

Yazılar:

GRAFİK ERLER MESLEK KURULUŞU
Güzelbahçe Sokak Şafak Apt. 13/3, 80200 Nişantaşı, İstanbul Tel. 141 05 95

Aaron Marcus'la Bir Söyleşi

Chuck Byrne

(Print, Eylül/Ekim 1990)

Çeviri: Mine Haydaroglu

35 yaşının üzerindeki grafik tasarımcıları Aaron Marcus'u 1970'lerden bu yana bilirler. Daha o yıllarda Marcus, grafik tasarımcılarının çok yakın bir gelecekte bilgisayar kullanacaklarını söylüyor; bu konuda yazdıkları tasarım dergilerinde yayımlanıyordu. Aradan geçen 20 yıl Aaron Marcus'u fiziki açıdan çok etkilememiş. Verdiği mesaj da değişmemiş. Tek fark Marcus'un yıllar önce söylediğinin artık doğrulanmış olması. 70'ler ve 80'lerdeki çalışmalarıyla, grafik tasarımcıları ve grafik dalında hardware ve software programlarını hazırlayan bilgisayar devrimcileri için öncü ve rehber bir isim Marcus.

Kendisiyle görüşmeye giderseniz, onun, enformasyon tasarımı üzerine verdiği konferanslar sırasında bıraktığı izlenime tezat yaratan bir görüntüyle karşılaşabilirsiniz. Bana gösterdiği gibi size de küçük elektronik oyuncak koleksiyonunu gösterebilir (bu oyuncakların çoğu garip sesler çıkarıyor); ayrıca, takım elbisesi ve Musevi takkesiyle kendine çok benzeyen vantrolog kuklası aracılığıyla da konuşmaya başlayabilir sizle.

Marcus, 22 Mayıs 1943, Omaha, Nebraska (ABD) doğumlu. Özel bir okuldaki eğitimi sırasında fen derslerinin yanı sıra çizim, kaligrafi ve karikatürle de ilgilenmiş. En zevk aldığı şeylerden birinin defterlerinin üzerine resim çizmek olduğunu söylüyor. Karısı Leslie Becker bu çizimlerin çoğunlukla roket ve kadın resimleri olduğunu ekliyor hemen. (Marcus'un buna tepkisi gözlemindeki parıltı ve kalın siyah sakalının ardında geniş bir tebessüm). Leslie Becker, California College of Arts and Crafts'de Tasarım Bölümü Dekanı. Bu okul Kaliforniya tarzı tasarımın belli başlı bir merkezi.

Aaron Marcus, Princeton Üniversitesi'nde fizik öğrencisiyken okulun çıkardığı karikatür dergisinin sanat yönetmeniymiş ve bu dergide kendi karikatürlerini de yayımlamış. Princeton'dan mezun olduktan sonra, grafik tasarımı hakkında pek fazla bir şey bilmeden Yale Üniversitesi'nde tasarım üzerine master programına girmiş. Bu bölümde fenle sanatın birleştiği alanı bulabileceğini düşünmüş. Yale'deki ilk ayları hakkında şunları söylüyor: "Bir akıl hastanesinde miyim diye düşünmedim değil. Bir önceki dönem kuantum elektromagnetizmi çalışıyordum; şimdi küçük renkli kâğıtlar kesiyordum."

Ama, çok geçmeden, tasarımla deneysel bilimlerde uygulanan metodlar arasındaki benzerlikleri farketmeye başlamış.

Marcus, Yale'da 1960'larda verilen tasarım eğitiminin temelde, kurum-merkezli İsviçre tasarımı olduğunu belirtiyor. "O sıralarda beynimin tek bir tasarım felsefesine göre yıkandığını farketmemiştim. Sevmiştim yaptığımı, değerine inanıyordum. Yale'dan mezun olduktan sonra ise kimse bana zamanında, beynimi böyle yıkadıklarını söylememiş olmasına çok kızdım!"

En çok Paul Rand'dan etkilenmiş. Rand ona tasarımın hem rasyonel hem muzip olabileceğini göstermiş, hem de önemli tasarım kurallarını öğretmiş. Bu kuralların önemini, son on yıldır yeteneksiz ve bilgisiz kişilerin bile bilgisayarlardan güç bulup grafik tasarımına yönelmesi karşısında daha iyi anladığını söylüyor. Marcus, Yale'da geçen 3 yılından sonra, 9 yıl, Princeton Üniversitesi Mimari ve Şehircilik Bölümü'nde grafik tasarımı hocalığı yapmış. Bu yıllarda bilgisayarla grafik tasarımı dersleri verilmesini önermeye başlamış. Marcus, 1979'da, enformasyon tasarımına ve bilgisayarla grafik tasarımına duyduğu ilgiyi daha çok tatmin edebilme umuduyla Kaliforniya'ya gitmiş. Berkeley'deki üniversiteyi "Batı'nın Yale'i" yapmayı umuyormuş. Ancak bu hevesi bütçe kısıtlaması sırasında mimarlık hocalarının baskın çıkmasıyla ortadan kaldırılmış.

Marcus'un 1982'de kurduğu ken-

di danışmanlık firması Aaron Marcus and Associates, Berkeley'nin arkasına düşen sessiz tepeler üzerinde. Ülkenin en ilginç stüdyolarından biri. Burada, aralarında ülkenin en başarılı genç grafik tasarımcılarının da bulunduğu 7 kişi çalışıyor. En ileri bilgisayarlar, "scanner"lar, "printer"lar, arabirimler, tasarım aşamasında bulunan bilgisayarlar ve klasik grafik tasarım araçları bulunuyor bu mekânda. Ayrıca, ranza yataklar, televizyon setleri ve diğer ev aletleri, tasarım kitap ve dergileri, Musevi dini üzerine kitaplar, zeminde tavana raflarda ve dolaplarda yılların biriktirdiği araştırmalar, yazılar ve projeler var.

Marcus, burada, grafik tasarım dünyası ile kurum ve bilgisayar dünyalarına danışmanlık yapıyor; grafik tasarımı gruplarına geçmişlerini tanıtıyor ve iletişime önem vermelerini öğretiyor. İşte bu mekânda bir müddet önce Marcus'la uzunca bir konuşma yaptım. Bu konuşmanın kısaltılmış metnini veriyoruz.

Chuck Byrne: "Enformasyon grafiği" terimi neden ve nasıl ilginizi çekti?

Aaron Marcus: Ben fen, matematik ve felsefe 'background'im sayesinde teknik konulara hem ilgi duyarım hem de bu konulardan iyi anlarım. Öğrenciyken de yazı karakterlerine dikkat ederdim ve baskı tekniğini de öğrenmiştim. O sıralarda kuramsal konularla da ilgileniyordum. İletişim ne demektir? Tasarım neydi? Bunların birbirleriyle ilişkisi neydi?

Byrne: Nedir iletişim?

Marcus: Ben iletişimi üç temel türe ayırıyorum: Enformasyon, etkileme ve estetik. Ama enformasyon-merkezli tasarım asla yalnızca enformasyon değil. Hem etkileyebiliyor, hem de estetik özellikleri var.

Bu yaklaşımın kaynağı Abraham Moles'un Enformasyon Kuramı ve Estetik Algılama (Information Theory and Aesthetics Perception) adlı kitabı. Görsel iletişimi analiz etmek için Peirce'in semiyotik

Aaron Marcus



kuramını kullandım.

Bir diğer iletişim türü de ruhsal. Bu demin sözünü ettiğim üç türden çok farklı. Ama genelde bu üç iletişim türünü kullanmak yeterli oluyor.

Byrne: Bu kategorilerde hangi tasarımcılar var?

Marcus: Genelde reklam ajansları etkileme işlevini yerine getiriyorlar. Ayrıca birçok grafik tasarım stüdyosu da benzeri çalışmalar yapıyor, sunular veriyorlar. Etkileme bu çalışmaların doğasında var. Diğer çalışmalarda ise aklıma gelen ilk firma Vignelli and Associates. Bu firmanın enformasyona yönelik tasarımları kaliteli ve estetik değerleri de yüksek. San Francisco'daki pek çok tasarımcının çalışmalarında görsel oyunlar ağırlıklı oluyor. Bunun sonucunda da kesin biçimlendirilmiş ve geniş kapsamlı enformasyon ortaya çıkamıyor. Estetiğe ağırlık veriliyor.

Byrne: Enformasyonla estetik amaçların eşit olduğu bir örnek verebilir misiniz?

Marcus: Dergi tasarımında derginin içeriği görülebilmeli, ama estetik bir atmosferi de olmalı. Dergi çok işlevsel bir haber ve enformasyon objesi olduğu için, has bir estetiği olamaz, ama güçlü bir estetikle "kaplanabilir".

Byrne: Yapıları gereği bazı projeler görsel açıdan sıkıcı oluyorlar mı?

Marcus: Hayır. Ama form, rehber kitap ve kullanım kılavuzları gibi başka işlevsel objeler var. Bunların içerikleri enformasyon yüklü olduğu için fazla görsel oyuna yer kalmıyor. Eğer bir tasarımcı bu tür projelerden 10-20 tanesini gerçekleştirmişse bu projelerle de hoş şeyler yapmanın yolunu bulabilir aslında. Ancak maalesef, grafik tasarımcıların çoğu bu tür estetik kaygıları kısıtlamalardan dolayı gerçekleştiriyorlar. Günümüzde tasarımcıların çoğu bu tür projelerle başedebilecek yetenek ve cesarete sahip değiller ve sabırsızlar.

Byrne: Ama bu koşullar statik değil, öyle değil mi?

Marcus: Hayır, tecrübe kazandıkça ve sorunları daha iyi anla-

dıkça yapılan iş hafifleşir. Örneğin, bilgisayarlardaki enformasyon-merkezli kullanıcı arabiriminin tasarımını ele alalım. İlk çalışmalarda bir kullanıcı arabirimi bilgisayarın ya da kullanıcının ilk önce kâğıt üzerinde sonra ekranda ürettiği ve oldukça kaba yazı karakterleri dizilerinden ibaret oluyordu. 1984'de Macintosh reel yazı karakteri, ikonalar ve menülere açtı gözlerimizi. Şimdi ki kullanıcı arabirimlerinde bu stereotiplerden kurtulmaya çalışılıyor. Gelecek 5 yıl kullanıcı arabirimleri açısından en çılgın yıllar olacak. Şimdiye değin, ham enformasyon sorununu giderme uğraşısı içindeydik. Yakında, estetikle ilgili konular ön plana çıkacak ve yaygınlaşacak. Bir bilgisayar ekranındaki ikonalar neler benzeyebilirler dersiniz? İstedğiniz her şeye!

Byrne: Tabii bir ikonanın ne olduğunu anlamışsanız eğer...

Marcus: Evet. Bazı görsel kuralları öğrendikten sonra bunları istediğiniz gibi kullanır ve uygulayabilirsiniz. Bir ikona genelde küçük, statik bir semboldür, bir objeyi ya da süreci simgeler. Örneğin Macintosh'taki stilize edilmiş çöp tenekesi gibi. Bu küçük tenekeler bilgisayarın hafızasındaki dosyaların atılma işlemini simgeler. Gelecekte, ikonalar konuşabilecek, müzik çalacak, realist fotoğraf ve video görünümünde -hatta "canlı" video olarak- ya da çizgi-roman kahramanları olarak; görünüşlerini değiştirebilecekler, mesela boyutları birden tüm ekranı kaplayabilecek. Bu tür işlemleri yapabilecek teknik bilgi zaten tüketim piyasası içinde mevcut.

Byrne: Semiyotik konusunda ne gelişmeler oldu?

Marcus: Semiyotik ortadan kalkmadı. Tasarımcıların çoğu semiyotiğin ne olduğunu bilmezler, böylece ondan nefret de edemezler. Tasarım kuramı ve kuralları öğretilemez, ama estetik, teknik ve üslup öğretilir. Çoğu tasarımcı okuldan ayrıldıktan sonra da simgeler bilimini ve görülen dili öğrenmeye çalışmıyorlar. Tasarımcılar klasik teknolojiyi ve kavramları bilmeden semiyotiği kullanıyorlar ama içgüdüleriyle. Ben semiyotiği faydalı ve ilginç buluyorum.

Byrne: Siz bilgisayarı bir tasarım aracı olarak kullanmaya ne zaman başladınız?

Marcus: 1965'te. Üniversite öğrencisiyken. Bilgisayarlar, o sıralarda numaraları katır kutur yiyen hayvansal boyutlarda, dev makinelerdi. Programlamayı da 1966'da Yale Üniversitesi'nde tasarım bölümünde master öğrencisiyken öğrendim. Ertesi yaz da AT&T'nin (ABD'de telefon şirketi - ç.n.) Bell laboratuvarlarına iş için başvurdum. Beni sorgulayan

kişiye, biraz da defansif davranarak, "Eminim bana ihtiyacınız yoktur. Ben fizik 'background'ı olan bir grafik tasarımcıyım sadece. Benim yapabileceğim bir işiniz varsa..." dedim, ve birden kendimi orada en son bilgisayar-sistemlerini kullanan bir stajyer olarak buldum. Grafik programlamasını bana öğretenler arasında bilgisayar grafik sistemlerinin öncülerinden Michael Noll da bulunuyordu.

Byrne: Bilgisayar ve tasarım konularında yazmaya ne zaman başladınız?

Marcus: İlk yazım 1968'de yayımlandı. Bell Laboratories'deki tecrübem üzerineydi. Grafik tasarımcılarına araştırma ve geliştirme laboratuvarlarında neler yapıldığını anlatmaya çalıştım. Tabii, o sıralarda bilgisayar ve bilgisayar grafik sistemleri tasarımcılar için o kadar uzak kavramlardı ki, başka bir gezegene gitmek gibi bir şeydi bu. Şimdiyse, pahalı olmayan kişisel bilgisayarlar ve Macintosh'un başarısı sayesinde bunlar o kadar yabancı gelmiyor insanlara.

Byrne: Sizi bu ilgi mi grafik tasarımı için bilgisayar programlamaya yöneltti?

Marcus: Bir süre için benim kaygım bilgisayarların ne olduklarını ve grafik tasarımda neden bilgisayarların kullanılmasının istendiğini anlamaktı. Princeton'da hocalık yapmaya başladığım zaman Bell laboratuvarlarına sayfa tasarımı prototipi geliştirme konusunda danışmanlık yapmaya başladım. Bu tüketim piyasasında mevcut profesyonel dizgi sistemlerinin 5-10 yıl ilerisindeydi, herkesin alıştığı modern sayfa düzeni programlarının da 15 yıl ilerisindeydi. Ben 1969'da bir masaüstü yayımcılık sistemi prototipi geliştirmekteydim. Bu çalışmam hakkındaki yazım 1971'de Visible Language'de ("Görünen Dil" dergisi) yayınlandı.

Byrne: Tasarım stüdyolarına yerleşecek Macintosh'un ilk habercisi siz olmuşsunuz galiba.

Marcus: 70-71 yıllarında bir masaüstü tasarım çalışma ünitesi tasarlamıştık. Yalnız ekranımız bugüne kıyasla çok ilkelde tabii. Ben grafik tasarımcılarının "light-pen" (ışıklı kalem/lazerli kalem) kullanarak ekranda metin ve şekiller üzerinde oynatabilmesini sağlanan programı tasarladım. Aslında, bu sistemin tümü AT&T'nin Picturephone (görüntülü telefon) sistemiyle birlikte kullanılacaktı. Bir sayfanın tümünü gösteren ekranda yazı karakterleri iki noktayla gösteriliyordu. Roman harfler için dikey, italik karakterler için eğik çizgi kullandım. Ayrıntıları görebilmek için metni bu-

yütmeniz gerekiyordu. O sıralarda kesin bir genel görünüm elde etmek olanaksızdı. Biz grafik tasarımcılarına bir bilgisayar grafik sistemi kullanarak sayfa çizebileceklerini gösterdik.

Byrne: O sıralarda başkaları da bilgisayar kullanımıyla tasarım kavramı üzerine çalışıyorlar mıydı?

Marcus: MIT'deki Medya Laboratuvarının şimdiki direktörü Nicholas Negroponte MIT'de mimarların ve şehir tasarımcılarının birlikte çalışmalarını sağlayacak bir sistem geliştirmekteydi. 1960'ların sonlarında, Minneapolis College of Art and Design'dan Peter Seitz grafik tasarımcılarının bilgisayar kullanımı üzerine bir Design Quarterly özel sayısı çıkardı. Negroponte ve Seitz beni çok etkilediler ve çalışmalarında izleyeceğim yönler konusunda bana çok yardımcı oldular.

Byrne: Siz bilgisayar dünyasında, kullanıcı arabirimi tasarımı konusunda şöhret sahibisiniz. Bu arabirimi konusuna ne zaman ilgi duymaya başladınız?

Marcus: Ben 1971'de artık bilgisayar grafiğinin plan çizme ve başka görsel bilgi (data) geliştirmede nasıl kullanılabileceğini ve sayfa tasarımı konusunda içerdiği potansiyeli biliyordum. Ama tasarımla bilgisayarın ilişkisinde bir konuyu atladığımı yıllar sonra anladım. Bilgisayarın kullanımı konusunda kullanıcıyla arasında iletişim olmalı. Bu gerçek, enformasyon-merkezli grafik tasarıma yeni bir işlev getirmiş oldu. Ama kullanıcı arabirimi tasarımı kavramı ancak 10 yıl sonra, 1980'lerin ilk yıllarında bilgisayarlararası iletişim üzerine konferanslar düzenlenmeye başlandığı sıralarda ortaya çıktı. Şimdi ürünlerin başarısı bu tür bir kullanıcı arabirimi tasarımına o kadar bağlı ki bilgisayar şirketleri birbirlerini tasarımları konusunda mahkemeye vermeye başladılar.

Byrne: İletişim kuramı, bilgisayarlar ve grafik tasarıma olan ilginiz ne zaman çakıştı?

Marcus: 22 Kasım 1922'de! Bu tarihi iyi hatırlıyorum çünkü o gün National Endowment for the Arts (Ulusal Sanat Vakfı) beni tasarımcılara enformasyon grafiği ve bilgisayar grafiği üzerine konferans vermeye çağırmıştı. Bu sunum Federal Design Publications serisinde bir kitap olarak basıldı. Meslek hayatımın bir değerlendirmesini yaptım ve profesyonel faaliyetlerimin nasıl birbiriyle uyum içinde olduğunu düşündüm. Bu faaliyetler beni nereye götürüyordu? Birden benim konumun, yani bilgisayar grafiği konusunun etkili grafik tasarım olmadan hiçbir yere varamayacağını farkettilim. Bilgisayarlarla

amaçlanan iletişimdir. Sayfalarla rakam üstüne rakamla anlaşmamız olanaksızdı. Grafik, yani yazı karakterleri, plan, imge, simge ve renk kullanmalıydık. İşte o tarihte grafik tasarımcılarıyla bilgisayar teknolojisi uzmanlarının biraraya gelip ayrı ayrı yaratamayacakları bir şeyi birlikte gerçekleştirebileceklerini farkettilim.

Byrne: Bu noktada mı geleneksel grafik tasarımından uzaklaşmaya başladınız?

Marcus: 1980'de Association for Computing Machinery bünyesinde grafik ve iletişim grubunun hazırladığı SIGGRAPH konferansına ana konuşmayı yapmaya davet edilmiştim. SIGGRAPH bugün de bilgisayarla grafiğin geniş yelpazesinde gerek programcılar gerek de developer'lar için en yetkin kuruluş. O konferansta çoğu bugün endüstride önder olan 2000 programcıya grafik tasarımın ne olduğunu ve bilgisayar grafiğinin neden önemli olduğunu anlatmaya çalıştım. Sonraki iki yılda başarılılar bilgisayar endüstrisinde müşteri hizmet edecek bir stüdyo açılmasını gerektirdi. Geleneksel grafik tasarım dünyasından ayrıldım ve bilgisayar teknolojisini dışarıdan eleştirmek yerine bu teknolojinin çerçevesi içinde bilgisayarlılara grafik tasarımı öğretmeye başladım. Grafik tasarım dünyasına da bilgisayar şirketlerinde yapılmayı bekleyen işleri anlatmaya başladım.

Byrne: Bilgisayarlar kelimenin tam anlamıyla grafik tasarım ofislerine yağmur gibi akıyor. Bunun grafik tasarımı üzerindeki etkileri nelerdir?

Marcus: Tasarlama işlevi tabii ki değişmiyor, ama uygulamada kökten değişiklikler var. Kişiler bundan sonra görsel kompozisyon, dizgi ve görüntü geliştirme yaratımlarını tamamen farklı olarak gerçekleştirecekler. Ama bu değişiklikleri gerçekleştirirken kalite konusuna dikkat etmeliyiz. Bazı grafik tasarım software programları "junk" (lüzumsuz, fazla, gereksiz - ç.n.) yemeklere benzetilebilir. Tasarımcılar düşük kalite ürünlere alışır oldular. Örneğin, bazı sayfa düzeni programlarında sıklıkla grafik tasarımcının müdahalesine gerek duyuluyor, o ise bu yeteneğe sahip olmayabiliyor. Mac'e dizgi makinenize küfredtiğiniz gibi küfredemezsiniz - Gördüğünüz sizin yaptığınızdır! Çoğu kişi software ve hardware programlarının düşük kalite özelliklerine alışabilir. Ama mürekkeple elde ettiğiniz gri tonları bulamazsınız; fırçayla sahip olduğunuz kişisel müdahale olanağınız da yok. High-tech bir donanımla oynarken, öte yanda kretuar, kalem, mürekkeplerle yapılan işleri incelersiniz. O

zaman bu yeni araçla daha ne harika şeyler yapılabileceğini ve yapılması gerektiğini anlarsınız. Kalite sorunu tasarımcıların endüstriden daha profesyonel ürünler talep edip etmemesiyle ilgilidir.

Byrne: Bilgisayar “ermiş”i Alan Kay’in dediği gibi kitapların sonu mu geldi?

Marcus: Sanırım bu konuyu Rudolph Steiner 10 yıl önce Visible Language’de dile getirmişti. Kitaplar hiçbir zaman ortadan kalkmayacak ama işlevleri giderek azalacak ve zamanla sanat objelerine dönüşecekler. İnsanlar kitapları estetik değerleri için alacaklar ve yayımlayacaklar. Dokunup yırtabileceğiniz, katlayabileceğiniz, eğebileceğiniz, bozabileceğiniz objeler olacaklar. Bütün iletişim faaliyetleri de bilgisayarlararası grafik medyası aracılığıyla sürdürülecek.

Ekranı gördüğümüz gerçektir. Vücudu yoktur, ağırlığı yoktur. İletişimi yönlendiren araçlar fiziki objeler yerine ışığı hareket ettiren elektronik formlar olacak. İlerki bir zamanda, bugün bilimkurgu yazarlarının ima ettiği gibi, herbirimiz dünyaya yayılan bilgisayar ağıyla daha yakın iletişim kurabileceğiz. Karbon tozu ya da mürekkeple değil, ışık ve sesle ihtiyaçlarımızı, bilgilerimizi, düşüncelerimizi hatta duygularımızı iletebileceğiz. Bundan sonra gördüğümüz, duyduğumuz ve dokunabildiğimiz her şey gerçek olacak bizim için.

Byrne: Grafik tasarımcılar hangi medyada çalışıyor olacaklar?

Marcus: Bir nesil daha geleneksel kitap ve diğer baskı tasarımları yapıyor olacak. Yani her şey bir gecede değişmeyecek. Fakat aynı zamanda sadece elektronik medya için tasarım yapabilecek pek çok insan var.

Bu tasarımcılar enformasyon malzemesi yaratmakla kalmayıp birçok “entertainment” (oyun, eğlence - ç.n.) malzemesi de oluşturacaklar. Elektronik malzemenin salt enformasyon-merkezli olacağını düşünmek hata olur. İnsanlar bilgisayarları aracılığıyla buluşacaklar, mesaj alışverişi yapacaklar, en son filmleri izleyecekler; dahası gerçek olmayan yerlerde “ oynayabilecekler”. Bu yapay ve gerçeğe benzer gerçekler yeni öğrenim ve yeni çalışma olanakları oluşturacak. 360 derecelik döner grafik kapasitesine sahip bu “gerçekler” hem eğlenceli hem de kişiye yeni bir dışavurum olanağı sağlıyor.

Byrne: Bu arada geleneksel grafik tasarımcı ne yapacak?

Marcus: Bazıları sahip oldukları nitelikleri nedeniyle “artificial intelligence” sistemleri yapabilir olacak. Bunlar grafik tasarımcılarının yapmaktan hiç hoşlanma-

dığı tekrar tekrar yapılan işler, işin sıkıcı yanları altında. Tasarımcıların hepsi analitik ve yaratıcı güçlerini kullanabilecekleri fırsatlar isterler, “sanatçı” olmak isterler. Bu fırsatlar varolmaya devam edecek. Tasarımcılar karmaşık ve önceden kestirilemeyen yollarla çalışacaklar. Örneğin, grafik tasarımcıları ses, üç-boyutlu grafik ve bir de tabii, videoyla çalışmayı öğrenmek zorunda kalabilirler. Bence klasik anlamda grafik tasarımcı varlığını sürdürecektir. İletişim medyasında zevk ve üslup yaratma işlevleri önemini yitirmeyecek. Ama değişik gruplar, özellikle sinema ve mimarlıkta olduğu gibi birarada çalışacaklar.

Byrne: Sonuçta, bilgisayarın kendi başına bir araç, ya da medyayı kontrol eden bir güç oluşu grafik tasarımcılarını etkilemeyecek mi? Enformasyon ve estetik konuları kinetik ve çizgidsi olunca...

Marcus: Evet. İsviçreli grafik tasarımcı Karl Gestner sizin bu söylediğinizden 1960’larda Designing Programmes’de (Program Tasarlama dergisi) söz etmişti. O sıralarda ise hemen hemen hiçbir bilgisayar yoktu. O, ileride tasarımın ürün değil program tasarlayacağını söylemişti. Bu program paketlerinin parçalarını ise başkası hesaplayacaktı. İşte benim stüdyomda biz bu tür işler yaptık.

Byrne: Şimdi yaptığımız işlerden söz edelim biraz da. Stüdyonuzu açtıktan sonra ne tür projeler aldınız?

Marcus: İlk büyük projemiz Intran Corporation’ın “Metaform” çalışma ünitesi için bir kullanıcı arabirimi programıydı. Çalışma ünitesi 60.000 dolar, lazer printer ise 24.000 dolardı. Şimdi aynı şeyi Macintosh’tan birkaç bin dolara elde edebilirsiniz. Bizim tasarladığımız kullanıcı arabirimi Apple Lisa’dan bir ay önce çıktı. Ama Apple’in halkla ilişkiler mekanizmasına bağlı değildik, onun için kimse- nin haberi olmadı.

ABD Savunma Bakanlığı’nın İleri Araştırma Projeleri Kurumu’ndan (US Defense Department, Advanced Research Projects Agency) iki yıllık araştırma bursu da kazandık. Toronto Üniversitesi’nden bilgisayar mühendisi Ron Becker’le birlikte bilgisayarda tipografi ve sayfa tasarımı üzerine çalıştık. Bu grafik tasarımında ilginç bir konuydu. Bir müddet önce de bu proje hakkında İnsan Faktörü ve Daha Kolay Okunur Programlar için Tipografi (Human Factors and Typography for More Readable Programs) adlı bir kitap çıkardık. (1) Birkaç yıl aldı ama şimdi bilgisayar endüstrisinin de yerimiz oldukça net ve bilini-

yor. Rakiplerimizden bazıları da benim eski öğrencilerim ya da önceden birlikte çalıştığım kişiler.

Byrne: Şimdi müşterileriniz arasında kimler var?

Marcus: Apple, NCR, Motorola, Tektronix, 3M, Kodak, IBM, Digital Equipment, DuPont ve HP müşterilerimin bazıları... Ashton Tate gibi yeni kurulan firmalara ve eğitim kurumlarına da çalışıyoruz.

Byrne: Ofisinizde bir projenin akışı nasıl oluyor?

Marcus: Biz kullanıcı arabirimi, elektronik yayımcılık ve enformasyon grafik tasarımları arasında bir denge sağlamaya çalışıyoruz.

İşlem akışına gelince... İlk olarak müşterinin ihtiyaçları hakkında bilgi topluyoruz. Eğer müşterinin prototipleri varsa ürünün son versiyonunu inceleriz. Zaman ve bütçemiz yeterse kamu araştırması yaparız. İhtiyaçlar ve kullanıcılar hakkında tüm bilgileri topladıktan sonra tasarım geliştirmeye başlarız. Müşterinin kullanacağı donanım ne olursa olsun biz prototip geliştirirken Macintosh kullanıyoruz. Görsel malzemenin yanı sıra çalışmamız hakkında rapor da yazarız. Apple’in ABD pazarlama grubu için yaptığımız kullanıcı arabirimi işte bu şekilde hazırlanmıştı. Dokümantasyon, hipermedya sunumları için sayfa tasarımları ve hatta geleneksel baskı grafiği konularındaki çalışmalarımız da aynıdır. Standart bir tasarım projesinde gerekli revizyonları yaparız, ve son ürünleri disket ve kâğıt üzerinde sunarız. Bazen projeyi elektronik yollarla iletiriz. Çoğu zaman, son projeyi sunarken ayrıntılı çizimlerle neyin nasıl kurulacağını anlatırız. Bazı araştırma projelerinde son ürünümüz bir rapordur. DuPont için stratejik planlama dokümanları yazdık. NCR için kullanıcı arabirimi araştırma raporları hazırladık. Her halükârda, çalışmalarımızın özünde tasarım projeleri var -özellikle de enformasyon- merkezli, sistematik grafik tasarım.

Byrne: Şirketinizde kaç kişi çalışıyor?

Marcus: Firmamızdaki çalışan sayısı projelerin zorluğuna göre 5-10 kişi arasında değişiyor. Arada sırada dışarıdan danışmanlara da başvuruyoruz, insan faktörü, programlama ve kullanıcı araştırması gibi konularda. Benim başka 4 tasarımcımız var. Biri teknik analiz ve yazı konusunda daha ağırlıklı çalışıyor. Bunun nedeni hazırladığımız uzun ve kapsamlı raporlar. Ayrıca bir ofis menajerimiz ve idari asistanımız var. Aslında şu andaki mekânımız bize yetmiyor, önümüzdeki sonbaharda şimdiki

ofisimizin iki katı bir mekâna taşınacağız.

Byrne: Stüdyonuz nasıl çalışıyor?

Marcus: Ben, genelde konferanslar vererek, dersler vererek ve yazı yazarak firmamızın pazarlama işini yapmış oluyorum. Bir projeye ilk başladığımızda ben ve tasarım yönetmeni Greg Galle birlikte müşterilerle ilk toplantıları yaparız. Böylece onlarla daha yakın ilişki sağlarız, Galle de onların ihtiyaçlarını doğrudan öğrenir. Genelde projeyi ben yönlendiririm ve proje ilerledikçe kontrol ederim. Ama müşterilerle doğrudan ilişkiyi sürdüren ve projeyi uygulayacak arkadaşlara epey özgürlük tanırım. Ben projenin kritik noktalarında devreye girerim, projeyi gözden geçiririm ve gerekirse müdahale ederim. Bazen arkadaşlarım projenin yönü ya da çözümlenmeleri konusunda farklı görüşler belirtirler. Onların fikirlerini tartışmaya her zaman hazırım, bazen kendi fikirlerimi değiştirdiğim de olur. Ama hiçbir proje benim onayım olmadan büromdan dışarı çıkamaz. Neyin hazır olup neyin olmadığı benim bütçe, zamanlama ve müşterilerin ihtiyaçları konularında verdiğim kararlara bağlıdır.

Byrne: Çok zor bir patron olarak ünlüsünüz!

Marcus: Ben firmamdaki tüm tasarımcıların iyi tasarlamaktan başka düşünebilme, yazabilme ve İngilizceyi iyi kullanma özelliklerine sahip olmalarını şart koşuyorum. Bazen genç tasarımcılar bunu anlamakta zorluk çekiyorlar. Biz firmamıza yeni katılanların eğitimine yeterli zaman ayırıyoruz. Ayrılanlar da geldikleri günden çok daha bilgili ayrılmış oluyorlar. Hiç kimse mükemmeliyete erişmenin kolay olduğunu söyleyemez.

Byrne: İşe alacağımız kişide neler ararsınız?

Marcus: Bilgisayar teknolojisine ilgi duyan, bu konuyu bilen ve sistem ve enformasyona ilgi duyan grafik tasarımcıları arıyorum. Yakın geçmişe kadar bu konuda çok zorluk çektim, ama şimdi bu yeteneklere hatta daha fazlasına sahip arkadaşlar çalışıyor firmamda.

Byrne: Sizce sizin yaptığınız türden iş grafik tasarımcıları için yakın bir gelecekte bir genelgeçer olacak mı?

Marcus: Kesinlikle evet! En azından bazı grafik tasarımcıları için. Bence bizim faaliyetimiz yeni tür bir grafik tasarım ortaya koyuyor. Bütün kurulan ve kurulmakta olan telekomünikasyon ve elektronik yayımcılık sistemlerinde enformasyon ve sisteme yönelik grafik tasarımına gerek duyuluyor. Bu alanda çalışma fırsatları müthiş.

Meslekler için hazırlanan software programlarından video oyunlarına kadar kullanıcı arabirimlerinin kullanıldığı projelerin yanı sıra, bu tür ürünlere ek olarak verilen elkitapları, ambalaj ve yardımcı malzemeler de hazırlanıyor. Bütün bunlardan başka iş, eğitim ve eğlence alanlarında bilgisayar ve video ürünleri kullanılıyor. Bilgisayarla ilişkili yepyeni bir medya var ortada.

Byrne: Grafik tasarım eğitiminin günümüzdeki durumu ve gelecekteki rolü konusunda neler düşünüyorsunuz?

Marcus: Bu konuda 20 yıl önce PRINT dergisine bir yazı yazdım. Bugün de aynı endişeleri taşıyorum. Genelde tasarım öğrencilerinin tarihsel bilgisizlik, konuşma ve yazma yeteneksizliği ve analitik düşünebilme yetersizliği beni üzüyor. Ofisimizde yapılmayı bekleyen projelerde çalışabilecek master öğrencileri bile bulamamaktan sıkıntı duyuyorum. Birkaç istisna dışında tasarım okullarının çoğunda dersler bu yüzyılın başlarında ortaya çıkan ticari sanat akımının felsefesini devam ettiriyor. Ne yazık ki, çok kişi tasarım eğitimini başka şekilde para kazanamayacak sanatçılar için bir alternatif olarak görüyor.

Şimdi, gelişen teknoloji insanlara enformasyon ve kavramsal hatta manevi değerler iletiyor, öyle ki grafik tasarımcılarının hiçbir zaman düşlemediği kadar... Bu grafik tasarımcılarının yazı karakteri ve iki boyutlu statik imajları içeren geleneksel kaygılarından başka şeyleri de kapsıyor: Müzik, yazı, animasyon, video ve bilgisayar programlamayı. İletişim sorunlarını çözecek bu teknikler grafik tasarımcılarına artık kolayca sağlanabilecek.

Bu alanda yetenekli kişilere çok gereksinim olacağını sezebiliyorum. Grafik tasarımı eğitimi de çok etkileyecek. Bu mesleğin canlı kalabilmesi için şart olacak bu.

Byrne: Bu bilgisayar çağının tarihi yazıldığında sizin için neler yazılacak dersiniz?

Marcus: Bilgisayarla grafik dünyasında ben bir öncü olarak görülmüyorum. Grafik tasarımı dünyasında ise gelenekçi kurumlar benim yaptığım türden çalışmalarını beğenmekte ya da desteklemekte oldukça yavaş davrandılar ve davranıyorlar. Yani, eğer benim uğraşlarım uzun bir dipnotta yazılırsa sevineceğim.

İşlevsel grafik tasarımında ve bu meslekte bilgisayarın yeri konularında standart yaratan bizler, birkaç kişiyiz sadece. Ben bu şarkıyı 20 yıldır söylüyorum. Tasarım ve bilgisayar grafikleri konusunda yeni sürprizler ve meydana okumalar bekliyorum. ●

Telefonda Bir Röportaj

(Emigre, Sayı 15)

Çeviri: Mine Haydaroglu

Emigre: Okur musun?

Johnny: Johnny okur mu? Ne? Okur muyum? Tabii okurum. Bana bir daha asla böyle bir soru sorma. Sen beni ne sanıyorsun? Okuma yazmam yok mu sanıyorsun?

Emigre: Neler okumaktan hoşlanıyorsun?

Johnny: Şu sıralarda en çok THE NATIONAL'ı seviyorum. Abi, harika bir şey bu. Dâhiyane bir şey. Şu Frank DeFord'a şapka çıkarırım. Herifi Başkan yapmalılar. Başka ne istersin? Baştan sona, sayfalar dolusu spor haberleri. 10 yıllığına abone oldum, böylece hiçbir sayısını kaçırmayacağım. A evet, bir de TV Guide var. Harika bir dergi o da. İçerilerinde beyaz no. lar olan küçük kara TV kutularına bayılıyorum. Son zamanlarda KICKBOXER MAGAZINE'i de okur oldum.

Emigre: Okumaktan hoşlanmadıkların hangileri?

Johnny: Ne mi okumayı sevmem? Ansiklopedileri. National Geographic'i, Cosmo'yu, THE WALL STREET JOURNAL'ı. Yıllık raporları. Shakespeare'i. Ve bu türden daha pek çoklarını. Hiçbirini sevmem.

Emigre: Enformasyonun sana sunuluş biçiminden rahatsız olduğun hiç oluyor mu? Örneğin, tabela fazla küçük olduğu için hiç ters yola girdiğin oldu mu?

Johnny: Ya evet. Bazı şeyler beni rahatsız ediyor. Yazı bazen fazla küçük, bazen fazla büyük, bazen fazla süslü. Sayfayla savaşan bir sürü farklı ebatta yazılar... Ben fotoğraf görmek isterim. Örneğin Mike Tyson'ın kafasının greyfurt gibi kaldırılmasını görmek isterim. İki sayfaya yayılan fotoğraf isterim; resimaltı yazısı da normal yazı karakteriyle yazılsın.

Şu Helvetica'yı seviyorum. Franklin Gothic de iyi. Şu Gothic'lerin hepsi okey bence. Okunur olsunlar yeter. Öyle güçlü olsun ki kafama vurulmuş gibi olsun yeter.

Emigre: İşaretler hiç dikkatini çeker mi?

Johnny: Tabii. Bazı işaretleri fark ederim. En hoşuma gidenler DUR, YOL VER, gibi trafik işaretleri. Beyaz bold yazı. Background'u yeşil. Çerçevesi hoş... Daha ne ararsın? Bu işaretler harika.

Emigre: Valicenti'nin Step-by-Step için tasarladığı ek... Hani derginin içine koyulan (Cilt 6, Sayı 2, 1990)... Sokaktaki adam böyle bir şeyi okuyabilir mi ger-

*Emigre: Do you read? Johnny: Does Johnny read? What? Does I read? You bet. Don't ever ask me such a question again. Come on. What do you think I am. Illiterate? Emigre: What do you like to read? Johnny: Well, my favorite right now is THE NATIONAL. Man, is it ever great. A stroke of genius. I gotta hand it to that Frank DeFord. Theyotta make him President. What more could you want? Sports coverage front to back, page to page. I gotta 10 year subscription so I'll never miss an issue. Oh yeah. I also read TV Guide. It's the greatest. I love the little black TV boxes with white *s in them. And lately I've been enjoying KICKBOXER MAGAZINE. Emigre: What don't you like to read? Johnny: What don't I like to read? Encyclopedias. National Geographic. Cosmo. THE WALL STREET JOURNAL. Annual reports. Shakespeare. Lois of stuff like that. Get it outta here. Emigre: Are you ever bothered by the way that information is presented to you? For instance, have you ever taken the wrong exit because the damn sign was too small, etc.? Johnny: Ya. Certain things bother me. Sometimes the type is too small, too big, too fancy. All these different sizes fighting with the page. Gimme some photos. Mike Tyson's head getting slammed like a grapefruit on the sidewalk. Fullbleed centerspread shots with just a caption in a normal type style design font. I like that Helvetica stuff. Or FRANKlingothic. Any of those Gothics is OK by me. Just make it readable. Hit me in the fuckin head with it. Emigre: Do you ever notice any signs? Johnny: Sure. I notice certain signs. STOP. YIELD. Freeway signs are some of my favorites. White type. Bold. Green background. Nice border. What more do you want. They're great. Emigre: The insert that Mr. Valicenti produced for Step-By-Step (Volume 6, number 2, 1990)... can the guy on the street really read that stuff? Mr. Valicenti claims that these type treatments, this type that really "talks," is an effort to "resurrect the pleasures of reading." How much fun can it be for a guy like yourself having to decipher something so complex? Johnny: Ya. I saw that piece. My nephew's a graphic designer and gets all these publications. He goes to that college called CRANBROOK. Jesus, the stuff I see from that place is like a bad dream. All these layers going on and you don't know who's in the dream or what country you're in or who's a Martian or what's saying what. That thing VALICENTI did was "meant to resurrect the pleasures of reading," but I don't know. PLEASURES! That cab driver was some wild Iranian roadmap. Arrows going everwhichaway. Do you think VALICENTI could use a few arrows or something? JESUS. And that BLIND DATE page. What the hell is that? Looks like a Berthold wedding invitation on acid. Now that BEAUTY SALON page. Now we're talking. That's my turf. The ENQUIRER. Another of my favorite reading materials. Very fine. Very fine. And that final page he did looks like the funny pages. I love the comics. I felt right at home. Emigre: Do you experience any of the subtleties of type that are necessary to enjoy that insert to the fullest? Johnny: Subtleties? Ya I saw some things. The one lady had blue hair. And the hands on that page were just sitting there. Just cut off. Good pictures. Good color. Good cropping. Valicenti. Emigre: Maybe you would much rather sit at home and read the daily sports section of the Chicago Tribune, and for all you care every piece of printed matter should look like that... am I right? Johnny: Sure. I like to sit at home and read the SPORTS. SO WHAT! SO WHAT! It's concise, powerful, gripping, meaningful, easy to read. But come on... I like variety. After all, TV GUIDE looks alot different and I love it. What? You think I want my Sports Daily's to read like the GUIDE? Or the ENQUIRER? Gimme a break. Don't kid yourself. Just make it readable. Stop all this confusion in type treatments.*

It's wearin me out!

Konuşmanın yer aldığı sayfa düzeni.

çekten? Valicenti bu tür yazıların, "konuşan" yazı karakterlerinin kullanımının "okuma zevkini canlandırmak için" yararlı olacağını savunuyor. Senin gibi bir adam için böyle karmaşık bir şeyi deşifre etmek ne derece zevkli olabilir?

Johnny: Evet, o sayfayı gördüm. Yeğenim grafik tasarımcıdır; o tür yayınların hepsini alır. CRANBROOK adlı o yüksek okula gidiyor. İsa aşkına, oradan çıkan işleri görmek kötü rüya görmek gibi bir şey! Bir sürü katman, ve sen rüyada kim var, ya da sen hangi ülkedesin, kim Mars'lı, kim ne diyor, hiçbir şey anlamıyorsun. VALICENTI o yaptığı işte "okuma zevkini canlandırmayı amaçlamıştı" ama ben bilmem. Zevk almak mı? Taksi şoförü diye manyak bir İran haritası vardı. Ok işaretleri her tarafa dönüktü, karmakarıştı. Sence VALICENTI daha az ok ya da bir şey kullanamaz mıydı? İSA AŞKINA! Bir de o BLIND DATE bölümü (arkadaş eş arayanlar bölümü; Ç.N.). Ne Allahın cezası şey o? Berthold düğün davetiyesi gibi bir şey. GÜZELLİK SALONU ise tamam işte. The ENQUIRER da sevdiğim okuma malzemelerinden

biri. Çok iyi. Çok çok iyi bir gazete. Son sayfası da çizgiroman sayfalarına benziyor. Çizgi-romanlara bayılırım. **Emigre:** Belki evde oturup Chicago Tribune'un spor sayfasını okumayı tercih edersin. Belki de sence her tür yayın öyle görünüme sahip olmalı... Yanlış mı söylüyorum?

Johnny: Tabii, evde oturup SPOR sayfalarını okumayı severim. Ne olmuş yani! NE OLMUŞ! Kısa, güçlü, yakalayiveriyor seni, anlamlı, rahat okunuyor. Ama hadi hadi... Ben çeşitlilikten hoşlanırım. TV GUIDE çok farklı ve ben bayılıyorum o dergiye. Ne? Sen benim Spor gazetelerimi de GUIDE gibi, ya da the ENQUIRER gibi okumayı istediğimi mi söylüyorsun? Bırak Allah'ına. Aldatma kendini. Sadece okunur yap. Bu yazı karakterleri konusundaki karmaşayı durdurun artık. Beni çok yoruyor! ●

YAZILAR

Grafikerler Meslek Kuruluşu Derneği adına sahibi
Yurdaer Altıntaş
Sorumlu Yayın Yönetmeni
Bülent Erkmen
Uygulama: Feride Ilgüy
Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.
Tüm hakları saklıdır.
Dizgi: Osman Tülü TIPOGRAF
Basıldığı yer: OFSET YAPIMEVİ