

BOP3103
Bacheloroppgave
Høyskolen Kristiania

Prosessrapport



Typografi, objekt, dimensjon – et utforskende samspill

Vår 2020

«Denne bacheloroppgaven er gjennomført som en del av utdannelsen ved Høyskolen Kristiania. Høyskolen er ikke ansvarlig for oppgavens metoder, resultater, konklusjoner eller anbefalinger.»

BOP3103 BACHELOROPPGAVE
VÅR 2020
KANDIDATNR. 6102

BACHELOR I GRAFISK DESIGN
HØYSKOLEN KRISTIANIA

PROSJEKTET:
TYPOGRAFI, OBJEKT, DIMENSJON
– ET UTFORSKENDE SAMSPILL

Forord

Det var med en iver og nysgjerrighet for å gjøre et dypdykk i typografiens verden som ble utgangspunktet for bacheloroppgaven. Jeg var klar over at det var nå jeg virkelig hadde tiden – og muligheten. Gjennom oppgaven forsøker jeg å utforske og stille spørsmål til typografiens iakttagelse til fagfeltet pakningsdesign. Dette med et mål om å tilføre fagdisiplinen grafisk design nye tradisjoner og tankesett.

Jeg var forberedt på at prosjektet skulle sette min egen verden på hode. Ikke visste jeg at en pandemi (COVID-19) skulle sette hele verden i kriseberedskap. Det resulterte i enkelte utfordringer og endringer av prosjektets gjennomføring. Samtidig ble det en erfaring i å måtte omstille seg selv og oppgaven på.

Prosjektet har vært en tung teoretisk reise ned mellom bokpermene. Dette sammen med det givende i å kunne utforme bokstaver og skrift. Mine øyne har aldri vært så spisset på de optiske justeringene og visuelle endringene i bokstavformens oppbygning. Til tider av frustrasjon, men også en enorm entusiasme. Ja, bokstaver kan være flotte. Og jeg har med tiden fått en nær relasjon til min egen skriftfamilie.

Jeg vil rekke en spesiell takk til *Stefan Ellmer* som har bistått som veileder gjennom prosjektet. Takk for innspill, samtaler, diskusjoner og råd. Takk for at du har utfordret både meg og prosjektet. Det å kunne ha en skriftdesigner involvert i prosjektet har vært givende.

En takk til *Tina Tømmeraas Aasvestad* og *Fredrik Eive Refsli* for diskusjoner og veiledning om hvordan mine ambisjoner kunne komme til sin rett gjennom et bachelorprosjekt. En takk til studenter, kollegaer, venner og familie for støttende ord og engasjement ovenfor prosjektet.

God lesing!

Sammendrag

Typografi og pakningsdesign gjør seg begge gjellende som fagfelt innenfor grafisk design. Det var med dette utgangspunkt og spørsmål til deres relasjon, at grunnlaget for oppgaven ble til. Problemstillingen: *§ Hvordan kan man utforme en skriftfamilie spesielt for applisering på en tredimensjonal flate, der en ny dimensjon skapes?*, tar sikte på å videreutvikle dagens fagtradisjoner.

Oppgaven bygger på en sterk teoretisk tilnærming. Dette sammen med en ikke-kommersiell retning, men isteden via søken innenfor en kunstnerisk utforskningsprosess. I et samspill med skriftfamilien (designløsningen) består oppgaven også av betydning i denne prosessrapport som en del av løsningen. Følgelig av de teoretiske funn og et videre samspill på fagområdenes relasjon.

Rapporten består i første del av en innledning om prosjektet. Videre gir del to et teoretisk grunnlag for fagdisiplinene typografi og pakningsdesign. Det er i del tre at samspillet dem i mellom utforskes; teoretisk og analytisk. I det vi beveger oss inn i del fire utforskes disse funnene, og samspillet ut i en kunstnerisk og kreativ forskningsparallel. Der elementet av det taktile og fysiske objekt synliggjøres. Avslutningsvis i del frem presenteres konseptet, skriftfamilien og de teoretiske funn.

Skriftfamilien som et resultat av prosjektet frembringer relasjonen i skrift og objekt. Gjennom å hente egenskaper fra dets to DNA'er, knyttes relasjonen og bruken av hverandre tettere sammen. Der skriftfamilien spiller på egenskapene i det et objekt oppnår tredimensjonalitet. Et samspill dem imellom. Bacheloroppgaven er et startskudd for videre forskning, debatt og «kritisk» blick på dagens tradisjoner. Prosjektet *Typografi, objekt, dimensjon – et utforskende samspill*. En enhet gjennom typografi og pakningsdesign som fagfelt.

God fornøyelse!

Innholdsfortegnelse

Forord	3
Sammendrag	4
DEL 1 INNLEDNING	9
1.1 Problemstilling	10
1.2 Tema	10
1.3 Formål og hensikt	11
1.4 Avgrensning	11
1.5 Metode	12
1.6 Begrepsavklaring	12
DEL 2 FAGOMRÅDENE TYPOGRAFI & PAKNINGSDESIGN	15
2.1 Skriftens utvikling	16
2.2 Skriftkulturem	18
2.3 Krystallglasset	22
2.4 Emballasjens uttrykksform	23
2.5 Objektets rolle	24

DEL 3 SAMSPILLET I OBJEKT & SKRIFT	27
3.1 Flaten	28
3.2 Emballasje i dag	29
3.3 Visuell analyse	30
3.4 De geometriske rammene	31
3.5 Euklids Elementer	32
3.6 Over til dimensjonene	33
DEL 4 KREATIV PROSESS & UTFORSKNING	37
4.1 Analoge skisser og kalligrafi	38
4.2 Pakningsdesign over til objekt	38
4.3 Bokstav på kube	39
4.4 Splittelse og dimensjoner	40
4.5 Perspektivets brytning	41
4.6 Konsepter	43
4.7 Bokstavenes anatomi	44

DEL 5	KONSEPTET: TYPOGRAFI, OBJEKT, DIMENSJON	47
5.1	Konseptet	48
5.2	Et dynamisk grid-system	50
5.3	En variabel skriftfamilie	50
5.4	Attåt Type	51
5.5	Søken til referansepunktene	51
5.6	Farger	52
5.7	Konklusjon	53
DEL 6	REFERANSELISTE	57

DEL 1
INNLEDNING

—

1.1 Problemstilling

Oppgavens problemstilling har i hensikt å ikke avgrense de mulighetene som ligger i løsnings utfoldelse. Derav vektlegges ikke fagfeltene inn, og defineres istedet i et underspørsmål. Begrepet *tredimensjonal flate* åpner opp for de ulike mulighetene. Der begrep som *emballasje* og *pakningsdesign* er betinget med assosiasjoner av blant annet kommersiell betydning.

Problemstilling

§ Hvordan kan man utforme en skriftfamilie spesielt for applisering på en tredimensjonal flate, der en ny dimensjon skapes?

Underspørsmål

§ På hvilken måte kan relasjonen mellom fagfeltene pakningsdesign og typografi utforskes, forsterkes og stilles spørsmål til?

1.2 Tema

Prosjektet går inn i dybden på to sentrale områder innenfor fagdisiplinen grafisk design. En relasjon i møte med den typografiske form til objektets (tredimensjonale) form. Å utforske hvilke premisser som ligger til grunn i en tredimensjonal flate, samt i en typografisk tilnærming. Prosjektet og oppgaven legger vekt på en kunstnerisk tilnærming. Følgelig der det kommersielle og formidling av emballasjens innhold ikke står i fokus.

Typografi og skrift

Skriftfamilier kan overordnet kategoriseres på to ulike måter. For det første via type medium. Her deles det gjerne inn i print/analogt og digitalt. Et skille som viskes mer og mer ut i dag. Der digitale flater kan håndtere en rekke ulike fonter. For det andre type av skriftfamilie; antikva, grotesk, egyptienne mfl. Noen vil kanskje også trekke frem VERSALER, minuskler og KAPITÉLER som en typografisk inndeling. I disse kategoriseringene av typografi stiller jeg spørsmål til hvorfor det ikke eksisterer en kategori der pakning er den primære flate eller formål.

Pakningsdesign

Innenfor pakningsdesign som fagområdet snakker vi i dag om typografi på to ulike sett. For det første hvilke typografiske trender som er aktuelle og derav

gjør seg gjeldende som formgivning på emballasjen. For det andre typografi som element. Her som en av flere virkemidler for visuell kommunikasjon på emballasje. Farger, grafiske elementer og bilder, er noen av de andre virkemidlene typografien samhandler med. Gjennom prosjektet skal jeg utforske pakningdesign-kategorien i større grad som et objekt. I så måte dets form, flate og betydning.

1.3 Formål og hensikt

Prosjektets resultat vil kunne se på typografi i relasjon til pakningsdesign og objekt som en ny tradisjon innenfor fagfeltet. Hvordan skriftfamilier utvikles for denne type av medium. Der i større grad et tredimensjonalt objekt vil kunne skape egne tilpasninger for det typografiske fagområde. Resultatet vil vise en videreføring og utforskning av fagfeltet som ikke eller til liten grad er forsket på i dag.

Et ønske om å oppnå ett nytt syn og tankesett rundt typografi. Der typografi som element på en tredimensjonal flate får en ny tilnærming. Prosjektet vil ha stor faglig relevans. Derav ser jeg det som sentralt å kombinere et godt teoretisk grunnlag med det praktiske og utforskende. Hvordan man tilpasser bokstavtegn til et objekt som medium og flate.

1.4 Avgrensing

Resultatet av oppgaven vil være en font med eventuelt tilhørende typesnitt. Dette gjør at andre elementer i utforming av pakningsdesign utelukkes. I tydeligere grad avgrense til selve formen og flaten som emballasjen opererer med.

Prosjektet vil vektlegges med en kunstnerisk tilnærming. Ved å trekke ut den kommersielle delen av designformgivningen, kan en utforske kjernen av skrift og objekt. Der en kommersiell tankegang ville bli ledet frem av brukergruppen, konsum og annet. Der også en emballasje i butikk har en primær flate for eksponering, vil de andre sidene skyves noe vekk. I en kunstnerisk tilnærming legger jeg også en forståelse om å se hva som oppnås i skaperverket gjennom utprøving. Det fysiske, litterære og forskningsbaserte i relasjon til hverandre. En mer objektivt tilnærming og muligheten for å bryte dagens tankesett. Videre skape nye rammer.

1.5 Metode

Litteraturstudie der teoretisk grunnlag og forskning innenfor fagfeltene typografi og pakningsdesign kommer til syne. Videre historisk forankring og analyse av funn. I motsetning til en kommersiell designløsning bygger denne oppgaven på tung teoretisk forankring og undersøkelse. Der typografi og det tredimensjonale objekt settes i en sammenheng.

Kvalitative intervjuer skulle sammen med det teoretiske grunnlaget være en sentral metode for oppgaven. Som følge av Covid-19 som inntraff våren 2020 skapte det uro for den kreative bransjen. Permitteringer og en helt ny arbeidssituasjon for byråene/frilansere gjorde det vanskeligere å delta på intervju. Med situasjonen tatt i betraktning endret jeg til slutt de kvalitative intervjuene til; å innhente informasjon fra allerede eksisterende intervjuer i tidsskrifter og lignede. Med en NDS (Norsk senter for forskningsdata) søknad og intervjuguide som grunnlag hadde jeg informasjon om det jeg var ute etter. Derav kunne jeg gjøre målrettede søk.

Observasjon og analyse. Gjennom observasjoner av typografi, pakningsdesign og tredimensjonale flater som metode. Som følge av situasjonen (Covid-19) ble store deler av dette gjort via digitale flater. Analyser av den historiske utviklingen, emnebetoning og aspekter som gjør seg gjeldene.

Kunstnerisk utforskelse. I sammenheng med det teoretiske grunnlaget som metode, bygger store deler av oppgaven ut på fysisk kunstnerisk utforskelse eller øvelser. Der skrift, bokstaver og objekter samspiller med hverandre. Dette sammen med kreative idégenereringsmetoder.

1.6 Begrepsavklaring

Oppgaven tar bruk av enkelte begrep som vil være vesentlig å avklare. Spesielt i problemstillingen benyttes bevisste begrep for å oppnå korrekt avgrensning. For å ikke oppnå feilkommunikasjon eller usikkerhet i teksten går jeg her igjennom de sentrale begrepene. Spesielt innenfor tematikken objekt, dimensjoner og pakningsdesign er det viktig å tydeliggjøre hvilken skiller det er i begrepene. Sentralt står benevnelser som går inn på 2-dimensjonalitet og 3-dimensjonalitet.

Objekt

For å beskrive den tredimensjonale flate velger jeg å benytte begrepet *objekt*. Det gir definisjon av en tredimensjonal form. I denne betydning knytter det en større tilknytning til det geometriske. Emballasje i motsetning samhandler om å ha et innhold den beskytter.

Pakningsdesign

En fagdisiplin innenfor visuell kommunikasjon. Formgivning av emballasje i form av design, materialitet og konstruksjon. Også omtalt som emballasjedesign og packaging design. Visuell formgivning av det som omkranser eller pakker inn/beskytter et produkt.

Emballasje

Store Norske leksikon definerer det som «... den gjenstand eller det materiale et produkt er pakket inn i.» (Store norske leksikon 2018). I dette begrepet snakker man ikke om design og designprosessen. Kun den fysiske formen som inneholder et produkt.

Dimensjon

Begrepet inneholder i denne sammenheng to betydninger. For det første om målretningen i rommet, med de tre dimensjonene lengde, bredde og høyde. Som i større grad kan defineres som noe konkret. For det andre et nytt aspekt eller side ved en sak. Det å tilføre noe (Bokmålsordboka 2020). Med denne betydningen er dimensjon mer abstrakt, og kan inneholde ulike individuelle syn.

Flate

Et område. «En flate i geometrien kan litt forenklet beskrives som overflaten til et legeme, eller som en oppdeling av rommet i to deler.» (Store norske leksikon 2018). Her er relasjonen til noe todimensjonalt, til forskjell fra objekt som gjenspeiler det tredimensjonale.

DEL 2
FAGOMRÅDENE TYPOGRAFI
& PAKNINGSDSIGN

2.1 Skriften utvikling

Moxon sitert i Rannems bok *Typografi og skrift*:

«By a typographer, I do not mean a printer, as he is vulgarly accounted. By a typographer, I mean such a one, who by his own judgement, from solid, reasoning within himself, can either perform, or direct others to preform from the beginning to the end, all the handyworks and physical operations relating to typographie.» (2005, 11).

Utgangspunktet i Moxons utsagn, er et nyttig standpunkt i tilknytningen i å utforme typografi til objekt. Gjennom prosjektet ser jeg en hensikt i å lede bransjen i en ny retning av å håndtere typografi rundt en tredimensjonal flate. Eller ledes inn i et nytt tanke sett. Det er nettopp hvilke aspekter som gjør utformingen mellom disse parter, om til en enhet. I møtet med hverandre oppnås nye dimensjoner. Å kunne knytte de sammen på en tettere og ny måte. At typografi blir av en større betydning som virkemiddel på objektets form.

Bokstavenes historie består av en lang reise. Et enormt tidsrom via flerfoldige kontinenter og hendelser. I forkant av bokstavformene slik vi kjenner de i dag, var tegn den gjellende form. Visuelle tegn eller symboler. Ikke bokstavformer. Runer og hulemalerier kjenner vi igjen fra kulturarven som en del av dette. I den typografiske delen av litteraturstudien har jeg valgt å vektlegge historien fra idet bokstavenes form ble gjeldende. Primært det latinske alfabet. Innledningsvis vektlegges således noen sentrale poenger i utviklingen av skriftspråket. En reise fra tegn til skrift.

Kommunikasjon gjennom skriftspråket foregikk på en annen måte enn vi er kjent med i dag. Til en begynnelse eksistere det vi kaller *piktogrammer*. De illustrerte en gjenstand slik den så ut. Det er selve opphavet til alle tegn vi kjenner i dag, og finnes fortsatt igjen i enkelte kulturer. Som det kinesiske språk (Gärde 2010B, 18). I dag vil denne typen av tegn gjerne representere noe billedlig. Visuelle ikoner eller illustrasjoner av kommunikative budskap. Det er viktig å påpeke at til forskjell var dette det eneste visuelle språket på den tiden. I nyere tid har vi et mangfoldig register bestående av symboler, bokstaver, bilder og illustrasjoner. Gärde trekker så frem at i det menneskene hadde en forståelse av tegnene, gikk de over til å representere noe mer. En idé og ikke bare et objekt – et *idéogram*. En sirkel som stod for solen, kunne nå representere dag (2010B, 18–19).

Det var først i neste steg av utviklingen at man tilla en ny funksjon til tegnene, nemlig lyd (Gärde 2010B, 19). Aspektet med lyd tilknyttet form er nyttig i å se måten en skriftfamilie fungerer på. Gjennom utviklingen av skriftfamilien i oppgaven ser jeg det som essensielt å kunne se bokstavformer som tegn og som bokstaver med tilhørende lyd. I utviklingen av en skriftfamilie kan den bestå i et register av ulike funksjoner. Der den på et stadiet eller i enkelte punktstørrelser er leselig, mens i en forstørret utgave opptrer kun som visuelle grafiske former. Der aspektet med lyd ikke fremkommer som en assosiasjon til tegnet. Ulike dimensjoner i bruken av samme skrift. Dette aspektet ble tatt med videre i utviklingen av selve skriftfamilien.

Rannem snakker om at det var et enormt sprang fra bildespråket over til et alfabet. Alfabetet som skrift bygger på fonetisk representasjon. Ord og stavelser blir løst opp i enkeltlyder, der de hver får sin grafiske representasjon. Der de kan kombineres på alle mulige måter (2005, 17). Gjennom denne forståelsen kan man også bemerke seg den betydningen av bokstaver som enkeltindivider. Som et individ kan hver bokstav danne relasjon med andre, og videre som ord og uttrykksformer. Derav har en font behovet av å kunne visuelt passe godt sammen med alle glyfer. Det må ikke oppstå en ubalanse i det enkelte bokstavers møter hverandre. Der ingen visuell tilhørighet eksisterer. Rannem skriver så: «Det går en linje fra egyptiske hieroglyfer til det greske alfabetet, via semittiske og fønikiske skrifte tegn og -systemer.» (2005, 20). Det latinske alfabetet som prosjektet har fokus på, hadde sine røtter i det vestgreske alfabetet (Gärde 2010B, 44). Det blir som å kjenne til sine forfedre. Gjennom å ha kunnskap om røttene i bokstavenes utvikling og form, har man et grunnlag til å utvikle nye og egne skrifttyper. Gjennom dette er en større bevisstgjøring i å kunne bryte eller endre de normer og regler vi til vane følger.

De historiske skrittene har påført ulike visuelle bilder av skriftspråket. Fra runer, til egyptiske hieroglyfer og det latinske alfabet. Gärde påpeker at en utvikling mot forenkling og større tydelighet av bokstavene har vært gjeldene. Der estetiske årsaker også har veid inn. Dette sammen med at bokstavenes form har blitt påvirket av plasseringen i alfabetet, kalt *kontiguitetsprincippet*. Der E har påvirket F, og M påvirket N. I tillegg til at bokstaver med samme lyd har påvirket hverandre (2010B, 24). Det er interessant i hvordan disse prinsippene har påvirket ulike deler av alfabetet. Jeg vil si at vi gjenkjenner noe i bokstavenes likheter ubevisst i det vi leser en tekst. At vi i dag er opplært

til at eksempelvis en N har egenskaper og likheter med en M. Noe som derav gir raskere oppfatning av de ulike bokstavene og en god leseflyt. Teknikkens utvikling har også påvirket tegnenes utforming, som materialet de er ristet inn i, til hvilket objekt/materiale som ble benyttet (Gärde 2010b, 24). Dette skal vi gå nærmere inn på i neste del. Først vil jeg trekke inn en relasjon til nettopp teknikens virkemidler i pakningsdesign. Teknologiske prinsipper for visuell kommunikasjon med typografi som kjernen opererer på samme måte uavhengig av fagdisiplinen. Det er f.eks. ikke merkbart forskjell i bruken av typografi-prinsipper i bokdesign kontra pakningsdesign. Dette kan være grunnlag for at en skriftkategori for pakningsdesign ikke er så tydelig, siden teknologien har hatt lignende prinsipper. I motsetning har det digitale tydeligere egne prinsipper, derav en kategorisering av typografi for digitale medier.

2.2 Skriftkulturen, det latinske alfabetet

I boken *Bokstavene i historien* tar Øyvind Rannem oss gjennom den vesteuropeiske skrift- og bokstavkulturen. Han ser nærmere på bakgrunnen for utviklingen av bokstavene. Rannem påpeker at skriften og bokstavens historie hang sammen med samfunnslivet og det politiske. Spesielt tydelig er dette å se i Roma. Sett bort fra designere, er bokstaver og skrift for folk flest et hverdagslig brukselement. Et verktøy i kommunikasjon og forståelse oss mennesker i mellom. Der kunnskapen til opphavet rundt bokstavene er av liten grad. Grafiske designere derimot har en bredere nysgjerrighet og kunnskap om skrift og typografi. Selv poengterer Rannem at i Norge har ikke bokstavens historie vært fremtredende i kulturhistorien. Samtidig som norske designere heller ikke har vært opptatt av skriftens historie, til forskjell med kollegaer i andre land. (2017, 9). Ut i fra dette skjer det en utvikling i dag. Spesielt er teknologien et relevant poeng, som eksempelvis GlyphsApp. Noe jeg kommer nærmere inn på senere. Ved at designere begynner å utvikle skrift selv, vil mest sannsynlig interessen og søken etter skrifthistorien også bli betydelig større.

Videre står teknologien som et tydelig tegn på hvordan bokstavformer ble utformet og derav har påvirket utviklingen. Om innskriften på Pantheon (M•AGRIPPA•L•F•COS•TERTIVM•FECIT) trekker Rannem frem at detaljene i bokstavene har utspring i teknologien. (2017, 16–19). Verktøy som meisel, pensel, kull og blytyper, har alle gitt ulike forutsetninger gjennom historien. Der resultatet for bokstavens forpreges av verktøyet. For mange står



Pantheon i Roma.



Trajansøylen.

Trajansøylen som et historisk monument og en start på den typografiske utvikling. Rannem påpeker en teori om Trajansøylens bokstaver: Meiselteorien og at det var et resultat av verktøyet for å få en ren og nøyaktig avslutning som definerte den til grunnlinjen. Men med Trajansøylen opptrer disse seriffene i flere ulike varianter, så denne teorien blir vanskelig å forklare. Stemmer heller ikke overrens med ulikheten i strektykkelsen (2017, 40). Ulike teorier har blitt trukket frem i gjennom historien. Meiselteorien kan ikke forklare bokstavens form. På et senere tidspunkt finner man ut at bokstavene ikke ble hugget inn direkte. De ble malt opp for hånd på forhånd (av en ordinator), for senere å bli hugget inn av en annen håndverker (steinhugger). Derav ville håndens, armens og penselens bevegelse skape detaljene (2017, 41). Jeg vil her trekke dette frem i relasjon til dagens arbeidsmetodikk. Der vi i dag ikke har et fysisk verktøy å operere med. Like så er de digitale verktøyene som programvare og den fysiske datamaskin designernes nåværende verktøy. Videre benytter vi også i dag store deler penn og papir i skissering og annet. En stor kontrast er den fysiske påkjenningen som blant annet steinhuggere måtte kjenne på i forskjell til i dag. I tillegg har *signpainters* fått en oppblomstring og synlig rolle nå i dag. Å gå tilbake til selve håndverket. Rundt håndverkerens rolle og teknikkens utfordringer trekker Rannem inn: «Av og til ser vi at utleggingen av teksten har vært dårlig planlagt, og at bokstavstørrelsen må krympes, eller at mange ord må forkortes, mot slutten av innskriften.» (2017, 62). Tydelig interessant i refleksjon til i dag hvor designere kan få samme resultat gjentatte ganger. Uavhengig av format og plassering. Et opplag kan i dag produserer nøyaktig likt på et senere tidspunkt.

Penselen var et teknologisk framsteg som ble tatt i bruk rundt år 23 f.Kr. (Rannem 2017, 81). Videre kan vi trekke frem marmoren som et framsteg i den estetiske utformingen. Fra å tidligere arbeide i stein. Rannem trekker frem at: «Den kommer steinhuggeren og bokstavmaleren i møte gjennom sin evne til å gjengi detaljer. Det handler altså om møtepunktet/grensesnittet mellom materialet og håndverkeren og hans forlengede arm, vektøyet.» (2017, 89). Gjennom endringen kunne håndverkeren nå utforme skriften i en mer detaljert form. Videre står kristendommen sentralt for den Europeiske utviklingen innenfor skriftkulturen. Den skapte betydelige endringer. På begynnelsen av 300-tallet dreier det seg mer om penn, papyrus og pergament. Mindre om marmor og meisel (Rannem 2017, 111). En ny måte i tingliggjøringen av det skrevne ord. I motsetning til arkitektoniske byggverk med inskripsjoner, som fysisk måtte oppsøkes. Der papyrus kunne formidles til mottakeren i ulike settinger.

Rundt 800 skjedde det noe med skriveteknologien og bokfremstillingen. Det kan kalles en revolusjon. Skrift med over- og underlengde, karolingisk minuskel. Brukes ved et sett av fire hjelpelinjer (Rannem 2017, 160–171). Med denne teknologien eller utviklingen i måten å utforme skrift, fikk man et større repertoar for inndeling av tekst. Rannem skriver at:

«Karolingerne må også få æren av å ha vært først ute med en tydelig «hierarkisk» tekstpresentasjon, en visuell strukturering av teksten, ...» (2017, 175). Det er med dette vi kan se antydninger og likheter til hvordan vi blir eksponert for skrift i dag. Hvor våre øyne kan visuelt orientere seg i større tekstmengder. Der eksempelvis tittel og mengdetekst angir ulike visuelle signaler i hierarkisk oppbygning.



Johan Gutenbergs
42-linjede bibel.

På et senere tidspunkt fremkommer gotisk skrift. Noe som på mange måter kan være en mer gjenkjennelig del av vår historie for mange. Følgelig av kristendommen, gotisk arkitektur og de historiske delene av kulturarven. Gotisk skrift tok bruken av en bredere

penn, med en logikk i bruken av det latinske alfabetet og hver bokstav har en fastlagt form (Rannem 2017, 203–205). Den moderne boktrykkerkunsten i Europa bli oppfunnet av Johan Gutenberg. Blant de aller første trykte bøkene i Europa var hans bibel som kom i 1455 (Grimsgaard 2018, 502). En historisk skifte i den historiske utviklingen og teknologien. Med prosjektets tilknytning til objekter, så jeg en sterk tilknytning til blytypens form. En tredimensjonal form som videre utfører et todimensjonalt trykk. Om Gutenberg poengterer Frode Helland at: «Det var ikke først og fremst trykkepressen, men snarere den typografiske skriften, som var Gutenbergs revolusjonerende oppfinnelse. Skriftdesign er altså et dynamisk system bygget opp av statiske elementer. Kort sagt, masseproduksjon av skrift.» (Helland 2017).



*Blytyper,
boktrykkerkunsten.*

I likhet med teknologien var geometrien som virkemiddel sentral. Blant annet geometriske prinsipper i romerske capitalis. «Thomas Perkins fant at det er fire grunnleggende proporsjoner og geometriske figurer som går igjen: 1:1 (kvadrat), 1:2 (halvt kvadrat), $1:\sqrt{5}$ (1:2,2360) samt det gylne snitt (1:1,168).» (Rannem 2017, 45). Et utgangspunkt for glyfer som benyttes i utviklingen av skrift. Videre fremkommer en person i historien som helt sentral i tilknytning til oppgaven. Arkitekten Leon Battista Alberti utviklet i renessansen bokstaver som er spesielt utviklet for egne arkitektoniske formål. Inspirert av klassiske bokstaver (Rannem 2017, 231–233). Alberti bringer også geometrien inn i bokstavdesignet. Matematikken var i sterk utvikling på 1400-tallet, og Evklids bok *Elementene* ble gjenoppdaget (Rannem 2017, 234). Et meget sentral verk som ved stadighet blir nevnt i ulike sammenhenger. Jeg har her trukket dette verket frem i det teoretiske grunnlaget for objektets form. Noe som kan leses senere i oppgaven.

Som jeg poengterte innledningsvis i valget for denne oppgaven, kan det stilles spørsmål til hvorfor typografi ikke har utviklet seg i tilknytning til objekter på en annen måte en vi ser i dag. Typografien står som en sidestilt, selvstendig komponent. Noe som videre appliseres på emballasje i fagfeltet pakningsdesign. Dette sammen med andre visuelle virkemidler. Avslutningsvis i oppsummeringen av typografiens utvikling har jeg med et sentralt poeng fra Rannem om bokstavenes dimensjoner.

«Bokstavenes form har minst to dimensjoner: Den ene er det som gjør en A til en A i motsetning til en B osv. I språkteorien kalles dette et grafem. Den andre er det som skiller én A fra en annen A. Det går kanskje an å hevde at det første er bokstavens innholdsmessige dimensjon. Den andre dimensjonen er bokstavers konkrete fremtredelsesform, som kan ha uendelig mange varianter. I engelsk fagterminologi kalles dette en glyph, og som på norsk passende kunne kalles glyf.» (2017, 22).

Med grunnlag i det Rannem poengterer, er det til stadighet dimensjoner av ulik grad og tilhørighet som fremkommer. I denne sammenheng knyttes det til selve bokstavenes formgivning og representasjoner. Videre der det tredimensjonale i det fysiske objekt, eksempelvis blytyper angir en annen betydning av dimensjoner. De historiske perspektivene og endringene i bokstavformens uttrykk avhenger av en rekke faktorer. Politikk og samfunnslivet, men i prosjektets relasjon mer sentralt i den historiske utviklingen blant *verkøyet, materialene og teknikken/utøveren*.

2.3 Krystallglasset

Fra fagfeltet typografi til pakningsdesign, er *The crystal goblet* en egnet overgang. Et velkjent eksempel innenfor grafisk design er Beatrice Wardes *The crystal goblet*. Et scenario til designerens rolle. Der det stilles spørsmål til om designerens rolle skal være avgjørende for formgivningen eller om rollen skal være nøytral. Lars Høie omtaler eksemplet på denne måten:

«Her reagerte hun mot en ganske eklektisk og ekspressiv typografi, som etter hennes mening ikke gjorde den jobben den skulle gjøre. Hun mente at typografi heller skulle være som et krystallglass, det skal være krystallklart. Man skulle ikke se noe av designeren eller typografen, kun innholdet fra forfatteren.» (Grimsgaard 2017A).

I denne oppgavens perspektiv kan utforskning av et typografisk kategori for objekter knyttes i relasjonen til Wardes eksempel. Der bokstaver og skrift appliseres på et objekt ikke skal utnytte flatens former, men være nøytral og formidle emballasjens innhold. Jeg mener at typografi har en annen rolle på en emballasje, enn eksempelvis en bok eller plakat. Der grunnlaget har en tredimensjonal utforming som bør imøtekommes.

Som motpol nevner Høie David Carson, Wolfgang Weingart, og mesteparten av CalArts og Cranbrook-skolen. Tanken om å lage noe helt gjennomsluktig, å være objektiv i bruken av form og språk, er tydelig ideologisk (Grimsgaard 2017A). Det lar seg vanskelig gjøre å være objektiv i en designprosess. At du som designer ikke skal synes, men bare innholdet. Vil påpeke at det fremstår enklere ved ombrekking av en roman, der mottakeren kun vil ha tekstens innhold. I motsetning til den visuelle krigen blant pakningsdesign. Abrose og Harris omtaler designerens rolle slik: «Is it our role as designers to add to a design or to be merely neutral messengers of it?» (2011, 13).

Krystallglass-metaforen er interessant i forhold til pakningsdesign som fagfelt. På hvilken måte det objektive vil fremstå. Skal typografi formgis eller plasseres på objektet helt objektivt, vil jeg tenke at man måtte sette en emballasje foran og kaste bokstavene på. Der de lander, skal de plasseres. Her vil nok Wardes være uenig, siden dette vil gi sterke signaler på design og uttrykksform.

2.4 Emballasjens uttrykksform

Daglig blir vi møtt med ulike emballasjer og pakningsdesign. Det være seg, i kjøleskapet, i butikken eller via reklame. Denne mengden av produkter består av ulike sosiale koder i kommunikasjon med forbruker. Karin Wagner beskriver pakningsdesign gjennom: «It is an area that offers rich material for studying how signs and codes are transformed and generate new meanings.» (2015, 193). Wagner har valgt å se på dette gjennom å studere matemballasjer. I visuell formgivning benyttes ulike elementer som virkemidler forent i en visuell komposisjon. Følgelig er også dette gjeldene innenfor pakningdesign. Wagner kategoriserer de ulike delene i pakningsdesign gjennom *farger, tekst, typografi, bilder* og avslutningsvis *symboler og ikoner* (2015, 198–200). Alle som visuelle verktøy i kommunikasjonen med forbruker. Oppmerksomheten til produktene i butikkhyllene skal etterstrebes. Bokstaver og skrift fremkommer som to av

de fem delene Wagner poengterer. Creusen & Schoormans (2005) referert i (Husic-Mehmedovic et al. 2017, egen oversettelse) viser at: «Produkter og pakningsdesign spiller sentrale funksjoner som oppmerksomhet, kategorisering og formidling av estetisk, symbolsk og funksjonell informasjon.» Typografiens samspill til emballasjen spiller en sentral rolle.

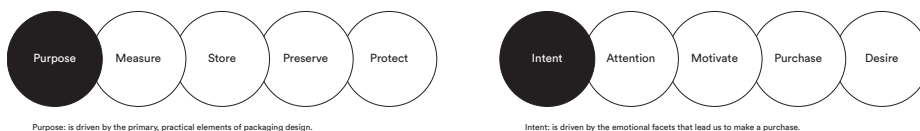
Typografien som virkemiddel for formidlingen av helt sentral informasjon. Fra ingredienser og annen produktinformasjon, til merkevare og produktnavn. Det typografiske kan gjenspeiles i ulike hierarkiske nivåer. «Typography on packages ranges from the most decorative to the most mundane. At one end of the continuum there are elaborate typefaces, such as the Coca-Cola logotype, [...], and at the other end there is mandatory information, such as lists of ingredients and nutritional facts.» (Wagner 2015, 299). Prosjektet har i første ledd størst nytte i å utvikle en display-font. Der det ikke tas hensyn til produktinformasjon og annet. Som oppgaven spesifiserer, er en kunstnerisk tilnærming fordelaktig. Der tekstinholdet sidestilles, men må allikevel gjenspeiles i designprosessen. Følgelig av at skriftfamilien skal kunne benyttes for tekstinhold, ord og uttrykk.

Kampen i butikkhyllene kan gjerne omtales som en visuell krig. Wagner skriver: «The limited space of the food package leads to a competition where different types of messages try to claim territory from each other.» (2015, 217). *Shelf impact* eller *hylletrykk* er et begrep innenfor pakningsdesign som beskriver nettopp dette. En kamp om å fange oppmerksomheten, skape kjøpsmønstre og forstå kundenes ønsker og behov. Som beskrevet har pakningsdesign gjerne begrenset plass for den visuelle formgivningen. Der det sentrale innhold må visualiseres på en avgrenset flate. Uansett får det meg til å stille spørsmål til hvorfor typografi ikke utnytter emballasjen mer som en tredimensjonal flate. Der det i dag i stor grad styres av kjøpsmønstre, normer og regler.

2.5 Objektets rolle

Fagfeltet pakningsdesign gjengir en rekke deler av et objekt. Der deler som emballasje, konstruksjon, materialitet, produktets innhold, beskyttelse osv. er sentralt. Dette i kombinasjon med de visuelle virkemidlene i kommunikasjon med forbruker. Ambrose og Harris trekker frem to perspektiver fra pakningsdesign. For det først *Purpose*, også kalt *form* der emballasjens fysiske formål

for å beskytte og presentere produktet. For det andre *Intent*, også kalt *funksjonen*. Er opptatt av å fange et publikum (2011, 26).



Ambrose og Harris modell av begrepene Purpose og Intent (2011, 26. Egen visualisering).

Pakningsdesign består av visuell formgivning av emballasje. «Emballasjens viktigste oppgaver er å avgrense mengden av et produkt, beskytte produktet på dets vei fra pakkested til forbruker, og å gi informasjon om produktet, ...» (Store norske leksikon 2018). Produktinformasjon blir henholdsvis formidlet gjennom typografi, visuelle framstillinger, grafiske former og foto/illustrasjon. Som Sara Larsson understreker: «Alla förpackningar är så klart skapade för att skydda varan, men vi får inte glömma att färg och form är det snabbaste sättet att kommunicera, säger Sara.» Nettopp i denne sammenheng kan jeg også se viktigheten i å kunne ilegge en skriftfamilie visuelle former for kommunikasjon på objektet. Hvor formene kan være like sentrale som ordene og informasjonen som kommuniseres via typografien. Sara snakker videre om: «... ett snabbt sätt att stå ut i hyllan är att se unik ut redan i förpackningens form – men det valet kommer ofta med en högre kostnad. Men det finns mycket du kan göra med dekoren föra att sticka ut även om möjligheten inte finns att ta ett steg från standard.» (Buch 2019c, 64).

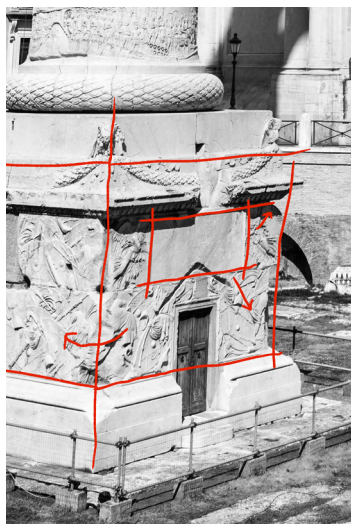
Med dette lagt i grunn spiller de grafiske elementene på emballasjen en vesentlig rolle. Spesielt der man ikke kan skille seg fra andre med en unik emballasje. Aspektet med en lite flate, gir begrensinger i typografi og tekst som virkemidler. Om å fange oppmerksomheten blant de ulike emballasjene. Det er videre rundt dette oppgaven utforsker hvorfor det ikke skapes skriftfamilier med utfoldelse på objekter tredimensjonale form. For oppnå dette samspillet, blir man nødt til å fjerne de kommersielle aspektene og studere elementene i sin rene form. Elementene via sitt opphav. Skriften og objektets form.

DEL 3
SAMSPILLET I OBJEKT
& SKRIFT

3.1 Flaten

Det teoretiske grunnlaget gjennom literaturstudien trakk frem noen sentrale aspekter innenfor typografien. Selv med politikk og samfunnsmessige hendelsene som sentrale poenger, vektlegges ikke det aspektet i den videre utforskning. På den andre siden fremkom tre sentrale enheter gjennom den historiske utviklingen: *verktøy*, *materiale*, og *teknikken/utøveren*. Med verktøy ser vi eksempler som: meisel, pensel og blytyper. Og der materiale være seg: stein, marmor, papyrus og papir. Videre er aspektet med teknikken/utøveren representert gjennom: steinhuggeren, kalligrafi og boktrykkerkunsten.

I en analyse av de historiske monumentene og avtrykkene kunne jeg konkludere med en fjerde enhet. En enhet som gjør seg gjeldene i gjennomføringen av de teknikker og verktøy som benyttes på arkitektoniske byggverk, til bøker og annet. I det steinhuggeren skaper bokstavenes form utfører hen dette i et materialet som stein. Steinen kan vi betrakte som et objekt. Det er her det er interessant å skyve teknikken, verktøyet og materialet litt vekk, for så videre se på skriftens plasseringer på objektene. Ved å analysere de historiske avbildninger og se bøkene, plakettene, husene, søylene og annet som *objekter*, fremkommer den fjerde instansen – *flaten*. Der bokstavenes formgivning i materialet forholder seg innenfor en gitt ramme. Skriftens plasseringer foregår i strikte systemer. Det fremkommer ingen utforskning i å bryte formen eller utnytte de unike aspekter ved tredimensjonale flater. Som i likhet med pakningsdesign fremkommer en side som den primære. En side rettet mot betrakteren.



Til venstre Gutenbergs 42-linjede bibel. Teksten opptrer på en begrenset flate.

Til høyre: Trajansøylen. Bokstavene blir plassert i et begrenset felt. Søylene som objekt benyttes ikke tekstmessig.

Videre er det sentralt å påpeke at teknologien har begrensinger. Det lar seg ikke like enkelt hugge bokstaver inn på hjørner av steinklosser. Selv med tidens framsteg, ser det ikke ut til at disse gitte rammene bryter voldsomt. Som ved Gutenbergs bibel. I neste ledd er det her arkitekten Leon Battista Alberti (omtalt tidligere) som nettopp tilfører en helt ny tenkemåte. Bryter normene Alberti forener typografi og arkitektoniske verk som en enhet. Å kunne spille på hverandres egenskaper og samspill. Og gi egenskaper som gir fordeler for bokstavenes form i det de plasseres på arkitektoniske verk. Gjennom hans tilnærming til utvikling av bokstavenes form, er det i sterk inspirasjon til å utvikle en skriftfamilie i dette prosjektet.



Albertis San Sepolcro monument.

Foto: Sailko. Gjengitt med linsens om lov til å dele.

3.2 Emballasje i dag

Det er nettopp med den fjerde instansen *flaten*, at det også er viktig å påpeke at pakningsdesign bryter i enkelte tilfeller. En analyse av typografiens rolle på pakningsdesign, viser noen aspekter som er vært seg å merke. Overordnet er det flatens begrensinger i og bruken av emballasjens front som er gjeldende. Det kan fremstå i noe grad som en todimensjonal måte å arbeide på. Selv om man arbeider med tredimensjonale objekter, arbeider man på en måte todimensjonalt.

Analysen trakk frem to aspekter som bryter flatens ramme. For det første; kjente og etablerte merkevarer. Merkevarer som har bygget seg opp kjennskap

og relasjon med konsumenten. Derav kan de utforske emballasjens form i større grad. Den velkjente brusmerkevaren *Coca-Cola* er så godt etablert at de kan bryte flaten. I formgivningen av brukboksen plasserer de eksempelvis ordbilde Coca-Cola rundt hele boksen. Kun deler av merkevaren synes i betrakterens første syn. Med dette gjenspeiles også balansegangen i det skrift fremstår som grafiske former, kontra leselige bokstaver og ord.

For det andre brytes typografi i det bokstaver går over til å representere som nevnt, grafiske former. Der også teksten allikevel forstås eller leses selv om enkelte bokstaver bryter rundt hjørnet på emballasjen. Det er gjerne her at konseptet for pakningsdesignet baserer seg på byggeklosser, hvor en kan sette ulike sider av emballasjen sammen for å oppnå ordbilde samlet. En balanse mellom former og bokstaver.

3.3 Visuell analyse

En enorm mengde av visuelle uttrykk og publiseringer kommer daglig til syne. Spesielt via digitale medier. Design og utforming av skriftfamilier har ikke vært noe alle designere holder på med. Det har vært forbehold til skriftdesignere. De er fremdeles de med kjernen av typografi og fagkunnskapen. Til forskjell fra tidligere har skriftdesign åpnet seg opp for flere, via teknologien. CAP&-Design skriver om typografi: «Just nu är det hyperpopulärt och i et skede där teknologien har hunnit ifatt hur enkelt det är att skapa typografi. Det har legat lite efter bildskapandet, det har tagit väldigt lång tid för typografin att komma ikapp den digitala eran.» (Buch 2019B, 49–50). Det er nettopp her programvare som GlyphsApp tilgjengeliggjør skriftdesign for flere folk, spesielt designere.

Gjennom en visuell research og analyse av pakningsdesign og typografi, fremkommer noen paralleller som er av betydning. Viktig å påpeke at større deler av denne analysen skulle baseres på fysiske observasjoner. Være seg i butikk, i bymiljøet osv. Som følge av Covid-19, ble den basert på digitale funn. *Instagram* ble i stor grad benyttet. En plattform hvor deling av eksperimentelle visuelle verk fremkommer. En lavere terskel for å publisere, samt vise deler av designprosessen. Dette sammen med research/observasjoner av designløsninger fra etablerte byråer og skriftdesignere.

Det er tydelig at animasjon av skriftfamilier og bokstavformer er fremtredende. *Kinetic typography*, som er animasjonsteknikk som forflytter tekst på ulike måter. Videre ser man felles trekk i å visualisere glyfer som tredimensjonale objekter. Emballasje som form er et fysisk materiale hvor denne dimensjon av teknologi ikke vil forekomme. Prosessen viser allikevel til at elementer, og måte å tenke på er sentralt for videre arbeid. Når det kommer til bokstavformer som tredimensjonale objekter, er det en tilnærming som opptrer feil i dette prosjekt. Dimensjonen må oppnås i møtet med objektet. Ved tredimensjonale bokstaver, ville skriftfamilien alene signalisere objekter.

Videre viser de visuelle analysene at skriftfamilier gjerne består av flere glyfer av samme bokstav. Noe som gjenspeiler en dynamikk i bruken av skriftfamilien. I tillegg fremkommer bruken av tredimensjonalitet i den visuelle formgivning. Allikevel opererer bokstavformene til sjeldenhet dirkete på hjørner og brytningpunktene på objektene.

Som forbilder i videre prosess fremkommer et par eksempler som er verdt å nevne. Designbyrået *Kontrapunkt* i København har utviklet en variabel skriftfamilie, *Goertek*. En skriftfamilie som reagerer på omgivelsene rundt oss. Bevegelige bokstaver i reaksjon med lyd.

Les mer om prosjektet på: www.kontrapunkt.com/work/goertek.

Designbyrået *Studio Dumbar* i Rotterdam arbeider med typografi med en animert, digital tilnærming. Deres måte å tilnærme seg typografi på, er spesielt relevant gjennom dette prosjektet. Gjennom prosjektet *Design in motion festival* utviklet de bokstaver som forflytter seg i høyde og bredde innenfor formatet. Og endring i grunnstrek og hårstrek er dynamisk. En variabel typografi

Se prosjektet på: studiodumbar.com/work/demo

3.4 De geometriske rammene

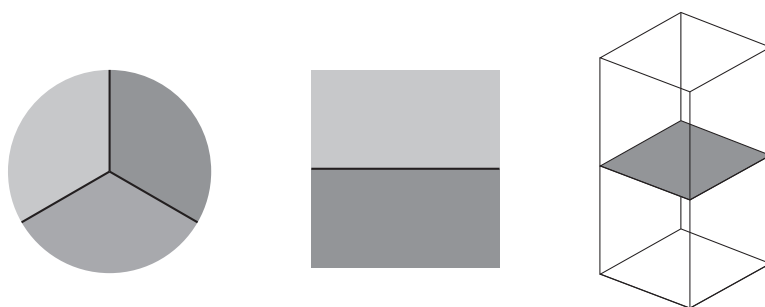
Gärde snakker om: «De tre formerna triangeln, kvadraten och cirkeln representerar de riktningar i vilka ett objekt kan förflytta sig på en plan yta. Diagonala, raka och cirkulära rörelser är grundstenarna i alla olika sätt att uttrycka form.» (2010A, 30). Ved å gå i dybden, essensen og selve oppbyggingen av skrift og objekter, finner vi de geometriske grunnformer. Det er med dette som utgangspunkt en kan se likheter i de to fagfeltene. Et område som

derav vil kunne knytte relasjonen nærmere hverandre. Bruno Munari belyser i boka *Square, circle, triangle* de tre grunnformer og deres representasjon. Disse former gjentar seg i oppbygning og visualisering i alt fra arkitektur, Leonardo da Vinci, i naturen, bokstavenes oppbygning, til veiskilt. Eller som sirkler i de olympiske ringer (Munari, 2015).

3.5 Euklids Elementer

Det er i kjernen grunnform av sirkel, triangel og kvadrat at det er hensiktsmessig å gå inn i den matematiske tilnærmingen på de geometriske former. I kjernen av skrift og objekter. Derav videre skape samspille som knytter de nærere hverandre. Objekter beskrives gjennom matematiske utregninger og funksjon. Det historiske verket *The Elements* av matematikeren Euclid stod for en forandring på synet om geometrien. Hvordan streker og linjer forholder seg til hverandre og oppbygningen av ulike geometriske former. Boka blir nevnt i en rekke ulike sammenhenger og fagfelt, også blant designere.

Helt i starten av et design, en bokstav, en emballasje – starter det helle med et punkt. Et *punkt* er det som har en posisjon, og ikke en størrelsesorden. Uten bredde, lengde og tykkelse. En linje er lengde uten bredde» (Byrne 1847, XIII–XIV). I relevans til design av bokstavformene viser dette seg også av interesse i det deler av bokstavformen forsvinner i et punkt, samt starter i et punkt.



Modeller fra The elements of Euclid. Fra venstre et punkt, sentret i midt. Videre hvordan en linje dannes, uten en ny dimensjon kun en horisontal linje. Bilde til høyre viser tredimensjonale objekters møte. Og det er først her at det oppstår en todimensjoelle flate (Byrne 1847, XIII–XIV, egen visualisering)

Videre beskriver Euclid en *overflate* i det som har lengde og bredde, uten tykkelse. En tredimensjonal form med tre dimensjoner – lengde, bredde, tykkelse. I det den møter en lik form oppstår en todimensjonal flate i mellom, bestående av lengde og bredde (Byrne 1847, xiv). Interessant i definisjonen av at en tredimensjonal form møter en annen tredimensjonal form, oppstår først en todimensjonal flate. På denne måten knyttes relasjonen typografi og objekt virkelig nært.

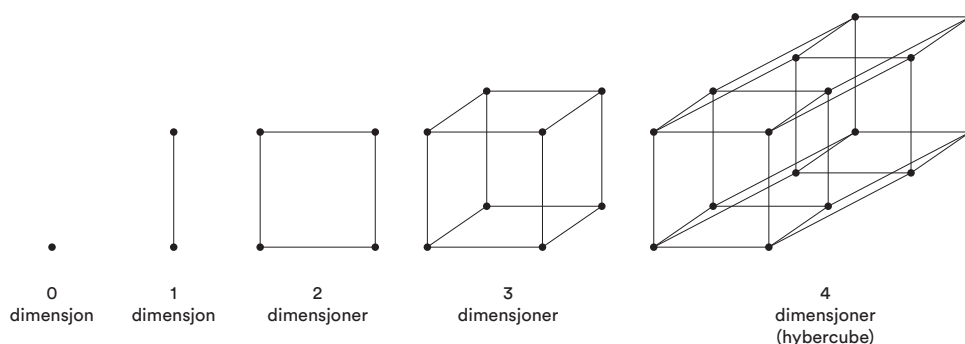
Med et utgangspunkt om et punkt, er startpunktet for både bokstavens oppbygning og objektets form. Der bokstavens form i de fleste scenarioer stopper opp i linjer og todimensjonal form. Videre er det sentrale for objekter og emballasje møte i det tredimensjonale, og tilknytte det til den todimensjonale bokstav. Euclids teorier grunner i selve oppbygningen av de ulike designdisiplinene. Fra hans teorier og geometriske former, er oppbygningen av ulike dimensjoner et felt å studere. Gjennom å kunne skape en relasjon i det todimensjonale (skrift) og tredimensjonale (objekt), derav å definere det som ligger i ulikhetene.

3.6 Over til dimensjonene

Gjennom en matematisk forståelse av oppbygning i det geometriske fra Euclid, er det som sagt hensiktsmessig å gå inn i de ulike dimensjoner. Dimensjoner kan omtales fra 3, til 4, til 5 osv. I prosjektets sammenheng er det av interesse å se dimensjonene fra ingenting og over til det tredimensjonale.

Rosenthal og Zaidan forklarer 0-dimensjonsom som et punkt, 1-dimensjon som et linjestykke, som utvides til en 2-dimensjonal rute, og igjen utvides til 3-dimensjonal form. Av den grunn at vi kun lever i en tredimensjonal verden, vil vi ikke kunne forstå helt hvordan flere dimensjoner vil se ut for oss. Her trekker de frem verket *Flatland*, om hvordan vi ville sett en todimensjonal verden. Videre presiserer Rosenthal og Zaidan til en 4-dimensjonal form, også kalt *Hypercube*. (TedEd).

I selve objektets forstand vil dimensjoner av tredimensjonalitet være gjeldene. I bunn og grunn er disse objekter bestående av ulike former. Noe som videre danner dimensjonale former der betrakteren kan oppdage nye sider fra ulike synsfelt. Som med bokstavene og typografien, er det nå man må studere bak i historien for å kunne danne seg et bilde av dagens virkelighet. Det resultat



Modeller av de ulike dimensjonene forklart gjennom Rosenthal og Zaidans video om dimensjonene (TedEd, egen visualisering).

vi har med oss i dag har blitt grunnlagt som følge av hendelser og utvikling i historien. Om firedimensjonalitet vil bli en del av vår verden i senere tid, er mulig. Her er det mest av relevans å kunne benytte de strukturer og obbygninger i de geometriske former og dimensjoner.

Rundt samme tematikk snakker Thad Roberts om: «... a change in position in one dimension does not imply a change in position in the other dimensions.» og videre «Dimensions are independent descriptors of position» (YouTube, TEDxBoulder, 2010). Gjennom dette vil en transformasjon i bokstavens oppbygning og visuelle form, kunne eksempelvis trekke i mot enkelte deler av dimensjonene. Der de andre linjer (dimensjoner) fortsatt består i sin dimensjon og utgangspunkt. Dimensjonenes oppbygning fremtrer via oppgavens tilnærming ved ulike stadier av dimensjoner. Der typografi befinner seg på stadium fire (2D), mens objekter på stadium fem (3D). Selvsagt med etableringer i en start fra 0-dimensjon til 1, for så den 2-dimensjoanle flaten bokstaven består i. Der er nettopp i det samme utgangspunkt (0-dimensjonen) at skrift og objekt kan møtes på veien opp mot flere dimensjoner.

DEL 4
KREATIV PROSESS
& UTFORSKNING

4.1 Analoge skisser og kalligrafi

I likhet med teknologien fra antikken til i dag handlet det om et fysisk verktøy i hendene. Hvor en i dag arbeider store deler digitalt, forsvinner dette elementet. For å få følelsen av bokstavenes kjerne og oppbygning ble det i første ledd benyttet håndskisser basert på historiske prinsipper. Der så jeg at geometriske former og prinsipper kunne være en del av løsningen. Videre utførte jeg kalligrafi. Det gav en tydeligere forståelse for hva pennens form og bevegelse skaper i strekstrukturen. Dynamikken i de duolineære bokstavene.



4.2 Pakningsdesign over til objekt

Typografi er et av mange virkemidler i formgivningen av emballasje. Der oppgavens hensikt skulle utforske relasjonen pakningsdesign og typografi, var det behov for også fysisk fjerne det visuelle. En ny typografisk kategori for objekter ble nødt til å se emballasjens former og bevegelser. Ut fra å male ulike typer av emballasje og se de i et samspill, kunne jeg konkludere med at



vi har to ulike kategorier. *Kvadratiske former*, der rette kanter og brytninger er gjellende. Et hardt og konsist uttrykk i formene. For så *runde former*, der myke bevegelser består. Bokstavene forsvinner forsiktig rundt formens bakside.

Analysen av bokstavenes utfoldelse på flate, viste at de forholder seg innenfor rammen. Å våge seg forbi, rundt eller på kanten er ikke tilstede. Spesielt på stein vil ikke det la seg enkelt å hugge inn på den måte. Derimot når en senere i historien går over til andre flater vil man kunne bryte mer. Oppsummert kan en si at den er noen som håndverksmessig eller med hendene på ulik måte påfører typografi på materialet. Hva om en ikke har kontrollen? Dette fikk meg til å kjøre lysbilder direkte på objektene. Øvelsen viste interessante møtepunkter og brytninger for videre prosess. Typografien naturlige møtet med objektet, uten at du som designere kan kontrollere bokstavenes applisering på objektene. Der rette hjørner bryter bokstavformen på en interessant måte. Videre at øyet ikke ser hele bokstaven eller ordbildet, en må fysisk snu objektet eller synsvinkel. I tillegg opplever man objektene i seg selv på nye måter fra nye vinkler.



4.3 Bokstav på kube

I hodet klarer man å visualisere hva som skjer med en A hvis den brytes på midten av et hjørne. Det dannes et perspektiv. Der bokstavene brytes på andre steder av oppbygningen er et vanskeligere visuelt bilde i hodet. Derav ble også en utprøving av å applisere typografi på former nødvendig. Som problemstillingen tilsier ... *en skriftfamilie spesielt for applisering på en tredimensjonal flate, der en ny dimensjon skapes?* Dette var prøvbart og en sentral del av

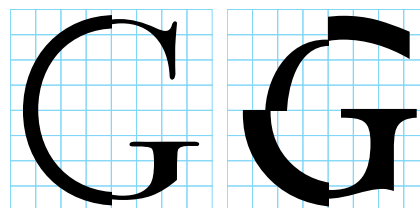
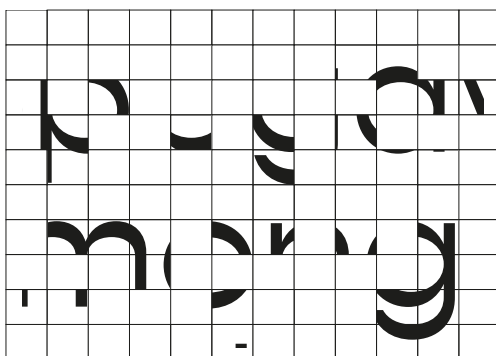


utforskningen. Ved å benytte allerede eksisterende fonter, som altså ikke var designet primært for tredimensjonale flater.

En spesiell åpenbaring var hvordan bokstaver kan brytes tre til fire ganger på en kant, i samme bokstavform. Som på H (se foto i topp). Videre kan enkelte bokstaver oppleves som spisse og harde. I det man roterer og ser formen fra en annen vinkel dannes en normal og myk form av bokstaven igjen. Med disse funnene ser man også en relasjon til måten å design og bygge opp typografi via anamorphic typography som tilnærming.

4.4 Splittelse og dimensjoner

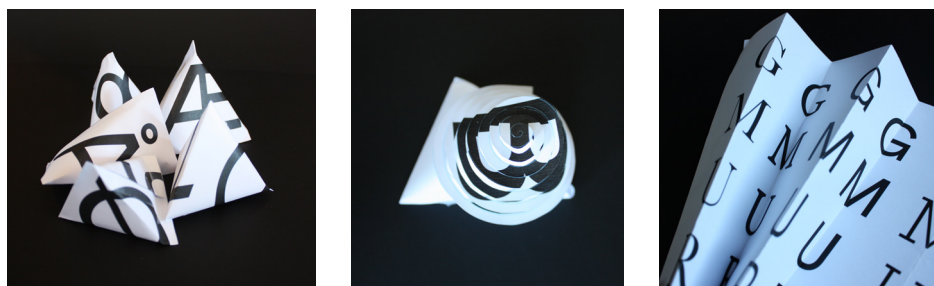
Grunnlaget fra oppbygning og forståelsen av bokstavers form, ble tatt med over i det digitale. Ved å utforsket allerede eksisterende skriftfamilier. Der en bryter opp deres oppbygning. En transformasjon i ulike deler av bokstavene. Med forflytning i høyde, består lengde og bredde i samme posisjon. Videre at bokstaver kan oppstå som objekter i seg selv. De roterer rundt sin egen akse



og transformeres til tredimensjonale flater. Ved å bryte opp typografien på forhånd så jeg at hjørner og brytninger på objekt ikke ville gi en dimensjon til bokstavene i det de møtes. Derav var et annet utgangspunkt i bokstavenes form av behov.

4.5 Perspektivets brytning

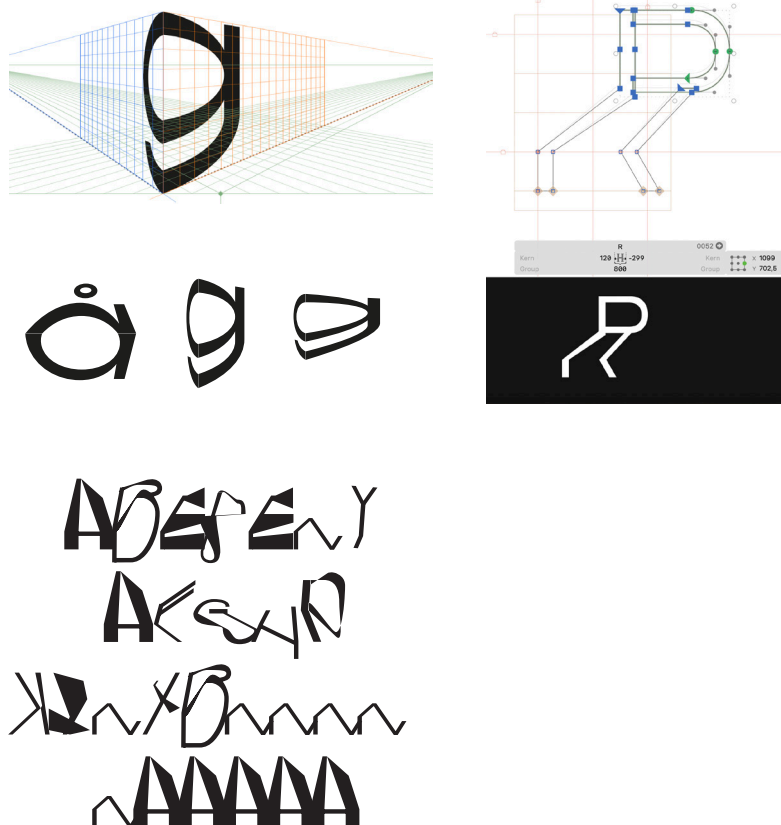
I det bokstavene kommer ut fra plassering på et flatt papir, til det bygges opp som tredimensjonale flater, skjer en transformasjon i bokstavenes uttrykksform. En prosess som ikke kan gjenskapes i det digitale. Viktigheten av å se møtepunktet av transformasjonen. Øvelsen frembringer resultatet om at bokstavformens deler kan forflyttes på ulike sett allerede i en todimensjonal form. Eksempelvis foto med sirkler, kan gjenskapes som selve fonten. Videre resultat viste også at ved de ulike brytninger i et papir, kan gjemme deler av en bokstav. Som betrakter er man nødt å skue objektet fra ulike sider, nye dimensjoner kommer frem.



Gjennom en rekke analoge prosesser og analyser av skriftens reaksjon med objekter, danner det grunnlaget for den videre kunstneriske tilnærming via digitale plattformer. Store deler av utforskningen, ulike retninger og annet er å finne i prosessboka. Det var nettopp gjennom de analoge øvelser at man oppdager nye funksjoner og reaksjoner i bokstavenes form. Gjennom oppbygning i et perspektiv via program som Adobe Illustrator, har man for strikte rammer rundt det som skjer. Det tilfeldige oppnås ikke på lignende måte.

Som tidligere nevnt har den typografiske tidsalder kommet fem til programvarer som gjør det enklere for fler å utvikle skriftfamilier. I det jeg i prosessen går over til GlyphsApp oppdager jeg at mulighetene for å frembringe tilfeldig-

hetene, er i sitt rette element. Det er i det øyeblikk en trekker deler av bokstaven i en annen retning, at automatiske og tilfeldige perspektiv eller proposjoner oppnås. Med dette som utgangspunkt ble følelsen av en typografi knyttet til objektets kjerne mer fremkommende. Programvare muliggjorde også for å kunne utvikle en variabel skriftfamilie. Der kontrasten mellom de totale brytninger i bokstaven, mot en nøytral grotesk bokstavform.



GlyphsApp. En programvare for design av fonter. Der du enkelt kan designe, produsere og publisere fonter. Programvaren har tilgjengeliggjort skriftdesignyrket for fler. Det bygger på vektorbaserte tegninger der verktøyene ligner mye av det andre designprogrammer tilbyr, som f.eks. *illustrator*.

4.6 Konsepter

Utvikling av konsepter ble et sterkt verktøy i den typografiske formgivningen. De 29 bokstavene i norsk språk som skal gi følelsen av en gjennomgående rytme og samspill. Her kommer en kort beskrivelse av enkelte av konseptene fra fasen. Grundigere utforskning finnes i prosessboka. Som Baptiste poengterer: «Det första steget är det mäst kreativa. Att hitta DNA:t som kommer at utgöra typsnittet.» (Buch 2019A, 44). Et solid konsept som underbygger hvordan det tallmessig skal utformes.

Moduler.

De individuelle glyfene deles opp i moduler. Videre kombineres de på ulike måte og skaper dimensjoner. Ulik forflytning eller ulike deler av bokstavformer skaper nysgjerrighet. Møtet mellom de ulike modulene gir muligheter for variasjon i det visuelle uttrykk i appliseringen på objektet. Visuelt bilde; bygge legoklosser eller sette sammen en IKEA bokhylle.

Seriffer

En stabil kjerne av bokstaven med grunnstrek og hårstrek. Videre skapes en ny dimensjon og utfoldelse gjennom skriftfamiliens seriffer. Bokstavene består i ro og seriffene beveger seg, strekker seg ut og omkranser objektets flate. En egyptinne skriftfamilie med kraftige seriffer som eksmeplevis wedge serifs.

Sirkel og kvadrat

Der analysen av emballasjens former resulterte nettopp i rektangulære og sirkulære former for objektene. Noe som også opptrer innenfor oppbygning av bokstaver. Det er med dette som utgangspunkt en kan utvikle to skrifttyper, en baserer seg på rette vinkler og rektangel som utgangspunkt i oppbygning – og appliseres på kvadratiske emballasjer. For så videre en rund sirkulær skrifttype med utgangspunkt i ovalen – og appliseres på flakser og andre runde emballasjer.

Dimensjoner

Anamorphic typography, hvordan det kan integreres. En variabel skriftfamilie, som et dynamisk spenningsfelt. Bringe det tredimensjonale inn i skriftformens grunnoppbygning. Der versalhøyden ilegges en tredje dimensjon. Et grid som senere bryter vinkler, nye vinkler på objekt.

Håndviften

Det var nettopp i en samlet analyse av de ulike konseptene jeg så en sentral likhet. De prøvelser og skisseringer i bokstavenes oppbygning og applisering opplevdes kun som en applisering av bokstaver på tredimensjonal form. Ikke en relasjon mellom dem, som videre danner en enhet i appliseringen. Samspillet bygget ikke på hverandre.

Håndviften som metafor brakte frem en ny tankemåte og samspillet mellom to- og tredimensjonalitet. Den ble et tydelig symbol på det prosjektet var på jakt etter. Et produkt som både imøtekommer skrift og objektets tilnærming. Viftens måte å foldes ut fra noe todimensjonalt til en tredimensjonal transformasjon. Som derav skaper skygger og ulike brytninger. Et objekt samlet to fagfelt og to dimensjoner.



4.7 Bokstavens anatomi

Oppbyggelsen av skriftfamiliens tegn er en nøysom og krevende utarbeidelse. Det optiske i bokstavformene gir ulike signaler i hvordan strekens tykkelse i bokstavens struktur er bygget opp. Spesielt viktig har boken *Designing type* av Karen Cheng vært i utviklingen av bokstavene. Der boken fremlegger visuelle bilder av hvordan de ulike bokstavene utformer. Videre i den sammenheng at bokstaver i alfabetet ligner på hverandre. Der D, B, P, R har likheter, V og A. Til at de diagonale vinklene i R, Q, K kan være like. Spesielt vil en tenke at ved en duolineær strekstruktur i bokstaven vil gjøre arbeide betydelig lettere. Cheng trekker frem rundt groteske versaler:

«Initially, sans serif letters seem easier to construct than their serif counterparts. However, the novice type designer quickly learns that serifs

actually provide a visual margin of error. Without decorative distraction, even small mistakes in proportion, colour or balance become obvious.» (2005, 114).

Ved å konstruere doulinerære bokstaver så jeg ved skisseringer at det er enklere å oppdage de visuelle feilaktigheter. Øyet oppdager noe feil, men vanskelig å påpeke nøyaktig hvor i oppbygningen det skal justeres. Små justeringer skaper store endringer. At seriffer i motsetning, som Cheng påpeker skaper en visuell balanse.

DEL 5
KONSEPTET: TYPOGRAFI,
OBJEKT, DIMENSJON

Karen Cheng poengterer: «*In some ways, the most difficult part of the design process is finding the initial inspiration to make the font.*» (2005, 8). Det sentrale i å bygge en sterk ide og konsept. Et DNA som derav vil kunne gjenspeile utformingen og kjernen av skriftfamiliens glyfer. Hver enkeltstående bokstav og hele alfabetet samlet.

5.1 Konseptet

Typografi er en representasjon som eget fagfelt, og som virkemiddel i formgivning av visuell kommunikasjon. Pakningdesign består i sine ulike bestanddeler som et rent fagfelt. Der typografi benytter som virkemiddel. Konseptløsningen baseres på de teoretiske funn, analyser og kunstnerisk utfoldelse, og forener disse to fagfeltene gjennom en skriftfamilie. Konseptet; *Typografi, objekt, dimensjon – et utforskende samspill.*

Samspillet i dimensjonene, der todimensjonalitet (skrift) og tredimensjonalitet (objekt) treffer hverandres møtepunkter. Til gjengjeld for at en skrift kun appliseres på objekter, forenes de i selve oppbygningen av skriftfamilien. Konseptet går inn i grunnflaten av dets oppbygning.

Bokstavenes oppbygning stammer langt tilbake i historien. Versaler som bygges opp i et to-linje-system, versalhøyden. Videre minuskler i et fire-linje-system. Konseptet utvider den todimensjonale versalhøyden i topp og bunn. Derav dannes et grunnlag for representasjon av tredimensjonalitet. Dette uten å konkret gjøre tredimensjonale bokstavtyper, men danne referansepunkter i en dimensjonal oppbygning. Skriften og objektet får bestanddeler av hverandre. Noe som følgelig gir appliseringen av typografien på objekter en samhörighet.



Versalhøyden utvides i topp og bunn, og derav danner et tredimensjonalt utgangspunkt.

ATTÅT TYPE

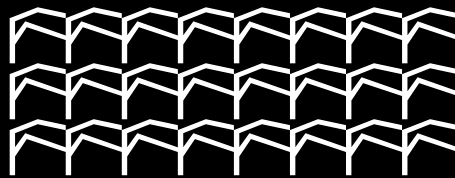
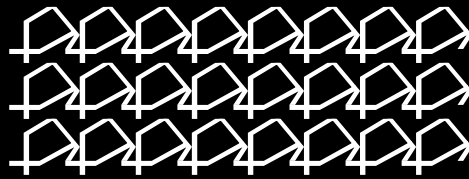
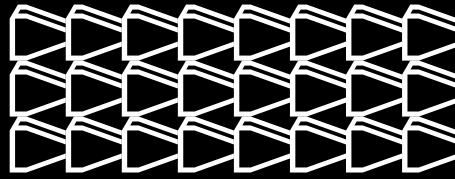
A B C D E F

G H I J K L

M N O P Q R

S T U V W X

Y Z Æ Ø Å



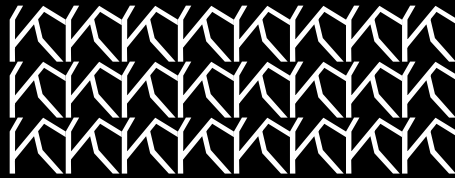
Æ Ø Å

Æ Ø Å

Æ Ø Å

Æ Ø Å

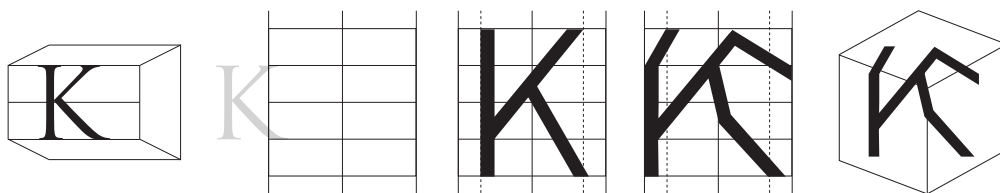
Æ Ø Å



5.2 Et dynamisk grid-system

Utgangspunktet i den utvidede versalhøyden danner et 8-felts grid. Der bokstavene transformeres fra en nøytral grotesk tilnærming til en dynamisk transformasjon. I møterommene og stadiene av skriftfamilien knyttes relasjonen til objektet i ulik forstand.

Skriftfamilien består i første ledd av en *Thin skrifttype*. En monolineær strekstruktur. Følgelig oppstår et nøytralt, direkte og kraftig strekuttrykk. Balansen i en ikke for tykk strektykkelse, oppnår en lett uttrykksform. Videre bygges skriftfamilien monospaced, og skaper rom mellom glyfene. Spesielt i *thin skrifttypen*. *Heavy skrifttypen* bygges opp av en transformasjon fra utgangspunktet i den groteske bokstav. I møte med det nøytrale utgangspunktet mot de ulike visuelle betydninger og perspektiver, skapes et kontrastfylt spenningsfelt i uttrykket. Videre lar utgangspunktet i monolined, enekelt kombinere ved bruken av ulike skrifttyper på ulike bokstaver i samme ordbilde.



Et 8-felts grid med utgangspunkt i den utvidede versalhøyde. Videre utforming av bokstavene i en monolined oppbygning. I avsluttende fase vil bokstavtypene appliseres på objekter.

5.3 En variabel skriftfamilie

Giles Calver snakker om at typografi ligger i hjertet av pakningsdesign. Grunnet av at det ligger formidling av informasjon. (2004, 122). Oppgaven hadde som formål å trekke vekk aspektene ved det kommersielle innenfor pakningsdesign. Det er gjennomført en kunstnerisk tilnærming av prosjektet. Videre er det interessant å trekke sluttresultatet inn mot den kommersielle tankegangen, ettersom den inneholder muligheten for bruk i ulike typer av typografisk informasjon på emballasjer. Her jeg omtaler thin snittet av fonten, kan denne

godt fungere for blant annet ingredienser eller annen sentral informasjon. Dette gjerne gjennom små nivåer av skriftstørrelse. En monolined og monolineær typografi fremkommer som tydelig og med god leselighet. Der den eksperimentelle og lekne uttrykksformen i heavy-snittet egner seg godt for større fokuspunkter som titler og videre som grafiske elementer i formgivningen.

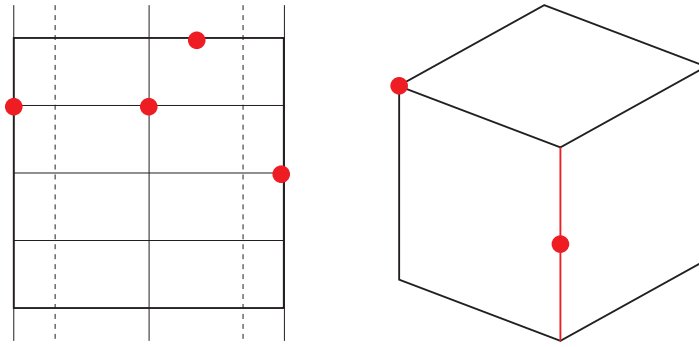
5.4 Attåt Type

Der konseptet gjengir et tydelig samspill med de ulike enhetene, var behovet av et raskt og visuelt presentabelt navn. Gjennom et kort og tydelig begrep. Et ord som ikke hadde allerede etablerte assosiasjoner for designeren. Der en skaper relasjonen til verket (fonten) isteden. Navnet hentes fra mine lokale tradisjoner og hjemsted. Via vår måte å uttrykke oss på. Vår måte å benytte bokstavformer, ord og uttrykk. Fra bygda *Austmarka* har vi ordet *Attåt*. Et uttrykk for å beskrive *ved siden av* eller *i tillegg till* (Sørmoen 2016, 8). Uttrykket i denne kontekst gjenspeiler samspillet i oppgaven, uten å være konkret og overtydlig. Ved at ordet i tillegg har glyfen Å i seg, gir den assosiasjon til Norge og Skandinavia. Navnet benyttes primært med skrivemåten Attåt, men kan benyttes som Ataat, på den måte Å ble skrevet tidligere i historien.

Ordets betydning gjenspeiler samtidig også om at bokstavene forflyttes mot hverandre. Gjennom de diagonale, horisontale og vertikale retninger i gridsystemet. Typografi og pakningsdesign står nå ved siden av hverandre, i en forening. Et samspill mellom objekt og typografi. Tett ved siden av hverandre. De er behov av hverandre, ved siden av, eller i tillegg till.

5.5 Søken til referansepunktene

Skriftfamilien bygger på å oppsøke referansepunkter. Fra oppbygningen av bokstavene til bruken av skriften på objekter. For det frøste i oppbygningen av hver enkelt glyfe. I transformasjonen av bokstavtypen er det 8-felts gridet bestående av ulike referansepunkter og krysninger som bokstavens deler trekkes i mot. Det er med dette sentralt å påpeke at de er referansepunkter og ikke rigide linjer som skal linjeres opp i mot. Der et nettopp i forflytningen av bokstavdelen at de automatisk optiske endringene oppstår. Nettopp dette bevares som utgangspunkt i heavy skrifttypen. Det er på denne måten det «ukontrollerbare» oppstår i det bokstavene møter hverandre i bruken av skriftfami-



Visualisering av referansepunkter i gridsystemet og ved en kubeformet emballasje.

lien. Møtet A til A, E til K, og i det de møtes på objektets kanter og avrundede former i appliseringen.

For det andre er objektets posisjoner. *Attåt Type* medbringer et ønske og en formodning i bruken av skriften. Skriftfamilien ønsker ikke å være fanget i objektets begrensede todimensjonale flate, men bryte ut i det som gjør et objekt til en tredimensjonal flate. Søken etter samspillet med hjørner, den runde buen og ulike møtepunkter i et firedimensjonalt objekt. Med dette fremstår igjen designeren som den sentrale håndverker. Å bevare tankesettet om en relasjon i objektet og typografiens forstand. En eksperimentell og mangfoldig skriftfamilie gjennom bruken av designerens hender.

5.6 Farger

Typografien oppstår som visuelle former i bokstavenes egne form, videre i sammensetningen med bokstaver, som ord, og tekster. Det er i dette møterommet at prosjektet ikke fokuserer på fargebruken. I bruken av sort tekst på hvitt og hvit tekst på sort, tydeliggjøres bokstavens form og uttrykk. Framstillingen av typografien uten fargebruk setter fokus på det samspillet som dannes ved kontakten mellom bokstav-til-bokstav og objekt-til-typografi. Det er i det *Attåt Type* blir tatt i bruk av designere at fargene tillegges og skaper et nytt register av uttrykksformer.

5.7 Konklusjon

Skriftfamilien *Attåt Type* gir et ny form for tilnærming av skrift til tredimensjonale flater. En dimensjon av de ulike felt der objekt og typografi imøtekommer hverandre. En stemme som berører de ulike delene av de to fagfeltene, og sammen skaper en enda kraftigere stemme. «Att äga ett exklusivt typsnitt är på många sätt att äga en röst. En röst som kan kännas igen oavsett var den används.» (Buch 2019A, 43).

Prosjektet *Typografi, objekt, dimensjon* er et utforskende studie. Der en stiller spørsmål til dagens kategorisering av typografi. Og til dagens tradisjoner og tankesett, med et utgangspunkt om å bringe fagfeltene fremover. Med dette kan vi igjen ta opp tråden med prosjektets problemstilling, og konkludere med noen ord.

Problemstilling

§ Hvordan kan man utforme en skriftfamilie spesielt for applisering på en tredimensjonal flate, der en ny dimensjon skapes?

Skriftfamilien skaper ikke en dimensjon kun i applisering. Dimensjonen ses i oppbygningen, bruken av bokstavene alene, som tekst, for videre i tilknytning til objektet. Problemstillingen besvares ved en grundig teoretisk tilnærming. Der det videre fremstiller et resultat gjennom en kunstnerisk utforskelse som følger av en rekke fysiske utprøvelser.

Løsningen er designet med et mål om å benyttes i pakningsdesign. Ikke som en fleksibel font som benyttes på ulike plattformer og fagfelt. Det er med dette utgangspunkt at den tredimensjonale flate er den *primære*. Videre kan den allikevel benyttes på andre flater som; i plakater, til bøker og annet, eller det digitalt.

Dimensjon skaper det konkrete i at bokstavens form endres i en variabel skriftfamilie. Videre skapes endringer her i brytningene ved plassering på objekters posisjoner (kanter og hjørner). Videre møtes skriften i betraktning fra brukeren, at objektet kan vris og vendes på. Med dette oppdages nye dimensjoner (tankesett, syn). I det som først kunne oppleves som en F, var en E. Til de grafiske former og rom som oppstår i kontakten mellom bokstavene. K og E, danner bokstavformer Y seg i mellom.

Der spørsmålet kring en ny dimensjon, er av ulike grad. Her vil jeg trekke frem betydningen fra starten om at dimensjon kan være målretning (lengde, bredde, høyde). Videre et nytt aspekt eller side ved en sak (Bokmålsordboka 2020). Den monolineære typografien gir nettopp denne nye dimensjonen ved kontakten med en tredimensjonal flate. Særskilt er det interessant i hvordan heavy skrifttype består av de ulike forflytningene, som skaper ny spenning. *Attåt type* oppnår ikke bare en dimensjon i appliseringen, men har blitt en rik familie bare i seg selv. At den oppnår nye dimensjoner allerede kun i bokstavens kontakt med hverandre, der nye rom, grafiske former – og nye bokstavformer oppstår. En følelse av noe tredimensjonalt alene, men oppnår enda mer i kontakt med objektet.

Underspørsmål

§ På hvilken måte kan relasjonen mellom fagfeltene pakningsdesign og typografi utforskes, forsterkes og stilles spørsmål til?

Det er ingen stor tradisjon for typografi med utforming for pakningsdesign som flate. Derav eksisterer det ingen eller i liten grad forskning og litterære verk på dette området. Prosjektet har oppnådd et liternært dypdykk og en kunstnerisk forskningsbasert studie. De fysiske objektene gjenstand i møtet med skrift.

Det kan stilles spørsmål til om mangelen av de grundige kvalitative intervjuene har svekket oppgaven. Prosjektet og grunnlaget har allikevel dannet et grundig grunnlag i innhenting av relevante, allerede etablerte intervjuer. På den andre siden ville trolig designløsningen resultert i noe annet. Det er samtidig naturlig å merke seg at under prosjektets problemstilling ikke nødvendigvis avhenger av dette. Det er sleve utforskningen, prøvelsene og å stille spørsmål til dagens tradisjoner som fremheves.

Attåt type frembringer ikke bare som et designvirkemiddel. Snarere også som en stemme i en «kritikk» eller debatt til dagens tradisjoner. Med et mål om å skape nye tankesett og tilnærminger for hvordan typografi omhandler pakningsdesign. Videre om designbransjen har behov av en pakningsdesign-kategori innenfor skrift kan jeg ikke konkludere med. Det er videre allikevel relevant å se at måten vi tenker og omhandler typografi til objekter kan hånd-

teres på en ny måte. Designerens rolle som håndtverker er sentral i denne sammenheng.

Avslutningsvis ser jeg ut i fra problemstillingen, underspørsmålene og prosjektet, at det danner et grunnlag. Et utgangspunkt for videre forskning, eller en mulig masteroppgave. For enten meg, for andre designere, forskere, eller for kritikere. *Attåt Type* er med dette et startskudd for videre forskning.

DEL 6
REFERANSELISTE

- Ambrose, Gavin and Paul Harris. 2011. *Packaging the brand*. Lausanne: AVA Publishing SA
- Aubert, Karl Egil. 2018. «*flate - matematikk*» Store norske leksikon. https://snl.no/flate_-_matematikk
- Bokmålsordboka. 2020. «*dimensjon*» https://ordbok.uib.no/perl/ordbok.cgi?OPP=dimensjon&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&begge=+%&ordbok= begge
- Buch, Camilla. 2019A. «*Att skapa ett typsnitt.*» CAP&Design: Ett samtal om typografi – bokstavligt talat. (4): 42–47.
- . 2019B. «*Ett samtal om typografi – bokstavligt talat.*» CAP&Design: Ett samtal om typografi – bokstavligt talat. (4): 48–57.
- . 2019C. «*Formgivaren är en omvärldsanalytiker.*» CAP&Design: Förpackningstema (3): 60–64.
- Byrne, Oliver. 1847. *The first six books of the elements of Euclid*. London: William Pickering
- Calver, Giles. 2004. *What is packaging design?* Mies: Roto Vision
- Cheng, Karen. 2005. *Designing type*. North America: Laurence King Yale University Press.
- Grimsgaard, Wanda. 2018. *Design og strategi*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- . 2017. «*Om typografi og ideologi*». Design og strategi. <https://designogstrategi.nao/intervjuer/lars-hoie?t=1591884448980>
- Gärde, Marcus. 2010, A. *Typografiens väg Volym 1: En guide för morgondagens typografer*. Stockholm: Bachgärde förlag.
- . 2010, B. *Typografiens väg Volym 2: I alfabetets fotspår*. Stockholm: Bachgärde förlag.
- Helland, Frode 2017. «*Hva er egentlig typografi?*». Grafill. <https://www.grafill.no/nyheter/hva-er-egentlig-typografi>
- Husic-Mehmedovic, Melika et al. 2017. «*Seeing is not necessarily liking: Advancing research on package design with eye-tracking.*» Journal of Business Research Volume 80, November 2017, Pages 145-154 <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S014829631730142X>
- Munari, Bruno. 2015. *Square, circle, triangle*. New York: Princeton Architectural Press
- Rannem, Øyvind. 2017. *Bokstavene i historien: Maktsymbol fra Augustus til Mussolini*. Oslo: Forlaget Press
- . 2005. *Typografi og skrift*. Oslo: Abstrakt forlag.

- Roberts, Thad. «*Visualizing Eleven Dimensions*». Video. Youtube, TEDxBoulder. 28. desember 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=aSz5BjExs9o>
- Rosenthal, Alex og George Zaidan. «*Exploring other dimensions*». Video. TedEd, 4:48. <https://ed.ted.com/lessons/exploring-other-dimensions-alex-rosenthal-and-george-zaidan>
- Sailko. 2009A. *Cappella del santo sepolcro, tempietto*. Foto: File:Cappella del santo sepolcro, tempietto 07.JPG. Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cappella_del_santo_sepolcro,tempietto_07.JPG
- . 2009B. *Cappella del santo sepolcro, tempietto*. Foto: File:Cappella del santo sepolcro, tempietto 02.JPG Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cappella_del_santo_sepolcro,tempietto_02.JPG
- Store norske leksikon. 2018. «emballasje» 14. August 2018. <https://snl.no/emballasje>
- Sørmoen, Åge. 2016. *Ord og uttrykk fra Austmarka*. Austmarka: Austmarka historielag.
- Wagner, Karin. 2015. «*Reading packages: social semiotics on the shelf*». *Visual Communication*, May 2015, Vol.14(2), pp.193-220 <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1470357214564281>

Bilderettigheter:

De resterende bilder uten kildehenvisning er kjøpt (lisensiert) gjennom ColorBox og private fotografier.

