



Fine Arts
ISSN: 1308-7290
Article ID: D0276

Status : Research Article
Received: 07.11.2020
Accepted: 25.04.2021

Öznur Işır

Balıkesir University, oisir@live.com, Balıkesir-Turkey

DOI	http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2021.16.2.D0276
ORCID ID	0000-0002-7231-0329
Corresponding Author	Öznur Işır

TIPOGRAFİDE DENEYSEL TASARIM SÜRECİ

ÖZ

Deneysel tipografi çalışmaları öğrencileri özgürleştirici, yaratıcılıklarını tetikleyen, süreç odaklı projelerdir. Bu projelerden nasıl daha iyi faydalanılabileceğini anlamak ve tasarım eğitimde nasıl konumlandırılması gerektiğine dair öngörü edinmek adına deneysel tasarım süreçlerini çözümlenmek önemlidir. Bu doğrultuda Grafik Tasarım Bölümü son sınıf öğrencileri ile bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Açık uçlu görüşme formu ve öğrenci günlükleri veri setini oluşturmuştur. Ayrıca iç örnekleme ile seçilmiş altı öğrenci çalışması rubrik form ile analiz edilmiştir. Görüşme formundan elde edilen verilerin analizinde ise tematik yöntemden faydalanılmıştır. Bulguların sunumu öğrenci yanıtlarından doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Deneysel Tasarım, Yazı Tipi, Grafik Tasarım, Organik Tipografi

EXPERIMENTAL DESIGN PROCESS IN TYPOGRAPHY

ABSTRACT

Experimental typography studies are process-oriented projects that liberate students and trigger their creativity. It is important to analyze experimental design processes in order to understand how to better benefit from these projects and to gain insight into how they should be positioned in education. In this direction, a study was conducted with the senior students of the Graphic Design Department. Open-ended interview form and student diaries formed the data set. In addition, six student studies selected by internal sampling were analyzed with rubric form. The thematic method was used in the analysis of the data obtained from the interview form. The presentation of the findings was supported by direct quotations from student responses.

Keywords: Typography, Experimental Design, Font, Graphic Design, Organic Typography

How to Cite:

Işır, Ö., (2021). Tipografide Deneysel Tasarım Süreci. Fine Arts, 16(2):113-130, DOI: 10.12739/NWSA.2021.16.2.D0276.



1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Harfin metal kalıplarla dökülmeye başlamasından bugüne birçok denemeler yapılmış, bu denemeler daha sonraki dönemleri etkileyerek onların tasarım dilleri haline dönüşmüştür. Deneysel ya da geleneksel olana karşı çıkış olarak adlandırabileceğimiz deneysel tipografi, bilimsel kobay deneylerinin ötesinde, var olanın nasıl daha farklı, daha estetik olarak mesajını iletmesi gerektiğini inceler [7]. Erol Çitci'nin ifade ettiği gibi;

"Bu tür çalışmalarda devreye giren faktör deney değil; denemedir ya da başka bir ifade ile deneyimdir. Deneysel tipografi olarak adlandırılan işler değerlendirildiğinde görülecek olan şey de tam olarak budur. Sezgisele, araştırmaya ve rastlantıları değerlendirmeye dayanan tasarımlar, tipografide yaratıcı ve özgün formların keşfini sağlamaktadır. Deneysel üretim süreçleri tasarımcılara yeni ifade olanaklarıyla birlikte, görsel iletişim ve font tasarımcılarına yeni tipografik tasarım konseptleri yaratmada yeni stratejiler sunmaktadır [2]."

Bu sebeplerden de pek çok profesyonel tasarımcı ve tasarım ajansının bu alanda gerçekleştirdikleri projeler bulunmaktadır. Esra Özkurt, deneysel tipografinin uygulama alanlarını hareketli tipografi, tipografik illüstrasyon, 3D tipografi ve organik tipografi olarak dört kategori altında toplamıştır [7].

Bu araştırma kapsamında ele alınan organik tipografi: "Birleşimindeki öğelerin büyük ve belirgin bir bölümünü, el ile üretilmiş harflerin oluşturduğu ve amacının da izleyicide çeşitli duygular uyandırarak ilham vermek, böylece görsel iletişime yeni bakış açıları kazandırmak olan deneysel bir tipografi yaklaşımı ya da arayışı." olarak tanımlanabilir [5]. Deneysel tipografide "organik" yaşayan, canlı organizmalar anlamına gelen tıbbi ya da kimya ile ilgili bir tanımdan öte, mecazi olarak kullanılmış bir sıfattır. Organik tipografi, İngilizcede "hand made typography" olarak adlandırılmıştır. Türkçe karşılığı el ile yapılan, el ile üretilen tipografi anlamına gelmektedir. El ile üretilen harfler, organik formlara sahip tipografik yaklaşımlar, günümüzde fark yaratmakta ve diğer uygulamalardan sıyrılıp öne çıkmaktadır [7]. Bu inanışla Grafik Tasarım Bölümü son sınıf öğrencileri ile bir çalışma gerçekleştirilmiş, öğrencilerin seçtikleri metinleri ve kavramları o metnin özüne uygun yöntem ve malzemelerle bir organik tipografi ürününe dönüştürmeleri projenin konusunu oluşturmuştur. Proje sonunda ise ortaya çıkan çalışmalar içerisinden seçilenler Design Week Turkey paralel etkinlikleri kapsamında sergilenmiştir. Bu araştırma içerisindeki etkinlikler tüm sınıf ile gerçekleştirilmiştir ancak görüşme formunu yanıtlayan 17 öğrencinin yanıtları, sergi kapsamına alınan projelerden altı öğrencinin çalışmaları proje günlükleri ve çalışmaları araştırmanın veri setini oluşturmuştur.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Çalışma kapsamında aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır;

- Deneysel tipografi projelerinde öğrenciler tasarım sürecini nasıl gerçekleştirmektedir?
- Deneysel tasarım süreci dijital grafik tasarım ürün süreçlerinden hangi açılardan farklılaşmaktadır?
- Öğrencilerin sürece ilişkin görüşleri nelerdir?
- Deneysel tipografi projelerinin tasarım müfredatında yeri ne olmalıdır?

Yapılan literatür taramasında deneysel tipografinin tarihsel gelişimi, örnekleri ya da kategorileri ile ilgili çalışmalara



rastlanmakla birlikte deneysel tipografi çalışmalarının nasıl bir süreç içerisinde gerçekleştiğini inceleyen bir araştırmaya denk gelinmemiştir. Bu açıdan araştırmının alana katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

3. YÖNTEM (METHOD)

Doküman incelenmesine dayalı araştırmalarda, tüm doküman verisinin bir bütün olarak analize konu olması mümkün olmayabilir. Bu nedenle, çoğu zaman araştırmacılar, eldeki veri setinin içinde bir örneklem oluşturmaya çalışır [8]. Bu doğrultuda öğrenci günlükleri ve öğrenci ürünleri ile veri toplanmasında iç örneklemeden yararlanılmıştır. İç örnekleme belirleme aşamasında ise 'ölçüt örnekleme yöntemi'ne başvurulmuştur. "Bu örnekleme yöntemindeki temel anlayış önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır [8]." Bu ölçütleri araştırmacı belirleyebileceği gibi önceden oluşturulmuş ölçütler listesi de kullanılabilir. Bu araştırma kapsamında temel ölçütler araştırmacı tarafından belirlenmiştir. Bu ölçütler doğrultusunda belirlenen 6 odak öğrenciye araştırmacı tarafından kod isimler verilmiş ve araştırmının raporlaştırılmasında gerçek isimleri kullanılmamıştır. Öğrencilerin deneysel tasarım süreçlerini ve organik tipografi çalışmalarını değerlendirmek amacıyla da araştırmacı tarafından rubrik form hazırlanmıştır. Rubrik form; deneysellik, uygulama süreci, malzeme kullanımı, kavramsal çerçeve ve ürün olmak üzere beş kategoriden oluşmuştur. Bu kategoriler üzerinden; öğrencinin deneysel çalışma sürecinin ne kadar benimsediği, çalışmalarının ilerleyişini her hafta düzenli olarak gösterip proje günlükleri tutup tutmadığı, sonuç ürününün sergilenmeye hazır, bitmiş, düzgün ve temiz bir halde sunulma durumu, çalışmayla bağlantılı malzeme seçiminin ne kadar doğru yapıldığı, kullanılan malzemelerin kavramsal düşüncesi ne kadar desteklediği alanda uzman üç farklı araştırmacı tarafından notlandırılmıştır. Bunun yanında toplumsal araştırmalarda en çok kullanılan tekniklerden biri olan görüşme (mülakat) tekniğinden faydalanılmıştır. Teknik olarak niteliksel araştırma sınıfında olan görüşme, iletişim araştırmalarında yoğun olarak kullanılmaktadır. Tekniğin çıkış noktası, insanların ne düşündüğünü öğrenmek istiyorsan onlara sor ilkesidir [3]. Bu doğrultuda öğrencilerin deneysel tasarım sürecine ilişkin görüşlerinin öğrenilebilmesi adına Google forms üzerinden yapılandırılmış açık uçlu görüşme formu oluşturulmuş ve öğrenciler ile paylaşılmıştır. Elde edilen görüşme verileri tematik olarak analiz edilmiş ve görüşülenlerin yanıtlarından doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

4. BULGULAR ve YORUMLAR (FINDINGS AND DISCUSSIONS)

Veri setinin analizi sonucunda elde edilen bulgular "ortaya çıkan çalışmalara ilişkin bulgular", "deneysel tasarım sürecine ilişkin bulgular", "yaşanan problemlere ilişkin bulgular", ve "deneysel tipografi projelerinin tasarım eğitiminde yerine ilişkin bulgular" olmak üzere dört tema altında toplanmış ve sunulmuştur.

4.1. Ortaya Çıkan Çalışmalara İlişkin Bulgular (Findings Related Emerging Researchs)

4.1.1. Esra'nın Çalışması (Esra's Study)

Esra projesinin kavramsal çıkış noktasını proje günlüğünde şu sözlerle ifade etmiştir: "Konuyu öğrendikten sonra ilgi alanlarım ve sevdiğim konular üzerine kelime ya da cümle düşünmeye başladım. Replikler ve sözlerin olduğu bir sayfayı takip ederken o cümle dikkatimi çekti ve o cümleyi kullanmaya karar verdim: Sonsuzluk müzikte gizlidir."

- **Uygulama:** Esra bu cümleyi deneysel tipografi çalışması olarak uygulamaya geçtiğinde materyal olarak kağıtları tercih etmiştir. Cümledeki kavramları inceleyerek müziği anlatmak açısından sol anahtarı formu, sonsuzluğu anlatmak için de uçak figürü kullanmaya karar vermiştir. Uçaklar belli ölçüde (a5 ebatı) hazırlandıktan sonra uçuyormuşçasına sol anahtarı formunda dizilmiştir. Uçakların ölçüsüne uygun ebatta harfler ayarlanarak uçakların kuyruk kısımlarına yerleştirilmiştir. Esra bu şekilde sol anahtarı biçiminde dizilmiş uçaklara bakarken izleyicilerin uçakların üzerinde yer alan yazıyı fark etmeleri ile "gizlilik" kelimesini vurgulamayı amaçlamıştır. Renk konusunda siyah-beyaz renk seçimine karar vermiş, bu renkleri uçaklarda beyaz, uçak üzerinde yer alan yazılarda ise okunurluğu sağlamak için siyah olarak kullanmıştır. Projeye yönelik düşüncelerini günlüğe şu cümlelerle aktarmıştır:

"Bu projede düşünmek, çeşitlendirmek projenin hoşuma giden yönü oldu. İlk bulduğum fikir hoşuma giderken daha sonra daha iyisini bulabileceğimi fark ettim. Tasarımcı olarak eğitimimde farklı açılardan düşünme imkanı sağladı. Bir kavram ya da cümleyi basite indirip sanatsal açıdan nasıl aktarabilme konusunda düşünmemi sağlayarak, düşünce özgürlüğümü genişletmemde yardımcı oldu (Esra, Proje günlüğü)."

Esra çalışmasını görselleştirirken müzik kavramı için sol anahtarını tercih etmiştir. Bu seçim fazla doğrudan bir anlatımdır. Sonsuzluk için ise kağıt uçak kullanımı kavramın tam olarak karşılanması açısından araştırmacılar tarafından biraz düşük olarak notlandırılmıştır. Esra ise kendi çalışmasını şu sözlerle değerlendirmiştir;

"Deneysel tipografi konusunda ortaya güzel, uygun bir proje ve değişik bir çalışma ortaya koyduğumu düşünüyorum. Tasarımcı olarak eğitimimde farklı açılardan düşünme imkanı sağladı. Bir kavram ya da cümleyi basite indirip sanatsal açıdan nasıl aktarabilme konusunda düşünmemi sağlayarak, düşünce özgürlüğümü genişletmemde yardımcı oldu (Esra, Görüşme)"



Görsel 1. Proje aşamaları
(Image 1. Process of the project)



Görsel 2. Çalışmanın sergilenmiş hali
(Image 2. Photo from the exhibition)

4.1.2. Orhan'ın Çalışması (Orhan's Study)

Orhan bu çalışmasında "Creativity is a power (Yaratıcılık bir güçtür)" cümlesinden yola çıkmıştır. Bu cümleyi seçmesinin sebebi yaratıcılığın bir güç olduğuna inanması çünkü yaratıcı olan bir insanın elindeki basit materyallerle bile sanatsal bir çalışma yapabileceğini düşünmesidir. Bu konuyu anlatabilmek için seçtiği malzeme ise tahta ve vida olmuştur.

- **Uygulama:** Orhan bu çalışmayı gerçekleştirmek için yaklaşık 700-800 vida kullanmıştır. Daha sonra çalışmanın etkisini arttırmak için 'creativity is a' bölümünü gri ve koyu gri, 'power' kısmını kırmızı ve bordo olarak boyamıştır. Yaşadığı problemleri eline vida batması ve parmağının su toplaması olarak bildirmiştir. Bunlar haricinde: "En zorlandığım kısım kullandığım kırmızı boya kapatmadı ve üç kat boya yapmak zorunda kaldım. Ayriyeten vidaların boşluk kısmına giren boyalar beni çok zorladı." sözleri ile süreç esnasında karşılaştığı zorlukları ifade etmiştir. Bunlara karşın yaşadığı süreci "keyifli" olarak tanımlayan Orhan, yaptığı çalışmadan da memnun olduğunu günlüğünde belirtmiştir. Deneysel tasarım süreci ile ilgili düşüncelerini ise şu sözlerle aktarmıştır:

"Değişik materyallerle daha keyifli eğlenceli işler çıkartabileceğimi gördüm. Bu çalışma sayesinde deneysel tipografik materyalleri çalışmalarına entegre edebileceğimi gördüm. Yaratıcı tarafımı geliştirmek için geldiğim bu okulda sonunda yaratıcı bir şeyler yapmak beni mutlu ediyor (Orhan, Proje Günlüğü)."

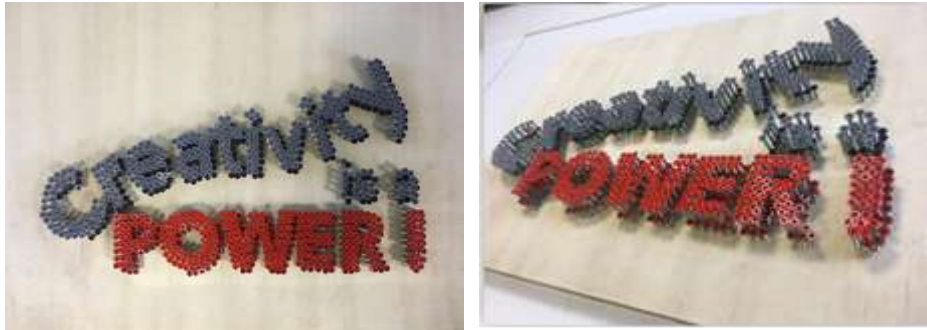
Orhan çalışmasında daha çok seçtiği cümlelerin "güç" kısmına odaklanmış ve bu kavramı ifade etmek için endüstriyel malzemelere yönelmiştir. Vidalamak veya çivi çakmak belli bir fiziksel güç gerektiren eylemlerdir. Orhan ise bu fiziksel gücü yaratıcı bir tipografi çalışmasını oluşturmak için kullanmıştır. Güç (power) kelimesini çalışmasında daha da vurgulamak için

kırmızı boya kullanarak öne çıkartmıştır. Bu açıdan çalışmanın kavram-malzeme uyumu yüksektir. Orhan kendi çalışmasını değerlendirirken daha sanatsal bir çalışma ortaya koyduğunu ifade etmiştir;

"Dördüncü senede sonunda tasarımsal bir şeyler yapmak beni mutlu etti. Tasarım, düşünmek, klişelerden çıkıp daha sanatsal bir materyal oluşturmak gerçekten güzel oldu. Eğitimimiz bu şekilde ilerleseydi eminim şu an olduğumuz yerden çok daha ileride olabilirdik (Orhan, Görüşme)."



Görsel 3. Proje aşamaları
(Image 3. Process of the project)



Görsel 4. Çalışmanın sergilenmiş hali
(Image 4. Photo from the exhibition)

4.1.3. Derya'nın Çalışması (Derya's Study)

Derya çalışmasının kavramsal altyapısını ve çalışmanın konusunu olan cümleyi seçişini şu sözlerle aktarmıştır: "Konuyu öğrendikten sonra sevdiğim ya da ilgimi çeken kitap sözlerini, film repliklerini gözden geçirdim öncelikle ve incelerken dikkatimi çeken film repliğini seçmeye karar verdim: "Herkes sadece beyaz olsaydı, beyazın bir değeri olmazdı. Herkes siyah olsaydı siyahın bir anlamı olmazdı. Oysaki beyazı en güzel gösteren siyah değil midir! Beni değerli yapan, benden olmayandır (Derya, Görüşme)." Derya çalışacağı cümleyi seçerken zorlanmadığını ancak bu cümleyi nasıl ifade edeceği, yapacağı çalışmanın bu cümleyi ve arkasındaki fikri destekleyip desteklemeyeceği konusunda sorgulamalar yaşadığını ifade etmiştir.

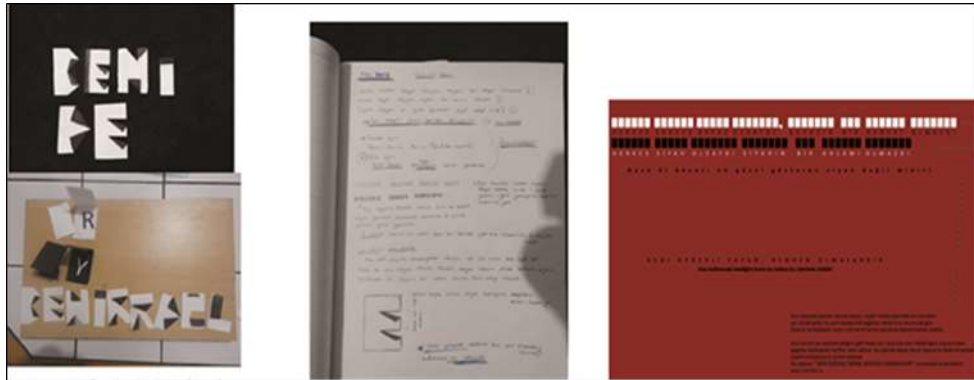
- **Uygulama:** Derya seçtiği bu repliği uygulamaya geçerken kavramı vurgulamak için zıtlıklar üzerinden ilerlemeyi düşünmüş ve önce malzemeler üzerinden (yumuşaklık-sertlik; pamuk, iğne, diken, kaktüs) daha sonrasında ise renkler üzerinden (siyah-beyaz) karşılaştırmalara gitmiştir. Sonuç olarak renk ayırımından giderek çözümlmeyi tercih etmiş ve malzeme olarak kağıt kullanmıştır. Çalışma üç sıralı bir ızgara olarak düzenlenmiştir. Düzenlemede aynı boyutta siyah ve beyaz

dikdörtgenler kullanılmıştır. İlk sıra beyaz dikdörtgenlerden dizilmiştir ve dikdörtgenleri kaldırdığımızda her dikdörtgene bir harf gelecek şekilde (siyah renkte) bir cümle oluşmaktadır; "Herkes sadece beyaz olsaydı, beyazın bir değeri olmazdı." İkinci sıra tam tersi şekilde siyah dikdörtgenlerden oluşmakta ve her bir kapak kaldırıldığında beyaz bir harf görülebilmektedir. Hepsi sırayla okunduğunda "Herkes siyah olsaydı siyahın bir anlamı olmazdı." cümlesi ortaya çıkmaktadır. Derya iki cümleyi dolaylı olarak göstermesinin sebebinin şu sözlerle ifade etmiştir: "Tek başlarına anlam kazanamadıklarını, tek başlarına değer kazanamadıklarını göstermekti (Derya, Proje Günlüğü). Beni değerli yapan, benden olmayandır cümlesi için yine aynı boyutta dikdörtgenler kullanılmış fakat bir tarafı siyah, diğer tarafı beyaz olan dikdörtgenler katlanarak harfler oluşturulmuştur. Bu uygulaması ile ilgili: "Çünkü hiçbir şeyin kendi başına bir anlamı, değeri yoktur. Ne tek başına beyazın, ne de tek başına siyahın. Siyah taraflarını içten dışa katlayarak beyaza siyahla bir değer katmış oldum (Derya, Proje günlüğü)." cümleleri ile çalışmasının kavramsal altyapısını açıklamıştır. Projesinin uygulama süreci ile ilgili olarak ise şu cümlelere yer vermiştir:

"Tasarımcı olarak eğitimimde özgür (kendimizi, fikrimizi, zihnimizi sınırlandırmadan) bir düşünme alanı sağladı. Bir cümle ya da kavramı her açıdan ele alıp (renk, düşünce, maddesel) nasıl ifade etmemiz gerektiği konusunda düşünmek, düşünce ufkumu genişletti ve bu konuda da ileriye dönük olarak eğitimimde bir fayda sağladı bu deneyim (Derya, Proje günlüğü)."

Derya seçtiği kavramı bir deneysel tipografi projesine dönüştürme açısından sınıfta en başarılı projelerden birine imza atmıştır. Seçtiği kavramın nasıl yansıtılabileceği ile ilgili sorgulama süreçleri projenin bitmiş halinin oldukça etkili olmasında rol oynamıştır. Ayrıca projenin etkileşimli olması ve izleyicileri harflerin kapaklarını kaldırmaya davet etmesi sergide oldukça ilgi görmesine sebep olmuştur. Derya vermiş olduğu toplumsal mesajın yanında deneysel tipografinin asıl işlevlerinden olan oyunbazlık ve dikkat çekicilik unsurlarını da taşıyan bir ürün ortaya koymuştur. Derya, kendi çalışması ile ilgili düşüncelerini ise şu şekilde paylaşmıştır:

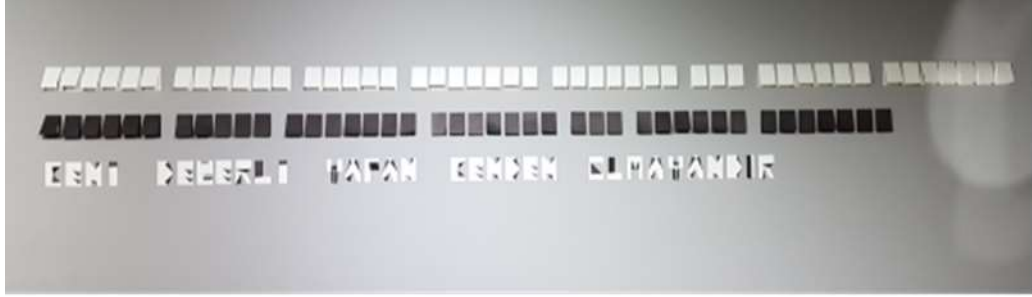
"Yaptığım çalışma hakkında deneysel tipografi konusunda ortaya güzel ve uygun bir proje çıkardığımı düşünüyorum. Bu proje hem deneme yanılma yaparak ortaya bir şey koymamı sağladı hem de tasarımda özgür düşünme, sınırlandırma olmaksızın ve özgür davranma alanı sağladığını düşünüyorum (Derya, Görüşme)."



Görsel 5. Proje aşamaları
(Image 5. Process of the project)



Görsel 6. Proje maketi
(Image 6. Model of the work)



Görsel 7. Çalışmanın sergilenmiş hali
(Image 7. Photo from the exhibition)

4.1.4. İsmail'in Çalışması (İsmail's Study)

İsmail çalışmasında küresel ısınma konusunu ele almayı tercih etmiştir. Çalışmasını video olarak gerçekleştirmeyi planlamış ve kullandığı materyalin proje ile bağlantılı olmasını istediğinden dolayı buz ve gıda boyası kullanmıştır.

- **Uygulama:** İsmail bir kalıp yardımı ile hazırladığı buzdan harfleri sprey boya ile siyaha boyadığı tepsi içerisine 'global warming (küresel ısınma)' kelimelerini oluşturacak şekilde dizmiştir. Buzların erime hızını görebilmek adına yaptığı birkaç denemeden sonra erime işlemini hızlandırmak adına fön makinesi kullanmıştır. Böylelikle normalde 1 saatten fazla süren erime işlemini yaklaşık 7-8 dakikaya düşürmeyi başarmıştır. Bu sayede 4-5 bin kare fotoğraf çekmek yerine toplamda 715 kare fotoğraf çekerek fotoğraflama işlemini tamamlamıştır. Daha sonra çekim sırasında oluşan hataları photoshop ile düzenlenmiş ve videolaştırma için Final Cut programını kullanarak projeyi sonlandırmıştır.

İsmail'in çalışmasını video olarak planlaması küresel ısınmanın buzullar üzerindeki yansımalarını etkili biçimde gösterebilmesi açısından doğru bir seçim olmuştur. Time Lapse kullanımı buzların hızla eriyip suya dönüşmesi etkisini vurgularken küresel ısınmanın da dünya üzerinde aynı etkiyi yaptığı mesajını izleyicilere iletmiştir. Siyah renk kullanılması buzların kolay algılanması için fon oluştururken bir yandan da çalışmaya karamsar bir etki de katmaktadır.



Görsel 8. Proje aşamaları
(Image 8. Process of the project)



Görsel 9. Çalışmanın sergilenmiş hali
(Image 9. Photo from the exhibition)

4.1.5. Nur'un Çalışması (Nur's Study)

"Kanaviçe etamin kasnak üzerinde yapılan çalışmalar Türk kültürünün ve el sanatlarının önemli değerlerindedir diye düşünüyorum fakat günümüzden geride kalıp, unutulmuş değerler olarak kaybolduklarına değinmek istedim (Nur, Proje Günlüğü)." sözleri ile Nur çalışmasının çıkış noktasını ifade etmiştir. Bu doğrultuda çalışmasını kanaviçe işleme olarak gerçekleştirmeye karar vermiştir.

- **Uygulama:** Nur kanaviçeye işlemek için "old fashioned", "forgetton" ve "dissappear" kelimelerini seçmiştir. Kelimeleri etamine işledikten sonra marangoza kestirerek hazırlattığı kare çerçevelere gererek zımbalamıştır. Nur'un çalışması geleneksel bir zanaat olan kanaviçeyi modern yazı fontları ile birleştirmesi açısından oldukça başarılıdır. Kanaviçe çalışmasını modernize ederek onu unutulmuş, kaybolan eski moda bir zanaat olmaktan çıkartmıştır. Ele aldığı konu ile malzeme seçimi ve teknik uygulama örtüşmektedir. Nur da yapılan görüşmede ortaya koyduğu çalışma hakkında: "Kendi ilgi alanıma girdiği için sevdim, ortaya çıkan çalışmadan memnunum (Nur, Görüşme)." ifadesini kullanmıştır.



Görsel 10. Çalışmanın sergilenmiş hali
(Image 10. Photo from the exhibition)

4.1.6. Salih'in Çalışması (Salih's Study)

Salih çalışmasının kavramsal çerçevesini çizerken ilk olarak izlediği bir belgeselden yola çıkmıştır. Bu projeyi yapmaya neden karar verdiğini proje günlüğünde şu sözlerle aktarmıştır: "Çevresel atık sorunları ve insanların doğaya verdiği zararlar küçük yaştan beri beni derinden etkilemiş ve üzmüştür. İzlediğimiz belgesel, videolarda gördüğümüz fotoğraflarda okyanuslar, denize atılan atıklar ve çöplerin doğal yaşamı kökünden etkilemekle kalmayıp doğa eko sistemini ciddi derecede etkilemesi sebebi ile farkındalık yaratmak, dikkat çekmek ve bu problemi herkese tekrar hatırlatmak amacı ile bu projeyi yapmaya karar verdim (Salih, Proje Günlüğü)."

- **Uygulama:** Salih proje için ana malzeme olarak pleksi tercih etmiştir. Lazer kesim makinesi ile 3 boyutlu harf üretme işlemi gerçekleştirilmiştir. Ardından belirlenen arka plan, baskıya yollanıp çıktı alındıktan sonra dekota malzemesine sıvanmıştır. Sonrasında 3 boyutlu hale getirilen harflerin içine daha önceden hazırlanan atık malzemeler yerleştirilmiştir. Sonrasında harfler arka planın sıvandığı dekota malzemesine yapıştırılmış ve ürün kurumaya bırakılmıştır. Salih'in çalışmasında ele aldığı konu ile ortaya koyduğu ürün birebir örtüşmektedir. Su kavramını yansıtmak için şeffaf pleksi tercihi aynı zamanda çalışmaya ironik bir yön de katmaktadır çünkü malzeme tamamen inorganik ve doğada çözünmesi çok uzun yıllar alan bir malzemedir. Harflerin atıkları hapsedmesi ile fonda temiz bir okyanus görüntüsü oluşmaktadır. Salih hem bir tasarımcının sahip olması gereken sosyal sorumluluk bilinci ile hareket etmiş hem de ortaya deneysel tipografi açısından başarılı bir proje ortaya koymuştur.



Görsel 11. Proje aşamaları
(Image 11. Process of the project)



Görsel 12. Çalışmanın sergilenmiş hali
(Image 12. Photo from the exhibition)

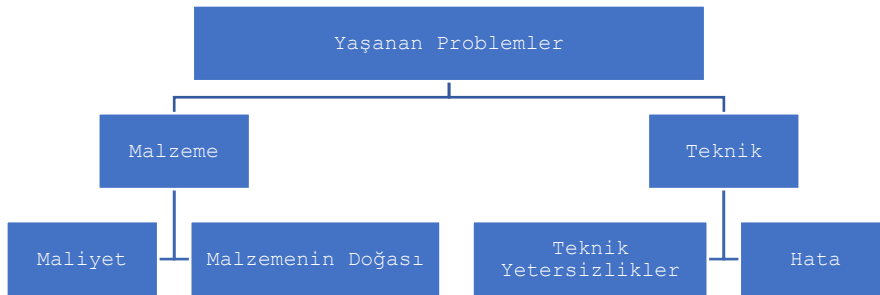
4.2. Yaşanan Problemlere İlişkin Bulgular (Findings Concerning Experienced Problems)

Yaşanan problemlere ilişkin bulgular; 'sorgulama sürecinde yaşanan zorluklar' ve 'uygulama sürecinde yaşanan zorluklar' olmak üzere iki başlık altında incelenmiştir. Sorgulama aşamasında öğrencilerin çoğunluğu herhangi bir sorun yaşamadıkları yanıtını vermişlerdir. Bir öğrenci çalışmasının "Herkesin daha önce gördüğü değil, farklı bir çalışma olmasını." istediğini ve bu farkı nasıl yaratabileceği ile ilgili bir sorgulama yaşadığını belirtmiştir. Bir öğrenci ise tasarım eğitimi süresince deneysel projelere yer verilmediği için sıkıntı yaşadığını şu sözleri ile ifade etmiştir:

"4 yıl boyunca böyle bir şeyle karşılaşmayı 4 yılın sonunda böyle bir proje ile karşılaşınca haliyle pek anlayamadım. Yaptığım işin kötü olduğunu hissediyorum (Onur, Görüşme)."

Öğrencilerin büyük çoğunluğu da benzer şekilde son sınıfta olmalarına karşın ilk defa bu tarz bir proje uyguladıklarını dile getirmişlerdir. Pek çok öğrenci bu durumu zihin açıcı bulurken, sadece üniversitede değil tüm hayatları boyunca ezberci bir öğrenim hayatı içerisinde olan öğrencilerin denemeler, sorgulamalar, değişiklikler yapmayı gerektiren ve birçok durumda sonucun tahmin edilemez olduğu deneysel bir üretim süreci ile karşılaştıklarında bocalamaları hatta direnç göstermeleri beklenebilir bir durumdur.

Diğer öğrencilerin belirttikleri problemler ise uygulama süreci ile ilişkili bulunmuştur. Uygulama sürecinde yaşanan problemler analiz edildiğinde 'malzeme' ve 'teknik' ile ilgili problemler olmak üzere sınıflandırılmıştır (Şekil 1). Malzeme kategorisi altında ise 'malzemenin maliyeti' ile 'malzemenin doğasından' kaynaklı problemler yaşandığı görülmüştür.



Şekil 1. Yaşanan problemler
(Figure 1. Problems experienced)

Öğrencilerin bir kısmı kullanmak istedikleri malzemeleri malzemenin maliyetinden dolayı kullanamadıklarını, bu yüzden sıkıntı



yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler ise okulun bu tarz projelerde kendilerine bütçe sağlaması gerektiğini düşündüklerini belirtmişlerdir. Katılımcının aşağıdaki ifadesi bu isteği belirtir niteliktedir;

"Bu tarz projeler yaparken eğer okuyor yani öğrenci isek, belirli bir bütçe olmasını isterdim okul tarafından ya da projeyi yönetenler tarafından sonuçta öğrenciyiz, kısıtlıyız bu konuda. O yüzden belli bir bütçe sağlanırsa eğer daha iyi bir teknik ve malzemeler olabilirdi. Belki de tasarım özgürlüğümüz konusunda daha farklı malzeme ve teknikler kullanıyor olabilirdik. Bu da özgür düşünce ve özgür tasarım fikrimizi kısıtlamazdı (Derya, Görüşme)."

Ancak yaratıcılığın her türlü malzemeye erişim ile alakalı olduğu şüphe götürür bir düşüncedir. Tam tersi malzeme, süre, yöntem sınırlamaları insanları alternatifler düşünmeye, çözümler üretmeye, muadiller bulmaya itmektedir. Bu şekilde ilk başta hiç düşünülmeyen malzemelerle çok daha farklı ve etkileyici sonuçlar elde edilebilir. Malzemenin doğasından kaynaklı problem yaşayan öğrenciler buz, toprak, lehim gibi kontrol edilmesi güç malzemelerle çalışmış ve istedikleri formu vermekte, sabit tutmakta ya da kalıcılıklarını sağlamakta sıkıntılarla karşılaştıklarını ifade etmişlerdir. Araştırmacı tarafından ise bu durum bir problem olarak görülmemektedir. Çünkü deneysel tipografide malzemenin doğasından kaynaklanan rastlantısallıkları keşfetmek ve bunları ortaya çıkarmak tam tersi sürecin önemli bir parçasıdır. Ancak malzemenin doğası ile ilgili sıkıntı yaşayan öğrencilerin bir kısmı çözüm yolu olarak kullandıkları malzemeyi değiştirerek çözüm ürettiklerini belirtmişlerdir. İsmail ise denemeler yaparak malzemeyi kontrol altına aldığını şu sözlerle anlatmıştır:

"Fon konusunda belirli sıkıntılar yaşadım bunun sebebi fonan kaynaklı değil de elimdeki teknik ekipman yetersizliğinden kaynaklı oldu çünkü istediğim açıdan çekim yapamadığımdan almak istediğim görüntü boyutlandırmasını optik olarak yapmam mümkün olmadı ve bundan kaynaklı fonda istemediğim yerler kadraja girmiş oldu. Ayrıca kullanmış olduğum malzemenin buz olması ve elimde tek kalıp olmasından dolayı riskli bir projeydi. Çünkü olmaması durumunda bir kez daha dondurup bir kez daha çekmek zorunda kalıyordum, bu sıkıntıları birkaç kez erime zamanını ve ısıyı uygulayacağım yönü deneyerek aştım ve bunun doğrultusunda hata payını sıfıra indirmek için elimden geleni yaptım (İsmail, Görüşme)."

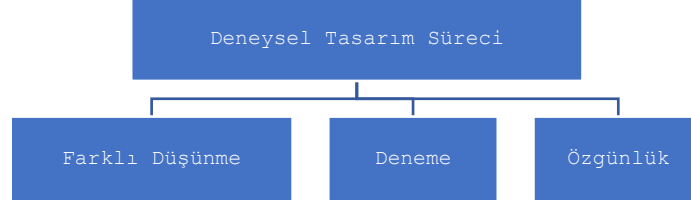
Görülmektedir ki öğrenciler bilgisayar üzerinden tasarım yapmaya çok alışkın oldukları için malzeme ve tekniğin getirdiği olasılıklara tamamen kapalıdır. Bunun sebeplerinden biri de tasarım programlarında bir tuşa bastığınızda hangi komutun gerçekleşeceğini kesin olmasıdır. Bu da öğrencilerde tasarladıkları sürecin dışına çıkan her şeyi "hata" olarak algılamalarına sebep olmaktadır. Uygulama aşamasında ise teknik ekipman yetersizliğinden kaynaklı problemler yaşayan bazı öğrenciler olmuştur. Öğrencinin yorumu bu sorunu açıklar niteliktedir:

"Seçtiğim malzeme ahşap olduğundan dolayı bunlara istediğim şekli vermek için otomatik kıl testereye ihtiyacım vardı fakat bunu hiçbir yerde bulamadığım için normal testereyle tehlikeli bir şekilde yaptım (Ezel, Görüşme)."

Bunlar haricinde yanlış ölçü almak gibi öğrencilerin kendi hata ve dikkatsizliklerinden kaynaklı ufak problemlerle karşılaşmıştır.

4.3. Deneysel Tasarım Sürecine İlişkin Bulgular (Findings Related to Experimental Design Process)

Öğrencilerin deneysel tasarım sürecine ilişkin görüşleri analiz edildiğinde 'farklı düşünme', 'deneme' ve 'esinlenme' olmak üzere üç kategoriye ulaşılmıştır (Şekil 2).



Şekil 2. Deneysel tasarım süreci
(Figure 2. Experimental design process)

8 öğrenci deneysel tasarım sürecinin kendilerine farklı bir bakış açısı kazandırdığını, onları farklı düşünmeye iterek yaratıcılıklarını tetiklediğini aşağıdaki cümlelerle ifade etmişlerdir;

"İnsanı düşünmeye ittiğini, yaratıcılığını ortaya çıkarmaya fayda sağladığını düşünüyorum (Nilay, Görüşme)."

"4. sınıftayım. Okulda beni düşündürebilen iki dersten biri oldu (Serdar, Görüşme)."

"Deneysel tasarım beynimizin içerisindeki 4. sınıfa kadar girilmesi yasaklanmış gibi olan odanın kapısını sonuna kadar açtı ve bu gerçekten çok eğlenceliydi (Orhan, Görüşme)."

"Farklı düşünme biçimleri geliştirmemizi sağladığı için olumlu bakıyorum (Ezel, Görüşme)."

"Süreç benim için çok olumluydu, bu tarz bir çalışma günlük yaşantımızda birçok fark etmediğimiz şeylerin farkına varmamızı sağladı (Onur, Görüşme)."

"Bir kavram ya da cümleyi basite indirip sanatsal açıdan nasıl aktarabilme konusunda düşünmemi sağlayarak, düşünce özgürlüğümü genişletmemde yardımcı oldu. Projelere ya da herhangi bir konuda geniş bir fikre sahip olmam ve derslere karşı istekli olmam konusunda büyük etkisi oldu (Esra, Görüşme)."

"Bir tasarımcının kendini geliştirmek açısından sürekli yeni şeyler denemesi yararına olacaktır. Tasarım dediğimiz şey sadece bilgisayar üzerinden yapılan çalışmalar olmamalıdır. Bu tarz çalışmalar tasarımcının ufkunu geliştirecek nitelikte olup yapacağı diğer tasarımlar için temel fikir basamakları oluşturabilir ve tasarımcı kendi tarzını bile keşfedebilir (Bengü, Görüşme)."

Dört öğrenci tasarım sürecinde planlananın dışına çıkmak durumunda kaldıklarını, deneme - yanılma sonucunda hem malzemenin hem de malzemenin kullanım şeklinin değiştiğine vurgu yapmışlardır;

"Deneysel tasarımda sorgulama deneme yanılma yaparak sonuçlara nasıl ulaşabileceğimi ya da yöntemimin ne kadar sağlıklı olduğunu görmemi sağladığını düşünüyorum. Genel olarak tasarımlarda belli başlı sınırlamalar yaşanıyor. Ama deneysel tasarım süreci ile özgürce düşünmeyi sağlayarak düşünce açısından iş yapma açısından farklılık yaşadığımı düşünüyorum (Esra, Görüşme)."

"İşe başlarken planlanan sürecin bazen dışına çıkmam gerekti. Malzemeyi kullanım şeklimin değiştiği de oldu, kullanılan malzemelerinde. Deneye deneye bir şeyleri değiştirdiğimi gördüm ve kesinlikle büyük keyif aldım (İsmail, Görüşme)."

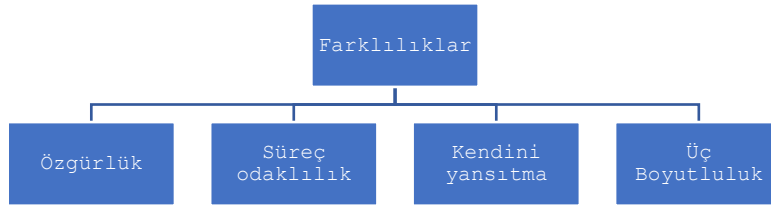
"Deneyerek-sorgulayarak-yanılarak doğru ve konusuna uygun bir sonuca ulaşmamı sağladığını düşünüyorum. Bir de tasarımda genel olarak sınırlandırılıyor ama deneysel tasarımda, tasarım konusunda sınırlandırılmadığımız için tasarım konusunda özgürlük kattığını düşünüyorum (Derya, Görüşme)."

"Deneysel tasarımda ilk kendimize soru sormamız gerekiyor sonra tahminler yürütmemiz gerekiyor ve değişken durumlar ne ise değerlendirmemiz gerekiyor. En sonda da kontrolleri yapıp malzemeleri alıp planı yapmamız gerekiyor (Gökhan, Görüşme)."

Bir öğrenci ise bu proje kapsamında gerçekleştirilen çalışmaların hiçbir yerden esinlenmeden tamamen kendi sorgulama, düşünme ve yaratma süreçlerinin sonucunda ortaya konulmuş çalışmalar olduğunu vurgulamışlardır;

"Hiçbir yerden esinlenmeden okul hayatım boyunca yaptığım sanırım tek çalışma. Öğrencilerin özellikle tasarım öğrenen öğrencilerin ödevleri internette çok örneği olmayan şeyler olmalı. Verilen proje konusunun internette örneği olsa dahi alıntılanmaya kimse cesaret edemedi diye düşünüyorum. O yüzden herkes kendi yapmak zorunda kaldı ve bir şeyler kattı (Serdar, Görüşme)."

Öğrencilere geçekleştirmiş oldukları bu deneysel tipografi projesinin şimdiye kadar yaptıkları tasarım çalışmalarından farklı bir yönü olup olmadığını, eğer farklılıklar varsa hangi açılardan daha farklı buldukları sorulduğunda bir katılımcı diğer çalışmalarda da sürekli deneme yanılma yaptığı için çok fark olmadığını söylemiş, on beş katılımcı ise eğitim hayatlarında yaptıkları diğer projelerden daha farklı bulduklarını ifade etmişlerdir. Bu cevaplar kodlandığında 'özgürlük', 'süreç odaklılık', 'kendini yansıtmaya' ve 'üç boyutluluk' kavramlarına ulaşılmıştır (Şekil 3).



Şekil 3. Farklılıklar
(Figure 3. Differences)

Dört öğrenci bu projenin kendilerinde yarattığı tasarım özgürlüğünü ve çalışmayı kendilerini memnun etmek için hazırladıklarından bahsetmişlerdir;

"Bence vardı. Çünkü tasarım yaparken bir şekilde sınırlandırıyoruz okulda hocalarımız tarafından iş hayatında da müşterinin isteğine göre sınırlandırılıyor. Deneysel tasarım da ise bir sınırlama yaşamadan tasarım özgürlüğü altında bir farklılık yaşadım (Derya, Görüşme)."

"Evet farklılık vardı. İş hayatında da olsun, okuldaki diğer dersler açısından olsun belli başlı sınırlamalar yaşıyoruz. Bu sebepten dolayı da deneysel tasarımda da özgür düşünce ve özgür materyallerle çalışma imkanım oldu (Esra, Görüşme)."

"Evet vardı. Normal tasarım süreçlerimde genelde bir müşteriyi memnun etmeye çalışırken deneysel tasarım sürecinde kendimi memnun etmeliydim (Onur, Görüşme)."

"Aklımıza gelebilecek herhangi bir madde ve nesneyle tasarım yapabiliyor olma özgürlüğünü sevdim (Nur, Görüşme)."



İki öğrenci ise tamamen kendilerine ait özgün çalışmalar üretmek için kendilerini çalışmalarını yoluyla ifade etme şansı bulduklarını dile getirmişlerdir;

"Genelde eskiz daha sonra dijital ortamda tasarım yaptığım için projeler gereği bu proje farklı geldi. Çünkü deneysel tasarım sürecinde ortaya tamamıyla kendimiz bir ürün çıkardık (Nilay, Görüşme)."

"Normal tasarım sürecinde sürekli istemsizce sanırım bilgi eksikliğinden kaynaklı olarak sürekli başka bir yerlerden esinleniyorum ve kendimi yansıttığımı hiç düşünmüyorum hatta kendimin farkında bile olduğumu düşünmüyorum. Bu sene aldığımız deneysel tasarım dersinde tamamen her şeyi kendim yaptığım ve hiç bir yerden esinlenmediğim için mutlu oldum açıkçası (Serdar, Görüşme)."

Dört öğrenci projenin sonuç değil süreç odaklı olduğunu aşağıdaki ifadeleri ile belirtmişlerdir;

"Hayal ettiğim esas fikir gerçeğe uyarlanırken elde olmayan sebeplerden dolayı değişikliğe uğramak zorunda kaldı. Bu her tasarım sürecinde yaşanan doğal bir durumdur. Benimkisi, elde edilmek istenen sonucun daha farklı şekilde sonuçlanması şeklinde kaynaklanan bir durumdur. Fakat elde etmek istediğim sonucun elde ettiğim sonuçtan daha iyi olmadığını anladığım günden beri farklılık yaşanmasının her zaman için iyi olduğunu düşünüyorum. Tasarım dediğimiz şey de zaten bu şekilde yol alır (Bengü, Görüşme)."

"Normal tasarım sürecinde bir akış şeması belirlenip ona göre ilerliyorsun pek sapma olmadığı için akışınız sorunsuz tamamlanıyor fakat deneysel tasarımda yapılan planlar çalışmaya başladığında sadece eskiz olarak kalıyor. İşin eğlenceli yanı da burası yaptığınız işlemler deneyerek bulunuyor ve doğrusunu yaptığınızda işte bu diyebiliyorsunuz. Yüzünüzde bir gülümseme oluşuyor işin sonunda (Orhan, Görüşme)."

"Sadece deneysel tasarım dersinde istediğimiz malzemeler fotoğraflar farklı materyaller kullanarak yaptığımız için aslında her tasarımın özü o yöntemlerle deneyerek yapmış gibi hissettim. Ama tabii ekran üzerinde yaptığım tasarımlarda bu tarz yöntemler izlemiyorum (Nur, Görüşme)."

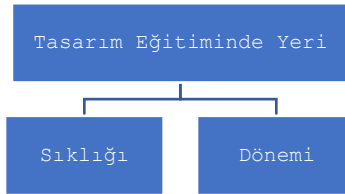
"Hayatımda ilk defa böyle bir proje gerçekleştirdim. Dolayısıyla gerçekleştireceğim bir sonraki adımı tahmin etmek zor oluyor. İster istemez her yolu denemek gerekiyor. Bazen olmaz dediğimiz şey bize çok iyi sonuçlar verebiliyor (Bengü, Görüşme)."

Özkan ise yapılan görüşmede gerçekleştirdiği çalışma üç boyutlu olduğu için mekan ve çevre tasarımına daha fazla dikkat etmesi gerektiğini ifade etmiştir. Grafik tasarım öğrencileri genellikle dijital ortamlarda çalıştıkları ve çalışmalarını da benzer şekilde sergiledikleri için üç boyut algılarının gelişimini destekleyecek projelerin tasarım eğitimine dahil edilmesi önemlidir. Öğrencilerin deneysel tipografi projesi süreci ve bu sürecin normal tasarım süreçleri ile olan farklılıklarıyla ilgili görüşleri analiz edildiğinde karşımıza çıkan kavramların ilki bu sürecin onları farklı düşünmeye sevk ettiğidir. Kalıpların ve alışılmışın dışına çıkarak malzemeye ve tekniklere yeni bir gözle bakmışlardır. Bu durum tasarım eğitiminde verilmesi gereken temel becerilerden birisidir. Öğrenci bu sayede tasarım problemlerine farklı çözüm önerileri getirebilir. Ayrıca bu farklı bakış açısı diğer tasarımcılardan ayrılarak kendi tasarım dilini bulmasını da sağlayabilir. Bu sayede internetten gördüğü çalışmalardan esinlenmeden kendi bakış açısını çalışmalarına yansıtabilir. Bu durum aslında tüm dünya genelinde bir problemdir. Tasarımda internet teknolojileri ile beraber esinlenme, hazır vektör,

font ve brush kullanımı çok fazla artmış, üslup ve dil ortadan kalkmaya başlamıştır. Öğrencilerin "ilk kez bir yerden esinlenmeden bir çalışma gerçekleştirdim" sözleri de bunu doğrular niteliktedir. Bilgisayar teknolojilerinin bir diğer getirisi ise tasarım süreçlerinin önemli adımları olan araştırma, sorgulama, eskiz yapma, özellikle de denemeler/deneyler yapma adımlarını öğrencilerin es geçmelerine neden olmasıdır. Böylece öğrenciler yaratıcılığı ortaya çıkartan süreçleri atlayarak doğrudan bilgisayar programı üzerinden tasarımı yapmaya başlamaktadırlar. Ancak Bruce Mau'nun da söylediği gibi: "Süreç sonuçtan daha önemlidir. Sonuç süreci yönlendirdiğinde, sadece daha önce bulunduğumuz yere gidebiliriz. Süreç sonucu yönlendirirse, nereye gittiğimizi bilemeyebiliriz, ancak orada olmak istediğimizi biliriz [4]. Bu projede, öğrencilerin ifadelerinden de görülebileceği üzere öğrenciler başkalarını memnun edecekleri sonuca odaklanmak yerine süreci deneyimlemiş, süreçle beraber dönüşmüş, kendilerini ifade edebilecekleri yaratıcı çalışmalar ortaya koyabilmişlerdir.

4.4. Deneysel Tipografinin Tasarım Eğitiminde Yerine İlişkin Bulgular (Findings Regarding the Place of Experimental Typography in Design Education)

Son olarak öğrencilere deneysel tipografi üzerine projelerin tasarım eğitiminde nasıl bir yeri olduğu sorulmuştur. Yanıtlayanların sadece bir tanesi bu konuda bilgi sahibi olmadığını yazmış, geri kalan katılımcıların tamamı bu konuda olumlu görüşlerde bulunmuşlardır. Katılımcıların görüşleri 'deneysel tasarım derslerinin tasarım eğitiminin hangi döneminde olması gerektiği' ve 'eğitimde ne kadar yer alması' gerektiği olmak üzere iki kategori altında toplanmıştır (Şekil 4).



Şekil 4. Deneysel projelerin tasarım eğitiminde yeri
(Figure 4. Experimental projects in design education)

8 öğrenci bu tarz projelerin tasarım eğitiminde daha çok yer alması gerektiğini düşündüklerini aşağıdaki sözlerle ifade etmişlerdir;

"Daha önce bu projeye benzer bir proje yapmadık bu tarz projelerin tasarım eğitiminde daha fazla yeri olmasını isterdim özgür bir düşünme alanı ve tasarım alanı sağlıyor bizlere (Derya, Görüşme)."

"Yaratıcı bir zeka istediği için bence daha fazla böyle uygulamalara yer verilmeli. Hem el becerimiz geliştiği için hem de proje yaratım sürecinde daha da odaklanmamız gerektiği için daha verimli bir çalışmanın ortaya çıktığını düşünüyorum (Ezel, Görüşme)."

"Eğitim dediğimiz şey tam anlamıyla böyle olmalı. Mac operatörü değil, tasarımcı olmak istiyorsak. Pc başında kare çizmek yerine tasarımı sokakta aramalıyız (Onur, Görüşme)."

"Deneysel tasarımların daha çok olması hayal gücümüzün duvarlarını iterek daha genişlemesine neden olacaktır. Büyük tasarım okullarının yaptıkları da bunlardır. Tasarım zekasının



gelişmesi bizi geliştirecek. Halk eğitim kurslarından çıkanlar da kartvizit yapabiliyorlar (Orhan, Görüşme)."

6 öğrenci ise soruyu tasarım eğitiminde deneysel tipografi dersinin dönemi açısından ele almıştır. Öğrencilerden beşi tasarım eğitiminin çok daha erken dönemlerinde yer alması gerektiğini düşündüklerini söylemişlerdir;

"Daha çok yer verilmesi ve ilk senelerde öğrencilere aktarılması gerektiğini düşünüyorum. Çünkü yaratıcılığı, düşünme şeklini geliştirdiğini düşünüyorum (Nilay, Görüşme)."

"Eğitimin başında alınması gerektiğini düşünüyorum (İlayda, Görüşme)."

"Bence temel yani üniversitenin ilk yılında gördüğümüz dersler arasında yer alsaydı idi ufkumuzu daha farklı bir yöne ve seviyeye çevirebilirdik (Nur, Görüşme)."

"Bu tarz işlerin okul başında olması gerekli. Burası bizim atölyemiz ve biz burada mümkün olduğunca yanlış yapıp, mümkün olduğunca denemeliyiz ki olası sektöre girişimizde sudan çıkmış balığa dönmeyelim (Orhan, Görüşme)."

"Tasarım eğitimindeki yeri ilk sınıflardan itibaren olmalı diye düşünüyorum. Çünkü öğrencilik hayatını dijital, yap-bitir işler yaparak geçiren güzel sanatlar fakültesi öğrencisinin ne yazık ki çok bir şey kazanamadığını düşünüyorum. Kesinlikle bu tarz projeler ve el emeğine dayalı projelerin yapılması gerektiğini düşünüyorum. Keşke 1 ve 2. sınıflarda böyle projeleri kapsayan derslerimiz olsaydı (İsmail, Görüşme)."

5. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS)

Öğrenciler bu tarz bir projelerle ilk kez karşılaştıklarında bazı dirençler gösterebilirler. Ancak deneysel tipografi projeleri doğaları gereği öğrencilerin malzemelere, tekniklere ve tasarım sürecine farklı yaklaşımlarını gerektirmektedir. Denemeler yapmak, süreçle beraber projeyi dönüştürmek, ortaya çıkan problemlere çözümler üretmek öğrencilerin tasarım süreçlerine bakış açılarını da dönüştürmektedir. Sonuç ürününe odaklanmak yerine tasarım sürecini deneyimlemek, süreci oyunlaştırmak, süreçten keyif almak ve süreçten öğrenmek öğrencileri özgürleştirmektedir. Bu özgürleşme, öğrencilerin yaratıcı yönlerini ortaya çıkartmakta böylece kendilerini ifade edebilecekleri özgün projeler ortaya koymalarını sağlamaktadır.

Seyit Mehmet Buçukoğlu'nun da ifade ettiği gibi; "Grafik tasarım eğitimi içinde deneysellik, her zaman yaratıcılığı tetiklemenin ötesine geçerek tasarımın şekillenmesini, gelişmesini ve öğrencilerin özgün işler ortaya çıkarabilmesini sağlayan önemli bir yapıya sahiptir [1]." Bu yüzden tasarım eğitiminde çok daha fazla yer bulmalıdır. Çünkü bu tarz projeler sadece tipografi açısından değil öğrencilerin genel olarak tasarıma ve tasarım süreçlerine bakış açılarını değiştirebilecek niteliktedir. Deneysel çalışmaların sadece son sınıfta seçmeli olarak değil, tasarım eğitiminin her kademesinde atölye derslerine entegre edilerek verilmesi öğrencilerin deneysel tipografi projelerinde elde ettikleri kazanımları diğer projelere de uygulayabilmeleri açısından oldukça önemlidir.

ÇIKAR ÇATIŞMASI (CONFLICT OF INTEREST)

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

FİNANSAL AÇIKLAMA (FINANCIAL DISCLOSURE)

Yazar bu çalışma için herhangi bir mali destek almadığını beyan etmiştir.



ETİK STANDARTLAR BEYANI (DECLARATION OF ETHICAL STANDARDS)

Bu makalenin yazarı, bu çalışmada kullanılan materyal ve yöntemlerin etik kurul izni ve/veya yasal-özel izin gerektirmediğini beyan eder.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

- [1] Buçukoğlu, S.M., (2020). Üniversitelerde grafik tasarım eğitimi ve öğrenme-öğretme süreci içinde "deneysel tipografi" dersi. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 573-586.
- [2] Çitci, E., (2018). Tipografi dersi için yeni bir uygulama önerisi; yıpranmış yazılardan yeni font tasarımı. 3. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı (ss:65-72). Ankara.
- [3] Geray, H., (2014). Toplumsal araştırmalarda nicel ve nitel yöntemlere giriş. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.
- [4] Mau, B., (1998). An incomplete manifesto for growth. Bruce Mau Studio Web Sitesi. <https://brucemaustudio.com/projects/an-incomplete-manifesto-for-growth/>. Erişim Tarihi: 11.8.2020.
- [5] Okur, Ç., (2003). Deneysel tipografinin görsel iletişime etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- [6] Özkurt, E., (2011). Grafik tasarımda deneysel tipografi ve uygulama alanları (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- [7] Yıldırım, A. ve Şimşek, H., (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.