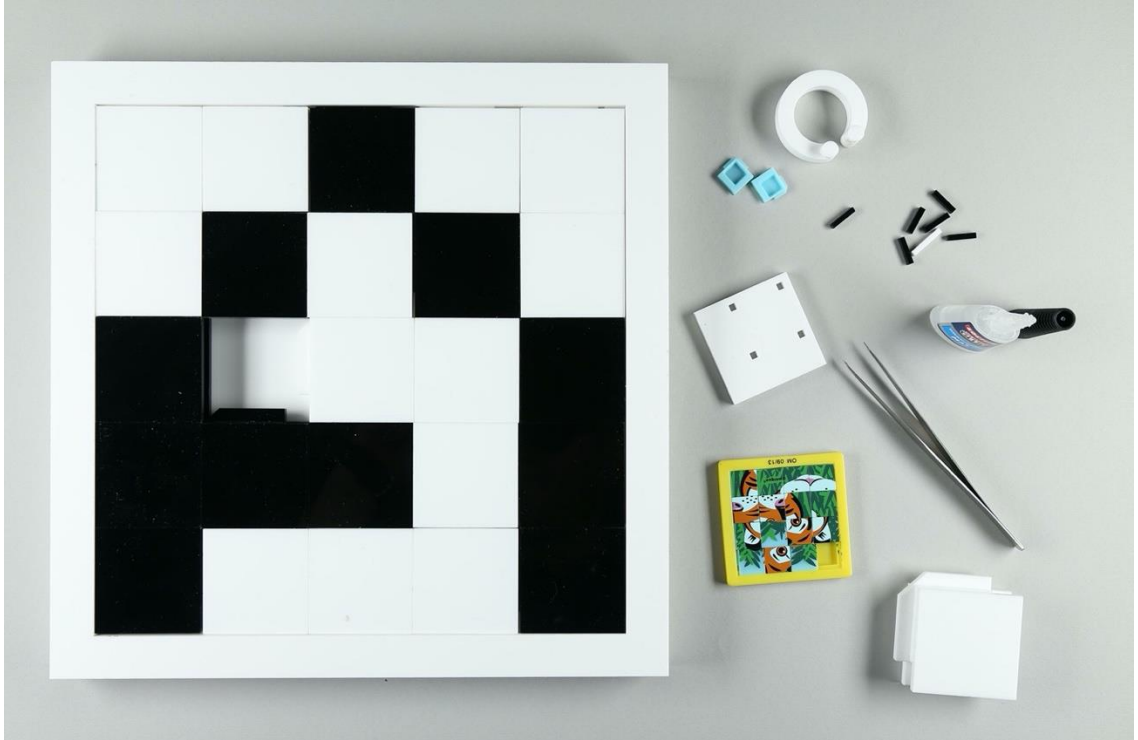
Magnani tarafından tasarlanan bir diğer oyun "La Machine à Lettres" (Harf Makinesi) oldukça eğlenceli bir harf inşa oyunudur. Oyunun tanıtım yazısı "Bu gürültü nereden geliyor? Bu komik makine ne için?" şeklindeki eğlenceli sorularla başlamaktadır. Harf makinesi bir keşif aracıdır tıpkı bir tamirci gibi parçaları söke taka harf formlarını oluşturmanızı sağlamaktadır. Magnani "La Machine à Lettres" (Harf Makinesi) oyununda harf formlarının mekanik inşasına odaklanmıştır. Bu Steven Pinker'ın tasarım dilidir ve onun deneylerinin sonucudur. Üretimleri bize onun oyuncu ve deneyci kişiliği

ile ilgili minik detaylar verir. Steven Pinker’a göre “dil, insan doğasına açılan penceredir” (2019, s. 8).



Görsel 1.16. Julien Magnani, “La Machine à Lettres” (Harf Makinesi)

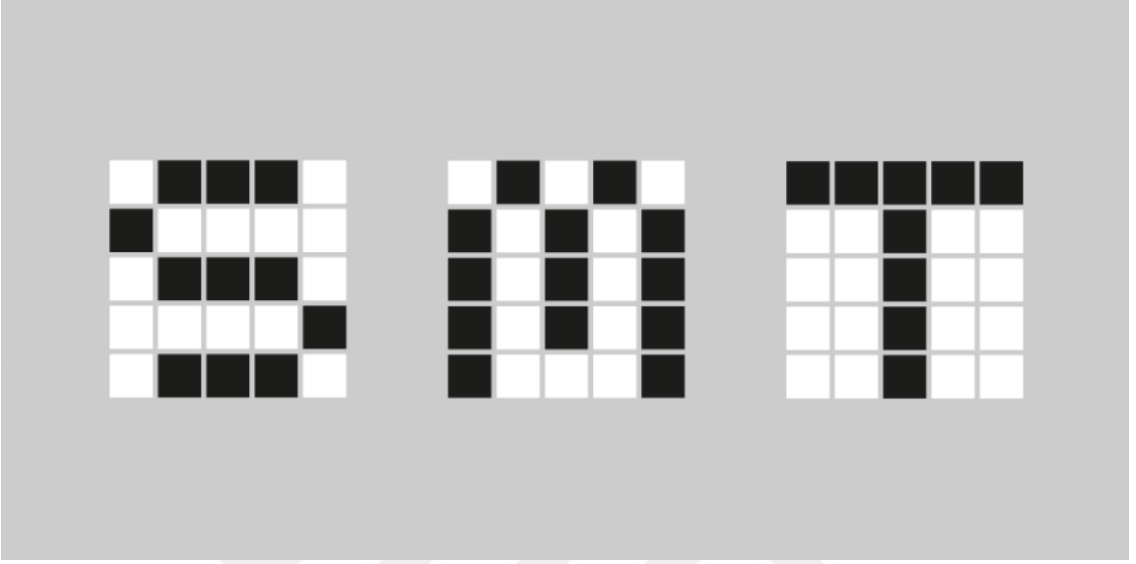
TYPuzzle, Ian Mitchell tarafından 8'li ya da 15'li numaralı ya da resimli karoların, alan içinde bırakılan tek boşluk sayesinde kaydırılabilmesi sistemine dayanan yapboz oyunu kaynaklı bir tasarımdır. Mitchell, Liverpool John Moores Üniversitesi Liverpool Sanat ve Tasarım Okulu'nda Grafik Tasarım ve İllüstrasyon Programı başkanıdır ve Tipografi ve grafik tasarım kolektifi Beaufonts'a ara sıra katkıda bulunmaktadır. TYPuzzle, Ian Mitchell'in tipografik deneylerin geçerliliğini sorgulayan bir araştırma projesinin sonucudur.



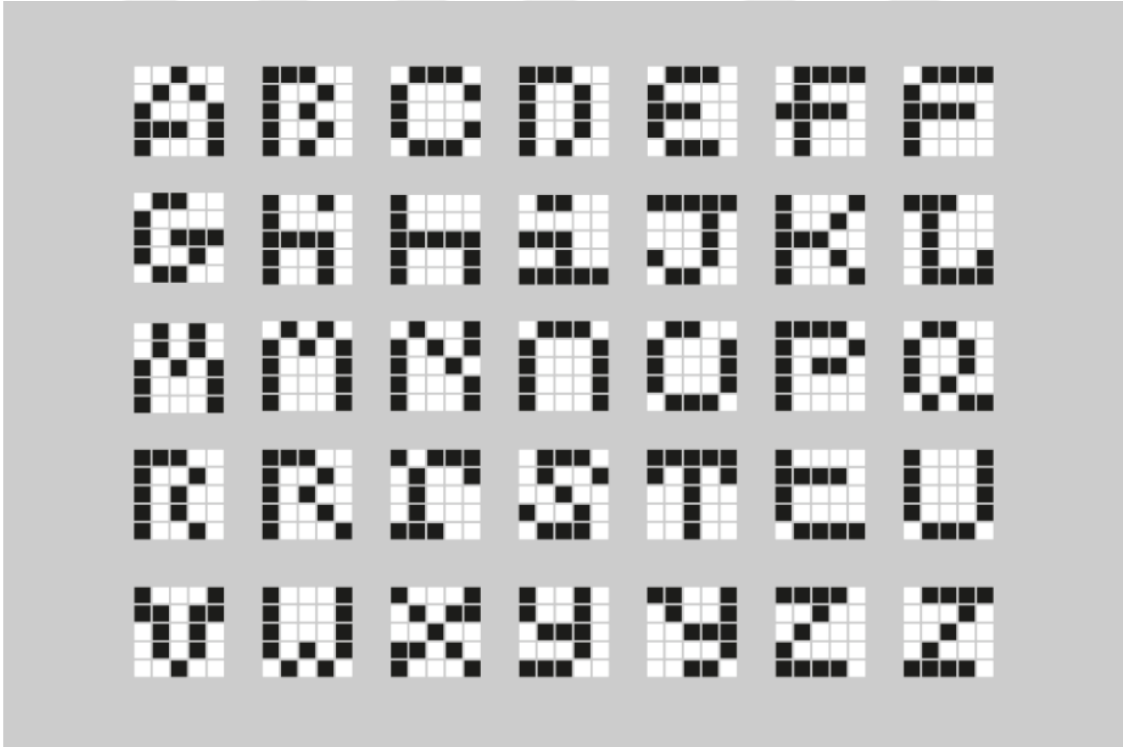
**Görsel 1.17.** Ian Mitchell, TYPuzzle prototip dokunsal tasarım ara yüzü, örnek 15 kare bulmaca ve geliştirme süreci fotoğrafı

TYPuzzle, insanların bitmap harf formlarını keşfetmesi ve canlandırması için eğlenceli bir tasarımdır. TYPuzzle'ın dokunsal bir tasarımla sunulması ise oyuncularını tipografik formlarla deney yapmaya teşvik etmektedir. Ian Mitchell'in oluşturduğu TYPuzzle sistemi, her harf için çeşitli olasılıklar barındırmakta ve beklenmedik bir esneklik sağlamaktadır. Bu modüler bulmaca sistemi, 11 siyah kare ve 14 beyaz kareden oluşan basit bir 5'e 5 ızgara, her harf için kolayca tasarlanmış bir dizi form ve çeşitli tasarım olasılıkları üretmeye imkân vermiştir.

Ian Mitchell, TYPuzzle sistemi tarafından üretilmiş harf formlarını derleyerek OpenType yazı tipi üretmeyi hedeflemektedir. Projenin kendi sayfasında temel bir karakter seti bulunmakta ve ücretsiz indirilebilmektedir.



**Görsel 1.18.** Ian Mitchell, TYPuzzle 5'e 5 ızgara üzerine çizilmiş standart bitmap harfleri S, M ve T.



**Görsel 1.19.** Ian Mitchell, TYPuzzle A'dan Z'ye olası bir bitmap harfleri

TYPuzzle, adından da anlaşılabilirdiği üzere bulmaca/yapboz oyunundan ilham alınarak ve oyunun sistemi kullanılarak üretilmiştir ve bir harf üretim/tasarım oyunudur, bir deneyin ilham veren, şaşırtan sonucudur. Bir tasarım ve oyun olmasının yanı sıra harf öğretimi için eğitim materyali olarak da kullanılabilir niteliktedir.

Akademisyen, tasarımcı Georgia Burns, empati odaklı atölye çalışmaları yürütmek için bir proje başlatmış ve bu proje kapsamında bir yazı karakteri tasarlamıştır. İngiltere, TATE Liverpool ve Manchester Sanat Galerisi'nde gerçekleştirilen GeoShapes atölyesi, başlangıçta atölye katılımcılarının soyut formlarla yapı inşa sürecini anlamaları için bir dizi geometrik şekille yürütülmüştür. Burns'ün atölye çalışmaları sırasında geometrik şekillerin harf yaratma potansiyellerini keşfetmesiyle “GeoShapes Yazı Tipi” ortaya çıkmıştır.



**Görsel 1.20.** Georgia Burns, *GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi*, 2019, İngiltere.

GeoShapes, atölye katılımcılarını kısıtlamak yerine tasarlamaya, keşfetmeye ve oyun oynamaya yönelmektedir. GeoShapes'in geometrik şekillerden oluşan, serifsiz, yalın yapısı Bauhaus tasarım stilini anımsatan bir görsel kalitesi bulunmaktadır. Georgia Burns bu proje ile tasarım odaklı düşünceyi ve tasarım becerilerini geliştirmeyi, organik bir yolla katılımcılara aşlamayı düşünmüştür. GeoShapes, bir kutu oyunu gibi

görülebilir, atölye katılımcıları tipografinin herhangi bir kısıtlama olmadan üretilmiş basit fiziksel şekillerinden keyif almakta ve beraberinde tasarımlar üzerine konuşulurken anatomiye keşfetmektedirler. Georgia Burns, bu proje ile tasarım sürecini yavaşlatan, oyuna dönüştüren, oyunun ve genişletilmiş düşüncenin önemini yeniden vurgulayan bir yaklaşım sergilemektedir.



**Görsel 1.21.** Georgia Burns, GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi, 2020, İngiltere

## 2. İKİNCİ BÖLÜM: ÇOĞULCULUĞUN ANATOMİSİ “ÇOK KATMANLILIK/ ÇOK ANLAMLILIK KAVRAMINA KURAMSAL BAKIŞ”

*“Hayal edebildiğin her şey gerçektir.”*

*Picasso*

Yaşadığımız evrenden tutun da ilişkide olduğumuz yaratılmış ya da insan tarafından üretilmiş hemen hemen her şeyin çeşitli katmanlardan oluştuğunu küçük bir beyin egzersizi ve gözlemlerle anlayabilmemiz mümkündür. Çok katmanlılık birkaç farklı kat, seviye ve çeşitli katmanları içeren yapı anlamına gelir. Bir önceki cümlede kullanılan yapı cümlesi karşılığını öncelikle evrende ve evreni, yaşamı anlamlandırmamızı sağlayan bilimde, bilim aracılığıyla kategorizasyona uğramış diğer disiplinler/sanatlar ve tasarımlarda bulur. “Yaşamın; aynı özden ama canlı ve şey için farklı işleyen sistemler değil, iç içe geçmiş “sonsuz” enformasyon kümesi-kod-lamasından oluştuğu ve bu bilgi kodlamalarının birbirlerine dönüşebileceği” (Kılıç, 2021, s. 78) bilgisine sahip olanlar için çok katmanlılık ve çok anlamlılık kabul edilebilir, kucaklanabilir bir sistem haline gelir.

İnsan madden ve manen katmanlardan oluşmaktadır, insanı çepeçevre saran, 5 harf kullanılarak anlamlı bir kelimeye dönüşmüş ve bir çırpıda söylenilebilen “yaşam” iç içe geçmiş yaşamlardan oluşur ve kelimenin kendisi insan aklının tahayyül etmekte zorlanacağı katmanlardan oluşmaktadır. “Sözcükler tüm beyin alanına anlamlarına göre yayılmakta ve anlam bütünlüklerine göre beyinde bağlantısallık haritaları kurmaktadır” (Kılıç, 2021, s. 58). O halde insanın en değerli vücut birimlerinden olan beyin yalnızca sözcükler için ayırdığı alan bile çok katmanlıdır.

İçinde yaşadığımız gezegen olan “dünya” çeşitli katmanlardan oluşmuştur. Dünyanın katmanları gözlemlenebilenler ve gözlemlenemeyen olarak ikiye ayrılmıştır. Dünyanın gözlemlenebilen katmanları içten dışa “Barisfer (Çekirdek, Ağır Küre), Pirofer (Magma Tabakası, Ateş Küre), Litosfer (Yer Kabuğu, Taş Küre), Hidrosfer (Su Katmanı, Su Küre), Atmosfer (Gaz Katmanı, Hava Küre)” olarak adlandırılmıştır. Dünyanın gözlemlenemeyen katmanları ise ateş küre ve ağır küre olarak adlandırılmıştır (http-21). O halde doğanın bir ürünü ve yansıması olan insan “evrende aldığı nihai isim ne olursa olsun herhangi bir şeyin yalnızca o şey olmadığının” farkındadır. Halihazırda çok katmanlı bir sistemin içine doğmuş ve bu sistemin ürünü olan insan düşünsel ve eylemsel çıktılarının da çok katmanlı olabileceğinin farkındadır.

Böylesi katmanlardan oluşan bir varlığın düşün sisteminde bir kelimenin ya da kavramın karşılık geldiği anlam ve katmanları basitçe düşündüğümüzde büyülürüz. Bir kavram olarak “aşk” insanın insan, yaşam ve diğerleriyle olan ilişkisini düzenleyen bir duygudur. Aşkı çok boyutlu olarak ele alan yazarlardan okumak, düşünürlerden dinlemek, Yunus Emre ve Mevlana’nın aşkı ele almasını anlamaya çalışmak bizim aşk ile ilgili olan anlam dünyamızı derinleştirir. Yazma eylemi başlı başına bir tasarlama eylemidir ve bu zihin ve dilin doğru ritimde hareket etmesiyle mümkündür (Altıntaş, 2021). Yazıyı tasarlama eyleminin hammadde olarak kullanan tipografik tasarımlar da konularını diğer disiplinlerden ödünç alır, estetize eder, ortaya çıkan eser metnin estetik görüntüsüdür. Kullandığı bilgi, işaret ettiği anlam, algıda yarattığı duygu durum değişikliği bağlamında zengin ve katmanlıdır.

Çok katmanlılık çeşitlilik ve çokseselelik sunar ve kapsayıcıdır, tekseslilik ve baskınlık ile küstür. Çok katmanlılık bireyi deneye yönlendiren dürtünün sonucudur. (...) birbirini üzerine soğan zarları gibi eklenen bilim katmanları bir öncekini yanlıştırmazlar; sadece yaşamın o alandaki ağına yeni bir paradigma-anlayış geliştirirler ve bu yeni anlayış etkin olduğu yaşam ağına yeni bir kültürün oluşumuna yol açar (Kılıç, 2021, s. 16).

Sanatlarda ve tasarım disiplinlerinde sıklıkla kullanılan çok katmanlılık, edebiyatta bir yazın biçimi olarak, oyunsallığın ve gerçekliğin iç içe geçtiği bir yazma biçimidir. Bu biçimde zamanlar ve mekanlar arası yolculuklarda gerçek ve kurmaca iç içe geçmektedir. Bu postmodern bir yaklaşımın ürünüdür ve okuyucu metni bitirdiğinde zihninde metnin kurgusu ile ilgili anlamlandırabildiği ve anlamlandıramadığı yerler bulunabilir. Bu metin hakkında yapılan anlamlandırmalar kişilere göre çeşitlilik gösterebilir. Çok katmanlılık kavramı edebiyatta bir yazın tasarımı yöntemi olarak karşımıza çıkarken grafik tasarım da bir yapı tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Her iki disiplinde de tasarlanan yapı okuyucuyu/izleyiciyi katmanlı ve çok anlamlı bir sisteme götürmektedir.

Yaşam düz bir çizgide ilerlemiyorken tasarlama ve üretme sürecinin düz bir çizgide ilerlemesi beklenmemelidir. Çoğu zaman fiziksel olarak izlenemiyor olsa da tasarım süreci en başından sonuna kadar düşünsel, bilgisel, anlamsal, yapısal katlarla var olmaktadır. Bireyin/izleyicinin genellikle sonuçla karşılaşması, tasarımı yalnızca sonuç bağlamında değerlendirmeye tabi tutmasına neden olabilmektedir. Bu durumda sürecin ve tasarım katlarının zenginliği göz ardı edilebilmekte ya da ıskalanabilmektedir.

## 2.1. Tasarımda Çok katmanlılık, Çok Anlamlılık ve Disiplinler Arası İlişkiler

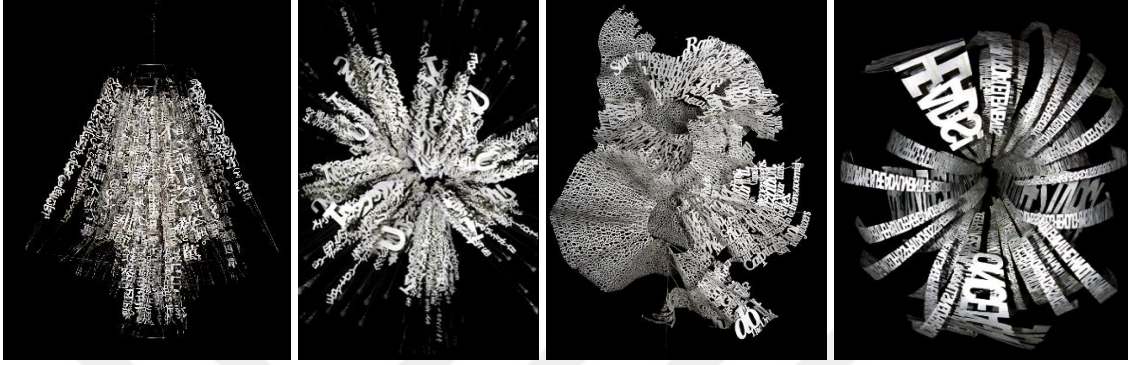
Katman kelimesi Nişanyan Etimolojik Sözlükte “tabaka” olarak açıklanmıştır. Sözlükte Arapça “kâtib, kataba” kelimelerinden türeyerek dilimize kazandırılmış bir kelime olan kâtip kelimesi de katman kelimesi ile aynı anlam çevresinde yer almaktadır. Bu tesadüf, çalışmanın bağlantı noktalarını oluşturan “yazı, tipografi, katman-katmanlılık” kavramlarının buluşması ve üzerine çalışılmasının bu alanda çalışanlar için yeni bir bakış açısı olabileceğinin habercisidir (http-22).

Tasarım/grafik tasarım bir anlatı zeminine üst üste koyduğumuz katmanlarla oluşur. Tasarımcının anlatı yüzeyine bıraktığı izler (leke, figür, tipografi, renk, hikâye, sayısal veri vd.), çoğu zaman bilinçli, bazen tesadüfi oluşturduğu katmanlar, başka zihin ve gözlerle algılanmak/algılatılmak üzere tamamlanır, görücüye çıkar. Söz konusu katmanların yalnızca tasarlama sürecinde ve tasarım içinde bulunduğunu düşünmek büyük yanılğı olacaktır çünkü ortaya çıkan sonuç/tasarım onu görenlerin zihinlerinde, anlam dünyalarında yeni katmanlar oluşturacaktır. Özgünlüğü yakalayabilmek zihnini ve kendini zorlamakla, seçenekleri çoğaltmakla mümkün olabilir.

Ebon Heath, kendini tasarımcı, heykeltıraş ve sanat yönetmeni olarak tanımlamaktadır. Heath, New York'ta kurduğu tasarım stüdyosu “Stereo-Type” da müziğin, sokak stiline ve hip hop kültürünün oluşumuna öncülük eden arkadaşları için tasarımlar yapmıştır. Yaptığı tasarımlar ve özellikle hip-hop müziğin lirik nitelikleri onu tipografik heykellerine hazırlamıştır. Bu sebeple Ebon Heath, görsel şiirler ya da tipografik heykeller olarak anılan tasarımlarıyla bilinmektedir; harfleri, kelimeleri ve cümleleri öylece durdukları yerlerden çıkararak onları “canlı ve bedensel varlıklar” olarak algılatmak için heykellere dönüştürmüştür. Yan yana, üst üste gelen harfler ve kelimeler estetik bir düzen içinde anlamlanmaktadır. Heath'in tipografi çalışmalarındaki şiirsel dili yazıyı sıradan kullanımının dışına çıkararak çok katmanlı bir düzlemde algılatmanın peşine düşmektedir. Yazıyı, yeni bir ölçekte, ışık ve hareket unsuru ile birleştirerek şiirsel anlam katmanları oluşturmaktadır. Ebon Heath, tipografik heykellerini birer “görsel gürültü” olarak nitelendirerek bu yapıları dilimizin nesne karşılığı olarak tanımlamaktadır. Tipografi, bir tasarımcının kendini ifade etme yöntemlerinden biri olarak seçilebilir, Heath de kendini ifade etme yolu olarak tipografiyi seçmiş, deneyerek üretme serüveni onu çağdaşları arasında tanınır duruma getirmiştir.

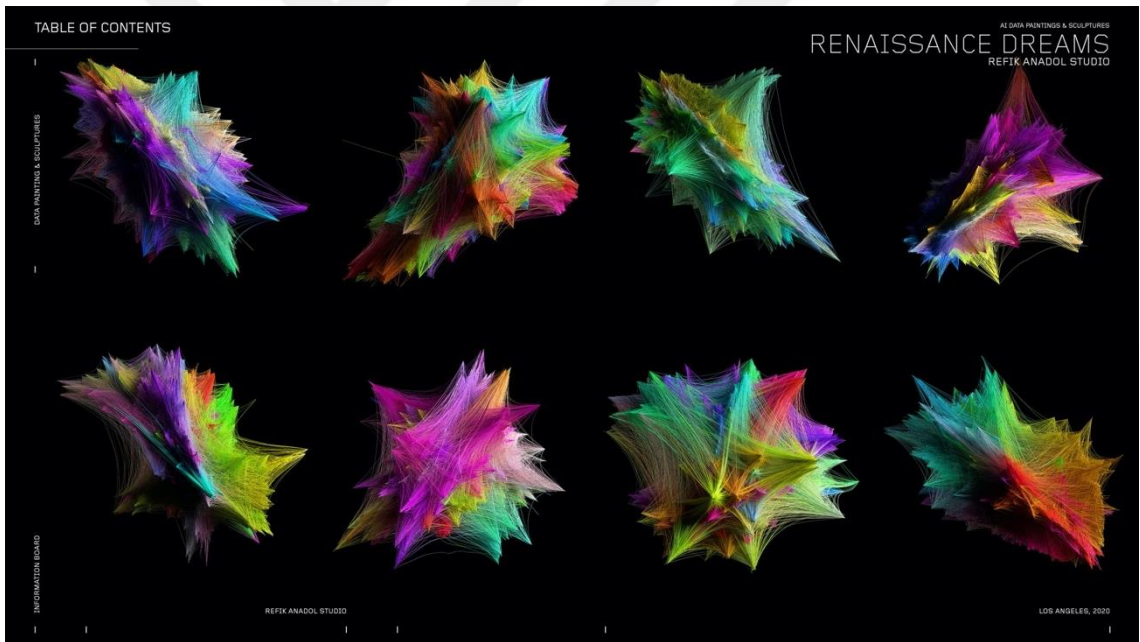
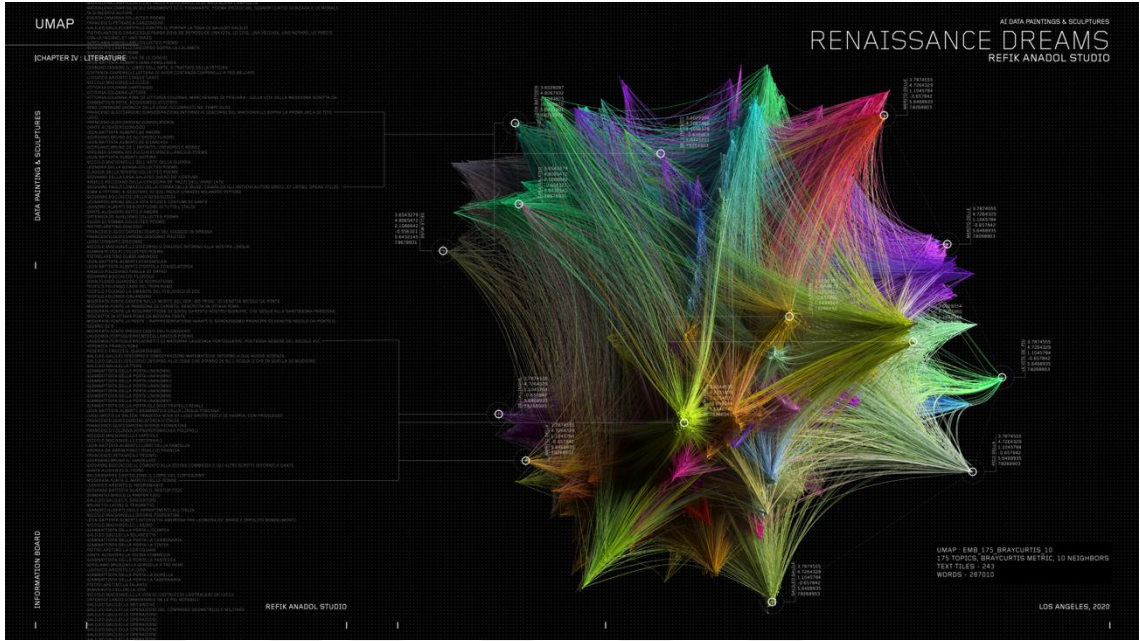
Heath, eserlerinde alışlagelmiş tipografik tasarımların sahip olduğu tasarlama sürecinin yanında değişen mekâna uyumu ve izleyici ilişkisini de çözümlenmektedir.

Çalışmalarında tvyек ve akrilik tabakalar kullanmaktadır. “Kelebekler gibi uçuşan harflerin, sayfaya iğnelendiğini düşünen ve bir kere onları özgür bıraktığında dans edebildiklerini, kendi biçimleri içerisinde gizlenmiş hikayelerini bağırabildiklerini düşünen sanatçı, tipografik heykeller tasarlamaktadır” (Keleşođlu, 2022, s. 42).



**Görsel 2.1.** Ebon Heath, “The Four Grids” (Dört Izgara)- “The Cone”, “The Line”, “The Spiral”, “The Stripe”

Yeni medya sanatının Türk temsilcilerinden olan Refik Anadol’un çalışmaları çok katmanlı ve disiplinler arası ilişkilerle kurulmuş bir yapıdadır. Sanatçı, yapay zekâ yardımıyla verileri işleyerek, onları şiirsel bir dile, sanat eserine dönüştürmektedir. Anadol’un söz konusu eserlerde kullandığı veriler yazınsal ya da görsel veriler olabilirken her ikisinin de kullanıldığı eserlerine de rastlamak mümkündür. Bilim ve sanatın iç içe geçtiği, yapay zekâ teknolojisi algoritmalarıyla yapılan analizlerin sanatsal bir bakış açısıyla işlendiği etkileyici yeni medya örnekleri ülkemizde ve dünyada coşkuyla karşılanmaktadır. Refik Anadol, “veriyi matematiksel bir rakam kümesinden öte bir hatıra olarak görmekte ve bu hatırayı ise farklı algoritmalarla şiirsel bir ifade biçimiyle görünür kılmayı amaçlamaktadır. Veri gibi değişken bir kavramı akışkanlar dinamiği veya gürültü algoritmaları ile pigmentleştirmektedir” (http-23). Sanatçı yapay zekâ desteğinin yanında kendi yazılımlarını da kullanarak üretimler yapmakta, NASA ve Google gibi dünya devi şirketlerle birlikte çalışmakta ve büyüleyici eserler tasarlamaya devam etmektedir. Sonsuzluk Odası ile başlayan sonrasında Arşiv Rüyası, Eriyen Hatıralar, Boğaziçi, Makine Hatıraları: Uzay, Rönesans Rüyası ... sanatçının eserlerindedir. Sanatçının çalışmaları makine insan ilişkisine odaklanmış gibi görünüyorsa da kullandığı veri zenginliği ve verinin dönüştüğü sanat eseri bağlamında çok katmanlılık, çok anlamlılık ve sanatta/tasarımda disiplinler arası ilişkiler kurmanın en başarılı örneklerindedir.



**Görsel 2.2.** Refik Anadol, *Renaissance Dreams*, AI Data Heykelleri, 2022

Çevirme'ye göre çoğulculuktan temel kasıt farklılıkları çoğaltmak ve farklılıklara imkân tanımaktır (Çevirme, 2011, s. 1). Çoğulculuk günlük yaşamda, sanatta ve tasarımda içinde bulunduğumuz postmodern çağın/ durumun getirisi. Postmodernizm eriyen sınırları, disiplinler arası alışverişleri ve farklı felsefeleri aynı anda kucaklar yapıdadır. Bu bağlamda, bir metin, bir sanat eseri ve bir tasarım farklı kültür ve bakış açılarının birlikteliğiyle çok katmanlı/çoğulcu bir yapıda çözümlenebilir/tasarlanabilir.

Daha da ileri giderek ve postmodernizmin hiçbir ilkeye/ kurala/ kurama/ ölçüte/ felsefeye/ dizgeye damgasını basmak istemeyen yapısıyla ters düşmeyi de göze alarak diyebiliriz ki, çoğulculuk postmodernizmin tek felsefesidir; akıl ve düşün, bilim ve ezoteriğin, teknoloji ve mitosun, burjuva dünya görüşü ile toplumdışı bir marjinalliğin yan yana/ eşzamanlı var olduğu bir yaşam biçimidir (Ecevit'ten aktaran Çevirme, 2011, s. 3).

Postmodernizmin en temel yansıma göstergesi olan çoğulculuk, başta sosyolojik alan olmak üzere, insan topluluklarını tanıma ve tanıtmaya bağlamındaki bütün alanlarda karşımıza çıkabilir. Bu alanların başında gelen ise şüphesiz dildir (Sağlık, 2017, s. 05-06). Dili estetize eden, görselleştiren grafik tasarım ve tipografi alanına da çoğulculuk yansımıştır. İhab Hassan'a göre postmodern sanatın belirsizlik, parçalanmışlık, kopukluk, erteleme, ironi, oyun ve kopya gibi özellikleri vardır (Doltaş'tan aktaran Sağlık, 2017, s. 4). Postmodern olan alıntılama, öykünmeyi, çağırışımı kısaca çoğulcu yaklaşımını kucaklamaktadır.

Eagleman and Brandt'a göre beyin, zamanı olduğu kadar görsel dünyayı da parçalara ayırabilir (2019, s. 81). Bu doğrultuda sanatçı, tasarımcı üretim yaparken tasarlama eyleminde bulunurken parçalardan bütüne ulaşabildiği gibi bütünü de parçalarına ayırarak bir yol oluşturabilir. Tarihte bazı tasarımcı ve sanatçılar (puantalistler, kübistler...) parçaları bir araya getirerek eserler üretmişlerdir. Yan yana, üst üste gelen parçalar bir sanat eserini meydana getirmişlerdir. Dijital ekranların bize sunduğu görüntüler pikselleme teknolojisiyle oluşturulmaktadır; böylelikle minik parçalar birleşerek bir bütünü oluşturmaktadır. Tasarımda/sanatta kullanılan çeşitli parçalar katmanları oluşturmakta, kavramsal olarak anlamı derinleştirmekte ve yapısal olarak ortaya çıkan ürün ya da eseri zenginleştirmektedir.

“Anlam” kelimesi ile ilgili güncel Türkçe sözlükte verilen “2. isim, mantık Bir önermenin, bir tasarımın, bir düşüncenin veya eserin anlatmak istediği şey” açıklaması birinci anlamıyla birlikte bu çalışma için önemlidir (http-24). Çalışmada bahsedilen Türkçe “çok anlamlılık” İngilizce “multi meaning” birden fazla anlam barındıran demektir. İnsanın bu evrendeki serüveni, anlama ve anlamlandırma üzerine kurulmuştur. Anlam yaşamın tutarlı bir bütüne dönüştürülmesini sağlamaktadır. Anlama dürtüsü insanın doğumundan itibaren var olan ve büyüdükçe gelişen ve genişleyen bir dürtüdür.

Felsefede anlam “Bir şeyin gösterdiği ya da dile getirdiği kavramlar bütünüdür. Dildeki göstergelerin ifade ettiği şeydir” (Yıldırım, 2020).

“Anlam”, kullanımı 20. yüzyılın başlarından bu yana yaygınlık kazanan bir sözcük olmasına karşın, ilk başlangıçlarından bu yana felsefenin –sözcüğün geniş anlamında- anlam

sorunlarıyla ilgilendiği söylenebilir. 20. Yüzyıl felsefesinde pozitivist ve analitik akımların öne çıkmalarından ve egemen felsefe yapma yolu haline gelmelerinden sonra bu durum daha da belirginleşmiştir. “Öyle ki, bu dönemlerde başka birçok temel felsefe sorusuna verilebilecek geçerli açıklamaların anlamın uygun bir çözümlemesi üzerinden sağlanması gerektiği kanısı yaygınlık kazanmıştır. Anlam sorunu, böylece, felsefe sorunlarının kendisine indirildiği ana sorun görünümü kazanmıştır”. Bu durum Nermi Uygur’u, yirminci yüzyılın, “Uzay çağı”, “Atom Çağı”, “Teknik Çağı” gibi adlandırmalar yanında “Anlam Çağı” olarak adlandırılması çağrısı yapmaya götürmüştür” (Tepe, 2009, s. 2).

“Anlam” çağın aydın, araştırmacı, akademisyen ve bilim adamları tarafından çeşitli disiplinler içinde en çok çalışılan ve üzerinde düşünülen/tartışılan konularından biri olmuştur. “(...) Anlam yoksa hayat yoktur insan için böyle düşünülebilir çünkü insan zihinsel yetileri bu kadar gelişmiş bir varlık olarak yaşadığını bir bağlam içerisinde anlamlandıramazsa bu hayattaki her şey boş gelir” (http-25). O halde birey yaşamını bir şekilde anlamlandırmalı ve bunun için insanlığın keşfettiği milyonlarca yöntem var. Örneğin (...) “okumak yaşama anlam vermenin yollarından biri; tek yolu değil ama uygarlığın keşfettiği en güçlü yollardan biri” (Cüceloğlu, 2021, s. 268). Hiç şüphesiz ki sanatsal ve tasarımsal üretimler yapabilmek ve sıradan olan günlük yaşam pratiklerini özenle yaşayabilmek dahi anlamlandırmaya olanak sağlar.

Bireyde “anlam” ve “anlamlandırma” pratikleri bireyi öyküleştirme, hikâyeleştirme ve bütünsel bir yaklaşım oluşturmaya götürür. Çünkü insan anlamlı bir bütünün parçasıdır ve öyküye/hikâyeye dönüştüremediği şeyler onu eksik ve huzursuz hissettirir. “Filozof, bilim insanı henüz öyküsünü bulamamış, oturmamış fikirleri inceler, sindirir ve öyküyü hissedip ifade edebilecek hale getirir. O bakımdan filozof, bilim insanı, tiyatro yazarı; hepsi aynı işi yapar aslında: Yaşamın algoritmalarını öyküleştirirler” (Cüceloğlu, 2021, s. 269).

Bireyde “anlamlandırma” çeşitli sorular sorarak, arayış içinde olarak, çeşitli denemeler ve hatalar yaparak gerçekleşmektedir. Bu çalışmanın ön hazırlık sürecinde “çok anlamlılık” kavramının yalnızca edebiyat için değil diğer sanat dalları içinde de rastlanılabilir bir kavram olduğu hatta günümüz sanat eserlerinin bu kavram üzerine kurgulandığı fark edilmiştir. İç içe geçmiş, üst üste gelmiş birden fazla anlam barındıran fikir, fikir eskizi, tasarım ve sanat eserlerine söz konusu kavramın derinlik ve zenginlik kazandırdığı ve “anlatı”yı boyutlandırdığı görülmüştür.

## 2.2. Aklın, Belleğin Katmanları

Harflerin, kelimelerin, cümlelerin ve metinlerin zihinsel süzgeçlerimizden geçerek anlamlar oluşturma gücü oldukça büyüleyici bir süreç olarak değerlendirilir. Tasarlama ediminin öncelikle bellekte/zihinde başladığı göz önüne alındığında belleğin önceden biriktirilmiş ya da denenmiş verilere ihtiyacı olduğu bir gerçektir. Grafik tasarım görsel ağırlığı yoğun bir alan olmasına rağmen tipografi tasarımın ana elemanı olduğu zamanlarda görsellerin yerini tipografinin/yazının tasarlanmış hali almaktadır.

İletişim kurabilen varlıkların en gelişmiş insan, çoğunlukla lisan (dil) kullanarak var olur. Lisanı yalnızca konuşabilme/ses çıkarabilme yetisine indirgememek gerekir çünkü grafik tasarım da bir dildir. Kavramlar, imgeler ve tipografi yoluyla hikayeler anlatılır. Anlattığı hikayelerin durumu, kısalık ve uzunluğu konular ve anlatıldıkları mecraaya göre değişkenlik gösterebilir. Dil, zamanla gelişen, değişen, zenginleşen bir kavramdır. Dili içinde bulunan çağın imkanları daha zengin bir duruma getirebilmektedir.

Tek başlarına da bir anlam ifade eden fakat diğer harflerle buluştuklarında zenginleşen, kelime, cümle ve metinler oluşturabilen harfler insanlığın sahip olduğu en değerli göstergelerdir. Anlama, yordama, çıkarım yapma gibi zihinsel faaliyetlerin ham maddelerinden sayılırlar. Bir araya gelerek bilgiyi görünür kılar, insanın zihinsel ve ruhsal olarak derinleşmesine katkıda bulunurlar. Yalnızca birey değil aynı zamanda toplum üzerinde de etkilidirler ve kültür inşa etme konusunda baş roldelerdir.

Charlemagne'ye göre "İkinci bir dil, ikinci bir ruha sahip olmaktır" her ne kadar bu söz lisan öğrenme-bilme yetisine övgü gibi görünse de grafik tasarımın da görsel bir dil olduğu fikrinden hareketle göstergeler, imgeler ve kavramlara dair bildiklerimizin bizi yücelteceğini öngörebilir, tasarım yapma ve bu konuda kavramsal okumalar yapmanın ruhumuzu yücelteceği sonucuna varabiliriz. Her kelimenin bir duygusu olduğu gerçeğinden yola çıkarak, kelimeler gurubunun insan ruhunda ve duygu durumunda yaratacağı etkinin büyüklüğünün yadsınamayacağını anlayabiliriz.

Aristoteles "Bütün insanlar doğaları gereği bilmek isterler" ve insanı bilmeye sürükleyen şey bir içgüdüdür: merak içgüdüsü. İnsan içgüdüleri ve özellikle bilme merakı sayesinde özgürleşir, özgünleşir. Onu diğer canlılardan ayıran şey düşünebilme yetisiyle birlikte onu öğrenmeye yönelten merakıdır. Düşünebilme yetisi ve bilinmeyenlere duyulan merak genelde bireyde özelde tasarımcıda gözlemlenebilir gelişme ortaya koyar. Bu doğrultuda düşünme gelişim için gerekli olan en değerli eylemlerendir.

Birey/tasarımcı düşünme eyleminden kaçmamalı ve onu çevreleyen çeldirici dış etkenlerden hızla uzaklaşarak kendisiyle baş başa kalmalıdır.

### **2.2.1. Bilgi ile Oluşturabilen Katmanlar**

Grafik tasarım görsel bir dil sistemidir; toplumdaki bireylerin birbirleriyle ve evrenle, evrendeki bilgi, görsel vb. değerlerle iletişim kurabilmelerine aracılık eder. Grafik tasarım, modern insanı tüketim sistemine dahil etmenin tasarlanmış ve en estetik yoludur. Toplumun sanatsal, tasarımsal olarak gelişimini etkileyerek kültür düzeyinin artırılmasında rol oynar. Sanat ve tasarım tarihinde ele alınmış ilk insanın kaydedilmiş izlerinden başlayarak günümüze kadar gelmiş sanatsal ve tasarımsal üretimler grafik sanatların tarihsel katlarını ve köklerini oluşturmuşlardır. Bir bireyin sıradan bir günde karşılaştığı grafik ürün sayısı teknolojinin de gelişimiyle giderek artmaktadır; sabah uyandıığınızda baktığınız telefon ekranının ara yüz tasarımı, kahvaltıda içtiğiniz sütün ambalajı, aracınızla trafikte seyir halindeyken size yol durumu ile ilgili bilgiler veren trafik işaret ve levhaları, bilgisayarınızdan gün içinde ziyaret ettiğiniz web sayfalarının tasarımları, uyumadan önce okuduğunuz kitabın dizgi, tasarım, illüstrasyon ve hatta dizgide kullanılan font bile grafik alanın yaşamınıza olan yansımalarıdır.

Grafik tasarım uygulamalarında bulunan doğrudan ya da dolaylı olarak mesaj iletebilme yaklaşımı tasarımda katmanlar oluşturulabilmesine olanak sağlamaktadır. Çünkü mesaj iletebilmek için gerekli olan ileti var olan bilginin kullanımı etkili bir şekilde kullanılması aracılığıyla ortaya çıkmaktadır. Prof. Dr. Türker Kılıç'a göre "(...) bilim soru sorma eğitimi anlamına gelmektedir ve yaratıcı olmak, küresel bir zihne sahip olabilmek doğru soru sorabilmekle mümkündür" Yaşamın yapı taşı atom değil enformasyondur (http-26). Kılıç 'ın bilim için yaptığı yorum tasarlama eylemi için de geçerlidir. Doğru soruları sorarak bilgiyi en çarpıcı biçimde tasarlayabilmek zengin zihin ve el etkinliğidir. Posttruth çağı -mış gibi düşünce sistemi insanın düşünce sistemini derinlemesine düşünme ve yordama kabiliyetini yok etmektedir. Bağlantıları artan ve bilgi kütüphanesi zenginleşen insanların ya da tasarımcının sorulan sorulara verdiği cevaplar/tasarım çözümleri anlamaya ve anlamlandırmaya çalışarak, zihinsel seyahate çıkarak (edebiyat ve sinemadan faydalanarak) daha zengin hale gelecektir.

### 2.2.2. Anlam ile Oluşturulabilen Katmanlar

Anlam Osmanlıcadan Türkçeye geçmiş “mana, meal, mazmun, müdde, fehva, medlül, mantuk” olarak açıklanmıştır (http-27). Felsefe ise anlamı “dildeki göstergelerin ifade ettiği kavramlar bütünü” olarak ele almaktadır. “Anlama” bir davranış, olay, ses, söz, şekil ve diğerlerinin işaret ettiği anlamı kavrama eylemidir. “Anlamlandırma” ise zihinsel bağlamda gerçekleşen bir seyahattir. Algılanan şey belli bir zihinsel yoğunlaşma ve yorumlama sürecinden geçerek yorumlanmaktadır.

İnsan beyni önceki yaşantılarından “an” ve anılarından yola çıkarak hayaller kurabilmektedir. O halde insan beyninin yeni “düşler” kurarak yeni “düşünceler” üretebilmesi geçmiş yaşantılarına bağlıdır. Beynimiz, geçmiş yaşantılardan aldığı verileri gelecek yaşantılar kurgulamak amacıyla kullanmaktadır.

Ünlü İngiliz Müzisyen Clive Wearing, 1985 yılında bir virüs nedeniyle hipokampus hasarına uğramış ve bunun sonucunda hafıza kaybı yaşamıştır. Yaşadığı problem geleceği hayal etme gücünü kaybetmesine neden olmuştur. Wearing’in bu durumu beynin geleceği şekillendirmek için geçmişini kullandığını göstermektedir (Bencik Kangal, 2021, s. 63).

Günümüzde sanat ve tasarım, gelişen ve değişen dünyanın yeni multidisipliner yapısına göre evrilmektedir. Sanatçı ve tasarımcılar yeni üretimlerinde “anlam” kavramının derinlemesine ele almakta ve ona daha önce hiç bakmadığı şekilde bakarak yeni anlamlar görebilmekte, eser/tasarımlarını çeşitli bağlantılar kullanarak çok anlamlı bir yapıya dönüştürmektedirler. Sanat eseri ya da tasarımda kullanılan ve birbiri üzerine bindirilen anlam yapıları o eseri ya da tasarımı derinleştirmekte ve anlam yoğunluğunu arttırmaktadır. Üst üste yapılandırılmış “an”lar, imgeler ya da imgenin söz dizimi/yazınsal durumu, hafızadan çağrılmış imge/soyut görüntü ya da kelimelerin eser/tasarıma eşlik eden durumu anlam katmanlarını oluşturabilmektedir.

Sanatçılar/tasarımcılar gerçek dünyanın temsilleri olan imge ve sesin sembelleri olan tipografiyi kullanarak anlam katlarını oluştururlar. İnsanı diğer canlı türlerinden ayıran en belirgin özellik düşünebilme yetisine sahip olarak yaratılmış olmasıdır. Anlamlandırma bu yetinin ve zamanla oluşan bilgi birikiminin sonucu olarak vücut bulur.

“İnsan zihni, düz bir hatta ilerlemez. Her zihinsel aşama, bin bir türlü iç tartışmanın, zihinsel seçeneklerin, terk edilmişlerin ve vazgeçişlerin ve hatta kararlardan geri dönüşlerin sonucunda belirlenir. Bu işlem, çoğunlukla kendiliğinden ve biz bunu fark etmeden olur fakat insanın, yani bireyin bu sürece katkısı, bilinçli bir tavır ve tercihle derinleştirilebilir” (Dindar, 2022).

### 2.3. Tasarımda Yapı İnşa Etme Yöntemi Olarak Çok Katmanlılık

Tasarımcılar bilgi vermek, maddi olarak karşılık elde etmek, satmak, alıcıda/tüketicide duygu durumu değişikliği yaratmak ya da bireysel arzuları doğrultusunda çeşitli uygulama, program ve tekniklerden faydalanarak üretmektedirler. Bireyler üretim sürecinde bugünün çağdaş grafik tasarımını oluşturan, grafik tasarım tarihinde yer alan üslup, yaklaşım, buluşları bir rehber olarak görmekte; teknolojik biçimsel ve estetik yapıları çoğunlukla bu rehber üzerinden güncellemektedir. Çağdaş grafik tasarımın ve bu çalışma özelinde tipografi alanındaki gelişmelerin güncellenmesi, disiplinler arası yakınlaşma, artan tasarım deneyleri, tasarımda bireyselleşme, çoğulculuğun kucaklanması ve teknolojinin yadsınamaz etkisi ile mümkündür.

Basit bir düşünme pratiği, aslında eylemlerin sıralı ya da değişken bir sistem sonucu çeşitli katlar barındırarak gerçekleştiğini çözebilmektedir. O halde bir tasarım sonucunun ortaya çıkabilmesi çeşitli eylemler sonucudur ve tasarımın ilk inşası zihinde başlamaktadır. Zihnin uzantısı olan el fikri teslim alır ve seçilen araçlarla somut inşa sürecini başlatır. Kâğıt ya da ekran yüzeyinde, herhangi bir mekânda olsun, şekiller, harfler, renkler, nesnelere üst üste gelerek sonuca doğru yola çıkar.

Tasarımda problemi tanımlama, araştırma, planlama, oluşturma (yapım), değerlendirme, yeniden yapılandırma, tanıtım/pazarlama/sergiye-görücüye çıkarma gibi tasarım sürecinin aşamaları tasarımın soyut katmanlarıdır. O halde bu süreçte üst üste gelen ve tasarımı oluşturan elemanlar; çizgi, şekil, renk, doku, alan, biçim ve değer ise tasarımın somut katmanlarını oluşturmaktadır. Denge, hiyerarşi, hareket, örüntü, ritim, uyum, boşluk, oran-orantı, vurgu, kontrast gibi ilkeler de tasarımın katmanlarını zenginleştiren, derinleştiren, estetik, etkileyici bir sonuca ulaşılmasında katkıda bulunmaktadır.

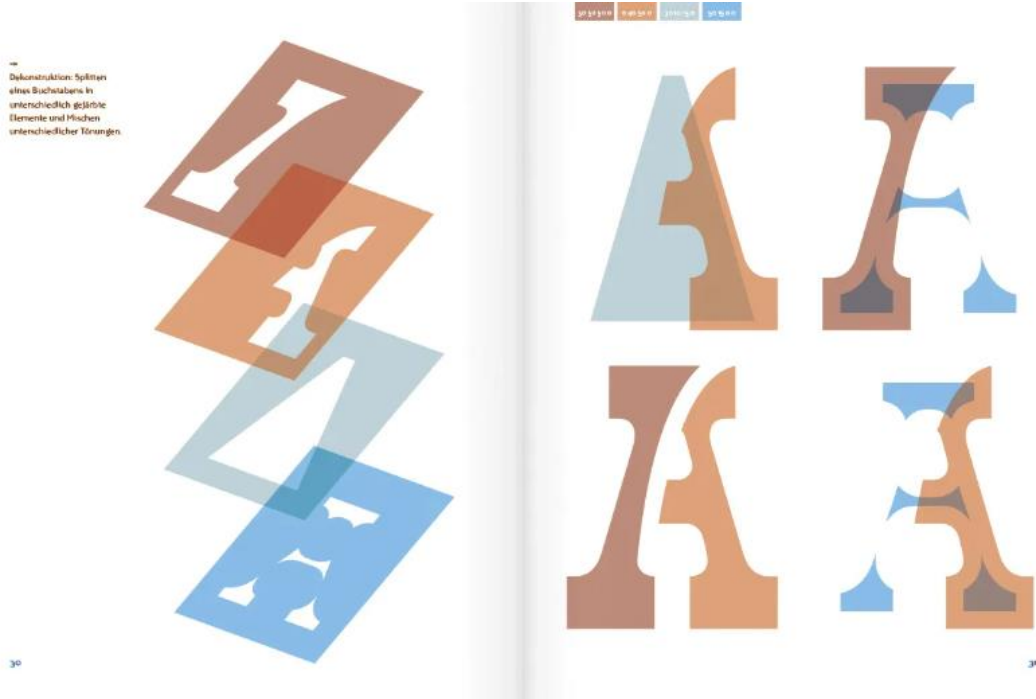
Çok katmanlılık sanatlarda ve grafik sanatlarda biçimsel ve anlamsal yapılar, estetik görüntüler inşa etmek için kullanılmaktadır. Steven Heller ve Veronique Vienne iş birliği ile hazırlanan Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir kitabında bugünün çağdaş grafik sanatını ortaya çıkaran 100 büyük ve etkili fikir tartışılmaktadır. Heller ve Vienne Fikir No: 68'de "Katmanlaştırma ve Üst Üste Baskı" bölümünde görselleri katmanlaştırmanın aslında yeni bir merak olmadığını mağara duvarlarında ellerini şablon olarak kullanan ressamın renkli palimpsestler yarattığını söylemektedir (2012, s. 142). Bunun yanında saydam ve opak mürekkeplerin üst üste basılması ile oluşturulan zengin değerlerin katmanlar oluşturmada sık tercih edildiği belirtilmiştir. Araştırma sürecinde

tipografi alanında renk ile yapılan katmanlaştırma çalışmalarının günümüzde tercih edilen yöntemlerden biri olduğu görülmüştür. Son birkaç yıldır yazı tipi tasarımcılarının siyahın yanında diğer renkleri de çok renkli ve çok katmanlı yazı tipleri tasarlamak için kullandıkları görülmüştür. Mark van Wageningen hazırladığı Color and Type adlı kitapta çok renkli çok katmanlı yazı tipleri üzerine yaptığı araştırmaları, rengin ve yazı tipinin sistematik ilişkisini incelemektedir. Kitapta harf formlarının manuel ve dijital yollarla katmanlaştırma yollarını örneklendirmektedir. Wageningen'e göre "Tipografi ve rengin doğru kombinasyonları çekici, uyumlu ve göze hitap eder niteliktedir" (http-28).

Traditionally  
type-  
designers  
think in  
black and  
white.



Görsel 2.3. Mark van Wageningen, Color and Type Kitabı iç sayfalarından görüntüler



**Görsel 2.4.** Mark van Wageningen, *Color and Type* Kitabı iç sayfalarından görüntüler

Çok katmanlı tipografi ve yazı tipi uygulamalarında tasarımı oluşturan harf formlarının katı, standart şekilde oluşturulması yerine aşamalı, farklı parçalar, renkler, kendi bağlamından koparılmış imgeler vb. katmanlarla oluşturulduğu görülmüştür. Çok katmanlı yazı tipleri genellikle büyük boyutlu tasarımlarda kullanılabilir nitelikte hazırlanmış deneysel üretimlerdir. Çok katmanlı bir tasarım sistemi ile üretilen formlar tipografinin zengin bir estetikte sunulmasını sağlamaktadır. Harflerin tasarımının en temel öğelerinden olduğunun anlaşılması tipografi alanında daha çok araştırma ve üretim yapılmasını beraberinde getirmiştir. Bu sebeple deneysel ve çok katmanlı uygulamaların tipografi alanında kullanılması tesadüfi değildir.

Çok katmanlılığın “az çoktur” felsefesi ile işleyen “minimalizm” karşıtı olarak okunabilen, “çok çoktur” felsefesi ile işleyen “maksimalizm” ile benzeşen yanları bulunmaktadır. Fakat “maksimalizm” “aşırılığın estetiği” olarak okunabilirken çok katmanlılığı “derinliğin estetiği” olarak okumak mümkündür.

#### **2.4. Tasarımda Anlam İnşa Etme Yöntemi Olarak Çok Katmanlılık**

Tipografide anlam inşa etmek ve bu anlamı alıcıya başarılı bir şekilde iletebilmek için tasarımcılar çeşitli yöntemler kullanırlar. Anlam akışını doğru kurgulamak, konunun/mesajın önemini-ses tonunu, ruh halini etkili bir şekilde iletirken çeşitli

çağrışımlarla duyguları uyandırmak için grafik rezonansdan faydalanırlar. “Exploring Typography” kitabının “Creative Message Making” (Yaratıcı Mesaj Üretimi) bölümünde Tova Rabinavitz Deer, grafik rezonansın bir mesajın iletilmesinde okunaklılık kadar önemli olduğunu, tasarımcının tipografiye çağrışımsal nitelikler aşılıyarak tasarımın iletişimsel yeteneklerini geliştirdiğini vurgulamaktadır (2016, s. 328).

Yazılı dil kimi zaman söz ve mimiklerle ilgili ipuçlarını atlayabilirken grafik tasarımcılar duyguları uyandırmak, hatıralar, kültürel fenomenler, duygular ya da zaman periyotları gibi tanıdık deneyimlerle bağlantı kurdukmak için tipografiyi etkili bir şekilde kullanırlar (Deer, 2016, s. 328). Grafik tasarımda bu kullanım biçimi rezonans olarak anılmaktadır.

“Rezonans müzikten alınmış bir terim olup, tipografi ve ses konularının ikisi içinde kullanılmaktadır. Eko veya yankı, ton veya titreşim anlamına gelmektedir. Grafik tasarımcılar biçim, doku, boşluklar gibi görsel elemanları kullanarak iletişime rezonans kazandırabilmekte, bilginin kuruluşunu aşarak, izleyicinin görsel deneyimini arttırabilmektedirler” (Keleşoğlu, 2008, s. 35).

Bu doğrultuda tasarımcının söylenen sözün duygusunu, tınısını, ağırlığını ve gücünü izleyiciye aktarabilmesi tipografik değerleri, katları doğru yapılandırmasıyla mümkündür. “En iyi hikâye anlatıcıları ses tonunun önemini bilenlerdir. Ne zaman fısıldayacağını ve ne zaman bağıracağını bilmek, hikayelerine zenginlik ve renk katabilmektedir. Aynı şey görsel iletişimciler için de geçerlidir” (Keleşoğlu, 2008, s. 38).

“İki kelime yan yana geldiğinde onların armonisini aslında okuyucu kurgular. Bu noktada her okuma bir önerme değeri taşır. Tipografik yorum da bir tasarımcının gösterme biçimiyle okumayı önerir. Bir metnin içine tipografinin girmesi o metin üzerindeki biçim ve ses olanaklarını sonsuzlaştırır. Extra light bir yazı karakteri ile kalın ve etli olan bir extra bold yazı karakteri arasında ses anlamında fark vardır” (Çekiç ve Sezgin, 2019, s. 3).

Tipografide anlam yapı ve kurgu olarak çok katmanlılık (multi-layering) yalnızca grafik sanatlara özgü bir kavram olmamakla birlikte edebiyat, moda ve iç mimarlık vd. alanlarda da sıkça kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Grafik Sanatlar aslında insanlığın hiç de yabancı olmadığı bir düşünce sistemi olan hibrit (melez) düşünme sisteminden beslenir. Grafik tasarımda çok katmanlılığın ve çok anlamlılığın sağlanmasında hibrit düşünme sisteminden faydalanılarak tasarımlar üretilmektedir. Hibrit düşünme sisteminde iki farklı güç kaynağı/iki etkili görsel birleştirilerek bir üst anlam haritası kurgulanmaya çalışılır. “Seçenek üretmek, Picasso Delacroix’nın Femmes d’Alger (Cezayirli Kadınlar) tablosunun on beş yaratıcı sürecin temel taşlarından biridir” (Eagleman and Brandt, 2019, s. 148).

“Dilin inceliklerini yazıya aktarmak şairin sessiz ama güçlü yetisidir. Fikri sözcüklerde bulmak; sözcüklerin, hecelerin ve köklerin bağlantı ağlarını örmek; dizeleri katman katman işlemek, cümleleri dilsel estetikle yoğurarak kendi içinde ve birbiriyle ilişkilendirmek şairin şiiri işleyiş biçimleridir. Bu sözcükleri okuyucuyla buluşturan ise harflerin görüntüsüdür. Bu görüntüler, ister kâğıt üzerinde mürekkeple görünür hale getirilsin, ister ekranda ışıkla belirsin, yeni anlamlar ve yeni anlatımlar ortaya koyarak izleyicisiyle buluşur” (Taşcıoğlu, 2014, s. 222, 223).

İfadenin yüzlerce farklı yolu bulunmaktadır. Sanatçı ya da tasarımcıların yaşadığı yer, sosyal çevre, beslendiği kaynaklar ve üretim yöntemleri onların ifade yolunu oluşturur. Sanatçı ya da tasarımcılar kimi zaman protest bir tavrıdan beslenerek bunun üzerine fikir ve tasarım inşa edebilir. Gezi Olayları zamanında üretilen “Sansürün Tipografisi” protest bir tavrın tasarıma-tipografiye dönüşmüş sonucudur. Alt katmanında yer alan yazının kapatılması bu projenin doğuşuna zemin hazırlamıştır. Bir fikir ya da slogan katmanı yok edilmiş ve sansür katı yeni bir anlam katını doğurmuştur. Proje “kelimelerin gücü sansürü yener” yaratıcı fikrinin bir uygulamasıdır. Aynı zamanda ifade özgürlüğünün önemini anlatarak duvar yazılarının ortak kaderine odaklanmıştır.

“Sansürün Tipografisi” adıyla “Concept’in Uluslararası Af Örgütü için hazırladığı kampanya sansürlenmiş duvar yazılarından başlı başına bir tipografi oluşturmuştur” (Altun, 2015). Concept, ifade özgürlüğünün önemini vurgulamak amacıyla İstanbul duvarlarında yer alan protest, yaratıcı yazıların griye boyanan parçalarını birleştirerek yeni bir tipografi oluşturdu. “Kampanya kapsamında İstanbul’un 15 farklı semtinden binlerce sansürlenmiş duvar yazısı toplanıp bunlardan alfabadeki harflere tekabül edecek şekilde yepyeni bir tipografi ortaya çıkarıldı” (Altun, 2015).



**Görsel 2.5.** *Concept'in Uluslararası Af Örgütü için hazırladığı "Sansürün Tipografisi"*

Fransızca "censure" kelimesinden türemiş olan sansür "sıkı denetim" anlamına gelmektedir. Bireylerin, özellikle sanatçı ve tasarımcıların, kendini ifade etme gücü hukuk sistemleri, politikalar tarafından tarihte ve günümüzde çeşitli kısıtlamalara tabi tutulmuştur/tutulmaktadır. Fakat "Sansürün Tipografisi" örneğinde de olduğu gibi bu kısıtlamalar sanatçı ve tasarımcının üretkenliğini çoğu zaman arttırmakta, etki alanı geniş üretimler yapmalarını sağlamaktadır. Bu sebeple, sanatlar ve tasarımlar bireylerin en değerli dışavurum yöntemi olarak kalmaya devam edecektir.

Denis Brown kaligrafi alanında yaratıcı ve yenilikçi çalışmalarıyla bilinmektedir. Brown tarafından cam üzerine kazınarak oluşturulan ve web sayfasında "Glass Art/Cam Sanatı" olarak yer alan çalışmalar sanatçı tarafından cam tabakalara kazınan kaligrafi kompozisyonlarının üst üste getirilmesiyle oluşturulmuştur. Sanatçı tarafından üst üste konularak kurgulanan katmanların çalışmaya estetik derinlik ve zenginlik kattığı görülmektedir. Brown, eserlerinde yapı ve anlam inşa etme yöntemi olarak çok katmanlılıktan faydalanmaktadır. Aşağıda görseli yer alan eser, arka planında bakır renkte boyalı kâğıdın olduğu ve dört saydam plastik cam üzerine arkalı önlü metin kurgusunun yapıldığı 1,5 metre boyutunda kare formdadır. Kâğıt, cam ve parşömen gibi yüzeyler üzerine kaligrafi çalışmalarını yaparak farklı yaklaşımlar geliştiren sanatçının büyük boyutlarda çok katmanlı sistemde hazırladığı yerleştirmeler de bulunmaktadır. Brown'un üretim üslubunda yer alan Çok katmanlı ilişkiler kurma; tipografik kurguyu derinleştirir, anlamı ve yapıyı çok katmanlı bir kurgu sistemi üzerinden güçlendirerek

eseri çarpıcı bir duruma getirmektedir. Tipografi ile kurulan bireysel ilişkiler, çeşitli deneyler ve oyunlar tipografik çalışmalarımızı daha etkileyici bir seviyeye taşımaktadır.



**Görsel 2.6.** Denis Brown, Glass Art, Detay 1, Detay 2

Sanatlarda ve tasarımlarda çok katmanlı yapı ve anlam inşasının esere/tasarıma şiirsel bir görüntü kazandırdığı, onu yapı ve anlam bakımından daha zengin, etkileyici bir boyuta taşıdığı görülmektedir.

“Bilgi sızıntısı” (information leak) Richard Evans tarafından 2009 yılında bitirme projesi olarak hazırlanan tipografik bir sanat eseridir. Evans, internet ve televizyon üzerinden günümüz bilgi akış hızı ve yoğunluğunu temsilen aşağıdaki görselde yer alan eseri hazırlamıştır. Yazınsal elemanların/tipografinin bir sanat eserine dönüştüğü bu çalışma bilgi akış hızının musluktan akan suyun akış hızı ile yarışır nitelikte olduğunu ve bu bilgileri anlama, anlamlandırma ve özümsemenin mümkün olmadığına işaret etmektedir. Büyük bir hızla üst üste yığılan bilgi yükünün altında birey ezilmekte ve herhangi bir farkındalık geliştirmekte güçlük çekmektedir. Richard Evans’ın günümüz toplumundaki bilgi yükünün “hayatlarımıza nasıl taşıdığı” betimleyen çalışması oldukça çarpıcıdır. Musluktan akıyormuş gibi görünen ve üst üste gelerek evyeden dışarı taşan ve yere sızan harf formları, tasarımcı tarafından tek tek boyanarak uygulama alanına yerleştirilmiştir.



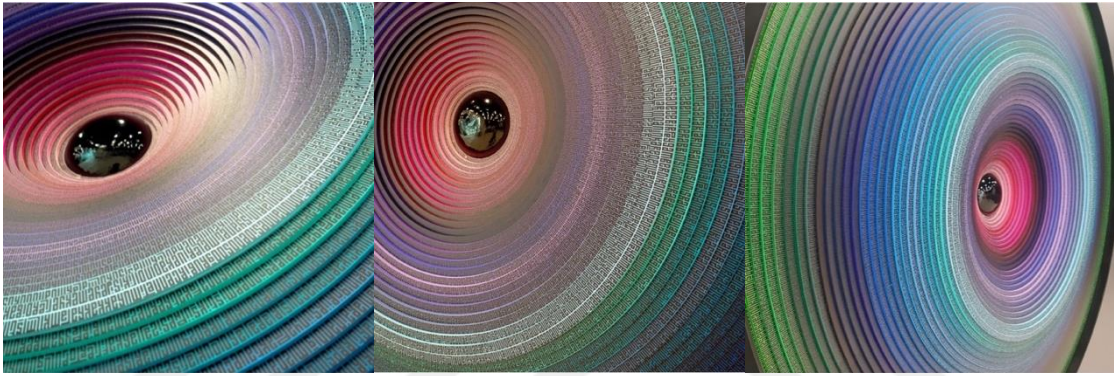
**Görsel 2.7.** Richard Evans “information leak” (bilgi sızıntısı), 2009

Evans, üst üste gelen ve kendi sembol anlamları dışında bir anlama işaret etmeyen formlar ile tipografik anlam katları inşa etmiştir. Herhangi bir anlama işaret etmeyen,

anamlı bir kelime ve cümle oluşturmayan harfler bilgi akış hızının bireyde yaşattığı anlamsızlık duygusunun karşılacaktır.

Tevfik Fikret Uçar'ın Görsel İletişim ve Grafik Tasarım Kitabının “Yazı ve Tipografi bölümünde “İşlevsel Boyutuyla Tipografi” başlığı altında bahsettiği gibi;

“Aslında tipografinin anlam ve duygu katmanı oluşturma aşamasında nasıl bir işlev yüklendiğini anlamak için sözü, dili ve edebiyatı anlamak daha doğru bir konumlandırma yapmak adına bize ışık tutar. Dünya üzerindeki sayısız sözcük ve bu sözcüklerin yarattığı yazın alanındaki uçsuz bucaksız evreni düşünelim. Hepsi farklı duygu ve düşüncelerin ortaya konması adına, okuyucusuna yeni ufuklar yaratmak, algıları çerçevesinde onlara yeni evrenler keşfettirmek için kaleme alınmış eserlerdir” (Uçar, 2019, s. 186).



**Görsel 2.8.** Emrah Yücel “Allah’ın Sofrası-Maide” Çalışmasından Detaylar, İstanbul, 2023

Görsel 2.8’de bulunan ve Emrah Yücel tarafından tasarlanan “Allah’ın Sofrası-Maide” isimli çalışmanın metnini Kur’an’ın beşinci suresi olan “Maide Suresi” oluşturmaktadır. Sure 120 ayetten oluşmaktadır ve sure adını “112 ve 114. ayetlerde Hz. İsa’nın Allah’tan istediği bir sofraya olan Maide’den almaktadır” (Feyizli, 2017, s.105). Yücel çalışmasını hem renk bakımından hem de metinlerin dizilimi bakımından katmanlandırmıştır. Ortaya çıkan sonuç ise izleyiciyi büyüleyecek niteliktedir. Kur’an-Kerim’den alınan bir surenin bu şekilde estetize edilmiş olması tipografik sunum ve tasarımın gücüne işaret etmektedir.

Bugün grafik tasarımcıların, tipografi alanında kendilerine belirlenen teorik dünyanın dışına çıktıkları görülmektedir. Bu, üretim ve tüketim odaklı dünyanın dışına taşmak, mimari, edebiyat, güncel sanat ve diğer disiplinlerle ilişki kurarak teorik ve zihinsel sınırların genişlemesi, esnemesi demektir. “Tipografi; dilin, insanlığın, form ve biçimlerdeki varlık yansımasıdır” (Uçar, 2019, s.175). Günümüzde tipografi ve deneysel tipografi alanındaki uygulama çalışmalarının okunurluk kaygısı gütmeyen yaratıcı ve etkileyici olmaya odaklandığı ve bu çerçevede hazırlanan çalışmalarda tasarımcının

izleyicinin tasarımla daha fazla vakit geçirmesini talep ettiği ve buna odaklandığı tespit edilmiştir.

Yaşam, alternatif hikâye anlatma sistemleri üzerine kuruludur. Disiplinler bağlamında genel bir tarama yapıldığında bu anlatım biçimlerinin büyük bir kısmının ortak olduğu görülmektedir. Bir dil ve anlatım sistemi olan grafik tasarım disiplininin sıkça edebiyattan anlatım biçimlerini ödünç aldığı ve bunları kendi disiplini içinde kurgulayarak yeni bir tasarım, görüntü oluşturduğu gözlemlenmektedir.



### 3. ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: TIPOGRAFİDE DENEYSSEL YAKLAŞIMLAR VE ÇOK KATMANLILIĞIN DEĞERLENDİRİLMESİ

*“Yaşam çözülmesi gereken bir sorun değil, ancak deneyimlenmesi gereken bir gerçekliktir”*

*Soren Kierkegaard*

Yaşamın görünen yanları görünmeyen yanlarının fragmanı gibidir bu yüzden en başta yaşamın kendisi çok katmanlıdır. Birey aklı, sezgileri ve duygularıyla bunu kolayca keşfeder. Çokluk/çoğulculuk, Katman/Katmanlılık, bir şeyi yalnız ve tekil düşünmeme, ilişkilendirme ve bağlantılar kurma, deneme/deneyimlemenin altın çağını yaşadığı dönem içinde bulunmaktayız. Hızla gelişen teknoloji deneyi/deneyimi değersizleştiriyor gibi görünse de “denemek” fark yaratmanın en değerli yollarından biridir. Belki bu yüzden insan ve insanla ilişkili şeylerin abartılı olduğu bir durumdayız.

Her üretim serüveninde olduğu gibi tasarım üretimi de uzun ve zahmetli bir süreci bünyesinde barındırmaktadır. Tasarımının doğrusal düzlemde ilerlemeyen çizgisi emekle, çabayla eşzamanlı ilerler öyle ki nihai tasarıma ulaşabilmek yolda bir hayli fikirden vazgeçebilmeyi gerektirir. Günümüzde tipografik tasarımlarda, deneysel kurgulara sıkça yer verilmekte, çoğu tasarımcı/amatör/tasarım eğitimcisi/öğrenci teknoloji ve internet teknolojilerinin sunduğu kolaylıklar sayesinde kendilerini deneyin kollarına bırakabilmektedir.

Grafikerler Meslek Yüksek Kuruluşu tarafından yayınlanan “Yazılar”ın Nisan 2020’de yayınlanan 211. Sayısında “Değişen Gelişen İletişim” başlıklı yazısında Levend Kılıç’ın, Tevfik Fikret Uçar’a sorduğu “ (...) grafik anlatım, bize dış gerçekleri anlamamızda hazır kalıplar mı sunuyor yoksa bizim yeni ufuklara yelken açmamızda yol gösterici mi oluyor?” sorusunun cevabı “Görünenler görünmeyenleri gizler”, her görünen ardında yatan derinliklerinde barındırdığı daha yoğun ve katmanlı anlamları saklar, kendine özgü bir macerası vardır” şeklindedir (Kılıç, 2020, s. 1). Bu cevap grafik tasarımın bilgi ve görsel katmanlarla oluşturulduğu düşüncesini destekler niteliktedir.

Çeşitli disiplinlerde ve tasarımda, deneysel yaklaşımlara olan ilginin en büyük nedeni insanın merakı ve yeniye olan düşkünlüğü olarak değerlendirilmektedir. Çeşitli disiplinler, pozitif bilimler, tasarım ve sanatta bilginin değişken olması insanı sürekli keşfetmeye yönlendirmektedir. Bu nedenle insanın en basit eylemlerinden olan deney yaklaşımı; yeniye ve daha ufuk açıcı sonuçlara, şiirsel, iyi tasarlanmış, çok boyutlu algılanabilen tasarımlara ulaşabilmek için kullanılmaktadır.

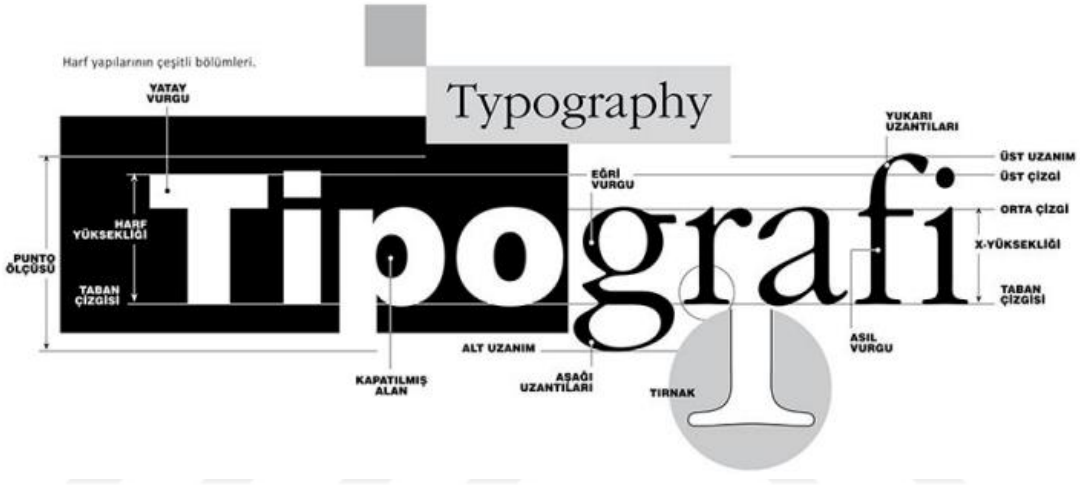
Çoklu ve katmanlı düşünce sisteminde beynimizde var olan diğer disiplinlere ait veriler, öğretiler birbirleri ile bağlanarak yeni fikirlere kapı açarlar. Tasarımcı kendini var etme sürecinde kendinden, zihninde bulunan farklı katmanların birbirlerinden beslenmelerinden ortaya çıkan sentezden beslenir. Yaşam bünyesinde tekrarlar barındırır ve bu tekrarlar bir örüntü oluşturabilmenin ön koşuludur fakat yaşamın içindeki bazı alanlar bu rutinlerin dışında kalır. Sanat ve tasarım alanlarındaki üretimler bu rutinlerin dışındadır. Çünkü rutin ve alışkanlıklar düşünmeden hareket etmeyi sağlar. Oysa sanat ve tasarım alanındaki üretimler kişiyi alışkın olduğu düzenin dışına iterek onu bilinmezliğin kollarına bırakır. (...) “çocuk bir potansiyel olarak doğar ve bir gelişim, keşif yolculuğuna başlar. Gelişmesi engellenmediği sürece de doğası gereği ömür boyu bu keşif süreci içinde kalır. Peki neyi keşfetmeye çalışır? İçindeki ve dışındaki evrenin algoritmalarını. İçine doğduğu kaosu, büyük belirsizliği belirgin hale getirmeye çalışır” (Cüceloğlu, 2021, s. 231). Bu sebeple insanın anlam-anlamlandırma süreci doğumuyla birlikte başlar ve bu süreç insan için bir tutkudur.

Sözün, sesin görsel karşılığı, sembolü, simgesi olarak karşımıza çıkan harflerin her biri birim olarak çeşitli katlardan oluşan düşünce sisteminin görünür halidir. Birbirleri ile birleşerek başka düşünce ve anlamlara kaynak olurlar ve insanlığa rehberlik ederek, hayatı çözümlenemize yardımcı olurlar. “İster yazı ister görüntü olsun her öge iki belirgin anlam seviyesine sahiptir: Düz anlam katmanı ve çağrıştırdığı anlam katmanı diğer bir deyişle yan anlamdır. Bir görselin düz anlamının yanı sıra çağrıştırdığı yan anlamların da bilincinde olmak önemlidir” (Atılkan: 2021, s. 40). “Sarı bir “O” nun anlamı sarı bir daire gibi gözükürken, güneşi ya da bir dilim limonu çağrıştırmaktadır. Bu alt anlamlar bakan kişinin kişisel deneyimlerine bağlanmakta, tipografide sözel ve görsel eşitlikler pek çok biçimde sunulmaktadır” (Keleşoğlu, 2008, s.61).

### **3.1. Tipografi Nedir?**

İnsan belleğindeki düş, düşün ve düşüncenin sembolize edilmiş somutlaşmış biçimi olan yazının estetik sunumu/sanatsal inşasına, tipografi adı verilmiştir. İnsanoğlunun var olduğundan bu yana ortaya çıkması milyonlarca yıl süren yazı başlangıçta basit gereksinimler için kullanılmış, uygarlıkların gelişimi ve ilerleyen zaman yazının ifade etmek, anlatmak, okumak ve okutmak dışında estetik, sanat ve tasarımla iş birliği içinde olan formu olan tipografiyi doğurmuştur. Georges Jean “Yazı İnsanlığın Belleği” kitabında yazının serüvenini anlatırken “on binlerce yıldan beri resimler, göstergeler ve

tasvirler aracılığıyla mesaj iletmenin sayısız yolu bulunmuştur. Ama yazının kendisi ancak, kullanıcıların düşündükleri ve hissettikleri ya da ifade edebildikleri her şeyi somutlaştırıp açıkça belirleyebilecekleri düzenli bir gösterge ya da simgeler bütünü oluşturulduktan sonra ortaya çıkmıştır” şeklinde ifade eder (2012,12). Tarihsel ölçekte yazının teknoloji ile paralel ilerleyen gelişimi, yine artan teknoloji ve gelişen tasarlama yazılımları ile yapısal çeşitliliklere kavuşmuştur. Hurufat kasasında bulunan sınırlı sayıda yazı tipi dijital font kütüphanesine artarak ve çeşitlenerek transfer olmuştur.



**Görsel 3.1.** Namık Kemal Sarıkavak, *harf yapılarının çeşitli bölümleri – tipografik karakterleri oluşturan bölümler* (Sarıkavak, 2014, s.15)

Yazı okuma-okutma işlevlerinin yanı sıra tarihsel süreçte bireyleri ve kültürleri özgürleştiren bir misyon üstlenmiş ve basit amaçlarının ötesinde estetik ve sanatsal biçimlerde kullanılmaya başlanmıştır. “Yazı, hayal gücümüzü tetikler, duygularımızı harekete geçirir, anıları harekete geçirir ve tüm duyularımızla bağlantı kurar. Yazının doğal malzemeler üzerinde başlayan yolculuğu kil tabletlerden parşömenlere, kağıtlardan ekranlara taşınmıştır. Yazı ve yazının tasarımına dair detaylı çalışmalar tipografi olarak anılmaktadır. Cheng’e göre “tipografi dilin görsel dışı vurumudur. Karakterlerin sözcüğe, sözcüklerin de mesaja dönüşmesine aracılık eder (2005, s.7).” Tartışmasız en önemli insan özelliklerinden olan dil ve dolayısıyla tipografi toplumları ve medeniyetleri şekillendirme gücüne sahiptir. Tipografi bu gücü, estetik, çekici ve sanatsal bir düzeyde yansıtmaktadır.

Tipografi, yazılı bir fikre görsel bir biçim verilmesi anlamına gelir. “Tipografi bir tasarıma kişilik ve duygu veren en etkili unsurlardan biridir; aldığı görsel biçim söz

konusu fikrin erişilebilirliğini ve okuyucunun tepkisini çarpıcı biçimde değiştirir” (Ambrose and Harris, 2012, s. 38). “Çoğu kez sayfalar dolusu metinle anlatılmaya çalışılan bir anlayış, tarz, kavram, sade bir tipografik çözüm yardımıyla oluşur (Uçar, 2004, s.107)”.

Bir öğrenci, bir tasarımcı tipografinin tasarımın ham maddesi olduğu bilinciyle tasarım yolculuğuna çıkarsa iletişimin en değerli görsel sembolleri olan harflerle yakın ilişkide olacaktır. Bu yakın ilişki, tasarımcıyı tipografinin başlı başına bir tasarım formu olduğu konusunda aydınlatır. “Tipografi harikalarından biri tipografinin akışkanlığı, koşullara, teknolojik gelişmelere ve kültürel değişimlere uyum sağlamak becerisidir (Ambrose and Harris, 2012, s.10)” Tipografinin bu durumu, tasarımcının özgür düşünmesini sağlayarak, ona sınırsız yaratıcılık alanı sunmaktadır. “Etkili tipografi, mantık ve sezginin bileşimidir. Mantık ve sezgi arasındaki denge, görüntü ile söz arasında belirli bir denklemin kurulmasına bağlıdır. Tipografik simgeler, söz dizimsel ve anlamsal olmak üzere iki farklı boyutta var olur (Becer, 2011, s.185)”. Tipografi disiplini harf, harf formu ve yazınının görüntüsüne, sunum biçimine odaklanmış gibi görünebilir fakat tipografinin/tipografik tasarımın tüketici davranışları ve duyguları üzerindeki etkisi söz konusu olduğunda disiplinin derinliği ortaya çıkmaktadır.

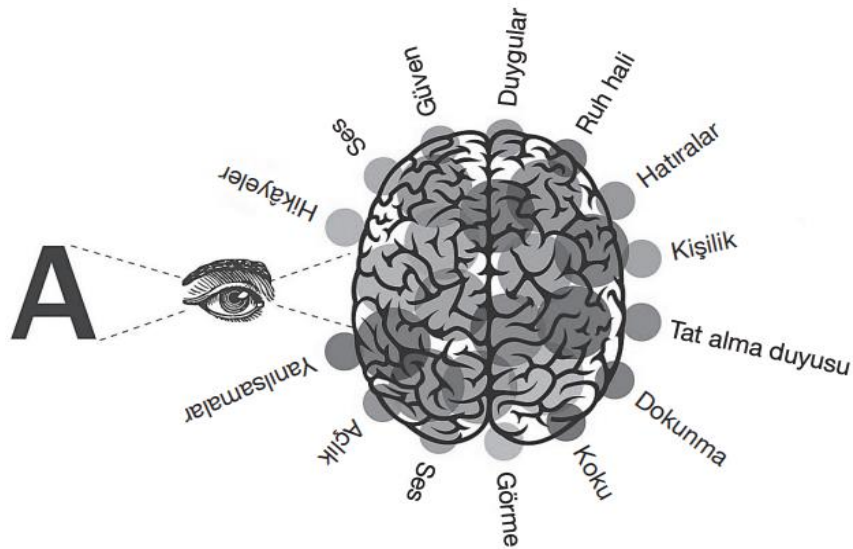
“ABC sistemi insanlığın geliştirdiği iletişim sembollerinin en başında gelir. Semboller, beynimizi etkin şekilde çalıştıran yeni ve zengin ilişkiler kuran, beynimizin tüketmekten mutlu olduğu harika yaşamsal araçlardır. Bu araçların zenginliği bizi, algımızı, beynimizi ve insanlık kültürünü geliştirir, zenginleştirir” (Uçar, 2019, s. 165).

Tipografi bir metni (herhangi bir dilde yazılmış) kendi dilinden grafik bir dile dönüştürür. Metni çok iyi çalışarak, analiz ederek, organize ederek, yeni bir okuma biçimi ortaya konur (Taşçıoğlu, 2019). Tipografi bir sayfada okunulan/okutulan sözcüklerden daha fazlasıdır. Kelimeler canlanır, hikayelere dönüşür; hikâyenin duygu durumunu yansıtır, okuyucuyu etkiler ve okuyucuda bir tepki uyandırır. Mitch Goldstein “Komik Bir Yazıtipinin Ciddi Etkileri” adlı yazısında artık sadece grafik tasarımcıların değil, daha büyük kitlelerin de tipografiyi havalı bulduğunu söyler. Goldstein’in bu cümlesi bu günümüzde tipografiye verilen önemi ortaya koymaktadır (Goldstein, 2019, s.4).

Tasarımcı her bir harf, rakam, noktalama işareti ve özel karakter formlarını ayrı bireyler olarak değerlendirir ve yapılarını kavrsa tipografi konusunda başarılı tasarımlar yapabilecektir. Tipografi, yüksek düzeyde dikkat, sabır ve tarihsel anlayış gerektiren, teknik, talepkâr ve bazen kafa karıştırıcı bir hünerdir (Ambrose and Harris, 2014, 151). Tipografide yaratıcılık harf formlarının anlamı vurgulayacak şekilde ustaca

kullanılmasıyla elde edilir. Ambrose and Harris'e göre "Tipografi harflerin yan yana gelmesiyle oluşturulmuş kelimelerden, harflerin sayfa üzerindeki görünümü ile oluşturulmuş mesajlara kadar, bir dizi görsel araç yoluyla iletişim kurar" (2012, s. 9). Helvetica filminde Tobias Frere-Jones, "Bir yönetmenin oyuncularını seçerken göstermiş olduğu titizliğin bir tasarımcının kullanacağı yazı karakterini seçerken göstereceği titizlikle benzeştiğini" söylemektedir. Bu sebeple "Tipografik sistemler, mimarların şekil gramerleri olarak adlandırdığı şeye yakındır (Elam, 2007, s.5)."

Tipografi farklı grafik tasarım öğeleri olmaksızın tek başına kullanılabilen oldukça etkili ve ikna edici bir araçtır. Günümüzde sıradan bir evde uyanan bir birey evdeki ürünlerden başlayarak yolda, iş yerinde, yemek yediği restoranda, alışverişte, kullandığı dijital araçların ekranında vs. milyonlarca tipografik mesaja maruz kalmakta ve hatta kimi mesaj, grafik ve ambalajların kullandığı fontları tahmin edebilmektedir. Bir grafik tasarımcı ya da tasarım öğrencisi tipografinin yalnızca font seçimi olmadığını, anatomik bir teknik bilgi barındırdığının ve boşluklandırma sisteminin bile oldukça önemli olduğunu farkındadır. "Hatta gerçekten iyi tipografinin neredeyse iyi müzik gibi olduğunu söyleyebilirsiniz. İnsanlar notaları öğrenebilir ve bir enstrüman çalabilir fakat bunu değişen düzeyde ve başarıda yaparlar" (Shaoqiang, 2016, s. 7).



**Görsel 3.2.** Sarah Hyndman'a göre Tipografiyi Algılamann Zihinsel Bileşenleri (Hyndman, 2018)

"(...) duyuları, kişilikleri, yaşanmışlıkları gibi zihinsel bileşenleri ile ait oldukları ulusa ait tarih, kültür ve dil yapıları da görsel okuma sürecinde tipografinin okunabilme

niteliklerinin değerlendirilmesi kapsamındadır” (Özgeldi Büyüktopbaş ve Uçar, 2021, s. 166).

Görsel ve bilgisel bakımdan zenginleşen dünyada insanoğlu milyonlarca uyaranla baş etmek zorundadır ve bu durum odaklanma ve algılama sorununu doğurmaktadır. Tüm bu yoğunluğa rağmen zihnini ve duygularını daha berrak tutan/tutabilen bireyler için bilinçli ya da tesadüfen karşılaştıkları tasarımları algılayabilmeleri hiç de zor olmayacaktır. Yaşamsal faaliyetlerimizin tümünde olduğu gibi yaratıcılık söz konusu olduğunda da beynimiz baş rodedir.

“Typography- Exploring The Limits” kitabının önsözünde tipografi ile yapılabilecek tasarımlarda daima yeni çözümler ve seçenekler olduğu belirtilmiştir. “(...) tipografi, mekanik bir eylemden daha fazlasıdır. Güzel, tahmin edilemez ve her zaman şaşırtıcı bir sanat formudur” (Shaoqiang, 2016, s. 7). Tipografik öğrenme ve keşifler tasarımcı /tasarım öğrencisinin dil ile ilgili ilişkisini güçlendirerek, yüzyıllardır kullanılan dil işaretlerini benimsemesini sağlar. “Klasik tipografi anlayışı, okunabilirlik ve estetik ekseninde odaklanmış olsa da çağdaş anlamda tipografi, özellikle postmodern yaklaşım, artık kendine bundan farklı hedefler belirlemiştir (Uçar, 2019, s. 189)” Tipografi artık sanat eserlerinin hammaddesine dönüşmüştür.

“Yazının plastik ve estetik bir unsur olarak sanatta kullanılması zamanla dilbilim ve göstergebilim alanında yapılan çalışmaların etkisiyle kavramsal bir boyuta dönüşmüştür. Sanatın bir fikir olarak yapılmasını savunan çağdaş sanatçılarla birlikte yazı ve metinler tek başlarına sanat eseri olarak izleyenle buluşmaya başlamıştır. Modernin postmoderne dönüşmesi ile birlikte sanat ve tasarım izleyen/alımlayan tarafından çözümlenmesi gereken bir söyleme dönüşür” (Kozlu ve Benuğur, 2014, s. 261).

Yazı yüzyıllar boyu düşüncelerin, bilgilerin, insanın büyümlü yaşamının taşıyıcısı olmuştur ve günümüzde fikirleri iletmenin en değerli, en kalıcı yolu olmayı sürdürmektedir. Günümüzde düşüncelerin ve bilgilerin bağlı olduğu alanlar düşüncenin ve bilginin bize iletim şeklini, tipini belirlemektedir. Bu tasarımda/dizgide yazı tiplerinin doğru seçimiyle gerçekleşmektedir. Tipografik tasarımların ana malzemesi olan yazı tiplerinin tasarımı, üretimi değişen ve gelişen dünyanın mesajlarını iletilemek amacıyla giderek artmakta ve çeşitlenmektedir. Günümüzde yazı tipi tasarımlarının kocaman ve değişken ağırlıkta “süper aile” olarak tasarlanıyor olması tasarım teknolojilerinin ve yazılımlarının ilerlemiş olması ve yazı tipi tasarımı konusunda emek veren tasarımcıların artmış olması ile yakından ilgilidir. Bir ailenin farklı ağırlıklarla tasarımcıya geniş imkanlar ve çeşitlilik sunması oldukça önemlidir. Ding’e göre “insanlar güzel şeyleri

görmeyi severler çünkü bu manevi bir zevk verir. Doğru ya da yanlış, güzel ya da çirkin yazı tipi yoktur. Yazı karakterlerinin kendileri, farklı roller ve farklı setler için yapılmış kostümler gibidir. Sadece uygun olduğunda en iyisidir” (2016, s. 14).

GMK Yazılar’ın Mayıs 2022 236. sayısında yer alan ve “Thomas Phinney” tarafından yazılıp Ayşe Dağistanlı tarafından dilimize çevrilen “Acaba fontların sonu mu geldi?” adlı makaleye göre yazıtipleri altın çağını yaşamaktadır. Son on yılda büyüyen yazıtipi tasarımı pazarı, Adobe Fonts ve Google Fonts gibi yazıtipine yatırım yapan font kütüphanelerinin bu pazara etkisi, makalede tartışılan diğer konulardandır. Phinney, yazıtipi tasarımındaki sayı ve oran olarak büyüme; daha dezavantajlı ülkelerde yaşayan tasarımcılara, 2000’lerden sonra yazıtipi tasarımı konusunda lisans hatta yüksek lisans eğitimi veren okulların artmasına, marka, şirket, kurum, topluluk ve diğerleri tarafından talep edilen “ısmarlama yazıtiplerinin” artışına bağlamaktadır. Günümüzde tüm zamanlardan daha fazla yazıtipi tasarlanmaktadır ve buna bağlı olarak insanların sahip oldukları yazıtipi seçenekleri artmaktadır (Phinney, 2022, s. 4). Tipografi/yazıtipi alanındaki araştırmaları ile tanınan Hyndmann’a göre, “hepimiz yazı tipleri tüketicisiyiz. Yazı tipleri günlük yaşamımızda hayati öneme sahip. Onlar gezinmemize, seçimler yapmamıza, alışveriş yapmamıza yardım eder ve bizi güvende tutarlar” (2017, s. 9). İnsanoğlu bu evrendeki serüvenine devam ettikçe, deneysel yollarla ya da belli bir sistem çerçevesinde yazıtipi üretilmeye devam edecektir. Bu durum tipografi alanının araştırma ve uygulama alanlarını genişleterek, alandaki uygulamaların artmasına katkıda bulunacaktır.

Oğuzhan Cengiz, ülkemizde yazı tipi tasarımı alanında emek veren tasarımcılardandır. Bu konudaki serüveni henüz 13 yaşındayken evlerinin altında bulunan bir tabela atölyesinde başlamıştır. Elen Sans, Milas, Apron, Ankara gibi yazı tipi tasarımlarının sahibidir ve tasarladığı yazı tiplerini 2018’de kurduğu “hurufat font foundry” mini şirketi altında dünyaya satmaktadır. Toplam 20 ağırlıktan oluşan Milas Yazı Ailesi “MyFonts”ta sergilenmiş ve “Hot New Fonts” kategorisinde 12. Sıraya kadar yükselmiştir. Ardından, Milas “36. GMK Sergisi’nde” En İyi Font Tasarımı Ödülü’ne layık görülmüştür. Oğuzhan Cengiz, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü’nde Grafik Tasarım Topluluğu tarafından organize edilen Tasarım Günleri’22 etkinliği konukları arasında yer almıştır. Etkinlik kapsamında gerçekleştirdiği “yazı tipi tasarımı çalıştayı”nda kendisine deneysel yazı tipi tasarımları hakkındaki fikri sorulmuştur. Cengiz’e göre harflerin anatomileri doğru bir şekilde öğrenildikten sonra

deneysel yazı tipleri tasarlanmalıdır. Kullanımda kendini kanıtlamış, kabul gören, sağlam temeller üzerine inşa edilmiş yazı tipi tasarımları kendilerinden sonra tasarlanacak olanlar için rehber niteliğindedir.

Tipografinin kültürü kültürün de tipografiyi yönlendirdiği ortak inancıyla birleşmiş olan “Type Directors Club” kurulduğu yıldan (1946) bu yana tipografinin yadsınamaz gücünü kutlamakta ve ödüllendirmektedir. Uluslararası ölçekte üretilen tipografik çalışmaları, yazı tipi tasarımlarını incelemekte ve dünyanın farklı yerlerinden tasarımlarını gönderen tasarımcılara jüri değerlendirmesi sonucu “Tipografide Mükemmellik Ödülleri” verilmektedir. “Type Directors Club” her yıl düzenli olarak yaptığı etkinliklerle 76 yıldır dünyada tipografik tasarımın nabzını tutmaktadır. Bu aynı zamanda dünyada, tipografinin yolculuğunun, evriminin kayıt alınması anlamına da gelmektedir. “Type Directors Club” “Tipografide Mükemmellik Ödülü” verdiği tasarımları “The World’s Best Typography” yıllığında toplayarak kitap olarak basmakta ve tasarımlar dünyanın dört bir tarafında fiziksel olarak sergilemektedir. Bu yönüyle “Type Directors Club” öğrenci ve profesyonellerin kariyerlerini desteklemekte ve çeşitli etkinliklerle ilgililerin tipografik hafızasını geliştirmeye devam etmektedir ([http-29](http://29)). Tipografi alanında artan araştırmalar çeşitli web sayfalarında, tasarım, grafik tasarım, tipografi konusunda yayınlar yapan kitap ve dergilerde yer almaktadır. Ülkemizde ise Grafist, Istyp, Kaligrafi Tipografi ve Kaligrafist... gibi etkinliklerle yazı, yazı tasarımı ve tipografi konuları detaylı bir şekilde ele alınmakta bu etkinlikler çerçevesinde çeşitli konferans, sergi ve atölye çalışmaları gerçekleştirilmektedir. Çağımızda kolay internet erişimi ve telefon, tablet, bilgisayar gibi ekran kullanımının artması sebebiyle yazı ve tipografi daha önce olmadığı kadar popüler olmuştur. Weill’e göre “Bilgisayarlar artık oyunlu ve okunaklılığı bozan bir tipografi tasarlanmasını sağlıyor ve yeni görsel dünyaların yaratılmasına olanak veriyorlar (2003, s. 140)”

### **3.2. Deneysel Tipografi Nedir?**

*“Deneyim düşüncenin, düşünce ise eylemin çocuğudur.”*

*Benjamin Disraeli*

Dünya çapında milyonlarca font tasarımı, ücretli/ücretsiz font kütüphaneleri, üretilmiş sayısız harf formu varken neden deneysel tipografiye ihtiyaç duyuyoruz?

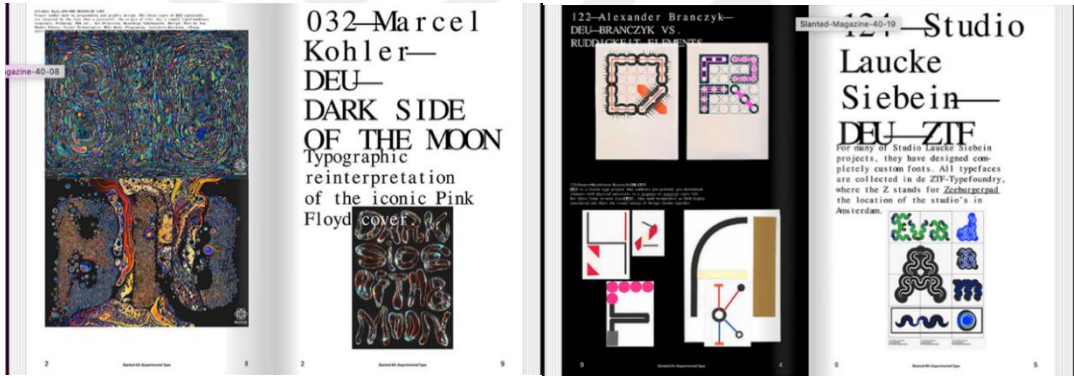
Beyin, önceden edinilmiş bilgileri kullanmak ile yeni olasılıkları keşfetmek arasında bir denge kurmaya çalışır (Eagleman and Brandt, 2019, s. 22). Çağlardan beri süregelen gelişim sürecinde beyin, çeşitli keşifler yapmış, zaman zaman keşiflerini bir önceki ve bir sonraki keşfiyle birleştirmeyi/değiřtirmeyi öğrenmiş yeniye ulaşabilmek için çeşitli deneyler yapmıştır. Yaşadığı evrenin ve şeylerin bir yere kadar öngörülebilir olması, bireyi zaman zaman rahatlasa da evrenin ve şeylerin öngörülemeyen yanı bireyin merakını canlı tutmuştur. Bireyin merakı ile birleşen öngörülemeyen bilgi sanatın, tasarımın, bilimin ve teknolojinin nihai bir sona ulaşamıyor olmasının sebebi olarak görülebilir. Tasarlananlar üretilenler daha önce üretilmiş olanlarla/öngörölmüş olanlarla benzeyebilir. Bu nedenledir ki evren “skömorf”larla (taklit nesnelere) doludur. Çünkü beynin uyum süreci taklit nesnelere sayesinde daha kolay olabilecektir. Dijital araçlar insan beyninin önceden aşına olduğu bir tasarım, eskisinden yenisine doğru yol alırken eskinin rotasını takip ederek daha gelişmiş bir duruma gelebilir.

Postmodernizm ile tasarımcı/sanatçı tasarım eyleminde tek tipleşmeden uzak, daha özgür hareket edebilir duruma gelmiştir. Takip eden dönemler ise tasarımcı/sanatçıya bireysel dolayısı ile duygu aktaran, artistik değerler barındıran, biçim ve hareket çeşitliliğine açık, dışavurumcu bir ortam sağlamıştır. Postmodernizm modernizmin sunduğu standart ve tek tip anlayışıyla örtüşmeyen özgür bir yaklaşım sunar. Bir grafik tasarımcı ve tipograf olan Wim Crouwel “Experimental Typography and the Need for the Experiment-Deneysel Tipografi ve Deney Gereksinimi” adlı makalesinde deneysel tipografinin ne olabileceğini tartışmıştır. Crouwel, deney ile ilgili sınırların doğru çizilmesi gerektiğini savunmuştur. Ona göre gerçek deneyler şairlerin ve yazarların kendi metinlerini biçimlendirmeye çalıştığı dönem olan fütürizm, dadaizm, konstrüktivizm ile gelmiştir. Bu sebeple deneysel tipografi ve işlevsel tipografi birbirinden ayrılmaktadır ve belli bir noktada birbirinin karşıtıdır. Deneysel tipografi çoğunlukla belli bir eğilim çerçevesinde biçim ile ilgili yapılan alıřtırmalardır. Bu çerçevede yapılan tasarım ve alıřtırmaların sonuçlarının öngörölemiyor oluşu, deneysel tipografiyi sanata yaklařtırmaktadır. Deney yoluyla üretilmiş tipografinin belli bir soruna çözüm getirme ve yazılı fikirlerin taşıyıcısı olma misyonu yoktur. Çoğunlukla bireysel fikir ve çabaların ürünü olmakla birlikte kimi zaman kültürel kodları da taşıyabilmektedir (Crouwel, 1980).

Deney ve tasarımcıda deneme dürtüsü kendiliğinden var olan bir durumdur. Her tasarım yeni bir deneme sürecini beraberinde getirir. İnsan her şeyin tasarım olduğu bir

çağda yaşarken neden yenilerini tasarlamaya ihtiyaç duyar? Bu sorunun cevabı insanın sanat/tasarım içgüdüsüdür. Slanted Publishers bağımsız Alman bir yayıncıdır; tipografi, illüstrasyon, tasarım, fotoğrafçılık gibi alanlarda dergiler yayınlamaktadır. “Slanted Magazine” Ekim 2022’de yayınlanan 40. Sayısını “Deneysel Tipografi” olarak belirlemiş ve bu sayıda 8 ayrı deneysel tipografi projesini incelemiştir. Deneysel Tipografi sayısının sunuş bölümünde “annemizin bize fırının tehlikeli olduğunu defalarca söylemesine rağmen biz bunu yanmadan yani denemediğimizden anlayamayız” yazmaktadır (http-30). O halde bizler etrafımızda olup biteni yalnızca izleyerek değil deneyerek öğrenebiliriz. Deneyler bilgiye ulaşmanın en temel yoludur, ufkumuzu açmakta ve daha fazlası için bize heyecan vermektedir. Yeni araştırmalar, yeni teknolojiler ve düşüncelerin keşfi bizler için ilham ve deney kaynağı oluşturmaktadır. Çoğulculuğun, çeşitliliğin coşkusuyla kucaklandığı bu çağda deney, deneysel olan oldukça önemlidir. Bugüne kadar çoğunlukla sınırları olan semboller olarak algılanmış ve sürekli amaca yönelik kullanıldığı önyargısı yaygın olan harflerin malzemeye, nesneye, heykele dönüştüğü, mekâna yayıldığı görülmektedir. Bu deneyin zaferi olarak değerlendirilebilir.

Günümüzde tipografiyi bu denli popüler ve önemli kılan tipografi konusunda yapılmış araştırmalar, bilimsel ve sanatsal deney/deneyimlerdir. ABC sistemi insanı bugüne taşıyan en önemli değer sistemidir. İnsanlığın hafızası harfler aracılığıyla tutulmuştur ve tutulmaya devam etmektedir. İnsan kendine, yaşadığı evrene ait neredeyse en değerli kayıt elemanı olan ABC sistemini aynı zamanda tasarımları için estetik bir elaman bir aydınlatma, bilgilendirme aracı olarak da kullanmayı tercih etmiş, bu konuda derin, detaylı araştırmalar yapmıştır ve yapmaktadır.



**Görsel 3.3.** *Slanted Magazine* Ekim 2022, Sayı 40 “DeneySEL Tipografi” iç sayfalardan deneySEL tipografi proje örnekleri

Slanted Magazine’in, DeneySEL Tipografi 40. Sayısını özel kılan bir diğER neden ise kendi tipografi deneylerini yapabilsinler, deneySEL harf formlarını üretebilsinler diye okuyucularına üç farklı tipte şablon seti sunmasıdır. Dergi okuyucularını “DeneySEL olmaya devam edin!” sloganıyla yüreklendirmektedir. Slanted Magazine’in bu yaklaşımı tasarımcıları heyecanlı ve daima deneyde/oyunda tutmaya yöneliktir (<http://31>).



**Görsel 3.4.** *Slanted Magazine 40. Sayısı Deneysel Tipografi Şablon Eki “Tipografiyi ve Deneyleri Seviyoruz!”*

Deneysel tipografi, tipografiye göre daha kuralsız daha sistemsiz olabilmektedir. Deneysel tipografi bir tasarım probleminin çözümünde kullanılabilecek kuralsız, özgür, özgün ve sıra dışı sonuçlar elde edebilmeye imkân verebilen bir yöntemdir. Bir başka deyişle deneysel tipografi var olan herhangi bir tutumu eleştirmek, yıkmak için de kullanılabilen bir tutum, bir dizi kavramsal yaklaşım ve tekniği de barındırmaktadır.

Okur’a göre “tipografik kuralların ötesine geçmek, ilk anda tasarımcının aklını karıştırabilir. Tipografik denemelerin ilk basamağı, bu kuralları iyice anlamak ve bilinçli olarak onları uygulayabilme yetisine kavuşmak olmalıdır” (2003, s.112). Tipografik deneylerin genellikle kuralların ötesine geçme, kuralları esnetme, kuralları yıkmaya eskinin yerine yeniyi koyabilme üzerine yapılandırıldığı görülmektedir. Becer’e göre “saf ve

temel tipografik tasarım; harf, sözcük ve metin arasında çalışmanın gerektirdiği mantıksal ve görsel ilişkiyi yaratma sürecidir” (2007, s.38). Oysa deneysel tipografinin böyle bir zorunluluğu yoktur, o sanat eserlerine yaklaşan yapısı ve felsefesi ile kendi varlıksal ve ilişkisel düzenini kurmaktadır.

Bireysel alanını belirleyebilme ve şekillendirebilme lüksüne sahip olan insan bunun da ötesine geçerek toplumsal alanları da şekillendirebilmektedir. İnsanın yaşadığı, üretim yaptığı mekân ve alanların da zaman içinde insanı ve düşün sistemini şekillendirmede rol oynadığı bilinmektedir. Bu durumda yeni alanlar şekillendirebilmek/tasarlayabilmek yeni tasarımlar ve yeni düşünce biçimlerinin üretilmesi anlamına gelmektedir. O halde fikrin mekânı olan beynin yeni ya da farklı üretimler yapabilmesi için deneyimlerinde farklılıklar oluşması gerekmektedir. O halde öncelikle beynin her zamanki tasarım yollarıyla vedalaşması, yeni yollar için cesaretlendirilmesi, ona yeni çözümler için yeni sorular ve sorunlar verilmesi gerekiyor ki yeni deneylere kapılar açılabilin.

Önce beynin sonra da gönlün süzgecinden her şeyi damıtılabilmek, teknolojinin hızıyla ters orantıda hareket etmektedir. O halde bu da bireyin/tasarımcının önce kendini çözmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Bireyin kendini tek başına bulabilmesi elbette olasıdır fakat kendine, evrene ve evrendeki akışa karşıdan bakarak bunu yapabilmesi olanaksızdır. Kendini bulabilmek/gerçekleştirebilmek ve üretebilmek için denemek/akışa dahil olmak gerekmektedir. O halde birey;

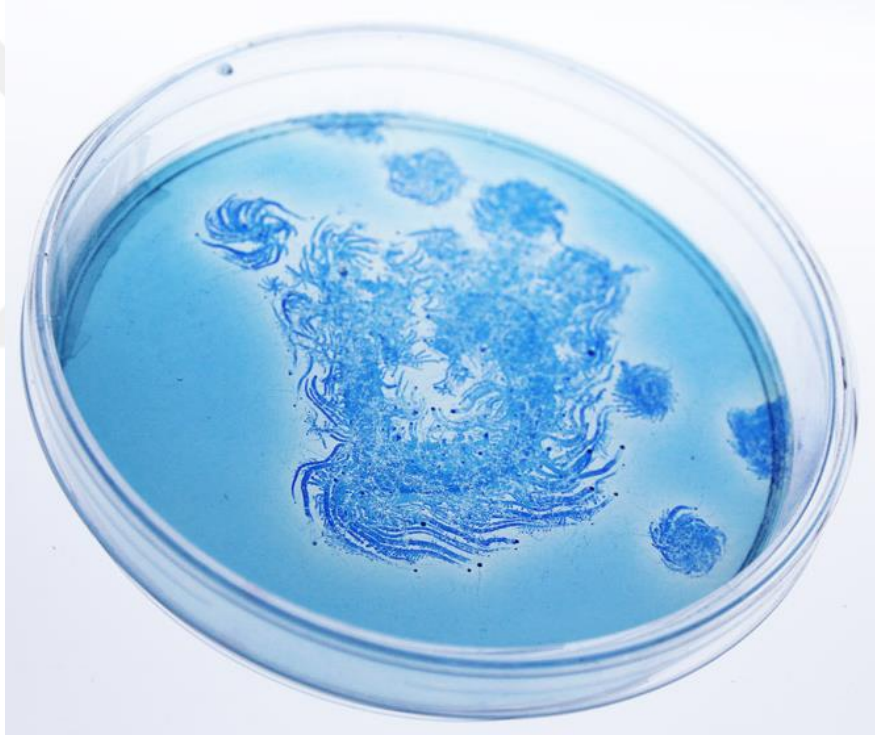
- Evrende bulunan/yazılmış tüm hikayelere ve tarihlere rağmen akışa dahil olarak kendi hikayesini yazmalı
- Yüzeysel değil derine doğru kazılara başlamalı, kazı araçlarını kendi belirlemeli ve kendi tasarımsal evrenini kurgulamalı
- Sanat dışı ve tasarım dışı nesnelerin birdenbire tasarım kurgularına akın etmelerini heyecanla kucaklamalı ve böylece her şeyin ve hiçbir şeyin tasarıma/sanata eşlik edebileceği fikrine açık olmalı
- Fikirlerin, özellikle deneye kapı aralayan fikirlerin zihnin derinliklerinden gelebildiği gibi sıradan nesnelere kapıyı çalabileceğini unutmamalı

Deneysel tipografide; tipografinin alışlagelmiş kullanım biçimlerinin dışına çıkılarak, kendi başına bir tasarım elemanı ve imge oluşuna şahitlik ederiz. Bu durumda tipografi okuma, okutma ve görsel grafiklere eşlik etmenin yanında geleneksel kullanımını genişletip esneterek daha taze ve yenilikçi görüntüler sunabilmektedir.

Grafik tasarım çoğu kez McLuhan'ın bahsettiği dış gerçekliği sunarken, aynı zamanda kişinin zekâsı, edinilmiş bilgileri, deneyimi ile oluşturduğu algı penceresinin büyüklüğü ile orantılı, içrek algı boyutları da yaratır. Böylelikle kişi görünenlerden yola çıkarak görünmeyenlere ulaşır, algının kapılarını açar, evrende daha fazla yer kaplamaya başlar. Bu süreç esnasında, tasarımcı da algı sürecinin ayrıntılarından yeni bilgiler ve yöntemler geliştirir. Algıyı nasıl daha iyi yöneteceğini öğrenir (Kılıç, 2020, s. 1).

Deneysel Tipografi projeleri incelendiğinde, harf formları üretilirken kullanılan yöntemin, tekniğin, malzemenin üretilen harf formlarının sınıflandırılması ya da isimlendirilmesi konusunda etkili olduğu görülmüştür. “The Typographic Universe” adlı kitapta Steven Heller ve Gail Anderson; doğada kendiliğinden oluşmuş, insan eliyle inşa edilmiş dünyada tesadüfi ya da bilinçli bir çaba sonucu bulunmuş ve insanın hayal gücü sayesinde ortaya çıkmış harf formlarını belli başlıklar altında incelemişlerdir. Bu başlıklar “Nesnelerle Oluşturulmuş Tipografi, Vücut Tipografisi, Yenilebilir Tipografi, Endüstriyel Tipografi, Dış Mekân Tipografisi, Heykelsi Tipografi, Elemental Tipografisi, Çiçek Tipografisi, Hayvan Tipografisi, Hayalet Tipografisi” şeklindedir. Typographic Universe (Tipografik Evren), çeşitli tasarımcıların oluşturduğu harf formlarını ve kimi zaman seçtikleri yolla oluşturdukları deneysel alfabe barındıran, harf formu ya da alfabe ile ilgili mini bilgilerin de bulunduğu görsel ağırlıklı bir kaynaktır. Bu alanda üretim yapmak isteyenlere ve okuyucularına çeşitlilik sunarak zihnimizi ve duygularımızı harekete geçirmektedir.

Kudüslü tasarımcı Ori Elisar, “Living Language (Yaşayan Dil)” deneysel tipografi projesi için bakteri bazlı bir mürekkep kullanarak, Petri tabak olarak anılan bilimsel testlerde özellikle bakteri yetiştirmek için kullanılan kapaklı küçük, şeffaf, yuvarlak tabaklarda İbrani alfabesi yetiştirmiş/oluşturmuştur. Proje tasarımcının tipografi ve dilin görsel olarak ifade edilme biçimleri konusunda yaptığı araştırmaların bir parçasıdır. Elisar “Living Language” projesini İbranice dilinin ve harflerinin evrimini ele alan ve sorgulayan disiplinler arası bir BioDesign Projesi olarak açıklamıştır. Paenibacillus bakterilerinin Petri tabaklarda büyütülmesiyle oluşturulan mürekkep doğa ve kültür arasındaki etkileşimin ortaya çıkmasını sağlamaktadır ([http-32](http://32.wired.com)). WIRED, CoDesign, Dezeen, ilovetypography gibi web sayfaları tasarımcının deneysel tipografi projesi hakkında makaleler yayınlamıştır.



**Görsel 3.5.** Ori Elisar, “Living Language (Yaşayan Dil)” Petri tabaklarda İbranice Harfler

$Fe_2O_3$  Glifleri, Craig Ward tarafından hazırlanmış alışılmadık bir deneysel, ornamental yazı tipidir. Tasarımcı, tipograf ve yazar Craig Ward, 1960'larda NASA tarafından geliştirilen bir tür manyetik mürekkep olan ferrofluidi küçük miktarlarda kullanarak bir dizi glif oluşturmuştur. Ward, cam plakalar arasına ferrofluid yerleştirerek benzersiz şekiller elde edebilmek için plakaları manyetik alanda çevirmiştir (http-33). Çıkan sonuçlar oldukça sıra dışı ve şaşırtıcıdır. Ward bu yazıtipini “fiziksel dünyayı farklı görüntü ölçeklerinde ve zaman dilimlerinde keşfeden” sanatçı Linden Gledhill ile birlikte

üretmiştir (http-34). Gledhill kendini özellikle makro fotoğraf alanında geliştirmiş bir biyokimyacı ve deneysel fotoğrafçıdır, bilimsel donanımını doğanın en küçük detaylarını büyümlü bir şekilde ortaya çıkarmanın yollarını aramak için kullanmaktadır. Craig Ward ve Linden Gledhill iş birliği ile ortaya çıkan bu deneysel ve dekoratif yazı tipi “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” ismini üretimlerinde kullanılan ferrofloidd türünün ana bileşenlerinden almıştır. “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” bir yazıtipinin geleneksel rolünü aşmayı amaçlayan iki tasarımcının bilime olan tutkusu ve merakının ortak ürünüdür.

“Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” yazıtipi deneyinde kullanılan bir tür manyetik sıvı olan ferrofloiddin yatay ve dikey düzlemlerde manyetik işleme maruz kalması tıpkı kar taneleri gibi tekrarlanamaz bir dizi karmaşık şekil ve hiyeroglifin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ortaya çıkan bir dizi sembol tipobaskı sistemi kullanılarak çoğaltılmış, vektörel hale getirilmiş ve yaklaşık 138 karakter tek boşluklu OpenType yazı tipi olarak tasarlanmıştır. “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” Projesi asırlık bir baskı süreci ile çağdaş bilimsel bir süreci birleştirmiştir (http-35).

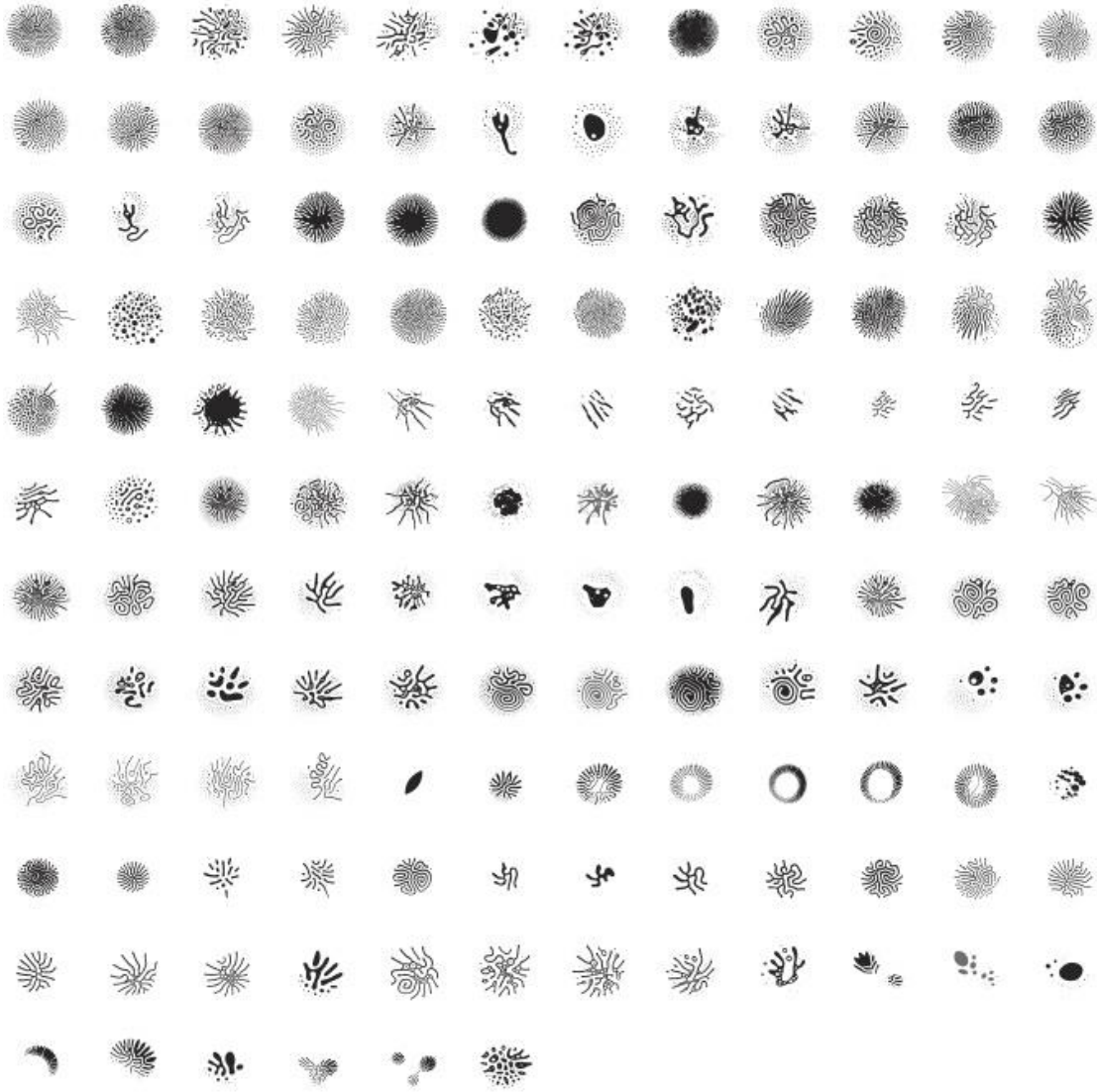
Disiplinler arası bir proje olan “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” Deneysel Ornamental Yazı Tipi Projesi, oldukça ufuk açıcı bir projedir. Craig Ward ve Linden Gledhill’in birlikte deneyimledikleri bir sürecin başarılı bir çıktısıdır. Proje iletişim kurduran ve okunabilen ABC sisteminin tasarım ve ızgara sistemini kullanmış tasarım sürecine dahil edilen sıradışı bir malzeme olan ferrofloidd ve ferrofloide uygulanan manyetik işlem bambaşka formların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ortaya çıkan bu soyut formlar endüstri ürünleri üzerinde doku olarak kullanılabilceği gibi, bir sanat eseri olarak duvarlarımızda yer alabilir niteliktedir.



**Görsel 3.6.** Craig Ward ve Linden Gledhill, tipografi stüdyosunda " $Fe_2O_3$  Glyphs" deneysel yazı tipi için oluşturulmuş fotopolimer tabakalar ve baskı sonuçları



**Görsel 3.7.** Craig Ward ve Linden Gledhill, tipografi stüdyosunda " $Fe_2O_3$  Glyphs" deneysel yazı tipi için oluşturulmuş fotopolimer tabakalar ve baskı sonuçları

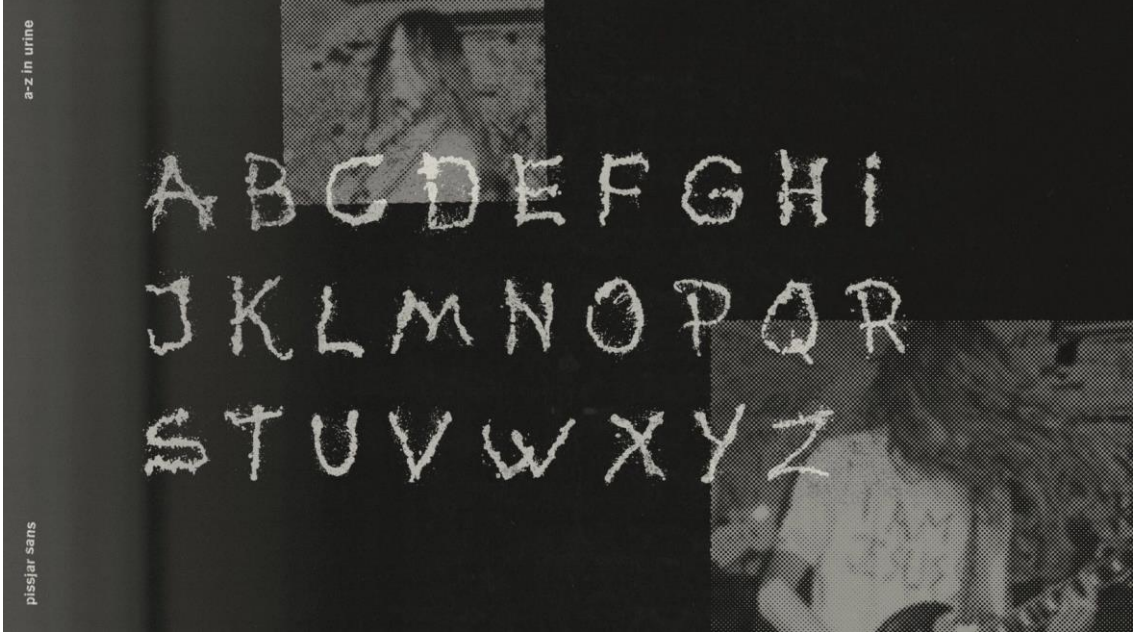


**Görsel 3.8.** Craig Ward ve Linden Gledhill, “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” 138 Benzersiz Karakter

“Pissjar Sans” İsveçli punk grubu tarafından idrarla üretilmiş deneysel yazı tipidir. İsveçli Punk grubu Pissjar ismini kendi gruplarından alan “Pissjar Sans” ı yeni albümleri için kullanılmak üzere üretmiştir. Başlangıçta yalnızca albüm kapağında yer alacak “Pissjar” kelimesi üretilmiş fakat grup üyelerinden Anton Bolin bunun başkaları tarafından da indirilebilecek bir yazı karakteri olarak üretilmesinin ilginç olacağını düşünmüş ve grup üyeleri tarafından tüm alfabe üretilmiştir.

Bolin, ürettikleri Pissjar yazı tipi ile ilgili verdiği bir röportajda "Yeni albümümüzün plak kapağını yapıyordum ve çaldığımız dirty hardcore punk'a uygun bir şey yapmak istedim. Bu yüzden bir logo işlemeye başladım ve bittiğinde, bunun dünya için ferahlatıcı bir yazı karakteri olacağını anladım" şeklinde konuşmuştur (Yalçınkaya, 2017).

Pissjar Sans'ın üretimi için Anton Bolin tarafından bir çerçeveye çeşitli kumaşlar sabitlenmiş ve grup üyelerinin her biri altı ay boyunca çeşitli harf formları için bu çerçeve üzerinde idrarlarıyla deneyler yapmışlardır. Bu deneyler Bolin tarafından titizlikle fotoğraflanmış ve ardından vektörel (sayısal) hale getirilmiştir. Harf formları vektörel hale getirilirken idrar yapma sırasında oluşan sıçramalar yazı tipinde korunmuştur.



**Görsel 3.9.** *Pissjar Sans, İnsan İdrarı A-Z- Pissjar Albüm Kapağı*



**Görsel 3.10.** *Pissjar Sans, İnsan İdrarı A-Z- Pissjar Albüm Kapağı*

Pissjar yazı tipi deneysel bir üretim olmasının yanında protest bir yapısı da bulunmaktadır. Anton Bolin “(...) Herkesin temiz, doğru ve mükemmel olmaya çabaladığı bir dünyada” görece kirli bir yazı tipi üretmiş olmanın hoşuna gittiğini” belirtmiştir (Yalçinkaya, 2017).

Type Garden (Harf Bahçesi) deneysel tipografi projesi, yaratıcı tasarım alanında disiplinler arası ilişkiler ve deneysel yaklaşımların önemini vurgulamak amacıyla Litvanyalı Grafik tasarımcı Sigitas Guzauskas tarafından gerçekleştirilmiştir. Guzauskas dil formlarını üretebilmek için büyüme durumları farklı olan farklı bitkiler seçerek onlar için özel bir ekosistem alanı hazırlamıştır. Hazırladığı ekosistem ışık durumu, nem oranı, yer çekimi, ısı ve bitki tohumlarının yerleştirildiği harf formlarının sınırları gibi çeşitli değişkenler barındırmıştır. Tasarımcının hazırladığı ekosistem alanı bir makina olarak da görülebilir. Bu makinada, içinde bitkilerin yer aldığı dil işaretlerinin değişimi düzenli olarak kaydedilmiştir. Sigitas Guzauskas “(...) doğayı aktif olarak gözlemlemenin, buna bağlı deneysel bir aktivite gerçekleştirmenin ve sürekli gelişen bitkilerin dil işaretlerinin yeni estetiği ile şaşırtmasının” onun ilham kaynağı ya da fikir kataloğunu oluşturduğunu söylemiştir (Marchese, 2018).

Guzauskas, Behance portfolyo paylaşım web sayfasında projeyi “(...) TYPE GARDEN gibi hibrit uygulamalardan elde edilen gözlemlerin görsel bir iletişim alanı için yeni fikirler getirebileceğini ve bunun gibi uygulamaların yeni görsel formlar oluşturmak için bir yöntem olabileceği notuyla paylaşmıştır ([http-36](http://36)). Tasarımcı bitkiler için büyüme alanı ya da sınır olarak koyduğu dilsel göstergeler olan harf formlarının, büyüyen ve gelişen bitkiler aracılığıyla değişen estetiğini de gözleme ve fotoğraflama şansı bulmuştur. Bilimin, estetiğin ve tasarımın birlikteliğiyle ortaya ufuk açıcı görüntüler çıkmıştır.



**Görsel 3.11.** *Sigita Guzauskas, Type Garden (Harf Bahçesi) Deneysel Tipografi Projesi, Harf Üretim Makinası ve Üretilmiş Harfler*

Özellikle Arap alfabesiyle yapılan yazı sanatlarından olan hat sanatında harfleri çizerken alınan ve verilen nefesin bile sonuca pozitif negatif etkisi vardır. O halde insanın onu kuşatan tüm detaylarıyla ürettiği her bir şey birbiriyle benzersiz olarak şekillenecektir.

“Occlusion Grotesque 2021” Deneysel Yazı Tipi Projesi kendini multidisipliner ve kurgusal çalışan (spekülatif) bir tasarımcı olarak tanımlayan Björn Karmann tarafından gerçekleştirilmiştir. Tasarım yolculuğundaki amacının insanlar, doğa ve hatta makineler arasındaki etkileşimi anlamak ve geleceklerimizin iç içe olduğu bu yapıların davranış şekillerinden, zekalarından faydalanmak olduğunu projelerini paylaştığı web sayfasında yazmıştır (<http-37>).

Bjorn Karmann tarafından tasarlanan “Occlusion Grotesque” bir ağacın kabuğuna oyulmuş deneysel bir yazı karakteridir. Yıllar içinde ağaç büyüyüp geliştikçe harfler deforme olmakta ve yeni varyasyonlar ortaya çıkmaktadır. Karmann, ağacın gövdesine harfleri oyduktan sonra ağaçla bir yıl sonra görüşmek üzere vedalaşır, bu süre ağacın yaralarını kapatması ve kabuk bağlaması için gereklidir. Bu sürede harf formlarının tasarımı tasarımcı kontrolünden çıkarak doğanın kontrolüne bırakılmıştır. Bu projenin kavramsal fikri insanın/tasarımcının kontrol arzusunun doğaya bırakılmasıdır. Bu süreçte tasarımcı dikkatli bir gözlemcidir, süreci gözlemleyerek, detaylı kayıt tutar. Bjorn Karmann, 5 yıl boyunca ağacı ziyaret ederek çeşitli ölçümler yapar ve değişimin kaydını tutar. Karmann, bu beş yıllık inceleme sonucunda ağaç üzerindeki harflerin tıpkı yazı tasarımında olduğu gibi X yüksekliğinin değişmediğini fakat yanlara doğru genişlediğini

gözlemlemiştir. Bu inanılmaz bir tesadüftür. “Occlusion Grotesque” bir yazı tipi ailesinde bulunan “light, medium, bold” gibi ağırlıklara karşı gelen formları barındırmaz fakat yıllara göre ölçülebilir ve çeşitli ağırlıklar barındırmaktadır (http-38).

“Occlusion Grotesque” Karmann tarafından bir kayın ağacının gövdesinin dörtte birine kazınarak oluşturulmuş ve bu deney için gelişme çağında olan genç bir ağaç tercih edilmiştir. Karmanmn’ın proje hakkında web sayfasında verdiği bilgiye göre projede kullanılan ağaç ailesi tarafından 1997’de dikilmiştir ve yaşamaya devam etmektedir. Karmann’ın projesini süreç odaklı bir deney projesi olarak değerlendirmek mümkündür; harf formlarının sürece yayılan dönüşümü gözlenmiş ve kaydedilmiştir (http-39).

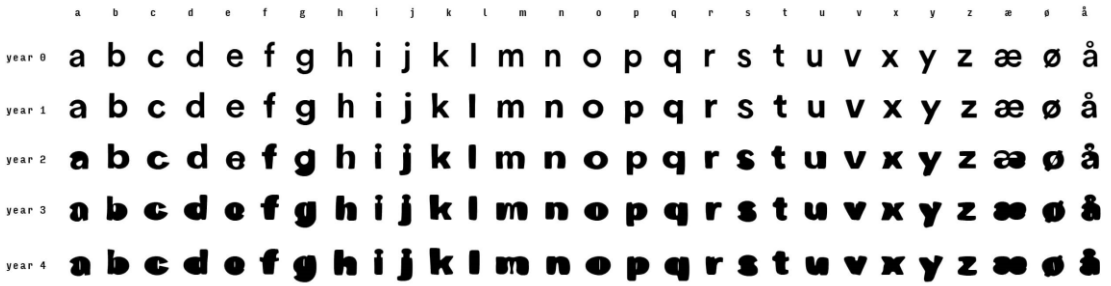


**Görsel 3.12.** Bjorn Karmannın “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları

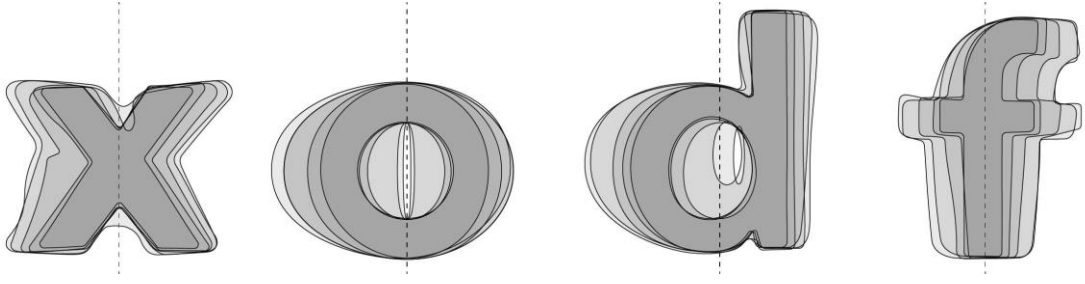




Görsel 3.13. Bjorn Karmannın “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları



Görsel 3.14. Bjorn Karmannın “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları



**Görsel 3.15.** Bjorn Karmannın “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları

### 3.3. Tasarımcıyı Deneye Yönlendiren En Değerli Duygu: Merak

*“Hiçbir özel yeteneğim yok. Yalnızca tutkulu bir meraklıyım.”*

*Albert Einstein*

“Merak” kelimesi dilimize Arapçadan geçmiştir ve “Bir şeyi anlamak veya öğrenmek için duyulan istek” anlamına gelmektedir (http-40). İngilizce “curiosity” kelimesiyle ifade edilen “merak” bir şeyi bilmek ve öğrenmek için duyulan heves anlamındadır, İngilizce ilgi duymak, ilgilenmek anlamına gelen “interest” kelimesi ise “curiosity” ile verilmiştir (http-41). O halde bir şeye ilgi duymak, onu merak etmek benzer anlam çerçevesinde ele alınabilir. “Merak zihindeki bilgi ağlarının olumlu bir istekle büyü(tül)mesi sürecidir” (Kılıç, 2021, s. 54). NASA tarafından 2011 yılında Mars Gale kraterine gönderilen keşif aracı ve gezgin robotun isminin “Curiosity” olması tesadüf değildir. Çünkü insanı keşfe yönlendiren en değerli duygu merak duygusudur. “Kendini, geçmişini ve geleceğini sorgulayan insan, onu var eden merak duygusuyla dünyaya gelir. Çevresindekileri gözlemleyerek etkileşimde olduklarını anlamlandırma, onun binyıllardır sürdürdüğü sonu gelmez eylemlerinin başında gelir” (Uçar, 2019, s. 13).

“Çocuk doğuştan bir bilim insanıdır. Eğitimin niyeti; kişinin getirdiği merak duygusunu beslemek, daha karmaşık soruları sorabilecek ve yolculuğa zevkle devam edebilecek durumda kalmasını sağlamaktır” (Cüceloğlu, 2021, s. 139).

Kılıç’a göre “bilim, insanlığın belirsizlikle mücadelesinin adıdır” (Kılıç, 2021, s. 34). Bugün insanlığın sahip olduğu tüm bilgi birikimi ve ilerleyen teknoloji meraklı insanların çabalarının sonucudur. Merak duygusu bilim ve insanlığın ilerlemesindeki en değerli itici güç olarak kabul edilebilir. Meraklı insanların evrene ve evrende var olanlara yaklaşımı bir çocuğun bilinmeyene yaklaşımı ile aynıdır. Çokça soru sorarak merak ettikleri konuları detaylıca irdeleyerek çeşitli konularda öğrenme yaşarlar. Psikolog Todd Kashdan “Daha anlamlı bir hayat yaşamak ister misiniz? O halde sorular sorarak başlayın” önerisinde bulunmaktadır (Kashdan, 2009). Todd Kashdan 2009 yılında

yayınladığı “Curious?” adlı kitabında merakı; mutlu, sağlıklı ve anlamlı yaşama giden yol olarak göstermektedir. Kitabı deneysel veriler, terapi uygulamalarından elde ettiği hikayeler ve kişisel deneyimlerinden yola çıkarak oluşturur ve kitapta kişinin merak duygusunu besleyecek önerilerde bulunmuştur. Merak kişinin yaşamını yenileyen, zenginleştiren, anlamlandıran bir duygudur.

O halde merak duygusu, dürtüsü öğrenme ile sonuçlanır, yaşama, bilime, sanata, felsefeye ve öğrenen bireye artı değerler katar. Sanat ve tasarım bireyin dünya algısını en iyi ifade etme biçimidir. “Merak toplumdaki ya da zihindeki bağlantısallığı arttıran, bağlantı çeşitliliği ya da bağlantı sayısını arttıran plastisitedir (beynin yapısal veya fizyolojik değişikliklere uğrama yeteneği)” (http-42).

İnsan dünyadaki türler arasında en gelişmiş ve en şaşırtıcı olanıdır, insanın gönlünü açtığına dökülenlerle, düşün merkezinin ana vatani olan beynini açtığına dökülenler oldukça farklıdır. Ama asıl ilginç ve bir o kadar da farklı ve insanın yaşam pratiklerinde değerli olanı bu ikisinin kesişmesi sonucu ortaya dökülenlerdir. Prof. Türker Kılıç’a göre “zihinsel zenginleşme açısından en değerli duygu merak duygusudur” (http-43).

İyi bir bilim insanı olabilmenin yolunun doğru sorular sormaktan geçtiği pek çoğumuz tarafından bilinmektedir. Soru sorabilmek, doğru sorular sorabilmek ise merak duygumuzun yoğunluğuna bağlıdır. Bu doğrultuda yalnızca iyi bilim insanı olabilmenin değil iyi bir tasarımcı olabilmenin yolu da doğru sorular sorarak merak duygumuzu canlı tutmaktan geçmektedir. Yaşam sorularımıza yanıt verirken kimi zaman cömert davranırken kimi zaman üzerinde çalıştığımız ya da deneyler yaptığımız konuda uzmanlaşmamızı bekleyecektir. “Uzun vadede yaşam merak edeni, iletişim kurup ilişki geliştireni, yardımlaşmayı becerip iş birliğini uygulayanı, “biz” değerleri içerisinde yeni sentezleme yapıp verimli üretimi ödüllendirir” (Cüceloğlu, 2021, s. 142).

Merak duygusu bireyi zihnini kemiren sorulara cevap bulmaya yöneltir Prof. Dr. Doğan Cüceloğlu “soru soran öğrenir, öğrenen gelişir, gelişen güçlenir” derken çocuğun/bireyin yaşamında bu duygunun köreltilmemesi ve özellikle desteklenmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır. Çünkü zihin merak edilen konuda çalışmaya başlar ve algımız merak duygumuz tarafından yönlendirilir. Bu yönlendirme doğru yönetilen bir anlamlandırma süreci sonunda istendik sonuca ulaşabilir.

Merak duygusu öğrenmede “gönüllülük ve isteklilik” birlikteliğiyle hareket eder. Öğrenmenin her türü oldukça önemli olmasına rağmen, merak duygusu sonucunda oluşan öğrenme, beyinde kalıcı bağlantılar oluşturan ve geliştiren bir türdür. “Açlık ve merak

duyguları beyinde benzer anatomik bağlantılar üzerinden hissedilmektedir. Merak işlenip geliştirilebilen (bir müzik aletini öğrenip ustalaşmanın beyin bağlantısallığı açısından MR ile görüntülenip izlenebildiği gibi merak da geliştirilebilmekte ve izlenebilmektedir” (http-44). Açlık, “karaciğerdeki glikojen miktarı belirli bir seviyenin altına düştüğünde hissedilen ve genellikle beraberinde yeme arzusu da getiren his veya duruma verilen isimdir. Bu his genellikle hipotalamustan kaynaklanır ve karaciğerdeki reseptörler aracılığıyla salınır” (http-45) şeklinde açıklanmıştır. Açlık kelimesinin birincil anlamı fiziki açlığı işaret etmekte mecazi anlamı ise merak duygusunun altında bulunan anlamı karşılamaktadır. O halde fiziki açlık ile zihin açlığının beyinde benzer anatomik bağlantılar üzerinden izlenebiliyor olması bilgisi büyüleyicidir.

Günümüzde merak ettiklerimizin bizleri biz yapan şeyler olduğu oldukça açıktır. Her şeyin mümkün ve yapılabilir görüldüğü bir çağda yaşıyor olmak çoğu zaman kafa karışıklığı, şaşkınlık, zihin yorgunluğu yaratabilmektedir. Bireyin/grafik tasarımcının tüm bunlardan zihnini arındırarak merak ettiklerinin peşinde koşması ve elde ettiklerini yine kendi yöntemleriyle paylaşıyor olması, çoğaltması kendisini, yaşamını ve içinde bulunduğu toplumu değerli kılacaktır. Elde edilen sonuçlar, süreç içinde sorulan doğru sorular dünyanın başka yerlerinde bulunan başka insanlar için ortak ya da yeni merak alanları oluşturacaktır.

Merak duygusu bireye ve bu çalışma özelinde tasarımcıya çeşitli avantajlar sağlamaktadır. Yeni şeylere ulaşabilmek için harcanan zaman beynimizde bulunan nöronların şeklini, boyutunu, sayısını değiştirmekte ve aralarında bulunan bağlantıları artırabilmektedir. Merak, yaratıcılık kapasitemizi arttırmakta, farklı fikirler arasındaki bağlantıları görerek daha hızlı keşfetmeyi ve daha sağlıklı kararlar verebilmeyi sağlamaktadır. Merak duygusu, sürekli geliştirebileceğimiz ve daha tatmin edici bir yaşam için kullanabileceğimiz süper güçtür. “Harvard Tıp Okulu'nda nörolog olan Kirk R. Daffner ve diğerleri tarafından yapılan araştırmalar, merakımıza göre hareket etmenin, yaşlılıkta kaçınılmaz olan bilişsel gerilemenin bir kısmını tersine çevirdiğini ve Alzheimer hastalığı gibi bazı zalim dejeneratif beyin bozukluklarına karşı tampon oluşturduğunu keşfetmiştir” (Kashdan, 2009). Merak yeni olanı “deneme ve deneyimleme” vaadi sunar dolayısıyla oldukça çekicidir. “Merak farklılıklardan ve çoksesselikten beslenir; ürünleriyle de farklılıkları ve çoksesselilikleri besler” (Kılıç, 2021, s. 67).

Ülkemizde Eğitim Reformu Girişimi tarafından 2019'da "16. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı" düzenlenmiş ve konferans teması "Merak Edenler" olarak belirlenmiştir. Bu konuda çeşitli araştırmalar yapılıncı kültürümüzde merak duygusunun kendine yer bulamadığı, hatta dilimizde merakı teşvik edecek tek bir atasözü bulunmadığı sonucuna ulaşılmış, merakla ilgili olumlu teşvik eden atasözleri toplamak için "merakedenler.org" web sayfası oluşturulmuş, web sayfasına girilen atasözleri akademisyenler ve eğitimciler tarafından incelenip seçilerek "Merak Atasözleri" kitabına dönüştürülmüştür. "Merak Edenler", MediaCat'in düzenlediği Felis Ödülleri 2019'da ikisi başarı ödülü olmak üzere toplam beş ödüle, Reklamcılık Derneği tarafından düzenlenen 31. Kristal Elma Ödülleri'nde ise bir Kristal Elma ve bir Gümüş Ödül'e layık görülmüştür" (http-46). Bu çalışmalar merak alanında ülkemizde yapılmış umut verici çalışmalar arasındadır ve söz konusu proje tasarımcılarla iş birliği içinde yürütülmüştür. Devamlılığı önemli bir gelişim sağlayarak, toplumun ilerlemesine katkıda bulunacaktır. Merak duygusu soru sormakla eş veya kardeş olarak görülürse tasarımcı merak ettiği konulardaki çeşitli tasarım problemlerini doğru soruları sorarak kolayca çözebilecektir.

Evrendeki bilginin ana yakıtı/ ateşi olan merak konusunda, Google Akademik üzerinde 03.06.2022 tarihinde "curiosity" anahtar kelimesi ile yapılan aramada konu ile ilgili yaklaşık 1.580.000 sonuç bulunmuştur. Aynı tarihte Google Akademik üzerinde yapılan "merak" anahtar kelimesi ile yapılan aramada ise konu ile ilgili yaklaşık 79.100 sonuç bulunmuştur (http-47).

#### **3.4. Tipografide ve Deneysel Tipografide Duygu Aktarımının Önemi**

Duygu/duygu aktarımı görsel iletişim ve tasarımın en değerli ve önemli bölümünü oluşturmaktadır. Farklı yazı tipleri ile yazılan aynı kelimelerin farklı mesajlar verebildiği ve farklı duygulanım yarattığı bilinmektedir. Çünkü yazı duygu ve düşüncenin formu olarak karşımıza çıkmaktadır. Dilin en küçük birimi olan harfler yan yana dizildiğinde anlamsal olarak başarılı bir sonuca ulaşılabilirse bile harfler ses, koku, vb. işitsel yeteneklerden yoksun olduğundan tam olarak düşünce ve duyguyu aktaramayabilir. Fakat harflerin görsel olarak tasarlanması ve estetik bir yolla alıcıya sunulması dili/anlamı daha katmanlı zengin bir duruma getirmektedir.

"Duyuların her türlü titreşimi bize her zaman sanat yapıtlarıyla aktarılmıştır. Ama derin anlamları asla hazır verilmemiştir, ritmin gücü bunca açıklıkla ancak XX. Yüzyıl sanatında dile gelmiştir. Tipografiye ritmik değerleri ele almanın sayısız yolu sunulmuştur. Matbaa

harfleri, düz çizgilerin, eğrilerin, dikey, yatay ve eğik çizgilerin, bölünmüş ya da geliştirilmiş figürlerin art arda dönüp geldiği ritimli birer görüntüdür. Alt ya da üst uzantılarla, yuvarlak ya da sivri, simetrik ya da simetrik olmayan biçimlerle basit bir metin bile ritmik değerler açısından zengindir. Aralıkla, vurgusu az çok değişen, farklı zamanlarda noktalanmış müzikal bir cümle gibi satırlara ve farklı uzunluklardaki sözcüklere bir düzen verir. Boş kalan satır ve paragraf sonları da bu düzeni yapılandırır ve gövdelerin ahenkli ölçeği tipografik yapının belirleyici niteliği olan o uçuşmayı, o ritmi verir. Üzerinde iyi çalışılmış bir tipografik yapıt ritimli bir görüntü sunar” (Jean, Georges, 2012, s. 144).

Sarah Hyndman yazı tipleri/fontlar ve psikolojiye olan ilgisiyle tanınan bir grafik tasarımcıdır. Tipografi hakkında düşünme ve konuşma biçimimizi değiştirmek için heyecan verici, herkes tarafından erişilebilen deneyler yapmaktadır. Bu deneylerinde yazı tiplerinin/fontların günlük deneyim ve kültürel zevkleri nasıl yansıttığını belgeleyerek bu verilerin olumlu bir değişim yaratmada nasıl kullanılabileceğini araştırmaktadır. Hyndman’ın tüm duylara göre tipografi algısını ölçmeye çalıştığı “www.typestasting.com” adlı bir web sitesi bulunmaktadır. Web sitesinde Hyndman, bireyleri yazı tiplerinin bilinçaltında yarattığı ilk izlenimleri keşfetmeye ve sokak tabelalarındaki tipografiye ve yazı tiplerine asla aynı şekilde bakmama öngörüsüne sahip olmaya davet etmektedir. Hyndman’ın Type Tasting Lab’ı katılımcıları keşif sürecinin bir parçası olduklarından çok boyutlu bir yolculuğa çeker. “Type Tasting Lab” “Deneysel Tipografi Konusunda Yaratıcı Projeler ve Tasarımcılar” bölümünde detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

Yazı tipleri, manipüle edilebilen biçim ve görünümüleriyle günümüzde yalnızca görsel iletişim araçları olmaktan çıkarak izleyicilerde belirli ruh halleri ya da duygular yaratmak için kullanılmaktadırlar. “Tip’de/tipografi’de duygu” yalnızca tipografik tasarımın görsel sonuçlarına vurgu yapmakla kalmaz aynı zamanda tasarımcılar ve kullanıcılar arasındaki duygusal etkileşimleri de vurgular. Hyndman’a göre hepimiz birer yazı tipi tüketicileriyiz; gündelik hayatımıza devam ederken yazı tipleriyle sıkça etkileşime geçeriz ve yazı tipleri tüm duylarımızla etkileşime geçerek bize bir ürünün tadı, kokusu ürüne ne kadar ödenmesi gerektiği hakkında fikirler verir (http-48). Günlük yaşamın bir parçası olan yazı tipleri geçmiş/tarih ve popüler kültür hakkında veriler barındırır.

Dünya üzerinde yazı tipleri ve algılanma/algılatma biçimleri ile ilgi yapılan farklı araştırmalar yazı tiplerinin/tipografinin bireylerin duylarını farklı şekillerde etkileyebildiklerini ve bireyleri ortak bir fikre götürdükleri görülmüştür. Wichita State

University's Software Usability Research Laboratory 2006'da farklı yazı tiplerinin farklı duygu ve kişilikleri olup olmadığını belirlemek için bir anket yapmıştır. Ankete katılan 500'den fazla katılımcıya aşağıda görülen yazı tiplerinin hissettirdiklerini/algılattıklarını sorulmuştur (Bernazzani, 2018).

Cambria	Times New Roman	<i>Georgia</i>
Constantia	Arial	Kristen
Corbel	Verdana	<b>Rockwell Extra Bold</b>
Candara	Comic Sans	<i>Rage Italic</i>
Calibri	Century Gothic	Agency FB
Consolas	Courier New	Georgia
	<b>Impact</b>	<i>Monotype Corsiva</i>

**Görsel 3.16.** Wichita State University's Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri

Ankette e-postalar, mektuplar, elektronik tablolar, web sayfaları, başlıklar ve haberler gibi her bir yazı tipinin farklı kullanımları değerlendirilmiştir. Katılımcılardan daha sonra her bir yazı tipine kişilik, duygu atamaları istenmiş ve sonuçlar, farklı yazı tiplerinin en sık paylaştığı kişilik faktörlerine göre düzenlenmiştir. Yazı tipleri aşağıdaki görselde görüldüğü gibi birlikte gruplanmıştır.

All Purpose Sans Serif	Traditional Serif	Happy Creative Script/Funny	Assertive Bold Modern Display	Plain Monospaced
Calibri	Constantia	<i>Georgia</i>	<b>Impact</b>	Courier New
Century Gothic	Georgia	Kristen	<b>Rockwell Xbold</b>	Consolas
Arial	Times New Roman	<i>Rage Italic</i>	Agency FB	
Verdana	Cambria	<i>Monotype Corsiva</i>		
Corbel		Comic Sans		
Candara				

**Görsel 3.17.** Wichita State University's Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri

Yapılan araştırmadan yazı tiplerinin hissettirdiği olumlu ve olumsuz duygulara ilişkin daha detaylı bir sonuç üretilmiştir. Üretilen sonuca göre;

- Serifli fontlar “kararlı”, “pratik”, “olgun”
- Serifsiz fontlar’a olumlu ya da olumsuz bir duygu ilişkilendirmesi yapılmadığı gözlemlenmiştir.

- Scrip fontlar “feminen”, “eğlenceli”, “gelişigüzel/rahat” olarak değerlendirilmiştir.
- Modern fontlar “maskülen”, “kaba” ve “iddialı” olarak yorumlanmıştır.
- Monospaced fontlar ise “donuk”, “düz” ve “yaratıcı olmayan” yazı tipleri olarak değerlendirilmiştir (Bernazzani, 2018). Aşağıda yer alan tabloda araştırmaya ilişkin detaylı veriler bulunmaktadır.

	Top Three		
Stable	TNR	Arial	Cambria
Flexible	Kristen	Gelişigüzel	Rage Italic
Conformist	Courier New	TNR	Arial
Polite	Monotype Corsiva	TNR	Cambria
Mature	TNR	Courier New	Cambria
Formal	TNR	Monotype Corsiva	Georgia
Assertive	<b>Impact</b>	<b>Rockwell Xbold</b>	Georgia
Practical	Georgia	TNR	Cambria
Creative	Gelişigüzel	Kristen	Rage Italic
Happy	Kristen	Gelişigüzel	Comic Sans
Exciting	Gelişigüzel	Kristen	Rage Italic
Attractive	Monotype Corsiva	Rage Italic	Gelişigüzel
Elegant	Monotype Corsiva	Rage Italic	Gelişigüzel
Cuddly	Kristen	Gelişigüzel	Comic Sans
Feminine	Gelişigüzel	Monotype Corsiva	Kristen
Unstable	Gelişigüzel	Kristen	Rage Italic
Rigid	<b>Impact</b>	Courier New	Agency FB
Rebel	Gelişigüzel	Kristen	Rage Italic
Rude	<b>Impact</b>	<b>Rockwell Xbold</b>	Agency FB
Youthful	Kristen	Gelişigüzel	Comic Sans
Casual	Kristen	Comic Sans	Gelişigüzel
Passive	Kristen	Gelişigüzel	Comic Sans
Impractical	Gelişigüzel	Rage Italic	Kristen
Unimaginative	Courier New	Arial	Consolas
Sad	<b>Impact</b>	Courier New	Agency FB
Dull	Courier New	Consolas	Verdana
Unattractive	<b>Impact</b>	Courier New	<b>Rockwell Xbold</b>
Plain	Courier New	<b>Impact</b>	<b>Rockwell Xbold</b>
Coarse	<b>Impact</b>	<b>Rockwell Xbold</b>	Courier New
Masculine	<b>Impact</b>	<b>Rockwell Xbold</b>	Courier New

Görsel 3.18. Wichita State University’s Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri

Yukarıda detayları verilen bu araştırma insanların yazı tiplerini algılama/görme biçimlerine ilişkin ilginç veriler sunmaktadır. Dolayısıyla yazı tipleriyle ilişkilendirilen

semantik bellek, okuyucuların yazı tipleri ve okudukları içerik hakkında neler hissettiğini de etkilemektedir (Bernazzani, 2018).

“Torun’a göre; Yazı karakterindeki fiziksel özellikler, karşımıza çıkan farklı görünüşteki insanlar, nesnelere ya da doğadaki nesnelere gibi etki bırakmaktadır. Kalın ve etli bir yazı karakteri, iri ve tok sesli bir adam, cümle içinde sesin yükseldiği ya da bağırma izlenimine sahipken, ince bir yazı karakteri rüzgârda sallanan bir yaprak, ince ya da kısık bir ses tonu olarak algılanmaktadır. Ağırlıkla ilgili seçimler yazı hareketlendirilirken bu özelliği göz önünde bulundurularak değerlendirilmelidir. Geniş yazı karakterleri taban çizgisine daha çok temas ederek daha zor devrilecekmiş gibi dururken, dar yazı karakterleri daha kırılabilir ve kolay yıkılabilecek bir yapı izlenimi uyandırabilirler (2014, s. 76).”

Tipografik tasarımda duygunun işlendiği “sensual typography - duygusal tipografi” olarak da anılan, duygu yoğunluğu yüksek seksi olarak adlandırabileceğimiz tasarım türüdür. Tüm duygu yoğunluğunun harf formlarının estetiğiyle çözülmeye çalışıldığı, tipografinin imgenin kendisine dönüştüğü form tipidir. Bu tipografi uygulamalarını elde edebilmek bir dizi deneyle mümkündür. Bir fikrin yalnızca ses, görsel ya da yazılarak ifade ediliyor olmasının az ve yetersiz olması, o fikrin sanatsal ifade yöntemi ile çözümünü gündeme getirmiş, duyusal etki ve estetik hazı yükselteceği öngörüsü/bilgisi ile etkileyici duygu yüklü tipografi çalışmaları yapılmıştır.

Yazıtipi tasarımcısı Marie Boulanger tarafından yazılan “XX, XY: Cinsiyet, Harfler ve Stereotipler” kitabı tipografinin tasarımdaki cinsiyetçi klişeleri ve önyargıları güçlendirmek için nasıl "tehlikeli bir araç" olduğunu ortaya koymaktadır. Kitapta grafik ürünlerin tasarımında erkeksi ya da dişil formların ve duygunun yazı tipleri aracılığıyla nasıl alıcıya aktarılabildiği üzerine buluşlar sunulmaktadır. Boulanger, çeşitli yazıtiplerinin anatomisini inceleyerek yazı tiplerine feminen ve maskülen özellikleri nasıl kazandırıldığını anlatmaktadır. “Tasarımcı, cesur ve kendinden emin yazı tiplerinin genellikle erkeklik ile ilişkilendirildiğinin altını çizirken, narin ve dekoratif yazı tiplerinin kadınsı olarak görülme eğiliminde olduğunu anlatmaktadır” (Englefield, 2021).

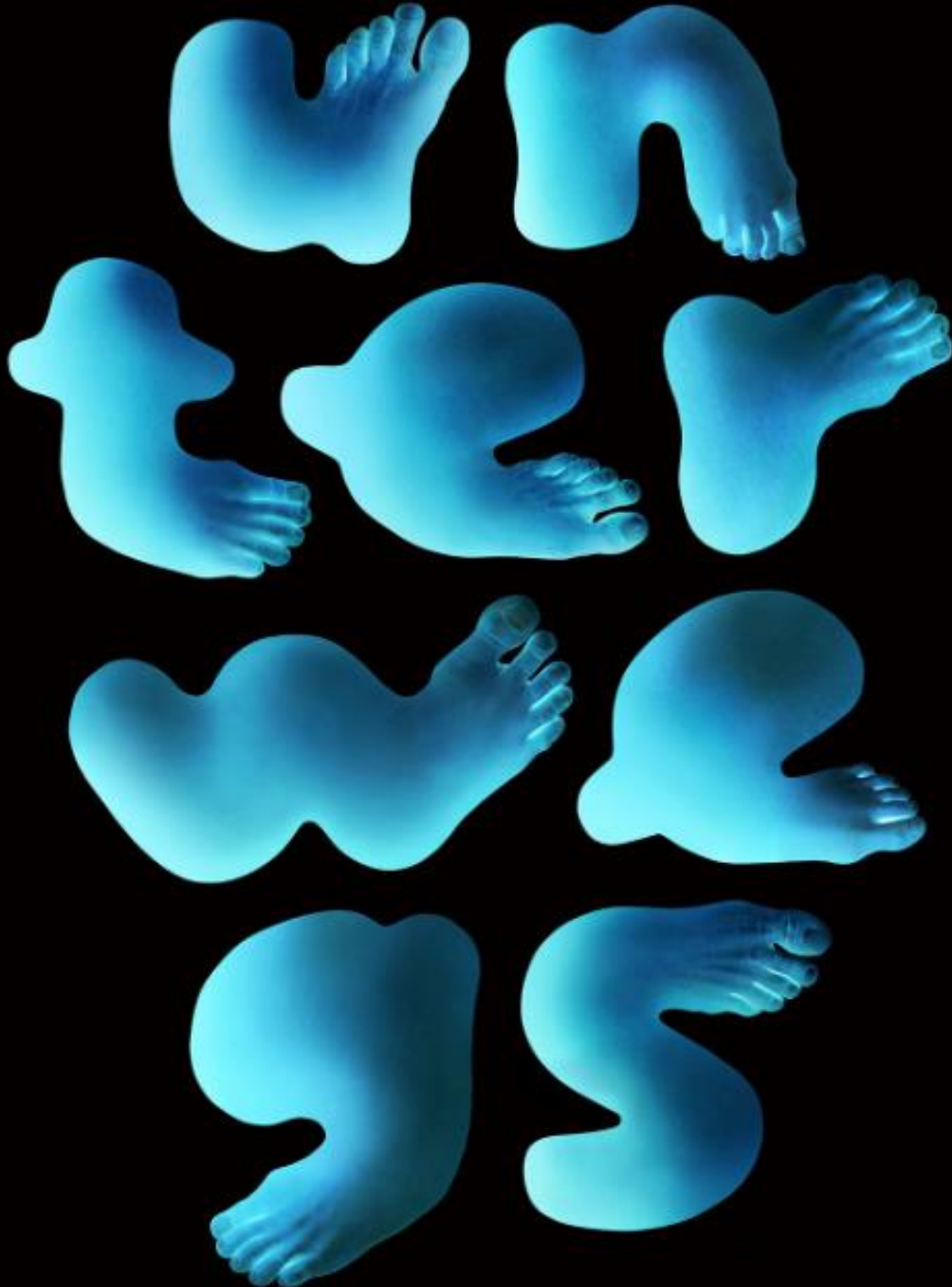
“XX, XY: Cinsiyet, Harfler ve Stereotipler” Boulanger’ın hazırladığı yüksek lisans tez araştırmasının kitaba dönüştürülmüş halidir. Kitapta çeşitli tasarımcılarla yapılmış röportajlar bulunmaktadır. Marie Boulanger, harf biçimleri ve toplumsal cinsiyet klişeleri üzerine olan tepkisel çalışmasında, harfleri çoğunlukla kendi yansımamız olarak gördüğümüzden onları ağırlıkları, aşağı ve yukarı uzantıları, serifleri gibi anatomik özelliklerinden etkilenerek seçimlerimizi yaptığımızdan bahsetmektedir (Englefield, 2021).





**Görsel 3.20.** Sagmeister&Walsh, *The New York Times Dergisi için tasarlanmış afiş*

Sagmeister&Walsh tasarım stüdyosu tarafından *The New York Times Dergisi* için tasarlanmıştır. Tasarım yeni feminist hareket içindeki gerilimleri konu almaktadır ve bu sebeple kadınların direniş yürüyüşlerinde giydiği görülen pembe örgü, direnişin simgesi olarak seçilmiş ve kapak tasarımına taşınmıştır. Tasarımda yer alan her bir harf örgü kumaştan kesilmiş ve kesilen harflerin bazı kısımları sökülerek eskitilmiştir. Tasarım oluşturulan harfler için seçilmiş olan isabetli renk ve harf formları üzerinde yer alan düzensiz eskitmelerle direnişin duygusunu da yansıtmaktadır.



FOTOSCHULE / DAS FOTOATELIER / 2012

VERNISSAGE AM FREITAG 23 NOVEMBER 2012 UM 19 UHR / VOM 23.11-31.12.2012 / MO-DO: 10-18 UHR / FREITAG: 10-14 UHR  
IM WESTEND / KULTUR WERKSTATT, WALLER HEERSTRASSE 294 / 28219 BREMEN TEL: 0421 6160466 / WWW.WESTEND-BREMEN.DE  
MIT ARBEITEN VON: DIETER ONKEN / RAINER BERTHIN / STEFANIE TUSCHEN / RÜDIGER BRÖHAN /  
ANTON ZSCHERPE / ALTAN BAL / SELAMI BÜYÜKNİSAN / OLIVER DE HOOGE / KONZEPT UND LEITUNG: İLKER MAGA

Görsel 3.21. Mehmet Ali Türkmén "Unterwegs/On the Road" 2012

Grafik tasarımcı Mehmet Ali Türkmen tarafından tasarlanan “Unterwags/On The Road/Yolda” adlı afiş çalışması Steven Heller ve Gail Anderson tarafından yazılan “The Typography Idea Book/Tipografi Fikir Kitabı”nda yer almıştır. Türkmen, Bremende bulunan Westend Kültür Merkezi Fotoğraf Okulu’nu düzenlediği sergi için kızının ve eşinin ayaklarını kullanarak kendine özgü harf formu tasarımları elde etmiştir. Türkmen’e neden ayakları kullandığı sorulduğunda ayakların hareketi simgelediği ve ayaklarla hızla akan yaşamda yolda olmanın tipografik temsilini sunabileceğini belirtmiştir. Tasarımcı bu afişle insanları yavaşlamaları konusunda uyarmakta, hızlandıklarında detayları asla fark etmeyeceklerini söylemektedir (Heller and Anderson, 2016, s. 17) Günümüzde tipografinin şüphesiz her şeyden üretilebileceğinin göstergesi niteliğindedir. Tasarımcı “Unterwags/On The Road/Yolda” kelimesini oluşturmak için hazırladığı harf formlarını kavramsal bir amaç doğrultusunda oluşturmuştur. Deneysel tipografi ile çözümlenmiş bu tasarımda anlam derinleşmekte ve izleyicide merak duygusu oluşmaktadır.



**Görsel 3.22.** Beax “Human Emotions Typography” İnsan Duyguları Tipografisi” 2012

Çok disiplinli bir sanatçı olan Fransız sanatçı Beax, insan duygularını yansıtmak üzere modellerin yüzüne Helvetica’yı kullanarak A’dan Z’ye harfleri boyayarak bir dizi portre çekmiştir. Her harf, modelin yüzünde okunabilen bir duyguya karşılık gelmektedir. Fransızca “A” harfine karşılık gelen duygu “ahuri”- “şaşkın”, “B” harfine karşılık gelen

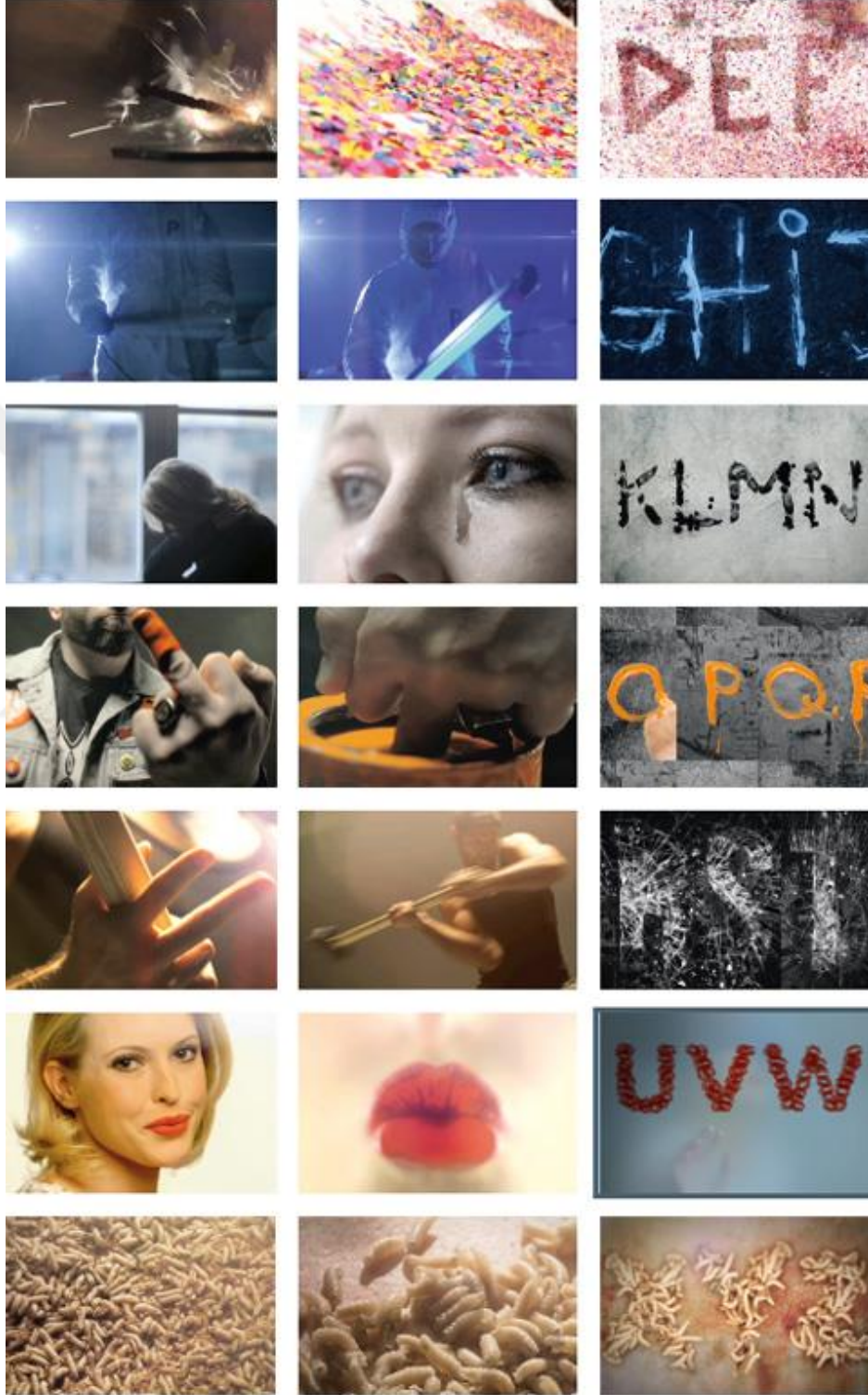
duygu “blasé”- “yorgun”, “C” harfine karşılık gelen duygu “colérique”- “öfkeli”, “D” harfine karşılık gelen duygu “dubitatif”- “şüpheli”... gibi Fransızcada A’dan Z’ye duyguları tanımlayan kelimelerin baş harflerini kullanarak projeyi şekillendirmiştir (http-49).

“Human Emotions Typography”- “İnsan Duyguları Tipografisi” adlı projede modellerin yüzünde harfin taşıdığı duygu şekillendiğinde harf formu da esnemekte duygunun şeklini almaktadır. Bu proje için “nötr ya da tarafsız” görünen temiz, sade, anlaşılır olarak nitelendirilen, serifsiz Helvetica yazı tipinin seçilmiş olması tesadüfi değildir, harfler yüze boyandıklarında dönüşecekleri yeni formun duyguları yansıtabilmesi böylelikle mümkün olmuştur. Projede duygunun kaynağı olan insanı ve duyguyu aynı karede ölümsüzleştirmek, bunu tipografiyle harmanlamak/tipografiye yansıtmak oldukça samimi ve sıcak bir sonuç doğurmuştur.

MTV, duyguları sıradan bir metinle ifade etmenin yetersiz olabileceği ve duygunun yoğunluğunu iletmede zayıf olduğu düşüncesinden hareketle “typography ve emotion-tipografi ve duygu” kelimelerinin birlikteliğinden oluşan “Emography Mobile Projesi” adını verdiği bir dizi yazı tipi tasarlatmıştır. FCB Zürich & WW Reklam Ajansları birlikteliğiyle hazırlanan, toplam sekiz farklı tipografik uygulama içeren bu tasarım insanların mesajlaşma eylemlerini daha anlamlı kılmaya yöneliktir. Bu uygulamada tipografi tek başına duygularınızı anlatabilmekte, ifadeyi güçlendirmektedir; mutluluğunuzu tamamen konfetiden yapılmış harflerle, hüznünüzü gerçek gözyaşları ile hazırlanmış harflerle, gerçek öfkenizi kırılan camlarla hazırlanmış harflerle iletebilirsiniz. Eğer öfkeden köpürüyorsanız bir boya kutusuna orta parmağın batırılarak yazıldığı harflerle mesajınızı iletme sizi bir nebze sakinleştirebilir. MTV’nin bu ücretsiz mesajlaşma servisi tipografiye duygunun yüklenmesi sayesinde mesajın duygusunu daha etkili şekilde sunmaktadır. Bu proje ile deneysel tipografi projesinin günlük yaşama karıştığı, mesajlaşma gibi sıradan bir aktiviteyi zenginleştirdiği görülmektedir (http-50).

“(...) Tipografi, harflerin ve yazınsal-görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlemesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dil, anlayışıdır” (Sarıkavak, 2014, s.10). Sebastian Carter’a göre “Tipografik çeşitliliği insan yaratıcılığının doğal sonucu olarak kucaklamalıyız” (Ambrose and Harris, 2020, s. 11) “Tipografi, bir tasarımın karakteri ve duygusal niteliği üzerindeki en etkili öğelerden biridir. Nötr bir etki oluşturabilir veya tutkuları harekete geçirebilir; sanatsal politik veya

felsefi hareketleri sembolize edebilir veya bir bireyin, organizasyonun kişiliğini ifade edebilir” (Ambrose and Harris, 2020, s. 6).



**Görsel 3.23.** *MTV Emography Mobile Projesi, mesajda duyguyu en etkili biçimde sunmaya yönelik hazırlanmış yazı tipleri*

O halde grafik tasarımda/tipografide bütünsel bir yaklaşımla yola çıkmak ve harfleri özne olarak kullanan yazılı kültürden, sanat ve sanatlardan da beslenmek gerekmektedir. En yaygın ve kabul gören şekliyle holizm (bütünsellik); bütünün, meydana geldiği parçaların toplamından daha anlamlı, önemli ve değerli olduğunu savunan felsefi bir görüştür (Colin McIntosh'dan aktaran Şahinoğlu, 2021, s. 420). Bu görüşe göre evrende yer alan her şey birbirine bağlı ve bağımlıdır şeklinde bir çıkarım yapmak mümkündür. Bizlerin grafik tasarımda/tipografide/deneysel tipografide, tasarım eğitiminde bütünsel yaklaşımı benimseyerek hareket etmesi bizleri sıkışmaktan ve sıkılmaktan kurtaracaktır. Cüceloğlu'na göre “insan akli entegre edemediği, işleyemediği, bir düzene ya da bağlama oturtamadığı bir “girdi”, bir “algı” nedeniyle sıkıntı çekmektedir” (2021, s. 29). O halde bütünsel yaklaşım insanın anlamlandırma sürecinde oldukça değerlidir.

### **3.5. Deneysel Tipografi Alanında Yaratıcı Projeler**

*“Tipografi bir sanattır. İyi tipografi Sanattır.”*

*Paul Rand*

Tipografi çoğu zaman kısır bir bakış açısıyla ekranda ya da basılı materyalde yer alan yazılar olarak değerlendirilmektedir. Oysaki tipografi yazının sanatıdır, deneysel tipografi ise yazıyla yapılabilen deneysel bir sanat formudur. Deneysel tipografinin, tipografi ile üretilen tasarımlar konusunda tartışılacak boşluk, ağırlık, ölçü gibi kavramların ötesinde bir tartışma alanı bulunmaktadır. Deneysel tipografi, sonucunun muğlak olması bağlamında tasarımcılar için heyecanlı bir süreçtir. Deneysel tipografiyi tasarımcılar için çekici kılan şeylerden bir diğeri de yaratıcı zihni esnekliğe yönlendirmesidir. Deneysel tipografi, farklı derinlik, yapı, ton ve boyutlar barındırır bu nedenle kolay duygu aktarımı yapabilmektedir. Tasarımda ve sanatta yaşanan dijital evrim deneysel tipografiyi daha ilgi çekici bir duruma getirmiştir. Dijital dünyanın sunduğu sınırsız imkân tipografinin yaygın bir şekilde kullanılmasına zemin hazırlamıştır. Günümüz sanatının esnek, sürekli form değiştiren ve anlamlandırılması zaman alabilen yapısı tipografi konusunda yapılabilecek çokça deneye gebe dir. 21. yüzyıl deneysel uygulamaları coşkuyla kucaklamıştır ve kucaklamaya devam edecektir.

Sanatsal, felsefi, kuramsal, yazınsal ve tasarımsal yapıtlar birbirlerinden ayrışıyor gibi dursalar da evrende bir noktada birleşmekte, bütünleşmektedirler. Bu durumda tüm disiplinlerin birbirleriyle ilişkili olması ve disiplinler arasındaki sınırların erimesi, esnek

ve geçirgen olması olgunlukla karşılanabilir. Tasarımlarda sıra dışı sonuçlar elde etmek deneysel tipografi ile mümkündür.

Tipografide deneysel ve bireysel yaklaşımların ya da hazır font kütüphanelerinden faydalanmak yerine, her harfi tasarımcının şekillendirdiği yaklaşımların popüler hale gelmesi çağın gerekliliği ve farklı üretimler/tasarımlar çıkarma isteği olarak görülebilir. Fakat bu durum “modernizmi karakterize eden “biçim işlevi takip eder” yaklaşımını ve tipografinin temiz, net ve öz, tüm konuşmayı bilginin yapmasına izin veren” yalın haline tepki olarak da okunabilmelidir (Righthand, 2010).

Bu bölümde yer verilen projeler “36 Days of Type”, “handmadefont.com”, “Type Tasting” tipografiye ve deneysel tipografiye yeni açılımlar getirmiş olmaları sebebiyle tercih edilmiştir. Söz konusu projeler, tipografi alanında çeşitli yöntem ve tekniklerle üretilmiş harf formları çeşitliliği sunmaktadır. Bu çeşitliliğin okuyucuya ve bu konuda üretim yapacak olanlara yeni hayaller kurma ve deneyler yapma ilhamı vereceği düşünülmektedir.

### **3.5.1. 36 Days Of Type “36 Günlük Özgün Alfabe Oluşturma Serüveni”**

“36 Days of Type” Barselona’dan Nina Sans ve Rafa Goicoechea tarafından başlatılmış ve daha sonra küreselleşmiş olan Adobe’nin de desteklediği bir projedir. Projenin yönetimi ve küratörlüğü Sans ve Goicoecheanın birlikte hizmet verdikleri “Treintayseis” tasarım stüdyosu tarafından yapılmaktadır. Bu proje tasarımcıları, illüstratörleri ve harf/tipografi severleri bir araya getiren 36 günlük bir deney ve yaratıcılık kutlaması olarak varlığını sürdürmektedir. Nina ve Rafa’nın bu projesi dünya genelindeki tasarımcıları yaratıcı sınırlarını zorlamaya teşvik etmektedir. “36” rakamı Latin alfabesinin 26 harfine (A-Z) ve on adet rakama (0-9) karşılık gelmektedir. “36 Days of Type” ekibi tarafından belirlenen takvime/günlere göre herkes kendi harf formlarını kendi tarzında tasarlayıp bir sosyal medya uygulaması olan “Instagram” üzerinde “36 Days of Type” etiketi ve günün harf formunun etiketiyle paylaşabilmektedir.

Adobe, 2 Nisan 8 Mayıs 2019 tarihinde gerçekleşen “36 Days of Type” etkinliğine dünyanın her yerinden katılan tasarımcılar arasından en eşsiz, en yaratıcı ve en yenilikçi yazı formu setlerini belirledikleri jürilerle seçerek bir yıllık ücretsiz Creative Cloud aboneliği ile ödüllendirmiştir. Tasarımcılara yazılım desteği sağlayan Adobe’nin de desteğiyle proje daha popüler hale gelmiştir. “36 Days of Type” etkinliği ile tipografinin sınırlarının/sınırsızlığının dünya çapında tasarımcılar ve etkinliği takip edenler tarafından

keşfediliyor olması oldukça önemlidir. Etkinliğin global ve eşzamanlı bir yaratıcılık /deney hareketi olarak da değerlendirilmesi mümkündür. Bu yaratıcılık etkinliğine tasarımcılar bireysel olarak katılabilirken, stüdyo ve grup olarak da katılabilmektedir. Etkinliğe grafik tasarımcılar, yazı tipi tasarımcıları, kaligrafi sanatçılarının yanı sıra diğer disiplinlerden de katılımlar gerçekleşmektedir. Etkinliğin sayfasında paylaşılan harf tasarımları incelendiğinde bireyselliğin ön planda olduğu, her katılımcının kendi tasarım ve üretim yaklaşımıyla harf formlarını çözümlediği görülmüştür. “36 Days of Type” Etkinliğinin katılımcıları ve takipçileri harf formu tasarımı ile ilgili alternatifleri, zenginliği, deneysel sonuçları, dünyanın farklı yerlerindeki tasarımcıların tasarım yaklaşımlarındaki esnekliği bir arada görme fırsatı bulabilmektedir. Aşağıda yer alan görseller etkinliğin 2017 yılında fiziksel olarak sergilenen parçalarıdır. Etkinliğe katılan tasarımcıların harf formlarından bir seçki izleyiciye sunulmuştur. Takip eden yıllarda etkinliğin çıktılarının, etkinliğin web sayfasında “<https://www.36daysoftype.com>” ve Instagram hesabında (36daysoftype) paylaşıldığı görülmüştür. Her yıl yüzlerce tasarımcı bu tipografik serüvene dahil olmakta ve tipografi ile ilişkisini güncellemektedir.



**Görsel 3.24.** “36 Days of Type” Sergisi, Varşova, Küratör: İrem Erkin & 36 Day of Type, 2017

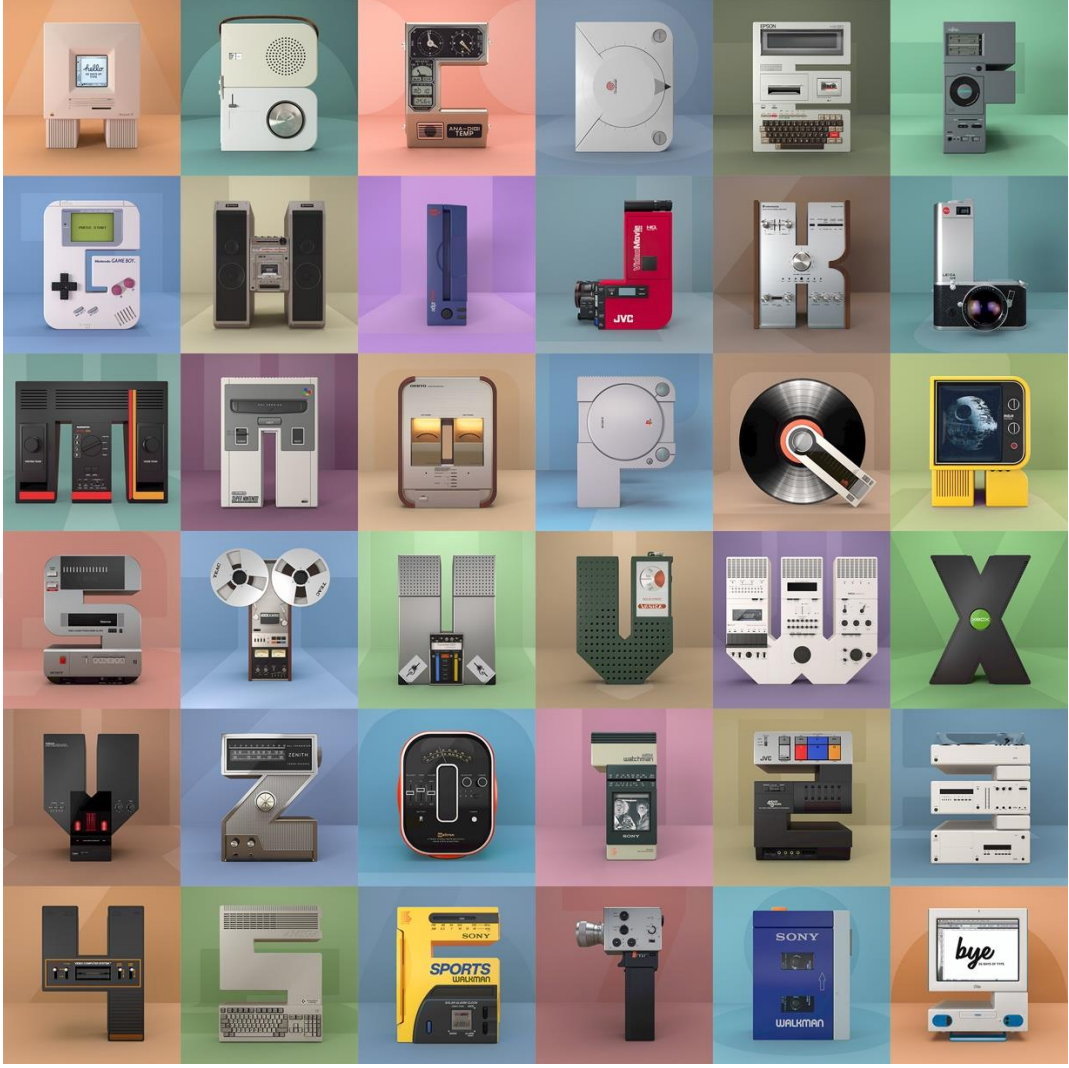


**Görsel 3.25.** “36 Days of Type” Sergisi, Varşova, Küratör: İrem Erkin & 36 Day of Type, 2017

Her yıl tasarımcı, sanatçı ve ilgilileri Latin alfabesinin harf ve rakamlara özel yorumlarını üretmeye davet eden 36 Days of Type etkinliği katılımcılarından Andrew Footit, İngiltere’de yaşamakta olan bağımsız tasarımcılardanır. Çalışmalarında belirgin bir renk paleti, desenler ve dokular içeren deneysel bir yaklaşımı benimsemektedir (<http://51>), Yazı tipi tasarımı, iki boyutlu ve üç boyutlu tipografik illüstrasyonlar yoğun çalıştığı alanlardır. Footit, Görsel 3.26’te yer alan alfabe tasarımında, tasarımlarında genellikle kullandığı renk paletini kullanmayı tercih etmiş, yazı tipi olarak birlikte sorunsuz çalışabilen fakat birer harf formu olarak birbirlerinden farklı özellikler de barındıran bir set hazırlamıştır. Hazırladığı alfabe üç boyutlu olmasının yanında birbirlerine takılıp çıkarılabilir özellikte olan renkli plastik oyuncaklar gibi eğlenceli bir yapı ve görünüme sahiptir. Tasarımcı alfabenin tasarım yazılımları aracılığıyla önce sayısal versiyonlarını hazırlamış ardından üç boyutlu tasarım yapmaya imkân veren yazılımlarla yeniden düzenlemiştir. Andrew Footit, web sayfasında tasarımda deneyselliğe ve oyuna olan inancının ve bağlılığını gösterdiği projelerini paylaşmaktadır.



Görsel 3.26. Andrew Footit tarafından 36 Days of Type kapsamında tasarlanan Alfabe, 2022



**Görsel 3.27.** İlker Kayserilioğlu tarafından 36 Days of Type kapsamında tasarlanan Alfabe, 2020

Yukarıdaki görsel de tasarımcı İlker Kayserilioğlu tarafından geçmişin modasına ait (vintage) elektronik tasarımlardan yola çıkılarak hazırlanmış alfabe bulunmaktadır. Kayserilioğlu, Japonya’da üç boyutlu tasarım alanında üretimler yapmaktadır. Tasarımlarında üç boyutlu tipografiyi sıkça tercih etmekte ve tipografi kimi zaman nesne (müzik aleti, koltuk, sehpa vb.) kimi zaman mimari bir yapı elamanı olarak karşımıza çıkmaktadır. İlker Kayserilioğlu, tasarımcılara yeni kapı aralayan ve “neden olmasın?” şeklinde düşüncelerini sağlayan, her yıl tipografiye/deneysel tipografiye yeni alternatifler üretilen 36 Days of Type etkinliğinin düzenli katılımcılarından.

### 3.5.2. handmadefont.com "El yapımı Font Web Sayfası"

Handmadefont (El Yapımı Font) 2008 yılında kurulan Estonya merkezli bir şirkettir. Şirketin web sayfasında “İyi fikirlerin her şeye uygulanabileceğine inanıyoruz. Bir dilim domuz pastırması, bir parça ekmek, bir avuç tohum veya bir düzine yumurta bile olsa tüm bunların muhteşem birer yazı karakteri olma şansları var” yazmaktadır (http-52). “Handmadefont” grafik tasarım alanında çalışan iki kardeşin farklı reklam kampanyaları, afişler ve TV reklamları için benzersiz yazı tipleri oluşturma gerekliliğinin bir sonucudur. Grafik ürünler için üretilmiş ve kullanılmış olan yazı tiplerinin devamlılığını koruması düşüncesi ile “Handmadefont” web sayfasını oluşturmuşlar ve daha fazla üreterek uluslararası düzeyde büyümüşlerdir. Tasarımcılar Handmadefont (El Yapımı Font)’un grafik tasarımcılar, reklam ajansları, editörlü yayınlar arasında popüler olduğunu gözlemlemişler ve tasarımlarıyla çeşitli ambalaj tasarımları ve ticari reklamlar gibi birçok yerde karşılaşmışlardır. Handmadefont şirketi 1000’den fazla el yapımı font üretmişlerdir ve web sayfalarında satışa sunmuşlardır.



Görsel 3.28. Handmadefont web sayfasında satışa sunulan el yapımı yazı tipleri



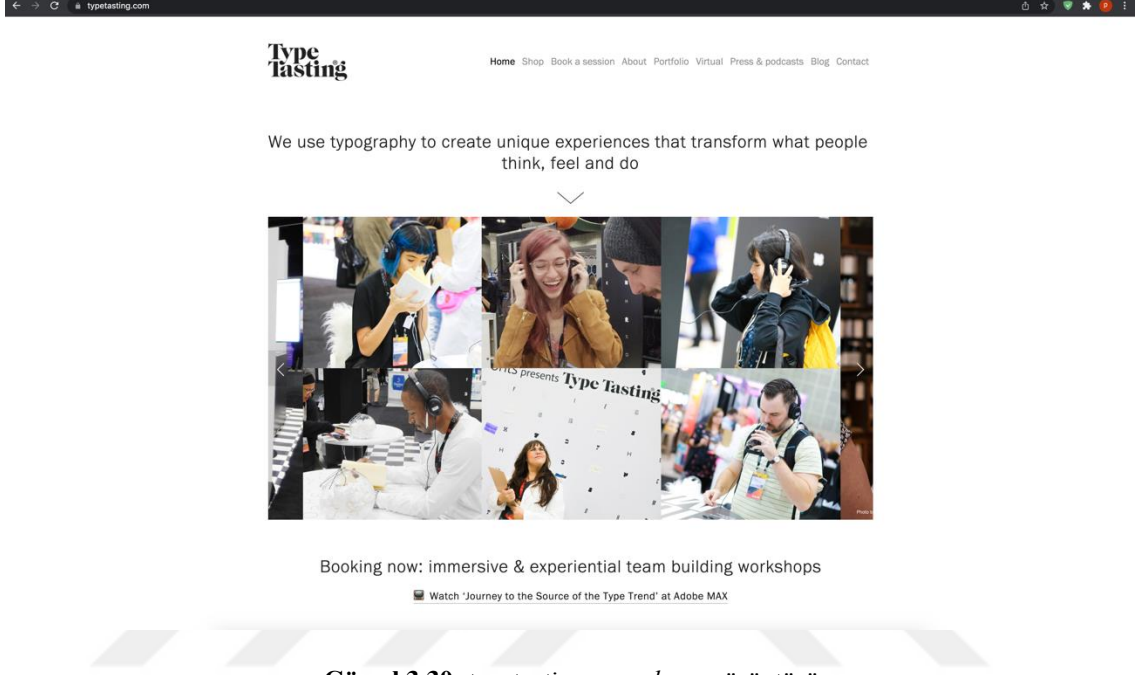
**Görsel 3.29.** HandmadeFont web sayfasında satışa sunulan el yapımı yazı tipleri

HandmadeFont (El Yapımı Font), projesinin ve şirketinin milyonlarca font bulunmasına rağmen bu kadar ilgi görüyor olması tasarımda sıradan olmayanın zaferi olarak görülebilir. Projeye çeşitli ajans, marka ve ticari kampanyaların gösterdiği ilgi ise, el yapımı yazı tiplerinin bireylerle kurduğu sıcak ilişki, pozitif ya da istedik duygu durum değişikliği yaratmadaki başarısı olarak özetlenebilir. Bu doğrultuda çoğulculuğun yaşandığı, hemen her şeyin bir başkası tarafından denendiği günümüzde tasarımda ve buna bağlı olarak üretimde fark yaratabilmek için denemeye devam etmemiz gerekmektedir. Deneylerimiz tıpkı “HandmadeFont” tasarımcılarının Egg Font’u tasarlarlarken parmaklarının yanması gibi bazı olumsuzluklar içerebilir ya da deneyimizin sonucu bizi tatmin etmeyebilir. Unutulmamalıdır ki devam eden deneyler istedik sonuçlara gebedir.

### 3.5.3. Type Tasting “Sarah Hyndman’ın Tipografik Tadım Projesi”

Type Tasting, tipografiyi kullanarak katılımcıların-alıcıların düşünme, hissetme şeklini dönüştürmeyi ve benzersiz deneyimler yaratmayı hedefleyerek kurulmuştur. Kurucusu “What Fonts Matter”, “How to Draw Type and Influence People” ve “What’s Your Type?” adlı kitapların yazarı TEDx ve çeşitli TV- radyo kanallarında konuşmalar

yapan Sarah Hyndman'dır. "Sarah, tipografiyi herkes için eğlenceli ve heyecan verici hale getirerek, tipografi hakkında düşünme ve konuşma şeklimizi değiştirmeyi hedeflemektedir. Tipografiyi eğlence ve mizahla, bir tutam tiyatroyla ve seyirciye sunma konusunda uzmanlaşmıştır" (http-53).



**Görsel 3.30.** *typetasting.com* ekran görüntüsü

Tasarımcı ticari çalışmaları ile mezun olduğu okul olan London College of Communication University of the Arts'da Deneysel Tipografi konusunda 6 yıl ders vermiştir. Hyndman tipografi ve algı konusunda Oxford Üniversitesi'ndeki Crossmodal Araştırma Laboratuvarı ile iki ortak araştırma çalışması yürütmüş ve araştırma sonuçlarını yayınlamıştır. Tipografi konusundaki varsayımlara meydan okumak amacıyla hazırlanmış çok-duyulu düzenlemeler hazırlamış, yenilikçi atölye çalışmaları ve etkileyici etkinlikler tasarlamıştır.



**Görsel 3.31.** Sarah Hyndman in Type Tasting Lab.

Hyndman, Type Tasting, 2- 6 Kasım 2019 tarihleri arasında Los Angeles'ta düzenlenen Adobe MAX konferansında Adobe Fonts için büyük birçok sensörlü düzenleme hazırlamıştır. Konferansta bulunan katılımcı ve ziyaretçiler tüm duyularıyla fontların dünyasına dalmış ve her bir uyarın setinin kendi duygu durumlarında yaptığı değişikliği deneyimlemişlerdir. Adobe Font's konferans tanıtım yazısının başlığını "F\*!\*ing genius!" olarak belirlemiş ve Hyndman'ın tipografi ve font deneylerindeki dehasına gönderme yapmıştır.

Konferansa katılan, Adobe Fonts'dan Dan Rhatigan "Type Tasting'in tasarladığı deneyim, insanların fontlara verdikleri tepkilerin diğer duyularla nasıl ilişkili olduğunu keşfetmeleri için çok eğlenceli ve ilgi çekici bir yoldu" yorumunu yapmıştır.

Katılımcıların "Type Tasting" deneyimi ile ilgili yaptıkları yorum ise "Yazı tipi tadımı" harikaydı! Yazı tiplerini koklayabilir, duyabilir ve tadabilirsiniz" şeklinde olmuştur (<http-54>).



**Görsel 3.32.** Adobe Fonts Type Tasting Station 1: “Calming” “Sakinleştirici”



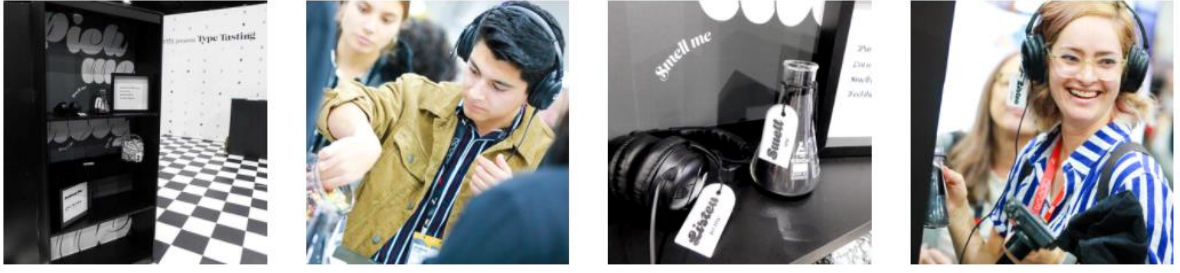
**Görsel 3.33.** Adobe Fonts Type Tasting Station 2: “Energising” “Enerji Veren”



**Görsel 3.34.** Adobe Fonts Type Tasting Station 3: “Intriguing” “İlgi Çekici”



**Görsel 3.35.** Adobe Fonts Type Tasting Station 4: “Natural” “Doğal”



**Görsel 3.36.** Adobe Fonts Type Tasting Station 5: “indulgent” “hoşgörülü”



**Görsel 3.37.** Adobe Fonts Type Tasting, “yaratıcı bir egzersiz olarak yazı tipi/ruh hali verisi toplama alanı”

Hyndman’ın Type Tasting Lab (Yazı Tipi Tadım Laboratuvar)’ı katılımcılarına, web sayfasını ziyaret eden, kitaplarını okuyan ve hatta online deneylerine katılanlara tipografinin bugün öngörülen, fark edilen ve bilinenden çok daha fazlası olduğunu, etki alanının düşündüğümüzden büyük ve önemli olduğunu kanıtlar niteliktedir. Sarah Hyndman yaptığı çalışmalar sonucunda özelde fontlar genel çerçevede tipografi ile duygular arasında güçlü bir bağlantı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Oluşturduğu deneysel oyun alanında fontlar ve tipografi ile çeşitli oyunlar oynayarak sonuçlarını yazdığı kitaplar, katıldığı konferans ve çeşitli programlarda cömertçe paylaşmaktadır.

### **3.6. Deneysel Tipografi Alanında Yaratıcı Tasarımlar Üreten Tasarımcılar**

Martin Heidegger’in “Hayat bir hikayedir ve bir insanı sevmek, onun hikayesini sevmektir” sözünden hareketle bu çalışmaya dahil edilmiş, tasarımları incelenmiş, sözleri alıntılanmış, fikir ve görüşlerinden faydalanılmış bilim adamı, filozof, yazar ve tasarımcıların yalnızca araştırma konusu bağlamında seçilmemiş aynı zamanda araştırmacının zihninde yeni bağlantılar oluşturdukları ve hayal dünyasını besledikleri için de seçilmiştir.

Araştırma kapsamında özgeçmişleri, tasarıma, grafik tasarıma yaklaşımları ve tasarımları incelenen grafik tasarımcı/sanatçı/deneycilerin bazı ortak özellikleri olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmanın bu bölümünde incelenen tasarımcılar;

- Sanatta/tasarımda bireysel/özgün bir yol bulmuşlardır.
- Meraklı, şeyler konusunda neden-sonuç ilişkisi kuran, yeni bağlantılar kurmayı ve şeyleri çok yönlü kullanmayı seven bireylerdir.
- Deneye açık, üretmeye istekli ve farklılık peşinde koşan yapıları, ufuk açan çalışmaları, tasarımcı ve tasarımcı adaylarına ilham veren niteliktedir.
- Bu araştırmada yer verilen yaratıcı tasarım deneyleri ve katmanlar oluşturmada faydalanılabilecek yöntemler, deneysel üretim yöntemlerinden bir ya da birkaçından faydalanarak tasarım yapmaktadır.
- Tüm bunların yanı sıra, bu bölüme dahil edilen tasarımcılar genelde grafik tasarım özelde tipografi alanı ile ilgili deneylerini, üretimlerini cömertçe paylaşmakta ve tasarımlarını, üretim süreçlerini birer kitaba dönüştürerek dünyada tipografi alanına katkıda bulunmaktadır.
- Araştırmaya dahil edilen tasarımcılar, kendileri tarafından kaleme alınan kitap ve makaleler dışında, alanda yazılan makale ve kitaplarda yer almışlardır. Bu doğrultuda grafik tasarım, tipografi, deneysel tipografi alanlarına yön vermektedirler.

### **3.6.1. Marian Bantjes**

Bantjes, uluslararası çalışan tasarımcı, tipograf, illüstratör ve yazardır. Alliance Graphique Internationale (AGI) üyesi olan Kanadalı grafik tasarımcı dünya çapında düzenlenen konferans ve etkinliklerde çalışmalarını anlatmaktadır. Onun tasarımı, sanatı zamanın, teknolojinin sınırlarının ötesindedir. Zengin doku ve süslemeleri, detaylı, sevimli net vektörel çizimleri, aşırı detaylı el işleriyle bilinmektedir. Tasarımcının çalışmaları organik ve akışkan bir yapıya sahiptir. Çalışmaları tecrübeli tasarımcılardan genç öğrencilere geniş bir kitleye hitap etmekte ve tipografların ilgisini çeken kombinasyonlardan oluşmaktadır.

Marian Bantjes, 2010 yılında yayımlanan “I Wonder” adlı kitabını hem yazmış hem de görselleştirmiştir. Kitap; gizemli, düşündürücü ve eğlencelidir. Söz ve imgenin

birlikteliğinin mükemmel bir sunumu niteliğindedir. Tasarımcı kitabın içeriğini görselleştirirken deneysel tipografi ile çözümler üretmiş makarna, çiçek taç yaprakları gibi gündelik yaşamın nesnelere bu çözümlerin malzemesi olmuştur. Bantjes'i diğer tasarımcılardan ayıran en belirgin özelliği sıradan şeyleri sıra dışı tipografik tasarımlara dönüştürüyor oluşudur. Bantjes'in kitabı diğer birkaç eseri ile New York'taki Cooper-Hewitt Ulusal Tasarım Müzesi'nin daimî koleksiyonunda yer almaktadır.



Görsel 3.38. Marian Bantjes, "I Wonder" Kitabı ve iç sayfalardan görüntüler

Marian Bantjes'in Pretty Pictures kitabının Rick Poyner tarafından yazılan önsözünde Bantjes ile ilgili "(...) tipografik işçilik, kişisel gözlem ve illüstrasyon

yeteneğin birleşimi ile benzersiz bir görsel dil yaratmıştır. Cömert yaklaşımı, detaylara gösterdiği özen ve zekâsı onu kendi kuşağının sanat yönetmenleri, marka ajansları ve öğrenciler arasında en çok aranan grafik tasarımcılarından biri yapmıştır.” denilmektedir. (Bantjes, 2013).

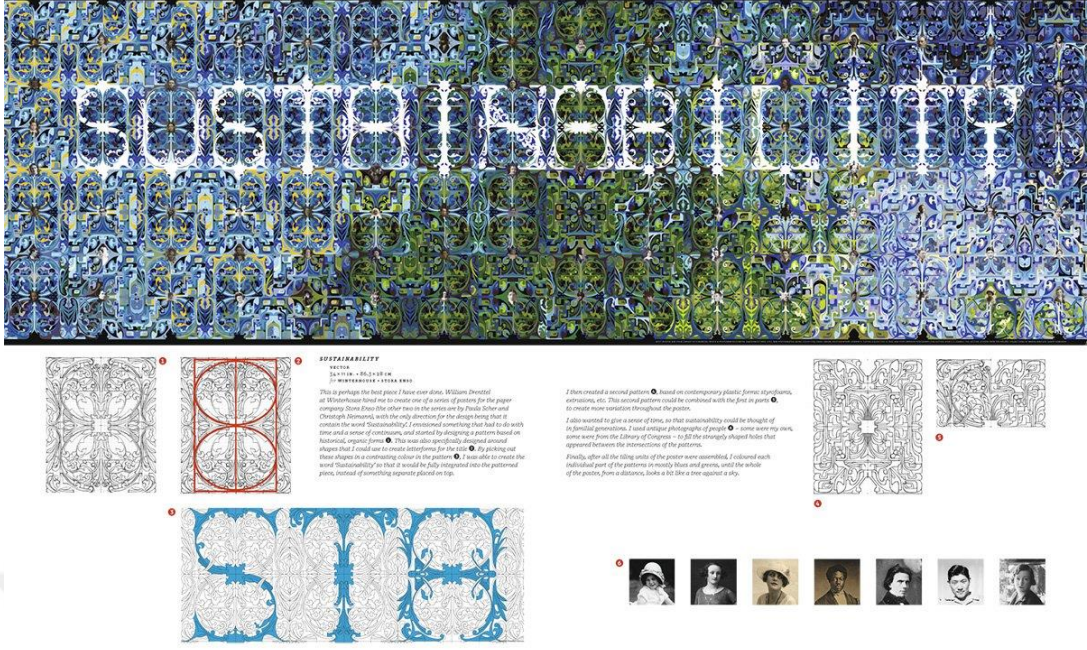
Çalışmalarında zarif detaylar, dokular, dekoratif elemanlar bulunmaktadır. Bireyselliği, kendine özgü ve zamansız tasarım dili uluslararası düzeyde tanınmasını sağlamıştır.

Bantjes’in çalışmalarının çoğu, IDEA (Japonya), Eye (İngiltere), Wallpaper, Creative Review (İngiltere), Azure (Kanada), Communication Arts (ABD), Print (ABD), DPI (Tayvan), Concept (Endonezya), +81 (Japonya), 2+3D (Polonya), Form (Almanya), D2B (Brazilya), Design Indıba (Güney Afrika) ve étapes (Paris) dahil olmak üzere dünya çapında 100’den fazla kitap ve dergide yayımlanmıştır.

Bantjes 2010’da Long Beach, Kaliforniya’daki ünlü TED konferansında “Tasarım Yoluyla Grift Güzellik adlı konuşmasında çalışmaları ve tasarıma bakış açısı hakkında bazı bilgiler vermiştir.

“Ben kişisel hikayesi dönüşümsel olan insanlardan biriyim. Grafik tasarım ve tipografiyle geçirilen 20 senenin ardından, altı yıl önce sevdiğim bir şeyi yaparak geçinmek gibi alçakgönüllü bir amaçla kendimin ve çoğu grafik tasarımcının çalıştığı yöntemden vazgeçip, işimde kişisel bir yaklaşım yakalamanın peşine düştüm. Ama garip bir şey oldu. Garip bir biçimde popüler oldum. Güncel işim sıklıkla ne haltlar döndüğünü kendime sormama sebep olacak kadar insanlarla bağlantı kuruyormuş gibi gözüküyor. Yavaş yavaş anlıyorum ki, yaptığım şeyin çekiciliği ne yaptığımdan ziyade neden yaptığımınla bağlantılı olabilir”

Bantjes konuşmasınının 01:35. dakikasında kendini bir grafik sanatçı olarak tanıttığından ve egonun grafik tasarım içinde yer almaması gerektiğinden, ona göre iş ne kadar ona ait ve kişisel bir çalışma olarak görünürse, iş o kadar başarılı, tatmin edici, ilginç ve kendini satar hale geldiğinden bahsetmektedir. Başkaları tasarımlarda ölçülebilir sonuçlara bakarken Bantjes; “neşelendiriyor mu?”, “hayret veriyor mu?”, “merak uyandırıyor mu?” gibi daha manevi değerlerle ilgilenmektedir ([http-55](http://55)).



**Görsel 3.39.** Marian Bantjes, *Sustainability*, Stora Enso kâğıt şirketi için afiş tasarımı

Marian Bantjes, bir kâğıt şirketi olan Stora Enso için yaptığı “Sustainability (Sürdürülebilirlik)” adlı afişini “şimdiye kadar yaptığı en iyi şeylerden biri” olarak değerlendirmektedir. Afiş, bir sürü arşiv fotoğrafından oluşmaktadır ve aileleri, zamanı ve nesiller boyu bir şeyi korumayı konu almaktadır. Bantjes, “Sustainability (Sürdürülebilirlik)” afişinde olduğu gibi karmaşık bir sistemden farklı, çoğunlukla dekoratif görünen harf formları elde etmektedir. Tasarımcının “Sustainability (Sürdürülebilirlik)” afişini de içeren, kişisel tarihinin bir çıktısı olarak değerlendirilebilecek nitelikte olan kitabı “Marian Bantjes: Pretty Pictures”da tipografik deneylerini, çalışma prensiplerini, samimi ve ufuk açıcı deneyimlerini paylaşmaktadır.

Eğer Bantjes tasarımlarında bireysel/deneysel bir yol kullanmasaydı/keşfetmeseydi, sıradan malzemelerin sıra dışı kullanımlarıyla etkili grafik işler oluşturmasaydı bu tasarımın, tipografik tasarımın ve dünyanın sonu olmazdı; fakat böyle bir yol kullanmış olmasının tasarıma zenginlik, yenilikçi bir bakış açısı ve lezzet getirdiği yadsınamaz bir gerçektir. Marian Bantjes’in, deneye dayanan, şaşırtıcı işleri tasarımcılara farklı olasılıkları ve imkanları gösterir ve deney için onları heyecanlandırır.

### 3.6.2. Andrew Byrom

İngiliz tasarımcı Byrom, gündelik nesnelere üç boyutlu tasarımlar yaparak çeşitli sonuçlar elde etmektedir. Byrom'un tipografik tasarımdaki bu tavrı onu çağdaşlarından ayırmaktadır. Andrew Byrom, fiziksel olarak deneyimlenebilen, iç ve dış mekanla ilişkide olan harf formları üretmektedir; tasarımcının harf formlarına dokunabilir, üzerinde oturup soluklanabilir, raf olarak kullanılabilir, hatta onları uçurabilirsiniz. Tasarımcı bir röportajında "Lütfen bize üç boyutlu tipografi keşfinizin nasıl başladığını anlatır mısınız?" sorusuna aşağıdaki şekilde cevap vermiştir;

"Doğu Londra Üniversitesi'nde tipografi okuyan bir öğrenci olarak, gündelik nesnelere tipografik formlar bulmaya ilgi duymaya başladım. Yara bantları, yol işaretleri, pipet vb. şeyleri inceler ve dijital yazı tipleri için ilham bulurdum. O zamanlar bu yeni formları geleneksel "düz" yazı tipi tasarımına geri getirirdim. Hâlâ her zaman tasarımlarımın iki boyutlu versiyonunu üretiyorum ama yıllar geçtikçe fiziksel nesnelere nihai sonuç olarak görmeye başladım.

İlk atılım, neredeyse yirmi yıl önce ofisimde basit bir sandalyeye dayalı bir yazı tipi tasarladığımda geldi. Dijital yazı tipini oluşturduktan sonra, tasarımı gerçek mobilyalara dönüştürmeye karar verdim. Bir kaynakçıyla iş birliği yaptım ve alfabenin her harfini temsil eden yirmi altı tam boy masa ve sandalye yaptık. Bu proje bana o zamanlar eşsiz hissettiren yeni bir alan açtı." (Butler, 2013).



Görsel 3.40. Andrew Byrom, Letter Box Kites (Harf Kutusu Uçurtmalar)



**Görsel 3.41.** Andrew Byrom, Deborah Sussman, Todd Erlandson and Lara Hoad Sergileme alanı tasarımı

Andrew Byrom, harf formu tasarımında malzemelerin kendisini yönlendirmesine izin vermekte ve bu yolla yeni tipografik formlar keşfetmektedir. Son yıllarda sergileme tasarımı ve çevresel grafik alanında üretimler yapan tasarımcının üç boyutlu tasarımları ile eşzamanlı ürettiği yazı tipleri farklı tasarımcılar tarafından farklı amaçlarla kullanılmaktadır. Byrom, üretimlerinin haftalarca süren sancılı deneyler, düşünceler ve çalışmalar sonucunda ortaya çıktığını vurgulamaktadır. Tasarımcı tipografi ve tipografi ile olan deneysel serüvenini, grafik tasarım konusundaki deneyimlerini “AIGA” (Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü) gibi grafik tasarım ve iletişim tasarımı konusunda profesyonel hizmet veren kuruluşlarca yapılan etkinliklerde paylaşmakta ve üniversitelerin ilgili bölümlerinde dersler vererek deneysel tipografi atölyeleri düzenlemektedir. Andrew Byrom, tasarımda deneyerek üretmenin ve şaşırtıcı sonuçlar elde etmenin heyecanını ve zevkini tatmış biri olarak bu konuda çalışmaya hevesli öğrenci ve profesyonellere ilham vermeye devam etmektedir.

### 3.6.3. Stefan Sagmeister

Sagmeister, 1962 yılında Avusturya’da doğmuş bir tasarımcı, tipograf ve sanat yönetmenidir. Tasarımlarında deneysel yollarla üretmeyi tercih etmekte, alışılmışın

dışında bir tasarım felsefesi benimsemektedir. New York'ta Jessica Walsh'la birlikte Sagmeister&Walsh Inc. adlı bir tasarım firması kurmuş ve çalışmalarını sürdürmektedirler. Tasarımcı iki kez Grammy ödülü ve alanında uluslararası önemli ödüller almış ve defalarca TED konuşmacısı olarak davet edilmiştir. Rolling Stones, the Talking Heads, Lou Reed, ve Guggenheim Müzesi gibi bir çok marka için çalışmıştır. Sagmeister'in çalışmaları New York Philadelphia, Tokyo, Osaka, Seul, Paris, Lozan, Zürih, Viyana, Prag, Köln ve Berlin'de sergilenmiştir. Tipografi ile resimsel dili ustaca harmanlayan deneyci yapısı onu global ölçekte tanınır hale getirmiştir. Tasarımcı hazırladığı projelerde tipografiyi ustaca kullanmakta ve yenilikçi yaklaşımlar sergilemektedir. Sagmeister, başlangıçta bir grafik tasarım projesi olarak başlayan ve otobiyografik belgeye dönüşen "The Happy Film" belgeselini Ben Nabors ve Hilman Curtis'le birlikte yönetmiştir. Sagmeister'in mutluluk üzerine denemeleri kendi üzerinde uyguladığı film 6 yıllık bir dönemi kapsamaktadır. Film deneysel yollarla üretilmiş tipografi örneklerinin bolca bulunduğu etkileyici bir örnektir. Tasarımcı, filmde hazırladığı projelerin neredeyse tamamında olduğu gibi kendini deney ve deneyimin merkezine koyarak süreci ve sürecin kendisi ve psikolojisindeki etkilerini gözlemlemiş ve not tutmuş ve bunları grafik ve tipografik eserlere dönüştürmüştür.



Görsel 3.42. Stefan Sagmeister ve Ben Nabors, Happy Film, Bireysel Bir Grafik Tasarım Deneyi, 2014



**Görsel 3.43.** Stefan Sagmeister ve Ben Nabors, *Happy Film*, *Bireysel Bir Grafik Tasarım Deneyi*, 2014

“Mutluluğu satın almak ve satmak üzerine olan bitmek bilmeyen arayışı, mutluluğu bulduğumuz zamanki uzun sürmeme halini, kısacası mutluluğa dair her çıkmazı anlatan film, mutluluğu formüleştirme arayışını anlatıyor. Kendisini bir tasarım projesine dönüştüren Sagmeister, zihnini eğiterek daha mutlu olmanın mümkün olup olmadığını sorguluyor” (Bengi, 2017).

Stefan Sagmeister, sıra dışı bir tasarımcıdır onu diğer tasarımcılardan daha görünür ve farklı kılan deneye olan düşkünlüğüdür. Stefan Sagmeister’in çalışmalarının kendine has bir üslubu vardır ve bugüne kadar yaptığı çalışmalardan bazıları tartışılabilir/tartışmalı doğaları nedeniyle ona ün kazandırmıştır. Hazırladığı eserlerden bazıları provakatif olmalarıyla da bilinmektedir. Tasarımcının yaşamında ve iş yaşamında çeşitli ritüelleri bulunmaktadır. “Stefan’ın sabahları her zaman Broadway’deki işine 10 dakikalık bir yürüyüşle başlar ve her gün tıpkı işinde yaptığı gibi farklı bir yol bulmaya çalışır. Yaratıcı süreci onun için önemlidir ve net bir şekilde tanımlanır” (http-56). Tasarımcı bu ritüeller aracılığıyla beyninin çalışma ve üretim sisteminin sınırlarını zorlayarak, yenilikler peşinde koşar. Bu araştırmada da önerildiği gibi tasarlama sürecinin zenginliği ve tasarımda yaratıcı sonuçlar elde edebilmek için çeşitli ritüellerden beslenmek oldukça önemlidir.

Stefan Sagmeister alanında iyi tasarımlar üretirken aynı zamanda bilgi ve tecrübelerini paylaşmak için çeşitli konferanslara ve sergilere katılmakta, yaptığı işin etki alanını da genişletmek amacıyla projelerini kitaplaştırmakta ve alan ile ilgili yazınsal kaynaklara destek vermektedir. “Made You Look (2001), Things I Have Learned in My Life So Far (2008), The Happy Film Pitbook (2012), Beauty Book (2018), Now is Better (2023) kitapları Sagmeister’in proje ve alan ile ilgili kitaplarındandır.



**Görsel 3.44.** *Stefan Sagmeister, Banana Wall/Muz Duvarı, 2008*

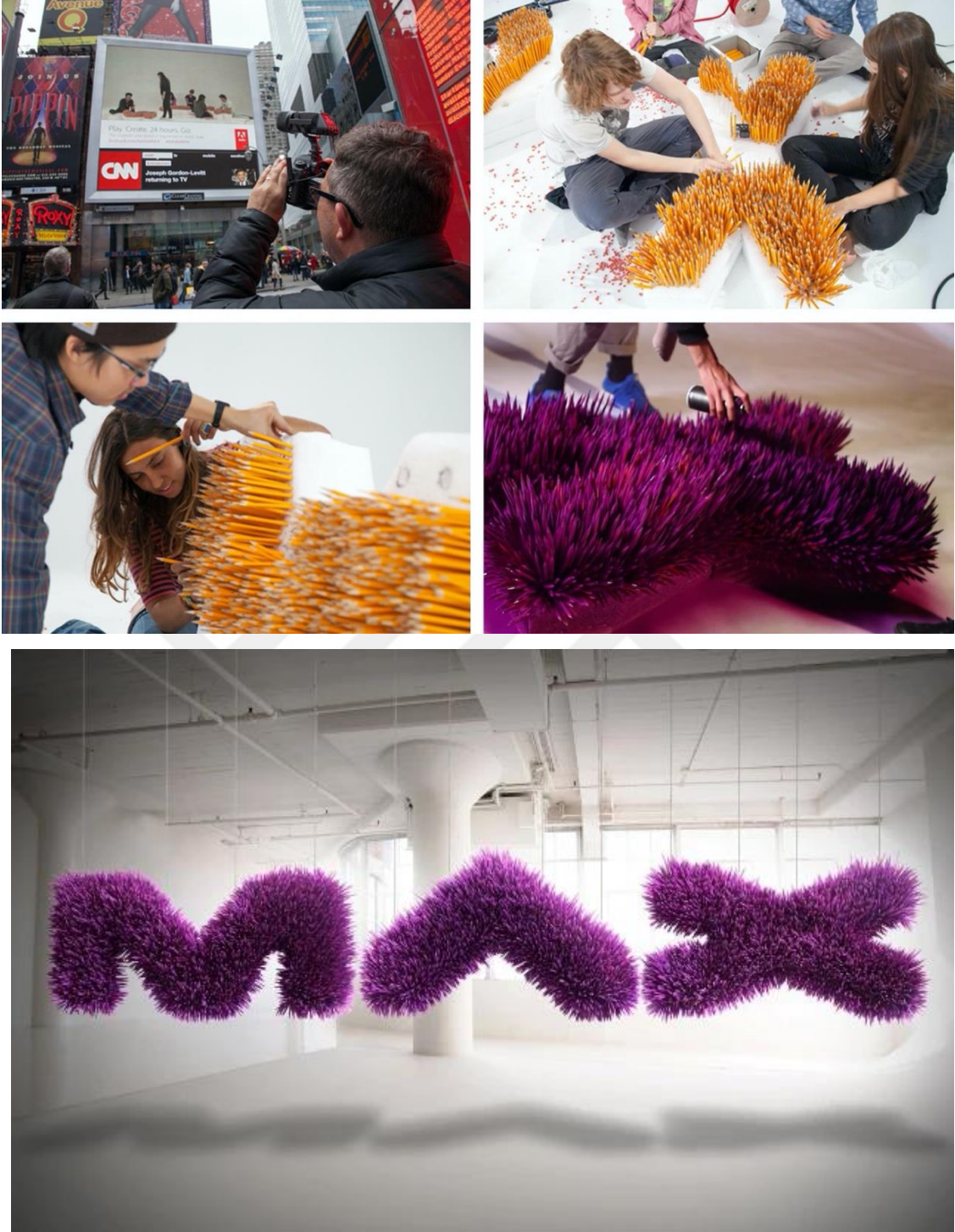
Sagmeister tarafından hazırlanan enstalasyonlardan biri olan “Banana Wall/Muz Duvarı” 2008 yılında New York'ta “Deitch Projects Sergisi”nde 10.000 muzun kullanımıyla hazırlanmıştır. Sarı muzların arasına yerleştirilen yeşil muzlarla “Özgüven güzel sonuçlar verir” tipografisi yerleştirilmiştir. Zamanla yeşil muzlar sararmış önce tipografik ifade kaybolmaya başlamış ardından arka plan için kullanılan sarı muzlar olgunlaşarak karardığında ise tipografi yeniden ortaya çıkmış, tüm muzların kararmasıyla tamamen kaybolmuştur (http-57). Çalışma yaşayan, organik yapıda ve sürece dayalı bir çalışma olarak kurgulanmıştır, kurgudaki tipografi ile anlam muzların dönüşümü ile örtüşmektedir. Tasarımcının bu çalışması grafik tasarımın kavramsal sanatla iç içe geçtiği noktada durmakta ve deneysel bir üretim niteliği taşımaktadır.

#### **3.6.4. Jessica Walsh**

Amerikalı grafik tasarımcı Walsh, Stefan Sagmeister ile “Sagmeister&Walsh Stüdyo”nun kurucularındandır. Grafik tasarım ve tipografi alanında, iş ortağı Stephan

Sagmeister ile birlikte oldukça başarılı tasarımlar yapmışlardır. Jessica Walsh, bireysel projeleri ve ticari işlerini &Walsh adı altında yürütmektedir. Tasarımcının yaratıcı yönetmenliğini ve tasarımlarını yalnızca kendisinin üstlendiği projeler oldukça etkileyicidir. Tasarımlarında duygu ve düşünceleri yansıtmada özgür bir tavır takınan tasarımcı çağdaş sanata yaklaşan bir tutum sergilemektedir. Walsh'un tasarım serüvenine çeşitli malzemeler eşlik etmekte, tasarımcı sürecini önemsemekte ve deneysel üretim biçimini benimsemektedir. Tasarımcının Timothy Goodman ile iş birliği yaparak oluşturduğu “40 Days of Dating-40 Günlük Flört” adında bir kitapları bulunmaktadır. Kitap yazarların arkadaşlık-buluşma deneyimlerinin detaylarına odaklanmaktadır. Kişisel hikayeler, fotoğraflar, mesaj ve video kesitleri tipografik kurgular ve çeşitli sayfa düzenleriyle alıcıya aktarılmıştır. Projenin web sayfasında özellikle tipografik kurgulardan oluşan “40 Days of Dating-40 Günlük Flört” deneyimi hakkında kurallar ve detaylar bulunmaktadır ([http-58](http://www.40daysofdating.com)).

Aşağıda görselleri yer alan proje Sagmeister&Walsh Stüdyonun Adobe MAX tipografisini ve Creative Cloud logosunu yeniden yorumladıkları sürece aittir. Bir stüdyoda 24 saatte neler yapabileceklerini merak eden tasarım ekibi MAX logosunu yüzlerce kalemle strator harf şablonlarına yapıştırarak üç boyutlu etkileyici bir tasarım oluşturmuşlardır. MAX logosunun tasarım süreci Times Square meydanında reklam panosundan canlı olarak yayınlanmıştır. Oldukça başarılı ve tercih edilen bir tasarım stüdyosu olan Sagmeister&Walsh'ın tasarım çözümlerinin çoğunlukla tipografi odaklı olduğu ve projelerde kullandıkları harf formlarını daima kendileri ürettikleri, tasarladıkları görülmüştür. Markalama, reklam, ambalaj ve diğer yaratıcı alanlarda özgün harf formlarını ustalıkla kullandıkları ve deneysel olanı daima kucaklayan bir yaklaşım sergiledikleri görülmüştür (Strizver, 2016).



**Görsel 3.45.** *Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh Stüdyosu tarafından hazırlanan Adobe Max Logosu*



**Görsel 3.46.** “Make Your Own Rules” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014



**Görsel 3.47.** “Yes!” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014



**Görsel 3.48.** “So It Goes Rules” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014



**Görsel 3.49.** “Go Go Go” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014

Aizone projesi, Jessica Walsh’un yaratıcı yönetmenliği ve tasarımını üstlendiği projelerdendir. Aizone çağdaş kıyafetler satan bir markadır, markanın reklam kampanyası için insanların marka ve mağaza hakkında konuşmalarını sağlayacak, ilgi çekici bir

kampanya çekimi gerçekleştirilmiştir. Tasarımlarında tipografinin başrolde olduğu Walsh “Aizone” kampanyası için de tipografiyi aktif kullanmıştır. Detayları ve tasarımları belirlenen projenin uygulanma aşaması stüdyo ortamında mankenlerin yüzlerinin tek tek boyanması ve fotoğraflanması ile gerçekleştirilmiştir. Kampanyanın tipografisi markanın ruhunu yansıtan enerjik söylemlerden oluşmaktadır. Walsh, bedeni anlatı yüzeyi olarak kullanmış, beden-tipografi-renk faktörlerini bir arada kullanarak duyguyu estetik biçimde yansıtmayı başarmıştır. Walsh tarafından yönetilen bu reklam kampanyası yıllara yayılmış ve oldukça başarılı olmuştur.

### **3.6.5. Selçuk Öziş**

Selçuk Öziş, işlerinde doğrusal bir yolu tercih etmeyen, tasarımcı ve akademisyendir. Lisans eğitimini Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünde tamamlamış, ardından University of the Arts London’da eğitime devam etmiş, London College of Communication’da yüksek lisansını tamamlamıştır. Yurtdışı eğitim sürecinde tipografi ve deneysel tipografi eğitimleri alan tasarımcı bu alanda tasarımlar üretmektedir. Tasarımcı uluslararası yarışmalarda ödüller almış, tasarımları çeşitli sergi, koleksiyon, yayın ve müzelerde yer almıştır. Tipografi ve tasarım ile ilgili çeşitli etkinlikler konuşmacı olarak katılmakta ve deneysel tipografi atölyeleri düzenlemektedir.

Tasarımcının “Objectify- Nesneleştir” projesi bir kıyafet askısından yola çıkılarak hazırlanmıştır. Tasarımcı kıyafet askısının formunda harf formuna karşılık gelen alanları kesmiş ve onları birleştirerek bir yazı tipi oluşturmuştur. Selçuk Öziş, bu projesinde, günlük yaşamdan basit nesnelerin harf formlarını üretmede kullanabileceğini ve oldukça etkili sonuçlar elde edebileceğini göstermiştir.



Görsel 3.50. Selçuk Öziş, "Objectify" Deneysel Yazı Tipi

Selçuk Öziş, şair Nazım Hikmet'in "Davet" adlı şiirinin "Yaşamak bir ağaç gibi tek ve hür ve bir orman gibi kardeşçesine, bu hasret bizim..." dizelerini bir ağacın en küçük

birimlerinden olan yaprakları kullanarak oluşturduğu harf formlarıyla tasarlamıştır. Öziş, şiirin anlam bütünlüğüyle uyumlu bir şekilde tasarım organizasyonunu hazırlamıştır; “alone and free-tek ve hür” kelimelerini bir ağaç gibi sunarken “brotherhood- kardeşlik” kelimesinde bulunan her bir harfi ormanda bulunan ağaçlar gibi düzenlemiştir. Kompozisyonda yer alan ve şiirin anlamı ile örtüşür nitelikte kurgulanan harf formlarının tasarım yüzeyindeki gölgeleri anlamın derinleşmesine katkıda bulunurken çalışmanın estetik değerini de arttırmıştır. Tasarımcının seçtiği özenli ve estetik üretme biçimi şiirin duygusunu izleyiciye geçirebilme konusunda oldukça başarılıdır.



**Görsel 3.51.** Selçuk Öziş, Nazım Hikmet “Davet Şiiri” Deneysel Tipografi Uygulaması

### 3.6.6. Paula Scher

Paula Scher, dünyanın en etkili grafik tasarımcılarından biri olarak kabul edilmektedir; ortağı olduğu Pentagram New York ofisinde çalışmakta ve Amerikan markaların kimliklerini yenileyerek, çağdaş akılda kalıcı ve ikonik görüntüler oluşturarak grafik tasarım kültürüne katkıda bulunmaktadır. Tasarımcının tipografiye olan eklektik yaklaşımının (farklı felsefe ve sanat yaklaşımlarından alınan sistemlerin yeni bir sistem içinde kullanılması) mesleki başarısında rolü büyüktür. Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü'nün (AIGA) ve Type Directors Club (TDC) gibi grafik tasarım ve tipografiye yön veren iki büyük kuruluş başta olmak üzere birçok kurum, kuruluş müze vd. tarafından ödüllendirilmiştir. Tasarımcı “Make It Bigger” (2002), “MAPS” (2011) ve “25 Years at the Public: A Love Story” (2020) kitaplarının yazarıdır. Tasarımcının ticari işlerinin yanı sıra kendi dünya görüşünü resmettiği dev tipografik haritaları bulunmaktadır; bu tipografik haritalar herhangi bir görüntüye ya da ölçeğe dayanmaksızın tasarımcı tarafından oluşturulmuştur. Paula Scher, 1990'larda dünyanın, kıtaların, ülkelerin, adaların, okyanusların, şehirlerin, sokakların ve mahallelerin renkli tipografik haritalarını çizmeye başlamıştır. Scher, tipografik haritalarını oldukça büyük ölçülerde çalışmıştır, geleneksel boyama yöntemiyle hazırlanan bu haritalar yer adlarının yanında bölgenin

geleneksel ve kültürel katmanlarına dair bilgiler de barındırmaktadır. Scher, toplam 39 resim, çizim ve enstalasyonlardan oluşan tipografik haritalarını “MAPS” adlı kitabında okuyucuya sunmuştur. Kitap, Scher'in 1950'lerde ABD Jeoloji Servisi için hava fotoğrafçılığı üzerine çalışan ve ona haritaların hiçbir zaman tam olarak doğru olmadığını öğreten bir fotogrametrik mühendisi olan babası hakkında yazdığı bir makale ile başlamaktadır (http-59). Dijital çağda elle yapılmış büyük ölçekli tipografik haritalar, şaşırtıcı ve ili çekicidir. Tasarımcının dünyayı görmenin bireysel yollarını araştırdığı bu projeler büyük ölçekli enstalasyonlarla genişletilmiş ve büyütülmüştür. Paula Scher, bu enstalasyonlardan birini mezun olduğu Tyler Sanat Okulu'ndaki öğrencilerle iş birliği içinde çalışmış, haritalara kendi bireysel dünya görüşlerini eklemelerini de istemiştir. Bu enstalasyon, Scher ve 154 katılımcı tarafından oluşturulan ve okulun 2.100 metrekarelik galerisi Temple Contemporary'nin duvarlarını ve zeminini kaplayan elle boyanmış bir haritada şehri ve çevresini ayrıntılarıyla anlatan büyük ölçekli bir enstalasyondur (http-60). Tipografik haritayla kaplanmış bir mekânda gezinme imkânı bulmak, coğrafi olarak doğru olmamasına rağmen yaklaşık doğrular sunan tasarlanmış bir haritada ait olduğu yeri, bölgeyi bulmak, tipografiye ve haritalara dair farklı bir deneyim sunmaktadır.



**Görsel 3.52.** Paula Scher ve Tyler Sanat Okulu öğrencileri ile hazırlanmış “Philadelphia Haritası” Enstalasyonu



Görsel 3.53. Paula Scher ve Tipografik Harita “MAP Projesi”

Yukarıda yer alan görsel Paula Scher’in tipografik haritalar serisinden bir resimdir. Scher’in “MAPS-Haritalar” projesi diğer grafik tasarım çalışmaları kadar popüler olmuş ve ilgi görmüştür. Bu projenin ortaya çıkmasında yeryüzündeki tüm haritaların yanlış olduğunu öğreten babasının payı büyüktür. Şüphesiz ki bu projeler tipografide yeni perspektifler sunmakta, tasarımcı/tasarımcı adayları için öngörü sağlayarak, ilham kaynağı oluşturmaktadır. Tipografi/deneysel tipografi günümüzde sanatın tüm biçimlerine entegre olmaktadır.

### 3.6.7. Oded Ezer

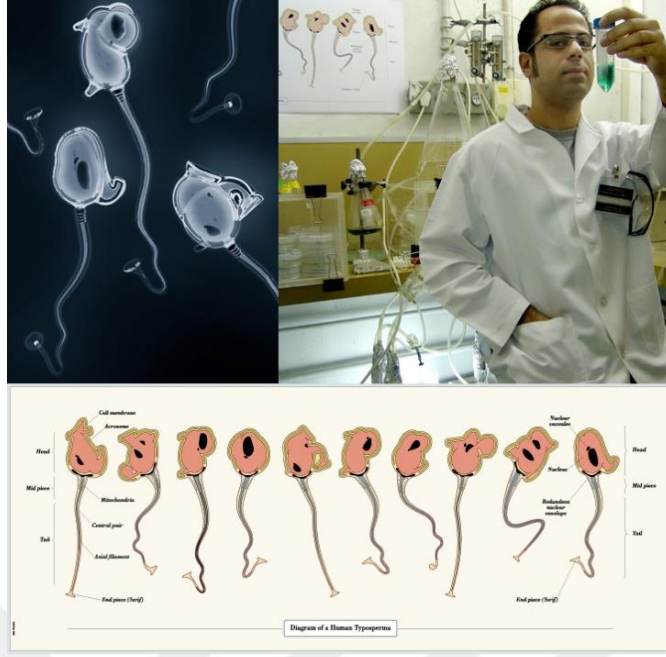
Oded Ezer, yazı tipi tasarımcısı, kavramsal tipograf ve tasarım eğitimcisidir. Tasarımcı İsrail-Tel Aviv’de yaşamakta, bilim, antropoloji, din, tarih, sosyoloji, politika, yazı sistemleri gibi konularda görsel içerikler ve yorumlamalar üretmektedir. Oded Ezer Typography stüdyosunda yazı tipi tasarımları ve tipografi projeleri üretmektedir, “Biotypography, Typosperma, Typoplastic Surgeries” bu projelerden bazılarıdır. Oded Ezer, tipografiyi yaşamının en değerli parçalarından biri olarak görmekte ve sürekli tipografik oyunlar oynamakta, deneyler yapmaktadır. Ezer’in tipografik oyunları tipografik enstalasyonlar, tipografik heykeller, tipografi performansları, deneysel ve ticari yazı tipi tasarımlarından oluşmaktadır. Tasarımcı tipografik kurgu projeleriyle tanınmakta, şaşırtıcı, esrarengiz tasarımlar yapmakta, tipografi kavramını dönüştüren sıra dışı tasarımlarla öne çıkmaktadır. Ezer yaşamındaki en değerli aktiviteyi şöyle tanımlamaktadır:

“Oyun, benim için hayatın esasıdır. Oynama yeteneğimi kaybedersem büyük ihtimalle ölürüm. Tipografik denemelerimin ilk amacı eğlenmektir. Tecrübe etmek, benim için, bir oyunu 6 yaşındaki bir çocuğun ciddiyetiyle oynayabilmektir. Yaptığım şeylerin eğlenceli olduğunu hissettiğim an çoğunlukla kendimi yeni ve beklenmedik şeylerle şaşırtırım. Bütün bunların arkasındaki gizli amaç, tipografik çalışmaları, sözcük ve harfleri ele alırken yeni ve taze fikirler bulabilmektir (http-61).”

Oded Ezer, tipografinin kendisini özgür hissettirdiğini ve ona yeni deneyim alanları açtığını belirtmektedir. Tasarımcının disiplinler arası beslenme ve üretme pratiği, tipografi deney alanını genişletmektedir.



**Görsel 3.54.** Oded Ezer, 2005, 2006, “Biyotipografi” projesinden görüntüler

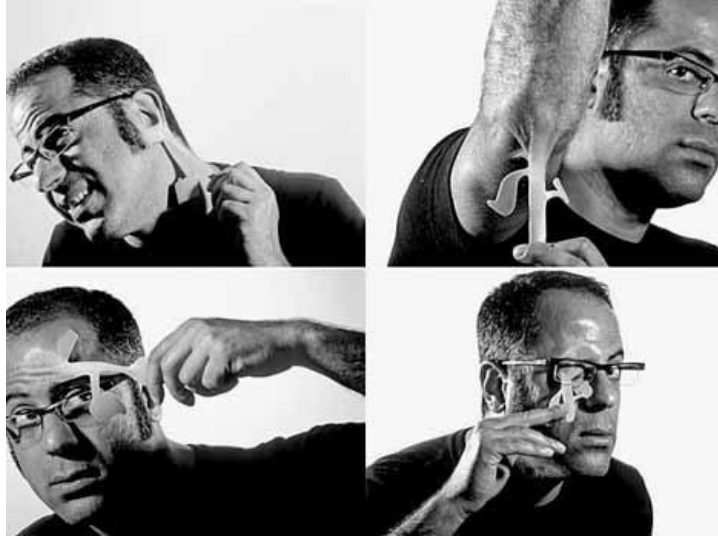


**Görsel 3.55.** Oded Ezer, 2006 ,2007 “Tyosperma” projesinden görüntüler

Yukarıda görüntüleri yer alan Biotypography projesi; tipografi, bedenle, bedensel şekil değişimleriyle ve klonlamayla ilgilidir. Ezer, karıncaların DNA'larına yaptığı hayali biyoteknolojik müdahale ile harf ve organizma birleşiminden oluşan hibrit varlıklara dönüştürmüştür. Yarı karınca yarı harf görünümlü bu varlıklar tipografi, biyoloji, kültür, organik ve teknolojik ilişkilerin karışımıdır. Tyosperma projesinde ise tasarımcı, yarı insan yarı harf yeni bir tür oluşturmak istemiştir. Tasarımcı tarafından oluşturulan bu yeni tür DNA'larına tipografik bilgiler yerleştirilen klonlanmış spermlerdir. Tasarımcı tipografinin geleceği ile ilgili sürekli hayaller kuran ve bu alternatif gelecek önerilerine izleyiciyi de dahil eden bir yaklaşım sergilemektedir. Ezer tipografi konusunda yaptığı deneyler sebebiyle “mad type scientist -çılgın yazı bilim adamı” olarak anılmaktadır. Deneysel tipografi çalışmalarının genellikle biyoteknolojideki gelişmelerden esinlenmiş olması tasarımcının bu lakapla anılmasına sebep olmuştur. Ezer, kendi dili olan “İbranice” ile deneysel tipografi alanındaki çalışmalarını ve yazı tipi tasarımlarını gerçekleştirmektedir. Ezer'in tipografi çalışmaları incelendiğinde tipografiyi doğrusal anlatımın nesnesi dolaylı ve zengin bir anlatımın öznesi olarak kullandığı görülür.

“(…) Oded Ezer için kadim İbrani harflerine eğilmek oldukça ilginç sonuçları karşısına çıkarıyordu. Harflerle oynamak hem köklü Musevi kültürünün içine dalmak, hem de 1948'de yeniden ele alınan ve tasarlanmış özelliklerle dolu modern İbranice'yi anlamaktı. Bu bağlamda Ezer'in yazıyı eksen alan üretimi, yazılmış geçmişten öte yazıyla resmedilen bir kültürün arkeolojisine eğilmektir. Nitekim Oded Ezer'ın üretiminde ağırlıklı olarak İbrani





**Görsel 3.57.** Oded Ezer, “Typoplastic Surgeries - Tipoplastik Ameliyatlar” Projesinden Görüntüler

Oded Ezer, tipografik deneylerinde tasarımın, tipografinin sınırlarını bulanıklaştıran ve tüm kuralları esneten bir tavır sergilemekte kendisini de deneylerinin somut bir parçası, tasarımlarının anlatı yüzeyi olarak tercih edebilmektedir. Tasarımcı, “Typoplastic Surgeries - Tipoplastik Ameliyatlar” projesinde tipoplastik ameliyatların olasılıkları konusunda kafa yoran sanatçı başı ve vücudunun çeşitli bölgelerine yapıştırdığı harflerle tipografiyi deneyimlemiştir. Ezer, tipografiyi kültürün ve insanlığın en değerli varlığı olarak görmektedir. Tasarımcının çalışmaları dünyanın çeşitli yerlerinde sergilenmekte ve çalışmaları MoMA, İsrail Sanat Müzesi, Londra Victoria ve Albert Müzesi, Zürih Tasarım Müzesi gibi seçkin müzelerin koleksiyonlarında yer almaktadır.

### **3.6.8. Peter Bi'lak**

Peter Bi'lak tasarımın olanakları hakkında dünya çapında yazılar yazan ve dersler veren, çağdaş grafik tasarımın, tipografinin ve tipografide deneysel çalışmaların gelişimine katkıda bulunan multidisipliner bir tasarımcıdır. Yazı tipi tasarımı, lisanslama, tipografi, markalaşma konularında hizmetler veren Typotheque'i kurmuştur. Eye, Emigre, Abitare, Items, Financial Times Magazine, Print gibi grafik tasarım, tasarım ve mimarlık dergilerinde tasarım, yazı tipi tasarımı, tipografi ve deneysel tipografi hakkında makaleler yazmıştır.

(...) ufuk açıcı bir sanat ve kültür dergisi olan Dot Dot Dot'u ve ayrıca beklenmedik bir yaratıcılık dergisi olan Works That Work'ü kurmuştur. Bu sadece tasarımın tanımını

geniřletmekle kalmamıř, aynı zamanda bağımsız süreli yayımlar için yeni alıřma modelleri getirmiřtir. Yazı tiplerini keřfetmenin ve lisanslamanın yeni bir yolu olan Fontstand'ın yanı sıra modern ve otantik Arapa yazı karakterlerinin geliřtirilmesine odaklanan bir řirket olan TPTQ Arabic'in kurucu ortağı olmuřtur. Koreograf Lukáš Timulak ile uzun süredir devam eden iř birliğı, disiplinler arası sanatsal iř birliğı için bir temel olan Make Move Think'in kurulmasına yol amıřtır (<http-62>).

Bil'ak, festival, konferans, sergi gibi etkinliklerde yaratıcılık, tipografi, yazı tipi tasarımı, teknoloji, kltr ve dil gibi alanlarda konuřmalar yapmaktadır. Tasarımcı bunu iřinin nemli bir parası olarak grmektedir (<http-63>).



**Grsel 3.58.** Peter Bi'lak, "Q Project-Q Projesi" Latin Alfabesi Majiskl-Byk Harf izim řablonu 1,2,3

Peter Bi'lak tarafından tasarlanan “Q Project-Q Projesi” tıpkı bir oyun gibi örtük kurallar üzerine inşa edilmiş açık uçlu bir sistem olarak tasarlanmıştır. Bil'ak, Q Projesi ile standart bir yazı tipi oluşturmanın ötesine geçmeyi amaçlamış tıpkı oyun eyleminde olduğu gibi bu projenin bir keşif ve yaratıcılık alanı oluşturacağını düşünmüştür. Bi'lak'ın hazırladığı bu 3 farklı majiskül/büyük harf çizim şablonu otuzdan fazla harf kombinasyonu üretmenizi sağlamaktadır. Daha fazlasını üretmek ve keşfetmek ise bunu deneyimleyerek mümkündür. Q Projesi Harf Çizim Şablonu 1,2,3, yaratıcılık ve hayal gücünü besleyen bir tasarlama oyununun rehberi gibi görülebilir. Bu oyundaki deneyimleriniz sonucu bazı harfler elde etmeniz mümkün olacaktır.

Peter Bi'lak “The Importance of Play-Oyunun Önemi” adlı makalesinde: “Fayda ve performansın yönlendirdiği dünyada, tamamen planlanmamış, sistemin izin vermeyi umduğu ancak garanti edemediği bir şeyi keşfetmeye izin veren açık uçlu tipografik oyun sistemine yer var mı?” sorusunu sorarak fayda anlayışı ve pazarlama durumu düşünülmeden üretilmiş, eğlencenin düşünüldüğü, yaratıcılık alanı sunan, hayal gücünü önemseyen deneysel tipografi projeleri üzerinden konuyu örneklerle anlatır (Bil'ak, 2020).

Bi'lak 'a göre “Günümüz dünyasında, tasarımın büyük bir kısmı giderek artan bir şekilde metrikler ve fayda tarafından yönlendirilmektedir” (Bil'ak, 2020). Fayda anlayışı, hızlı üretim ve tüketim sistemleri eğlenme, keşif, hayal kurma gibi özel duyguları görmezden gelen bir sistemdir. Bu sebeple (...) kültür "neyin işe yaradığı" baskısına uydukça ve tasarım orijinallikten çok fayda, hayal gücü veya eğlenceden çok öngörülebilirlik egzersizi haline geldikçe yazı tipleri bile giderek daha fazla birbirine benzemektedir. Söz konusu benzerliğin önüne geçebilmek bu konuda yapılacak olan deneylerle, süreç odaklı ilerleyen tasarım serüvenleri ile mümkün olabilecektir (Bil'ak, 2020).

### **3.6.9. Sean Freemann**

Sean Freemann'ın kelimelere ve güzel görüntülere olan sevgisi onu bu ikisinin uyumunu keşfetmeye sevk etmiştir. Eve Steben ile kurdukları THERE IS STUDIO'da sanat yönetmenliği yapmakta, yaratıcı tipografi, illüstrasyon, fotoğraf alanlarında tasarım ve sanat deneyleri yaparak üretmektedir. Freemann ve Steben birlikte çeşitli müşteriler için tasarladıkları çalışmalarla ödüller almışlar, tasarımları çok sayıda kitaplarda ve dergilerde yayınlanmıştır. Çalışmalarını deney yoluyla üretmeyi tercih eden

tasarımcıların üretimleri güçlü ve benzersiz yanlarıyla öne çıkmaktadır. Freemann, The Atlantic için “DEA Ajanlarının Meksika'nın uyuşturucu kartellerine yönelik baskıları ve El Chapo imparatorluğunun yükselişini konu alan özel bir filmin açılışı olarak” ([http-64](http://64)) tozlu ve yasadışı görünümlü bir başlık/manşet hazırlamıştır. Hazırladığı çalışmanın üretim aşamalarını paylaşan tasarımcı içeriğe uygun olarak uyuşturucu ile yazılmış gibi görünen organik, duyu geçirgen, yazı ve imajın iç içe geçtiği başarılı bir tipografik kurgu oluşturmuştur. Uyuşturucu ticareti gibi karanlık bir konuyu ele alan tasarımda arka plan renginin siyah olarak seçilmesi tesadüfi değildir.



Görsel 3.59. Sean Freemann, “Unfinished Business” The Atlantic, 2016



**Görsel 3.60.** Sean Freemann, “The Decemberists” 2011

Sean Freemann’ın “The Decemberist/Aralıkçılar” müzik grubu için tasarladığı çalışmada dallar inceliyor kalınlaşarak organik biçimde harf formlarını oluşturmuştur. Freeman söz konusu tasarımın açıklamasında harflerin tıpkı bu dal üzerinde büyümüş gibi görünmelerini istediğini belirtmiştir. Freemann’ın “The Decemberist/Aralıkçılar” için hazırladığı tipografik düzen deney yoluyla elde edilmiştir.



**Görsel 3.61.** Sean Freemann, “Pain”, 2019

Freemann’ın bir diğer çalışması “Pain/Acı”, Erica Hayasaki tarafından hazırlanmış “End Pain Forever/Acıyı Sonsuza Kadar Bitir” adlı bilimsel çalışma için tasarlanmıştır. Acının fizyolojisini anlatabilmek amacıyla harfler iğneler kullanılarak şekillendirilmiştir. Tasarımcının bu çalışması Type Director Club tarafından ödüllendirilmiştir. Freemann’ın tasarımlarına bakıldığında tasarım çözüm yöntemi olarak deneysel tipografiyi tercih ettiği görülmektedir. Freemann bir röportajında bir tasarım felsefesinin ya da metodolojisinin olup olmadığı sorusunu “Hiçbir şey gerçeğin yerine geçemez. Örneğin dışarı çıkıp bir şeyler yapmak, malzemeleri keşfetmek ve daha sonra dijital düzenleme yapmak için dokuları fotoğraflamaktan elde ettiğiniz zenginlik ve mutluluk rakipsizdir” şeklinde yanıtlamıştır (<http-65>).

### **3.6.10. Paul McNeil**

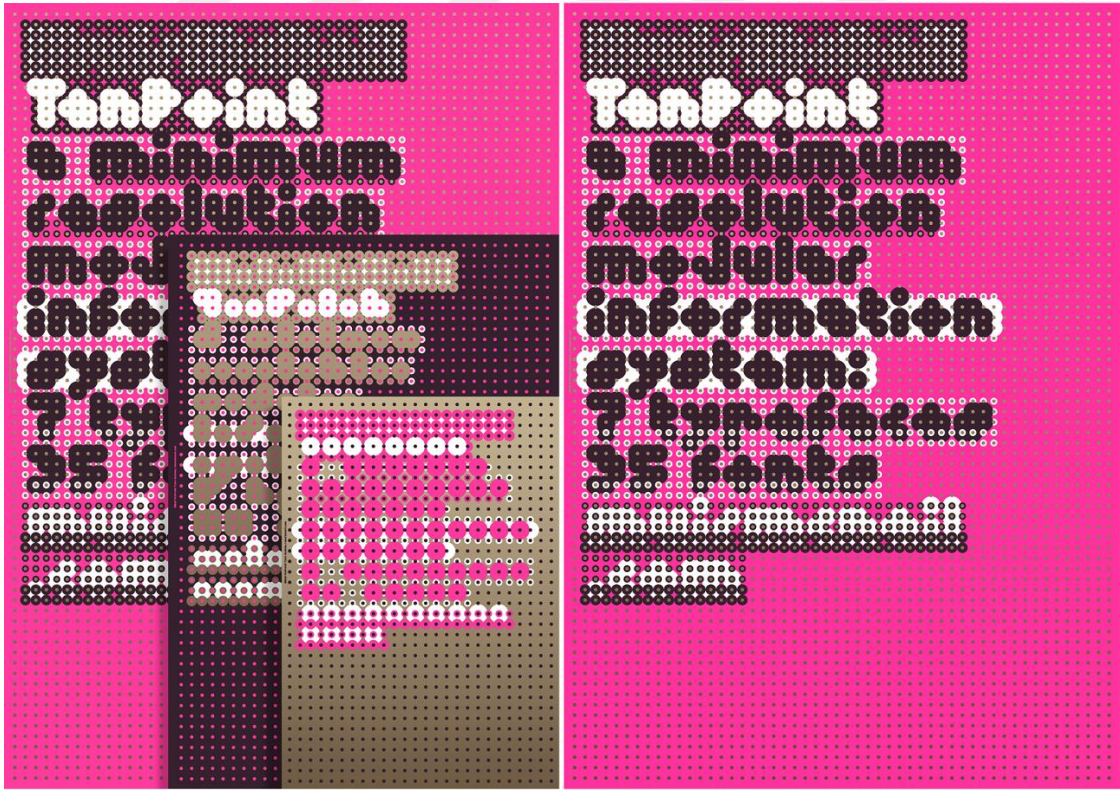
Paul McNeil, tipografik tasarımcı, eğitimci ve yazardır. McNeil’in 1450–2015 yılları arasını kapsayan yazıyüzü tasarımı ile ilgili “The Visual History of Type” adında bir kitabı bulunmaktadır. Kitap, 15. yüzyılın ortalarında hareketli hurufatla birlikte baskının ortaya çıkışından günümüze kadar üretilen önemli yazı tiplerinin kapsamlı ve ayrıntılı bir araştırmasıdır. McNeil 320’den fazla yazıtipinin orijinal görüntülerini, ilk baskılarını kronolojik olarak düzenlemiş ve incelemiştir. “The Visual History of

Type/Yazının Görsel Tarihi” nin araştırma ve hazırlık süreci 7 yıl sürmüştür. Tasarımcı tipografi, grafik tasarım ve hareketli görüntüde sistematik ve algoritmik yöntemler keşfetmeye odaklanan bir stüdyo olan MuirMcNeil’in de kurucu ortağıdır. MuirMcNeil stüdyonun web sayfasında Paul McNeil ve Hamish Muir ortaklığıyla yapılan genellikle modüler yazı sistemine göre tasarlanmış yazı tipleri bulunmaktadır. Web sayfası detaylı bir şekilde incelendiğinde MuirMcNeil stüdyonun yazı tipi tasarımı üzerine geniş kapsamlı denemeler yaptığı görülmektedir ([http-66](http://66)).

Paul McNeil ve Hamish Muir tipografi ve grafik tasarım konusundaki etkileyici birikimlerini MuirMcNeil stüdyo’da özellikle yazı tipi tasarımı alanında geniş kapsamlı deneyler yaparak yenilikçi ve benzersiz bir dil oluşturmak için kullanmaktadır. MuirMcNeil yazı tipi tasarımları geleneksel yazıtiplerinden farklı davranmaktadır. Geleneksel yazı tipleri açık alan/kapalı alan ve pozitif/negatif ilişkilerle tasarlanırken MuirMcNeil deneysel yazı tipleri farklı ilişkiler ve katmanlarla tasarlanmaktadır. MuirMcNeil’in tasarımları, ortaya çıkan harf grupları tipografiye bakış, yaklaşım ve etkileşim biçimimizi sorgulatacak niteliktedir.

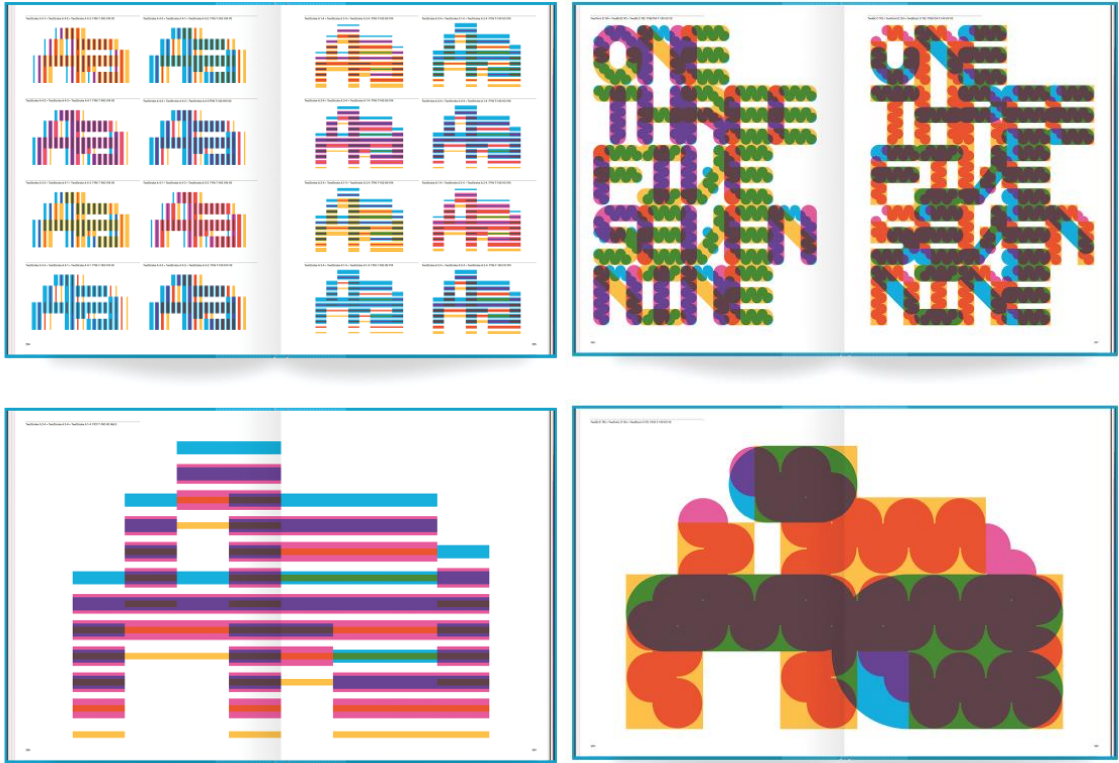
MuirMcNeil’in “TenPoint” yazıtipi, sabit bir ızgara içinde tek bir açık hücrenin (dairesel bir disk) tekrarlarından oluşturulmuş modüler sistemle tasarlanmıştır ([http-67](http://67)). TenPoint noktalarla oluşturulmuş, alfabetik formları aşamalı olarak soyutlayan deneysel bir yazıtipidir. Robert Hetherington Design Observer’da yazdığı “Beyond Words/Kelimelerin Ötesinde” başlıklı yazıda günümüzde yazı tipine yönelik çeşitli beklenti ve tutkuların ortaya çıktığını, TenPoint yazı tipinin harflerin görüntülerini kodlama girişimi olduğunu ifade eder ve TenPoint’i şöyle anlatır:

(...) “TenPoint sisteminin varyasyonlarında ilerledikçe, harflerin biçimleri küçülür ve basitleşir; konturlar karışır ve stilize olurlar. Çok geçmeden harfler okunurluklarını kaybeder ancak toplu olarak kelimeleri oluşturan kombinasyonlar hala okunabilir. TenPoint 01’e ulaştığımızda ise geriye, harflerin bir zamanlar oturduğu yerlerin bulunduğu, noktalardan oluşan bir seri kalır” (Hetherington, 2015).



Görsel 3.62. MuirMcNeil, *Al Afış*, 841 x 594mm TenPoint 05

MuirMcNeil'in "TenPoint" deneysel yazı tipi harfi oluşturan en küçük birim olan "nokta"dan yola çıkılarak tasarlanmıştır. MuirMcNeil bir dizi noktanın çeşitli permütasyonlarıyla ise harf formlarını oluşturmuştur. MuirMcNeil'in yazı tipleri, bir yazı tipinin ne olduğu ve ne yaptığıyla ilgili fikirlerle oynayarak çeşitli deneysel yollarla ortaya çıkmaktadırlar. MuirMcNeil'in diğer deneysel yazı tipi tasarımları web sayfalarında detaylıca incelenebilir. Steven Heller, Printmag'de yayımlanan "A Newer New Typography-Daha Yeni Tipografi" makalesinde "MuirMcNeil, 21. yüzyıl tipografik tasarım çeşitliliği ve dönüşümünün en ileri noktasında kabul edilmektedir" şeklinde yazmıştır (Heller, 2022). Aşağıda yer alan görselde iç sayfaları bulunan MuirMcNeil'in "System Process Form" Kitabı, her çizginin, şeklin, harf formunun ve kelimenin birbirine karşılık gelerek uyum içinde, iş birliği yapacak şekilde tasarlandığı kapsamlı bir geometrik alfabe koleksiyonu olan, "yazı tipi sistemi 2" sistemlerinin ayrıntılı bir incelemesidir. Bu yayın, yalnızca bir yazı tipi kataloğu olmaktan çok görsel iletişimde biçim vermeye yönelik kullanılan analitik yaklaşımların güzelliğinin güçlü bir gösterimidir.



**Görsel 3.63.** MuirMcNeil tarafından tasarlanan ve düzenlenen "System Process Form" Kitabı iç sayfa görsellerinden örnekler

Tasarım kararları ve çarpışmaların yanı sıra sayılar, kurallar, koşullar ve permütasyonlar tarafından yönlendirilen “yazı tipi sistemi 2”, algoritmik aynı zamanda tesadüfe açık, önceden tanımlanmış ve öngörülemeyen özellikleri barındıran, sürekli gelişen hem analog hem de dijital bir çalışma bütünüdür.



#### 4. DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: YARATICI TASARIM DENEYLERİ VE KATMANLAR OLUŞTURMADA FAYDALANILABİLECEK YÖNTEMLER: ÇOK BOYUTLU/ÇOK KATMANLI TASARIMIN ANATOMİSİ

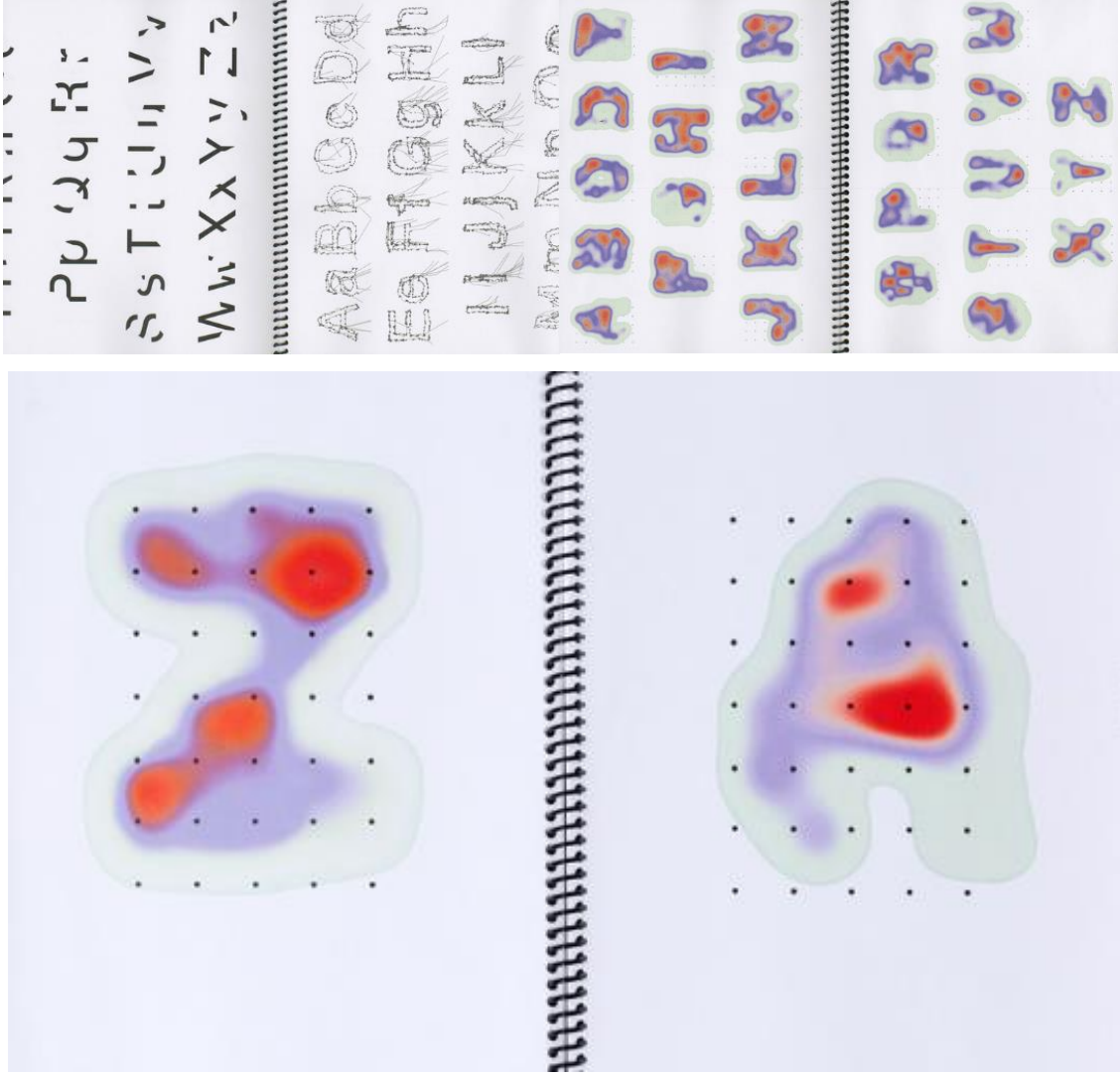
##### 4.1. Kenar Etkisi/Ekoton Yönteminin Kullanımı

*“Fikirlerin çatışmasından hakikat güneşi doğar”*

*Namık Kemal*

Fransızca ‘‘Ekoloji’’ (Çevrebilim) ve Yunanca ‘‘Tonos’’ (Gerginlik) kelimelerinin kaynaştırılmasıyla oluşan Ekoton terimi, koşulları farklı ekolojik sistemlerin karşılaştığı, kenarların (sınırların) birbirine yaklaştığı gerilimli ara geçiş bölgeleri, karşılaşma alanları anlamına gelir (http-68). ‘‘Kenar Etkisi’’ olarak da adlandırılan bu durumun ortaya çıktığı geçiş alanlarında farklı bölgelerin özellikleri bir arada var olduğundan oldukça zengin biyolojik çeşitlilik gözlemlenir. Bu durum kısaca türler arası alışveriş olarak açıklanabilir. Kenar etkisini tasarım alanında ele aldığımızda ise aklımıza disiplinler arası, kişiler ve kültürler arası, üretim şekilleri arası iletişim ve etkileşim gelmektedir. Sanatlar ve tasarımlar ve özellikle grafik tasarım evrendeki herhangi bir şeyle ilgili olabildiğinden farklı disiplinlerden beslenmeyi gerektirir. Kenarlardan beslenmek, alışverişte bulunmak, çeşitliliği kucaklamak grafik tasarımın, bu çalışma özelinde deneysel tipografinin ve bu alanda katmanlı işler oluşturabilmenin gerekliliğidir. ‘‘(...) çeşitlilik zihinsel enformasyon ağının zenginliğidir. Yaşam içerisinde ne kadar erken zamanda ne kadar çok zihinsel uyaranla karşılaşılırsa zihnin elektrokimyasal ırmaklarının da o ölçüde zengin, bağlantısallık yapısının da o ölçüde gelişmiş olduğu on yıllardır bilinmektedir (Kılıç, 2021, s. 67).

Kenarlar hibrit bölgeler, karşılaşma ve karışma alanları olarak değerlendirilebilir. Biyoloji alanından bu çalışmaya ödünç alınan Kenar Etkisi konusunu sanat ve tasarım alanlarında da gözlemleyebilmek mümkündür. Tasarım ve Tasarımcının farklı sanatsal/bilimsel disiplinlerden beslenerek üretimini bir senteze/tasarım çıktısına dönüştüren bir süreci bulunmaktadır. Tasarımcı fikirsel dünyasını geliştirecek tüketimler yapmalı ve bu dünyaya katkıda bulunacak sosyal çevreye sahip olmalıdır. Daha önce duymadığınız şeyleri duymanızı sağlayan insanlar sizin için oldukça değerlidir bu bağlamda profesyonel tasarımcılar ya da deneyiciler size farklı pencerelerden farklı manzaralar sunarlar. Bir etkileşim, iletişim ve deneyim alanı olan grafik tasarım, alıcıyla etkili bir iletişim kurabilmek için çeşitli görsel, estetik, sanatsal alanlardan beslenir.



**Görsel 4.1.** *Kendi gözlerinizle bir yazı tipi tasarlayabilir misiniz? Julia Schäfer “Bir araç olarak gözler”*

İsviçreli grafik tasarımcı Julia Schäfer, toplumun dijitalleştirilmiş beden ile ilgili endişesi ve gözetlenme/izlenmenin getirmiş olduğu rahatsızlıktan yola çıkarak göz izleme teknolojisi ile bir yazı tipi üretmiştir. Schäfer, konuşma, dil, okuma ve bunların biyolojik temellerini araştıran bir araştırma enstitüsü olan Yale Haskins Lab ile iş birliği içinde, göz izleme teknolojisini kullanarak bir dizi deney gerçekleştirmiştir. Tasarımcının bu projesi biyoloji ve tipografi tasarımının kesiştiği noktada ortaya çıkmıştır. Julia Schäfer, Typeroom web sayfasında ilham sekmesi altında yer alan röportajında “görüşümüzü haritalayan Rus psikolog Alfred Yarbus’un “Göz Hareketleri ve Görme” adlı kitabında görsel davranışımızın bazı kalıplarını keşfettiğinden bahsetmiştir. Yarbus’a göre “Gözler bir yerden bir yere gezinirken, bilgi açısından en zengin alanlara inerek gerçekliği inşa

eder, göz içgüdüsel olarak bir resmin hikayesini belirleyen veya bir “açıklama” bulmayı vaat eden ayrıntılara yönelmektedir” (http-69).

Julia Schäfer, “Eyes as a tool-Bir araç olarak gözler” deneyinde Yarus araştırmasını göz önünde bulundurarak üç ayrı deney yapmıştır. Tasarımcı deneylerinde “Helvetica Regular” ı kullanmayı tercih etmiş ve bu sayede yazı tipinin mekanik görünümünü sorgulayarak insani özellikler barındıran bir yazı tipi çizmeyi hedeflemiştir. Schäfer, ilk deneyinde alfabenin her harfine tek tek belli bir bütünlük içinde bakmış, ikinci deneyinde harflerin belli kısımları çıkarılmış görüntülerine bakmış, son deneyde ise harfleri noktasal bir ızgara sistemi üzerinde hafızası ile çizmeye çalışmıştır. Tasarımcının sonuç çıktıları Görsel 4.1.’de verilmiştir. Julia Schäfer tarafından “Bir araç olarak gözler” deneyi sonucunda üretilen yazı tipi karşılaşma alanında üretilmiştir ve “kenar etkisi” durumu için başarılı bir örnektir.

#### **4.2. Örüntü, Örüntüleme Yönteminin Kullanımı**

Örüntü TDK’nın güncel sözlüğüne göre olay veya nesnelerin düzenli bir biçimde birbirini takip ederek gelişmesi olarak tanımlanmıştır (http-70). O halde diyebiliriz ki yaşam örüntüler sistemi üzerine kurulmuştur: yaşamımızdaki görüntü, ses, şekil, durum, olay ve olguların belli bir sistemde ardışık olarak birbirlerini takip etmesidir. İnsanoğlunun yüzbinlerce yıldır hayatta kalmasını sağlayan şey örüntü algısıdır; varoluşundan bu yana bu kadar karmaşık bir sistem içinde bireyin doğru yolu bulmasını sağlamaktadır. Yaşamı örüntüler sistemi üzerine kurulu olan bir varlığın yaşamında ve üretimlerinde örüntü/örüntüleme metodundan faydalanıyor olması kaçınılmazdır.

“Örüntüleme, tasarımlarımız için çerçeve oluşturur. Gözlemlerimizden elde ettiğimiz bilgiyi, varlık ve nesnelere, bağlantılar hakkındaki analitik yorumlarımızı, belirli malzeme ve teknolojileri bu çerçeve içine oturturuz. Örüntüleme sayesinde öğeler etkileşime girer ve faydalı ilişkiler kuracak şekilde işlev görmeye başlar. Örüntü, tasarımdır, tasarım da permakültürün konusudur.” (Mollison’dan aktaran Akhuy,2011)

Tasarımda uygun örüntülemeler sayesinde, akış, büyüme, bilgi akışı gibi unsurları kullanarak enerji tasarrufu sağlayan, işlev ve estetik açısından tatmin edici, verimli ve sürdürülebilir sistemler kurmak mümkündür. Selen Akhuy ‘a göre sanat ve tasarım da tıpkı bilgi gibi bir kodlama edimi sayılabilir bilginin en önemli kaynağı ise insanın kendisi ve çevresel gözlemleridir (Akhuy, 2011).

Bir Portekiz atasözü “Tanrı eğri çizgilerle doğru yazar” şeklindedir. Evrende hiçbir şey bir diğerinin aynısı değildir. Bir kâğıt üzerine damlattığımız mürekkep bir diğer

mürekkep damlasıyla asla aynı olmayacaktır, evren/yaşadığımız doğa bu lekelerle donatılmıştır. Bu karmaşık, birbirini tekrar eden evren yalın kurallardan oluşmaktadır. Başlangıçtan/büyük patlamadan bugüne her varlık birbirine bağlı şekilde yaratılmıştır. Bizlerin bu varlık zincirinin birer parçası olarak, birbirimize muhtaç ve birbirimizle sıkı iletişimde olması gereken bir tür olduğumuzun bilincinde olması gerekmektedir.

Evreni, evrendeki örüntü sistemini anlamaya çalışmanın ve anlamının bireyde/tasarımcıda bir farkındalık yaratacağı düşünülmektedir. Birey örüntü sistemini daha kolay anlamak için kendi günlük hayatının sıradan akışına bakabilir, dans, dini ritüel vb. etkinliklerin dahi bir örüntü sisteminin olduğunu keşfedebilir. Evrenin ve yaradılışının matematiğini kavrayan birey sanat ve tasarımın da bir matematiği olduğunu doğru örüntüler sistemi oluşturabildiğinde belleğinin de yardımıyla hızlı problem çözebileceğini fark etmektedir. O halde tasarlama eylemi belli bir akış içinde ve verimli bir şekilde tamamlanabilecektir.

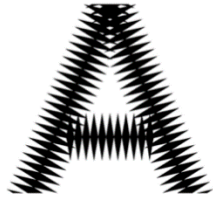
Eike Dingler Berlin’de tipografi tasarım çalışmalarını sürdüren, özellikle display typography (Başlık/gösterim tipografisi) alanının görsel ve kavramsal olanaklarını keşfetmeye odaklanmış bir tasarımcıdır. Dingler, Hollanda’nın Lahey kentinde bulunan, yazı karakterleri geliştiren ve pazarlayan yazı tipi tasarım stüdyosunda çalışmış ardından 2014 yılında Mauve Type’ı kurmuştur. Mauve Type “True Display Fonts-Gösterim/Başlık Yazı Tipleri” konusunda uzmanlaşmış bağımsız bir yazı tipi tasarımı stüdyosudur. Bu stüdyoda tasarlanan yazı tipleri küçük baskılarda kullanılmak için değil büyük alanlarda tipografik ve grafik etkiyi göstermek amacıyla tasarlanmıştır. Dingler, “teşhir/gösteri amaçlı tasarlanmış yazı tipleriyle çalışmanın, grafik tasarımcı olarak hayatınızı çok daha kolay, daha eğlenceli hale getirebileceğine ve daha iyi tasarımlar elde ederken size çok zaman kazandırabileceğine inanmaktadır” ([http-71](http://71)).



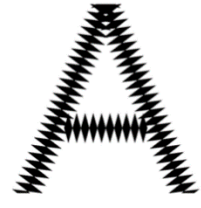
Pattern No. 1 Coarse Bold



Pattern No. 1 Coarse Regular



Pattern No. 6 Fine Bold



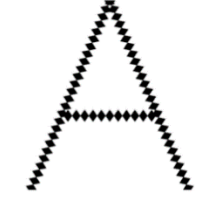
Pattern No. 6 Fine Regular



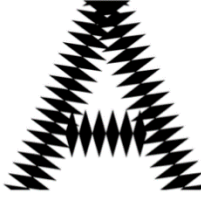
Pattern No. 1 Medium Bold



Pattern No. 1 Medium Regular



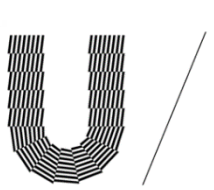
Pattern No. 6 Fine Light



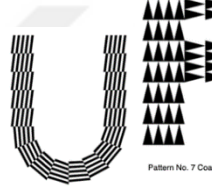
Pattern No. 6 Medium Bold



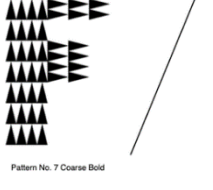
Pattern No. 4 Coarse Bold



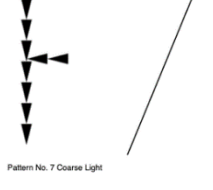
Pattern No. 4 Fine Bold



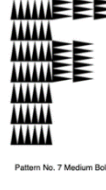
Pattern No. 4 Regular



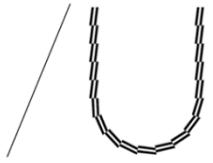
Pattern No. 7 Coarse Bold



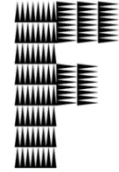
Pattern No. 7 Coarse Light



Pattern No. 7 Medium Bold



Pattern No. 4 Fine Light



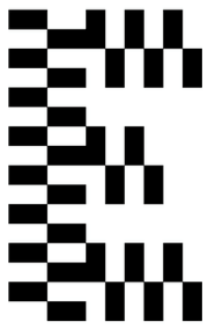
Pattern No. 7 Fine Bold



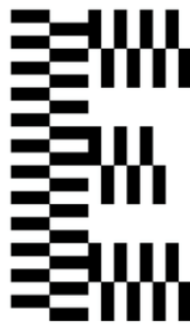
Pattern No. 3 Coarse Bold



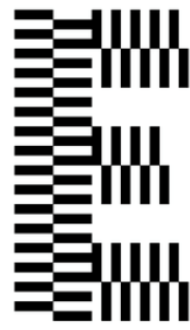
Pattern No. 3 Fine Bold



Pattern No. 2 Coarse Bold



Pattern No. 2 Medium Bold



Pattern No. 2 Fine Bold



Pattern No. 5 Coarse Regular



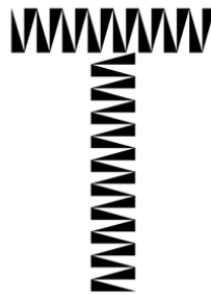
Pattern No. 5 Medium Regular



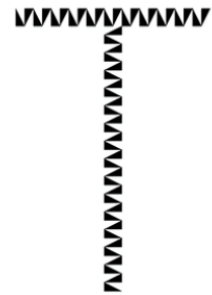
Pattern No. 5 Fine Regular



Pattern No. 8 Coarse Bold



Pattern No. 8 Medium Regular



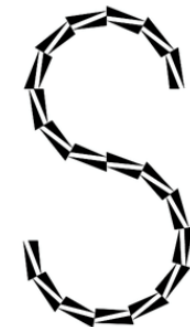
Pattern No. 8 Fine Light



Pattern No. 9 Coarse Bold



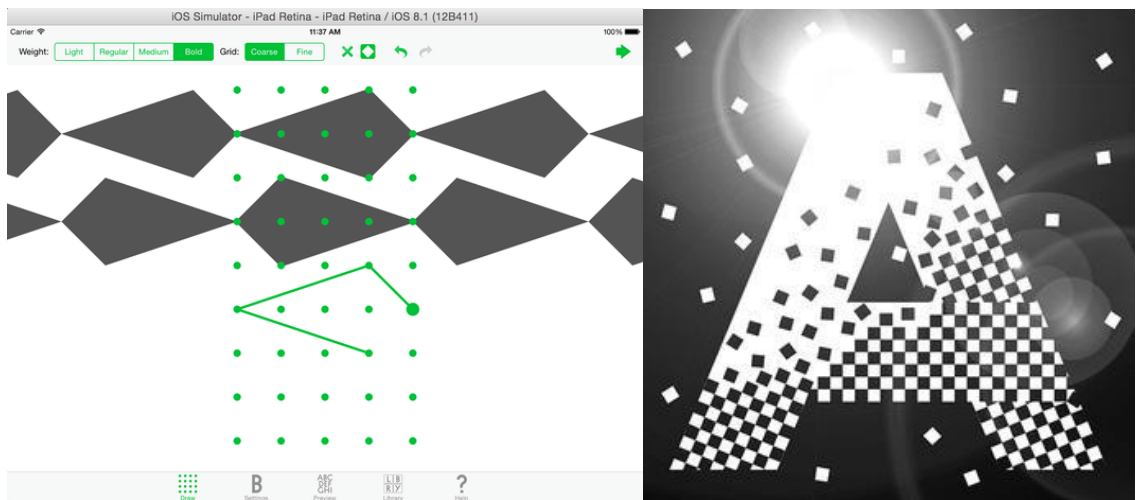
Pattern No. 9 Medium Regular



Pattern No. 9 Fine Light

Görsel 4.2. Eike Dingler, *The Pattern Project-9 Pattern 34 Styles*, Patern No: 1,2,3,4,5,6,7,8,9.

Eike Dingler, 2015'te "The Pattern Project-Doku/örüntü Projesi" başlığıyla yayınlanan yazısında; projeyi oluştururken Orta çağ elyazmalarında bulunan görkemli inisyallerden ilham aldığını belirtmektedir (Dingler, 2015). İnisyallere olan ilgisi, onu çağdaş inisyallerin nasıl görünebileceğini merak etmeye itmiştir. Type&Medya okulunda kazandığı programlama ve yazı tipi üretebilme becerisi sayesinde çeşitli desenlerle deneyler yapan Dingler, yaklaşık yedi yıl süren bir çalışma sonucunda "The Pattern Project-Doku/örüntü Projesi"ni tamamlayabilmiştir. Dikdörtgenler, eşkenar dörtgen ve üçgenlerden oluşan 9 geometrik deseni tercih ederek projenin temel koleksiyonunu oluşturmuştur. Koleksiyonda yer alan harflerin tamamı aynı iskeleti paylaşıyor olsalar da kullanılan farklı geometrik desenler sebebiyle farklı görünmektedirler. Tasarımcı ürettiği tipografi projesinin kavramsal olasılıklarını keşfedebilmek amacıyla "TinkaTinka" adında yazılım ve animasyon desteği veren bir şirket ile iş birliği içinde "Pattern Type App-Doku Tipografi Uygulaması" yapmıştır. Uygulama tipografi ile ilgilenen ya da ilgilenmeyenlere eğlenceli bir şekilde "Doku Tipografi"lerini üretmelerine imkân sağlamaktadır. Eike Dingler'ın "The Pattern Project-Doku/Örüntü Projesi" yazılım yardımıyla her bir harfin iskeletine bağlı kalınarak çeşitli dokuların art arda yerleştirildiği ve bunun sonucunda yeni bir harf formunun-ailenin oluştuğu bir projedir. Harfler-tipografi, grafik tasarımın nokta, çizgi, leke gibi tasarım elemanlarından. Harflerin, yapılarını oluşturan sistem ve iskelete bağlı olarak isimlendirme değişiklikleri görülse de tasarımın en değerli inşa elemanı olduğu unutulmamalıdır.



Görsel 4.3. Eike Dingler, *Pattern Fonts Generator App*, 2015

“(...) dünya sadece duyularla algılanacak bir oluşum değil, aynı zamanda belki de yüzlerce inşa edilmiş gerçekliğin üst üste bindirilip tek bir inşa edilmiş gerçekliğin elde edildiği, bizlerin zihinlerinde gönüllü veya gönülsüzce oluşturulmuş bir yapı. Sosyal, ekonomik, kültürel ve bunun gibi beşerî faktörler de fiziksel faktörler kadar bizim dünya veya Dünya olarak adlandırdığımız yapıyı zihinlerimizde oluşturuyor ve bu yapının aslında fiziksel olmayan katmanları deneyimlenebilir hâle geliyor” (Kurpınar, 2020).

### **4.3. Rastlantısallık Yönteminin Kullanımı**

Dijital çağın tesadüfe tahammülü giderek azalan bireyine rastlantısallıktan bahsediyor olmak pek akıl karı gibi görünmeyebilir. Fakat hayatta olduğu gibi sanat da ve tasarımda tesadüflere yer vardır. Hatta öyle ki bazı kültürler yaşam felsefelerini tesadüfleri kucaklamak üzerine kurmuşlardır. Bu hayatı olduğu gibi kabullenmek ve kendini akışa bırakmak, direnmemek, sakin kalmak anlamına gelmektedir. İçinde bulunduğumuz çağın insanın hata kabul etmeyen, hıza aşık, sorumluluk almayan, çok şey tüketip hiçbirini sindiremeyen davranış yaklaşımına göre rastlantısallık tam bir saçmalık olarak değerlendirilebilir.

Cambridge Dictionary Serendipity “Rastlantısallık”ğı ilginç ya da değerli şeyleri şans eseri bulma ya da keşfetme olarak açıklamıştır (http-72). “Mutlu rastlantılar” olarak da açıklayabileceğimiz “serendipity” deneysel tasarımın ruhuyla örtüşür. Sanatta ve tasarımda ve diğer disiplinlerde bilgiyi arama tavrı ya da davranışı olarak ele alınabilir. Eco’ya göre “Aslında bugün yanlış olarak düşündüğünüz sayısız fikir (bazıları iyi bazıları kötü olabilir) dünyayı geliştirdi. En iyi durumlarda bile inanırlığı olmadığını düşündüğünüz yanlış inançlar ve keşifler bile bazı gerçekleri ortaya çıkardı. Bilim alanında bu mekanizma “serendipity” olarak bilinir (Umberto Eco, aktaran Cunha, Clegg and Mendonça, 2010, s.28).

Bu çalışma kapsamında bir tasarımcı, tasarım öğrencisinin, tasarım süreci içinde, tesadüfen keşfettiği ya da malzeme ve materyaller aracılığıyla bulduğu bilgi ve/veya verileri tasarımında kullanabilir. Bunlar söz konusu tasarımın bir parçasını oluşturabileceği gibi bütünü de oluşturabilir. Unutulmamalıdır ki insan her alanda olduğu gibi sanatsal, tasarımsal süreçte de deneyimlerken öğrenmekte ve çeşitli problemlere cevap bulabilmektedir.

Leopoldo Leal grafik tasarımda yaratıcı süreçler ve grafik deneyler konusunda araştırma ve çalışmalar yapan grafik tasarımcıdır ve bu konularda dersler vermektedir. “Process of Creation in Graphic Design: Pandemonium” (Grafik Tasarımda Yaratım

Süreci: Pandemonium) (2019) adlı doktora tez arařtırmaları ve sonuçlarının bulunduđu kitabı, 2019'da 13th ADG Graphic Design Biennial, 2020'de Type Directors Club New York (TDC66), 2020'de Brazil Design Awards, 2021'de LAD Awards tarafından seçilmiş ve Museu da Casa Brasileira Award tarafından birincilikle ödüllendirilmiştir.

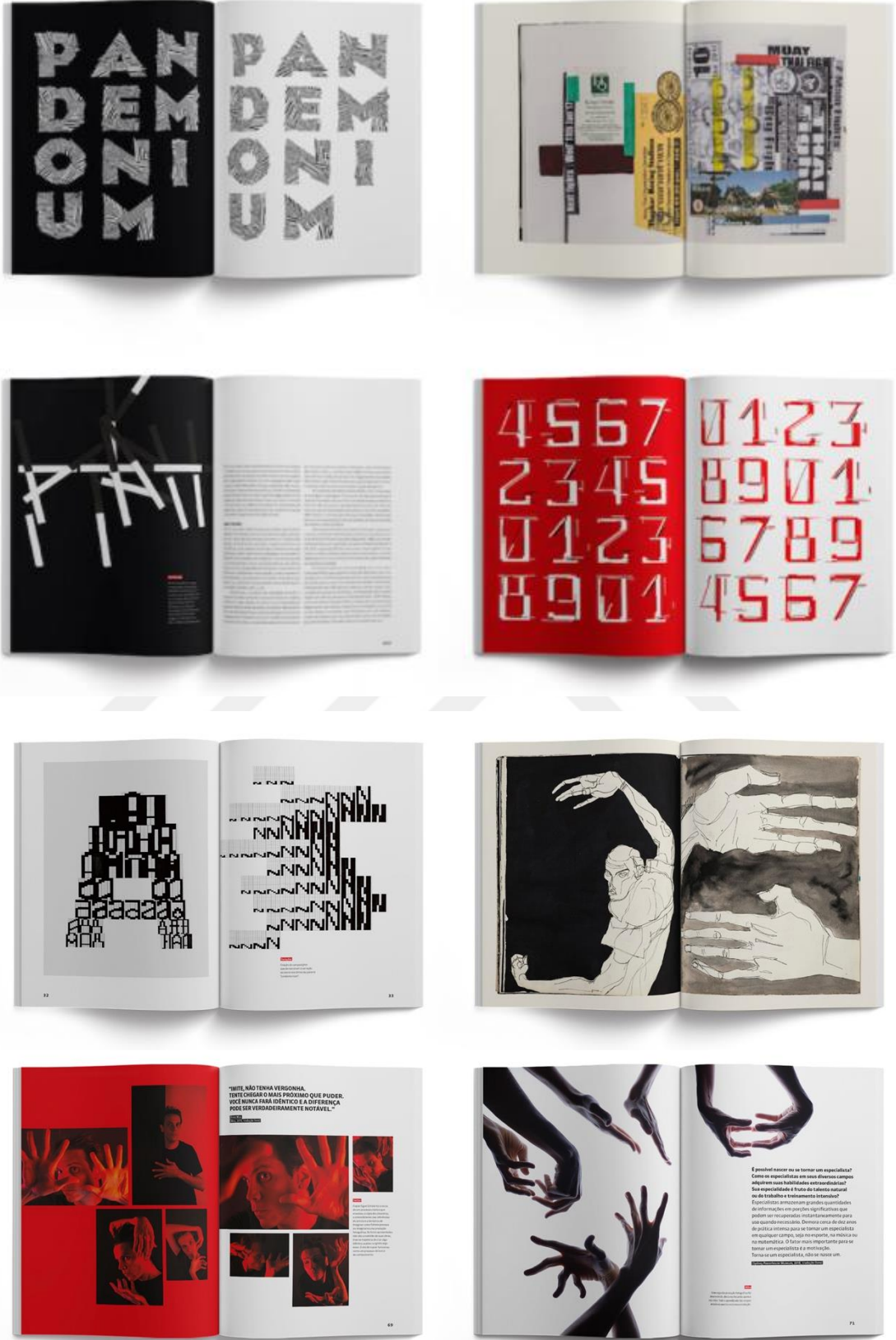
John Milton'ın Paradise Lost'unda Pandemonium, tüm şeytanların planlarını tartışmak için konseyde toplandıđı cehennemin başkentidir. Aynı zamanda karışıklık, kaos ve kargaşa anlamlarına da gelir. Böyle bir metafor, zihni karmaşık bir ağda birbirine bađlı kaynayan bir bilgi kazanı gibi çalışan grafik tasarımcının yaratıcı sürecini tanımlamak için kullanılabilir. Popüler inanışın aksine, fikirler ilahi ilhamdan veya düzenli ve öngörülebilir düşünceden doğmaz. Her tasarımcının özel repertuarından oluşturulan tekrarlayan pratik, çaba ve deneylerden doğarlar” (http-73).

Leopoldo Leal, bir dizi deney ve rastlantılar sonucu oluşturduđu çalışmalarının doğrusal olmayan sürecinin anlaşılabilmesi için eskizleri ve kullandıđı malzemeleri birlikte kaydeder. Leal'e göre “bir varış noktası oluşturulduğunda bile -deneyler söz konusu olduğunda, alınacak kararlara ve yollara bađlı olduğundan, sunulacak sonuç önceden bilinmemektedir. Yaratıcı süreç proje geliřtikçe oluşturulur, her zaman onu oluşturmaya yardımcı olan sapmalar, hatalar, dođaçlamalar ve sürprizler vardır (http-74). Leal, tezini grafik tasarım sürecine dahil olan şans/rastlantı ve deney faktörlerini anlayabilmek için hazırlamıştır. Tezde yaratma sürecinde yaptıđı deneyler bulunur. Çeřitli arařtırmalarla ve diđer tasarımcıların deneyleriyle tezini örneklendirmiştir. Leopoldo Leal, “Typographic Serendipity and Embracing the Unexpected with Leopoldo Leal” (Leopoldo Leal ile Tipografik Rastlantısallıđı ve Beklenmeyeni Kucaklamak) adlı röportajında önceden tasarlanmamış unsurların -şans/rastlantı/deney- iş birliđi ile sonuca varıldıđını ve sonucun süreçte karşılaşılan çeřitli deđişkenler tarafından farklı farklı oluşabileceđinin altını çizmektedir (Murphy, 2020). Tasarımcıya göre eskiz defteri sürecin kayıtlarını tutabilmek için en deđerli araçtır. Tasarımcı basit nesnelere çalışmakta (Delikli kartlar, barkodlar, dondurma çubukları, kendi elleri vd.) ve bu nesnelere yazı tipleri oluşturulabileceđi fikrini samimi bulmaktadır. Tipografiyi sođuk ve işlevsel olan bir sistem olarak deđil ilginç hikayeleri ve süreci olan bir sistem olarak görmektedir. Tasarımcı tezinde yaratım süreci yer alan bir tipografik deney için küçük bir oyun kurgulamış, renkli dondurma çubuklarını 500 defa fırlatıp fotoğraflarını çekmiş ve bu oyunun fotoğraflarından harf formlarını belirlemiştir. Leopoldo Leal'in bu oyunu tasarımda şans faktörüne açılan kapının en güzel örneklerinden olabilir. Leal, kitabını

süreci gösteren, deney ve deneyimlerin aşamalarını sergileyen bir defter gibi tasarlamıştır. Tasarımcının kitap kapağının ilginç bir hikayesi bulunmaktadır tasarımcı birkaç deneye ait glitch (arızalı) görselleri alarak onları birleştirmiş ve jakarlı kumaşa baskı almıştır. Jakarlı kumaşa alınan baskı görüntünün arızalı görünümünü derinleştirmiş, katmanlandırmıştır.



**Görsel 4.4.** Leopoldo Leal, “Process of Creation in Graphic Design: Pandemonium” (Grafik Tasarımda Yaratım Süreci: Pandemonium), kitabı kapak ve iç sayfaların görüntüsü deneysel/rastlantısal süreç eskizleri, 2019



Görsel 4.5. Leopoldo Leal, "Process of Creation in Graphic Design: Pandemonium" (Grafik Tasarımda Yaratım Süreci: Pandemonium), kitabı iç sayfaların görüntüsü deneysel/rastlantısal süreç eskizleri, 2019

#### 4.4. Bilişsel Esneklik Yönteminin Kullanımı

*“Bildiğimiz kelime sayısı kadar hayal kurar, düşünür, analiz eder, sorgular, yaşarız...”*

*Saniye Bencik Kangal*

Türkçe etimoloji sözlüğüne göre “esnek” kelimesi ön ad halinde (fizik) bir dış gücün etkisi altında uzama, kısalma, eğrilme vb. biçim değişikliklerine uğradıktan sonra, etkinin kalkmasıyla eski biçimini alabilme özelliğinde olan, elastik, elastiki anlamına gelir. Esnek kelimesi aynı zamanda değişik yorumlara elverişli anlamındadır (http-75). Sözcük İngilizce ve Fransızcada karşımıza “flexible” olarak çıkmakta ve "esnek, bükülebilir" anlamlarına gelmektedir (http-76). Esneklik kavramına bakıldığında kavramın multidisipliner bir kavram olduğu ve çağdaş tasarımda önemli bir yeri olduğu görülmektedir. Tasarlama sürecinde hem fiziksel eylemin hem de düşünsel yapının esnek olması ortaya çıkan ürünün daha eğlenceli ve değişime açık olması eğer ihtiyaca yönelik tasarlandı ise ihtiyaçlar doğrultusunda güncellenebilir özelliğe sahip olması anlamına gelmektedir. Yaratıcı tasarım deneylerinde ve tasarım katmanları oluşturmada “esneklik” olasılık havuzunun geniş tutulmasını gerektirmektedir.

Esnek düşünme/bilişsel esneklik öğrenci ya da tasarımcının başarabileceğine olan inancının olması yani öz yetkinliğe sahip olması anlamına gelir. Bilişsel olarak esnek olan kişiler yeniliklere, beklenmeyen zamanlarda gerçekleşen olaylara karşı açık ve hazırlıklıdır. Değişim ve dönüşüme karşı ılımlı ve yapıcıdır. “Değişim insana, özünden getirdiği potansiyeli, kendisini tam anlamıyla ifade edebileceği şekilde kullanabileceği gücü ve imkânı sunar” (Cüceloğlu, 2021, s. 234). Bu durum ise gelişimle ve mutlulukla, öğrenme ile ve yaratıcılıkla sonuçlanmaktadır.

Bir çocuk kitabı olan, yazarı ve çizerinin Marianne Coppo olduğu “Petra” esnek düşünmeye dair yalın akıcı bir hikâyeden oluşmaktadır. Coppo, “Petra” ile miniklere ve yetişkinlere değişimle, yaşamdaki küçük büyük sürprizlerle başa çıkmak ve bu mücadele sırasında kendini tanımak üzerine eğlenceli yazınsal ve görsel bir hikâyeye paylaşmaktadır.

Petra'nın tanıtım bülteninde şunlar yazmaktadır:

“Petra, bir çakıl taşı. Ama kendini bir dağ sanıyor.

Ta ki bir köpeğin tekmesiyle bir kuş yuvasına savrulana kadar...

O artık bir yumurta. Sıradan bir yumurta değil ama, içinde sonsuz olasılık taşıyor!

Ta ki yuvadan düşünceye kadar...

Petra artık bir ada, hem de yemyeşil güpgüzel bir ada.

Ta ki... Peki yarın ne olacak ona?

Kim bilir... Ne olursa olsun, dert değil.

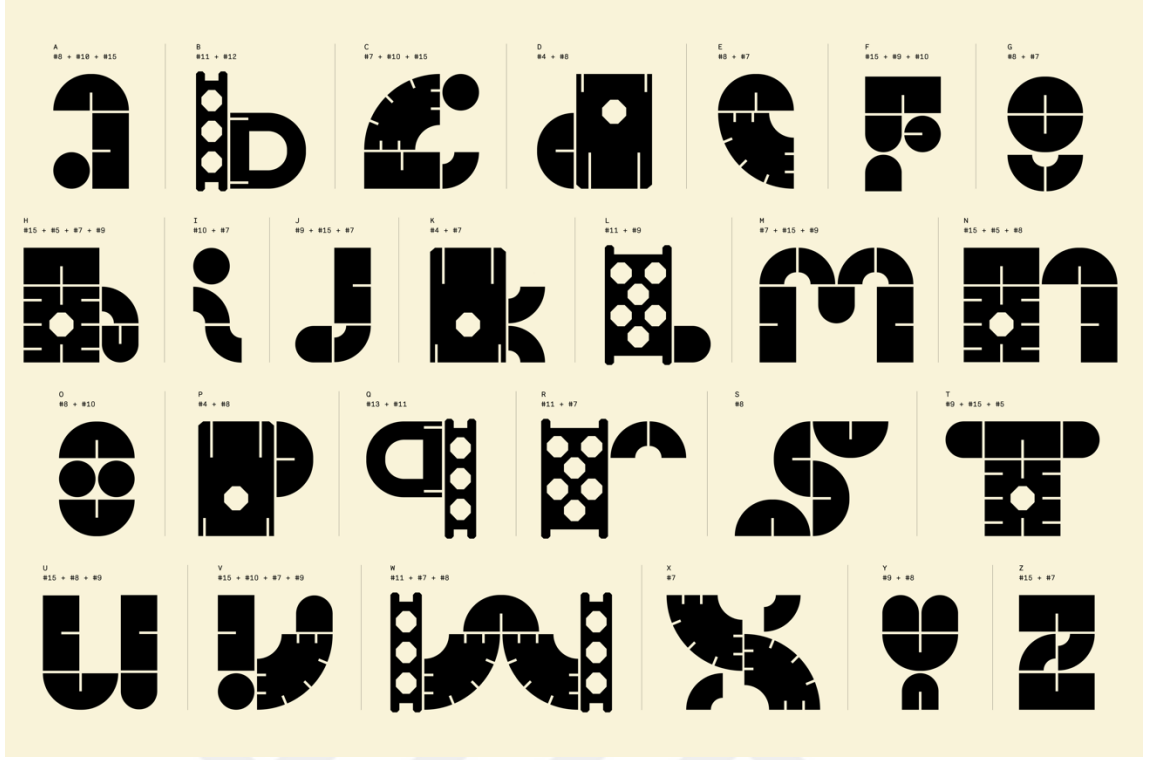
Petra bir taş ve bu da onun yuvarlanması işte...” (http-77).

Tasarlama eylemini ve bu süreçteki deneyleri düşündüğümüzde bizler “Petra” dan sonuç odaklı ilerlememeyi, değişime kucak açmayı ve değişimin gelişim için en değerli yol olduğunu ve bunun kendini tanıma, tanımlamaya imkân veren bir öğrenme yolu olabileceğini öğrenebiliriz.



**Görsel 4.6.** Marianna Coppo, “Petra” çocuk kitabı kapak ve iç sayfalarından görüntüler

“PlayPlay Laaaaah!” Studio Bang-Gu tarafından tasarlanmış ve 2022 yılında “Type Directors Club” tarafından ödüllendirilmiş bir modüler tipografi projesidir. “Type Directors Club” dünyanın en prestijli tipografi yarışmalarını düzenleyen her yıl “Tipografide Mükemmellik Ödülü”nün yanı sıra tipografi yıllığı yayımlayan bir kuruluştur. Projenin ilham kaynağı Singapur’un kültürünü ve kimliğini yansıttığı düşünülen Ejderha Oyun Alanları’dır. Benzersiz tasarımı ile çocuklar arasında popüler olmuş ve hafızalarında yer etmiştir. Projenin tanımında, tasarımcılar ejderha oyun alanlarını işlevsel olarak basit/modüler ancak hayal gücü açısından zengin bir yer olarak tanımlamış ve oyun alanında geçirdikleri zamanı, oynadıkları oyunları hayal ederek bu yazı tipini ürettiklerini söylemişlerdir. Ejderha oyun alanlarından kullanılan parçalar tasarımcılar tarafından yeniden yapılandırılmış bu da sonsuz sayıda oyun alanı ve harf formu olasılığı sağlamıştır.



**Görsel 4.7.** *Studio Bang-Gu, Deneysel Modüler Tipografi Tasarımı “PlayPlay Laaaaah!” 2022*

Bir oyun alanının harf formlarına dönüştürülebilmesi, geçmişten anıların çağrılarak bugün bir başka formda sunulması bilişsel esnekliğin sonucudur. Tasarımcılar yeniden tasarladıkları oyun alanları ve yazı tipleri ile bir “oyun rehberi” oluşturmuşlardır. Bu rehberde ejderha oyun alanının tarihi ve yeni tasarlanan oyuncakla neler yapabileceğinize dair olasılıklar sunulmuştur. Bu olasılıklar heyecan vericidir. Proje detayları ile bir dergi projesi olarak sunulmuştur.



**Görsel 4.8.** Studio Bang-Gu, “PlayPlay Laaaaah!”, deneysel modüler tipografi tasarımı ve ejderha oyun alanının yeniden tasarımı dergi iç sayfaları, 2022

Geçmişte yaşanan ve kalıcı bellekte saklanan an, anı, oyunun günümüzde bir tasarım projesi olarak uygulanması, oldukça eğlenceli bir yaklaşımdır. Proje izleyenlere, inceleyenlere projenin tasarımcılarının üretim sürecinde eğlendiği duygusunu vermektedir. Tasarlama, bir haz alma etkinliğidir fakat bilincini kontrol etme konusunda başarısız ve yetersiz olanlar bu etkinlikten herhangi bir zevk almayacaklardır. Çevre, bireyin bilincini yapılandırmasında ya da yeniden yapılandırmasında önemli bir etkiye sahipken bireyin kendi iç dünyası da dış dünya kadar önemlidir. O halde bireyin kendini ve zihnini tanıyıp olması tasarlama etkinliği esnasında ciddi bir etkiye sahiptir. Tasarımcının/tasarım öğrencisinin yaratıcılığa imkân veren, cesaretlendiren bir deney ve tasarlama ortamında bulunması zihinsel, bedensel olarak onu rahatlatarak esnek düşünebilmesini ve bunun sonucunda başarılı tasarımlar üretebilmesini sağlayacaktır.

Esnek düşünce kavram ve şeylere yeniden bakmayı, yamuk bakmayı, görülenleri yeniden değerlendirip esneterek, temsil ettikleri şeylerin görüntüsünün değiştirilmesini sağlar. Bilişsel olarak esnek olan öğrenci ve tasarımcılar tasarım problemine profesyonel bir deneyci edasıyla yaklaşarak çok alternatifli çözümler üretebilirler. Bir tasarlama eyleminde çeşitli sınırlar ve kılavuzlar çoğu zaman işe yarar, işi kolaylaştırır fakat sınırlar

yaratıcılığa gölge düşürerek, heyecanı ve coşkuyu minimize edebilir. Bunun yanında sınırlar bilişsel esnekliğe de ket vurabilir oysaki bilişsel esneklik sınırların ötesinde düşünmeyi ve deneyerek üretmeyi gerektirir.

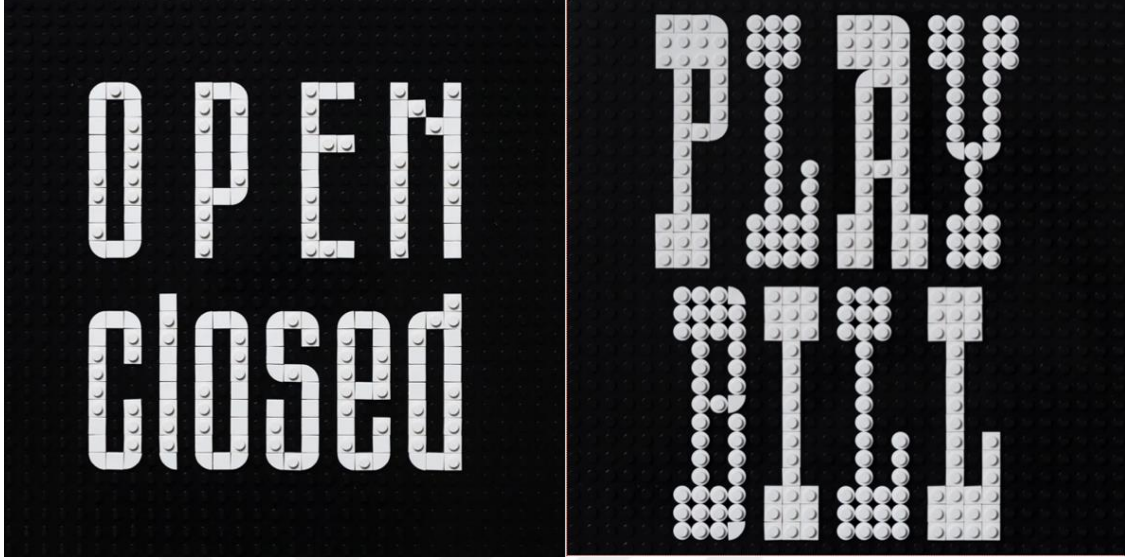
#### **4.5. Parçalara Ayırma ve Parçaları Birleştirme Yönteminin Kullanımı**

Lego firmasının 2020 yılında piyasaya sürdüğü rengarenk parçalar tasarlamaya ve hayal kurmaya imkân sağlamaktadır. Bu tezin kuramsal anatomisinde yer alan oyun kavramı “oynama eylemi” için üretilmiş çeşitli parçalı ve renkli oyuncaklar üreten parçadan bütüne götüren bir tasarlama yaklaşımı sergileyen Lego firmasından ilham almıştır. Uygulama projesini söz konusu kavramın zenginleştireceği şüphesizdir.

Yazı tipi tasarımlarını genellikle deneysel yollarla üreten tasarımcı Craig Ward, Johannes Gutenberg'in Hareketli harflerinden ilham alarak legolarla “Brik Font” olarak adlandırdığı yazıtipi tasarımlarını üretmiştir. Christina Petridou tarafından designboom'da yayınlanan makalede Ward'ın “Yaratıcılık kısıtlamalarla gelişir ve LEGO yapım sistemi bunun bir kanıtıdır.” dediği belirtilmektedir (Petridou, 2021). Legolarla ürettiği bu projede yaratıcılığın sınırlar yoluyla nasıl geliştiğini ortaya koymuştur. Lego ile sınırsız şey inşa edilebilmektedir, fakat bir yazı tipi inşası yaratıcı bir zihnin ürünü olabilir. Legoların formları düşünüldüğünde Craig Ward'ın yalnızca kare formu yazıtipleri ürettiği yanılığına düşülebilir fakat Ward, Lego firmasının piyasaya sürdüğü yeni parçaları kullanarak ve bazı parçalarda küçük değişiklikler yaparak farklı modüler formlarda yazıtipleri üretebilmiştir. Ward, lego ile yaptığı yazıtipi deneylerini “Brik Font” adıyla açtığı Instagram sayfasında paylaşmaktadır, tasarımcının şaşırtıcı yazı tipi ve harf formu deneyleri paylaşım yaptığı sayfada görüntülenebilir ([http-78](http://78)).

Parçalara ayırma ya da parçaları birleştirme yoluyla deneyler yapmak ve üretmek oyun eylemi ile örtüşmektedir. Matematik, mimari, felsefe, edebiyat gibi birçok disiplinde yer alan parçadan bütüne, bütünden parçaya ilişkiler kurma yöntemi problem çözme, tasarlama, fikir üretme, anlatma gibi soyut ve somut eylemler için oldukça önemlidir. Yönteme tipografi ve harf formu tasarımı özelinde bakıldığında ise yöntemin önemi daha net anlaşılacaktır. Harf formlarının geometrik parçalarla oluşturulduğu, tıpkı mimaride olduğu gibi denge, oran ve orantı sahibi olduğunu bilinmektedir. Ellen Lupton, “Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming” adlı kitabının “Reconstruction/Yeniden Yapılandırma” bölümünde ilham bulmanın kolay olduğundan fakat onu kendi dilimize çevirebilmenin zorluğundan bahseder (2011, s.160). Bu

doğrultuda parçalarla deneysel harf formları üretmenin kendi mantığı ve matematiği süreç içinde çözüme kavuşmaktadır.



Görsel 4.9. Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri



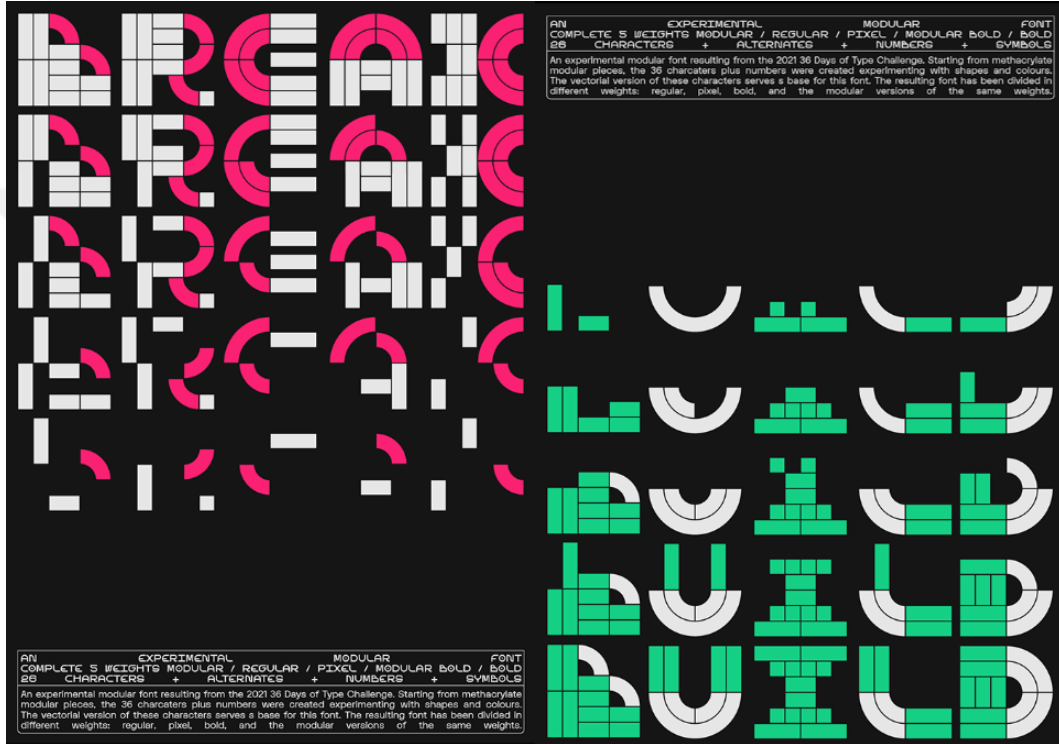
Görsel 4.10. Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri



**Görsel 4.11.** “Play” Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri

Mimari formlarda yapılan herhangi bir eksiltmenin mimari formu deforme edeceği, hatta yıkılmasına sebep olacağı bilgisinden hareketle harf formlarının da benzer bir inşa sistemi içinde olduğu, herhangi bir eksiltme işleminde formun yıkılacağı ve zarar göreceği unutulmamalıdır. Harfleri oluşturan parçalar modüller olarak adlandırılmakta ve bu modüllerle/parçalarla tasarlanan harf formları ve onların oluşturduğu aile modüler yazı tipi/font olarak adlandırılmaktadır. Parçalardan harf formu oluşturmak için seçtiğiniz yol her ne olursa olsun işlem basamakları benzer ve oldukça eğlenceli olacaktır. Craig Ward, ABC’ler oluşturmak için bir oyuncak firmasının oyun yapı taşlarını tercih etmiş ve bir lego taban tahtası üzerinde parçalarla harf formları inşa etmiştir. Ward bu deneyimi sonucunda oldukça ilgi çekici sonuçlara ulaşmıştır.

Sergi Llambrich tarafından 2021 yılında “36 Days Of Type” kapsamında tasarlanan deneysel modüler font olan “Mod” ise dijital bir sistemle üretilmiştir. Bu kez parçalar bir kare ızgaradan faydalanılarak bütünü oluşturmuştur. Llambrich Mod font’u “regular, pixel ve bold” olarak 3 farklı şekilde kategorize etmiştir. Tasarımcı “Mod”u oyuna açık ve her bir parçanın yeniden inşa edilmeye açık şekilde tasarlandığını vurgulayarak tasarım sürecinde oyunun kilit rolü üstlendiğini vurgulamıştır (http-79).



**Görsel 4.12.** Llambrich, Deneysel Modüler Font Tasarımı “Mod Bold Alternate Set” 2021

Tasarlama eyleminin uygun parçaları birleştirerek estetik, etkili, faydalı bir düzen ve çözüm oluşturma işlemidir. İletişimin ve grafik tasarımın en değerli tasarım elemanlarından olan, kendisi de başlı başına bir tasarım olan harfin, tasarımında da parçalardan faydalanılıyor olmasının oldukça etkili ve alışıl gelmiş bir yol olduğunu kabul edebiliriz. Bu doğrultuda yapı ve anlam inşa etmede parçalar, bütüne giden yolda en değerli tasarım elemanlarıdır. İster iletişimin en değerli sembolü, sesin görünür şekli olan harfler/tipografi olsun ister bir grafik ürün ya da sanat eseri olsun parçalar anlam katları oluşturmada önemli bir rol üstlenmektedir. Parçalarla yapılabilecek yaratıcı tasarım deneylerinde sonsuz olasılık bulunmaktadır, parçalar birbirinden ayrı tutularak, birleştirilerek, yeniden kurgulanarak sonsuz sayıda ABC tasarlama deneyi yapılabilir.

Görünürde birbirleri ile alakasız gibi görünen parçaların birlikteliğinden harika sonuçlar elde edilebilir. Onlarla anlamlı ve katmanlı bir bütün bir tasarım oluşturulabilir.

#### 4.6. Yeniden Düzenleme Yönteminin Kullanımı

Bir tasarımı ya da tasarımın parçalarını yeniden ele almak, yenilemek algılanma/algılatma ve estetik haz açısından daha üst seviyeye çıkarabilmektedir. Yeniden düzenleme, yeniden üretme yaklaşımı sanatta ve tasarımda kullanılagelen yöntemlerdendir. Dünyanın en popüler yazı karakterini olarak kabul gören Helvetica'nın Monotype tarafından, 21. Yüzyıl için yeniden tasarlanması/güncellenmesi, bu yaklaşım için verilebilecek örneklerdendir. Dünyada, çeşitli marka kimlikleri, reklam kampanyaları tarafından kullanılmış olan font 1957'de Max Miedinger ve Eduard Hoffmann tarafından tasarlanmıştır. Tasarımcılar ve Helvetica'yı kullanan kurumlar için "Helvetica" alışlagelmiş, sıradanlaşmış bir font olabilir hatta birçokları bu yazıtipinden nefret ediyor bile olabilir. Günümüzde var olan milyonlarca yazı tipi arasında artık popüler de olmayabilir. Fakat tasarımcıların da iddia ettiği gibi "Helvetica Now'un gelişile, markaların ve tasarımcıların, Miedinger ve Hoffman'ın orijinal tasarımının vizyonuna sadık kalan ama aynı zamanda modern markalaşmanın değişen taleplerini karşılayabilecek, yeni bir versiyonuna sahip olacaklardır (Rachel, 220, s. 4).



Görsel 4.13. Helvetica Now, yeniden düzenlenen ve kullanıma sunulan yazı tipi



**Görsel 4.14.** *Helvetica Now, yeniden düzenlenen ve kullanıma sunulan yazı tipi*

5 dakikalık tavsiye serisi afişleriyle bilinen Thierry Brunfaut'nun "Yeni fikir diye bir şey yok. Dönüştür" "New ideas don't exist. Recycle." sloganlı afişi tasarımda/grafik tasarımda yeniden düzenlemeyi destekler niteliktedir. Yeni ABC tasarımları, halihazırda kullanılmakta olan yazı tipi ve hatta kimi zaman başka amaçla üretilmiş tasarım, ürün vs. kullanılarak, yeniden düzenlenerek oluşturulabilmektedir. Var olan yazı tipleri kullanılarak yapılan, deneyler sonucunda kullanılan yazı tipinden bağımsız yeni bir sonuç ortaya çıkmaktadır. Joshua Scott reklam ve yayın fotoğrafçılığıyla ilgilenen New York'ta yaşamakta olan bir sanatçıdır. "BULLETT Magazine" adlı derginin "Obsessed" sayısı için çeşitli minyatür oyuncaklar kullanarak ilgi çekici bir "ABC" grubu üretmiştir. Bu ABC grubu için "commercialtype.com" ile ortaklaşa oluşturulan özel bir yazı tipi olan Giorgio Sans Bold'u kullanmıştır. Scott projesini "Toy Font" olarak adlandırmıştır. "Toy Font", oyun eyleminin nesnelere olan oyuncaklarla oluşturulduğu ve parlak renklere sahip olduğu için oldukça dinamik ve eğlenceli görünmektedir. Scott, projeyi oluştururken küçük parlak inciler, minyatür çizimler, çeşitli gündelik yaşam objelerinin minyatürleri gibi yüzlerce oyuncak kullanmıştır. "BULLETT Magazine" dergisi "Obsessed" sayısını Scott'ın "Toy Font" u olmadan da pekâlâ yayımlayabilirdi, fakat okuyucuların zihinlerinde bıraktığı etki ve dolayısıyla duygu durumlarındaki değişim aynı olmazdı. Scott, "Toy Font" çalışması ile tipografinin kullanımındaki etki ve gücü arttırmıştır. Günümüzde etki alanı geniş, sıradan olandan uzak tipografi çalışmaları coşkuyla kucaklanmaktadır.



**Görsel 4.15.** Joshua Scott tarafından hazırlanan “Toy Font”

Grafik tasarım disiplinler arası alışverişlerin en fazla ve ustalıkla yapıldığı alandır. Var olanlara yeniden bakmak, yeniden değerlendirmek, var olanın alt yapısını,

matematiğini, yöntemini kullanmak ve ona başka bir görünüm, işlev kazandırmak içinde bulunduğumuz çağın en popüler yaklaşımlarındandır. Bireysel yaklaşımların takdir gördüğü, amatör ruhun kucaklandığı bu dönem, çeşitliliği coşkuyla karşılamaktadır. Bu sebeple var olan yazı tipleri ya da tasarımlar parlak fikirlerle yoğrularak yeni tasarımlar ortaya çıkarılabilir. Burada tasarımcıların, üretkenlerin kendinden önceki üretkenlere saygı duyması ve tasarımın esin kaynağı ya da yeniden üretilmiş tasarımın birincil kaynağı belirtilmelidir.

#### 4.7. Hibrit Düşünme Yönteminin Kullanımı

*“Yaratıcılık, cesaret ister.”  
Matisse*

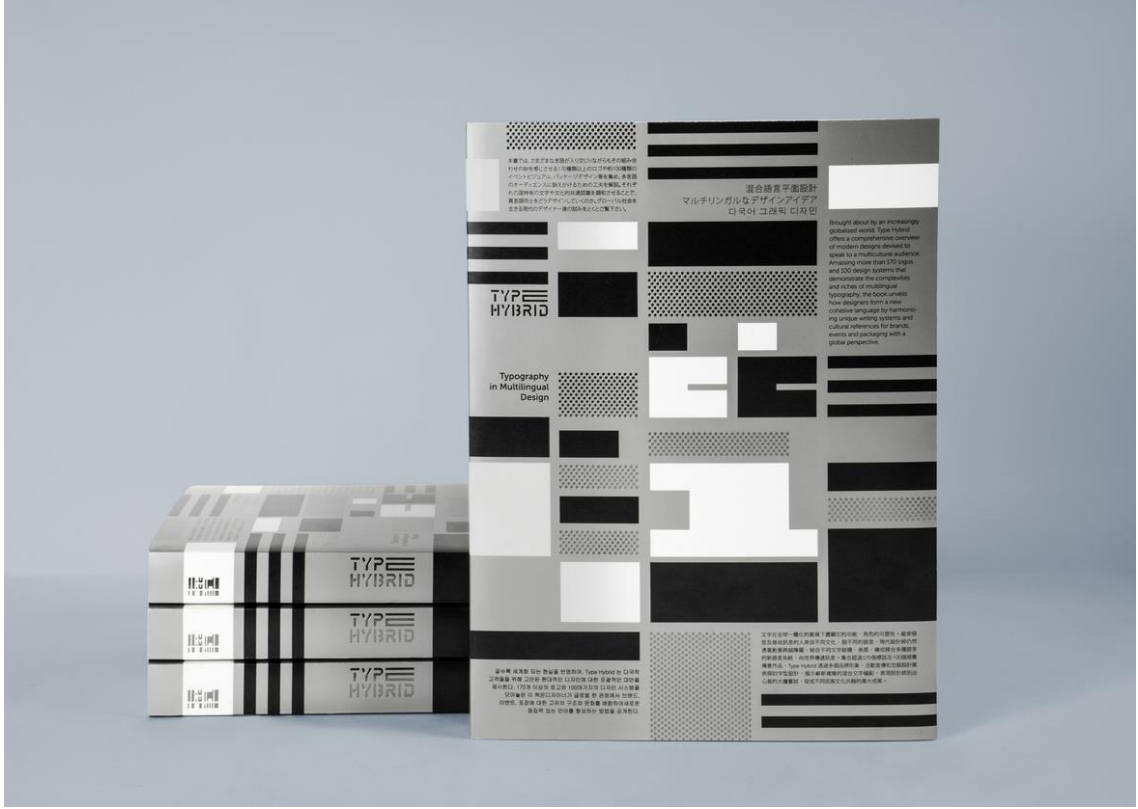
Nöral ağlarımız dünyadan aldığı bilgileri işleyerek kullanma konusunda uzmanlaşmıştır. Beynimiz depoladığı verilerle ilginç eşleştirmeler yaparak yeni kurgular, görüntüler ortaya çıkarabilmektedir.

Bilgi ve teknoloji çağı olarak nitelendirilen çağımızda bilim insanları, beyin çalışma yöntemlerini incelemek ve yaratıcı düşünmenin temelini görselleştirmek için çeşitli çalışmalar yapmaktalar. İki farklı beyne giren girdiler çıktılarla aynı değildir. İnsan beyni bu girdileri alır farklı şekillerde düzenler, insan yaratıcılığı böyle bir döngünün sonucudur. Belirli beceriler yalnızca beynin belli bir bölümüne atfedilebilse de, yaratıcılık, beynin bütününün devreye girdiği bir deneyimdir ve birbirinden uzak nöral ağlar arasındaki kapsamlı iş birliğinden doğar (Eagleman and Brandt, 2019, s. 50).

Beynin belli dil işlemlerini yaparken, nöronal aktivasyon gösteren beyin bölgelerinin izlenebilmesi, ancak son yıllarda, başta SPECT, PET, fMRI, EEG, MEG, fNIRS, DTI olmak üzere, gelişmiş işlevsel nörogörüntüleme teknolojileri ile olanaklı hale gelmiştir (http-80).

Hibrit sistemin hem düşünme yöntemi hem de uygulama yöntemi olarak tipografide/deneysel tipografide ve yazı tipi tasarımında sık başvurulan yöntemlerden olduğu görülmüştür. Tipografide hibrit sistem denilince akla ilk gelen iki farklı yazı tipinin bazı özellikleri alınarak oluşturulmuş yeni bir yazı tipi olmaktadır. İkinci akla gelen ise 2017 yılında “Viction:ary” tarafından yayınlanmış “Type Hybrid-Typography in Multilingual Design” kitabında anlatılan kültürel referanslarla uyumlu hale gelmiş, birden fazla kültürü birleştirebilecek yapıda, çok dilli/hibrid tipografi ve yazı ve marka

tasarımlarıdır. Hibrit sistemler globalleşen dünyada yeni çağın ihtiyaçları olarak görülmektedir. (Viction:ary, 2017).



**Görsel 4.16.** *Type Hybrid- Typography in Multilingual Design Kitabı, 2017 “Viction:ary”*

Hırvat tasarımcı Nikola Djurek, “IsTYPE 2017” etkinliğine katılan “Latin ve Kiril alfabelerini birleştirerek aynı metnin hem Hırvatça hem de Sırpça okunmasını sağlayan Balkan yazı tipi ailesini” Marija Juza ile tasarlamıştır. Tasarımcı iki alfabeyi bir fontta birleştirerek eş zamanlı bir okuma sistemi kurgulamıştır. Bu yapıyla “Balkan Sans” hibrit bir yaklaşımın ürünü olarak görülebilir (Doğan, 2017). Beste Miray Doğan, “İki Alfabe Bir Font” başlığıyla Manifold’da yayınlanan yazısında “Balkan Sans”ı aşağıdaki şekilde anlatır:

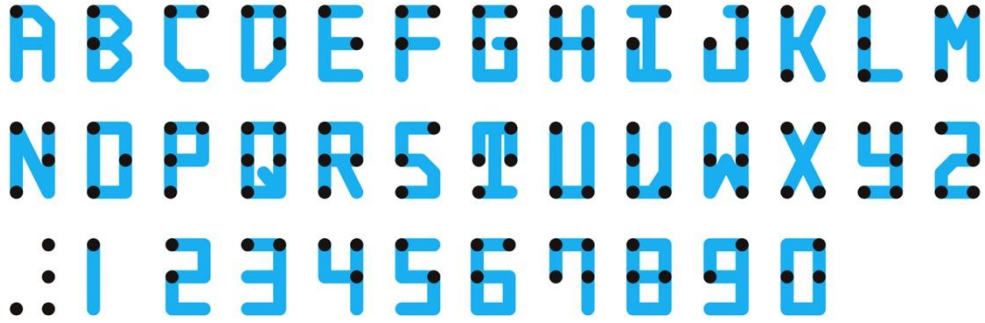
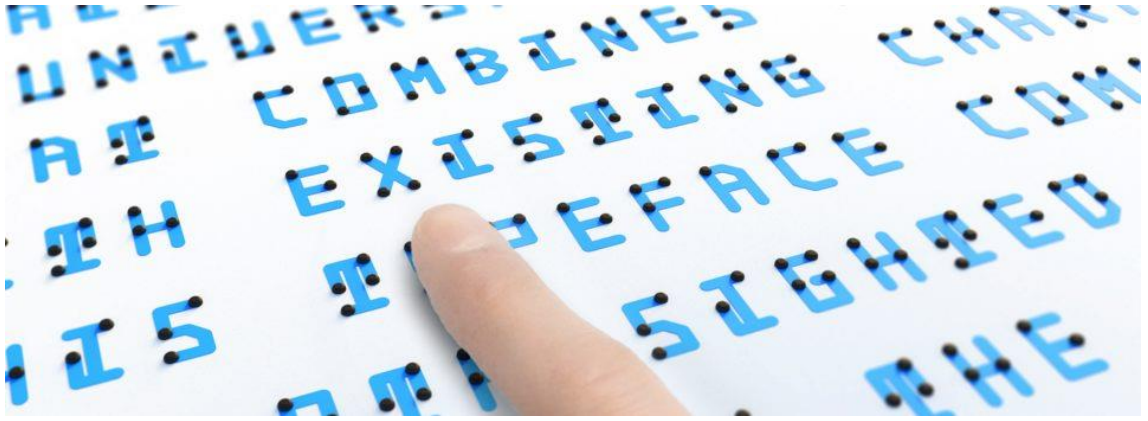
“Balkan, sadece akıllıca tasarlanmış bir font değil. Amacı, iki dili bir arada kullanarak tasarımcının kâğıt ve mürekkepten tasarruf etmek gibi fani ihtiyaçlarını karşılamak da değil. Balkan fontunun asıl özelliği, aynı dili konuştuklarını reddeden ve politik bir tavır olarak farklı alfabeleri benimseyen iki topluma, aslında birbirlerinden çok da uzak olmadıklarını, hâlâ iletişim kurmaları için bir yol olduğunu hatırlatan bir sistem olması” (Doğan, 2017).

БАЛКАН  
БАЛКАН

**Görsel 4.17.** “Balkan Sans” Nikola Djurek, Marija Juza, 2012

Tipografinin genel tanımında yer alan ve en önemli işlevlerinden olan iletişim kurdurma amacını hibrit sistemli Balkan Sans gerçekleştirerek amacının da ötesinde misyonları yüklenmiş görünmektedir. Doğan, makalenin sonuç bölümünde Hırvatlar ve Sırlar arasında yıllardır süren savaşın izlerini “Balkan Sans” ın elbette çözemeyeceğini “fakat iki alfabenin aynı yazı sistemi altında toplanıp iletişim sağlamasının, aynı yerde yaşamaya çalışan iki toplum için bariz bir metafor” olarak görülmesi gerektiğinin altını çizmektedir (Doğan, 2017) “Balkan Sans” [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com) font koleksiyonunda yer almakta ve 8 farklı ağırlığı olan bir yazı tipi olarak satışa sunulmaktadır.

Çağımız çoğulcu ve hibrit yaklaşımla tasarım yapmaya açık yapıdadır. Bu durum tasarımcılar için özgürlük ve özgünlük alanı yaramaktadır. İki dilin tek bir ABC sisteminde birlikte çalışıyor olması, sembolleri ve anlamları paylaşıyor olması oldukça etkileyicidir. Bu deneysel sistem aynı zamanda yüklendiği görevler bakımından değerlendirildiğinde katmanlı bir sistem olarak da okunulabilmektedir. Bir yazı tipine estetik bir okuma ve algılama konforu sunmasının yanında ek görevler yüklenmesi onu çağdaşlarının yanında farklı ve görünür kılmaktadır.



**Görsel 4.18.** *Hibrit Font Tasarımı, Braille Neue: Kosuke Takahashi'nin Braille ve Görünür Karakterleri Birleştiren Evrensel Yazı Tipi, 2018*

Braille New, somut dokunulabilir ve görülebilir harflerin birlikteliğinden oluşturulmuş, herkesin okuyabileceği engelsiz, hibrit bir yazı tipi tasarımıdır. Japon tasarımcı Kosuke Takahashi, görebilen ve göremeyen okuyucuların aynı metni okuyabilmeleri için iki farklı yazı sistemini ustaca birleştirmiştir. Takahashi'ye göre kamusal alanlarda nadiren göze çarpan Braille uygulamaları bu yazı tipi sayesinde daha görünür olabilir ve herkesin aynı anda bilgiye erişebileceği eşit ve evrensel bir alan yaratabilir (Staugaitis, 2018).

#### 4.8. Tipografik Sanat Günlüğü Oluşturma Yönteminin Kullanımı

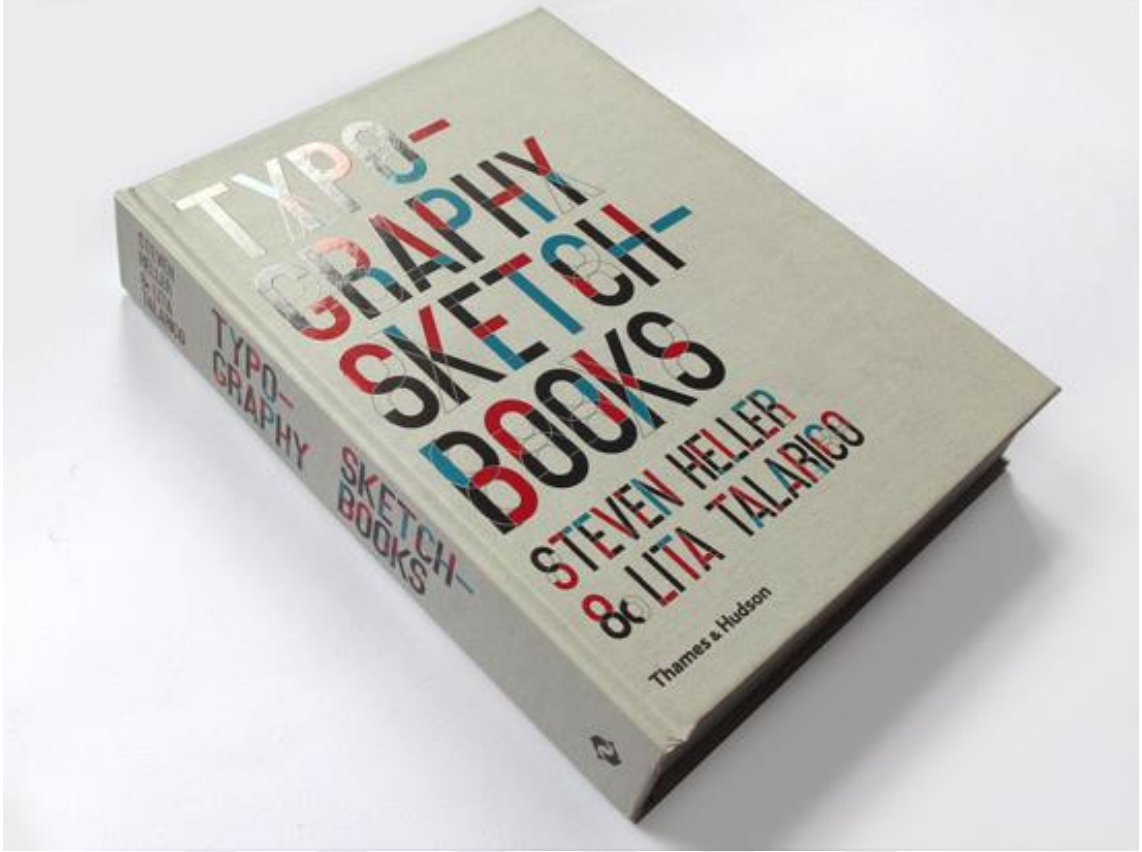
*“Resim yapmak, günlük tutmanın farklı biçimidir”*

*Pablo Picasso*

Art Journaling (Sanat Günlüğü), yaratıcıkla birleştirilmiş görsel günlük kayıtlar tutmaktır. Düşünceler, anılar, çeşitli konulardaki fikirler, görsel ve tipografik olarak yaratıcı bir biçimde bir araya gelebilir. Tipografi konusunda Art Journal (sanat günlüğü) oluşturmak deneysel tipografi konusunda çalışmalar üretmek için oldukça faydalı bir yöntem olabilir. Art Journal oluşturmanın herhangi bir kuralı yoktur, keyfi oluşturulabildiği gibi sistemli bir şekilde de oluşturulabilir. Malzeme konusunda herhangi bir kısıtlamanın da olmaması bireysel yönelimlerle ortaya çıkabilecek çeşitli deneyler olabileceğinin habercisidir.

Art Journaling (Sanat Günlüğü); tasarımcı, illüstratör, ressam ve konuyla ilgili kişilerin günlük tutma şekli olarak da açıklanabilir. Dünyada Art Journaling başta olmak üzere Sketchbook Journaling adıyla da anılmaktadır. Görsellerle günlük tutma eylemidir. Bize ilham veren ve tasarımlarımızı tamamlayabileceğini düşündüğümüz tüm malzemeler görsel günlüğümüzde kullanılabilir. Dilersek sistemli bir dil oluşturabilir ve son derece özgür ve özgün olabileceğimiz şekilde kendi kişisel tarihimizi görselleşirebiliriz. Sanat günlüğümüzde çeşitli görsellerin yanı sıra metinler de kullanılabilir, tasarımlarımızı edebiyat, felsefe ve sanata dair okumalarımızdan derlediğimiz metinlerle zenginleştirebiliriz. Hatta görsel günlüğümüzü aynı zamanda bireysel bir öğrenme materyaline dönüştürebilir ve “Şeylerin Nasıl Yapıldığı”yla ilgili (İngiliz Keki Nasıl Yapılır?), (Grafik Tasarım Nedir?), (Covid 19 Döneminde Bağışıklığı Güçlendiren Şeyler Nelerdir?) vd. bir bilgilendirme serisi tasarlayabiliriz.

Yukarıda bahsedilen veriler doğrultusunda “Tipografik Sanat Günlüğü” tutmak tasarımcı/tasarım öğrencisi için bireysel deneylerin yapılabileceği ve daha sonra gerçekleştireceği projeler için pratik yapma şansı da veren bir uygulama yöntemidir. Böylece elimizde sayfalar ilerledikçe deneyimlerimizi gözlemleyebileceğimiz bireysel bir çabanın, kelimelerin, sözün ve hatta sesin dondurulmuş hareket çıktıları bulunacaktır.



**Görsel 4.19.** *Typography Sketchbooks*, Steven Heller&Lita Talarico, Thames&Hudson Yayınevi tarafından yayınlanmış tipograf ve tasarımcıların eskiz defterlerini inceleyen bir kitap

Typography Sketchbooks isimli kitap Steven Heller ve Lita Talarico tarafından derlenmiştir. Kitap dünyanın en iyi tasarımcılarının harfler ve kelimeler aracılığıyla iletişim kurmanın yeni ve heyecanlı yollarını nasıl bulmaya çalıştıklarını gözlemlememize imkân vermektedir. Milton Glaser, Erik Spiekermann, Peter Bil'ak, Jean Baptiste Levée gibi ünlü tasarımcılar ve genç tasarımcılar kitabın oluşumuna katkıda bulunmuşlardır. O halde adı her ne şekilde anılırsa anılsın düzenli günlük çalışmalar, eskizler tasarım deneylerini kolaylaştıran, öngörü sağlayan ve gelişimimizi kaydeden

uygulama türleridir. Tipografi alanında deneysel uygulamaların kaydı dijital olarak tutulabileceği gibi, çalışmaların ön görüntüleri, zihinden akan kurgular hızla günlüklere kaydedilebilir. Eğer bu kayıtlar büyük bir titizlikle tutulursa aşağıda görülen “Stephanie Baxter” sanat günlüklerinde görüldüğü gibi görsel bir şölen sunacaktır.



Görsel 4.20. Stephanie Baxter, yazı(harfleme) ve illüstrasyon tasarımları, İngiltere

Deneysel tipografide tasarımın sonucunda verilen karar, tercih edilen çıktı, hareketi dondurmaktadır. Sonucun ortaya çıkmasıyla birlikte hareket halindeki deneyim durmuş olur. Ortaya çıkan biçim, imge, tasarım, kompozisyon hareketin sonucu ve dondurulmuş formudur. Deneysel bir süreç sonunda elde edilen bu yeni formun serüveni alıcılarla olan karşılaşmalarda, reel ya da soyut mekanlarda devam edecektir.

#### 4.9. Bedeni Tipografik Deneylerde Kullanma Yöntemi

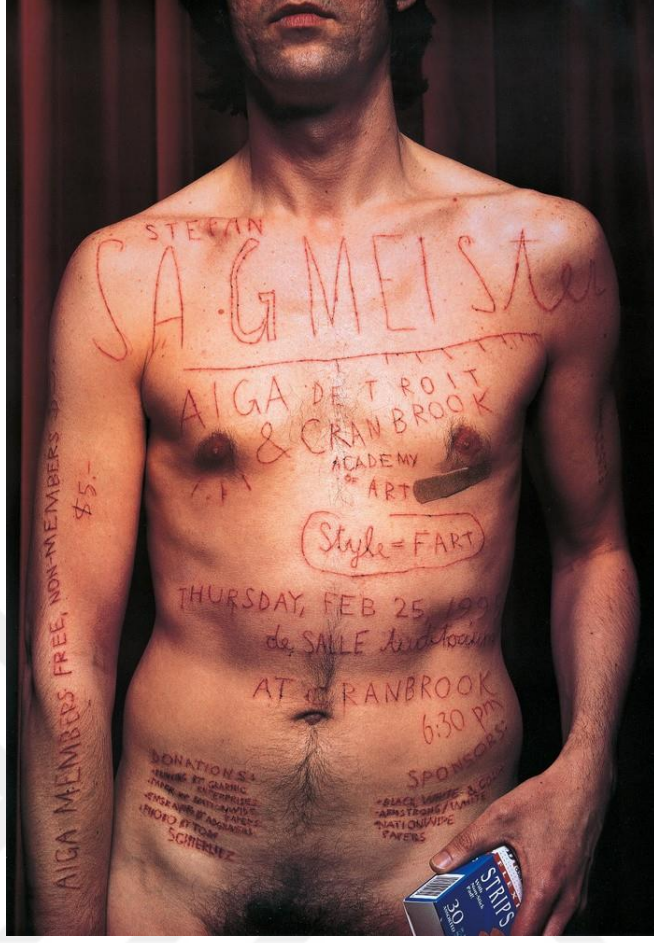
Bizi sarmalayan, yaşamımızın temel parçalarından olan tipografi, dilin gelişimi ve teknolojinin özelde baskı yöntemlerinin gelişmesiyle birlikte gelişerek salt okuma okutma ve bilgi saklama işlevinin ötesine geçerek tasarımı zenginleştiren bir öge durumuna gelmiştir.

Tasarımcının bir tasarım için kullanabileceği sınırsız teknik ve olanak bulunmaktadır. Tasarımcı dijital çağın sunduğu olanaklardan faydalanırken aynı zamanda nesnelere, mekanlara, dijital mecrayı ve hatta kendi bedenini tasarıma dahil etmektedir. Tasarımcının/sanatçının bedeninin sanata ve tasarıma dahil olma durumu yeni olmamakla birlikte postmodern çağda yeniden gündeme gelmiştir.

Tasarım objesi olarak canlı bedeni tipografik kurgunun/mesajın iletim aracı olarak kullanmak; verilmek istenen mesajın daha anlamlı ve daha sorgulanabilir olmasını sağlamış, bedene biçilmiş kodlamalar ve adlandırmalarla birlikte, tipografik mesajın alıcısıyla organik bir bağ kurulmaya çalışılmıştır. Ilene Strizver ile yaptığı “TypeTalk: The Typographic Expressions of Stefan Sagmeister” başlıklı röportajda:

Tasarımlarında alıcının kalbine dokunmayı denediğini belirtmiştir (Strizver, 2016). Günümüzde sanat ve tasarımlar, farklı disiplinlerden beslenmekte, farklı uygulama alanları ve çeşitli tekniklerle yoğrularak çeşitli şekillerde sunulabilmektedir. Mesaj iletiminin/fikri sunmanın sınırsız yolu bulunur; tipografinin/tipografik kurgunun imkanlarından faydalanılarak alıcıya çeşitli yöntem ve tekniklerle sunumu bu yöntemlerden biridir. Tipografi zengin, çok yönlü, tasarım olanakları sağlar. Sanatın ve tasarımın sınırları eriyerek, disiplinler arası alışverişlerle yeni deneylerin yapıldığı çağımızda tipografinin/sözün/anlamın tasarımdaki önemi artmıştır.

Günümüzün tanınmış, ilginç grafik tasarımcılarından olan Stefan Sagmeister Cranbrook'taki bir AIGA konferansı için tasarladığı afiş çalışmasında vücudunu bir anlatı yüzeyi olarak kullanmış, asistanından X-ACTO bıçağı ile vücuduna afiş için kullanacağı metinleri yazmasını istemiştir. Sagmeister, bu posteri Photoshop programı kullanarak tasarlayabilecekken, vücudunu keserek oluşturmayı tercih etme sebebini daha gerçekçi sonuçlar elde etmek ve yaratıcı sürecin ilginç, acı verici olduğunu göstermek olarak açıklamıştır ([http-81](http://81)).



**Görsel 4.21.** Stefan Sagmeister, *AIGA Detroit Afişi*, 1999

Ariana Page Russell, Los Angeles, California'da yaşayan, dermatografi (dermatographia) rahatsızlığı bulunan bir sanatçıdır. Dermatografi, cilt yüzeyinin çizilmesi olarak da adlandırılan ve küçük çizgilerin hızla geçici fakat önemli bir reaksiyona dönüştüğü kırmızı kabarıklık izlerin eşlik ettiği bir cilt rahatsızlığıdır. Russell, kendi aşırı duyarlı bedenini kullanarak, çeşitli deneyimlerini kaydederek görsel çalışmalarını oluşturmaktadır. Sanatçı bedeni üzerinde oluşturduğu ve yaklaşık 30 dakikalık bir sürede kaybolacak olan izleri yok olmadan fotoğraflamaktadır.



**Görsel 4.22.** *Adriana Page Russell, Vücut Üzerine Tipografik Deneyler*

Sanatçılar, tasarımcılar üretimlerini somut olarak bedenleri ile birleştirmekte, birey, sanat ve tasarımın öznesi, nesnesi durumuna gelmektedir. İnsanın yeryüzündeki somut

varlığının göstergesi olan beden, grafik tasarım, tipografik tasarım, harf tasarımı, deneysel tipografi tasarımlarında yazı yüzeyi, tasarım yüzeyi ya da harf formunu oluşturan birincil eleman olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireyin üretimlerine zihninin, soyut imgelem dünyasının ve zihnin uzantısı olan ellerinin yanında somut olarak bedenini dahil etmesi oldukça ilgi çekicidir.

“Body Type” Filipinli tasarımcı Julius Raymund Advincula, tarafından yarı çıplak halde aynanın karşısına geçilerek denenmiş ve fotoğraflanmış harflerden oluşur. Advincula, bu yazı tipini oluşturmak için vücudunun çeşitli uzuvlarından ve kıvrımlarından faydalanmıştır. “Body Type” sanatçının tenine/vücuduna gizlenmiş çeşitli harflerin keşfedilmesiyle ortaya çıkmıştır. Tasarımcı harf formlarını aramaya koyulmadan önce vücuduna zeytinyağı ve su karışımı sürmüştü ve bunun ortaya çıkacak harf formlarının "duygusallığını ve organikliğini" artıran yüksek vurgular ve dokular sunduğunu söylemiştir (Hitti, 2020). Advincula, tasarım sürecinde harf formlarının oluşturulmasında ve fotoğraflanmasında iki arkadaşından yardım almıştır. Tasarımcı, bu yazı tipini tasarımcıları her gün bir harf formunu çizmeye davet eden global ölçekli bir etkinlik olan “36 Days of Type” için üretmiştir. Advincula, geleneksel ya da dijital olarak tasarlamak/çizmek yerine harfleri bulmayı içeren bir süreci deneyimlemek istemiştir. “Body Type/Vücut Tipi” “Body Language/Vücut Dili” deyimleri proje sürecinde aklına gelmiştir. “Body Type” Stefan Sagmeister’in Instagram tasarım kliniğinde incelenmiş ve Sagmeister, çalışmayı "güzel yapılmış" olarak nitelendirmiş, ancak bu fikrin daha önce başarılı bir öğrencisi tarafından gerçekleştirildiğini gördüğünü fakat Advincula’nın onu görmüş olamayacağını ve bunun benzer düşünen büyük beyinlerin bir örneği olduğunu belirtmiştir (Hitti, 2020).



**Görsel 4.23.** *Julius Raymund Advincula tarafından 36 Days of Type etkinliği için hazırlanmış Body Type*

Peter Bil'ak tarafından tasarlanan "Body Type" insan vücudunu fonksiyonel bir yazı tipine sistemine dönüştürmüştür. Tasarımcı bu yazı tipini 2011 yılında Valentina Scaglia ve Lisa van Bommel'in harf formlarını canlandırmasıyla oluşturmuştur. Tipografi tarihinde bu yazıtipine benzeyen pek çok örnek olmasına rağmen Bil'ak tarafından tasarlanan "Body Type" tipografik ilkelerin kullanımı açısından başarılı bulunmaktadır. "Body Type" normal (regular) ve kalın(bold) olmak üzere iki farklı ağırlık içermektedir. Yazı tipi, Adobe uygulamalarında kolaylıkla kullanılabilen, 26 yüksek çözünürlüklü fotoğraftan oluşmaktadır ve bu photofont dosyası olarak bugünün (07.12.2021) kuru ile 96.00 Euro'ya font sitelerinden satın alınabilmektedir.



Görsel 4.24. Peter Bi'lak tarafından hazırlanan Body Type Regular



Görsel 4.25. Peter Bi'lak tarafından hazırlanan Body Type Bold

“Body Type” in “Dance Writer” adlı bir Iphone ve Ipad uygulaması da bulunmaktadır. Bu uygulamada “Body Type Regular” ile yazdığınız yazılar aynı dansçı tarafından gerçekleştirilen bir koreografiye dönüşmektedir. Mesajlarını ve maillerini daha renkli hale getirmek isteyenler bu uygulamayı kullanabilmektedir. Bil’ak’ın “Body Type”ı “Latin alfabesinin 26 harfinin tamamını içermektedir, ancak sayı, noktalama işareti, aksan veya özel karakter içermemektedir. İnsan vücudu bunları yapmak için yeterince uygun değildir.

“Kama Sutra A-Z” Fransız Sanatçı Malika Favre tarafından bir sanat projesi olarak tasarlanmıştır. Tasarımcının cesur ve minimal stili “Pop Art’ın OpArt ile buluşması” olarak tanımlanır. Favre’nin üretimlerindeki başarılı renk ve pozitif-negatif alan kullanımı onu Avrupa’nın en çok aranan grafik sanatçılarından biri haline getirmiştir. The New Yorker, Vogue, BAFTA, Sephora ve Penguin Books sanatçının müşterilerindedir ([http-82](http://82)).



Görsel 4.26. Malika Favre tarafından hazırlanan “Kama Sutra A-Z” 2013

“Kama Sutra A-Z”, sanatçı tarafından özellikle kadın şairlerin şiirlerinden derlediği erotik alıntılar eşliğinde sergilenmiştir. Malika Favre Sandra Cisneros'un erotik bir şiirini okurken şiirin ritmini oldukça seksi ve modern bulmuş ve bunu harf tasarımlarıyla bağdaştırarak her bir harfini erotik bir alıntıyla ilişkilendirmeye karar vermiştir. Favre'nin

harf tasarımlarında kurulan diyalog, erotik sanatın zamansızlığına vurgu yapan neşe, zevk ve şehvetin bir kutlaması anlamına gelir (Cowan, 2020). Sanatçının harf tasarımları 7 yıl sonra Counter-Print tarafından bir kitap olarak tasarlanmış ve İtalya’da sınırlı sayıda basılmıştır. Tasarımcının harfleri Patrick Smith tarafından hareketlendirilmiş ve GIF dosyası olarak kitap için açılmış olan web sayfasında sergilenmektedir.



**Görsel 4.27.** “Kama Sutra A-Z” Kitabı Kapak Görseli, Malika Favre, Counter-Print Books, 2020

Tien-Min tarafından hazırlanan “Handmade Type” adlı proje, majiskül ve miniskül harfler arasındaki ilişkileri araştırarak bu ilişkileri kaydeden bir tipografi deneyi projesidir. Bu deneyde tasarımcı ellerine çizdiği formları birleştirerek ve doğru perspektiften görüntüleyerek harf formlarını oluşturmaktadır. Miniskül harfi, majiskül harf için çizdiği formlarla oluşturmak için el hareketini ve görüntünün perspektifini değiştirmektedir. Aşağıda yer alan görsellerde tasarımcının hazırladığı harf formları bulunmaktadır, tasarımcı projenin daha iyi algılanması için fotoğraflarla birlikte hareketli

görüntülerini de paylaşmıştır. Zihnin görünür uzantısı olan ele çizilen formlar ve el hareketinin doğru perspektifinin yakalanması ile elde edilen miniskül ve majiskül harfler oldukça etkileyicidir. Tasarımcının hazırladığı bu deneysel proje oldukça ilgi görmüştür.



**Görsel 4.28.** Tien-Min tarafından hazırlanmış “Handmade Type- El Yapımı Harfler

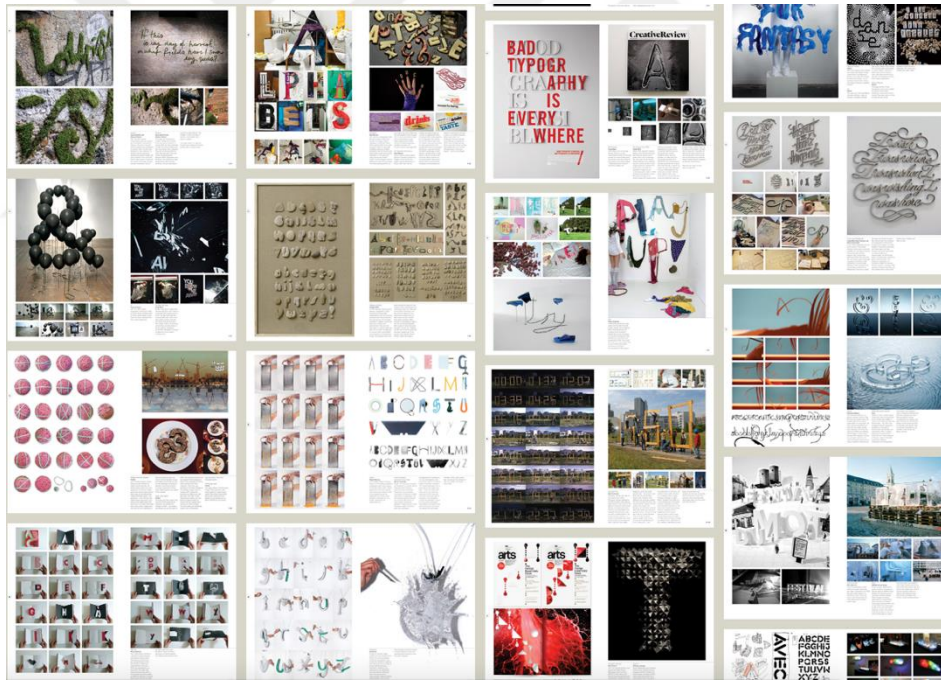
Yukarıda yer alan ve bilinçli olarak seçilmiş güncel örneklerle gösterilmeye çalışıldığı gibi, tipografi tarihinde somut olarak beden ya da bedenin çeşitli bölümleriyle ve hatta bedenin atıkları olarak görebileceğimiz, kesilmiş tırnak, saç, sakal ve dışkı ile

harf formları elde edebilmek adına çeşitli deneyler yapılmıştır ve yapılmaya devam edilmektedir. Tasarımcıların bir kısmı bedenin kendisini harf formu yapımında kullanırken bir kısmı bedeni bir çizim/anlatı yüzeyi olarak kullanmış, etkileyici ve duygu geçiren tipografik ürünler ortaya koymuştur.

#### 4.10. Sıradan Şeyleri Sıra Dışı Tasarımlarda Kullanabilme Yöntemi

*“Yaratıcılık, bilinci yoğunlaşmış insanın kendi dünyasıyla karşılaşmasıdır.”*  
Rollo May

Günlük yaşamda bize eşlik eden çeşitli obje, nesne, atık, gıda ve diğerlerinin şaşırtıcı birlikteliğiyle denenerak çeşitli harf formları oluşturulabilmektedir. Ortaya çıkan ya da çıkacak olan harf formları sıradan olanla ortaya çıkarılmış sıra dışı görüntüler sunabilmektedir.



Görsel 4.29. 3D Type Book, iç sayfalarından proje görüntüleri

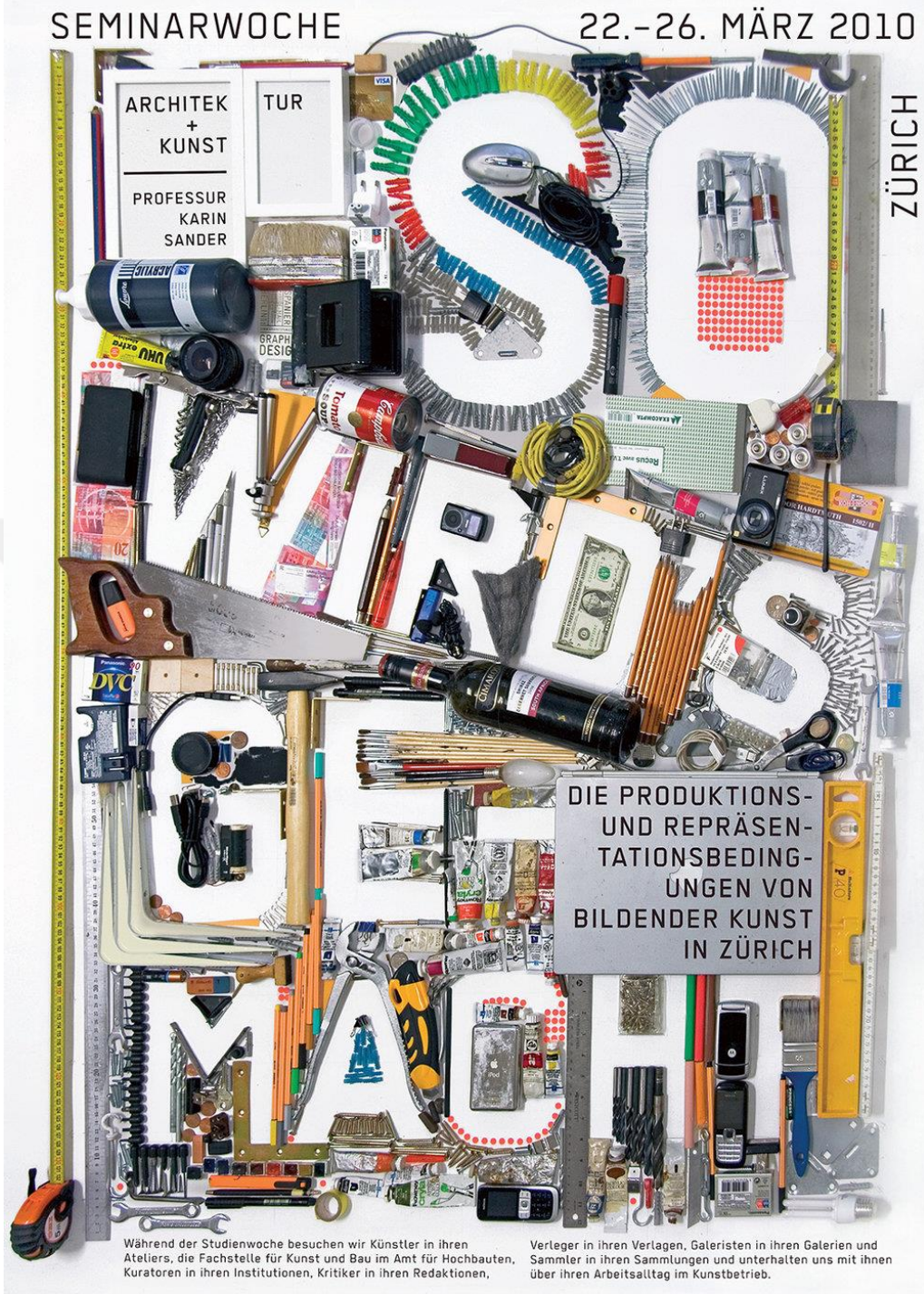
Yukarıda görseli yer alan Agathe Jacquillat ve Tomi Vollausc hek tarafından tasarlanan, derlenen, yazılan “The 3D Type Book” sıradan nesne, şey vb. ile üretilmiş çeşitli örnekler içermektedir. Kitap “Sagmeister Inc, Vaughan Oliver, Milton Glaser dahil olmak üzere 160'tan fazla yükselen yetenek, tasarımcı ve stüdyo tarafından hazırlanmış, 300'den fazla projenin 1.300'den fazla görüntüsünü içeren, şimdiye kadar yazılmış üç

boyutlu harf formlarının en kapsamlı vitrinidir” (http-83). “The 3D Type Book” Londra merkezli tasarım stüdyosu FL@33 ve Laurence King Publishing iş birliği ile 2011 yılında basılmıştır. Kitap, harf formlarını katı sembollerin dışına çıkararak sıradan olanlarla sıra dışı tasarımların yapılabileceğini göstermektedir. Kitapta yer alan projelere bakıldığında harf üretiminde sınırların dışına çıkıldığı, kimi projelerde doğal ya da yapay malzeme kullanılırken kimi zaman harf formlarını kişilerin bedenleri ya da beden parçalarının oluşturduğu görülmüştür. Kitapta iç mekânda ve dış mekânda çözümlenmiş, büyük boyutlarda çalışılmış harf formu örnekleri de bulunmaktadır. Kitabın tanıtımının yapıldığı web sayfasında kitabın iç sayfalarında yer alan projelerin bir bölümü yukarıdaki görselde bulunmaktadır.

Görsel 4.30’da yer alan ve André Santos tarafından profesyonel bir tiyatro topluluğu olan “Cabeças no Ar e Pés na Terra” için hazırlanan afiş, tasarımcının sıradan nesnelere harf formuna dönüştürmesi ya da mevcut formları, harf yerine kullanması ile oluşturulmuştur. Santos, Porto’da bulunan Estamine adlı stüdyoda özellikle, kâğıt işçiliği, illüstrasyon, yazı-harfleme odaklı tasarımlar yapmaktadır. Santos aynı zamanda el işçiliği ile iki ve üç boyutlu tasarımlar yapmaktadır. Stüdyo Estamine, özellikle el işçiliğine dayalı sınırlı sayıda üretim yapmayı tercih etmektedir. Teknolojik Rönesans’ın yaşandığı, en belirgin özelliklerinin hız ve tüketim olduğu çağımızda el işçiliği ile üretimler yapmak deneye açık yapısı, verimli bir süreç sunması ve etkileyici sonuçlara ulaşılması anlamında takdir edilmektedir.



Görsel 4.30. André Santos, Profesyonel tiyatro topluluğu “Cabeças no Ar e Pés na Terra” için afiş, 2011



Görsel 4.31. Ariane Spainer, Karin Sander ve öğrencileriyle ETH Zürich'te düzenlenen bir seminerin afişi, 2010

Ariane Spainer, Berlin'de kendi adını taşıyan bir tasarım stüdyosunda grafik tasarım ve sanat yönetmenliği alanında hizmet vermektedir. Phaidon (yaratıcı sanat ve tasarım alanlarında yayımlar hazırlayan kuruluş), New York Times Magazine, Wired, Museum for Contemporary Art Skopje, Museum of Art Yokohama, Art Directors Club

Germany... gibi müşterileri bulunmaktadır. Görsel 4.31’de bulunan, Karin Sander ve öğrencileriyle ETH Zürich’te düzenlenen bir seminerin afiş çalışması bulunmaktadır. Tasarımcı afişte yer alan “So wird's gemacht – Nasıl yapılır” adlı sloganı oluşturabilmek için tasarlama eyleminde kullanılan bir dizi araç ve gereçten faydalanmıştır. Tasarımcı malzemeleri harf formlarını oluşturacak şekilde zemine dizmiş, malzemelerin dizilim sistemi, bir dizi araç gereçle oluşan negatif alanlar sloganı oluşturmuştur. Spainer’ın denediği üretim yönteminin sonucunda oldukça ilgi çekici bir afiş çalışması ortaya çıkmıştır.

Sıradan şeyleri sıra dışı tasarımlar için kullanabilme yöntemi, harflerin katı, net ve kalıplaşmış biçimde sunumunun ötesinde bir alternatif sunmaktadır. Günlük ve sıradan nesnelerin kendi anlamlarının, kullanım dillerinin ötesinde yeni bir anlam yüklenerek harfe dönüşmüş formları deneysel tipografide etkileyici sonuçlar elde edebilme, anlamı ve formu çok katmanlı bir biçimde ifade edebilme yollarındandır.

#### **4.10.1.Buluntu Tipografi Yöntemi**

*“Dün baktıklarına bugün yeniden bak, orada birkaç harf formu seni bekliyor olabilir.”*

*Pembe Aktürk*

İnsan doğada, yeryüzünde bulunan şekil ve nesnelere tanımlı şeylere benzetme eğilimindedir. Bu eğilim bir yanlış algılama sonucu oluşmaktadır ve “Pareidolia” olarak adlandırılmaktadır. Bulutların kuzulara, diğer tanımlı canlı ve nesnelere benzetilmesi, ağaç gövdesi kesitinde yer alan dairelerde insan ve hayvan figürlerinin görülmesi, mermer desenlerinin birdenbire zihinde tanımlı nesnelere dönüşmesi bu sebeptir.

Buluntu tipografi, tasarımcının/sanatçının tesadüfen ya da bilinçli araştırmaları sonucu bulduğu, fotoğrafladığı, kendiliğinden harf formunu çağrıştıran, harfe karşılık gelen formlardır. Tasarımcı kimi zaman bu formlara küçük müdahalelerde bulunarak ABC’lere daha çok benzemesini sağlayabilir ya da bulduğu şekliyle kullanabilir. Yaratıcı insan (tasarımcı/sanatçı), günlük ya da sıradan olabilecek şeyler, nesnelere, konu ve kavramlara farklı bakabilmesiyle diğerlerinden ayrılır. Tevfik Fikret Uçar’ın Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü’ndeki Yaratıcılık Yöntemleri I dersi için hazırladığı ders videosunda belirttiği gibi (...) “yaratıcı kişiler meraklıdır, meraklı kişiler çok bilen, çok okuyan, çok yorumlayan, çok gezen, çok analiz eden, çok düşünen insanlardır” (http-84). Dolayısıyla yaratıcı kişilerin herhangi bir yerde harf formları

bulabilmesi muhtemeldir. Unutulmamalıdır ki yeni şeyler sürekli yapılan gözlemler, deneyler ve araştırmalar sonucu ortaya çıkabilir. Fakat salt gözlem, deney ve araştırma, eylemlerle birleştirilirse işe yarar, dışı dokunur sonuçlar elde edilebilir. Tasarımcının bulduğu, karşılaştığı, doğadan topladığı ufak tefek şeyler devam eden ve edecek olan çalışmaları için tutulmuş küçük notlardır.

Buluntu tipografi kendiliğinden olan, yaşamın akışı içinde keşfedilen yapıdadır ve onu fark edecek meraklı gözleri beklemektedir. Steven Heller ve Gail Anderson tarafından yazılan “The Typographic Universe” adlı kitap tasarımcıların tesadüfen karşılaştıkları ve kayıt altına aldıkları organik/inorganik harf formları örneklerini ve bilinçli olarak belli deneyler sonucu elde ettikleri harf formlarını derlemiştir. Kitapta doğada bulunan, kendiliğinden olan hazır harf formlarının yanında insan eliyle şekillendirilmiş dünyadan alınan ve tasarımcıların hayal gücü ile üretilmiş harfler de bulunmaktadır. Kitapta günlük yaşam alanlarına daha dikkatli bakılarak elde edilmiş buluntu harf örnekleri de yer alır; banyoda bulunan nesnelerin harfe benzeyen görüntüleri, doğa yürüyüşlerinde bulunmuş, harf gibi görünen ağaç, dal ve taşlar, çalışma sandalyesinin metal iskeleti, çalışma masasındaki makas, tamirat çantasında yer alan araçlar ve gereçler bunlar arasındadır.

Buluntu tipografinin oldukça popüler hale gelmesinde hem profesyonel hem de amatör tasarımcıların payı büyüktür. Tasarımcılar, amatörler dünyayı dijital kameralarla taramakta ve Photoshop uygulaması yardımı ile şaşırtıcı sonuçlar elde ederek bu görüntüleri paylaşmaktadır. Google arama motorunda “Google Earth Typography, Google Maps Typography, Google Earth Alphabet” gibi anahtar kelimelerle arama yapıldığında bu konuda şehir, ülke ve ülkeler bazında yapılmış buluntu tipografi projeleri karşımıza çıkmaktadır. “Google Earth Typography” anahtar kelimesiyle Google arama motorunda 11.01.2023 tarihinde saat 11:50’de yapılan arama sonu 0,75 saniyelik bir sürede yaklaşık 11.900.000 sonuç bulunmuştur (http-85). Bu sonuç konunun popüleritesini ortaya koymaktadır. Buluntu tipografi konusunu yalnızca haritalardan elde edilmiş “ABC” lere indirgemek yanlış bir yaklaşım olacaktır. “(...) Şehir gökdelenleri arasındaki negatif boşlukların oluşturduğu tekinsiz şekillerden, yırtık iç çamaşırlarından, güçlü bir şekillendirme yetisi, kararlılık ve hayal gücünün birleşimiyle neredeyse her şeyden harf yapılabilir (Heller and Anderson, 2014, s. 7).

Görsel 4.32’de yer alan “Hollanda Google Earth Alfabeti” Thomas de Bruin tarafından Hollanda’nın havadan çekilmiş fotoğrafları ve Google Earth haritalarını

detaylı inceleyerek bulduğu harf formlarından oluşturulmuştur. Hollanda haritasında majiskül, miniskül harflerin ve sayıların görüldüğü yerleri işaretleyerek paylaşmıştır. Thomas de Bruin Rotterdam 'da yaşayan ve Studio Lomox adında tasarım ofisi de bulunan bir grafik tasarımcıdır. Google arama motorunda bulunan “Google Earth Alphabet” arama sonuçları içinden Bruin'in buluntu harflerinin örnek olarak tercih edilmesinin sebebi kendisinin grafik tasarımcı olması ve majiskül, miniskül harfleri, rakam setinin tamamını bulmuş ve sergilemiş olmasıdır. Tipografide bu tür uygulamalar oldukça ilgi çekicidir, bu alanın uzmanı olan ya da olmayanların bu konuda üretim yapmaları ve buluntu harflerini çeşitli internet siteleri, portfolyo siteleri, sosyal medya uygulamalarında paylaşmaları konunun gördüğü ilginin göstergesidir. Dünyada buluntu tipografi üretimlerinin azımsanamayacak kadar görünür olduğunu ve tipografi konusunda üretilmiş heyecan verici görsellerin, enfes tipografi keşiflerinin giderek arttığını söylemek yanlış olmayacaktır.



**Görsel 4.32.** Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabesi” nin haritada bulunduğu yerler



Görsel 4.33. Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış "Hollanda Google Earth Alfabeti"



Görsel 4.34. Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış "Hollanda Google Earth Alfabeti"

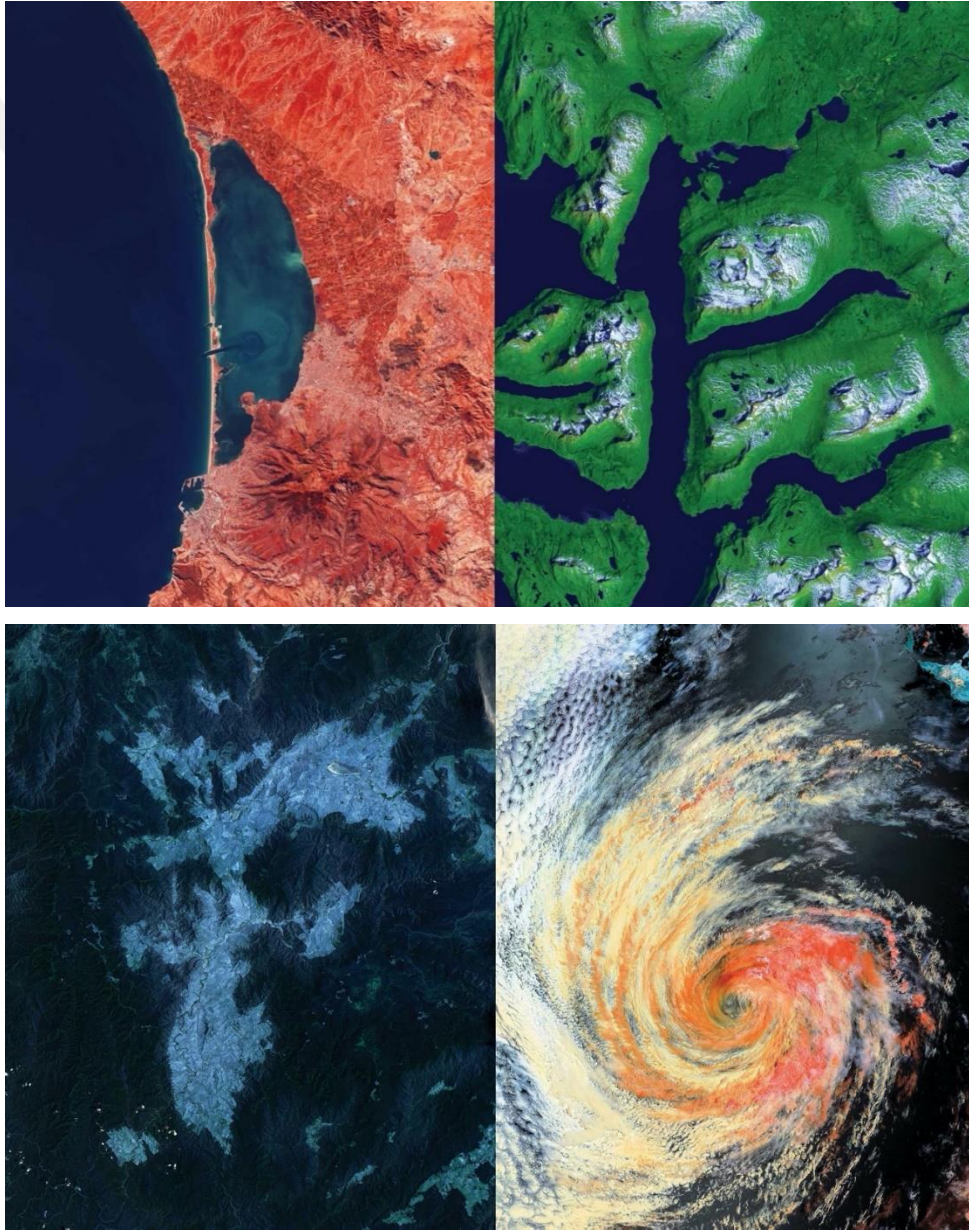


**Görsel 4.35.** Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabeti”

Bilim adamı ve yazar olan Adam Voiland tarafından hazırlanan “ABC’s From Spaces”-“Uzaydan ABC'ler” adlı çocuk kitabı dünyanın yukarıdan çekilmiş ve üzerinde herhangi bir düzenleme yapılmamış ABC fotoğraflarından oluşmaktadır. Gezegenimizde yer alan, hayranlık uyandıran görüntülerin yanında kitapta uzay ile ilgili bilgiler ve ABC formlarının gezegende yer aldığı yerler ile ilgili detaylı bilgiler verilmektedir. Betsy Mason tarafından Voiland ile yapılan “Satellite Photos Reveal Hidden Alphabet on Earth's Surface”-“Uydu Fotoğrafları Dünya Yüzeyindeki Gizli Alfabeyi Ortaya Çıkarıyor” başlıklı röportajda Voiland: “uzaydan gelen ABC'lerin çocukların Dünya hakkındaki merakını artıracaklarını umduğunu belirtmektedir. Bunun yanı sıra “insanların çocuklarıyla kendi ABC avlarını yapmak için bu çalışmadan ilham almalarının harika olacağını” belirtmektedir (Mason, 2017). Adam Voiland’ın harf avı macerası NASA uydularından biri tarafından çekilen dünya görüntüsü üzerinde “V” harf formu şeklinde bir duman görüntüsü bulmasıyla başlamış ve Voiland yıllardır binlerce uydu görüntüsünü tarayarak büyük harfleri tamamlamıştır. ABC’leri oluşturan fiyortlar, buzullar, bulutlar, fırtınalar vb. doğa olayları ve yeryüzü şekillerinin uydudan çekilmiş görüntüleri şaşırtıcı

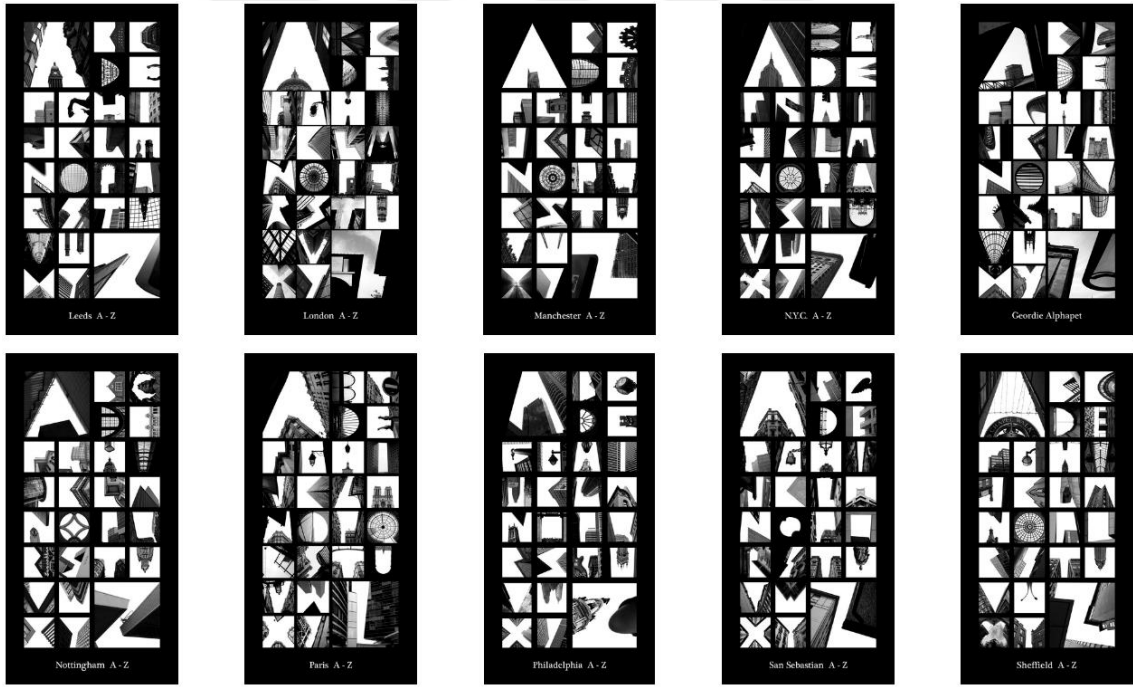
ve büyüleyicidir. Adam Voiland bu sıra dışı içerik sunan çocuk kitabı çalışması ile çeşitli konseyler tarafından ödüllendirilmiştir.

Çeşitli formlar elde edebilmek için “var olan veriler kullanılarak var olmayana ulaşma oyunu- “harf formu bulma oyunu” kurulabilir ya da tıpkı Adam Voiland gibi “harf avı”na çıkılabilir. Bu oyun bireysel ya da gruplar halinde oynanarak şaşırtıcı sonuçlara ulaşılabilir. Bu çalışma kapsamında incelenen buluntu tipografi örneklerine bakıldığında bu yolun zor ve fazla zaman gerektiren bir yapısı olduğu görünebilir. Unutulmamalıdır ki sıra dışı ve etkileyici sonuçlar yaratıcılığın zorlanan sınırlarının ve emeğin ürünüdür.



**Görsel 4.36.** Dünyanın Adam Voiland tarafından uydudan çekilmiş, “ABC’s From Spaces”- “Uzaydan ABC’ler” kitabında yer alan “ABC” fotoğrafları

Tipografi alanında yapılmış ve yapılacak olan deneylerde sınır yoktur, günlük yaşamda iyi eğitilmiş bir çift gözün yaşadığı alanda çeşitli harf formları ile karşılaşabilmesi muhtemeldir. Bazı tasarımcılar karşılaştıkları harf formlarını kaydederek, tüm alfabeyi tamamlamak ister ve kimi zaman bu tutkuya dönüşebilir. Peter Defty reklam ajansları, editörlü yayınlar, mimari, tekstil, mobilya gibi alanlarda çekimler yapan bir fotoğrafçıdır. Ticari çalışmalarının yanı sıra eşzamanlı bağımsız projeler de hazırlamaktan hoşlanan sanatçı farklı şehirlerde çektiği ve “City Sky Alphabets-Şehir Gökyüzü Alfabeleri” olarak adlandırdığı buluntu harf projelerini kişisel sayfasında sergilemektedir. Sanatçının şehirde yer alan gökdelenler ve çeşitli mimari yapıların keşişmesi ile oluşan ya da yalnızca tek bir mimari yapının detaylarından oluşan alfabe sistemi oldukça ilgi çekici görünmektedir. Defty’in çektiği fotoğrafların siyah beyaz olması ve siyah bir zeminde sunulmuş olması alfabeyi daha net ve görünür kılmaktadır.



Görsel 4.37. Peter Defty “City Sky Alphabets-Şehir Gökyüzü Alfabeleri”

#### 4.11. Kültürel Verileri Tipografide Kullanma Yöntemi

Kültür “tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve

toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin” olarak tanımlanmıştır (http-86).

“Kültürü oluşturan tüm öğeler; sanatın ve bilimin dalları, ekonomi, hukuk, eğitim yani insana ait tüm değerler birbirlerine bağlı havuzlar gibi “değerleri biriktirirler”. Birinin birikimi er ya da geç diğerinin boşluğu ya da doluluğu ile dengelenir, yani toplumların uygarlığı oluşturan öğeleri birbirleriyle sıkı etkileşim halindedir” (Kılıç, 2021, s. 27).

Kültürel verilerin tüm bilim ve sanatlarla ilişkili olduğu ve onların da kendi içlerinde birbirleriyle bağlantıda olduğu düşünüldüğünde grafik tasarım ve özelde tipografinin kültürel öğelerden yararlanması kaçınılmazdır. Grafik ürünler aynı zamanda birer iletişim aracı olduğundan kültürel ve sosyal kodların taşıyıcılarıdır. Hedef kitlesi global ölçekte olmayan grafik ürünler yalnızca içinde bulunduğu kültüre özgü tasarlanabilmektedir. Global ölçekli markalar, tüm dünya ülkeleri için ürettikleri bazı büyük ürün ambalajlarını ve grafiklerini kültürlere özgü tasarlayabilmektedir. Tasarımlar/harf tasarımları toplumların kültürel zenginlikleri ile ilgili küçük görüntüler, çeşitli kültür ve varlık katmanlarından alıntılar barındırabilirler. Bu yaklaşımla üretilmiş harfler yalnızca kendi kültürüne hizmet ediyor gibi gözünse de Latin Alfabesini kullanan diğer kültürlerce görünür ve tanınır. Nasıl ki farklı kültürlerin motif ve desenleri ve o kültürlerce kullanılan görsel dil bize farklı, çekici ve estetik geliyorsa bizim kültürümüze ait kültürel grafikler de diğer kültürler için ilgi çekici olacaktır. Kültürel kod ve fikirleri barındıran tipografiler toplumları yönlendirme, herhangi bir fikre alıştırmayı ve kabul ettirme rolü üstlenebilirler.

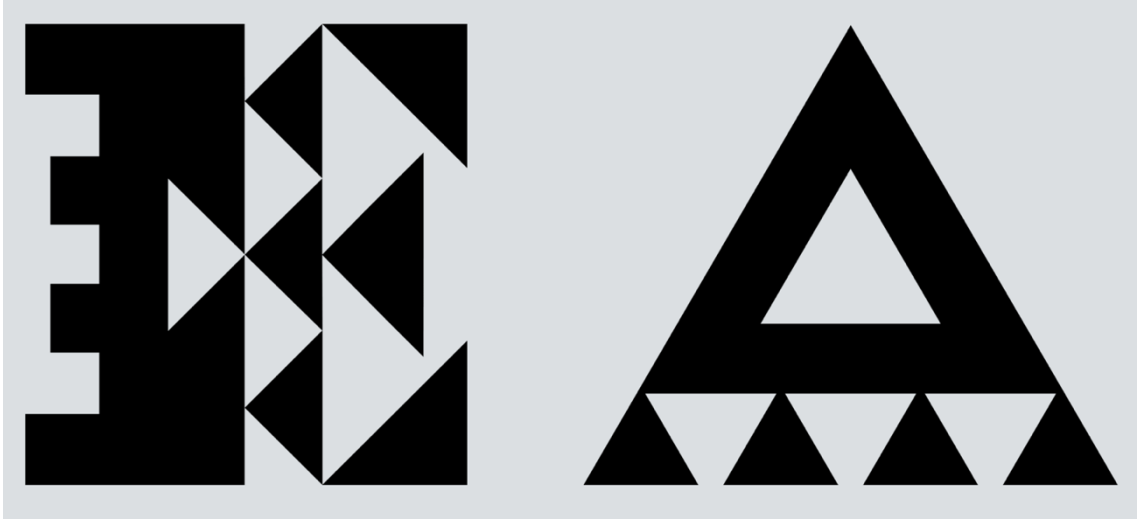
Bir kültürü oluşturan tüm etmenler; yaşadığımız çevre, bulunduğumuz mekanlar, tükettiğimiz yemekler, dinlediğimiz müzikler vb. manzaramızın bir parçası haline gelen ve bizi çepeçevre saran tipografiyi hissedebilmemiz için kullanılabilirler. Geray Gençler, başarılı kitap kapağı tasarımlarının yanında kültürel verileri kullanarak özgün ve etkileyici harf setleri de tasarlamıştır. Gençler, tasarımları bienallerde sergilenen, Wilanów Müzesi Koleksiyonu'na, Graphis ve New York Type Directors Club yıllığına kabul edilen, European Design Awards tarafından Altın Ödülle layık görülen, Amerika Grafik Sanatlar Enstitüsü AIGA kitap seçkisine kabul edilen ve New York Type Directors Club yıllığına tasarımcı ve jüri üyesi olarak davet edilen ilk Türk tasarımcıdır (http-87). Tasarımcı oldukça zengin bir kültüre sahip olan İstanbul şehrinin mimari öğelerinden ve mimari detaylarından yola çıkarak İstanbul Deko Projesini hazırlamıştır. Gençler, projede İstanbul'un çok kültürlü mirasından ve mimarlık tarihinin çeşitliliğinden faydalanmıştır.

İstanbul Deko Type projesinde yer alan harf formları iletişim kurdurmanın yanında birer kültür taşıyıcı simge haline gelmişlerdir.



Görsel 4.38. Geray Gençer, İstanbul Deko Type, 2013

Tasarımcı Geray Gençer, tarafından hazırlanan bir diğer proje de Bozkır Type projesidir. Gençer bu projeyi Anadolu Türk halk kültürünün oluşmasına büyük katkı sağlayan Neşet Ertaş'ın ellinci sanat yılında hazırlamıştır. Bozkır yazı tipi Anadolu ve geleneksel dokuma sanatları motiflerinden ilham alınarak, geometrik yapıda gösterim/başlık yazı tipi olarak tasarlanmıştır. Bozkır yazı tipinde yer alan harf formları Anadolu kültürünün ve geleneksel motiflerinin taşıyıcısı olarak görünmektedir. Aşağıda yer alan görselde Bozkır yazı tipinde yer alan “E ve A” formları bulunmaktadır, “A” formuna bakıldığında tasarımcının Anadolu kilim motiflerinde yer alan “muska ve nazarlık” motifini (Oyman, 2016, s. 50) olduğu gibi kullandığı görülmüştür.



**Görsel 4.39.** Geray Gençer, Neşet Ertaş 50. Sanat Yılı Projesi, Bozkır Yazı Tipi E ve A Karakterleri, 2013

Yeryüzünde insanların iletişim kurma sistemlerinden en değerlisi olan semboller, dilin en değerli ve en küçük yapı taşı olan harfler, yüzyıllardır kültürler göre şekillenmekte ve kültürler ait özellikler barındırmaktadırlar. Alman tasarımcı Peter Behrens'e göre "tipografi, mimarlıktan sonra bir dönemin resmini en net çizen unsurdur, bir kültürün ruhsal ve gelişimsel sürecinin en güçlü kanıtıdır" (http-88). Bu sebeple dünyanın herhangi bir ülkesinde, bölgesinde tasarlanan yazı tipleri o yerin kültürel, sosyal, ekonomik ve tarihsel izlerini taşır. "Tipografi aslında insan yaşamını yansıtır," diyor Barnbrook, "ve her kuşakla birlikte değişir. Çağımızın ruhunu görsel anlamda doğrudan temsil eder" (Garfield, 2017, s. 256).

Tipografi, yazınsal dilin temel unsurudur ve sesin karşılığı olan sembollerin estetik inşasıdır. Bu inşa biçimi çeşitli kültürel kodları, sosyal, siyasi vb. düşünceleri barındırabilmektedir ve onlara ait duygu, görüş yansıtabilmektedir. Normatif olmayan tipografi alanında çalışan ve araştırmalar yapan aktif grafik tasarımcı Loraine Furter'a göre "her tipografik stil, belirli topluluklar tarafından çekici, heyecan verici, hoş olarak okunabilecek ya da okunamayacak kodlar, tarihsel ve kültürel referanslar taşır" (Furter, 2021).

Globalleşen dünyada kültürel verileri tasarımda kullanma eğilimi giderek azalmaktadır. Yeryüzünde Latin alfabesini kullanan kültürlerin daha fazla olması kültürel form ve sembollerin harf formlarına uygulanmasını zorlaştırabilmekte, kültürel ayırt ediciliği azaltabilmektedir. Kiril, Arap, Çin alfabesi kullanan ülkelerin alfabeleri kaynaklı kültürel kod taşıyıcısı durumunda olmaları daha muhtemeldir. "Kültürel çeşitliliğin

azalmasına neden olan küreselleşme, pek çok alanda olduğu gibi tasarımda da ulusal kimlikler üzerinde bir tehdit oluşturmaktadır” (Selamet, 2011, s. 249).

#### **4.12. Doğaya Saygı Duyarak Üretebilme Yöntemi (Yeniden Düşün/ Rethink, Yeniden Kullan/ Reuse, Yeniden Tasarla/ Redesign /Recreate)**

*“Senin oradaki insanlar, dedi Küçük Prens, bir bahçenin içinde binlerce gül yetiştiriyorlar; ama yine de aradıklarını bulamıyorlar. Ashında aradıkları tek bir gülde ya da bir damla suda bulunabilir. Ama kördür gözler. İnsan ancak yüreğiyle baktığı zaman gerçekleri görebilir.”*

*Antoine de Saint Exupéry*

Evrende insan olmak ve yaşayan diğer türlerle birlikte var olmaya, üretmeye, tasarlamaya devam edebilmek büyük bir sorumluluk gerektirmektedir. Yuval Noah Harari'nin şu sözleri tasarlamak ve sorumluluk arasındaki ilişkiyi özetler niteliktedir: “21. yüzyılda biz insanlar da tıpkı İncil’de Tanrı’nın yaptığı gibi hayvanları bitkileri ve insanları kendi istediğimiz şekilde tasarlayıp, üretmeyi öğreneceğiz... Bir tanrının rolünü oynamak kolay değildir!” (Kuzuloğlu, 2018a). O halde anlıyoruz ki bizler bir denge kurmak durumundayız, yaşadığımız evrenle iş birliği yaparak ilerlemeliyiz ki sistem çökmesin, yaşam ve üretim devam etsin. Bu doğrultuda tasarlamak daha fazla hassasiyet gerektiren, bol emek isteyen bir eyleme dönüşmektedir.

Grafikerler Meslek Kuruluşu Yayınları’ndan “Dedi ki” bölümünde yer alan “Tasarım Ekolojisi” başlığı altında tasarımcının çevreye duyarlı bir tasarım yaklaşımı sergilemesi gerekliliği üzerinde durulmuştur (GMK, 2002, s. 1). Tasarımcılar, çevre sorunları ile ilgili yüzeysel değil, derinlemesine bilgi sahibi olmalı ve tasarım çözümlerini bu doğrultuda bulmalıdır. Tasarımcıların yapması gerekenler “Hadi Yapın” başlığı altında aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- Atığı daha oluşmadan önlemek için tasarımlarınızda daha az malzeme kullanın.
- Tekrar kullanılabilir malzemelerle tasarlayın ve bitmiş tasarımınızı tekrar kullanılabilir yapın.
- Yeniden değerlendirilmiş malzemeler kullanın ve bitmiş tasarımlarınızı yeniden değerlendirilebilir yapın.
- Tasarımlarınızın üretilmesi için gereken enerji miktarını azaltın.
- Tasarımlarınızdan kaynaklanan zararlı veya toksik maddeleri azaltın (GMK, 2002, s. 1).

Grafik tasarım, insanla yakından ilgilidir ve dokunmadığı alan neredeyse yok gibidir, bu sebeple toplumsal gelişmeye katkı sağlayan yapıdadır. Tasarımcı bu sorumlulukla tasarlamalıdır. Melike Taşçıoğlu Vaughan'ın danışmanlığında, Mustafa Akman tarafından sanatta yeterlik projesi olarak hazırlanan, "Tasarımda Etiğe Giriş" kitapçığı GMK'nın web sayfasında paylaşılmıştır. Çalışmanın "Tasarımda Etik Manifesto" bölümünde bir grafik tasarımcının doğaya saygı duyarak üretebilmesine ilişkin maddeler bulunmaktadır. Bu maddeler aşağıdaki gibidir;

"4. Madde: "Tasarım süreci ve çözümü ekolojiyi tehdit ve tahrip etmemeli. Biyoçeşitliliği, canlı ve cansız ekosistemin doğal dengesini bozmayan, harap etmeyen bir tasarım süreci ve anlayışı yürütülmelidir" ve 7. Madde: "Tasarım süreci ve çözümü sürdürülebilir olmalı. Tasarım süreci ve çözümünde rol alan taraflar, girdi olarak harcanan kaynakların daimî kalmasına katkı sağlamalı ve bu kaynakları bilinçli olarak kullanılmalıdır" (Akman, 2022, s. 18).

"Peki grafik tasarımın en değerli tasarım elemanlarından olan tipografi söz konusu olduğunda doğaya saygı duyularak nasıl üretim yapılabilir? Bir harf bir yazı tipi sürdürülebilir olabilir mi?"

Yukarıda sorulan sorular elbette başkaları tarafından da sorulmuş ve son yıllarda doğanın tükenen kaynakları karşısında insanın yaşadığı kaygı ve farkındalık düzeyi artmış, buna bağlı olarak konu ile ilgili bilimsel araştırmalar yapılmaya, doğa dostu tasarım ve üretimler hakkında kafa yorulmaya başlanmıştır. Yazı tipi seçiminin mürekkep ve kâğıt tüketimini arttırmada/azaltmada etkisi olduğu görülmüştür. Yazı tipinin genel ağırlığı, serifli ya da serifsiz olma durumu, yazı tipinin genişliği ve yazıtipi tasarımında ayarlanmış olan karakter ağırlığı gibi değişenlerin seçiminin karbon ayak izini azalttığı ya da arttırdığı gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda serifsiz (sans serif) ve dar uzun (condensed) yazı tipleri kullanmak hem kâğıt israfını hem de mürekkep israfını önleyerek daha doğa dostu çözümler üretilmesini sağlamaktadır. Böylece kâğıt üretimi için daha az ağaç kesilecek ve doğa endüstriyel baskıda kullanılan mürekkebin içerdiği ağır metallere daha fazla maruz kalmayacaktır.

"Zamanla harflerin biçim ve oranları da bu düşünce tarzına göre şekillendi. Daha etkin ve tasarruflu alan kullanımı adına harf biçimleri daha az alanda daha okunabilir sözcük ve cümleler oluşturabilecek bir tarzda evrildi. Daha az kâğıt kullanılarak metinlerin düzenlenebilmesi ve ekranda daha sağlıklı kullanılabilmesi adına dar uzun (condensed) biçimli, iç alanları (counter) şişip kapanmayacak harfler tasarlanmaya başlandı" (Uçar, 2019, s. 228)

“Ecofont” Hollandalı bir ajans olan “Spranq Creative Communications Agency” tarafından mürekkep, toner tasarrufu sağlamak için üretilmiş bir yazı tipi ve yazılımdır. “Ecofont” sistem fontları içine beyaz boşluklar yerleştirerek mürekkep ve toner kullanımını seçilen yazı tipine göre yüzde yirmi-yüzde elli civarında azaltan, çevreye duyarlı bir tasarımdır. “Ecofont” çevreye duyarlı bir gurup insan tarafından yalnızca tipografinin olanakları kullanılarak üretilmiş bir tasarım çözümdür. “Ecofont” grafik tasarımın kullandığı elemanlardan yalnızca birinde atılan bu büyük adımın tasarım çözümlerinin tamamında uygulandığını düşündüğümüzde ortaya önemli bir farkın çıkacağına da ispatıdır. Spranq tarafından yapılan “Arial ve Ecofont Arial testi” sonucunda “Ecofont Arial” kullanımının yüzde 28 oranında tasarruf sağladığı görülmüştür. Bu tasarruf yalnızca kâğıt ve mürekkep tasarrufu gibi görünebilir fakat “Ecofont ve yazılımı” enerjiden ve paradan da tasarruf sağlamaktadır. Bu doğa dostu tasarımdan dileyen herkes faydalanabilsin diye “Ecofont Vera Sans” dileyen herkes tarafından ücretsiz indirebilmektedir. Bilgisayarınızda yer alan tüm yazı tiplerine uygulayabileceğiniz “Ecofont yazılımı” ise [www.ecofont.com](http://www.ecofont.com) sayfasından satın alınabilir.

# Reduce your Carbon Fontprint.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

borrow

**Görsel 4.40.** Spranq Creative Communications Agency tarafından hazırlanan Ecofont tasarımı

“Ecofont” içinde yer alan beyaz alanlar kullandığımız metin küçükse çıplak gözle görülmez, beyaz alanları görebilmek için yazı tipinin puntosunu büyütmeniz gerekir.

“Ryman Eco” fontu ise 2014 yılında Gray London ve bir İngiliz kırtasiye markası olan Ryman iş birliği ile “dünyanın en güzel sürdürülebilir yazı tipi” olarak piyasaya sunulmuştur ve ücretsiz indirilebilmektedir. “Ryman Eco” harfleri oluşturan birçok ince çizgiden oluşmuştur ve küçük puntolarda kullanıldığında tıpkı “Ecofont” gibi çizgiler görünmemektedir. “Ryman Eco” büyük boyutlarda kullanıldığında harf içinde yer alan çizgiler bir tasarım özelliği haline gelerek daha çekici görünebilmektedir. “Ryman Eco” tanıtım videosunda “zarif, okunaklı ve sürdürülebilir” bir yazı tipi olarak olarak tanımlanmıştır. Kâğıt, mürekkep gibi baskı ürünleri de satan bir kırtasiye markası

tarafından sipariş edilmesi ise oldukça dikkat çekici bir durumdur. Bu Markanın ekolojide duyduğu saygının göstergesidir. “Ryman Eco” “dünya çapında benimsenmesi durumunda küresel mürekkep tüketimini önemli ölçüde azaltabilecek ve 490 milyon mürekkep kartuşu ve 15 milyon varil yağ tasarrufu sağlayabilecek” nitelikte bir yazı tipidir (http-89).



**Görsel 4.41.** “Ryman Eco” Gray London ve Ryman iş birliği ile hazırlanmış ekolojik bir font tasarımı

Type Ed’de yayınlanan “It Might Be Beautiful, But It's Not Readable” adlı makalede; Ryman Eco üzerine yapılmış bir okunaklık testi Eco’nun küçük puntolarda yazıldığında okutma/okunma sorunlarının olduğunu gözlemlenmiştir (Stinson, 2014). Ryman Eco metin içinde kullanıldığında karakterlerinin ağırlığı içinde yer alan çizgilerden dolayı değişkenlik göstermekte ve metin küçük puntolarda yazıldığında bulanık görünmektedir.

Makalede, bir yazıtipini sürdürülebilir olarak kullanmanın “iyi tasarlanmış bir yazı tipi ailesinin en hafif ve daraltılmış ağırlığının seçilmesi” ile de mümkün olabileceği savunulmuştur (Stinson, 2014).

RYMAN Eco

Harriet Text Light

Tisa Light



RYMAN Eco | 10/12,5pt

Harriet Text Light | 10/12,5pt

Tisa Light | 10/12,5pt

As sandios di rerferi oruntecto tem. Em qui cum hiciam veni dolo quatur si dolorum asinver natent milit quis aut experumendis imilit listrum ant, corumet moluptae nonsentio volores cienimin estiuritae et plamenti repelessita solluptint ut asperati tem ium quibus dolor magnimus am, tem accuptat asimi, sum re mi, que explabo recusci diciend uciuntio vendererum re nis consenis aut rate des et idestium et cus spera nis porest, audi asinvel magnis excerfe rchilig enecusam es in erum qui blatur, sus repro vendell autatempor as sunt quo tem commolu ptatur rerferi omnis

As sandios di rerferi oruntecto tem. Em qui cum hiciam veni dolo quatur si dolorum asinver natent milit quis aut experumendis imilit listrum ant, corumet moluptae nonsentio volores cienimin estiuritae et plamenti repelessita solluptint ut asperati tem ium quibus dolor magnimus am, tem accuptat asimi, sum re mi, que explabo recusci diciend uciuntio vendererum re nis consenis aut rate des et idestium et cus spera nis porest, audi asinvel magnis excerfe rchilig enecusam es in erum qui blatur, sus repro vendell autatempor as sunt quo tem commolu ptatur rerferi omnis

As sandios di rerferi oruntecto tem. Em qui cum hiciam veni dolo quatur si dolorum asinver natent milit quis aut experumendis imilit listrum ant, corumet moluptae nonsentio volores cienimin estiuritae et plamenti repelessita solluptint ut asperati tem ium quibus dolor magnimus am, tem accuptat asimi, sum re mi, que explabo recusci diciend uciuntio vendererum re nis consenis aut rate des et idestium et cus spera nis porest, audi asinvel magnis excerfe rchilig enecusam es in erum qui blatur, sus repro vendell autatempor as sunt quo tem commolu ptatur rerferi omnis

Görsel 4.42. “Ryman Eco” okunurluk Kıyaslaması, ““It Might Be Beautiful, But It's Not Readable”

Dünyada nüfus artışı, kentleşme ve ekonomik büyüme, tüketici alışveriş alışkanlıkları vd. nedenlerle atık üretimi büyük ölçüde artmıştır. Her yıl milyonlarca ton üretilen atıkların yalnızca yüzde yirmisi geri dönüştürülebilmekte ve fakir ülkeler zengin ülkelerin çöp kutusu durumuna gelmektedir. Bu gezegende yaşayan her bireyin bu karanlık tabloda payı bulunmaktadır. Tasarım alanlarında (grafik tasarım, mimari, moda, endüstriyel tasarım vb.) üretim yapanların özellikle bu konuda duyarlı davranmaları gerekmektedir.

Doğaya saygı duyarak üretebilme yöntemi; önceden tasarlanmış, üretilmiş, kullanım ömrü dolmuş ya da dolmamış bir ürün/nesneyi yeniden değerlendirmek üzerine tekrar kafa yormak ve kendi işlevi dışında onu yaşatmaya devam etme fikri, eylemidir. Doğal ya da doğal olmayan ürünler bu eylemin ana malzemelerini oluşturur. Özellikle çöp/atık olarak değerlendirilebilen ambalaj ve kalıntılar çokça tercih edilebilmektedir.

Bali’de “Perpetual Plastic” adı ile sanatçı Liina Klauss, Amerikalı deniz bilimcisi Skye Morét ve Alman veri görselleştirme uzmanı Moritz Stefaner birlikteliğiyle gerçekleştirilen plastik veri görseli yerleştirme projesi gönüllüler tarafından plajdan toplanan 4.760 adet çöpten oluşmaktadır. Klauss projeyi şöyle açıklıyor: “Bilim bize dünya hakkında yeni bilgiler veriyor. Sanat bize dünyayı nasıl göreceğimiz konusunda yeni bakış açıları sunuyor. İkisini birleştirmenin muazzam bir etkisi var.” (Burgaz, 2021).



Görsel 4.43. 760 Parça Çöpten Oluşan Plastik Veri Heykeli

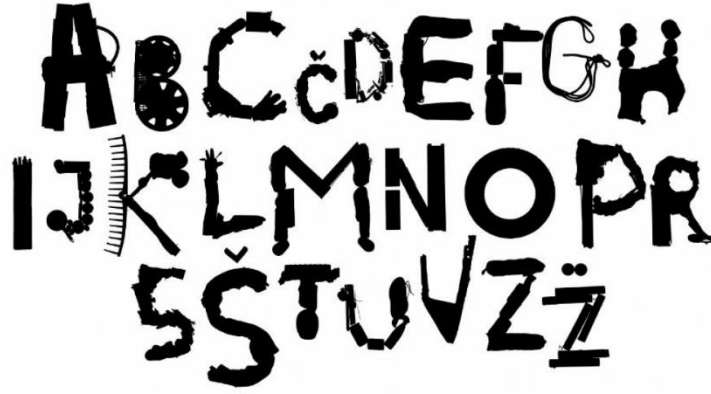
“Futura DDB” Ajansı (Slovenya), 2018 yılında “Dünya Temizlik Günü”nü kutlamak amacıyla dikkat çekici bir proje gerçekleştirmiştir. Ajans Slovenya’nın sokaklarında ve çeşitli arazilerinde bulunan çöpleri bir grup gönüllü ile toplamış ve

topladığı çöpleri harf formlarına dönüştürerek bir yazıtipi tasarlamıştır. İçecek kutuları, şişeler, piller, lastikler, kıyafetler ve hatta mobilya parçaları bu yazıtipini oluşturmada kullanılmıştır. Projenin tasarımcıları bu harfleri fotoğraflamış, renkli ve vektörel şekilde kullanıma hazır hale getirip ücretsiz olarak kullanıma sunmuştur. Elbette bu yazıtipinin yaygın kullanımda olması gibi bir beklenti bulunmuyor çünkü bu yazıtipi çöp üretimi ve çevre konusunda farkındalık oluşturmak adına üretilmiştir. Yazı tipi üretimi süreci kayda alınmıştır (Demirkılınç, 2018).



**Görsel 4.44.** *“The Cleanest Font In The World” Slovenya’da Doğada Bulunan Çöplerden Üretilmiştir*

Dünyanın En Temiz Yazı Tipi “The Cleanest Font In The World”, her çöp parçasının yeniden dönüştürülebilir ve yeniden kullanılabilir olduğunu hatırlatmakta ve hatta bunların bir tasarım ve bir sanat eseri olarak kurgulanabileceğini göstermektedir. Bu yazı tipi işlevini yitirmiş atıklarla herhangi bir grid sistemine bağlı kalınsızın deneysel olarak üretilmiştir.



**Görsel 4.45.** “The Cleanest Font In The World” Slovenya’da Doğada Bulunan Çöplerden Üretilmiştir

Longbin Li, dünyaca ünlü markalar için çeşitli kampanyalar üzerinde çalışan, hareketli grafikler, üç boyutlu grafikler, kurumsal kimlik ve basın yayın tasarımı konusunda çalışmalar üreten, çok dilli, Londra merkezli bir grafik tasarımcıdır. “36 Days of Type 2022 global harf etkinliği kapsamında ürettiği harf grubu oldukça ilgi çekicidir. Li’nin ürettiği harf grubu ile birlikte sosyal medya (Behance) hesabı üzerinde yayınladığı açıklama aşağıdaki gibidir:

“Çevrimiçi bir meydan okuma olarak başlayan şey (burada 36 Days of Type etkinliğinden bahsediyor, etkinlik katılımcılardan belirlenen tarih aralığında her gün bir harf tasarımlarını ve sosyal medya hesaplarında etkinliği etiketleyerek paylaşımlarını bekliyor) bana seri üretim ve aşırı tüketim konusundaki farkındalığımı artırdı. Genellikle sokakta çok fazla çöp görürsünüz fakat bilinçli olarak onları aradığımızda karşılaştığımız büyüklük/hacim

gerçek dışıdır. Bunların yüzyıllarca bizimle yaşayacağı ve okyanuslara ulaşacağı düşüncesi ürkütücü” ([http-90](#)).

Tasarımcı projesini “WAST(yp)E” olarak adlandırmıştır. Longbin Li, dünyaca ünlü markaların ürün ambalaj atıklarını kullanarak harf formlarını oluşturulmuştur. Fast food ve paketli atıştırılabilir ambalajları, asitli içecek kutusu, plastik ve cam şişe, diş macunu ambalajı, atık piller ve hatta plastik bir tabanca tasarımcının kullandığı çöplerdendir. Li, tarafından üretilen harfler atıkların yeniden tasarım olarak değerlendirilmesi anlamında önemlidir. Fakat bu projenin herhangi bir anlamlı kelime, cümle, slogan dahi oluşturulmadan tek başlarına harf formunun ötesinde iletişim kurabilir halde oldukları açıktır. Yaşadığımız gezegen, iklim değişikliği, toksik maruziyet, insanlar-fakirlik, tüketim ve türlerin yok olması konusunda güncel/çarpıcı rakamlar veren [www.theworldcount.com](#)'da yayınlanan bilgiye göre “her yıl 2,12 milyar ton büyüklükte atık atıyoruz. Tüm bu atıklar kamyonlara yüklense dünyanın çevresini 24 kez dolaşırlar. Bu çarpıcı atık miktarı kısmen, satın aldığımız şeylerin yüzde 99'unun 6 ay içinde çöpe atılmasından kaynaklanıyor” ([http-91](#)).



**Görsel 4.46.** Longbin Li, “WAST(y)E” ünlü markaların ambalaj ve ürün atıkları ile oluşturulmuş rakamlar, 2022

Stephen Banham’a (2011, s. 68) göre tipografi her zaman bizimledir: asli kullanım süresini doldurmuş olan nesnelerin kendi kullanım amacı dışında yeniden kullanılmak üzere değerlendirme süreci ileri dönüşüm olarak adlandırılmaktadır. Geri dönüşüm kullanılmış, içi boşaltılmış ve tüketilmiş ürünlerin ambalajlarının yeniden hammadde olarak kullanılması fikrine dayanan bir eylem biçimidir. Hammadde tüketiminin azaltılması ve çevreye olan zararın minimuma indirgenmesi fikriyle hareket eder. İleri dönüşümde halihazırda var olan nesnelere, var olan durumları üzerinden değişime uğratarak yeniden kullanıma sunulabilir ya da sanat ve tasarımın bir parçası olarak var olmaya devam ederler.

Çağımızda bir şeyi herkes gibi yaparak fark yaratabilmek mümkün görünmemektedir. Dolayısıyla tasarımcı, ancak kendisi olarak kopyalamadan, ilham alarak, doğanın ve yaratılışının matematiğini kavrayarak belleğinde biriktirdiği verileri, duyguları sentezleyerek bir sonuca ulaşmalıdır. Tipografi alanında başarılı projeler

üretebilmek için bu araştırma kapsamında deneme ve deney kavramı önerilmektedir. Deney/deneme bilimde çağlar boyunca mutlak bilgiye ulaşmak için kullanılmıştır. İnsanoğlunun yaşam alanını bu kadar geliştirebilmiş olması onun tutkuları ve denemelerinin sonucudur. O halde deneyin tasarlama sürecinde esas olarak alınması ve özgün işler yaratma konusunda daha başarılı sonuçlar elde edileceği görüşü yadırganmamalıdır. Tasarımda tek tipleşme ve endüstrileşme durumunun deneysel bir yaklaşımla engellenebileceği düşünülmektedir, çünkü deneyler bireylere özgüdür, bireylerin yalnızca DNA dizilimleri değil algılama ve veri işleme kapasiteleri de farklılık göstermektedir. Bu farklar çeşitlilikleri doğurur ve tek tipleşmeyi ortadan kaldırır.

Günümüzde insanoğlunda gözlemlenen en belirgin alışkanlıklardan biri tüketerek var olmaya çalışıyor olmasının yanında diğer bireyleri de tüketmeye yönlendiriyor olmasıdır. Teknolojinin ve hayatımıza giren yeni nesnelere getirilerinden olan sosyal medya bunun için kullanılan en etkili araç haline gelmiştir. Bireyler takip ettikleri ve gibi olmak istedikleri kişilerin tüketime yönlendiren içeriklerine sürekli maruz kalmaktadır. Aşırı tüketimin evrenin en küçük parçalarından biri olan bireye zarar veriyor olmasının yanında bireyin var olduğu gezegene olan zararları azımsanamayacak derecede büyüktür. Her şeyi zekasıyla çözen, ona çözümler arayan insan evrene verdiği zararı görmezden gelse de kısa zamanda bunu fark edecek ve evrene saygı duymayı öğrenerek daha duyarlı bir şekilde varlığını sürdürmeye devam edecektir. Tasarlarken ve tüketirken evrene olan saygısını koruyacak atıklarını geri/ileri dönüşüm için kullanacaktır.

Bazı yazı tiplerinin yeniden güncellenerek kullanılıyor olması tipografik ileri dönüşüm için yerinde ve anlamlı bir örnek olacaktır. Daha önce tasarlanmış bir yazı tipi için zamanında harcanmış emek ve zahmet boşa gitmeyecek aynı zamanda yeniden kullanılarak tasarım dünyasındaki varlığını koruyacaktır.

#### **4.13. Tipografik Deneylerde Mekânın Kullanımı**

“Mekân” kelimesinin etimolojik kökenine bakıldığında, dilimize Arapça’dan geçtiği ve "yer, pozisyon, uzam, uzay, varoluş" gibi anlamları karşıladığı görülmüştür. Mekân kelimesinin kullanıldığı ve kayıtlara geçmiş ilk yazılı kaynak “Atebet-ül Hakayık”tır. Eserde kullanılan mekân kelimesi “yer, konum” anlamındadır (http-92).

“Sözen ve Tanyeli Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğünde mekânı; “uzayın sınırlanmış parçası” olarak açıklamıştır. Aynı zamanda, mekân bir mimari ürünün vazgeçilmez tek niteliği, bir mimari ürünü var eden temel koşuldur. Bir mekân oluşturmak için onun mutlaka

her yönden kesin engellerle sınırlanması gerekmez. Mekânı oluşturan sınırlama fiziksel olabileceği gibi, yalnızca görsel de olabilir. Örneğin, ışık herhangi bir somut engel niteliği taşımadığı halde, bir mekânı belirleyebilir. Mekân yalnızca bir yapının “içi” olarak düşünülmemelidir; yapıların tek başlarına ve diğer yapılarla birlikte oluşturduğu bir “dış mekân”dan da söz edilebilir (1994, s. 157).

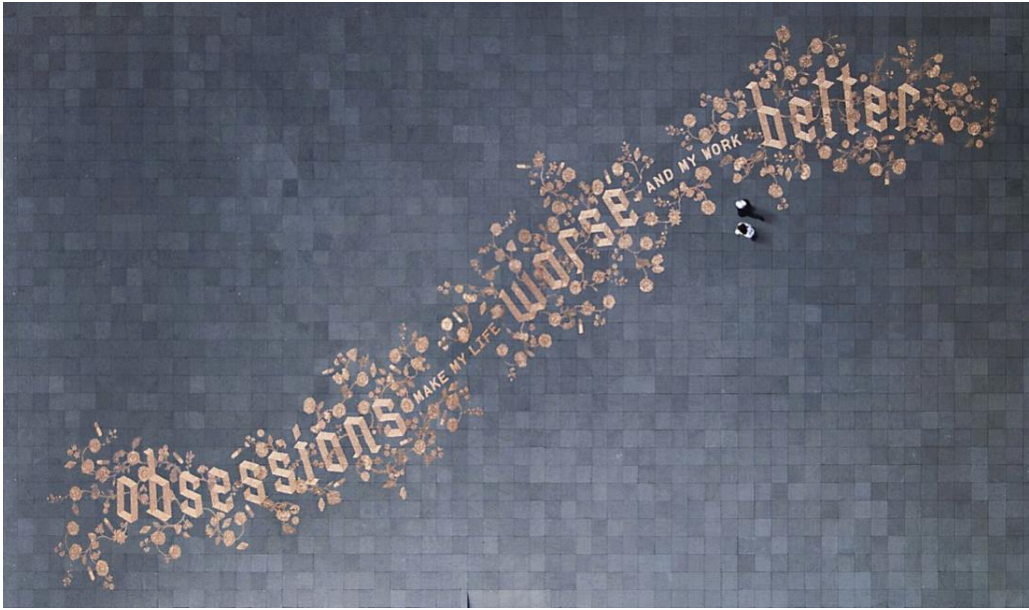
Mekanlar disiplinlere göre tanımlanmakta, farklı disiplinlerin mekânı kullanımı anlamı değiştirmekte, daraltmakta ve genişletmektedir. Sanat ve tasarımda mekânın birincil anlamı eserin/tasarımın yer aldığı, bulunduğu, var olduğu yüzey olarak anlanırken, ikincil anlamı eserin/tasarımın sergilendiği, görücüye çıktığı alan, boşluk, yer olarak görülebilir.

“Mekânı anlamlandıran ilk ilinti; mekanla ilk karşılaşmanın gerçekleştiği beden ile mekân arasında kurulmaktadır. Bireyin mekânı bedeni ile yaşaması bellekte şiirsel düşünme ile tariflenmektedir. Mekân; yalnızca insanları değil, aynı zamanda şeyleri de barındırır ve onlarla da anlam kazanır. Diğer taraftan, insan topluma bağımlı bir varlık olarak toplumsal yapı içinde mekânı deneyimlemektedir. Mekânın yaşamsal süreçlerle oluşan hissedilen özellikleri beden, şiir, şey ve toplum ilintileri ile yaşanmakta ve böylelikle anlaşılmalıdır. Mekânın hissedilen özelliklerini anlamamızı sağlayan bu ilintiler mekânda bir ağ örüntüsü içinde var olurlar. Bu örüntü, mekânın hissedilen özelliklerini anlamamıza imkân veren bağlam zeminini tanımlamaktadır” (Adıgüzel Özbek ve Ertürk, 2017, s. 79).

Klasik tipografi yaklaşımına göre yazının/tipografinin mekânı kitaplar, dergiler, okunabilir her türlü basılı materyaller, bilgi grafikleri ve ekranlarken günümüzde bu durum değişime uğramış ve tipografi mekânlar arası yolculuğa çıkmıştır. Mekanlar çeşitli tasarımların, uygulamaların cömertçe sergilenebildiği ve eser-tasarım-alıcı arasında sıcak temasın hızla kurulduğu alanlardır. Post dijital çağın nimetleri olan yapay zekâ, makine öğrenmesi, derin öğrenme ve uygulamalarının sanatsal alanlar, tasarımlarda aktif kullanılıyor oluşu geleneksel mekân anlayışının sınırlarının ötesine geçilmesini sağlamıştır. Yapay zekâ, makine öğrenmesi, derin öğrenme ve uygulamaları, yaratıcılığın hiçbir dönemde olmadığı kadar öne çıkmasını sağlamış ve yaratıcılık adeta bir ihtiyaç halini almıştır. Kabaca birey merkezli düşünülduğünde, çeşitli algoritmalarla çalışan yapay zekâ uygulamaları, robotlar, yazılımların, yaşamda ve iş hayatında bireyi saf dışı bıraktığı önyargısı oluşabilir, oysa yaratıcılık bireyle mümkündür; çünkü yapay zekâ kendini programlayan yaratıcı zihinler sayesinde varlık gösterir ve varlık alanını genişletir.

“Obsessions Make My Life Worse and My Work Better” (Takıntılar Hayatımı Daha Kötü ve İşimi Daha İyi Hale Getiriyor) adlı tipografik yerleştirme, Stefan

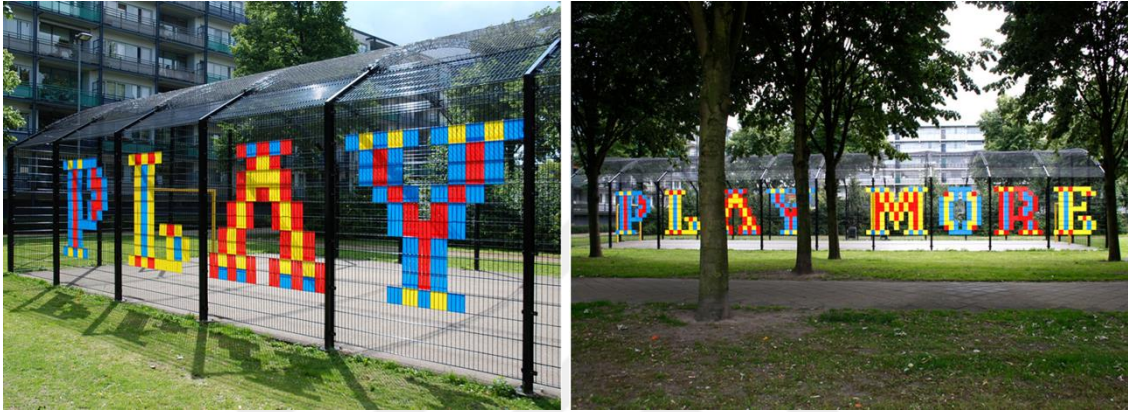
Sagmeister'ın yaratıcı yönetmenliğini yaptığı ve 100'den fazla gönüllünün yardımıyla 8 gün boyunca çalışılarak tamamladığı bir projedir. Proje, 13 Eylül 2008'de Sagmeister Inc., Amsterdam'daki Waagdragerhof Meydanı'na 300 metrekarelik alana dikkatlice yerleştirilmiştir (http-93). Projenin tasarımı için 250.000 Euro cent madeni para kullanılmış ve tasarım tamamlandığında sokaktan geçenlerle etkileşime girmesi için korumasız bırakılmıştır. Proje, tipografinin mekanla/kamusal alanla ve insanlarla olan etkileşiminin gözlenmesine olanak sağlamıştır.



**Görsel 4.47.** Stefan Sagmeister, “Obsessions Make My Life Worse and My Work Better” adlı tipografik yerleştirme, 2008

Tipografinin kamusal alanlarda, iç mekanlarda, sanatsal uygulamalarda, heykel, yerleştirme vd. kullanımı anlamlandırma ve iletişimin boyutunu, etki alanını genişletmekte, zenginleştirmektedir. Bu kullanım türü, tipografinin, tipografik deneyin alıcı ile etkileşime girmesine olanak verir. Tipografi okunmanın, okutmanın ötesinde, dokunulur, hissedilir, deneyimlenebilir. Mekânda deneysel tipografi uygulamaları, mekânın dokusuna katkıda bulunurken, bilgilendirme, yönlendirme, mekânın derinliğini artırma, mekânın dikey ve yatay alanları arasında hareket oluşturma, algıyı değiştirme, merak duygusunu harekete geçirme gibi sebeplerle kullanılmaktadır. Deneysel tipografinin mekânda kullanımıyla birlikte izleyici sanat eserine dahil edilmektedir. Mimari yapılarda kullanılan tipografik öğeler, donatılar, tipografik mobilya ve aksesuarlar, endüstriyel ürünler izleyicinin esere dahil olduğu yapılardır.

Mekân boşluğun organize edilmiş, düzenlenmiş formudur. Bu boşluk bazen mimari öğelerle, bazen canlı ve organik türlerle doldurulabilmekte, organize edilebilmekte ve tasarlanabilmektedir. Mekânda tipografinin organizasyonu da diğer tasarım öğeleriyle benzer niteliktedir, mekânda/boşlukta kendine yer edinen tipografi, mekânı/boşluğu anlamlandırır. Bulunduğu yere hizmet ederken aynı zamanda algıyı değiştirme, iletişim kurma ve kurdurma görevlerini de yerine getirmektedir.



**Görsel 4.48.** Anna Garforth, “Play More” Hollanda, 2011

Anna Garforth, tipografiyi dönüştürmek ve yaşadığımız çevreye entegre etmek için çeşitli tekniklerden faydalanan ve kendini üretim ortamı bağlamında sınırlandırmayan tasarımcılardandır. Çarpıcı tasarımlarını üretebilmek amacıyla sanat, tasarım alanındaki tüm becerilerini kullanmakta, organik ve inorganik malzemelerle çeşitli deneyler yaparak tipografik üretimler yapmaktadır. Garforth, Görsel 4.48’de yer alan “Play More” adlı çalışmayı bir okulun bahçesinde yer alan çitleri grid sistemi olarak kullanarak gerçekleştirmiştir. Tasarımcı tipografik uygulamada mesajın içeriği ile uyumlu olacak şekilde renkli bantlar kullanmıştır. Tasarımcının hazırladığı uygulama görünüm ve anlam bağlamında çocuğun en temel ihtiyacı olan oyun oynama eylemine “play more-daha fazla oyna” sloganı ile gönderme yapmaktadır (Bentley, 2014).

Tanımlanmış ya da sınırlandırılmış alan üzerinde, yer alan tipografinin deneyimlenmesi ile mekâna yayılmış, mekânın bir parçası olmuş tipografinin deneyimlenmesi farklıdır. Bu algı farkları tasarımcıyı/sanatçıyı yeni arayışlar için yöreklendirmektedir. Bunun yanı sıra büyük mimari yapıların duvarlarında sunulan akışkan ve devingen tipografiler sanat eserleri kadar büyüleyicidir. Post dijital çağın yeni

içerikleri mekân algısının yeniden gözden geçirilmesini sağlamış ve bu algıyı zorunlu olarak güncellemiştir.

#### **4.13.1. Tipografik Deneylerde Anamorfoz Tekniğinin Kullanımı**

Anamorfoz, sanatsal ve tasarımsal ifade yöntemlerinden biridir. Son yıllarda tipografik deneylerde sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Slavoj Žižek “Yamuk Bakmak” adlı kitabının sözlük bölümünde anamorfozu “görme duyusuyla dolaysız olarak algılanamayan, belirli bir biçime sahip değilmiş gibi görünen nesnelere özel bir bakış açısından algılanabilir olması anlamına gelir. Anamorfik cisimler, ancak belirli ve sıradan olmayan, aykırı bir bakış açısından, ‘yamuk bakarak’ algılanabilir, ancak bu sayede simgesel düzende bir yere oturtulabilir” (2010, s. 227) şeklinde açıklamıştır. Rönesans’tan bugüne pek çok sanat pratiğinde perspektif ve matematik kurallarının özel yöntemlerle ele alındığı bir yanılsama tekniği olan anamorfoz; anamorfik ön sıfatıyla illüzyon, görüntü ve sanat gibi kavramlarla bir araya geldiğinde farklı kavramsal doğuşlar meydana getirmektedir (Eroğlu’dan aktaran Yetim ve Elmalı Şen, 2022, s. 82). Sanatçılar ve tasarımcılar yüzyıllardır bireyin/alıcının duygusal etki alanını genişletmek, şaşırtmak, algı değiştirmek, etkili iletişim kurdurmak vb. sebeplerle çeşitli yollara başvurmaktadır. Birbirleriyle ilgisiz gibi duran nesne ve şekillerin üst üste binmesi, istenilen formu oluşturmak üzere belli bir perspektif düzende art arda dizilmesi ile şaşırtıcı ve etki alanı son derece geniş anamorfik form ve görüntüler oluşturulabilmektedir. Çağımızın grafik tasarımcıları izleyicinin ilgisini çekmek, izleyicinin aklını başından almak için, izleyicinin farklı görüş, bakış açılarından algılayabildiği, anlamlandırabildiği yapı ve anlam bakımından çok katmanlı, zengin anamorfik grafik tasarımlar, tipografik kurgular, harf tasarımları üretmektedir.

Aşağıda yer alan görselde This&That başlığıyla çıkacak bir albüm için hazırlanmış anamorfik “t” formu bulunmaktadır. Bu form Stüdyo Avion, ve Stefan Leitner’in müzik marketlerden ve koleksiyonerlerden eski müzik ekipmanları ve enstrümanlarının toplanması, belli bir perspektif düzende “t” formu oluşturacak şekilde konumlandırılması ile oluşturulmuştur. Anamorfik düzenlemede kullanılan tüm formlar sprey boya ile pembeye boyanmış belli bir noktadan bakıldığında “t” formu olarak algılanmaktadır. Hazırlanan anamorfik form bir albüm kapağı olarak sıra dışı ve etkileyicidir. Dijital uygulamalarla kolaylıkla farklı tipografik tasarım alternatifleri oluşturulabilecekken bir mekânda birtakım nesnelere bir deneyim süreci yaşanmış, süreç kaydedilmiş ve

olumlu/verimli şekilde sonuçlanmıştır. Önceden farklı bir işlevi olan nesnelerin kendi bağlarından kopararak bir mekânda art arda dizilerek, üst üste gelerek, farklı bir formun inşasında kullanılması günümüzde yalnızca tipografi/deneysel tipografi alanında değil aynı zamanda diğer sanat disiplinlerinde de kullanılmaktadır.



**Görsel 4.49.** Studio Avion, Stefan Leitner iş birliği ile tasarlanmış Anamorfik “t” formu, anamorfik “t” formu kullanılarak hazırlanmış albüm kapağı tasarımı



**Görsel 4.50.** Thomas Quinn, “Face Reality As It Is- Gerçekle Olduğu Gibi Yüzleşin”

Thomas Quin, Swag Golfte baş tasarımcı olarak çalışmaktadır. Grafik disiplininin basılı ve dijital çoğu alanında tecrübesi bulunan tasarımcı en büyük tasarım uzmanlığının, Chicago'da öğrettiği tipografi ve harfleme çalışmaları olduğunu belirtmektedir (http-94).



**Görsel 4.51.** *Thomas Quinn “Test Your Focus-Odaklanma Testi” Anamorfik Tipografi*

Görsel 4.50’de bulunan “Face Reality As It Is- Gerçekle Olduğu Gibi Yüzleşin” adlı çalışma Thomas Quin’in ilk anamorfik illüzyon çalışmasıdır. Tasarımcı bu çalışmasının ve anamorfik illüzyon çalışmalarının detaylarını anlattığı “Anamorfik İllüzyonların Sırrı” başlıklı bir makale hazırlamıştır (Quinn, 2016). Bu makalede detaylı bir şekilde tekniğin uygulanışını adım adım anlatmış, kendi işleri üzerinden fotoğraflı örneklerle açıklamıştır. Quin, Görsel 4.51’de bulunan “Test Your Focus-Odaklanma Testi” adlı anamorfik çalışmasını Toyota Gifony projesi kapsamında hazırlamıştır. Bu proje markaların da tipografik çeşitliliği önemseydiği mesajını da vermektedir. Anamorfik illüzyon yöntemi Rönesans’a tarihlenen fakat günümüzde tipografi alanında oldukça ilgi gören ve tercih edilen bir yöntem haline gelmiştir. “Yüzyıllardır yeni arayışlar içinde olan insanoğlu kendini ifade etmek ve düşüncelerini dışa vurmak için çok çeşitli yollar denemiştir. İzleyicinin eserin bir parçası haline dönüşerek, gözlemlemeye devam ederek, “keşif yolculuğunu sürdürmesi” ve beklenenin ötesine geçmesi günümüze ait bir buluş değildir (Keleşoğlu ve Uygungöz, 2014, s.1). Bu doğrultuda sanatçı ve tasarımcı daima denemeye ve üretmeye devam edecektir.

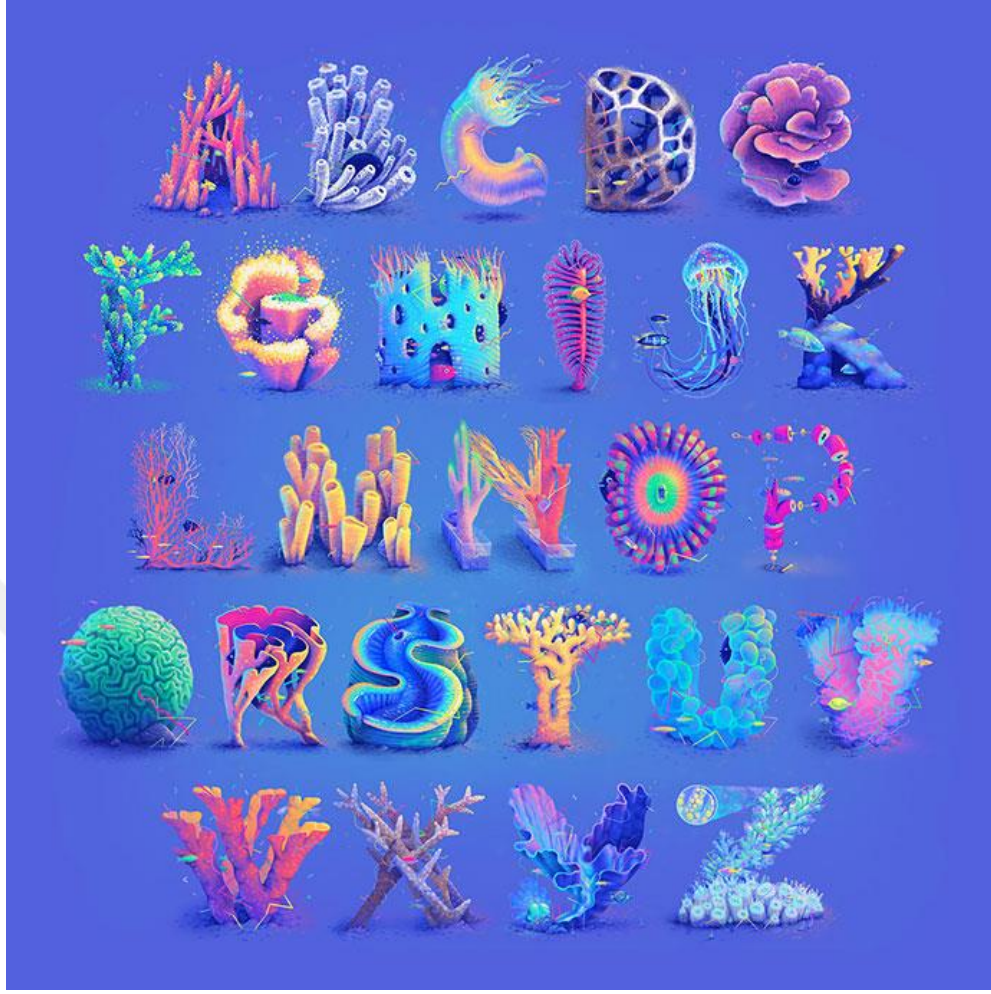
#### **4.14. Tipografik Deneylerde İllüstrasyonun Kullanımı**

İllüstrasyon, Fransızca “illustration” resimleme, renklendirme nakış” sözcüğünden alıntıdır. Sözcük Latince “illustrare” aydınlatmak, parlatmak anlamındadır (http-95). Türk Dil Kurumu ise illüstrasyonu “resimleme” olarak açıklamıştır (http-96). İllüstrasyon, bir metnin, bir verinin kısaca sözel ya da yazınsal unsurların aydınlatılması

için tercih edilen grafik yöntemlerden biridir; anlamı genişletmekte, mesaja coşku katmakta, mesajı estetize etmektedir.

İllüstrasyon, harf formu üretmenin eğlenceli ve nispeten rahat yollarından biri olarak görülmektedir. Genellikle çocuklara harf öğretimi için üretilmiş ABC'ler, çocuk kitapları ve paragraf başında kullanılan süslü büyük baş harfler (inisyal)'in farklı illüstrasyon tekniklerinin kullanılmasıyla üretildiği görülmektedir. Dijital çağın sağladığı kolaylıkların/grafik yazılımların ABC üretiminde ve form tekrarı gerektiren karakterlerde sağladığı olanaklar hızlı, etkili deneysel ve illüstrasyon tekniği ile çözümlenmiş harf üretimlerine imkân sağlamaktadır.

Speaking Corals/Konuşan Mercanlar projesi tasarımcı Lena Vergas tarafından çizilen, tasarımcının mercan türüne olan merak ve hayranlığından doğan proje, bu omurgasız canlıların diğer deniz türleri, insanlar ve evrenin devamlılığı için oldukça önemli olduğu konusunda farkındalık yaratmak için hazırlanmıştır. Proje mercan araştırmaları konusunda ödüllü bir akvaryum olan Brezilya, Rio de Janeiro'daki AquaRio'da sergilenmiş aynı zamanda çocuklara mercan türünü öğretmek amacıyla eğitim programına dahil edilmiştir. Projede üretilen harf formlarıyla, mercan türlerinin kirlilik sebebiyle yok olduğuna dikkat çekmek ve bu konuda duyarlılık oluşturmak, harekete geçirmek amacıyla "love, help us, change world, ocean, life /sevgi, bize yardım et, dünyayı değiştir, okyanus, yaşam" gibi kelimeler hazırlanmıştır. Hazırlanan bu kelimeler yoga matları üzerine basılmakta ve mercanların korunmasına yönelik çalışmalara finansal destek oluşturmak amacıyla satılmaktadır. Vergas'ın harf formları incelendiğinde, her bir harfin bir mercan türüne karşılık geldiğini ve formun o türün görsel ve anlamsal taşıyıcısı olduğu görülmektedir.



**Görsel 4.52.** *Lena Vargas, “Speaking Corals/Konuşan Mercanlar”, 2019*

İllüstrasyon yönteminin kullanılması ile hazırlanan alfabelerde tasarımcının konu tercihinin yanı sıra eğer sipariş üzerine çalışılıyorsa alfabenin kullanılacağı mecra ve ortam belirleyici olmaktadır. Bu kullanım şekli yalnızca bir ABC sistemi oluşturmak için değil aynı zamanda kültürel afişlerde, şehir ve ülkelerin grafik kimliklerinin oluşturulmasında, çocuk kitapları, tekstil/moda vb. alanlarda kullanılmaktadır.

Katie Lukes, 36 Days of Type etkinliği kapsamında hazırladığı “ABC Doodle Maps/ABC Karalama Haritaları” adlı projede dünyanın farklı yerlerindeki şehirlere atıfta bulunan, o şehrin yeryüzü şekilleri, mimari yapıları, yeme içme kültürü, kültürel aktiviteleri ve spor gibi şehre özgü görsel detaylarını barındıran A’dan Z’ye harfler tasarlamıştır. Lukes, çalışmalarında gündelik nesnelere ve senaryoları yüceltme eğilimi olan bir çizerdir. Adobe, Apple, Facebook, Uber, Unicef, Snapchat gibi markalara çizimler yapmaktadır. Tasarımcının “ABC Doodle Maps/ABC Karalama Haritaları” projesinde de görüldüğü gibi illüstrasyon dili rahat ve oldukça samimidir.



Görsel 4.53. Katie Lukes, “ABC Doodle Maps/ABC Karalama Haritaları”

Tipografik tasarımlarda ve ABC harf tasarımlarında illüstrasyondan soyut ve somut imgelerden faydalanmak, hazırlanan tasarımın algılanabilirliğini, estetik kalitesini güçlendirmektedir. Tipografik tasarımda ve grafik tasarımda çok katmanlılık, tasarımda anlamı güçlendirmek için yapılan hamlelerle oluşturulur. Harfleri oluşturmak için konu ile ilgili yapılan her hamle eksiltme, fazlalaştırma, deforme etme, renklendirme, soyut somut leke gibi resimleme yöntemlerinden faydalanmak tasarımdaki anlam katmanları ve estetik inşa için gerekli olan/yapılan hamlelerdendir.

#### 4.15. Tipografik Deneylerde Üçüncü Boyutun Kullanımı

Üçüncü boyut; yükseklik, genişlik ve derinliğin aynı anda algılanabilmesi anlamına gelmektedir. Tipografik tasarımların kâğıt ve ekran yüzeyi gibi alanlardan mekânlara taşması kimi zaman mekânın bir parçası haline gelmesi, tasarımda, sanat eserlerinde bir yaratıcı eleman olarak kullanılması ve hatta sanat eserinin kendisine dönüşmesi ile üç

boyutlu uygulamaları artmıştır. Tipografide üç boyutlu uygulamaların artmasında insanlarda uyandırdığı ya da uyandıracığı duygunun ve üçüncü boyutun etki alanının daha geniş ve deneyimlenebilir olmasının payı büyüktür.

Matbaanın icadından bugüne tipografi, harf formlarının iki boyutlu, pasif yüzeylere gömülü statik görsel dili olarak benimsenmiş ve kullanılmıştır. Dijital teknolojiler tasarımcılara üç boyutlu, hareketli, dinamik yapı ve anlatı modelleri oluşturmakta yardımcı olmuştur. Yazılan kelime tüm duyu organlarına hitap edebilmekte, geleneksel metotlar kırılarak, iki boyutlu görsel kompozisyonların yanı sıra, görsel-işitsel-duyumsal bileşenler entegre edilmektedir (Keleşoğlu,2022, s. 38).



**Görsel 4.54.** “2023 Creative Review Annual” kapak ve açılış sayfaları için hazırlanmış şişirilebilir harfler

Tipografide üç boyutlu deneyler hem fiziksel alanlarda hem de dijital alanlarda yer almaktadır. Günümüzde üç boyutlu tipografi uygulamaları yalnızca grafik tasarım alanı ile sınırlı kalmamakta, sanatın diğer alanlarında (heykel, mimarlık...) varlık gösterenlerin de üç boyutlu harf formlarını kendi disiplinleri içinde kullanmayı tercih ettikleri görülmektedir.

Tasarımcı Thomas Burden tarafından 3 boyutlu çizim programları (Cinema 4D ve Marvelous Designer) kullanılarak hazırlanan proje oldukça enerjik ve eğlenceli görünmektedir. Giderek dijitalleşen bir evrende sıcaklık, samimiyet duygusu yaratabilmek için tipografide üç boyutlu uygulamalar yapmak oldukça uygun bir yaklaşımdır. “Gittikçe daha çok tasarımcı, kâğıt üzeri baskıyı bir kenara bırakarak, üç boyutlu ve dört boyutlu etkileşim içeren ve sesi yenilikçi bir şekilde kullanan başka görselleştirme yöntemlerini denemektedir” (Twemlow, 2008, s. 106). Günümüzde

tipografinin işlevsel/fayda üzerine kurulu durumunun yanında, tıpkı sanat eserleri gibi bakılmak, biçimi üzerine düşünölmek gibi bir durumu ortaya çıkmıştır. Tipografinin bu durumu “deneysel tipografi” olarak anılmaktadır (Okur, 2009, s.1) Bu noktada deneysel tipografi üretimleri doğrutusunda sıradan tasarlama, düzenleme ve boyutlandırma yaklaşımlarının ötesine geçilmiştir. Tipografide üç boyutlu deneysel uygulamalar alan ve mekân sınırı olmaksızın her yerde karşımıza çıkabilmektedir. Tipografi, tarih boyunca dokunsal bir sanat biçiminden dijital alanlara doğru genişlemiştir. Günümüzde somut ve fiziksel uygulamaların, dijital alanlarda hazırlanan uygulamalardan daha az olduğu görölmektedir. Michael Prisco ve Helen Sywalski adında iki tasarımcı, “Yüksek Karakter: Boyutlu tasarım ve Tipografi Deneylei” adını taşıyan bir sergi hazırlamıştır. Bu sergide tipografinin fiziksel varlığı ve üç boyutlu durumunun algılanması/algılatılması üzerinde durulmuştur. Tasarımcılar tipografiyi heykelsi bir sanat formu olarak hazırlamışlardır. Tasarımcıların hazırladıkları üç boyutlu harf formlarını dokunulabilir, tırmanılabilir ve içinden geçilebilir özelliktedir. Tasarımcılar somut üç boyutlu harf formlarına ulaşabilmek için çeşitli dijital ve geleneksel eskizler hazırlamış ve tipografik heykellerin anatomik yapılarını oluşturmada ITC Franklin Gothic fontundan yararlanmışlardır (http-97).



**Görsel 4.55.** *Michael Prisco ve Helen Sywalski, “Type High: Experiments in Dimensional Design and Typography”*

Gelişen teknolojinin disiplinlere olan pozitif katkısı ve çağın çeşitlilikleri kucaklayan çok katmanlı yapısı tasarımcıların üretim ve etki alanını genişletmiştir. Çağımız gelenekselle dijitalin, çeşitli boyutlarda ve çeşitli algılama yüzeyleri üzerine inşa edilmiş farklı disiplin, tekniklerle hazırlanmış tipografik yapıların aynı anda tüketime/dolaşıma sunulmasına imkân tanımaktadır. Bu sebeple tasarımcı/sanatçı malzeme çeşitliliği ve işleme imkanları sayesinde hayallerine sınır koymamakta, kişisel yeterlik ve ilgi alanı doğrutusunda üç boyutlu üretimler yapabilmektedir. Bizi çepeçevre

saran yazı gündelik yaşamımızda bizi her yerde karşılamaktadır, etrafımız mesaj iletme kaygısıyla üretilmiş küçük büyük yüzlerce tasarımla çevrilidir. Fakat bizi uyandıran, heyecanlandıran ve aklımızda kalanlar deneysel yollarla ve daha önce görmediğimiz biçimde üretilenler ve hatta deneyimleyebildiklerimizdir.

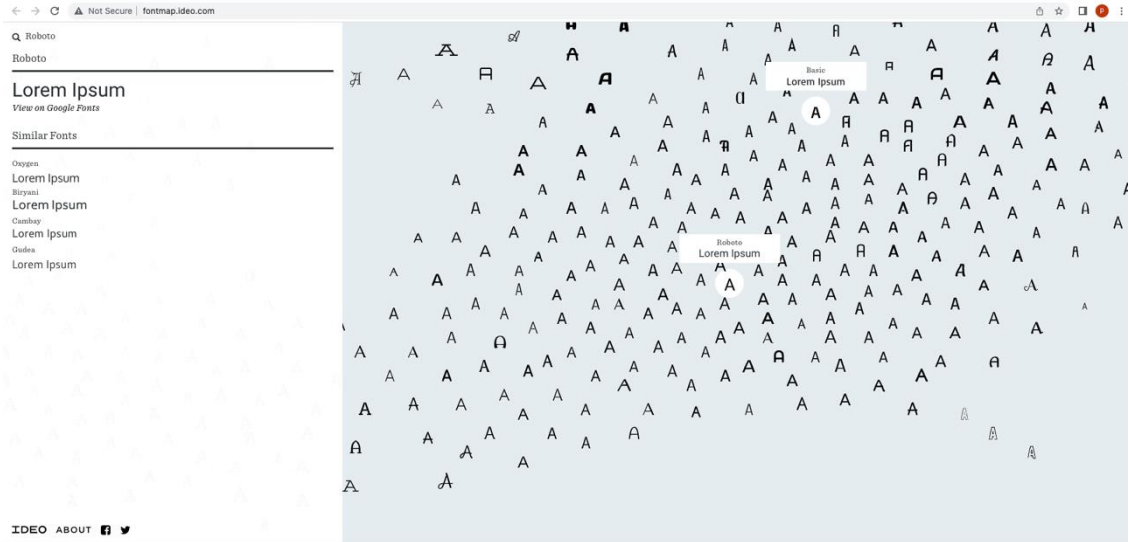
#### **4.16. Tipografik Deneylerde Yapay Zekâ Kullanımı**

Yapay zekâ “insanlar da dahil olmak üzere hayvanlar tarafından görüntülenen doğal zekânın aksine, makineler tarafından görüntülenen zekâ çeşidi” olarak tanımlanmıştır (http-98). İngilizce ’de “artificial intelligence” olarak anılmaktadır (http-99). Yaşamımızı daha konforlu, daha hızlı, daha etkili hale getirebilmek ve üretimi hızlandırmak amacıyla finans, pazarlama, sağlık, oyun, tarım, otomobil sanayi vb. farklı sektörler yapay zekâdan faydalanmaktadır. Yapay zekâ, gelişen ve değişen dünyada büyük veriyi hızla işleyebilmekte, güçlendirilmiş düşünce sistemiyle problem çözerek teknolojiyi desteklemektedir. Yazı tipi tasarımcısı Alex John Lucas ‘ın “How Artificial Intelligence is being used in typography-Yapay Zekâ tipografide nasıl kullanılıyor?” adlı makalede belirttiği gibi “Görünüşe göre hiçbir topluluk yapay zekanın dokunuşundan muaf değil. Tipografi endüstrisi de farklı değil. Tasarımcılar, mühendisler ve benzer şirketler, yazı tiplerini eşleştirmekten karakter aralığına kadar her şeyi kolaylaştırmak için bilgisayarları nasıl çalıştıracaklarını araştırıyorlar” (http-100).

Yapay zekâ teknolojisi insana bağlı olarak çalışan ve insan tarafından girdiler, çeşitli görevler verilerek geliştirilebilen bir sistemdir. “Yapay zekâ en temelde biyolojik olmayan bir yapı olup, bu yapı içerisinde insan zekâsına özgü bazı özellikleri barındırmaktadır. Bunlardan bazıları, doğal dil kullanma (NLP), nesnelere tanıma, sesi algılama, konuşma, çeviri yapma, sayısal mantık yürütme, öğrenme vb. olarak sıralanabilir” (Şen ve Atiker, 2020, s. 3947). Grafik tasarımda yapay zekâ kullanımı ile ilgili Netflix uygulamasının dizi ve filmler için tüketicinin tüketim alışkanlıkları ve dolayısıyla beğenileri doğrultusunda hazırladığı afişler örnek verilebilir. Netflix uygulamasında yer alan herhangi bir dizi için yapay zekâ yüzlerce farklı alternatif oluşturmakta, afiş tasarımında etkileyici görseller tercih ederek afişin tipografisine de karar vermektedir. Yapay zekâ teknolojisi ile logolar, etiket tasarımları, web sayfası uygulamaları, tipografik tasarımlar yapılabilmekte ve aynı zamanda yazı tipi tasarımında da yapay zekâ desteği alınabilmektedir.

Tasarım şirketi IDEO, Kevin Ho desteğiyle tasarımcıların yazı tipleri arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları kolayca görmelerini sağlayan bir “Font Map-Yazı Tipi Haritası” geliştirdi. “Font Map-Yazı Tipi Haritası” farklı yazı tipleri arasındaki ilişkileri ortaya çıkaran şaşırtıcı ve eğlenceli bir uygulamadır. Bu uygulamada oyun yoluyla yazı tipleri ve anatomileri hakkında bilgi edinilebilmektedir. Uygulamanın tasarımcısı Kevin Ho “Font Map-Yazı Tipi Haritası”nın yaratım sürecini “Organizing the World of Fonts with AI -Yazı Tipleri Dünyasını Yapay Zekâ ile Düzenleme” adlı makalesinde detaylı bir şekilde anlatmıştır (Ho, 2017). Ho tarafından yapay zekâ ile oluşturulan bu etkileşimli harita 750’den fazla yazı tipinden oluşmaktadır. Kevin Ho “Font Map-Yazı Tipi Haritası” tasarlama sebebini aşağıdaki şekilde özetlemiştir:

“Bir yazı tipi seçmek, bir tasarımcının verdiği en yaygın görsel kararlardan biridir. Tasarımcılar genellikle daha önce kullandıkları yazı tiplerine başvurur veya serif, san-serif veya grotesk gibi kategorilerde arama yapar. Bu kategoriler yararlı bir başlangıç noktasıdır, ancak bir yazı tipi kategorisinde bile çok çeşitli estetik farklılıklar vardır. Artı, bir tasarımcı mükemmel yazı tipini bulsa bile, bir düzene veya web sitesine uygulandığında sığmayabilir. Tasarımcıların aynı estetiğe sahip alternatif yazı tiplerini keşfetmek için daha kolay bir yola ihtiyacı var — bu nedenle, bir makine öğrenimi algoritmasının yazı tiplerini görsel özelliklerine göre sıralayıp tasarımcıların yazı tipini yeni bir şekilde keşfetmesini sağlayıp sağlayamayacağını görmeye karar verdim (Ho, 2017).



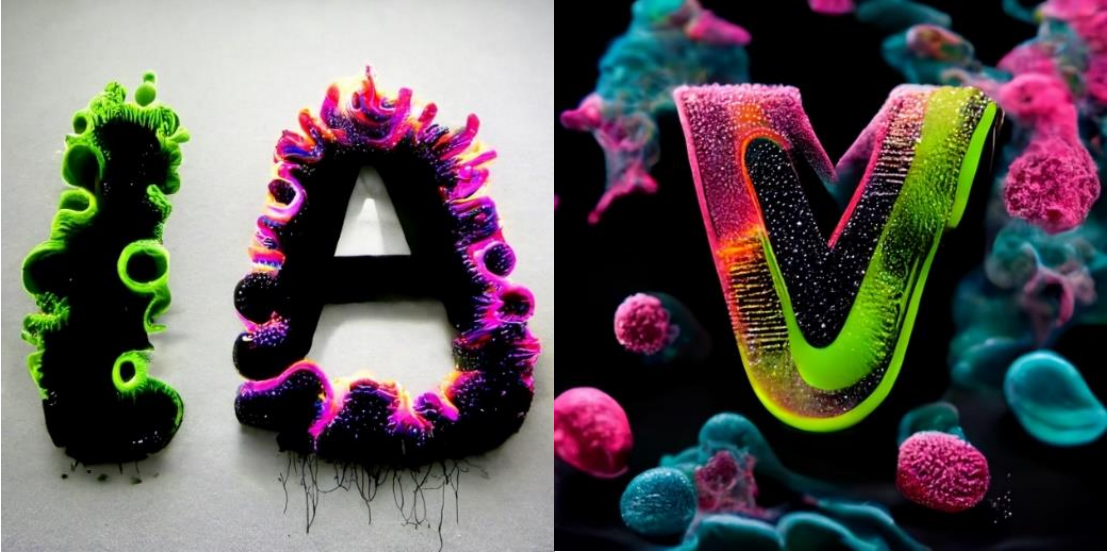
**Görsel 4.56.** Kevin Ho, “Font Map-Yazı Tipi Haritası” Uygulaması Web Sayfası Görünümü

“Font Map-Yazı Tipi Haritası” gibi faydaya yönelik deneysel tasarımların yanı sıra estetik ve sanatsal kaygılarla, salt merak duygusuyla yapılmış deneysel tipografi örnekleri de bulunmaktadır. Form, tipografi ve kültürün kesişim noktalarına odaklanan

“vernacular” bağımsız basımevi tarafından hazırlanmış “Artificial Typography” kitabı yapay zekâ aracı MidJourney ile yapılmış tipografi sohbetinin görsel bir çıktısı niteliğindedir. Kitapta yer alan harf formları, bir sanatçı tarafından tasarlanıyormuş gibi harf formunun nasıl olacağı yeniden düşünülerek tasarlanmıştır. Kitap, çeşitli alanlarda (resim, heykel, tekstil vb.) üretimler yapan Picasso, Matisse vd. 52 sanatçının kendine has tarzından faydalanılarak yapay zekâ ile tasarlanmış 26 harf içermektedir. Bu harfler yapay zekâyâ öğretilmiş/tanıtilmiş sanat tarihinin, tipografinin, sanatçıların üsluplarının yeniden harf bağlamında işlenmesinin sonucudur. Yapay zekâ iş birliği ile yapılmış bu çalışma sonucun öngörülemez oluşu ve dolayısıyla ortaya çıkacak tasarımın öngörülemez olması sebebiyle deneysel ve aynı zamanda rastlantısaldır. Bu deney, tasarım stüdyosu Pentagram’ın mezunlarından Andrea Trabucco-Campos ve Martín Azambuja tarafından gerçekleştirilmiştir. “Picasso kendine özgü tarzıyla “P” harfini çizseydi nasıl görünürdü? Peki Basquet, Matisse ve diğerleri kendine özgü üsluplarla harf tasarlasalardı nasıl görünürdü” şeklindeki soruların cevapları bu deney sonucunda ortaya çıkmış ve kitaplaştırılmıştır (Heller, 2022).



**Görsel 4.57.** “Artificial Typography” Kitabı iç sayfa görünümü, Midjourney tarafından tasarlatılan Matisse’in M’si



**Görsel 4.58.** *Gianpaolo Tucci, Yapay zekâ robotu Midjourney ile yeniden üretilmiş, deneysel harf formları*

Kendini multidisipliner tasarımcı olarak değerlendiren Gianpaolo Tucci tarafından Midjourney yapay zekâ robotu ile üretilmiş harf formları tipografinin canlı bir organizma olduğu komutu girilerek şekillendirilmiştir. Lin Shijan'a göre grafik tasarım mesleği yaratıcı aşama sürecinde bilgisayarların gelişmesi ve çok çeşitli yazılımların tasarımda kullanılmasıyla büyük bir değişime uğramıştır (2016, s.5).

Yaşamın diğer alanlarında olduğu gibi sanatta, tasarımda ve yaratıcı alanlarda yapay zekâ kullanımının yaygınlaştığı gözlemlenmektedir. Yapay zekâ kullanımı işçilik süresini azaltarak problemin hızla çözülmesini sağlamaktadır, ancak yaratıcı alanlarda fikrin önemli olduğunu ve yapay zekanın iş birlikçi olarak kullanılmasının yaratıcı sonuçlar elde etmeye imkân sağlayabileceğinin bilincinde olmak gerekmektedir. Teknolojik Rönesans Çağı olarak adlandırılan dönemimizde yapay zekâ ile gelen değişim ve yapay zekâ tasarımcı iş birliği ile üretilen önermeler oldukça heyecan uyandırmaktadır. Bu sebeple günümüzde grafik tasarım, tipografi ve reklam alanlarında hizmet vermekte olan kişi, grup ve şirketlerin ekiplerine yapay zekâ alanında çalışan mühendisleri dahil etmektedir.

## 5. BEŞİNCİ BÖLÜM: DENEY SÜRECİNİN ÖNEMİ VE YÖNETİMİ

### 5.1. Deney Sürecinin Tadını Çıkarmak

Süreç, “bir şeyin yapılış, üretiliş biçimini oluşturan sürekli işlemler, eylemler dizisi olarak da tanımlanmaktadır” (http-101). Fransızca *procès* veya İngilizce *process* “süreç”, Latince *processus* “gidişat, süren şey” sözcüğünden alıntıdır (http-102).

Evrendeki tüm varlıklar ve bu varlıklara bağlı olarak gelişen hareket, süreci temsil etmektedir. İnsan var oluşundan bugüne “süregelen şeyi” anlamlandırma çabası içindedir. İnsanın anlamlandırma pratiklerinden olan tasarlama eylemi de bir süreçtir ve bu sürece deney eyleminin dahil edilmesi onu daha zengin hale getirmektedir. Bu zenginliğin devamlılığı ise: sanat ve tasarım pratiklerinin evrendeki diğer disiplinlerden ayırmadığı aksine evrendeki tüm disiplinlerin birbirleriyle var olduğu, birbirlerinden doğduğu, beslendiği ve tıpkı evrenin kendi varoluşu gibi insanın var ettiği anlamlar dünyasının da çok katmanlı bir yapının, sürecin ürünü olduğunun unutulmamasıyla mümkündür. Eylemleri sonuca, sanatı/tasarımı ürüne/esere dönüştüren hareket süreçtir. “Süreci en az sonuç kadar önemli bir değer olarak görmeye dayanan bakış açısı çok zengin ve ilişkisel ağlarla örülmüş bir dünyanın kapılarını bize açar ve ayırtırılmış alanların birbirine ilham verme potansiyelini güçlendirir” (Arı, 2017, s. 31).

Tasarımda/tipografide deneyin bir dizi eylemler bütünü olduğu ve deney sonucunda elde edilenlerin daima nihai bir son olarak değerlendirilemeyeceği bilinmektedir. Çünkü her deney istedik şekilde sonuçlanmayabilir, herhangi bir deneyin sonuca bağlanmasını beklemek deney kavramı ve eyleminin mantığına ters düşmektedir. Grafik tasarım, günlük yaşam, sıradan olaylar, sanatsal olanlar ve sanatın kendisi için görsel ve estetik dil, sembol üretme çabasıdır. Bu çabanın gerçekleştiği zaman dilimi başlangıç ve bitiş noktası olarak adlandırılabilir olana yaratıcı süreç adı verilir. Yaratıcı süreç, tasarımcının belirli bir formülü olmayan, açık uçlu, zor, bilinmeyenle mücadelesidir.

“Tasarım süreci, yüksek düzeyde yapılandırılmış yöntemlerin kullanımından tesadüfi operasyonlara kadar değişebilir. Genellikle tasarımcılar bu iki uç arasında, sezgi ve mantık arasında bir yerde çalışırlar. Bir sorunun çözümü, nadiren bir servis peçetesinin üzerinde parlak bir karalama olarak ortaya çıkar ancak sorun çözme süreci, kişinin belirsiz arazide yolunu bulma konusunda cesaret, sabır ve kendisine güven duymasını gerektiren bir yolculuktur” (Carter vd., 2015, s. 221).

Tasarım/tipografi deneyleri sürecin gözlemlenebildiği, dilenirse kaydedilebildiği ve yeniden gözlemlenebildiği tasarım soruları ve alıştırmalarıdır. Herbert Simon, tasarım

bilimini “güçlü bir entellektüalliteyle, analitik olarak kısmen formülize edilebilen kısmen deneysel ve öğretilen bir süreç” olarak nitelendirmiştir (Michel’den akt. Arı: 2017, s. 58). Deneysel tasarımda süreç, sonuçtan bağımsız öğrenciye/tasarımcıya/sanatçıya yeni ufuklar kazandırmakta, onu geliştirmekte ve daha yaratıcı hale getirmektedir. Sürecin önemini kavrayan sanatçı, tasarımcı ve akademisyenler bu doğrultuda çalışmalar yapmaktadırlar. Deneysel tasarımda süreç A noktasından B noktasına giderken geçen/geçecek olan toplam zamanda iki nokta arasındaki kıymetli anlar ve deneyimler bütünü olarak açıklanabilir/algılanabilir. Postmodernizm süreci ile gelen bireyselleşme ile sanatçı ve tasarımcıların deneysel üretimler yapması, sanatı ve tasarımı deneyimlenebilen birer alana dönüştürmesi, sürecin önemini kavrandığının kanıtıdır. Sürecin anlamlandırılması, deneyimlenmesi uzun süreli bir zihin ve ruh tatmini sağlamaktadır. Sonuç odaklı düşünce sisteminin insan zihni ve bedeninde yarattığı sıkışmışlık hissi yaratıcılığın düşmanıdır.

Sürece odaklanan bir yolculuğun öğrenmeye yönelik uzun vadeli hedefleri bulunmakta, başarı “gelişim gösterme ve ilerleme kaydetme” olarak açıklanmaktadır. Öğrenmeyi ve iyi bir yolculuk geçirmeyi öneren, süreç odaklı yaklaşım deneyci/tasarımcı/araştırmacıya rahat bir gelişim süreci sunar. Başarısızlık korkusu ve yetersizlik endişesinden onu uzaklaştırır.

Günümüzde sanatta/tasarımda ve tasarım eğitiminde sürecin önemine değinen sonuç odaklı yaklaşımların çoğunlukla yaratıcılıktan uzak, tatmin etmeyen çıktılar verdiğine değinen çalışmalar bulunmaktadır. İnsan yaşamının çok katmanlı yapısı sürece yayılan deneylerle açılmakta, genişlemekte ve anamlanmaktadır. Tasarım üretimi ve eğitiminde deneysel, süreç odaklı yaklaşım ve uygulamalar öğrencinin, tasarımcının, tasarım eğitimcisinin yalnızca süreç ve elde edilen deney sonuçlarına ait değil, takip eden dönemde hazırlayacağı proje, tasarımlar için de öngörü sağlamaktadır.

Yaratıcı tasarım sürecinde, tasarımcıyı birtakım zorluklar beklemektedir. Bu zorlukları aşabilmek ve etkilerini minimal düzeyde tutabilmek sürece odaklanmakla mümkündür. Son zamanlarda tüm dünyayı ve doğal olarak tasarımcıları, tasarım üreten profesyonel ve amatörleri de etkileyen dikkat süremizin kısılması konusunda Johann Hari “Çalınan Dikkat” adlı kitabında aşağıdaki bilgilere yer vermiştir.

“(…) Sune Lehmann dünyanın hızlandığına ve bu sürecin kolektif dikkat aralığımızı daralttığına dair kanıtlar göstermiş;1880’lere ait verileri analiz ederek çalışmaya başlamış, o zamandan bu yana dünyayı deneyimleme tarzımızın her on yılda bir hızlandığını, herhangi bir konuya git gide daha az odaklanı hale geldiğimizi göstermiştir” (Hari, 2022, s. 274).

Deneysel, sürece yayılan tasarımlar ve üretimler yapıyor olmanın dikkat becerimizin dengede kalmasına fayda sağladığı savunulmaktadır.

## 5.2.Tasarım Deneyleri İçin Ritüeller, Hobilerden Yararlanmak

Yeni bir işe başlamak öğrencide, tasarımcıda korku kaygı vb. istenmedik duygu durum değişiklikleri yaratabilir. Bu duygu değişimleri bir dereceye kadar gerekli görülebilir fakat kontrol edilemeyen bir durumda ise zihnin ve dolayısıyla beden rahatlatılması gerekebilir. Tefik Fikret Uçar tarafından verilen Yaratıcılık Yöntemleri I Dersinin 10.12.2020 tarihli kaydında bireyin çeşitli ritüel ve hobilere sahip olması yaratıcılığı geliştirebilmenin en değerli yollarından biri olarak anlatılmıştır. (http-103). Çeşitli ritüel ve hobiler yönünden uyarıların bol olduğu bir çevre bireyin düşün sisteminde geliştirir ve zenginleştirir. Son yıllarda beyin görüntüleme teknolojisi ile yapılan deneyler ve araştırmaların sonuçları oldukça ilgi çekicidir;

“Normalde beyin görüntüleme sırasında bir iş yaptığında beyninde o işi yapmakla sorumlu bölgeyi renkli bir şekilde görürüz. Aktif bölge dışında kalan beynin büyük bir kısmı karanlık gözdür. Sadece müzik dinleyenlerin beyninden elde edilen görüntüleri kesinlikle görmem lazım. Beyinde birbirleriyle alakası olmayan birçok bölge aynı anda aktifleşiyor ve karşımıza rengarenk bir beyin görüntüsü çıkıyor. Sanki nöronların beynin içinde senden habersiz devasa bir parti veriyorlarmış gibi. (...) bir enstrüman çalma durumu söz konusuysa işte o zaman beyin tam bir karnaval alanına dönüşüyor. (...) Çünkü bir müzik aleti çalmak işitsel, görsel, duyuşsal ve motor korteksin hep beraber çalıştığı oldukça etkili bir egzersizdir. Haftada sadece bir saat enstrüman çalmanın bile birkaç ay sonunda beynin hafıza, işleme ve motor işlevlerinden sorumlu bölgelerinde büyüme ve aktivite artışı olduğunu biliyoruz.” (Karaismailoğlu, 2022, s. 26).

Yukarıda bulunan paragrafta müzik-beyin işleyişi üzerinden verilen örnek üzerinden şöyle bir genelleme yapmak mümkün olabilir; sanatsal etkinlikler, beceri ve yaratıcılık gerektiren hobi, etkinlik ve ritüeller beynin farklı bölgeleri tarafından karşılık bulmakta, zihinsel genişleme sağlamaktadır. Sanat temelde sembolik ve soyut bilişle ilişkili eylem türü olduğundan zihnin tasarlama sürecini zenginleştirmektedir.

Yaşam/tasarlama sürecinde okumak, okunulanı ya da anlatılanı dinlemek ritüele dönüşmesi gereken en değerli yollardandır. “Nazlı Çevik Azazi “Mit, Masal, Mesel, Müştereklerimiz...” adlı TEDxYenisehir konuşmasının 19:54. Dakikasında “(...) derler ki insan iki kere doğar; bir anadan doğar, iki kendinden doğar-özünden doğar ama bunun için emek gerekir der ve bunun için nasıl insan olduğunu bilmek gerektiğini vurgular ve insana rehber gerektiğini ve masalların rehber olabileceğini söyler (http-104). Çünkü

masallar karşıt kavramlarla örülü çokluğu barındıran yapılardır. Zıtlıkların mükemmel uyumunu sunarlar; masallar, develerin tellal pirelerin berber olabildiği nadir yerlerdir. Masallar, düşün sistemini genişleterek yaratıcılığımızı artırmaktadır.

Bu durumda aslında sözlü bir tasarım olan ve bireyin hayal dünyasını zenginleştiren/genişleten ve kelimeler-semoller-metaforlar kullanılarak oluşturulmuş masallardan yine aynı şeyleri görsel olarak kullanılan tasarıma/deneysel tasarıma yumuşak bir geçiş yapılabilir. Aslında iki farklı disiplin gibi görünen özelde masal genelde edebiyat, tasarım ve sanatın yapmaya çalıştığı şeyler özde aynıdır: hikâye anlatmak, hayal kurdurmak ve öğretmek yani bireyin aklının ötesine geçen tarafını ortaya çıkarmaktır. Sembol dilinin temelinde, kişisel tecrübe, his ve düşüncelerin sanki çevremizde oluşan olaylar ve bunların algılanmasıymış gibi olması yatar. Sembol dili, gün boyu kullandığımız konuşma dilinden çok farklı bir mantığa sahiptir. Bu dilin mantığında önemli olan zaman ve uzay değil, yoğunluk, anlam ve çağrışımdır. Sembol dili, insanlığın geliştirdiği tek evrensel dildir (Fromm, 1992, s. 18).

Amaçları pek çok noktada benzeşen edebiyat ve grafik tasarım/tipografi benzer dil kuralları ile çalışmaktadır. Dilin inceliklerini bilerek kullanan bir tasarımcı, tipografi kullanımında başarılıdır. Çünkü söz konusu tasarımın tipografi tonunu, kullanacağı kelimelere ve cümlelere göre belirleyebilecek ne zaman fısıldayacağını ne zaman haykıracağını kolayca kestirebilecektir. Çağımız tasarımcıları, tipografi ve yazı tasarımcıları söylenen söz ile yazının görüntüsünün uyum içinde olması gerektiğinin farkındadır ve yazının-tipografinin sembolik görüntülerinin anlamlarından bağımsız duygu ve etki alanlarının olduğunu bilmektedir. Günümüzde, kurumsal şirketlerin, çeşitli markaların yazı karakteri siparişi vermeleri, ürün, hizmet vb. alanlarda kullandıkları yazı karakterlerini güncellemeleri tesadüfi değildir. Artan font tasarımı ve font tasarımcılarından da anlaşılacağı üzere tipografi değerlidir ve bu durum tasarım alanında hizmet alan ve verenlerce anlaşılmalı gibi görünmektedir.

### **5.3. Deney Sürecinde Zaman Yönetimi**

*“Herhangi bir insan, vaktini nasıl geçireceğini; üstün bir insan ise vaktini nasıl tasarruf edeceğini düşünür.”*

*Arthur Schopenhauer*

Sanat ve tasarım kolay sindirilebilir kolay sonuç elde edilebilir alanlar değildir. Yaşamda var olan diğer pratikler gibi bu alanlar ve disiplinler de bir süreç gerektirir.

Zaman yalnızca rasyonel olarak algılanır ve yıl, ay, gün, saat, dakika, saniye, salise gibi kavramlara indirgenerek yaşanırsa yaşam ve tasarım içindeki anlar ıskalanmış olur. Dijital çağın zamanını kontrol edemeyen insan, çoğu zaman kendi ürettiği teknolojilerin ve bu teknolojilere bağlı çalışan sistem ve uygulamaların kurbanı durumundadır. Marshal McLuhan'ın "Biz ilk başta aletlerimize şekil veririz ve daha sonra aletlerimiz bize şekil verir (Kırık ve Baştaş Bakış, 2020)." sözü dijital çağın bireyinin içinde bulunduğu durumu özetler niteliktedir. Bugün insanoğlu etrafını saran dijital araçları yaşamının merkezine almış durumdadır öyle ki teknolojik araçlar insanoğlunun uzuvlarına dönüşmüştür.

Zamanının büyük bir bölümünü teknolojiyle geçiren insan özünden uzaklaşmakta ve kölesi olduğu teknolojik cihazlar gibi davranmak istemektedir oysaki bu mümkün değildir. İnsanoğlunun zamanla kendini teknolojik araçların sunduğu hızla kıyaslıyor olması onu kaygının kollarına bırakmaktadır. İnternetin sunduğu ve hiçbir zaman okumaya, izlemeye, tüketmeye ömrünün yetmeyeceği sayısız içerik bireyi daha da kaygılı biri durumuna getirmektedir. İnsan beyninin bilişsel becerileri teknolojik cihazlar gibi programlanmamıştır. Bu da insanoğlunun teknoloji ile kendini kıyaslamaması, gerektiğinde teknolojiden faydalanarak onun kölesi olmaması gerektiği gerçeğini ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda insanoğlu teknolojinin, çeşitli yazılımların ve yapay zekanın tuzaklarına düşmez ve kendi sınırlarının farkında olursa zamanını doğru yönetebilecektir. Teknoloji çeşitli yazılımlar barındırır, bu yazılımların durumlar, eylemler karşısında vereceği yanıt ya da sonuç hep benzer olacaktır, oysa insan beyni çeşitli olaylar karşısında benzersiz sonuçlar ortaya koyabilir niteliktedir. Elbette yapay zekanın verileri işleyebilme gücünün günden güne artması ve insan beyninin işleyiş prensiplerini kopyalıyor olmasının insanoğlunun yaşamına bazı konularda faydalı olabileceği gerçektir, fakat unutulmamalıdır ki her yeni teknoloji beraberinde çözümlerle birlikte sorunları da getirmektedir. Gelişen teknolojinin tasarım ve tasarımcıya olan ihtiyacı arttıracığı öngörüsü bulunmaktadır, dolayısıyla tasarımcılardan beklenen zamanlarını kendilerini birer marka durumuna getirebilecek şekilde donatmaları ve tasarımlarında özgün bir yaklaşım belirlemeleridir. Unutulmamalıdır ki dijital çağ her şeyin tasarım olduğu bir çağdır ve kişiye özel tasarımların fazlaca yapılabilirdiği, insanların beğeni ve estetik algılarının gelişmiş olduğu bir çağdır. Tasarımcı ve tasarımlara olan ilgi insan bu evrende var olduğu sürece devam edecektir. Tasarımcı dijital çağın getirdiği yüzeysellikten uzaklaşarak derinleşmeli ve sindirdiği bilgiler doğrultusunda başkaları

tarafından sindirilecek etkili tasarımlar yapabilmelidir. Şüphesiz ki bilgiyi sindirebilmek ve bu doğrultuda tasarım deneyleri yapabilmek, tasarlamak, anlam katmanları oluşturabilmek bir verimli kullanılmış sürecin ürünü olabilecektir.

“Biz grafik tasarımcılar, zaman yönetimine karşıyızdır. Bu kavramı duyar duymaz beynimizde bir kapı kapanır. Bunun sebebi, grafik tasarımcıların spontan ve şaşırtıcı olandan yana olmalarıdır. Yaratıcı insanlar olarak bize değer katan şey, sürprizlere ve kazalara açık olmamızdır. Ya da öyle sanırız.” (Neumeier, 2003).

Tasarımcılarda gözlemlenen ve negatif bir özellik olarak değerlendirilen geciktirme davranışının aslında yaratıcı bireylerde daha fazla görüldüğü ortaya çıkmıştır. O halde işini son dakikaya bırakan bireyleri konuyu yeterince önemsemeyen/işine değer vermeyen bireyler olarak değerlendirmek hatalı bir davranış olabilmektedir. Geciktirme davranışı sergileyen bireylerin aslında son dakikaya kadar iş üzerine düşünüp, konuyu içselleştirdiği, beynini sürekli olarak bu durumla meşgul ettiği ve çeşitli zihinsel süreçlerden geçirerek hatta uykuda bile beyninde konuyu olgunlaştırdığı bilinmektedir. O halde yaratıcı çıktılar için bir miktar stres hissetmemizde ve sıkışıyor olmamızda bir sakınca yoktur. Bir konuyu yalnızca negatif çerçevede ele almak doğru bir yaklaşım olmayacaktır, dolayısıyla bireysel farklılıklar farklı zaman kullanım yaklaşımları barındırmaktadır. Unutulmamalıdır ki tasarım ve iş üretme çerçevesinden ve yaşam pratikleri çerçevesinden de bakıldığında “zaman sesiz bir testeredir” (Immanuel Kant)

#### 5.4. Deney Sürecinde Kaygı Yönetimi

*“Yaşamak değil,  
Beni bu telaş öldürecek.”  
Özdemir Asaf*

Bireyin doğumu ile başlayan öğrenme edinimi çevresel faktörlere bağlı olarak yaşam boyu devam etmektedir. Öğrenme gerçekleştiğinde bireyler bilimsel ve eleştirel düşünme becerisine sahip, yaratıcı, karşılaştıkları sorunlara çözümler bulabilen bireylere dönüşmektedirler. Başarı, belirlenen amaca ulaşma ve isteneni elde etme olarak tanımlanmaktadır. Eğitim açısından düşünüldüğünde başarı program hedefleriyle tutarlı davranışlar bütünüdür (Demirtaş ve Güneş'ten aktaran Sarier, 2016).

Kaygı bireyin bilişsel, duygusal, davranışsal ve hatta fizyolojik durumunda meydana gelen çeşitli olumsuz belirtilerdir. Kaygı bireyin gerçeklik algısını değiştiren bir etkiye sahiptir. Dijital çağla insan yaşamına giren sosyal medya uygulamalarının, insanlar üzerinde çeşitli negatif etkileri bulunduğu ve sosyal medya uygulamalarına olan

bağımlılığın “Fear of Missing Out/Gelişmeleri Kaçırma Korkusu” adı verilen bir kaygı bozukluğuna yol açtığı gözlemlenmiştir. Teknoloji çağının yeni hastalığı FOMO çağ insanının yalnızca sosyal medya için gösterdiği bir fobi değil aynı zamanda günlük yaşamına da yayılmış bir kaygı haline gelmiştir. Birey rasyonel ve belirli çıktıları olan bir varlık değildir.

“(…) Hayatımızı makinaların bizi gördüğü gibi görüyoruz, kendimizi bizi bir algoritma değiliz, yaşadığımız hayat da algoritma değil, zannedildiği kadar öngörülebilir değiliz fakat zannedildiğinden daha fazla yönlendirilebiliriz. İşte bu kolay yönlendirilebilir halimiz bizim öngörülebilir olduğumuz yanlıgısına sebep oluyor” (Kuzuloğlu, 2020).

Yaşam telaş ve kaygıyla tüketilebilecek kadar değersiz değildir, dolayısıyla hayatı daha güzel kılmaya çalışan düşünen, tasarlayan ve üreten insan için teslim olmak ya da kendini tutsak eden şeylerin tuzağına düşmek dışında yapılabilecek milyonlarca şey bulunmaktadır. “(…) Denetim odaklı korku kültüründe rakip, “öteki”dir. Gelişim odaklı değerler kültüründeysen rakip senin gelişimini sağlayan, sana bir ölçü sunan kişidir; yani kişinin kendisidir” (Cüceloğlu, 2021, s. 191). O halde kişinin gelişimini yönetmek yalnızca kendisiyle kurduğu yakın ilişki ile mümkün olabilmektedir.

Sanatta ve tasarımda herhangi bir zorunluluk yoktur ve olması düşünülemez, bu iç içe geçmiş her iki disiplinin de doğasına aykırıdır. Zorunluluk insan psikolojisinde negatif duygulara sebep olabilmektedir, negatif duygularsa üretme içgüdüsüne zarar verebilmektedir, ancak bu durumdan beslenerek üretim yapabilen sanatçı ve tasarımcıların da var olduğu unutulmamalıdır. Birçok konuda genelleme yapılmaması gerektiği gibi bu konuda da genelleme yapmak uygun olmayacaktır. Bu durumda zorunluluğun deneme, üretme içgüdüsünü olumsuz etkileyerek, kaygıyı ortaya çıkarabileceğinin göz önünde bulundurulması faydalı olabilir.

Tasarımcının yaratıcılığını engelleyecek kaygı, korku vb. durumlardan hızla kurtulması ve zihnini özgür bırakması gerekmektedir. Uçar’ın Yaratıcılık Yöntemleri 02 dersinde de bahsettiği gibi sanatçının/tasarımcının kısaca yaratıcılık gerektiren konularda üretim yapan her bireyin “zihnini özgürleştirilmesi” yaratıcılığın en önemli gerekliliklerindedir (http-105). “Korku kültürü bireyin gelişmesine fırsat vermez. Hayatı belli bir noktada dondurup, “Çözüm budur!” der ve herkese bu çözümü dayatarak devam etmeye çalışır. Farklı konuşup düşünenleri duymaz, dinlemez, itibarsızlaştırır ya da hapse atar. (Cüceloğlu, 2021, s. 234).

Bireyde/tasarımcıda/öğrencide bulunan hata yapma korkusu geçmiş yaşantılardan kaynaklanmaktadır. Hata kelimesi dilimize Arapça’dan geçmiştir “yanlış, yanlışlık,

İstemeyerek ve bilmeyerek yapılan yanlış” anlamlarına gelmektedir (http-106). Oysa hatalar kucaklanmayı hak eder: “Hata anlam kazanmak için sahiplenilmeyi ve görünür olmayı bekler. Ne var ki kimse sahiplenmek ya da üstlenmek istemez onu. Nasıl ki aklımız hep bizimse hata da hep başkasınındır. Oysa hatalarımız basbayağı aklımızın ve düşünme biçimimizin bir uzantısıdır.” (Cankara, 2021). Adam Osborne “Yapabileceğiniz en değerli şey bir hatadır. Kusursuz olmaktan hiçbir şey öğrenemezsiniz (Francia, 2013).” diyerek hatayı yüceltmekte ve öğrenmenin en değerli yollarından olduğunu göstermektedir.



## 6. ALTINCI BÖLÜM: UYGULAMA PROJESİ

*“Yaratıcılık bir değirmense gördüğümüz her şey öğütülecek bir tahıl olabilir”*

*Paul Rand*

Tez çalışmasının yazınsal bölümünde deneysel yaklaşımların ve çok katmanlılığın yazının estetik değerini arttırdığı, anlamı zenginleştirerek onu var olanlardan farklı kıldığı vurgusu yapılmıştır. Araştırma metninde yer alan fikir, yöntem ve önerilerin bir kısmının uygulama projesinde denenmesi araştırma ve uygulama projesinin örtüşmesi anlamında uygun görülmüştür. Bu tez çalışması kapsamında “36 Days of Type” uluslararası harf formu tasarımı etkinliğinden ilham alınarak tezde savunulan görüşler doğrultusunda miniskül harfler ve rakamlardan oluşan toplam 36 harf/rakam formu üretilmeye karar verilmiştir. Harfler üretilirken deney yaklaşımı göz önünde bulundurulmuş, üretim süreci yaratıcı bir oyun süreci olarak nitelendirilmiştir. Üretim yapılırken, bir çocuğun oyununda olduğu gibi kuralsız, bazen konsantre olan ama çoğu zaman dağınık ve esnek bir zihin yapısıyla hareket edilmiştir.

Uygulama çalışmalarının yapılandırılmasında tam olarak kuralsızlıktan bahsetmek mümkün değildir. Bugüne kadar grafik tasarım alanında eğitim görmüş bir bireyin bu araştırmanın uygulama çalışmalarında özgür davranmaya çalışması, sonucu öngöremeden deneyerek yolunu bulmaya çalışması tam olarak kuralsızlık olarak değerlendirilemeyecektir. Bunu bir araştırmacı/tasarımcının kendi problemini oluşturarak kendi eylem biçimini sergilemesi olarak okuyabilmek mümkündür.

Bu çalışma kapsamında hazırlanacak tasarımlar için çokça fikir bulunup, zihinde tamamlanıp defalarca çöpe atılmıştır. Zihin süreci tamamlanamayan, sonuca dair muğlaklıklar barındıran fikirlerin uygulanması araştırmanın metniyle iş birliği yapacağı düşüncesi ile uygun bulunmuştur. Sonucu kestirilebilen bir uygulama çalışmasının deney eylemi ile örtüşmeyeceği öngörüsünde bulunulmuştur.

İnsanın bir tüketim canavarına dönüştüğü ve bireyin tüketim pratikleri üzerinden okunduğu, değerlendirildiği bir çağda sanatçı ya da tasarımcı olmak estetik değer, fikir gibi üst akla, üst benliğe hitap eden üretimler yapıyor olmak önemlidir. Çağımızda, grafik tasarımcıyı kendisine sunulan tasarım problemlerine çözümler üreten kişi olarak görmek eksik bir yaklaşım olmaktadır. Grafik tasarımcılar kendi problem alanlarını inşa eden ve iç içe oldukları disiplinlerle tasarım, nesne vd. üretebilmekte, tasarımı daha geniş bir perspektiften sorgulayabilmektedir. Bireyin/grafik tasarımcının anlamlı bir yaşam

sürdürebilme ve yaşamı güzelleştirme arzusu onu üretime, sanat ve tasarıma yönlendirmektedir. Bu araştırma kapsamında incelenen ve tasarlama yolculukları hakkında bilgi edinilen tasarımcıların ticari işlerinin yanı sıra bireysel projelerini de yürüttükleri ve kendi tasarımsal/sanatsal ifade yolları ile dünyaya çeşitlilik sundukları görülmektedir.

## 6.1. Uygulama Projesi

### Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı”

*“Görülmesi en zor olan şey gözlerinin önünde olandır”*

*Goethe*

Bu uygulama projesinin hamurunu, hammaddesini tezin metni ve bu metnin prova baskının alındığı kağıtlar, tezin uygulama projesinin ön fikir ve eskizleri, tez sürecinde sürekli hastalanan oğlumun hastalığına dair, test ve raporların çıktıları, kullandığı ilaçların prospektüsleri oluşturmaktadır. Bu uygulama projesi deneysel olma, çok katmanlı olma fikrini ve uygulamasını tezin somut metni üzerinden alır, araştırmacının yaşamının katmanlarından bazı parçalar da alarak çok katmanlı bir yeniden üretim “ABC” uygulamasına dönüşür. Araştırma projesi kapsamında hazırlanan uygulama projesi, araştırma metninde dördüncü bölümde yer alan “Tipografide Yaratıcı Tasarım Deneyleri ve Katmanlar Oluşturmada Faydalanılabilecek Yöntemler”den;

“Rastlantısallık Yöntemi, Bilişsel Esneklik Yöntemi, Parçalara Ayırma Birleştirme Yöntemi, Yeniden Düzenleme Yöntemi, Doğaya Saygı Duyarak Üretebilme Yöntemi”ni kullanarak hazırlanmıştır. Bu doğrultuda tezin metninin uygulama projesini de oluşturması çok katmanlılık sistemi ile örtüşmektedir. Tezin hamura dönüşmesi ve hamurun 36 harf ve rakam formunu oluşturması sürecinde tez metninde bulunan fikirler, alıntılar ve görüntüler karışarak araştırmacının da müdahale edemediği, rastlantısal bir katmanlama sistemi oluşmuştur. Bunun yanı sıra harf formları somut katların yanında, soyut katmanlar da barındırmaktadır, söz konusu soyut katmanlar bilgi, anlam, duygu katmanlarıdır.

Tezin metin dizgisinde kullanılan “Times New Roman” fontunun, “bold/kalın” ağırlığı uygulama projesinde deneysel ABC üretimi için tercih edilmiştir. “Times New Roman” ın tercih edilmesi tez metnini oluşturması ve tez metni içinde bulunan deneysel üretim yöntemlerinden “Yeniden Kullanma Yöntemi”, “Parçalara Ayırma ve Birleştirme

Yöntemi”, “Doğaya Saygı Duyarak Üretme Yöntemi” ile örtüşmesi sebebiyle uygun bulunmuştur. Tez metnini oluşturan harflerin miniskül yoğunluğu sebebi ile uygulama projesinde “miniskül” harfler üretilmiştir. Tezin somut halinin, uygulama eskizleri ve araştırmacının yaşamının önemli katlarının kâğıda yansıyan hallerinden oluşturulan kâğıt hamuru ile bu araştırma ve uygulamanın ilham kaynağı olan “36 Days of Type” etkinliğinin sisteminde olduğu gibi otuz altı harf/rakam formu üretilmiştir. Harfler üretilirken kâğıt hamuruna düş, düşün ve düşüncenin, anlam, anlamlandırma ve yaratıcılığın merkezi olan beyne kan taşıyan, düşünme, konuşma, duyuşsal ve motor işlevleri sağlayan kan damarlarına (karatois arter) atıfta bulunan kırmızı pamuk iplikler eklenmiştir. Araştırmacı tarafından hazırlanmış tez metnini, bir bütünü ve bu bütüne eşlik eden parçaları (eskizler ve araştırmacının yaşamından belgeleri) eriterek ve yeniden parçalayarak bir bütüne “abc”lere ulaşılmıştır. El yapımı “abc”lerin hamurunu bu araştırmanın yazınsal ve görsel verilerinin oluşturması aslında iki boyutlu gibi görünen yeniden üretilmiştir.

Times New Roman miniskül karakterlerinin çok katmanlı, çok anlamlı olmasını sağlamaktadır. Tezin bütünüün uygulama çalışmasını da oluşturması, araştırmanın savunduğu fikirleri kendi üzerinden denemeyi ve ispat etmeyi mümkün kılmaktadır. “(...) tipografide deneysellik ile, yazının silinmesi, parçalanarak düzensizleşmesi veya yokluk düşüncesi aracılığı ile kurulan anlamı doğrudan okutma anlayışı da değışme uğramaktadır. Böyle bir okuma-yazma modeli, yazının-tipografinin zihinsel biçimlenişinin kökenindeki eskiyi yıkma ve yeniden kurma niyetindedir” (Çulha, 2022, s. 164,165).

Uygulama çalışmasının üretiminde, tez metnini oluşturmada kullanılan ve Stanley Morison tarafından “The Times” gazetesi için tasarlanmış olan Times New Roman yazı karakterini kullanılmıştır. Times New Roman en uzun ömürlü yazı karakteri olarak değerlendirilmektedir.

“Times New Roman, on altıncı yüzyılda Antwerp’teki Platin-Moretus Dökümhanesi’nin çıkardığı karakterden türemiş bir serif fonttu; okunaklılığı ve ekonomik espas kullanımını azamiye çıkartmak üzere uyarlanmıştı. Bu çalışmasını sunduğu toplantılara katılmış olsaydık, yazısının yoğun sütunlarda çok küçük font büyüklüklerinde bile iş görebileceğini açıklayan bir adamı görürdük; dar bir serifti, ama en ufak süslemesi yoktu; kısa üst uzantıları ve alt uzantıları vardı; büyük harfleri içerde kalıyor ve göze batmıyordu. Tarihinin en başarılı yazı tasarımlarından biri oldu; The Times onu kırk yıl boyunca hiç değıştirmeden kullandı ve dünyanın her yerinde benimsendi” (Garfield, 2017, s. 259, 260).

# Times New Roman Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

**Görsel 6.1.** *Times New Roman Bold, uygulama projesinde kullanılan miniskül harfler ve rakamlar, 2023.*

Times New Roman yazı karakterini akademik metinler olan tez, makale, bildiri vd. sıklıkla tercih edilen bir yazı tipidir. Bilginin yerel ve evrensel düzeyde dolaşıma girmesi açısından metin dil birliği ve düzeni büyük önem taşımaktadır. Bu sebeple akademik yayınlar yapan kurum kuruluşların belirlediği yazım kuralları çerçevesinde dünya çapında sıkça tercih edildiği görülmektedir. “Akademik bir metnin aktarılması sırasında, saf ve pür bir bilgi akışı olması hedeflenendir. Ne yazı karakteri ne de tasarlanma biçimleri aktarılan bilginin önüne geçmemelidir” (Müstecaplıoğlu, 2018, s.31). Ülkemizde lisansüstü eğitim veren kurumların ve araştırmacının eğitim aldığı kurumun tez yazım/hazırlama kılavuzunda, araştırma metni için önerilen yazı karakteri Times New Roman’dır. Fontun okunur ve okutur olması, metnin akıcılığını sağlaması ve kolay erişilebilir bir yazı karakteri olması da tercih edilme sebeplerindedir.

Araştırma sonucunda hazırlanan uygulama projesinde Times New Roman Bold ağırlığı ile oluşturulan kalıplar ve araştırmacının metninden elde edilen hamur ile oluşturulan harf formlarının deney/üretim süreci aşağıdaki basamaklardan oluşmaktadır;

- Tez metninin kontrol çıktılarının, araştırmaya dair not ve eskizlerin, araştırmacının bebeğine ait test ve rapor çıktılarının ve ilaç prospektüslerinin toplanması,
- Toplanan kağıtların parçalanması,
- Parçalanmış kağıtların sıcak suyla buluşturulması ve hamura dönüştürülmesi,
- Harf formlarının oluşturulmasında kullanılacak mukavva kalıpların hazırlanması
- “abc”lerin ilk prototiplerin oluşturulması ve başarısızlıkla sonuçlanması
- Times New Roman fontu bold ağırlığında, 600 punto ölçüsünde kontrplak harf ve rakam kalıplarının hazırlanması,

- Hazırlanan kalıplara kâğıt hamurunun ve beynin kan damarlarına (karatois arter) atıfta bulunan kırmızı iplerin konularak harf formlarının oluşturulması,
- Oluşturulan harf formlarının pamuk kumaş üzerine alınarak kurumaya bırakılması,
- Kuruyan harf formlarının kontrolü, deforme olan formların yeniden şekillendirilmesi
- Harf formlarının fotoğraflanması.

Araştırmacı tarafından hazırlanan uygulama projesinde olduğu gibi bugün grafik tasarımcıların, tipografi alanında kendilerine belirlenen teorik dünyanın dışına çıktıkları görülmektedir. Bu, üretim ve tüketim odaklı dünyanın dışına taşmak, mimari, edebiyat, güncel sanat ve diğer disiplinlerle ilişki kurarak teorik ve zihinsel sınırların genişlemesi, esnemesi demektir. “Tipografi; dilin, insanlığın, form ve biçimlerdeki varlık yansımalarıdır” (Uçar, 2019, s.175). Günümüzde tipografi ve deneysel tipografi alanındaki uygulama çalışmalarının okunurluk kaygısı gütmeyen yaratıcı ve etkileyici olmaya odaklandığı ve bu çerçevede hazırlanan çalışmalarda tasarımcının izleyicinin tasarımıyla daha fazla vakit geçirmesini talep ettiği ve buna odaklandığı tespit edilmiştir.



**Görsel 6.2.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Deney/Üretim Süreci Görüntüleri (Aktürk, 2023).



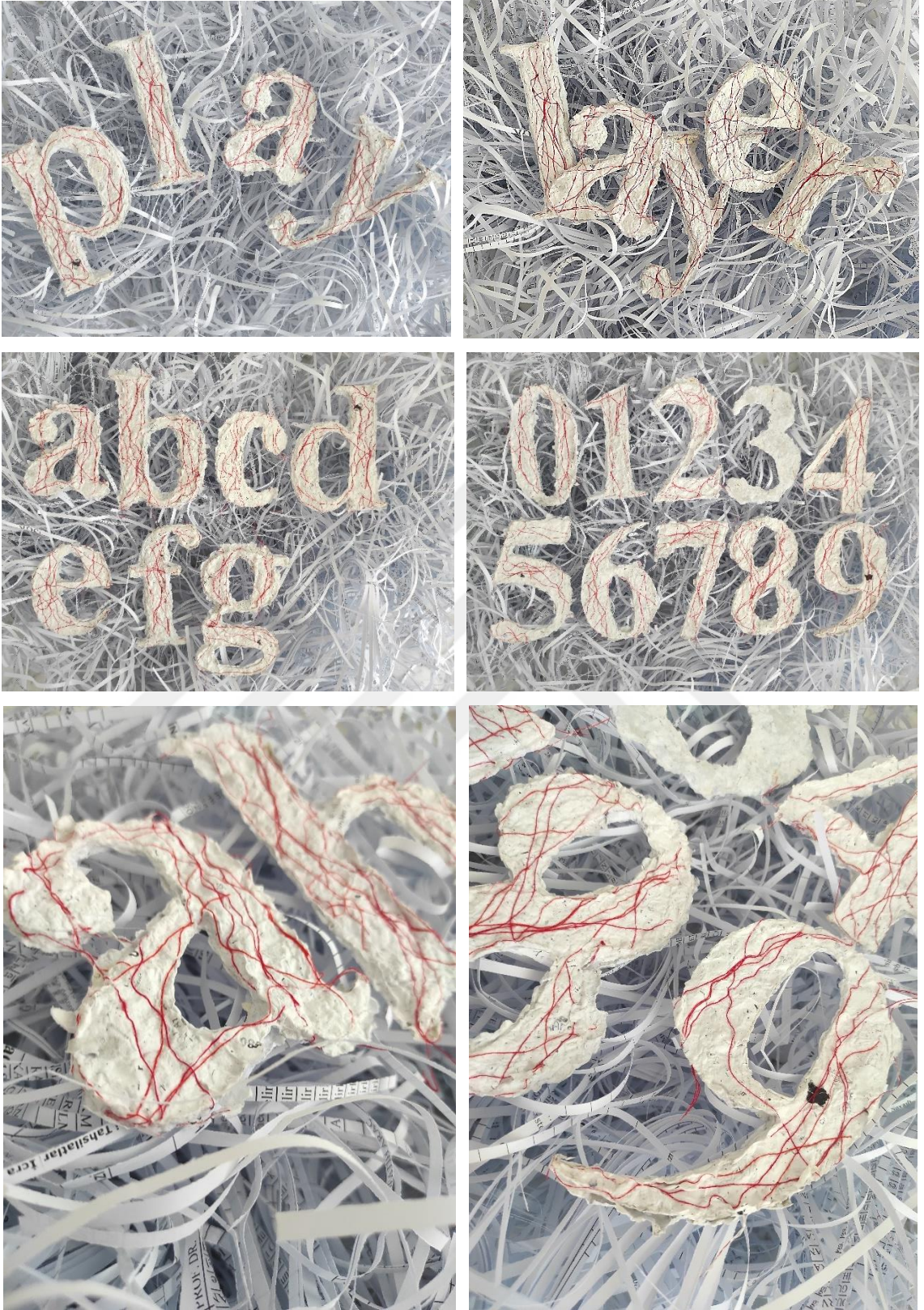
**Görsel 6.3.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Dene/Üretim Süreci Görüntüleri (Aktürk, 2023).



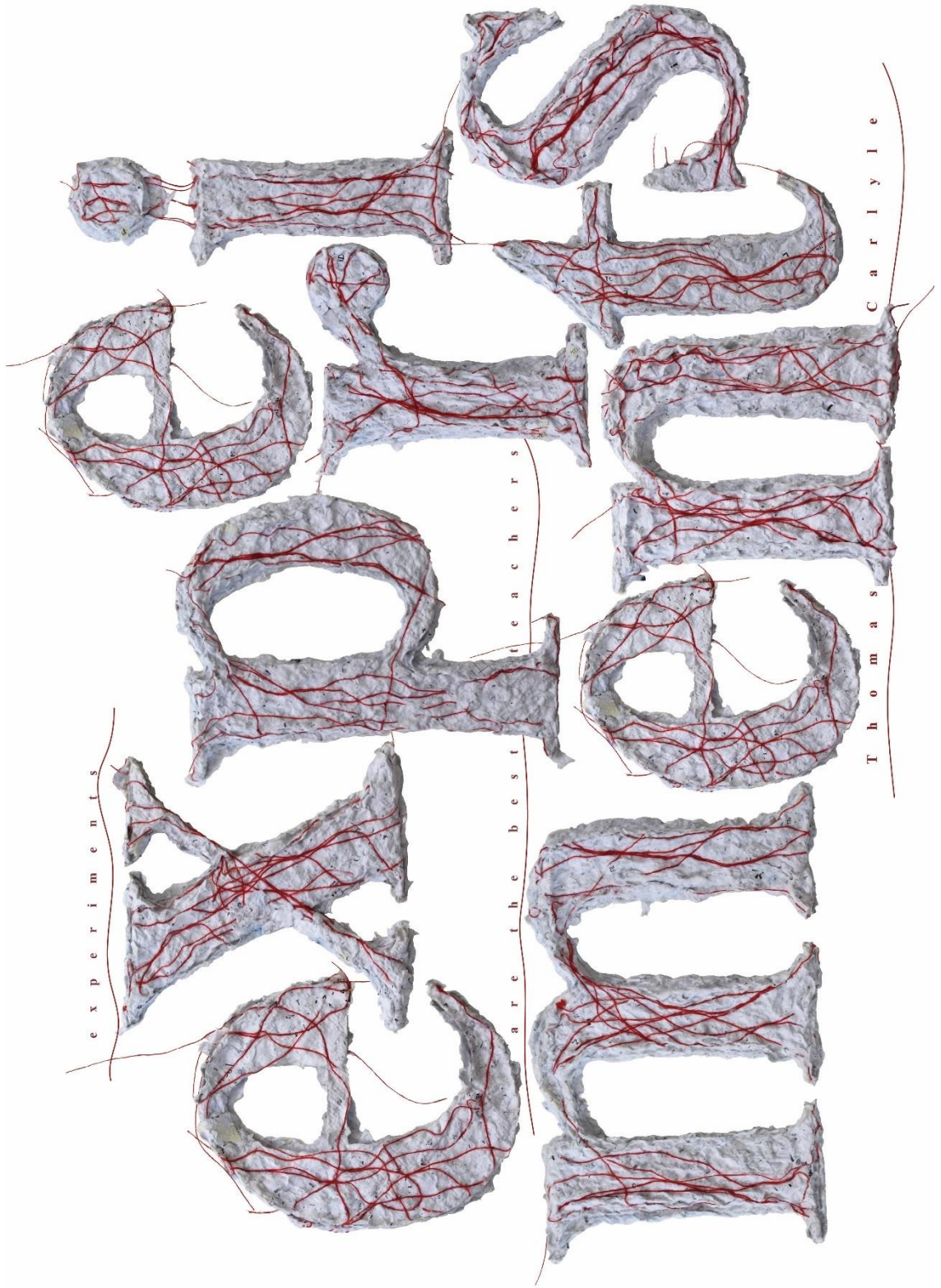
**Görsel 6.4.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri (Aktürk, 2023)



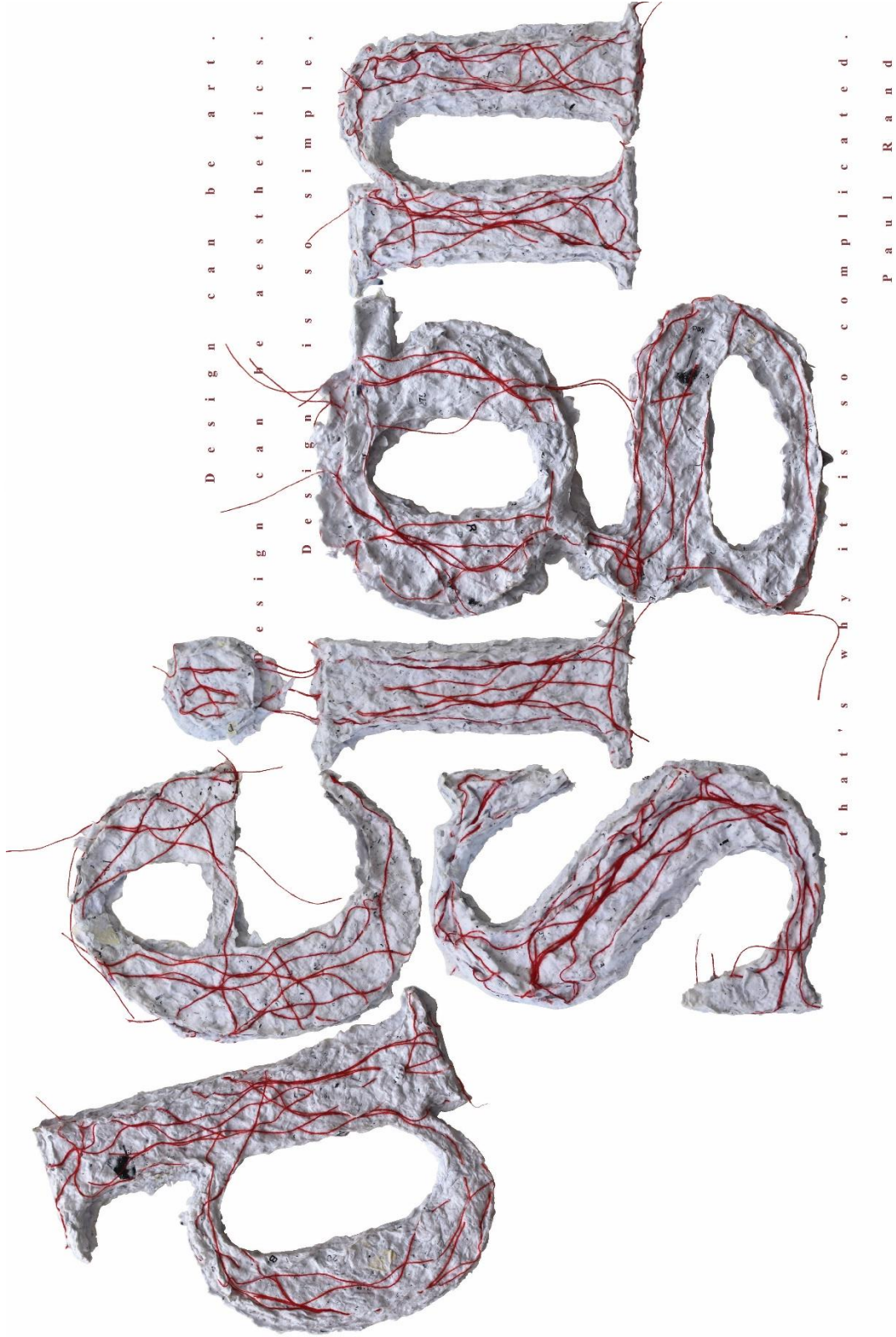
**Görsel 6.5.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri (Aktürk, 2023)



**Görsel 6.6.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri (Aktürk, 2023)



**Görsel 6.7.** Thomas Carlyle, “Experiments are the best teachers”- “Deneyler en iyi öğretmenlerdir” sözünün üretilen harf formları ile afiş tasarımına dönüştürülmesi (Aktürk, 2013)



**Görsel 6.8.** Paul Rand'ın "Design can be art. Design can be aesthetics. Design is so simple, that's why it is so complicated" - "Tasarım sanat olabilir. Tasarım estetik olabilir. Tasarım çok basit, bu yüzden bu kadar karmaşık" sözünün üretilen harf formları ile afiş tasarımına dönüştürülmesi (Aktürk, 2013)

Görsel 6.7. ve Görsel 6.8.'de yer alan afiş tasarımları, uygulama projesi kapsamında üretilen harf formları kullanılarak tasarlanmıştır. Afiş tasarımlarında, üretilen harf formları ve tezin konusu ile örtüşen iki ayrı söz tipografik olarak kurgulanmıştır. Uygulama projesi kapsamında, tezin metninin kâğıt hamuruna dönüştürülmesi ile üretilen harf formlarının, dokusal ve katmanlı formunun görülebilmesi harf formlarının büyük boyutlarda kullanılması ile mümkün olmaktadır. Bu doğrultuda Görsel 6.7'de yer alan afiş, İngiliz yazar Thomas Carlyle'nin "Experiments are the best teachers"- "Deneyler en iyi öğretmenlerdir" sözünün tipografik yorumu "experiments" sözcüğünün etrafında sözün diğer kelimelerinin kurgulanmasıyla oluşturulmuştur. Görsel 6.8'de yer alan ve grafik tasarımcı Paul Rand tarafından söylenen "Design can be art. Design can be aesthetics. Design is so simple, that's why it is so complicated"- "Tasarım sanat olabilir. Tasarım estetik olabilir. Tasarım çok basit, bu yüzden bu kadar karmaşık" sözünün tipografik kurgusu ise "design" kelimesi etrafında oluşturulmuştur. Afiş tasarımlarında harf yüzeylerinde yer alan ve beynin kan damarlarına atıfta bulunan kırmızı pamuk ipliklerle uyum sağlaması açısından, sözlerin diğer kelimeleri kırmızı renkte dizilmiştir. Tez ve uygulama çalışmasında kullanılan Times New Roman yazı tipi afiş tasarımlarında da kullanılmıştır. Tasarlanan afişlere bakıldığında "Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden "abc" Formları Üretmek "Times New Roman'a Saygı"" uygulama projesi başlığı altında hazırlanan harf formlarının büyük boyutlu çalışmalarda kullanımının daha etkili olacağı görülmektedir.

Deneysel tipografi alanındaki özgün çalışmalar, deneysel olarak üretilen harf formları, tipografik tasarımda çeşitlilik sunmakta, işlenen konunun içeriği ile çok katmanlı anlamlandırma sistemi oluşturulmasına imkân vermektedir. Deneysel harf formları, tasarımcının yazı karakteri kütüphanesinde yer alan yazı tiplerinin sahip olmadığı estetik, duygu geçirgen ve çok anlamlı yapıda olabilmektedir. Günümüzde kullanılabilen araçlar ve gereçlerin çeşitliliği, farklı projelerde kullanılan malzemenin anlatılmak istenen öz ile ilişkili olması konuyu daha da ilgi çekici hale getirmektedir. Tipografide sıra dışı sonuçlar elde edebilmek bu alanda yapılacak deneysel üretimlerle mümkündür.

## **6.2. Uygulama Sürecinin Değerlendirilmesi**

Her gün tek bir türe bakan insan o tür hakkında derinlemesine bilgi edinebilir. Düş dünyası ve bundan hareketle ortaya koyacağı düşünceler ya da yapacağı tasarımlar o tür

ve o türün etrafında gerçekleşir. Oysaki insan, özelde tasarıma genelde evrene bakarken kendisine çizilen sınırları ortadan kaldırır ve kendini evrenin değerli bir parçası olarak görür. Bütünsel bir yaklaşımla hareket ederse özgürleşip, özgünleştiğini fark edecektir. Unutulmamalıdır ki hayal gücünü ve yaratıcılığı besleyen, beynin içindeki ortalama 86 milyar nöronun oluşturacağı sinaps sayısını artırmak, farklı türlere maruz kalabilmekle/deneyimlemekle mümkündür. Sınırlar, dayatmalar deney ve üretimler için sağlıklı zemin oluşturmamaktadır. Bu doğrultuda, risk almanın ve deneyerek üretmenin yaratıcılığı tetikleyeceği inancı ile yola çıkılmıştır. Bu sebeple araştırmacı tasarım serüveninde kendisini sınırlandıracağını düşündüğü, kaygı, strese sebep olacağını öngördüğü uygulama ve üretim sistemlerinin dışında bir yol izlemeyi uygun bulmuştur. Deney yoluyla üretme, tasarlama yolunu seçmiş olan sanatçı ve tasarımcıların yaklaşımları, günümüze kadar gelebilmiş olan eserleri bizler için rehber niteliği taşımaktadır. Bu durum, senden önce aynı sularda yüzmüş, empati kurabileceğin birinin sen aynı sulara atlamadan önce sırtını sıvazladığı hissini vermektedir.

Çağdaş müziğin en değerli bestecilerinden olan ve Batı müziğinin tüm akımlarında adı anılan deneysel müzisyen John Cage'in "John Cage'den Öğrenciler ve Öğretmenler İçin 10 Kural" başlığı altında sıraladığı kurallardan bazıları özellikle bu çalışma kapsamında yeniden ilham alınmaya değer görülmüştür. Cage, sanatını yansıtırken rastlantısallığa açık, deneyleri önemseyen bir tavır sergilemiştir. John Cage, farklı bir disiplinde eserler vermiş olsa da disiplinlerde sergilenen tavırların benzer özellikleri bulunduğu ve disiplinler arası ilişkilerin değeri genel kabul gördüğünden bu çalışma kapsamında kurallarından ilham alınmıştır.

"Cage gerek müzik felsefesi gerek verdiği yapıtlar bakımından uzun yıllar disiplinler arası bir sanat anlayışını benimsemiş bir bestecidir. Sanatçı, dansçı Merce Cunningham, kavramsal sanatçı Joseph Beuys, ressam Robert Rauschenberg, Nam June Paik, Yoko Ono ve Fluxus grubundan başka sanatçılarla gerçekleştirdiği ortak projelerinin yanı sıra, yazın alanında da önemli eserler vermiştir. Bu kitapların başında uzun yıllardır kült kitaplar olarak kabul edilen Silence ve A Year From Monday yer almaktadır. Müziğin dışında suluboya resimler de yapan Cage, uzun yıllar Wesleyan University ve The Chicago School of Design'da dersler verir" (http-107).

John Cage'in birinci kuralı "Güvendiğiniz bir yer bulun ve bir süre güvenmeye devam edin" şeklindedir. Araştırmacı, bu çalışma kapsamında kendi güvenli alanını, üretim alanı olarak belirlenmiş ve bu çalışma başarıyla sonuçlanana kadar orada kalmayı denemeyi üretmeyi, oyun oynamayı uygun bulmuştur. Cage'in dördüncü kuralı "Her şeyi

bir deney olarak kabul edin” şeklindedir, bu kural çalışmanın araştırma metninin ve uygulama çalışmasının söyledikleriyle örtüşmektedir. Beşinci kuralda Cage, “Öz disiplinli olun-bu, bilge veya zeki birilerini bulmak ve onları takip etmeyi seçmek anlamına gelir. Disiplinli olmak, iyi bir şekilde takip etmektir. Kendini disipline etmek, daha iyi bir şekilde takip etmektir” demiştir. Tez metninin yazılması ve uygulama projesinin üretilmesi sürecinde, bu konuda üretim yapmış olan tasarımcılar, akademisyenler, öğrenci ve amatörlerden fazlaca ilham alınmış ve söz konusu kişi ve gruplar bu tez için kaynak oluşturmuşlardır. Araştırmacı tarafından, tezin araştırma, yazım ve uygulama sürecinde yapılan küçük, büyük hatalar ve araştırmacıyı dibe çeken olumsuzluklarla ilgili Cage’in altıncı kuralı şöyle der “Hiçbir şey hata değildir. Kazanmak ve başarısız olmak yoktur, sadece yapmak vardır”. Araştırmacının, tez sürecinin hiç bitmeyeceğini düşündüğü zamanlarda ise yedinci kural imdadına yetişmiştir. Yedinci kural; “Tek kural çalışmaktır. Çalışmak bir şeye yol açar. Sonunda bir şeyleri yakalayanlar, her zaman tüm işi yapan insanlardır” der. Tez çalışmasının metin ve uygulama bölümünün aynı anda ilerletilememesinin verdiği sıkıntıya ise Cage sekizinci kuralıyla “Aynı anda yaratmaya ve analiz etmeye çalışmayın, bunlar farklı süreçlerdir” şeklinde açıklık getirmiştir. Yaşamın değerli bir zaman dilimi olduğunu bilen fakat tam olarak bunu hissedemeden yaşayan bizlere John Cage, dokuzuncu kuralda “elimizden geldiğince mutlu olmayı ve kendimizden keyif almayı” önermektedir. Cage’in onuncu ve son kuralı ise bir bireyi/tasarımcıyı özgürleştiren ve özgünleştiren yapıdadır. Onuncu kural; “Kuralları çiğniyoruz. Kendi kurallarımızı bile. Bunu nasıl yaparız? X seçenekleri için bolca yer bırakarak” şeklindedir.

Uygulama projesi için fikirler üretilirken, tasarlanacak olan “abc”lerin çeşitli sıkıntı ve dertlerden uzak, bol oyunlu ve kurcalamaya açık, araştırmacıyı sınırlandırmayan ve sıkımayan bir sürecin ürünü olması gerektiği düşünülmüştür. Böylece araştırmanın yazınsal olarak söyledikleriyle uygulamaların örtüşeceği öngörüsü ile yola çıkılmıştır. İnsanlardan doğan fikirler de insanların yaşam çizgisiyle benzeşmektedir. Fikirler doğarlar, bazen yaşama ve zihinlere tutunarak form bulur, gelişir, büyür ve kitleleri etkilerler, bazen de yaşamda ve zihinlerde tutunamayarak ölürler. Bu sebeptendir ki fikirleri yaşatabilmek onları görünür kılabilmekle mümkündür. Araştırmanın uygulama bölümünde fikirlerin görünür kılınması amacıyla yapılan harf formu deneylerin sonuçları paylaşılmıştır.

“Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden Form Üretmek “Times New Roman’a Saygı” bölümünde uygulama çalışmasının deney sürecine ait maddeler bulunmaktadır. Toplam 895 karakterle bir çırpıda yazılabilen bu maddeler uygulanırken bir dizi sorunlar yaşanmış uygulama projesinde yeniden üretilen harf formları son haline gelene kadar bir dizi deneme yapılmıştır. Bu sebeple bir tasarımı/uygulamayı yalnızca nihai görüntüsü üzerinden okumak, yorumlamak sonuç odaklı bir yaklaşım olacaktır. Tasarımda sonuç odaklı yaklaşım deneysel uygulama, üretme sistemine zarar verebilmektedir. Bu sebeple uygulama projesinin üretim sürecine ait görüntülere araştırma metninde yer verilmiştir.

“Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden Form Üretmek “Times New Roman’a Saygı” adlı proje kapsamında hazırlanan deneysel harf formlarının her birinin; kullanılan hamurun, eritilen metnin karışması, harf formlarının parçalanması, bazı harf ve harf parçaların yeniden şekillendirilen harf formu üzerinde rastlantısal bir şekilde yer alması sebebi ile aynılarının yapılabilmesi mümkün değildir. Araştırmacının “abc” formlarını üretirken kullandığı, beynin kan damarlarına (karatois arter) atıfta bulunan kırmızı ipler harf formu kalıplarına rastgele yerleştirilmiştir. Bu yerleştirme durumunun da taklit edilmesi kolay olmayacaktır. Araştırmacının harf formlarını hazırlama sürecindeki duygu durumu değişkenlik gösterecektir. Bu doğrultuda hazırlanan “abc”lerin birebir kopyalarının yapılamayacak olması onları sanat eserine yaklaştırmaktadır.

## 7. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Emile Zola'ya göre “İnsan dünyanın en geç olgunlaşan meyvesidir” o halde insanın herhangi bir konuda uzmanlaşması ve donanması da zaman almaktadır. İnsanın olgunlaşma yolunda attığı adımlar ve kat ettiği yollar onun deneyleri, deneyimlerinin bir bütünüdür. İnsan, deney ve deneyimleri sonucu elde ettikleri ile var olmakta, üretmekte, tasarlamakta, kendi çalışma alanı içinde diğer insanlara fayda sağlamaktadır. Aristoteles bundan 2400 yıl önce “insan amacını arayan bir hayvandır, hayat sadece bir amaç için çalışıldığında ve çabaladığında anlamlıdır” der (H2O, 2019, s. 35). Bu sözün günümüzde de geçerliliğini koruduğu görülmektedir. İnsanın gelişim yolculuğunun yakıtı merak etme dürtüsüdür; “neden?” ve “neden olmasın?” soruları insanı eyleme geçirmekte, eylem ise deneyi doğurmaktadır. Deneyler, yeninin varlık katmanlarına eklenmesini sağlayarak şimdiye kadar var olagelmiş bilgi katlarına derinlik ve zenginlik katmaktadır. Evrende bulunan varlıklar arası çeşitlilik ve çeşitler arası iletişim-alışveriş yaşamın devamlılığını sağlamakta, yaşamı zenginleştirmektedir. Bu evrenin bir parçası olan ve daima kendini gerçekleştirme çabası gösteren insan da kendi zihninde, yaşamında kendi evrenini kurarak çeşitliliğin ve zenginliğin bir parçası olmakta, bu zenginleşmeye katkı sağlamaktadır.

Grafik tasarımda, tipografide deney yapmanın öğrenciye, tasarımcıya farklı tasarım imkanları sağladığı görülmektedir. Bu doğrultuda tasarımcı, öğrenci deneyler yapmaktan korkmamalı, tasarım eğitimi veren eğitimciler/akademisyenler öğrencilere tasarımda deney imkânı sunmalıdır. Tasarımcının, öğrencinin bu deneysel süreci yaratıcı bir oyun niteliğindedir ve süreç sonunda elde edilen tasarımlar özgündür. Çağımızda, teknik ve estetik anlamda herhangi bir sınır bulunmamakta, geleneksel ve dijital yöntemlerin eşzamanlı kullanımıyla çeşitli tasarım deneyleri kolaylıkla yapılabilmektedir. İçinde bulunduğumuz çağda grafik tasarımın çok katmanlı yapısı onu deney ve deneyimlenmeye açık hale getirmiştir.

Aristoteles'e göre takdir edilmesi gerekenler anne baba değil, öğretmenlerdir. Anne babalar çocuklarına can verir eğitimcileri ise hayat verir. Bu doğrultuda tasarım eğitimi veren akademisyen, tasarımcı ve eğitimciler, tasarımda deneyin korku ya da kaygı veren bir süreç olmadığı bilgisini öğrencilerine ekmelidir. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü tarafından organize edilen “6. Anadolu Bahar Buluşmaları” konuşmasında ünlü çizer Burak Şentürk, öğrencilere/dinleyicilere tavsiyeler verirken “kalıplar içinde kalmamanızı ve çok çalışmanızı öneririm” şeklinde konuşmuştur.

Şentürk'e göre kalıplar içinde kalmamak, denemek ve daha çok denemek iyi tasarım çıktıları için taze fikirler bulmak, şaşırtıcı sonuçlar ve iyi tasarımlar için yapılması gerekenlerdendir.

Çocukların büyük deha olmalarının en büyük nedeni çok soru soruyor olmaları, yani oldukça meraklı olmalarıdır. İnsanın yaş aldıkça sorular sormayı azalttığı, bıraktığı gözlemlenmiştir. Birer yetişkin olan, tasarımcı, tasarımcı adayları için sorular soruyor olmak ve merak duygusunun körelmemiş olmaması önemlidir. Tasarlama eylemi ve ondan alınan haz böylelikle daimî olacaktır. Bireylerin yaşamı anlamlı kılması yaşam ve üretimlerindeki yeni keşiflerle mümkündür, bu doğrultuda sanat, tasarım ve bilimin organik bir bağı bulunduğuna inanmak önemlidir. Eğitimde/tasarım eğitiminde, ezberci sistem disiplinler arası düşünme kabiliyetini yok etmektedir. Oysaki tasarımda ezber bozan yenilikçi yaklaşımlara ihtiyaç vardır, deneysel yaklaşımlar doğrultusunda tasarlamak ve üretmekle bu ihtiyaç karşılanabilecektir. Tasarımda/tipografik tasarımda yeni yaklaşımlarla, açılımlarla değer üretebilmenin yolu, deney ve katmanlama sistemi ile özgün tasarımlar yapabilmekten geçmektedir.

Joyce Carol Oates'in ifadesiyle, "(Sanat da) bilim gibi ortak bir çaba olarak; bireyin birçok sese tek ses olma girişimi, sentezleme ve analiz etme çabası olarak ele alınmalıdır" (Eagleman and Brandt, 2019, s. 40-41). Bu doğrultuda birey tükettiği, esinlendiği, sentezleyip bireyselleştirdiği verilerle yeni deneysel tasarım çıktıları verebilir.

Deney eylemi, beynin gizli potansiyelini ortaya çıkarmaya yarayan bir yöntemdir. Öğrenmenin, denemenin ve nitelikli üretimin zorunlu kuralları yoktur. Bu nedenledir ki tasarımcı/tasarım öğrencisi çok yönlü düşünebilmeli, çok yönlü okumalar yapabilmeli ve "yamuk bakmayı" öğrenebilmelidir. Bu çalışmada özelinde edebiyattan ödünç alınan çok katmanlılık-çoğulculuk kavramının tipografide kullanıldığı, grafik tasarımda yüzyıllardır renk ve verilerin üst süste gelerek nihai sonuca ulaşması bağlamında tasarım üretme yöntemi olarak kullanıldığına değinilmiştir. Günümüzde çok katmanlılık sisteminin, bütün tasarım/sanat alanlarında yer aldığı ve kullanılageldiği, bu sistemde rengin, lekenin, imgenin, nesnenin ve dolayısıyla anlamın üst üste konularak zengin bir yapıya ulaşıldığı vurgusu yapılmıştır.

Çağımızdaki teknolojik gelişmeler, tasarımda bu araştırma özelinde tipografide sınırsız deney/deneyim imkânı sunmaktadır. Tasarımcılar/tasarımcı adayları teknolojiyi ve yazılımsal imkânları işbirlikçi olarak görerek dijital ortamda deneyler yapabilmektedirler. Fakat, teknolojik ilerlemenin hızı karşısında zaman zaman

çaresizliğin pençesine düşen insan beyni, kendi eliyle üretmeye çalıştıkları ve denedikleriyle zihnini, ruhunu bir nebze olsun sakinleştirebilmektedir. Teknolojinin insanlığın sonu olabileceği varsayımları, insanların ruhuna iyi gelmemekte ve insanın kendi geliştirdiği teknoloji ile kendi sonunu getiriyor olabileceği paradoksu psikolojik yıkıma uğratabilmektedir. Günden güne gelişerek birçok şeyi mümkün kılan ve bizi daha hızlı olmaya iten teknoloji, bize yetersiz hissettirmekte, organik varlıklar olan bizlerin dengesini bozup, üretmemizi, deneyler yapmamızı engelleyebilmektedir. O halde Hititlere ait olduğu iddia edilen, M.Ö. 2000 yılında bir duvar yazısında yer aldığı belirtilen metnin, kendini sıkışmış hisseden yaratıcı beyinlere iyi gelebileceği düşünülmektedir. Bu metni okuyan tasarımcı/tasarımcı adayı, var olduğu günden bugüne insanın benzer süreçlerden geçtiğini yeniden fark edecektir. Bu farkındalık ona deneysel üretim sürecinde güç verecektir.

“Tanrım,  
Beni yavaşlat.  
Aklımı sakinleştirerek kalbimi dinlendir...  
Zamanın sonsuzluğunu göstererek bu telaşlı hızımı dengele...  
Günün karmaşası içinde bana sonsuza kadar yaşayacak tepelerin sükunetini ver.  
Sinirlerim ve kaslarımdaki gerginliği, belleğimde yaşayan akarsuların melodisiyle yıka, götür.  
Uygunun o büyüleyici ve iyileştirici gücünü duymama yardımcı ol...  
Anlık zevkleri yaşayabilme sanatını öğret; bir çiçeğe bakmak için yavaşlamayı, güzel bir köpek ya da kediyi okşamak için durmayı, güzel bir kitaptan birkaç satır okumayı, balık avlayabilmeyi, hülyalara dalabilmeyi öğret...  
Her gün bana kaplumbağa ve tavşanın masalını hatırlat.  
Hatırlat ki yarışı her zaman hızlı koşanın bitirmediğini, yaşamda hızı arttırmaktan çok daha önemli şeyler olduğunu bileyim...  
Heybetli meşe ağacının dallarından yukarıya doğru bakmamı sağla.  
Bakıp göreyim ki, onun böyle güçlü ve büyük olması yavaş ve iyi büyümesine bağlıdır...  
Beni yavaşlat tanrım ve köklerimi yaşam toprağının kalıcı değerlerine doğru göndermeme yardım et.  
Yardım et ki, kaderimin yıldızlarına doğru daha olgun ve daha sağlıklı olarak yükseleyim.  
Ve hepsinden önemlisi...  
Tanrım,  
Bana değiştirebileceğim şeyleri değiştirmek için cesaret,  
Değiştiremeyeceğim şeyleri kabul etmek için sabır,  
İkisi arasındaki farkı bilmek için akıl ve  
Beni aşkın körlüğünden ve yalanlarından koruyacak dostlar ver...” (http-108).

Yaratıcı beynin dehlizlerinde form bulan fikirler eylemle, denemeye cesaret edebilmekle açığa çıkabilmektedir. Üstelik kusurun daha önce olmadığı kadar hoş görüldüğü, amatörlüğün ve yeni olanın coşkuyla kucaklandığı çağımızda dilediğimizi denemenin tam zamanı olduğu apaçıktır. Yaratıcı tasarım ve deney sürecinde yapılan hatalar kıymetlidir çünkü onlar tasarım sürecinin bir parçasıdır ve olamayanların, sonuçlanamayanların cevaplarını barındırmaktadırlar. Bu doğrultuda yüceltmeyi hak etmektedirler.

Bu araştırma sonucunda tipografik tasarımda deneyin, sanatçı/tasarımcı/tasarımcı adayının varlığını özgün bir şekilde sürdürebilmesi adına oldukça önemli bir eylem olduğu anlaşılmıştır. Çok katmanlılığın ise tasarımcıların/tasarımcı adayları ve amatörlerin tasarımlarını zenginleştirdiği, tasarımlarını diğer tasarımlar arasında görünür kıldığı, onları daha etkili, etkin duruma getirdiği görülmüştür. Tasarımcılar, kendilerini daha özgür ve özgün hissedebildiği, deneyerek ilerleyebildiği, iş ve projelerin içinde yer alma yönelimleri bulunmaktadır. GMK Yazılar'da yayınlanan "Yaratıcılığın İzinde: Bülent Erkmen" adlı röportajında Erkmen, "Daha çok içine girebildiğim, içselleştirebildiğim, yorumlayabildiğim, risk alabildiğim, çekeştirebildiğim, esnetebildiğim, bozabildiğim işleri tercih ediyorum" şeklinde konuşmuştur (Özöğretmen, 2021, s. 1). Tasarımcının daha iyi sonuçlar elde edebilmesi ve çeşitli deneylerle tasarım yolculuğunda kendini olgunlaştırabilmesi, iyi ilişkiler kurarak üretebildiği konularla mümkündür.

Endüstrileşmenin ve teknolojinin sunduğu rahatlık insan emeğinin değersizleşmesine, insanın zihinsel ve bedensel yetilerinin zayıflamasına sebep olmaktadır. Tasarım sürecinde deneyler yapmak ve çok katmanlı düşünce sistemini benimsemek insan zihninin etkili bir şekilde çalışması, beyinde yeni bağlantıların oluşumu ve dolayısıyla düşünsel, üretimsel zenginlikle sonuçlanmaktadır. Tasarım üretimini ve tüketimini birlikte düşünüyor olmak tasarımcıya, bu alanda çalışanlara büyük kolaylık sağlayabilmektedir. Çünkü doğru tasarımlara zaman ayıran, onları gören içselleştiren tasarımcının zihninde, zengin bir veri kütüphanesi oluşmaktadır. Bu doğrultuda bilgiyle donanmanın, deneyimlemenin zihnin besini olduğu unutulmamalı, birey donanmak, zenginleşmek için kendisi ve evrenle kurduğu ilişkiyi gözden geçirmelidir. Bu çalışma bu alanda üretilen yazınsal içeriklerin anlatı denizinde minik bir ada olabilir, bu alanda üreten ve çalışanlar bu adaya tesadüfen ya da bilinçli bir çaba sonucu uğrayarak birkaç balık tutabilir.

Deney süreci bir keşif evreni sunar ve eğer beyin bu evreni sever, bu evrende küçükü büyüklü çeşitli yolculuklar yaparsa bu yolculukların sonucunda bireyde anlamlandırma sürecinin ardından öğrenme gerçekleşir. Yaratıcı bir tasarımcı ise bu öğrenmenin sonucunu somut olarak ortaya koyar. Ortaya çıkan tasarım çeşitli fikir, araştırma, deney ve zengin bir sürecin/düşün vücut bulmuş halidir. Güncel tasarım eğitiminde, sonuç üründen çok, bilgi ve uygulama arasında kurulan yaratıcı bağlantı

süreci önem kazanmakta; sezgisel, özgün, salt teknik içerikli olmayan yöntemlere ihtiyaç duyulmaktadır (Düzgün Bekdaş ve Yıldız, 2018, s. 325).

Bilinmeyen içinde sonsuz olasılık barındırır, bilinmeyen zaman zaman korkuturken denemek ve keşfetmek, olasılıkların sayısını azaltmakta, merakı gidermekte, ufuk açmaktadır. Deney sürecini, büyük çoğunlukla bilinmeyi bulma üzerine kurgulamak yanlış bir yaklaşım olabilmektedir. Bir öğrenci/bir tasarımcı, aynı deneyi defalarca tekrarlıyor benzer tasarım elemanlarıyla benzer ya da ilişkili katmanlar kurguluyor olabilir. Bu durum onu sıkıcı, sürekli aynı şeyleri tekrarlayan, sonucunu bildiği şeyleri deneyen bir öğrenci/tasarımcı yapmamaktadır. Böyle bir tasarım süreci öğrenciyi/tasarımcıyı çalıştığı konunun detaylarını keşfetmeye çalışan bir deneyci/kâşif yapmaktadır. O halde öğrencinin/tasarımcının sürekli tasarım deneyleri yaptığı konuda keşif serüveni devam ediyor demektir.

Çağımızda açık sistem “birbirinden beslenen ve etkilenen” ve açık kaynak “herkes tarafından erişilebilir olan” gibi kavramların tartışma, yazınsal kaynak, video ve çeşitli içeriklerde yer aldığı görülmektedir. Bu kavramların ve savunduğu fikirlerin tasarımda/tipografide deneysel üretimler yapabilmek ve çok katmanlı ilişkiler kurabilmek konusunda oldukça faydalı olduğu görülmektedir. Bu araştırmanın ilham kaynağı olan “36 Days of Type” projesi bir açık sistem ve açık kaynak projesidir. Üretimi, gelişimi dünyada bu projeye katılan tüm tasarımcılar tarafından desteklenmektedir. Üretebilmenin doğru ve çeşitli beslenme ile mümkün olabildiğini bilinmektedir. O halde, her şeyin iç içe olduğu ve çeşitliliklerin coşkuyla kucaklandığı bu çağda biz de kendi zihin, gönül ve ruh zenginliğimizin dışarı yansımalarına izin verebilir ve bunu alanımızda yaptığımız çalışmalarını paylaşarak çoğaltabiliriz.

Deneysel üretim sürecinde ruhsal ve zihinsel olarak doğru beslenmek oldukça önemlidir. İnsan, büyük ölçüde doğadan, diğer yaratıcı insanların ürettiklerinden beslenmektedir. “Gözün gördüğü kitap her okuyuşta farklılaşır, gelişir, değişir. Kelimeler aynı kalsa da anlamları derinleşir” (Bencik Kangal, 2021, s. 212). İnsanı öğrendiği, tükettiği ve deneyimlediği şeyler şekillendirir ve insan tüm bunların toplamından çeşitli çıkarımlar yapar. Bunlar, onun yaşamı anlamlandırma serüveninde ürettikleridir. “İnsan kendini tanımak için okur. Bunu da ancak olgunluğa erişmiş bir insan idrak edebilir” (Cüceloğlu, 2021, s. 271). Okuduklarımız insanı insana anlatan ve anlamlandırma serüveninde insana eşlik edecek olan hikayelerdir. Sanatlar (sanat eserleri, sinema, tiyatro, müzik vd.) ve tasarımlar (grafik tasarım, mimarlık, endüstriyel tasarım vd.)

görsel/işitsel/dokunsal hikayelerdir. Genel çerçevede bakıldığında felsefi ve tasavvufi metinlerin bir yolculuk üzerine kurulu olduğu görülür. Bu yolculuk yolun/sürecin size kazandırdıkları ve kaybettirdiklerini içerir. Öyle ki tasarımın, sanatın ve hatta bilimin yolculuğu da bundan farksızdır. İnsanın anlamlandırma yolculuğunda karşılaştıkları, deneyimledikleri, öğrendikleri ve sonunda ürettikleri onu yine kendine götürmektedir. Denilebilir ki aslında insan, kendisine doğru yola çıkar ve yolun sonunda kendisine ulaşır. Bir bireyin tek başına her şeyi deneyimlemesi bize verilen biyolojik süre bağlamında mümkün olmadığından farklı deneyimlerden beslenilerek “anlamlandırma yolculuğu” yaşam boyu devam eder. Bu doğrultuda deneysel üretimlerimizi zenginleştirmek diğer alanlardan beslenerek mümkün olmaktadır.

Zihin dünyamızı zenginleştirebilmemiz ise seçilmiş tüketimler (çeşitli okumalar, görsel tüketimler, kültür gezileri vd.) yapmamızla doğru orantılıdır. Tasarım, ürün ya da sonuç odaklı olsun ya da olmasın insanın kendini dönüştüren, yenilemesini sağlayan bir süreçtir. Eğitim/tasarım eğitimi, zihin zenginleştirmek için planlanan bir süreçtir ve günümüzde oldukça ilerleyen beyin bilim çalışmaları bizler için rehber niteliğindedir. Bu çalışma kapsamında yapılan araştırmalar göstermiştir ki beynin çalışma prensibinin çözülmesi ve beynin doğru beslenmesi büyük bir zenginlik sunar ve bu zenginlik yaratım sürecinin en değerli sermayesidir. Bu sermayeyi oluşturabilmek ise yaşama ve olaylara bütünsel olarak meraklı bir şekilde yaklaşmakla mümkündür. Unutulmamalıdır ki “bütün önemli bilimsel başarıların arkasında akış haline dönüştürülmüş merak ve sonucunda yaşanan anlama ve bilme sevinci vardır” (Kılıç, 2021, s. 69).

Araştırmacının bu çalışmayı hazırlama sürecinde oğlunun ikinci yaşına yaklaşmasıyla ondan her gün defalarca duyduğu cümle “oyun oyna” cümlesidir. Bilmekteyiz ki oyun onun fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimine katkıda bulunan en değerli eylem biçimidir. Aynı zamanda keşif ve öğrenme aracıdır. Araştırmacının minik oğlu için gerekli olan “oyun oynama” eyleminin tasarlama eylemi ile örtüşmesi ve araştırmacının bunu gözlemlene fırsatı bulmuş olması oldukça heyecan vericidir. Araştırmacıyı tasarım alanında kısıtlayan ve sınırlandıran korku, kaygı vb. duyguların üstesinden gelebilmek ise yalnızca deneyerek ve oyun oynayarak mümkün görünmektedir. Picasso; “Rafael gibi resim yapmak dört yılımı aldı, bir çocuk gibi resim yapmaksa bütün ömrümü.” derken çocuğun ego, korku, kaygı gibi tasarlama ve üretim etkinliklerine ket vuran olumsuz duygular olmaksızın sınırlara takılmadan üretebildiklerinin altını çizerek bunun değerini vurgular. “Bütün çocuklar sanatçıdır.

Mesele, büyüyünce sanatçı olarak kalabilmektir.” diyerek sanat ve tasarımda çocuk yaklaşımının değerini yüceltir. O halde bireyin kendisi kalabildiği nadir eylem biçimlerinden olan oyun, deneysel tipografi çalışmaları oluşturmada ve çok katmanlı tasarımlar üretebilme sürecinde faydalanılabilecek en değerli eylemlerdendir.

Tipografik tasarımda deneysel yollara başvurmak, deneyi oyun olarak algılamak ve tasarım alanını oyun alanı olarak görmek, bilgisayarımızın kütüphanesinde var olan yazı tiplerinden uygun olanı seçerek güvenli sulara yüzmek yerine kendimizi tekinsiz sulara bırakmaya benziyor olabilir fakat tekinsiz sulara yüzebilmek heyecan verir, duygu değişikliği yaratır, bizi oyunun içinde tutar. Lisa Barrett “biz kendi deneyimlerimizin mimarlarıyız” derken bizi daha çok denemeye davet etmektedir. Çağımızda bireylerin yeniye olan tutkusu ve tüketime olan bağımlılığı tasarımda ve üretimde bir dengesizliğe sebep olmuştur. Tıpkı bireyler gibi marka, kurum ve kuruluşlar da daha çok görünmek, daha çok büyümek ve daha çok satmak için yeni olana, deneysel tasarımlara daha önce olmadığı kadar açık durumda olduğu gözlemlenmiştir. Bu sebeple deneysel üretimlerin altın çağında olduğumuz düşünülmektedir. Günümüzde tipografi okunur olma kaygısıyla üretilmemektedir. Deneysel tipografi okuyucuya çok katmanlı bir okuma algılama alanı sunmaktadır ve anlamın görünür katlarının ötesine geçerek yeni anlamlar inşa edebilmeyi vaat etmektedir. “Birbirine benzeyen yollar ve yolculuklar doğal olarak sıradanlaşır, çekiciliğini yitirir. Yolculuğu sıra dışı kılan etken ise, insan ruhunun benzersizliğidir, değişkenliğidir, ele geçirilmezliğidir” (Ümit, 2010, s.5).

Deneysel olan, standart algılama biçimi olan düz bakışı reddederek izleyiciyi yamuk bakmaya davet etmektedir. Anlamın kaygan, geçirgen yapısı yeni sorgulamalara ve anlamlandırmalara fırsat vermektedir. Günümüzde yazının ve tipografinin amacı standart okuma ediminin dışında okuma ve bakış önerileri sunmasıdır. Bu çalışma deneysel tipografiye ve bu düzlemde üretilmiş sanat, tasarım çalışmalarına görüldüğü halin ötesinde bakmayı, çok katmanlı çok anlamlı çıkarımlar yapmayı önermektedir. Yazı ve tipografi tasarıma, sanat eserine eşlik edebilmekte ve tasarımın, sanat eserinin kendisi olabilmektedir. Tüm disiplinlerde eriyen sınırlar ve postmodern sonrası dönemin kalıplara sokmayan, hoş gören, kucaklayan tavrı bu alanda yapılabilecek tüm deneyleri mümkün kılmaktadır.

Evrende her şeyin birbiriyle ilişkide olduğu, fark edilmiş/tanımlanmış “görünür” ya da fark edilmemiş/tanımlanmamış “görünmez” bağlarla birbirlerinden, üst üste, yan yana rastlantısal ya da matematiksel birlikteliklerinin sonucu olduğu kabulü derin bir tasarım

yaklaşımı sergilememize ve tasarımda hoşgörü sahibi olmamıza yol açmaktadır. Tasarımlarda idealizm ve mükemmelleştirmenin samimiyeti zedelediğini ve tasarımın duygusunu olumsuz etkilediğini unutmamak gerekmektedir.

Araştırmacı sonuç niyetine bu satırları yazarken dünya ve kocaman kütüphanesindeki bilgiler değişmeye, gelişmeye devam ediyor, bilgi ışık hızıyla yarışır hızda yayılmaya devam ediyor. O halde bu çalışma bu alanda yapılan çalışmalara araştırmacının beyin, gönül ve ruh penceresinden bakılarak hazırlanmış küçük bir katkı ve bundan sonra bu konuda hazırlanacak çalışmalar için başlangıç olabilir. Bu çalışmayı hazırlarken bir öğrenme serüveni içine giren araştırmacı tıpkı Türk yazar ve araştırmacı Orhan Hançerlioğlu gibi “öğrenmek benim mutluluğumdur” yazarak bu çalışmayı, bu konuda çalışmak ve üretmek isteyenlere emanet etmektedir.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- Akay, A. (2017). *Sanat Bizi Seviyor*, Ankara: Doğu Batı Yayınevi.
- Akman, M. (2022). *Tasarımda Etiğe Giriş*, Anadolu Üniversitesi-Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu.
- Ambrose, G. and Harris, P. (2012). *Tipografinin Temelleri* (Çev: B. Bayrak). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. and Harris, P. (2014). *Grafik Tasarımda Tipografi* (Çev: B. Bayrak). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. and Harris P. (2020). *Grafik Tasarımda Tipografi*, Çev. B. Bayrak. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Arieti, S. (2016). *Büyülü Bireşim Yaratıcılık* (Çev: Y.B. Doğan). Ankara: Kurgu Kültür Merkezi Yayınları.
- Banham, S. (2011). *Characters: Cultural Stories Revealed Through Typography*. Australia: Thames&Hudson.
- Bantjes, M. (2013). *Marian Bantjes Pretty Pictures*. London: Thames&Hudson.
- Bateson, P., Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. (Çev: S. Kirgezen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Becer, E. (2007). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Bencik Kangal, S. (2021). *Çocuğumun Beyninde Neler Oluyor?* Ankara: Elma Yayınevi.
- Burnett, R. (2018). *İmgeler Nasıl Düşünür* (Çev: G. Pular). İstanbul: Metis Yayınevi.
- Carter, R., Meggs, P., B., Day, B., Maxa, S., Sanders, M. (2015). *Typographic Design: Form and Communication*, USA: John Wiley and Sons.
- Cheng, K. (2005). *Designing Type*, USA: Yale University Press.
- Chomsky, N. (2019). *Dil ve Zihin İncelemelerinde Yeni Ufuklar*, (Çev: F. B. Aydar). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Cüceloğlu, D. (2021). *Var mısın? Güçlü Bir Yaşam İçin Öneriler*, İstanbul: Kronik Kitap.
- Csikszentmihalyi, M. (2018). *Mutluluk Bilimi Akış* (Çev: B. Satılmış). Ankara: Buzdağı Yayınevi.
- Deer, T. R. (2016). *Exploring Typography*, USA: Cengage Learning.
- Drucker, J. (1996). *The Visible Word*. Londra: The University of Chicago Press.

- Eagleman, D. (2016). *Beyin Senin Hikayen* (Çev: Z. A. Tozar). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Eagleman, D. (2019). *Incognito: Beynin Gizli Hayatı* (Çev: Z. A. Tozar). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Eagleman, D. and Brandt A. (2019). *Yaratıcı Tür* (Çev: Z. A. Tozar). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Elam, K. (2007). *Typographic Systems*, New York: Princeton Architectural Press.
- Featherstone, M. (2005). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü* (Çev: M. Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Feyzili, H. T. (2017). *Feyzü'l Furkan*, İstanbul: Server Yayınları.
- Fromm, E. (1992). *Rüyalar Masallar Mitoslar (Sembol Dilinin Çözümlemesi)*, (Çev: A. Aydın). İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- Garfield, S. (2017). *Tam Benim Tipim*, (Çev: S. Gürses). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Georges, J. (2012). *Yazı: İnsanlığın Belleği*. (Çev: N. Başer). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Hari, J. (2023). *Çalınan Dikkat- Neden Odaklanamıyoruz?* (Çev: B.E. Aksoy). İstanbul: Metis Yayınları.
- Heller, S. and Anderson G. (2014). *Typo Graphic Universe*, United Kingdom: Thames&Hudson.
- Heller, S. and Anderson, G. (2016a). *The Graphic Design Idea Book*, Laurance King Publishing, China.
- Heller, S. and Anderson G. (2016b). *The Typography Idea Book*, London: Laurence King Publishing.
- Hyndmann, S. (2017). *Why Fonts Matter*, USA: Ginko Press.
- Jean, G. (2012). *Yazı İnsanlığın Belleği*, Çev. Nami Başer, İstanbul: Yapı Kredi yayınları.
- Karaismailoğlu, S. (2022). *Pia Mater*, Ankara: Elma Yayınevi.
- Kılıç, T. (2021). *Yeni Bilim: Bağlantısallık Yeni Kültür: Yaşamdaşlık*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*, New York: Princeton Architectural Press.
- May, R. (2012). *Yaratma Cesareti*, (Çev: A. Oysal). İstanbul: Metis Yayınevi.
- Pinker, S., F. (2019). *Dil İçgüdüğü Zihin Dili Nasıl Meydana Getirir*, (Çev: F.İlgün). İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınevi.

- Sarıkavak, N. K. (2014). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sarıkavak, N. K. (2017). *Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Shaoqiang, W. (2016). *Typography-Exploring The Limits*, Barcelona: PromePress.
- Shijian, L. (2016). *Magical Geometry/Patterns in Graphic Design*, China: SendPoints.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (1994). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Twemlow, A. (2011). *Grafik tasarım ne içindir?* (Çev: Dalsu Özgen). (2. Baskı). İstanbul: Yem Yayın.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Ümit, A. (2010). *İnsan Ruhunun Haritası*, İstanbul: Everest Yayınları.
- Viction:ary. (2017). *Type Hybrid-Typography in Multilingual Design*. Hong Kong: Viction Workshop Limited Unit.
- Weill, A. (2003). *Grafik Tasarım*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- William, S., Kubel, H. (2015). *New Perspectives in Typography*, Londra: Laurance King PUBLISHING.
- Zizek, S., (2019). *Yamuk Bakmak*, (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınevi.

### **Tezler**

- Altıntaş, U. (2018). *Yapıt (olarak) kitap: Kitabın Fiziksel Varlığı Üzerine Kavramsal Okumalar*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. İzmir: Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Arı, S. (2017). *Grafik Tasarımda Sürecin Önemi ve Süreç Temelli Alternatif Uygulamalar*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Atılkan, M. (2021). *Üç Boyutlu Malzeme Kullanımının Görsel Anlatıma Etkisi*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Bilirdönmez, T. (2023). *Tipografi Mekân İlişkisi Üzerine Alan Kurgu ve Deneysel Uygulama Örnekleri*. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Kastamonu: Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı.

- Keleşođlu B. (2008). *Grafik Tasarımda Tipografinin Sesi, Sesin Tipografisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Keleşođlu B. (2022). *Etkileşimli Tipografinin Verilen Mesaja Etkisi ve Bir Uygulama Örneđi*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Torun, İ. (2014). *Hareketli Ortamlarda Tipografik Rezonans*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Okur, Ç. (2003). *Deneysel Tipografinin Görsel İletişime Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Okur, Ç. (2009). *Film Dili Olarak Organik Tipografinin Kullanımı*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

### **Makaleler**

- Adıgüzel Özbek, D. ve Ertürk, D. Z. (2017). Mekânı Anlama Üzerine Süreç Odaklı Bir Yaklaşım, *Tasarım+Kuram*, (24). <https://www.tasarimkuram.com/index.php/dtj/article/view/201/188>, (Erişim tarihi: 06.04.2023).
- Akhuy, S. (2011). Dođanın Alfabetiyle Tasarlamak: Permakültür. <http://permacultureturkey.org/doganin-alfabetiyle-tasarlamak-permakultur/#more-2133> (Erişim tarihi: 10.11.2019).
- Altan, Ö. (2019). Makro ve Mikro. *Manifold*. <https://manifold.press/makro-ve-mikro> (Erişim tarihi: 28.11.2019).
- Altıntaş, U. (2021). Niye Bu Yazı? *Manifold*. <https://manifold.press/niye-bu-yazi> (Erişim tarihi: 06.06.2023).
- Altun, İ. (2015). Kelimelerin Gücünü Gösteren Sansürün Tipografisi. *Bigumigu* <https://bigumigu.com/haber/kelimelerin-gucunu-gosteren-sansurun-tipografisi/> (Erişim tarihi: 08.08.2022).
- Aytaç, G. (2022). Senin Derdin Ne Yaratıcılıđını Canlandır. *Manifold*. <https://manifold.press/yaraticiligini-canlandir> (Erişim tarihi: 11.05.2022).
- Bakırcı, Ç. M. (2012). Sinirbilim ve Beyin- 2: Sinir Sisteminde Bulunan Hücrelerin Tipleri. <https://evrimagaci.org/sinirbilim-ve-beyin-2-sinir-sisteminde-bulunan-hucrelerin-tipleri-311> (Erişim tarihi: 20.12.2021).

- Balođlu, A. (2023). Alparslan Balođlu: Merak Ettiđiniz Kadar Varsınız, *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, (243).
- Bengi, D. (2017). The Happy Film – Stefan Sagmeister. *Basedistanbul*. <https://www.basedistanbul.com/the-happy-film-stefan-sagmeister> (Eriřim tarihi: 18.07.2019).
- Benneworth Grey, D. (2022). Kolaj yapmanın keyfi. *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*. (233).
- Bentley, E. (2014). Anna Garforth – UK artist. <https://www.huntingforgeorge.com/blog/anna-garforth-uk-artist/> (Eriřim tarihi: 31.03.2023).
- Bernazzani, S. (2018). Fonts & Feelings: Does Typography Connote Emotions? <https://blog.hubspot.com/marketing/typography-emotions> (Eriřim tarihi: 20.02.2019).
- Bil’ak, P. (2020). The Importance of Play. *Typotheque*. <https://www.typosheque.com/articles/the-importance-of-play> (Eriřim tarihi: 17.05.2022).
- Budds, D. (2015). Bruno Munari Will Make You Fall In Love With Books All Over Again. *Fast Company*. <https://www.fastcompany.com/3047507/bruno-munari-will-make-you-fall-in-love-with-books-all-over-again> (Eriřim tarihi: 23.03.2022).
- Burgaz, E. (2021). 4.760 Parça Çöpten Oluřan Plastik Veri Heykeli. *Bigumigu* <https://bigumigu.com/haber/perpetual-plastic-4760-parca-copten-olusan-plastik-veri-heykeli/> (Eriřim tarihi: 18.11.2021).
- Butler, A. (2013). andrew byrom interview. *Designboom*. <https://www.designboom.com/design/andrew-byrom-interview-12-16-2013/> (Eriřim tarihi: 27.01.2023).
- Cankara, M. (2021). Özgürlüğün En Yalın Hâli. *Manifold*. <https://manifold.press/ozgurlugun-en-yalin-hali> (Eriřim tarihi: 30.11.2021).
- Cowan, K. (2020). Kama Sutra A-Z by Malika Favre is an erotic typographic masterpiece. *Creative boom*. <https://www.creativeboom.com/features/kama-sutra-a-z-by-malika-favre/> (Eriřim tarihi: 08.12.2021)
- Crouwell, W. (1980). Experimental Typography and the Need for the Experiment. *Idea Magazine*, Special Issue “Typography Today”.

- Cunha, M.P., Clegg, S.R. and Mendonça, S. (2010). On serendipity and organizing, *European Management Journal*, Elsevier, vol. 28 (5), 319-330.
- Çekiç, S. ve Sezgin, E. (2019). Müdahalenin kimyası Savaş Çekiç ile kitap tasarımı ve edebiyat ilişkisi üstüne düşünceler. *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, (197).
- Çevirme, E. A. (2011). Kitab-ül Hiyel’de “Çok Katmanlılık” ya da “Çoğulculuk”. *Dergâh Dergisi*, 22 (260).
- Çulha, D. (2022). Post-Tipografinin Düşünsel Dilini, Post-Yapısalcı Teorilerle Okumak. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14 (2), 159-177.
- Demirkılınc, C. (2018). Slovenya’da Doğaya Atılan Çöplerden Yapılan Font. *Bigumigu*. <https://bigumigu.com/haber/slovenyada-dogaya-atilan-coplerden-yapilan-font/> (Erişim tarihi: 25.11.2021).
- Dindar, İ. (2022). “Şüphe Duyan İnsan Esasta Sağlıklı Bir Zihne Sahiptir”. *Artfulliving*. <https://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/suphe-duyan-insan-esasta-saglikli-bir-zihne-sahiptir-i-25564> (Erişim tarihi: 01.06.2022).
- Dingler, E. (2015). The Pattern Project. *Illovetypography*. <https://ilovetypography.com/2015/06/17/the-pattern-project/> (Erişim tarihi: 03.11.2022).
- Doğan, B. M. (2017). İki Alfabe Bir Font. *Manifold*. <https://manifold.press/iki-alfabe-bir-font> (Erişim tarihi: 06.06.2021).
- Düzgün Bekdaş, H. ve Yıldız, S. (2018). Tasarım ve Sanat Arakesitinde Kavramsal Düşünme: Enformel Eğitim Çalışmaları (2009–2015). *Megaron Journal* 13 (2), s. 324-333. [https://jag.journalagent.com/megaron/pdfs/MEGARON-26818-ARTICLE-DUZGUN\\_BEKDAS.pdf](https://jag.journalagent.com/megaron/pdfs/MEGARON-26818-ARTICLE-DUZGUN_BEKDAS.pdf) (Erişim tarihi: 05.01.2022).
- Er Bıyıklı N. ve Gülen L.A. (2018). Hayal Gücü ve Yaratıcılık Kavramlarının Tasarım Sürecine Etkisi, *İdil Dergisi*. 7 (50).
- Erdemirci, S. ve Zeyfeolu, İ. (2022). HİM10Yıl Ninja: Oyun ve Beraberlik Üzerine Düşünmek. *Manifold*. <https://manifold.press/ninja-oyun-ve-beraberlik-uzerine-dusunmek> (Erişim tarihi: 05.03.2023).
- Englefield, J. (2021). Marie Boulanger explores how typography perpetuates gender stereotypes. *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/2021/08/05/xx-xy-book-marie-boulanger-gender-typography/> (Erişim tarihi: 12.01.2022).

- Francia, B. (2013). The Most Valuable Thing You Can Make Is A Mistake. <https://www.benfrancia.com/entrepreneurship-and-motivation/the-most-valuable-thing-you-can-make-is-a-mistake/> (Eriřim tarihi: 01.12.2021).
- Furter, V. L. (2021). The politix of inclusive typography. *Fabrikzeitung Magazine*. <https://www.fabrikzeitung.ch/the-politix-of-inclusive-typography/#>, (Eriřim tarihi: 29.12.2022).
- GMK. (2002). Tasarım Ekolojisi. *DEDİ Kİ*, (03).
- Goldstein, M. (2019). Komik bir yazıtipinin ciddi etkileri. *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, (199).
- H2o (2019). 2019 Lisans Mezunları Geleceęe Uęurlandı. *İtinova TTO H2o E-Dergi* (31). <https://www.itinovatto.com.tr/Bulten/31/PDF.pdf>
- Heller, S. (2022). The Daily Heller: There is Nothing Artificial About AI Type Design. *Printmag*. <https://www.printmag.com/daily-heller/the-daily-heller-there-is-nothing-artificial-about-ai-type/> (Eriřim tarihi: 16.01.2023).
- Heller, S. (2022). The Daily Heller: A Newer New Typography. *Printmag*. <https://www.printmag.com/daily-heller/the-daily-heller-a-newer-new-typography/> (Eriřim tarihi: 10.01.2023).
- Hemmelder, V. and Blanchard, T. (2016). Why Humans Are Hard-Wired For Curiosity. *Footnote*. <https://footnote.co/why-humans-are-hard-wired-for-curiosity> (Eriřim tarihi: 10.05.2022).
- Hetherington, R. (2015). Beyond Words. *Design Observer*. <https://designobserver.com/feature/beyond-words/38722> (Eriřim tarihi: 14.12.2021).
- Hitti, N. (2020). Julius Raymund Advincula makes "provocative" typeface from cleverly positioned body parts. *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/2020/05/13/body-type-font-subhelic-design/> (Eriřim tarihi: 06.12.2021).
- Ho, K. (2017). Organizing the World of Fonts with AI. *IDEO Stories*. <https://medium.com/ideo-stories/organizing-the-world-of-fonts-with-ai-7d9e49ff2b25> (Eriřim tarihi: 11.01.2023).
- Hyndman, S. (2018). İşte Aradıęınız Yazı Karakteri. (Çev: A. Daęistanlı). *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar* (194).
- Karol, E. (2017). Tasarım Eęitiminde Açılımlar. *Manifold*. <https://manifold.press/tasarim-egitiminde-acilimler> (Eriřim tarihi: 30.01.2020).

- Karol, E. (2018). Emre Senan ve Ayşegül İzer'in Yahşibey'i. *Manifold*.  
<https://manifold.press/emre-senan-ve-aysegul-izer-in-yahsibey-i> (Erişim tarihi: 01.02.2020).
- Kashdan, T. (2009). Wired to Wonder. *Greater Good Magazine*, The Greater Good Science Center at the University of California, Berkeley.  
[https://greatergood.berkeley.edu/article/item/wired\\_to\\_wonder](https://greatergood.berkeley.edu/article/item/wired_to_wonder) (Erişim tarihi: 14.01.2022).
- Keleşoğlu, B. ve Uygungöz, M. (2014). Anamorphic, image in art and design. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 7 (7), 1–18.  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192490>
- Kılıç, L. (2020). Tevfik Fikret Uçar'dan “Görsel İletişim ve Grafik Tasarım” Değişen gelişen iletişim. *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, (1562).
- Kırık, A. M. ve Baştaş Bakış, N. (2020). Teknolojik Determinizm Çerçevesinde Türkiye’de Web Dizilerinin Toplumsal Dönüşüme Etkileri: Fi Dizisi Örneği. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* 9 (3), 1820-1835.
- Kozlu, D. ve Benuğur, Ş. (2014). Çağdaş Sanatta Görsel ve Kavramsal Bir İmge Olarak Yazının Kullanımı, *Art-e Sanat Dergisi*, 7 (14), 233-263.  
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/193470>, (Erişim tarihi: 26.01.2023).
- Kurpınar, G. (2020). Zahiri Mekânda Kısa Paslaşmalar. *Manifold*.  
<https://manifold.press/zahiri-mekanda-kisa-paslasmalar> (Erişim tarihi: 12.02.2020).
- Kuzuloğlu, S. (2018a). 21. yüzyıl için 21 ders, Yuval Noah Harari ile röportaj.  
<http://yucelbinici.com/21-yuzyil-icin-21-ders/> (Erişim tarihi: 18.07.2022)
- Kuzuloğlu, M. S. (2018b). Anlayabilmek Kurulmakta Olanı, O Bir Müthiş Bahtiyarlık.  
<https://www.msersdark.com/anlayabilmek-kurulmakta-olani-o-bir-muthis-bahtiyarlik/> (Erişim tarihi: 17.01.2020).
- Kuzuloğlu, M. S. (2020). Zihnimin Kıvrımları – 4: ‘Telaş Çağı’.  
<https://www.msersdark.com/zihnimin-kivrimlari-4-telas-cagi/> (Erişim tarihi: 25.04.2020).
- Lewis, L. (2021). Infographic: What Happens In An Internet Minute 2021. *AllAccess*.  
<https://www.allaccess.com/merge/archive/32972/infographic-what-happens-in-an-internet-minute> (Erişim tarihi: 10.05.2022).

- Marchese, K. (2018). type garden demonstrates a 'natural evolution' of language signs. *Designboom*. <https://www.designboom.com/design/type-garden-font-design-typography-02-13-2018/> (Eriřim tarihi: 11.01.2022).
- Mason, B. (2017). Satellite Photos Reveal Hidden Alphabet on Earth's Surface. National Geographic Society. <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/maps-satellite-space-geology-alphabet-cartography> (Eriřim tarihi: 09.01.2023).
- Murphy, Z. L. (2020). Typographic Serendipity and Embracing the Unexpected with Leopoldo Leal. *Type01*. <https://type-01.com/typographic-serendipity-and-embracing-the-unexpected-with-leopoldo-leal/> (Eriřim tarihi: 07.04.2022).
- Müstecaplıođlu, M. A. (2018), Akademik Makale Yazımında Sayfa Düzeni ve Tipografi Seçimi. *Sanat-Tasarım Dergisi*, (8), 29-33. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/442496> (Eriřim tarihi: 03.05.2020).
- Neumeier, M. (2003). Hayat Dersi=. *DEDİ Kİ* (07).
- Niyaziođlu, S. (2012). İÇERİDEN BAKMAK DIŐARIDAN TARİF ETMEK: “Oyun Alanları” Sergisine Dair Bir Okuma Önerisi. *Sanat - Tasarım Dergisi* , 1 (3) , s. 39-49 .
- Oyman, N. R. (2016). Geleneksel Anadolu Dokumalarında Muska-Nazarlık Motifinin Kullanımı. *Akademik Sosyal Arařtırmalar Dergisi (Asos Journal)*, (25), 48-58.
- Özgeldi Büyüktopbař, H. ve Uçar, T.F. (2021). Görsel okuma ve tipografik açılımları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 11 (1).
- Özöđretmen, T. (2021). Yaratıcılıđın izinde: Uđurcan Ataođlu, *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*. (231).
- Öztürk, A. (2019). Biliřsel Esnekliđin Görsel Sanatlar Eđitimi Yoluyla Öđrenme ve Öđretme Süreçlerinde Yaratıcı Deđerlere Dönüřümü. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 4 (9), 13-22. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1417372>, (Eriřim tarihi: 04.01.2022).
- Petridou, C. (2021). 'brik font' by craig ward is an intricate typography series made of LEGO bricks. *Designboom*. <https://www.designboom.com/art/brik-font-craig-ward-typography-series-lego-bricks-11-02-2021/> (Eriřim tarihi: 28.12.2021).
- Phinney, T. Acaba fontların sonu mu geldi? *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, (236).
- Quinn, T. (2016). The ‘Secret’ to Anamorphic Illusions. Medium. <https://medium.com/@tqvinn/the-secret-to-anamorphic-illusions-853e3674209a> (Eriřim tarihi: 22.06.2023).

- Rachel, S. (2020). Monotype Helvetica'yı "21. Yüzyıl için" yeniden tasarladı. *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, (1562).
- Righthand, J. (2010). Postmodernism's New Typography. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/postmodernisms-new-typography-77489071/> (Erişim tarihi: 22.03.2022).
- Sabahat, N. S. (2015). Teknolojik Gelişmelerin Tasarım ve Üretim Evresinde Sanatçı ve Sanat Eserine Etkileri. *Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sanat, Gerçeklik ve Paradoks"*, Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi, s.485-493.
- Sağlık, Ş. (2017). Postmodernizmin Modern Türk Edebiyatındaki Üç Hali. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (Özel sayı 2). <http://www.yyusbedergisi.com/dergi/postmodernizmin-modern-turk-edebiyatindaki-uc-hali20171227090427.pdf> (Erişim tarihi: 10.02.2022).
- Sarıer, Y. (2016). Türkiye'de Öğrencilerin Akademik Başarısını Etkileyen Faktörler: Bir Meta-analiz Çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(3).
- Staugaitis, L. (2018). Braille Neue: A Universal Typeface by Kosuke Takahashi That Combines Braille and Visible Characters. *Colossal*. <https://www.thisiscolossal.com/2018/04/braille-neue-combines-braille-and-visible-characters/> (Erişim tarihi: 24.10.2021).
- Stinson, M. (2014). It Might Be Beautiful, But It's Not Readable. *TypeEd*. <https://type-ed.com/resources/rag-right/2014/04/23/beautiful-readable> (Erişim tarihi: 16.06.2021).
- Strizver, I. (2016). TypeTalk: The Typographic Expressions of Stefan Sagmeister. *CreativePro*. <https://creativepro.com/typetalk-the-typographic-expressions-of-stefan-sagmeister/> (Erişim tarihi: 02.12.2021).
- Şen, E. ve Atiker, B. (2020). Grafik tasarım uygulamalarında yeni bir aktör: Yapay zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research (Jshsr)*, 7 (63), 3946-3957.
- Şoran, İ. (2019). İşe Yaramaz Makineler, Okunamayan Kitaplar. *Manifold*. <https://manifold.press/ise-yaramaz-makineler-okunamayan-kitaplar> (Erişim tarihi: 15.03.2022).
- Taşçıoğlu, M. (2014). Tipografi, Sayfa Tasarımı ve Somut Şiir. *Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Folklor /edebiyat Dergisi*, 20 (78).

- <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/255645> (Erişim tarihi: 13.10.2021).
- Taşçıoğlu, M. (2019). Kitap Deneyimi ve 1984 Üzerine. <http://www.sanatatak.com/view/kitap-deneyimi-ve-1984-uzerine> (Erişim tarihi: 05.09.2019).
- Tepe, H. (2009). Değer ve Anlam: Değerler Anlamlar mıdır? *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (7).
- Yalçinkaya, G. (2017). Swedish punk band Pissjar designs typeface made from their own urine. *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/2017/09/20/swedish-punk-band-pissjar-create-typeface-urine-graphics-design/#> (Erişim tarihi: 01.01.2022)
- Yazar, T. (2020) Sanat ve Teknoloji İlişkinde Görsel İletişim Aracı Olarak Tipografi ve Eğitim Sürecindeki Uygulama Yaklaşımları, *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 5 (11). <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1840456>
- Yetim, E. ve Elmalı Şen, D. (2022). Göz ve Bakış Diyalektiğinde Anamorfoz Kavramı ve Zizek Perspektifinden Güncel Sanat Temsilleri Üzerine Bir İnceleme, *Yıldız Journal of Art and Design*, (9), 80-94. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2767534#:~:text=Zizek%27in%20çalışmalarında%20geçen%20Lacancı,algılabilir%20olması%20anlamına%20gelir.>
- Yıldırım, Ö. (2020). Anlam Nedir, Ne Demektir? <https://www.felsefe.gen.tr/anlam-nedir-ne-demektir/> (Erişim tarihi: 15.02.2022).
- Yıldırım, F. (2018). Dijital Dönüşüm. *Anahtar*, (352). [https://edergi.sanayi.gov.tr/File/Journal/2018/4/4\\_2018.pdf](https://edergi.sanayi.gov.tr/File/Journal/2018/4/4_2018.pdf) (Erişim tarihi: 27.12.2019).
- Özer, D. G. ve Turgay, O. (2016). Yaratıcılık ve Oyun Kavramlarının Bilgisayar Destekli Tasarım Sürecinde İncelenmesi. *Online journal of Art and Design*, 4 (3). <http://www.adjournal.net/articles/43/435.pdf> (Erişim tarihi: 13.02.2020)
- Selamet, S. (2011). Türk Grafik Sanatlar Tarihine Alternatif Bir Yaklaşım: Osmanlı'dan Grafik Yansımalar, *Marmara İletişim Dergisi* (18). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/233425> (Erişim tarihi: 06.12.2022).
- Şahinoğlu, S. (2021). Çağdaş Bir Eğitim Yaklaşımı Olarak Holizm (Bütünsellik): Tarihsel Gelişim Bağlamında Kavramsal, Kuramsal ve Felsefi Bir Temellendirme, *Kafkas Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 15 (8).

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1434762>, (Eriřim tarihi: 30.11.2022).

### İnternet Kaynakları

- http-1:** <https://www.ethnologue.com> (Eriřim tarihi: 28.02.2022)
- http-2:** <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce-t%C3%BCrk%C3%A7e/experience> (Eriřim tarihi: 16.12.2021)
- http-3:** <https://sozluk.gov.tr> (Eriřim tarihi: 18.12.2021)
- http-4:**  
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Hipokampus#:~:text=Beynin%20hafıza%20ve%20yön%20bulma,ilk%20etkilenen%20yerlerden%20biri%20olur.> (Eriřim tarihi: 21.12.2021)
- http-5:** <https://www.youtube.com/watch?v=UVYgqWfJ21c> (Eriřim tarihi: 14.02.2020)
- http-6:** [https://www.youtube.com/watch?v=rTHTsZrh\\_5Q](https://www.youtube.com/watch?v=rTHTsZrh_5Q) (Eriřim tarihi: 15.02.2020)
- http-7:** <https://www.youtube.com/watch?v=rni41c9iq54> (Eriřim tarihi: 25.03.2020)
- http-8:**  
[https://www.youtube.com/watch?v=T11wdl1aByQ&list=PLYoQ1rVmfNd458MD7ol6XwxKmy\\_8\\_RjSi&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=T11wdl1aByQ&list=PLYoQ1rVmfNd458MD7ol6XwxKmy_8_RjSi&index=6) (Eriřim tarihi: 15.05.2021)
- http-9:** <https://www.youtube.com/watch?v=gmOv6SaKtzQ> (Eriřim tarihi: 09.12.2019)
- http-10:** <https://www.youtube.com/watch?v=CK3Gt2Y0mEw> (Eriřim tarihi: 16.02.2022)
- http-11:** <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 30.11.2022)
- http-12:** <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/hayal> (Eriřim tarihi: 30.11.2022)
- http-13:** [https://www.azquotes.com/author/40521-Paula\\_Scher](https://www.azquotes.com/author/40521-Paula_Scher) (Eriřim tarihi: 13.03.19)
- http-14:** <https://sosyolojik.wordpress.com/2009/12/30/sanat-ve-oyun/> (Eriřim tarihi: 13.03.19)
- http-15:** <https://www.moma.org/artists/4163> (Eriřim tarihi: 15.03.2022)
- http-16:** <https://www.titlee.fr/en/module/csblog/post/32-1-the-lockdown-interview-of-laurence-calafat-founder-of-cinqpoints.html> (Eriřim tarihi: 28.03.2022)
- http-17:** <http://applexlogos.blogspot.com/2012/12/progettare-font-tipografici-con-bouwen.html> (Eriřim tarihi: 18.05.2022)
- http-18:** <https://www.felixsalut.com/Items/Galapagos-Game> (Eriřim tarihi: 11.10.2022)

- http-19:** <https://abcdinamo.com/typefaces/galapagos> (Eriřim tarihi: 10.10.2022)
- http-20:** <http://www.galapagos-app.com> (Eriřim tarihi: 11.10.2022)
- http-21:** <https://www.milliyet.com.tr/cocuk/bilim/dunyanin-katmanlari-nelerdir-yerin-atmosferin-katmanlari-ve-ozellikleri-6183067> (Eriřim tarihi: 28.07.2022)
- http-22:** <https://www.nisanyansozluk.com> (Eriřim tarihi: 04.05.2023)
- http-23:** <https://argonotlar.com/refik-anadol/> (Eriřim tarihi: 10.04.2023)
- http-24:** <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 02.15.2022)
- http-25:** <https://www.youtube.com/watch?v=CK3Gt2Y0mEw> (Eriřim tarihi: 16.02.2022)
- http-26:** [https://www.youtube.com/watch?v=\\_z-QMSs7yzY](https://www.youtube.com/watch?v=_z-QMSs7yzY) (Eriřim tarihi: 13.01.2021)
- http-27:** <https://www.nisanyansozluk.com> (Eriřim tarihi: 02.15.2022)
- http-28:** <https://www.slanted.de/product/color-and-type-mehrfarbige-multi-layer-schriften-entwerfen-und-anwenden/> (Eriřim tarihi: 01.03.2023)
- http-29:** <https://www.tdc.org> (Eriřim tarihi: 18.03.2022)
- http-30:** <https://www.slanted.de/slanted-magazine-40-experimental-type/> (Eriřim tarihi: 21.11.2022)
- http-31:** <https://www.slanted.de/slanted-magazine-40-experimental-type/> (Eriřim tarihi: 21.11.2022)
- http-32:** <https://orielisar.com/> (Eriřim tarihi: 16.12.2021)
- http-33:** <https://www.kickstarter.com/projects/mrcraigward/fe2o3-glyphs-a-conceptual-ornamental-type-system> (Eriřim tarihi: 17.12.2021)
- http-34:** <https://www.lindengledhill.com/about> (Eriřim tarihi: 21.12.2021)
- http-35:** <https://www.kickstarter.com/projects/mrcraigward/fe2o3-glyphs-a-conceptual-ornamental-type-system> (Eriřim tarihi: 22.12.2021)
- http-36:** <https://www.behance.net/gallery/66547849/TYPE-GARDEN> (Eriřim tarihi: 11.01.2022)
- http-37:** [https://bjoernkarmann.dk/project/occlution\\_grotesque](https://bjoernkarmann.dk/project/occlution_grotesque) (Eriřim tarihi: 02.06.2022)

- http-38:** [https://bjoernkarmann.dk/project/occlution\\_grotesque](https://bjoernkarmann.dk/project/occlution_grotesque) (Eriřim tarihi: 02.06.2022)
- http-39:** [https://bjoernkarmann.dk/project/occlution\\_grotesque](https://bjoernkarmann.dk/project/occlution_grotesque) (Eriřim tarihi: 02.06.2022)
- http-40:** <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 23.11.2021)
- http-41:** <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/curiosity> (Eriřim tarihi: 27.12.2021)
- http-42:** [https://www.youtube.com/watch?v=\\_z-QMSs7yzY](https://www.youtube.com/watch?v=_z-QMSs7yzY) (Eriřim tarihi: 14. 01.2022)
- http-43:** [https://www.youtube.com/watch?v=\\_z-QMSs7yzY](https://www.youtube.com/watch?v=_z-QMSs7yzY) (Eriřim tarihi: 14. 01.2022)
- http-44:** <https://twitter.com/turkerkiloc/status/1312080460172988417/photo/1> (Eriřim tarihi: 14.04.2022)
- http-45:** <https://tr.wikipedia.org/wiki/A%C3%A7%C4%B1k> (Eriřim tarihi: 14.04.2022)
- http-46:** <https://www.egitimreformugirisimi.org/meraki-merak-edince-neler-oldu/> (Eriřim tarihi: 14.04.2022)
- http-47:** <https://scholar.google.com.> (Eriřim tarihi: 03.06.2022)
- http-48:** [www.typeroom.eu/article/sarah-hyndmans-funny-ways-influence-people-type](http://www.typeroom.eu/article/sarah-hyndmans-funny-ways-influence-people-type) (Eriřim tarihi: 18.02.2019)
- http-49:** <https://beax.fr/Human-Type> (Eriřim tarihi: 23.03.2019)
- http-50:** <https://www.youtube.com/watch?v=AylbejDOues> (Eriřim tarihi: 28.03.2019)
- http-51:** <https://www.andrewfootit.com/about> (Eriřim tarihi: 31.05.2023)
- http-52:** <https://handmadefont.com> (Eriřim tarihi: 18.04.2022)
- http-53:** <https://www.typestasting.com/credentials1> (Eriřim tarihi: 09.03.2022)
- http-54:** <https://www.typestasting.com/case-study-max-mood-installation> (Eriřim tarihi: 11.03.2022)
- http-55:**  
[https://www.ted.com/talks/marian\\_bantjes\\_intricate\\_beauty\\_by\\_design?subtitle=tr](https://www.ted.com/talks/marian_bantjes_intricate_beauty_by_design?subtitle=tr) (Eriřim tarihi: 17.07.2019)

- http-56:** <https://www.arcticpaper.com/inspiration-news/paper-passion/2016/stefan-sagmeister/> (Eriřim tarihi: 07.01.2021)
- http-57:** <https://sagmeister.com/work/deitch-projects-banana-wall/> (Eriřim tarihi: 03.03.2023)
- http-58:** <http://fortydaysofdating.com> (Eriřim tarihi: 25.03.2023)
- http-59:** <https://www.pentagram.com/news/paula-scher-maps> (Eriřim tarihi: 13.06.2023)
- http-60:** <https://www.pentagram.com/work/philadelphia-explained/story> (Eriřim tarihi: 13.06.2023)
- http-61:** <https://www.bakmagazine.com/oded-ezer> (Eriřim tarihi: 12.06.2023)
- http-62:** <https://peterbilak.com> (Eriřim tarihi: 07.03.2023)
- http-63:** <https://peterbilak.com/lecturing> (Eriřim tarihi: 08.03.2023)
- http-64:** <https://www.behance.net/gallery/32598605/THE-ATLANTIC-UNFINISHED-BUSINESS> (Eriřim tarihi: 06.03.2023)
- http-65:** <https://www.tdc.org/news/meet-sean-freeman-ascender-2019/> (Eriřim tarihi: 07.03.2023)
- http-66:** <https://muirmcneil.com> (Eriřim tarihi: 13.12.2021)
- http-67:** <https://muirmcneil.com/project/tenpoint-specimen/> (Eriřim tarihi: 14.12.2021)
- http-68:** <https://kulturlimited.com/msgsu-toplane-i-amirede-yeni-sergi-kenar-etkisi-ekoton/> (Eriřim tarihi: 10.12.2019)
- http-69:** <https://www.typeroom.eu/can-you-design-a-typeface-with-your-very-own-eyes-julia-schafer-explains> (Eriřim tarihi: 31.10.2022)
- http-70:** <https://sozluk.gov.tr> (Eriřim tarihi: 15.10.2022)
- http-71:** <https://www.mauvetype.com/about> (Eriřim tarihi: 01.11.2022)
- http-72:** <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce-t%C3%BCrk%C3%A7e/serendipity> (Eriřim tarihi: 20.10.2021)
- http-73:** <https://www.pandemoniumtype.com/> (Eriřim tarihi: 07.04.2022)
- http-74:** <https://www.pandemoniumtype.com/> (Eriřim tarihi: 07.04.2022)

- http-75:** <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/esnek> (Eriřim tarihi: 29.12.2021)
- http-76:** <https://tureng.com/tr/fransizca-ingilizce/flexible> (Eriřim tarihi: 29.12.2021)
- http-77:** <https://www.dr.com.tr/Kitap/Petra/Cocuk-ve-Genclik/Okul-Oncesi-6-Ay-5-Yas/Egitim-Etkinlik-Kitaplari/urunno=0001848429001> (Eriřim tarihi: 21.11.2022)
- http-78:** <https://www.instagram.com/brikfont/> (Eriřim tarihi: 28.12.2021)
- http-79:** <https://sergillambrich.com/MOD-Font> (Eriřim tarihi: 26.12.2022)
- http-80:** <http://tugcecabuk.blogspot.com/2016/01/v-behaviorurldefaultvmlo.html>  
(Eriřim tarihi: 26. 07.2019)
- http-81:** <https://ichi.pro/tr/aiga-detroit-afisi-1999-30774213285914> (Eriřim tarihi: 02.12.2021)
- http-82:** <https://www.plastikmagazine.com/interview/malika-favre?rq=malika> (Eriřim tarihi: 08.12.2021)
- http-83:** [https://www.flat33.com/index.php?page\\_id=31](https://www.flat33.com/index.php?page_id=31) (Eriřim tarihi: 07.03.2022)
- http-84:** <https://www.youtube.com/watch?v=xTeOC9BK0Fw> dk: 04:46-04:57 (Eriřim tarihi: 07.10.2021)
- http-85:** <https://www.google.com.tr/?hl=tr> (Eriřim tarihi: 11.01.2023)
- http-86:** ( <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 25.11.2021)
- http-87:** <https://gmk.org.tr/news/turkiyeden/geray-gencerin-yuzleri> (Eriřim tarihi: 22.05.2023)
- http-88:** <https://blog.drupa.com/de/typo/> (Eriřim tarihi: 04.06.2023)
- http-89:** <https://sites.wpp.com/probono/2014/showcase/environment/ryman-eco> (Eriřim tarihi: 14.06.2021)
- http-90:** <https://www.behance.net/gallery/143317351/WASTE-36-Days-of-Type-09>  
(Eriřim tarihi: 17.11.2022)
- http-91:** <https://www.theworldcounts.com/challenges/planet-earth/state-of-the-planet/world-waste-facts/story> (Eriřim tarihi: 13.04.2022)
- http-92:** <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/mekân> (Eriřim tarihi: 14.02.2023)

- http-93:** <https://segd.org/content/obsessions-make-my-life-worse-and-my-work-better> (Eriřim tarihi: 31.03.2023)
- http-94:** <https://thomasquinn.design/about> (Eriřim tarihi: 22.06.2023)
- http-95:** <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/illustrasyon> (Eriřim tarihi: 16.05.2023)
- http-96:** <https://sozluk.gov.tr> (Eriřim tarihi: 16.05.2023)
- http-97:** <https://simplyadtype.wordpress.com/2020/10/29/type-high-experiments-in-dimensional-design-and-typography-exhibit/> (Eriřim tarihi: 16.05.2023)
- http-98:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay\\_zek%C3%A2](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_zek%C3%A2) (Eriřim tarihi: 10.01.2023)
- http-99:** <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/artificial%20intelligence> (Eriřim tarihi: 10.01.2023)
- http-100:** <https://alexjohnlucas.com/type/ai> (Eriřim tarihi: 11.01.2023)
- http-101:** <https://tr.wikipedia.org/wiki/S%C3%BCre%C3%A7> (Eriřim tarihi: 03.04.2023)
- http-102:** (<https://www.nisanyansozluk.com/kelime/proses>) (Eriřim tarihi: 03.04.2023)
- http-103:** <https://www.youtube.com/watch?v=MaYo6x-nlWc> (Eriřim tarihi: 28.12.2021)
- http-104:** <https://www.youtube.com/watch?v=iaInMVS3Fk> (Eriřim tarihi: 15.01.2020)
- http-105:** <https://www.youtube.com/watch?v=ZANtEKt1tIY> (Eriřim tarihi: 30.11.2021)
- http-106:** <https://sozluk.gov.tr> (Eriřim tarihi: 07.11.2021)
- http-107:** <https://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/sessizligin-filozofu-100-yasinda7-bolumde-bir-john-cage-sozlugupp-i-405> (Eriřim tarihi: 27.12.2022)
- http-108:** <https://www.hurriyet.com.tr/tanrim-beni-yavaslat-21509365> (eriřim tarihi: 13.03.2023)

## GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1.1.** Beynin Bölümleri <https://www.yenibiyoloji.com/beyin-yapisi-ozellikleri-beynin-bolumleri-ve-kisimleri-1605/> Erişim tarihi: 30.11.2021
- Görsel 1.2.** Nöral ve nöronal ağ yapılanması örneği <https://www.youtube.com/watch?v=UVYGqwFJ21c> Erişim tarihi:14.02.2020
- Görsel 1.3.** Pozitif bilimlerde A noktasından B noktasına giden yol ve tasarımda/deneysel tasarımda A noktasından B noktasına giden yol, (Aktürk, 2023)
- Görsel 1.4.** Biyologlar ve psikologlar tarafından yaygın olarak tanımlanan oyun ile oyunbazlık arasındaki ilişki. Bunlar oyunun gündelik dilde rekabetçi oyunlar, tiyatro oyunları vb için kullanılan pek çok farklı anlamıyla örtüşür. Bateson and Martin, 2014, s. 14.
- Görsel 1.5.** Grafik tasarım oyun kitabı, kapak ve iç sayfa görseli <https://www.inspirationdesignresource.com/graphic-design-play-book-an-exploration-of-visual-thinking>, Erişim tarihi: 23.12.2022
- Görsel 1.6.** Bruno Munari “ABC con fantasia (ABC with Imagination)” 1960, Corraini Edizioni, Mantova, 2011 <https://doseofdesign.me/post/155829179522>, Erişim tarihi: 23.03.2022
- Görsel 1.7.** Çocuklarla oyun oynayan Bruno Munari, dokunsal atölyelerinden birini gerçekleştiriyor <https://doseofdesign.me/post/155829179522>, Erişim tarihi: 23.03.2022
- Görsel 1.8.** Fransız mimar Laurence Calafat tarafından tasarlanan “Archiblocks Bauhaus Ahşap Yapı/İnşa Oyunu” <https://www.odetothings.com/collections/all/products/archiblocks-bauhaus>, Erişim tarihi: 28.03.2022
- Görsel 1.9.** Neal Fletcher, Bouwen Yazı Tipi, çocuklar ve tipografi severler için yazı tipi kiti <http://applexlogos.blogspot.com/2012/12/progettare-font-tipografici-con-bouwen.html>, Erişim tarihi: 18.05.2022
- Görsel 1.10.** 24 Ekim 1961'de yayınlanan orijinal patent, 25 yıl önce tasarlanan bir 'Oyuncak yapı tuğlası' için bir tasarım önermektedir. Bu birbirine kenetlenen plastik bloklar, şimdi, Billund, Danimarka merkezli özel bir şirket olan The Lego Group tarafından üretilen LEGO olarak biliniyor. [https://www.typotheque.com/articles/the\\_importance\\_of\\_play](https://www.typotheque.com/articles/the_importance_of_play), Erişim tarihi: 18.05.2022

- Görsel 1.11.** Felix Salut, Galapagos Game (<https://design-milk.com/galapagos-game-a-typography-influenced-board-game-by-felix-salut/> Erişim tarihi: 07.10.2022)
- Görsel 1.12.** Felix Salut, Galapagos Game (<https://design-milk.com/galapagos-game-a-typography-influenced-board-game-by-felix-salut/> Erişim tarihi: 07.10.2022)
- Görsel 1.13.** Felix Salut ve Dinamo Typefoundry “Galapagos Typefaces”  
<https://abcdinamo.com/typefaces/galapagos>, Erişim tarihi: 12.10.2022
- Görsel 1.14.** Felix Salut ve Dinamo Typefoundry “Galapagos Typefaces”  
<https://abcdinamo.com/typefaces/galapagos>, Erişim tarihi: 12.10.2022
- Görsel 1.15.** Julian Magnani “Le jouet” (The Toy), Kutu Oyunu ve Nesne Kitap,  
<https://petitandsmall.com/editions-memo/>, Erişim tarihi: 12.10.2022
- Görsel 1.16.** Julien Magnani, “La Machine à Lettres” (Harf Makinesi)  
<https://www.editions-memo.fr/livre/machine-a-lettres/>, Erişim tarihi: 13.10.2022
- Görsel 1.17.** Ian Mitchell, TYPuzzle prototip dokunsal tasarım ara yüzü, örnek 15 kare bulmaca ve geliştirme süreci fotoğrafı, <http://typuzzle.co.uk/>, Erişim tarihi: 04.11.2022
- Görsel 1.18.** Ian Mitchell, TYPuzzle 5'e 5 ızgara üzerine çizilmiş standart bitmap harfleri S, M ve T. <http://typuzzle.co.uk/>, Erişim tarihi: 16.11.2022
- Görsel 1.19.** Ian Mitchell, TYPuzzle A'dan Z'ye olası bir bitmap harfleri <http://typuzzle.co.uk/> Erişim tarihi: 16.11.2022
- Görsel 1.20.** Georgia Burns, GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi, 2019, İngiltere.  
<https://femme-type.com/geoshapes-typeface-workshop-georgia-burns/>, Erişim tarihi: 17.11.2022
- Görsel 1.21.** Georgia Burns, GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi, 2020, İngiltere  
<https://femme-type.com/geoshapes-typeface-workshop-georgia-burns/>, Erişim tarihi: 17.11.2022
- Görsel 2.1.** Ebon Heath, “The Four Grids” (Dört Izgara)-“The Cone”, “The Line”, “The Spiral”, “The Stripe” Kaynak: <https://listeningwithmyeyes.com/paper/>, Erişim tarihi: 18.11.2022
- Görsel 2.2.** Refik Anadol, Renaissance Dreams  
<https://www.instagram.com/p/CIBSGTWlvOM/> Erişim tarihi: 20.11.2022
- Görsel 2.3.** Mark van Wageningen, Color and Type Kitabı iç sayfalarından görüntüler <https://www.slanted.de/product/color-and-type-mehrfarbige-multi-layer-schriften-entwerfen-und-anwenden/> Erişim tarihi 02.03.2023

- Görsel 2.4.** Mark van Wageningen, Color and Type Kitabı iç sayfalarından görüntüler <https://www.slanted.de/product/color-and-type-mehrfarbige-multi-layer-schriften-entwerfen-und-anwenden/> Erişim tarihi 02.03.2023
- Görsel 2.5.** Concept'in Uluslararası Af Örgütü için hazırladığı “Sansürün Tipografisi”, <https://bigumigu.com/haber/kelimelerin-gucunu-gosteren-sansurun-tipografisi/> Erişim tarihi: 08.08.2022
- Görsel 2.6.** Denis Brown, Glass Art, Detay 1, Detay 2 <https://quillskill.com/glass> Erişim tarihi: 15.05.2023
- Görsel 2.7.** Richard Evans “information leak” (bilgi sızıntısı), 2009. <https://www.juxtapoz.com/news/the-information-leak-by-richard-evans/> Erişim tarihi: 30.05.2023
- Görsel 2.8.** Emrah Yücel “Allah’ın Sofrası-Maide” Çalışmasından Detaylar, İstanbul, 2023. Kaynak: [https://www.instagram.com/p/CtyX5zUsAYs/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CtyX5zUsAYs/?img_index=1), erişim tarihi:30.05.2023
- Görsel 3.1.** Namık Kemal Sarıkavak, harf yapılarının çeşitli bölümleri – tipografik karakterleri oluşturan bölümler Sarıkavak, 2014, s.15
- Görsel 3.2.** Sarah Hyndman’a göre Tipografiyi Algılamının Zihinsel Bileşenleri (Hyndman, 2018)
- Görsel 3.3.** Slanted Magazine” Ekim 2022, Sayı 40 “DeneySEL Tipografi” iç sayfalardan deneySEL tipografi proje örnekleri <https://www.slanted.de/slanted-magazine-40-experimental-type/> 21.11.2022
- Görsel 3.4.** Slanted Magazine 40. Sayısı DeneySEL Tipografi Şablon Eki “Tipografiyi ve DeneYleri Seviyoruz!” <https://www.slanted.de/product/experimental-type-stencils/> Erişim tarihi: 22.11.2022
- Görsel 3.5.** Ori Elisar, “Living Language (Yaşayan Dil)” Petri tabaklarda İbranice Harfler
- Görsel 3.6.** Craig Ward ve Linden Gledhill, tipo baskı stüdyosunda “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” deneySEL yazı tipi için oluşturulmuş fotopolimer tabakalar ve baskı sonuçları <https://www.kickstarter.com/projects/mrcraigward/fe2o3-glyphs-a-conceptual-ornamental-type-system/description> Erişim tarihi: 22.12.2021
- Görsel 3.7.** Craig Ward ve Linden Gledhill, tipo baskı stüdyosunda “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” deneySEL yazı tipi için oluşturulmuş fotopolimer tabakalar ve baskı sonuçları <https://www.kickstarter.com/projects/mrcraigward/fe2o3-glyphs-a->

conceptual-ornamental-type-system/description Erişim tarihi:  
22.12.2021

- Görsel 3.8.** Craig Ward ve Linden Gledhill, “Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Glyphs” 138 Benzersiz Karakter <https://www.kickstarter.com/projects/mrcraigward/fe2o3-glyphs-a-conceptual-ornamental-type-system/description> Erişim tarihi: 22.12.2021
- Görsel 3.9.** Pissjar Sans, İnsan İdrarı A-Z- Pissjar Albüm Kapağı <https://www.dezeen.com/2017/09/20/swedish-punk-band-pissjar-create-typeface-urine-graphics-design/> Erişim tarihi: 10.01.2022
- Görsel 3.10.** Pissjar Sans, İnsan İdrarı A-Z- Pissjar Albüm Kapağı <https://www.dezeen.com/2017/09/20/swedish-punk-band-pissjar-create-typeface-urine-graphics-design/>, Erişim tarihi: 10.01.2022
- Görsel 3.11.** Sigitas Guzauskas, Type Garden (Harf Bahçesi) Deneysel Tipografi Projesi, Harf Üretim Makinası ve Üretilmiş Harfler <https://www.behance.net/gallery/66547849/TYPE-GARDEN> Erişim tarihi: 11.01.2022
- Görsel 3.12.** Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları <https://bjoernkarmann.dk/occlusion-grotesque>, Erişim tarihi: 02.06.2022
- Görsel 3.13.** Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları
- Görsel 3.14.** Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları
- Görsel 3.15.** Bjorn Karmannn “Occlusion Grotesque” yazı tipinin ağaç gövdesinde gelişimi ve fotoğraflanan yazı tipinin yıllara göre çeşitli ağırlıklarının vektör versiyonları
- Görsel 3.16.** Wichita State University’s Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri <https://blog.hubspot.com/marketing/typography-emotions> Erişim tarihi 20.02.2019
- Görsel 3.17.** Wichita State University’s Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri <https://blog.hubspot.com/marketing/typography-emotions> Erişim tarihi 20.02.2019
- Görsel 3.18.** Wichita State University’s Software Usability Research Laboratory tarafından kullanılan yazı tipleri

<https://blog.hubspot.com/marketing/typography-emotions> Erişim tarihi 20.02.2019

- Görsel 3.19.** Font Tasarımcısı Marie Boulanger tarafından yazılan XX, XY: Sex, Letters and Stereotypes - “XX, XY: Cinsiyet, Harfler ve Stereotipler” kitabı <https://www.dezeen.com/2021/08/05/xx-xy-book-marie-boulanger-gender-typography/>, Erişim tarihi:12.01.2022
- Görsel 3.20.** Sagmeister&Walsh, The New York Times Dergisi için tasarlanmış afiş <https://andwalsh.com/work/all/the-nyt-magazine--resist/> Erişim tarihi: 20.10.2021
- Görsel 3.21.** Mehmet Ali Türkmen “Unterwags/On the Road” 2012 <http://www.ateliermat.com/work/poster/unterwegs>, Erişim tarihi: 15.06.2023
- Görsel 3.22.** Beax “Human Emotions Typography” İnsan Duyguları Tipografisi” 2012 <https://beax.fr/Human-Type>, Erişim tarihi: 15.06.2023
- Görsel 3.23.** MTV Emography Mobile Projesi, mesajda duyguyu en etkili biçimde sunmaya yönelik hazırlanmış yazı tipleri <https://www.werbewoche.ch/it/werbung/2014-06-05/bewegte-und-bewegende-worte/> Erişim tarihi:15.06.2023
- Görsel 3.24.** “36 Days of Type” Sergisi, Varşova, Küratör: İrem Erkin & 36 Day of Type, 2017 <https://treintayseis.net/36-Days-EXPO> Erişim tarihi: 13.03.2023
- Görsel 3.25.** “36 Days of Type” Sergisi, Varşova, Küratör: İrem Erkin & 36 Day of Type, 2017 <https://treintayseis.net/36-Days-EXPO> Erişim tarihi: 13.03.2023
- Görsel 3.26.** Andrew Footit tarafından 36 Days of Type kapsamında tasarlanan Alfabe, 2022 <https://www.behance.net/gallery/142576029/36-DaysOfType-2022> Erişim tarihi:31.05.202
- Görsel 3.27.** İlker Kayserilioğlu tarafından 36 Days of Type kapsamında tasarlanan Alfabe, 2020 <https://www.behance.net/gallery/96945665/36-Days-of-Type-2020> Erişim tarihi: 31.05.2023
- Görsel 3.28.** Handmadefont web sayfasında satışa sunulan el yapımı yazı tipleri, <https://handmadefont.com/product-category/fonts/> Erişim tarihi: 18.04.2022
- Görsel 3.29.** Handmadefont web sayfasında satışa sunulan el yapımı yazı tipleri, <https://handmadefont.com/product-category/fonts/> Erişim tarihi: 18.04.2022
- Görsel 3.30.** [typpetasting.com](https://www.typpetasting.com/) ekran görüntüsü <https://www.typpetasting.com/> Erişim tarihi: 03.12.2021

- Görsel 3.31.** Sarah Hyndman in Type Tasting Lab,  
<https://www.typpetasting.com/about-4-speaker-sheet> erişim tarihi:  
10.03.2022
- Görsel 3.32.** Adobe Fonts Type Tasting Station 1: “Calming”  
“Sakinleştirici”,(<https://www.typpetasting.com/case-study-max-mood-installation>) Erişim tarihi: 11.03.2022
- Görsel 3.33.** Adobe Fonts Type Tasting Station 2: “Energising” “Enerji Veren”,  
<https://www.typpetasting.com/case-study-max-mood-installation>  
Erişim tarihi: 11.03.2022
- Görsel 3.34.** Adobe Fonts Type Tasting Station 3: “Intriguing” “İlgi Çekici”,  
<https://www.typpetasting.com/case-study-max-mood-installation>  
Erişim tarihi: 11.03.2022
- Görsel 3.35.** Adobe Fonts Type Tasting Station 4: “Natural” “Doğal” “İlgi  
Çekici”, <https://www.typpetasting.com/case-study-max-mood-installation> Erişim tarihi: 11.03.2022
- Görsel 3.36.** Adobe Fonts Type Tasting Station 5: “indulgent” “hoşgörülü”,  
Kaynak: <https://www.typpetasting.com/case-study-max-mood-installation>, erişim tarihi: 11.03.2022
- Görsel 3.37.** Adobe Fonts Type Tasting, “yaratıcı bir egzersiz olarak yazı tipi/ruh  
hali verisi toplama alanı” <https://www.typpetasting.com/case-study-max-mood-installation> Erişim tarihi: 11.03.2022
- Görsel 3.38.** Marian Bantjes, “I Wonder” Kitabı ve iç sayfalardan görüntüler  
<https://pency.files.wordpress.com/2015/01/marian-bantjes-i-wonder-small.png> Erişim tarihi:24.01.2023
- Görsel 3.39.** Marian Bantjes, Sustainability, Stora Enso kâğıt şirketi için afiş  
tasarımı <https://bantjes.com/work/sustainability/> Erişim tarihi:  
27.03.2023
- Görsel 3.40.** Andrew Byrom, Letter Box Kites (Harf Kutusu Uçurtmalar)  
<https://www.designboom.com/design/andrew-byrom-interview-12-16-2013/> Erişim tarihi: 16.04.2020
- Görsel 3.41.** Andrew Byrom, Deborah Sussman, Todd Erlandson and Lara Hoad  
Sergileme alanı tasarımı  
<https://www.designboom.com/design/andrew-byrom-interview-12-16-2013/> Erişim tarihi: 16.04.2020
- Görsel 3.42.** Stefan Sagmeister ve Ben Nabors, Happy Film, Bireysel Bir Grafik  
Tasarım Deneyi, 2014  
<https://www.museumangewandtekunst.de/en/visit/exhibitions/2016/stefan-sagmeister-the-happy-show/> Erişim tarihi: 03.03.2023

- Görsel 3.43.** Stefan Sagmeister ve Ben Nabors, Happy Film, Bireysel Bir Grafik Tasarım Deneyi, 2014  
<https://www.museumangewandtekunst.de/en/visit/exhibitions/2016/stefan-sagmeister-the-happy-show/> Erişim tarihi: 03.03.2023
- Görsel 3.44.** Stefan Sagmeister, Banana Wall/Muz Duvarı, 2008  
<https://sagmeister.com/work/deitch-projects-banana-wall/> Erişim tarihi: 03.03.2023
- Görsel 3.45.** Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh Stüdyosu tarafından hazırlanan Adobe Max Logosu <https://creativepro.com/typetalk-the-typographic-expressions-of-stefan-sagmeister/> Erişim tarihi:30.03.2023
- Görsel 3.46.** “Make Your Own Rules” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014 <https://andwalsh.com/work/all/aizone-campaign-11-14/> Erişim tarihi: 30.03.2023
- Görsel 3.47.** “Yes!” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014 <https://andwalsh.com/work/all/aizone-campaign-11-14/> Erişim tarihi: 30.03.2023
- Görsel 3.48.** “So It Goes Rules” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014 <https://andwalsh.com/work/all/aizone-campaign-11-14/> Erişim tarihi: 30.03.2023
- Görsel 3.49.** “Go Go Go” Jessica Walsh, Aizone için reklam kampanyası 2011-2014 <https://andwalsh.com/work/all/aizone-campaign-11-14/> Erişim tarihi: 30.03.2023
- Görsel 3.50.** Selçuk Öziş, “Objectify” Deneysel Yazı Tipi <https://selcukozis.co.uk/objecyify> Erişim tarihi: 08.06.2023
- Görsel 3.51.** Selçuk Öziş, Nazım Hikmet “Davet Şiiri” Deneysel Tipografi Uygulaması <https://selcukozis.co.uk/typography> Erişim tarihi: 08.06.2023
- Görsel 3.52.** Paula Scher ve Tyler Sanat Okulu öğrencileri ile hazırlanmış “Philadelphia Haritası” Enstalasyonu <https://www.pentagram.com/work/philadelphia-explained/story> Erişim tarihi:13.06.2023
- Görsel 3.53.** Paula Scher ve Tipografik Harita “MAP Projesi” <https://www.pentagram.com/work/philadelphia-explained/story> Erişim tarihi:13.06.2023
- Görsel 3.54.** Oded Ezer, 2005, 2006, “Biyotipografi” projesinden görüntüler <https://www.odedezer.com/works/biotypography> Erişim tarihi: 12.06.2023
- Görsel 3.55.** Oded Ezer, 2006 ,2007 “Typosperma” projesinden görüntüler <http://luc.devroye.org/fonts-38029.html> Erişim tarihi: 12.06.2023

- Görsel 3.56.** Oded Ezer, “I Love New York - New York’u Seviyorum” Afişi  
<https://weburbanist.com/2008/07/16/intriguing-typography-art-science-in-the-work-of-oded-ezer/> Erişim tarihi: 12.06.2023
- Görsel 3.57.** Oded Ezer, “Typoplastic Surgeries - Tipoplastik Ameliyatlar”  
Projesinden Görüntüler  
<https://weburbanist.com/2008/07/16/intriguing-typography-art-science-in-the-work-of-oded-ezer/> Erişim tarihi: 12.06.2023
- Görsel 3.58.** Peter Bi’lak, “Q Project-Q Projesi” Latin Alfabeti Majiskül-Büyük Harf Çizim Şablonu 1,2,3. <https://www.typotheque.com/books/q-drafting-stencils> Erişim tarihi: 09.06.2023
- Görsel 3.59.** Sean Freemann, “Unfinished Business” The Atlantic, 2016.  
<https://www.behance.net/gallery/32598605/THE-ATLANTIC-UNFINISHED-BUSINESS> Erişim tarihi: 06.03.2023
- Görsel 3.60.** Sean Freemann, “The Decemberists” 2011  
<https://www.behance.net/gallery/9720015/THE-DECEMBERISTS-GIG-POSTER> erişim tarihi: 06.03.2023
- Görsel 3.61.** Sean Freemann, “Pain”, 2019.  
<https://www.behance.net/gallery/89570847/WIRED-PAIN>, erişim tarihi: 06.03.2023
- Görsel 3.62.** MuirMcNeil, A1 Afiş, 841 x 594mm TenPoint 05  
<https://muirmcneil.com/project/tenpoint-poster-set/> Erişim tarihi: 14.12.202
- Görsel 3.63.** MuirMcNeil tarafından tasarlanan ve düzenlenen “System Process Form” Kitabı iç sayfa görsellerinden örnekler,  
<https://muirmcneil.com/project/system-process-form-the-book/> Erişim tarihi: 10.01.2023
- Görsel 4.1.** Kendi gözlerinizle bir yazı tipi tasarlayabilir misiniz? Julia Schäfer “Bir araç olarak gözler”, <https://www.typeroom.eu/can-you-design-a-typeface-with-your-very-own-eyes-julia-schafer-explains> Erişim tarihi: 31.10.2022
- Görsel 4.2.** Eike Dingler, The Pattern Project-9 Pattern 34 Styles, Patern No: 1,2,3,4,5,6,7,8,9. <https://www.mauvetype.com/display-fonts/pattern-project> Erişim tarihi: 03.11.2022
- Görsel 4.3.** Eike Dingler, Pattern Fonts Generator App, 2015  
<https://www.mauvetype.com/display-fonts/pattern-type-generator-app> Erişim tarihi: 04.11.2022
- Görsel 4.4.** Leopoldo Leal, “Process of Creation in Graphic Design: Pandemonium” (Grafik Tasarımda Yaratım Süreci: Pandemonium), kitabı kapak ve iç sayfaların görüntüsü deneysel/rastlantısal süreç

eskizleri, 2019 <https://www.pandemoniumtype.com/> Erişim tarihi: 07.04.2022

**Görsel 4.5.** Leopoldo Leal, “Process of Creation in Graphic Design: Pandemonium” (Grafik Tasarımda Yaratım Süreci: Pandemonium), kitabı iç sayfaların görüntüsü deneysel/rastlantısal süreç eskizleri, 2019 <https://www.pandemoniumtype.com/> Erişim tarihi: 07.04.2022

**Görsel 4.6.** Marianna Coppo, “Petra” çocuk kitabı kapak ve iç sayfalarından görüntüler. <https://sannababyandchild.com/products/petra-by-marianna-coppo> Erişim tarihi: 21.11.2022

**Görsel 4.7.** Studio Bang-Gu, Deneysel Modüler Tipografi Tasarımı “PlayPlay Laaaaah!” 2022 <https://www.oneclub.org/awards/tdcawards/-award/41847/play-play-laaaaah> Erişim tarihi: 24.11.2022

**Görsel 4.8.** Studio Bang-Gu, “PlayPlay Laaaaah!”, deneysel modüler tipografi tasarımı ve ejderha oyun alanının yeniden tasarımı dergi iç sayfaları, 2022 <https://www.oneclub.org/awards/tdcawards/-award/41847/play-play-laaaaah> Erişim tarihi: 24.11.2022

**Görsel 4.9.** Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri <https://www.designboom.com/art/brik-font-craig-ward-typography-series-lego-bricks-11-02-2021/> Erişim tarihi: 28.12.2021

**Görsel 4.10.** Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri <https://www.designboom.com/art/brik-font-craig-ward-typography-series-lego-bricks-11-02-2021/> Erişim tarihi: 28.12.2021

**Görsel 4.11.** “Play” Craig Ward, Lego ile Deneysel Yazı Tipi Üretimleri <https://www.designboom.com/art/brik-font-craig-ward-typography-series-lego-bricks-11-02-2021/> Erişim tarihi: 28.12.2021

**Görsel 4.12.** Llambrich, Deneysel Modüler Font Tasarımı “Mod Bold Alternate Set” 2021 <https://www.behance.net/gallery/130194521/Experimental-Modular-Font> Erişim tarihi: 26.12.2022

**Görsel 4.13.** Helvetica Now, yeniden düzenlenen ve kullanıma sunulan yazı tipi <https://www.monotype.com/fonts/helvetica-now> Erişim tarihi: 04.04.2020

**Görsel 4.14.** Helvetica Now, yeniden düzenlenen ve kullanıma sunulan yazı tipi <https://www.monotype.com/fonts/helvetica-now> Erişim tarihi: 04.04.2020

**Görsel 4.15.** Joshua Scott tarafından hazırlanan “Toy Font” <https://trendland.com/joshua-scott-toy-font-2/> Erişim tarihi: 20.04.2021

- Görsel 4.16.** Type Hybrid- Typography in Multilingual Design Kitabı, 2017  
“Viction:ary” <https://www.amdupp.com/Type-Hybrid>, erişim tarihi:06.06.2022
- Görsel 4.17.** “Balkan Sans” Nikola Djurek, Marija Juza, 2012  
<https://manifold.press/iki-alfabe-bir-font>, erişim tarihi: 06.06.2022
- Görsel 4.18.** Hibrit Font Tasarımı, Braille Neue: Kosuke Takahashi'nin Braille ve Görünür Karakterleri Birleştiren Evrensel Yazı Tipi, 2018  
<https://www.thisiscolossal.com/2018/04/braille-neue-combines-braille-and-visible-characters/> Erişim tarihi: 24.10.2022
- Görsel 4.19.** Typography Sketchbooks, Steven Heller&Lita Talarico, Thames&Hudson Yayınevi tarafından yayınlanmış tipograf ve tasarımcıların eskiz defterlerini inceleyen bir kitap  
<http://andysmithillustrator.blogspot.com/2011/09/typographic-sketch-books.html> Erişim tarihi: 18.11.2022
- Görsel 4.20.** Stephanie Baxter, yazı(harfleme) ve illüstrasyon tasarımları, İngiltere <https://tr.pinterest.com/pin/118149190211809730/> erişim tarihi:18.11.2022
- Görsel 4.21.** Stefan Sagmeister, AIGA Detroit Afişi, 1999 <https://ichi.pro/tr/aiga-detroit-afisi-1999-30774213285914> Erişim tarihi: 02.12.2021
- Görsel 4.22.** Adriana Page Russell, Vücut Üzerine Tipografik Deneyler <https://arianapagerussell.com/skin/> Erişim tarihi: 03.12.2021
- Görsel 4.23.** Julius Raymond Advincula tarafından 36 Days of Type etkinliği için hazırlanmış Body Type <https://www.dezeen.com/2020/05/13/body-type-font-subhelic-design/>, erişim tarihi: 06.12.2021
- Görsel 4.24.** Peter Bi'lak tarafından hazırlanan Body Type Regular [https://www.typotheque.com/fonts/body\\_type](https://www.typotheque.com/fonts/body_type) Erişim tarihi: 07.12.2020
- Görsel 4.25.** Peter Bi'lak tarafından hazırlanan Body Type Bold [https://www.typotheque.com/fonts/body\\_type](https://www.typotheque.com/fonts/body_type) Erişim tarihi: 07.12.2020
- Görsel 4.26.** Malika Favre tarafından hazırlanan “Kama Sutra A-Z” 2013 <https://shop.malikafavre.com/collections/all-products/products/kama-sutra-a-z> Erişim tarihi: 08.12.2021
- Görsel 4.27.** “Kama Sutra A-Z” Kitabı Kapak Görseli, Malika Favre, Counter-Print Books, 2020 <https://shop.malikafavre.com/collections/all-products/products/kama-sutra-a-z> Erişim tarihi: 08.12.2021
- Görsel 4.28.** Tien-Min tarafından hazırlanmış “Handmade Type- El Yapımı Harfler <https://inspirationfeed.com/handmade-type-experiment-by-tien-min-liao/> Erişim tarihi: 07.06.2023

- Görsel 4.29.** 3D Type Book, iç sayfalarından proje görünümüleri  
[https://www.flat33.com/index.php?page\\_id=31](https://www.flat33.com/index.php?page_id=31) Erişim tarihi:  
22.12.2022
- Görsel 4.30.** André Santos, Profesyonel tiyatro topluluğu “Cabeças no Ar e Pés na Terra” için afiş, 2011  
<https://www.behance.net/gallery/1540691/Cabecas-no-Ar-e-Ps-na-Terra-posters> Erişim tarihi: 25.05.2023
- Görsel 4.31.** Ariane Spanier, Karin Sander ve öğrencileriyle ETH Zürih'te düzenlenen bir seminerin afişi, 2010  
<https://www.arianespanier.com/work#/799904201174/> Erişim tarihi:  
25.05.2023
- Görsel 4.32.** Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi” nin haritada bulunduğu yerler  
<https://www.flickr.com/photos/thomasdebruin/3833479318/in/photostream/> Erişim tarihi: 03.01.2023
- Görsel 4.33.** Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi”  
<https://www.flickr.com/photos/thomasdebruin/3833479318/in/photostream/> Erişim tarihi: 03.01.2023
- Görsel 4.34.** Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi”  
<https://www.flickr.com/photos/thomasdebruin/3833479318/in/photostream/> Erişim tarihi: 03.01.2023
- Görsel 4.35.** Thomas de Bruin tarafından tasarlanmış “Hollanda Google Earth Alfabetesi”  
<https://www.flickr.com/photos/thomasdebruin/3833479318/in/photostream/> Erişim tarihi: 03.01.2023
- Görsel 4.36.** Dünyanın Adam Voiland tarafından uydudan çekilmiş, “ABC’s From Spaces”- “Uzaydan ABC'ler” kitabında yer alan “ABC” fotoğrafları. <https://www.simonandschuster.com/books/ABCs-from-Space/Adam-Voiland/9781481494281> Erişim tarihi: 09.01.2023
- Görsel 4.37.** Peter Defty “City Sky Alphabets-Şehir Gökyüzü Alfabeleri”  
<https://www.peterdefty.com/alphatecture> Erişim tarihi:01.06.2023
- Görsel 4.38.** Geray Gençer, İstanbul Deko Type, 2013  
<http://www.geraygencer.com/project/istanbul-deko> Erişim tarihi:28.05.2023
- Görsel 4.39.** Geray Gençer, Neşet Ertaş 50. Sanat Yılı Projesi, Bozkır Yazı Tipi E ve A Karakterleri, 2013 <http://www.geraygencer.com/project/neset-ertas-project> Erişim tarihi: 28.05.2023

- Görsel 4.40.** Spranq Creative Communications Agency tarafından hazırlanan Ecofont tasarımı <https://www.designandpaper.com/ecofont-ecologically-conscious-typeface/> Erişim tarihi: 09.06.2022
- Görsel 4.41.** “Ryman Eco” Gray London ve Ryman iş birliği ile hazırlanmış ekolojik bir font tasarımı. <http://bvg.nz/pointed/2019/1/18/pointed-post-no2-ryman-eco> Erişim tarihi: 09.06.2022
- Görsel 4.42.** “Ryman Eco” okunurluk Kıyaslaması, ““It Might Be Beautiful, But It's Not Readable” <https://type-ed.com/resources/rag-right/2014/04/23/beautiful-readable> Erişim tarihi: 16.06.2021
- Görsel 4.43.** 760 Parça Çöpten Oluşan Plastik Veri Heykeli <https://bigumigu.com/haber/perpetual-plastic-4760-parca-copten-olusan-plastik-veri-heykeli/> Erişim tarihi:18.11.2021
- Görsel 4.44.** “The Cleanest Font In The World” Slovenya’da Doğada Bulunan Çöplerden Üretilmiştir, <https://fontplanet.com/font/handwriting/the-cleanest-font-in-the-world> Erişim tarihi: 25.11.2021
- Görsel 4.45.** “The Cleanest Font In The World” Slovenya’da Doğada Bulunan Çöplerden Üretilmiştir, <https://fontplanet.com/font/handwriting/the-cleanest-font-in-the-world> Erişim tarihi: 25.11.2021
- Görsel 4.46.** Longbin Li, “WAST(y)pE” ünlü markaların ambalaj ve ürün atıkları ile oluşturulmuş rakamlar, 2022 <https://www.behance.net/gallery/143317351/WASTE-36-Days-of-Type-09> Erişim tarihi: 17.11.2022
- Görsel 4.47.** Stefan Sagmeister, “Obsessions Make My Life Worse and My Work Better” adlı tipografik yerleştirme, 2008 <https://sagmeister.com/work/obsessions-make-my-life-worse-but-my-work-better/> Erişim tarihi:31.03.2023
- Görsel 4.48.** Anna Garforth, “Play More” Hollanda, 2011 <https://www.huntingforgeorge.com/blog/anna-garforth-uk-artist/> Erişim tarihi: 31.03.2023
- Görsel 4.49.** Studio Avion, Stefan Leitner iş birliği ile tasarlanmış Anamorfik “t” formu, anamorfik “t” formu kullanılarak hazırlanmış albüm kapağı tasarımı <https://www.behance.net/gallery/19158501/BAM-MRDERO> Erişim tarihi: 29.05.2023
- Görsel 4.50.** Thomas Quinn, “Face Reality As It Is- Gerçekle Olduğu Gibi Yüzleşin” <https://thomasquinn.design/anamorphic> Erişim tarihi: 22.06.2023
- Görsel 4.51.** Thomas Quinn “Test Your Focus-Odaklanma Testi” Anamorfik Tipografi <https://thomasquinn.design/anamorphic/c7u4qk1n3o4janfnrecq4kxa0kpnfy> Erişim tarihi: 22.06.2023

- Görsel 4.52.** Lena Vargas, “Speaking Corals/Konuşan Mercanlar”, 2019  
<https://www.behance.net/gallery/82620241/Speaking-Coral> Erişim tarihi: 25.05.2023
- Görsel 4.53.** Katie Lukes, “ABC Doodle Maps/ABC Karalama Haritaları”  
<http://www.katielukes.com/#/abc-doodle-maps/> Erişim tarihi: 25.05.2023
- Görsel 4.54.** “2023 Creative Review Annual” kapak ve açılış sayfaları için hazırlanmış şişirilebilir harfler  
<https://www.behance.net/gallery/170922101/CREATIVE-REVIEW> Erişim tarihi: 30.05.2023
- Görsel 4.55.** Michael Prisco ve Helen Sywalski, “Type High: Experiments in Dimensional Design and Typography”  
<https://simplyadtype.wordpress.com/2020/10/29/type-high-experiments-in-dimensional-design-and-typography-exhibit/> Erişim tarihi: 30.05.2023
- Görsel 4.56.** Kevin Ho, “Font Map-Yazı Tipi Haritası” Uygulaması Web Sayfası Görünümü <http://fontmap.ideo.com/> Erişim tarihi: 12.01.2023
- Görsel 4.57.** “Artificial Typography” Kitabı iç sayfa görünümü, Midjourney tarafından tasarlatılan Matisse’in M’si  
<https://www.printmag.com/daily-heller/the-daily-heller-there-is-nothing-artificial-about-ai-type/> Erişim tarihi: 16.01.2023
- Görsel 4.58.** Gianpaolo Tucci, Yapay zekâ robotu Midjourney ile yeniden üretilmiş, deneysel harf formları  
<https://www.behance.net/gallery/146238895/Experimental-Typography-co-created-with-AI> Erişim tarihi: 16.01.2023
- Görsel 6.1.** Times New Roman Bold, uygulama projesinde kullanılan miniskül harfler ve rakamlar, 2023
- Görsel 6.2.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Dene/Üretim Süreci Görüntüleri (Aktürk, 2023)
- Görsel 6.3.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Dene/Üretim Süreci Görüntüleri (Aktürk, 2023)
- Görsel 6.4.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri (Aktürk, 2023)
- Görsel 6.5.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri (Aktürk, 2023)

**Görsel 6.6.** Araştırmayı Parçalamak, Hamur Yapmak, Yeniden “abc” Formları Üretmek “Times New Roman’a Saygı” Uygulama Projesi Görüntüleri (Aktürk, 2023)

**Görsel 6.7.** Thomas Carlyle, “Experiments are the best teachers”- “Deneyler en iyi öğretmenlerdir” sözünün üretilen harf formları ile afiş tasarımına dönüştürülmesi (Aktürk, 2013)

**Görsel 6.8.** Paul Rand’ın “Design can be art. Design can be aesthetics. Design is so simple, that’s why it is so complicated” - “Tasarım sanat olabilir. Tasarım estetik olabilir. Tasarım çok basit, bu yüzden bu kadar karmaşık” sözünün üretilen harf formları ile afiş tasarımına dönüştürülmesi (Aktürk, 2013)

