

СПЕЦИФИЧНОСТ ФОНТОВА КАО СОФТВЕРА И КАО ВРСТЕ ХИБРИДНОГ ДИЗАЈНА

Ана Продановић

Универзитет Унион у Београду, Рачунарски факултет

Апстракт: Производња типографских писама у облику дигиталних фонтова и њихово коришћење на рачунару не само да олакшава рад дизајнерима и корисницима ових писама, већ ово окружење представља и поље интеракције типографије са другим дигиталним дисциплинама. Одакле произилазе нове естетске и функционалне карактеристике фонтова, какве нису биле могуће када су фонтови постојали у физичком свету. Оно што омогућава различитим дисциплинама да се истражују, производећи шакозване медијске хибриде, јесте њихово заједничко софтверско порекло, у коме сви медији користе исти језик. Специфичне особине дигиталних фонтова, који су и сами софтвер, обухватају могућности програмирања фонтова, конструисане промене и унапређивања начина употребе фамилија фонтова, као и могућности преузимања естетских особина и начина функционисања других медија као што су 3D моделовање, хроматска, вишеслојна структура, могућности трансформације и друго. Поседовање таквих особина даје фонтовима нову употребну вредност, друшачију од некадашње. Осим носиоца текстуалних садржаја, они добијају и улогу непосредних инспиратора дизајнера и уметника који их користе, у стварању дела хибридне уметности.

Кључне речи: дигитални, медији, софтвер, фонти, хибриди

Развој дигиталних фонтова почиње осамдесетих година, са појавом персоналних рачунара. Мали капацитет меморије и слабе екранске резолуције тих рачунара, изнудили су специфична дизајнерска решења тадашњих фонтова. Цртежи слова су морали да се састоје од једноставних облика и правих линија, па су често су били »пикселасте« структуре¹, попут Ло-Рез (Lo-Res) фонтова, Зузане Личко (Zuzana Licko). О посебним могућностима фонтова као софтвера се мало размишљало до појаве OpenType технологије² (сарадњом фирми Адобе и Мајкрософт) током две хиљадитих, када је постало могуће да фонтови имају програмиране функције. Данас они представљају софтвер који може аутоматски да обавља жељене акције приликом куцања и производи разноврсне ефекте. Најновија тековина су такозвани варијабилни (variable) фонтови, који могу да се трансформишу по потреби корисника/дизајнера. Овај текст, на примери-

1 Погледати: Matthew Carter, *My Life In Typefaces*, https://www.ted.com/talks/matthew_carter_my_life_in_typefaces, 09. 01. 2018. at 21.45 PM

2 Крајем осамдесетих година појавили су се GX фонтови, који су били претходница идеје OpenType-а.



Зузана Личко, Ло-Рез

ма новијих појава у области дизајна фонтова и типографије, разматра специфичности узроковане преласком ових дисциплина у дигитално окружење и њиховим развојем до данас.

ФОНТ КАО СОФТВЕР

У есеју *Авангарда као софтвер – Од »нове визије« до нових медија*, Лев Манович (Manovich 2001) наводи да се, и онда када се ослањамо на компјутер да бисмо нешто креирали, заправо служимо техникама које су развиле авангарде двадесетих година прошлог века. То значи да, уместо да компјутер буде катализатор нових форми, он оснажује већ постојеће (ibid.: 57 – 61). Нова авангарда (Мановичев назив за нове медије), по њему, није променила устаљене форме, већ начин њихове употребе. Култура је тако преузела улогу рециклаже свега што је модернизам акумулирао. Нова авангарда је у потпуности прерасла у софтвер. *Улив софтвера у културу, мења идентитет свега од чега се култура састоји* (idem 2008: 14)³.

3 In other word, just as adding a new dimension of space adds a new coordinate to every element in this space, »adding« software to culture changes the identity of everything which a culture is made from.

На пример, појава варијабилних фонтова⁴, доводи до промене начина на који се користе фамилије фонтова, тако да један фонт замењује целу фамилију. Код ових фонтова дизајнирани су почетни и крајњи облици слова, чиме се задаје опсег трансформације једног облика у други. Корисник може да зада било коју вредност из тог опсега заустављањем стрелице/клизача, и да тако испробава флексибилност дизајна, како би одабрао облик/варијанту коју ће употребити⁵. Варијабилни фонтови функционишу на принципима мултимастер технологије, помоћу које се добија вишечлана фамилија фонтова на основу два екстремна облика.

аааааааа

Мултимастер технологија

Занимљиво је споменути да су се софтверске могућности манипулисања графичким облицима помоћу рачунара, сличне мултимастер и варијабилним фонтовима, јавиле веома рано, још у програму *Скечпад* (*Sketchpad*) Ајвана Садерланда (*Sutherland*) из 1963. године⁶. У *Скечпаду* су такође могле да се дефинишу инстанце (у виду различитих геометријских облика) унутар једног мастер фајла. Свака интервенција на мастер фајлу аутоматски се одражавала на све инстанце.



Скечпад, Ајван Садерланд

Разматрањем новина у приступу типографском дизајну и опажањем новина на светском тржишту, могу се, на примеру фонтова, запазити неке шире тенденције у дизајну, пре свега дигиталних производа. Једна од новијих појава је да купци имају могућност да сами одаберу финални изглед слова, тако што при куповини, од понуђеног већег броја елемената бирају жељену комбинацију, па на неки начин учествују у дизајну фонтова који купују. Чињеница је да је дигитални модел потиснуо аналогни (Бошковић 2000: 9) у свим сферама људске делатности и културе. Дигитални производи могу бесконачно да се репродукују у истоветне копије, док аналогни нуде потрошачу печат индивидуалности који идентич-

4 О варијабилним фонтовима прочитати: Haley, Alan, *Variable Fonts: The Second Coming of Gutenberg?* <https://www.commart.com/columns/variable-fonts-the-second-coming-of-gutenberg>, 09. 01. 2018. at 18.10 PM

5 Ово је нарочито корисно у веб типографији, при дизајнирању репонсивних страница.

6 Погледати: Ivan Sutherland: *Sketchpad Demo (1/2)*, https://www.youtube.com/watch?v=USyoT_Ha_bA 13. 01. 2018. at 11.30 AM



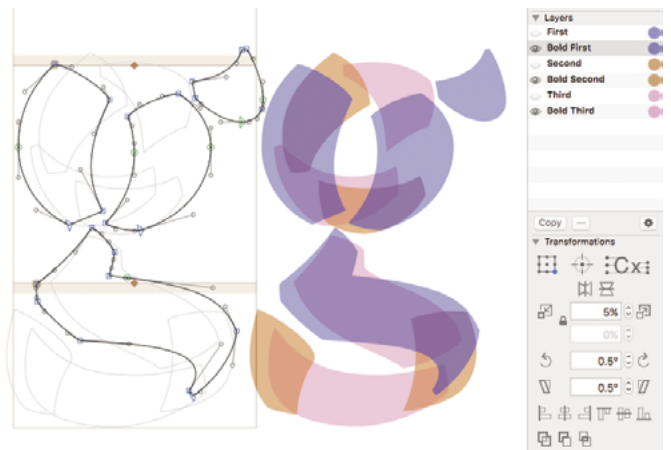
Петер Билак, *History*

не копије немају. Стога дизајн настоји да задовољи поузданост дигиталне копије и аутентичност аналогног.

ФОНТ КАО ХИБРИДНИ ДИЗАЈН И УПОТРЕБА ФОНТОВА У СКЛОПУ МЕДИЈСКИХ ХИБРИДА

Лев Манович (2008) примећује да различити медији у дигиталном окружењу теже да се преплићу, интегришу и надопуњују, што је супротно од модернистичке тежње ка проналажењу језика јединственог за сваки медиј понаособ. Он објашњава разлику између термина *мултимедији* и *метамедији*, где су мултимедијални садржаји састављени од садржаја различитих медија, али у којима ти садржаји остају независни и стоје једни поред других. У метамедијима се, напротив, стварају медијски хибриди, који се не могу дефинисати збиром својих чинилаца, већ су потпуно нова медијска *врста* (Manovich 2008: 106). Они настају процесом који Лев Манович назива *deep remixability* (*ibid.*: 110). Тиме подразумева да се у медијским хибридима не мешају само садржаји различитих медија, већ методе и технике рада као и начини представљања.

Некада су се, уз велике напоре, могла комбиновати максимално два до три медија, најчешће један преко другог (као



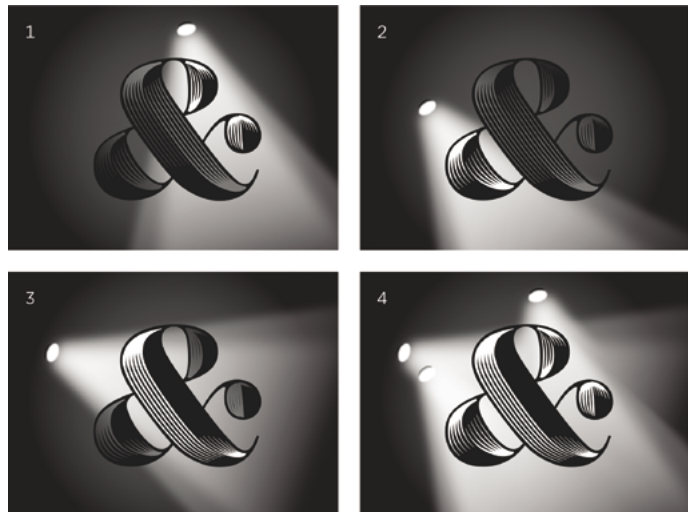
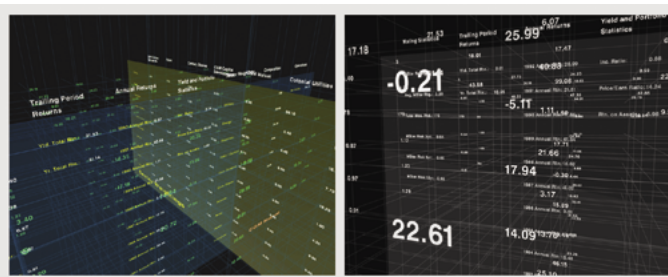
Цртање у програму Glyphs

пример могу да послуже шпице за филмове које комбинују типографију, графички дизајн и видео). Мешање техника више медија постало је једноставно уз операције компоновања које омогућавају софтвери – разложеност форми на слојеве и компоненте којима може да се манипулише одиграла је главну улогу у стварању нових медијских врста (*ibid.*: 122). И карактер самих софтвера је постао хибридан. На пример, програми за израду фонтова комбинују технике програма за векторско цртање, едиторе текста, нуде опцију израде хроматских (layer) фонтова у окружењу налик програмима за обраду фотографије, поседују панеле за програмирање... Последица тога је да различити медији и медијски хибриди следе исте естетске норме. Тако фонтови све чешће добијају сликовни карактер, интерактивне особине и могућности трансформације форми, што указује на заједничку генетику сваког дизајна насталог дигиталним путем. Први такав пример би могао бити фонт *Беоволф* (*Beowolf*) из 1989. године. Представљао је демонстрацију чињенице да се фонт

LettError, *Beowolf*

састоји од кода са инструкцијама, помоћу којих може самостално да се модификује. Током куцања слова, прогресивно се мењају спољне контуре до граница потпуне деформације. У данашње време, један декоративан фонт попут *Ојсидиана* (*Obsidian*), почива на комплексном програмирању, где се слова третирају као тродимензионалне форме, чији се изглед мења у зависности од виртуелног извора светлости.

Типографија је у дигиталном свету добила многе нове видове употребе. Тако је она саставни део најзаступљенијих медијских хибрида какве су покретне слике (*motion graphics*), које се највише користе у рекламама. Осим традиционалне употребе у штампи, отварају се могућности употребе

H&Co, *Obsidian*Лиса Штраусфелд, *Financial Viewpoint*

типографије у тродимензионалном, виртуелном простору, као и употребе временског фактора у типографији. Текстуалне информације могу да се организују попут архитектонских блокова (такозвани *information landscapes*), где логика навигације кроз простор сачињен од информација преузима логичку кретања кроз архитектуру. Пример употребе овакве типографске организације је пројекат *Financial Viewpoint* Лисе Штраусфелд (Lisa Strausfeld)⁷. Пример употребе у оквиру уметничког рада може се наћи сегменту раног ВР рада *Осмоза*, Шарлот Дејвис (Charlotte Davies)⁸.

Разумевање софтвера и рад у софтверском окружењу развија машту у правцу стварања нових медијских врста и сложених форми. Оне могу да подстичу људска чула на нов начин и отварају нова поља истраживања. Тако је и са фонтовима: иако је директна интеракција са фонтом као софтвером сведена на дизајнера који га користи, инспирација коју он добије испробавањем могућности фонтова, може резултовати комплексним делом које би могло да има далекосежније дејство.

ЛИТЕРАТУРА

- Haley, A.** 2017 *Variable Fonts: The Second Coming of Gutenberg?*, *Communication Arts*, <https://www.commart.com/columns/variable-fonts-the-second-coming-of-gutenberg> 09. 01. 2018. at 18.10 PM.
- Taylor, B.** 2017 *Variable Fonts: making the promise a reality*, *Monotype*, <https://www.monotype.com/resources/articles/variable-fonts-making-the-promise-a-reality/> 05. 05. 2018. at 11.30 AM.
- Bantjes, M.** 2016 *Typeface Review: Obsidian*, *Typographica*, <https://typographica.org/typeface-reviews/obsidian/> 14. 01. 2018. at 10.50 AM.
- Hillner, M.** 2009 *Basics Typography 01: Virtual Typography*, Lausanne, AVA Publishing Sa.
- Grau, O.** 2008 *Virtuelna umetnost*, прев. Ксенија Тодоровић, Београд, Клио.
- Manovich, L.** 2008 *Software Takes Command*, [e-book], licensed under a Creative Commons Attribution – Non commercial – No Derivative Works 3.0 United States License. [20.11.2008]
- Manovich, L.** 2001 *Metamedij: izbor tekstova*, прир. Дејан Сретеновић, Београд, Центар за савремену уметност.
- Бошковић, А.** (прир.), (прев.) 2000 *Critical Art Ensemble [DIGITALNI PARTIZANI] – izbor tekstova*, Београд, Центар за савремену уметност.
- ⁷ Више о раду прочитати у: Matthias Hillner, *Basics Typography 01: Virtual Typography*, Lausanne, AVA Publishing Sa, 2009, 44 стр.
- ⁸ Више о раду прочитати у: Оливер Грау, *Виртуелна уметност* (прев. Ксенија Тодоровић), Београд, Клио, 2008, 195 стр.