

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Fontların arkasındaki yüzler

Zuzana Licko

MyFonts, Creative Characters, sayı 105, Haziran 2016
Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Yazıtipi tasarımının masaüstü bilgisayarlarda ilk tasarlanmaya başladığı günlerde, tek başına bakir toprakları keşfedip paradigmaları yerinden oynatan bir tasarımcı varsa, bu Zuzana Licko'dur. Partneri Rudy VanderLans ile birlikte küçük bir hurufat dökümhanesi kurmuş, tasarımcı ve sanatçılardan oluşan geniş bir grupla birlikte pek çok yazıtipinin öncülüğünü yapmıştır. Daha sonraları da bu genişleyen koleksiyonun küratörlüğünü yapmayı sürdürmüştür. Her iki sanatçı da Avrupa'da

doğmuş ama Kaliforniya dolaylarında yetişmişlerdi ve bu yüzden girişimlerine Emigre (Göçmen) Grafik adını koydular. Aslında gurbetçiler için mizahi bir sanat dergisi olarak başlamış olan Emigre Dergisi zaman içinde tipografi için son derece etkin bir vitrin haline gelmiş ve yazıtiplerinin tartışıldığı avangard bir foruma dönüşmüştür. Yaratıcı yeniden canlandırmalardan maceracı deneysel yazıtiplerine kadar, Licko'nun yarattığı karakterlerde değişmeyen şekilde cesaret, tavır ve muazzam bir yetenek görmek mümkündür.

Zuzana, ABD'de büyüdünüz, ama eski Çekoslovakya'da doğmuşsunuz – bu teknik olarak sizi bir “göçmen” yapar. Avrupa kökeninizin tasarımlarınıza karşı tutum ve yaklaşımınızı etkilediğini hissediyor musunuz?

Evet, o sıralarda hâlâ komünist egemenliği altında olan Bratislava, Çekoslovakya'da doğdum ve ailem San Francisco, Kaliforniya'ya göç ettiğinde yedi yaşındaydım. ABD'de okula başladığımda evde

Slovak dilini konuşup geleneklerini sürdürürken, okulda ikinci bir dili ve yeni âdetleri öğreniyordum. Bu benim farklılıkların farkına varmamı sağladı ve bana bir yabancı bakış açısını verdi. Aynı zamanda muhtemelen her şeyi sorgulama eğilimimi geliştirdi ve ön yargıları sorgulamayı öğretti, bunlar da beni tasarım mesleğine çeken şeyler oldu.

Dijital yazıtipi tasarımıyla ilgilenmeye başlayan ilk grafik tasarımcılardan ve Mac kullanan ilk yazıtipi tasarımcılarından birisiniz. Bu nasıl oldu?

Resim yapmayı, Legolarla oynamayı ve matematiği seven bir çocuktum. Bu yüzden mimar olmak istediğimi düşündüm ve UC Berkeley'de Çevre Tasarımı Bölümüne girdim. Okula başladığımda, fotoğrafçılık, tipografi gibi yan derslerle daha fazla ilgili olduğumu fark ettim. Bölüm Görsel Çalışmalar programını durdurmuştu, ancak birçok mimarlık öğrencisinin ufkunu genişleteceği düşünüldüğü için bu dersler iptal edilmemişti.

Aslında tam bu aşamada, yazıtipi ağırlıklı olmak üzere grafik tasarımcı olmak istediğimi fark ettim. İllüstrasyonda değişik yazıtiplerinin kullanılmasına hayran oldum. Branşımı sağdan soldan aldığım derslerle tamamlıyordum. Bir keresinde bir arkadaşıma, tipografi sınıfına kaydoldum, dediğimi hatırlıyorum. Bir süre tartıştıktan sonra arkadaşımın beni yanlış anladığını fark ettim, o topografyadan bahsettiğimi sanmıştı. Yani bu sınıflar bu kadar sıra dışıydı.

Üniversite eğitimine başladığımda, üniversitelerde yazıtipi tasarım programı hiç yoktu ve bilgisayarlar genellikle bodrum katında bulunan devasa sistemlerdi. Bilgisayar dersinde, size bir terminale erişim olanağı verilirdi, siz programınızı yazardınız, sistem bütün gece proses ederdi. Son yılımda, bilgisayar destekli grafik dersi almayı başardım. İlkel çizimleri meydana getirmek için bile, bilgisayarda değiştirilmesi çok zor olan “hard code”ların kullanılması gerekiyordu.

İlk yazıtipi çalışmalarınız, ortağınız Rudy VanderLans'ın kurduğu ve yönettiği Emigre dergisinin tasarımında önemli bir unsur olmuştu. Dergi nasıl ortaya çıktı? Dergiyi tasarladığınız yazıtiplerinin vitrini haline sokma fikri kimindi? Dergi Rudy ve o zamanlar Bay Area'da çalışan iki Hollandalı sanatçı arkadaşı tarafından başlatıldı. Hem kendilerinin hem de diğer sanatçı arkadaşlarının çalışmalarını yayınlamak üzere bir dergi çıkarmanın şöhret ve

servet kazanmak için kestirme bir yol olacağını düşünmüşlerdi. Başlangıçta amaç sadece Hollandalı sanatçılara odaklanmaktı, ama sonraları içeriği yurt dışında çalışanları kapsar hale gelince ismi, uygun biçimde, Emigre oldu. Uzun lafın kisası, Rudy'nin arkadaşları derginin umdukları gibi kârlı olmayacağını anlayınca dergiyi bize bırakıp gittiler. O sıralar ben zaten Mac ile yarattığım bitmap fontları dergide kullanıyordum.

1985'te Emigre'yi çıkartmaya başladığımızda Mac'te sayfa düzeni programları yoktu. PostScript ve lazer yazıcılar bile henüz yoktu. Yazıtiplerini nokta vuruşlu ImageWriter yazıcılarda

MRS EAVES OT

KITCHENETTE
Dictionary Definition
QUILTED
Counterrevolution
infinite gifts
Environment

MR EAVES SANS + MODERN

Phonemic
Dialogue
Glottal Stop
Morphological
CONSONANT

Çok başarılı bir yazıtipi olan Mrs Eaves, Licko'nun, 18. yüzyıl usta tasarımcısı John Baskerville tarafından tasarlanan yazı karakterlerinden yaptığı bir alıntıdır. İsmi Baskerville'in hizmetçisinden esinlenilmiştir. Sarah Eaves kocası öldükten sonra Baskerville'in eşi ve asistanı olmuştur. Röportajda açıklandığı gibi, Licko basılı metalin sıcaklığını ve açıklığını yakalamak istemiş. Baskerville adlı bu harf takımını tamamen yeni bir yaklaşımla ele almış, kalın ve ince parçalar arasındaki kontrastı azaltmış, küçük harflere daha geniş bir oran ve cömert aralıklar vermiş. Sonuç; önemsiz bir epostadan avangard bir tasarıma kadar her yerde kullanılan, çok kişisel ama son derece işlevsel bir yeniden canlandırma ortaya çıkmış. Daha sonra Licko, çarpıcı, esnek bir tırnaksız çift halinde Mr Eaves'i geliştirmiş; Mr Eaves Sans, tırnaklı sürüme daha yakınken, Mr Eaves Modern basit ve daha geometrik görünümlü şekillere sahiptir.



düşük çözünürlükte ve çok büyük olarak kâğıtlara basıp stat kamera kullanarak resmini çekiyor sonra da panolara yapıştırıyorduk. Aslında dergi, bizim yazıtiplerimizi tanıttığımız bir ortam olarak

FILOSOFIA OT

First Folio STAGE FRIGHT Restoration Comedy Soliloquy AUDITORIUM Footlights

Mrs Eaves, Baskerville'e ne kadar bağlıysa, Filosofia da Bodoni'ye o kadar yakındır: bir klasiğin çok kişisel bir yorumu denebilir. Birçok dijital Bodoni ile karşılaştırıldığında, Filosofia daha dayanıklı ve günlük tasarım çalışmalarında daha kullanışlıdır; hem akıllı, önyargısız bir güncellemedir hem de kibar bir övgü içerir. Licko, orijinal Bodoni'nin baskı halindeki çeşitli sürümlerini incelemiş, ama model olarak özellikle herhangi birini kullanmamış. Birçok örneğe bakıp sonra Bodoni'yi bellekten, sanki kopyalar gibi çizmiş.

PROGRAM

Officeware Ergo Chair Recurring Tasks Blind Carbon Copy Virtual Assistant Staple Gun

2013 yılında piyasaya sürülen Program, Zuzana Licko tarafından sıfırdan tasarlanmış en yeni yazıtipidir. Emigre onu "bir yazıtipi tasarımcısının yazıtipi" olarak tanımlıyor. Program, yazı tasarımını zanaatını incelemekte ve kutlamakta; aynı zamanda tasarımcıların bu tür yazıtiplerini tasarlarlarken yaşadıkları sıkıntılara işaret eden belirli detaylar ve efektlere sahip. Aynı zamanda farklı yapıları, gövde uçlarını ve genellikle tek bir yazı ailesinde birleştirilmeyen ağırlık dağılımlarını içerir. Hem bir röprodüksiyon etkisini çağrıştıran yuvarlak kenarlara, hem de bir tür bu etkiyi ortadan kaldıran tekniği olan mürekkep tuzaklarına sahip. Amaç güçlü bireysel özelliklere sahip bir yazıtipi dizisi oluşturmaktı: bir taraftan genellikle bir yazıtipi ailesine dayatılan ana temanın sınırlamaları zorlanırken, diğer taraftan da genel görünüm ve hissiyat açısından aralarındaki ilişki korunmak istenmişti.

başlamamıştı. Biz, o günlerde oldukça pahalı olan profesyonel dizgiye göre uygun bir alternatif olduğu için Mac'te bitmap fontları kullanıyorduk. Ancak tasarımcılar bizim dergide kullandığımız fontları istemeye başladı. Çok az tasarımcı o günlerde bilgisayar kullandığı için bir süre diğer tasarımcılar için dizgi yapmaya başladım. Onlar bana ayrıntılı özellikleri gönderiyordu, ben de kendi yazıtiplerimi kullanarak onlar için dizgi yapıyor, çıktılar alarak satıyordum. Sonraları daha fazla tasarımcı bilgisayar kullanmaya başladı, biz de yazıtipi verilerini disketlere yükleyip satmaya başladık. Bu da Emigre fontlarının başlangıcı oldu. Derginin yazıtiplerini tanıtmak için harika bir araç olduğunu ancak o zaman fark ettik.

Siz, görsel unsur olarak ilk Mac'lerin düşük ekran ve baskı çözünürlüğüyle çalışan dijital tasarımcıların muhtemelen ilklerindensiniz. Daha sonra Lo Res ailesi olarak bilinen pikseli yazıtipi serilerini yarattınız. Sizi bu çentikli uçlu formlara çeken neydi?

Elime ilk defa bir Mac aldığım, bir yazı karakterinin tasarım süreci benim için bir gizemdi ve ilk Mac bilgisayarlar da çok ilkel, bu yüzden benim için bu mükemmel bir başlangıç noktası oldu. "Bitmap"lerin yapı taşı yaklaşımını çok sevdim. Bugün bu önemsiz görünüyor, ama değişiklikleri anında ekranda görmek büyüleyiciydi; milimetrik kâğıt (grid paper) üzerindeki kareleri renklendirmekten çok daha hızlıydı! O andan itibaren, giderek daha gelişen yazıtipi tasarımlarımla benim deneyimim ve becerim artarken, her zamankinden daha karmaşık yazı programlarıyla, Mac'in yeteneği de aynı zamanda gelişti.

Başlarda teknolojinin sınırlı olması bana büyük zevk verdi. Paradoksal olarak, bugünün sınırsız olanaklarına karşı daha fazla serbestçe keşif yapmaya izin veriyordu. Çözecek bir bulmaca, ya da üstesinden gelecek bir sorun, tepki gösterecek bir şeyler hep vardı. Şimdi kullandığımız araçlarımız olmadığı için, temel varsayımları yeniden gözden geçirmek zorundaydık. Bu şekilde çalışma insanı, aksi halde keşfedemeyeceğimiz alışılmadık formlara götürebilir.

İlk başlardaki yazı karakterleriniz tarih ve teknolojinin buluşma noktalarını keşfeder gibiler. Örneğin: Blackletter yazıtipi veya Gothic'in dijital gelişmesi; Journal'daki eski tarz formlar ve yalın düz çizgiler. O sıralarda

düşünme biçiminiz nasıldı? Yazıtipi tasarımında keşfetmek istediğiniz temaların listelerini mi yapıyordunuz?

Teknoloji değişirken, ya da yeni yazılımlar veya donanımlar geliştikçe mevcut temalar da kendiliğinden organik biçimde ortaya çıkıyordu. Tasarımların çoğunun ilhamı "acaba ne olur..." sorusundan doğuyordu. Örneğin, Oblong'da, hedefim "jaggy"leri (çentikleri) yok eden bir "bitmap" tasarımı yapmaktı. Yani bu tasarımda hiç köşegenler veya eğriler yoktur, sadece dik açılar vardır.

Benzer şekilde, Journal'da hiç eğri yoktur, eğriler düz çizgilerin kesimlerinin yaklaştırılmasıyla oluşur. Eski stil *stres* tasarımına elimi alıştırmak istedim, ama o günlerin nispeten ilkel yazı araçları ile eğrileri çizmenin zor olduğunu fark ettim. Daha önce geliştirdiğim Modula, Matrix ve diğer bazı tasarımlardaki geometrik yay şeklindeki eğrileri, yapım açısından o zaman eldeki araçlarla oluşturmak veya tasavvur etmek daha kolaydı. Aslında en büyük sorun çizim araçları değil, görüntüleri ekranda ön izlenmedeydi. Monitörlerin ekranları ve lazer çıktılar, ilkel "rasterizer" (pikselleştirici) ve kaba çözünürlük dereceleri yüzünden matematiksel dijital çizimleri tam olarak yansıtamıyordu. Unutmayın bunlar olduğunda, henüz kişisel bilgisayarlarda "anti-aliased" ekranlar ya da "stokastik" mürekkep püskürtmeli yazıcılar yoktu. 300 dpi aliased yapılmamış lazer çıktılara büyütle baktığımda eğrilerin bir seri merdiven gibi basamaklardan oluştuğunu fark ettim. Bu bana bir fikir verdi; Journal'i eğriler yerine doğrusal segmentler kullanarak oluşturmaya karar verdim; her eğriyi oluşturmak için bir dizi teğet çizgiyi birbirlerine yaklaştırdım. Bu ekran ön izleme sorununu çözmekle kalmadı, bunun yanı sıra Journal'e rustik bir görünüm verdi ve bu da eski *style stres*'i çok hoş şekilde tamamladı. Belli belirsiz fark edilen ham görüntü, *letterpress* (tipo) baskılardaki asimetriyi hatırlatmaktadır ve samimi bir hava yaratarak Journal'i yazışmalar için uygun hale getirmektedir.

Eğrileri birbirine yaklaşan düz çizgi segmentlerle oluşturduğumuz bir diğer tasarım da Citizen'dir. Lazer yazıcıların kullanıma başlamasıyla, "düzgün" baskı seçeneği, bitmapler'in ekrandan yazıcıya giderken çözünürlüğünü artıran bir kısa yol olmuştu. Bu pürüzsüz yazdırma seçeneği merdiven basamağı şeklindeki pikselleri görünüşte düzgün köşegenlere çeviriyordu. Benim

bu yumuşatıcı geometri yapısını genişletmem Citizen için ilham kaynağı oldu.

LO RES

File / Open
Window
Check Spelling...
Register
Alt + F4

Lo Res, kökleri 20. yüzyılın sonlarında dijital yazıtipi denemelerinin yapılma-ya başladığı dönemlere dayanan bir dizi yazıtipine, içinde bulunduğumuz yüzyılda verilen isim. Bu yazıtipi dizisi Emigre'nin piyasaya sürdüğü ilk yazıtiplerinin bir tür yeniden canlandırma örneği. Mac'in milat yılı olan 1984'te, Licko telif hakkı olmayan ilkel yazılımlar kullanılarak Emigre, Emperor ve Oakland gibi isimler verdiği bir dizi kaba bitmap fontlar tasarlamış. Bu tasarımlar şimdi Lo Res ailesi adı altında toplanmış durumda. Düşük çözünürlüklü yazıtiplerinin herkesin günlük deneyiminin bir parçası haline geldiği, baskı ve web tasarımında bir tür nostaljik üslup olarak algılandığı günümüzde, Emigre'nin orijinal pikseli yazıtipi paketi eskinin hoş bir yeni sürümü olmuş denebilir.

BASE SERİLERİ

Compile
Command Line Tools
AVATAR
Directory
Terminal

Licko, şimdi Lo Res serisi adı verilen ilk kaba bitmap yazıtipi serisinden sonra dijital teknolojileri kullanarak, düşüktükten yüksek çözünürlüklere atlayan ve köprüler oluşturan çeşitli yazıtipi ailelerinin olanaklarını araştırmış. Base serisi, alışılmışın dışında düşünmenin ortaya çıkardığı ve güçlü bir kişiliğe sahip çok kullanışlı yazıtipinin seçkin bir örneğidir. Tasarım çeşitli piksel yüksekliklerinde bileşimli ekran fontlarına sabitlenmiştir - o zamanlarda kenarları yumuşatan ekran rendering henüz standart olmadığı için, bu bir zorunluluktur. Licko şöyle anlatıyor: "Base aileleri, aralığı ızgaraya sadık tutarken, çeşitli bitmap ustalarının kullandığı oranları da araştırmaktadır. Ekran fontunu yazıcının fontundan türetmek yerine, yazıcının fontunu ekran yazıtipinden türetmeye karar verdik.

Totally Gothic, *auto-tracing* ile yaptığım bir deney sonunda ortaya çıktı. Deneylerimden biri *blackletter* bitmap olarak başlamıştı, ama çok da ilginç gelmedi, bu yüzden *auto-tracing* ile oynamaya başladım. Bitmap'ın hamlığı ve ilkel tracing teknolojisi nedeniyle, beklenmedik sonuçlar ortaya çıktı, bu da beni otomatik olarak PostScript eğrileri ile oynamaya itti.

Rudy ile birlikte tasarladığımız Variex de teknolojiyen esinlenilmiş bir başka kavramdır. Erken PostScript fontları, tek ağırlıklı monoline çizimlere izin veren Type3 formatındaydı. Variex bir çizgi tasarımı olarak düşünülmüştü; her bir karakter, üç ağırlığın türetildiği, düzgün ağırlıklı bir merkez çizgi ile tanımlanır. Bir çizginin ağırlığını değiştirince, bu, merkez çizginin etrafındaki kalınlığı değiştirir ve böylece bazı karakterlerin hizalanması değişir. Variex'in tasarımı bu hizalanma varyasyonlarını içerir, dolayısıyla merkez hatlarında düzeltme yapmak gereksiz olur. Bunun bir sonucu olarak, x-yüksekliği üç farklı ağırlık arasında farklılıklar gösterir.

Tabiri caizse, tipografide sonraki aşamada tarihi modellere takıldınız. 1990'ların ortalarında, Baskerville'e dayanan Mrs Eaves'i ve Bodoni'ye dayanan Filozofia'yı tasarladınız. Klasiklere dönüşünüzün ana motivasyonları nelerdi?

Bodoni ve Baskerville, daha yazı karakteri tasarımı yapmaya

başlamadan önce, kariyerimin başlarında bir grafik tasarımcı ve tipograf olarak çalıştığım zamanlarda zevkle kullandığım iki yazıtipi grubuydu. Hatta Bodoni benim favorimdi.

Yazıtipi tasarımı becerilerimin yeterince olgunlaştığını hissettiğimde, bu iki klasik karakterin kendi versiyonlarımı oluşturma fikri cazip geldi. Bodoni ile önceki çalışmalarım Mergenthaler'in fotoğraf sürümüyle olmuştur. Sıra metin dizmeye geldiğinde genellikle, keşke daha az kontrastlı bir sürümü olsa, diye düşündüm. Birçok durumda Bodoni'yi okumak çok zor olurdu, bu yüzden her ne kadar Bodoni'yi tercih etsem de başka bir yazıtipini seçmek zorunda kalırdım.

Herhangi özel bir modeli takip etmek niyetinde değildim. Bunun yerine, dijital teknoloji için uygun olan güncelleştirilmiş bir sürüm oluştururken, orijinal baskılı örneklerin sıcaklığını da yakalamak istedim, öyle ki, bir şekilde benim yüksek kontrast sorunu da çözülecekti. Hazırlık çalışmalarım sırasında basılı örnekler üzerinde araştırmalar yaptım. Bir şans eseri, UC Berkeley yerleşkesine yakındım ve Bancroft kütüphanesinde aralarında Manuale Tipografico da dahil olmak üzere pek çok basılı örnek buldum. Bodoni'nin zaman içinde, bugün bildiğimiz modern yüzü olarak sonuçlanan, basitlik, ciddiyet ve daha fazla kontrasta doğru bir eğilim geliştirmiş olduğunu keşfettim. Bodoni'nin

tasarımındaki bu değişim beni kendi yorumumu hayal etmeye teşvik etti.

Yaklaşımınızın daha geleneksel bir revival (canlandırma) çalışmalarından ne şekilde farklı olduğunu düşünüyorsunuz?

Bir şekilde, letterform'ları "bellekten" çizmek üzere yola çıktım diyebilirim, genel görünümü çeşitli basılı örneklerin değişik niteliklerini damıtarak elde etmeyi amaçladım. Basılı örneklerin bıraktığı izlenimin ve belleğimdeki kalanların çizimlerimi yönlendirmesine izin verdim. Bu Baskerville'in Mrs Eaves'ini canlandırma çalışmamda kullandığım metottu. Baskerville'i "bellekten" çalışma fikrini Erik Spiekermann önermişti, ben de fikri çok beğenmişim.

Filosofia, geometrik bir Bodoni'ye olan kişisel tercihim gösterir; tırnak uçlarının hafifçe şişkin yuvarlaklığı gibi özellikleri – ki bunları Bodoni'nin basılı örneklerinde sıklıkla görmek mümkündür – dahil ederken Bodoni'nin letterpress teknolojisi zamanından kalma kökenini de yansıttım. Ailedeki her stille çalışırken niyetim, örneğin, italiği romandan ayırt edecek farklılıkları yansıtmak ve yazıtipine el yapımı letterpress kalitesini yansıtmak bir tat, bir doku oluşturmaktır. "Nötr" yazı karakterinin zıddını keşfetmek istedim. Bir yazıtipi tasarımı ne kadar çok nötr ise, belirgin yanı o kadar az olur, ben de bundan uzak kalmak istedim.

Mrs Eaves'e gelince, daha akışkan bir tasarım istedim. Bu yüzden Bodoni'den daha az sert bir geçiş tasarımı olan Baskerville'i örnek aldım. Ancak, Baskerville yazıtipi genellikle fazla mükemmel, çok sade ve okunması zor diye eleştirilir ve genel olarak Baskerville'i yeniden canlandırmalarda baskılı numuneler yerine kurşun kalıplar kullanılarak aynı mükemmeliyet kavramının devam ettirildiğini fark ettim.

Ben de bunun yerine, baskı sırasında kurşunun kâğıt üzerinde bıraktığı mürekkep yayılıp daha fazla ağırlık ve kişilik yarattığı için basılı örnekleri ele aldım. Baskerville'in genel açıklığını ve hafifliğini korurken kontrastı azalttım, bunun için küçük harflere daha geniş bir simetri verdim ve serinin genişliğinin artmasını önlemek için de, x-yüksekliğini büyük harflerin yüksekliğine oranla göreceli azalttım.

Canlandırmayı yaparken niyetim, Baskerville'in bugünün okuyucusu için çok tanıdık ve son derece okunaklı hale gelmiş yönlerini almak ve onlara benim kendi yorumumu vermektir. Okumayı telaşsız hale getirmek ve biraz daha

yavaş bir hızda ilerleme izlenimi vermek üzere, aralığı açık tutmak istedim.

Kendinizin de "yazıtipi tasarımı çalışmalarının usandırıcı yönlerinden bir kaçış, bir oyalama" olarak tanımladığınız seramik çalışmalarınıza başlamanız, aşağı yukarı aynı zamanlara denk gelmiş olmalı. Seramik sizin için başka ne ifade ediyordu?

CITIZEN
JOYSTICK
Victor
Power-up

Citizen, ilkel yazıtipi tasarımı teknolojisindeki kısıtlamaların Licko için bir engel olmaktan çıkıp, tersine özgün ve çarpıcı bir şey için bir anahtar haline geldiği tasarımlarından biridir. Tasarım bir *oldstyle*'in kontrastlarına ve oranlarına dayanmaktadır, ancak eğrilerden kaçınılmıştır, çünkü eğrileri çizmek çok zordu ve daha fazla bellek gerektiriyordu. O da bu yüzden, dışavurumcu Çek yazıtipi tasarımcı Vojtech Preissig tarafından kullanılan yönteme başvurmuş, sadece düz çizgiler kullanılarak klasik görünümlü harf formları oluşturmuş.

MATRIX II OT
AGENCY
Artificial Intelligence
Determinist
Synapse
no-Robots.txt

1986 yılında tasarlanan, orijinal Matrix serisi masaüstü bilgisayarda tasarlanmış ve o zamanlar mevcut ilkel araçları kullanırken kaçınılmaz olan tüm tuhaflıklara ve basitleştirilmiş çözümlere sahip ilk tam teşekküllü orijinal metin yazıtipilerinden biriydi. 2007 yılında geliştirilen Matrix II, Emigre'nin bu klasik yazıtipinin bir güncellemesidir. Licko bu güncelleme fırsatını küçük değişiklikler yapmak ve mevcut karakterlere ince ayar vermek için kullanmış; bazı durumlarda kalın ve ince vuruşlar arasındaki karşıtlık azalmış; aşmalar düzeltilmiş; çeşitli karakterlerin genişliği ayarlanmış ve düzenlenmiş; bazı karakterler yeniden tasarlanmış. Yedi yeni yazıtipi aileye eklenmiş: Semi Narrow, Semi Wide, Semi Tall, Inline Italic ve italicteki 3 ağırlık – Matrix Script'in daha az gösterişli başlık versiyonu. Bu sürümü orijinal Matrix'ten açıkça farklılaştırmak ve önceki sürümlerden ayırt edip çakışmayı önlemek için, adı Matrix II olarak değiştirilmiş.



Solda: 1997 Emigre dergisinin 43. sayısında yayınlanmış "Tasarımın Karanlık Yanı" nı araştıran Açıkozluluk, Sömürü ve İhanet adlı yazıdan bir bölüm. Sağda: 1994 dolaylarında, Emigre fontlarının yer aldığı "floppy" disketler.

Emigre'nin yeni kitabından yazıtipi örnekleri.



Hangi yönleriyle yazıtipi tasarımı çalışmalarınızla bağlantılı olduğunu düşünüyorsunuz?

TRIPLEX OT

RockSoc Club Pres. Social Life FRESHER Membership subs

1990'ların başlarında ve ortalarında, Emigre'nin bazı yazıtipi uzman tasarımcıların yanı sıra başlıca ajanslar tarafından benimsenmiş, hatta bazı grafik kültürlerde her yerde kullanılır olmuştur. Örneğin Belçika'da; ulusal telefon şirketinin logosu Barry Deck's Template Gothic ile tasarlanmış; Triplex ise Flaman yetkililerin reklamlarında kullanılmıştır. 1985 ve 1989 yılları arasında geliştirilen Triplex, Zuzana Licko'nun tasarladığı ilk tırnaksız yazıtipiydi. Sadece düz çizgilerden oluşmuş bir metin yazıtipi olan Citizen'dan yola çıkarak geliştirilmişti. Citizen'a gelince o da Licko'nun Mac'in ilk günlerinde çizdiği düşük çözünürlüklü yazı karakterlerinden evrilmişti. Triplex ilk çıktığında, bazı insanlar tarafından okunabilirliği sorgulanmıştı; ama kullanıcılar kısa sürede tuhafliklarını fark etmez oldu ve Triplex yaygın olarak metin yazılarına yaklaşımda yeni ve özgün bir tarz olarak kabul edildi. 1985 yılında John Downer tarafından bağımsız olarak ve benzer bir tarzda oldukça kaligrafik olan italik bir yazıtipi çizilmiş, ancak, daha sonra bu yazıtipi – şahane bir şekilde – Triplex Italic adını almıştır.

VARIEX OT

panda marmoset rhino

Rudy VanderLans ile işbirliği içinde tasarlanan Variex de teknolojiyenin esinlenerek yapılan başka bir tasarımdır. İlk yazıtipi çizim uygulama ve formatlarında geometriyi elde etmek nispeten kolaydı. Variex örneğinde olduğu gibi – tek hatlı çizimlere izin veren – ilk PostScript Type3 formatı, yazıtipininin bir çizgi tasarımı olarak tasarlanmasını doğurdu, yani her karakter tekdüze ağırlığa sahip merkez çizgileriyle tanımlanmıştı. Bu iskeletlerden, tasarımcılar üç ağırlık türetmiştir. Merkez hattı yerinde kaldığında, değişen çizgi kalınlıkları ağırlıklarda ve münferit karakterler arasında değişik hizalanmalara yol açmaktadır. Dikkatli kullanıldığında, bu etki modernist ve heyecanlı görünen bir metin tasarımına neden olabilir.

Ben çocukluğumdan beri seramikle uğraştım ve çoğu yaz tatilim yaz kampı yerine seramik atölyelerinde harcanmıştır. Fiziki nesnelere yaratmanın verdiği hazı seviyorum ve kariyerimin başlarında yoğun biçimde dijital ortamda çalışırken, seramiği ihmal ettiğim zamanlarda çok özliyordum.

Yıllar geçtikçe seramikle çalışmanın ve yazıtipi tasarımının, bazıları birbirine zıt olan çeşitli şekillerde bağlantılı olduğunu fark ettim. Her iki dal da görsel ve yapısal dengeli şekiller oluşturmakla ilgili. Her ikisi de, iç ve dış formu ilgili. Ve her ikisinde de eğrilerin geçişlerini çözmek gerekir. Çömlekçi çarkına bir toprak parçası koyarsınız ve şeklin canlandırılması simetrik bir kesitin bir yarısını temsil eden tek bir geçiş eğrisine indirgenebilir. Bir seramik parçasındaki bu eğri geçişler ve formdaki denge ile bir harfin formunu oluşturan eğrileri tasarlamının arasında ortak çok şey vardır.

Ancak bu iki dal arasındaki farklar da, aynı derecede ilgi çekicidir. Bir seramik parçasının yapımı sınırlıdır, nispeten kısa sürede oluşur ve üç boyutludur, oysa bir yazıtipi tasarımının fiziksel sınırları yoktur ve üzerinde sonsuza

TARZANA OT

Qualifier Knockout BRONZE Elite Performance Coaching Role

1998 yılında tasarlanmış olan Tarzana, biraz yabancı ve ilginç bir tasarım oluşturmak üzere, yeterli tuhaflikları olan bir metin yazıtipi için gerekli olan tarafsızlığı dengelemek amacıyla geliştirilmiştir. Licko'nun yazdığı gibi "Tarzana'nın tasarım süreci görsel bir düzenlemeydi; okunabilirlikten ödün vermeden yenilerini hazmederken, aşırı tanıdık fikirleri atmak demektir. Genellikle, belirli bir kararın yarattığı cevaplar, çözdüğü sorunlardan daha fazla olabilir. Bu da bir karakteri değiştirdiğinizde ilgili tüm karakter aralığının yeniden ele alınmasını gerektirir." Roman'ı (dik) ve italigi aynı zamanda birlikte tasarlamak Licko'ya italigin romanı etkilemesi ve yönlendirmesi fırsatını vermiş, bu da küçük 'k' harfinin kıvrık kolu, asimmetrik bir büyük 'Y' ve yuvarlak bir büyük 'E' şekliyle, sonuçta ailenin tümünde rahat bir hava yaratmış. Tarzana'da kullanılan bu tasarım ilkelerinin 2000'li ve 2010'lu yıllar boyunca, geniş bir yelpazede diğer tasarımcılar tarafından tasarlanan tırnaksız yazıtipilerini etkilemiş olduğunu görmek kolaydır.

kadar çalışabilirsiniz. Hatta bir yazıtipi tasarımında uzun bir süre boyunca her ögenin titizlikle elden geçirilmesi gerekir. Çoğu zaman, o anda çözümsüz görünen problemleri çözmek için, bir yazıtipini haftalar, hatta aylarca bir kenara koymam gerekir. Oysa seramiğin, gerçek zaman, mekân ve malzeme sınırlamaları vardır. Özellikle çömlekçi çarkında bir parça üzerinde çok uzun süre çalışamazsınız, çünkü bir aşamada kil artık suya doyar ve zorlanır. Bir seramik bittiğinde o artık statik bir nesnedir; ama bir yazıtipindeki her harf diğer harflerle birlikte neredeyse her kombinasyonda çalışmak üzere tasarlanmıştır ve böylece yazıtipinin görünümü, içinde bulunduğu harf kombinasyonuna ve kullanılan tipografik ayara bağlı olarak farklılık gösterecektir.

Emigre Graphics'i bütününde ele alırsak, neredeyse baştan itibaren benzersiz ve etkili bir yazıtipi kütüphanesinin sorumluluğunu üstlendiniz. Bana sorarsanız, hem kendinizden daha "çılgın" olan insanları, hem de yaklaşımı daha geleneksel olanları davet ettiğinizi söyleyebilirim. Yazıtipi ailelerini bir araya getiren biri olarak, bize ilkeleriniz ve sizi güdüleyen şeyler hakkında biraz bilgi verir misiniz?

Ben bizim herhangi birimizin "çılgın" olduğunu söyleyemem. Bizim gibi yazıtipi tasarımcısı olmayan insanlar – yazıtipi tasarımına farklı bir bakış açısıyla yaklaşan grafik tasarımcılar – tarafından tasarlanan bir dizi kavramsal fontu piyasaya sürdük. Profesyonel yazıtipi tasarımcısı her zaman geleneklerle ve yerleşmiş okuma alışkanlıkları ile ilgilidir. Grafik tasarımcıların aklında daha başka şeyler vardır. Onların yazıtipileri genellikle çelişkiler, eleştiriler ve yapısal özelliklerle doludur ve belirli tasarım işlerinin bir sonucudur. Grafik tasarımcıları kendilerini geleneklerle kısıtlanmış hissetmezler ve sonuçta daha şaşırtıcı ve sıra dışı formlara sahip harfler tasarlarlar. Kütüphanemizi oluştururken bu biraz daha deneysel yazı biçimlerine karşı her zaman bir zaafımız vardı.

Emigre şimdi çok daha sakin bir aşamaya ulaşmış görünüyor. Kendiniz ve şirket için, geleceği nasıl görüyorsunuz?

Benim kişisel ilgim giderek doku ve desen oluşturma yönüne doğru hareket ediyor ve bunları ticari bir yazıtipi olarak piyasaya süreceğimizden bile emin değiliz. Şu anda, font yazılımlarını modüler elemanlardan oluşan seramik heykellerim için skeçler yapmak

üzerine kullanıyorum. Her bir heykelde, farklı heykeller yapmak üzere birleşebilen çeşitli şekiller yer alıyor. Font yazılımı bana bütün olası varyasyonları görmemde yardımcı oluyor. Ayrıca, geçici olarak Tangly diye adlandırdığımız bir desen yazı üzerinde çalışıyorum. Bunu tekstil baskılarında kullanmayı düşünüyorum. Ancak amaç yazıtipi değil, tekstil satmak.

Ben bugün kütüphanemize sonsuza kadar yeni şeyler eklemek yerine, Emigre'nin mirasını korumak için kendimizi daha çok küratör rolünde görüyorum. Yeni yazıtipileri tasarımı yerine mevcut yazıtipilerini yeni ve farklı bağlamlarda gösterme ve onları yeni bir ışıkla parlatma fikrine yoğunlaştık. Bu konuyla ilgili olarak Rudy, Historia, Sampler, The Collection ve Nine Literary Types adlı broşürlerimizde bizim son yazıtipi örneklerimize odaklandı.

Genç tasarımcılar bugün size gelip bir öncü olarak neler hissettiğinizi öğrenmek isteyebilir. Onlara temel tavsiyeleriniz neler olur?

Bizler şanslıydık. Doğru zamanda ve doğru yerdedik. Teknolojiler değişiyordu. Aslında öncülük edecek bir şeyler vardı. Birçok şeyi çok ilkel araçlarla bulmaya çalışıyorduk. İnternet'in emekleme döneminde yazıtipilerini sıfırdan nasıl çevrimiçi satabileceğimizi keşfetmek durumundaydık. Bugün durum çok farklı, genç tasarımcılara gelince, her şey önlerinde hazır, istedikleri her şeyi yapmaları için araçlar mevcut, ama bu da aşılması gereken tamamen farklı bir sorun.

Genç yazıtipi tasarımcılarına bizim tavsiyemize gelince: bilgisayarınızın önünde dik oturun, demek olabilir.

Teşekkürler Zuzana, gerçekten zaman içinde yolculuk yapmış olduk! ●

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Onur Gökalp

Tasarım

Bülent Erkmən

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Grafik Uygulama: Tipograf

Baskı: A4 Ofset

Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.

Tüm hakları saklıdır.

Grafik Tasarımcılar

Meslek Kuruluşu Derneği

Ortaklar Caddesi Bahçeler Sokağı 17/4

Mecidiyeköy 34394 İstanbul

Tel: (0212) 267 27 58

Faks: (0212) 267 27 59

info@gmk.org.tr www.gmk.org.tr