

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Yazı karakterleri ayaklanıyor

Allan Haley

Communication Arts,
Mayıs/Haziran 2016

Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Son zamanlarda her yeni yazıtipinin ya tırnaksız ya da *script* (el yazısı) olduğu görülmektedir. Peki tırnaklı yazıtiplerine ne oldu? Yüzlerce değişik karaktere sahip kaç tane OpenType font kullanmamız mümkün olabilir? Hümanist, kaligrafik, geometrik ya da yarı endüstriyel ve tırnaksız başka bir yazı karakterine gerçekten ihtiyacımız var mı?

Yakın zamana kadar tırnaklı yazıtipleri tipografi dünyasında başı çekiyordu. Hem tırnaksız yazıtiplerine baskındılar hem de sayıca onlardan fazlaydılar. Tamam, masaüstü tasarımının ilk yıllarına gitmek zorunda olabiliriz ama tipografi tarihi açısından bu o kadar da uzun bir yolculuk sayılmaz.

Tüm o iri yapılı, basit – tuhaf ve çekici biçimde süslü – tırnaklı yazı karakterleri nereye gitti? Tırnaksız yazıtiplerinin hâkim olduğu bir dünyada tırnaklı karakterler kendilerine bir yuva bulabilir mi? Yoksa grafik tasarımcılar sadece tırnaksız yazıtiplerinin bulunduğu bir dünyaya mı mahkûm oldular?

Tabii ki hayır. Tırnaklar bir yere gitmiyor. Aslında, giderek daha çok tasarımcı *feet*'li (ayaklı) yazı karakterleri kullanıyor. Trendleri alaşağı eden sürüyle tırnaklı yazı karakteri keşfettim: *slab serif*'ler, *glyphic*'ler, *didon*'lar ve eski stil yazıtipleri.

Tırnaksızların aşırılığı

Fonts.com'un üç ayda bir yapılan promosyonlarını planlayan, düzenleyen ve yürüten – ve muhakkak ki herkesten daha fazla yeni yazı karakteri gören – Ryan Arruda'nın, tırnaklı tiplerin neden bir geri dönüş yaptığı hakkında bazı teorileri var. “Tırnaklı yazı karakterlerine onurlu havalarını veren görsel nitelikler, dijital çerçevenin düşük çözünürlüklü ekran ortamlarında ortadan ilk kaybolan şeydi” diye açıklıyor. “Şimdi yüksek çözünürlüklü ekranların çoğalmasıyla, basılı sayfa ile ekran arasında tırnaklar lehine bir eşitlik yakalayabiliriz. Kabul edelim ki, tipografide sadelik taraftarı “püristler” her zaman olacaktır, ama içinde bulunduğumuz zamanda, tırnaklı tasarımların onlara hayat veren inceliklerini kolaylıkla ortaya koyabildikleri kesin.”

Arruda aynı zamanda çok da teknik olmayan bir şeylerin rol oynadığını düşünüyor. “Tırnağa karşı artan bu ilgi, eski taş plakların hem gençler hem de sıkı müzikseverler arasında tekrar dirilişe geçmesine benziyor – biraz

ideoloji, biraz nostalji ve biraz da bir şeyler keşfetmenin yeni nesil uygulayıcılara verdiği katıksız zevk.”

Farklı bir slab

Latinotype'in ortaklarından Jorge Cisternas, pek çok başarılı yazıtipi tasarımcısı gibi, yeni yazı biçimlerini son kullanıcıyı dikkate alarak oluşturur. Ona, grafik ve interaktif tasarımcıların neden tırnaklı yazı karakterlerini kullanmaları gerektiğini düşünüyorsunuz diye sorulduğunda, şöyle cevap veriyor: “Bu tür seçimler söz konusu olduğunda, işlevsellik ve kişilik hayati önem taşımaktadır. Tırnaklı yazı uzun metinlerde kullanım için idealdir ve aynı zamanda, tasarıma anlatım gücü katar.”

Decour ailesi, Cisternas'ın mimariye, art deco tasarıma ve yazı karakteri bilincine olan aşkından doğmuş. Cisternas, “Art deco tarzında çok fazla süslü ama esnekliği olmayan birçok yazı biçimi gördüm” diyor. “Zarif, ince ve aynı zamanda hem metinlerde hem de başlıkların büyük boyutlarında işlevsel olan yazı biçimlerini tasarlamada bana bunlar ilham verdi.”

Bu eksiksiz *slab serif* ailesi, normal ve *condensed* roman tasarımları bulunan yedi ağırlığa sahip ve her birinin italik karşılıkları mevcut. Bunları tamamlayan on dört “yumuşak” tasarım bulunuyor. Aşırıya kaçmayan x-yüksekliği, nispeten *condensed* büyük harfleri ile *A* ve *E* gibi karakterleri Decour'a kendine özgü art deco tavrını veriyor. *Slab serif*'in köşeli ve sert hatlarına rağmen Cisternas, Decour'a belirgin bir zarafet vermeyi başarmıştır.

Tasarım ortaklığı

Tırnaklı yazılar tasarımcıları farklı etkileri kullanmaya zorlar. “Biz keşfetmeyi ve tasarımda alıştığımız alanların dışına çıkmayı seviyoruz”

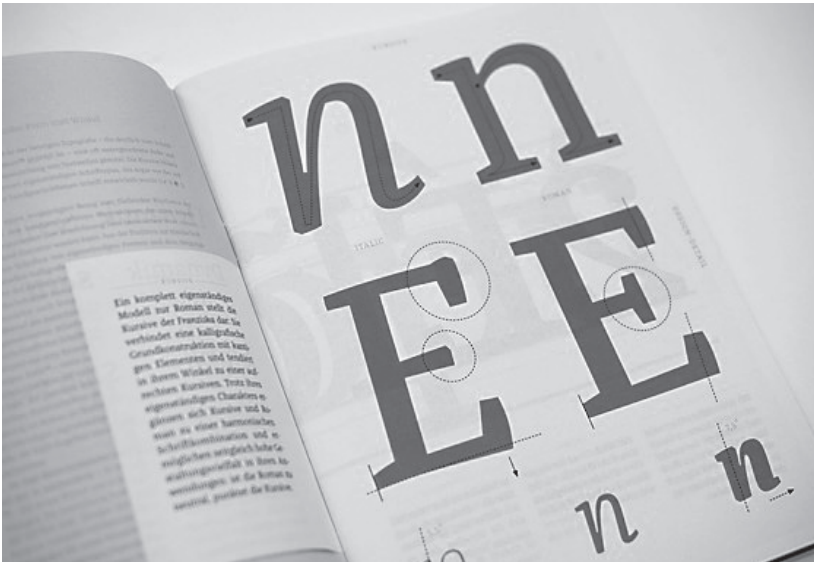
diyen Veronika Burian, tasarım ortağı José Scaglione ile birlikte TypeTogether'in kurucularından. “Bu bizi araştırma yapmaya zorlar ve zihnimizi esnek tutmamıza yardımcı olur. Abril ailesi bizim çoklu ortam ve multimedya yayıncılık konusunu ele aldığımız dönemdeki ilk projemizdi.”

Basılı gazete ve dergilerde kullanımın yanı sıra, dijital mecrada da kullanılmak üzere tasarlanan Abril, iki dünyaya ait bir yazıtipi ailesidir. Abril Display, ilhamını geç 18. ve erken 19. yüzyılın şık *didon*'larından alır, Abril Text'in temelleri ise 19. yüzyılın *slab serif* ve İskoç Roman yazı karakterlerine dayanmaktadır. Aynı şekil ve oranlara dayalı olmalarına rağmen, iki tasarım çok farklı amaca hizmet eder. Burian, “Başında Abril'in ekran sürümlerini kabataslak tasarladık ve sonra *slab serif* ile İskoç Roman arasında orta yerde olacak bir metin sürümü elde etmek için kontrast kaldırma kavramı ile oynamaya başladık” diyor. “İlk testlerden sonra, sonuçların Utopia ve Nimrod gibi diğer gazete yazı karakterleri ile karşılaştırıldığında çok da ideal olmadığını fark ettik. Eğer Abril yerleşmiş tiplerle kafa kafaya rekabet edecekse yeniden yapılanması ve daha önemlisi, oranlarda bazı değişiklikler yapılması gerektiği sonucuna vardık.”

Her ne kadar çoğu yazıtipi tasarımı tek kişilik bir süreç olmasına rağmen, Burian ve Scaglione işi mükemmel bir uyum içinde yürütüyorlar. “İlk olarak, fikri ve keşfetmek istediğimiz tasarım yönünü tartışıyoruz” diye açıklıyor Burian. “Sonra ikimiz de sadece birkaç kontrol karakteriyle skeçler çiziyoruz. Daha sonra sonuçları tartışıyoruz. Yeni yazı karakterinin DNA'sı üzerinde fikir birliğine varduktan sonra da, işi paylaşıyoruz, birbirimize sürekli geri bildirimde bulunuyoruz,

Jakob Runge'in FF Franziska'sına büyütülmüş halde baktığınızda, kaligrafik yazının etkisini ve ince ayrıntıların zenginliğini görebilirsiniz.

Mike Abbink'in Brando'sunun büyük x-yüksekliği, open counters (tek tarafı kısmen açık olan, karakterin iç alanı) ve düz tırnakları her tür metni kolay okunur hale getirmekte.



I watched a snail crawl
along the edge of a STRAIGHT RAZOR.
That's my dream. That's my nightmare.
Crawling, slithering,
along THE EDGE of a straight razor
and surviving.



Jorge Cisternas'ın Decour'unun soft terminal'leri (harf uçlarının yuvarlaklığı), bir dereceye kadar condensed olması ve aşırıya kaçmayan x-yüksekliği, fonta nadir görülen bir zarafet katmakta ve ona art deco havası vermekte.

hatta bazen sorumlulukları takas ediyoruz.”

Tipografik hibrit

Abril gibi, Jakob Runge'in FF Franziska'sı da çift kişiliğe sahip bir tasarım. Runge'a göre, "Kavram, harika bir yazı karakteri için iki yazı stilini harmanlayarak melez bir yazıtipi yapmaktı. Tasarıma insancıl – ve son derece okunaklı – bir karakter formu vermek için bir Rönesans kaligrafi iskeletini aldım. Bu daha sonra simetrik bir neoklasik çizgi kalınlığı ile kaplandı."

Runge asimetrik tırnaklar çizmiş, *ball terminal*'leri makaslamış ve s, z, E ve F gibi karakterlerin dikey tırnaklarını yuvarlatmıştır. Amacı, tasarıma keskin bir yumuşaklık vermektir. "FF Franziska farklı, bazen karşıt tasarım özelliklerini birleştiriyor" diye açıklıyor. "Metin boyutlarında bazılarını görmezsiniz, tasarım yumuşak ve nazik görünür. Ama punto artınca, tasarımın bariz hatlı yönü ortaya çıkar."

Daha küçük boyutlarda okunabilirliği en uygun hale getirmek için, FF Franziska hacimli bir x-yüksekliğine sahiptir ve hümanist yazı biçimleri geleneğinde olduğu gibi, büyük harfler küçük harflerin alt çıkıntılarında daha kısadır. İtalik tasarımlar, ağırbaşlı roman tasarımlara karşıtlık oluşturacak şekilde daha canlıdır.

Eric Gill'i 21. yüzyıla taşımak

Londra Monotype Studio'nun yazıtipi tasarımcısı olan Ben Jones, ilk başta Joanna Nova'yı tasarlamaya pek hevesli değildi, ama tasarımın üzerinde çalışmaya başladıktan sonra heyecan duymaya başladı. (Açıklama: Monotype müşterilerimden biridir.) "Biraz parlatmak için benden Joanna'ya bir göz atmam istendi" diye hatırlıyor. "Yazı karakterine gerçekten çok dikkat etmemiştim. Ancak bir süre onunla çalıştıktan sonra Joanna'nın aslında harika bir yazıtipi olduğunu fark ettim. Hem metinlerde hem

de başlıkta kendini açığa çıkaran özgün tasarım fikirleri içeriyordu."

Bu yeni aile yoğun olarak Eric Gill'in – en ilgi çekici diye adlandırılan tasarımlarından biri olan – Joanna'sına dayanmaktadır ve aynı zamanda *slab serif* yazıtipini 21. yüzyıla taşımaktadır. Her bir glif, çeşitli kaynaklar kullanılarak yeniden çizilmiştir. Bu kaynaklardan bazıları, Gill'in matbaasını Galler'den İngiltere'de Buckinghamshire Pigotts'a taşıdığı 1928 yılındaki orijinal çizimleri ve Joanna'nın 1930 yılında metal harf olarak ilk defa üretildiğinde kullanılan bakır desenlerdir.

Jones'un yaptığı araştırma notlarına göre; orijinal Joanna'nın en belirgin yönlerinden biri italik tasarımı olmasına rağmen, piyasadaki güncel sürümlerindeki pek çok karakter, orijinallerine göre daha *condensed* yapılmıştır. Joanna Nova'nın italikleri, köklerine geri dönmek için Gill tarafından çizilen orijinal genişliklerine yakınlaşacak şekilde tekrar tasarlanmıştır.

Sonuçta tamamen yeni baştan yapılmış bir tasarım ortaya çıkmıştır. "Aslında sürecin bir parçası Eric Gill'in orijinallerine gidip kaybedilmiş unsurlardan bazılarının geri getirilmesini içeriyordu" diye açıklıyor Jones. "Tabii, yazıtipinin çağdaş bir kitlenin ihtiyaçlarını karşılaması için bazı adımlar atıldı. Ağırlık sayısının arttığı ve öncesine göre daha uygun bir tipografik aralık sağlamak için başlık metinleri için başka ağırlıkların ilave edildiği de kolayca görülebilir."

Logodan yazıtipi ailesine

Mike Abbink'in in Brando ailesi bir logo tasarımındaki birkaç harften üretilmiştir. "Brando başlangıçta bir bankanın marka yenilemesi projesi için yaratılmış bir kavramdır" diye hatırlıyor. "Klasik bir tırnaklı tarzdan ilham aldım ama onu modernleştirmek istedim. Bu araştırmanın bir parçası olarak, logoya eşlik edebilecek bir yazıtipi

taslağı üzerinde çalışmaya başladım."

Ancak yazıtipi Abbink'in bilgisayarının tozlu sabit diskinde birkaç yıl gizli kaldı, sonra bir gün yeniden karşısına çıktı. "Dikkatimi çekti, ama bu sefer, ondan orijinal özelliklerinin bazılarını tutmaya çalışarak

daha ziyade bir metin karakteri yapmayı düşündüm" diye hatırlıyor. "Tırnakların tarzı – yuvarlatılmış köşeler ve köreltilmiş uçlar – işte bundan kaynaklandı."

Tasarım, dijital çizimlerden sekiz roman ağırlıklı bir aileye ve onlarla ahenkle birleşen italik tasarımlara dönüştü. Açık hümanist oranlara sahip olmasına rağmen, Brando aynı zamanda kuvvetli Egyptian *overtone*'lerinin komuta gücüne sahiptir. Brando'nun hafif ağırlıkları açık şekillere sahip şık *slab serif* tasarımları vardır, orta ağırlıklarının kontrastı daha kuvvetlidir, bunlar da metinde daha dengeli bir doku yaratır. En kalın ağırlıkların büyük boyutlara daha uygun doyurucu tasarımları bulunmaktadır.

İleriye bir bakış

Arruda, "Şimdi bir yazıtipi yapmak için araçlar hiç olmadığı kadar çok" diyor. "Yazıtipi tasarlayanlar arttıkça, tırnaklı yazıların yaratılma şansları da o kadar artar. İster koyu bir tırnaklı yazıtipi, ister tırnaksız yazıtipi taraftarı olun, şu an, yazıtipi tasarımı için harika bir dönem."

Gotham, Helvetica ve Univers gibi tanınmış tırnaksız yazıtipilerinin bile incelikleri, 12'nin altındaki puntolarda ekranda – hatta çok kişi için mütevazı boyutlardaki basılı metinlerde – kaybolur. Ama ekranda olsun baskıda olsun, burada açıkladığım hemen hemen her boyuttaki tırnaklı yazıtipleri, belirgin biçimde okunaklı ve büyüleyicidir ve işi mükemmel yaparlar. Her ne kadar tırnaksız yazı biçimleri değerlerini açıkça kanıtlamış olsa da, yeni tırnaklar tasarımcılara çeşitleri ve olanakları daha geniş olan bir cephanelik sunmaktadır. ●

Allan Haley, bir öykü yazarı ve yazıtipleri, yazı teknolojisi ve tipografik iletişim konusunda danışmanlık yapan bir uzmandır. Monotype'de on beş yıl boyunca kelime ve harfler yöneticisi olarak görev yapmış, altı kitap ve yüzlerce makale yazmıştır. Type Directors Club eski başkanlarından ve International Typeface Corporation'da başkan yardımcılığı yapmıştır.

Bu konu hepimizi ilgilendiriyor

Claire Sykes

Communication Arts,
Temmuz/Ağustos 2016

Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Gelin şöyle bir senaryo düşünelim: Tasarım firmaları ve yayıncılar personel konusunda eli sıkı davranıyorlar. Sanat yönetmenleri günün hızlı akışı içinde, illüstratörleri atlayıp hazır illüstrasyonlardan seçim yapmayı tercih ediyorlar. İllüstratörlerle çalışmayı seçenler ise onları yönetmeyi, onlarla birlikte verimli şekilde çalışmayı bilmiyorlar. Çünkü ne sanat okullarında ne de danışmanları tarafından onlara illüstratörleri nasıl yönetecekleri, onlara nasıl yapıcı, eleştirel geribildirim yapabilecekleri öğretilmemiştir.

Gerçek, bundan daha gerçekçi olamazdı. Gerçi eleman tasarrufları yapılıyor olsa da, mevcut trendin tersine birçok sanat yönetmeni düzenli olarak dışarıdan ressamlarla çalışmaya açıklar. En deneyimlileri illüstratörlerle takım çalışması yapıyorlar, kafa kafaya verip yeni fikirler üretiyorlar. Ancak çoğu sanat yönetmeninin – özellikle deneyimi az olanların – işbirliği yapma, ressamlarla beraber verimli çalışma konusunda yönlendirilmeye ihtiyaçları olduğu düşünülebilir.

Bu yüzden, onlara rehberlik etmek amacıyla dört büyük yayıncılık sektöründen – çocuk kitapları, ticari yayımlar, tüketici dergileri ve akademik kitap yayıncılarından – beş değerli sanat yönetmenini aradım. En iyi sanat yönetmeni ve illüstratör ilişkisini yaratma konusunda söyleyecek çok şeyleri vardı. Öyle bir ilişki ki, sonucunda sanat yönetmeninden kocaman bir "Evet!" onayı alan çizimler ortaya çıkabilir.

Günümüzde herkes "işbirliği"nden bahsediyor. Ama sizce bir sanat yönetmeni ile illüstratör açısından bunun anlamı nedir?

JILL SHIMABUKURO – Sanat yönetmeni, tasarımcı ve yayıncı, Chicago Üniversitesi Matbaası: İllüstrasyon tekrarlamalı bir süreçtir. Bir illüstratör ile sanat yönetmeni – ve sanat yönetmeninin temsil ettiği şeyler – arasındaki iletişimde her iki taraf da eşit söz sahibidir. En iyi işbirlikleri tarafların birbirinin rolüne karşılıklı saygı gösterdiği durumlardır.

İşbirliği yapmak sanat yönetmeni ve illüstratör açısından nasıl bir yarar sağlar?

SHANTI MARLAR – Yaratıcı yönetmen, Hollywood Reporter and Billboard, Los Angeles: Başarılı bir illüstrasyon markamızın iyi görünmesini ve akıllı, yaratıcı ve özgün olarak algılanmamızı sağlar, okuyucuda bir sonraki heyecan verici illüstrasyonu izleme arzusu yaratır. Kendi açımdan bakarsam, patronuma bir kahraman gibi görünmemi sağlar. Illüstratörlere gelince, onlara daha fazla iş sağlayacak bir platform sunar. Sanat yönetmenleri yeni yetenek bulmak için her zaman diğer sanat yönetmenlerinin işlerine bakarlar.

Hangi durumlarda bir illüstratör ile çalışmama kararını verirsiniz?

Marlar: Yeni bir haber durumunda bazen işe başlama ile yüksek çözünürlüklü illüstrasyonu alma arasında sadece üç gün vardır. Böyle olduğunda illüstratöre; “elimizdeki hikâye bu, editörün onayladığı konsept bu, benim aklımdaki imaj da bu” demem gerekir. Bu durumlarda illüstratöre çok fazla esneklik tanımak zaman kaybına yol açar, oysa kaybedecek zamanınız yoktur. İşin teslim tarihi son derece önemlidir ve ben de bu konuda çok gerçekçiyimdir.

Yeni bir illüstratörü işe almadan önce, onunla çalışmanın kolay olup olmayacağını nasıl anlarsınız?

KRISTINE BROGNO – Tasarım direktörü, Çocuk Kitapları Yayıncılığı, Chronicle Books, San Francisco: Illüstratörün müşteri listesine bakarım. Eğer çalıştığı müşterileri tanırıyorsa ve çalışma tarzlarına aşinaysam, o zaman illüstratörün onlarla iyi anlaştığını varsayarım. Ayrıca, illüstratörün telefonda ve epostalarındaki iletişim tarzı da projenin nasıl gideceği hakkında çok şey söyler. Benim aradığım şeyler: profesyonellik, çabukluk, coşku, açıklık, merak ve karşılıklı diyalogdur.

İlk kez bir illüstratörle çalıştığınızda, her iki tarafın da nelere dikkat etmesi gerekir?

DARHIL CROOKS – Yaratıcı yönetmen, The Atlantic, Washington D.C.: Bu bir ilişkidir. Herhangi bir ilişkide olduğu gibi, onun da inişleri çıkışları olacaktır. Bu yüzden aradaki güveni oluşturmak önemlidir, ama bu bir anda olmaz. Diğer kişinin nasıl iş gördüğünü anlamak bir süre alır, ancak bir kez bu olduğunda, çok daha iyi çizimler üretmek mümkün olur.

Bir illüstratöre bir projeyi en iyi şekilde sunmak için en önemli şeyler nedir?

SOOJIN BUZELLI – Yaratıcı yönetmen ve başkan yardımcısı, Asset International, Inc., New York City: Bazı projelerin pek çok fazla nüansı ve yönü vardır. Görsel olarak çok çeşitli şekilde ve sonsuz sayıda yaklaşım olabilir ve siz çok fazla olasılık içinde boğulursunuz. Bunun için ilk önce, illüstratörün sektöre ilişkin yoğun bilgi içinde bocalamasını önlemek için ona doğru bilgiyi açık ve net bir şekilde, derli toplu, adeta damıtılmış olarak vermek zorundayım. Onların da sonuç elde etmeye odaklandıklarını ummak isteriz, o zaman sonuçta iyi bir ürün ortaya çıkar.

Çok fazla ile yetersiz rehberlik arasında ince bir çizgi vardır.

O ince çizgide tökezlemeden nasıl yürüyorsunuz?

Crooks: Biz illüstratörlere fikirleri kendilerinin keşfetmeleri için mümkün olduğunca fazla özgürlük vermek isteriz, ancak sonuçta görüntünün makale ile örtüşmesi zorunludur. Illüstrasyon orada sadece bir süs değildir; başlık ile uyum sağlamak ve okuyucunun metni anlamasına yardımcı olmak zorundadır. Genellikle, biz illüstratöre metnin bir taslağını gönderip bazı fikirler sunarız ve geriye üç ila beş, hatta bazen altı eskiz alırız. Bir illüstrasyon doğru olmadığında işbirliği önem kazanır, bizim açımdan kritik bir geribildirim yapma zamanı geldi demektir. Önerilerde bulunuruz:

“Bunun doğru açı olduğundan emin değiliz.” “Neden şunu denemiyorsunuz?” Genelde şöyle derim: “Daha iyi bir fikriniz varsa bana söyleyin, çünkü siz bunu her gün yapıyorsunuz.” Benim açımdan, makaleye uygun düşen illüstrasyonlara her zaman açığım ve kabul etmeye hazırım.

Shimabukuro: Ben net talimatlar veririm, ama aşırı kuralcı değilim, yoksa daha açık ve esnek bir yaratıcı süreçten doğabilecek kavramları ve fırsatları kaçırabiliriz. Ayrıca açık bir kapsamı olan, zamanlama ve ücretler açısından beklentilerimi özetleyen bir kontrat yapmaya özen gösteririm.

Marlar: Sürekli denetleyerek illüstratörün işine karışmak doğru olmaz. Bu bir illüstratör için boğucu olabilir. Ayrıca sanat yönetmenlerinin örnek olarak skeç göndermemeleri gerekir. Bu rahatsızlık yaratır, çünkü ressamın kendi vizyonları vardır. Sizin gönderdiğiniz şeyi kopyalamak zorunda olduklarını düşünebilirler, ya da sert bir tepki verebilirler. Siz illüstratöre güvenmek zorundasınız, ama aynı zamanda onun da sizin yayınıyla ilgili kavram ve anlayışınıza güven duyması gerekir.

Brogno: Sanat yönetmeni illüstratörle yayıncı arasında aracılık eder. Görüntüler yayıncının ihtiyaçlarını, zamanlamayı ve yayının genel vizyonunu karşılamak zorundadır; illüstratöre bu konuda veri sağlamaya yardımcı olmak da sanat yönetmeninin işidir. Bir işveren gibisinizdir, ama çok fazla gözetim de illüstratörün üzerinde baskı yaratır. Yani ne zaman ileri ne zaman geri adım atacağınızı kestirmek zorundasınız, yani arada bir denge olmalıdır. Sanat yönetmeni bir illüstratörün elinden geleni en iyi şekilde yapması için ne tür desteğe ihtiyacı olduğunu bilmelidir. Yani sanat yönetmeni değişik roller oynamak durumundadır: psikolog, koç, amigo, işveren. Kilit nokta, sürecin her aşamasında hangi rolü oynamanın gerekli olduğunu bilmede yatar.

Bir illüstratöre yapıcı nasıl eleştiri yaparsınız?

Buzelli: “Yapıcı eleştiri”, “sanat yönetimi” anlamına geliyorsa, o zaman bunu taslak çizimi ve fikir geliştirme aşamasında yaparım. Eğer fikir sonuç vermiyorsa, görüntünün yanlış yanlarını sayarım, ama sanatçıya çözüm önermem. Bunun yerine niye işe yaramadığını anlatırım. Sonra onu tekrar görüntüde amaçlanan orijinal mesaja yönlendiririm. Çoğu zaman bu işe yarar ve sanatçıyı gitmesi gereken yöne doğru çevirir.

Sanat yönetmenleri ile işbirliği yaparken illüstratörlerin akılda tutması gereken en önemli hususlar nelerdir?

Shimabukuro: Herhangi bir işbirliğinin başında gerginlik yaşanır. Sanat yönetmeni, illüstratörün temel beklentileri karşılayamamasından endişe edebilir. Illüstratör de sanat yönetmeninin çok talepkâr olmasından ve onu zevksiz bir yöne zorlamasından korkabilir. Bu yüzden, beklentiler hakkında sürekli ve açık bir iletişimin yanı sıra, birbirinin ihtiyaçlarına karşı farkındalık ve saygı olduğu müddetçe süreç sorunsuz işleyecektir.

Brogno: İlk sırada açık iletişim gelir; bunu yeterince vurgulayamam. Biz sanat yönetmenleri yaratıcı süreci iyi

biliriz, dolayısıyla illüstratör çıkmaza girerse bunu gayet normal karşılarız; sadece bilmemiz gerekir. Illüstratör çıkmaza girdiyse, orada neler olup bittiğini bizim tahmin etmemizin hiçbir yolu yoktur, o zaman da yardımcı olamayız. Eğer illüstratör bana bir noktada takılıp kaldığını söylerse oturur, fikir alışverişinde bulunuruz. Bir illüstratörün ne zaman yardım isteyeceğini ne zaman bağımsız çalışması gerektiğini kendisinin bilmesi gerekir. Bir zaman sınırı konmuşsa, bizim, illüstratörün buna insanca mümkün olduğu kadar uymasını beklememiz normaldir. Eğer zamanlamaya uyamıyorsa, bunun nedenini iletmelidir. Sanat yönetmenleri aynı anda birçok projeye uğraşırlar, ressamın da bu konuda duyarlı olması gerekir.

Marlar: En kötü durum, bir illüstratörün işi zamanında teslim edemeyeceğini bildiği hallerdir. Çoğu zaman, fazladan birkaç saat hep vardır, yeter ki bana söylesinler. Ben devamlı bir eposta haberleşmesini severim. Ayrıca bazı değişiklikler yapıldıysa, örneğin boyutlarda değişiklik yaptıysak, bunu onlara yazdığımızda, onlardan da geriye hemen şöyle bir cevap gelmesini bekleriz: “Tamam aldık, değiştiriyoruz!”

Crooks: Bu konuda serinkanlı düşünmek gerekir. Herkesin yapacak bir işi olduğunu unutmayın; herkes bir hedefe ulaşmaya çalışıyor.

Birincil hedefi en başarılı görüntüyü oluşturmak olduğunda, işbirliği açısından bir illüstratör neleri akılda tutmalıdır?

Crooks: Bir sanat yönetmeni seni rahatsız eden bir şey yapmanı isterse, ya bununla baş etmen ya da “Ben artık bu işi yapamam” demen gerekir. Burada Atlantik’te çalıştığım dört yıl içinde sadece bir ya da iki kere bir illüstratörün benim kaygılarımı dikkate almamakta ısrar edip, kendi bildiğini okuduğu zamanlar olmuştur. Benim de işi orada bitirmem gerekmiştir. Tabii bir de huysuzlaşacağını bildiğiniz ama size harika işler çıkartıp, müthiş illüstrasyonlar yapanlar vardır.



Buzelli: Olay sanat yönetmeni ve illüstratör arasındaki ilişkiye bağlıdır, ben yargısına güven duyduğum sanatçıları seçerim. Önce sanat yönetmenini dinleyin, sonra kendinizi. Yeni veya genç ressamlarla çalışırken bazen onlardan beklediğimi düşündükleri işleri üretmeye çalıştıklarını görürüm. Ama bu yanlıştır, çünkü ben yeni ve değişik olanı istiyorum, aradığım tipik bir çalışma değil. Seni benzersiz bir sözün olduğu düşündüğüm için işe aldım, neyin iyi olduğunu bana sen söyle. Bana istediğimi varsaydığımız bir çözüm getirmeyin, çünkü o durumda ben: “Kahretsin, işi benim yapmam gerekir!” diye düşünürüm. Nihai çözüm olmayacağını bildiğin işleri bana göndermemelisin. Veya, çok sayıda eskiz gönderip, ne istediğimi tahmine de çalışmamalısın. Çünkü bu bana kendi yargısına güvenmediğini düşündürür.

İllüstratörlerle çalışırken karşılaştığınız bazı zorluklardan bahseder misiniz?

Marlar: Bazen bir türlü aynı frekansa geçemeyiz, ressam işi hiç anlamıyor gibidir. Sanki farklı gezegenlerdeyizdir ve ben onları kendi gezegenime getiremem. Bir illüstratör çok iyi bir sanatçı olabilir ve isteneni yapmayı istemeyebilir. Onların yaratıcılığına saygı duyarım, ama sonunda, bu bir iş ve ben belirtilen hedeflere ulaşmaları için para ödüyorum.

Bir illüstratör ile işbirliği gerçekten iyi çalıştığında, bu çalışma ilişkisinde sizi en çok ne tatmin eder?

Brogno: Bir illüstratör ile aramdaki birebir ilişkiden ve mümkün olan en iyi kitabı yaratmak için benden istediklerini ona vermekten gerçekten mutlu olurum. Çünkü bu ikimiz de kendimize düşeni yaptık demektir; bu neredeyse ebelik yapmak gibidir. Birlikte bir projenin doğmasını sağladık, demektir. Sonuçta, bu gerçekten harika bir duygudur. **Marlar:** Özellikle illüstratör yeni bir şey denemeye açıksa, bu gerçekten eğlenceli olabilir. Ben illüstratörün becerilerine güveniyorsam, o da benim işi tasvir edişime saygı duyup aşırıya kaçmadan tasarlayabiliyorsa, o zaman ikimizi de şaşırtacak, daha önce dünyada kimsenin görmediği yepyeni bir şey yaratmamız mümkün olur. ●

Claire Sykes (sykeswrites.com) Portland, Oregon'da yaşayan bir yazar. Uluslararası arenada saygın bir fotoğraf galerisi olan Blue Sky Gallery'nin üyesidir, Portland'da iki yılda bir gerçekleşen Photolucida adlı sergi komitesinde eleştirmendir.

Komik bir yazıtipinin ciddi etkileri

Mitch Goldstein
Communication Arts,
Kasım/Aralık 2015

Çeviri: **Leyla Tonguç Basmacı**

Geçenlerde bilgisayar kullanmayı zar zor bilen ve tasarımcı olmayan babam Comic Sans konusunda bir espri yapınca donup kaldım: babam Comic Sans'ın ne olduğunu nereden biliyor ki? Hatta iğneleyici, klişe bir espriye konu edeceği spesifik bir yazıtipi bir yana, yazıtipinin ne olduğunu bile nereden biliyor ki? Sonradan herkesin Comic Sans konusunda aynı iğneleyici, klişe esprileri yaptığını anladım. Comic Sans'ı aşağılamak, internetteki en popüler grafik tasarım memi ve grafik tasarımla ilgisi olmayanlar için bile tipografiyle dalga geçmenin kolay bir yolu haline gelmiş.

Ben Comic Sans'tan nefret edenlerden değilim. Aslında Comic Sans'ın büyük ölçüde yanlış anlaşıldığını sanıyorum. Bir araya gelip kendini savunacak durumda olmayan bir şeyleri beğenmeme şeklinde talihsiz bir grup zihniyeti söz konusu ve Comic Sans'ı hor gören, küçümseyen akım da yıllardır olanca hızıyla devam ediyor.

İşin tuhafı neredeyse evrensel çaptaki bu aşağılama beklenmedik bir sonuç verdi ve Comic Sans, grafik tasarımın kültür elçisi haline geldi. Hepimiz bu şaşal yazıtipinden nefret etmekten büyük zevk aldığımız için Comic Sans'ın bu ünü, yazıtipleri ve grafik tasarımın kendi konusunda geniş bir kültürel farkındalık yarattı. Comic Sans, grafik tasarımın Frank Lloyd Wright'ı, Picasso'su, Hemingway'i ve Mozart'ıdır. Comic Sans, grafik tasarımın ne anlama geldiğini bilmeyenler için “grafik tasarım” anlamına gelir.

Comic Sans'ın alanımızın sözcüsü olması fikri tüylerimizi diken diken etse de, aslında bunun iyi bir şey, hatta çok iyi bir şey olduğuna inanıyorum. Çünkü büyük kitlelere fontların, insanların üzerinde düşünmek ve tasarlamak için zaman harcadığı bir şey olduğunu gösteriyor. Hatta bence elle çizilen harflere duyulan ilgideki patlamadan dolayı Comic Sans'a teşekkür etmeliyiz;

tasarımla ilgisi olmayan insanlar yazıtiplerine eskiye göre çok daha ilgi duyuyor ve elle çizilen harfler, Comic Sans'ın zarafetten uzak harf şekillerinin tamamıyla zıddı. Artık Kanye West bile “Bazen fontlar beni duygulandırıyor” şeklinde bir tweet yazabildiğine göre, yazıtipleri artık sadece sanat okuluna giden tuhaf arkadaşımızın bildiği bir şey olmaktan çıkmıştır.

Artık sadece grafik tasarımcılar değil, daha büyük kitleler de tipografiyi havalı buluyor. Comic Sans konusundaki iğneleyici espriler toplumun, kullanılmış eşyalarını satmak için bir ilan hazırlarken Microsoft Word'de bir font seçmekle grafik tasarım alanında meslek sahibi olmak arasında bir fark olduğunu anlamasına yardımcı oluyor. Başlangıçta çocuklara yönelik *software* için tasarlanan Comic Sans yazıtipi, grafik tasarım için “geçiş maddesi” gibidir, herkese tasarımın ne olduğu konusunda bir fikir vermiş ve herkesi çevremizin bu zanaatla dolu olduğu ve her gün hepimiz üzerinde etkili olduğu konusunda bilinçlendirmiştir.

Babamın Comic Sans konusunda yaptığı espri iyi bir espri değildi. Aslında benim gibi deneyimli bir tasarımcının gözünden bakınca iyi espri diye bir şey yok, hepsi çok fazla tekrarlanmış, çok fazla önem verilmiş, bıktırıp usandırmış iğneleyici sözler ve hepsinin temelinde “Comic Sans çirkindir ve berbattır” düşüncesi yatar. Öte yandan bu iğneleyici esprilerin varlığından mutlu olmalıyız. Bisiklete binmeyi öğrenmeye başladığınız zaman hemen Tour de France'a katılmazsınız, işe destek tekerlekleriyle başlarsınız ve dizleriniz yara bere içinde kalır. Yemek pişirmeyi öğrenmeye başladığınız zaman da ilk iş Merlot dömi glas soslu biftek, yanında da minyatür sebzelerle yeşil soğan püresi yapmazsınız, işe Kraft peynirli makarna ile başlarsınız. Bir yerlerden başlamak zorundasınız ve kötü Comic Sans esprileri, tasarım eleştirisine doğru ilk adımı teşkil eder. Böyle espriler, yazıtiplerinin sadece insanların yarattığı şeyler olmayıp, iyileştirilebilecek tasarımlar olduğunu, grafik tasarımın üzerinde düşünülme, yorumlanmaya, denemeler yapmaya ve geliştirilmeye ihtiyaç olduğunu anlamaya yarar. Comic Sans esprileri, tasarımın daima başarılı olmadığını anlamamız için elle tutulur bir yöntem teşkil eder.

Grafik tasarım alanında çalışan insanların çoğu Comic

Sans'ın çirkin, hantal ve kötü tasarlanmış bir yazıtipi olduğunu düşünür. Hiçbir zaman hiçbir şey için kullanılmaması gerektiğine inanırlar. Var olmamasını, hatta hiç var olmamış olmasını isterler ve onu mesleğimizin utanç verici bir yönü olarak görürler. Halbuki Comic Sans'tan görünüşünden dolayı nefret etmek yerine, grafik tasarım alanına katkısından dolayı onu sevmemiz gerekir, çünkü katkısı bayağı büyüktür. Comic Sans esprilerini, grafik tasarımın anlaşılmasına ve takdir görmesine götüren uzun bir merdivenin ilk basamağı oldukları için sevmeliyiz. Bu tipografik kum torbasını grafik tasarım alanına giriş noktası olarak görmeli, babam gibi insanların yazıtiplerinden söz ediyor bile olmasından dolayı sevinmeliyiz. Comic Sans'ın çirkin veya hantal görünmesi beni ilgilendirmiyor, beni ilgilendiren şey, insanları grafik tasarım konusunda konuşmaya itmiş olmasıdır.

Comic Sans, ekip adına yaptığın fedakârlıklar için sana teşekkür ederiz. Sen bugüne kadar yaratılmış en etkili yazıtipi bile olabilirsin. ●

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Onur Gökbalp

Tasarım

Bülent Erkmen

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Katkıda Bulunanlar: Refik Telhan, Taner Ardalı

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