

Film Dili Olarak Organik Tipografinin Kullanımı

Çağlar OKUR

Sanatta Yeterlik Tezi

Grafik Anasanat Dalı

Danışman: Prof. T. Fikret Uçar

Eskişehir, Ekim 2009

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanatta Yeterlik Tez Özü

Film Dili Olarak Organik Tipografinin Kullanımı

Çağlar OKUR

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Ekim 2009

Danışman: Prof. T. Fikret Uçar

21. yüzyılda tipografinin amacı, iletişim kurmanın ötesinde deneysel yaklaşımlarla görsel iletişimi zenginleştirmek ve sınırlarını genişletmek olmuştur. Tipografi alanındaki deneysel yaklaşımlar, içerik ve biçim arasındaki ilişkileri kuvvetlendirerek görsel iletişime yeni bakış açıları kazandırmıştır. 21. yüzyıl başlarında bazı tasarımcıların el ile üretilen ve organik formlara sahip tipografik çalışmaları, bilgisayar ile üretilenlerden sıyrılarak fark yaratmışlardır.

Bu araştırma, film dili unsuru olarak el ile oluşturulan harflerin, içeriği nasıl etkilediğini araştırmaya yöneliktir. Uygulama olarak, el ile oluşturulan harflerin ve kelimelerin, çeşitli ses ve müzik parçaları ile birlikte kurgulandığı kısa filmler tasarlanması amaçlanmıştır. Filmler, el ile oluşturulan harflerin; tasarım, üretim örnekleri ve uygulamalarıyla, bir film dili unsuru olarak kullanılabileceklerini göstermek için kullanılmıştır.

Abstract

In the 21st century typography has developed as a means to enrich and broaden the borders of visual communication providing for a wide range of experimental approaches. Experimental techniques in typography provide for new perspectives to visual communication by strengthening the relationship between the content and the visual form of the language. In the beginning of the 21-century designers have returned to the use of typographic forms produced from organic materials. These types of letterforms have a distinct character that separates them from that of the computerized letterform that has dominated graphic design for the past several decades.

From this perspective, this dissertation aims to examine how hand made letters are used as elements to affect the content of language in film language. In support of this investigation this dissertation will additionally create films that combine hand made letterforms and music. These films will provide the evidence for the written investigation of experimental approaches to the role of the hand made letterform as a visual element in film.

JÜRİ ve ENSTİTÜ ONAYI

Çağlar Okur'un
başlıklı tezi tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından
Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Grafik
Anasanat dalında Sanatta Yeterlik tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Adı Soyadı**İmza**

Üye (Tez Danışmanı) :

Üye :

Üye :

Üye :

Üye :

.....

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının oluşmasında değerli katkıları bulunan ve grafik tasarım konusunda ufkumu genişleten danışmanım sayın Prof. T. Fikret Uçar'a, ara jüri toplantılarında değerli vakitlerini harcıyıp bana yönlendirici fikirler veren Prof. Gonca İlbeyi Demir, Doç. Sevim Selamet ve Yard. Doç. Mehtap Uygungöz hocalarıma, Medina Turgul DDB reklam ajansından Meltem Enmutlu hanımefendiye, Rochester Institute of Technology okulundan Prof. Roberley Bell hocama, tez jürim için Mersin'den gelen Doç. Yusuf Güven hocama ve İstanbul'dan gelen Prof. Hasip Pektaş hocama teşekkürlerimi sunarım.

2009, Çağlar OKUR

ÖZGEÇMİŞ

Çağlar OKUR

Grafik Anasanat Dalı

Sanatta Yeterlik

Eğitim

- Y.Ls. 2003 Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
L.s. 2000 Bilkent Üniversitesi G.S.T.M.F. Grafik Tasarım Bölümü.
Lise 1994 TED Ankara Koleji.

İş

- 2001 Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
2005 Öğretim Görevlisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.

Alınan Ödül

- 2006 Mansiyon Ödülü. Uluslararası Bilgisayar Destekli Ekslibris Yarışması.

Yayınlar

- “Masaüstü Yayıncılık ve Grid,” **Faydalı Sayfalar**, Sayı 1, Eylül, 2001
“Fast Type, Slow Type Konferansı,” **Grafik Tasarım Dergisi**, Sayı 4, Ocak 2006
“Yazı Karakteri Tasarımı Üzerine Denemeler,” **Grafik Tasarım Dergisi**, Sayı 7,
Nisan 2007
“Univers: Adrian Frutiger’den Tırnaksız Bir Yazı Karakteri,” **Grafik Tasarım Dergisi**, Sayı 4, Ocak 2007
“Görsel Şiir,” **Grafik Tasarım Dergisi**, Sayı 9, Haziran 2007
“Kuşaktan Kuşağa Tipografi Konferansı,” **Grafik Tasarım Dergisi**, Sayı 14, Kasım 2007
“Janno Hahn Söyleşisi,” **Grafik Tasarım Dergisi**, Sayı 28, Ocak 2009

Kişisel Bilgiler

Doğum yeri ve yılı: Konya, 4 Ekim 1976 Cinsiyet: Erkek Yabancı Dil: İngilizce

RESİMLER LİSTESİ

Sayfa

Resim 1 “Catch Me If You Can” başlıklı filmin tanıtım yazıları	2
Resim 2 “Knorr” firmasına “Doğallık Kampanyası” için yeniden tasarlanan logo.....	2
Resim 3 Mutoskop cihazı	10
Resim 4 “Horse In Motion (Hareket Halindeki At)” Eadward Muybridge.....	11
Resim 5 Potemkin Zırhlısı filminden “Odessa Katliamı” sahnesi.....	15
Resim 6 “Stop Global Warming” başlıklı uygulamadan bir sahne.....	16
Resim 7	17
Resim 8.....	18
Resim 9.....	18
Resim 10.....	19
Resim 11.....	20
Resim 12.....	20
Resim 13.....	21
Resim 14.....	22
Resim 15.....	22
Resim 16 “What Is Typography (Tipografi Nedir)?” başlıklı filmde sahneler	24
Resim 17 “Tungsten” başlıklı filmde sahneler	25
Resim 18 “Sky (Gökyüzü)” başlıklı filmde sahneler	26
Resim 19 “Fight Club (Dövüş Kulübü)” başlıklı filmde sahneler	27
Resim 20 Matt Owens, “Think Beauty”.....	29
Resim 21 Marian Bantjes, “I Want It All”	29
Resim 22 Kotama Bouabane, “Melting Words”	30
Resim 23 Oded Ezer, “Typosperma”	31
Resim 24 Anna Garforth, “Mossenger”	32
Resim 25.....	33
Resim 26 Jónas Valtýsson, “Sequences”.....	34
Resim 27.....	35
Resim 28 Jung von Matt/Alster, “Act Now!	35
Resim 29.....	36
Resim 30.....	36
Resim 31.....	37
Resim 32.....	37

Resim 33	37
Resim 34 Peter Bilak'ın, "Dance-Writer" uygulaması ve "E" harfi.....	38
Resim 35 Nicolas Queffelec, "Deux Mille Sept (İki Bin Yedi)"	39
Resim 36 M. Michaluk, A. Webb, A. Tickle, "Happy Birthday Helvetica! ".....	40
Resim 37	41
Resim 38.....	42
Resim 39	43
Resim 40.....	44
Resim 41	45
Resim 42.....	46
Resim 43.....	47
Resim 44.....	48
Resim 45.....	49
Resim 46 Talaş tozu ile yapılan "A" harfi denemesi	51
Resim 47.....	53
Resim 48 "Final Cut Pro 6" yazılımının arayüzü	53
Resim 49 "Hayata Aldırma Çünkü Geçicidir" başlıklı uygulama.....	55
Resim 50.....	56
Resim 51	58
Resim 52.....	58
Resim 53 "Love Ends, Hate Does Not" başlıklı uygulama.....	60
Resim 54.....	61
Resim 55.....	62
Resim 56 "Söz Uçar Yazı Kalır" başlıklı uygulama.....	64
Resim 57.....	66
Resim 58.....	66
Resim 59 "Stop Global Warming!" başlıklı uygulama.....	67
Resim 60 Uygulama öncesi fikir ile ilgili ilk eskiz.....	68
Resim 61	69
Resim 62 El ile deforme edilen harfler.....	69
Resim 63 "Harfler, Maddeyi Ruha Dönüştüren Sembollerdir" başlıklı uygulama....	70
Resim 64.....	71
Resim 65.....	71
Resim 66.....	72

Resim 67 “Life Is Movement (Hayat Hareketidir)” başlıklı uygulama	74
---	----

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1 Avustralya-Aborjin ideogramlarından birer örnek.....	14
Şekil 2 “Üçte Bir” ilkesi	20
Şekil 3 Hazırlanan grid sistemi ve bu sistemden çıkışlı “A” harfi denemesi	61

TABLolar LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1.....	52
Tablo 2.....	57
Tablo 3.....	62
Tablo 4.....	65
Tablo 5.....	68
Tablo 6.....	72

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ÖZGEÇMİŞ.....	vi
RESİMLER LİSTESİ.....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç.....	3
1.3. Önem.....	4
1.4. Varsayımlar.....	5
1.5. Sınırlılıklar.....	5
1.6. Tanımlar.....	6
1.7. Yöntem.....	8
2. ALANYAZIN (Film Dili ve Film Dili Unsuru Olarak Organik Tipografi).....	10
2.1. Giriş.....	10
2.2. Film Dili.....	12
2.2.1. Film Dilinde Ses ve Müzik Unsuru.....	13
2.2.2. Film Dilinde Kurgu.....	14
2.2.3. Film Dilinde Görsel Düzenleme İlkeleri.....	17
2.3. Film Dili Olarak Tipografi.....	23
2.3.1. Devimsel (Hareketli) Tipografi.....	23
2.3.2. Organik Tipografi.....	28
2.3.2.1. Film Dili Olarak Organik Tipografi.....	39
2.3.2.2. Grafist-12 “Organik Tipografi Projesi”.....	41
3. BULGULAR ve YORUM.....	50
3.1. Giriş.....	50
3.2. “Hayata Aldırma, Çünkü Geçicidir.” Başlıklı Uygulama.....	51
3.2.1. Ön Çalışmalar.....	51
3.2.2. Kullanılan Malzemeler.....	52
3.2.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması.....	53

3.2.4. Kurgu Aşaması ve Ses.....	53
3.3. “Love Ends, Hate Does Not (Aşk Biter, Nefret Bitmez).” Başlıklı Uygulama	56
3.3.1. Ön Çalışmalar	56
3.3.2. Kullanılan Malzemeler	57
3.3.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması	58
3.3.4. Kurgu Aşaması ve Ses.....	59
3.4. “Söz Uçar Yazı Kalır.” Başlıklı Uygulama.....	61
3.4.1. Ön Çalışmalar	61
3.4.2. Kullanılan Malzemeler	63
3.4.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması	63
3.4.4. Kurgu Aşaması ve Ses.....	63
3.5. “Stop Global Warming (Küresel Isınmaya Son)!” Başlıklı Uygulama	65
3.5.1. Ön Çalışmalar	65
3.5.2. Kullanılan Malzemeler	65
3.5.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması	66
3.5.4. Kurgu Aşaması ve Ses.....	66
3.6. “Harfler, Maddeyi Ruha Dönüştüren Sembollerdir.” Başlıklı Uygulama	68
3.6.1. Ön Çalışmalar	68
3.6.2. Kullanılan Malzemeler	68
3.6.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması	69
3.6.4. Kurgu Aşaması ve Ses.....	69
3.7. “Life Is Movement (Hayat Harektir).” Başlıklı Uygulama.....	71
3.7.1. Ön Çalışmalar	71
3.7.2. Kullanılan Malzemeler	72
3.7.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması	72
3.7.4. Kurgu Aşaması ve Ses.....	73
4. SONUÇ.....	75
KAYNAKÇA.....	80

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Hareket, varoluşumuzun bir parçasıdır, hayatımıza yön verir ve kaçınılmazdır. Durağan haldeyken bile, kanımız vücudumuzda dolaşmakta, hava etrafımızda hareket etmekte ve üzerinde yaşadığımız dünya dönmektedir. Hareket, insanlar arasındaki iletişimi de etkilemektedir. Sayısal teknolojinin, hareketli görüntülerin gelişimine bulunduğu etkiyle birlikte, farklı, özgün ve ilgi çekici ifade tarzlarına olan talep artmıştır. Günümüzde izleyici, artık ilgisini daha çok çeken görüntüleri ve mesajları talep etmektedir. Bu talep zaman ve hareket tabanlı ortamların daha da önem kazanmalarına sebep olmuştur. Ünlü Japon grafik tasarımcı Shigeo Fukuda bir söyleşisinde ifade tarzındaki değişim gerekliliğini şu sözleriyle ifade etmiştir: “Günümüzde asıl üzerinde çalışmamız gereken konu, insanların ‘görme’ yetisindeki düşüştür. (<http://www.posterpage.ch/div/news08/n080820.htm>)”

Asıl işlevi yazar ile okur arasında iletişim kurmak olan görsel iletişim araçlarından tipografi de, hareketin getirdiği bu kaçınılmaz değişim ve gelişmelerden etkilenmiştir. Tipografinin işlevsel olan yönünün yanı sıra, bakılmak ve biçimi üzerinde düşünölmek gibi bir yönü de ortaya çıkmıştır. “Deneysel tipografi” olarak da adlandırılan bu yön, tasarımcının kendini ya da iletmek istediği mesajı özgün ve sıradışı bir biçimde ifade edebildiği, alışılmış tipografik düzenleme biçimlerinden sıyrılarak farklı harf, kelime ve okuma yönü denemeleri, tipografik elemanların şaşırtıcı biçimde düzenlenmesi, farklı malzemelerle veya tekniklerle üretilmesi, farklı ortamlarda izleyiciye sunulması gibi görsel yaklaşımlar üzerine kuruludur. Bu noktada bilimsel deneysellik ile tasarım alanındaki deneyselliğin farklılığına değinmekte fayda vardır. Tasarım alanındaki deneysellik, bilimsel metodolojiden çok bir rastlantısallığı ve tasarımcının dışı vurumunu ifade etmektedir. Bilimsel deneysellik kanıtlara dayanırken, tasarım alanındaki deneysellik, hisse, ifadeciliğe ve uç noktada olana dayanır.

Tipografinin farklı ortamlarda kullanımıyla birlikte, farklı ifade biçimleri elde edilmeye başlanmıştır. Örneğin; tipografinin zaman ve hareket tabanlı olarak kullanılmaya başlanması öğretici, şaşırtıcı ve eğlendirici yeni bir alan doğurmuştur.

Günümüzde zaman ve hareket tabanlı tipografi, daha çok film tanıtım yazıları, reklamlar ve internet sitelerinde yazıların kendi etraflarında dönmeleri, gidip gelmeleri, yok olmaları gibi bilgisayar kokan uygulamalarla karşımıza çıkmaktadır. (resim-1)



Resim-1: “Catch me if you can” başlıklı filmin tanıtım yazıları
<http://www.artofthetitle.com/2008/03/29/catch-me-if-you-can-2002/> (01.12.2008)

Çeşitli malzemelerden faydalanarak el ile oluşturulmuş tipografik görüntüler ise yeni yeni kullanılmaktadır. Bunların bir film dili unsuru olarak kullanıldığı örnekler ise yok denecek kadar azdır. El ile oluşturulmuş, organik formlara sahip tipografik yaklaşımlar günümüzde fark yaratmakta ve diğer uygulamalardan sıyrılıp öne çıkmaktadır. “Medina Turgul DDB” reklam ajansı tarafından “Knorr” firmasına “Doğallık Kampanyası” için yeniden tasarlanan logo buna bir örnektir (resim-2).



Resim-2: Solda, “Knorr”’un orijinal logosu, sağda aynı logonun “Doğallık Kampanyası” için yeniden yorumlanan biçimi. Reklam ajansı: Medina Turgul DDB

Tipografinin zaman ve hareket tabanlı olarak çevremizi kuşatan ve bilgisayar kokan tasarımlarda kullanılıyor olması acaba ne kadar yeterlidir? İçeriği daha etkili biçimde ifade etmek adına el ile üretilmiş harfler bir film dili unsuru olarak kullanılabilir mi? Bu sorular etrafında şekillenen düşünceler, bu araştırmanın ve uygulamaların ana yapısını oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Neden böyle bir araştırmaya ihtiyaç duyulmuştur? Grafik tasarım içinde bir disiplin olan tipografinin sınırlarının nasıl genişletilebileceğini araştırmak ve bu alana farklı uygulama önerileri getirmek için böyle bir araştırmaya ihtiyaç duyulmuştur. Ayrıca insanoğlunun iz bırakma ve kaydetme çabasının sonucu olarak icat edilen harfler, diğer sembollerden en tanımlayıcısı olduğu için bu deneysel projelerde ana malzeme olarak seçilmiştir. Harfleri bilgisayar ortamında, vektörel programların imkanları doğrultusunda oldukça kontrollü bir şekilde oluşturmak varken neden böyle sonucu pek kestirelemeyen bir harf üretme ve uygulama yolu seçilmiştir? Günümüzde bilgisayar ortamında üretilen ve birbirine oldukça benzeyen harf ve tipografik yapılardan sıyrılmak, 1 bit renk derinliğine sahip siyah-beyaz harfler dışında, farklı malzemeler yardımıyla üretilmiş, 32 bit renk derinliğine sahip renkli, el ile oluşturulmuş harfler üretmek ve bunları kullanarak hem tipografiye hem de film diline farklı açılımlar getirmek amacıyla böyle bir uygulama yolu seçilmiştir.

Bu araştırma çerçevesinde yapılan uygulamalar ile ulaşılması amaçlanan ilk nokta, el ile oluşturulmuş organik formlara sahip harfleri kullanarak canlandırmalar yaratmak, bu süreci bir zaman çizgisi üzerinde kurgulayarak, belli bir düşünceyi veya duyguyu ortaya koyan film denemeleri yapmaktır. İkinci önemli nokta, harflerin oluşma, bozulma, dönüşme süreçlerini izleyiciye göstererek içerikle ilintili hisler ve ilgi uyandırmaktır. Böylece birbirinden farklı bu iki alan, yani tipografi ve film tek bir çatı altında birleştirilerek, disiplinlerarası bir yaklaşıma ilişkin öneriler sunulması amaçlanmıştır.

1.3. Önem

İnsanlar günlük yaşamlarında pek çok basılı ve hareketli görsel mesaj ile karşılaşmaktadır. Hızla gelişen teknoloji sayesinde görsel mesajları çoğaltmak, tasarımlarını ve biçimlerini değiştirmek oldukça kolaylaşmıştır. Bu görüntü bolluğu içinde izleyici de, sadece ilgisini çeken görüntülerle ilgilenmektedir. Film dilinin hareketli hayatı resmetme olanağı sunması açısından, izleyicinin ilgisini çekeceği düşünülerek, bu araştırmada temel öge olarak kullanılması önemlidir. Ayrıca el ile oluşturulmuş harfler ve film dili arasındaki ilişkiyi bir arada inceleyen bir araştırma ve uygulamanın olmaması, araştırmanın önemini daha da arttırmaktadır. Bu iki disiplinin ortak amacının izleyici ile iletişim kurmak olduğu düşünülürse, el ile oluşturulmuş harfleri film diline ait bir eleman gibi kullanarak belirli bir kavramı veya düşünceyi izleyiciye aktarmak, hatta izleyiciyi yönlendirmek mümkündür. Tipografiyi film dilinin bir unsuru olarak kullanan film yapımcısı ve grafik tasarımcı Richard Fenwick bir röportajında şöyle demiştir: “Şimdiye kadar filmlerimde belirgin olarak yaptığım şey, tipografiyi doğrudan bir iletişim yolu olarak kullanmaktır. Bu şekilde izleyiciyi, başka hiçbir yorumda bulunmasına izin vermeyerek yönlendirmeniz mümkündür. (<http://www.mip.at/en/dokumente/1665-content.html>)”

Bu araştırmada, film dilinin tipografi disiplini için farklı ifade yollarından biri olarak değerlendirilmesi bir yeniliği ifade etmektedir. Her yenilik getirmiş film, bir deneysel filmidir (Kaliç, 1992: 12). Araştırma çerçevesinde, el ile oluşturulmuş harflerin bir film dili olarak kullanabilir olduğunun ortaya konması, bu araştırmanın tipografi disiplini için önemini arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu arařtırmada, çeřitli malzemeler kullanılarak el ile oluřturulan harflerin, bir film dili unsuru olarak kullanılabilirleri varsayılmaktadır. Ayrıca arařtırmanın iinde kullanılan ‘organik tipografi’ kavramının, kimya ile ilgili bir tanımı ifade etmesinden öte, mecazi olarak; birleřimindeki ögelerin büyük ve belirgin bölümünün, el ile üretilmiř tipografik elemanlardan oluřan, deneysel bir tipografi yaklařımı olduđu varsayılmaktadır. Diđer bir varsayım, film dilinin laboratuvar sürecinden öte, tasarımcının duygularını ve düřüncelerini yansıttıđı görsel bir ifade biçimi olduđudur.

1.5. Sınırlılıklar

Bu arařtırma;

- içeriđi ve uygulaması aısından Latin alfabesinin karakterleriyle,
- uygulama iin çekilen filmlerin süresi en fazla iki dakika ile,
- 720 x 576 piksel ekran çözünürlüğü ile,
- Uygulamalarda kullanılan ses derinliđi 48 kHz ile,
- Apple’ın ‘Final Cut Pro 6’ yazılımının sađladıđı kurgu olanakları ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Aborjin: Avustralya kıtası yerlilerine verilen addır.

Alfabe: Abece ya da yabancı kökenli karřılıđıyla alfabe, her biri dildeki bir sese karřılık gelen ve harf adı verilen semboller dizisidir.

Bit: Bit veya ikil, biliřimde kullanılan en küçük bilgi birimi. Evet/hayır, 0/1, aık/kapalı, var/yok, dođru/yanlıř, siyah/beyaz gibi düřünülebilecek birbirine karřıt iki durumu belirtmekte kullanılır.

Devimsel (Hareketli) Tipografi: Sayısal ortamda hareketlendirilmiř tipografik elemanlarla bir kavramı, düřünceyi veya duyguyu ifade etme sanatı ve tekniđidir.

Font: Bir yazı karakterinin, bir ölçüdeki (küçük, büyük abece sistemi, sayıları, harfleri, noktalama iřaretleri vb.) tüm karakterlerinin topluluđudur.

Grid: İzlek, ızgara olarak da adlandırılabilen, belli bir alan üzerinde düzenleme yapılabilmesi için önceden tasarlanan rehber çizgilerdir.

Hertz: Sıklık birimidir. Saniye başına düşen devir sayısını ifade eder. 1 Hertz saniyede bir devir veya 1 MHz saniye başına bir milyon (1,000,000/s) devir şeklinde tanımlanır.

Hiyerarşi: Öncelik sırasına göre sınıflandırma sistemidir.

İdeogram: Bir kavramı, bir düşünceyi temsil eden semboldür.

Majiskül: Bir dizgi fontunun A, B, C... gibi büyük harflerine verilen addır.

Miniskül: Bir dizgi fontunun a, b, c... gibi küçük harflerine verilen addır.

Mutoskop: İlk hareketli görüntü cihazlarından. Dairesel bir merkezde birbirlerine tutturulan siyah beyaz görüntü kartlarının, kullanıcı tarafından döndürülerek hareketlendirilmesine dayalı bir çalışma prensibi vardır.

Quicktime: Çeşitli biçimlerdeki sayısal görüntü, ses, yazı, animasyon, müzik, resim dosyalarını işleyen, Apple firması tarafından geliştirilen bir çoklu ortam teknolojisidir.

Organik Tipografi: Birleşimindeki öğelerin büyük ve belirgin bölümünün, el ile üretilmiş tipografik elemanlardan oluşan deneysel tipografi yaklaşımıdır. Nasıl sesi beğenilen bir sanatçı için; sesinin rengi çok güzeldi, ya da oyunu zevkle izlenen bir futbolcu için; şiir gibi top oynadı, gibi mecazi ifadeler kullanılıyorsa, “organik” kelimesi de; yaşayan, canlı organizmalar anlamına gelen tıbbi ya da kimya ile ilgili bir tanımdan öte, mecazi olarak kullanılmış bir sıfattır.

Piksel: Tüm sayısal görüntülerin en küçük parçası olan üçlü nokta grubuna piksel denir. Türkçesi “gözek” olarak adlandırılmaktadır.

Piktogram: Bir eşyayı, bir objeyi, bir nesneyi temsil eden semboldür.

Punto: Harfin yüksekliğini ölçmede kullanılan genel ölçü birimidir. 1 punto, metrik sistemde yaklaşık 0,376 mm.dir.

Senkron: Eş zaman.

Stop-Motion (Kare kare canlandırma): Canlandırmayı oluşturan her karenin tek tek fotoğraflanarak ve bir zaman çizgisi üzerinde yan yana getirilerek hareketin oluşturulduğu bir canlandırma yöntemidir.

Taban Çizgisi: Harflerin üzerinde oturduğu düşsel yatay çizgi.

Vektörel Çizim: Vektör çizim çözünürlükten bağımsız, herbir nesnenin matematiksel ifadelerle oluşturulduğu ve en önemlisi detay kaybetmeden herhangi bir boyuta yeniden ölçeklendirilebilen doğrultudur.

1.7. Yöntem

Bu çalışma, film dilini inceleyerek, el ile oluşturulan tipografik karakterlerin bu alanla ilişkili olarak nasıl kullanılabileceğini araştıran, bu alandaki mevcut duruma yeni öneriler getirmeye yönelik deneysel türde bir araştırmadır. Çalışmaya ilişkin veriler için, Bilkent ve Anadolu Üniversitesi kütüphanelerinden, çeşitli internet sitelerinden film dili ve tipografi alanındaki kaynaklar taranmış, bunların yanında yurt içi ve yurt dışındaki konferans ve çalıştaylara katılım yapılarak bu alanda günümüze dek yapılmış uygulamalar incelenmeye çalışılmıştır. Bunların arasında, 2005 yılında İngiltere Londra’da “Temporary Type,” 2006 yılında Birmingham’da “Fast Type, Slow Type” çalıştayını, 2008 yılında İngiltere Brighton’da “Atypi” tipografi konferansı, “Grafist” 12. Uluslararası İstanbul Grafik Tasarım Günleri gibi etkinlikler bulunmaktadır. Ayrıca, İspanya-Barselona Çağdaş Sanatlar Müzesi’nde tez uygulamasına yönelik incelemeler yapılmıştır. Kurgu aşamasını daha profesyonel ele almak için, 2007 ve 2008 yıllarında Apple firmasının kurgu programı olan “Final Cut Pro 5” ve “Final Cut Pro 6” eğitim seminerleri izlenmiştir.

Bu araştırma, yaklaşık 3 yıllık bir veri toplama dönemini kapsamaktadır. Hazırlanan araştırma önerisinin ardından, kaynaklar belirlenmiş ve veriler toplanmıştır. Yeterli kaynak oluşturulduktan sonra veriler bir araya getirilerek, çalışma sürdürülmüştür. Aynı zamanda uygulamaların oluşturulması için tasarım ve fikirler, araştırma ile eş zamanlı olarak sürdürülmüştür.

Uygulamalar için çeşitli malzemeler (eritme peyniri, talaş tozu, demir tozu, buz, modelleme hamuru gibi...) kullanılarak önce harfler üretilmiştir. Daha sonra bu el ile üretilmiş harfler, çeşitli dışsal etkiler (ısı, magnet, hava gibi...) kullanılarak değişime uğratılmış, bu değişim süreçleri filme alınarak her bir harfin hareketli görüntüleri oluşturulmuştur. Daha sonraki aşamada ise üretilen harflere uygun sözler belirlenmiştir. Buradaki önemli nokta, seçilen söz ile uygulama tarzının uyuşmasıdır. Bu yüzden bu sözlerin, yaratılan harflerin ruhuna mümkün olduğunca uygun olmasına çalışılmıştır. Sözlerin içlerinde barındırdıkları yan anlamların, duyguların ve mesajların görsel açıdan zengin ifade biçimlerine olanak tanımaları filmleri oluştururken yararlanılan çıkış noktaları olmuştur.

Daha sonra bu sözler bilgisayar ortamında bir zaman çizgisi üzerinde ses ve müzik ile harmanlanarak kurgulanmışlardır. Kurgulama sonucunda, çeşitli sözlerin iki boyutluktan ve durağanlıktan sıyrılmış, hareketli görüntünün ve sesin avantajını kullanarak içeriği kuvvetlendiren, ona kişisel öneriler getiren deneysel kısa filmleri elde edilmiştir. Tasarımcının yapmış olduğu bu filmlerin üretim süreci boyunca nasıl bir yol izlediği, ön çalışmalar, kullanılan malzemeler, çekim, kurgu, ses ve kavramsal yaklaşım gibi aşamalar her bir uygulamada alt başlıklar olarak belirlenerek, üretilen ve çözülen problemlere ışık tutmak amaçlanmıştır.

2. ALANYAZIN (Film Dili ve Film Dili Olarak Organik Tipografinin Kullanımı)

2.1. Giriş

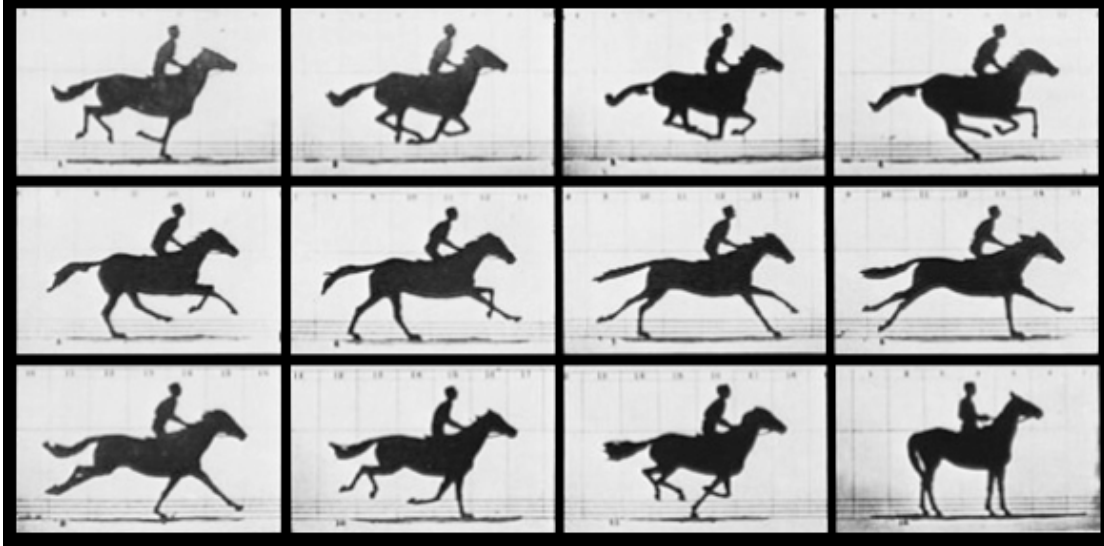
Hareketin illüzyonu insanoğlunu her zaman etkilemiştir. Eski çağlarda sihirbazların ve hokkabazların, ateşin yardımıyla duvara yansıttıkları gölgeleri kullanmak suretiyle geliştirdikleri film dilinin izleyiciyi etkilediği bir gerçektir. 21. yüzyılda, bu ilkel yöntemlerin üzerine, fotoğraf yoluyla kaydedilen hareketleri tekrar canlandırmak için mutoskop (resim 3) gibi basit görüntü cihazları geliştirilmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle bu süreç imgelerin üzerinden yansıyan ışınların, lenslerden oluşan bir sistem tarafından toplanması ve daha sonra ortaya çıkan filmin çeşitli kimyasal işlemlerden geçirilerek izlenmeye hazır hale getirilmesi gibi mekanik ve teknik bir işlem haline gelmiştir.



Resim-3: Mutoskop cihazı, www.answers.com/topic/mutoscope (14.11.2008)

İlk deneme çekimleri kameranın icat edildiği 19. yüzyıl sonlarında yapılmaya başlanmıştır. İstasyona giren tren, koşan bir at, fabrikadan çıkan işçiler gibi oldukça basit olayları anlatan bu çekimler, daha ileri tarihlerde yerini, daha dramatik olayların

anlatımına bırakmıştır. Bu çekim tekniğini kullanan ilk sanatçı İngiliz Eadweard Muybridge olmuştur. Sanatçı ilk önce koşan bir atı fotoğraflamış, daha sonra bu fotoğrafları kendi icadı olan ve görüntülerin arkasından aralıklı sürelerle ışık veren bir cihaz kullanarak hareketlendirmeyi başarmıştır (resim 4).



Resim-4: “Horse In Motion (Hareket Halindeki At)” Eadward Muybridge,
http://masters-of-photography.com/M/muybridge/muybridge_galloping_horse_full.html
 (14.11.2008)

İlk zamanlarda, film yapımcıları bunun gibi olayları filme alırken görüntüleri bir tiyatro oyunu gibi kaydetmişlerdir. Kamerayı sahne önüne yerleştirerek, çekimleri tek bir bakış açısından izleyiciye aktarmışlardır. Sonuçta ortaya çıkan filmler oldukça sıkıcı ve özgünlükten uzak örnekler olmuştur.

Film yapımcıları bu durumun farkına vardıklarında filmi oluşturan görüntüleri birbirlerinden koparıp farklı kompozisyonlarda tekrar bir araya getirmeyi düşünmüş ve film yapımında “plan” fikrini ortaya koymuşlardır. Gerçeği oluşturan görüntülerin birbirleriyle ilişkilendirilip planlanarak belli bir duygunun, olgunun ve düşüncenin aktarılabilceği düşüncesi fark edildiğinde, film dili ortaya çıkmıştır. Artık gerçeği oluşturan bu görüntülerin hangi sıralamayla sunulacağına filmi yöneten kişi karar vermeye başlamıştır.

2.2. Film Dili

Filmler, hayatımızın içine öylesine girmişlerdir ki, onlarsız bir dünya düşünmek oldukça güçtür. Bunun en önemli sebebi de, filmin “kaydetme” özelliğidir. Öyle ki film için, “hareketli görüntüleri kullanarak yazmak” tanımını kullanmak yanlış olmaz. Film, hareketli görüntülerle ilgilidir. Görüntüleri kaydederken ışıklandırma, kamera tercihleri ve kurgu yapma disiplindir. Birçok açıdan fotoğraf sanatıyla yakından ilgilidir. Sadece basit bir fiziksel olayı kaydetmek değil, özgün sanat eseri yapımıcılığında doruğa ulaşan yaratıcı ve yorumlayıcı bir işlemdir.

Film dili, duyguları, imgeleri ve tutkuları yansıtan bir dildir. Daha çok film yapımıcısının bir kavramı izleyiciye aktarmak amacıyla, sesleri ve görüntüleri düzenleyerek tekrar sunduğu bir görsel iletişim aracıdır. Bu yönüyle film dili, filmi kurgulayan kişinin duyarlılığının bir yansımasıdır. Bu yansıma aynı zamanda hareketin değişik evrelerini gösteren küçük görüntülere anlam yüklemekte ya da onları birbirleriyle ilişkilendirerek, bir duyguyu, düşünceyi ve olguyu anlatmada kullanılan bir yöntemdir. Tıpkı yazılı ve sözlü dildeki kelimelere, düz anlamların yanında yan anlamlar yüklenmesi gibi, filmi oluşturan görüntülere de çeşitli yan anlamlar yüklenebilir. Örneğin, yazılı ve sözlü dildeki “Güneş” kelimesinin düz anlamı “galaksi sistemimizdeki yıldız” anlamına gelirken bu kelime bize, sıcaklık, yaz mevsimi, yaşam, neşe gibi bir çok yan anlamı da anımsatabilir. Ya da, “oyuncak ayı” bize içi pamukla doldurulmuş kahverengi bir nesneyi anımsatabileceği gibi, çocuksu masumiyeti ve o yaşlardaki mutluluğu da anımsatabilir. Film dilinde de benzer anlatım biçimleri kullanılabilir. Örneğin, ekranda üzerinde dallar olan yeşil bir nesne gördüğümüzde aklımız bunu bir ağaç olarak düşünmemizi sağlar. Eğer ağaç yapraksız, budaklı ve sivri uçlu, film de siyah-beyaz çekilmişse biz bunu; felaket, tehdit ve belki de korku olarak algılayabiliriz. Eğer ağaç renkli, yuvarlak yapılı ve lolipop şeklinde ise; bu bize çocukluk, mutluluk gibi kavramları anımsatabilir.

Film dilinde kullanılan anlatım biçimleri her zaman görsel olmak zorunda değildir. Ses ve müzik de film dilinde kullanılan bir anlatım biçimidir ve bilgi aktarmanın yanı sıra, izleyicinin duygusal tepkisini değiştirerek, filme farklı anlam düzeyleri ekleyebilir. Film yapımıcısı ya da tasarımcı, sesteki veya müzikteki perde, tempo ve ses yüksekliği gibi unsurları kullanarak izleyiciyi yönlendirebilir.

2.2.1. Film Dilinde Ses ve Müzik

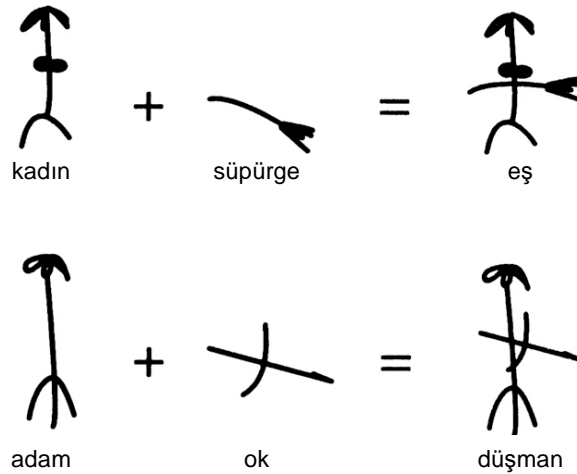
Hareketli görüntünün durağan görüntüye göre kullanılması gereken en büyük avantajlarından birisi ses boyutudur. Sesin filme eklediği bu ekstra boyut, canlı müziğin, bir piyano, org veya orkestra yardımıyla sinema perdesi üzerindeki sessiz görüntülere eşlik etmesinden bu yana biliniyordu. Nasıl iki boyutlu grafik ürünlerde, fotoğraf, illüstrasyon ve tipografi birer görsel unsur olarak kullanılıyorsa, film dilinde de ses, film yapımcısının film içinde kullandığı, içeriği kuvvetlendiren grafik anlatım unsurlarındandır. Bir tasarım elemanı olarak sesin eşsiz özelliklerinden biri, yaratıcı tasarımların üzerindeki belirleyiciliğidir (Twemlow, 2008: 96).

Ses, bir filmde duyduğumuz her şeyi ifade eder; konuşulan sözler, müzik, ortam sesleri, çeşitli ses efektleri gibi... İzleyiciye, sahnedeki atmosferi, karakterleri ve konuyu hissettirmede önemli rol oynar ve içeriği şekillendirir. Film dilinde kullanılan ses kaynağı, kapı gıcirtısı, ayak sesleri, diyaloglar gibi ekranda izlenen dünyanın bir parçası olabilir ya da kurgusal olarak müzik ve çeşitli ses efektleri gibi filme sonradan eklenebilir. Müzik, filmlerde olması gereken bir unsurdan öte, izleyici tarafından talep edilmektedir. Örneğin bir öpüşme sahnesinde ya da askerlerin çıkarma yaptığı bir savaş sahnesinde, zeminde bir müzik sesi duymayı bekleriz. Aynı zamanda gelecek sahnedeki olayları ima etmede, bir sahneye giriş veya geçiş yapmada önemli rol oynar. Kısacası müzik, film yapımcısının izleyicide istediği duyguları uyandırmasını sağlayan ve diğer seslerin çok ötesinde işlevi olan bir film dili unsurudur. Bu araştırma çerçevesinde yapılan kısa filmlere de müzik, kurgusal olarak sonradan eklenmiştir.

Film kurgusunda imgelerin ekran üzerinde nasıl görüneceklerine ve koreografilerine karar verirken bir müzisyenle çalışıp görüntü üzerine bir beste çalışması istemek ya da imgelerin sırasıyla ve ritmleriyle oynayarak varolan bir müzikle birlikte uyum içerisinde akıp gitmesini sağlamak olası iki farklı yaklaşımdır. İdeal olan tasarımcının müziği okuyabilmesidir (Meritt, 1993: 14). Hangi yöntem kullanılıyor olursa olsun, film yapımcısının bazı sorulara cevap vermesi, müzik seçiminde ona yardımcı olabilir; filmde kullanılan müzik, görüntüdeki olayları tamamlıyor mu yoksa gölgede mi bırakıyor? İlgimizi nasıl yönlendiriyor? Görüntüyü nasıl yorumlamamıza neden oluyor? Görüntüyle uyumlu mu? Hareketli görüntüler kurgulanırken derin bir ses ve müzik kaygısı güdülmelidir.

2.2.2. Film Dilinde Kurgu

Ünlü Rus film yönetmeni, kuramcısı ve senarist Sergey M. Eisenstein, kurgu kavramını “filmin yaratıcı gücü ve ham çekimlere anlam veren bir yaşam prensibi” olarak tanımlar. Eisenstein’ın kendi geliştirdiği kurgu yöntemleri 1920’lerde sinema sanatında devrim yaratmıştı. Geleneksel anlamda kurgu, kes ve ekle yöntemiyle çekimleri yan yana getiren, dizen, uyumlu bir biçimde bütünü kurulması ve filme bir anlatı sağlama işlemidir (Eisenstein, 1984: 260). Eisenstein’a göre ise kurgu, bu tanımdan çok daha derindir. Eisenstein, kurguyu filmin izleyici üzerindeki etkisini arttıracak biçimde bir sanat formu olarak görmüş ve uygulamıştır. Ona göre kurgu, öğelerin çatışmasına dayanmaktadır ve çekimlerin gerçek değerleri, komşu çekimlerle olan ilişkilerine dayanır. Eisenstein’ın kurguya temel olan bu görüşü, en yalın biçimde şöyle ortaya konabilir; A ile B çekimleri yaratıcı bir biçimde bileştirildiklerinde, ortaya çıkan sonuç; A ve B’nin toplamı değil, hatta A ve B’nin çarpımı da değildir. A ve B çekimlerinin çatışmasından ortaya çıkan, artık bu iki çekimden tamamen farklı, yepyeni bir kavramdır (Eisenstein, 1984: 120). Eisenstein, film parçalarının veya çekimlerinin çatışmasından bambaşka bir kavramın doğabileceği düşüncesini, çeşitli kavramları ve düşünceleri yansıtmak için kullanılan ideogramlara borçludur. Eisenstein’da kurgu düşüncesine yol açan nokta, ideogramları oluşturan piktogramların, ayrı ayrı bir nesneye, bir olguya karşılık olmaları, ancak kaynaşmış piktogramların ise bambaşka bir anlama sahip olmalarıdır. Örneğin Avustralya-Aborjin ideogramlarında, kadın piktogramı ile süpürge piktogramı yan yana getirildiğinde “eş” anlamına; adam piktogramı ile ok piktogramı yan yana getirildiğinde “düşman” anlamına gelir (şekil 1).



Şekil-1: Avustralya-Aborjin ideogramlarından birer örnek.

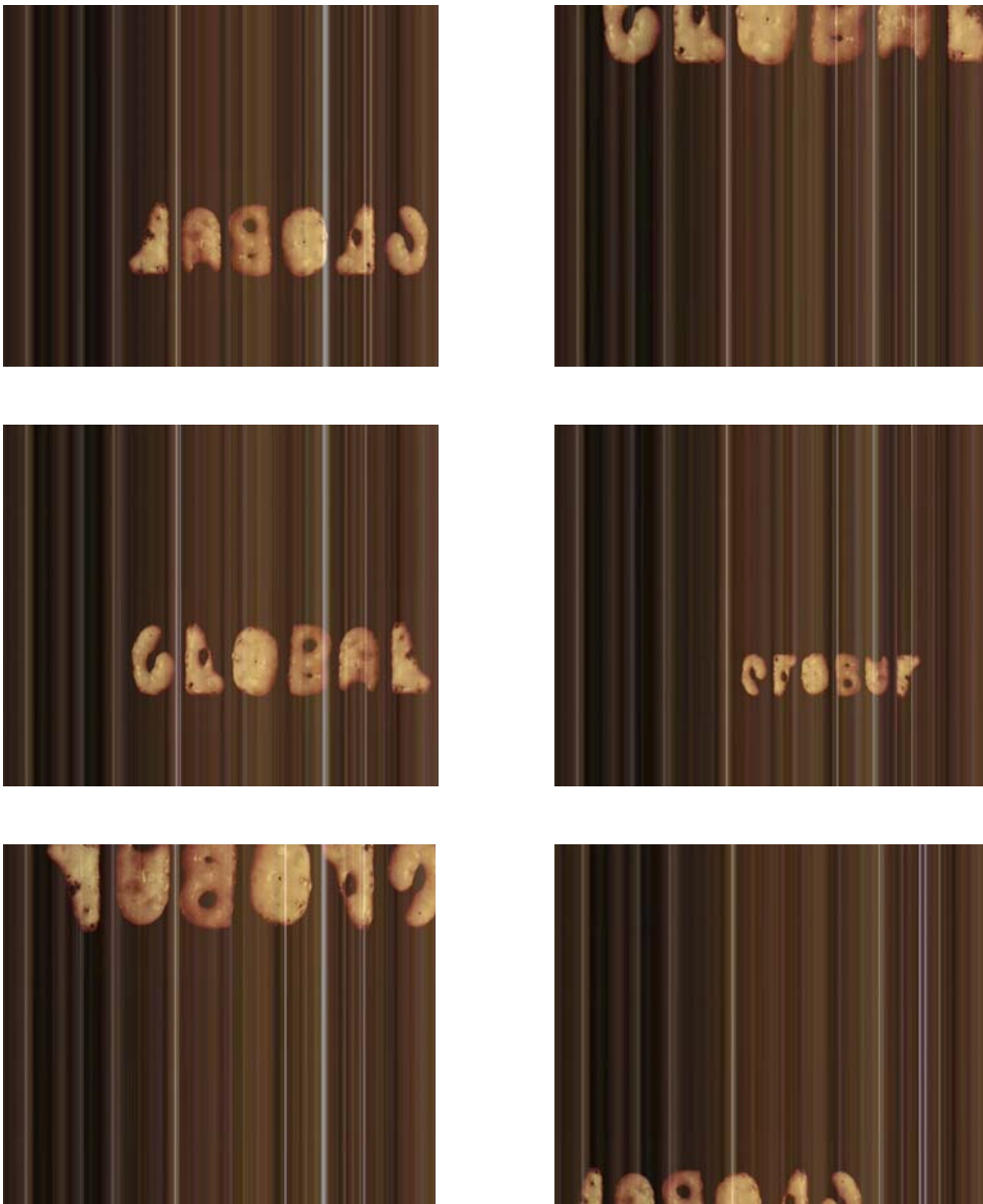
Eisenstein haklı olarak bunun bir çeşit kurgu olduğu yargısına varır ve aynı yöntemi filmlerinde de uygular. “Battleship Potemkin (Potemkin Zırhlısı)” filmindeki bağımsız çekimleri arka arkaya ve hızlı bir ardışıklıkta oynatarak kurguladığı “Odessa katliamı” sahnesi, bu kurgu biçimine güzel bir örnektir (resim 5).



Resim-5: Sergey M. Eisenstein'in, Potemkin Zırhlısı filminden “Odessa katliamı” sahnesi.

Örneğin vurulan kadın ve çocukların görüntüleri, hemen arkasından silahlı askerlerin görüntüleri tekrar tekrar gösterilerek, izleyicide “masumiyet ve vahşet”in yanı sıra, “biz ve onlar” kavramları hissettirilmeye çalışılmıştır. Bu görüntülerin etkisi o kadar kuvvetlidir ki, sahne sonunda izleyici, bir öfke ve nefret duygusuna kapılmaktadır. Görüldüğü gibi Eisenstein, iki farklı olgunun veya olayın kurgulanmasıyla yeni bir kavramın ve düşüncenin oluşacağını belirtmektedir. Eisenstein'a göre, bu kurgu tekniklerinin uygulama amacı filmin nesnel özelliğini kaybettirip onu öznel bir sanat biçimine dönüştürmektir. Tıpkı soyut bir resmin, izleyici üzerinde bir duyguyu tetiklemesi gibi, kurgulanmış bir film de izleyiciyi etkileme gücüne sahiptir.

Bu araştırma çerçevesinde yapılan kısa film uygulamalarında da, Eisenstein'ın bahsedilen kurgu prensibinden faydalanılmıştır. Bir örnek vermek gerekirse “Stop Global Warming (Küresel Isınmaya Son)” başlıklı uygulamada, “global” kelimesinin bulunduğu sahnede, kelimenin farklı büyüklüklerde ve farklı dizilme yönlerindeki biçimleri, arka arkaya ve hızlı bir tempo ile oynatılarak izleyicide, küresel ısınmanın getireceği olası kargaşa, ters gidiş ve kaos gibi alt kavramlar uyandırılmaya çalışılmıştır. Ayrıca zemin müziğinin tersten ve hızlandırılmış olarak görüntülerle eşzamanlı bir biçimde kurgulanması, bahsedilen alt kavramları daha da güçlendirmek için düşünülmüştür (resim 6).

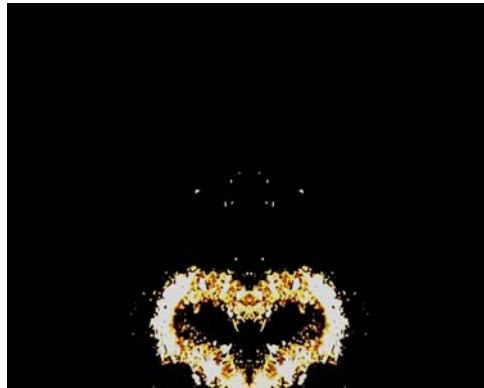


Resim-6: “Stop Global Warming (Küresel Isınmaya Son)” başlıklı uygulamadan bir sahne.

2.2.3. Film Dilinde Görsel Düzenleme İlkeleri

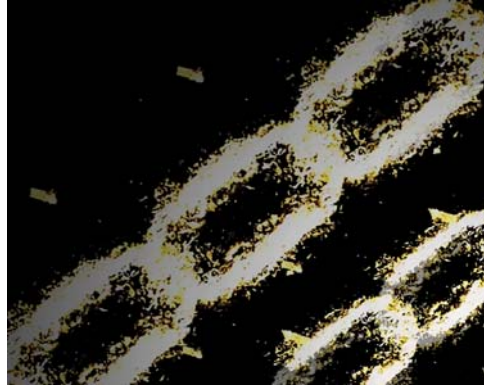
Film dilinde, ekran yerleşimi basit bir görüntüleme olayından ötedir. Olup bitenin izleyiciye belli bir düzen içinde aktarıldığı, neyin önemli, neyin önemsiz olduğunun izleyiciye gösterilerek onun bilgilendirildiği görsel alandır, ekranın grafiksel bir temsilidir. Ekrandaki elemanların genel yerleşiminin yanı sıra, bu elemanların izleyiciyi yönlendirdiği yerdir. Ekrandaki elemanların belli bir düzen içinde algılanması ve bilgilendirmenin sağlanması için görselleştirmenin düzgün yapılması gerekir. Görselleştirme, bir tasarımın en önemli yaratıcı evresidir (Becer, 1997: 75). Görselleştirme evresinde kullanılan temel kompozisyon ilkeleri, birçok tasarım alanında olduğu gibi film dili için de geçerlidir. Görsel açıdan kompozisyonun tutarlı olması ve bir algılama hiyerarşisi yaratmak için denge, orantı, devamlılık, bütünlük ve zıtlık gibi temel kompozisyon ilkelerini bilmekte fayda vardır.

Ekran üzerindeki bir düzenlemede her bir elemanın görsel ağırlığı vardır. Bir elemanın görsel ağırlığını, onun büyüklüğü, rengi, çerçevedeki yeri ya da o elemanın diğerlerine göre hareketi belirler. Bu ağırlık, kompozisyonun dengeli ya da dengesiz oluşunu, dolayısıyla tutarlı olup olmamasını etkiler. Dengeli bir ekran yerleşimi kendi içinde tutarlıdır. Denge, simetrik ve asimetrik olarak sağlanabilir. Simetri, hayali bir eksenin her iki tarafındaki iki yönlü biçim benzerliği olarak tanımlanabilir. Doğada birçok simetrik yapı ile karşılaşmak mümkündür. Örneğin insan anatomisi de simetrik bir yapıya sahiptir. Bu durum sanat, mimari ve tasarım alanlarında simetrik dengenin yaygın olarak kullanılmasına sebep olmuştur. Simetrik denge, bu araştırma çerçevesinde yapılan “Hayata Aldırma Çünkü Geçicidir” başlıklı uygulamada, “s” harfinden bir kalp formu elde etmek için kullanılmıştır (resim 7).



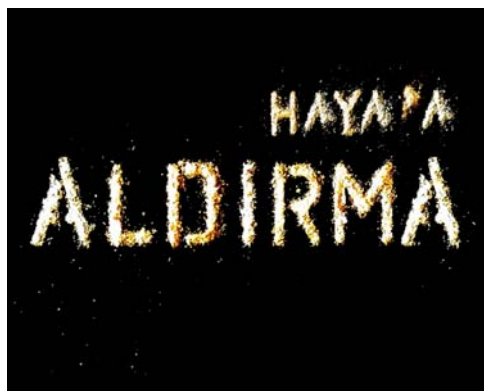
Resim-7

Asimetrik denge ise “simetrik olmayan, birbirine benzemeyen, görsel olarak farklı ağırlığa sahip unsurlar arasındaki denge” olarak tanımlanabilir. Asimetrik denge, simetrik dengeye göre daha cesur ve dışa vurumcudur. Simetrik dengede durağanlık, katılık ve düzen varken, asimetrik dengede hareket, özgürlük ve rastlantı vardır. Aynı uygulamadan asimetrik dengenin kullanımına dair bir örnek (resim 8).



Resim-8

Birden fazla görsel eleman bir araya getirildiğinde, aralarında bir orantı durumu söz konusu olur. Ekran üzerindeki elemanların boyutları ile ekranın kendi boyutları arasında da bir orantı ilişkisi söz konusudur. Orantı, görsel elemanlar arasında bir hiyerarşi kurmak için önemlidir. Boyutlar arasındaki orantı kontrol edilerek, bir görsel eleman çerçeve içinde öne ya da arkaya itilebilir. Örneğin “Stop Global Warming” başlıklı uygulamada “stop” kelimesi, diğer kelimelerden daha büyük kullanılarak vurgulanmaya çalışılmıştır (resim 9).



Resim-9

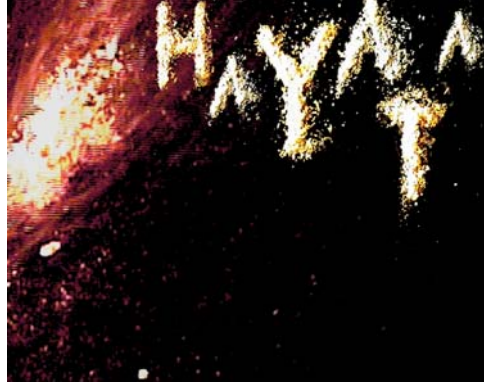
Boyut dışında; renk, ton, uzaklık-yakınlık, açıklık-koyuluk ve konum da görsel hiyerarşiyi etkileyen diğer unsurlardır. Tasarımcı veya film yapımcısının, ekran üzerindeki görsel unsurların orantısal ilişkilerinde kurduğu değişken yapılar, birbirine

benzer yapılara göre izleyici tarafından daha sıradışı ve ilgi çekici olarak algılanır. Görsel hiyerarşinin yanı sıra, orantı kontrol edilerek ekran üzerinde bir “derinlik” hissi de yaratılabilir. Derinlik, ekran üzerindeki elemanların ön ya da arka planda olmalarıyla ilişkili olarak değişir. Derinlik bir kompozisyonda elemanları üst üste bindirerek, boyut değişikliği yaparak, perspektif kullanarak, büyük-küçük ilişkisi kurarak sağlanabilir. Örnekte bir karesi görülen “Söz Uçar Yazı Kalır” başlıklı uygulamada büyüklük-küçüklük ve açıklık-koyuluk gibi unsurlar kullanılarak, sahnede bir derinlik hissi yaratılmaya çalışılmıştır (resim 10).



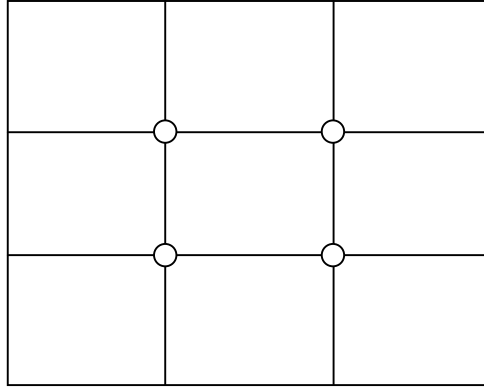
Resim-10

Film yapımcısının, izleyiciyi filmin içine çekebilmesi için görsel açıdan devamlılığı sağlaması gereklidir. İzleyicinin gözü, ekran üzerinde görünmeyen bir çizgi üzerinde hareket eder. Eğer göz, ekran üzerinde bir unsurdan diğerine kesintisiz geçişler yapabiliyorsa devamlılık sağlanmış demektir. Ekran yerleşiminde devamlılığı sağlamak için, görsel elemanlar gözün hareketine uyacak biçimde yerleştirilmelidir. Ekran yerleşimi, tıpkı okuma yönünde olduğu gibi içgüdüsel olarak soldan sağa ve yukarıdan aşağı, yani saat yönüne doğru izlenir. Kompozisyon içindeki bu algılama hareketi sadece düzenlemenin devamlılığı için değil, konuyu izleyicinin belli bir sırayla takip etmesi açısından da önemli bir noktadır. Ayrıca göz, büyükten küçüğe, koyudan açığa, renkliden renksiz, hareketliden hareketsiz doğru bir algılama sırası izler. Görsel elemanlar arasındaki benzer biçimler, tekrarlar, devamlılığı sağlamada kullanılan unsurlardır. Örnekte görülen “Hayata Aldırma Çünkü Geçicidir” başlıklı uygulamanın bir sahnesinde, ekranın sol tarafındaki parlak kırmızı imge, bir odak noktası yaratmakta ve sağ üstte bulunan yazıyı işaret ederek okuma yönüne doğru bir algılama hareketinde bulunmasını sağlamaktadır (resim 11).



Resim-11

Algılama hareketi ile ilgili bir diğer önemli nokta ise “üçte bir” ilkesi olarak bilinir (şekil-2). Bu ilkeye göre, bir çerçeve dikeyde ve yatayda üçe bölünerek dokuz adet alan elde edilir. Bu alanların kesiştikleri noktaların, ekran üzerindeki ilgi odaklarını yerleştirmek için uygun oldukları kabul edilir (Brown, 2005: 51). “Love Ends Hate Does Not” başlıklı uygulama, bu ilkeden yola çıkılarak kurgulanmıştır (resim 12).



Şekil-2: “Üçte Bir” ilkesi.



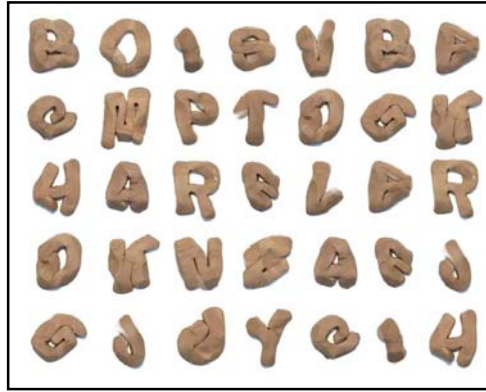
Resim-12

Temel kompozisyon ilkelerinden bir diğeri de bütünlüktür. Bütünlük ilkesi, ekran üzerindeki görsel düzenlemenin kendi içinde yeterli ve eksiksiz olması demektir. Öyle ki film yapımcısında “bu elemanı görsel düzenlemeden çıkarırsam anlam bozulur” hissi yaratmalıdır. Boyut, doku, hareket, renk ve duygu, bütünlüğü etkileyen unsurlardır. Ekran yerleşiminde aynı temel boyuta, dokuya, harekete, renge ve duyguya sahip unsurlar arasında bir bütünlük ilişkisi vardır. İçgüdüsel olarak gözümüz birbirine benzer bu biçimleri gruplar. Bu biçimler arasındaki farklı unsurlar ise hemen dikkati çeker. Farklı olanı öne çıkarmak ve kompozisyon içinde “vurgu” yaratmak için bütünlük ilkesinden faydalanılabilir. Resim 13’te görülen “Söz Uçar Yazı Kalır” başlıklı uygulamanın son sahnesinde, üç boyutlu forma sahip mumlar iki boyutlu yazıdan kolayca ayrılmakta ve yazıya bir zemin oluşturup, onu öne çıkarmaktadır.



Resim-13

Vurgu yaratmada önemli olan nokta, bütün görsel elemanların aynı oranda vurgulanmamasının gerekliliğidir. Bu durum, izleyicide neyin önemli neyin önemsiz olduğu konusunda tereddüte yol açabilir. Ancak bazı istisnai durumlarda film yapımcısı, bunu özellikle isteyebilir. Örneğin “Harfler Maddeyi Ruha Dönüştüren Sembollerdir” başlıklı uygulamanın giriş sahnesinde, izleyiciye “çokluk” kavramını hissettirebilmek için bütün görsel elemanlar aynı büyüklükte kullanılmışlardır. Birbirine benzeyen ve tekrar eden bu birimler, görsel olarak ilgi çekici bir ritim oluşturmuşlar ve izleyicinin dikkatini sonraki sahneye yönlendirmek için bu şekilde kurgulanmışlardır (resim 14).



Resim-14

Zıtlık, vurgu ilkesi ile ilintilidir ve çerçeve içindeki elemanların birbirlerine ya da zemine göre açıklık-koyuluk, renk, doku, büyüklük-küçüklük, hareket ya da durağanlıkları ile ilgili olan değişken niteliğidir. Kompozisyonda görsel gerilim yaratmada, derinlik ve mekansal ilişkileri belirtmede önemli bir unsurdur. Bu tez çalışması çerçevesinde yapılan uygulamaların hepsinde zıtlık ilkesi kullanılmıştır. Özellikle ön plandaki görsel elemanlar, daha farkedilir olmaları için, zemine zıt renklerde tercih edilmişlerdir. Örneğin “Stop Global Warming” başlıklı uygulamada, ön plandaki harfleri zeminden koparmak ve aynı zamanda izleyicide “uyarı, dikkat” gibi alt kavramları uyandırabilmek için sarı renk kullanılmıştır (resim 15).



Resim-15

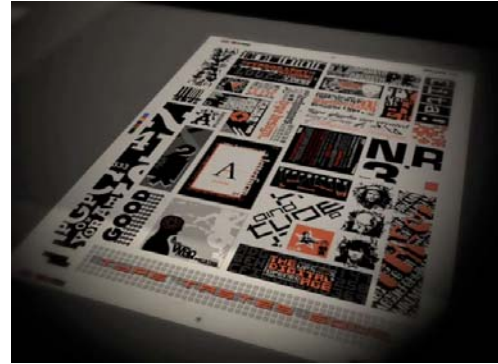
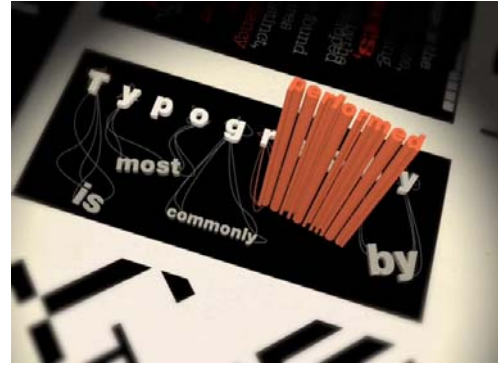
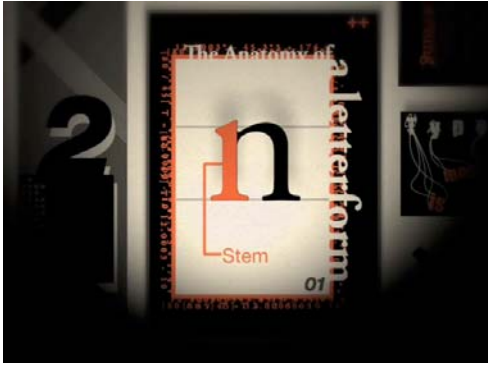
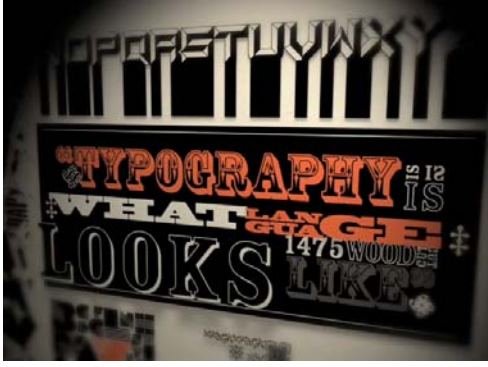
Ünlü İrlandalı oyun yazarı George Bernard Shaw: “Altın kural, altın kural diye bir şeyin olmadığıdır” demiştir. Yukarıda anlatılan ilkelerin hepsi bir tasarımda eşit olarak kullanılmayabilir. Bazı ilkeler diğerlerinden daha baskın olabilir. Hatta birbirleriyle çelişebilir. Önemli olan tasarımcının bu ilkeleri sezgi ve duygularıyla harmanlayıp tekrar yorumlayabilmesi, yaratıcı ve özgün bir kurgu için bu ilkelerin ötesine geçebilmesidir.

2.3. Film Dili Olarak Tipografi

Yazı yoluyla iletişim kurma süreci, sesleri işaretlere dönüştüren harf adını verdiğimiz biçimlerin üretilmesiyle başladı. Belirli sayıda üretilmiş harfler tekrar eden dizinleriyle sözcükleri, sözcükler de tümceleri oluşturdu (Uçar, 2008: 144). Tipografi; harflerin, sözcüklerin ve tümcelerin üslubu, düzenlemesi ve görünümü ile ilgili görsel iletişim biçimidir. İnsanlar arasında duyguların, düşüncelerin ve çeşitli bilgilerin yazılı olarak iletilmelerini sağlar. Birçok sanat dalından daha evrensel niteliklere sahip olan tipografinin işlevi, okuyucu ile belirli bir amaç doğrultusunda iletişim kurmaktır (Becer, 1997: 185). Tipografi, hareket ve duygu, teknolojinin yardımıyla bir araya getirildiğinde birbirlerinden ayrı olan özellikleri bir araya toplanmaktadır. Bu da tasarımcıların yeni ve sürprizli sonuçlara ulaşmasını sağlayabilir. Son yıllardaki teknolojik gelişmeler görsel iletişim boyutunun geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Özellikle sayısal teknoloji, tasarımcıların ve film yapımcılarının, ifadeci görsel biçimler yardımıyla çeşitli kavramları, duyguları ve düşünceleri sunmalarına olanak sağlamaktadır. Bu olanakların bir sonucu da “Devimsel (Hareketli) Tipografi”dir. Devimsel tipografi bir görsel iletişim aracı olarak teknoloji, tipografi, hareket, grafik tasarım, ses ve edebi öyküyü bir araya getiren bir disiplindir.

2.3.1. Devimsel (Hareketli) Tipografi

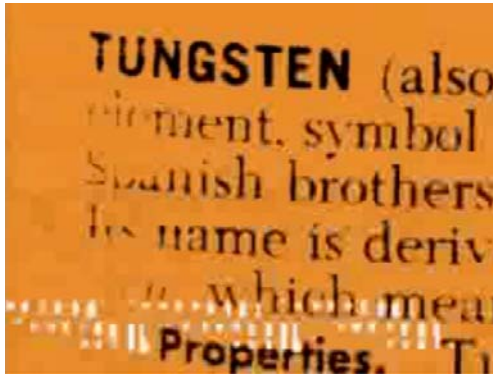
Çağımızda iletişim, dinamik ve devamlı bir biçim kazanmıştır. Masaüstü bilgisayarlar, insanlar arasındaki pasif iletişim boyutunu etkileşimli bir boyuta taşıyarak, bilgiye ulaşılma ve onu kontrol edebilme olanağını artırmışlardır. Sayısal iletişim çağı olan günümüzde, yazılı dil durağan biçimlerle sınırlı değildir. Harfler artık iki boyutlu yüzeyin; yazı karakteri büyüklüğü, ağırlığı, satır arası, kelime arası boşluğu gibi sınırlıklarından kurtularak hareketli bir biçim kazanmışlardır. Devimsel tipografi, canlandırılmış bir metin veya tipografik elemanlar ile bir kavramı, düşünceyi veya konuyu ifade etme sanatı ve tekniği olarak tanımlanabilir. Devimsel tipografide biçim, tasarımcı tarafından büyüklük, renk ve konum olarak bir zaman dilimi içinde değişime uğratılarak, içerik olarak daha güçlü bir biçimde ifade edilebilir. Örneğin Boca ve Ryan Urich tarafından yönetilen ve canlandırılan “What Is Typography (Tipografi Nedir)?” başlıklı çalışmada, başlığı oluşturan soruya çeşitli tasarımcılar tarafından verilen cevaplar, bir zaman dilimi içinde değişime uğratılarak, içerik ile ilintili olarak yansıtılmaya çalışılmıştır (resim 16).



Resim-16: Boca and Ryan Uhrich, "What Is Typography (Tipografi Nedir)?"

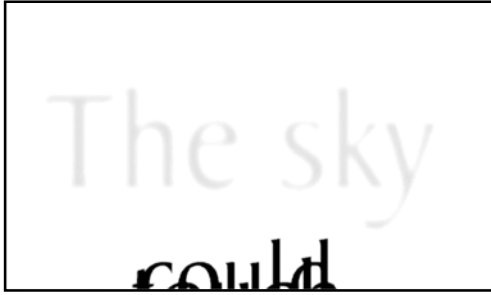
Tipografiye, davranış, hareket etme gibi özellikler yükleyerek izleyicinin onu okumanın ötesinde izleyerek, görüntüler içerisinde dolaşabileceği ve de bu yolla bir düşünce ya da bilgiyi alabileceği bir araca dönüştürülebilir. Tipografiyi hareketli bir eleman olarak kullanmak, onu izleyici için daha ilgi çekici kılabilceği gibi içeriğini de zenginleştirebilir. Geleneksel tipografi ustalarının aksine günümüzdeki tipografi tasarımcıları, harfleri ya da tipografik elemanları zaman ve uzay boyutunda kaç farklı biçimde hareket ettirebileceğini düşünmektedir.

Örneğin Carneige Mellon Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü öğrencilerinden Matt Tragesser, Daniel Boyarski danışmanlığında yapmış olduğu “Tungsten” başlıklı çalışmasında, bir çeşit kimyasal olan tungsten maddesinin özelliklerini, hareketli tipografi kullanarak anlatmaya çalışmıştır (resim 17). Tasarımcı, çeşitli kimya kitaplarından taramış olduğu tabloları, konuyla ilgili grafik elemanları ve bilgileri bir araya getirmiş ve öğrencilere görsel olarak çekici bir biçimde renkli, eğlenceli, biraz karışık ama anlaşılır olarak sunmayı amaçlamıştır. Arka planda oldukça hareketli bir müzik ile birlikte, tungsten hakkında bilgi verici bir seslendirme kullanarak bu renklilik ve eğlence havasının yanında izleyiciyi bilgilendirmeyi de amaçlamıştır. Periyodik tablo, moleküler şemalar, çeşitli ders kitaplarından taranan grafik imgeler ve kısmen çapraştırılmış fotoğraflar ön plandaki bilgi içeren tipografiye zemin oluşturmaktadır. İçerik, zemindeki resimsel doku üzerinde hafifçe daraltılmış, majiskül ve tırnaksız bir yazı biçimiyle sunulmuştur. Sunulan bilgi, bir önemli noktadan diğerine akıp giderken, bilgi içeren tipografik elemanlar eriyerek ve hareketli bir biçimde etkileşime girerek zeminle birleşmeye başlamakta ve tam bu sırada diğer konu hakkındaki bilgi ön plana çıkmaktadır (Samara, 2004: 185).



Resim-17: Tragesser Matt, “Tungsten”

Tipografiyi hareketli bir eleman olarak kullanmak, onu izleyici için daha ilgi çekici kılabilceği gibi içeriğini de zenginleştirebilir. Yazılı dili konuşulan dile yaklaştırarak daha etkili bir biçimde vurgulanmasını sağlayabilir. Örneğin duygusal bir hikayenin havası, sesin tonu, bu elemanların hareketleri değiştirilerek biçimlendirilebilir. Seçilen yazı karakterinin yerleşimini ve hız denetimini kontrol ederek bu karakterlere kişilik eklenebilir. Onların ne zaman belireceklerini kontrol ederek, ekranda izleyicinin dikkati yönlendirilebilir. Örneğin Carneige Mellon Üniversitesinden, Daniel Boyarski danışmanlığında, Lee Heebok tarafından bir canlandırma serisi ile yorumlanan “Sky (Gökyüzü)” başlıklı şiirde, gökyüzünün geniş doğasını devimsel tipografi tekniği ile yansıtılmaya çalışılmıştır. Tipografik elemanlar ve müziğin uyumu; kelimelerin okuma hızında ekranın ortasında belirmesi, daha sonra müziğin ritmine uygun olarak hızlanması, birbirlerinin üzerine binmesi, soyut biçimler oluşturması ve farklı biçimlere dönüşmeleri, uygulamada çıkış noktaları olarak kullanılmıştır. Kelimelerin şeffaflığı ve bu şeffaflığın değişkenliği aynı gökyüzündeki bir bulutun yapısını andırmakta, ayrıca kelimelerin şiirdeki duygu yoğunluğuna paralel bir biçimde hareketlenmeleri, değişmeleri büyüyüp küçülmeleri, zeminden aniden koparak parçalanmaları bir fırtına etkisi yaratmaktadır. Bunların dışında tasarımcının kelimelerin ve cümlelerin ekranda görünme sürelerine dikkat etmesi, onların rahat bir okunurluğa sahip olmalarını sağlamıştır (resim 18).



Resim-18: Heebok Lee, “Sky (Gökyüzü)”

Hareketli tipografik görüntüler kullanmanın bir diğer amacı da konuşulan ve yazılan kelimelerin özelliklerini birleştirmektir. Konuşulan kelimelerde ritim, perde, ses yüksekliği ve tempo varken, yazılı olanların kendi yan anlamları vardır. Yapılan araştırmalar, devimsel yorumla oluşturulmuş görüntülerin, durağan olanlara göre izleyicilerin daha çok ilgisini çektiğini göstermektedir (Ditterline, Engel, Young, 2000: 8). Devimsel yorumla oluşturulmuş görüntülere bir diğer örnek, yine Carneige Mellon Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü öğrencilerinden Chen Monchu'nun Daniel Boyarski danışmanlığında yapmış olduğu "Fight Club (Dövüş Kulübü)" başlıklı çalışma olarak verilebilir. Bir sinema filminden alınan kesit, hareketli tipografi kullanılarak konuşulan ve yazılan kelimelerin özellikleri birleştirilmeye çalışılmıştır (resim 19). Konuşulan kelimelerdeki ses, tonlama ve ritim, tipografik olarak hareketli bir biçimde görselleştirilmeye çalışılmıştır. Konuşmayı yapan kişinin ses tonuna uygun bir biçimde tırnaksız ve kalın biçimli bir yazı karakteri seçilmiştir. Sesteki vurguya göre bu karakter kimi yerlerde küçük, kimi yerlerde ise ekran dışına taşacak kadar büyük kullanılmıştır. Yazıdaki hareket, izleyiciye tek bir kişinin konuştuğunu hissettirecek şekilde tek bir noktadan başlamakta ve dağılarak zeminde erimektedir. Zemin ve yazı arasında güçlü bir zıtlık yaratmak ve filmin o sahnesinde, gizli bir eylemin gerçekleşmekte olduğu havasını güçlendirmek için renk kullanılmamıştır. Son olarak konuşmanın bitimindeki "fight (dövüş)" kelimesi titreştirilerek, filmin o sahnesindeki görüntüye bir gönderme yapılmıştır.



Resim-19: Chen Monchu, "Fight Club (Dövüş Kulübü)"
Son karedeki "fight" kelimesi titreştirilerek orijinal filmdeki görüntüye gönderme yapılmıştır.

Bilgisayar ortamında, vektörel yazılımlar yardımıyla harfleri oluşturmanın en büyük avantajı, sonucun kontrollü ve tahmin edilebilir olmasıdır. Tarz olarak daha deneysel, ezberden uzak ve daha kişisel sonuçlara ulaşmanın yollarından biri ise, tipografiyi çeşitli malzemeler kullanarak el ile oluşturmaktır. Aşağıdaki başlık ve örnekler, tipografiyi bir bilgisayar yazılımı önerisinden öte, kağıdın iki boyutlu yüzeyinden sıyrılmış, organik formlara sahip, özgün bir yaklaşım olarak görmemizde faydalı olacaktır.

2.3.2. Organik Tipografi

Tanımlar bölümünde de vurgulandığı gibi, nasıl sesi beğenilen bir sanatçı için sesinin rengi çok güzeldi ya da oyunu zevkle izlenen bir futbolcu için şiir gibi top oynadı gibi mecazi ifadeler kullanılıyorsa, bu başlık için kullanılan “organik” kelimesi de yaşayan, canlı organizmalar anlamına gelen tıbbi ya da kimya ile ilgili bir tanımdan öte, mecazi olarak kullanılmış bir terimdir. Organik tipografi; birleşimindeki öğelerin büyük ve belirgin bir bölümünü, el ile üretilmiş harflerin oluşturduğu ve amacının da izleyicide çeşitli duygular uyandırarak ilham vermek, böylece görsel iletişime yeni bakış açıları kazandırmak olan deneysel bir tipografi yaklaşımı ya da arayışı olarak tanımlanabilir. Organik tipografi terimi ilk olarak Grafist 12 etkinlikleri kapsamında gerçekleştirilen bir projede kullanılmıştır. Bu tez çalışması için yapılan uygulamalar ile diğer örnekleri ortak bir tanım altında toplamak için, böyle bir terimin tezin başlığında kullanılması uygun görülmüştür.

Bilgisayarın icat edilmesinden çok daha önce tasarımcılar, harfleri ve alfabeleri tasarlamak için ellerini kullanıyorlardı. Ancak zamanla sayısal teknolojinin gelişimi, yeni üretim tekniklerinin kullanımının yaygınlaşması ve ucuzlaması, el ile tipografi üretmenin ve tasarlamının bir kenara bırakılmasına sebep oldu. Artık günümüzde pek çok tasarımcı, duygusal mesajlar için aynı el yazısı temelli karakterleri, daha ciddi konular için aynı serifsiz yazı karakterlerini kullanmaktadır. Bilgisayarda yazı dizmek resmi ve mekanik bir hava yaratırken el ile yazı üretmek daha içten ve resmi olmayan bir hava yaratabilir (Heller, Ilic, 2006: 7). İşte bu bilgisayar etkilerinin yarattığı benzer ve mekanik biçimlerden sıyrılmının yollarını arayan bir grup yenilikçi tasarımcı, çeşitli malzemeler kullanarak el ile tipografi üretmeye, hatta organik biçimlerden faydalanarak, daha ifadeci ve dışa vurumcu hareketli anlık harf formları yaratmaya başladılar.

Örneğin Matt Owens tarafından yapılan “Think Beauty (Güzeli Düşün)” başlıklı çalışmada, tel örgülerindeki grid (izlek) sistemi üzerinde koli bantı ile oluşturulan, gotik tarzda bir yazı karakteri ile mesaj iletmeye çalışılmıştır. Renk olarak, arka zemin ile bir zıtlık yaratması amacıyla turuncu seçilmiştir (resim 20).



Resim-20: Matt Owens, “Think Beauty” <http://www.somethingplanned.com> (14.11.2008)

Marian Bantjes tarafından yapılan “I Want It All (Hepsini İstiyorum)” başlıklı çalışmada sanatçı, şakayık çiçeği yaprakları kullanarak bir tipografik biçim yaratmış ve çalışması için şu açıklamayı yapmıştır: “Güneşli bir öğleden sonra şakayıklarımın solduğunu fark ettim ve onları bir hevesle ölümsüzleştirmek istedim (resim 21).”



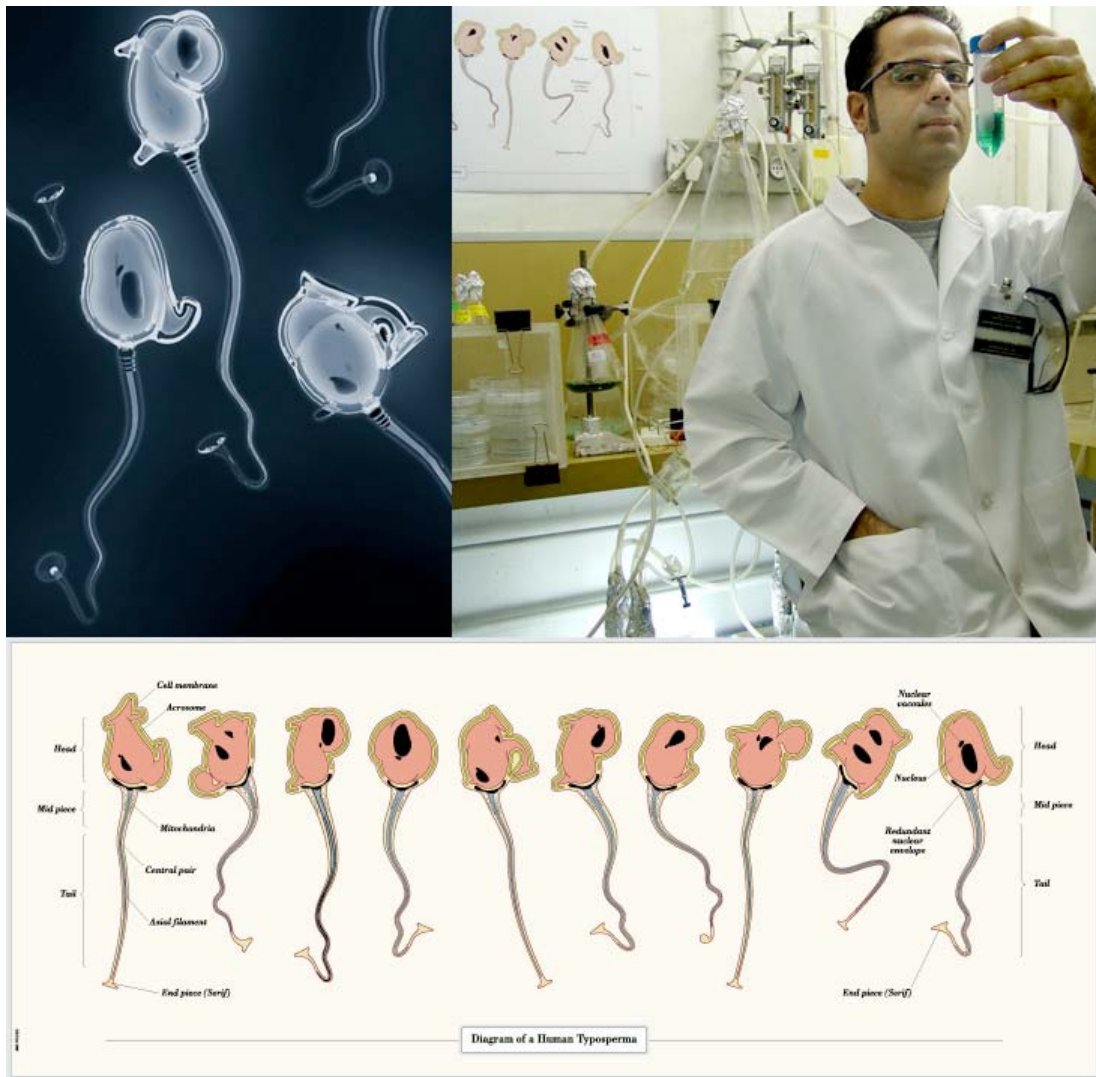
Resim-21: Marian Bantjes, “I Want It All” <http://www.bantjes.com/index.php?id=118> (14.11.2008)

Kotama Bouabane isimli sanatçı, “Melting Words (Eriyen Kelimeler)” başlıklı çalışmasında, bir insanın sevgilisi ile yaşadığı tartışmaları, buzdan sözler kullanarak görselleştirmeye çalışmıştır. Ortam olarak yatak, yemek masası, bir pencere kenarı gibi mekanlar seçilmiştir. Sözler ise sağda “it’s over (herşey bitti)”, üstte “just let it go (bırak gitsin)”, sol altta “i never loved you (seni hiç sevmedim)” olarak belirlenmiştir (resim 22).



Resim-22: Kotama Bouabane, “Melting Words” <http://www.kotamabouabane.com/melting-words/melt/> (14.11.2008)

“Typosperma” İsraili tasarımcı Oded Ezer tarafından gerçekleştirilen deneysel bir tipografi projesidir (resim 23). Oded Ezer bu çalışmasını “Biotypography” serisinin bir parçası olarak tasarlamıştır. “Bioteknoloji” kavramından yola çıkarak türettiği “Biotypography (Biotipografi)” serisinde tasarımcı, canlı organizmaların biçimlerinden yola çıkarak Latin alfabesine ait tipografik karakterler tasarlamayı amaçlamadığını belirtmektedir. Ezer bu çalışması için şöyle demektedir: “ ‘Typosperma’ başlıklı çalışma, bu anlamda yarı sperm yarı harf biçimlerinden meydana gelmektedir. Bu hayali canlılar, tipografik bilgileri dna’larına kodlanmış ve klonlanmış spermier olarak düşünülmüş ve buna göre tasarlanmışlardır. (<http://www.odedezer.com/typosperma.html>).”



Resim-23: Oded Ezer, “Typosperma” <http://www.odedezer.com/typosperma.html> (14.11.2008)

Anna Garforth “Mossenger” başlıklı deneysel grafiti projesinde, şair Elly Stevens’in bir şiirini yosundan oluşturduğu harflerle yorumlamıştır (resim 24). Tasarımcı, projesi için: “Öyle görünüyor ki yosun ile bir şeyler yazmak, medeniyet ile doğa arasında sıra dışı bir bileşim yaratmaktadır. Sesi olmayan varlıkların sözcüsü olarak bir şeyler ifade edebiliyor olmak, biz sanatçılar için büyük bir şans. Umarım sadece kelimeler değil, yosunlarda izleyiciler tarafından fark edilir.” Tasarımcı, bu proje ile şehir yaşamının insanları doğadan nasıl kopardığını ve insanların doğaya hükmederek içinde yaşadığımız biyosferden nasıl uzaklaştıklarını vurgulamaya çalıştığını ifade ediyor.



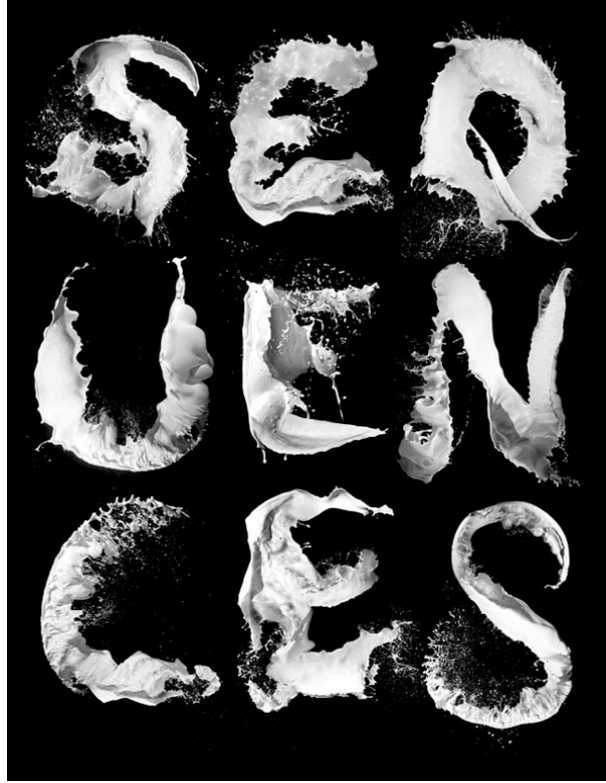
Resim-24: Anna Garforth, “Mossenger” <http://www.crosshatchling.co.uk> (14.11.2008)

Marco Molteni and Margherita Monguzzi tarafından, EELST (Elio e le Storie Tese tour) müzik grubu için tasarlanan cd kapağında, harf şeklinde kesilmiş ve grubun baş harflerinden oluşan patates harfler kullanılmıştır. Tasarımcılar bunun sebebini grubun her turne sonunda tıpkı bir patates kızartması gibi hızla kaydedildiği için bu görselleri kullanmayı uygun gördüklerini belirtmişlerdir (resim 25).



Resim-25: <http://www.typographserved.com/Gallery/elio-e-le-storie-tese--tour-2007/146148>
(20.5.2009)

İzlandanın Reykjavík kentinde düzenlenmekte olan “Sequences (Ardıllar)” başlıklı sanat festivali için Jónas Valtýsson tarafından tasarlanan afiş çalışmasında malzeme olarak kullanılan süt, rastlantısal bir biçimde sıçratarak fotoğraflanmış, daha sonra bilgisayar ortamına aktarılan bu görüntüler tekrar bir araya getirilerek çalışma tamamlanmıştır (resim 26).



Resim-26: Jónas Valtýsson (Sequences), <http://www.behance.net/jonasval/frame/206971> (20.5.2009)

Alman font tasarım firması Typolade, Gutenberg'in değiştirilebilir harf basım tekniğinden yola çıkarak, kurşun basım harfleri gibi görünen çikolatalar tasarlamakta ve bunları paketleyip kendi internet sitesi üzerinden müşterilere sunmaktadır. Yazı karakterlerinin asıl işlevini tekrar yorumlayan ve onların yenilebilen birer hediye objesi olarak da düşünülmesini sağlayan güzel bir örnek (resim 27).



Resim-27: <http://www.typolade.de/index.html> (14.11.2008)

Jung von Matt/Alster reklam ajansı tarafından, Genç Küresel Liderler, Dünya Sevgi Hareketi Vakfı için tasarlanan “Act Now! (Şimdi Harekete Geç)” başlıklı ilan tasarımı, küresel ısınmanın olası sonuçlarını, slogan ile imgeyi birleştirerek göstermektedir (resim 28).



Resim-28: Jung von Matt/Alster, “Act Now!”

http://adsoftheworld.com/media/print/young_global_leaders_earth_love_movement_foundation_act_now (14.11.2008)

Kanadalı Zig reklam ajansı tarafından, IKEA marketleri için yapılan “Decorate For The Holidays (Tatiller İçin Süsle)” başlıklı ilan tasarımı serisinde, markette satılan ürünler ve insanlar, “Love (Aşk)” ve “Hope (Umut)” başlıklı ilanlardaki mesajların parçaları olarak kullanılmışlardır. İlanlarında her zaman hislere yer veren IKEA, bu ilan serisi ile müşterilerinin gözüyle firmalarını anlatmayı amaçlamıştır (resim 29, 30).



Resim-29: http://adsoftheworld.com/media/print/ikea_decorate_for_the_holidays_3?size=_original
(14.11.2008)



Resim-30: http://adsoftheworld.com/media/print/ikea_decorate_for_the_holidays_2?size=_original
(14.11.2008)

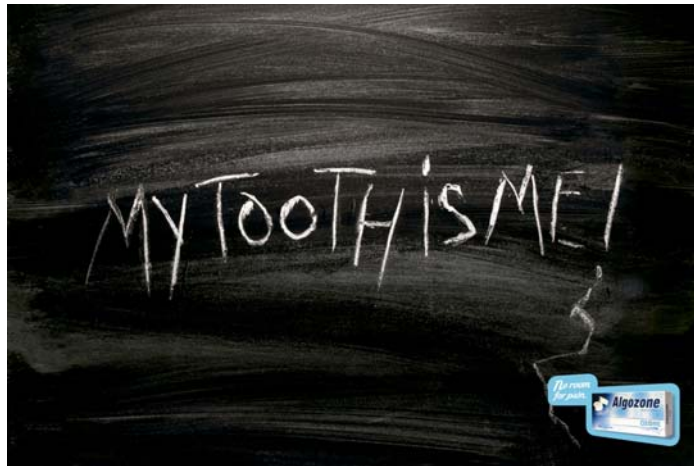
Saatchi & Saatchi reklam ajansı tarafından, bir ağrı kesici olan “Algozone” ilacı için yapılan “No Room For Pain (Ağrıya Yer Yok)” başlıklı ilan serisinde sırt, baş ve diş ağrılarını ifade edebilmek için slogan farklı yüzeyler üzerinde yazılarak iletilmeye çalışılmıştır (resim 31, 32, 33).



Resim-31: http://adsoftheworld.com/media/print/algozone_back (19.02.2009)

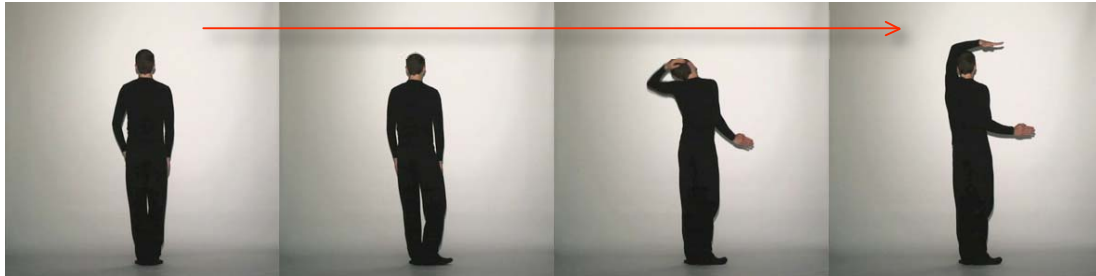
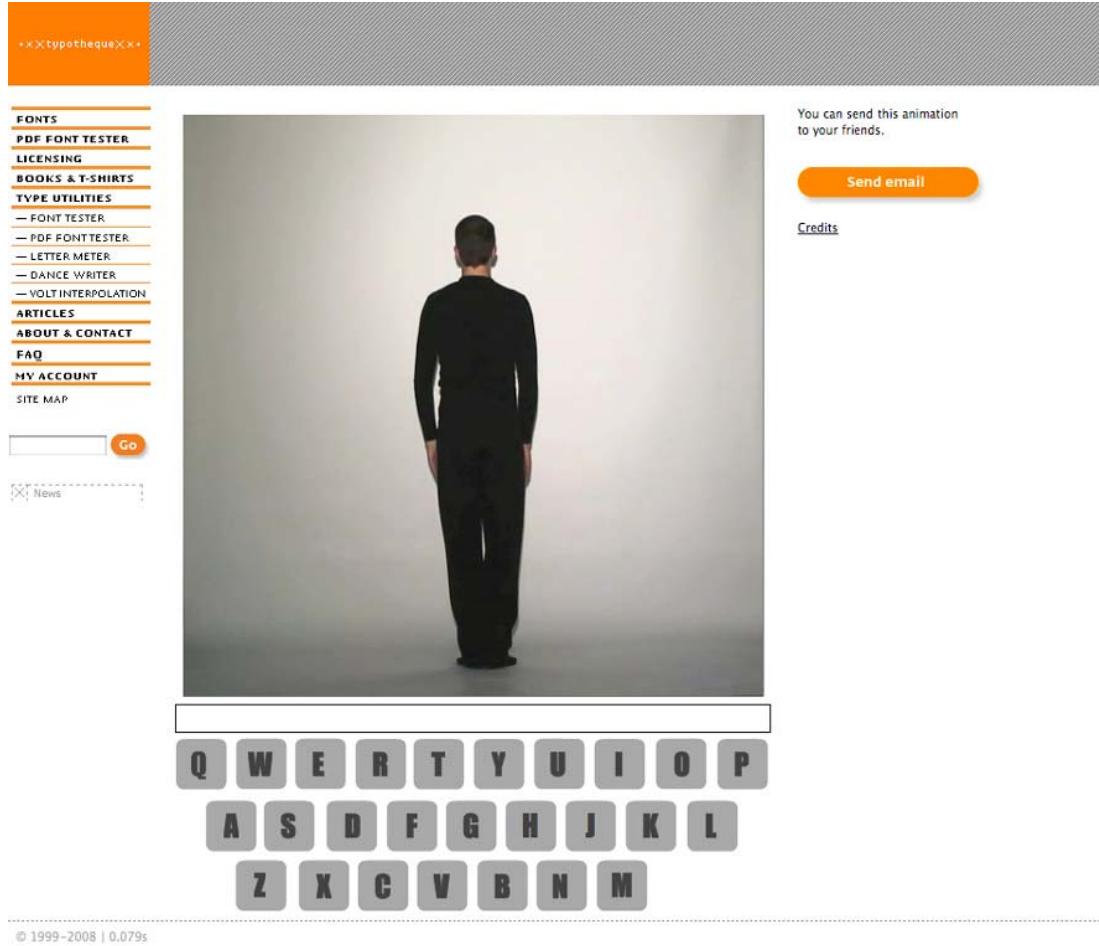


Resim-32: http://adsoftheworld.com/media/print/algozone_head (19.02.2009)



Resim-33: http://adsoftheworld.com/media/print/algozone_tooth (19.02.2009)

Bir dansçının figürlerinden oluşturulmuş hareketli harfler, organik tipografinin ulaşabileceği uç noktaya iyi bir örnek teşkil etmektedir (resim 34). Sitenin kurucusu Peter Bilak tasarımları için şunu söylemektedir: “Yazılı kelimenin anlamı kadar, biçimi de ilgimi çekmiştir. ‘Dance Writer’ harfleri çeşitli dans figürlerine dönüştürür. İletilmek istenen mesaj, kullanıcı tarafından yaratılan kareografi ile oluşturulabilir (<http://www.tyoptheque.com/articles/>).”



Resim-34: Peter Bilak'ın, “Dance Writer” uygulaması kullanılarak yapılan “E” harfi.
http://www.tyoptheque.com/type_utilities/dancewriter (14.11.2008)

2.3.2.1. Film Dili Olarak Organik Tipografi

Organik tipografinin iki boyutlu grafiklerde kullanımı gün geçtikçe yaygınlaşsa da, bir film dili unsuru olarak kullanılmasına ilişkin örnekler yok denecek kadar azdır. Ancak yine de bazı yenilikçi tasarımcıların bu konudaki çalışmalarına örnek vermek yerinde olacaktır.

Nicolas Queffelec'in yeni yıl tebrik kartı tasarımı, "Deux Mille Sept (İki Bin Yedi)" buz kalıplarından oluşturulmuş harflerin eritilerek filme alınması tekniği ile oluşturulmuştur. Bu çalışma ile Queffelec, 2007 yılının eriyip tükendiği mesajını iletiyor. Yaklaşık 9 saniye süren film, kare kare canlandırma (stop-motion) tekniği ile çekilmiş. Aşağı solda filmin ilk karesi ve sağda ilerleyen sahnelerden detay kareler görülmektedir (resim 35).



Resim-35: Nicolas Queffelec, "Deux Mille Sept (İki Bin Yedi)" [http://www.behance.net/Gallery/Say-goodbye--\(greeting-card\)/53728](http://www.behance.net/Gallery/Say-goodbye--(greeting-card)/53728) (14.11.2008)

Bir başka örnek “Helvetica” yazı karakterinin 50. yılının kutlamak için, Matt Michaluk, Alistair Webb ve Adam Tickle tarafından çekilen “Happy Birthday Helvetica! (İyi ki Doğdun Helvetica)” başlıklı kare kare canlandırma (stop-motion) filmi olarak gösterilebilir. Aşağı solda, 1000 punto büyüklüğünde pasta hamurundan üretilen harfler kullanılarak yapılan filmin ilk karesi ve sağda ilerleyen sahnelerden detay kareler görülmektedir (resim 36).



Resim-36: Matt Michaluk, Alistair Webb, Adam Tickle, “Happy Birthday Helvetica! (İyi ki Doğdun Helvetica)” <http://wwff.wordpress.com/2007/03/26/happy-50th-helvetica/> (14.11.2008)

2.3.2.2. Grafist-12 “Organik Tipografi Projesi”

2008 yılında düzenlenen Grafist 12 etkinlikleri çerçevesinde Anadolu Üniversitesi ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Bölümü mezuniyet sınıfı öğrencilerinin, birbirlerinden bağımsız olarak organik tipografi konusunda gerçekleştirdikleri kısa film çalışmalarından oluşan sergi, bu konu üzerine yapılmış güzel örnekler içermektedir. Prof. T. Fikret Uçar ve Prof. Ayşegül İzer tarafından yönetilen proje (resim 37), toplam dört haftalık bir süreyi kapsamıştır. Proje özet olarak şöyle tanımlanmıştır: “Bu projede organik olarak biçimlendirilmiş tipografiler kullanarak duygu ve mesajlarımızı iletmeye çalışacağız. Harf biçimlerini oluşturmak için her türlü malzeme, teknik ve canlıdan yararlanabilirsiniz. Çalışacağınız konu ile uygulama tarzınız örtüşmeli, ortaya çıkan formlar, mesajı ve genel tasarım tarzını destekleyici şekilde olmalıdır...” Proje için Prof. Ayşegül İzer şöyle demektedir: “Proje, organik yazı karakteri tasarımının gerçekleştirilmesini, karakterin içerdiği endişeyi pekiştirecek bir sözün anlamsal ve görsel açıdan çözümlenerek yazılmasını ve oluşturulan karakterlerle kısa bir film yapılmasını içeriyordu.” Toplam üç ayrı parçadan oluşan proje için öğrencilerden; 50x70 cm. boyutlarında afiş tasarımı, oluşturulacak tipografinin tümünü yansıtacak büyük harf veya küçük harf, rakamlar ve noktalama işaretlerinden oluşan karakter seti ve son olarak da 720x576 pixel ölçülerinde 45 saniyelik deneysel bir film istenmiştir.



Resim-37

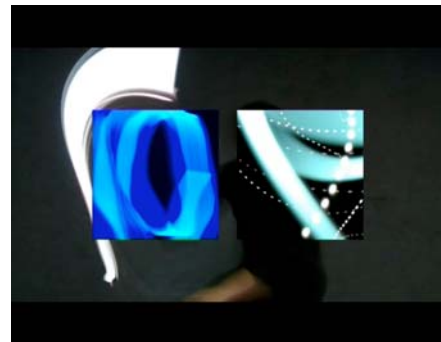
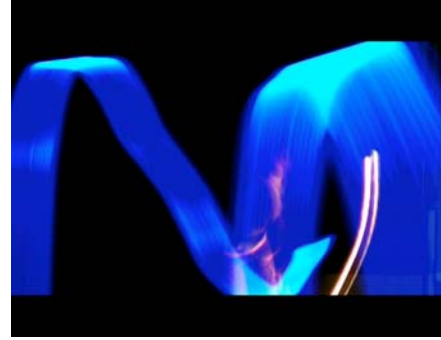
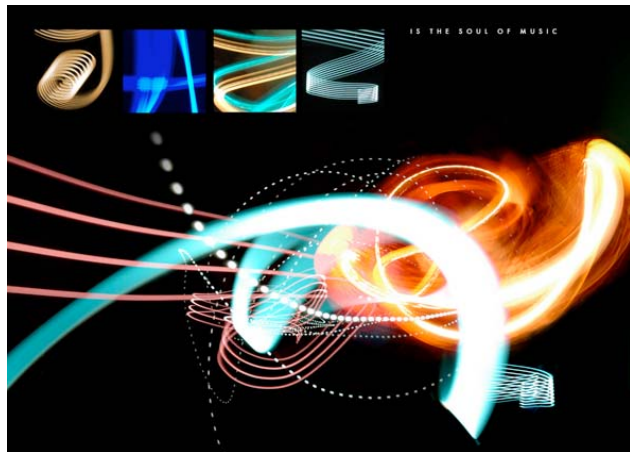
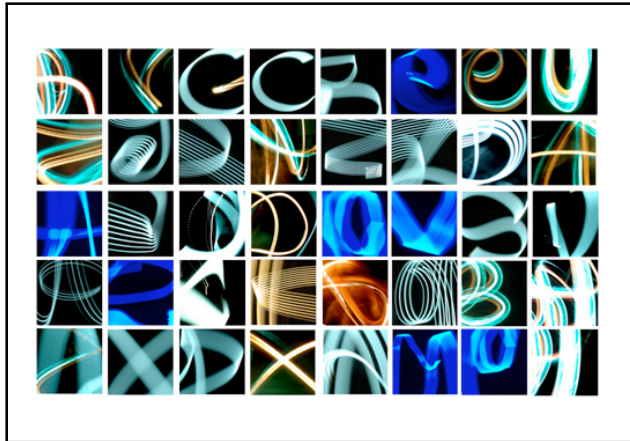
Proje kapsamında gerçekleştirilen işlerden bazılarına örnek vermek gerekirse, Anadolu Üniversitesi Grafik Bölümü mezuniyet sınıfı öğrencilerinden Hasan T. Özbakır tarafından yapılan çalışmada, el ile hareket ettirilen bir fenerin yaydığı ışık, düşük asa ayarı ile fotoğraflanarak sol üstteki alfabe tasarlanmıştır. Daha sonra bu alfabeden çıkışlı sol alttaki afiş tasarımı ve kare kare canlandırma (stop-motion) tekniği ile kurgulanarak, sağda kesit görüntüleri bulunan film yapılmıştır. Kavram olarak, jazz müziğinin doğaçlama yapısı ifade edilmeye çalışılmıştır (resim 38).

Proje İsmi: Jazz-soul Of Music”

Tasarımcı: Hasan T. Özbakır

Okul: Anadolu Üniversitesi G.S.F Grafik Bölümü

Yıl / Dönem: 2008-2009 Bahar dönemi



Resim-38

Bir başka örnek Anadolu Üniversitesi Grafik Bölümü mezuniyet sınıfı öğrencilerinden, Arif Arıman tarafından gerçekleştirilen “Love” başlıklı kısa film çalışmadır. Sabun ve renklendirilmiş su kullanarak oluşturduğu harflerle tasarladığı çalışma için ilk önce, sabun köpüklerinden çıkışlı karakter setini oluşturduktan sonra “Love (Aşk)” başlıklı afişi tasarlamış ve Beatles grubunun “Michelle” başlıklı parçasının sözlerini, parça eşliğinde köpükten oluşturduğu tipografik karakterler ile canlandırmıştır. Sol tarafta, öğrencinin harfleri oluşturmak için kullandığı malzemeler ve hazırlık aşaması görülmektedir (resim 39). Tasarımcı çalışmasının ham maddesi olarak kullandığı sabun köpüğü ile kavramsal açıdan aşkın geçiciliği vurgulanmaya çalışılmıştır (resim 40).



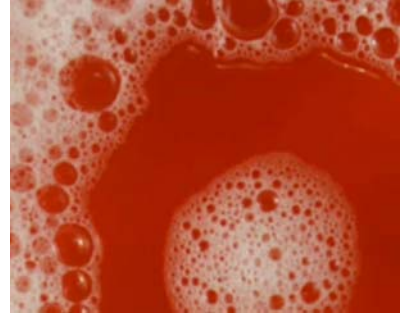
Resim-39

Proje İsmi: Love

Tasarımcı: Ahmet Arif Arıman

Okul: Anadolu Üniversitesi G.S.F. Grafik Bölümü

Yıl / Dönem: 2008-2009 Bahar dönemi



Resim-40

Bir diğerk çalışma, Fatih Yılmaz isimli öğrenci tarafından gerçekleştirilen “Oku Beni” başlıklı kısa filmidir. Malzeme olarak kitabı seçen öğrenci, bu kitapları çeşitli biçimlere sokarak ilk önce karakter setini oluşturmuş, daha sonra sol alttaki “Ben Okudukça Kitap, Sen Okudukça İnsansın” sözünün afişini tasarlamıştır (resim 41). Sonraki aşamada sağ tarafta ara kareleri görülen ve “Oku Beni” başlıklı kısa film çalışmasını gerçekleştirmiştir (resim 42).



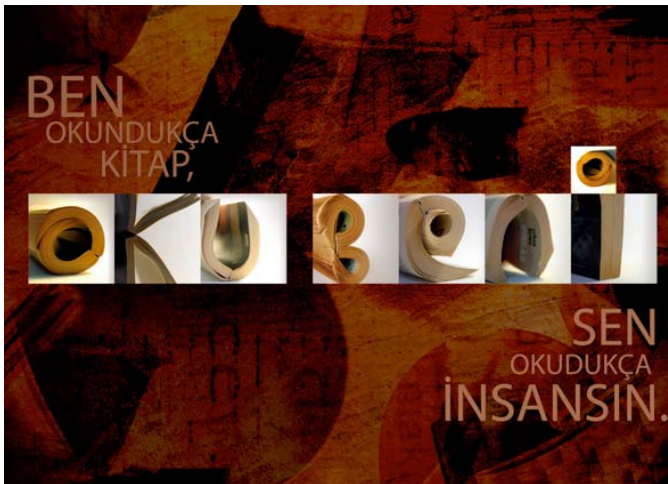
Resim-41

Proje İsmi: Oku Beni

Tasarımcı: Fatih Yılmaz

Okul: Anadolu Üniversitesi G.S.F. Grafik Bölümü

Yıl / Dönem: 2008-2009 Bahar dönemi



Resim-42

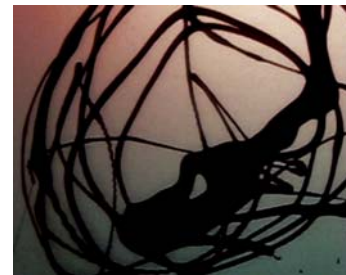
Elem Çilibaş isimli öğrenci tarafından gerçekleştirilen ve “Jackson Pollock” isimli ünlü Amerikalı dışa vurumcu sanatçıyı konu alan kısa filmde, malzeme olarak bu ünlü ressamın eserlerinde sıkça kullandığı bir tekniğe gönderme yapılmıştır. Boya akıtma tekniği kullanarak sol üstteki alfabe oluşturulduktan sonra bu alfabeden çıkışlı sol alttaki afiş tasarlanmıştır. Sağda ara kareleri görülen filmde, harf biçimleri birebir okunmasa bile izleyiciye bu sanatçının tarzını hissettirmektedir (resim 43).

Proje İsmi: Jackson Pollock

Tasarımcı: Elem Çilibaş

Okul: Anadolu Üniversitesi G.S.F. Grafik Bölümü

Yıl / Dönem: 2008-2009 Bahar dönemi



Resim-43

Emre ıldır isimli ğrenci tarafından “Hacivat-Karagöz” gölge oyunundan esinlenilerek gerçekleştirilen alıřmada ise bir politik mesaj kaygısı güdülmüřtür. Amerika’nın Ortadoęu politikasına eleřtirel bir yorum yapan kısa filmde, malzeme olarak renkli kartonlar kullanılmıřtır (resim 44). Biim olarak “Hacivat ve Karagöz” gölge oyunu karakterlerine benzetilen sol üstteki harfler oluřturulduktan sonra, sol alttaki “Büyük Ortadoęu Projesi” yazısı dizilmiřtir. Daha sonra saęda ara kareleri görülen kısa filmde bir mizansen ile bazı olayların bařka güçler tarafından yönlendirildięi hissi yaratılmaya alıřılmıřtır (resim 45).



Resim-44

Proje İsmi: Büyük Ortadoğu Projesi

Tasarımcı: Emre Çıldır

Okul: Anadolu Üniversitesi G.S.F. Grafik Bölümü

Yıl / Dönem: 2008-2009 Bahar dönemi



Resim-45

4. SONUÇ

Önceleri taşın, papirüsün, derinin üzerinde konaklayan ve tipografinin temel yapı taşları olan harfler, asıl birikimini kağıt üzerinde sağlamış, bundan yaklaşık kırk yıl önce de, elektronik devreler arasında gözle görülmez küçük mekanlara girerek, aynı anda dünyanın bir başka köşesinde görülebilen bir nitelik kazanmıştır. Hayatımızın her anında; ödediğimiz faturaların üzerinde, yiyeceklerin etiketlerinde, afişlerde, internet sayfalarında, televizyonda ve bunun gibi daha birçok ortamda karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca zaman ve hareketin sağladığı olanaklar ile asıl işlevi olan okunurluğun ötesinde izlenebilir bir hale gelmiştir.

Bütün bu baş döndürücü hızdaki gelişmelere rağmen, zaman ve hareket tabanlı tipografi büyük ölçüde keşfedilmemiş bir alandır. Günümüzde daha çok film tanıtım yazıları, reklamlar ve internet sitelerinde yazıların kendi etrafında hareket etmesi, ekranda gidip gelmeleri, yok olmaları gibi basit hareketlerle karşımıza çıkmaktadır. Ancak izleyicide farklı duygular uyandıracak derecede yenilikçi, hareketli ve el ile üretilmiş hareketli tipografi örnekleri oldukça azdır. Hareket, film dilinde bir eleman olarak tipografide ilginç bir boyuttur ve izleyicinin içeriği yorumlamasında yeni yollar önermede kullanılabilir. Bu boyut, daha özgün ve sıradışı bir tarz yaratma adına, harfleri üç boyutta sunmak, yazılara uzaklaşıp yaklaşmak veya yanlış perspektif kullanmaktan öte; ses, davranış ve duyguyla daha ilgili olarak kullanılmalıdır. Bu noktada tasarımcı, harf formlarını okunabilir, yaşayan varlıklar olarak görmelidir.

Bu araştırma sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda, yaşamın doğasında olan hareket özelliği benimsenerek ve el ile üretilen organik yapıdaki tipografinin tasarım üzerinde yaratabileceği etkiler kullanılarak oldukça yenilikçi, sıradışı ve sürpriz dolu sonuçlara ulaşılabileceği görülmüştür. Bu olası sonuçlardan biri, duygu ve mesajları iletmede yeni bir yol önermek olmuştur. En ilginç ve olası imkanlardan bir tanesi tipografinin farklı yönlerinin değerlendirilebileceği, deneysel film dilinin bir unsuru olarak kullanılmasıdır. Bu araştırma çerçevesinde yapılan uygulamalar, modern üretim biçimleri arasında pek gözde olan filmin yaratım sürecini kavramak ve grafik tasarım disiplini içindeki tipografi alanına yeni öneriler getirmek amacıyla yapılan deney projeleridir. Bu noktadan yola çıkarak yapılan uygulamaların kapsamı, çeşitli malzemeler kullanılarak el ile oluşturulmuş harflerin kullanıldığı kısa filmler

yapılmasını içermiştir. Bu deneysel film uygulamaları için öncelikle çeşitli malzemeler ve harf kalıpları kullanılarak yazı karakteri tasarımları oluşturulmuştur. Daha sonra, oluşturulan bu yazı karakterlerine uygun sözler ve müzik seçilmiştir. Bu yazı karakterleri, sözler ve müzik arasındaki ilişki oluşturulduktan sonra anlatı biçimleri belirlenmiş ve bu ilişki bir zaman çizgisi üzerinde kurgulanarak deneysel kısa filmlere dönüştürülmüştür. Tasarlanan bu filmlerde, içerik kapsamından uzaklaşmamaya, zeminde kullanılan müzik ile görüntülerin birbirleri ile uyum içinde akıp gitmelerine ve süslemeci olmamaya özen gösterilmiştir. Bir diğer önemli sonuç, harfleri alışılmış biçimlerinin dışında üretmek olmuştur. Onları elle tutulabilen, canlı bir organizma veya cansız bir malzemedan oluşturmak, onları birer oyun malzemesi gibi düşünerek daha eğlenceli ve daha deneysel formlara dönüştürmek olmuştur. Bu şekilde iletilmesi gereken bir mesajı görselleştirmenin yanı sıra izleyicinin duygularını da harekete geçirmek amaçlanmıştır.

Sonuç olarak film, simgesel veya yazıyla ilgili bilgiyi kaydetme, üzerinde değişiklik yapma ve aktarma olanağı sunar. Fiziksel gerçekliğe dayanan görüntüleri kaydederek soyut bir dünya yaratır. Onları küçük karelere bölüp, birbirleriyle ilişki kuracak biçimde tekrar birleştirerek gerçek zaman sürekliliğinde, ancak gerçek olmayan bir biçim verir. Filme hangi karelerin eklenip hangilerinin çıkarılacağı, belirli bir nesnenin diğer nesnelere veya zemin görüntüsüyle ilişkili olarak büyüklüğü, yerleşimi, çekim sırasında kameranın hareketi ya da hareketsizliği, filmin renkli ya da siyah-beyaz olması gibi etkiler, film dilinin oluşturulması açısından önemlidir. Bu araştırma sonucunda bu etkilere ek olarak, el ile üretilmiş harflerin, film dilinde bir anlatım biçimi olarak kullanılabilecekleri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Giriş

Bu araştırma çerçevesinde yapılan uygulamalarda el ile oluşturulan harflerin, film dilinde bir anlatım tarzı olarak ortaya koymak üzere kullanılması amaçlanmış ve toplam altı adet kısa film uygulaması yapılmıştır. Uygulamaların başlıkları: Hayata Aldırma Çünkü Geçicidir, Love Ends, Hate Does Not (Aşk Biter, Nefret Bitmez), Söz Uçar, Yazı Kalır, Stop Global Warming (Küresel Isınmaya Son), Harfler Maddeyi Ruha Dönüştüren Sembollerdir, Life Is Movement (Hayat Hareketir) olarak belirlenmiş ve yaklaşık olarak bir yılda tamamlanmışlardır.

Uygulamaların süreci çeşitli malzemeler kullanarak harflerin üretimi, bu harflerin çeşitli dışsal etkilerle dönüşüme uğratarak filme alınmaları, bu filmlerin ruhuna uygun sözlerin, müziklerin belirlenmesi ve bütün bu malzemelerin kurgulanarak, deneysel kısa filmler elde edilmesi şeklinde gerçekleşmiştir. Uygulamalarda bir bilginin ve mesajın görselleştirilerek izleyiciye iletmenin yanında, onların duygularını da harekete geçirmek amaçlanmıştır.

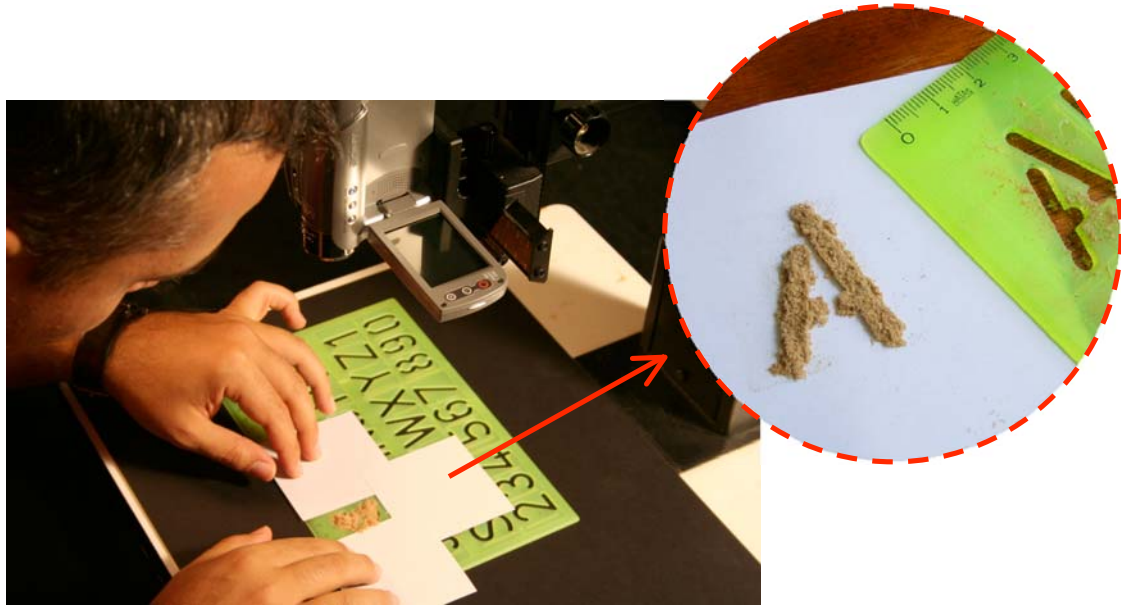
Bütün uygulamalarda kurgu için Apple firmasının “Final Cut Pro 6” yazılımı kullanılmıştır. Müzik, bütün filmlerde tamamlayıcı bir eleman olarak düşünülmüş ve görüntülerle eşzamanlı olarak kullanılmasına dikkat edilmiştir. Film yönetmeni Tony Gatlif: “Müzik, filmin omurgasıdır.” demiştir. Bu yüzden filmin ve müziğin birbirlerinden farklı yerlere gitmemesi için uygulamaların müzik seçimi üzerinde düşünülmüş, düzenlemeden ve filmlerin atmosferinden etkilenilmiştir. Sadece “Stop Global Warming (Küresel Isınmaya Son)!” başlıklı uygulamada, bir su damlasının tavaya düştüğü zaman çıkardığı ses zemin müziğine ek olarak kullanılmıştır. Mesajın iletilmesinde görsel vurgunun yeri önemlidir. Bu yüzden kurgu süreci içinde “Mesajın içindeki en önemli unsur nedir? Görsel vurgu çerçevenin neresine yerleştirilmelidir?” gibi sorulara cevap aranmıştır. Bunun için ilk önce sözlerin ana fikirlerini yansıttığı düşünülen kelimeler belirlenmiş ve bunların nasıl bir görsel düzenleme ile ifade edilebileceği konusunda fikir uçuşturmaları yapılmıştır.

3.2. “Hayata Aldırma Çünkü Geçicidir” Başlıklı Uygulama

3.2.1. Ön Çalışmalar

Hayat, başı ve sonu olan bir yol gibidir; tükenir ya da tüketilir. Bu yol, acı ve tatlının, sevinç ve hüznün, iyi ve kötünün yani karşıtlıkların iç içe yaşandığı ya da birbirleri ile mücadele halinde olduğu bir yoldur. Geçicidir; ancak insanoğlu bu geçiciliği fark ederek yaşayamaz her an...

“Hayata Aldırma Çünkü Geçicidir” başlıklı uygulamanın çıkış noktası da, “geçicilik” kavramını vurgulamak üzerine kurulmuştur. Uygulama öncesinde, “geçicilik” kavramını ifade edebilmek için, bir zaman dilimi içinde uçuşarak yok olan harfler hayal edilmiştir. Bu harfleri oluşturmak için şablon üzerine; tuz, kum, buğday unu gibi farklı malzemeler serpiştirilerek çeşitli denemeler yapılmış, ancak bu malzemelerin fiziksel yapılarından dolayı şablon kaldırılırken harfler bozulmaya uğramış ve denemeler başarısız olmuştur. Talaş tozu ile yapılan denemelerde ise malzeme, yapısındaki şekilsizlikten dolayı, şablon harf içinde tutunarak şeklini muhafaza etmeyi sürdürmüştür. Aynı zamanda hafif bir malzeme olduğu için, hava pompası yardımıyla kolayca uçuşarak istenilen etki elde edilebilmiştir. Bu denemelerin sonucuna göre harflerin şablon üzerine talaş tozunun serpiştirilerek oluşturulmasına ve hava pompası yardımıyla uçuşturularak sürecin filme alınmasına karar verilmiştir (resim 46).



Resim-46: Talaş tozu ile yapılan “A” harfi denemesi.

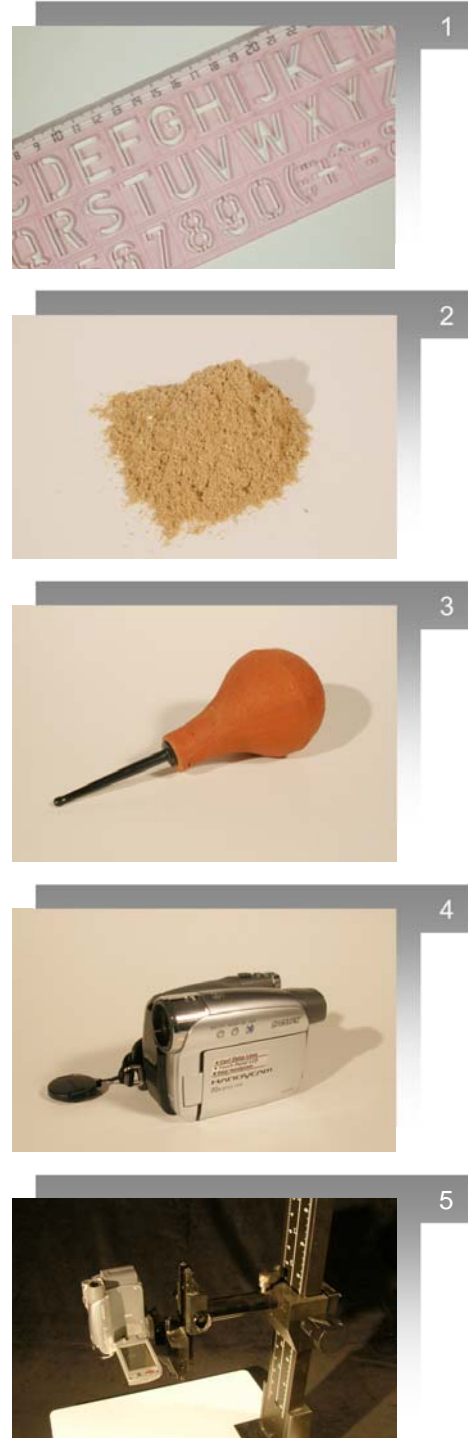
Temel yapı oluşturulduktan sonra stüdyo ortamında ışık düzeni ayarlanmış, kamera dikey bir platforma sabitlenmiş ve harflerin hareketli görüntülerini kaydetmek üzere tüm koşullar hazırlanmıştır.

3.2.2. Kullanılan Malzemeler

Bu uygulamada aşağıdaki malzemeler kullanılmıştır (tablo 1);

1. Şablon harf cetveli.
2. İnceltilmiş talaş tozu.
3. Hava pompası.
4. Kamera.
5. Dik açı kamera düzenini sağlayan sabit platform.

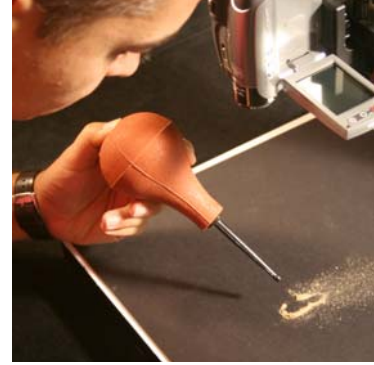
Bu uygulamada harfleri oluşturan hatların daha belirgin olması için, üzerinde yaklaşık 100 punto büyüklüğünde harflerin olduğu şablon harf cetveli tercih edilmiştir. Ayrıca harfleri oluşturmak için kullanılan talaş tozu, şablonun şeklini daha kolay alabilmesi için birkaç kez elekten geçirilerek inceltilmiştir. Bu ve diğer uygulamaların hepsinde, kameranın dik açıyla çekim yapabilmesine olanak sağlayan bir sabit platform kullanılması, çekimlerin daha hassas yapılabilmesine olanak sağlamıştır.



Tablo-1

3.2.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması

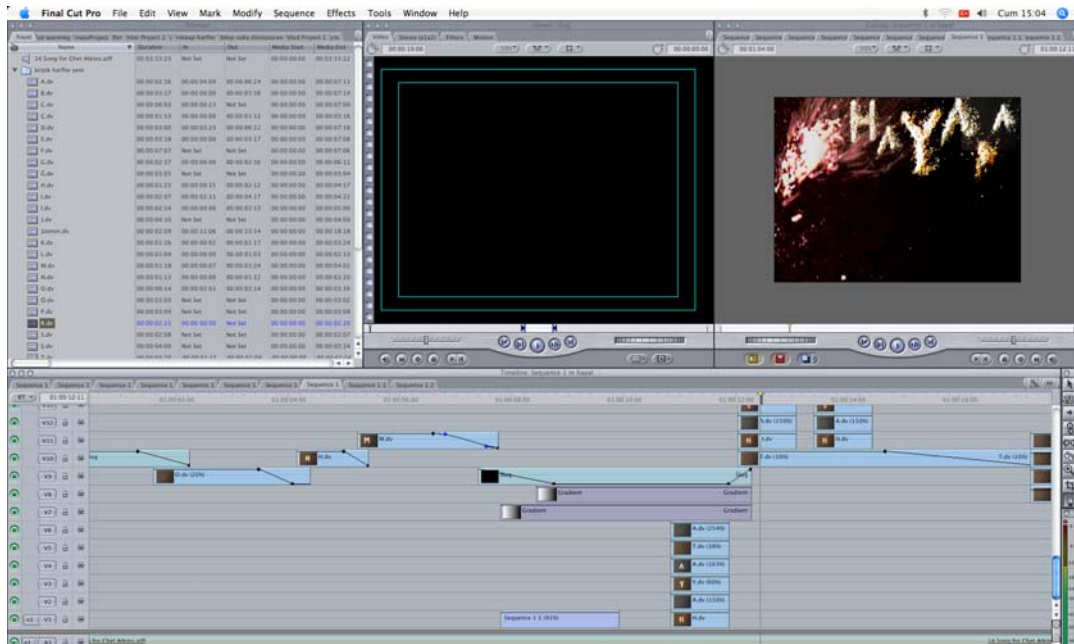
Çekim aşaması öncesinde şablon yardımıyla biçimlendirilen ve talaş tozu ile üretilen her bir harf, hava pompası yardımıyla uçuşturularak hareketli görüntüleri teker teker kaydedilmiştir (resim 47). Bütün harfler bu şekilde filme çekilerek, a'dan z'ye bütün karakter seti elde edilmiş, daha sonra bilgisayara aktarılan film kesitlerinin her biri, zaman çizgisi üzerinde ters oynatılarak "QuickTime" formatında yeniden kaydedilmiştir. Bu aşama sonunda elde edilen, 29 adet harfin film kesitleri olmuştur. Çekimleri yaparken dikkat edilen bir nokta, kurgu sırasında rahatça küçültüp büyütebilmek için harflerin, 720 x 576 piksel ölçülerindeki ekran boyutunun en az 1/3 oranında olmasıdır.



Resim-47

3.2.4. Kurgu Aşaması ve Ses

Bu kısa film uygulamasında hayatın farklı yönlerinin olması, işlerin hayatımızda ters veya yolunda gitmesi, bağlılık, ayrılık, sevgi gibi yan anlamların "geçicilik" ana fikriyle örtüşecek bir biçimde görselleştirilmesine çalışılmıştır. Hayatın içinde varolan inişler çıkışlar, terslikler gibi yan anlamlar, organik formlara sahip tipografik elemanların ve kurgu aşamasında kullanılan "Final Cut Pro 6" yazılımının sağladığı olanaklar çerçevesinde yansıtılmaya çalışılmıştır (resim 48).

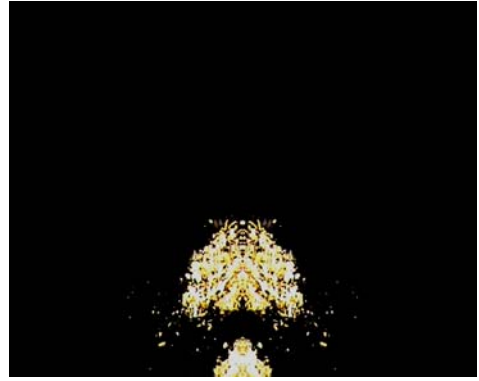
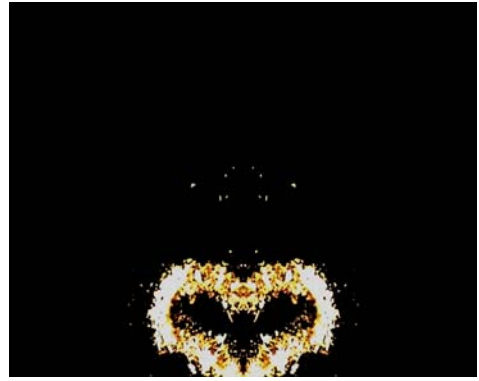
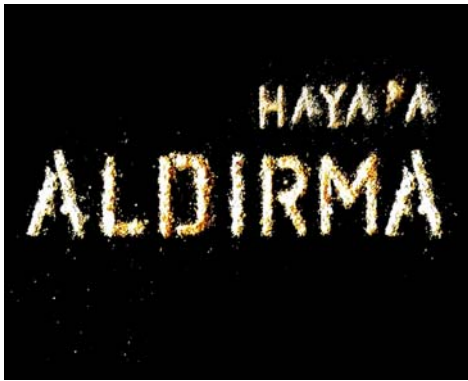
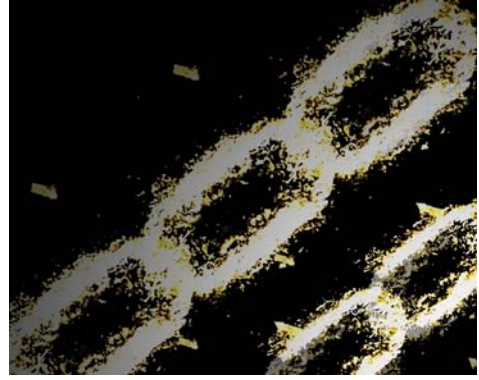


Resim-48: Kurgu aşamasında "Final Cut Pro 6" yazılımı kullanılmıştır.

Kurgu aşaması, talaş tozu kullanılarak oluşturulan harflerinin yan yana getirilip, birer kelime, cümle veya kavramı ifade eden filmin oyuncularını olmaya başladıkları aşamadır. Kendi başlarına sadece talaş tozunun uçuşmasıyla oluşan birer harf iken, film içinde yan yana gelerek, üst üste binerek, kesitleri alınarak, bir kelime veya cümle oluşturan, yapısal deformasyonları ile izleyicide içerikle ilintili merak ve çeşitli hisler uyandırmaya başlayan bir bütüne dönüşmeye başlamışlardır.

İmgelerin birbirleri üzerine binerek oluşturduğu anlık soyut biçimler ve lekeler, izleyicide merak uyandırmak amacıyla, kimi yerlerde ise harflerin ve kelimelerin şeffaflaşması, bize hayatın içinde unutup gittiğimiz anları anımsatmak için kurgulanmıştır. Ayrıca harflerin birbirlerinden farklı hızlarda değişime uğramaları, hayatın içinde olan farklılıklara gönderme yapmak için düşünülmüştür. Filmde dikkati çeken bir nokta, harflerin kimi yerlerde sembollere dönüştürülmesidir. Örneğin “bağlılık” kavramının güçlendirilmesi için zincir benzeri formların oluşturulması, yine bu imgelerin uçuşarak yok olması ve ana fikir olan “geçicilik” kavramına bağlanması bu yaklaşıma örnek olarak verilebilir. Filmin son sahnesinde görülen kalp formu, bu formun uçuşarak yok olması gibi simgesel anlatım tarzları, izleyiciye kendi okuma ve kavrama biçimlerini keşfetmelerine olanak sağlamak amacıyla düşünülmüştür.

Bu uygulamada kullanılan müzik, uygulamanın bütününde melankolik bir hava yaratarak ana fikri destekleyici ve filmi tamamlayıcı bir unsur olarak düşünülmüştür. Sahne değişim noktaları ve sesin değiştiği noktalar birbirleri ile kurgu aşamasında örtüştürülerek, görüntü ve müzik arasında bir bütünlük kurulmaya çalışılmıştır. Bu uygulama için “György Szöneyi” ve “Gabor Gyarmati” tarafından bestelenen “Song For Chet Atkins” başlıklı parçanın giriş kısmı kullanılmıştır. Bu müzik parçası, barındırdığı melankolik ruhu ve uygulamada aktarılmak istenen yaşamın farklılığı, çeşitliliği, yaşamdaki iniş ve çıkışlar gibi yan anlamlarla örtüştüğü düşünüldüğü için seçilmiştir (resim 49).



Resim-49: “Hayata Aldırma Çünkü Geçicidir” başlıklı kısa film uygulamasından kesit görüntüleri.

3.3. “Love Ends, Hate Does Not” Başlıklı Uygulama

3.3.1. Ön Çalışmalar

Başlangıcı olan her şeyin bir sonu olması gibi, aşk da bir gün bir yerde biter. İnsanın içi hüziün dolar. Bir yanı bittiğini kabul etse de diğer yanı, “belki daha yapılacak bir şeyler vardır” der. Yol ayrımına gelindiğinde, insan eğer gerçekten sevmişse, nefret başlar. Nefret söndürür aşkın acısını ve zaman da siler izlerini...

Bu çalışmanın çıkış noktası da aşkın zaman içinde nefrete dönüşmesini görselleştirmek üzerine kurulmuştur. Bir buz kübünün suda eriyip yok olmasından yola çıkarak, buzdan oluşturulmuş ve mürekkeple renklendirilmiş bir yazı karakteri tasarlanmıştır (resim 50). Buza harf şeklini vermek için, internet üzerinden tasarım eşyaları satan bir siteden (<http://sillycone.ecrater.com/>), silikon buz kalıpları sipariş edilmiş ve tasarlanacak yazı karakteri için “Love Ends, Hate Does Not (Aşk Biter, Nefret Bitmez)” sözü belirlenmiştir. Yapılan ön çalışmalar doğrultusunda yaratıcı düşünce için küçük notlar alınmıştır. Bu notlar kullanılarak ne tür ses veya müzik kullanılabilceği, ekran görüntüsünün nasıl bir kompozisyon ile izleyiciye sunulabileceği konularına ilişkin fikir uçuşturmaları yapılmıştır. “Mesajın içindeki en önemli unsur nedir? Görsel vurgu tasarımın neresine yerleştirilmelidir?” sorularına genel cevaplar aranmıştır. Buna göre “love (aşk)” ve “hate (nefret)” kelimelerinin birbirlerinin zıt kavramları ifade ettikleri düşünülerek, görüntüler arasında, negatif–pozitif ilişkisi kurulabileceği düşünülmüştür. “Love (aşk)” ve “hate (nefret)” kelimelerinin dörder harften oluşması, tasarımın görsel vurgusu konusunda yönlendirici olmuştur. Buna göre ekran, dört eşit alana bölünmüş, her bir alan içine de bir harf yerleştirilerek kompozisyon kurulmuştur.



Resim-50

3.3.2. Kullanılan Malzemeler

Bu uygulamada aşağıdaki malzemeler kullanılmıştır (Tablo 2):

1. Silikon harf kalıpları.
2. Çini mürekkebi.
3. Harfleri dondurabilmek için buzluk.
4. Ekran ölçüsünün oranlarında (3/4) kap.
5. Alttan ışıklandırma için tepegöz.
6. Kamera.
7. Dik açı kamera düzenini sağlayan sabit platform.



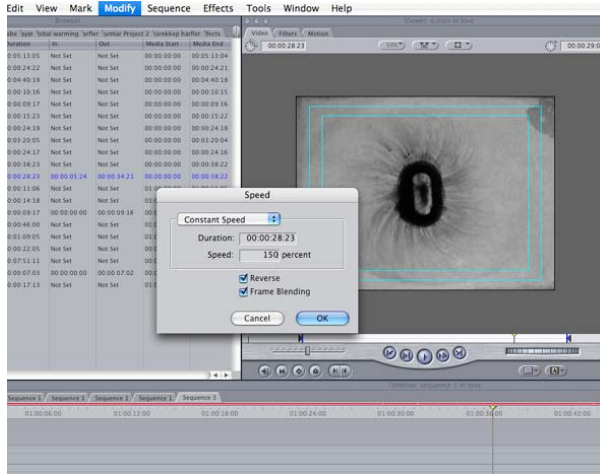
Tablo-2

3.3.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması

Silikon harf kalıplarına bir şırınga yardımıyla mürekkepli su doldurulduktan sonra, harf kalıpları buzlukta bekletilerek donmaları sağlanmıştır. Kalıptan çıkarılan buz harfler, daha kolay erimeleri için, önceden içi ılık su doldurulmuş bir cam kap içine yavaşça bırakılmış ve bu erime süreci filme alınmıştır. Kap içine bırakılan harf şeklindeki buz, ılık suyun da etkisiyle rastlantısal bir biçimde dönerek erimiş ve yok olmuştur. Bu görüntüyü ekran ölçülerine sığdırmak için, ekran oranlarında (3/4) bir cam kap kullanılmıştır. Çekim sırasında, mürekkepli buzların erirken sadece siyah-beyaz görünmeleri, su yüzeyindeki çeşitli parlamaların ve gölgelerin önüne geçebilmek için alttan ışıklandırmaya olanak veren bir tepegöz kullanılmıştır (resim 51).



Resim-51



Resim-52

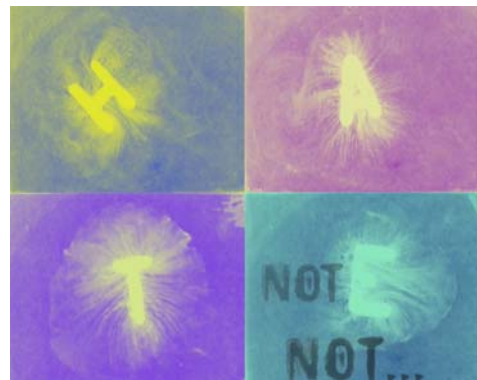
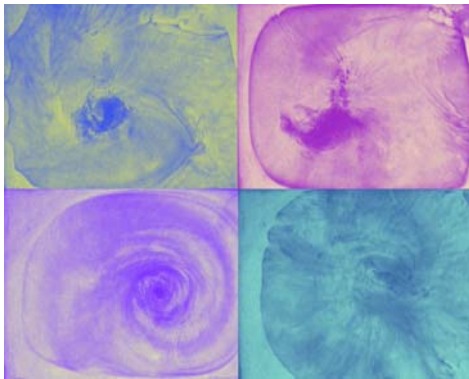
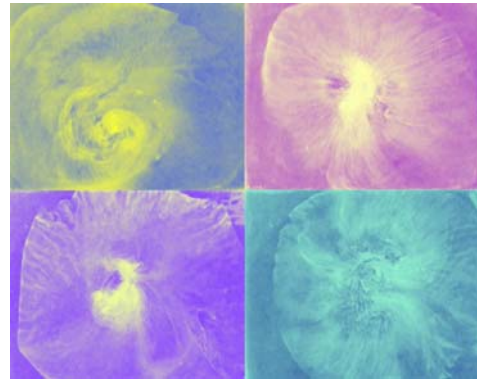
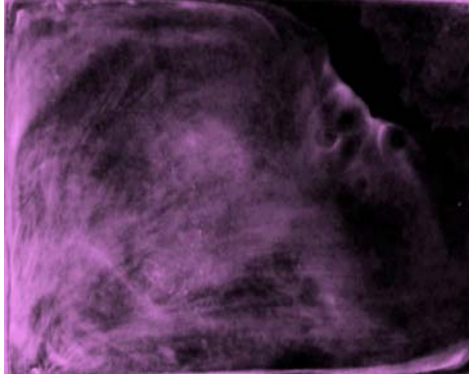
Çekim sırasında görüntüye giren ve film oynatılırken görünmesi istenmeyen ayrıntılar (örneğin buz kalıplarının suya bırakılırken elin gözükmemesi gibi...), veriler bilgisayara aktarıldıktan sonra temizlenmişlerdir. Kurgu aşamasına geçilmeden önce, her bir harfin erime süreleri, bir zaman çizgisi üzerinde daha da hızlandırılmış ve görüntü akışı ters olarak kaydedilmiştir. Bu görüntüler tekrar oynatıldıklarında, buzdan harfler sanki suyun içinde küçük bir girdaptan yavaş yavaş oluşuyormuş gibi görünmüşlerdir. Her bir harf erirken kendine has rastlantısal lekeler ve hareketlerle oluşmuştur (resim 52).

Çekim sırasında görüntüye giren ve film oynatılırken görünmesi istenmeyen ayrıntılar (örneğin buz kalıplarının suya bırakılırken elin gözükmemesi gibi...), veriler bilgisayara aktarıldıktan sonra temizlenmişlerdir. Kurgu aşamasına geçilmeden önce, her bir harfin erime süreleri, bir zaman çizgisi üzerinde daha da hızlandırılmış ve

3.3.4. Kurgu Aşaması ve Ses

“Love Ends, Hate Does Not” başlıklı uygulamanın giriş sahnesi, bir harfin erime görüntüsünden detay alınarak oluşturulmuştur. Bu sahne, karanlık bir görüntü ile başlamaktadır. Ekranda sanki havada bulutlar oluşuyormuş gibi sıkıntılı ve tam olarak tanımlanamayan soyut şekiller belirmektedir. Bu sahnede, “toz pembe” kavramını vurgulamak için, renk olarak pembe ve siyah tercih edilmiştir. Daha sonraki sahnede aniden beliren “love (aşk)” kelimesi ekranı dörde bölerek görülmektedir. Her bir harf, farklı renklerde oluşturularak “love (aşk)” kavramı içindeki mutluluk, ayrılık, sevgi, bağlılık, acı gibi çeşitli duygular görselleştirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca “love (aşk)” kelimesi film akışı içinde tersten oluşturularak, kavramsal olarak bir emekle oluşumu, yoktan varolması gibi alt kavramlar yansıtılmaya çalışılmıştır. Bütün bunlar olurken, ekranın sağ tarafından sola doğru bir hareketle yine buzdan harflerle oluşturulan, ancak “freeze frame (durağan kare)” şeklinde “love ends (aşk biter)” kelimesi ekrana giriş yapmaktadır. Aynı şekilde daha büyük ve ters olarak sol alttan sağa doğru bir kopyası da benzer hareketle sahneye giriş yapmakta ve okunma süresi dolunca yok olmaktadır. Bu arada “love (aşk)” kelimesi oluşumunu tamamlamakta ve görüntü akışı tersine ve renkler de negatife dönüşerek “hate (nefret)” kelimesini meydana getirmektedir. Renklerdeki bu pozitiften negatife olan geçiş, bu iki kavram arasındaki zıtlığı vurgulamak amacıyla yapılmıştır. Yine “hate (nefret)” kelimesi okunduktan sonra olumsuzluk anlamına gelen “does not” kelimesi ekran ortasında belirmekte ve olumsuzluk eki olan “not” etkiyi kuvvetlendirmek amacıyla birkaç aşama daha oluşarak “hate (nefret)” kelimesi ile birlikte zeminde eriyerek kaybolmaktadır.

Bu uygulama için seçilen müzik, Keane grubu tarafından bestelenen, “Bedshaped” adlı parçanın girişidir. Müziğin giriş sahnesindeki lekelerle uyumlu bir biçimde gizemli bir hava vermesi, daha sonra da ekranda oluşan “love (aşk)” ve “hate (nefret)” kelimelerini hissettirecek şekilde aniden başlaması ve görüntülerle birlikte akıp gitmesi, bu parçanın seçiminde etkili olmuştur. Aslında birbirinin zıttı gibi görünen kavramlar, müzik ile uyumlu bir biçimde ekran üzerinde akarak aslında birbirlerinin ayrılmaz birer parçası oldukları hissini uyandırmaktadır. Uygulamada hüznü ve duygusal bir atmosfer desteklediği için bu parça seçilmiştir (resim 53).



Resim-53: “Love Ends, Hate Does Not (Aşk Biter, Nefret Bitmez)” başlıklı kısa film uygulamasından kesit görüntüleri.

3.4. “Söz Uçar, Yazı Kalır” Başlıklı Uygulama

3.4.1. Ön Çalışmalar

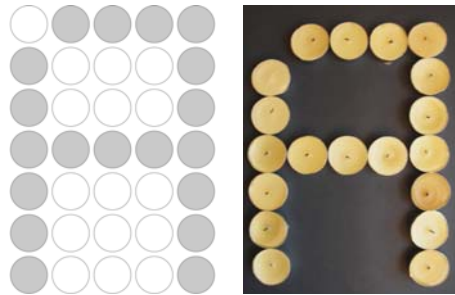
Söz ve yazı iki farklı kavramdır. Biri diğerinin yerine geçebilecek olgular değildir. Yazı, kalıcı ve ebedi bir karakter taşıırken, konuşulan söz, zamanın etkisiyle eriyip yok olur. Ancak sözün değerini baki kılmak için yazıya dökmek gerekir. Sözün bu özelliği, tıpkı bir mum ışığının çevresini aydınlatmasına, sağa sola süzülmesine ve sonunda da yok olmasına benzer...

“Söz Uçar, Yazı Kalır” başlıklı uygulama için de, mum ışığından yola çıkılmıştır. Yapılan fikir uçuşturmaları sonunda “tea light” olarak adlandırılan mumlar (resim 54) kullanılarak oluşturulacak yazı karakteri için, akla şu sorular gelmiştir: “Tasarlanacak olan yazı karakteri için nasıl bir izlek (grid) sistemi kullanılabilir? Varolan bir yazı karakterinin ana hatlarını kullanmak daha mı doğrudur?” Bu sorulara cevap bulmak için, ilk önce yatayda 5, dikeyde 7, toplamda ise 35 adet mumun sığabileceği bir grid sistemi hazırlanmıştır (şekil 3).



Resim-54

Şekilde görülen izlek (grid) sistemine uygun olarak hazırlanan harfler, hat yapılarındaki eşit oranlardan ve katı görünümülerinden dolayı, tasarımda oldukça mekanik bir hava yaratmışlardır. Bu yüzden harfin hat yapısı değişken olan, ince ve kalın oranlara sahip, okunur ve daha fark edilir bir yazı karakterinin ana hat çizgilerinin kullanılmasının daha doğru olabileceği düşünülmüştür. Bu özelliklere sahip yazı karakterleri arasında en okunur olanlarından birisi, Hermann Eidenbenz tarafından 1953 yılında tasarlanan “Clarendon” yazı karakteridir (Clair, Snyder, 2005: 287).

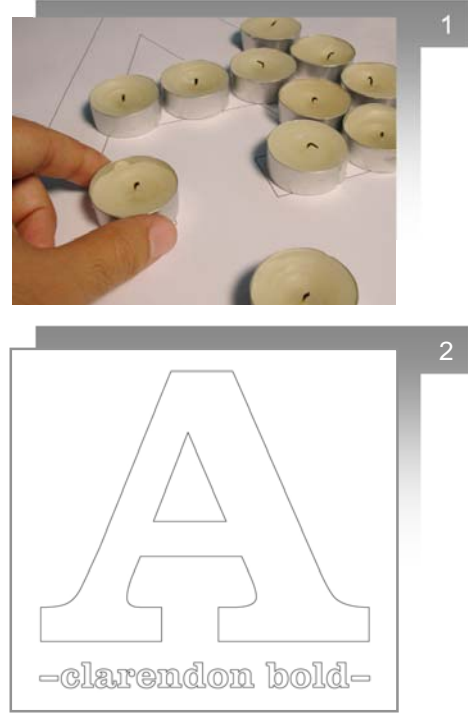


Şekil-3: Hazırlanan grid sistemi ve bu sistemden çıkışlı “A” harfi denemesi.

3.4.2. Kullanılan Malzemeler

Bu uygulamada aşağıdaki malzemeler kullanılmıştır (tablo 3);

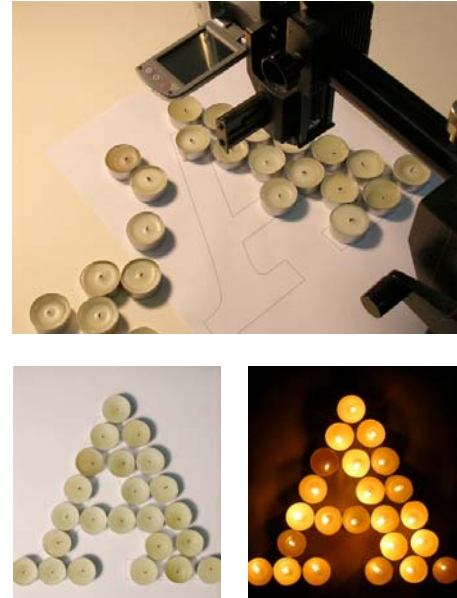
1. "Tea light" türü mumlar (30 ila 40 adet).
2. Seçilen yazı karakterinin ana hat çizgileri.
3. Kamera.
4. Dik açı kamera düzenini sağlayan sabit platform.



Tablo-3

3.4.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması

Kameranın dikey çekim yapabilmesine olanak sağlayan bir platform üzerine yerleştirilen ve harf şekli verilen mumlar, ilk önce yakılmış, daha sonra değişik yönlerden üflenerek söndürülmüşlerdir. Bu süreç karanlık bir ortamda filme alınarak, bütün karakter seti oluşturulmuştur. Her bir harf için yaklaşık 25 ila 30 adet arası mum kullanılmış, çekimler tamamlandıktan sonra veriler bilgisayara aktarılmış ve istenmeyen görüntüler kesilerek her bir harfin kısa film kesitleri, "Quick Time" formatında kaydedilmiştir. Bu uygulamada diğer uygulamalardan farklı olarak film kesitlerinin hızı değiştirilmemiştir (resim 55).

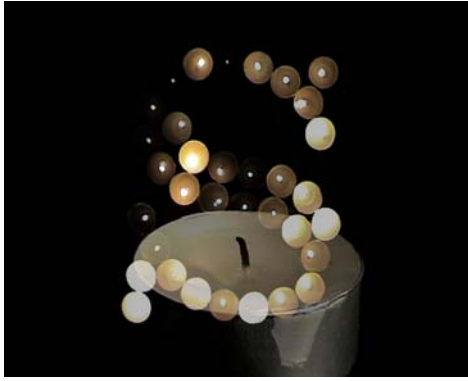


Resim-55

3.4.4. Kurgu Aşaması ve Ses

“Söz Uçar, Yazı Kalır” başlıklı kısa filmde, harflerin yanı sıra mumların da detay çekimleri kullanılmıştır. Örneğin filmin giriş sahnesindeki tek mum görüntüsü ve onun hemen üstünde beliren başka bir mum kesitinin görüntüsü ile ikinci sahneye geçilmektedir. Sonraki sahnede “söz” kelimesi ve hemen ardından “s” harfi zeminde eriyerek, “öz” kelimesi belirmekte, böylece filmde farklı anlamların da çağrışımları yapılmaktadır. Takip eden sahnede, yavaş yavaş “uçar” sözü belirlemektedir. Burada her bir harf, birbirinden küçük bir hız farkı ile sahnenin altından yukarı doğru uçmakta ve sahnenin tepesinde kaybolmaktadır. Sonrasında gelen sahnede “söz uçar” sözü belirmekte ve o da yavaşça yok olmaktadır. Bu sahnede her bir harfin büyüklüğü ve oturdukları taban çizgileri, görsel olarak bir hareket ve dinamizm yaratmak amacıyla birbirlerinden farklı kullanılmıştır. Sonraki sahne bir geçiş olarak düşünülmüştür. Buna göre, ekranda “tek mum” belirmekte ve filmin başına bir gönderme yapılmaktadır. Daha sonra yavaşça beliren ve daha küçük olan diğer iki mum ise sahneye bir derinlik katmak amacıyla düşünülmüştür. Bu mumlar yok olurken “yazı kalır” kelimeleri, tıpkı “söz uçar” kelimelerinde olduğu gibi yavaş yavaş belirmekte ve bir süre ekranda kalmaktadır. Bu noktada amaçlanan “kalıcılık” kavramını vurgulamaktır. En son sahnede ise yine bir detay çekimi ile çoklu bir mum görüntüsü, sonradan belirecek olan “söz uçar, yazı kalır” cümlesine zemin olarak düşünülmüştür (resim 56).

Bu uygulamada müzik olarak Letterror’dan “Senior Song” isimli parça seçilmiştir. Müzik parçasının temposu, mumların süzülmeleri ile uyumu ve görüntülerin etkisinin önüne geçmeyip destekleyici bir arka plan oluşturduğu için seçilmiştir.



Resim-56: "Söz Uçar Yazı Kalır." başlıklı kısa film uygulamasından kesit görüntüleri.

3.5. “Stop Global Warming (Küresel Isınmaya Son)!” Başlıklı Uygulama

3.5.1. Ön Çalışmalar

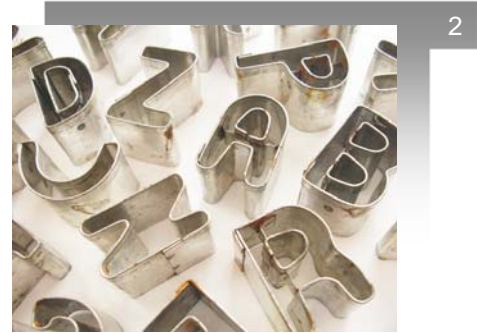
Dünyamızın en büyük sorunlarından birisi olan küresel ısınmanın etkileri en yüksek zirvelerden, okyanus derinliklerine, ekvator dan kutuplara kadar hemen her yerde hissediliyor. Kutuplardaki buzullar eriyor, deniz suyu seviyesi yükseliyor ve kıyı kesimlerde toprak kayıpları artıyor. Buna bağlı olarak dünyamızın bazı bölgelerinde kasırgalar ve sellerin şiddeti artarken bazı bölgelerde uzun süreli kuraklıklar ve çölleşme etkili oluyor. Kışın sıcaklıklar artıyor, ilk bahar erken geliyor, sonbahar gecikiyor. Yani iklimler değişiyor, tersine dönüyor...

Bu noktalardan yola çıkarak şekillendirilen “Stop Global Warming (Küresel Isınmaya Son)!” başlıklı uygulama için tost makinasında eriyen bir peynirin çıkardığı ses ve görüntüsünden ilham alınmıştır. Uygulamada kullanılacak yazı karakteri için metal harf kalıpları ve hazır dilimlenmiş eritme peyniri kullanılmış, filmde de ana düşünce olan “ısınma”nın yanı sıra, mevsimlerin birbirine karışması ve tersine dönmesi gibi olayların da yansıtılması düşünülmüştür.

3.5.2. Kullanılan Malzemeler

Bu uygulamada aşağıdaki malzemeler kullanılmıştır (tablo 4);

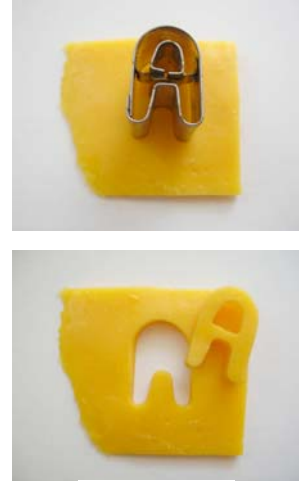
1. Dilimlenmiş eritme peyniri.
2. Metal harf kalıpları.
3. Alttan ısıtılabilen düz bir yüzey.
4. Kamera.
5. Dik açı kamera düzenini sağlayan sabit platform.



Tablo-4

3.5.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması

Çekim aşamasına geçmeden önce, kalıplar yardımıyla harfler oluşturulmuş (resim 57) ve sonra alttan ısıtılmak üzere bir tava üzerine yerleştirilmişlerdir. Altan verilen ısının etkisiyle şişen ve köpürmeye başlayan harfler, dik açılı olarak konumlandırılmış bir kamera ile filme alınmışlardır. Her bir harfin çekimi tamamlandıktan sonra bütün veriler bilgisayara aktarılıp istenmeyen detaylardan temizlenmiş ve harflerin erirken çıkardıkları sesler, kurgu sırasında kullanılmak üzere kaydedilmişlerdir. Aşağıdaki örnek, bu uygulamada üretilen bir harfin oluşum ara karelerini göstermektedir (resim 58).



Resim-57

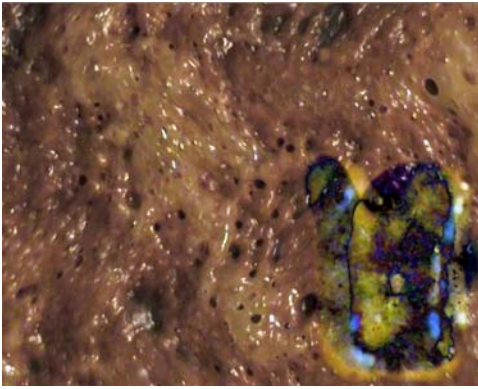
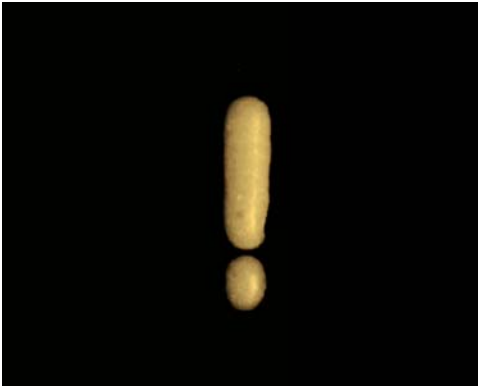
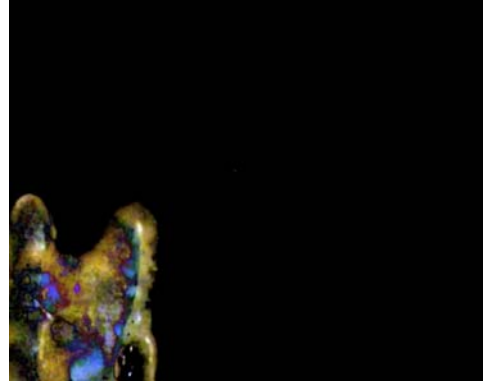
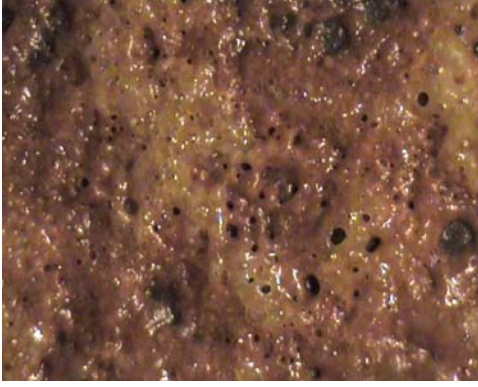
Elde edilen harflerin erime görüntüleri, daha sonra bilgisayar ortamında bir zaman çizgisi üzerinde hızlandırılmışlardır. Daha sonra her bir harfin sonuna aynı harfin film kesitleri tersten oynatılarak tekrar yapıştırılmış, böylece elde edilen, bir harfin eriyip, sonra tekrar eski haline dönüştüğü film kesitleri olmuştur.



Resim-58

3.5.3. Kurgu Aşaması ve Ses

Kurgu aşamasında vurgulanması gereken mesajın ısınma, mevsimlerin karışması, tersine dönmesi gibi olayların olduğu düşünülmüştür. İlk karede görülen ünlem işareti ve filmin bütününe hakim olan sarı-siyah renk, “dikkat” kavramını vurgulamak amacıyla düşünülmüştür. “Isınma” kavramını güçlendirmek amacıyla, yer yer zeminde eriyen peynir görüntüsünün yakın plan çekimleri kullanılmıştır. Daha sonra gelen sahnelerdeki yazıların hızlı değişimi, zaman zaman ters görünmeleri, yok olmaları, mevsimlerdeki düzensizliği ve ters gidişi ifade etmek amacıyla yapılmıştır. Son karede görülen ve “Stop Global Warming! (Küresel Isınmaya Son)” sözü ile film tamamlanmaktadır (resim 59). Mesajın içindeki “terslik” kavramını güçlendirmek ve filmin genelinde rahatsız edici bir hava yaratmak için, müzik olarak; Bruce Alcock isimli sanatçının “Ottawa RC04” başlıklı parçası, tersten ve peynirlerin tavada erirken çıkardıkları ses ile birlikte harmanlanarak kurgulanmıştır.



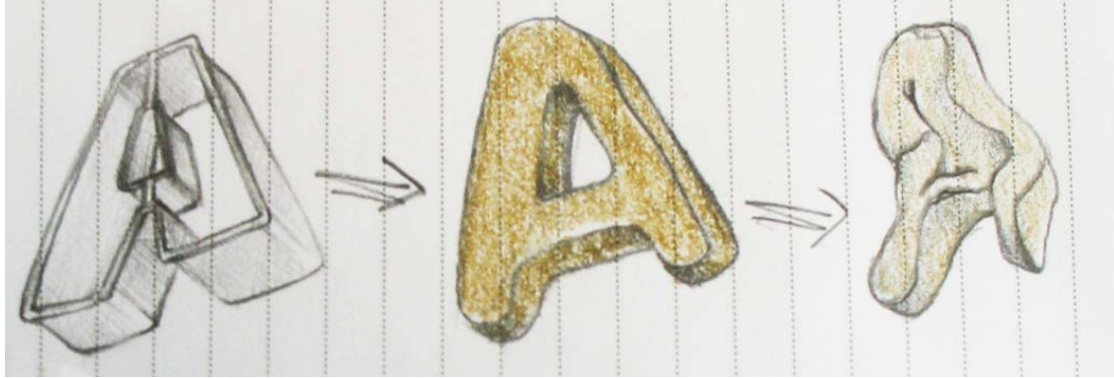
Resim-59: "Stop Global Warming!" başlıklı kısa film uygulamasından kesit görüntüleri.

3.6. “Harfler Maddeyi Ruha Dönüştüren Sembollerdir” Başlıklı Uygulama

3.6.1. Ön Çalışmalar

“Harfler ile çıkarız sözcüklerin katına. Oradan da tümcelere... Bu yüzdendir ki, bir merdiven görünümündedir, “Harf” sözcüğünün ilk harfi”— Sunay Akın

Harflerin, bir düşünceyi yazı sistemi içinde dönüştürmesinin vurgulandığı uygulama için, hamur canlandırmadan ilham alınmıştır. Diğer uygulamalardan en büyük farkı, “kare kare canlandırma (stop-motion)” tekniği ile çekilmiş olmasıdır. Uygulama için, Alphonso De La Martin’in “Harfler maddeyi ruha dönüştüren sembollerdir.” sözü belirlenmiştir. Uygulamaya başlamadan önce, harflerin üretim süreci ile ilgili fikir eskizleri yapılmış ve harflerin, harf kalıbı kullanılarak üretilmesinin uygun olabileceği düşünülmüştür (resim 60).



Resim-60: Uygulama öncesi fikir ile ilgili ilk eskiz.

3.6.2. Kullanılan Malzemeler

Bu uygulamada aşağıdaki malzemeler kullanılmıştır (tablo 5);

1. Modelleme hamuru.
2. Harf kalıpları.
3. Kamera.
4. Dik açı kamera düzenini sağlayan sabit platform.



Tablo-5

3.6.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması

Çekim aşamasında modelleme hamuru, iki adet yüzey arasında sıkıştırılarak düzeltilmiş, sonra kalıplar düzeltilen bu hamur üzerine bastırılarak, harfler elde edilmiştir (resim 61). Bütün harfler oluşturulduktan sonra ışık düzeni ayarlanmıştır. Bunun için çekim alanının sağ ve soluna iki adet gün ışığı veren lamba yerleştirilerek, ışığın farklı parlaklıklarda kırılmasından istifade edilerek meydana getirilmişlerdir. Dik açılı kamera düzeni ile yapılan çekimler esnasında, her bir harfin yaklaşık 8 ila 10 kare içinde deforme olup tekrar eski haline dönüşen görüntüleri kare-kare fotoğraflanarak kaydedilmiştir (resim 62).



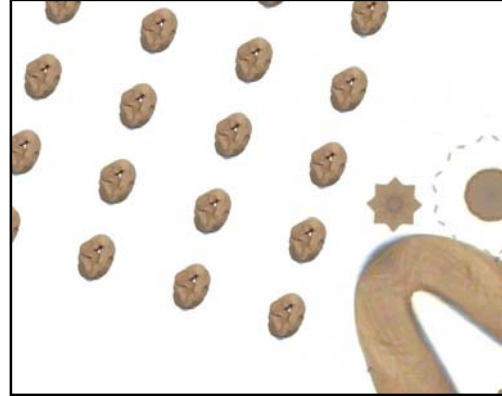
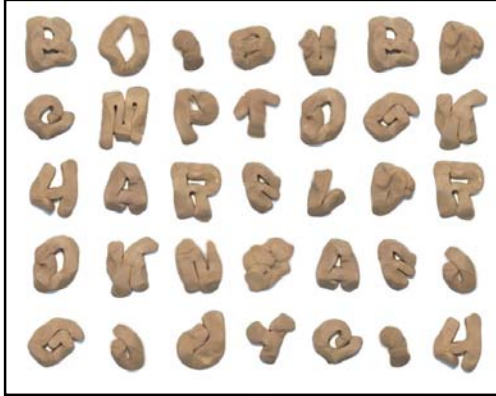
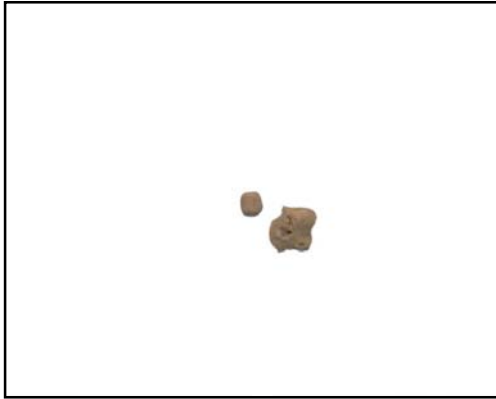
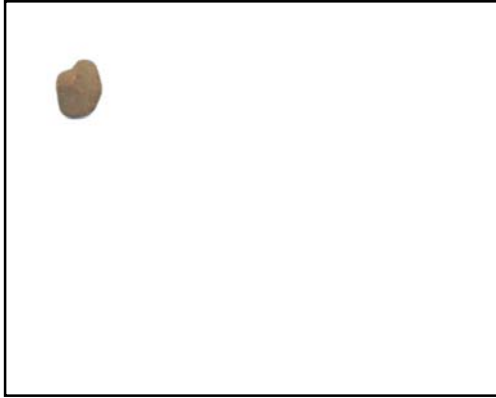
Resim-61



Resim-62: Harfler el ile deforme edilerek durağan kareler şeklinde görüntüleri kaydedilmiştir.

3.6.4. Kurgu Aşaması ve Ses

Kurgu aşamasında mesajın içindeki en önemli unsurlar olarak belirlenen “harfler, sembol ve dönüşüm” kavramları görselleştirilmeye çalışılmıştır. Giriş sahnesinde, sözün anlatmak istediği düşünceye uygun olması için, tek bir harf yerine çoklu harfler dizisi kullanılmıştır. Sonraki sahnede “harfler” kelimesi dışındakiler eriyip yok olmakta ve “harfler” kelimesi bir süre okunduktan sonra “maddeyi” kelimesine dönüşmektedir. Hareketli görüntülerin okunurluklarını arttırmak için bazı sahneler “freeze frame (durağan kare)” tekniği ile kurgulanmıştır. “Sembol” kavramını ifade edebilmek için yer yer kaleideskop etkisi kullanılmıştır. Bu etki aynı zamanda müziğin ritmi ile uyum içerisinde olduğu için, filmin genel yapısına uyabileceği düşünülmüştür. “Dönüşüm” kavramı, harflerin ve kelimelerin birbirlerine dönüşmeleri ile ifade edilmeye çalışılmıştır (resim 63). Harflerin oluşum hızına ve ritmine uygun olarak bu uygulama için daha tempolu bir müzik seçilmiştir. Filmde arka plan müziği olarak Portecho grubu tarafından bestelenen “Tictock” başlıklı parçanın giriş kısmı, harflerin oluşma hızına ve ritmlerine uyumlu olduğu için seçilmiştir.



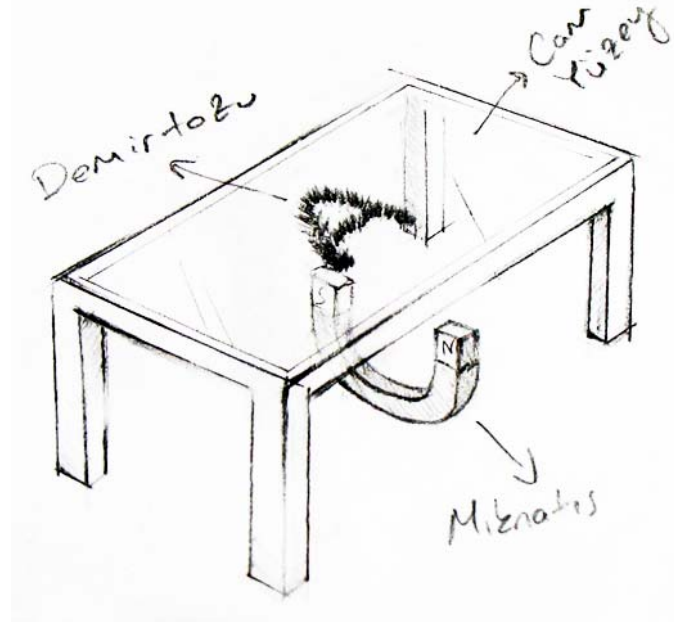
Resim-63: “Harfler, Maddeyi Ruha Dönüştüren Sembollerdir” başlıklı kısa film uygulamasından kesit görüntüler.

3.7. “Life is Movement (Hayat Hareketdir).” Başlıklı Uygulama

3.7.1. Ön Çalışmalar

“Varlığın kökeni harekettir. Hareketsizlik varlığın içinde yer alamaz, çünkü varlık hareketsiz olursa kaynağına, yani hiçliğe geri döner. İşte bu yüzden bu dünyada da ahirette de yolculuk hiç durmaz.” — İbn al-Arabi

“Life is Movement (Hayat Hareketdir)” başlıklı uygulamada, hareket, hareketsizlik, hiçlik gibi kavramlar ifade edilmeye çalışılmıştır. Demir tozlarının, mıknatısın manyetik etkisiyle hareketlenmesinden ilham alınarak yapılan çalışmada, harf kalıpları kullanılarak harflerin oluşturulmasına yönelik eskiz çalışmaları yapılmıştır (resim 64).



Resim-64

Yapılan ön çalışmalar sonucunda mesajın içindeki en önemli unsurun “hareket” kavramı olduğu düşünülmüş ve benzerlikten kaçınmak için her bir harfin mıknatısla farklı yönlerde etkileşime girmelerine özen gösterilmiştir (resim 65).

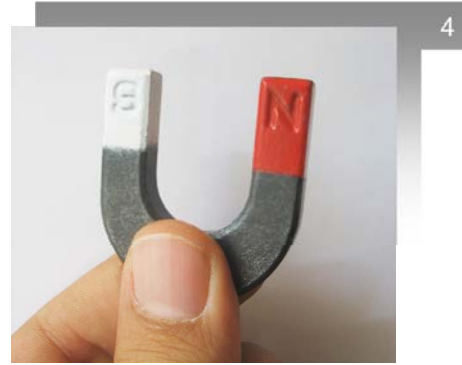


Resim-65

3.7.2. Kullanılan Malzemeler

Bu uygulamada aşağıdaki malzemeler kullanılmıştır (tablo 6);

1. Demir tozu.
2. Harf kalıpları.
3. Cam yüzeyli bir masa.
4. Mıknatıs.
5. Kamera.
6. Dik açı kamera düzenini sağlayan sabit platform.



Tablo-6

3.7.3. Çekim Aşaması ve Verilerin Bilgisayara Aktarılması

Çekim aşamasında her bir harf, kalıpların yardımıyla oluşturulmuş, ekranda mümkün olduğunca büyük görünmeleri amacıyla yakın planda çekilmişlerdir (resim 66). Harflerin çekimleri tamamlandıktan sonra, her bir harfin kısa film kesitleri bilgisayara aktarılmış ve tersten kaydedilerek harflerin sanki bir dönüşüm ile oluşuyormuş havası yaratılmaya çalışılmıştır. Bu işlem sonunda, her bir harfin demir tozundan, dairesel bir hareket ile oluşumunu gösteren film kesitleri elde edilmiştir.

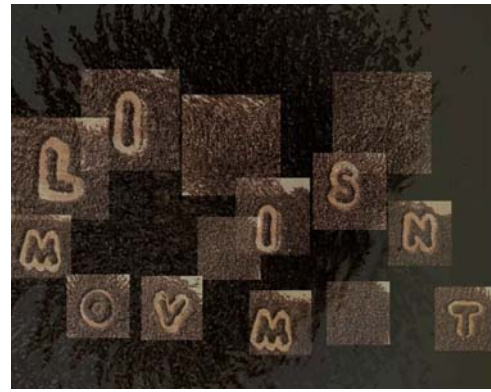


Resim-66

Bu işlem sonunda, her bir harfin demir tozundan, dairesel bir hareket ile oluşumunu gösteren film kesitleri elde edilmiştir.

3.7.4. Kurgu Aşaması ve Ses

“Hareketlilik” kavramı gerek yazı karakterinin oluşumunda, gerekse kompozisyon sırasında harflerin ekranda belli bir ritmle gözükmelerine bağlı olarak vurgulanmaya çalışılmıştır. Kimi yerlerde ise, “Final Cut Pro 6” kurgu yazılımının verdiği olanaklardan faydalanılarak görsel etkilere başvurulmuştur. Öyle ki bu uygulamada diğer uygulamalara göre biraz daha fazla görsel efekt kullanılmıştır. Bunların en belirgin olanı, filmin başında derinlik ve boşluk hissi yaratmak amacıyla kullanılan etkidir. Amaç diğer uygulama filmlerinde de olduğu gibi, filmin başında izleyiciye bütün malzemeyi ve sözü göstermeyip, sürpriz ve merak hissi uyandırmaktır. Filmin genel yapısına, demir tozlarının hareketlerinden oluşan kısa süreli detaylar hakimdir. Film ilerledikçe anlık görüntüler şeklinde harf kesitleri görülmektedir. Hemen ardından harflerin dairesel hareketlerle birbirlerine dönüşmeleri ile, izleyiciye kullanılan malzeme ile oluşturulan tipografik elemanlar daha belirgin bir şekilde gösterilmişlerdir. Ayrıca kimi yerlerde arka plandaki müzik ile senkronlu görsel bir ritm kullanılarak, hareket hissi güçlendirilmeye çalışılmıştır. Film içinde kullanılan görseller her ne kadar birbirlerinden farklı görünseler de, aslında hepsi demir tozu ile yaratılmış alfabenin elemanlarıdır. Farklı görsel efektlerin yarattığı etkiler kullanılarak film daha ilgi çekici hale getirilmeye çalışılmıştır. Filmin son sahnesinde, harflerin film kesitleri yan yana getirilerek “Life Is Movement (Hayat Hareketir)” yazılmış, bir süre sahnede görüldükten sonra, bütün bu kesitler birbirlerinden koparak, başboş bir hareketle dağılarak yok olmuşlardır (resim 67). Bu uygulama için, müzik olarak Peter Warren tarafından bestelenen “Quiescent” parçasının bir bölümü kullanılmıştır. Uzaysal boşluğu ve derinliği hissettirmesi, görüntülerle birleştirildiğinde izleyiciyi filmin içine çekmesi, parçanın seçiminde etkili olmuştur.



Resim-67: “Life Is Movement (Hayat Harekttir)” başlıklı kısa film uygulamasından kesit görüntüler.

4. SONUÇ

Önceleri taşın, papirüsün, derinin üzerinde konaklayan ve tipografinin temel yapı taşları olan harfler, asıl birikimini kağıt üzerinde sağlamış, bundan yaklaşık kırk yıl önce de, elektronik devreler arasında gözle görülmez küçük mekanlara girerek, aynı anda dünyanın bir başka köşesinde görülebilen bir nitelik kazanmıştır. Hayatımızın her anında; ödediğimiz faturaların üzerinde, yiyeceklerin etiketlerinde, afişlerde, internet sayfalarında, televizyonda ve bunun gibi daha birçok ortamda karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca zaman ve hareketin sağladığı olanaklar ile asıl işlevi olan okunurluğun ötesinde izlenebilir bir hale gelmiştir.

Bütün bu baş döndürücü hızdaki gelişmelere rağmen, zaman ve hareket tabanlı tipografi büyük ölçüde keşfedilmemiş bir alandır. Günümüzde daha çok film tanıtım yazıları, reklamlar ve internet sitelerinde yazıların kendi etrafında hareket etmesi, ekranda gidip gelmeleri, yok olmaları gibi basit hareketlerle karşımıza çıkmaktadır. Ancak izleyicide farklı duygular uyandıracak derecede yenilikçi, hareketli ve el ile üretilmiş hareketli tipografi örnekleri oldukça azdır. Hareket, film dilinde bir eleman olarak tipografide ilginç bir boyuttur ve izleyicinin içeriği yorumlamasında yeni yollar önermede kullanılabilir. Bu boyut, daha özgün ve sıradışı bir tarz yaratma adına, harfleri üç boyutta sunmak, yazılara uzaklaşıp yaklaşmak veya yanlış perspektif kullanmaktan öte; ses, davranış ve duyguyla daha ilgili olarak kullanılmalıdır. Bu noktada tasarımcı, harf formlarını okunabilir, yaşayan varlıklar olarak görmelidir.

Bu araştırma sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda, yaşamın doğasında olan hareket özelliği benimsenerek ve el ile üretilen organik yapıdaki tipografinin tasarım üzerinde yaratabileceği etkiler kullanılarak oldukça yenilikçi, sıradışı ve sürpriz dolu sonuçlara ulaşılabileceği görülmüştür. Bu olası sonuçlardan biri, duygu ve mesajları iletmede yeni bir yol önermek olmuştur. En ilginç ve olası imkanlardan bir tanesi tipografinin farklı yönlerinin değerlendirilebileceği, deneysel film dilinin bir unsuru olarak kullanılmasıdır. Bu araştırma çerçevesinde yapılan uygulamalar, modern üretim biçimleri arasında pek gözde olan filmin yaratım sürecini kavramak ve grafik tasarım disiplini içindeki tipografi alanına yeni öneriler getirmek amacıyla yapılan deney projeleridir. Bu noktadan yola çıkarak yapılan uygulamaların kapsamı, çeşitli malzemeler kullanılarak el ile oluşturulmuş harflerin kullanıldığı kısa filmler

yapılmasını içermiştir. Bu deneysel film uygulamaları için öncelikle çeşitli malzemeler ve harf kalıpları kullanılarak yazı karakteri tasarımları oluşturulmuştur. Daha sonra, oluşturulan bu yazı karakterlerine uygun sözler ve müzik seçilmiştir. Bu yazı karakterleri, sözler ve müzik arasındaki ilişki oluşturulduktan sonra anlatı biçimleri belirlenmiş ve bu ilişki bir zaman çizgisi üzerinde kurgulanarak deneysel kısa filmlere dönüştürülmüştür. Tasarlanan bu filmlerde, içerik kapsamından uzaklaşmamaya, zeminde kullanılan müzik ile görüntülerin birbirleri ile uyum içinde akıp gitmelerine ve süslemeci olmamaya özen gösterilmiştir. Bir diğer önemli sonuç, harfleri alışılmış biçimlerinin dışında üretmek olmuştur. Onları elle tutulabilen, canlı bir organizma veya cansız bir malzemedan oluşturmak, onları birer oyun malzemesi gibi düşünerek daha eğlenceli ve daha deneysel formlara dönüştürmek olmuştur. Bu şekilde iletilmesi gereken bir mesajı görselleştirmenin yanı sıra izleyicinin duygularını da harekete geçirmek amaçlanmıştır.

Sonuç olarak film, simgesel veya yazıyla ilgili bilgiyi kaydetme, üzerinde değişiklik yapma ve aktarma olanağı sunar. Fiziksel gerçekliğe dayanan görüntüleri kaydederek soyut bir dünya yaratır. Onları küçük karelere bölüp, birbirleriyle ilişki kuracak biçimde tekrar birleştirerek gerçek zaman sürekliliğinde, ancak gerçek olmayan bir biçim verir. Filme hangi karelerin eklenip hangilerinin çıkarılacağı, belirli bir nesnenin diğer nesnelere veya zemin görüntüsüyle ilişkili olarak büyüklüğü, yerleşimi, çekim sırasında kameranın hareketi ya da hareketsizliği, filmin renkli ya da siyah-beyaz olması gibi etkiler, film dilinin oluşturulması açısından önemlidir. Bu araştırma sonucunda bu etkilere ek olarak, el ile üretilmiş harflerin, film dilinde bir anlatım biçimi olarak kullanılabilirleri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Aktar, M. **Türkçe İmla Kılavuzu**. İstanbul: Güven Kitap Yayın Dağıtım Ltd. Şti., 2003.

Arijon, D. **Film Dilinin Grameri-1**. İstanbul: Es Yayınları, 2005.

Becer, E. **İletişim ve Grafik Tasarım**. Ankara: Dost Yayınları, 1997.

Brown, B. **Sinematografi: Kuram ve Uygulama**. İstanbul: Hil Yayınları, 2005.

Carter, R. Day, B. **Typographic Design: Form and Communication**. Meggs, P. USA: John Wiley&Sons, 2002.

Clair, K. **A Typographic Workbook**. New Jersey: John Wiley&Sons, 2005.

Coşkun, İ. **Grafist 12**. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü, 2008.

Craig, J. **Designing with Type**. New York: Watson-Guption Yayınları, 1999.

Ditterline, P. Engel, B. **The Effects of Kinetic Typography on Readability**. Yeung, B. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2000.

Eisenstein, S. **Film Form**. USA: Harcourt Brace & Company, 1977.

———. **Sinema Sanatı**. İstanbul: Payel Yayınları, 1993.

———. **Film Biçimi**. İstanbul: Payel Yayınları, 1985.

Heller, S. **The Education of a Typographer**. New York: Alworth Press, 2004.

———. Ilic, M. **Handwritten: Expressive Lettering in the Digital Age**. London: Thames&Hudson, 2004.

Itten, J. **Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus and Later**. London: John Wiley&Sons, 2002.

Jean, G. **Yazı İnsanlığın Belleği**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002.

Kaliç, S. **DeneySEL Sinemanın Tarihi**. İstanbul: Hil Yayın, 1992.

Karasar, N. **Bilimsel Araştırma Yöntemi**. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 1983.

Leborg, C. **Visual Grammer**. New York: Princeton Architectural Press, 2004.

Merrit, D. **Graphic Design in Television**. Great Britain: Focal Press, 1993.

Sofuoğlu, H. **Düşüncenin Sinematografik Yapısı**. Eskişehir: Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayın No: 152, 2004.

Samara, T. **Typography Workbook**. ABD: Rockport, 2004.

Twemlow, A. **Grafik Tasarım Ne İçindir?** İstanbul: Yem Yayınları, 2008.

Uçar, T. F. **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: İnkılâp Yayınevi, 2004.

Woolman, M. **Type in Motion 2**. United Kingdom: Thames & Hudson, 2005.

Kaynak Filmler

Hustwit, G. **Helvetica: A Documentary Film by Gary Hustwit**. London: Swiss Dots Ltd., 2007.

Eisenstein, S. **Potemkin Zirhlisi**. Sovyetler Birliği: Goskino, 1925.

Kaynak İnternet Siteleri

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cinematography>

<http://www.art.uiuc.edu/grads/handbook/theses/TypeInMotionOPT.pdf>.

<http://www.baekdal.com/Design/Movies/typographic-movies-two>

<http://www.designer-daily.com/typography-in-motion-361>

<http://www.mip.at/en/dokumente/1665-content.html>

<http://www.filmeducation.org/secondary/concept/filmlang/docs/frameset.html>

<http://www.posterpage.ch/div/news08/n080820.htm>

[http://www.behance.net/Gallery/Say-goodbye--\(greeting-card\)/53728](http://www.behance.net/Gallery/Say-goodbye--(greeting-card)/53728)

<http://www.odedezer.com/typosperma.html>

[http://www.behance.net/Gallery/elasticum-\(experimental-typeface\)/43557](http://www.behance.net/Gallery/elasticum-(experimental-typeface)/43557)

<http://www.behance.net/jonasval/frame/206971>

<http://www.kotamabouabane.com/melting-words/melt>

<http://www.bantjes.com/index.php?id=118>

http://www.typotheque.com/type_utilities/dancewriter

<http://www.somethingplanned.com>

<http://www.crosshatchling.co.uk>

<http://www.helveticafilm.com>

<http://www.handmadefont.com/branch.php>

http://chiachia4020.blogspot.com/2008_09_01_archive.html

<http://www.tdk.gov.tr>

http://www.michaluk.co.uk/cake_page.html

<http://wwff.wordpress.com/2007/03/26/happy-50th-helvetica/>

<http://www.archive.org>

<http://www.artofthetitle.com/2008/03/29/catch-me-if-you-can-2002/>

http://adsoftheworld.com/media/print/young_global_leaders_earth_love_movement_foundation_act_now

<http://www.typolade.de/index.html>

<http://www.typographyserved.com/Gallery/elio-e-le-storie-tese--tour-2007/146148>