TİPOGRAFİDE DENEY, OYUN VE TASARIM İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ: TİPOGRAFİK OYUNCAKLAR*

Pembe AKTÜRK
Arş. Gör., Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, senpembesen@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1888-5754

Aktürk, Pembe. "Tipografide Deney, Oyun ve Tasarım İlişkisinin İncelenmesi: Tipografik Oyuncaklar". idil, 111 (2023 Kasım): s. 1847–1866. doi: 10.7816/idil-12-111-07

ÖZ

Tipografi, yaşamımızın temel parçalarındandır; teknolojinin, iletişim ve algılama biçimlerinin gelişimiyle anlamı, etki alanı genişlemektedir. Tipografi, yazı ve yazının düzenlemesi ile ilgili teknik ve estetik düzenlemeleri de kapsayan bir sanattır. Günümüzde tipografide çeşitliliği yakalamak, tipografik etkiyi arttırmak, tüketiciyi şaşırtmak/etkilemek/eğlendirmek için çeşitli deneyler yapılmakta ve bu deneyler tipografi alanında çalışan tasarımcı, akademisyen, öğrenci ve ilgililere rehber olmaktadır. Bu araştırma, tipografi alanında deney, tasarım ve oyun ilişkisini çalışma kapsamında seçilmiş örnekler üzerinden incelemektedir. Tipografi alanında yapılan deneysel tasarımların, yaratıcı bir eylem biçimi olan oyun kavramı ile benzeştiğine vurgu yaparak, oyunlardan ilhamla üretilmiş ya da oyuna dönüştürülmüş tipografik örnekler üzerinden konuyu aydınlatmaktadır. Tipografide/tipografik tasarımda etkili tasarımlar yapabilmenin o alanda yapılacak yeni denemelerle mümkün olabileceği vurgusu yaparak, tasarımı ve tasarım sürecini oyuna dönüştürmenin önemini belirtmektedir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme modeli kullanılmıştır. Araştırma sonucunda tipografi alanının zengin ve potansiyel barındıran bir alan olduğu, oyun eylemi ile tipografi disiplinin birleştirildiğinde ortaya yaratıcı, eğlenceli, öğretici oyun ve oyuncakların ortaya çıkabileceği görülmüştür. Araştırma kapsamında incelenen tipografik oyun ve oyuncakların, tipografi alanında üretilebilecekler konusunda ufuk açıcı bir niteliğe sahip olduğu, tipografi alanında yapılacak çalışmalarda ilham kaynağı olabileceği düşünülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Deney, Oyun, Tasarım, Tipografik oyuncak

Makale Bilgisi:
Geliş: 12 Haziran 2023 *Düzeltme: 14 Ağustos 2023* *Kabul: 21 Eylül 2023*

© 2023 idil. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

* Bu çalışma 2023 tarihinde, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiş olan "Tipografide Deneysel Yaklaşımlar ve Çok Katmanlılığın Değerlendirilmesi" başlıklı tez çalışmasından hazırlanmıştır.

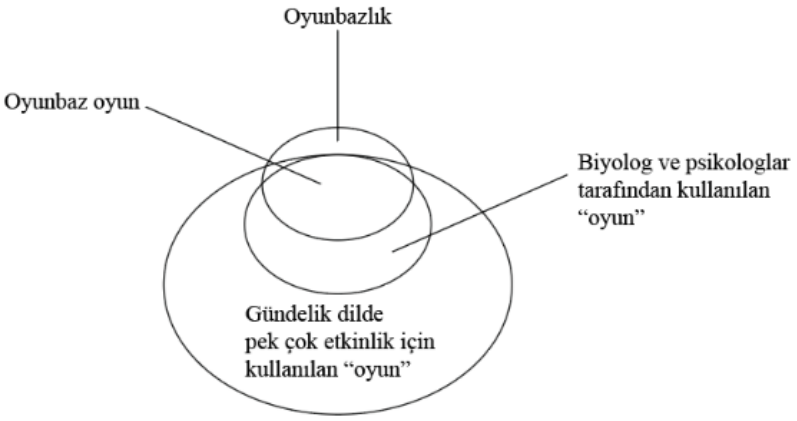
Giriş

"Bütün bilgeliklerin başlangıcında hayret ve merak vardır" (Fromm E., 1992, s. 12)

Bu çalışma kapsamında oyun kelimesi İngilizce'de "play" olarak kullanılan bireysel bir alanda sayısız ihtimal üzerine kurulmuş özgür aktiviteleri anlatmak için kullanılmaktadır. 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 uğraşıdır" (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 görülebilmektedir. Araştırmada yaratıcı bir eylem biçimi olarak oyunun, deney yapmanın ve tasarımın oyun oynama eylemi ile benzeşen yapısı tartışılarak, tasarım örnekleri üzerinden sonuca katkıları açıklanmaya çalışılacaktır. Bu araştırma kapsamında oyun kavramı bir deneycinin/tasarımcının tasarım üretme yolu ve yolculuğu olarak ele alınacaktır. Oyun, içinde herhangi bir zorunluluk barındırmayan aktivite biçimidir ve herhangi bir fayda gözetmeksizin yapılan sanatsal/tasarımsal eylemlerle bu yönüyle bağdaştırılabilir. Oyun alanları birer deney, yap boz alanlarıdır, oyun oynayanlar bu yolla bilişsel ve sosyal becerilerini ortaya koyarak oyun yoluyla duygu aktarımı yapmaktadır. Sanatsal/tasarımsal eylemler duygu aktarım yöntemleridir ve kimi zaman oyunla benzeşir kimi zaman da oyunun kendisi olmaktadır.

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. 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.)

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 işinin tanımını "Benim işim oyun. Tasarım yaparken de oynuyorum. Hatta bunu gerçekten yaptığımdan emin olmak için sözlüğe bile baktım, "oyun"un bir numaralı tanımı "çocuksu bir aktivite veya çabayla meşgul olmak", iki numaralı tanımı ise "kumar oynamak"tı ve tasarlarken ikisini de yaptığımı fark ettim" şeklinde yapmıştır (Bağlantı-1). Scher, bu cümleleriyle tasarımın oyun oynama eylemiyle aynı niteliklere sahip olduğuna vurgu yapmaktadır. Öztürk, "Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun" adlı sanatta yeterlik tezinin özet bölümünde "Oyun, yaratıcı bir eylem olarak, evrim sürecinde zihinsel ve fiziksel işlevleri geliştirmektedir. Oyunun bağıntılı bulunduğu bir tür olan resim, insanoğlunun bilişsel becerilerini artırarak onun hayatta kalmasına yardımcı olmaktadır" şeklinde yazmıştır (Öztürk, 2018, s. özet).

Schiller'e göre ise sanat ve oyun insana mutlu bir ortam yaratmak için gereklidir. Ona 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 sağlamaktadır. Bu da oyundur. Schiller'e göre oyun sanatta kendini gösterir ve sanat sayesinde insanlar diğer iki dürtünün yaptığı huzursuzluktan kaçışı ve mutluluğu bulmaktadır (Bağlantı-2).

Oyun, deneye fırsat tanıyan -açık yapıda- bir eylem biçimidir. İnsan yüzyıllardır oyun oynamaktadır ve ilk oyun oynayan insana "homo ludens" denilmektedir. Oyun esnasında insanın herhangi bir eylem biçiminde olmadığı kadar kendisi olduğu gözlemlenmiştir. O halde oyun oynamak insanı ve beynini özgür kılmaktadır. Bu doğrultuda, tasarlama eylemi ve yaratıcılık için gerekli olan esnek, özgür zihnin oyun esnasında kendiliğinden oluştuğu varsayılmaktadır. Bazen kurallı bazen kuralsız bir dizi özgür, yapı, eylem oluşturma biçimi olan oyun eyleminin tasarlama eylemi ve süreci ile ortak yönleri olduğu görülmektedir. Bu sebeple bu araştırma bağlamında tasarlanmış yazının sanatı olarak adlandırılan tipografiyi oyunla düşünmek, tipografiyi oyuna dahil etmek, hatta oyunun kendisi olarak görmek doğru olacaktır. Tasarlama eyleminin yaratıcı ve faydalı bir süreç içermesi, etkileyici tasarım çıktılarına ulaşılabilmesi oyunlaştırılmasıyla mümkündür. Böylelikle tasarımcıda farklı fikir ve düşünce motiflerinin oluşumu desteklenmiş olacaktır. "Oyun kavramı, açıkça görülen fiziksel eylemler için kullanılabildiği 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/deneysel tipografide oyunlar, yaratıcı çözümün ilk basamağı olan fikir bulma aşaması ile başlayarak eyleme ve somut verilere dönüştürülebilmektedir. Bunun yanı sıra, yaratıcı, izleyicide duygu yoğunluğunu yükselten; şaşırtan, eğlendiren, izleyici ya da tüketiciye oyun gibi seçenekler sunan iyi tasarımlar yapmak tasarımcının kendisine ve diğerlerine verdiği değerin de göstergesidir. Çalışmada yer verilen örnekler incelendiğinde oyunun ve deneyin fikirden sonuca zengin bir tasarım süreci sunduğu görülmektedir.

İnsan belleğindeki düş, düşün ve düşüncenin sembolize edilmiş somutlaşmış biçimi olan yazının estetik sunumu/sanatsal inşasına, tipografi adı verilmiştir. İnsanoğlunun var oluşundan 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. Shaoqiang "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 eksende 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. Günümüzde tipografi ile tasarım üretim yapmanın değeri anlaşılmış, tipografiye iletişim kurdurma görevinin ötesinde yeni görevler yüklenmiştir. Tipografi alanında yapılan üretimlerde sıradanlıktan kurtulabilmek, nitelikli, yaratıcı üretimler yapabilmek disiplinlerarası iş birlikleri ve alan içine dahil edilebilecek yeni eylem biçimleri ile mümkün olacaktır. Tipografi tasarımı, özgün harf formları üretimi alanına deney ve oyun eyleminin dahil edilmesi esnek bir düşünme biçimi sağlayarak, yaratıcı, sürecin aktif değerlendirildiği, sıra dışı sonuçlar elde edilmesini sağlayacaktır.

Çalışmanın Amacı: Bu çalışma tipografide deney, tasarım ve oyun ilişkisini örnekler üzerinden incelemek ve tipografi alanındaki tasarım olasılıklarını, çeşitliliğini göstermek amacıyla hazırlanmıştır.

Çalışmanın Kapsamı: Tipografide deney, tasarım ve oyun ilişkisi “Bruno Munari, “ABC con fantasia (ABC with Imagination)”, Peter Bi’lak “The Q Project”, Laurence Calafat “Archiblocks Bauhaus”, Neal Fletcher “Bouwen Yazı Kiti”, Felix Salut, “Galapagos Game”, Julian Magnani’nin “The Toy”, Ian Mitchell, TYPuzzle, Georgia Burns, “GeoShapes Yazı Tipi” örnekleri üzerinden incelemektedir.

Çalışmanın Yöntemi: Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme modeli kullanılmıştır. “Doküman analizi, basılı ve elektronik materyaller olmak üzere tüm belgeleri incelemek ve değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir.” (Kıral, 2020, s. 173).

Çalışmanın Önemi: Çalışma tipografi tasarımı, eğitimi alanında deney ve oyun eyleminin tasarım/üretim sürecine dahil edilmesinin öneminin vurgulamaktadır. Bunun yanında araştırmada incelenen örnekler tipografinin genişleyen sınırlarına dair ayrıntılar barındırarak, tipografide yaratıcı tasarımlar yapabilme konusunda alternatifler barındırmaktadır.

Çalışmanın Sınırlılıkları: Araştırma Bruno Munari, “ABC con fantasia (ABC with Imagination)”, Peter Bi’lak “The Q Project”, Laurence Calafat “Archiblocks Bauhaus”, Neal Fletcher “Bouwen Yazı Kiti”, Felix Salut, “Galapagos Game”, Julian Magnani’nin “The Toy”, Ian Mitchell, TYPuzzle, Georgia Burns, “GeoShapes Yazı Tipi” örnekleriyle sınırlandırılmıştır.

Tipografide Deney, Oyun ve Tasarım İlişkisinin İncelenmesi: Tipografik Oyuncaklar

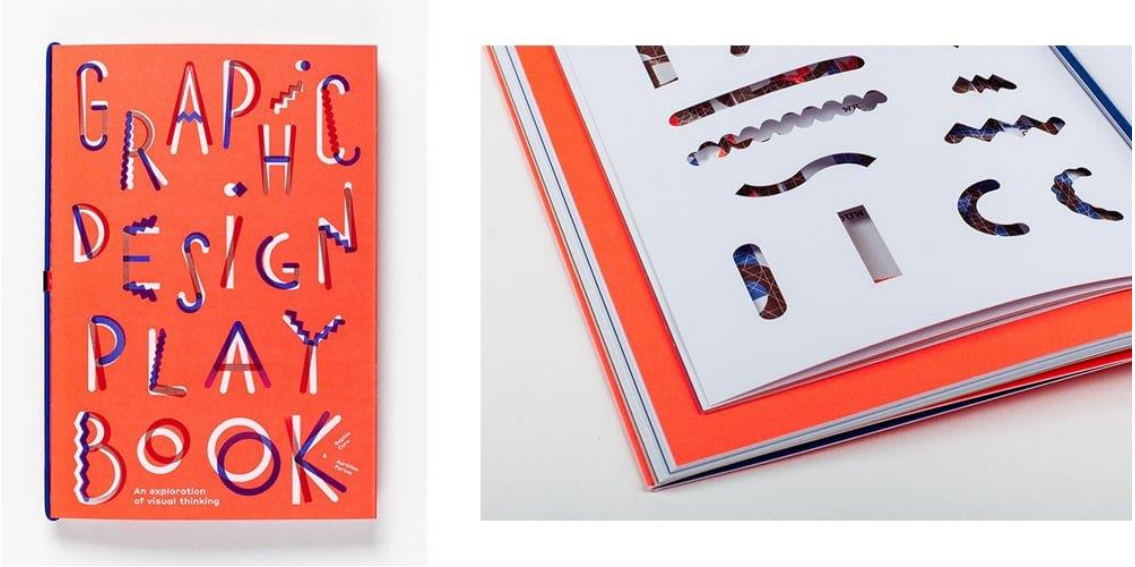
Tipografi, yazı ve yazının tasarımına dair teknik ve estetik çalışmalar bütünüdür. Günümüzde tipografi anlamlandırma ve iletişim odaklı kullanımının ötesinde bir sanat formu olarak görülmektedir. Tipografi tasarımda ana tasarım elemanı olarak ele alınmakta ve ele alınan konu yalnızca tipografinin imkanlarıyla çözülebilmektedir. Mitch Goldstein “Komik Bir Yazıtipinin Ciddi Etkileri” adlı yazısında artık sadece grafik tasarımcıların değil, daha büyük kitlelerin de tipografiyi havalı bulduğunu belirtmiştir. Goldstein’in bu cümlesi bu günümüzde tipografiye verilen önemi ortaya koymaktadır (Goldstein, 2019, s.4). Tipografik tasarımda aynılaşmanın önüne geçebilmek, yaratıcı, etkileyici tasarımlar üretebilmek ise disiplinlerarası alışverişle, sınırların esnetilerek genişlemesi ve sürece deney, oyun gibi eylem biçimlerinin dahil edilebilmesiyle mümkündür. Tipografi alanına dahil edilen eylem biçimleri ve çeşitli üretme biçimleri deney, oyun ve oyuna zemin hazırlamakta, tasarım süreci ve sonucuna olumlu şeklide yansımaktadır. 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 majüskül/büyük harf çizim şablonu otuzdan fazla harf kombinasyonu üretmenizi sağlamaktadır. Daha fazlasını üretmek ve keşfetmek için şablonu deneyimlemeniz gerekmektedir. Q Projesi Harf Çizim Şablonu 1,2,3, yaratıcılık ve hayal gücünü besleyen bir tasarlama oyunun rehberi gibi değerlendirilebilir ve bu oyundaki deneyimleriniz sonucu bazı harfler elde edilebilmektedir.

Görsel 2. Peter Bi’lak, “Q Project-Q Projesi” Latin Alfabesi Majüskül-Büyük Harf Çizim Şablonu 1,2,3 (Bağlantı 3, 2020)

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?” (Bağlantı-3) sorusunu sorarak fayda anlayışı ve pazarlama durumu düşünülmeden üretilmiş, eğlencenin düşünüldüğü, yaratıcılık alanı sunan, hayal gücünü önemseyen deneysel tipografi projeleri üzerinden konuyu örneklerle anlatır.

Bi’lak ‘a göre “Günümüz dünyasında, tasarımın büyük bir kısmı giderek artan bir şekilde metrikler ve fayda tarafından yönlendirilmektedir” (Bağlantı-3). 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 (Bağlantı-3). Söz konusu benzerliğin önüne geçebilmek bu konuda yapılacak olan deneylerle, süreç odaklı ilerleyen tasarım serüvenleri ile mümkün olabilecektir.

“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 3. Grafik tasarım oyun kitabı, kapak ve iç sayfa görseli (Bağlantı 4)

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 kitap kullanılabilir. 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 tüketecek olan 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, "modernizmde birçok görsel sanat alanına (resim, heykel, film, endüstriyel tasarım, grafik tasarım) temel katkıda bulunan bir İtalyan sanatçı, tasarımcı ve mucittir" (Bağlantı-5).

> (…) "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 tasarımcılarındandır (Şoran, 2019).

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

Munari "ABC con fantasma" 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 4. Bruno Munari "ABC con fantasia (ABC with Imagination)" 1960, Corraini Edizioni, Mantova (Bağlantı 6, 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 zihnimizde bambaşka pencereler açmak için üretilmiştir (Şoran, 2019).

Görsel 5. Çocuklarla oyun oynayan Bruno Munari, dokunsal atölyelerinden birini gerçekleştiriyor (Bağlantı 7).

"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. Munari sanat ve tasarım alanında üretimler yapmaya çalışanlar için ilham kaynağı oluşturmaktadır. Tasarım ve üretimleri onları tüketenlere çeşitli duyusal deneyimler ve oyunlu içerikler sunmaya devam etmektedir. "Tıpkı "İşe Yaramaz Makineler" gibi "Okunamayan Kitaplar" da tasarımın işlevinin ve iletişim gücünün test edildiği 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 kurduğu 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 (Bağlantı 8). Web sayfasında ürünün açıklama kısmında kutuda modülerlik, denge ve kompozisyon üzerine bir ders bulunduğu bilgisi verilmiştir. Oyun aynı isimdeki sanat, mimari ve tasarım okulundan esinlenmiştir. Kutu içinde bulunan 27 adet ahşap blok ıhlamur ağacından yapılmış ve doğal yollarla kurutularak el ile zımparalanarak hazırlanmıştır. Ürünün açıklama kısmında yer alan en ilgi çekici cümle ise "yağmurlu günler, meşgul beyinler ve yaratıcı meraklılar için" olduğu bilgisidir. Calafat, oyun için hedef kitle belirtmemiştir, oyun dönemi ve dönemin ünlü "Bauhaus" yazı tipini anlamak için oldukça etkili bir tasarım çözümüdür.

Görsel 6. Fransız mimar Laurence Calafat tarafından tasarlanan "Archiblocks Bauhaus Ahşap Yapı/İnşa Oyunu" (Bağlantı 9).

Tasarımın olanakları hakkında yazılar yazan, 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.typotheque.com" adlı web sitesinin kurucusudur. Bil'ak "The Importance of Play/Oyunun Önemi" 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 başlar. Makalede Bil'ak, günümüz dünyasında tasarımın hayal gücü, eğlence, özgünlük gibi dinamiklerle değil "neyin işe yaradığı" baskısıyla yapıldığına dikkat çeker ve arabaların, cep telefonlarının ve hatta yazı tiplerinin git gide birbirine daha çok benzemeye başladığından bahseder (Bil'ak, 2020).

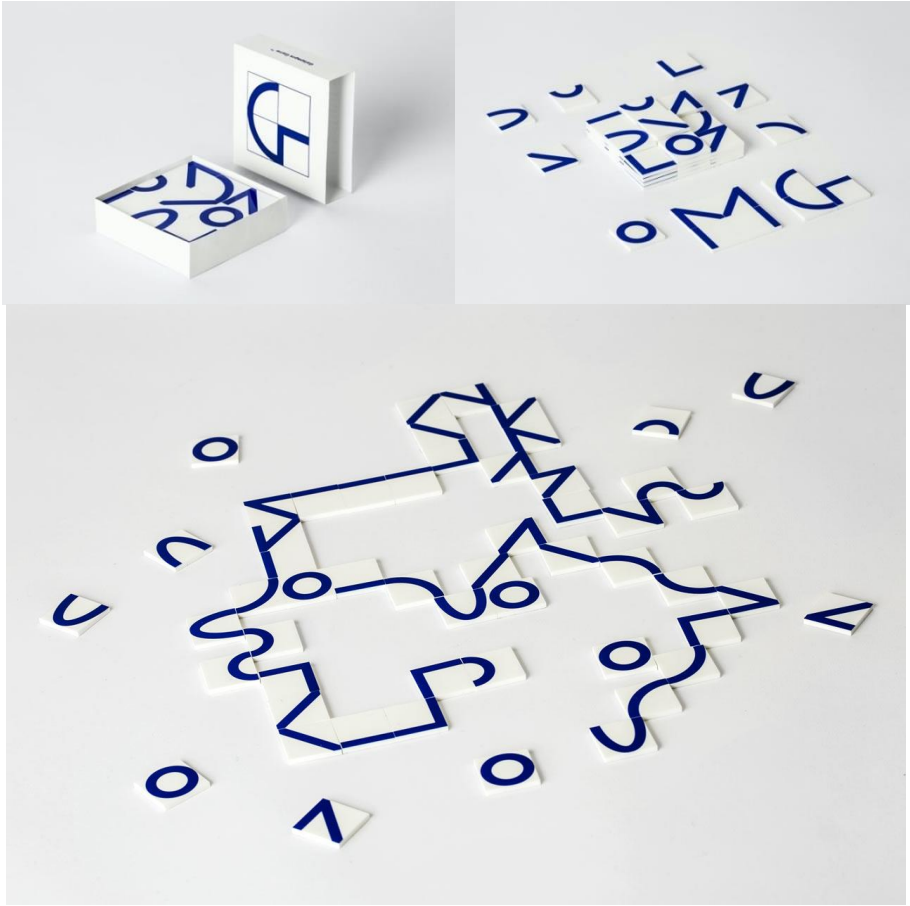
> "Yazı tipi tasarımında, eğlenceli veya deneysel terimleri genellikle yararlı ve işlevsel terimlerin aksine kullanılır; ciddi yazı tiplerinin tarihsel bir altyapısı vardır, emsaller üzerine kuruludur, zamana dayanıklı şekilde tasarlanmıştır. Bu perspektiften bakıldığında, eğlenceli yazı biçimleri bir 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, 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 bakıldığına genellikle geometrik, birbirini tamamlayan parçalardan oluşan, modüler bir yapıda ve farklı kombinasyonlara elverişli oldukları görülür (Bakınız: Bruno Munari "ABC con fantasia (ABC with Imagination).

Görsel 7. Neal Fletcher, Bouwen Yazı Tipi, çocuklar ve tipografi severler için yazı tipi kiti (Bağlantı 10).

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 (Bağlantı 10).

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 8. Felix Salut, Galapagos Game (Bağlantı 11).

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 9. Felix Salut, Galapagos Game (Bağlantı 12).

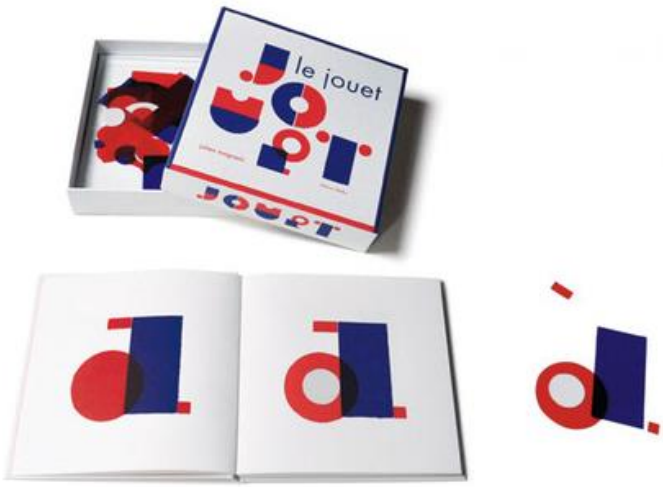
Galapagos oyunu, Felix Salut'un bir icadıdır ve Galapagos Yazı Tipi ve Galapagos Uygulaması için başlangıç noktasını oluşturmuştur. Salut, oyunu başlangıçta harf formlarını oluşturmak için fiziksel bir araç olarak tasarlamış olsa da kendi çocukları üzerinde test ederken oyunun öngördüğünden daha derin bir potansiyeli olduğunu fark etmiştir. Felix Salut'a göre "Galapagos oyunu, her şeyin her şeyde 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 (Bağlantı 12).

Tasarımcı "Galapagos Game" kutu oyunundan yola çıkarak "Dinamo Typefoundry" şirketi ile "Galapagos Typeface (Galapagos Yazı Tipi)" ni tasarlamıştır (Bağlantı 13). Galapagos yazı tipi modüler sistemde tasarlanmıştır. Tasarlanan ABC Galapagos Yazı Tipi 42 farklı kesimden ortaya çıkmaktadır; yuvarlak (rounded), düz (straight) ve açısal (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 Galapagos App'i geliştirmişlerdir (Bağlantı 14). Galapagos uygulaması kullanıcıları, Galapagos'un çeşitli varyasyonlarını gezebilmekte, yeni düzenlemeler yaparak fotoğraflayabilmekte ve tasarımlarını sosyal medya hesapları üzerinden paylaşabilmektedir.

Görsel 10. Felix Salut ve Dinamo Typefoundry “Galapagos Typefaces” (Bağlantı 13).

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.

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 harfi ve dilediğiniz yapı, şekillerini oluşturmanıza imkân verir.



Görsel 11. Julian Magnani "Le jouet" (The Toy), Kutu Oyunu ve Nesne Kitap (Bağlantı 15)

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 Magnani'nin 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).

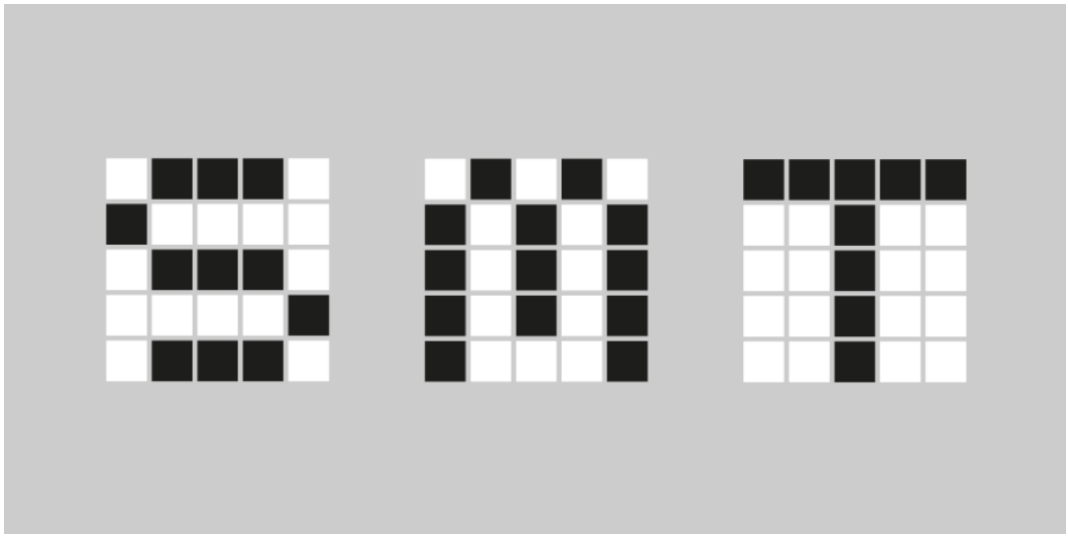
Görsel 11. Julien Magnani, "La Machine à Lettres" (Harf Makinesi) (Bağlantı 16)

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.

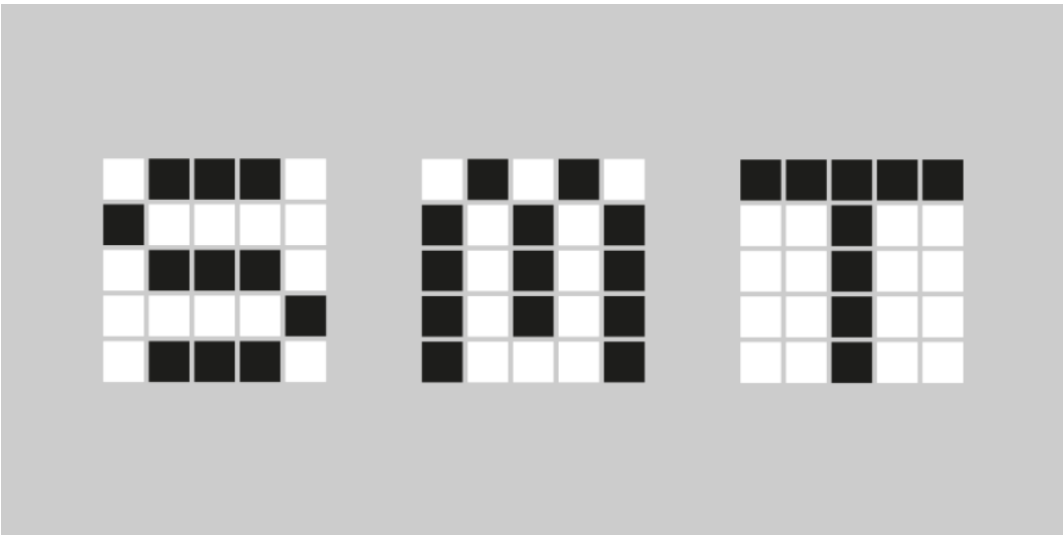
Görsel 12. Ian Mitchell, TYPuzzle prototip dokunsal tasarım ara yüzü, örnek 15 kare bulmaca ve geliştirme süreci fotoğrafı (Bağlantı 17)

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'ın 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 13. Ian Mitchell, TYPuzzle 5'e 5 ızgara üzerine çizilmiş standart bitmap harfleri S, M ve T (Bağlantı 17)



Görsel 14. Ian Mitchell, TYPuzzle A'dan Z'ye olası bir bitmap harfleri (Bağlantı 17)

TYPuzzle, adından da anlaşılabildiği 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 kullanılabilecek niteliktedir.

Akademisyen ve 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 15. Georgia Burns, GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi, 2020, İngiltere (Bağlantı 18)

Görsel 16. Georgia Burns, GeoShapes Yazı Tipi Atölyesi, 2020, İngiltere (Bağlantı 18)

GeoShapes, atölye katılımcılarını kısıtlamak yerine tasarlamaya, keşfetmeye ve oyun oynamaya yöneltmektedir. GeoShapes'in geometrik şekillerden oluşan, serifsiz, yalın yapısı Bauhaus tasarım stilini anımsatan bir görsel kalitesi bulunmaktadır. Georgia Burns bu proje ile tasarım odaklı düşünceyi, tasarım becerilerini, geliştirmeyi ve organik bir yolla katılımcılara aşılamayı 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 anatomiyi keşfetmektedirler. Georgia Burns, bu proje ile tasarım sürecini yavaşlatan, oyuna dönüştüren, oyunun ve genişletilmiş düşüncenin önemini yeniden vurgulayan bir yaklaşım sergilemektedir.

Yukarıda incelenen örnek çalışmalar doğrultusunda, harf formu tasarımı ve tipografi çalışmalarında oyunu tasarlama eylemine dahil etmenin önemi vurgulanmıştır. Tasarım sürecine dahil edilen oyun eylemi katılımcıların süreci daha eğlenceli ve zihinsel kalıpların ötesine geçerek daha yaratıcı sonuçlandırmalarına olanak sağlamıştır. Oyunun bireyi gündelik gerçekliğin dışında bir alana taşıdığı, beklenti, kaygı gibi zihnin özgürlüğünü kısıtlayan ve üretilenlerin özgünlüğüne zarar veren unsurlardan uzaklaştırdığı bilinmektedir. Oyun, hata yapmanın coşkuyla kucaklanacağı nadir eylem biçimlerindendir ve bu sebeple tasarlama pratiği içine dahil edilmelidir.

Sonuç

Araştırma sonucunda tipografinin genişleyen sınırlarının oyuna ve oyun uzamında üretilen tasarımlara imkân sağladığı görülmüştür. Tipografi disiplini içinde, bu çalışma kapsamında incelenen örneklerin yaratıcı birer tasarım olmalarının yanı sıra, tasarlanmış bir eğitim materyali, eğlenceli, ufuk açan bir kutu oyunu, deneysel ve çeşitli deneylere kapı aralayan interaktif bir tasarım ürünü olduğu, bazı projelerin ise deneysel bir yolculukta önce oyuna, ardından modüler yazı tiplerine dönüştüğü görülmüştür. Üretilen yazı tipleri farklı tasarım projelerinde kullanılabilir nitelikte, sürdürülebilir yazı tipleridir. Araştırmada incelenen tasarımlarda, bireyin kendisi olduğu apaçık bir zihin sistemi ile tasarlama eylemini gerçekleştirdiği görülmektedir. Oyunların bir kısmının harf formu öğretme, üretme, keşfetme gibi alt amaçları bulunurken tamamının deneye, eylem biçimi olan oyuna açık yapıda olduğu görülmüştür. Bu oyunlarda bulunan parçalar birleştirilerek harf formu çeşitliliği arttırılabilmekte ve hatta denenen harf formları kaydedilerek bir yazı tipine dönüştürülebilmektedir. Araştırma kapsamında incelenen tipografik oyun ve oyuncaklar, eylemlerin en yalın, basit ve eğlenceli biçimi olan oyunun yaratıcı disiplinler için oldukça önemli olduğunun kanıtı niteliğindedir. 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. Tipografi, dolaşımda olan ve insan yaşamını etkileyen bir değere sahip olduğundan tipografi ile ilgili yapılmış eğlenceli ve zekice çözümlerin bu alanda eğitim gören, üreten ve hatta mesafeli olanlar için de oldukça ilgi çekici olacağı açıktır. Bu bağlamda tipografi projelerine deney ve oyun eylemini dahil etmek yaratıcı ve etkileyici çözümler oluşturmayı sağlamakta ve tasarımda sıradanlaşmayı önlemektedir.

Habraken oyunu, tasarım teorisi ve metotları için bir araç olarak görür. Bir oyun, oyuncular için bireysel amaçlar ve ortak programla hareket edebilecekleri, fonksiyonel gerekliliklere bağlı olmadan kompleks ilişkileri çözümleyebildikleri bir ortam sunar (Habraken'den aktaran, Güleç Özer ve Turgay, 2006, s.75). Harf formu üretiminde, tipografide ve deneysel tipografide oyun sistemini hem fikir hem üretim aşamasında benimsemek, kavramsal ve eylemsel olarak tasarım sürecine dahil etmek, elde edilecek tasarımlar bağlamında yaratıcı ve etkili sonuçların ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Tasarımın oyuna dahil edildiği sürece katılan tasarımcı, tasarım eğitimcisi, öğrenci ve amatörlerin yaratıcı eylemlerinde ve zihinlerinde genişleme ve açılma olacaktır. Sürecin tadını çıkarmaya odaklanan zihinlerin ürettiği sonuçlar, sonuç odaklı düşünce yaklaşımı ile üretilmişlerden daha yaratıcı daha etkileyici olacaktır. Tipografi disiplinine oyunun dahil edilmesi sonucunda ortaya çıkan tasarımların tüketici/alıcı/deneyen kitlesini genişletecektir. Günümüzde tipografiye gösterilen ilginin artması, yazı tipi tasarımlarının artması, marka ve kurumların yazı tipi talepleri ve tipografi konusunda genel bir görü oluşmuş olmasıdır. Bunun yanı sıra dünyada ve ülkemizde bulunan eğitim kurumlarında yazı, tipografi, deneysel tipografi ile ilgili derslerin okutuluyor olması da tipografi ile ilgili araştırma ve uygulamaların artmasını sağlamıştır. Günümüzde genişleyen öğrenme biçimleri, bilinenin ötesine geçmenin heyecanı ile birleşmiştir. Genişleyen öğrenme biçimleri yeni deneyler ve ilişkilere zemin hazırlamıştır. Tasarımı ve tasarım eğitimini yeniden ele almak güncellemek, farklı disiplinlerle beslemek, farklı disiplinleri dahil etmek ve farklı disiplinlere dahil olmak zorunluluk haline gelmiştir. Tasarlama eylemini hem oyun hem de deney eylemini kapsamaktadır. Oyun eyleminin deney eylemi ile çoğu zaman iç içe olduğu her oyunun yeni deneylere kapı araladığı bilinmektedir. Bu doğrultuda tipografi alanında yapılacak olan deneyler de katı, sınırlandırılmış, kurallı bir üretim sistemi yerine esnek, deneye ve oyuna imkân tanıyan, sürecin aktif değerlendirildiği bir üretim yaklaşımının sergilenmesi önerilmektedir.

Kaynaklar

Bateson, Patrick., Martin, Paul. Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon. (Çev: S. Kırgezen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014.

Bencik Kangal, Saniye. Çocuğumun Beyninde Neler Oluyor?. Ankara: Elma Yayınevi, 2021.

Bil'ak, Peter. "The Importance of Play". *Typotheque*, 2020.

Budds, Diana. "Bruno Munari Will Make You Fall In Love With Books All Over Again". *Fast Company*, 2015.

Erdemirci, Selin ve Zeyfeoğlu, İlke. "Ninja: Oyun ve Beraberlik Üzerine Düşünmek". *Manifold*, 2022.

Goldstein, Mitch. Komik Bir Yazıtipinin Ciddi Etkileri. Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar. 2019.

Güleç Özer, Derya ve Turgay, Orkunt. "Yaratıcılık ve Oyun Kavramlarının Bilgisayar Destekli Tasarım Sürecinde İncelenmesi". *Online journal of Art and Design*. 2016: 71-89.

Kıral, Bilgen. "Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi". *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 2020: 170-189.

Pinker, Steven. Dil İçgüdüsü Zihin Dili Nasıl Meydana Getirir, (Çev: F.İlgün). İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınevi, 2019

Öztürk, Neslihan. Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2018.

Şoran, İpek. İşe Yaramaz Makineler, Okunamayan Kitaplar. *Manifold*. 2019.

Uçar, Tevfik Fikret. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılap Yayınevi. 2019.

Wang Shaoqiang. Typography:Exploring The Limits. Barcelona: PromePress, 2021.

Williamson, Caroline. "Galapagos Game: A Typography-Influenced Board Game by Felix Salut". *Design Milk*. 2019.

Bağlantılar:
Bağlantı 1: https://www.typeroom.eu/wisdom/paula-scher, Erişim Tarihi: 13.03.2019
Bağlantı 2: https://sosyolojik.wordpress.com/2009/12/30/sanat-ve-oyun/, Erişim Tarihi: 13.03.2019
Bağlantı 3: https://www.typotheque.com/articles/the_importance_of_play, Erişim Tarihi: 14.03.2023
Bağlantı 4: https://www.inspirationdesignresource.com/graphic-design-play-book-an-exploration-of-visual-thinking, Erişim Tarihi: 23.12.2022
Bağlantı 5: https://www.moma.org/artists/4163, Erişim Tarihi: 15.03.2022
Bağlantı 6: https://doseofdesign.me/post/155829179522, Erişim Tarihi: 23. 03.2022
Bağlantı 7: http://www.louisapenfold.com/asking-questions-to-encourage-childrens-creativity-a-post-for-parents/, Erişim Tarihi: 23. 03.2022
Bağlantı 8: https://www.titlee.fr/en/module/csblog/post/32-1-the-lockdown-interview-of-laurence-calafat-founder-of-cinqpoints.html, Erişim Tarihi: 28.03.2022
Bağlantı 9: https://www.odetothings.com/collections/all/products/archiblocks-bauhaus, Erişim Tarihi: 28.03.2022
Bağlantı 10: http://applexlogos.blogspot.com/2012/12/progettare-font-tipografici-con-bouwen.html, Erişim Tarihi: 18.05.2022
Bağlantı 11 https://design-milk.com/galapagos-game-a-typography-influenced-board-game-by-felix-salut, Erişim Tarihi: 07.10.2022
Bağlantı 12: https://www.felixsalut.com/Items/Galapagos-Game, Erişim Tarihi: 11.10.2022
Bağlantı 13: https://abcdinamo.com/typefaces/galapagos, Erişim Tarihi: 10.10.2022
Bağlantı 14: http://www.galapagos-app.com, Erişim Tarihi: 11.10.2022
Bağlantı 15: https://petitandsmall.com/editions-memo/, Erişim Tarihi:12.10.2022
Bağlantı 16: https://www.editions-memo.fr/livre/machine-a-lettres/, Erişim Tarihi: 13.10.2022
Bağlantı 17: http://typuzzle.co.uk/, Erişim Tarihi: 04.11.2022
Bağlantı 18: https://femme-type.com/geoshapes-typeface-workshop-georgia-burns/, Erişim Tarihi: 17.11.2022

EXAMINING THE RELATIONSHIP OF EXPERIMENT, PLAY AND DESIGN IN TYPOGRAPHY: TYPOGRAPHIC TOYS

Pembe AKTÜRK

Typography is an essential part of our lives; ıts meaning and sphere of influence expand with the development of technology, communication and perception styles. Typography is an art that includes technical and aesthetic arrangements regarding writing and its arrangement. Today, various experiments are carried out to capture diversity in typography, increase the typographic effect, surprise/impress/entertain the consumer, and these experiments serve as a guide for designers, academicians, students and interested parties working in the field of typography. This research examines the relationship between experimentation, design and play in the field of typography through examples selected within the scope of the study. Emphasizing that experimental designs made in the field of typography are similar to the concept of play, which is a form of creative action, it illuminates the subject through typographic examples inspired by plays or transformed into plays. The document review model, one of the qualitative research methods, was used in the research. As a result of the research, it was seen that the field of typography is a rich and potential field, and when the act of play and typography discipline are combined, creative, entertaining, educational plays and toys can emerge. It is thought that the typographic plays and toys examined within the scope of the research have a stimulating quality in terms of what can be produced in the field of typography and can be a source of inspiration for studies to be carried out in the field of typography.

Keywords: Typography, Experiment, Play, Design, Typographic toy