



**T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANA SANAT DALI**

**KİNETİK TİPOGRAFİ UYGULAMALARINDA SOSYAL SEMİYOTİK
VE GEÇİŞLİLİK SİSTEMİ: SUNAY AKIN'IN SESLİ HİKÂYELERİNE
KİNETİK TİPOGRAFİ
UYGULAMA ÖRNEKLERİ**

Hilal KOCA

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Yusuf KEŞ

Isparta, 2019

T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANASANAT DALI

Bu tez 25/09/2019 Tarihinde Aşağıdaki Jüri Üyeleri Tarafından Oy Birliği ile Kabul Edilmiştir.

DANIŞMAN

Danışman

Prof. Yusuf KEŞ

İmza:

ÜYE

Doç. Dr. Mehmet ÖZKARTAL

İmza:

ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi Bekir KİRİŞCAN

İmza:

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

İmza ve Mühür

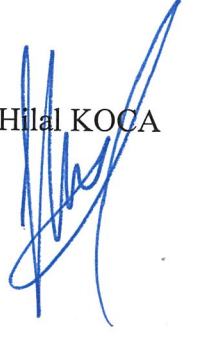


Doç. Dr. Mustafa GENÇ
SDÜ Güzel Sanatlar Enstitü Müdürü

T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları aldığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim (25/09/2019).

Hilal KOCA



SUNUŞ

Lisansüstü eğitimime başladığım ilk andan itibaren yardımlarını, bilgisini, desteğini, yol göstericiliğini esirgemeyen, büyük bir sabırla danışmanlığımı yürüten kıymetli hocam Prof. Yusuf KEŞ'e; tez savunma jürimde yer alarak değerli görüşlerini esirgemeyen sevgili hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Bekir KİRİŞCAN ve Doç. Dr. Mehmet ÖZKARTAL 'a; teknik bilgilerini benimle paylaşan Hareketli Grafik Tasarımcısı Özgür ÇAPCI'ya; yüksek lisans eğitim süresince beni destekleyen aileme; tez hazırlama sürecinin her anında beni motive eden, her zaman yanımda olduğunu hissettiren sevgili eşim Görkem GÜNEL'e, sonsuz teşekkürler ediyorum.

Hilal GÜNEL
Isparta, 2019



ÖZET
KİNETİK TIPOGRAFI UYGULAMALARININ GEÇİŞLİLİK KURALI
AÇISINDAN İNCELENMESİ

Hilal GÜNEL

Süleyman Demirel Üniversitesi,

Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Yıl: 2019, Sayfa: 114

Danışman: Prof. Yusuf KEŞ

Tipografi, yazıyı sözsözsel biçimden öteye taşıyarak yazının görsel olarak ortaya konmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda, Gutenberg'in 'düzenlenebilir –ya da hareketli– hurufat' tekniğinin bulunuşundan itibaren günümüze kadar sayısız tipografi çalışmaları yapılmıştır. 20. yüzyılda modernizmin meydana getirdiği soyutlama anlayışı, basılı sayfa üzerindeki tasarım anlayışını sorgulamış, bunun üzerine de ortaya çıkan sanat akımları tipografiye geleneksel tipografiden deneysel tipografiye dönüştürmüştür. Bu deneysel tipografi anlayışı tasarımlarda kinetik, dinamizm, hareket gibi kavramlarını da beraberinde getirmiştir.

Görsel sanatlarda ilk olarak 20.yy sanat akımları tarafından iki boyutlu yüzeye uygulanan "kinetik" kavramı, bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte üç boyutlu yüzeye uygulanmıştır. Tasarımda ses, hareket ve zaman kavramları bir araya getirilerek görsel, mekansal ve işitsel bir ortam yaratılmış, hareketli metnin animasyonu olan Kinetik Tipografi, bir iletişim aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. İlk olarak film jeneriklerinde kullanılan kinetik tipografi, dijital medyada iletişim ihtiyacının artmasıyla internet, reklamlar, TV gibi sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarda da kullanılmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, kinetik tipografide, çok modlu anlam oluşturma potansiyelini ortaya koymaktır. Bu anlam oluşturma süreci, sosyal göstergebilimin bir parçası olan geçişlilik sistemi açısından incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Kinetik Tipografi, Göstergebilim, Sosyal Göstergebilim, Geçişlilik Sistemi.

ABSTRACT
THE RESEARCH OF KINETIC TYPOGRAPHY IN TERMS OF
TRANSITIVITY SYSTEM

Hilal GÜNEL

Süleyman Demirel University

Institute of Fine Arts, Graphic Design Department, Master's Thesis

Year: 2019, Page: 114

Supervisor: Prof. Yusuf KEŞ

Typography enables writing to be presented visually by moving it beyond verbal form. In this respect, numerous typography studies have been made since the discovery of Gutenberg's 'editable – or – moving – technique of typeface. The understanding of abstraction created by modernism in the 20th century questioned the concept of design on the printed page, so the emerging art movements transformed typography from traditional typography to experimental typography. This concept of experimental typography has brought the concepts such as kinetic, dynamism and movement in designs.

In the visual arts, the concept of kinetic applied to the two-dimensional surface by the 20th century art movements was applied to the three-dimensional surface with the development of computer technology. In the design, by bringing together the concepts of sound, motion and time to create a visual, spatial and auditory environment, Kinetic Typography, which is the animation of moving text, was used as a communication tool. Kinetic typography, which was first used in movie credits, with the increasing in need of communication in digital media is also used in social, economic and cultural fields such as internet, advertisements and TV.

The aim of this study is to reveal the potential of multimodal meaning in kinetic typography. This process of meaning making will be examined in terms of the transitional system which is a part of social semiotics.

Keywords: Typography, Kinetic Typography, Semiotics, Social Semiotics, Transitivity System.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
SUNUŞ	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER	iv
GÖRSEL DİZİNİ	vi
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

1. BİR GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK “KİNETİK TİPOGRAFI”	6
1.1. Kinetik Tipografinin Tanımı ve Arka Planı	8
1.2. Kinetik Tipografinin Tasarım Boyutları	20
1.2.1. Kinetik Tipografide Zaman Kavramı	20
1.2.2. Kinetik Tipografide Uzam Kavramı	22
1.2.3. Kinetik Tipografide Hareket Kavramı	27
1.3. Kinetik Tipografinin Özellikleri	31
1.3.1. Zamansallık	31
1.3.2. Devamlılık	32
1.3.3. Dinamikler	32
1.3.4. Uzamsallık	33
1.3.5. Ölçü	33
1.3.6. Etkileşim	34
1.4. Kinetik Tipografide Metafor	36

2. BÖLÜM

2. KİNETİK TİPOGRAFI VE SOSYAL GÖSTERGEBİLİM	43
2.1. Kinetik Tipografi ve Sosyal Göstergebilim Teorisi	43
2.1.1. Sosyal Semiyotik Teorisinde Geçişlilik Sistemi	52
2.1.1.1. Sosyal Semiyotik Teorisinde Anlatımsal İşlev (Representational Metafunction).....	53
2.1.1.2. Geçişlilik Sistemi	55
2.2. Kinetik Tipografi Örnek Uygulamalarının Geçişlilik Sistemi Açısından İncelenmesi	61
2.2.1. Coca Cola Reklam Filmi	63
2.2.2. Black Runner Filminde Geçen “Tears in Rain” Adlı Monolog	69
2.2.3. Albert Oriol Tarafından Hazırlanan “Be Water” Adlı Kişisel Uygulama	75
2.2.4. Kinetik Tipografi ile Hazırlanmış “Yataş Bedding” Reklam Filmi	77

3. BÖLÜM

3. KİNETİK TİPOGRAFI UYGULAMA PROJESİ.....	81
3.1. Sunay Akın’ın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Hikayesinin Kinetik Tipografi Uygulamasının Hazırlanması.....	81
3.2. Sunay Akın’ın “M.A.F.I.A.” Adlı Hikayesinin Kinetik Tipografi Uygulamasının Hazırlanması.....	89
SONUÇ.....	100
KAYNAKÇA	104

ÖZGEÇMİŞ114



GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Dan Friedman. Typografische Monatsblätter Dergi Kapağı, 1971.....	9
Görsel 2. Naum GABO. Kinetik Yapı (Ayaktaki Dalga) Hareketli Heykel Örneği, 1919.....	9
Görsel 3. Lewis Carroll. The Mouse’s Tale (Farenin Kuyruğu) Kavramsal Tipografi Örneği, 1865.....	10
Görsel 4. Guillaume Apollinaire. II Pleut/Rain, 1916. Kelimelerin Diagonal Sıralar Oluşturacak Biçimde Yazılarak Yağmur Görüntüsü Oluşturan Bir Şiir.....	11
Görsel 5. Raoul Hausmann. Ses Jestlerine Ve Rastlantısal Ritmlere Dayalı Bir Şiir.....	12
Görsel 6. Robert Massin. “TheBald Soprano/Kel Şarkıcı” Tiyatro Kitabı İçin Uyguladığı Sayfa Tasarımı, 1964.....	13
Görsel 7. Martin Lambienairn. Channel 4 İçin Tasarlanan Hareketli Logo Sunumu Ekran Görüntüleri, 1982.....	14
Görsel 8. “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” Çizgi Filminden Bir Görüntü,	14
Görsel 9. Barbara Brownie Tarafından Hazırlanan “Zamansal Tipografi” yi Oluşturan Kavramlar.....	16
Görsel 10. Borsa Fiyatlarını Şeride Kaydeden Bir Cihazda “ScrollingTypography” Örneği.....	17
Görsel 11. Tasarımda Kimliğe İlişkin Anlam Aktarımında Disiplinlerarası İlişki	22
Görsel 12. Alexander Calder Tarafından Hazırlanan “Mariposa, 1960” Adlı Hareketli Heykel.....	25
Görsel 13. Zıplayan Top Çerçeveleri.....	27
Görsel 14. Keyframes.....	27
Görsel 15. “Easing out” ve “Easing in”.....	28
Görsel 16. “Görsel Okuryazarlık Şeması”.....	34
Görsel 17. “Etki Alanları Arası Gönderim Şeması”.....	36
Görsel 18. “Bir Metafor Örneği”.....	37
Görsel 19. “Saul Bass “Alfred Hitchcock Psycho Filmi İçin Tasarladığı Açılış Jeneriği”.....	38
Görsel 20. “Love is a Journey” Metafor Örneği.....	39
Görsel 21. Hareketlendirilmiş “Baloon” Kelimesinin Ekran Görüntüleri	39
Görsel 22. Saussure’ün Gösterge Şeması.....	40
Görsel 23. Barthes’ın Anlamlandırma Şeması.....	41
Görsel 24. Görsel Betimlemelerde İki Temel Kavram.....	51
Görsel 25. Geçişlilik Sistemi Süreçleri.....	53
Görsel 26. Geçişlilik Sistemi Süreçleri.....	53
Görsel 27. Materyal Süreç Türü Örneği.....	54
Görsel 28. Maden Suyu Reklamı.....	55
Görsel 29. Zihinsel Süreç Türü Örneği.....	55
Görsel 30. “Family” Adlı Kamu Reklamı Analizi	59
Görsel 31. Kinetik Tipografide Geçişlilik Sistemi Tablosu	60
Görsel 32. Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri	62

Görsel 33. Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri	63
Görsel 34. Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri	64
Görsel 35. Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri	65
Görsel 36. Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri	66
Görsel 37. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması.....	67
Görsel 38. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması.....	68
Görsel 39. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması.....	69
Görsel 40. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması.....	70
Görsel 41. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması.....	71
Görsel 42. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması.....	72
Görsel 43. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması.....	72
Görsel 44. “Be Water” Adlı Kinetik Tipografi Uygulaması	73
Görsel 45. “Be Water” Adlı Kinetik Tipografi Uygulaması	73
Görsel 46. “Be Water” Adlı Kinetik Tipografi Uygulaması	74
Görsel 47. Yataş Bedding İçin Hazırlanan Reklam Filmi.....	74
Görsel 48. Yataş Bedding İçin Hazırlanan Reklam Filmi.....	74
Görsel 49. Yataş Bedding İçin Hazırlanan Reklam Filmi.....	74
Görsel 50. Yataş Bedding İçin Hazırlanan Reklam Filmi.....	74
Görsel 51. “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Uygulamasının Öykü Panosu Görseli.....	76
Görsel 52. Intro Rusa Base Yazı Karakteri	76
Görsel 53. Zamenhof-College Yazı Karakteri	76
Görsel 54. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	77
Görsel 55. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	78
Görsel 56. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	78
Görsel 57. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	79
Görsel 58. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	80
Görsel 59. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	80
Görsel 60. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	81
Görsel 61. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	81
Görsel 62. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	82

Görsel 63. Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	82
Görsel 64. “M.A.F.I.A.” Adlı Kinetik Tipografi Uygulamasının Öykü Panosu Görseli.....	83
Görsel 65. Mister Twisted Yazı Karakteri	84
Görsel 66. Mister Twisted 3D Italic Yazı Karakteri	84
Görsel 67. DK Coal Brush Regular Yazı Karakteri	85
Görsel 68. Helvetica Condensed Regular ve Black Yazı Karakterleri.....	85
Görsel 69. Sunay Akın “M.A.F.I.A.” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	86
Görsel 70. Sunay Akın “M.A.F.I.A.” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	87
Görsel 71. Sunay Akın “M.A.F.I.A.” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	88
Görsel 72. Sunay Akın “M.A.F.I.A.” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	89
Görsel 73. Sunay Akın “M.A.F.I.A.” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	90
Görsel 74. Sunay Akın “M.A.F.I.A.” Adlı Kinetik Tipografi Videosunun Ekran Görüntüleri	91

GİRİŞ

Tipografi, verilmek istenen mesajın yazıyla iletilmesidir. Tipografi terimi, bir teknik olarak adlandırılrsa da bütünsel olarak bir ruh oluşturduğu için yazının bestesi sayılabilmektedir. Bu kavram, dili temsil etmek için alfabetik sembollerin tasarlanmasını kapsamaktadır. Okuyucunun görme alışkanlıklarını dikkate alarak tasarlanan tipografi, görsel tasarımda somut bir değişim ortaya koymuştur. (Woolman ve Bellantoni, 2000:7).

Türk Dil Kurumu'na göre tipografi kavramı, “kabartma biçimlerle ilgili baskı yöntemi, tipografya” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2019). Tipografi terimi Gutenberg'in ‘düzenlenebilir –ya da hareketli– hurufat’ (movable type) tekniğini basım ve çoğaltımda kullanmaya başlamasıyla birlikte iletişim alanında yerini almıştır (Sarıkavak, 2005:2). Gutenberg'in değişebilir hurufat tekniğini buluşu ve sonrasında basımcılıkla ilgili teknikleri adlandırmak adına kullanılan tipografi terimi, Modernizm'in iletişimsel tasarım sorunlarıyla birlikte sadece bir zanaat olmaktan çıkmış, başlı başına bir tasarım sorunu olarak ele alınmıştır. Teknolojik gelişmeler tipografi olgusunun teknik anlamda ilerlemesini sağlamıştır, bununla birlikte geleneksel tipografi anlayışının bir adım ötesinde, iletişimde yeni arayışlar sergileyen deneysel tipografi anlayışı bir tasarım yöntemi olarak benimsenmiştir (Kılıç, 2011:1).

Sanat alanında kinetik terimimin çıkış noktası kinetik sanat akımı olsa da, tipografi alanındaki kinetik, dinamizm gibi kavramlar, modernizm ile birlikte tipografi kavramının sadece bir zanaat olarak görülmeyle deneysel tipografiye dönüşmesiyle ortaya çıkmıştır. Tipografi alanında gerçekleştirilen yenilikleri tam olarak kavrayabilmek için, 20. yüzyılda modernizmin başlamasında yatan sanatsal düşüncelerin araştırılması gerekmektedir. Modernizmin yarattığı dinamik tasarım anlayışı, sanat akımları tarafından farklı uygulamalarla tipografiye uyarlanmış ve tipografik tasarımın biçimlenmesinde “kinetik, rastlantısal, hız, eşzamanlılık” gibi kavramlarla asimetrik tarzlar ortaya konulmuştur (Becer, 2007:10). Bütün basılı sayfalar üzerinde simetrik bir tasarım anlayışının hâkim olduğunu sorgulayan Futurist şairler, tipografiyi sanatsal bir uygulama alanı haline dönüştürmüş, Dadacılar tipografiye deneysel, rastlantısal ve ses oyunlarına dayalı sanatsal bir boyut kazandırmış, Kübizm, Konstrüktivizm, De Stijl ve Bauhaus gibi sanat akımları saf

geometri kavramını sanat ve tasarım alanında uygulamışlardır (Becer, 2007:13-14-15-16). Bu sanat akımları daha sonra modernizm sonrası anlamına gelen “Postmodernizm” in ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Postmodernizm 19.yüzyıl sanat akımlarının tasarım anlayışını geliştirerek grafik tasarım alanına farklı bir boyut kazandırmıştır. Bu dönem, dinamik tasarım olgusunu formülize ederek deneysel tipografinin masaüstü yayıncılıkta yaygınlaşmasına önayak olmuş, böylelikle teknolojinin gelişmesiyle birlikte kinetik tipografinin ortaya çıkmasının temel nedenlerinden biri haline gelmiştir.

Kinetik tipografinin temelinde, yukarıda bahsedildiği gibi 19. yüzyılda ve 20. yüzyılda bazı sanatçıların statik düzlemde, hız, enerji, yeni teknoloji, özgürleştirme, rastlantısal gibi kavramları yansıtmaya isteği sonucunda ortaya çıkan dinamik tasarım anlayışı bulunmaktadır. Bu bakımdan statik tipografide geliştirilen akımlar, teknolojinin gelişmesiyle günümüzde kinetik tipografinin oluşmasına zemin hazırlamıştır. “Kinetik Tipografi”, çoklu okuma ortamı yaratma imkanı sayesinde, reklam filmleri, kamu spotları, film jenerikleri, müzik videoları, internet sitelerinde dikkat çekici bir uygulama olarak görülmektedir. Kinetik tipografide, iletilmek istenen mesaj, izleyicinin duygularını tetikleyen çeşitli hareket yöntemleriyle birleştirilerek, dinamik bir yapıda sunulmaktadır. Bu dinamik yapı, tüketim çağı olarak da adlandırılan dijital çağda, hareketli yazıyı daha cazip hale getirmekte ve tasarımcılara, en anlaşılması zor mesajları kolay bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Dolayısı ile farklı disiplinler araştırılıp, bir araç olarak kullanılarak izleyici ve tasarımcılar arasındaki iletişim süreci geliştirilmeye çalışılmıştır.

Modern teknolojinin hızlı gelişmesiyle, harf karakterleri çeşitli yeni biçimler ve işlevler üstlenmektedir. “Görsel olarak Harf (Type as Image)” ve “Hareketli Yazı (Type in Motion)” gibi birçok tipografi türü gelişmiştir. Harf karakterleri artık yalnızca görsel iletişim aracı olarak kullanılmamakta; biçimleri ve görünümleri izleyicide belirli bir ruh hali veya duygu yaratmak için manipüle edilebilmektedir (Ho, 2013). Bu tipografi türleri, kinetik tipografide mesajı iletmek için kullanılan yöntemlerin her bir kavramını oluşturmaktadır.

20. yy’da iki boyutlu yüzeylerde kullanılan deneysel tipografiye, ses ve zaman boyutlarının da eklenmesiyle, statik tipografi, hareket aracılığıyla zaman

içerisinde deđişerek, iletilmek istenen mesaj interaktif bir şekilde ortaya konulmaktadır. İnteraktif süreçte, izleyicinin bilgileri algılaması ve kavraması için bilgi somutlaştırılarak iletilmektedir. Bu bağlamda soyut kavramları somutlaştıran metaforlar sayesinde, izleyici ve mesaj arasında güçlü bir duygusal bağ kurulmaktadır. Hareketli grafik tasarımcıları tipografî, ses, ışık ve özel efektleri kullanarak oluşturdukları metaforlar ve benzetmeler aracılığıyla izleyiciyi büyük oranda ikna etmektedirler.

Her bir soyut kavramın somut hale getirilmesi bir görseli meydana getirmektedir. Bu görseller, metafor olarak bir kavramı yukarıda da bahsedildiđi gibi başka bir açıdan ifade etmeye yaramaktadır. Dolayısı ile göstergelerin anlamlandırılmasında metafor kavramından sıklıkla yararlanıldığı için biz bu görsellerin her birini “gösterge” olarak adlandırabilmekteyiz. Gösterge, dil ile ilgili bilimlerde bir başka şeyin yerini tutabilecek nitelikte olduğundan kendi dışında bir şey belirten (anamlı olan) her çeşit biçim, nesne, olay vb. tanımlanabilir. Pierre Guirraud ise göstergeyi, anlıksal imgesini canlandırdığı bir başka uyarana bağlı uyaran olarak açıklar (Keş, 2005).

Sosyal Semiyotik, insanların özellikle toplumsal alanlarda çeşitli araçlarla nasıl iletişim kurduklarını araştıran iletişim kavramı üzerine oluşturulmuş bir yaklaşım türüdür (Multimodalityglossary, t.y.). Söz konusu bilim dalı, dilin kendisini oluşturan göstergeleri sistemsel bir şekilde çözümleyerek, anlamın nasıl üretildiđine odaklanmaktadır. Dilin toplumdan ayrı düşünölemeyeceđini ifade eden ve sosyal göstergebilim kavramını ortaya koyan ilk dilbilimci Michael Alexander Kirkwood Halliday, alıcı ve verici arasında ortaya çıkan etkileşimin sonucundaki bu anlamların toplumsal içerik açısından incelenmesi gerektiđini belirtmektedir. Çünkü insanlar kavramları öznel olarak deđil, toplum içerisindeki deneyimlere göre yorumlamaktadırlar.

Halliday’in sosyal semiyotik teorisi dil alanı dışında mimari, müzik, giyim, grafik tasarım gibi diđer disiplinlere de uyarlanarak, çok modlu alanlarda anlamların nasıl meydana getirildiđi araştırılmaktadır. Sidney Teknoloji Üniversitesi’nde Beşeri ve Sosyal Bilimler Faköltesi Dekanı olmasının yanı sıra bir sosyal semiyotikçi de olan Theo Van Leeuwen (2004:2), “Introducing Social Semiotics” adlı kitabında,

sosyal göstergebilimin sadece saf bir teori olmamakla birlikte, kendi kendine yeten bir alan olmadığını bilgisine de yer vermektedir. Sonuç olarak sosyal semiyotik uygulanmış olduğu disiplinle birlikte anlam kazanmaktadır.

Sosyal semiyotikte Halliday tarafından ortaya konulan ‘Anlatımsal İşlev, Kişilerarası İşlev ve Düzensel İşlev’ kavramlarını, Londra’da İngilizce Eğitim Fakültesinde profesör olan Gunther Kress ve Sidney Teknoloji Üniversitesi’nde Beşeri ve Sosyal Bilimler Fakültesi Dekanı olan Theo van Leeuwen görsel alanda anlamın nasıl yaratıldığı ortaya koymak için bu işlevleri görsel tasarıma uyarlamışlardır. Bu doğrultuda Sidney Teknoloji Üniversitesi’nde öğretim üyesi olan Gisele Leão, üç boyutlu ortamda anlam oluşturma sürecini araştırmak için yukarıda bahsedilen işlevlere bağlı olan geçişlilik sistemi teorisini animasyondaki dönüşümsel sürecine uyarlayarak film jeneriklerini incelemiştir. Bu modelin kinetik tipografi uygulamalarının analizine temel olarak uygulanabileceğini ifade eden Chang’ın University Araştırma Görevlisi Xianzhong He ise yukarıda bahsedilen işlevler ve süreçler doğrultusunda bir kinetik tipografi uygulamasını geçişlilik sistemi açısından incelemiş ve bu bağlamda bir öneri sunarak kinetik tipografi geçişlilik tablosu oluşturmuştur.

Çalışmanın amacı; geçişlilik modeliyle kinetik tipografide anlam oluşturma süreçlerini ortaya koymak ve kinetik tipografi alanında tasarımcıları yönlendirebilecek güncel bir kaynak hazırlamak tezin amacını oluşturmaktadır.

Çalışmanın kapsamı; öncelikli olarak kinetik tipografinin tanımı, kullanım alanları, boyutları açıklanmaya çalışılmakta, daha sonra ise sosyal göstergebilim ve bunun bir parçası olan geçişlilik sistemi ile ilgili bilgi verilip, seçilmiş kinetik tipografi uygulamaları bu kavram üzerinden incelenmiştir. Çok modlu ortamda anlam yaratma sürecini oluşturan geçişlilik sistemi, çalışmanın kapsamını ifade etmektedir.

Çalışmanın sınırlılıkları; çalışmanın kuramsal çerçevesi, kinetik tipografinin tanımı, tasarım boyutları, özellikleri, metaforlar ve sosyal göstergebilim olarak belirlenmiş ve kinetik tipografideki anlam oluşturma sürecinin sosyal göstergebilim kavramı açısından incelenmesi ile sınırlandırılmıştır.

Birinci bölümde, kinetik tipografinin tanımına, kullanım alanlarına, “kinetik” teriminin arka planına yer verilmiştir. Bununla birlikte kinetik tipografideki tasarım boyutları, özellikleri ve önemli bir tasarım tekniği olan metaforlar ayrı ayrı başlıklar halinde açıklanmıştır.

İkinci bölümde ise göstergebilim ve sosyal göstergebilim kavramları ele alınmıştır. Ardından sosyal göstergebilimin bir parçası olan Halliday’ın geçişlilik teorisi açıklanarak, bu teorinin görsel iletişim alanına uygulanması ortaya konulmuştur. Daha sonra ise seçilmiş kinetik tipografi uygulamaları geçişlilik teorisi açısından analiz edilmiştir.

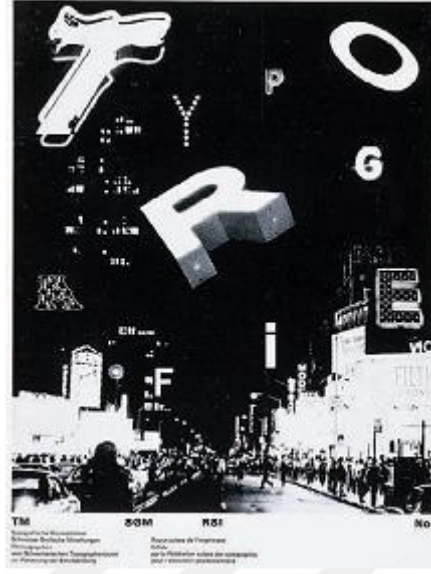
Üçüncü bölümde ise, uygulama projesi olarak Gazeteci-Yazar Sunay Akın’ın seslendirmiş olduğu “Mustafa Kemal Atatürk” ve “M.A.F.I.A.” adlı iki hikayenin kinetik tipografi videosu hazırlanmış ve bu projelerin tasarım aşamaları açıklanarak, tasarım bütünlüğü açısından analiz edilmiştir.

I. BÖLÜM

1. BİR GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK “KİNETİK TİPOGRAFI

Tipografi, bir mesajı iletmek için harf oluşturma ya da düzenleme sanatı ve tekniği olarak belirtilmektedir. “Harf” kavramı, bir dili ifade etmek için alfabenin tasarımı ve işlevini, alfabetik olmayan sembolleri kapsamaktadır (Woolman ve Bellantoni, 2000:5). Becer (2011:176), “İletişim ve Grafik Tasarım” adlı kitabında, tipografiyi şu şekilde tanımlamaktadır: “Bütün baskı yazıları ve noktalama işaretlerinin sanatsal ve tasarıma dayalı özelliklerini ve üretim teknolojilerini konu alan bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmektedir.” Bu uzmanlık alanı, 20. Yüzyılda “Yeni Tipografi”nin ortaya çıkmasıyla birlikte farklı görüş ve etkilerle gelişmiş, bir önceki dönemin ihtiyaçlarına göre şekillenerek yaratıcı, dinamik ve iletişime dayalı bir tipografi alanı haline getirildiği belirtilmektedir.

“Yeni Tipografi” ile ortaya çıkan akımlar daha sonra postmodernizmin temelini oluşturmaktadır. Kelime anlamı olarak modern sonrası anlamına gelen postmodernizm; kelime anlamıyla sınırlı kalmayan, modernizme karşı bir eleştiri mahiyeti taşıyan bir kelimedir (Şahin, 2007). Modernizmin ortaya çıkardığı evrensel kültür özellikleri dünya üzerinde çeşitliliğin yok olmasına, sanat ve kültür alanında diğer toplumların yozlaşmış bir yapıya dönüşmesine sebebiyet vermiştir...Bu dönemde gelişme gösteren sanat akımları modern dönemi ve sanatı eleştiri yoluna gitmiş; modern sanatın sözüm ona yenilikçi anlayışının belli başlı klişelere dönüştüğünü gözlemlemişlerdir (Şahin, 2013). Dolayısı ile grafik tasarım alanında Futurizm, Dadaizm gibi sanat akımlarının ortaya koydukları rastlantısal tasarım anlayışı, yerini Postmodern sanatta formülize edilmiş bir tasarım anlayışına bırakmıştır. 1980’lerin başından, 1990’ların sonlarına kadar devam eden deneysel grafik tasarım çalışmalarla kendini göstermiştir. Bu dönemde Futuristlerin ve sonrasında Dadaistlerin ürettiği deneysel tasarım çalışmaları geliştirilmiş ve birçok grafik tasarımcı geçmişte yapılan çalışmalardan ilham almışlardır. Wolfgang Weingart ve öğrencileri gibi tasarımcılar ise geçmişte oluşan kalıplara karşı çıkarak kendi tasarım anlayışlarını oluşturmuşlardır. Bu kişiler postmodern grafik tasarım sürecini başlatan ve günümüz grafik tasarım anlayışını bile etkileyebilecek fikirler ve eserler ortaya koymuşlardır (Toy ve Görgülü, 2018; Lupton, 2009).



Görsel 1.: Dan Friedman, Typografische Monatsblätter Dergi Kapağı, 1971.

Bu dönemin bir diğer önemli sanatçısı olan Amerikalı Dan Friedman’de, Basel Tasarım Okulu’nda eğitim almıştır. Tipografik şekillerin doğasını yeniden ele alarak, uzayda nasıl görünebileceğine vurgu yapmak için oluşturduğu dergi kapağı tasarımı ile görsel bir manifesto oluşturmuştur (Görsel 1) (Toy ve Görgülü, 2018). Dolayısı ile postmodern sanatın başlaması ile birlikte kalıplaşmış tasarımlar sorgulanarak deneysel tipografi kullanılmaya başlanmış böylelikle grafik tasarımda yeni bir anlayış ortaya çıkmıştır. Yeni bir tasarım biçimi olan deneysel tipografi teknolojinin gelişmesiyle üç boyutlu ortama taşınarak kinetik tipografiyi önemli bir iletişim aracı haline getirmiştir. Her ne kadar tipografi alanında “kinetik” kavramının temeli, asimetrik tipografinin öncüsü olan Jan Tschichold’un yayınlamış olduğu “Yeni Tipografi” adlı kitaba dayansa da, kinetik tipografinin temel tasarımlarından biri olan kavramsal tipografi kavramı grafik tasarım alanında postmodern dönemde kullanılmaya başlanmıştır.

Son yıllarda ortaya çıkan teknolojik yenilikler, görsel iletişimde tasarımcılara birçok yeni olanaklar sağlamaktadır. Kinetik tipografi, teknolojik yenilikler doğrultusunda ortaya çıkan, son zamanların en dikkat çeken iletişim araçlarından biridir. Bu yeni iletişim aracı, yazının duygusal içeriğini, çeşitli efektlerle izleyiciye aktarma olanağı sağladığı için, statik tipografiden farklı olarak ortaya konulmaktadır. Kinetik tipografinin, statik tipografiden farklı olarak ortaya konulmasının en önemli sebebi de, “hareket” ve “zaman” kavramlarına sahip olmasıdır. Bu bağlamda, kinetik

tipografi, modern sanat akımlarının benimsediği dinamik tasarım anlayışının, günümüzde dijital teknoloji ile süregelen bir tasarım anlayışı olarak adlandırılmaktadır. Böylelikle gelişen dijital teknoloji, iletişimi etkileyici görsel formlar üzerinden sunan tasarımcılara, limitsiz seçenekler sağlayarak iletişimin potansiyelini üst seviyeye çıkarmaktadır. Dijital teknolojinin bizlere sunduğu olanaklardan biri olan kinetik tipografi, kısaca tipografi ve animasyonun kombinasyonu şeklinde ifade edilmektedir.

Kinetik Tipografi, duyguları, kişiliği ve ses tonunu aktarabilme yeteneğinden dolayı film başlıklarında, müzik videolarında, TV reklamlarında ve web sitelerinde yeni bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmaktadır (Bodine ve Pignol, 2003).

1.1. Kinetik Tipografinin Tanımı ve Arka Planı

Tipografi alanında gerçekleştirilen yenilikleri tam olarak kavrayabilmek için, 20. yüzyılda modernizmin başlamasında yatan sanatsal düşüncelerin araştırılması gerekmektedir. Modernizmin yarattığı dinamik tasarım anlayışı, sanat akımları tarafından farklı uygulamalarla tipografiye uyarlanmış ve tipografik tasarımın biçimlenmesinde “kinetik, rastlantısal, hız, eşzamanlılık” gibi kavramlarla asimetrik tarzlar ortaya konulmuştur. Fütüristler, Dadacılar ve Konsruktivistlerin başını çektiği erken modernist sanatçılar tipografinin rotasını yaratıcılığa ve deneyselliğe çevirmiş, böylelikle tipografi giderek görsel ifadesini kendi başına oluşturabilen etkili iletişim araçlarından birisi haline dönüşmüştür (Becer, 2007:10). “Yeni tipografi” de Tschichold, durağan metni okumanın meydana getirdiği göz hareketlerini, kinetiği oluşturan hareketin bir çeşidi olarak tanımlamaktadır (Jun, 2000:12). Bu bağlamda, çağımızın yeni iletişim aracı olarak adlandırılan “kinetik tipografi” sadece yakın zamanda yaygın olarak kullanılmasına rağmen, “kinetik” kavramının grafik tasarım alanında ortaya çıkışı 20. yüzyıla dayanmaktadır.

“Kinetik” kavramı Yunan dilindeki “Kinetikos” kelimesinden türemiştir ve basit bir şekilde “hareket ve hareket halinde olan” anlamına gelmektedir (Rivenc ve Bek, 2016:5). Türk Dil Kurumu’na göre ise “Hareketle ilgili, hareket sebebiyle oluşan” anlamına gelen “Kinetik” kavramı, 1860 yıllarında evrensel olarak fizik ve kimya alanında devinme ile ilişkilendirilerek kullanılmıştır. Mekanikte, “sinematik” ve “dinamik” sözcüklerine dayalı olan “kinetik (devingen)” kavramı ilk defa fizik ve

kimya alanında ortaya çıkmasına rağmen, 1920'lerin önemli akımlarından biri olan "kinetik sanat" ile birlikte geniş bir biçimde yayılmıştır (Jun, 2000:13). Güzel sanatlarda ilk kez Gabo ve A.Pevsner'in 1920'de hazırladığı "Gerçekçi Bildirge"de kullanılmış ama hemen yaygınlık kazanmamış, uzun süre resim ve heykelde "dinamik" terimiyle karşılanmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansik, 1997:2/1016). Pevnsner ve Gabo kardeşlerin yazdığı manifesto da kinetik sanat şöyle savunulmaktadır: "Sanatın Mısır'dan gelme bin yıllık yanılığında, sadece statik ritimlerden oluşabileceği yanılığında kendimizi kurtarmalıyız. Çağımızın duyarlılığının ana biçimi olarak, sanatın en önemli unsurlarının kinetik ritimler olduğunu bildiriyoruz (Sözen, Tanyeli, 1994:132)." Bu bakımdan ışık ve hareket, plastik ve görsel sanatların tasvirinde estetik öğeler ve ifade araçları haline gelmiştir (Görsel sanatlar, 2007). Ayrıca, kinetik ritim kavramı hakkında "Gerçekçi Bildirge"de şu bilgiler ortaya konulmaktadır:

"Her objenin -sandalyeler, masalar, lambalar, telefonlar, kitaplar, evler...- kendine özgü bir görüntüye sahip olduğunu biliyoruz. Bunlardan her biri, kendi içinde, kendi ritimleriyle ve gezegensel izlekleriyle ayrı bir dünyadır...Statik düzlemde, plastik sanatlardaki ritimler...Yeni bir kavram olan kinetik ritmin, gerçek zamanın yeni bir algısı (anlayışı) olduğunu bildiriyoruz (Jun, 2000:13)."

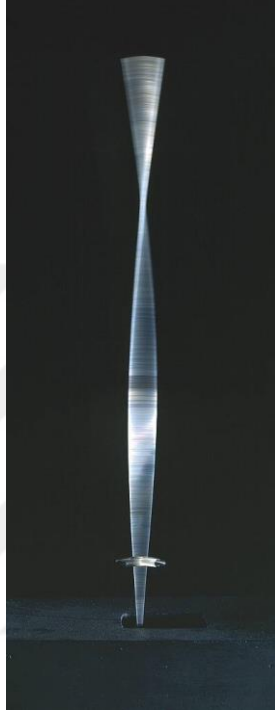
Sanat tarihinde "Kinetik Sanat" terimi, ve teorisi genellikle mekaniksel medya ile hareket yaratma üzerine çalışmalar yapan yenilikçi (avangart) sanatçıların eserleriyle ilişkilendirilmektedir (Chau, 2017:2). Kinetik sanat, formların bir çok çeşitliliğine sahiptir ve rüzgar, ışık veya enerjinin diğer kaynaklarından oluşan elektriksel olarak çalıştırılan geniş kapsamlı hareketi içermektedir (Rivenc ve Bek, 2016:5).

Naum Gabo'nun tasarlamış olduğu kinetik yapı "Ayaktaki Dalga" heykeli, kinetik sanat anlayışının en önemli örneklerinden biridir (Görsel 2). Kinetik yapı hareketli bir heykeldir. Metal döndükçe katı, kıvrımlı bir form izlenimi verir. Gabo, şiirsel bir biçimde Ayaktaki Dalga adıyla süslediği bu heykeli öğrencilerine kinetiği öğretmek için kullanmaktadır.

Konstrüktivizm'in, *gerçek hareketin* sanatsal çalışmalar için önemli bir estetik unsur olduğunu savunan heykel çalışmalarında, gerçek hareket uygulamaları üzerine

aktif bir tutum sergiledikleri görülmektedir. Dolayısı ile çalışmalara bu kavramı tanıtan Kinetik Sanat ortaya konarak başarılı bir şekilde sanatsal eserlere “zaman” boyutu eklendiği ifade edilmektedir (Chen ve Diğerleri, 2015).

Konstrüktivistler, hareketin ya da hareket izleniminin bütünleyici bir parçası olduğu heykeller üzerinde çalışmayı planlamaktadır (Little, 2008:115).



Görsel 2.: Naum GABO. Kinetik Yapı (Ayaktaki Dalga) Hareketli heykel örneği, 1919

Konstrüktivizmin öncü sanatçılarından olan Lazlo Moholy-Nagy, Gabo'nun kinetik sanat alanındaki teorilerini benimseyerek geliştirmiş, kendi manifestosunda da bu konu üzerine şu şekilde bildiride bulunmuştur: “Öyleyse, klasik sanatın durağan ilkesiyle, evrensel sanatın dinamik anlayışını yer değiştirmeliyiz (Jun, 2000:14).” Fütürizm (Gelecekçilik) akımı sanatçıları dinamik harekete dayalı çalışmalar üretmiş, Balla ve Fortunato Depero “dönen, dağılan, dönüşen, yok olan, ve yeniden görünen” üç boyutlu nesnelere söz etmişlerdir (Eczacıbaşı Sanat Ansik, 1997:2/1016). Anlaşılmaktadır ki, “kinetik” kavramının temeli, plastik ve görsel sanatlarda ortaya çıkan “kinetik sanat” akımına dayanmaktadır. Bu akımın oluşturduğu kinetik tasarım anlayışı, statik uzamsalda, üç boyutlu nesnelere üzerinde görüldüğü gibi, 20. yüzyılda modern sanat hareketlerinin ortaya koyduğu, yaratıcı ve dinamik anlayışın sonucu olan “Yeni tipografi”de de görülmektedir.

Hareketli resmin ortaya çıkmasından uzun zaman önce, basılı sayfa üzerinde, harfi canlandırma adına bazı girişimlerde bulunulmuştur. Yazar Lewis Carroll'un (1865) "Alice's Adventures in Wonderland" adlı kitabında, "The Mouse's Tale (Farenin Kuyruğu)" adlı bölümü kavramsal olarak görselleştirmek için, kelimelerin bir fare kuyruğu şeklinde yazılması güzel bir örnek teşkil etmektedir (Görsel 3) (Boyarski, t.y.). Bu örnekte, metin ile metnin içerdiği görsel, tek bir kavram haline dönüştürülerek, sözel ve görsel unsurların birbiri ile kaynaştırıldığı görülmektedir.



Görsel 3.: LewisCarroll. The Mouse'sTale (Farenin Kuyruğu)

Kavramsal Tipografi Örneği, 1865

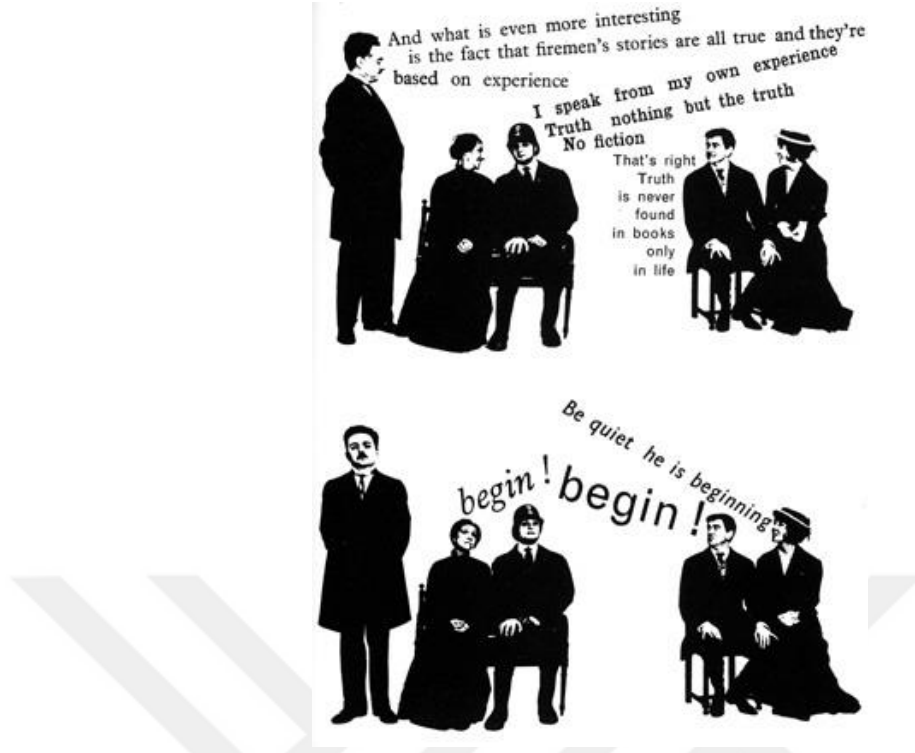
20. yüzyılın başlarında Fütüristler ve Dadaistler, basılı sayfanın dikey ve yatay boyutlarına meydan okuyarak tipografi ile mücadele içerisine girdikleri görülmektedir. Başta Moholy-Nagy ve Lissitzky olmak üzere; Kandinsky, Marinetti ve Fütüristler, Konstrüktivistler, Apollinaire, Braque, Picasso ve Dadacılar farklı açılardan yaptıkları katkılarla modern tipografi düşüncesini doruk noktasına ulaştırmıştır (Becer, 2007:27). Yukarıda anılan sanatçılar harfler ve sözcüklerle adeta resim yaparcasına oynayarak, hayal gücü ve sezgiyle kavranabilen imgeler üretmiş ve dinamik bir basılı imge yaratmak uğruna tipografik elemanlarla özgürce oynamışlardır (Becer, 2007:28-30). Fütürist ressamlar, çalışmalarına hareket, enerji,

dağıtılması ve sözcüklerin sese dayalı belirli ortak noktalar ışığında birbirine karıştırılmasını çalışma tekniği olarak belirtmektedir (Görsel 5) (Becer, 2007:89-96-101).



Görsel 5.: Raoul Hausmann. Ses jestlerine ve rastlantısal ritmlere dayalı bir şiir

Robert Massin'in "The Bald Soprano" (1964) kitabı, dinamik tipografıyı farklı bir boyuta taşımaktadır (Görsel 6). Massin'in bu çalışmasında görsel olarak tasarım, geleneksel düzenden daha ilgi çekici bir biçimde sunulmaktadır, karakterlerin tipografilerle özdeşleştirilerek konuşmalar görselleştirilmiş ve izleyiciye farklı aktörlerin konuşmalarını duyma imkânı tanınmıştır (Boyarski, t.y.).

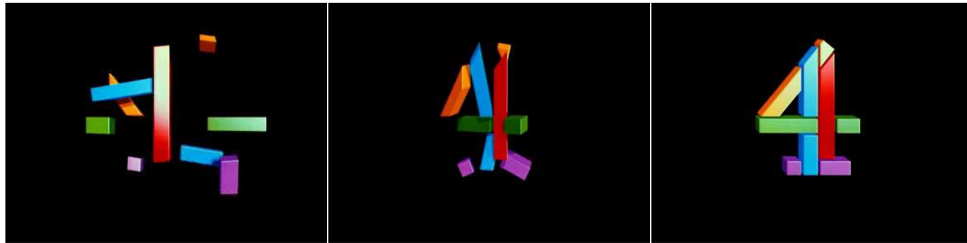


Görsel 6.: Robert Massin. “The Bald Soprano / Kel Şarkıcı” tiyatro kitabı için uyguladığı sayfa tasarımı 1964

Görüldüğü üzere kinetik tipografinin temelinde, 19. yüzyılda ve 20. yüzyılda bazı sanatçıların statik düzlemde, hız, enerji, yeni teknoloji, özgürleştirme, rastlantısal gibi kavramları yansıtmaya isteği sonucunda ortaya çıkan dinamik tasarım anlayışını bulunmaktadır. Bu bakımdan statik tipografide geliştirilen akımlar, teknolojinin gelişmesiyle günümüzde kinetik tipografinin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Kinetik tipografinin tanımında da belirtildiği gibi, basılı sayfa üzerindeki durağan olarak tasarlanmış tipografi, zaman ve hareket kavramlarıyla birleştirilerek dinamik bir yapı oluşturulmaktadır. 20. yüzyıldaki “dönen, dağılan, dönüşen, yok olan ve yeniden görünen” tasarım anlayışı, günümüzde dijital medya ile birlikte kinetik tipografide ortaya koyulmaktadır. Sonuç olarak, 1920’lerde benimsenen tasarım anlayışı, 1990’ların tasarım anlayışıyla oldukça ilişkilendirilmiş olarak görülmektedir.

Kinetik tipografi uygulamalarının ilk örnekleri, film jeneriklerinde görülmektedir. 20. yüzyılın ilk dönemlerinde, tasarımcılar ve film yapımcıları, izleyicilerin deneyimlerini yükselten duygusal tepkileri uyandırmak için, tek resimli animasyon ya da film başlıkları teknolojisi gibi farklı yollarla hareketli harfleri kullanmışlardır (Jun, 2000:16). Film jeneriklerinin tasarım amacı filmin bilgilendirici

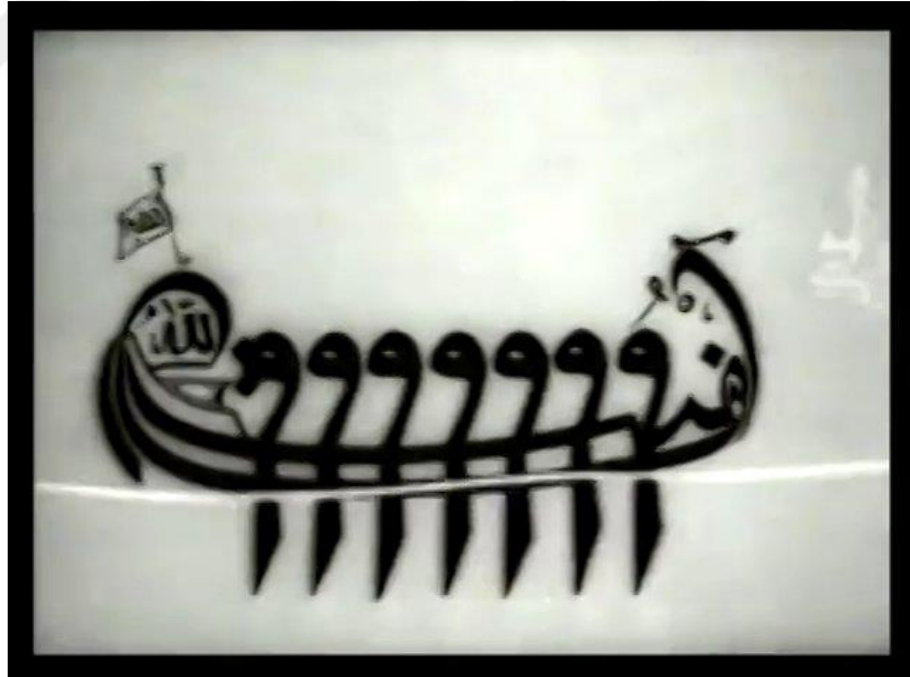
metnini izleyiciye aktarmak olduğu için, kinetik tipografinin en yenilikçi ve etkileyici örnekleri bu alanda karşımıza çıkmaktadır... Gerek tipografik öğeler ve hareketleri, gerekse tipografinin arka planla kurduğu ilişki film jeneriklerinde kullanılan kinetik tipografinin temellerini oluşturmaktadır (Kılıç, 2011:33). İlk sinema filmleri, zamansal (değişken) tipografi içermektedir, fakat büyük ölçüde “serial presentation (ardışık sunum)” olarak adlandırılmış sinematik geçişlere bağlı olarak değişen durağan yazılar bulunmaktadır. Bu bakımdan 1960'lara kadar olan açılış başlıklarında ön plana çıkartılan tipografi, gerçek anlamda “kinetik” manasını taşımamaktadır. 1920'lerin sessiz filmlerinde statik olarak kullanılan bilgilendirici metin ve karşılıklı konuşmaların yine metin olarak yer aldığı yazılarla başlayan film jenerikleri, 1950'lerde Bass'in, başlık tasarımlarında ilk defa “*kinetik tipografi*”yi yaygın bir biçimde kullanmasıyla farklı bir boyuta taşınmıştır. İlk olarak, kapsamlı bir şekilde kinetik tipografinin kullanıldığı çalışma, Amerikalı grafik tasarımcı Saul Bass tarafından tasarlanan bir Alfred Hitchcock yapımı olan “North by Northwest” (1959) filminin açılış başlığıdır. Bass, North by Northwest jeneriğinde kullandığı kinetik tipografiyi, aynı şekilde Alfred Hitchcock'un 1960 yapımı olan “Psycho” filminin jeneriğinde de kullanmıştır (Kılıç, 2011; Brownie ve diğerleri). O zamandan itibaren, kinetik tipografinin kullanımı, film endüstrisinde ve televizyon grafiklerinde (reklamlarında) oldukça yaygın hale gelmiştir. Başta Lambie Nairn'in 1982 yılında İngiliz Channel 4 kanalı için hazırladığı üç boyutlu logo canlandırması olmak üzere sayısız televizyon tanıtımlarıyla, kinetik tipografi temel bir kavram niteliğindedir (Görsel 7). Lambie-Nairn, Los Angeles'ta uçak simülasyonları üzerinde çalışan Bo Gehring firmasının bilgisayarlarını kullanarak, bu logo canlandırmasını hazırlamıştır (Atiker, 2013).



Görsel 7.: Martin Lambie Nairn. Channel 4 için tasarlanan hareketli logo sunumu ekran görüntüleri, 1982

Türk grafik tasarım alanında ilk hareketli yazının kullanıldığı “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı animasyon filmi ise, bir kinetik tipografi örneği olarak adlandırılabilir (Görsel 8). Arap harflerinin gemi ve insan şeklinde kullanılması bir kavramsal tipografi, bu harflerin hareketlendirilmesi ise kinetik tipografidir. Kozan (2015), “Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: “Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar” ve “ Can” Çizgi Film Örnekleri” adlı yüksek lisans tezinde bu animasyon filmi örneğini şu cümlelerle ifade etmiştir:

Sanat tarihçisi Sezer Tansuğ’un danışmanlığında karikatürist Tonguç Yaşar’ın çizgileriyle buluşan, yerli motiflerin işlenmesiyle ilk yerli temaların görüldüğü animasyon olan, 1970 yapımı “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filmidir. Film hat sanatının çizgisel imkânlarıyla Arap alfabesinden oluşan bir Osmanlı kayığı imgesinin kürek çekilerek yüzdürülmesini içermektedir. Bu filmin orijinalitesi 2. Adana Altın Koza Film Festivali’nde, Kısa Metrajlı Filmler Yarışması, “Jüri Özel Ödülü” ve “TRT Ödülü”nü almasıyla perçinlenmiştir. Öyle ki yurtdışında 1973’de 9. Annecy Çizgi Film Festivali’nde gösterime hak kazanan ilk Türk çizgi film unvanını elde etmiştir.



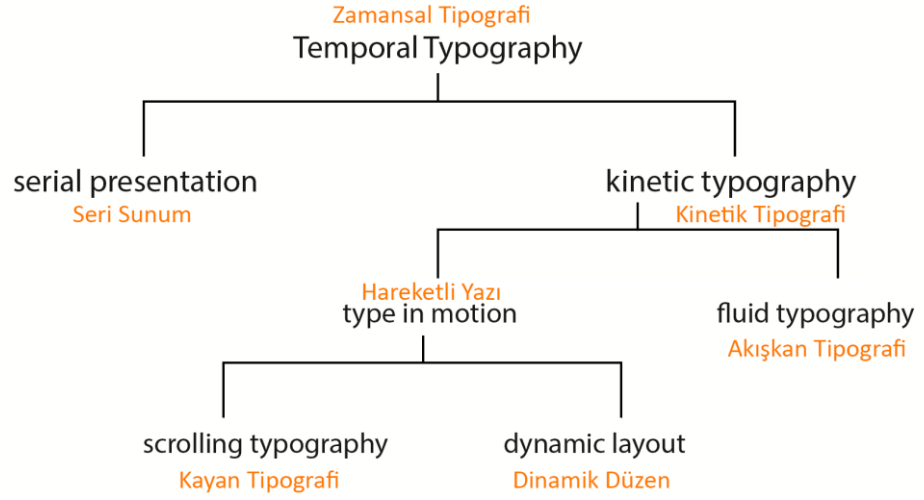
Görsel 8.: “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” çizgi filminden bir görüntü

Kinetik tipografi, son zamanlarda iletişimde yeni bir iletişim aracı olarak ortaya çıkan, hareketi ya da zamansal değişimleri kullanan bir tasarım kavramı

olarak da tanımlanmaktadır. Görsel olarak dikkat çeken bu yeni iletişim aracı, ilgi uyandıran karakterleri canlandırarak filmin ya da videonun etkileyici gücünü ortaya çıkarmaktadır (Hostetler, 2006; Lee ve diğerleri, 2002). Bir başka deyişle, kinetik tipografi, verilmek istenen duygunun, düşüncenin ya da kavramın hareketli tipografi ile anlatılmasıdır. İfadeler için görsel dillerin repertuarını genişleten bu tipografik iletişim aracı, statik tipografiden farklı olarak ortaya konulmaktadır. Yani dijital medyanın estetik efektlerinin çoğundan yararlandığından dolayı, ifade etme yollarını genişletmektedir (Jun, 2000). Çağımızın bu yeni iletişim aracı sayesinde, basılı sayfa üzerindeki statik (durağan) olarak tasarlanmış tipografi, zaman ve hareket kavramlarıyla birleştirilerek oluşturulan dinamik bir yapıyla çoklu okuma ortamı yaratılmaktadır. Çoklu okuma ortamı ile durağan tipografinin sağladığından daha fazla ifade çeşitliliği ortaya konmaktadır. Bu tanımdan yola çıkarak, “*hareketli*” tipografi, hareketli grafikler, dinamik tipografi ve zamansal tipografi gibi kavramlardan türetilerek ortaya çıktığı görülmektedir (Jun, 2000).

Kinetik Tipografi ya da hareketli yazı, metine duygusal özellikler ekleyen yaygın bir tekniktir. Bir yazının harfi, ölçüsü ve rengi, değişen animasyonu hem izleyicinin dikkatini yönelten hem de konuşmacının duygusunu, ses tonunu, karakterini iletmede önemli bir vaatte bulunmaktadır (Lam, 2003). Sarıkavak’a (2013) göre; kinetik tipografi, modern dönemin kavramsal tipografisinin bilgisayar ve yeni medyada geliştirilmiş biçimidir. 20. yüzyılın ve post modernizmin iki boyutlu yüzeylerde sanal üç boyutlu tasarımların teknoloji sayesinde, ses ve zaman boyutlarının da eklenmesiyle, aslında en az beş boyutlu tipografi uygulamalarıdır. Altıncı boyutun ise duygulanım (duygusal etkileşim) olduğunu söylemek mümkündür (Kurtçu, 2017).

Kinetik Tipografi, anlatımsal veya duyuşsal özellikleri arttırmak, geliştirmek bununla birlikte iletişimsel olanakları da geliştirmek için yapılan geçmişteki çalışmalar aracılığıyla keşfedildiği ortaya konulmaktadır. Zamansal ve Akışkan Tipografi yukarıda bahsedilen geçmiş çalışmaların birer örnekleridir (Jun, 2000). Zamansal (değişken) tipografi, evrensel bir terim olarak, zaman ve harekete dayalı iletişim araçlarıyla ilgili bütün ifadeleri kapsamaktadır. Brownie (2012), zamansal tipografinin kapsamış olduğu bu ifadeleri şema olarak şu şekilde belirtmektedir (Görsel 9):



Görsel 9.: Barbara Brownie tarafından hazırlanan “Zamansal Tipografi” yi oluşturan kavramlar

“*Serial Presentation*” da kelimeler durağan bir şekilde yer alarak, uzamda (boşlukta) ne hareket etmekte ne de değişmektedirler. Her bakımdan, basılı bir kağıt üzerindeki kelimeler gibi düzenlenmekte ve görüntülenmektedir. Ardışık olarak değişen tek şey, kelimelerin bulunduğu kompozisyonlardır. Kinetik tipografinin kategorilerinden biri olan “type in motion (hareketli yazı)” konum olarak yer değiştiren bütün harfleri kapsamaktadır. Yazının kayarak hareket etmesi (scrolling typography) (Görsel 10), en temel “type in motion (hareketli yazı)” türlerindedir. “Scrolling Typography (Kayan Tipografi) de harfler sabit bir şekilde bir noktadan diğer bir noktaya bütün olarak ilerlemektedir. “Type in motion”ın daha kompleks bir form olarak tanımlanan diğer bir kategorisi “dynamic layout (dinamik düzen)”, harflerin hem bulunduğu konuma hem de birbirine bağlı olarak yerlerinin değiştirilmesidir. “Fluid typography (Akışkan Tipografi) ise harf formlarını, değiştirilebilir olarak sunmaktadır. “Harflerin lokal olarak bir değişikliğe gerek kalmadan sadece formlarının ve silüetlerinin değiştirilmesi” şeklinde de ifade edilebilmektedir (Brownie, 2012).



Görsel 10.: Borsa fiyatlarını şeride kaydeden bir cihazda
“Scrolling Typography” örneği

Tipografik bir animasyonda, izleyici, okuduğu bir cümlenin ya da kelimenin anlamını kavrayıp, bu anlam ile birlikte, oluşturulan figürü de anında algılamaktadır. Bu şekilde, iletilmek istenen mesaj tamamen idrak edilebilmektedir. Hareket ile oluşturulan kavramsal figür, beyinde meydana gelen mental (zihinsel) görüntünün tamamlayıcısı olarak ifade edilmektedir. O halde, ifadeler konuşulduğu zaman sese, görüldüğü zaman ise fiziksel bir duruma sahip oldukları için, anlatılmak istenen bir ifadenin öncelikle durağan düzende kavramsal bir oluşum içine dönüştürülmesi gerekmektedir. Bu düşünce ile alakalı Uekita (Uekita ve diğerleri, 1999) kinetik tipografi üzerine şu şekilde açıklama yapmaktadır.

Kinetik tipografi, bilgisayar ortamında ifade edilen (gösterilen) hareketli tipografilerdir. Anime edilmiş bir karakter, duyguyu, bir resmin etkileyciliğini ve bir durumun tanımını dışa vurabilme yetisine sahiptir. Basılı sayfa üzerindeki karakter, verilmek istenen mesajı mantığa uygun bir şekilde iletmektedir. Buna karşın kinetik tipografi, bilginin mantığa göre ifade edilmesinden daha fazlasına sahip olarak, görseli direkt olarak belirtmektedir.

Woolman ve Bellantoni'ye (2000:32) göre; “Hareketli tipografide kelimeler ve görselleri birbirinden ayırmak imkansızdır. Bu iki kavram sıklıkla hareketli tipografide birleştiği için, okunan kelimeler ve videoda görünen resimler aynı anda yorumlanmaktadır.” Tipografik bir sözcük, zamana bağlı kompozisyon, ses ve animasyon sayesinde, durağan iletişim araçlarının ötesinde izleyicilerde, duyguları uyandıran bir etken olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bakımdan, kinetik medya uygulaması, hareket, sekans (ardışım), metamorfoz (başkalaşım) gibi kavramların

grafik tasarımcılar tarafından kullanılmasına olanak sağlayarak, alıcının duyguları tetiklenmekte olup duygusal algılarına - üzüntü, sevinç, asabiyet, hemfikir vb. gönderme yapılmaktadır.

1.1. Kinetik Tipografinin Tasarım Boyutları

Kinetik tipografinin iletişimsel etkileri üzerine yapılan araştırmalarda, kinetik tipografinin iletişim kabiliyeti ile ilgili ses tonu, duygusal nitelikler, karakter, ritim, tempo vb. kavramlar ortaya koyulmuştur. Kinetik tipografide bu kavramları oluşturan üç boyut bulunmaktadır: Zaman, uzam ve hareket. Statik tipografide uzam kavramı üzerinde zaten mevcutken teknolojinin gelişmesiyle birlikte zaman ve hareket kavramları da eklenmiştir. Bu boyutlar, iletilmek istenen mesajı interaktif bir şekilde alıcıya iletmek için bir bütün olarak işlevlerini yerine getirmektedir. Uzam üzerinde tipografi hareket aracılığı ile canlandırılmakta, hareketin geçtiği süreç zaman kavramı ile ifade edilmektedir.

1.1.1. Kinetik Tipografide Zaman Kavramı

Zaman kavramını Türk Dil Kurumu, "Bir işin, bir oluşun içinde geçtiği, geçeceği veya geçmekte olduğu süre, vakit" olarak tanımlamaktadır (tdk.gov.tr). Bu kavram, kültürler ve diller arasında evrensel bir olgudur. Bulduğumuz andaki her anın sadece bir kez gerçekleştiği, tek seferde tek bir yerde olabileceğimiz, asla geri dönemeyeceğimiz ve sürekli bir değişim halinde olduğumuz belirtilmektedir.

Olayların sıralı düzenini yakalamak için, zaman genellikle tek boyutlu, yönlü bir varlık olarak düşünülür. Diller açısından, zaman hakkında konuşulan mekânsal terimler de, sağ / derin ya da sol / sağ gibi çok boyutlu ya da simetrik terimler yerine, ileri / geri, ya da yukarı / aşağı gibi tek yönlü, yönlü terimlerdir (Boroditsky, 1999). Belirtildiği üzere zaman kavramını açıklayan terimlerde bir zıtlık söz konusudur. Geçmiş ve gelecek terimlerinin de bu zıtlık içeren terimlere paralel olduğunu belirtebiliriz. İçinde bulunduğumuz zamanda, tek yönlü olarak geçmişten geleceğe sekanslar oluşmakta ve zaman içinde sınırlandırılmış süreç meydana gelmektedir.

Zaman ve hareket birbirleriyle yakından ilişkili kavramlar olarak belirtilmektedir. Herhangi bir kelime veya görsel, mekânsal ve geçici olarak hareket etmektedir. Hareket bir tür değişimdir ve bu değişim zaman içinde gerçekleşmektedir (Verville, t.y.). İngiliz matematikçi Whitrow'a göre, zaman kavramı, düşünme

sürecimizin ayrı ayrı dikkat gerektiren eylemlerin doğrusal bir dizisinden oluştuğu gerçeğiyle oldukça ilgilidir (Jun, 2000).

Üç boyutlu ortamda tipografi hareketlendirilerek iletilmek istenen mesajı, zaman kavramı içinde değişime uğrayarak izleyiciye aktarmaktadır. Tipografinin değişime uğraması demek, doğrudan zaman kavramı ile ilişkilendirilmesi demektir. Hareketli yazının ortaya çıkmasındaki en önemli etken, bilgisayar ve yeni medya araçlarıyla durağan tipografiye ses ve zaman boyutlarının eklenmesidir. Dolayısı ile hareketli yazı, harf, zaman ve uzam kavramlarının birleşmesiyle oluşan bir teknik olarak adlandırılmaktadır. Sonuç olarak statik tipografi, hareket aracılığıyla zaman içerisinde değişerek, iletilmek istenen mesajı interaktif bir şekilde ortaya koymaktadır.

Dijital bilgisayarların genel kullanımından önce, tipografi sanatçıları arasında basılı medyada “Kinetik” kavramının nasıl oluşturulacağı ile ilgili bazı araştırmalar bulunmaktadır. İlk olarak ortaya çıkan hipotez, statik tipografide okuma sürecinin göz hareketlerini yönlendirmesidir. Diğer bir deyişle, yazı boyunca göz hareketimiz, kitaptaki yazıyı okurken hareketin bazı niteliklerini ortaya koymaktadır (Jun, 2000). Gözün sol taraftan sağ tarafa doğru hareket etmesiyle birlikte oluşan bu okuma süreci, durağan yüzeyde gerçekleşmesine rağmen zaman kavramına bağlı olarak meydana gelmektedir. Woolman ve Bellantoni de (2000: 46) “Moving Type” adlı kitaplarında konu ile ilgili şu şekilde açıklama yapmaktadırlar:

Yatay bir düzlem üzerinde basılı harfler, geleneksel olarak kelimeler içinde, kelimeler ise cümleler içinde düzenlenmektedir. Bu harflerin okuma yönü de aynı zamanda yataydır. Okuma yönü soldan sağa doğru, tek bir sayfada yukardan aşağıya doğru gerçekleşmektedir. Harfler durağan, göz hareket halindedir. Kinetik tipografide yön kavramını ortaya koyarken, kelimenin tam anlamıyla hareket kavramının da tanımını ekliyoruz.

Durağan tipografinin aksine, kinetik tipografide objelerin birbirleriyle ilişkileri kendi hareketlerine göre ya da çerçevelerine göre değişmektedir ve sonuç olarak bütün çalışma zamana bağlı olarak değişime uğramaktadır. Bu değişimler tipografiye “kinetik” kavramını dahil etmektedir (Hostetler, 2006). Zaman, tasarımcının sekans ve hız belirlemesiyle tasarımda en önemli yapısal unsur haline gelmektedir (Carter ve Diğerleri, 2015:159). Dinamik hareketi ortaya koyan

kinetikte, izleyici zaman aracılığıyla görsel iletişimin uzaysal bir deneyimine şahit olmaktadır. Hareketi kullanarak, ritmik kronolojik zamanın ortaya çıkışını sunan bir uzamda, objeler görünmekte ya da kaybolmaktadır (Hostetler, 2006). Çalışmanın bütünlüğü, çalışmanın her anında yeni yorumlar gerektiren sürekli bir değişim içindedir. Dolayısı ile izleyici / okuyucu sürekli olarak algılarını zamana bağlı olarak yeniden yapılandırmaktadır (Zadeh, 2015). Her durumda, zaman tasarımının yapısal unsuru haline gelir ve tipografik formlar, görüntüler, hareketler ve seslerin uygun seçimleriyle geliştirilir (Carter ve Diğerleri, 2015:159). Hillner de bu doğrultuda (2009:130), zaman kavramını anlamadan, kinetik tipografinin yararlarını değerlendirebilmenin zor olduğunu belirtmektedir.

Saatin bulunuşundan beri insanlar, zaman kavramını anların sekans olarak birbirini izlemesi şeklinde kavrayarak, algılarını bu yönde geliştirmişlerdir. Daha geniş anlamda, geçmiş ve geleceği sürekli olarak yeniden gözden geçirme süreci, insanların genel olarak zamansal ilerlemeyi algılama biçimini yansıtır (Hillner, 2009:131). Tarihsel olarak, psikolojik açıdan zaman kavramına ilişkin temel kavram, uzun zamandan ziyade içinde bulunulan “an” olmuştur (Jun, 2000). Şu an sadece dolaylı olarak, geçmiş ve gelecek olaylar arasındaki diyalektik gerilim yoluyla algılanabilir. Başka bir deyişle, insanlar, gelecekte neler olacağına dair beklentilerini sürekli olarak karşılaştırarak, bugünün farkındalığını geliştirirler (Hillner, 2009:131). Zadeh (2015) Time and Motion adlı tezinde, konuya paralel olarak şu şekilde değinmiştir:

“Alman filozof Edmund Husserl, gelecekteki "Sav" ı ve ezberlenmiş geçmiş olayları "Bellek (Akılda tutma)" olarak öngördü. Bu görüşte, bir metni okumadaki şimdiki an, geçmiş ve gelecekteki olayları karşılaştırarak algılanır. Başka bir deyişle, "Sav" ve "Bellek" arasındaki gerilim okuyucunun şu anını yaratır.”

Aksine, hareket tasarımı alanında, yazı tipi ve görüntüler bir süre boyunca birbirlerine dönüşebilir. Şu andaki sürekli değişiklikler, izleyicinin zihninde mevcut anın yeniden yorumlanmasını gerektirmektedir.

1.1.2. Kinetik Tipografide Uzam Kavramı

Türk Dil Kurumuna göre uzam kavramı ise, bir nesnenin uzayda kapladığı yer, vüsat olarak tanımlanmaktadır (tdk.gov.tr). Uzamı, sınırsız uzayda

sınırlandırılmış ve ölçülebilir bir mekân olarak da açıklayabiliriz. Yani, uzamı sonsuz bir boşluk olan uzaydan ayıran temel etmen, onun, nesnelere, kişiler, olaylar veya olgular tarafından doldurulmuş olmasıdır. Dolayısıyla boşluk aslında varlığı olan değerli bir boşluktur (Arıkan, 2008:16). Çünkü mekân, bir tasarımın görsel olarak daha çekici ve kullanılabilir olmasını sağlayan elemanlar arasında bir ayrım duygusu yaratmanın bir yoludur. Paulin (2012:103-104), *The language of Graphic Design* adlı kitabında, şu şekilde açıklama yapmaktadır:

Uzam, bütün görsel iletişim alanlarında gerekli bir tasarım unsuru olarak tanımlanmaktadır. Ancak çizgi, biçim, form, renk ve doku gibi elemanlardan farklı olarak, uzam bir kompozisyon içinde yer alamaz ya da tespit edilemez. Uzam, mesafe veya alan arasında, etrafında, aşağısında, yukarısında ya da bir kompozisyonda çizgiler, şekiller, formlar, renkler, dokular, çerçeveler ve resimler gibi diğer unsurların kapsamıyla ilgili olarak kabul edilmektedir.

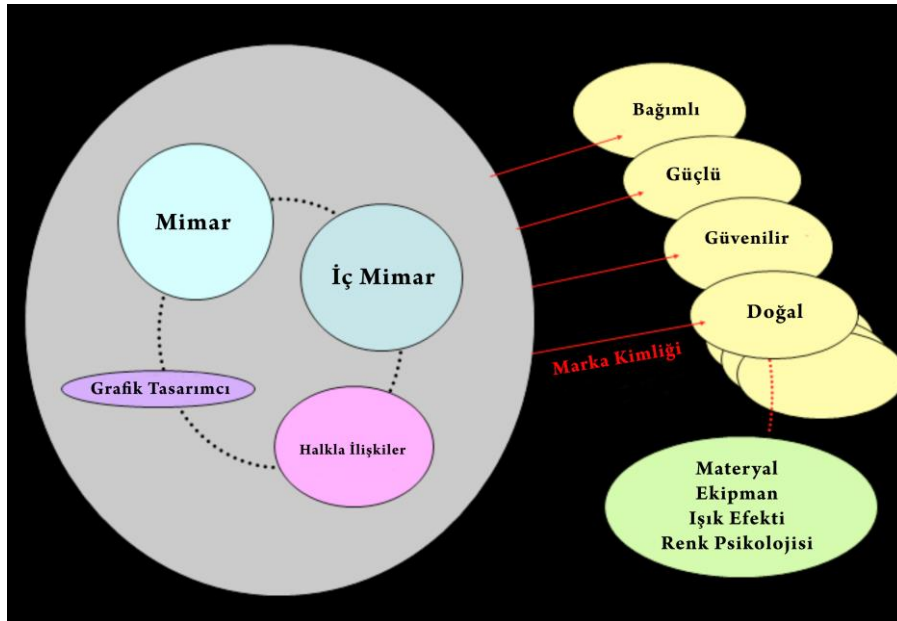
Bir nesnenin etrafındaki, altındaki, arasındaki ve içindeki alana mekan denilmektedir. Sanatta iki tip mekan vardır; gerçek mekan ve resimsel mekan. Gerçek mekân boş veya nesnelere dolu olabilen üç boyutlu hacimdir. Resimsel mekân ise kâğıdın, tuvalin veya diğer malzemelerin düz yüzeyidir ve resim düzlemi de olarak bilinir (Ozgur, t.y.).

Boşluk, genellikle görsel öğesiz herhangi bir görsel birleşimin boş ama sıklıkla aktif olan alanları ifade eden bir negatif boşluk veya beyaz boşluk terimleri olarak tanımlanmaktadır. Şekiller, formlar, görseller gibi elementleri içeren boşluk, pozitif boşluk olarak ifade edilmektedir (Paulin, 2012:104). Negatif ve pozitif alan, şekil ve zemin, özne ve arka plan hakkındaki büyüleyici bir şey, hangi terimleri kullanırsanız kullanın birbirine bağımlı olmalarıdır (Suler, 2013). Bu iki kavram paralel olarak, zıtlık ilişkisi içerisinde birbirlerini meydana getirmektedir. Uzama bir obje yerleştirildiği zaman, negatif boşluk pozitif boşluğu, pozitif boşluk ise negatif boşluğu ortaya çıkarmaktadır. Negatif alan bir pozitif tanımlanmasına yardımcı olur, bu yüzden pozitif ve negatif alanlar arasında bir denge olduğunda negatif alanda aktif durumdadır. Negatif alan, ayrıca izleyicinin dikkatini vurgulanması gereken konuya çekerken de etkili olmaktadır (Cass, t.y.). Herhangi bir kompozisyondaki negatif veya pozitif boşluğun çeşitli dereceleri ya da miktarları, ön planın ve arka planın

uzamsal ilişkileri veya figür-zemin ilişkilerinin dikkatlice yerleştirilmesiyle derinliğin bir ilüzyonu yaratılmaktadır (Paulin, 2012:104).

Boşluk, iki boyutlu veya üç boyutlu olabilir ve düz, sığ, derin, açık, kapalı, pozitif, negatif, gerçek, belirsiz ya da hayali olarak tanımlanabilmektedir (Rand, 2016:104). Bu iki boyutlu uzamda, bir görsel objeyi algılamak için, uzamsal bir yapı, noktalar, çizgiler, düzlemler ve sesleri kapsamalıdır. Aynı zamanda bu unsurlar, boşluğun bir bilgisayar ekranında görüldüğü kinetik tipografi formlarında da ortaya çıkmaktadır (Hostetler, 2006). Bu bağlamda boşluğun temel prensibi, bütünleyici bir tasarım elementidir. Bu konu ile ilgili Artaud, “Uzam; organize olan, kendi kendini düzene sokan bir anarşiden doğar.” der. Bu, tüm gösteri sanatları için geçerlidir. Yönetmen, dünyada olup biten tüm karmaşık olayları istediği gibi seçip, kendi yap-boz’unu oluşturur (Lau ve Chu, 2015). Yani, boşluk, nasıl kullanıldığına ve nasıl organize edildiğine bağlı olarak açık, yoğun, saydam, bol, boş, dolu, düz veya hacimli olarak ortaya çıkmaktadır.

Mekânın taşıdığı mesaj; somut, soyut, işitsel, görsel olgular üzerinden kullanıcılara disiplinler arası işbirliği sağlanarak kolayca iletilir (Görsel 11). Tasarımda kimliğe ilişkin anlam aktarımının sağlanmasında disiplinler arası ilişki Şekil 1’de ifade edilmektedir (Kutlu, 2015).



Görsel 11.: Tasarımda Kimliğe İlişkin Anlam Aktarımında Disiplinlerarası İlişki

Görsel bir ortamda, boyutun fiziksel derinliği, herhangi bir konumdan görsel ilerlemeyi, düşüşü (durgunluğu), cephe görünüşü ve eğik görüşü tanımlayan üç boyutlu boşluğu oluşturmaktadır (Hostetler, 2006). Basılı ışın iki boyutlu yüzeyinde bile zaman ve uzam hakkında bazı ortak noktalar bulunmaktadır. Statik (durağan) yüzeyde, horizontal (yatay) x eksenini ve vertical (dikey) y ekseninden başka, boşluk, gerçek boyut derinliğini ifade etmek için z ekseninin kullanımı tarafından sunulmaktadır. (Jun, 2000). Z ekseninin ortaya koyduğu perspektif bakış açısı, yön ve mekânsal ortamı sunmaktadır. Dolayısı ile perspektif, iki boyutlu yüzeylerde cisimleri üç boyutlu göstermektedir. Perspektif bir açıda, üç temel element bulunmaktadır: ufuk çizgisi, görsel merkez ve ufuk noktası (birleşme noktası) (Hostetler, 2006). Kinetik tipografide, iki boyutlu objeler efektler kullanılarak üç boyutlu olarak ortaya çıkabilmektedir. Objeler, hareket ve buna bağlı olarak zaman aracılığıyla, farklı objeler arasında geçiş yapmakta ve her bir perspektif açıyı aktarmaktadır. Woolman ve Bellantoni “Moving Type” adlı kitaplarında (2000: 38); harflerin ve kelimelerin arkasında gölge efekti kullanılmasının üç boyutlu uzamda asılmış olduğu illüzyonunu verdiğini ortaya koymaktadır.

Hareketli grafiklerde ve filmlerde, boşluk (uzam), negatif boşluk olarak belirtilirken, statik tasarımda beyaz boşluk olarak adlandırılmaktadır. Aktif bir sahne olarak da adlandırılan uzam, hareketli grafiklerde görsel ortama yeni bir boyut kazandırmıştır (Taylor, 2011:100). Fiziksel bir gerçeklik olarak ortaya çıkan boşluk, maddelerden bağımsız olarak var olmaktadır. Boşluk yüzeysel ya da derin olabilmekle birlikte, iki boyutlu ya da üç boyutlu perspektiften görüntülenebilmektedir. İki boyutlu boşlukta bir görsel algıyı algılayabilmek için, konumsal bir yapı, nokta, çizgi, düzlem ve hacim gibi elementleri içermek zorundadır. Bu unsurlar aynı zamanda kinetik tipografi formlarında da ortaya çıkmaktadır (Hostetler, 2006). Görsel bir çevrede, boyutların fiziksel derinliği, görsel ilerleme, gerileme, cephe görünüşü, herhangi bir konumdan eğik görünüşü tasvir eden üç boyutlu uzam meydana getirmektedir. Bu üç boyutlu uzam, perspektif bir bakış açısından gördüğümüz pozisyon, yön ve uzamsal çevre mesafesi yaratmaktadır (Hostetler, 2006). Yüksek lisans tez çalışmasında 'uzam' hakkındaki görüşlerini aktaran Kılıç, konuyla ilgili olarak şu satırların altını çizer: (2011:57)

İki boyutlu mekan, resim, çizim ya da baskı gibi düz yüzeylerdir. Bu tür mekanın, sadece yatay ve düşey genişliği vardır, gerçek bir derinliği yoktur. Burada göz önünde bulundurulması gereken iki nokta bulunmaktadır. İlki, şekillerin çizgilerin ve diğer öğelerin, mekanda yatay ya da dikey yerleştirilme biçimidir. Diğeri ise, görsel derinlik olanağı ya da iki boyutlu yüzey üzerinde üç boyutlu mekan yanılmasıdır.

Bir film yönetmeni gibi, tasarımcı da bir hikaye anlatıcısıdır ve farklı sonuçlar elde etmek için zamanı, diziyi, hızı ve hatta sesi kontrol edebilir (Carter ve Diğeri, 2015:159). Kinetik tipografide, tasarımcı hikâyeyi oluştururken, iki boyutlu uzam sınırları arasında etkileşimi gerçekleştirmektedir. Her bir fotoğraf sahnesinin oluşturulduğu her bir uzam, bir çerçeveyi oluşturmaktadır ve bu çerçeveler mesajın iletilmesine göre sıralanmaktadır. Carter ve Diğeri, *Typographic Design: Form and Communication* adlı kitabında şu şekilde ortaya koymaktadır: “Hareketle birlikte çerçeveler birbirini takip eder, zaman aracılığıyla mesajı ve hikâyeyi açığa vurmaktadır. Sıralama, mesajı nasıl yorumlayacağımıza göre önemlilik göstermektedir (Carter ve Diğeri, 2015:160).” Hostetler (2006) ise bu konu ile ilgili olarak makalesinde şu şekilde belirtmiştir:

Zamana dayalı kinetik tipografi ortamında, çerçeve, hareket eden objelerin ortaya çıktığı uzam veya zeminlerin aktif bir kompozisyonu olan bir ekrana ait olmaktadır. Hareketli obje, ayrı ayrı üretilmiş, çerçeveli resimlerin birbiri ardına gelmesinden oluşmaktadır. Bir takım farklı çerçeveler, görselimizde hareketli illüzyonu oluşturmaktadır. Bir çerçeve içinde, sahnede ya da zeminde sunulan bin obje için gerçek çalışma alanı, düzensel olarak aktif bir alandır.

Metni ve hareketi karıştıran kinetik tipografi, dijital tipografide ifade edilen metin görüntüsünün ötesine geçiyor ve uzayda yeni bir zamansallık ile birleşiyor, mekân duygusu veren bir medyaya dönüşüyor (Lim, 2016). Tüm bu uzamlar, farklı yapılara sahip olmasına rağmen bilindiği üzere hepsi bir öyküyü, bir ifadeyi ya da bir tanıtımı iletmek için oluşturulmaktadır. Çoğu zaman bir mesajı iletmede, birden fazla ifade bulunmasından dolayı anlam kargaşası yaşanmakta ve iletilmek istenen mesaj doğru bir şekilde iletilmemektedir. Kinetik tipografi ile zamana bağlı olarak birden fazla hareket ve kompozisyon içerdiğinden dolayı, tek seferde doğru bir iletişim sağlanabilmektedir.

Kompozisyon, çalışmayı oluşturan öğelerin ilişki bütünü ve düzenlenişidir. Temel tasarım ögesi olarak ele alınan kompozisyon, video ortamında “Çerçeve” veya “Çerçeveleme” olarak adlandırılırken “Kompozisyon Alanı” teknik bir terim olarak kullanılır (Kılıç, 2011:54). Hareketli objeler, ayrı ayrı üretilen çerçeveselendirilmiş resimlerin diziliminden oluşmaktadır. Birkaç farklı çerçeve, vizyonda hareket algısını yaratmaktadır. Bir çerçeve içerisinde, bir obje için asıl çalışma alanı, düzensel olarak aktif alandır. Düzensel tasarım, aslında çerçevenin etkin olmayan tarafından ortaya çıkmaktadır. Yani objeler sadece bir çalışma alanının içerisinde sergilenmektedir (Hostetler, 2006). Video ortamında kompozisyon alanı, video'nun gösterileceği ortama bağlı olarak, belirli oranlarda oluşturulan iki boyutlu dörtgen alanı tanımlar. Bu alana ekran formatı da denir. Yani, video görüntüsünün en ve boy oranına kompozisyon alanı, ekran formatı denir. Örneğin standart televizyon görüntüsünün oranı 4:3 iken, sinema formatı ise 16:9'dur (Kılıç, 2011:54).

1.1.3. Kinetik Tipografide Hareket Kavramı

Hareket, değişen ya da hareket eden bir yerin, pozisyonun veya eforun hareket sürecini ya da eylemi olarak tanımlanmaktadır. Hareket gerçek olabilir ya da dolaylı olarak ima edilebilir (Paulin, 2012:93). Örneğin bir resimde veya fotoğrafta, hareket deviniminin bir sunumu ya da bir önerisini ifade etmektedir. Grafik tasarımcılar, basılı sayfada değişiklik ve hareket önermek için çok sayıda teknik kullanır. Çapraz bileşimler harekete geçerken, doğrusal düzenlemeler statik görünür. Bir şekli kırmak, kıvrımlı bir çizgi veya sivri, üçgen bir şekil gibi hareket önerebilir (Verville, t.y). Heykelde ise, değişkenlerin dışında, hareket dolaylı olarak ifade edilmektedir ve Alexander Calder gibi gerçek harekete sahip kinetik heykeller de bulunmaktadır (Görsel 12) (Paulin, 2012:93).



Görsel 12.: Alexander Calder tarafından hazırlanan “Mariposa, 1960” adlı hareketli heykel

Yukarıda da belirtildiği gibi, statik uzam üzerinde grafik tasarım unsurlarına çeşitli efektler verilerek tasarımda üçüncü boyut ifade edilmekte ve hareket ima edilmeye çalışılmaktadır. Üç boyutlu harf formları, gezinebilir boşluğun illüzyonunu vermeye çalışmıştır....Bununla birlikte, çeşitli girişimlerle, özellikle statik iki boyutlu ortamda zamanın temsil edilmesi hala oldukça sınırlıydı (Jun, 2000). Dolayısı ile zaman kavramının temsil edilmesinin sınırlı olması sebebiyle hareket kavramının da ifade edilmesi sınırlanmaktadır. Zaman boyutu olmadan, hareketi izlemek neredeyse imkânsızdır (Jun, 2000). Zaman ve hareket kavramları birbirleriyle yakından ilişkili ilkelere sahiptir. Herhangi bir kelime veya görsel, fonksiyonları hem mekânsal hem de zamansal olarak hareket ettirebilmektedir. Hareket bir tür değişimdir ve zamanda yer almaktadır (Verville, t.y). Hareket esas olarak zaman eksenini boyunca gerçekleşir ve ortalama okuma hızından dakikada 300 ila 400 kelime arasından dakikada 2.000 kelimeye kadar, okuma hızındaki 3-4 kat artışa yol açar (Bachfischer ve Robertson, 2005).

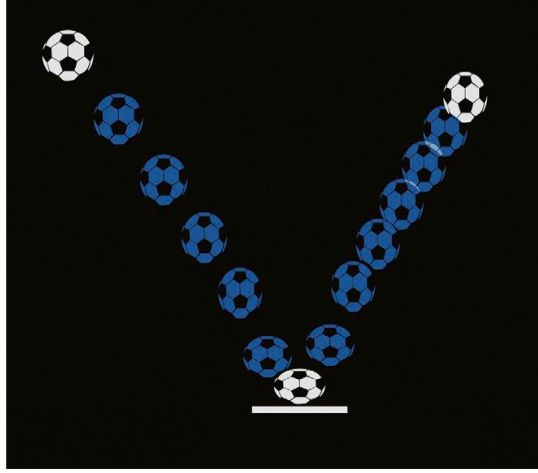
Görsel iletişimde, çizimde, resimde, fotoğrafta, kitap kapağında veya magazin sayfasında bile hareket, gözlerimizi sürekli olarak hareket ettirmeye ve kompozisyonla birlikte bir ya da daha çok elementlere dikkat çekmeye zorlamaktadır (Paulin, 2012:94). Bu hareket, renk, zıtlık, kontrastlık, tipografi gibi grafik tasarım kavramlarıyla sağlanabilmektedir. Grafik tasarımcının sorumluluğu, bir kompozisyonda gözün rastgele bir unsurdan diğer bir unsura gitmesinin aksine, görsel deneyimin belirlenmiş bir sekansla izleyicinin dikkatini çekmektir (Paulin,

2012:94). Dolayısı ile bu sekans sağlanarak göz hareketi ile durağan tipografide devinim (hareket) meydana getirilmektedir. Jun (2000) “The New Typography Today: Issues in Kinetic Typography from the Perspective of Jan Tschichold” adlı tezinde konuya şu şekilde yer vermiştir:

Yeni tipografide, Tschichold, okumak göz hareketini koşul olarak gerektirmektedir. Ama burada Tschichold gözün bir kelimedenden bitişindeki bir grup kelimeye sürüklenmesi, yazının konumsal organizasyonunun önemini belirtmektedir. Emil Ruder, bunu hem durağan tipografi hem de kinetik tipografi için mümkün olduğunu ileri sürmüştür...Diğer bir deyişle, Ruder statik tipografide iki tür hareket olduğunu belirtmektedir: Harfin formu ve yazı okunurken okuyucunun gözü.

Sonuç olarak, Ruder, statik yüzeyde harflerin formları, kelimelerin ardı ardına yerleştirilmesi gözü okuma yönünde, önce soldan sağa doğru, sonra sağa ve sola gitmesine neden olmaktadır. Dolayısı ile bu okuma süreci, statik yüzeyde hareketi meydana getirmektedir. Zamana bağlı olarak hareket kavramının da aktif olduğu kinetik tipografideki hareketli yazı kadar, durağan tasarımdaki göz hareketi de oldukça önemlidir.

Kinetik tipografide hareketi anlamak için, çerçevelerin dizilimini anlamak gerekmektedir. “Keyframe” kavramı, aslında geleneksel animasyona dayanmaktadır. Görüntü 13’de bir topun zemin üzerinde zıplamasıyla oluşan basit bir animasyon sergilenmektedir. Bu animasyonda üç temel nokta bulunmaktadır. Top bir noktadan başlayıp yere çarptığı an ve topun vardığı bitiş noktası. Oluşturulmak istenen her bir hareket, animasyon anı olarak da adlandırılan “keyframe” kavramını meydana getirmektedir (Taylor, 2011:147).



Görsel 13.: Zıplayan top çerçeveleri

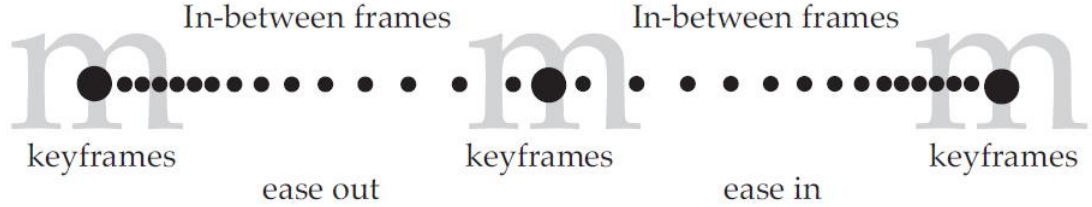
Keyframe (Bağımsız animasyon karesi), hareketin ya da yönün, opasitenin, konumun ya da diğer doğal eylem değişimlerinin başlangıcını ve sonunu belirleyen özel yapılardır. İki farklı keyframe bulunmaktadır: ana çerçeve (keyframe) ve ara çerçeve (in-between frames). Temel çerçeve hareketin başlangıcında ve sonunda ortaya çıkmakta ve bir hareketin ya da bir hikayenin sekansındaki değişiklikleri kaydetmektedir. Ara çerçeveler, iki ana çerçeve arasında ortaya çıkmakta ve temel hareketi desteklemektedir. Yani objenin hareketini etkileyerek, daha yavaş ya da daha hızlı yapmaktadır (Woolman ve Bellantoni, 2000:44; Hostetler, 2006). Dijital animasyon yazılımında, temel çerçeveler belirlendiği anda hareket kaydedilir ve eylem tanımlanmış olur.



Görsel 14.: Keyframes

Yukarıda, ara çerçevelerin (in-between frames), belirlenen ana çerçeveler (keyframes) arasındaki hareketin hızını, yavaşlattığını ya da hızlandırdığını belirtilmektedir (Görsel 14). Ana ve ara çerçevelerin kullanımında, göz önünde bulundurulması gereken etmen, hareketin hızı veya temposudur. Bu hızın düzenlenmesi, harekete dayalı medyada “easing (kolaylaştırmak)” olarak adlandırılmaktadır. “Easing (kolaylaştırmak)” efekti, iki temel metottan oluşmaktadır: “easing in” ve “easing out”. “Easing in” ve “Easing out” objenin hareketin başlangıçta ve sonunda hızını düzenleyerek, hareketin gerçekliğini

arttırmaktadır (Görsel 15). “Easing in”, başlangıçta objeyi yavaş bir şekilde başlatarak, hareketin sonuna doğru hızlandırmaktadır. “Easing out” ise, başlangıçta hareketi hızlı olarak başlatıp, sona doğru yavaşlatmaktadır (Woolman ve Bellantoni, 2000:45; Hostetler, 2006).



Görsel 15.: “Easing out” ve “Easing in”

1.3. Kinetik Tipografinin Özellikleri

Yukarı başlıklarda bahsedildiği üzere, statik tipografiye zaman ve hareket kavramları eklenerek dinamik tipografiye dönüşmekte işitsel, eylemsel ve görsel unsurlar eşzamanlı olarak birlikte kullanılmaktadır. Kinetik tipografide etkili bir şekilde iletişim sağlamak için altı özellik bulunmaktadır: Zamansallık, Devamlılık, Dinamikler, Uzamsallık, Ölçü ve Etkileşim. Bir mesajı amaçlandığı şekilde iletmek, etkili bir iletişimin temel koşuludur. Bu özellikler, üç boyutlu uzamda tasarım öğelerinin bütünsel olarak tasarlanmasını sağlamaktadır.

1.3.1. Zamansallık

Uzayda zamanın akışıyla hareket meydana gelmekte ve insanlar daimi değişimleri hareket olarak algılamaktadır. Emill Ruder, tipografinin her zaman okuma süreçleriyle beraber geldiğini dolayısı ile de tam anlamıyla statik tipografinin bulunamayacağına değinmektedir, ancak biçimlendirici zamansallık sadece kinetik tipografinin özelliğidir: çekim, sahne sekans bunun altındadır (Park ve Lee, 2012). Zamansallık kelime anlamı ile, mekansal kanun gibi nesnenin içsel bir özelliğidir (en.oxforddictionaries.com, 2018). Psikolojik olarak zamansallık, duyguların zamanına ve insanların kinetik tipografiyi hissettikleri hız ya da tempo duygusuna işaret etmektedir. Bir başka deyişle, kinetik tipografinin kavramlarından olan zamansallık, iletilmek istenen mesajın biçimlendirilişine göre izleyici tarafından, izleyicinin deneyimleri aracılığıyla yeniden şekillenmektedir. Bu zamansallık, izleyiciye, hız, tempo ve oran unsurlarıyla aktarılmaktadır. Kinetik tipografide

tempo, mesaj daha hızlı veya daha yavaş olsa da aynı şekilde anlaşılacak olmasına rağmen, mesajın ruh halini veya duygusal niteliklerini yaratmada önemli bir rol oynar (Jun, 2000). Hızlı bir şekilde sunulan bir cümle ya da kelime kişide aciliyet duygusu uyandırırken, yavaş bir şekilde iletilen tipografi izleyicide sakinlik ya da üzüntü duygusu meydana getirebilmektedir. Sonuç olarak zamansallık kavramını, zaman ve hareket kavramının bir senkronizasyonu olarak adlandırabilir. Yani zamana bağlı olarak tasarım unsurunun hareket biçimi belirlenerek, izleyicinin içsel (öznel) duyguları harekete geçirilmektedir.

1.3.2. Devamlılık

Süreklilik, yönelime sahip ve sürekli görünen şekilde düzenlenmiş bir şekil veya şekil grubunu ifade eder. Bu, şeklin veya şekillerin grubunun uygun karakteristiği olabilir. Tam kelimeleri veya cümleleri bir kerede bir harf sunarak veya görüşü sabit olan ve aralıksız metinler gösteren Rapid Serial Visual Presentation (RSVP)'yi uygulayarak tamamlanabilir (Park ve Lee, 2012). RSVP, anlaşılır iletişim için ekran uzamının ekonomik kullanımı anlamına gelmektedir. Kinetik Tipografi, Rapid Serial Visual Presentation (RSVP) (Hızlı Seri Görsel Sunum) adı verilen bir metin sunum yöntemine bağlanmıştır. RSVP, okumada bilişi incelemek için geliştirilmiş bir tekniktir. İnsanlara metin, kelime kelime sunulduğunda hızlı bir şekilde okuyabildiğini öne sürmektedir (Jun, 2000). RSVP, bir veya daha fazla kelimeyi bir seferde ve sıralı olarak görüntülemekten oluşur, böylece okuma sırasında oluşan göz hareketlerini en aza indirir ve dikkat odağını artırır (Benedetto ve diğerleri, 2015).

1.3.3. Dinamikler

Dinamikler, boyutta, renkte ve pozisyonda değişikliklerle birlikte görünüm hareketidir, ancak kinetik tipografi, hız, ilerleme, geri çekilme, yatay ve dikey hareketin çeşitlemeleriyle değişimden yararlanmaktadır. Kinetik tipografide göz ardı edilemeyen nokta, bir harekette bir hareketin olmasıdır (Park ve Lee, 2012). Çeşitli metin birimleri, beyaz boşlukta imgeler, kurallar ve dinamik varyasyonlar, okuyucuların metnin hızına ve yerine koymalarına yardımcı olur. Kinetik tipografide, sınırlı ekranda uzun açıklamaların izleyiciye aktarılmasında renk, boyut, pozisyon, ritim, hız gibi dinamikler kullanılarak, okuyucunun dikkati vurgulanması

gereken yere yönlendirilmektedir. Tasarımcılar bu tür görsel molalar sağladıklarında, okuyucular okumayı durdurabilir ve yeniden başlatabilir ya da matbaa tipografisine benzer bir şekilde metinde belirli bir yere geri dönebilirler (Carter ve Diğerleri, 2015:160). Ishizaki, animasyonlu metnin dinamik tasarımlarını kullanarak bilgi görselleştirmesini sunduğu gibi, otomatik nesil kinetik tipografinin eğlenceli bilgi sunumunun temeli olabileceğini göstermiştir (Minakuchi ve Tanaka, 2005).

Kinetik tipografinin, metinler kavramından görsel bir unsur olan imajlara dönüştüğünü söyleyebilmekteyiz. Dinamikleri kullanarak statik tipografiden daha çok duyguları ifade etmek veya sunmak daha kolaydır ve sesler eklendiğinde etkiler daha da artmaktadır (Park ve Lee, 2012).

1.3.4. Uzamsallık

Kinetik tipografi, geometride 2 boyutludur, fakat perspektife göre, X, Y ve Z eksenleri ile 3B alanda ifade edilir. Genel olarak, insanlar 3B uzamda yaşarlar, böylece 3B alanı kavramını daha iyi algırlarlar. 2B düzlem ve uzay kavramını anlamada yardımcı olan elemanlar, nokta, çizgi, yüz ve hacmin kavramsal olanlarını içerir (Park ve Lee, 2012). İki boyutlu koordinat sistemlerinde, derinlik boyutu z görüntünün ölçeğinde ve konumunda gösterilir. Her bir yol için etki, aralıklı bir sekansta ortaya çıkan işaretler serisi boyunca kıvrılmış veya düz olabilen bir yola paraleldir. İzleyici, göstergenin belirli bir noktasında yalnızca belirli bir alt dizisini ekran boyunca görür (Wittenburg, Forlines ve Diğerleri, 2003).

1.3.5. Ölçü

Tipografinin ölçü unsurları arasında tonlama, stres, duraklama, ritim ve tempo gibi kavramlar bulunmaktadır. Ölçünün temeli bir ayarın (uyumun) meydana geldiği tekrarlama ve düzenli veya düzensiz ölçümler sağlayan, tekrarlı veya geçici tekrarlama yoluyla psikolojik geçiciliği kontrol eder. Bu ölçüler, kinetik tipografide hız kontrolü yoluyla duygusal görüntülerin sunulması için bir yöntemdir: örn. zaman, dur, tekrar oynat (Park ve Lee, 2012). Jun (2000:24) tez çalışmasında ölçü kavramını, düzenli olarak az veya çok olarak yinelenen vuruşlar arasındaki titreşim sayısının bir ölçümü olarak tanımlamaktadır. Creston'a göre, ölçü üç kavramdan oluşmaktadır: Titreşim, Vuruş ve Birim. Bu üç kavramların hepsi,

ritmik dokuyu nasıl oluşturdıklarına göre birbirlerine ya da diğerlerine eşittir (Jun, 2000:25).

Biyolojik zamanlama mekanizma işlevimizde periyodik düzen, müzik alanında titreşim duygumuzu kontrol eden, mükemmel bir element olarak görülmektedir ve titreşim, temponun ilk açısıdır. Tempo ise titreşim tarafından meydana getirilmektedir (Celso, 2005).

Kinetik tipografide ölçü belirli bir yapıda bütün ritmin temelini oluşturan ve kontrol eden metrik titreşimleri sunmaktadır. Uygun bir ritim sağlanırsa, kinetik bir mesaj bütün hızdan bağımsız okunabilir hale gelmektedir. Diğer bir deyişle, okunabilirlik, uygun ritmiksel bir yapı kullanılarak korunduğu sürece, hız duygusal nitelikleri ileten etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. İnsanlara algılama için yeterli zaman verildiğinde kolaylıkla belirli kurallara alışmaktadırlar. Böylece insanlar doğal olarak bir işin sürecinin nasıl olduğunu ve ne beklediğini anlayabilmektedir. Bu sayede sabit ölçülü içerik, ölçüsü olmayan veya değişken ölçülü içerikten daha kolay algılanabilir. Bütün mesajın veya içeriğin altında yatan değişmez ölçüler bulunduğu okunabilirliği devam ederken takip etmek kolaydır (Jun, 2000:25).

1.3.6. Etkileşim

Duyguları betimlemek, durumları tanımlamak ya da dikkati çekmek ve sürekliliği sağlamak için, gelişmekte olan bilgisayar yazılımlarının da yardımıyla, hareketlendirilmiş tipografi kullanımı günden güne artmaktadır (Kılıç, 2011:8-9). Zamana bağlı olarak tasarlanan hareketli yazı, bir mesajı geliştirerek düşünceleri ifade etmek, bir izleyici ile bağlantı kurarak interaktif bir iletişim sağlamak için çok çeşitli olanaklar sunmaktadır. Web ortamında ve akıllı araçlarda kinetik tipografi iletişimin varoluşuna dayanmaktadır, dolayısı ile bilgiyi yönlendirmek veya sunmak için değişiklik yapmada uygundur ve kinetik tipografiyi kullanarak, etkileşimler kullanıcıların reaksiyonlarıyla geliştirilmektedir ve diğer bir sayfaya veya kanala yönlendirmelerin değişimi sıklıkla sunulmaktadır (Park ve Lee, 2012).

İnteraktiflik, Aspen Aarseth'in (1997:49) incelediği üzere, ekran içeriğinin durumunu değiştirecek aktiviteleri kavrayan okuyucunun aktif katılımını gerektirmektedir. Temel etkileşimde, kullanıcının hareketleri önceden belirlenen sekansın başlangıcını harekete geçirebilir veya kinetik bir değişimin devamlılığını

kontrol edebilir (Brownie, 2015:57). Kinetik tipografi ile etkileşim halinde olan kullanıcılar aktif olarak bütün bir sayfayı algılamaktadırlar ve oradaki hareketlere olan dikkat, gözlerin hareket üzerinde yoğunlaşmasıyla ve ilgi gösterilmesiyle üretilmektedir ve bilinçli olarak ya da olmayarak, kullanıcılar olası anılarla etkileşim sürecinde olarak ilerlemektedir (Park ve Lee, 2012).

Duygu iletimi ve efekt oluşumu gösteride, interaktif sanatta ve oyunda üç boyutlu, birbirine bağlantılı deneyimler yaratmada temel çekirdektir. Aynı zamanda, herhangi çevresel duyguların nasıl verileceğini belirleyen ortamsal ipuçlarında da önemli rol oynamaktadır (Nakatani, 2009:1). Vücut hareketi, oldukça dışavurumsaldır ve duyuşsaldır. İnsanlar, vücutlarının farklı bölgelerini ve modellerini kullanarak duyguyu algılamakta ve ifade etmektedir; Yüz ifadelerini, el hareketlerini ve ses ifadelerini kullanmaktadır (Nakatani, 2009:6). Yüz ifadeleri, basit kavramların evrensel duygu durumlarıyla kolay bir şekilde eşleştiğinden, mutlu, üzgün, öfke ve aşk gibi kavramları anlamaya yardımcı olmaktadır. Yüz ifadelerinin yer almadığı metin tabanlı ortamlarda, ikonografinin uygulanması, hareketli grafikler ve kullanarak duygu iletimine yardımcı olabilmektedir (Ezzo, 2016:23).

Ekranaya dayalı ortamlarda, interaktiflik olağan bir durumdur. Gerçekten de yeni medya üzerine kitaplar yazan Lev Manovich, bilgisayara dayalı medyanın özü gereği interaktif olduğunu belirtmektedir. Bu iddianın doğruluğu televizyonda dahil olmak üzere diğer ekran tabanlı ortamlarda da giderek artmaktadır (Brownie, 2015:60;Wikipedia, 2018))... Sapnar, “etkileşimin” geniş bir tanım ağına sahip olduğunu gözlemlerken, “reaktiflik (tepkisellik)” daha yerel bir düzeyde, “kendi içinde yer alan...ekran üzerinde tek bir alan içinde ve izleyicinin kendi hareketi veya eylemiyle birlikte değişerek...gerçekleşir (Brownie, 2015:60). Bu bağlamda, reaktiflik kavramını, interaktif kavramının bir kolu olarak tanımlayabilmekteyiz. Reaktiflikte, ekran temelli medya ve kullanıcı arasında işbirliği yapılarak bir hikaye meydana getirilmektedir. Medyayı oluşturan kişi tarafından belirlenen kurallar çerçevesine göre kullanıcı yönlendirilmektedir.

Yukarıda bahsedildiği üzere, izleyici, ekrandaki etkinlikleri kontrol ederek, kendi deneyimleriyle beraber, içeriği oluşturan tasarımcının rolünü paylaşmaktadır. Kullanıcılar ve kinetik tipografide sergilenen dinamik vurgular karşısında etkileşim

meydana gelerek ortaya konulan “reaktiflik” kavramı yerine gelmektedir. Dolayısı ile, tasarımcı, interaktif ortamda tasarımı bütün bir şekilde tamamlamazken, kullanıcıya bu bütünlüğü sağlaması için kısmen sorumluluk vermektedir.

1.2. Kinetik Tipografide Metafor

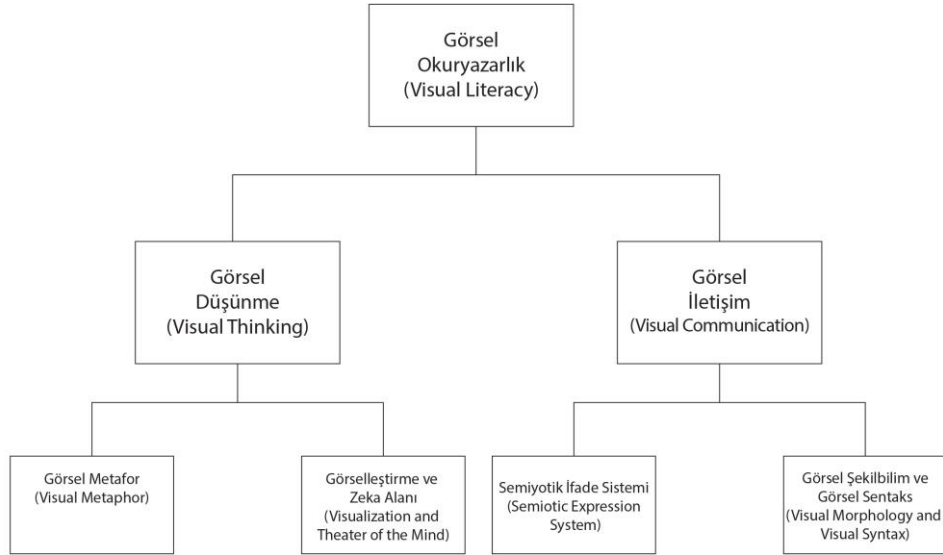
Grafik Tasarım yöntembilimi ve pedagojisi, paralel alanlarda sosyo kültürel unsurlar ve avantajlarla geliştirilmektedir. Hareketli grafikler dijital tasarım iletişiminde ana unsur haline gelmesiyle ses kavrama bilimi teorilerini dahil eden metotlar ve pedagojiler, mesaj iletişiminin etkileyciliğine ve yeterliliğine katkıda bulunabilmektedir (Bentido ve Reese, 2004). İnsan, bilgileri algılamak ve kavramak için zihinde görselleştirme yoluna başvurabilmektedir. Bu bağlamda, soyut kavramları somutlaştıran metaforlar, kullanıcı ve ürün arasında güçlü bir duygusal bağ kurmak için etkili bir araç olmaktadır. Hareketli grafik tasarımcıları tipografi, ses, ışık ve özel efektleri kullanarak oluşturdukları metaforlar ve benzetmeler aracılığıyla izleyiciyi büyük oranda ikna etmektedirler.

Metafor kelimesi Grekçe bir kelimedir ve “meta: öte” ve “pherin: taşımak” kelimelerinden meydana gelerek “bir şeyi başka bir şey ile anlatmak” manasında kullanılır (Parın, 2017). Günümüz postmodern söylemlerinin içinde de önemli bir yeri olan metafor, disiplinlerarası yaklaşımlara açık bir kavramdır. Sanat ve tasarımda metaforlar, yapıtın kavramsal yapısının oluşturulduğu ve içerik kurgusunun yapıldığı taşıyıcı bir unsur niteliğindedir (Dur, 2016). Bu bağlamda metafor için düşünme becerisi açısından oldukça önemli olmakla birlikte, yaratıcı düşünme ve kendini ifade edebilme yetilerinde de büyük bir önem arz etmektedir, diyebiliriz. Özellikle yaratıcılığın ön plana çıktığı sanat ve tasarım gibi alanlarda sıkça karşımıza çıkan metafor, farklı disiplinler ve ortamlara ait kavramlar arasında bağlantı kurmasından dolayı oldukça önemlidir.

Bir metafor iki ana bölümden oluşur: Anlam ve araç. Anlam, metaforun uygulandığı nesnedir. Araç ise anlamın uygulandığı mecazi bir terimdir. Bu iki parça, bir benzerlik veya metafor noktasına ulaşmak için bir araya gelmektedir (Iam.colum.edu, t.y.).

Bilgisayar grafiklerinin ve görsel işlemenin en parlak dönemiyle, insan makine etkileşiminin zengin ve sezgisel tatmin edici bin kanalın temelini sağlayan

görsel düşünme, görsel okuryazarlık olarak tanımlanan daha geniş bir kavramın bir parçasıdır (Görsel 16). Örneğin, görsel düşünce reklam tanıtımlarında, çizgi romanlarda, dini sanatta ve piktogramlarda kolayca bulunabilen görsel metaforların oluşumunu kapsamaktadır. Bunların hepsi zihin alanında görselleştirmenin kullanımı, yeni görsel formların oluşumunu kapsamaktadır (Clair ve Jia, 2006; Benzon, 1990). Görsel imgelerin sözcüklerden daha açık olduğu belirtilmektedir çünkü, altta yatan anlam kategorisi, sanatçının belirli bir görsel seçimiyle belirgin bir hale getirilmektedir. Gibson'un resimsel algılama kuramında "ortam ışığının bilgilendirici yapısının, dilin bilgilendirici yapısından daha zengin ve daha tükenmez olduğu" ortaya konulmaktadır (Smith, Moriarty ve Diğerleri, 2005:170).



Görsel 16.: “Görsel Okuryazarlık Şeması”

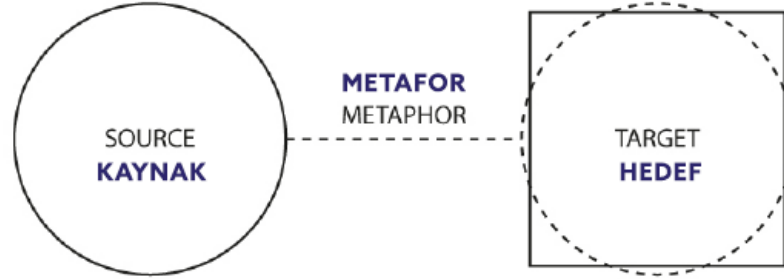
“Metaphors We Live By” kitabını oluşturan George Lakoff ve Mark Johnson’a göre metaforlar düşünce ve dili şekillendiren, yapıya kavuşturan unsurlardır. Metaforların dilsel yönü ikinci plana itilir ve kavramsallığı öne çıkartılır. Kavramların niteliği olarak ele alınan metaforlar sadece sanatsal veya estetik kaygılarla değil belirli kavramların daha iyi anlaşılmasını sağlamak için kullanılır (Parın, 2017). Lakoff ve Johnson’un çağdaş metafor teorisi pek çok disiplini etkileyen öncü yaklaşımlar içermektedir. Lakoff ve Johnson 1980’de yayınladıkları “Metaphors We Live By” adlı eserde metaforun dilbilimsel bir fenomenden öte gündelik yaşamda düşünce ve eylemlerimizi yönlendiren kavramsal sistemimizin temelini oluşturduğu öne sürülmüştür. “Düşündüğümüz ve uyguladığımız şekliyle

sıradan kavramsal sistemimiz, esas itibarıyla doğası gereği metaforiktir ” (Dur, 2016). Bu görüşe göre kavramsal yapı, alanlar arası gönderimlere ya da kavramsal alanlar arasındaki örtüşmelere göre düzenlenir (Gen, 2015).

Kavramsal Metafor Teorisi olarak da anılan Lakoff ve Johnson’ın çalışmaları, insanın doğal düşünce işleyişinin metaforik olduğu üzerine kurulmuştur ve Lakoff’a göre, metafor temel olarak kavramsaldir, dilbilimsel değildir. Metaforiksel dil, kavramsal bir metaforun yüzeysel bir manifestosudur. Beyin bir kavramı başka bir kavrama dönüştürerek soyut olanı algı düzeyinde somutlaştırma yöntemiyle işlemektedir (Dur, 2016; Limont, 2014:76). Metafor, soyut kavramları anlamamıza ve soyut düşünmemize aracı olan temel yapılardan biri olarak kabul edilir (Lakoff, 1993:244) Pek çok soyut kavram metafor aracılığıyla anlaşılır ve yapılandırılır. Metafor, zaman gibi anlaşılması güç, soyut bir kavramın anlaşılmasına aracılık eder (Gen, 2015). Dolayısı ile, Kövecses (2017) kavramsal metafor teorisi üzerine yazdığı makalesinde, “Soyut veya daha az somut alanları metaforiksel olarak, geniş bir bakış açısıyla daha somut bir alan olarak kavramsallaştırdığımızda, kesin bir metaforiksel gerçeklik yaratmaktayız.” açıklamasını ortaya koymaktadır. Lakoff’a göre (Limont, 2014:76) zihin şekillendirilmektedir: Hemen hemen bütün insan bilişselinin, duyu devinimsel sisteme ve duylara bağlı olduğunu ve bunlardan yararlandığını belirtmektedir. Bu bağlamda, insan günlük yaşamda etkilenilen nesnelere şekil, örüntü, renk, imaj ve tasarım gibi kavramlar aracılığıyla duygulanım yaratması sonucu soyut düşünceleri zihinde görüntüleyerek kavramsallaştırmaktadır. Algılama sürecinde, zihin semantik kavramları semiyotik (göstergebilimsel) kavrama dönüştürebilmektedir.

Hedef ve kaynak arası “etki alanları arası gönderim” kavramı metaforik ifadelerin merkezidir (Görsel 17) (Yongsun, 2012:21). Soyut kavram hedef alan olarak adlandırılır ve daha temel kavram kaynak alan adıdır. İki alan arasındaki yapısal yazışmalar metaforik eşlemlerdir. Bu eşleştirmeler (daha basit) kaynak alanından (daha soyut) hedef alan adına yapılır (Sullivan, 2006:2). Bu işlev, metaforların işbirliği karşılaştırma veya benzerlik aracılığıyla etkileyciliklerini ve inandırıcılıklarını sağlayan herhangi konuşmanın söz bilimsel konuşma figürleri için kullanılmasına izin vermektedir. Metaforların bu sözlü kullanımı iletişimde çok etkili bir beceridir çünkü sadece anlamayı daha iyi hale getirmez aynı zamanda alıcı ve

iletilmek istenen mesaj arasında güçlü duygusal bir bağılık oluşturmaktadır (Yongsun, 2012:21).



Görsel 17.: “Etki Alanları Arası Gönderim Şeması”

Literatürde iki kategoride vurgulanan metaforlar, söz bilimsel amaçlı metaforlar ve sanatsal sunumlarda kullanılan metaforlardır. İlk kategorideki örnekler, resim, heykel ve grafik tasarım metaforlarını ve filmlerdeki metaforları kapsamaktadır. Söz bilimsel amaçlı kullanılan görsel metafor çalışmaları genel olarak reklam alanında yoğunlaşmaktadır (Smith, Moriarty ve Diğerleri, 2005:167).

Bir metafor kaynağı ve hedefi bir resim olarak yorumlandığında veya başka bir deyişle, bir kavram başka (hedef) başka bir kavrammış gibi sunulduğunda, görsel bir metafor ortaya çıkmaktadır. Görsel metafor örnekleri genellikle reklamlarda, politik karikatürlerde, filmlerde ve tasarım alanında grafiklerden UI (User Interface) tasarımlarına kadar bulunmaktadır (Ojha ve Indurkhy, 2017:97; Yongsun, 2012:22). Kavramsal metaforlar sadece dilde değil, aynı zamanda akıl yürütmede de, film gibi görsel medyada, işaret dilinde ve hatta rüyalarda aktiftir (Sullivan, 2006:2). Tasarımcılar, ürünler aracılığıyla kullanıcılarla iletişim kurar ve tasarım onlar için iletişimin aracıdır. Metaforun iletişimde bir rolü olduğu için, tasarım aynı zamanda fikir (kaynak) ve ürün (hedef) arasındaki çapraz haritalama sürecini de yürütmektedir (Yongsun, 2012:22).

Dilbilim ve felsefenin bakış açısına göre, Lakoff ve Johnson, nasıl düşündüğümüzü, birbirimiz ile nasıl iletişim kurduğumuzu etkileyen deneyimlerimizin düzenlenmesinde dilin nasıl bütün olarak düşünüldüğü üzerinde önemli görüşler ortaya koymuşlardır. Örneğin, Lakoff ve Johnson uzamsal ilişkilerin nasıl anlam taşıdığını ortaya koymuştur. “Yukarı ve Aşağı” kavramlarının dilbilimsel

olarak benzetimsel çağrışımları açıkça belirtilmiştir. “Mutlu” kavramı yukarıyı, “üzgün” kavramı ise aşağıyı simgelemektedir (Bendito ve Reese, 2004).

Metaforlar, kavramsal bir sıçrama yaptığında ve içerikteki değişimleri algıladığında başarılı olmaktadır. Görsel işaretler, yeni işaretler oluşturmak için kombine edildiğinde veya zihin geçmiş deneyimlere dayanarak çağrışım yaptığında, yeni içerikler meydana gelmektedir (Carter ve Diğerleri, 2015:226).

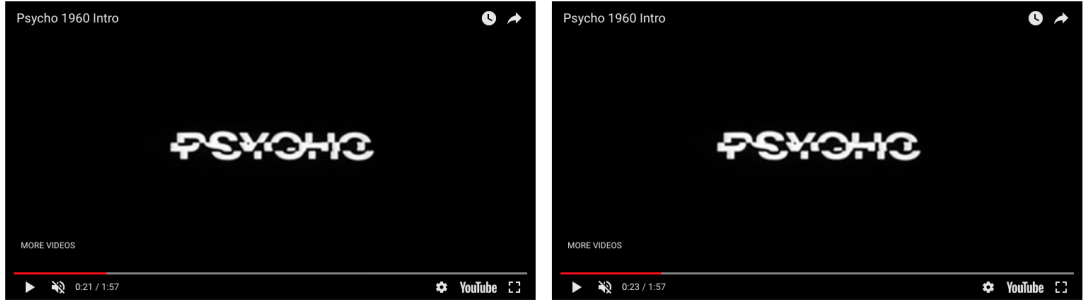


Source: <http://adsoftheworld.com/>

Görsel 18.: “Bir Metafor Örneği”

Yukarıdaki görüntü, bir havaalanı salonunda bekleyen bazı insanları göstermektedir (Görsel 18). Bununla birlikte, bu resimde tuhaf bir durum bulunmaktadır: İnsanlardan biri haricinde hepsinin başında bir hoparlör bulunmaktadır. İlk başta, hoparlör başlar, görseli saçma ve anormal gösterse de yansıyan görüntü hakkında metaforik bir görüntüye ulaşabiliriz; İnsanlar, sanki kafaları hoparlörmüş gibi, havaalanında çok yüksek seste konuşmaktadır. Görseller, görsel metafor olarak adlandırılan yorumlamayla tekniğiyle yorumlanabilmektedir (Ojha ve Indurkha, 2017:98).

Len Lye ve Norman McLaren gibi film yapımcılarının deneyleriyle başlayan Kinetik tipografi zaman içerisinde birçok film yapımcısının başvurduğu kaynakça haline gelmiştir. Lye ve McLaren ile başlayan bu akım, Saul Bass ve Pablo Ferro ile devam etti...Özellikle Saul Bass, Hitchcock’un Psycho filmine ait isimlerinde harflerin bölünmesini; filmin ana karakterinin kafasına bölünmesini çağrıştıracak şekilde bir metafor oluşturdu (Görsel 19) (Leeuwen ve Djonov, 2015).



Görsel 19.: “Saul Bass “Alfred Hitchcock Psycho filmi için tasarladığı açılış jeneriği”

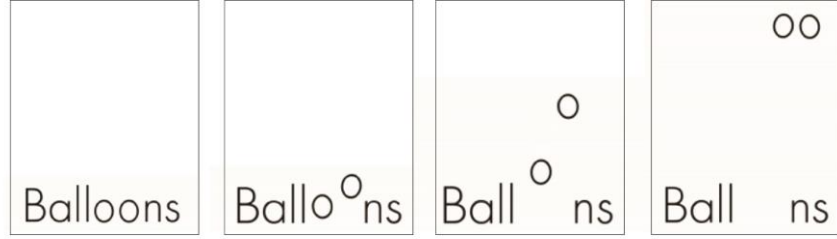
Tipografik metaforlar, espas, pozisyon, ritmik sekanslamayı ve rengi kapsayan söz dizimsel manipülasyondan türemektedir. Mecazi düşünme, mecazi olmayan düşünceler ve objeler -bazıları oldukça soyut, bazıları ise daha somut- arasındaki ilişkileri bulmaya odaklanan kavramsal bir süreçtir. Parçalanmış ve patlamış harf formları, fişek hissini sunmakta, aksak ritimle organize edilmiş şekiller, bir caz orkestrasını ima etmektedir. Her bir yazı karakteri aynı zamanda kelimelerin ve yazının sadece anlamını iletmenin ötesinde başka anlamları da ortaya koyabilen potansiyel bir metafordur (Carter ve Diğerleri, 2015:226). Bentido ve Reese (2004) tarafından kavramsal metafor ile ilgili hazırlanan makalede, aşağıdaki metafor örneği ortaya konulmuştur. “Love (Aşk, Sevgi) is A JOURNEY (Seyahat)” çalışmasında Love harfleri hareket ederek “V” harfi yol metaforuna dönüşmektedir. Böylelikle love ve journey kavramları arasında bağlantı yapılmıştır (Görsel 20). Burada, “love (Aşk, Sevgi)” kelimesi anlam bilimselden semiyotik (göstergebilimsel) anlama doğru dönüştürülmüştür. Bu bağlamda hareket ve metafor, metnin anlamlı ve düşündürücü özellikler kazandırması için şekillendirilmesine katkıda bulunmuştur.



Görsel 20.: “LOVE is A JOURNEY” Metafor Örneği

Kinetik tipografi, duygunun iletilmesi açısından yeterli olabilmesi için, ilgi uyandıran karakterlerin betimlenmesi ve bir ifadenin görsel olarak kavramsal tipografiye dönüştürülmesi gerekmektedir. Örneğin görüntü 21’de Lee’nin

hazırlamış olduđu “Word as Image” adlı çalışmasından bir kesit görölmektedir. “Balloon” kelimesi tipografik olarak hareketlendirilerek, anlam canlandırılmaya çalışılmaktadır. Her bir karede, görüntü ardışık bir şekilde ortaya konarak zihinsel bir görüntü ortaya koyulmaktadır. “O” harfi 2. kareden başlayarak yukarı doğru çıkmaktadır. Bu hareketle, “balloon” kelimesinin anlamı tanımlanmış olmaktadır (Hostetler, 2006).



Görsel 21.: Hareketlendirilmiş “Balloon” kelimesinin ekran görüntüleri

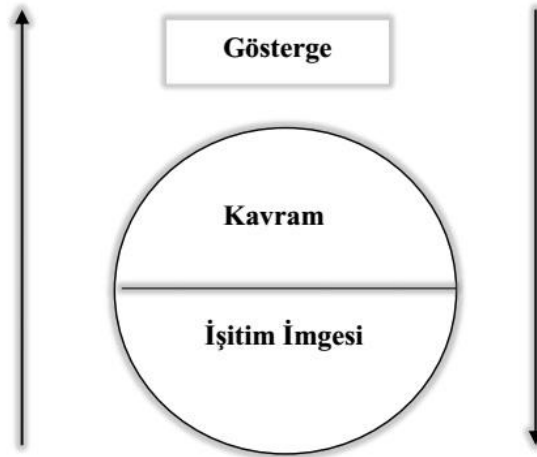
Algılamada en çok görsel duyumuzu kullandığımızdan dolayı, görsel tasarım günlük hayatımızda daha etkin bir şekilde yer almaktadır. Dolayısı ile kinetik tipografi alanında ürün ile kullanıcı arasında etkileşimi tetiklemek için, dilbilimsel unsurlar kavramsal bir yapı içinde metafor, kavramsal tipografi, göstergebilim gibi unsurlarla ortaya konulmaktadır. Tasarımcılar, bu yolla izleyicinin deneyimini bir üst seviyeye çıkarmak için, interaktivite kullanarak izleyiciyi bakmaya, düşünmeye ve hissetmeye itmektedir. Sonuç olarak, kinetik tipografide metaforları, tasarımcının ürün özellikleri ile ilgili tasarımcının amacı ve kullanıcı deneyimleri arasında bir ilişki kuran bir araç olarak adlandırabilir.

2. BÖLÜM

2. KİNETİK TİPOGRAFI VE SOSYAL GÖSTERGEBİLİM

2.1. Kinetik Tipografi ve Sosyal Göstergebilim Teorisi

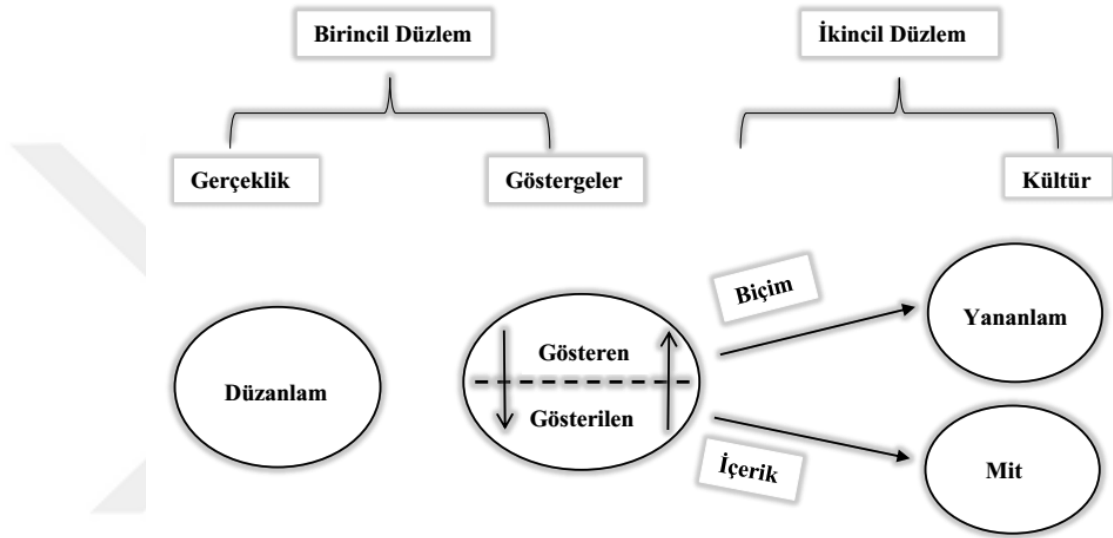
Göstergeyi inceleyen bilim dalı olarak adlandırılan ve Türkçede göstergebilime karşılık gelen semiyoloji, Avrupa ve ABD’de 19. yüzyılın sonlarına doğru eşzamanlı olarak çıkmıştır (Çulha, 2011). Çağdaş göstergebilimin kuruluş temelleri 20.yy’ın başlarında atılmaya başlamıştır. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) neredeyse eşzamanlı olarak, birbirlerinden habersiz şekilde çağdaş göstergebilimin temellerini atmışlardır (Çağlar, 2012). Saussure, semiyoloji terimini, sosyal yaşamın parçası olarak işaretlerin rolünü araştıran bilim dalını tanımlamak için kullanmıştır. Saussure, dilbilimsel göstergeyi ses imgesi (sound image) ve kavram (concept) olarak ele almıştır (Görsel 22). O’na göre, gösteren (ses imgesi) ve gösterilen (kavram) dışsal herhangi bir nesneden bağımsızdır ve hem ses imgesi hem de kavram kolektiftir, toplumsal anlaşmalara dayanır. Böylece, ‘kedi’ göstergesi, hem k-ed-i sesleri göstereninden hem de kedi kavramı gösterileninden meydana gelir ve bu ikisi göstergeyi oluştururlar (Dağtaş, 2003:52-53).



Görsel 22.: Saussure’ün Gösterge Şeması

Avrupa’da üç göstergebilim okulundan ikincisi olan Paris Okulu dilbilimcisi Roland Barthes, Saussure’un “gösteren ve gösterilen” terimlerinin yerine kodlanmış mesaj (düz anlam) ve kodlanmamış (yan anlam) mesaj terimlerini getirmiştir (Kress

ve Leeuwen, 2006:6; Jorgensen, 2013:13). Barthes'a göre düz anlam, göstergenin neyi temsil ettiğini, yan anlam ise göstergenin nasıl temsil edildiğini konu edinir (Görsel 23) (Bircan, 2015:20). Barthes'a göre düz anlam ve yan anlam arasındaki farklılığı gösterecek en belirgin örnek fotoğrafçılıktır. Buna göre düz anlam fotoğraf makinesinin nesneyi mekanik bir şekilde yeniden üretmesi, yan anlam ise fotoğrafçının açığı, odaklamayı, ışığı ve kadraja neyin gireceğini hesaplamasıdır (Bircan, 2015:26).



Görsel 23.: Barthes'ın Anlamlandırma Şeması

Görsel bir iletişim sanatı olan grafik tasarımın, en önemli amacı bir mesajı iletmek olduğundan dolayı alıcıyı ikna etmek için retorik disiplininin faydalanmaktadır. Retorik, bir fikri ifade etmek için en etkili yöntemi ve söylemi farklı durumlara uyarlamanın yolunu araştırmaktır (Mzoughi ve Abdelhak, 2012). Görsel olmayan alanda retorik, dil kavramını kullanırken, grafik tasarım alanında bir mesajın iletilmesi için görsel kavramı kullanılmaktadır. 20. yüzyılın ilk yarısına yarısına kadar, sadece vücut dili, mimikler ve giysilerle sınırlı olan retorik söylem alanına, daha sonradan görsel imgeler de eklenmiştir. Grafik tasarımda retorik anlatım için, John Berger'in "görme konuşmadan önce gelmiştir" (Berger, 2011: 7) ifadesinden yola çıkılarak "okumadan önce görme gelir" denilebilir. Çünkü bir grafik tasarım ürününün etkileyciliği önce, görsel çarpıcılığına, şaşırtıcılığına bağlıdır (Gümüştekin, 2018).

Retorik görsellerde, Barthes görsellerin üç tip mesaja sahip olduğunu iddia etmektedir: Dilbilimsel bir mesaj, kodlanmış simgesel bir mesaj ve kodlanmamış simgesel bir mesaj (Jorgensen, 2013:13).

Grafik tasarım ürününün amacına ulaşabilmesi yani verilmek istenen mesajı verebilmesi, tasarımcının göstergebilimsel çözümleme yöntemlerinden yararlanmasını gerektirir. Göstergebilimsel çözümleme, görünenin altında, mesajın açıkça ifade edilmeyip göstergelerde gizleneni bulmaya çalışan bir çözümlemedir (Gümüştekin, 2018). Göstergebilim, işaretlerin incelenmesidir. Dünyamızı kendimize ve başkalarına temsil etme yöntemlerimizle ilgilidir. Bu bir insan çabasıdır. İnsanlar sözlü veya sözsüz iletişim kurabilirler. Bir mesajı iletmek için işaretler, semboller, ses veya paralellik yolları kullanırlar. Göstergebilim, anlamın üretilmesi ve yorumlanması ile ilgilidir. Gösteren ve gösterilen(ler)den oluşan göstergelerin, bu ikisi arasındaki ilişkisinden doğan derin anlamları bulup ortaya çıkarmak ise göstergebilimin görevidir (Erol, 2014). Temel prensibi, anlamın, diğer işaretlerle ilişkili işaretler olarak işlev gören eylemlerin ve nesnelerin konuşlandırılması ile yapılmasıdır. Bir işaret ile diğeri arasında var olabilecek karmaşık anlam ilişkileri, işaret sistemini oluşturur. Anlambilim kuramları çoğunlukla doğal dillerin içerik düzeyine ilişkin bir araştırma alanı olarak tasarlanmışlardır. Oysa, bizim üstünde durduğumuz anlambilim, karşımıza hangi biçime bürünerek çıkarsa çıksın her türlü anlamlı bütün çözümleyecek genel anlambilimdir (Denli, 1997:5).

Moriarty'e göre, göstergebilimin tanımı ise, mesajların ve onların kullanımını yöneten kodları üretmede, yönetmede ve yorumlanmasında kullanılan işaretlerin incelenmesidir...Bu yüzden mesajlar, işaretler tarafından oluşturulduğu görülmekte ve kod olarak adlandırılan işaret sistemleri yoluyla iletilir – iletişimde anlam, yalnızca mesajın alıcısının kodu anladığı dereceye göre türetilir (Smith ve Diğerleri, 2005:227).

Sosyal Semiyotik, insanların özellikle toplumsal alanlarda çeşitli araçlarla nasıl iletişim kurduklarını araştıran iletişim kavramı üzerine oluşturulmuş bir yaklaşım türüdür. (multimodalityglossary, t.y.) Söz konusu bilim dalı, kendi içerisinde dilin kendisini oluşturan göstergelerini sistemsel bir şekilde çözümleyerek, anlamın nasıl üretildiğine odaklanmaktadır. Göstergebilimin bir alt alanı olarak

değerlendirilebilecek olan toplumsal göstergebilim, özelde, toplumsal göstergeleri çözümlmek, toplumsal göstergelerin işaret ettiği (gösterdiği) düz anlam, yan anlam ve çağrışımları anlamak ve açıklamaya çalışır (Erol, 2014).

1970'lerin başlarında sosyal semiyotik açıdan 'Dil' kavramını ortaya koyarak anlam oluşturmak için dili bir kaynak olarak gösteren ilk dilbilimci Michael Alexander Kirkwood Halliday olmuştur. (semioticon.com, 2013) Halliday'e göre dil toplumdan ayrı düşünülemez. Dilin toplumsal göstergebilim bakış açısıyla irdelemesinin nedeni, insanlar arasındaki etkileşimin bir sonucu olan anlamların toplumsal içerik doğrultusunda incelenmesi ihtiyacı ve zorunluluğudur (İlkdoğan, 2017). Toplumdaki bireyler kendi bireysel kavrayışları neticesinde konuşup yazmazlar, bunu içinde buldukları toplumsal dünyanın etkisi sonucu elde ederler (Morgan, 2006: 221).

Dilin kesinlikle toplumdan ayrı tutulamayacağını ileri süren Halliday; dili, iletişimin içerisinde var olması gereken sosyal bir semiyotik araç olarak kabul etmektedir. (semioticon.com, 2013; Mehawesh, 2014) Başka bir deyişle sosyal bir semiyotik olan dil; sosyo-kültürel açıdan dilin, bilgi sistemi olarak da kültürün başlı başına semiyotik açıdan yorumlanması anlamına gelmektedir. (Victor, 2011: 77) Bu bağlamda dil, sosyal açıdan insanların etkileşim halinde bulunmasıyla dikkate alınıp, toplumsal bir bütün olarak değerlendirilmelidir. Bireyler, bir konu veya olguya olan yaklaşımlarını yansıtmaya çalıştıklarında yalnızca dilsel göstergelerden yararlanmaz, diğer gösterge türlerine de başvururlar. Bu nedenle gördüğümüz herhangi bir yazı veya kulağımızla duyduğumuz ses, aynı zamanda dil göstergesinin gösteren diye adlandırılan somut boyutunu da bize göstermektedir.

Halliday'in sosyal semiyotik teorisi dilden başka diğer semiyotik kaynakların (görseller, mimari, müzik, matematiksel sembolizm, mimik, giyim vb.) ve önemli ölçüde, multimodal ya da çok modluluk olarak bilinen bir alanda semiyotik kaynakların etkileşiminde temel oluşturmaktadır (Halloran, 2019). Görsel semiyotikler, müzik semiyotikleri gibi çeşitli semiyotik modlar için ayrı ayrı kavramlar oluşturmak yerine sosyal semiyotikler, bu türlerin nasıl farklı olduklarının yanı sıra, ortak olarak neye sahip olduklarını araştırmakta ve multimodal yapılara

nasıl entegre edildiklerini inceleyen semiyotik modları kıyaslamakta ve araştırmaktadır (Leeuwen, 2004:2).

Belirli örneklere ve sorunlara uygulanan bir sorgulama şekli olarak da kabul edilen göstergebilimler, semiyotik uzmanları açısından değerlendirildiğinde ne bir alan ne de belirli bir teoridir. (semioticon.com, 2013) Sidney Teknoloji Üniversitesi'nde Beşeri ve Sosyal Bilimler Fakültesi Dekanı olmasının yanı sıra bir sosyal semiyotikçi de olan Theo Van Leeuwen (2004:2), "Introducing Social Semiotics" adlı kitabında, sosyal göstergebilimin sadece saf bir teori olmamakla birlikte, kendi kendine yeten bir alan olmadığını bilgisine de yer vermektedir. Dolayısıyla sosyal semiyotikler ancak belirli alanlara ve problemlere uygulandığında anlam kazanırlar.

Semioticon.com (2019) sitesindeki sosyal göstergebilim üzerine kaleme alınmış bir makalede, sosyal semiyotiğin 'Kurumsal veya sosyal bağlamda ne tür iletişimsel kaynakların kullanıldığı, bu kaynakların insanlar tarafından nasıl öğretildiği, geçerli kılındığı ve onaylandığı, söz konusu sonuçların neler olduğu veya olabileceği; birey, sosyal grup ve kurumların her zaman kullandıkları kaynakları kontrol etmelerinden dolayı semiyotik kaynakların nasıl düzenlendiği" gibi sorulara da yanıt aradığı belirtilmektedir. Aslında toplumsal sistemin, bir sosyal semiyotik olarak ele alınmasıyla bu sistemin veya kültürün gerçekliğini yaratan anlamlar sistemi olduğuna da işaret edilmektedir.

Geleneksel göstergebilimden farklı olarak, sosyal semiyotik, işaretleri gerekçeli fakat gelişigüzel görmemektedir. Bu nedenle, Saussure'nin önermesine rağmen işaretlerin anlamları kullanımlarıyla birlikte önceden verilmemiş ya da etkilenmemiştir. Bunun yerine, anlam üretmede tasarımcıya aktif bir rol verilerek, sosyal bir süreç içinde anlam yaratılmaktadır (Jorgensen, 2013:13). Saussure'nin işaret sistemindeki gelişigüzel kavramı, sosyal bir kavramla eşleştirilememiştir. Tek bir açıdan eşleştirilmiştir şöyle ki sosyal güç, biçim ve anlam ilişkisini bir arada tutmak için gereklidir. Bu yüzden geleneksel kısmı koruduk ve nedensizlik (gelişigüzel) işaret oluşturmada bir özellik olmadığını ortaya koyduk (Andersen ve Diğerleri, 2015:146). Dolayısı ile sosyal semiyotikte işaret kavramı, planlanmış simgesel ikonlardır. Tasarımda biçim ve anlam kombinasyonundaki uygulamaların

rastlantısal olmadığını düşünürsek, planlama kavramını görsel bir tasarım oluşturmada en güçlü yol olarak belirtebiliriz. Social Semiotics adlı kitapta (Andersen ve Diğerleri, 2015:146) konu ile ilgili şu cümlelere yer verilmiştir:

...Kress, Charles S. Peirce'nin simgesel işaret kavramında, işareti sadece görsel bir işaret olarak düşünmeyerek daha genel bir olgu olarak bir metafor gibi düşünmüştür. Bu bağlamda işaretler gerçekten bir nedene bağlıdır yani planlanmış bir harekettir...Theo van Leeuwen: İşaretler daima gerekçelidir. İnsanlar rastlantısal işaretlere sahip olmak isterlerse, sahip olabilirler. Fakat bu işaretlerin gelişigüzel olduğu için değil, insanların rastlantısal bir sisteme sahip olmaya karar verdikleri içindir ve bir anlamda bu bile rastlantısal değildir.

Metaforların retorik görseller olduklarını düşünürsek, sosyal göstergebilim mesajın, sadece sözlü metne bağlı olmadığını görsel unsurlarla metnin kombinasyonuna bağlı olduğunu söyleyebilmekteyiz.

Halliday, dil gramerinin bir kod, doğru cümleler üretmek için bir kurallar seti olmadığını ancak anlam yaratan bir kaynak olduğunu belirtmektedir (Leeuwen, 2005:3).Gramer, insanlara gerçekliğin zihinsel bir resmini oluşturmaya, içlerinde ve etraflarında neler olup bittiğini anlamlandırmaya olanak sağlamaktadır (Kress and Leeuwen, 2006:15). Halliday'in kendi dil anlayışına dayanarak, Halliday dilin üç üst-ışlev tarafından yönetildiğini savunduğu sistemik fonksiyonel dilbilimi geliştirmiştir. "Düşünsel İşlev" konuşmacının gerçek dünyaya ilişkin deneyimini ve konuşmacının içsel dünyasını betimleyen işlevdir, "Kişilerarası İşlev" ise, sosyal ilişkiler olarak sosyal etkileşimleri harekete geçiren işlevdir. Kişilerarası işlev, gönderici ve alıcı (ruh hali) ve göndericinin öngörü (yöntem) ve yargı ifadesi arasındaki rolleri düzenlemek için dilin kaynaklarını kapsamaktadır. Son olarak, "Yazımsal İşlev", metnin bir bütün olarak birlikte hareket ettiğini ortaya koyan "bağlılık" ve içerik ve yazı arasında bağlantıyı oluşturmamıza yardım eden "uyum" kavramlarını yaratmak için dil kaynaklarını hazırlamaktadır (Kress and Leeuwen, 2006:15; Jorgensen, 2013:14). Serafini (2014:46) " Reading The Visual An Introduction to Teaching Multimodal Literacy" adlı kitabında bu üç işlevi şu şekilde açıklamaktadır:

1- Düşünsel İşlev (Ideational Metafunction): Dilin düşünceleri ve kavramları nasıl betimlediği,

2- Kişilerarası İşlev (Interpersonal Metafunction): Dilin gönderici ve alıcı arasındaki ilişkileri nasıl oluşturduğu,

3- Yazımsal İşlev (Textual Metafunction): Dilin belirli yollarla nasıl organize edildiği ile alakalıdır.

Bu üç metafonksiyon, insanların anlamları karşılıklı olarak alıp verdikleri semiyotik bir çevre olarak sosyal içeriğin betimlenmesi için kavramsal bir yapı sağlamaktadır.

Halliday, bu işlevleri sadece dil alanına uygularken, ilerleyen zamanlarda bu kavramlar sosyal göstergebilimin diğer semiyotik türlerine de uygulanmıştır. Kress ve van Leeuwen, bir görselin anlam yaratmak için bu üç üst-işlevleri eş zamanlı olarak uyguladığını belirtmektedirler. Halliday'ın bu teorisini, Kress ve van Leeuwen "Anlatımsal İşlev (Representational Metafunction), Kişilerarası İşlev (Interpersonal Metafunction) ve Düzensel İşlev (Compositional Metafunction)" olarak ortaya koymuşlardır (Jorgensen, 2013:14; Harrison, 2003).

Günümüzde, teknolojinin gelişmesiyle birlikte grafik tasarım sadece iki boyutlu görsel unsurlarla sınırlı kalmamış, zaman, ses ve hareket öğeleri de dahil olarak grafik tasarım farklı boyutlara taşınmıştır. Bu öğelerin kullanılarak, dilin görselleştirilmesi yoluyla işaret sisteminin ortaya konması, izleyiciyi düşündürmekte, anlamayı ve algılamayı hızlandırmakta, güdülemeyi sağlamaktadır. Dolayısı ile sıklıkla gelişen kitlesel medyada hareketli yazının artmasıyla, kinetik tipografi dikkat çeken bir iletişim aracı haline gelmiştir. In Reading Images adlı kitaplarında görsel iletişimde çerçevelemeyi (framing) ele alan Kress ve van Leeuwen, çerçevelemenin çok modlu bir prensip olduğunu ortaya koymuşlardır. Zamana dayalı iletişim türlerinde "çerçeveleme (framing)" kavramı "ifade etme (phrasing)" kavramına dönüşmekte ve konuşma, müzik, aktörler, hareket ifadelerini ayıran ritmik dinamik gibi çeşitli türler duraksamalar ve devamsızlık gibi semiyotik kaynaklar tarafından gerçekleştirilmektedir. Başka bir deyişle, çerçeveleme farklı semiyotik türlerde, farklı semiyotik kaynaklar tarafından gerçekleştirilen bilindik bir semiyotik ilkedir (Kress and Leeuwen, 2006:124). Bu yüzden sözlü dil, fiiller, isimler, ruh hali ve öznelik-yüklemlik yapılarına, görsel iletişim ise çerçeveleme, renk doygunluğu ve göstergebilimsel modalite ile ilgilidir (Roth ve Diğerleri, 2009).

Son yıllarda, dilbilimciler ve sosyal göstergebilimciler tarafından tipografik anlam yaratma ve iletişimsel etkileri üzerine araştırmalar yapılmıştır. Stöckl ve van Leeuwen, kinetik tipografinin sadece harf formlarında ve kelimelerde duygusal bir katman olmadığına ancak dille ve renk, müzik, ses gibi çeşitli sözsözsel olmayan türlerle

bütünleştirilmiş multimodal (çok modlu) bir göstergebilimsel ifade aracı olduğuna inanmaktadır. Bu bağlamda, tipografi kendi çapında semiyotik bir moddur (He, 2016:170). Çok modlu veya multimodal analiz, sosyal semiyotik modları kapsamında bir teoridir. Sözel, görsel, işitsel gibi göstergebilimsel türlerle iletişimle ilgilenmektedir (Linsenmaier, 2011). Bu teori, insan iletişiminin anlamının sözselsel, görsel ve işitsel türleri kapsayan semiyotik modlar sayesinde oluşturulduğunu, dağıtıldığını ve belirli bir içerikte anlam yaratmak için semiyotik kaynakların kullanımı tasarımcının motivasyonu ve ilgisi tarafından etkilendiğini belirtmektedir (He, 2016:171). Bu nedenle çok modlu analiz, filmler, animasyonlar ve diğer yerli medya türlerini incelemek için uygun bir yol olabilmektedir (Linsenmaier, 2011).

Günümüzde okuyucular daha çok yazılı metinlere odaklandıkları günlük yaşantılarında görsel unsurların ve grafik tasarım öğelerini kapsayan multimodal metinlerle karşı karşıya kalmaktadır (Serafini ve Clausen, 2012). Özellikle modern tipografi alanında olmak üzere tipografi alanında çalışmalar yapan sosyal göstergebilimci Theo van Leeuwen, kinetik tipografide harf formlarına “renk, üç boyutluluk, element dokusu ve hareket” ekleyerek olası anlamını sağladığından dolayı tipografinin multimodal özelliğini vurgulamaktadır (Järlehed ve Jaworski, 2015). Van Leeuwen, *Social Semiotics Key Figures, New Directions* (Andersen ve Diğerleri, 2015) adlı kitapta, sosyal semiyotiğin kinetik tipografi alanına da uygulanabilirliğini şu cümlelerle açıklamıştır:

Belirli semiyotik bir yöntem (mod), bir araç, çevre (medium) olarak başlayabilir ve sonra bir yönteme dönüşmektedir. Son zamanlarda örnek olarak harflerin, kelimelerin ya da daha uzun yazıların hareketi olduğu kinetik tipografi hakkında konuşmak isterim. Artık hareket eden bir alfabeyle sahip olduğumuzu biliyoruz. Kinetik tipografi, ortam sağlayıcılarla doğrudan çalışan deneysel bir uygulama olarak başlamaktadır. Favori örneklerimden biri ise şizofren olan Anthony Perkins isminin olduğu Hitchcock'un olduğu *Psycho* yazısının ikiye bölünmesidir. Kinetik bir metafor ve döngünün icadı bu filme özgüdür. Daha sonradan insanlar sistematik olarak kinetik tipografiyi organize etmek için bir sistem düşünmeye başlamışlardır, böylece kinetik tipografi yazılmış ve resmileştirilmiştir.

Modlar, dşnsel, kiilerarası ve yazımsal st ilevleri gerekletiren anlam oluturan dzenlemenin soyut yntemleri olarak tanımlanmaktadır ve modlar aynı zamanda sesle birlikte grafiksel olarak ya da her iki medyada prensip olarak da gerekletirmektedir. Dolayısı ile dil, konuma veya yazı formunda bu  metafonksiyonu gerekletirdiđi iin mod olarak adlandırılmaktadır. Kress ve van Leeuwen'e gre, grsel iletiim de izimler, fotođraflar, resimler gibi maddesel olarak farklı yollarla bu  ilevi gerekletirdiđi iin bir mod olarak ifade edilmektedir (multimodalkeyterms, t.y.). Bu terim, anlam oluturmak iin sosyal ve kltrel olarak killendirilmi bir dizi kaynađı ifade etmektedir...Yntem rneklere sayfa zerinde yazı ve grseli, ekranda ses ve hareketli grselleri, killendirilmi etkileimde konuma, jest, bakı ve tavrı kapsamaktadır.

Sosyal semiyotikte modalite (yaklaım), semiyotik bir kaynađın gerek deđerine gnderme yapmaktadır. Modalite diđer bir deyile, dođrunun ve stratejik baarisının bir z ve gstergebilimde gerekliđi canlandıran bir metin, iaret veya tarzın durumu ile ilgili bir terimdir (Vannini, 2007:128; Linsenmaier, 2011). Sosyal semiyotikiler semiyotik kaynakların nasıl dođruyu ifade ettiđi ve modalitenin hangi trleriyle dođruyu baardıklarıyla ilgilenmektedir. rneđin Kress ve Van Leeuwen, dilbilimsel, sessel ve grsel gibi semiyotik modlarda ortaya ıkan farklı formları tartımaktadır (Vannini, 2007:128).

oklu modalite, iletiimi ve ifadeyi dilden daha fazlası olarak ortaya koyan disiplinlerarası bir yaklaımdır...Multimodal yaklaımlar, etkileim ve ortamların grsel, iitsel, killendirilmi ve mekansal ynlerinin analizi, koleksiyonu, bunlar arasındaki ilikisi iin bir yapı, konsept ve metot sađlamaktadır (multimodalityglossary, t.y.). Van Leeuwen, oklu modalitede iki ana aıklamanın altında yatan temellere katkıda bulunmutur: Bireysel gstergebilim kaynaklarının anlam yaratma potansiyelinin kullanımını ve haritalandırılmasını aratırmak ve ok modlu iletiimde anlam yaratmak iin etkileime girme yntemlerini incelemek (semioticon.com, t.y.). Bu bađlamda van Leeuwen, hareketli grsellerin herhangi bir trnde olası anlam potansiyelini meydana getirmek iin iletiimin grsel, iitsel, hareket ve mekansal modlarının bir araya nasıl getirildiđini incelemektedir.

Kress ve van Leeuwen görsel iletişimin sosyal semiyotik analizinin bir metotunu geliştirmiş ve Halliday'in sosyal semiyotik teorisine dayanan ve görsellerle anlatımsal, kişilerarası ve düzensel anlamları ortaya koyan çoklu modalite yapısını tanımlamışlardır (Guijarro ve Sanz, 2007). Bu bağlamda bir görselin soyut ya da somut şekilde etkileşimde bulunarak iletilmek istenen mesajın anlaşılabilir bir türünü oluşturmaktadır. Semiyotik kaynakların tanımı olarak adlandırılan görsel sosyal semiyotik, görsellerle ne söylenebilir, ne yapılabilir (ve iletişimin diğer görsel araçlarıyla) ve insanlar bu araçlarla nasıl ifade edebilir gibi sorulara yanıt aramaktadır (Harrison, 2003).

2.1.1. Sosyal Semiyotik Teorisinde Geçişlilik Sistemi

Halliday'in kendi dil anlayışına dayanarak, Halliday dilin üç üst-işlev tarafından yönetildiğini savunduğu sistemik fonksiyonel dilbilimi geliştirmiştir (Kress and Leeuwen, 2006:15). Halliday, Sistemik Fonksiyonel Dilbilimde dilin, sosyal göstergebilimsel olarak algılandığını belirtmektedir (Yang ve Zhang, 2014). 1960'larda Halliday tarafından ortaya konulan SFL (Systemic Functional Linguistics) teorisi, içeriksel değişkenlerin, alanın (metnin ne işlediğini), durum (kim iletişim kuruyor) ve kipinin (mesajın ne şekilde iletildiği), dilbilimdeki seçimleri nasıl belirlediğinin bir modelini ve dilin üç metafonksiyonunda düzenlenmiş sistemi sunmaktadır: Düşünsel, Kişilerarası ve Yazımsal İşlev (Guijarro ve Sanz, 2007; Yang ve Zhang, 2014). Kress ve van Leeuwen, Halliday'in işlevsel terminolojisini kullanarak, görsel sembol oluşturmak için kendi bakış açılarını bu kavramlara uyarlamışlardır (Royce, 1999:68). Halliday'in bu teorisini, Kress ve van Leeuwen "Anlatımsal İşlev (Representational Metafunction), Kişilerarası İşlev (Interpersonal Metafunction) ve Düzensel İşlev (Compositional Metafunction)" olarak ortaya koymuşlardır (Jorgensen, 2013:14 ve Harrison, 2003).

Geçişlilik sistemi, düşünsel anlamı gerçekleştirmek için ortaya koyulan iki sistemden biridir. Anlamın dilde nasıl kodlandığını ve insan deneyiminin süreçler, katılımcılar ve koşullar açısından nasıl yorumlandığını ortaya çıkaran kompleks bir sistemdir (He, 2016). Dolayısı ile, düşünsel işlev geçişlilik sistemi tarafından gerçekleştirilen farklı deneyim süreçlerinin temsilini ifade etmektedir... (Yang ve Zhang, 2014).

Bir sonraki başlıkta geçişlilik sisteminin bir parçası olduğu anlatımsal işlev ortaya konulacak ve daha sonra geçişlilik sistemi ayrıntılı olarak işlenecektir.

2.1.1.1. Sosyal Semiyotik Teorisinde Anlatımsal İşlev (Representational Metafunction)

Son yıllarda, Kress ve van Leeuwen görsel alanda çalışmalar yapmak için Halliday'in sistematik işlevsel gramerini referans almışlardır. Halliday'in bu üç işlevini, herhangi bir iletişim sistemini analiz etmek için temel bir araç olarak görmektedirler (Yang ve Zhang, 2014).

Herhangi bir semiyotik mod, insanların deneyimlediği dünyanın bakış açısını betimleyebilmelidir. Diğer bir deyişle, nesnelere, anlatımsal sistemin dışındaki dünyayla ilişkilerini temsil edebilmelidir. Düşünsel metafonksiyona karşılık gelen anlatımsal işlev, görsel türdeki betimsel anlamı tanıtmaktadır (Yang ve Zhang, 2014). Bu bağlamda anlatımsal işlev, semiyotik yöntemler ve objeler arasındaki ilişkileri ortaya koymaktadır.

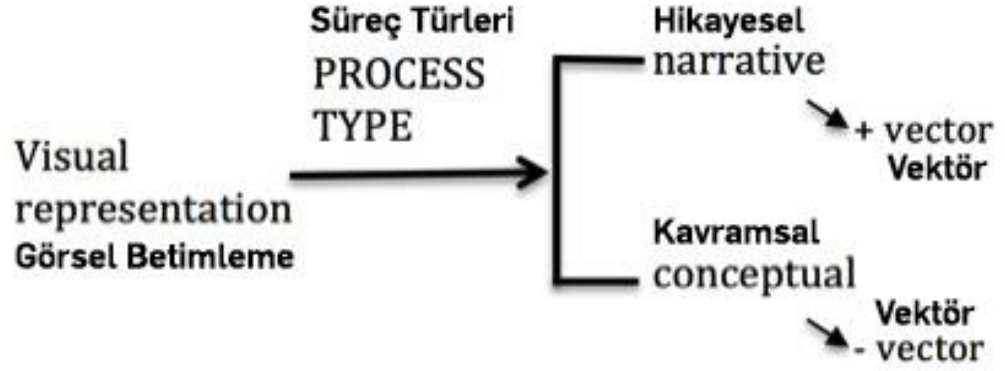
Dilbilimsel yapılar gibi, görsel yapılar ve görsel süreçler katılımcıların rolleri ve belirli koşullarla birlikte ortak ilişkilidir. Böylece, anlatımsal terimlerde görsel ve sözsözsel modlar arasındaki göstergeler arası ilişkinin analizi, etkin rol almış canlı veya cansız katılımcıların tanımına, tanımlanan sürece ya da eyleme, katılımcıların özelliklerine veya niteliklerine ve son olarak hareketin gerçekleştiği koşullara ihtiyaç duymaktadır (Guijarro ve Sanz, 2007). Anlatımsal yapılar, “sergilenen hareketleri ve olayları, değişim süreçlerini, geçici uzamsal düzenlemeleri ortaya koymayı sağlamaktadır (Kress and Leeuwen, 2006:56). Anlatımsal işlev, çok modlu bir grupta, içerik veya olası anlamları, hikayeleri ve kavramları yönlendirmektedir. Örneğin matematiksel semboller belirli numaraları ya da kavramları betimlemektedir (Serafini, 2014:46). İletilmek istenen olası anlam ya da hikayelerin anlatıldığı çok modlu bir ortamda, görsel semboller katılımcıların özellikleri ve buldukları ortamın sosyal koşulları dikkate alınarak ortaya koyulmaktadır. Dolayısı ile anlatımsal işlev bu koşulları göz önünde bulundurarak, düşüncelerin ve kavramların nasıl ortaya konulduğunu araştırmaktadır.

Görsel ortamlarda ortaya çıkan objeler veya nesnelere, insanlar, yerler, görseller tarafından betimlenen çeşitli unsurlardan oluşan “katılımcılar” olarak

adlandırılmaktadır. Aslında her göstergebilimsel hareket, biri interaktif katılımcı diğeri ise simgelenen (betimlenen) olmak üzere iki tür katılımcıyı kapsamaktadır. İnteraktif katılımcılar “konuşan ve dinleyen ya da yazan ve okuyan, görselleri oluşturan veya izleyen” katılımcılardır (Yang ve Zhang, 2014). Kress and van Leeuwen (2006:48) bu konu ile ilgili şu şekilde açıklama yapmaktadır:

... her göstergebilimsel eylemde yer alan iki katılımcı bulunmaktadır: interaktif katılımcılar ve temsil edilen katılımcılar. İnteraktif katılımcılar ve temsil edilen katılımcılar. İlki iletişim eylemine katılanlar - konuşan ve dinleyen, yazan ve okuyan, görüntüleyen veya görüntüleyen katılımcılar; ikincisi iletişimin konusunu oluşturan katılımcılardır; başka bir deyişle, konuşma veya yazma veya imge ile temsil edilen insanlar, yerler ve şeyler (soyut 'şeyler' dahil) ve katılımcılar, kimlerle konuştuğumuz veya kimlerle konuştuğumuzu veya imgeleri ürettiğimizi ifade eder.

Görsel geçişlilik sisteminde ya da insanlar, yerler ve unsurlar arasındaki etkileşimleri, kavramsal ilişkileri betimlemek için Kress ve van Leeuwen iki temel süreci ortaya koymaktadır: Kavramsal ve Hikayesel Süreçler (Royce, 2007:57) Hikayesel süreç, tasarım unsurları tarafından temsil edilen katılımcıların olduğu süregiden aktörler ve olayları kapsamaktadır. Kavramsal süreç, betimlenen katılımcıları üzerinde eylem veya tepki içermemekte, ancak katılımcıları sınıf, yapı veya anlam bakımından daha genelleştirilmiş daha durağan ve zamansız sunmaktadır. (He, 2016; Kress and Leeuwen, 2006:79). Alttaki şemada (Görsel 24) Kress ve van Leeuwen görsel betimlemelerde iki ana süreci ifade etmekte ve Arnheim'den “hacim, yoğunluk (volume)” ve “vektör (vector)” kavramlarını ödünç almaktadır. Hikayesel / dinamik süreçler bir ya da daha fazla vektörel ilişkileri ya da belirgin olarak algılanmış görsel varlıkları kapsamaktadır. (iki insanın ellerini tutması ya da birbirine bakması vektörler tarafından gerçekleştirilmektedir.) Kavramsal süreçler ise aksine vektörler olmadan bu tür varlıkları sunmaktadır (örneğin bir pasaport fotoğrafı) (semioticon.com, t.y.). Hikayesel yapılar ile kıyaslandığında, kavramsal yapılar vektörler olmadan katılımcıların birbirleri ile olan genel ilişkilerini tasvir etmektedir (He, 2016).



Görsel 24.: Görsel Betimlemelerde iki temel kavram (Kress and Leeuwen, 2006:59)

Hikayesel anlatım “katılımcılar bir vektör tarafından ilişkilendirildiğinde, katılımcılar aktif olarak ortaya konulan hareketi yapıyormuş gibi temsil edilmektedir. Bu tür vektörel modeller “eylem ve olayların ortaya çıkarılması, değişim süreçleri, geçici mekansal düzenlemeleri” resimlemeye odaklanmaktadır (Yang ve Zhang, 2014). Hikayesel yapılar katılımcıların anlatım unsurlarının aktif olduğu süreçte eylem, tepki, zihinsel veya sözsel süreçler açısından bir hareketi canlandırdığını betimlemektedir (He, 2016). Bu bağlamda, aktif olarak eylemin gerçekleşme sürecinde interaktif iletişimin iki katılımcısı bulunmaktadır. Bu katılımcılar bir aktör ve bir amaçtan oluşmakta ve eylem sürecini meydana getirmektedir. Eylem süreçleri maddesel dünyada “yapmak” ve “gerçekleşmek (olmak)” fiillerini ifade etmektedir. Reaksiyon süreçleri ise göz kapakları tarafından gerçekleşmekte ve tepkiyicinin görünüm ojesi olarak bakış ve bilince yansıyan bir olay yaratan aktif katılımcıyı kapsamaktadır (He, 2016).

2.1.1.2. Geçişlilik Sistemi (Transitivity System)

Halliday'a göre geçişlilik sistemi, "deneyim dünyasını kontrol edilebilir süreç türleri grubuna dönüştüren bir sistem ve "Konuşmacının dış dünyadaki süreçlerle ilgili deneyimlerini kodladığı bir dizi seçenek" olarak tanımlamaktadır (Landa, 2017:13). Sistemik İşlevsel Sistemin (Systemic Functional Linguistic) dilbilimsel sisteminde anlatımsal işlev, betimleme olarak tümceler ve büyük ölçüde geçişlilik sistemindeki seçimler aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu sistem süreç türleri ile ilgili olup, Halliday'a göre “süreç, katılımcı ve koşul kavramları gerçek dünyadaki olayların dilsel yapılarda en genel şekilde nasıl temsil edildiğini açıklayan anlamsal

kategorilerdir” (Royce, 2007:67) Daha sonra Halliday geçişlilik sistemini veya süreç türlerini altı sürece ayırmaktadır (Görsel 25): maddi, zihinsel, ilişkisel, davranışsal, sözlü ve varoluşsal (Bustam, 2011).

Süreç Türü	Kategori Anlamları	Katılımcılar
Maddi: Hareket Olay	‘Yapmak (Doing)’ ‘Yapmak (Doing)’ ‘Meydana Gelmesi (Happening)’	Aktör ve Amaç
Davranışsal	‘Davranıyor’	Davranan
Zihinsel: Algılama Etkileme Kavrama	‘Hissetme’ ‘Görme’ ‘Hissetme’ ‘Düşünme’	‘Hisseden’ ‘Olay’
Sözsəl	‘Söyleme’	‘Söyleyen kişi, hedef’
İlişkisel: Niteliklendirme Tanılama Varoluşsal	‘Olmak’ ‘Atfetme’ ‘Tanımlama’ ‘Var olma’	‘İşaret, değer’ ‘Taşıyıcı, Atfetmek’ ‘Tanımlanan, Tanımlayıcı’ ‘Mevcut’

Görsel 25.: Geçişlilik Sistemi Süreçleri

Nurhayati’nin hazırlamış olduğu tez çalışmasında (2016:23) ise bu süreçler şu şekilde belirtilmektedir (Görsel 26):

Materyal	Yapmak	Bedensel, Fiziksel ve Maddesel Olarak
Zihinsel	Hissetmek	Duygusal Olarak, Akıl ve

		Duyu İle
İlişkisel	Olmak	Bazı Niteliklerine Eşit
Sözselsel	Söylemek	Dilbilimsel olarak, İmleşim
Davranışsal	Davranmak	Fizyolojik ve Psikolojik Olarak
Varoluşsal	Ortaya çıkmak	Var olmak

Görsel 26.: Geçişlilik Sistemi Süreçleri

Kress ve Van Leeuwen tarafından önerilen görsel imaj geçiş sistemi iki ana tür yapıdan oluşur: Anlatımsal yapılar ve Kavramsal yapılar. Daha açık olmak gerekirse sözel metinler geçişlilik sistemi aracılığıyla fikirselsel bir metafonksiyon elde eder. Natüralist görseller (fotoğraflar, eskizler vb.) ve matematiksel görseller (grafikler vb.) gibi görsel imgeler, anlatı süreçleri ve kavramsal süreçler aracılığıyla betimlenen anlamı yerine getirir (Yang ve Zhang, 2014). Hikayeselsel yapılar, anlatımsal vektörler tarafından gerçekleştirilen süreçlerle, eylem, tepki, zihinsel veya sözelsel süreçler açısından katılımcıları bir eylemi sergilediğini ya da bir şeyler yaptığını betimlemektedir. Eylem süreçleri, maddi dünyada "yapmak" veya "olmak" anlamına gelir ve iki katılımcı, bir aktör ve bir hedef içerir (Görsel 25). (He, 2016). Sürecin doğasına bağlı olarak iki tür materyal süreci vardır: Yaratıcı ve Dönüştürücü (Roth ve Nascimento, 2009) Yaratıcı kavramı, bir katılımcının var olduğu maddelere atıfta bulunur: "Akşam yemeği pişirdim", yani pişirmeden önce akşam yemeği yoktu. İkinci tür olan Dönüştürücü, mevcut bir katılımcının bazı değişikliklerini ifade eden cümlecikleri ifade eder: "Yatağı yaptı", yani yatak şimdi üzerinde eylemselsel bir davranışta bulunduğu için düzenli görünüyor (Kress and Leeuwen, 2006:189).

Aslan	Turisti	Yakaladı
Aktör	Amaç	Süreç

Görsel 27.: Materyal Süreç Türü Örneği

Görseller sadece bir katılımcıyı kapsıyorsa, eylem süreci genellikle bir aktörden oluşmaktadır. Eylemin bir hedefi yoksa ve kimseye ya da hiçbir şeye yönelik değilse süreç hareketsizdir. Her halükarda, işlem yapısı her ikisinden oluşur: Aktör ve Hedef. Hedef "vektörün yönlendirildiği katılımcıdır" (Kress and Leeuwen, 2006:63-64). Reaksiyon süreci bir ya da daha fazla betimlenen katılımcının bakış açısına göre biçimlendirilen vektörün olduğu bir süreçtir ve bu süreç iki bileşenden oluşmaktadır: Reaktör (Tepki gösteren) ve Olay (Yang ve Zhang, 2014). Reaksiyon süreçleri, bakışlar tarafından gerçekleştirilmekte ve bu bakışı gerçekleştiren aktif bir katılımcı olarak reaktörü ve reaktörün tepki gösterdiği bir olayı kapsamaktadır (He, 2016). Görsel 28'de maden suyu için bir reklam olan adam, suyun Hedef olduğu ("Adam su içer") işlemsel işlem sürecinde aktördür: Vücudunun bütün açısı temsil edilen iki katılımcı arasında güçlü bir vektör oluşturmaktadır. Bu süreç ("Adam su içer") daha sonra bakış açısının yönünden ve sol kolunun açısından oluşan bir vektör olan kadının Tepkiyen olduğu bir reaksiyon yapısı olayına dönüşür. Eylemine bir onay gülümsemesi ile tepki verir " (Kress and Leeuwen, 2006:67).



Görsel 28.: Maden Suyu Reklamı

Zihinsel süreçler "algılama" süreçleridir...Materyal süreçler maddi dünya ile ilgili deneyimlerimizle ilgilenirken, diğer yandan zihinsel süreçler kendi bilincimizin dünyası ile ilgili deneyimlerimizle ilgilidir (Landa, 2017:16). Zihinsel süreçler, bir

katılımcının “düşündüğü” görsel formlarda katılımcıların tepkilerini tanımlamaktadır. Zihinsel süreçlerde (Görsel 29) iki katılımcı vardır: hisseden (hissi veren, düşünen ya da gören bilinçli varlık) ve olay ('algılanan' - hissedilen, düşünülen ya da görülen) (Bustam, 2011:26)

Ben	Sana	İnanıyorum
Hisseden	Olay	Süreç: Kavrama

Görsel 29.: Zihinsel Süreç Türü Örneği

Sözselsel süreçler, sözlü süreçleri kapsamakta ve sembolik olarak sinyalleşme, söyleme, söyleme, sorma, cevaplama veya daha doğru bir şekilde yapılan fiiller ile ifade edilmekte, ilişkiyel süreçler ise varlık ve sahip olma durumlarını içermektedir. Bir şeyi tanımlamak veya bir şeye nitelik kazandırmak için kullanılıp kullanılmadıklarına göre sınıflandırılabilirler (Nurhayatı, 2016:26-27). Davranışsal süreçler öksürük, seyretmek veya dinlemek gibi fizyolojik ve psikolojik davranışları yansıtan süreçlerdir. Gramer olarak, maddi ve zihinsel süreçler arasında yer almaktadır (Landa, 2017:18).

Kavramsal betimleme sınıflandırma, yapı ya da anlam bakımından temsil edilen katılımcıları genelleştirilmiş, zamansız bir yapıya sahip anlatı dışı bir süreçtir (Yang ve Zhang, 2014). Kavramsal yapılar, hikayesel yapılarla karşılaştırıldığında, kavramsal yapılar vektörler olmadan daha durağan, birbirleriyle genel bir ilişkileri olan katılımcıları kapsamaktadır (He, 2016). Kısacası, Kress ve Van Leeuwen'in görsel geçiş sistemi, görüntülerin anlatımsal işlevini analiz etmek ve anlamak için çok önemli bir araç seti sunmaktadır. Bununla birlikte, model temel olarak görüntüleri analiz etmek için tasarlanmıştır (Kress and Leeuwen, 2006: 68).

Sidney Teknoloji Üniversitesi'nde öğretim üyesi olan Leão (2013), film açılış başlıklarının animasyonu üzerine bir keşif çalışması yürütmüştür... Leão'ya göre, animasyondaki süreçler iki türdür: Dönüşümsel (katılımcıların durumu) ve Eylemsel (katılımcıların somut eylemleri). Dönüşümsel süreçler, “Katılımcıları gerçekleştiren ve dönüştüren” ve katılımcıların varlığında veya doğasında bir değişiklik anlamına gelmektedir (He, 2016; academia.edu, t.y.). Dahası iki alt gruba ayrılırlar: varoluşsal ve niteliksel. Birincisi katılımcıların maddi görünürlüğünün varlığının ya da

yokluğunun ortaya çıkması sürecine atıfta bulunurken ikincisi katılımcıların bir veya birkaç niteliğiyle birlikte kendilerini dönüştürdüğü süreçleri ifade etmektedir (He, 2016).

Leeuwen ve Djonov, “Notes Towards A Semiotics Of Kinetic Typography” adlı (2015) makalelerinde Leão’nun film jeneriklerindeki geçişlilik sistemi üzerine yapmış olduğu araştırmayı şu şekilde belirtmişlerdir:

Leão, bir durumun veya bir kimliğin değişimini ve katılımcıların ya da onların parçalarının yer değiştirmesini içeren iki çeşit süreci ortaya koymaktadır. Birincisinde, katılımcılar görünebilir veya yok olabilir; boyut ya da renk değişebilir; başka bir katılımcı türüne dönüşebilmektedir...İkincisinde ise, katılımcıların veya konumlarının fiziksel olarak yerinden edilmesi, düşme, zıplama veya yakalama gibi eylemleri veya bir katılımcının diğerine doğru sıçraması, ezmesi veya birbirini eritmesi gibi işlemleri ifade eder.

Eylem süreçleri, aktörler tarafından gerçekleştirilen somut eylemleri gerçekleştirir (He, 2016). Kress ve Van Leeuwen’in anlatımsal yapıları, animasyondaki eylemsel işlemler hem hareketli hem hareketsiz olabilir (Kress and Leeuwen, 2006:68).

Koşul, süreç hakkındaki herhangi koşulsal bir bilgidir. Koşul kavramı geçişlilik sisteminde, zaman (zamansal); yer (mekansal); araçlar, nitelik ve karşılaştırmayı içeren yöntem, sebep ve amaç olgularından oluşan olay, eşlik, konu ve rol gibi türlerden oluşmaktadır (Nurhayatı, 2016:31). Bu koşul olguları animasyon dilinde sadeleştirilerek 3 kavrama indirgenmiştir. Leão, süreç türlerinin yanı sıra, zaman, mekan ve ortam koşulları gibi animasyondaki bazı önemli unsurları da tanımlamaktadır. Animasyonda, bunlar genellikle bir katılımcının veya sürecin bir parçası olarak grafiksel olarak gösterilmektedir: Tasarım unsurlarının konumu, aralarındaki mesafe, zaman süresi vb. (He, 2016).

Sonuç olarak Leão, Kress ve van Leeuwen gibi Sistemik İşlevsel Dilbilimdeki geçişlilik teorisindeki süreçlere paralel olarak kinetik tipografiyi gramerle birlikte bir dil olarak tanımlamaktadır. Kinetik tipografi sadece kelimeler üzerinde duygusal bir örtüşme değil, kendi başına bir ifade aracıdır ve katılımcıların harfler, kelimeler, cümleler, paragraflar, resimler, soyut grafik unsurları ya da bunların kombinasyonları

olabileceği animasyon hareket dilinin sadece bir açısıdır. Bu katılımcılar animasyon yolu ile birbiri ile ilişkilendirilerek bir bütün oluşturmaktadır (Leeuwen ve Djonov, 2015).

Kısacası, Leão'nun hareketli görüntüler veya animasyonlar konusundaki geçişlilik sistemi çalışması bize dış dünyadaki deneyimsel anlamın canlandırılması konusunda yeni bilgiler vermektedir (He, 2016). Kinetik tipografide tipografinin dönüşümü, birleşmesi ve ayrılması, görünmesi ve kaybolması gibi efektler animasyonun dönüşümsel ve eylemsel sürecini açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Kress ve van Leeuwen'in görsel dildeki sosyal göstergebilim teorisi daha çok statik görseli ifade etmesine rağmen, hareketin ve zaman kavramının dahil olduğu çok modlu ortamların zeminini oluşturmaktadır. Leão bu teoriyi animasyon ortamına uyarlamaktadır. Bilgisayar teknolojisi ve internetin kullanılabilirliğinin artmasıyla, yeni kitle iletişim araçlarındaki reklamlarda giderek daha fazla görüntü ve metinler canlandırılmaktadır. Bu nedenle, kinetik tipografinin anlam kazanma potansiyelini incelemek için daha fazla veriye ve vakalara ihtiyaç bulunmaktadır (He, 2016).













2.2. Kinetik Tipografi Örnek Uygulamalarının Geçişlilik Sistemi Açısından İncelenmesi

"Kinetik tipografi" terimi, gerçek hayatta kinetik hareketi temsil eden tipografi için kullanılabilir ancak ekrandaki tüm değişimler kinetik hareketi temsil etmediği için dinamik tipografi örneklerini "kinetik" olarak tanımlayamayız. Kinetik tipografi tanımını doğru yapabilmek için duygu aktarımındaki rolünü ele almak gerekmektedir (Boyras, 2017:154).

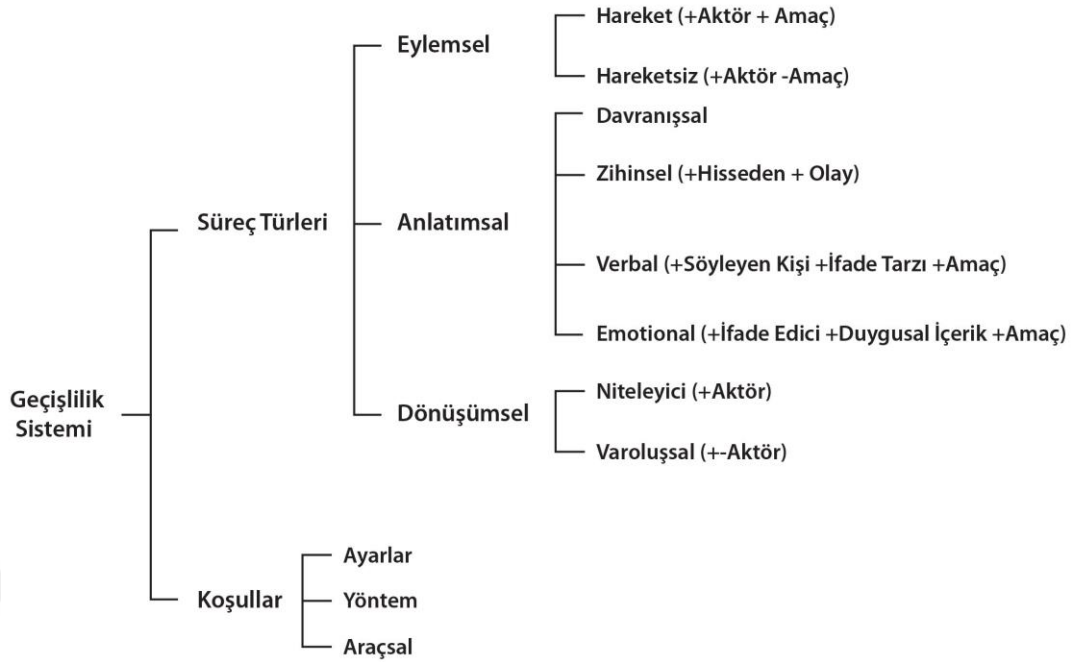
He, (2016) "Transitivity of Kinetic Typography: Theory and Application to A Case Study of A Public Service Advertisement" adlı makalesinde 'Family' adlı kamu reklamının geçişlilik sistemi açısından analiz ederek Kress ve van Leeuwen'in eylemsel, zihinsel, sözsöz süreçleri ve koşulları ile Leão'nun eylemsel ve dönüşümsel süreçlerine üçüncü olarak "anlatımsal" kategorisini eklemiştir (Görsel 30). Bu kategoride Halliday'in süreç türleri ifade edilmiş bir de bu süreçlere "duygusal süreç" eklenerek kinetik tipografide geçişlilik sistemi tablosunu ortaya koyulmuştur (Görsel 31). He (2016), kinetik tipografide hikâyesel betimleme yaratmak için kullanılan kavramsal anlamları ve katılımcıların duygusal ifadelerini analiz etmek

için “Anlatımsal” kategorisine ‘duygusal süreç’ kavramının eklenmenin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bununla birlikte He, eylemsel, işitsel ve görsel kavramların bir arada olduğu çok modlu ortamlarda anlam yaratma koşullarının nasıl olduğunu açıklamak için bu kavramların önemli bir yeri olduğunu belirtmektedir.

Table 1. Synopsis: CCTV’s PSA ‘Family’.

No.	Screen captures	Descriptions
1		The English word FAMILY appears as a family where ‘F’, ‘M’ and ‘I’ are the family members.
2		‘F’ notices the discomfort of ‘I’ and ‘M’ holds and opens an umbrella for ‘I’.
3		‘F’ stretches his arms to provide protection for the family.
4		‘F’ protects the family and ‘M’ cradles ‘I’.
5		‘I’ jumps, bumping against the protecting arm of ‘F’.
6		‘F’'s ‘arm’ is hurt as a result and ‘M’ is angry with ‘I’. ‘M’ loses her temper.
7		‘M’ scolds and criticizes ‘I’.
8		‘F’ and ‘M’ shed tears.
9		‘I’ grows up as time goes by.
10		‘F’ gets old and bent.
11		‘M’ becomes old and thick-waisted.
12		‘I’ stretches his ‘arms’ to protect the whole family.

Görsel 30.: ‘Family’ adlı Kamu Reklamı Analizi



Görsel 31.: Kinetik Tipografide Geçişlilik Sistemi Tablosu

Kinetik tipografi tekniği ile hazırlanmış televizyon reklam filmleri, en önemli özellikleri mümkün olan en ayrıntılı şekilde yakalamak için, tekrar tekrar izlenerek filmin en belirgin özellikleri belirtilmiştir. Her bir hareket eylemi veya dönüşümü ele alınarak, tasarım unsurları araçsal olarak renk, ses gibi kavramlar açısından tarif edilmektedir... Katılımcıların görsel eylemlerini tasvir ederek izleyicileri etkilemektedir. Dönüşümsel ve varoluşsal süreçler harf kümelerinin görünmesini ve kaybolmasını temsil etmek için kullanılmaktadır (He, 2016). Sonuç olarak kavramsal anlamlar elde etmek için eylemsel süreçler kullanılmaktadır. Bu eylemsel süreçler, görsel ve işitsel kaynaklarla desteklenerek farklı yöntemlerle ortaya konulmaktadır.

2.2.1. Coca Cola Reklam Filmi

Coca Cola reklam filminde, kolanın tanıtımını yapmak amacıyla seslendirilen metin paralelinde eylemsel süreçler meydana getirilmiştir. Dolayısı ile reklam temel olarak katılımcıların görsel eylemlerini tasvir ederek izleyicilerini etkilemektedir. Halliday'in anlatımsal işlev teorisindeki hikayesel süreç kavramı doğrultusunda izleyiciyi etkilemek için, eylemler görsel çizimler ve tipografi ile ortaya koyularak izleyicinin toplumsal deneyimlerinden faydalanılmaya çalışılmıştır. Öncelikle belirtmek gerekir ki Coca Cola markasının kurumsal kırmızı rengi kullanılarak, izleyici markanın varlığına ikna edilmeye çalışılmıştır. Burada kırmızı renk, sosyal

göstergebilimde toplum tarafından ortak kabul edilen bir kavram olarak ortaya konulmaktadır. Van Leeuwen'in belirttiği gibi (2011:85) "Renk, çağdaş yaşamda iki açıdan özel bir rol oynar: Kimlik ve Yazımsal Anlam Yaratma. Yazımsal anlam yaratma açısından reklam boyunca kullanılan renkler hikayenin farklı sahnelerini bir bütün olarak birleştirmeye yardımcı olmaktadır (He, 2016). Reklam filminde devamlı şişe silüetinin yer alması, marka ile betimlenen katılımcılar ve interaktif katılımcılar arasında bir bağ kurulmasını sağlamaktadır. Ayrıca bu silüetin uzamsal düzlemde farklı boyutlarda kullanılması Leão'nun dönüşümsel süreçleri ile alakalı olup, algılayıcının dikkati çekmektedir. Sonuç olarak bu şişe silüeti, geçişlilik sistemindeki "koşullar" kategorisinde 'araçsal koşullar' seçeneğine dahil olmaktadır.

Reklam filminde, tasarım unsurlarının biçimsel olarak kullanımına bağlı olarak davranışsal, zihinsel, sözsel ve duygusal süreçler ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Şişe silüetinin bir kısmında davranışsal süreç açısından sağdan sola kayan yazı tekniğiyle oluşturulan "What is Coca Cola" vurgulu bir şekilde seslendirilerek (Görsel 32) 'işitsel eşlik' yöntemiyle izleyicinin dikkati çekilmeye çalışılmış, Coca Cola yazısı kendi logosuyla kullanılarak izleyicide 'zihinsel süreçte kavrama' meydana getirilmeye çalışılmıştır. Bu zihinsel süreçte kavrayan kişi izleyici, olay ise logonun kullanılmasıdır. Bununla birlikte "What is Coca Cola" yazısı yine aynı kurumsal renkte kullanılarak izleyicinin algısı dağıtılmamış ve tasarımsal açıdan bir bütünlük sağlamıştır.



Görsel 32.: Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri

“Is it an excuse to get together” yani “Bir araya gelmek için bir bahane mi? cümlesini zihinsel süreçte canlandırmak için öncelikli olarak masada oturan iki kişinin görseli belirlemekte daha sonra metin ortaya çıkmaktadır. Burada katılımcılarla kavramsal bir anlam oluşturmaktan çok, metnin birebir anlamı ifade edilmiştir. “Is it an excuse to get together” cümlesi film karesinde bir eylemin içindedir fakat yapısal olarak bir eylemde bulunmadığı için ‘eylemsel süreçte hareketsiz’ kavramı ile ifade edilebilir.

Şişe, masa, insanlar ve güneş figürleri (Görsel 33) ‘araçsal koşul’ olarak metni desteklemek için kullanılmışlardır. İnsan figürleri ise bir masa etrafında bir araya gelerek sıcak havanın altında kolalarını içmektedirler. Masanın merkezinde ise Coca Cola logosunun bulunduğu bir şişe figürü daha bulunması, marka açısından sohbet ortamında içeceğin ana unsur olduğunu vurgulamaktadır. Güneş figürü eylemsel olarak dalgalandırılarak havanın çok sıcak olduğunu ve Coca Cola’nın sıcak havalarda daha çok tercih edilebileceği izleyicinin bilinçaltına ‘zihinsel süreç’ olarak yerleştirilmeye çalışılmıştır. Zihinsel süreçte algılama, etkileme ve kavrama kavramları ortaya konulmuştur. Burada güneş unsuru ve insanlar eylemsel bir şekilde

canlandırılmışlardır yani hem aktör hem de bir amaç bulunmaktadır. “Beraber” anlamına gelen “Together” kelimesi ise anlamını zihinsel olarak ortaya koymak için ‘to’ güneşin içinden ‘gether’ ise sağ taraftan gelerek birleşmektedir. ‘to’ ve ‘gether’ vektörleri birbirlerine doğru gelerek iki katılımcı arasında güçlü bir reaksiyon oluşturmaktadır. “Together” kelimesinin mekansal olarak kişilerin üst kısmında kullanılması, izleyiciye, Coca Cola’nın bir araya gelmek için bir neden olduğunu ifade etmektedir. Burada bir önceki film karesine paralel olarak aynı yazı karakteri ve aynı kurumsal renkleri kullanılmasıyla marka bütünlüğü devam ettirilmektedir.



Görsel 33.: Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri

Coca Cola’nın ortaya çıkış tarihini, zaman kavramını zihinsel olarak hissettirebilmek için rakamlar varoluşsal olarak farklı boyutlarda kullanılmış, dağınık pozisyondan bir hizaya getirilmiştir. 1886’dan beri nesilden nesile Coca Cola gülümsemeyeyle hatırlandığını belirten film karelerinde yani “Since 1886 Coco Cola has been passing on smiles from generation to generation” ifadesinde (Görsel 34) ‘geçmek’ anlamına gelen “passing” kelimesi ve ‘gülümsemek’ anlamına gelen ‘smile’ kelimesi gülümseyen formda kayan yazı şeklinde hareketlendirilerek, ‘passing ve smile’ kelimesi fizyolojik olarak insan davranışı olan gülümseme hareketi ile nitelendirilmiştir. ‘From generation to generation’ kelimelerinin ifade etmek için ise eğik açıyla oluşturulan bir vektörle, şişe figürlerinin farklı boyutlarla

varoluşsal olarak kullanımıyla ve kelimelerin şişe figürleri tarafından ortaya çıkarılmasıyla derinlik yaratılarak şimdiki zamandan geçmişe doğru göndermesi yapılmaktadır. Bu zihinsel süreçte amaç şimdiki zamandan geçmişe doğru kavramını yansıtmak olduğuna göre vektör, amaca doğru hareket etmekte ve hissedilen ile olay arasında bağlantı sağlamaktadır. Bununla birlikte şişe figürleri yapısal olarak bir eylemde bulunmayıp sadece ses eşliğinde çoğaldığından dolayı eylemsel süreçte ‘hareketsiz’ kavramı ile tanımlanmaktadır.

Yazı karakteri olarak yine aynı font kullanılmış fakat izleyicinin algısını ‘From generation to generation’ ifadesine yöneltmek için siyah renk kullanılmıştır.



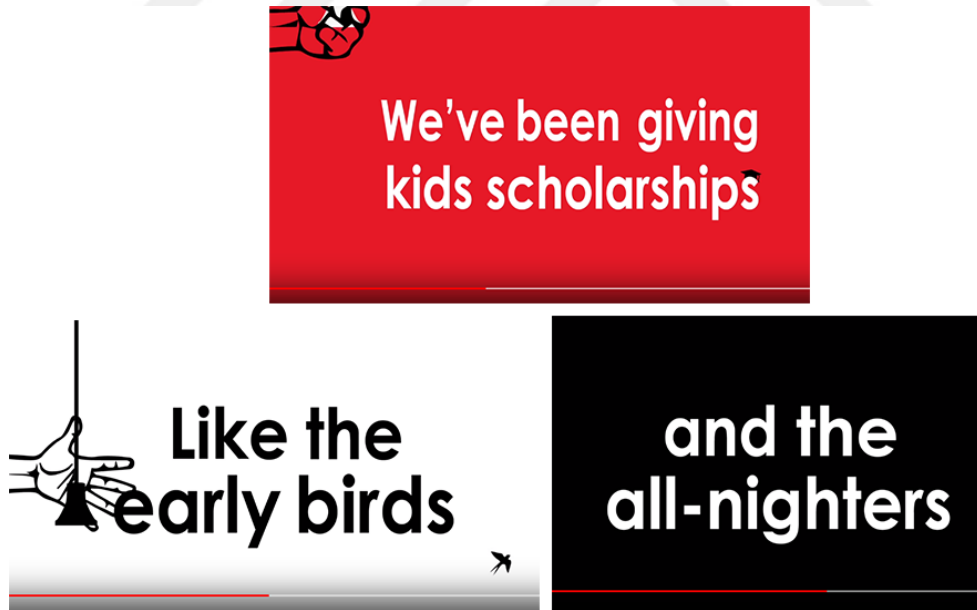
Görsel 34.: Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri

“We have been giving kids scholarships” “Çocuklara burs veriyoruz” derken ‘s’ harfinin üzerinde kep görüntüsü (dönüşümsel süreçte varoluşsal) ortaya çıkartılarak öğrenci kavramı, ‘anlatımsal süreçte zihinsel ve davranışsal’ kavramları açısından canlandırılmak istenmiştir (Görsel 35). ‘S’ harfinin üzerinden beliren kep görüntüsü ‘eylemsel süreçte hareket’ kavramı ile oluşturulmuştur. Kep figürünün siyah renkte kullanılarak algı öğrenci, ve burs kavramına yönlendirilmiştir. Burada kep figürü, geçişlilik sistemindeki ‘koşullar’ kategorisinde ‘araçsal koşullar’ kavramına girmektedir.

‘Erkenciler ve geceler’ gibi anlamına gelen “Like early birds and all nighters” karelerinde erkenci ifadesini yansıtmak için bir elin lambanın içini çekerek günü aydınlattığını görmekteyiz yani film karesinde kırmızı renk olan arka plan

beyaz renge dönüşmektedir. ‘Birds’ kelimesi, kuş figürü ile desteklenmektedir. Tipografinin dışında ortaya çıkan el, lamba ve kuş figürleri betimsel anlatımı desteklemek için ‘araçsal koşullar’ olarak kullanılmakta ve ‘dönüşümsel süreçte varoluşsal’ kategorisine girmektedir. “Gece açık restoran” anlamına gelen “All nighters” ifadesinde ise aynı el tekrardan ipi çekerek hava kararmakta yani ekran siyaha dönmektedir. Burada beyaz arka plan gündüzü, siyah arka plan ise geceyi simgelemektedir. “Like early birds” yazısı eylemsel bir süreçte bulunmaktadır fakat yapısal olarak sabit kaldığı için ‘eylemsel süreçte hareketsiz’ kavramına girerken, “All nighters” yazısı ise açık restoran ifadesini betimlemek için eylemsel olarak geriden öne doğru canlandırarak niteliksel olarak ‘uyanıklık’ kavramına atıfta bulunmakta, ‘Anlatımsal süreç’ açısından ise ‘zihinsel’ kavramı ortaya koyulmaktadır.

Tasarımsal olarak beyaz arka plan üzerinde yazılar ve görseller sadece siyah renkte kullanılarak sade bir düzen oluşturulmuştur. Yazı karakteri değiştirilmeyerek, reklam filmindeki bütünlük devam edilmektedir.



Görsel 35.: Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri

“And you can get to enjoy what matters most Coca Cola” reklam karelerinde yazılar tekrar şişe silüetinin içine yerleştirilerek Coca Cola kurumsal logosu ortaya çıkmakta ve markanın kurumsal rengine geri dönülmektedir (Görsel 36). Burada kelimeler eylemsel süreç olarak hızlı geçişlerle yukarı doğru kayarak dinamizm

meydana getirilmiş izleyicide onları memnun edecek en önemli şeyin ne olduğu merakı uyandırılması sağlanmıştır. Uyandırılmak istenen bu ‘merak’ duygusu ‘anlatımsal süreçte duygusal kavramı’ kategorisi ile bağlantılıdır. Kimi kelimeler siyah kimi kelimeler kırmızı olarak kullanılarak hızlı geçişte ayırt edicilik yaratılmıştır. Daha sonra seslendiren kişi kendinden emin bir ses tonuyla Coca Cola logosu tanıtılarak izleyicinin merakını gidermiş, zihinsel süreçte görme ve kavrama olgularını meydana getirmiştir. Diplemek, son yudumuna kadar içmek anlamına gelen “Drink Up” fiili ise şişe silüetinin en altına yerleştirilmiş, ardından diğer yazılarla birlikte şişenin bütünü gösterilerek, izleyiciye “dolu şişeyi son yudumuna kadar iç” mesajı verilmiştir. Şişe silüetinin tamamı, Coca Cola kurumsal müziğinin başlangıcıyla uyumlu bir şekilde ortaya çıkarak, şişenin içindeki kelimeler müziğin ritmine paralel olarak teker teker sönük hale getirilerek sadece Coca Cola logosu kalmaktadır. Coca Cola logosu, kurumsal müziği ile desteklenerek izleyici üzerinde güçlü bir etki bırakılmıştır. Burada sadece şişe silüeti, araçsal koşul olarak kullanılmıştır.



Görsel 36.: Coca Cola Reklam Filminin Ekran Görüntüleri

2.2.2. Blade Runner Filminde Geçen “Tears in Rain” Adlı Monolog

Blade Runner filminde geçen “Tears in Rain” adlı monolog, Bullfinch Film tarafından bir kinetik tipografi uygulaması olarak tasarlanmıştır (Görsel 37). Uygulamada geçen monologdaki ifadelerin anlamların yansıtılması için eylemsel süreçler kullanılmış ve bu eylemsel süreçlere ses eşlik etmiştir. Helvetica yazı karakteri ile hazırlanan bu uygulamanın her bir film karesi koyu maviden açık maviye geçişliliği olan bir arka plan üzerine yazılar beyaz olarak tasarlanmıştır. Konuşmanın içeriği ve ses tonunun sakinliği açısından sade bir tasarım amaçlanmış, izleyicinin dikkati sadece konuşmanın içeriğine verilmek istenmiştir. Konuşmanın içeriği şu şekildedir:

“I’ve seen things you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die.”

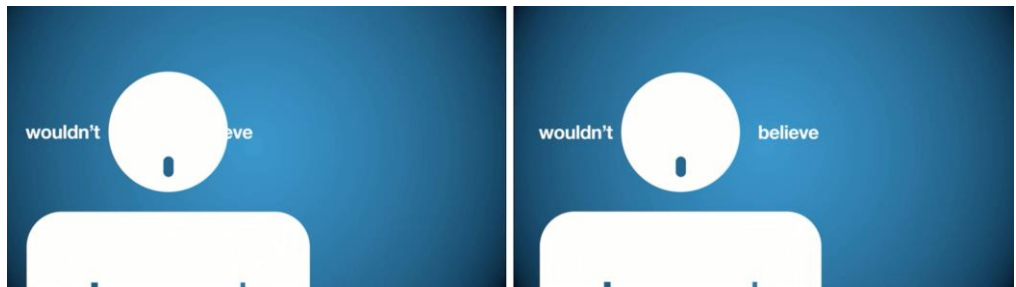
“İnsanların inanmayacağı şeyler gördüm. Saldırı gemileri Orion açıklarında ateşte... Tannhäuser Kapısı yakınında karanlıkta C-ışınlarının parıldamasını izledim. Tüm bu anlar zamanla kaybolacaklar, sanki... yağmurda gözyaşları gibi. Ölme zamanı.”



Görsel 37.: Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“I’ve seen things you people” metninde, ‘sözel’ açıdan söyleyen kişinin ifade tarzına göre kelimeler yani katılımcılar hareketlendirilmiştir. ‘You’ kelimesinden çıkan ‘people’ kelimesi anlamını ifade etmek için insan figürleri çoğul olarak eşzamanlı bir şekilde kullanılmıştır. Buradaki insan figürleri, ‘people’ kelimesini desteklemek için kullanıldığından dolayı geçişlilik sistemindeki ‘koşullar’ kategorisindeki ‘araçsal koşul’ kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Ayrıca ‘people’ kelimesinin anlamı insan figürleriyle birlikte ortaya çıkması, izleyicide zihinsel süreci harekete geçirmektedir.

Yukarıdaki metnin devamı için hazırlanan “wouldn’t believe” karesinde ise insanların gördüklerine inanmayacaklarını ifade etmek için, diğer film karesindeki gibi insan figürü kullanılmıştır (Görsel 38). Buradaki insan figürü de ‘people’ kelimesini desteklemek için kullanıldığından dolayı geçişlilik sistemindeki ‘koşullar’ kategorisindeki ‘araçsal koşul’ kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Ayrıca ‘people’ kelimesinin anlamı insan figürleriyle birlikte ortaya çıkması, izleyicide zihinsel süreci harekete geçirmektedir. Her iki film karesinde de yazılar eylemsel bir süreç içerisinde bulunmakta fakat yapısal olarak bir eylemde bulunmadıkları için ‘eylemsel’ süreçte ‘hareketsiz’ kavramı kapsamındadır. İnsan silüetinde, gördüklerine şaşkınlıktan dolayı inanmayacaklarını betimlerken, ‘varoluşsal’ olarak bir ağız ortaya çıkmakta ve bu ağız duygusal süreç açısından şaşkınlık duygusunu yansıtmak için şaşkınlık veren bir ifade ile canlandırılmaktadır. Ayrıca eşzamanlı olarak ‘believe’ kelimesi de insan figüründen sağ tarafa doğru hareketlendirilerek kavramsal anlam pekiştirilmektedir.



Görsel 38.: Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“Attack ships on fire off the shoulder of Orion” sahnesinde ‘Attack’ kelimesinin ‘A’ harfi saldırı anlamını ifade etmek için saldırı efekti verilerek hareketlendirilmiş, ‘anlatımsal süreç’te hem ‘davranışsal’, hem ‘zihinsel’ hem de

‘duygusal’ kavramları ile ilişkilendirilmiştir (Görsel 39). ‘A’ harfine saldırıyormuş şeklinde efekt verilmesi ‘davranışsal’, saldırması ve bunu izleyicinin kavraması ‘zihinsel’, saldırı ifadesinin olumsuzluğunu hissettirmesi ‘duygusal’ dır. ‘Eylemsel süreç’ açısından ise yapısal olarak bir eylemde bulunduğundan dolayı ‘hareket’ kategorisine dahil edilmektedir. Orion açıklarında bu saldırının olduğunu betimlemek için ise çizgisel olarak soyutlanmış bir haritadan destek alınmakta ve bu harita ‘koşullar’ kategorisinde ‘araçsal koşul’ kapsamına girmektedir.

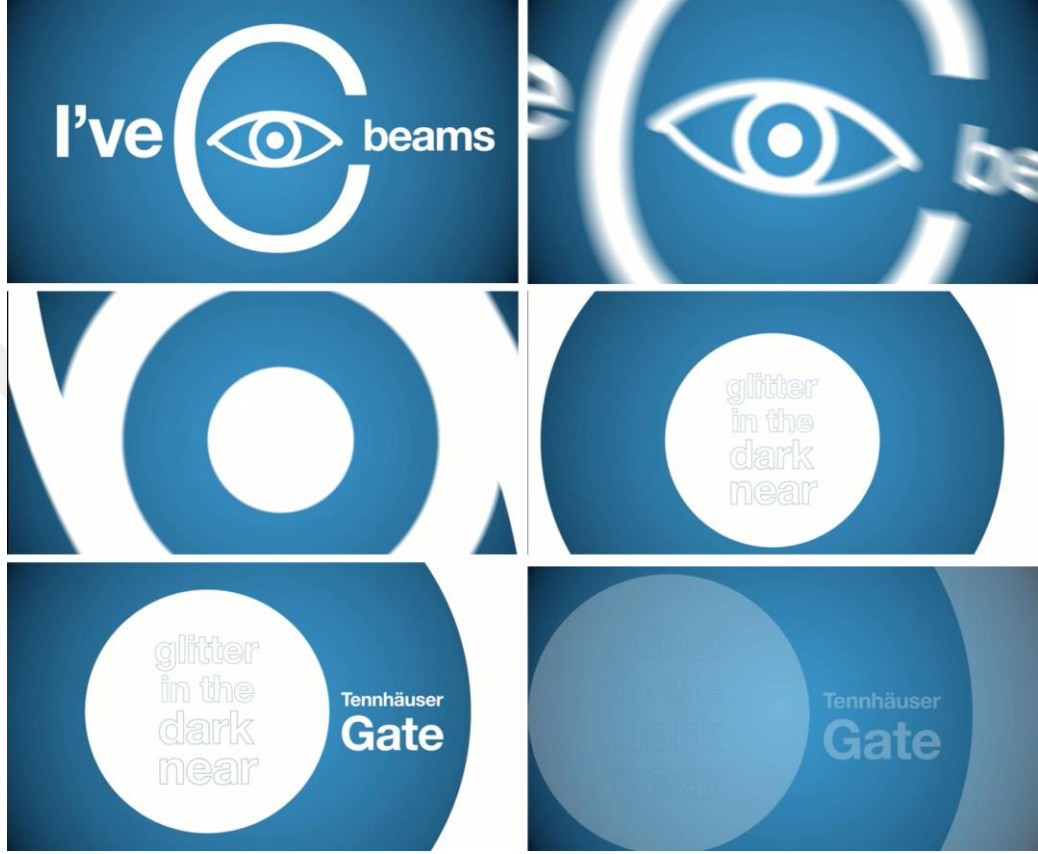


Görsel 39.: Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate.” Cümlesi için hazırlanan film karesinde, C-ışınlarının parıldamasını izlediğini betimlemek için ‘C’ harfi insan kafası yerine kullanılarak ‘dönüşümsel süreçte’ niteleyici kavramı ile ilişkilendirilmiştir yani ‘C’ harfi fizyolojik olarak insan bedenine atıfta bulunmaktadır (Görsel 40). ‘Watched’ kelimesi yerine kullanılan göz figürü uzamsal düzlemde ‘araçsal koşul’, kavrama açısından ise zihinsel süreç ile bağdaştırılmaktadır. Bu film karesindeki katılımcılar, bir eylem sürecinde bulunmaktadır fakat kendi özlerinde bir eylemde bulunmadıklarından dolayı ‘eylemsel süreçte’ ‘hareketsiz’ kavramı kapsamındadır.

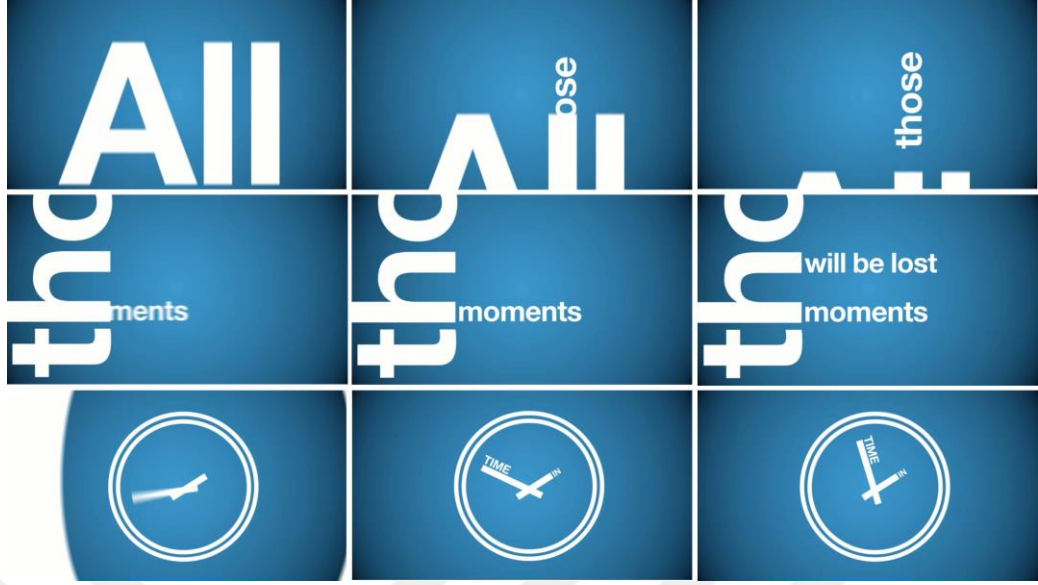
Karanlıkta parıldamaları izlediğini betimlerken “glitter in the dark near” öbeği, büyüyerek ekranı kaplayan beyaz göz figürünün içinde mavi renk verilmiş bir şekilde belirlemektedir. Mavi renk kullanılarak tasarım bütünlüğü sağlanmıştır.

Tannhäuser kapısının yakınında bu parıltıyı gördüğü için “Tannhäuser Gate” adlı “glitter in the dark near” yazısının bulunduğu göz bebeğinin yanından ‘dönüşümsel süreçte’ varoluşsal olarak ortaya çıkmaktadır. Bütün bu eylemler, anlatılmak istenen ifadelerin kavranması için zihinsel sürece hizmet etmektedir.



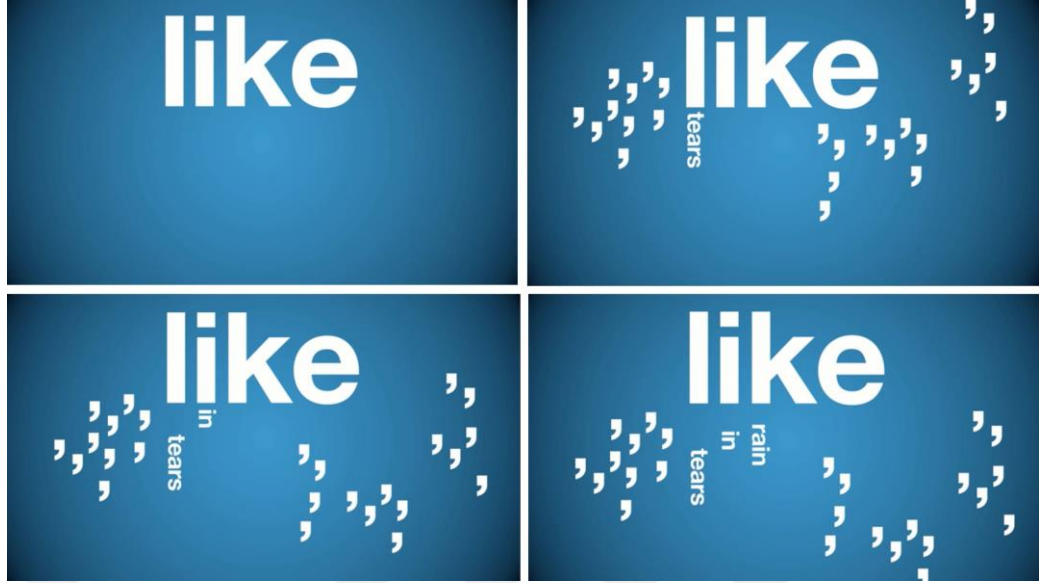
Görsel 40.: Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“All those moments will be lost in time” film karesinde “All” kelimesini, seslendiren kişi ‘bütün’ ifadesinin ağırlığını vurgulamak için sert bir şekilde söylemiş ve öncelikli olarak uzamda tek başına büyük boyutlarda kullanılmıştır (Görsel 41). “Moment” kelimesini işaret eden “those” bağlacı “all” kelimesinden çıkıp büyüyerek ekranı kaplamakta, bu kelimedenden de “moments” ve daha sonra “will be lost” yazıları belirlemektedir. “in time” kelimesini kavramsal olarak betimlemek için ise saat figürü kullanılmaktadır. “time ve in” kelimeleri yelkovan ve akrep uçlarına yerleştirilerek saat yönünde dönmektedir. “in time” kelimelerinin, zaman kavramını ifade etmesi için görselleştirilmesi, ‘eylemsel süreç’ açısından hareket, ‘anlatımsal süreç’ açısından zihinsel, ‘dönüşümsel süreç’ açısından ise niteleyici kavramları ile ilişkidir.



Görsel 41.: Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“Like tears in rain” kelimelerini kavramsal anlamlar olarak ifade etmek için ‘dönüşümsel süreç’ kavramından yararlanılmıştır (Görsel 42). ‘Eylemsel süreç’ olarak katılımcıları betimlemek gerekirse, like kelimesinden gözyaşı anlamına gelen “tears” kelimesi ve eşzamanlı olarak gözyaşını kavramsal olarak betimleyen virgüller yukarıdan aşağı doğru sesle paralel olarak inmektedir. “in rain” kelimesi de “tears” kelimesi ile birlikte aynı anlama gelmese de kavramsal olarak aynı hareketle betimlenebileceğinden dolayı “tears” kelimesinin geldiği yerden aşağı doğru hem virgüllerle hem de “tears” kelimesi ile birlikte inmektedir. Burada virgüller, gözyaşı ve yağmur damlaları kavramlarını simgelediğinden dolayı fizyolojik olarak insanı ve doğayı niteleyici bir özelliğe sahiptir. ‘Anlatımsal süreç’ açısından ise bu eylemlerin gerçekleşmesi kavrama açısından zihinsel, gözyaşı canlandırıldığı için duygusal kavramları ile ilişkilendirilebilir.



Görsel 42.: Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

Son film karesinde ise “time to die” yani ölme zamanı cümlesi betimlenmeye çalışılmıştır. Ölüm kavramı dinsel olarak Hristiyanlığı çağrıştırdığı için ve Hristiyanlık ilkelerine göre gömüleceği için, uzam merkezine haç işareti yerleştirilmiştir (Görsel 43). “Time to die” kelimeleri haç işaretinin üç ucundan soldan, yukarıdan ve sağdan çıkmaktadır. Kullanılan haç işareti kavramsal anlamı desteklemek için ‘araçsal koşul’ kategorisi kapsamındadır.

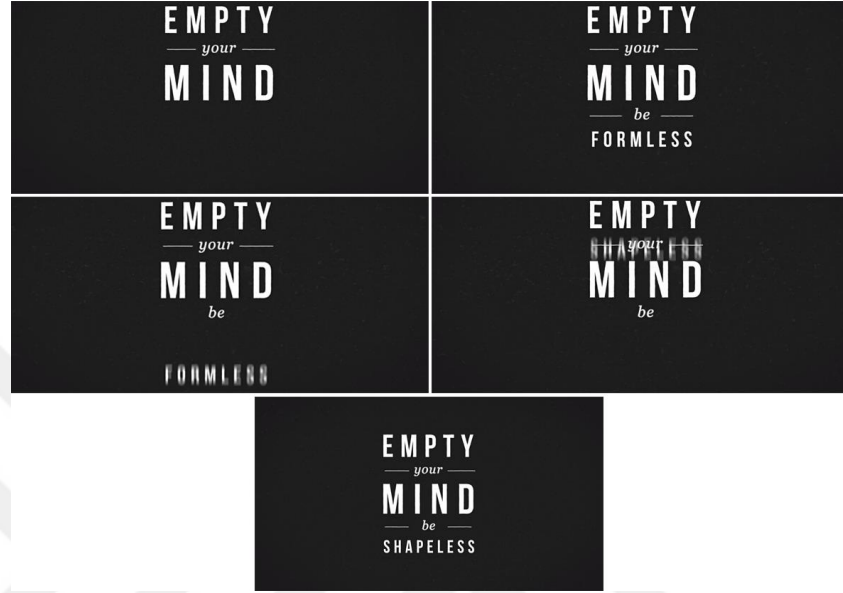


Görsel 43.: Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

2.2.3. Albert Oriol Tarafından Hazırlanan “Be Water” Adlı Kişisel Kinetik Tipografi Uygulaması

“Be Water” adlı çalışma Albert Oriol tarafından tasarlanıp hazırlanan kişisel kinetik tipografi uygulaması örneğidir. Uygulamada geçen ifadelerin anlamların yansıtılması için eylemsel süreçler kullanılmış ve bu eylemsel süreçlere ses eşlik etmiştir. Uygulamada geçen metinlerin hareket sürecine eşzamanlı olarak seslendirme de eşlik etmektedir. Bu eşlik etme, geçişlilik sisteminde “koşullar” kategorisindeki ‘yöntem’ seçeneği ile alakalıdır. Uygulamadaki katılımcılar

harekete uygun olarak sözcüklerin anlamını ifade etmek için sade bir formda hareketlendirilmiştir. Metni seslendiren kişi, öğüt verici ve sakin bir şekilde konuştuğundan dolayı, çoğunlukla serifsiz bir yazı karakteri kullanılmış fakat ayırt ediciliği sağlamak için kimi yerlerde serifli bir yazı karakteri kullanılmıştır.



Görsel 44.: “Be Water” Adlı Kinetik Tipografi Uygulaması

Yukarıdaki film karesinde “Empty your mind. Be formless. Be Shapeless. “Zihninizi boşaltın. Biçimsiz olun. Şekilsiz olun.” metinleri canlandırılmıştır (Görsel 44). Metinlerin içeriği öğüt ve öneri verici tarzda olduğu için kelimeler alt alta yerleştirilmiştir. “Formless ve shapeless” kelimeleri aynı anlama geldiğinden dolayı varoluşsal süreç açısından “formless” kelimesi aşağı doğru inip kaybolarak yerine “shapeless” kelimesi gelmektedir.



Görsel 45.: “Be Water” Adlı Kinetik Tipografi Uygulaması

“Like Water” yani ‘Su gibi şekilsiz, biçimsiz ol’ ifadesi suyu betimleyen mavi daire üzerine yazılarak “zihinsel süreçte” kavrama meydana getirilmek istenmiştir. Like kelimesi beyaz, water kelimesi ise siyah renkte yazılarak tasarımsal bütünlük sağlanmıştır. Mavi renkteki geometrik daire eylemsel olarak daire şeklinde çizerek ortaya çıkarak su kavramı ifade edilmiştir (Görsel 45).



Görsel 46.: “Be Water” Adlı Kinetik Tipografi Uygulaması

“It becomes the cup” “Kupa haline gelir” cümlesinde, ‘gelmek, dönüşmek’ anlamına gelen “becomes” fiilini ifade etmek için “It becomes” metninin sağ ve sol tarafından çizgiler belirterek bir kap haline gelmekte ve içinde “the cup” yazısı ortaya çıkmaktadır (Görsel 46).

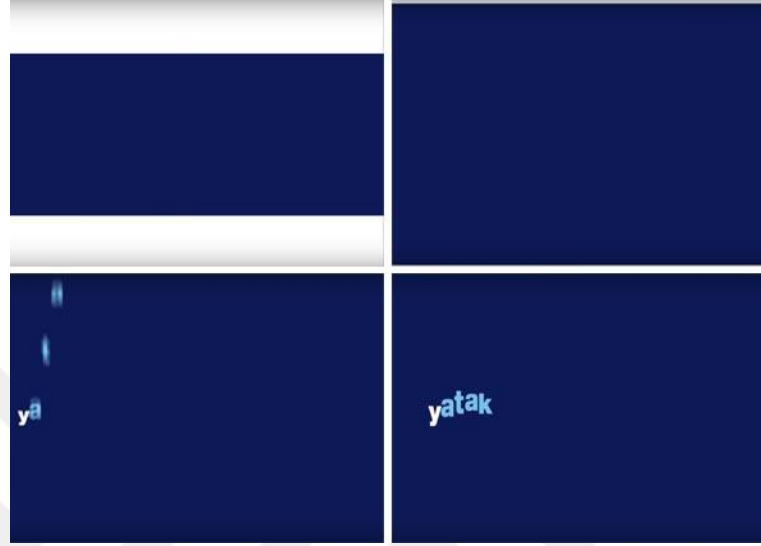
“You put water into a bottle” “Bir şişenin içine su koy” ifadesi bir şişe figürü ile desteklenmektedir. Seslendiren kişi cümleyi söylerken eşzamanlı olarak şişenin içi su ile dolmaktadır ve ardından su şişenin şeklini alıp şişe haline geldiği için şişe içinde “It becomes the bottle” yazısı ortaya çıkmaktadır.”You, put, into, a, it, becomes, the” kelimeleri “water ve bottle” kelimelerine göre geçişlilik sistemindeki ‘varoluşsal’ açıdan daha küçük kullanılmıştır. Buradaki amaç su ve şişe kavramlarını izleyicinin zihninde ön plana çıkarmaktır.

2.2.4. Kinetik Tipografi ile Hazırlanmış “Yataş Bedding” Reklam Filmi

Yataş Bedding firmasının hazırlanmış olduğu 2019 reklam filmi, kinetik tipografi uygulaması ile sadece tipografi kullanılarak tasarlanmıştır. Seslendirilen metin ile eşzamanlı olarak harfler eylemsel olarak hareketlendirilmiştir. Anlatımsal işlev teorisindeki hikayesel süreç kavramı doğrultusunda eylemler farklı yöntemlerle ortaya konulmuştur. Çalışmaya Yataş Bedding firmasının kurumsal rengi olan koyu mavi renk hakimdir. Kullanılan bu renk ile hikayenin farklı sahneleri arasında bir

bağlantı kurulmakta ve bütünlük sağlanmaktadır. Bununla birlikte izleyiciye markanın rengi tanıtılmaktadır.

Reklam filminde, tipografinin biçimsel şekilde kullanımına bağlı olarak davranışsal, zihinsel, sözsel ve duygusal süreçler ortaya konulmaya çalışılmıştır.



Görsel 47.: Yataş Bedding için hazırlanan reklam filmi

Öncelikli olarak ilk çerçeve, beyaz zeminden lacivert zemine doğru geçiş yapmaktadır. İlerleyen karelerde sadece markanın rengi kullanılarak algı bir noktada toplanmış ve geçişlilik sağlanmıştır. Marka, uyku kavramını duygusal ve zihinsel süreç açısından izleyiciye hissettirmek için seslendirme daha kısık bir ses tonunda yapılmıştır. “Yatak alırken tam aradığım şeyler” cümlesinde kelimelerin baş harfleri beyaz diğer harfler ise açık mavi olarak kullanılarak ayırıştırma sağlanmıştır. Buradaki açık mavi harfleri varoluşsal açıdan yok ederek baş harfleri birleştirerek “Yataş” logotype’ını oluşturmaktır (Görsel 47).



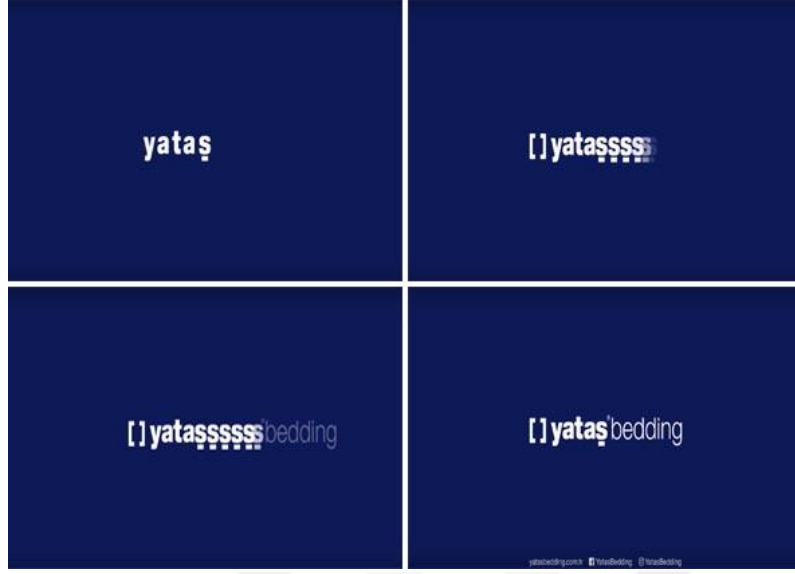
Görsel 48.: Yataş Bedding için hazırlanan reklam filmi

Uygulamada varoluşsal süreç açısından her bir kelime farklı pozisyonda kendini göstermektedir. “Alırken” kelimesi “yatak” kelimesinin içinden çıkarken, “tam” kelimesi vurgulu bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu uygulamanın temel noktası algıyı çok dağıtmadan “Yataş Bedding” logosunun ortaya çıkartılmasıdır. Dolayısı ile yalın ama ses tonu ile dikkat çekici bir çalışma hazırlanmıştır (Görsel 48).



Görsel 49.: Yataş Bedding için hazırlanan reklam filmi

“Yatak alırken tam aradığım şeyler” cümlesi tam olarak belirledikten sonra açık mavi rengindeki harflere baş harflerin içine doğru varoluşsal süreç açısından kaybolmaktadır. Sadece “Yataş” kelimesi kalarak logo belirmeye başlamaktadır. Böylelikle izleyiciye zihinsel süreç açısından marka bütünlüğü hissettirilmektedir (Görsel 49).



Görsel 50.: Yataş Bedding için hazırlanan reklam filmi

“Yataş” tipografisinin sonunda “ş” harfinin uzatılarak söylenmesi ile kavramsal tipografi yöntemi kullanılmış, zihinsel ve duygusal açıdan izleyiciye uyku ve sessizlik kavramları yansıtılmak istenmiştir. Daha sonra ise logo ve bedding yazıları belirlemektedir. “ş” harfleri “Yataş” logosundan içeri girerek varoluşsal süreç açısından kaybolmaktadır. Son olarak film karesinde sadece logo bırakılarak reklam filmi sonlandırılmaktadır (Görsel 50).

3. BÖLÜM

3. KİNETİK TİPOGRAFI UYGULAMA PROJESİ

Kinetik tipografide çok boyutlu anlam yaratma potansiyelini ortaya koymak için kinetik tipografi ile hazırlanmış uygulamalar geçişlilik sistemi açısından incelenerek, gazeteci - yazar Sunay Akın'ın kısa hikâyelerinin kinetik tipografi tekniği ile anlatılması amaçlanmıştır. Bu çalışma sonucunda, hareket aracılığı ile hikâyesel betimlemeler meydana getirilmiş ve izleyiciye duygu aktarımının nasıl sağlandığı açıklanmaya çalışılmıştır.

Uygulamalar After Effect programı ile hazırlanmış olup, videonun ses ve zaman sekansı ile paralel olarak tasarlanmıştır. Hikâyede geçen eylemler ve isimler anlamına göre kavramsal olarak tasarlanarak izleyicide hem görsel olarak hem de işitsel olarak bilgi aktarımı sağlanmıştır.

3.1. Sunay Akın'ın “Mustafa Kemal Atatürk” Adlı Hikâyesinin Kinetik Tipografi Uygulamasının Hazırlanması

Bu uygulamada Mustafa Kemal Atatürk ile bir gazeteci arasında geçen bir diyalog işlenmiştir. Gazeteci, Mustafa Kemal'in yaptıklarını büyük bir merak ile araştırarak başarısına hayran kalmış olup, bu başarısının arkasındaki sırrı merak etmektedir. Sunay Akın ise bu hikâyeyi etkileyici ses tonu ve anlatımıyla bizlere sunmaktadır.

Öyküde geçen kavramlar ve eylemler incelenen konu ile paralel bir şekilde nasıl ortaya konulabileceği bu kısımda belirlenmeye başlanmıştır. Hikâyede geçen kelimeler kavramsal açıdan incelenerek belirli kelimeler seçilmiş, bu doğrultuda nasıl bir hareketlendirme yapabileceği konusunda çalışmalar yapılmıştır. Öncelikle uygulamanın genel çerçevesini belirlemek için öykü panosu hazırlanmıştır (Görsel 51). Daha sonra Adobe Illustrator programında vektörel hale getirilerek, After Effect programında hareketlendirilmiştir.



Görsel 51.: “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi uygulamasının öykü panosu görseli

**ABCÇDEFGĞHIİJKLM
NOÖPQRSŞTUÜVWXYZ**

Görsel 52.: Intro Rust Base yazı karakteri

**ABCÇDEFGĞHIİJKLM
NOÖPQRSŞTUÜVWXYZ**

Görsel 53.: Zamenhof-College yazı karakteri

Hazırlanmış olan her bir video karesinde kelimelerde ayırt ediciliği sağlamak için Intro Bust Base ve Zamenhof-College (Görsel 52-53) yazı karakterleri kullanılmıştır. Hikâyenin içeriği eski zamanlara dayandığı için eskitilmiş bir arka plan görüntüsü kullanılmış ve yazının açık bir şekilde okunurluğu için yazı rengi beyaz ve siyah renkte seçilmiştir.



Görsel 54.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Yabancı” kelimesini kavramsal bakımdan ortaya koymak için soru işaretleri ses ile eşzamanlı olarak yabancı kelimesinin üzerinden yukarı doğru (Görsel 54) ilerlemektedir. Diğer bir karede (Görsel 55) ise “Mustafa” ismi, Kemal Atatürk imzasına dönüşmekte ve “sorar” soru kelimesini simgeleyen soru işareti figürü kullanılmıştır. Bu soru işareti figürü ise içeriğin bir monolog içinde geçtiğini belirtmek için konuşma baloncuğu içinde kullanılmıştır. Kemal Atatürk ismi yerine atamızın imzasının kullanılmasındaki amaç, izleyiciye bu ismin etkisini doğrudan yansıtmaktır. Bu karedeki unsurlar izleyicinin algısını toplamak için siyah renkte kullanılmıştır.



Görsel 55.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

Gazeteci, merak ve hayret içinde “Nasıl yaptın? Nasıl başardın?” sorularını yöneltmektedir. (Görsel 56) “Nasıl” soru kalıbı beyaz kutu içinde yazılarak, Sunay Akın’ın ses tonu vurgulamasına göre “Nasıl yaptın?” ve “Nasıl Başardın?” soruları hareketlendirilmiştir. ‘Yaptın’ kelimesi ‘Nasıl’ sorusunun altından düşerken, ardından ‘Başardın’ kelimesi ortaya çıkmaktadır.



Görsel 56.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Tanığım” kelimesinin (Görsel 57) anlamsal bakımdan ortaya koymak için büyüteç görseli ile desteklenmiştir. Büyüteç görseli dikkat çekmesi için çerçevedeki bütün yazılar beyaz renkle yazılarak büyüteç figürü siyah renkle renklendirilmiş ve gazetecinin Atatürk’ün yaptıklarını araştırdığı algısını yaratmak için büyüteç “tanığım kelimesi” üzerinde sağa doğru hareketlendirilmiştir.



Görsel 57.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Bu başarımızın arkasındaki sır nedir” karesinde, “başarınızın” kelimesi siyah renkle yazılarak bu kelimeye dikkat çekilmeye çalışılmış ‘arkasındaki’ kelimesi ise anlamını yansıtması için arkadan öne doğru hareketlendirilerek ortaya çıkmaktadır (Görsel 58). ‘Sır’ kelimesi ise açıklanamayan, gizem kavramlarını duygusal süreç açısından ortaya koymak için sisli, bulutlu efekti kullanılarak hareketlendirilmiştir. Ayrıca bu kelime de siyah renkte kullanılarak sır kelimesinin içeriği yansıtılmak istenmiştir. Bu karedeki dikkat çekilmek istenen kalıp “başarının sırrı” olduğundan dolayı ayırt edicilik sağlaması için “sır” kelimesi diğer unsurlardan farklı bir yazı karakteriyle yazılmıştır.



Görsel 58.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

Diğer bir karedeki, “Nedir” soru kelimesi, kelimesi izleyicide duygusal süreç bakımından merak uyandırmak için geometrik şekillerle desteklenip soru işareti figürü daire etrafında dönmektedir (Görsel 59).



Görsel 59.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Bana onu söyleyin” cümlesine (Görsel 60) onu kelimesi Atatürk’ün başarısının arkasındaki sır için kullanıldığından dolayı dikkat çekmek için siyah bir kutu içinde kullanılmış ve küçükten büyüğe doğru eğik açı ile büyütülmüştür.



Görsel 60.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Şu yanıtı verir” cümlesinde, yanıt vermek için düşünmek gerektiğini belirtecek olursak yanıt kelimesi üzerinde bir dizi soru işareti figürü ortaya çıkmaktadır (Görsel 61).



Görsel 61.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Hayatım boyunca” derken “hayatım boyunca” ifadesini duygusal açıdan hissettirmek için harfler tek tek sağa doğru açılmaktadır (Görsel 62). “Cebime giren” kalıbında ise anlamı yansıtmak için, “giren” kelimesinin harfleri sağ ve sol taraftan “cebime” kelimesine girmektedir.



Görsel 62.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“İki” kelimesinde “k” harfine 2 rakamı yerleştirilerek, ikinin noktaları ‘TL’ simgelerine dönüşmektedir (Görsel 63). İki kuruştan bir tanesi ifadesini yansıtmak için TL simgesi olan bozuk paralardan bir tanesi aşağı doğru yuvarlanmaktadır. Kitap kelimesinin anlam açısından yansıtılması için ise “k” harfinin formundan dolayı yan yana dizilmiş kitaplar şeklinde betimlenmiş, “i” harfi ise bu kitap figürlerinin üzerine düşerek kavramsal tipografi desteklenmiştir.



Görsel 63.: Sunay Akın “Mustafa Kemal Atatürk” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Mustafa Kemal Atatürk” adlı uygulamayı geçişlilik sistemi açısından kısa bir şekilde ifade edecek olursak;

Bu uygulama çalışmasında Sunay Akın’ın ses tonuna bağlı olarak kavramların izleyiciye net bir şekilde aktarılması için eylemsel bir süreç ortaya

konulmaktadır. Tasarım ögeleri bir amaca bağlı olarak hareketlendirilmiştir. Her bir kelime eylemsel sürece bağlı olarak ya vücut olarak biçim değiştirmekte ya da sadece kayan yazı olarak kullanılmıştır. Bu durumu eylemsel süreçte hareket (aktör + amaç) ve hareketsiz (amaç) olarak adlandırabiliriz. Sözel süreç olarak Sunay Akın'ın ifade tarzına göre metin hareketlendirilmiştir. K. Atatürk yazmak yerine imzası kullanılarak zihinsel kavram açısından izleyiciye Atatürk'ün varlığı direk canlandırılmak istenmiştir. “Cebime giren” kelimelerini ifade etmek için “giren” kelimesinin harfleri eylemsel olarak “cebime” kelimesine doğru girmektedir ve dolayısı ile zihinsel olarak cep ve girmek kavramlarının anlamları betimlenmiştir. “Tanıgım” kelimesi üzerindeki büyüteç ise tanıgım kelimesinin anlamını yansıtmak için bir araç olarak kullanılmakta, geçişlilik sistemindeki koşullar kategorisindeki araçsal kavramına dahil olmaktadır. “Sır” kelimesi gizli, gizemli anlamına anlamına geldiğinden dolayı harflerine sis efekti uygulanarak davranışsal ve zihinsel süreç kavramı ile ilişkilendirilmektedir. “Kitap” kelimesinde ise “k” harfi yerine kitap görseli kullanılarak anlam, araçsal koşul kavramı ile desteklenmiştir.

3.2. Sunay Akın'ın “M.A.F.I.A.” Adlı Hikâyesinin Kinetik Tipografi Uygulamasının Hazırlanması

Sunay Akın'ın seslendirmiş olduğu “M.A.F.I.A” adlı hikayede, mafya kelimesinin anlamının aslında ne olduğu ve hangi olayla birlikte ortaya çıktığı ifade edilmektedir. Fransızların Sicilya'yı işgal etmesiyle birlikte Sicilya halkı bir direniş başlatır. Bu direniş için bir örgüt kuran Sicilyalılar, örgütün adını “MAFIA” koyarlar. Bu ad, Sicilyalıların kullanmış oldukları bir sloganın baş harflerinden meydana gelmektedir. “Morte Alla Francia Italia Anelia” olarak yazılan bu sloganın Türkçe anlamı ise “İtalya, Fransa'ya ölüm diye bağırıyor.” dir.

Çalışmanın ana hatlarını ortaya koymak için bir öykü panosu hazırlanmıştır (Görsel 64). Mafya, direnmek, bağırma gibi kelimeleri kavramsal olarak ifade edebilmek için kalın ve parçalı olarak keskin bir yapıya sahip olan Mister Twisted yazı karakteri ailesi kullanılmıştır (Görsel 65-66). Bu yazı karakterinin kalın bir yapıya sahip olması güç, baş kaldırı kavramlarının anlamları ile bir bütünlük sağlamaktadır.

MAFIA Sırayla	1282 yılında	FRA NSIZLAR FRA NSIZLAR FRA NSIZLAR FRA NSIZLAR	Halyanlar günaydın Sicilya B'ş'leri İşgal ediler
Sicilya Halkı BUIŞGALE karşı	DİR EN İR	Sicilyalılar DİRENİŞ için bir	örgüt kururlar
Adını Sicilyalılar attığı bir alır	Sloganın baş harfleri o örgüte ad olur	SLOGAN İtalya, Fransızların diye BAGIRIYOR	Sloganın Halyancası İŞE ŞU:
"MORTE ALLA FRANCA ITALIA ANELIA" Baş harfleri		MAFIA	Bu bir mafya denilirdiğinde aklımıza kirlilikleri
yeraltı dünyası	geliyor	MAFYA Oysa	bağımsızlıkları için
özgürlükleri için	direnen Sicilyalılar kurmuş olduğu	örgütün	odudur.

Görsel 64.: M.A.F.I.A. adlı kinetik tipografi uygulamasının öykü panosu görseli

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
0123456789!?!#**

Görsel 65.: Mister Twisted Yazı Karakteri

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
0123456789!?!#**

Görsel 66.: Mister Twisted 3D Italic Yazı Karakteri

Çalışmada kullanılan bir diğer yazı karakteri ise DK Coal Brush Regular yazı karakteridir (Görsel 67). Slogan kelimesinin anlamını yansıtmak için ve sloganlar genellikle pankartlara el yazısı ile yazıldığı için bu yazı karakteri kullanıma uygun bulunmuştur.

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
0123456789!?!#

Görsel 67.: DK Coal Brush Regular Yazı Karakteri

Kavramsal anlamları diğer kelimelerden ayırt etmek için konsept bir yapıya sahip yazı karakterleri kullanılırken, çalışmanın genel yapısında serifsiz olan Helvetica Condensed Regular ve Black yazı karakterleri kullanılmıştır (Görsel 68). Uygulamada yazı karakterleri, mesajın net bir şekilde iletilmesi açısından okunabilirlik göz önünde bulundurularak seçilmiştir.

ABCDEFGHIJKLMNO **ABCDEFGHIJKLMNO**
PQRSTUVWXYZ **PQRSTUVWXYZ**
abcdefghijklmno **abcdefghijklmno**
pqrstuvwxyz **pqrstuvwxyz**
0123456789!?!# **0123456789!?!#**

Görsel 68.: Helvetica Condensed Regular ve Black Yazı Karakterleri

Hikâye, 1282 yılına dayandığı için eskitilmiş bir görüntüye sahip bir arka plan kullanılmıştır. Tasarımda bütünlük sağlamak ve izleyicinin dikkatini dağıtmamak için tipografi genel olarak beyaz renkte kullanılmıştır. “M.A.F.I.A” kelimesi Mister Twisted yazı karakteri ile beyaz renkte yazılmıştır. Yukarıda da bahsedildiği gibi mafya kelimesi anlamsal açıdan gücü, savunmayı, direnişi ifade ettiği için kalın ve parçalı olarak keskin bir yapıya sahip bu yazı karakteri kullanılmıştır. Fransızlar kelimesi, bayrak formunda dalgalandırılıp, Fransız bayrağının renkleri uygulanarak millet kavramına ithafta bulunulmuştur. “İtalya’nın güneyindeki Sicilya Bölge’sini işgal ederler” yazısının bulunduğu film karesinde

İtalya haritası kullanılmıştır. “Güneyindeki” yazısından haritanın alt kısmına kırmızı ok işareti çıkarılarak Sicilya Bölgesi işaret edilmektedir. Bu bağlamda “Sicilya Bölgesi” yazısı da ok işareti ile paralellik taşıması açısından kırmızı renkte yazılmıştır. Ekranın sol tarafından kurşunun hızlı bir şekilde çıkarak, “işgal ederler” yazını ikiye ayırması ile Sicilya’nın işgal edilmesine gönderme yapılmıştır (Görsel 69).



Görsel 69.: Sunay Akın “M.A.F.I.A.” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Ama Sicilya halkı bu işgale karşı” yazısı vurgulanmak istenen kelimelere göre Helvetica Condensed yazı karakteri regular ya da bold olarak farklı boyutlarda yazılmıştır. “Direnilir” kelimesi anlamını yansıtmaları için Mister Twisted yazı karakteri ile yazılarak direnişin simgesi olan yumruk formunda oluşturulmuştur. “Sicilyalıları direniş için bir örgüt kurarlar” cümlesi Sunay Akın’ın ses tonuna paralel olarak farklı boyutlarda hareketlendirilmiş olup Helvetica Condensed Regular ve Bold yazı karakteri ile yazılmıştır (Görsel 70).



Görsel 70.: Sunay Akın “M.A.F.I.A” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

Örgütün adının nereden geldiğini anlatan film karelerinde kelimeler, Sunay Akın’ın hikâyeyi seslendiriş tonuna göre hareketlendirilmiştir. “Slogandan” kelimesi ise beyaz bir pankart üzerine konumlandırılarak el yazısı formunda bir yazı karakteri ile kırmızı renkte yazılmıştır. Kırmızı renkte yazılmasının sebebi ayırt ediciliği ortaya koymaktır (Görsel 71).



Görsel 71.: Sunay Akın “M.A.F.I.A” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Slogan şöyle” cümlesinde slogan kelimesi yine el yazısı olan DK Coal Brush Regular yazı karakteri ile yazılmıştır. “İtalya Fransa’ya ölüm diye bağırıyor” cümlesinde ise ölüm kelimesi endişe verici bir anlama sahip olduğundan dolayı kırmızı renk ile yazılmış olup, kelime anlamının ifade edilmesi için harfler yatar pozisyona getirilmiştir. “Bağırıyor” fiili ise direnişçilerin güçlü bir şekilde bağırıldığını ifade etmek için şiddeti simgeleyen bir görselle desteklenmiştir. Bunun yanında tipografi Mister Twisted 3D Italic yazı karakteri ile yazılarak anlamla bütünlük yakalamaya çalışılmıştır. Daha sonra ise sloganın İtalyancası ortaya çıkmaktadır. Sloganın baş harflerinden oluşan “M.A.F.I.A” kelimesi kırmızı renkle ve pankartlara sloganlar genellikle el yazısıyla yazıldığından dolayı yine aynı şekilde DK Coal Brush Regular yazı karakteri ile yazılmıştır (Görsel 72).



Görsel 72.: Sunay Akın "M.A.F.I.A." adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

"Bugün mafya denildiğinde aklımıza kirli işler, yer altı dünyası geliyor" cümlesinde kirli işler diğer tipografilere göre farklı hareketlendirilmiştir. Yer altı dünyası ise izleyiciye anlamı doğru bir şekilde aktarmak için sol taraftan bir kurşun görseli ile ortaya çıkmaktadır (Görsel 73).



Görsel 73.: Sunay Akın “M.A.F.I.A” adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

“Bağımsızlıkları için”, “Özgürlükleri için” kelimelerinde bağımsız ve özgürlük kavramları birbirlerine yakın anlama sahip olduklarından dolayı kuş görselleri her iki kavram için de kullanılmıştır (Görsel 74). Kuş görselleri, tipografi ile eş zamanlı olarak ortaya çıkarak izleyici üzerinde güçlü bir etki oluşturulmak istenmiştir. Diğer film karelerindeki tipografiler ise ses tonlamasına göre hareketlendirilerek çalışmanın yapısında bir bütünlük sağlanmıştır.



Görsel 74.: Sunay Akın "M.A.F.I.A." adlı kinetik tipografi videosunun ekran görüntüleri

"M.A.F.I.A." adlı uygulamayı geçişlilik sistemi açısından kısa bir şekilde ifade edecek olursak;

Halliday'in anlatımsal işlev teorisindeki hikayesel süreç kavramı doğrultusunda izleyiciye mesajı net bir şekilde aktarmak için eylemler, görsel çizimler ve tipografi ile ortaya koyulmuştur. "Fransızlar" kelimesi anlam olarak bir milleti ifade ettiğinden dolayı harfler eylemsel süreç kapsamında bayrak şeklinde dalgalandırılmış, anlatımsal süreç kategorisinde zihinsel süreç olarak ise harfler Fransız bayrağı renginde tasarlanmıştır. "Sicilya Bölgesi'ni işgal ederler" cümlesinde işgal kelimesinin anlamını yansıtmak için kurşunun harfleri ikiye bölerek

kaybolması, eylemsel bir süreç olup zihinsel olarak anlam aktarılmaya çalışılmıştır. Kurşunun sol taraftan belirip sağ taraftan kaybolması dönüşümsel süreç kategorisindeki varoluşsal kavramı ile alakalı olup, kurşun görseli araçsal koşul kapsamındadır. “Direnir” kelimesinin anlamının yansıtılması için kavramsal tipografi yöntemine başvurulmuş harfler yumruk şeklinde oluşturulmuştur. Anlamın bu şekilde ifade edilmesi zihinsel süreç kapsamında olup, dönüşümsel süreç kategorisinde niteleyici kavram ile alakalıdır. “Ölüm” kelimesi ise kırmızı renkte kullanılarak duygusal süreç açısından izleyiciye adrenalini duygusu iletmeye çalışılmakta, harflerin aşağı doğru yatması ise dönüşümsel süreç kategorisindeki niteleyici kavram kapsamındadır.



SONUÇ

Görsel iletişimde yeni bir form olan kinetik tipografinin ele alındığı bu tez çalışmasında, kinetik tipografinin tanımından başlanarak, “kinetik” kavramının tarihsel süreci ele alınmış ve durağan tipografiden kinetik tipografiye geçiş süreci ortaya konulmuştur. Devamında ise, kinetik tipografide, bir kompozisyonu oluşturan temel elemanlar açıklanmıştır. Yapılan araştırmalar doğrultusunda “kinetik” kavramı, ilk olarak plastik sanatlarda kullanılmış, daha sonra ise modern sanat anlayışının benimsenmesi ile tipografide uygulanmaya başlamıştır. 19. Yüzyılda tipografi alanında başlayan dinamik tasarım anlayışının bir süre sonra kalıplaşmasından dolayı tasarım kuralları yeniden yapılandırılmıştır. Bu yapılandırma modernizm sonrası anlamına gelen “Postmodernizm” olarak adlandırılmıştır. Modernizm döneminde Futurizm ve Dadaizm akımlarının kullanmaya başladığı deneysel tipografi, postmodernizm döneminde belirli bir formül içine sokularak tipografi alanında yeni bir biçim meydana getirilmiştir. Tipografi alanındaki bu yeni biçim, 1980’lerin başından, 1990’ların sonlarına kadar devam eden deneysel çalışmalarla ortaya çıkmıştır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte 20.yüzyılın sonlarına doğru meydana gelen bu değişiklikler masaüstü yayıncılıkta yeni bir dönemi başlatmıştır. İki boyutlu uzam üzerinde hazırlanan tipografiye hareket ve zaman kavramları eklenerek üçüncü bir boyut kazandırılmıştır. Dijital bilgisayarların ortaya çıkması ile durağan tipografide uygulanmış olan deneysel tasarım anlayışı, zaman ve hareket kavramı ile birleştirilerek “Kinetik Tipografi” olarak günümüze ulaşmıştır.

Kinetik tipografide tasarım ses, zaman, hareket gibi kavramların eşzamanlı olarak birleşerek bir bütün halinde kullanılmasından dolayı, kinetik tipografi çok modlu bir medya aracı olarak ifade edilmektedir. Bu çok modlu medya aracında anlam oluşturma süreçleri, tasarım unsurlarının hareket aracılığıyla bir dönüşüm içinde olmasıyla meydana getirilmektedir. İletilmek istenen mesajın, izleyiciye eşzamanlı bir şekilde ses, hareket gibi farklı yöntemlerle aktarılmasıyla alıcı aynı anda tepki vermekte böylelikle de interaktif bir iletişim sağlanmaktadır. Kinetik tipografinin interaktif bir sürece sahip olması, tipografik öğelerin anlam ve duygu yüklü olduğunu göstermektedir. Duygu iletimi ve efekt oluşumu tasarımda, interaktif alanlarda üç boyutlu, birbirine bağlantılı deneyimler yaratmada temel öğedir. Aynı

zamanda, herhangi çevresel duyguların nasıl verileceğini belirlemede rol oynamaktadır.

Araştırmalar sonucunda kinetik tipografide harflere, doğadaki canlılara özgü nitelikler yüklenerek kavramsal tipografi oluşturulmakta ve bu harfler zaman, ses ve hareket olguları tarafından desteklenmektedir. İletilmek istenen mesaj alıcıya bu doğrultuda iletilerek vücut hareketleri etkin hale getirilmeye çalışılmaktadır. İnsanlar, vücutlarının farklı bölgelerini kullanarak duyguyu algılamakta ve tepki göstermektedirler. Dolayısı ile yüz ifadeleri, mutlu, üzgün, öfke, aşk vb. duygusal kavramları direk olarak algılayarak etkileşimde bulunmaktadırlar. Kinetik tipografide anlam oluşturma süreci bu açıdan önemli bir yer teşkil etmektedir. Tasarımcı hem zihinsel olarak hem duygusal olarak etki yaratmak için zamansallık, devamlılık, ölçü, etkileşim gibi kinetik tipografinin özelliklerini iyi kavraması gerekmektedir.

Anlam oluşturma sürecinde, tasarımın amacı bilginin somutlaştırılıp, net bir şekilde algılanması ve anlaşılmasını sağlamaktır. Göstergebilim, bu bağlamda devreye girerek, iletilmek istenen mesajı zihinde canlandırmaktadır. Bu canlandırma harflerin bir metafor şeklinde tasarlanmasıyla sağlanabilmektedir. Dolayısı ile metaforları, tasarımda iletilmek istenen kavramın soyut anlamının somutlaştırılmış hali olarak adlandırabiliriz.

Göstergebilim, kavramların anlamlarının birbiriyle bağlantılı olduğunu ortaya koymaktadır ve bu bağlantılar kişilerin bireysel deneyimleriyle değil toplumsal dünyanın ortak etkileri ile şekillenmektedir. Görsel semboller katılımcıların özellikleri ve buldukları ortamın sosyal koşulları dikkate alınarak ortaya koyulmaktadır. Bu nedenle hareketlendirilmiş metinlerdeki kavramsal anlamın nasıl meydana getirildiğini ortaya koymak için sosyal semiyotik kavramından yararlanılabilmektedir. Dilbilimci Halliday'in ortaya koymuş olduğu sosyal göstergebilim teorisi çeşitli araçlarla insanların nasıl iletişim kurduklarını incelemektedir. Bir konu ya da bir olgu ifade edilmeye çalışıldığında sadece dilden değil görsellerden de yardım alınmaktadır. Dolayısı ile kinetik tipografi hem dili hem de görseli kapsayan bir iletişim aracıdır. Kinetik tipografi, renk, üç boyutluluk, doku, ses, hareket gibi kavramlara sahip olduğundan dolayı multimodal bir iletişim aracı olduğunu söyleyebiliriz.

Halliday teorisini görsel iletişime uyarlayan Profesör Gunther Kress ve Sidney Teknoloji Üniversitesi'nde Beşeri ve Sosyal Bilimler Fakültesi Dekanı olan Theo van Leeuwen, sosyal göstergebilim teorisinin sadece dilbilime değil disiplinlerarası her alana uyarlanabileceğini, bu teorinin bir alanla beraber kullanıldığı zaman anlam kazandığını belirtmişlerdir. Bu bağlamda tasarımda nasıl anlam oluşturulduğunu ortaya koymak için sosyal semiyotik teorisini görsel iletişim alanında yeniden şekillendirmişlerdir. Anlamın tasarımda nasıl kodlandığını ve insan deneyiminin süreçler, katılımcılar ve koşullar açısından nasıl yorumlandığını ortaya çıkarmışlardır.

Bu tez çalışmasında, görsel iletişimin bir parçası olan kinetik tipografideki anlam çözümlenmeleri de bu teoriler açısından incelenmiş, kinetik tipografide görseller ile ne söylenebilir, ne yapılabilir, mesajlar alıcılara nasıl iletilebilir gibi sorulara yanıt aranmıştır. Kinetik tipografide çok yönlü anlam yaratma potansiyelini ortaya koymak için kinetik tipografi ile yapılmış uygulamalar geçişlilik sistemi açısından incelenmiştir ve kinetik tipografide izleyiciye duygu aktarımının nasıl aktarıldığı ifade edilmeye çalışılmıştır. Kinetik tipografi geçişlilik sistemi, katılımcıların ve süreçlerin anlamlı bir bütün oluşturmak için nasıl bir ilişki içinde olduğunu ifade etmektedir. Sonuç olarak, içerik ve ifade kavramlarının anlam oluşturmak için nasıl bütünleştiği gösterilmiştir.

Üçüncü bölümde, gazeteci-yazar Sunay Akın'ın seslendirmiş olduğu iki adet hikayenin kinetik tipografi uygulaması yapılmıştır. Kinetik tipografinin zamansallık, devamlılık, ölçü, etkileşim, dinamikler ve uzamsallık gibi özellikleri dikkate alınarak uygulamalar planlanmış ve tasarıma dökülmüştür. Kavramların anlamlarını doğru bir şekilde iletme için içerik, görseller ile uyumlu olmak durumunda olduğu saptanmıştır. Bu uygulamalar doğrultusunda görülmektedir ki bu alanda gerek tasarım ilkeleri gerekse anlam oluşturma ile ilgili daha fazla kaynağa ihtiyaç bulunmaktadır.

Dijital medyada giderek artan iletişim ihtiyacı, kinetik tipografiyi vazgeçilmez bir iletişim aracı haline getirmiştir. Görsel iletişim alanının her dalında kinetik tipografi ile karşılaşmakta ve kinetik tipografi ile ilgili kaynaklar daha fazla ihtiyaç haline gelmektedir. Dolayısı ile hazırlanan bu tez çalışmasının kinetik

tipografi ile ilgilenen tasarımcılara bir kaynak olarak sunulabileceđi öngörülmektedir.



KAYNAKÇA

Kitaplar

- AARSETH, E. J. (1997). **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**, JHU Press, Baltimore, Maryland.
- ANDERSEN, T., H., M. OERIS, E. MAAGERO, E., S., TENNESSEN, (2015). **Social Semiotics Key Figures, New Directions**, Routledge, Newyork.
- ARIKAN, A. (2008). **Grafik Tasarımda Görsel Algı**, 1.Baskı, Konya, Eğitim Akademi Yayınları.
- ATIKER, B. (2013). **Televizyon Tarihinde Hareketli Grafikler**, Grafik Tasarım,52, 32-37.
- BECER, E. (2010). **Modern Sanat ve Yeni Tipografi**, 2. Baskı, Dost Yayınları, Ankara.
- BEKTAŞ, D. (1992). **Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi**, 1. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- CARTER, R., B., DAY, P., B., MEGGS (2015) **Typographic Design: Form and Communication**, John Wiley & Sons, New Jersey.
- CHAU, C. (2017). **Movement, Time, Technology and Art**, Springer Singapore
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (1997). Yem Yayınları, İstanbul.
- HILLNER, M. (2009). **Virtual Typography**, AVA Publishing SA, Singapore.
- İLKDOĞAN, H. (2017). **Göstergenin Toplum Düzlemindeki Yeri: Toplumsal Göstergibilim**, İdil Dergisi, 39, 3147-3164.
- KURTÇU, F. (2017). **Üç Boyutlu Kinetik Tipografi**, Sanat ve Tasarım, 20,185-206.
- LEEUWEN, T., V. (2005). **Introducing Social Semiotics**, Taylor & Francis Group, Routledge, New York.
- LITTLE, S. (2008). **İzmler**, 2. Baskı, Yem Yayın, İstanbul.
- MORGAN, C. (2006). **What Does Social Semiotics Have to Offer Mathematics Education Research?**, Netherlands: Educational Studies in Mathematics, 219-245.
- PAULIN, R. (2012). **The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles**, Rockport Publishers

- RIVENC, R. ve R. BEK. (2016). **Keep It Moving? Conserving Kinetic Art**, Getty Conservation Institute, Los Angeles.
- SARIKAVAK, N., K. (2013). **Çağdaş Tipografinin Temelleri**, Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- SERAFINI, F. (2014). **Reading The Visual An Introduction to Teaching Multimodal Literacy**, Teachers College Press, Columbia University, Newyork.
- SILA, G. (2015). **Zamanın Geçişine İlişkin Metaforlar: Shukur Xolmırzayev'in Öykülerinde Uzun Açısından Zaman**, Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24,145-160.
- SMITH, K., L., S., MORIARTY, K., KENNEY, G., BARBATSIS. (2005). **Handbook of Visual Communication: Theory, Methods and Media**, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.
- SÖZEN, M. ve U. TANYELİ. (1994). **Sanat Kavram ve Terimler Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- TAYLOR, A. (2011). **Design Essentials For The MotionMedia Artist**, 1. Baskı, Elsevier Inc, United Kingdom.
- WOOLMAN, M. ve J. BELLANTONİ. (2000). **Motion Type**, 1. Baskı, RotoVision SA, United Kingdom.

Tezler

- DENLİ, S. (1997). **Göstergebilim Açısından Grafik Gösterge Anlamlarının İncelenmesi**, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- EZZO, A., J. (2016). **Using typography and iconography to express emotion (or meaning) in motion graphics as a learning tool for ESL (English as a second language) in a multi-device platform**, Kent State University, College of Communication and Information / School of Visual Communication Design.
- HILLNER, M. (2007). **The Poetics Of Transition The Ambiguous Characteristics Of Virtual Typography**, Royal College of Art, London, http://www.obxlabs.net/experiments/hotbits/hillner_mphil_thesis.pdf (06 Ekim 2018).
- JORGENSEN, B., B. (2013). **BA Thesis in Marketing & Management Communication**, http://pure.au.dk/portal/files/45282004/BA_thesis.pdf (06 Ekim 2018).

- JUN, S. (2000). **Non-linear Expressions Using Interactive Kinetik Typography**, Carnegie Mellon University, The School of Design, http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~soojin/documents/Jun_2000_interactive_KT.pdf (14 Ocak 2014).
- JUN, S. (2000). **The New Typography Today: Issues in Kinetic Typography from the Perspective of Jan Tschichold**, Carnegie Mellon University, The School of Design http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~soojin/documents/Jun_2000_new_typography_today.pdf (14 Ocak 2014).
- KILIÇ, E. (2011). **Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı**, Sanatta Yeterlilik Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi SBE.
- KOZAN, E. (2015). “**Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: “Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar” ve “Can” Çizgi Film Örnekleri**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Marmara Üniversitesi SBE. <http://katalog.marmara.edu.tr/veriler/yordambt/cokluortam/DB892F69-DABC-F24E-92F0-B90AF5E76BF4/B806AB97-31C8-814F-A6FC-67F21F640061.pdf> (19 Ekim 2019).
- LANDA, E., M. (2017). **A Study of Transitivity System in Fictional Narrative: A Comparison of Process Types in Edgar Allan Poe’s Short Stories**, MA in English Linguistic: New Applications and International Communication, <https://pdfs.semanticscholar.org/9279/ace97c9e4ece705aaa0decd41e8d583cb81.pdf> (14 Ocak 2018).
- NAKATANI, A. (2009). **Meaning from Motion: Exploring The Affective Properties of Simple Animation**, Interactive Arts and Technology, Simon Fraser University, <http://summit.sfu.ca/item/9904> (14 Ocak 2018).
- NURHAYATI, N. (2016). **A Transitivity Analysis On The Animation Movie Dialogues Of “Big Hero 6” Directed By Don Hall And Chris Williams**, English Language Teaching Department Tarbiyah And Teacher Training Faculty Syekh Nurjati State Islamic Institute, <http://repository.syekhnurjati.ac.id/2202/1/NUNUNG%20NURHAYATI-min.pdf> (06 Ekim 2018).
- ROYCE, T. (1999). **Visual-Verbal Intersemiotic Complementarity In The Economist Magazine**, Ph.D. Dissertation, The University of Reading Centre for Applied Language Studies in the Faculty of Letters and Social Sciences, <http://www.isfla.org/Systemics/Print/Theses/RoyceThesis/Chapter%204%20-%20Hallidayan%20approaches.pdf> (14 Ocak 2018).
- ÖZGÜR, A. (t.y.). **Göstergebilim**, <http://independent.academia.edu/A%C3%96ZG%C3%96R> (06 Ekim 2018).

YİĞİT, Y., E. (2013). **Reklam Filmlerinde Kullanılan Kinetik Tipografi Uygulamalarının Görsel İletişim Açısından İncelenmesi**, Yakınođu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

YONGSUN, B. (2012). **Design Through Metaphor**, Aalto University School of Arts, Design and Architecture, https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/11366/optika_id_728_bae_sun_2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y (06 Ekim 2018).

ZADEH, M. V. (2015). **Time and Motion in Kinetic Typography**, The Faculty of the Motion Media Department in a Partial Fulfillment of the Requirements, <http://ecollections.scad.edu/iii/cpro/app?id=9757108930971613&itemId=1003195&lang=eng&service=blob&suite=def> (06 Ekim 2018).

Makale

BACHFISCHER, G., T., ROBERTSON (2005). **From Movable Type to Moving Type - Evolution in technological mediated Typography**, Interaction Design and Work Practice Laboratory, Faculty of Information Technology, University of Technology, Sydney, <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/2147> (06 Ekim 2018).

BENEDETTO, S., A., CARBONE, M., PERDOTTI, K., F., LEVRE, (2015). **Rapid serial visual presentation in reading: The case of Spritz**, https://www.researchgate.net/publication/270650767_Rapid_serial_visual_presentation_in_reading_The_case_of_Spritz (06 Ekim 2018).

BENZON, W. (1990). **Visual Thinking**, Johns Hopkins University, <https://www.researchgate.net/publication/309548164>, (05 Temmuz 2015).

BİRCAN, U. (2015). **Roland Barthes ve Göstergebilim, Edebiyat Fakültesi**, Dicle Üniversitesi, https://www.academia.edu/24832024/ROLAND_BARTHES_VE_GOSTERGEBILIM (18 Ocak 2019).

BROWNIE, B. (2012). **Fluid Characters in Temporal Typography**, University of Hertfordshire Research Archive, <https://uhra.herts.ac.uk/handle/2299/10458> (05 Temmuz 2015).

BODINE, K., M. PIGNOL, (2003). **Kinetic Typography-based Instant Messaging**, Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=766067> (09 Eylül 2015).

BORODITSKY, L. (1999). **Metaphoric Structuring: Understanding Time Through Spatial Metaphors**, Department of Psychology, Stanford University, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0010027799000736> (06 Ekim 2018).

- BOYARSKI, D. (t.y.) **Kinetic Typography: A New Direction for Communication Design**, School of Design, Carnegie Mellon University, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.113.675&rep=rep1&type=pdf> (12 Kasım 2013).
- BUSTAM, M. R. (2011). Analzing Clause By Halliday's Transitivity System, <https://staffold.najah.edu/sites/default/files/Functional%20grammar%20processes.pdf>, (09 Eylül 2015).
- CELSO, A. L. (2005). **Rhythm in Type Design**, The Master of Arts in Typeface Design, University of Reading, UK, <http://lpdme.org/projects/alc/rhythm.pdf> (15 Ekim 2018).
- CHEN, G., C., LIN, H., FAN. (2015). **The History and Evolution of Kinetic Art**, International Journal of Social Science and Humanity, <http://www.ijssh.org/papers/581-F00005.pdf> (15 Ekim 2018).
- CLAIR, R., N., Y., JIA. **Visual Metaphors, Visual Communication and the organization of Cognitive Space**, Intercultural Communication Studies, <https://web.uri.edu/iaics/files/15-Robert-N.-St.-Clair-YuXin-Jia.pdf> (15 Ekim 2018).
- ÇAĞLAR, B. (2012). **Bir İletişim Biçimi Olarak Göstergebilim**, LA. Sosyal Bilimler Dergisi, <http://euljss.eul.edu.tr/euljss/si322.pdf> (06 Ekim 2018).
- ÇULHA, O. (2011). Göstergebilim (Semiyotik) Tekniği Kullanılarak Kanada Fotoğraflarının İncelenmesi, Adnan Menderes University, https://www.researchgate.net/publication/303459780_GOSTERGE_BILIM_SEMIYOTIK_TEKNIGI_KULLANILARAK_KANADA_FOTOGRAFLAR_ININ_INCELENMESI (20 Aralık 2018).
- DUR, D., B., İ. (2016). **Metafor ve Ekslibris**, Uluslararası Ekslibris Dergisi, <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/213345> (15 Ekim 2018).
- EROL, Ö., P. (2014). Bir Toplumsal Göstergebilim Alanı Olarak Dil, <https://www.researchgate.net/publication/303718717>, (06 Mart 2019).
- FENG, D., K., L., HALLORAN (2012). **Representing Emotive Meaning in Visual Images: A Social Semiotic Approach**, Department of English, The Hong Kong Polyte, (08 Mart 2019)chnic University, Interactive Digital Media Institute, National University of Singapore, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0378216612002603?via%3Dihub> (15 Ekim 2018).
- GEN, S. (2015). **Zamanın Geçişine İlişkin Metaforlar: Shukur Xolmırzayev'in Öykülerinde Uzam Açısından Zaman**, Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24, 145-160, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/364893> (20 Kasım 2018).

- GUIJARRO, J. M., M. J. P. SANZ, (2007) **Compositional, Interpersonal And Representational Meanings In A Children's Narrative A Multimodal Discourse Analysis**,https://www.researchgate.net/publication/240418297_Compositional_interpersonal_and_representational_meanings_in_a_childrens_narrative_A_multimodal_discourse_analysis, (15 Ekim 2018).
- HARRISON, C. (2003). **Visual social semiotics: Understanding how still images make meaning**, Technical Communication, 50, http://stc.uws.edu.au/popcomm/assets/week12_harrison.pdf, (08 Mart 2019).
- HEY, J. H. G., A. M. AGOGINO, (2007) **Metaphors in Conceptual Design**, International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference, file:///C:/Users/DELL/Downloads/Metaphors_in_Conceptual_Design.pdf (06 Mart 2019).
- O'HALLORAN, K. (2019). **Halliday Multimodal Semiotics**, <https://semioticon.com/semiotix/2012/03/halliday-and-multimodal-semiotics/>, (08 Mart 2019).
- HOSTETLER, C. S. (2006). **Integrating Typography and Motion in Visual Communication**, University of Northern Iowa, Department of Art, <http://www.units.muohio.edu/codeconference/papers/papers/soo%20hostetler-2006%20idmaa%20full%20paper.pdf> (16 Kasım 2013).
- JÄRLEHED, J. A. JAWORSKI, (2015). **Typographic Landscaping: Creativity, Ideology, Movement, Social Semiotics**, 25:2, 117-125, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10350330.2015.1010318>, (20 Kasım 2018).
- KEŞ, Y. (2005). **Göstergebilimsel Açından Bir Banner Reklamının İncelenmesi "Turkcell Banner Reklam* Örneği"**, Hacettepe Üniversitesi, Sanat Yazıları 12, 41-57.
- KUTLU, R. (2015). **Tasarımda Disiplinlerarası Yaklaşım-Mekan ve Grafik Tasarım İlişkisi**, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, http://www.tojdac.org/tojdac/VOLUME5-ISSUE3_files/tojdac_v05i306.pdf, (15 Ekim 2018).
- KURTÇU, F. (2017). **Üç Boyutlu Kinetik Tipografi**, Sanat ve Tasarım Dergisi, 20, 185-206, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/33313/370757> (20 Kasım 2018).
- KÖVECSES, Z. (2010). **Metaphor, Language and Culture**, <http://www.scielo.br/pdf/delta/v26nspe/v26nspe17.pdf> (20 Kasım 2018).

- LAU, N., M., L., V., H., T., CHU (2015). **Enhancing Children's Language Learning and Cognition Experience through Interactive Kinetic Typography**, School of Design, The Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1074052.pdf> (15 Ekim 2018).
- LEE, C. J., J. FORLIZZI, S. E. HUDSON (2002). **The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text**, Carnegie Mellon University, Human Computer Interaction Institute, http://www.cs.cmu.edu/~johnny/kt/dist/files/Kinetic_Typography.pdf (11 Ocak 2014).
- LIM, S. (2016). **Design of Kinetic Typography Interaction based on the Structural Characteristics of Hangul**, Dongyang University, https://www.researchgate.net/publication/309011427_Design_of_Kinetic_Typography_Interaction_based_on_the_Structural_Characteristics_of_Hangul (15 Ekim 2018).
- LIMONT, W. (2014). **Conceptual Metaphor in Visual Art, Ragionamenti percettivi Saggi in onore di Alberto Argenton, 73-82**, https://www.researchgate.net/publication/270105242_Conceptual_metaphor_in_visual_art (25 Mayıs 2018).
- LIU, J. (2013). **Visual Images Interpretive Strategies in Multimodal Texts**, Journal of Language Teaching and Research, 6, 1259-1263 (20 Kasım 2018).
- Lupton, E. (2009). **Deconstruction and Graphic Design**, <http://elupton.com/2009/10/deconstruction-and-graphic-design/> (15 Ekim 2018).
- MEHAWESH, M., I. (2014). **The Socio-Semiotic Theory of Language and Translation: An overview**, Zarqa University, Department of Translation and English Language, https://www.researchgate.net/publication/282729994_The_SocioSemiitic_Theory_of_Language_and_Translation_An_Overview, (25 Mayıs 2018).
- MZOUGH, N., S. ABDELHAK (2012). **Visual and Verbal Rhetoric in Advertising: Impact on Emotions and Attitudes**, International Journal of Business and Management Studies, 3, 413-422 <http://universitypublications.net/ijbms/0103/pdf/ULV295.pdf> (25 Mayıs 2018).
- MINAKUCHI, M., K. TANAKA (2005). **Automatic Kinetic Typography Composer**, Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, Spain, https://www.researchgate.net/publication/220982846_Automatic_kinetic_typography_composer (15 Ekim 2018).

- MUMCU, F., T., HAŞLAMAN, B., YILDIZ, H., TUZUN (2008). **Etkileşimli Sistem Tasarımında Kullanılabilirlik: Bilgi İşlem Sorun ve İhtiyaç İletme Sistemi Örneği**, 8th International Educational Technology Conference, Eskişehir https://www.researchgate.net/publication/285507825_Etkileşimli_sistem_tasariminda_kullanilabilirlik_Bilgi_islem_sorun_ve_ihtiyac_iletme_sistemi_orneği_Usability_in_interactive_system_design_IT_problem_and_needs_submission_system_case (15 Ekim 2018).
- OJHA, A., B., INDURKHYA. (2017) **Interpreting Visual Metaphors: Asymmetry and Reversibility**, Poetics Today, <https://www.researchgate.net/publication/307607121>(25 Mayıs 2018).
- PARK, C., I., H., E., LEE (2013). **Emotional Expression and Effective Communication on Kinetic Typography**, International Journal of Digital Content Technology and its Applications, <http://www.globalcis.org/jdcta/ppl/JDCTA3478PPL.pdf> (12 Kasım 2018).
- PARIN, K. (2017). Metaforlar: Hayat, Anlam ve Dil, Söylem Filoloji Dergisi, <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/316079> (12 Kasım 2018).
- ROTH, D. M., F. S. NASCIMENTO, (2009). **Transitivity In Visual Grammar: Concepts And Applications**, http://coralx.ufsm.br/desireemroth/algumas_publicacoes/linguagem_ensino_nascimento.pdf (12 Mayıs 2018).
- ROYCE, T. D. (2007). **Intersemiotic complementarity: a framework for multimodal discourse analysis**. In: Royce, T.D., Bowcher, W.L. (Eds.), **New Directions in the Analysis of Multimodal Discourse** Lawrence Erlbaum, Mahwah, 63–110. <http://posthost.it/forlingua/wp-content/uploads/sites/6/2014/06/Chap02Royce-Erlbaum.pdf> (12 Mayıs 2018).
- SULER, J. (2013). **Negative Space**, Rider University, https://www.researchgate.net/publication/276410044_Negative_Space (15 Ekim 2018).
- SULLIVAN, K. (2006) **How Does Art 'Speak,' and What Does it 'Say?' Conceptual Metaphor Theory as a Tool for Understanding the Artistic Process** , <https://www.researchgate.net/publication/228300073> (12 Kasım 2018).
- ŞAHİN, H. (2007). **Postmodern Sanat**, İdil Dergisi, <http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1354789942.pdf> (16 Ekim 2019).
- TOY, E., E., GÖRGÜLÜ, (2018) **Postmodern Grafik Tasarım Oluşum Süreci Üzerine Bir İnceleme**, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6, 351-367, file:///C:/Users/DELL/Downloads/Postmodern_Grafik_Tasarimin_Olulum_Surec.pdf (16 Ekim 2019).

- LEEUEWEN, T., V., E., DJONOV, (2015). **Notes Towards a Semiotics of Kinetic Typography, Social Semiotics**, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10350330.2015.1010324> (12 Mayıs 2018).
- UEKITA, Y., Y., HARADA, M., FURUKATA (t.y). **The Possibility of Kinetic Typography Expression in The Internet Art Museum, Institute of Art & Design, University of Tsubaka**, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.835.9077> (11 Ocak 2014).
- VANNINI, P. (2007). **Social Semiotics and Fieldwork: Method and Analytics**, Royal Roads University, 13, 113-140, <https://doi.org/10.1177/1077800406295625>, (12 Mayıs 2018).
- VERVILLE, S. J. J. (t.y.). **Time and Motion**, <https://tr.scribd.com/document/211036636/Time-Motion> (15 Ekim 2018).
- YANG, J., Y. ZHANG, (2014). **Representation Meaning of Multimodal Discourse—A Case Study of English Editorials in The Economist**, Theory and Practice in Language Studies, 4, 2564-2575, <http://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol04/12/19.pdf> (15 Ekim 2018).
- WITTENBURG, K., T., LANNING, C., FORLINES, A., ESENTER, (2003). **Rapid Serial Visual Presentation Techniques for Visualizing a 3rd Data Dimension**, HCI International, Greece, https://www.researchgate.net/publication/250574101_Rapid_Serial_Visual_Presentation_Techniques_for_Visualizing_a_3rd_Data_Dimension (15 Ekim 2018).

İnternet

- LINSENMAIER, T. (30 Kasım 2011). Javad Khajavi – Decoding the Real: A Multimodal Social Semiotics Analysis of Reality in Animated Documentary, <https://journal.animationstudies.org/javad-khajavi-decoding-the-real-a-multimodal-social-semiotic-analysis-of-reality-in-animated-documentary/> (27 Mart 2018).
- JEWITT, C. (2019). Glossary of Multimodal Terms, Multimodality, <https://multimodalityglossary.wordpress.com/multimodality/> (19 Nisan 2019).
- SEMIOTICON, (t.y.). **Semiotic Profile: Theo Van Leeuwen**, <https://semioticon.com/semiotix/2013/12/semiotic-profile-theo-van-leeuwen/> (15 Ekim 2018).

OXFORDDICTIONARIES, (2018) “Temporal”,
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (15 Ekim 2018).

MULTIMODALITYGLOSSARY, (t.y.). “Social Semiotic” (27 Mart 2018).

MULTIMODALKEYTERMS, (t.y.). “Social Semiotics” (27 Mart 2018).



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER:

Adı Soyadı: Hilal KOCA

Doğum Tarihi – Yeri: 17/09/1988 - ANTALYA

EĞİTİM:

2005-2009 Gazi Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Matbaa Öğretmenliği Lisans Programı

2012-2019 Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programı

Bildiği Yabancı Diller (Puan ve Yılı): İngilizce / Puan: 74 / 2017

Aldığı Sertifikalar: ILAC Kanada Dil Kursu Eğitim Sertifikası

Uzmanlık Alanı: Kinetik Tipografi

İLETİŞİM BİLGİLERİ:

Adres: Kızıltoprak Mah. 952 Sk. Tarık Apt. 11B / 7

Telefon: 0534 378 33 77

E-Mail Adresi: hillgunel@gmail.com