

## DEDİ Kİ 08

Emigré'nin iki kurucu ortağından biri (diğeri eşi Rudy Vanderlans). 1961'de Bratislava, Çekoslovakya'da doğan Licko, 1968'de ABD'ye göç etti. 1984'te Ilo Berkeley'den grafik iletişim derecesiyle mezun oldu. İlk grafik dergisi 1984 yılında yayın hayatına girdi. Licko'nun Macintosh bilgisayarıyla tasarladığı dijital fontlarla basılan dergi, eleştirel bir tartışma zemini oluşturduğundan farklı bir bakış açısıyla kuralları hiçe saydı, dikkat çekti. Farklılıklarını grafik tasarım dünyasında kült haline getirdi. Licko'nun tasarladığı fontların gördüğü ilgi, bugün dünyanın her yerine dağıtılan Emigré fontlarını başlatmış oldu.

# Zuzana Licko

Grafik tasarım genç bir meslek ve sanatın çağlardan beri keyfini sürdüğü eleştirel analiz ve belgelemenin henüz başında. Tasarımın değerinin ve kültür ile olan ilişkisinin anlaşılması, gelişimi açısından hayati önem taşıyor.

### Yazı karakteri tasarlamaya nasıl başladın?

Resmi eğitimim grafik tasarım üzerine. Bu süre içinde yazı karakterlerine hayranlık duymaya başladım. Onların tipografik bir çalışma üzerindeki gücünü fark ettim; doğru karakter seçiminin tipografiyi nasıl etkilediğini... Örneğin bir logo, birkaç alfabetik karakterin tasarımından oluşabiliyor.

Ama bir karakter tasarlamamanın süreci benim için bir bilinmeyendi, ta ki 1984 yılında bir Macintosh'la tanışana kadar. Tabii o zamanlar teknoloji basit ve kavraması kolay bir şeydi. Bir de gördüm ki, bitmap fontlar font tasarlamak için iyi bir başlangıçtı. Bundan sonra, daha sofistike font tasarlamadaki tecrübem ve yeteneğim, Macintosh'un daha gelişmiş font programları üretmesiyle paralel gelişti.

### Emigré fontları nasıl başladı?

Macintosh'tan önce, font tasarımı yüzyıllar boyunca uzmanlara bırakılmış seçkin bir disiplin olarak var oldu. Bugünkü kişisel bilgisayarlar isteğe özel alfabeler yaratma olanağını veriyor, daha kişisel ifade biçimleri için potansiyel taşıyor. Macintosh kullanmaya başladığımızda, eşim Rudy vanderLans Emigré dergisini yeni çıkarmaya başlamıştı. Dergiye özel fontlar tasarlama ihtiyacı, o günlerde Macintosh'un sunduğu font seçeneklerinden daha orijinal ve etkili fontlar kullanma isteğinden doğdu. Grafik tasarımcılar olarak elimize geçen bu yeni olanağı, tasarımlarımızda test etme ve uygulama fırsatı hoşumuza gitti.

İlk Emigré fontlarım bitmap formatında, "dot matrix" yazıcılar içindi. Yüksek çözünürlükteki Postscript teknolojisinin gelişmesiyle, ilk yüksek çözünürlüklü fontlarımı, eski bitmap fontlarımdan yola çıkarak tasarladım.

### Macintosh ve Postscript fontlar daha yokken, tasarımlarında özellikle tercih ettiğin karakterler var mıydı?

Helvetica, Futura ve Bodoni ile çalışmayı seviyordum ama Macintosh'un pazara çıkması benim mezun olduğum yıla denk geldi. Bu yüzden Macintosh öncesi çalışmalarımın, en azından tipografik olanların geçmişte fazla geriye gitmiyor. Yıllarca elle mizanpaj yaptığımı hatırlıyorum. Bu süre içinde mizanpaj programları gelişti ve bugünkü baskı öncesi kaliteye ulaştı. Macintosh'u ilk kullanmam font tasarlamak ve dizgi yapmak içindi.

**Bir yazı karakteri alfabenin dekoratif ifade biçimidir; bir tezahürüdür. Eğer alfabe kelimeleri ifade ediyorsa, bir yazı karakteri de kelimelerin ses tonunu, stilini ve tavrını ifade ediyor.**

**Emigré:** 1984 yılında Berkeley'de Zuzana Licko ve Rudy vanderLans tarafından çıkarılan bir tasarım kültürü dergisi olarak başladı ve deneysel bir tasarım şirketine dönüştü. Çiftin yarattığı font evi masaüstü yayıncılığın bütün olanaklarını kullandı; Macintosh'un yaygınlaşmasından beslenen ve olanaklarını zorlayan Emigré'nin ticari başarısı 1991'den sonra arttı. Emigré fontları Nike ve Cadillac reklamlarından, McDonald's'ın tepsi altlarına kadar farklı yerlerde kullanıldı. Emigré'nin tarzı özellikle David Carson'un sanat yönetmenliğini yaptığı, 1990-1991 arası tasarım dünyasından rüzgâr gibi geçen Beach Culture Dergisi ile popülerleşti. Beach Culture'ı takip eden Ray Gun ise deneysel tasarımı ticarileştiren ilk dergi oldu.

## Yeni font tasarımları için nasıl fikir buluyorsun?

İlhamımın çoğunu o sırada çalıştığım malzemedен alırım. Çözülmesi gereken bir problem veya bir üretim tekniğinin oluşturabileceği özgün bir sonuç ararım. Font tasarlama merakım ilk Macintosh ekranlarında ve yazıcılarda okunabilen ve görsel olarak ilginç olan bitmap'lere duyduğum ihtiyaçla doğdu. Yüksek çözünürlüklü Postscript teknolojisiyle beraber bu ilk çalışmalarımın yola çıkarak yeni tasarımlar geliştirdim. Son zamanlarda yaptığım Base 9 ve Base 12 için bu çalışmalarıma geri dönüp baktım. Base ailesi, hem bugünün düşük çözünürlüklü ekran görüntüleri hem de yüksek çözünürlüklü baskı ortamı için uyumlu fontlar sunuyor.

Son zamanlarda daha geleneksel fontlara ilgi duymamın sebebi ise, Emigré'in yazı ağırlıklı bir içeriğe ağırlık vermesiyle birlikte uzun metinlerin dizimine uyum fontlara duyulan ihtiyaç. Benim Baskerville yorumum olan Mrs Eaves, görsel ilgiyi artıran, geleneksel çağrışımı olan karakterler yaratma fırsatı verdi.

## Yeni veya deneysel bir tasarımın geçerliliğini nasıl sınıyorsun?

Tasarım bir problemi ele aldığımızda yeni birşey yaratmaktır, aynı problem olsa bile. Zaman geçtikçe, aynı probleme önerilen çözüm değişmek zorundadır çünkü bağlam zamanla değişir ve anlam kayar. Dolayısıyla "her zamanki çözüm" zamanla sıkıcı olmaya başlar ve seyircinin ilgisinin azalmasına neden olur.

Ayrıca, yeni teknolojiler ve ortamlar tasarımcıların uğraşması gereken yeni sorunlar üretir. En başarılı deneysel tasarımlar çoğu zaman bu yeni, keşfedilmemiş teknolojilerin ihtiyaçlarına cevap verir.

## "Kes yapıştır" veya modifiye edilmiş fontlar hakkında ne düşünüyorsun?

Font üretmek için kullanılan "kes yapıştır" fenomeni çok popüler, çünkü yeni keşfedilmiş bir oyuncak gibi. Fontlar çok popülerleşti çünkü artık herkesin kendi bilgisayarına istediği kadar fontu yükleme imkanı var. Aynı bilgisayara bir font programı da yüklendiğinde, font yaratmaya karşı duyulan ilgi artıyor. Ama gerçek şu ki, çoğu insan mevcut fontların üzerinde oynamanın ötesine geçemiyor çünkü orijinal bir yazı karakterini tasarlamak ve üretmek için emek ve bağlılık gerekiyor. Tabii ki fontlar üzerinde denemeler ve değişiklikler yapmanın bir sakıncası yok, kişisel kullanımınızla sınırlı kaldığı ve fontun orijinalini satın aldığınız sürece. Burada sorun fontun yaratıcılarına gerekli telif

ve referanslar verilmeden söz konusu tasarımların dağıtılmasından çıkıyor. Fontların bu şekilde çoğalması, zaten yazının az bilinen geçmişini daha da karmaşık hale getiriyor.

Yazının tasarlanması, son zamanlara kadar özel bir alandı. Bu yüzden diğer tasarım disiplinlerine kıyasla bu konuda daha az bilgi var. Çoğu zaman insanlar yazının tasarlandığını unutuyorlar; nesilden nesile geçen statik formlar olduklarını sanıyorlar. En önemli sıkıntılardan biri tasarlanmış işlerde, kullanılan yazı karakterlerine dair künyenin verilmemesi. Bir projede emeği geçen grafik tasarımcı, sanat yönetmeni, fotoğrafçı, illüstratör hatta matbaanın adı verildiği halde, kullanılan fontun veya onu tasarlayan kişinin adına rastladığımız enderdir. Ortaya çıkan işin büyük bir bölümü fontlarla tasarlanmış olsa bile.

## Kişisel bilgisayarların, özellikle de Macintosh'un tasarım üzerindeki etkisi ne oldu?

Kişisel bilgisayarlar tasarımı demokratikleştirdi. Sıradan insanlarla profesyonel tasarımcılara neredeyse eşit imkanlar sunuyor.

Bilgisayarlardan önce çoğu insan yazılı iletişimi daktilo ile gerçekleştiriyordu. Tasarımın sınırları bugünkü elektronik posta gibiydi; resimsiz karakterler. Burada tartışmaya açık olan şey sıradan insanların bugünkü imkanlarla daha iyi iletişim kurup kuramadıkları. Birtakım opsiyonların ve seçeneklerin artmış olması, doğru kullanıldığı takdirde iletişimin gücünü artırabileceği gibi, bilgisizce kullanıldığında mesajı bir karmaşa içinde boğabilir.

Bir hesap makinesiyle aç hesaplamak nasıl geometrinin derinliklerini kavradığımız anlamına gelmiyorsa, sıradan bir insanın en son çıkan masaüstü yayıncılık programını kullanıyor olması da tasarımın iç mantığını bildiği anlamına gelmez. Sadece bu izlenimi yaratır. Bize sayısız seçenekler sunan daha hızlı ve güçlü bilgi işlem teknolojileri geliştikçe, tasarımcıların artan imkanlar arasından doğru seçimleri yapma konusunda daha bilgili olmaları gerekecek.

---

**Bazı opsiyonların ve seçeneklerin artmış olması, doğru kullanıldığı takdirde iletişimin gücünü artırabileceği gibi, bilgisizce kullanıldığında mesajı bir karmaşa içinde boğabilir.**

---

## Tasarımın sanatla ilişkisi nedir?

Tasarım genelde işlevi olan sanattır. Aynı işlevsel boyut, tasarımdaki sanatı görünmez hale getirir. Grafik tasarım genç bir meslek ve sanatın çağlardan beri keyfini sürdürdüğü eleştirel analiz ve belgelemenin henüz başında. Tasarımın değerinin ve kültür ile olan ilişkisinin anlaşılması, gelişimi açısından hayati önem taşıyor. Müzeler, koleksiyonlar ve sergiler için bir forum yaratarak bu konuda önemli rol oynamaya başladı. Örneğin, Ulusal Tasarım Müzesi'nin yakın zamanda gerçekleştirdiği "Mesajları Karıştırmak" sergisi tasarım ve tipografiyi ele aldı. San Francisco Çağdaş Sanatlar Müzesi endüstriyel ve grafik tasarımı konu alan sergiler serisine devam ediyor.

## Ciddi font tasarımcıları için sıradaki trend "revizyonlar" mı?

Onların adına birşey diyemem ama benim bu konuda ilgimi uyandıran iki etken var: Birincisi günümüz bilgisayarının geldiği sofistike nokta, ikincisi ise Emigré dergisinin içeriğinin giderek daha kavramsal ve metin odaklı olması.

Bir zamanlar kişisel bilgisayarların yazı tasarlamaya getirdiği sınırlamalar (ki beni de onlar heyecanlandırmıştı) bugünkü standart grafik tasarım ortamında kalmadı. Sorunlar düşük çözünürlükteki ortamlarda hala devam ediyor ama bir tasarımcının kullandığı bilgisayarda sunulan araçlar, sınırsız formlar üretebilir.

Benim için daha önemli bir faktör, tasarladığım fontların Emigré dergisinde kullanılmaları. Şu anda dergi daha çok eleştirel metin ve daha az görsel malzeme içeriyor. Bu yüzden metin fontlarına ağırlık vermem doğal; 'revizyon'lar ise başlamak için uygun bir yer. Bir öze dönme yolu.

## 'Revizyonlar' için nasıl bir araştırma yapıyorsun?

Filosofia için araştırma yaparken Bodoni'nin farklı versiyonlarına baktım; Bodoni'nin orijinal basılı işlerinden ITC Bodoni gibi revizyonlara kadar. Ancak, hiçbirini bir model olarak kullanmadım. Ben Bodonimi hafızadan çizdim; temel proporsiyonları korumak için ölçüleri kılavuz olarak kullandım. Benim Baskerville revizyonum olan Mrs Eaves için de aynı yolu izledim.

**Bir font tasarlarken, öğelerin tekrarı ile genel görünüm arasında ince bir denge gözetmek gerekir. Hiçbir harfin bir diğere fazla benzememesi, karışıklık yaratacak kadar da ayrışmaması gerekir.**

Benim revizyonlarımdaki birçok detayın tarihsel bir dayanağı yok. Mesela Filosofia'nın miniskül "s" harfinin uçlarının yuvarlak oluşu, bu karakterin yuvarlak serifli olması yönünde verilmiş bir tasarım kararına dayanıyor. Bir revizyon çizerken her karakterin şeklini kendi duyarlılıklarım doğrultusunda sorgularım, sanki orijinal bir tasarım yaratır gibi.

## Fontlara verdiğin isimler tasarımdan mı esinleniyor, yoksa ismin önce geldiği zamanlar var mı? Bir isim ne kadar önemli?

Fontların isimleri bir şekilde tasarıma atıfta bulunuyor ama farklı dayanakları da oluyor. İsim bir tarihi referansa, teknik bir detaya veya süslemeci bir tarife gönderme yapabilir. Her fontun isimlendirme süreci tıpkı kendisi gibi, özel.

**Seramikle uğraşmaya, yorucu bir iş olan font tasarımdan uzaklaşmak için başladım. Dijital ortamda özlemimi çektiğim bir "nesne yaratmak"tan çok zevk alıyorum. Yıllar içinde çömlekçilikle font tasarımı arasında benzerlikler ve karşıtlıklar olduğunu fark ettim.**

**Tabii her iki disiplin de görsel ve yapısal olarak dengeli biçimler yaratmakla, iç ve dış formların ilişkisiyle uğraşiyor. Her ikisi de eğimlerin geçişlerini çözmeyi gerektiriyor; çömleği biçimlendirirken, konsepti basit bir çizginin kavisler oluşturmaya indirgeyebilirsiniz. Bu da simetrik kesitin yarısını temsil eder. Bu geçişler ve formların dengeye oturması ile bir harfi oluşturan kıvrımlar arasında benzerlikler var.**

## En son klasik revizyonların olan Mrs Eaves ve Filosofia'nın isimlerini nasıl buldun?

Filosofia'yı bulduğumuz zaman, Bodoni'nin kökenini yansıtacak İtalyanca bir isim arıyorduk. Filosofia italyanca "felsefe" demek; ayrıca kulağa da hoş geliyor.

Mrs. Eaves'in daha uzun bir hikayesi var. John Baskerville'in eşi olan Sarah Eaves'in ismini verdik. Baskerville işini kurarken, Mrs Eaves evin bakıcısı olarak yanına yerleşiyor. Eşi, yani Mr. Eaves ölünce bir süre sonra Baskerville ile evleniyor. Caslon ve Bodoni'nin dulları, Fournier'nin kızları gibi Sarah da John Baskerville'in ölümünden sonra baskısı yarım kalmış ciltleri tamamlamış.

Bu font için Mrs Eaves ismine karar verdik çünkü Baskerville dönemini belgeleyen birçok kitapta Sarah'dan böyle bahsediliyor. Fontun ismini sözlükteki "Mrs." kelimesinden ayırmak için sonundaki noktayı attık.

## “Hypnopaedia” ismi nereden çıktı ve neden pijama yapmaya karar verdin?

Pijamalar 1997’de yaptığım Hypnopaedia motif fontunun bir uzantısı olarak gerçekleşti. Her bir Hypnopaedia karakterini Emigré font kütüphanesinden alınmış bir harfi dairesel rotasyonlar yaparak oluşturdum. Tekrarlandığı zaman her karakter, birbirine geçen harflerden oluşan orijinal bir motif oluşturuyor. Bu motifleri doğal olarak tekstile çok uygun; böyle hipnotik bir konu için pijama da ideal.

“Hypnopaedia” ismi uykuda öğrenmeye veya hipnoz yoluyla öğretmeye gönderme yapıyor; bu ismi seçmemizin nedeni tekrarlanan formların bir motif oluşturup başdöndürücü bir nitelik kazanmaları.

Emigré olarak orijinal fontlar tasarlayıp, grafik tasarım/kültür dergimizi çıkarmaya odaklandığımız halde, zaman zaman ilgimizi çeken başka konulara sıçrama fırsatını değerlendiriyoruz. Örneğin benim için seramik böyle; font tasarlamamın yoğunluğundan biraz uzaklaşmak için başladım ama seramik ve font tasarımı arasında birçok benzerlik olduğunu farkettim.

### Fontlarda gelecek trendler neler?

Bilgi artan bir hızla dijital formatlarda depolanıyor, aktarılıyor ve teşhir ediliyor. Bu yüzden CD, elektronik bülten ve internet ekranlarında yer alan tasarımlar daha da önem kazanmaya başladı. Ekran görüntüsü artık baskıya geçilmeden önceki son aşama değil; bilgiyi göreceğimiz son şekli. Bu yüzden standard bilgisayar ekranının kaba çözünürlük sorunu karşımıza çıkıyor.

Bu arada yazının temel işlevi her zaman olduğu gibi iletişim; iletişim de kültürümüzün giderek artan bir ihtiyacı haline geldi. Birbirlerini anlamak için insanların düzenlenmiş bilgiye ihtiyaçları var; bir sayfanın mizanpajından harflerin şekline, metnin gramerine kadar.

“Kes yapıştır” anlayışıyla çıkan “parçalanmış” karakterler ve tipografi, “grunge” hareketiyle popülerleşti ama parçalanmışlığın imajı dışında birşey iletmedi. Bence bu toplumumuzun teknolojik değişimler karşısında duyduğu çaresizliğin bir yansıması; alıştığımız geleneksel iletişim biçimlerinin yokolması bizi rahatsız ediyor. Yarının bilgi çağında etkili bilgi aktarımı şart olacak; bu yüzden sofistike ve son derece düzenli tipografik anlatım biçimleri kullanılacak.

Bu iki disiplin arasındaki farklar da ilginç. Bir seramik nesnenin nihai, oldukça anlamlı gelişen ve fiziksel ortamda varolan bir formu vardır. Oysa bir fontun fiziksel sınırları yoktur ve sonsuza kadar değişikliklere açıktır. Hatta, font tasarımı bütün öğelerin uzun bir sürede tekrar elden geçirilmesini gerektirir. Çoğu zaman takıldığım sorunları çözebilmek için haftalar hatta aylarca bir karakteri rafa kaldırmam gerekir. Seramikte ise zaman, yer ve malzeme ile sınırlıdır. Özellikle yoğurma aşamasında çamuru şekillendirmek zaman geçtikçe zorlaştığı için, parçayı tekrar tekrar şekillendiremiyorsunuz.

Bir seramik parça, sonunda kendi başına varoluyor; oysa tasarlanan her harf diğer harflerle birlikte, her türlü kombinasyonda işlemek zorundadır. Bu yüzden, kullanılan bir fontun görünüşü, tipografik kullanıma ve dizilişe göre değişecektir.