

# Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

## Yeni nesil değişken fontlar

*Apple, Microsoft, Adobe ve Google, OpenType 1.8'i ilan etti*

Thomas Phinney  
www.commarts.com  
Çeviri: Ayşe Dağistanlı

14 Eylül'de Uluslararası Tipografi Birliği'nin (Association Typographique Internationale) Polonya Varşova'da yapılan yıllık tipografi konferansında, bilgisayar işletim sistemlerinin, tasarımın ve İnternet'in ardındaki en büyük şirketlerin temsilcileri yeni bir standarda, OpenType 1.8'e destek verdiklerini açıkladılar ve OpenType Font Varyasyonlarını (değişken fontları) tanıttılar. "1.8" aldatici bir hafta olabilir, ama değişken fontlara böyle yaygın bir destek verilmesi, tartışmasız olarak, OpenType yirmi yıl önce ilk kez ilan edildiğinden beri font dünyasındaki en büyük gelişmedir denebilir. Bunun, tasarım ve tasarımcılar üzerindeki potansiyel etkisi, Monotype'ın Linotype'i satın almasından veya Hoefler&Frere-Jones'un bölünmesinden çok daha büyüktür.

Değişken fontlar belirli tasarım eksenleri doğrultusunda neredeyse sınırsız varyasyon yapmaya izin verir ve büyük font aileleri için alandan tasarruf sağlar. Bunlardan ilki, baskı ve ekran da dahil olmak üzere tüm medya tasarımcıları için avantajlar anlamına gelirken, ikincisi sınırlı depolama kapasitesine sahip cihazlarla ve web altyapıları ile çalışan web tasarımcıları ve şirketleri için çekicidir. Çıkarların bu şekilde kesişmesi ortak bir web platformuna duyulan ihtiyaçla birleşince, aralarında FontLab olarak biz de dahil olmak üzere, font şirketlerinden, yazıtipi üretim firmaları ve üreticilerinden de gelen destek ve ilgi sonucunda başlıkta

adını andığımız dört şirketin arasında böyle bir ittifaka yol açtı.

Geçmişte, Multiple Master (MM), GX / Apple Gelişmiş Tipografi (GX) gibi yaygın olarak kullanılmayan çok benzer teknolojileri gördük. Ancak, bu kez yıldızların farklı şekilde hizalandığını ve tek bir şirket yerine böyle geniş ittifaka izin verdiğini düşünmemiz için çeşitli nedenler olabilir.

### Tasarım alanı

Tasarım eksenini, değişken bir fontta varyasyon yapmaya izin veren bir tekniktir. Geçmişte en yaygın kullanılan eksen ağırlıktı, ancak genişlik kullanımı da yaygındır. Optik boyut yararlı başka bir eksendir; fontlar, çok küçük veya çok büyük puntolarda ve ara boylarda kolayca en iyi şekilde kullanılabilir. Bunların tipografik olarak akıllıca yapılan değişiklikler olduğunu hatırlatalım; yani, otomatik algoritmalar yoluyla genişletme veya kalınlaştırma yapmak söz konusu değildir. Günümüzde yazıtipi tasarımcıları, tasarım eksenlerini kullanarak neredeyse her şeyi yapabilirler: tırnaksızdan tırnaklıya (Penumbra) geçebilirler veya sayısız *wood type tweaks* (Buffalo Gals) yaratabilirler.

Eklene her yeni eksen bir font için mevcut varyasyonları daha da çoğaltır. Bu olasılık aralığına *tasarım alanı* denir. Böylece, tek eksenli bir yazıtipi için tasarım alanı bir çizgi olarak düşünülebilir; iki eksenli bir yazıtipi için, bu bir karedir; üç eksene çıktığımızda bir küpe ulaşırız. Bundan sonrasında, işin içine hiperküpler girer, ancak onları gözümüzün önünde canlandırmamız zor olabilir.

Master, fontun veri kaynağındaki tasarımıdır ve bir tasarım alanının bir noktasındaki ana hatlar dizisi (taslak) olarak düşünülebilir. Değişken font çıktısı bunları, birden fazla ana hattın tasarımını depolamak yerine, ana tasarıma göre daha sıkıştırılmış deltalar halinde saklayabilir. Örneğin, yalnızca ağırlık eksenine sahip değişken bir font, bir ExtraLight master ve bir Black master içerebilir; aradaki her şeyin oluşturulması da enterpolasyonlarla

(iç değerbiçimlerle) yapılır. Bir master gerektiğinde, belirli gliflerin tasarımında veya inceltmesinde ara noktaları doldurabilir.

Tasarım eksenleri büyük font ailelerini, hatta basit değişmez yazıtipilerini bile tasarlamak için her zaman çok etkili bir yol olmuştur. Geçtiğimiz 25 yılın pek çok tanınmış büyük font ailesi kısmen veya tamamen – MM veya GX gibi ilgili bir biçimde gönderilmiş olsun veya olmasın – Superpolator veya bizim FontLab Studio'muz gibi eksen tabanlı araçlar kullanarak tasarlanmıştır.

### Alandan tasarruf etmek

Yazıtipi üreticileri değişken fontları kullanarak büyük font ailelerini sıkıştırılmış bir şekilde saklayabilirler. Bir master kopyanın tüm ana hatlarını (MM benzeri daha eski formlarda olduğu gibi) saklamak yerine deltalar cinsinden saklama alan kazanmak açısından avantaj sağlar. Ayrıca tek bir yazıtipindeki tüm değişik biçimler düşünüldüğünde; bitişik harfler, varyantlar ve küçük büyük harfler gibi OpenType kod kontrol öğelerinin, her bir biçim için ayrı ayrı değil de, değişken fontta yalnızca bir kez saklanması yeterli olmaktadır. Dolayısıyla, değişken bir fontun dosya boyutu, bağımsız yazıtipileri için gerekene göre önemli miktarda daha küçük olacaktır.

Yeni standartlara göre güncellenmiş daha eski MM / GX fontlar, çeviri işleminin türüne bağlı olarak, en az gerekenden daha fazla tam takım ana hat kümesi saklıyor olabilir. Fakat o zaman bile, bireysel yazıtipilerinden daha küçük olacaklardır: Minion Pro sadece on altı masterden oluşturulmuştur, ancak üç eksenli ve 64 birincil "örneği" vardır.

### Kullanıcı ne görür?

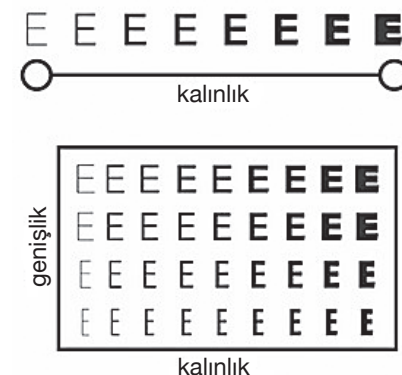
Değişken bir yazıtipi ailesi genellikle dikey fontu içeren tek bir

*Tasarım eksenlerinin uzamsal örnekleri.*

*Çizgi (sol üst), en yaygın eksen olan ağırlığı temsil eder.*

*Dikdörtgen (sol alt), hem ağırlık hem de genişlik eksenlerini ifade eder; genişlik, yazıtipinin çeşitlendirilmesinde yaygın olarak kullanılan başka bir eksendir.*

*Küp (sağda), ilave olarak optik eksen ekler ve bu eksen yazıtipini punto büyüklüğüne (point scale) göre değiştirir.*

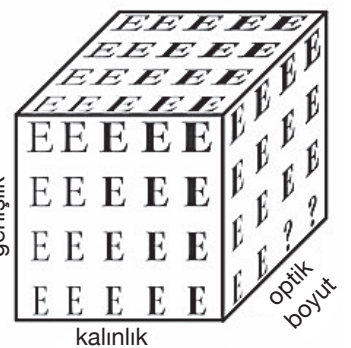


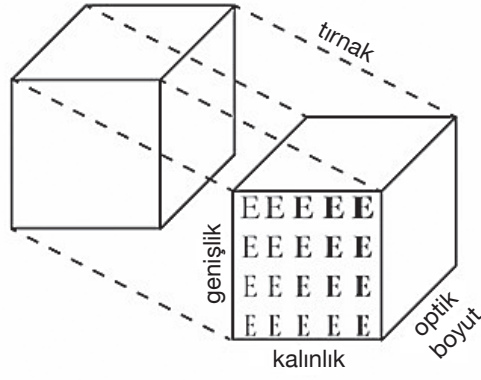
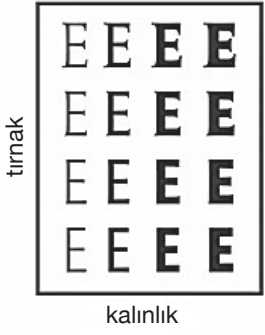
yazıtipi dosyasından oluşur; italik de varsa, bu ikinci ayrı bir dosya olacaktır. Değişken fontlar ailenin tamamı için ikiden daha fazla yazıtipi dosyasına ihtiyaç duymaz. Değişikliklere duyarlı bir işletim sistemi söz konusu olduğunda yazıtipi menülerinde görülen şey ön tanımlı örneklerdir. Duyarlı olmayan uygulamalar bile duyarlı işletim sistemlerinde çalıştıklarında bunları okuyabilirler. Ve eğer kullanıcı yeterince duyarlı bir uygulama kullanıyorsa, her ekseninde istediği varyant düzeyini seçmesine olanak veren kaydırıcılar da (veya karşılığı) bulunabilir. Böylece kullanıcılar, ağırlık ve genişlik eksenlerine sahip değişken bir yazıtipine sahip duyarlı bir uygulamada, istedikleri hassaslıkta ağırlık ve genişliği seçebilirler. Bu da kullanıcının elinde sonsuz bir değişkenlik şansı demektir.

### Detaylarda yatan şeytan

Bu yeni özellikler çok iyi olabilir, ancak bu fontları onları tam olarak desteklemeyen işletim sistemlerine ve uygulamalara yüklediğinizde ne olur? Cevap genelde "duruma göre değişir" olur. Günümüzde yazıtipilerinin uyumluluk sağlayan benzer bir dosya uzantısına sahip olması beklenmektedir; ama bu aynı zamanda kullanıcı için olası karmaşa anlamına da gelebilir.

Eski veya uyumsuz ortamlarda, TrueType ana hatlarına sahip bir OpenType Varyasyonu yazıtipi, yazıtipi menülerinde bir aile yerine tek bir varsayılan stili görüntüleyecektir. PostScript stili (CFF) ana hatlarına sahip değişken fontlar, yeni ve daha kompakt bir format olan CFF2'yi kullanır. Günümüz sistemlerinde bu CFF2 yazıtipileri hiç çalışmaz. Adobe Creative Cloud uygulamaları "kendi yazıtipilerini" destekler; ama destekliyor olmaları ya da olmamaları, ana işletim sistemiyle eşleşmiyor bile olabilir.





Soldaki karede gösterildiği gibi, tırnak da bir yazıtipini tırnaksızdan tırnaklıya çeviren bir tasarım eksenidir. Kübe, genişlik, ağırlık ve optik boyut eksenleri eklendiğinde, tırnak eksenini dört boyutlu bir küp (sağda) oluşturur.

## Değişken fontlar kendilerinden öncekilere göre daha fazla kabul görebilir mi?

Aslında 1990'ların başında, Apple ve Adobe bağımsız olarak kendi eksen-tabanlı fontlarını geliştirdiler. Hatta OpenType Font Varyasyonları büyük ölçüde Apple tarafından kendi GX Tipografisi için tasarlanmış, Adobe'un MM fontlarına yaklaşımının işlevsel bir üst kümesi olan GX varyasyonlarına dayalıdır.

MM, PostScript Type 1 fontlarının bir varyantıydı ve kısaca orijinal OpenType tanımlamasının parçası olarak kabul edilmişti (1996–1998). Ancak MM, yalnızca PostScript ana hatlarına sahip yazıtipleri içindi ve MM OpenType fontları dağıtımına çıkmadan önce OpenType'dan kaldırılmıştı. MM'yi yok etme Adobe içinde tartışmalı bir karardı. Bunu büyük oranda haklı çıkaracak iki kaygı vardı: Microsoft ilgilenmiyordu ve zaten başarısız olan bir teknolojiyi yeni OpenType teknolojisi ile birleştirmek OpenType'in başarısını gölgeleyebilirdi.

GX Tipografisi ne yazıtipi geliştiricileri tarafından ne de Apple tarafından destekleniyordu. Her ne kadar Apple sistem yazıtipleri gelişmiş teknolojik tipografiyi kapsamlı bir biçimde kullansa da, yazıtipi geliştiricileri tarafından bunun ötesinde verilen destek çok az olmuştur.

Değişken font yapımında çalışanlar, renkli yazıtipleriyle ilgili son zamanlarda meydana gelen gelişmelerden dolayı yumuşamış olabilirler. Öyle ki, OpenType formatı bir değil, bağımsız olarak geliştirilmiş dört farklı yaklaşımın üçünü de saygın bir konuma koydu ama bunların hiçbiri de gerçek dünyada sonradan yaşanacak karışıklığı henüz yaşamış değil.

Bu sefer, renkli fontların yenilgisinde yer almış olan tüm oyuncular birleşmiş durumda. Tipografik avantajların alan tasarrufuyla birleşmesi tüm oyuncuları heyecanlandırıyor. Hiç kimse bir şeylerin mülkiyetini sahiplenme ihtiyacı hissetmiyor,

çünkü web artık bu şekilde yürümüyor: geniş bir desteğe doğru ortak bir hareket zaten başlamış durumda ve böyle de devam etmesi muhtemel görünüyor.

## Uygulama desteği ve gelecek

Bu yazı yazılırken, üçüncü şahısların desteğini tahmin etmek için biraz erken. Tabii ki Google, Microsoft ve Apple, tüm dünyada web taramalarının çoğunu kapsıyor ve bu da bir başlangıç. Benzer şekilde, Adobe, Microsoft ve Apple, dünyanın yaratıcı tasarım ve üretkenlik uygulamalarının çoğunu da kapsıyorlar.

Önemli bir uyarı: böyle büyük şirketlerde farklı gündemlere sahip farklı bölümler olabilir. Adobe'un veya Microsoft'un veya Apple'ın font ekiplerinin bir şeyi destekliyor olması, ön cephedeki uygulamaların da desteklediği anlamına gelmeyebilir. Her durumda, değişken fontlar için Mac, Windows, Android gibi tüm platformlarda sistem düzeyinde destek olması hayati herkes için daha kolay hale getirecek bir gelişmedir. Bu yazı yazılırken, sistem seviyesinde bir miktar desteği hem Mac'de hem de Windows'da artık bulmak mümkün.

Web tarayıcıları yeni teknolojiyi çabucak benimseyebilir, bunun ardından web geliştiricilerinin de bunu yapması kolaylaşacaktır. "Aynı" yazıtipini Mac veya Windows'da görüntülerken, aralarındaki hafif ağırlık farklılıklarının dengelendiğini görebilme vaadiyse çok cazip. Kesin olmasa da, değişken font devrimi olasılığı yüksektir. Ancak mevcut fontların yenilenmesi veya yenilerin oluşturulması, bunun yanı sıra işletim sistemlerine ve uygulamalara desteğin artması zaman alacaktır. Halen geleceğin bir ön izlemesini izler gibiyiz; ancak ondan önceki OpenType gibi, bunun tam olarak gerçekleşmesi için de bir on yıl hatta daha uzun zaman gerekebilir. Buna rağmen, değişken fontlar tasarımcılar için heyecan verici bir döneme işaret ediyor. ●

# UX (kullanıcıya yönelik tasarım) deyince, acaba sadelik çok mu abartılıyor?

Robert Hoekman Jr.

www.wired.com

Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Basitlik diye bir şey gerçekten var mı? Yoksa tasarım tamamen başka bir şeyin peşinde koşmak mı demek? Bir zamanlar mantık dersimiz sırasında hoca, insanların bir konuda ağız dalaşına girmelerindeki en önemli faktörün ortak bir anahtar terimin tanımlanmaması olmasından kaynaklandığını açıklamıştı. Örneğin, "temizlik" derecelendirilebilir. Kendi ölçülerine bağlı olarak temizlik kavramı iki farklı insana tamamen farklı şeyler ifade edebilir. Sadelik kelimesini alalım. İki kişi, bu kelimenin çok farklı tanımlarına sahip olabilir. Özellikle de tasarımcıların bunu yaptığını kesinlikle söyleyebiliriz.

Birçoğu "basit" dediğinde, kullanımı inanılmaz derecede kolay bir şeyi tanımlamak istiyor olabilirler. Diğerleri, bir sorun, bir çözüm, bir program parçası veya başka bir şey olsun, bir şeyin görece karmaşıklığına atıfta bulunuyorlardır. Bu kapsamda bakınca, burada önermek istediğim şeyin anlamsal bir tartışma olabileceğini kabul ediyorum. Ancak buradaki önemli konu; "basit" kelimesinin basitliğin kullanıcı deneyimi bağlamında ne anlama geldiğini aslında bilmeyen kişiler veya iş arkadaşları tarafından kullanılıyor olmasındadır.

Tasarımcılar olarak hepimizin kelimenin anlamında fikir birliği ettiğimizi varsayıyoruz. Bize göre



basitlik tasarımın ana hedefidir. Tasarımcılar bu görüşü birbirlerine tekrarlar durur. "Kutsal olanı" onları izleyenlere iletirler. Makalelerde kullanırlar. Sadelik her yerdedir. Ve onu her gördüğümüzde seveceğimize eminizdir.

Ama onu tam olarak ne zaman görürüz? Tamam kabul edelim, "basit" görece bir sözcüktür. Kesin bir değeri yoktur; bir şeyin sadeliği ancak daha karmaşık bir şeyle karşılaştırıldığında ölçülebilir. Ancak o kelimeyi çevreye her savurduğumuzda, işaret ettiğimiz şey aslında başka bir şeyden ne kadar daha sıklıkla, ne kadar daha basittir?

## Bu o kadar da basit değil

Hemen hemen iPhone kullanmış her tasarımcı onun kullanım açısından sadeliğin çarpıcı bir örneği olduğuna inanır. Bu saçmalaktır. Telefon görüşmeleri, hava durumu raporları, yapılacaklar listesi, haritalar, kısa mesajlar, videolar, fotoğraflar, ses kayıtları, oyunlar, web kullanımı ve daha bir sürü başka unsuru içeren iPhone'u basit diye tanımlamak, onu bu şekilde düşünmek bile dayanılmaz bir düşünce. İnanılmaz derecede karmaşık olmasının yanı sıra, iPhone'un sürekli yükselen bir öğrenme eğrisi vardır. Her yeni uygulama, bir şeyleri diğer tüm uygulamalardan biraz daha farklı yapmanın yeni bir yolunu sunar. Bu sonsuz biçimde tasarlanmış bir pedagoji kaynağıdır.

Bir çöpçatanlık web sitesindeki otuz sayfalık bir anket de "basit" değildir. Aksine, temelinde yıllar alan muazzam miktarda veri yatan araştırmalar neticesinde tanımlanmıştır, ince ayarlar yapılmıştır ve başarısı da karmaşık algoritmalara bağlı birikime dayanır.

Bunların hepsi karmaşık, güzel tasarlanmış, taraflıca düşünülmüş ve kullanıcıların olağanüstü olarak dikkate alındığı şeyler olmasına karşın, neredeyse hiçbiri "basit" olarak nitelendirilemez.

## Açık olalım

Basitlikten söz ettiğimizde neden bahsediyoruz? Açıklıktan. Her şey basit olmayabilir. Her şeyin kullanımı kolay olmayabilir. Çoğu uygulama ve hizmetin karmaşık olması normaldir. Örneğin, İnternet'teki muazzam tedarik sistemleri veya kurumsal yönetim sistemleri inanılmaz derecede karmaşık olabilir. Hatta iPhone uygulamalarının kullanımı bile anormal derecede zor olabilir.

Ancak hepsi açık ve net olabilir. Bir tasarımın karmaşıklığına, kaç tane göreve destek sağladığı, kaç tane kullanıcı rolü üstlendiğine, ya da aynı günlük eylemi

gerçekleştirmek için kaç değişik yol sunduğuna bakılmaksızın, her ekran ve her ekranın her ayrıntısı daha açık, daha net olabilir.

2006'da "Aşikâr Olanı Tasarla" (Designing the Obvious) kitabımı yazdıktan sonra – ve 2010'daki 2. baskısının ardından – aldığım en yaygın sorulardan biri, kitapta anlatılan çekirdek web uygulaması tasarım ilkelerini kurumsal yazılımlara nasıl uygulayacağınız ile ilgiliydi. Aynı noktayı tekrar tekrar vurguluyorum:

Bunları her etkileşime, dar kapsamlı bir uygulamada tam olarak nasıl uygularsanız aynı şekilde uygularsınız. İlkeler hâlâ geçerlidir. Üzerinde çalışmakta olduğunuz sistem daha karmaşık olabilir, ancak ilkeleri daha sonra her ekranda mikro ölçekte aynen uygularsınız.

İyi tasarım, durum ne olursa olsun işi geliştirir.

### Açıklık nasıl elde edilir

Her tür bir tasarım uygulaması, karmaşık görünüşü basitleştirmek üzere bir tasarımda netlik yaratmak için uygulanabilir.

**Dağıtmak:** Karmaşık görev akışlarını daha küçük parçalara bölmek, kullanıcıları hataları azaltmak üzere yavaşlatabilir ya da sıradan görevler arasından hızla geçmelerine izin vermek için hızlandırabilir. Her iki durumda da bu, yeni bir ekranı değerlendirmeye ve geçmeye çalışırken bir kullanıcının bilişsel yükünü azaltmak anlamına gelir. (UXPin'deki ücretsiz Etkileşim Tasarımı En İyi Uygulamaları (Interaction Design Best Practices) eKitabının 99. sayfasındaki bu çeşit dağıtma özellikleri hakkında bazı ipuçları bulunmakta.)

**Başlıklar ve etiketler:** Betimleyici başlıklar ve etiketler kullanmak, kullanıcıları doğru yerde olduklarından ve işleri doğru bir şekilde anladıklarından emin olmalarını ve dolayısıyla doğru işlemleri yapma konusunda kendilerini daha fazla güvende hissetmelerini sağlar. Başlıklar için açıklayıcı olmalısınız ("İletişim bilgileriniz"). Düğme etiketleri ve komut bağlantıları için, fiil-isim çiftlerini ("Yeni prototip oluşturun") ve fiil cümlelerini kullanın ("Baştan başla").

**Görsel hiyerarşi:** Bir ekranda, kullanıcıyı yönlendirmek için bilgileri organize etmek – görev akışı ne kadar karmaşık olursa olsun – işi anlamaları için bir yol oluşturur.

**Aşamalı açıklama:** Bu, bir görevin en yaygın ve gerekli unsurlarını öne koymak ve daha sonra her şeyi daha ayrıntılı ve daha ayrıntılı hale getiren bir dizi öğeye dağıtmak anlamına gelir. Örneğin,

bir uygulamadaki "Ayarlar"da, çoğu kişinin yalnızca birkaç tercihi ele alması gerekebilirken, bir kısmı daha fazla ek seçeneğe ihtiyaç duyabilir. Bunun daha basit görünmesini sağlamak için, varsayılan olarak en yaygın seçenekleri gösterebilir ve Paypal benzeri diğerlerini "Gelişmiş Seçenekler" menüsünden erişilebilir hale getirebilirsiniz.

**Varsayılan değerler:** Bir kullanıcının bir ayar için birkaç seçeneği varsa ancak özellikle bir tanesini seçmesi mümkünse veya siz kullanıcının herhangi bir nedenle belli bir tanesini seçmesini isterseniz, bu seçeneği Varsayılan (default) olarak etkinleştirebilirsiniz. Yalnızca küçük bir kullanıcı yüzdesi Varsayılan seçeneğini atlayacaktır. Genel olarak, kullanıcılar Varsayılan seçeneğin şirketin tercihi olduğunu düşünürler, bu yüzden ona sadık kalırlar. (Çılgınca, değil mi?)

**Sade bir yapı:** Öncelikle daha az özellik sunmak tabii ki karmaşıklığı ve kafa karışıklığını en aza indirmenin mükemmel bir yoludur. Basitçe söylemek gerekirse, arayüzde anlaşılması gereken daha az şey vardır, ki bu da zaten işleri kolay anlaşılır yapar. Bunun için yeni ilavelere hayır deyin. Her niteliğin, projenin vizyonu ve başarı ölçütleriyle açıkça eşleştirilmesi gerekir, aksi takdirde gözden kaçıp bir daha görülmemek üzere unutulup giderler.

Basitlik efsanesi, tasarımın asıl amacı olmalıdır; bu her durumda bir hedefdir; tasarım çalışması yapan herkes için yararlı bir terimdir, ya da bir ürünü değerlendirmenin iyi bir yoludur.

Bu öyle olmayabilir, ancak açıklık her zaman geçerli akçedir. Olabileceği kadar açık mı? Öyleyse kimse ne kadar kompleks olduğunu önemsemez. Karmaşık şeyler inşa etmeniz gerekiyorsa karmaşık şeyler inşa edin. Sadece, tüm maharetinizle çalışmaya koyulun. Her zaman yapabileceğiniz tek şey budur.

Net arayüz tasarımı hakkında daha fazla bilgi edinmek isterseniz, ücretsiz İnsan Gözü İçin Web UI Tasarımı (Web UI Design for Human Eye) ekitabını inceleyin. Analiz edilen örnekler, Intercom, Medium, Google ve Bose gibi 33 şirketten alınmıştır. ●

*Robert Hoekman Jr, çeşitli kitaplar ve yüzlerce makale yazmıştır, kapsamlı bir müşteri listesine sahiptir ve dünya çapındaki web endüstrisi etkinliklerinde konuşan bir yazar ve tasarım strateji uzmanıdır. En yeni kitabı olan "Gerekli Deneyim: Rolünüzden Bağımsız UX (Kullanıcıya Yönelik Tasarım) Lideri Olma" (New Riders Yayınları) büyük kitapçılarda satışta. Robert, ayrıca UXPin tarafından oluşturulan ücretsiz tasarım kütüphanesine katkıda bulunmaktadır.*

# Tipografi ve yeni medya

**Peter Bil'ak**

*The Triumph of Typography*

Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Çoğu yeniliğe olduğu gibi yeni medyaya da, genel olarak, umut vaat eden bir yorum eşlik eder. Yaygın bir kanıya göre demokrasinin yayılmasına yeni medyanın katkıda bulunduğu düşünülür. Tipografik iletişim daha dar bir içerik içinde değerlendirildiğinde, sıklıkla, yeni medyanın tasarımcıları serbestleştirdiği iddia edilir. Biz burada olaya biraz daha eleştirel yaklaşabiliriz. Her şeyden önce tasarımcıların ne tür kısıtlamalardan kurtulduklarını aramak ilginç olabilir. Tipografik iletişimin dört yüz yıldan uzun süredir, bilgiyi algılama, anlama ve çoğaltma yöntemlerimize damgasını vurduğunu kabul ediyoruz. Tipografik sistem; metin üretim ve dağıtım standartlarımıza, yani yazma, yayınlama ve okumaya uyarlanmış belirgin bir dizi kriter ortaya koymuştur. Bir yenilik, bir *inovasyon* olarak ele alabileceğimiz yeni medyanın sadece teknolojiye değil, aynı zamanda kültürel alanlara da değdiğini görebiliriz. Böyle bakınca da vaadinin gerçekten aşırıya gidip gitmediğini sorgulamak ilginçtir. Bence büyük bir belirsizlik mevcut: yeni çalışma ve düşünme biçimleri hâlâ metaforların içine gömülü durumda ve dijital devrimin kapsamına tasarımcının net vizyonu uyuşmayan arabirimler aracılığıyla erişmeye çalışıyor. Tipografi ve yeni medyaya ilgili bu duruma daha uygun düşeceğini sandığım bazı düşüncelerimi burada paylaşacağım.

*Apple iOS takvim uygulaması arayüzü.*



En başından beri tipografi, teknoloji ile döngüsel olarak araştırma ve keşif süreçleri halinde bağlantılı olmuştur. İlk başlarda teknoloji, olasılıklarından yararlanmak ve onun sınırlarını keşfetmek isteyen yazarları, yayımcıları, yazıtipi üretim firmalarını ve *punch cutters* yapanları zora koşuyordu. Ancak zanaatkarlar, başka alanlardaki icatları kendi amaçlarına göre adapte ederek veya sahip oldukları aletleri değiştirerek teknolojiyle savaşmayı sürdürdüler. Örneğin, Bavyeralı yazar ve aktör Alois Senefelder'ın 1796'da litografiyi icat etmesinin ardından, çeşitli matbaalar kavramı geliştirdiler ve on dokuzuncu yüzyılda en başarılı baskı tekniği haline gelen ve *chromolithography* adı verilen renkli taş baskı yöntemini icat ettiler. Tipografi tarihinin büyük bir kısmında, ustalar mevcut teknolojinin sınırlamalarını gözlemleyerek, döngüsel olarak onun kısıtlamalarını aşmaya uğraştılar.

Günümüzün tipograflarına görünüşte sınırsız olanaklar sunan araçlarla çalışıyor: İnternet, bilginin hızlı bir şekilde dünya çapında dağılımını sağlıyor; tabletler ve cep telefonları, kişisel bilgisayarları taşınabilir hale getiriyor; dijital ekranlar yalnızca statik metinler değil aynı zamanda dinamik bilgi de sunuyor; geçmişteki birçok teknik sınırlamalar ortadan kalkıyor ve çağdaş tipografin çalışma ortamı sürekli iyileşiyor.

Yeni medyanın tipografi üzerindeki etkisini kavramak için, 1984'ten önce herhangi bir yazıtipinde bir metin dizgisi yapmanın ne kadar zor ve pahalı olduğunu hatırlatmalıyım. Bir metin satırı almak için bir dizgi bürosuna gidip ağır bir fiyat ödemek zorunda kalırdık. Ayrıca bu tek seferlik bir yatırımdı çünkü şeridi bir daha kullanamazdınız. Bugün aynı fiyata, tüm bilgisayar platformlarında çalışan ve son derece uzun ömürlü

olan birkaç dijital yazıtipi satın alabilirsiniz. 25 yıllık bir yazıtipi dosyası bile son bilgisayarlarda hâlâ kullanılabilir (tabii ki, yazıtiplerinin yer aldığı disketi okuyabilirsiniz).

Yine de, yeni medyanın vaadi henüz tam olarak yerine gelmedi. Paradoksal olarak, dijital teknolojideki yenilikler radikal olarak yeni çalışma ve düşünme yolları sunarken, arayüz tasarımcıları, yeni cihazları kullanıcı dostu hale getirmek için gerekli adımları eski bildik metaforları kullanarak atmak zorundalar. Bu nedenle, masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar, tabletler, cep telefonları gibi her türlü üründe önde gelen bilgisayar teknolojisi şirketi Apple, en yeni ürünlerinde bariz bir şekilde bildik bir aşinalık duygusu uyandırmaya çalışıyor. Örnek olarak, dikişli deri cildi ve yırtılmış sayfalarıyla iPad'in Takvim uygulamasını veya ahşap kitap raflarıyla iBook uygulamasını sayabiliriz. Bir taraftan, Apple

#### A) UFO Araçları

*UFO, "Unified Font Object" (Birleşik Font Nesnesi) demektir. Yazıtipi verilerini depolamak için çoklu platformda çalışan, çoklu uygulamaya uygun, okunabilir bir prova formatıdır. Erik van Blokland, Tal Leming ve Just van Rossum tarafından geliştirilmiştir.*



#### B – Area51,

Tal Leming tarafından, UFO'ları incelemek, yazıtipi oluşturmak ve özellikleri test etmek için geliştirilmiş araçtır.



#### C – UFOstretch,

Frederik Berlaen tarafından, belirli bir glif setini dönüştürmek, tercüme etmek ve ara değerleri hesaplamak için kullanılan araçtır.



#### D – RoboFont,

Frederik Berlaen tarafından, UFO tabanlı ve sadece Mac için geliştirilmiş bir yazıtipi editörüdür. Ölçeklenebilirlik dikkate alınarak Python'da sıfırdan yazılmıştır. Nesnelere ve arayüzlere doğrudan komut dizisi erişimi sağlamaktadır. Uygulama yazıtiplerini çizmeye ve değiştirmeye, hatta çok daha fazlasını yapmaya izin veren bir platformdur.



donanımı temel bilgilere odaklanıp fazlalıkları kaldırarak ve ayrıntılara dikkat ederek kişisel bilgisayar işlemlerinde bir devrim yarattı. Öte yandan, Apple yazılımları ortak estetik seçimler içeriyor; bunu *İnsan Arayüzü Kuralları*'nda şöyle açıklıyorlar: "Eğer bir uygulamadaki sanal nesnelere ve eylemlere, gerçek dünyadaki nesnelere ve eylemleri hatırlatıyorsa, kullanıcılar uygulamayı nasıl kullanacaklarını daha hızlı kavrayabiliyorlar".

Apple elbette yalnız değil. Donanım imalatçıları yüksek piksel yoğunluğuna sahip üstün kaliteli ekranlar üretebiliyorlar, ancak dijital kitap oluşturma araçları tasarımcıların ilgi çekici ürünler oluşturmasına yetmediğinden, bu cihazlarda okuma deneyimi zayıf kalıyor. Başka bir deyişle, şu anda tipografi ve teknoloji arasındaki döngüsel ilişkide, teknolojinin yaratıcıların vizyonunun önüne geçtiği en düşük seviyedeyiz.

İstisnalar var. Bazı yaratıcılar sınırları zorluyor ve mühendislerin onlar için yeni yazılımlar geliştirmelerini beklemek yerine kendi dijital araçlarını kendileri üretiyor. Örneğin, Python programlama dili ile çalışan yazıtipi tasarımcıları, Erik van

#### E – Rounding UFO,

Frederik Berlaen tarafından geliştirilmiş Rounding UFO, kullanıcı tanımlı parametreleri izleyerek fontlarınızdaki gliflerin köşelerini dönüştüren ve yalnızca Mac'te kullanılan bir uygulamadır.



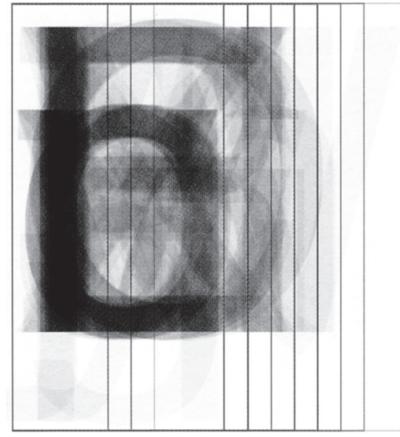
#### F – Superpolator,

Erik van Blokland tarafından geliştirilmiş, yazıtiplerinin süperpolasyon işlemlerinde kullanılan araç.



#### G – Prepolator,

Tal Leming tarafından geliştirilmiştir. Yazıtiplerinin enterpolasyon uyumluluğunu kontrol etmek için kullanılan bir araçtır. Yazıtiplerini enterpolasyona hazırlama işlemi hep gerekenden çok daha fazla zaman alır. Ama artık böyle olması gerekmiyor. Prepolator sayesinde, bir dizi yazıtipinde genel gliflerin enterpolasyon uyumluluğunu hızlı bir şekilde değerlendirmek ve ayarlayabilmek mümkün oluyor ve bir zamanlar yapılması saatler alan işlem birkaç dakika içinde tamamlanabiliyor.

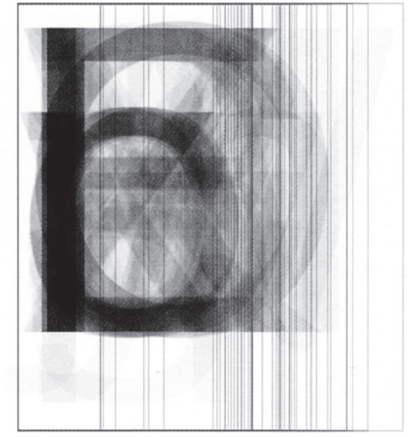


#### Helvetica'ya karşı Neue Hass Grotesk

Dijital formatta olduğu haliyle Helvetica, her glifin genişliğinin 18 birimlik bir sisteme uyması gerektiği phototypesetting günlerinden kalma sınırlamaları hâlâ korumaktadır. Özgün tasarım yaklaşımına dönüldüğünde, dijital Neue Hass Grotesk, o kaba ve gereksiz sınırlamalara tabi olmadan her glif için mümkün olan en iyi genişliği kullanır.

Blokland, Just van Rossum ve Tal Leming, UFO (Birleşik Font Nesnesi) adı verilen yeni bir font biçimi yarattılar. Bu yeni format çerçevesinde, bu tasarımcılar ve onlar gibi artan sayıda tasarımcı/programcı toplulukları kendi yazıtipi oluşturma araçlarını geliştiriyorlar; bu da tescilli (patentli) formatlardan bağımsız, tam ve açık bir eko-sistem anlamına geliyor. Birçok patentli format çok az ya da sıfır dokümantasyona sahip bulunduğundan ya da tek bir programa özgü olduğundan, eğer yazılımın devamı gelmezse, bu tescilli formatta saklanan ve yıllarca sürmüş çalışmalar kaybolabilir. Açık standart biçimiyse bu gibi durumlara karşı çözüm getirir; bir takım dev yazılım şirketleri tarafından dışarıdan empoze edilen değil, yazıtipi tasarımcılarının kendileri tarafından yaratılan bir çözümdür. Bir anlamda, Von Blokland, Van Rossum ve Leming, birçok matbaanın veya marangozun yüzyıllardır yaptığı yöntemi sürdürüyorlar: işlerini daha verimli ve daha eğlenceli hale getiren araçları kendileri yapıyorlar.

Bunlar dijital devrimin henüz başlangıcı. Belli ki bu ilerleme pek çok kişinin arzuladığı kadar hızlı değil. Tipografi, artık kullanımdan kalkmış olsa da hâlâ eski medyadan miras kalmış sınırlamalardan muzdarip. Örneğin mevcut birçok yazıtipi hâlâ geçmişin teknolojik sınırlamalarının cezasını çekiyor. 1957'lerde yazılmış Neue Hass Grotesk yakın zamanda güncellendi ve böylece, harf genişliklerinde önceden tanımlanmış değerlere uyulması gereken fotodizgi *photo-lettering* günlerinden kalma bazı sınırlamalar giderilmiş oldu. Ancak, Helvetica da dahil olmak üzere pek çok yazıtipinde, aralıklardaki bu sınırlama hâlâ devam ediyor. Diğer bazı dijital yazıtiplerinde, Linotype makinelerinin getirdiği ve İtaliclerin Roman versiyonları kadar geniş olmasını zorlayan sınırlamalar da hâlâ devam etmektedir.



Bununla birlikte, yeni medyanın gücü eski medyanın taklidinden gelmiyor. Örneğin, dijital ekran kendisini saniyede birçok kez güncelleme potansiyeline sahiptir ve kendi başına bir ortam olarak düşünülmesi gerekir. Hareket, renk ve uyumluluğun eklenmesi yeni medya tipografisi için bir sonraki mantıklı adım olacak gibi görünüyor. Bu yeni yaklaşım; eskileri kopyalamak yerine yeni standartlar belirleyecek ve yalnızca şu an için kolaylık sağlamayı değil uzun vadeli iyileştirmeleri hedefleyen ve ilham kaynağı olacak bir vizyon gerektiriyor. ●

*Peter Bil'ak (1973), Lahey'de yaşayan Slovakyalı yazıtipi tasarımcısıdır. Typotheque yazıtipi firmasının başkanıdır. Lahey'deki Kraliyet Sanat Akademisi'nde (KABK) yüksek lisans derecesinde Yazıtipi Tasarımı dersini ve grafik tasarım ve tipografi üzerine yoğun bir şekilde dersler vermektedir. AGI / Alliance Graphique Internationale (Uluslararası Grafik Birliği) üyesidir. 2000 ile 2007 yılları arasında Bil'ak, Dot Dot Dot dergisinin kurucularından ve editörlerinden biriydi ve kısa bir süre önce Works that Work adlı beklenmedik bir yaratıcılığa sahip dergiyi piyasaya sundu. FF Eureka (1995), Fedra Sans (2001), Fedra Serif (2003), Greta Text (2007) gibi tanınmış yazıtiplerinin tasarımcısıdır.*

#### YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu Derneği adına sahibi  
**Onur Gökcalp**  
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