

Yazılar:

G R A F İ K T A S A R I M C I L A R M E S L E K K U R U L U Ş U

Sihirli geometri: Yazıtipinin puntosunu, genişlikleri ve boşlukları belirleme

Ferdinand Ulrich
www.fontshop.com
Çeviri: Ayşe Dağistanlı

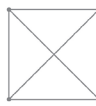
“Yazdığım metindeki satır aralığını nasıl belirlerim?” Eh, bu soruya ilk yanıt tipik olarak, seçtiğiniz yazıtipine ve puntosuna bağlıdır, demek olabilir. Ancak sözcükler arasındaki boşluklar da küçümsenmeyecek kadar önemlidir ve sütununuzun genişliği ise son derece belirleyici bir faktördür. Karşınıza öyle kolayca ayrılmayacak şekilde birbirine bağlı dört parametre çıkar. Bu, “tipografinin sihirli karesi” olarak adlandırılan kavramdır. Sayfanın formülüne baktığımızda bu kavramın kolayca bir beşgene veya altıgene, hatta daha bile ötesine dönüştüğünü fark ederiz.

Tipografide Detaylar’ın (Detail in Typography, Londra 2008) tanıtımında Jost Hochuli ünlü kitabının ana kahramanlarını şöyle listeler: harf, harfler arasındaki alan, kelime, kelimeler arasındaki alan, satır, satırlar arasındaki aralık ve sütun. Ayrıca, yazıtipinin puntosu, satır ve satır aralığı gibi faktörlerin bazılarının birbirleri

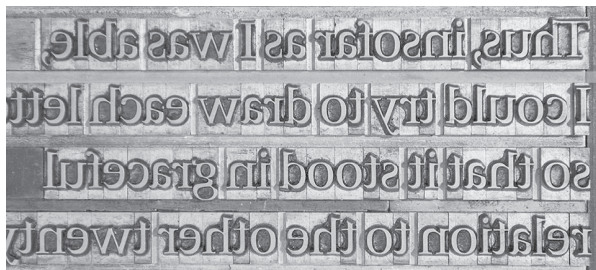
ile bağımlılığına dikkat çekiyor ve “Aynı yazı karakterinin satır arasının ve puntosunun artmasıyla birlikte satırlar arasında daha büyük bir alan (*leading*) gereği ortaya çıkar”¹ sonucuna varıyor. (*Leading*, satır çizgileri arasındaki boşluğun kurşunla doldurulduğu zamanlardan kalma bir terimdir. *Leading*, bir satırdaki alt uzantılarla, alt satırdaki üst uzantılar arasındaki boşluğa karşılık gelirken, satır aralığı (*linespacing*) bir taban çizgisinden diğerine kadar olan mesafeyi tanımlar. Yazıtipi boyunuz 10 pt ve satır aralığınız 12 pt olduğunda *leading*’iniz 2 pt demektir.)

Friedrich Forssman bir adım daha ileri gidiyor ve önemli bir etken olarak aralamayı (*tracking*) (bu terim Prof. Tevfik Fikret Uçar tarafından önerilmiştir) ekliyor ve böylece, geçmiş konferanslarında bahsettiği ve geçenlerde yayınlanan *Wie ich Bücher gestalte* (Nasıl Kitap Tasarlarım, Göttingen 2015) adlı el kitabında sözü edilen “sihirli dörtlüyü” meydana getirmiş oluyor. Hochuli’ye benzer şekilde, Forssman da işin özü olduğunu düşündüğü üçlüyü şöyle vurgulamaktadır: yazıtipi puntosu, satır aralığı ve sütunun genişliği². Ancak son zamanlarda yapılan bir konferansta Forssmann, sihirli dörtlüsündeki dört parametrenin düzenli olarak değiştiğini ve bu diyagramın kolaylıkla bir beşgene genişletilebileceğini itiraf etmiştir.³ Aslında dikkate alınması gereken birkaç faktör vardır, onlara bir göz atalım:

yazı puntosu sütun genişliği
satır aralığı aralama



Metal dizgi yapıldığı dönemlerde satırlar arasındaki boşluk kurşunla doldurulurdu, leading (İngilizce kurşunlama) terimi de buradan kaynaklanır. Leading, bir satırın alt uzantıları ile sonraki satırın üst uzantıları arasındaki boş alanı (açık gri alan) tanımlar. Öte yandan satır aralığı (linespacing) (gri çizgiler) bir taban çizgisinden diğerine olan mesafeyi belirler. Buradaki örnekte, solda 24 punto Hunt Roman, sağda ise 24 punto FF Franziska™ görülmektedir ve her ikisi de oldukça yüksek bir x-yüksekliğine sahiptir. Leading 6 puntodur, bu nedenle satır aralığı 30 punto değerindedir.



Thus, insofar as I was able
I could try to draw each letter
so that it stood in graceful
relation to the other two

Den Haag Warszawa

Den Haag Warszawa

Yazı şekillerini karşılaştırırken veya karıştırırken, x-yükseklikleri eşleştirilmelidir. Bu örnekte yer alan, Petr van Blokland’ın Proforma’ı ile Lukasz Dziedzic’in FF Good® yazıtipi aynı puntoda yazılmış olsalar da (birinci satırda), göze eşit görünmüyorlar. İkincisi çok daha büyük bir x-yüksekliğine sahip, bu nedenle biraz küçültülmesi gerekmekte (ikinci satır). Metinlerde genelde küçük harfler hâkimdir ve bu nedenle bir yazı karakterinin görünümünü küçük harfler tanımlar.

The way to wealth

Erik Spiekermann’dan bir ipucu: küçük harf “i” büyüklüğünde bir boşluk, başlıklarda kelimeler arası için idealdir. Bu örnekte, FF Unit® kullanılmıştır.

Yazıtipi ve yazıtipi puntosu

Yazıtipi seçimi yapılırken estetik ve teknik faktörler dikkate alınıyor olabilir, ancak en önemlisi bir sayfada aynı puntodaki farklı yazıtiplerinin farklı boyutlarda görünebileceğini unutmamak gerekir. Bunun sebebi, üst ve alt uzantıların ve iç boşlukların formları gibi mikro tipografik özelliklerdir. Küçük harfler genellikle bir metne hâkim olur, bu nedenle yazıtipinin görünümünü onlar tanımlar. Aslında yazıtiplerini, büyük harfleri eşleştirerek karşılaştıramayız, bunun yerine x-yüksekliklerini hizalamalıyız – ancak yalnızca o zaman yazıtiplerini karıştırabiliriz, fakat bu tamamen farklı bir konudur.

Kelime aralığı ve aralama (*tracking*)

Aralama, harfler arasındaki boşlukları tanımlayan ve tasarımın bir parçası olan bir değerdir. Frederic W. Goudy ve Erik Spiekermann bunu koyunlarla ilgili yaptığı metaforlarla ifade etmiştir: küçük harflerle yazılmış metinlerde kelimelere harf aralığı vermeyin!⁴ Bununla birlikte, kelimeler arasında belli bir ölçüde boşluk bırakmaya izin verildiği hatta bunun gerekli olduğu zamanlar vardır. Bu belirli bir değerle ifade edilemez, çünkü bu – yine – seçilen yazı karakterine bağlıdır. Genellikle, manşet gibi büyük punto yazılarda eksi aralama yapılırken,

resim altlarında artı aralama yapılır. Eskiden, 1970’lerde New York’taki Madison Bulvarı reklam ajanslarında eksi aralama o kadar çok kullanılırdı ki, harfler neredeyse birbirine dokunurdu (buna o zamanlar “seksi aralık” denirdi) ve aslında okunabilirlik açısından yapılmamasında yarar vardır. Kelime aralığı boşlukları aynı zamanda yazıtipi tasarımının sabit bir parçasıdır. Çok büyük görünürlerse (bu eski dijital yazı biçimlerinde yaygın olarak böyleydi), azaltılması işe yarayabilir. İdeal kelime arası alanının ne kadar olması gerektiğine dair bir kural yoktur, ama Spiekermann’a göre, başlıklarda kelimeler arasında “i” harfinin genişliğine eşit bir boşluk bırakmak yararlı bir kural olabilir.⁵

Satır aralığı

Çoğu tipograf arasında, alt ve üst uzantıların birbirine değmemesi gerektiği yönünde genel bir kural vardır. Spiekermann, tipografi üzerine Kafiye ve Gereke (Rhyme and Reason, Berlin 1987) adlı ilk kitabında bu kurala bir istisna bulunduğundan bahseder ve “daha iyi görünüyorsa değmelerine izin verilir” der.⁶ Bu her ne kadar manşetlerde ve afişlerde mümkün olsa da (Spiekermann da bundan söz etmektedir), uzun metinlerde kontrol edilemez. Ayrıca sözcükler arasındaki boşluklar satır aralığından daha büyük olmamalıdır – yoksa bu çoğu zaman gözü rahatsız etmeye başlar. Bu, sözcük boşluklarının bir M-alanı kadar geniş olduğu ve metnin ızgaralarını fark edilmeye başladığı sabit aralıklı yazıtiplerinde bariz bir sorundur. Gözün bir satırın sonundan bir sonraki satırın başlangıcına kadar kolayca atlamasını sağlayan uygun bir boşluk seçmek istersiniz. İnce yazıtipleri büyük iç boşluk formlarına sahiptir ve bu nedenle daha fazla satır aralığına ihtiyaç duyarlar; daha kalın yazıtipleri ise genellikle daha az satır aralığıyla başa çıkabilirler. Akılda tutulması

FF Franziska		
Glaeohandschuhe, laue Frühlingswinde und spitze Bleistifte waren bei der Schöpfung meiner Schriften nicht zugegen – abwesend waren auch die strengen schriftgießerischen Gesetzentafeln und typographiegerechten Formeln. Frischer Gegenwärtswind sollte durch die Schriften wehen, den Geist der Zeit sollten sie wiedergeben, der in Wirtschaft und Handel herrschte und der „Reklame“ hieß. Als ausgesprochene Reklameschriften sollten sie dienen in Zeitungen, Katalogen, Prospekten, auf Plakaten. Auf den Reklameseiten der Zeitungen Kampf zwischen Inserat und Inserat, – an den Säulen, auf den Untergrund- und Eisenbahnen zwischen Plakat und Plakat. Die schönen guten, alten und neuen Buchschriften mit den schönen und feinen Wirkungen wurden in diesen Kampf hineingeworfen – aber sie unterlagen, wurden erschlagen vom kräftigen Blei- und Bildwerk. Es schalten Schriften, die sich in diesem Tobenwahnwitz entsprechend behaupten und aus eigener Kraft breit machen konnten, nicht: laue Bleistifte, sondern Mittelreier mit eisenen Tönen und Gesten,...	Glaeohandschuhe, laue Frühlingswinde und spitze Bleistifte waren bei der Schöpfung meiner Schriften nicht zugegen – abwesend waren auch die strengen schriftgießerischen Gesetzentafeln und typographiegerechten Formeln. Frischer Gegenwärtswind sollte durch die Schriften wehen, den Geist der Zeit sollten sie wiedergeben, der in Wirtschaft und Handel herrschte und der „Reklame“ hieß. Als ausgesprochene Reklameschriften sollten sie dienen in Zeitungen, Katalogen, Prospekten, auf Plakaten. Auf den Reklameseiten der Zeitungen Kampf zwischen Inserat und Inserat, – an den Säulen, auf den Untergrund- und Eisenbahnen zwischen Plakat und Plakat. Die schönen guten, alten und neuen Buchschriften mit den schönen und feinen Wirkungen wurden in diesen Kampf hineingeworfen – aber sie unterlagen, wurden erschlagen vom kräftigen Blei- und Bildwerk. Es schalten Schriften, die sich in diesem Tobenwahnwitz entsprechend behaupten und aus eigener Kraft breit machen konnten, nicht: laue Bleistifte, sondern Mittelreier mit eisenen Tönen und Gesten,...	Glaeohandschuhe, laue Frühlingswinde und spitze Bleistifte waren bei der Schöpfung meiner Schriften nicht zugegen – abwesend waren auch die strengen schriftgießerischen Gesetzentafeln und typographiegerechten Formeln. Frischer Gegenwärtswind sollte durch die Schriften wehen, den Geist der Zeit sollten sie wiedergeben, der in Wirtschaft und Handel herrschte und der „Reklame“ hieß. Als ausgesprochene Reklameschriften sollten sie dienen in Zeitungen, Katalogen, Prospekten, auf Plakaten. Auf den Reklameseiten der Zeitungen Kampf zwischen Inserat und Inserat, – an den Säulen, auf den Untergrund- und Eisenbahnen zwischen Plakat und Plakat. Die schönen guten, alten und neuen Buchschriften mit den schönen und feinen Wirkungen wurden in diesen Kampf hineingeworfen – aber sie unterlagen, wurden erschlagen vom kräftigen Blei- und Bildwerk. Es schalten Schriften, die sich in diesem Tobenwahnwitz entsprechend behaupten und aus eigener Kraft breit machen konnten, nicht: laue Bleistifte, sondern Mittelreier mit eisenen Tönen und Gesten,...
TYPE SIZE: 9pt	9pt	9pt
COLUMN WIDTH: 55 mm (32–38 c.)	82 mm (50–58 characters)	105 mm (64–70 characters)
TRACING: 2	3	4
LINE SPACING: 11,8pt	12,2pt	12,8pt

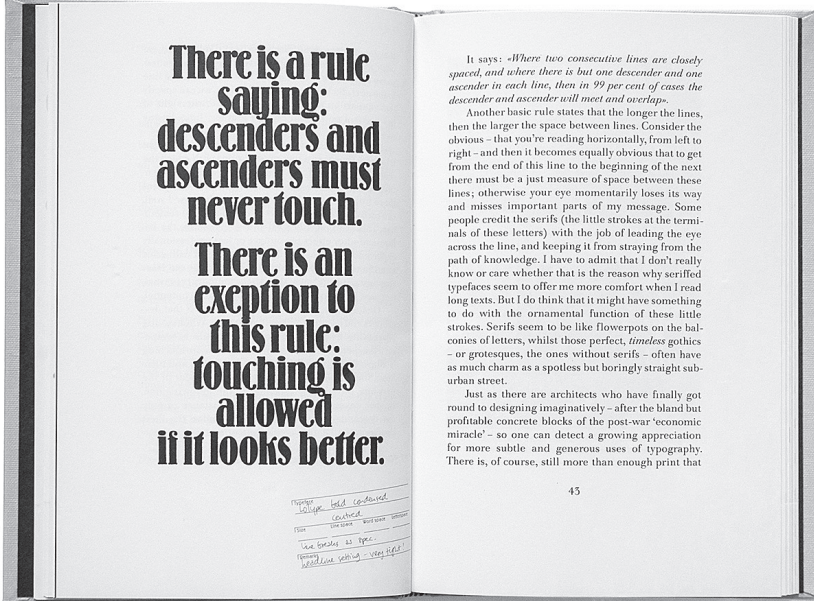
Yukarıdaki üç sütun da 9 punto FF Franziska ile dizilmiştir. Bu yazıtının oldukça yüksek bir x-yüksekliği vardır ve bu nedenle bu boyuttaki diğer yazıtiplerine göre daha fazla satır aralığı gerektirir. Satır aralığı her sütunun genişliği ile bağlantılı olarak değişir.

gereken bir nokta da şudur: satır aralığındaki azaltma veya arttırma ekranda veya kâğıt üzerinde yazıtipindeki gri “rengin” artması veya azaltılması anlamına gelir. Nihai olarak son sözü metnin sütun genişliği söyler.

Sütun genişliği ve düzen boyutu

Metnimizde bir sütun için 10 cm genişliğinde ideal satır aralığı belirlediğimizde, sütun 15 veya 20 cm genişliğine arttığında seçilen değer daha sıkışık görünecektir. Basit kural şu şekildedir: Metinde sütunun genişliğinin artmasıyla birlikte, satır aralığını artırmamız gerekir. Bununla birlikte, seçtiğimiz yazıtipi ve boyuna bağlı olarak, sütun genişliğini sonsuza kadar artırmamalıyız – uzun çizgiler gözü yorar ve yalnızca gözlerinizi hareket ettirmek bir metni yakalamak için yeterliyken, kafayı hareket ettirme gereği kitap tipografisinde uygun görülmez. Bir satırdaki sütun genişliğini 3–5 kelimeye düşürmek, kısa serbest (*unjustified*) metinler için işe yarar. Eğer bir kitabı blok metin olarak düzenliyorsanız, makul kelime aralıkları elde etmek için satır başına en az 55–60 karakter seçtiğinizden emin olun. Bir bakıma, bir sütunun genişliği için verilen karar, tasarımın düzen boyutuna ve sonuç olarak, aynı zamanda da,

Erik Spiekermann’ın dar satır aralığı ile ilgili ifadesi. Bu ifade, Spiekermann tarafından yapılmış bir Louis Oppenheims Lo-Schrift fotoğrafik görüntüsü (yani fotoğrafik canlandırma) kullanılarak dizilmiştir (Berthold, 1914).



tabii ki – analog ya da dijital olsun – sayfanın boyutuna dayalıdır.

Sonunda, diğer her şey üzerinde etkisi olan altı veya daha fazla değerden bahsettik. Her parametre diğerleri ile bağlantılıdır; sonuçta da, bundan böyle, “sihirli poligon” diyebileceğimiz bir diyagram ortaya çıkmış oluyor. ●

- 1 Jost Hochuli: *Tipografide Detay, (Das Detail in der Typografie) Sulgen / Zürich 2005, s. 49.*
- 2 Friedrich Forssman: *Nasıl Kitap Tasarlarım, (Wie ich Bücher gestalte,) Göttingen 2015, s. 45.*
- 3 Son zamanlarda Friedrich Forssman’ın *Schriftenfest Dresden’de 18 Haziran 2016’da verdiği okunabilirlik konusundaki dersinden alıntı.*
- 4 Efsaneye göre, Goudy bir keresinde şunları söylemiştir: “Küçük harfle yazılmış yazılarda harf aralığı kullanan herkes koyun çalıyor demektir.” Spiekermann daha sonra bu kavramı tipografi üzerine yaptığı *Koyun Çalmayı Bırakın (Stop Stealing Sheep)* adlı popüler kitabında kullanmıştır.
- 5 Erik Spiekermann: *Koyun Çalmayı Bırakın ve Yazıtiplerinin Nasıl Çalıştığını Öğrenin, (Stop Stealing Sheep and Find Out How Type Works) San Francisco 2013, s. 145.*
- 6 Erik Spiekermann: *Kafiye ve Sebep: Bir yazım romanı, Berlin 1987, s. 42.*

Ferdinand Ulrich, Berlin merkezli bir tipograf, yazıtipi tarihçisi ve aynı zamanda FontShop.com’un da editörüdür. Zamanının çoğunu Erik Spiekermann’ın asistanı olarak, p98a adlı letterpress atölyesinde geçiren Ulrich 2015 yılından beri Reading Üniversitesi’nde tipografik araştırmalar konusunda doktorasını yapıyor.

Tasarımcılar ampersanı neden sever? Pompei’ye kadar uzanan romantizm

John Brownlee
www.fastcodesign.com
 Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Çoğu bilgisayar klavyesinde “7” (veya 6) tuşunun üstünde armudi şekilli bir hap gibi duran *ampersan* ya da diğer adıyla *ve imi*, belki de klavyedeki en ilginç karakterdir. Tüm harfler ve noktalama işaretleri soyut olarak yeterince benzer görünse de, “ve işareti” anında şeklini değiştirecekmiş hissi verir. Simon Garfield’in 2012 yılında çıkan “Just My Type” adlı kitabında yazdığı gibi, yazıtipi tasarımcıları ve meraklıları için o hem bir karakterdir hem de değildir: “genellikle yorulmadan eğlendiren, belki birçok marifeti olan muzır bir amca” gibidir.

Ampersanın böyle sınırsız sihri kendine çekmesi şüphesiz hiç şaşırtıcı değil. Ampersanlarla ilgili, *ampersand-a-day Tumblr* gibi bloglardan, ampersanlı tişörtlere ya da boyama kitaplarına kadar çok geniş bir endüstri var. Belki de ampersan için yapılmış en destansı övgü çalışması, 2010’da 400 farklı tasarımcının bir araya gelerek sadece belirgin ve benzersiz ampersanlardan oluşan bir yazıtipi hazırladığı projeydi. Proje, ampersanın kendine özgü kişiliğine değiniyordu: yalnızca ampersanlardan oluşan bir yazıtipi, insana yalnızca küçük harf “j”lerden oluşacak bir yazıtipini hayal etmekten daha kolay gelebilir. Ancak bir ampersan herhangi

bir şey gibi algılanabiliyorsa, ampersanı ampersan yapan şey nedir? Nereden gelir? Ve neden, tam olarak, yazıtipi tasarımcıları onu diğer karakterlerden çok daha fazla sever?

Her ampersan “et” ile başlar
 Ampersan tasarımı son

derece değişken görünebilir, ancak ne kadar biçimlendirilmiş veya soyutlanmış olursa olsun, her ampersan, Latince “ve” anlamına gelen “et” ile başlar. Bazı yazım biçimleri (özellikle el yazısı tarzı olanlar) bunu daha belirgin hale getirir: Trebuchet MS, Garamond Italic, Caslon Italic veya hatta Papyrus’ün ampersanlarında “et”yi görmek için çok fazla gayret etmeye gerek yoktur. Ancak, Arial, Helvetica veya Times New Roman yazıtiplerinde, “e” yarı kapalı bir sekiz rakamı haline gelir ve alt inişi ile “t”nin köprüsünü oluşturur ve bu noktada “et”nin Latin kökeninden gelen DNA’sını kolayca görebilirsiniz. Elle bir ampersan yazdıysanız, bunu yapmak için düz çizgi ile boylu boyunca bölünmüş, yuvarlak gövdeli bir “E” çizmişsinizdir ve sonuçta ortaya stilize edilmiş bir “et” çıkmıştır. Roma dilinde el yazısı denemesi yapan isimsiz bir grafiti sanatçısı tarafından 1. yüzyıl Pompei’indeki bir duvara yazıldığı bilinen ilk ampersan, Cicero’nun aynı devirde yaşamış eski bir kölesi olan Marcus Tiro tarafından oluşturulmuştur ve Tironian “et”i (ya da “𐀗”) olarak bilinen – ve dünyanın ilk steno sistemlerinden birine ait olan – rakip işaretle ilişkili, fakat onunla özdeş değildir. Tironian “et” sonraları gözden düşmüştür. Tuhaf bir şekilde, bugün hâlâ sadece İrlanda’da Gaelic işaret sisteminde kullanılmaktadır, Latin “et” ise popüleritesini arttırmaya devam etmiştir. Bunun sebebi belki de, yazıcıların tamamını öğrenmelerini gerektiren daha büyük bir steno (kısaltma) sistemine bağlı olmamasında yatıyor olabilir.

Bunun yerine, 8. yüzyılda Latince “et”i modern ampersana benzeyen bir sembol haline getirilmişti. Ancak, ampersanın bugünkü modern adını alması için bin yıl daha gerekmiştir.

And per se &
 Teknik olarak, İngilizce “ampersand” kelimesi, “and per se” deyiminden



yaratılmıştır. Sadece tarihsel bağlamda bir anlam ifade eden bir sözcük salatası gibidir.

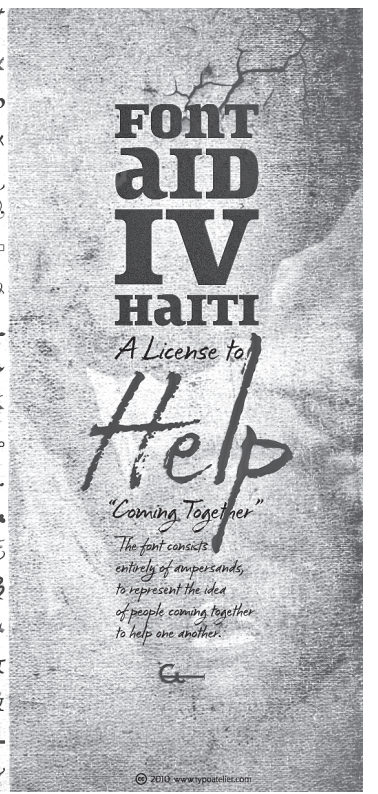
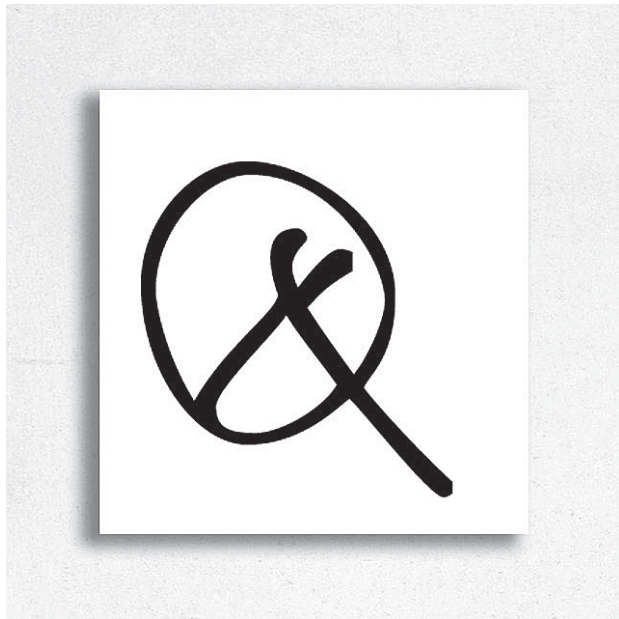
19. yüzyılda, ampersan alfabenin “Z”den hemen sonra gelen 27. harfi olarak tanımlanmış ve İngilizce öğrenen öğrencilere öyle öğretilmiştir. O sıralarda, kelime olarak da kullanılan harflerin sonuna *per se* sözcüklerini eklemek yaygındı: örneğin harfi tarif (article) “A” harfi, *A per se* olarak, *ben* zamiri “I” ise, *I per se* olarak söylenirdi. “And” (ve) sözcüğünün yerini alan *ampersand* ise, bu gruptaki harflerin üçüncüsüydü ve İngiliz alfabesi okullarda çocuklara öğretilirken, sonu “... W, X, Y, Z and per se and” diye tamamlanırdı. Birkaç nesil sonra, zaman içinde okunuşu deforme olmuş ve “ampersand” halini almıştır.

Bugün öyle olmasa bile bir zamanlar alfabenin 27. harfi olarak kabul edildiği gerçeği, ampersanın AT&T, H&M, A&W’de olduğu gibi diğer harflerin arasına çok rahat biçimde yerleşmesinin sebebi olabilir. Aslında iş dünyasında ampersan çok nadir görülen bir statüye sahiptir. Yazım dilinde, Marks & Spencer, Johnson & Johnson, Barnes & Noble ve Ben & Jerry’s gibi kalıcı ortaklıkları işaret etmek için kullanılan bir nikâh yüzüğüyle eşdeğerdir.

Tasarımcılar ampersanları neden sever?

Ampersan ile olan kendi ortaklığı bozulmuş olsa da, Jonathan Hoefler (artık Hoefler & Co.) bu karakteri sevmeye devam ediyor. Wired dergisine konuşan Hoefler, “aşırılığa” kaçtığı bilinen ampersan sevgisini şöyle özetlemeye çalışıyor: “Her zaman macera için yer vardır,” diyor. “En muhafazakâr yazıtipleri bile tuhaf bir veya iki ampersana sığınak sunabilir.”

Erik Spiekermann.



Hoefler ampersanı macera-perest bulma konusunda yalnız değil. Karakterin doğal olarak durgun denecek yazıtıp-lerinde bile “tuhaf” durma kabiliyeti ve benzersiz kalitesi onun pek çok tasarımcı tarafından aranılır yapmaktadır. Özgür tasarımcı ve Typewolf’un editörü olan Jeremiah Shoaf, “Ampersan yazıtıpi tasarımcılarının serbestçe davranıp daha yaratıcı olabilecekleri tek grafikler,” diyor. Jeremiah Shoaf, yazıtipleri ile ilgili popüler bir blog olan Typewolf’un logosunda Baskerville ampersanını kullanmıştır. Ampersanlar genellikle yalnızca başlıklarda – büyük veya dikkat çekici başlıklar, tabela ve reklamlarda – kullanılır, bu nedenle karakter, daha çok metin için tasarlanmış fontlarda bile daha süslü olabilir. Bunun en iyi bir örneklerini Kings Caslon, Bookmania, Didot Italic

ve Cochin Italic’in ampersanlarında görebiliriz. Bunların hepsi aslında beraber oldukları yazı karakterlerinden daha serbest ve daha gösterişlidir.

Bir epostada, tanınmış yazıtıpi tasarımcısı Erik Spiekermann, ampersanı

sevmesinin sebebi olarak şeklinin onun doğrusal çalışan Alman zihninin matematiksel eğilimine hitap etmesi olduğunu öne sürüyor.

“Tasarım yapmayı seviyorum, çünkü rakamlar tasarlamayı seviyorum ve ampersan, aynı ucuna zerrecikler eklenmiş bir 8 gibi,” diyor. Tasarladığı popüler yazı biçimleri için yarattığı birçok ampersana ek olarak, Spiekermann, günlük yazışmalarında bile, karakterin stilize edilmiş bir @ simgesine benzeyen ampersanlar çizme gibi olağan dışı bir alışkanlığa sahip.

Yazıyüzünün büyük dinozoru

İşin sonunda, ampersanı kısa ve özlü biçimde tanımlamak inanılmaz derecede güçtür – bu da tabii ki onu bu kadar ilginç kılan şeydir. Neredeyse istediğiniz herhangi bir şey olabilir. Fakat, en yakın tanımı, ampersana olan ilgisini anlattığı bir epostada – eskiden bir ampersan ile Hoefler & Frere-Jones’a bağlanmış olan, şimdi ise sadece Frere Jones Type adlı yazıtıpi tasarım ajansı ile bağlantılı – Tobias Frere-Jones yapmıştır. O, ampersanı şöyle tanımlamıştır:

Ampersan alfabe tarihimizdeki dinozordur.

Çoktan yok olmalıydı, ama yine de hayatta kaldı. O kadar çok sık kullanıyoruz ki, kökeninin birbirine karışmış iki harf olduğu ve Latince bir kelimeyi yazdığımız aklımıza bile gelmiyor. Yazılı formunda Latince’de çok miktarda birleştirmeler ve kısaltmalar bulunur. Latin dilinde ampersan haricindeki işaretlerin hemen hepsi, Latince’nin kendisi gibi

kayboldular. (Bir de daha az belirgin bir şekilde, eczacılık maddelerini belirtmek üzere “Rx” simgesi kullanılmakta.)

Görsel olarak, ampersan bir münzevidir. Bükümlü ve karmaşık formundan dolayı, başka herhangi bir harfle akrabalığı yoktur. Diğer harflerle aynı ölçekte bir arada iş görse de asla onlardan biriyle karıştırılmamak gibi garip bir özelliğe sahiptir. Bu nedenle, yazıtıpi tasarımcısı baştan itibaren ona kanat takıp uçurabilir. Üstteki çanağın, sekizin üst kâsesine benzemesi ya da çaprazlarının K veya X harflerinden kopya çekilmiş gibi duruşu insana cazip bir fikir gibi gelebilir. İşin aslı hiç de böyle değildir.

Genellikle harfler, örnek oluşturarak ve bağlamlar sağlayarak birbirlerini şekillendirmeye yardımcı olur. Ancak ampersan, bu desteğin hiçbirini almaz. Bu da onu çizmeyi zorlaştırır, çünkü pek çok farklı biçim ilk başta mantıklı görünebilir. Ancak, bu aynı zamanda denemeler yapmak ve risk almak için olağan dışı büyüklükte bir pencere açar. Tasarımcı özellikle tırnaklı italik yazıtiplerinde, bir havai fişek gösterisini andıran tasarımlara koşabilir.

Nihayetinde, ampersan güzel ama işbirliğine yanaşmayan bir yaratıktır ve biz bu mirasa sahip olmaktan dolayı şanslıyız.

Ampersanı özetlemenin herhangi bir yolu varsa, o da bu olabilir: “Yazıtiplerinizde yaşayan güzel ama işbirliği yapmayan dinozor”. Ampersanın soyu asla tükenmesin ve onu asla tam olarak evcilleştiremeyelim. ●

Hayal gücünü geliştirmek

Ryan Terry

www.commarts.com

Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Etkileşimli tasarıma nasıl başladınız?

Büyürken, Disney için 2 boyutlu animatör olmak isterdim. Ama animasyon okumak için üniversiteye gittiğimde Macromedia Flash ile tanıştım. Yıldırım çarpmışa döndüm. Çizimlerimi etkileşimli hale getirmek son derece eğlenceliydi ve Flash'taki animasyon sürecini kâğıt üzerinde 2 boyutlu animasyon çizmeyle karşılaştırdığımda, hayran kaldım. Oradan kodlamaya geçtim ve bu da web tasarımında hayal gücümün sınırlarını genişletti. Georgia, Savannah'da bir web tasarım ajansında staj yaptım ve 2000'lerin başında Vahşi Batı'da çığır açan web tasarım günlerinde büyük bir sıçrama yaşadım.

Flash web siteleri geliştirmekten mobil uygulamalar ve oyunlar oluşturmaya geçiş yapmak için gereken becerileri nasıl öğrendiniz?

2010 yılında Steve Jobs'un açık kaynakta "Flash Üzerine Düşünceler" başlıklı mektubunu yayınladığı gün, Flash'ın öldüğünü ve benim hızlıca uygulama pazarına geçmem gerektiğini anladım. O sıralarda çoğunlukla bir geliştirici olarak çalışıyordum, bu yüzden kullanıcı arayüzü tasarımına geri dönme fikri beni heyecanlandırdı. Hemen bir MacBook Air aldım, Xcode yükledim ve nasıl uygulama yapılacağını öğrenmeye başladım. Sancılı bir öğrenme sürecinden sonra, bu alandaki ilk çalışmam olan "Countdown to Retirement" (Emekliliğe Geri Sayım) uygulamasını geliştirdim.

Ayrıca, HTML5'te özel bir "miniresume" (kısa öz geçmiş) web sitesi de hazırladım ve kendi bilgilerimi koyup birlikte çalışmak istediğim uygulama tasarımcılarına yolladım. Şans eseri ilk uygulama kullanıcı arayüz tasarım işimi Zuuka adlı bir şirkette elde ettim. Burada Cloudy için "Chance of Meatballs 2" (Köftelerin Şansı 2) animasyon filminin hikâye kitabı uygulamalarını ve "Sony Pictures Animation and DreamWorks" için bir avuç başka güzel proje

ve uygulama yaptım. Her ne kadar uygulama programları yapmayı bırakmadıysam da, son zamanlarda daha çok illüstrasyon yapıyorum.

İşiniz tasarım, illüstrasyon, animasyon ve geliştirmeyi kapsıyor. Bu kadar farklı alanlara nasıl yaklaşıyorsunuz?

Bu alanların her birinin farklı bir başlangıç noktası ve bitiş hedefi vardır, ancak nihayetinde görsel sanatlar söz konusu olduğu için, konu gelir kendi içsel sesime dayanır: Ben beğendim mi? Bana doğru geliyor mu? Animasyon sürecimle ilgili fark ettiğim bir şey, animasyonu görsel olarak "dinlemem" gerektiğidir. Duyum ikiliği ya da renkli iştme de denen sinestezim var, bu yüzden hareketin "sesini" doğru hissedene kadar animasyonda ince ayar yapıyorum. Biraz tuhaf gelebilir, ama işe yarıyor! Öte yandan kodlama çok daha hassas ve kendine özgü bir düzene sahip, hedefe ulaşmak için adım adım düşünmeyi gerektiriyor. Ama ben madalyonun her iki yüzünü de gerçekten seviyorum.

Ne zaman ve neden serbest çalışmaya karar verdiniz?

2006 yılında bir inanç sıçraması yaşadım ve artık kendim için çalışmaya karar verdim. Borcum yoktu, çok az kira ödüyordum ve kaybedecek hiçbir şeyim yoktu. Houston, Teksas'ta bir yıllık serbest çalışmanın ardından New York'a taşındım ve işler asıl ondan sonra gerçekten açıldı. Bugün bulunduğum noktada, kariyerimin büyük bir kısmı için serbest olarak çalışıyorum ve bunu seviyorum. Projeden projeye, müşteriye müşteriye atlamak hoşuma gidiyor. İşler hiçbir zaman asla sıkıcı hale gelmiyor!

Disney'de çalışmaya ne zaman ve nasıl başladınız?

O sıralar New York'ta yaşıyordum ve Kaliforniya'ya taşınmak istiyordum, bu yüzden oradaki iş duyurularına başvuru yapmaya başladım. Los Angeles'ta "tanıdığının tanıdığı olan" birkaç arkadaşım vardı ve onlar portföyümü sektördeki bazı insanlara gönderdiler. Disney'in kapısından içeri adım atabildim ve yepyeni bir çocuk eğitim ürününün sanat yönetmenliği pozisyonu için röportaj yapmak üzere Los Angeles'a uçtum. Pozisyon Disney Imagicademy'deydi. Hayat boyu süren bir rüya gözlerimin önünde gerçekleşiyordu ve tüm görüşme sürecinde sürekli kendimi çimdikledim durdum.

Disney'de çalışırken Disney Imagicademy markasını başlatmak dışında başka ne tür kazanımlarınız oldu?

Disney'in içindeki yeni bir girişim gibiydik. Uçağı havada uçarken inşa ediyorduk ve iş programları yapma, zamanlama, ekibi yönetme ve stres seviyelerini kontrol etme hakkında çok şey öğrendim. Disney kadar büyük bir şirkette çalışırken en büyük kazancım bulmacanın kontrolünüz dışında birçok parçası olduğunu öğrenmek olmuştu. Ancak iyi iş çıkarıyorsanız, insanlara saygılı davranıyor ve her gün gülümsemeyi ihmal etmiyorsanız başarılı olursunuz. Bu çılgın bir süreçti ve o takımdaki harika insanlarla süregelen ilişkilerim için minnettarım.

Kitlesi öncelikle çocuk olan ürünler tasarlarlarken karşılaşılan en büyük zorluk nedir?

En zor şey, çok az veya hiç talimat olmadan anlaşılması ve kullanımı kolay bir şeyler yaratmak. Üç yaşındaki çok küçük çocuklar için uygulama oluştururken, çok fazla karmaşık hareket kullanmaktan kaçınmanız önemlidir. Tıklama ve sürüklemeye hareketlerinin yanı sıra çok yönlü kaydırma içeriği olan karmaşık menü sistemlerinin genç kullanıcılar için zor olabileceğini keşfettim.

En sevdiğiniz uygulama hangisidir?

Çoğunlukla Instagram, ancak sosyal medya haricinde, en sevdiğim uygulama "Cut the Rope: Magic" olsa gerek. Resim, animasyon ve genel kalite açısından cıttayı yükseltmiş bir uygulamadır. Ayrıca sevimli, sıradan oyunlara da düşkünüm.

Kimlerin işlerini seviyorsun ve kimler sana ilham veriyor

Pascal Campion, Jake Parker ve Levi Prewitt, sürekli büyüyen ilham listemdeki sanatçılardan birkaçı. Pascal Campion'un çalışmaları bana her zaman, bir görüntüde hikâyenin ne kadar güçlü olabileceğini ve karmaşık olmaması gerektiğini hatırlatır. Jake Parker on beş yıldan fazla bir süredir benim için ilham kaynağı olmuştur. Hayal gücünü, bir sanatçı olarak işini yürütmesini ve bir insan olarak, genelde karakterini seviyorum. Levi Prewitt'in işi temiz, hassas ve çok basittir. Keçeli kalemle yaptığı çalışmalarını gösteren videoları izlemek insanı hipnotize eder.

Sizce önümüzdeki birkaç yıl içinde hangi yeni teknolojiler ve yenilikler yaratma şekliniz üzerinde en büyük etkiye sahip olacak?

Eminim ki geleceğimde sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik bulunacak. Yapay zekâyı da çok merak ediyorum ve o alana nasıl katılacağımı çözmeye çalışıyorum.

Hayalinizdeki görev ne olurdu?

Bir film ya da televizyon şovu için karakter tasarım çalışmaları yapmak ya da bir gün bir şarap şişesi etiketi tasarlamak isterim. Ama tüm hayallerimin, kendimi tatmin olmuş hissettiğim bir noktaya kadar ulaştığını söyleyecek kadar şanslıyım. ●

Ryan Terry, içinde biraz kodlama serpintisi olan illüstrasyon, tasarım ve animasyon konusunda uzmanlaşmış, 2 boyutlu tasarım ustasıdır. Disney, Sony Pictures Animation ve Ubisoft ile çok çeşitli etkileşimli eğlence projelerinde çalıştı. Terry; Houston, Teksas'ta büyüdü ve bilgisayar sanatı ve interaktif tasarım üzerine yoğunlaştığı Savannah Sanat ve Tasarım Koleji'nde okudu. New York ve Los Angeles'tan sonra, şimdi eşi ve iki çocuğuyla Arizona'nın Tucson şehrinde yaşıyor.w

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