



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

**KİNETİK TİPOGRAFİ UYGULAMALARININ ÜRETİM SORUNLARI
VE DENEYSEL ÇALIŞMALAR: YEŞİLÇAM DİYALOGLARININ
TİPOGRAFİK TEMELDE CANLANDIRMA YÖNTEMİYLE
HAREKETLENDİRİLMESİ**

Güliz Boyraz

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2017

KİNETİK TİPOGRAFI UYGULAMALARININ ÜRETİM SORUNLARI VE DENEYSEL
ÇALIŞMALAR: YEŞİLÇAM DİYALOGLARININ TİPOGRAFİK TEMELDE
CANLANDIRMA YÖNTEMİYLE HAREKETLENDİRİLMESİ

Güliz Boyraz

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

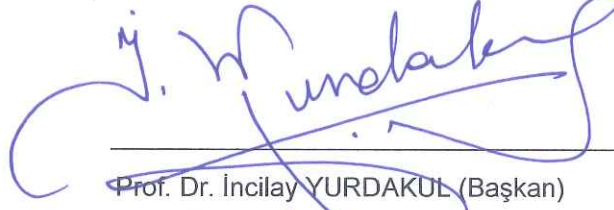
Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2017

KABUL VE ONAY

Güliz BOYRAZ tarafından hazırlanan "Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları Ve Deneysel Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Hareketlendirilmesi" başlıklı bu çalışma, 25/07/2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. İncilay YURDAKUL (Başkan)



Prof. Namık Kemal SARIKAVAK (Danışman)



Doç. Dr. Nadire Şule ATILGAN



Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN



Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Türev BERKİ

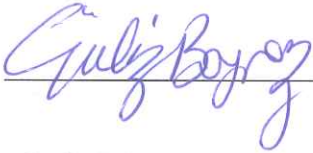
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun ..1... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

25/07/2017



Güliz BOYRAZ

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.

(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etmeniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

Tezimin/Raporumun 25.07.2018 tarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir).

Tezimin/Raporumun tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.

Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi:

.....


Güliz BOYRAZ

14.08.2017

TEŞEKKÜR

Her akademik çalışma gibi bu tez de yoğun çalışmanın, araştırmanın ve belki de en önemlisi sabrın harmanlandığı bir üründür. Bu tezin hazırlanmasında yol göstericiliği ve desteği için kıymetli danışmanım Prof. Namık Kemal SARIKAVAK'a, değerli görüşleri ve yönlendirmeleri ile tezimi geliştirme sürecinde önemli katkıları olan tez izleme komitesi üyeleri değerli hocalarım Prof. Dr. İncilay YURDAKUL, Doç. Dr. Nadire Şule ATILGAN, Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT'a, tez savunma jürimde yer alarak değerli görüşleriyle katkılarını sunan sevgili hocam Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN'a teşekkürlerimi sunarım. Tezi hazırladığım süreçteki sabır ve destekleri için babam Levent Karadayı ve annem Şengül Karadayı'ya ve tüm bu süreç içinde gösterdiği sonsuz sabrı, anlayışı ve desteği için sevgili eşim Serkan Boyraz'a teşekkürü bir borç bilirim.

ÖZET

BOYRAZ, Güliz. *Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları Ve Deneysel Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Haraketlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2017.

“Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları Ve Deneysel Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Haraketlendirilmesi” konu başlıklı tez çalışmasının amacı ulusal literatürde araştırmacılara ve uygulayıcılara yol gösterecek bir kaynak oluşturmaktır. Bununla birlikte kinetik tipografi üretim sorunlarının araştırılması ve geliştirme süreçlerinin incelenmesidir. Ayrıca kültürümüze ait eserlerin yeni medya araçlarıyla yeniden canlandırılmasını sağlamaktır.

Tezin ilk bölümünde, tipografi tanımının ortaya çıkmasını sağlayan Gutenberg döneminden başlayarak, tipografinin “kinetik” hale gelmeden önce bile hareketli olarak algılanmasını sağlayan Fütürizm, Konstrüktivizm, Dadaizm gibi akımlar incelenmiş ve kinetik tipografinin ortaya çıkışı açıklanmıştır.

İkinci bölümde, kinetik tipografi başlığı altında kinetik tipografinin tanımı, gelişimi, uygulama alanları incelendikten sonra kinetik tipografi uygulaması yaparken hangi süreçlerden geçtiği ve uygulama sırasında karşılaşılabilecek sorunsallar ele alınmıştır. Elde edilen veriler ışığında ulusal ve uluslararası çalışmalar arasından uygun bulunan örnekler incelenmiştir.

Üçüncü bölüm, yapılan araştırmalardan yapılan çıkarımlar sonucunda yeşilçam sinemasından seçilen 3 farklı filmdeki diyalogların kinetik tipografi uygulamasındaki yapım aşamalarını içermektedir.

Anahtar Sözcükler: Tipografi, Hareketli Grafikler, Kinetik Tipografi, Grafik Tasarım.

ABSTRACT

BOYRAZ, Gliz. The Production Problems of Kinetic Typography and Experimental Studies: Animating Yeşilçam Dialogues on the Basis of Typography, Masters Thesis, Ankara, 2017.

This thesis -named "The Production Problems of Kinetic Typography and Experimental Studies: Animating Yeşilçam Dialogues on the Basis of Typography"- aims to search for the problems of kinetic typography production, examine development processes and form a resource in the national literature to the researchers and practitioners. Bununla birlikte kinetik tipografi retim sorunlarının arařtırılması ve geliřtirme sreçlerinin incelenmesidir. Besides, it is also aimed to animate our cultural works of art through new media tools.

In part one, the emergence of the term "kinetic typography" is examined starting from Gutenberg era and it is tried to understand the philosophies such as Futurizm, Constructivism, Dadaism etc. which let typography to be perceived as "kinetic" before it really was.

In part two, the definition, development and application fields of kinetic typography have been explained. Following it comes the processes through which a practitioner goes in and possible problems of the production of kynetic typography. Some selected national and international works have been examined under the light of informaton coming from national and international literature.

In part three, it is given the production processes of kinetic typography applications that include dialogues from three different Yeşilçam movies.

Key Words: Typography, Motion Graphics, Kinetic Typography, Graphic Design.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	ix
1.BÖLÜM: TİPOGRAFİ VE HAREKET	1
1.1. TİPOGRAFİNİN TANIMI	5
1.1.1. Klasik Dönemde Tipografinin İçeriği ve İşlevi	7
1.1.2. Modern Dönemin Tipografiye Getirdiği Açılımlar ve Değişim.....	11
1.1.2.1. Fütürizm	12
1.1.2.2. Konstrüktivizm	19
1.1.2.3. Dadaizm	22
1.1.2.4. De Stijl.....	25
1.1.2.5. Yeni Tipografi	27
1.1.2.6. Amerika'da Modernizm	32
1.1.2.7. Tipografik Ekspresyonizm (Figüratif Tipografi).....	34
1.1.2.8. Uluslararası Tipografik Tarz (İsviçre Tasarımı)	39
1.2. Hareketli Grafikler ve Tipografi	44
1.3. Masaüstü Yayıncılık ve Sonrası Gelişmeler	52
1.3.1. Postmodern Tipografinin Katkıları ve Olasılıkları.....	56
2. BÖLÜM: KİNETİK TİPOGRAFİ.....	61
2.1. Kinetik Tipografinin Tanımı	63
2.2. Kinetik Tipografinin Gelişimi	70
2.3. Kinetik Tipografi Uygulama Alanları	85
2.3.1. Film Jenerikleri.....	85
2.3.2. Televizyon Yayıncılığı	93
2.3.3. Televizyon Reklamcılığı	103
2.3.4. Kurumsal Logo ve Etkinlik Proje Sunumları.....	110

2.3.5. Kamu Hizmeti Duyuruları	117
2.3.6. Müzik videosu	120
2.3.7. Video Sanatı	125
2.4. Kinetik Tipografi Üretim Süreçleri.....	130
2.4.1. Öykü Panosu (Storyboard).....	131
2.4.2. Kurgu.....	133
2.4.3. Çerçeve En/Boy Oranı	135
2.4.4. Hareketlendirme	137
2.4.5. Montaj.....	139
2.5. Kinetik Tipografi Üretiminde Temel Sorunsallar	140
2.5.1. Kamera	140
2.5.2. Işık	145
2.5.3. Renk	147
2.5.4. Ses	149
2.5.5. Yazı Karakteri	151
2.6. Seçilmiş Kinetik Tipografi Uygulamalarının İncelenmesi	154
3. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI	165
3.1. Neşeli Günler	165
3.2. Ah Nerede	170
3.3. Selvi Boylum Al Yazmalım.....	177
SONUÇ	184
KAYNAKÇA.....	186

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Marc Azéma'nın Taş Devri sineması.....	2
Görüntü 2: Giacomo Balla, "Tasmalı Köpeğin Dinamizmi", 1912	3
Görüntü 3: Marcel Duchamp, "Merdivenden Inen Çıplak", 1912	4
Görüntü 4: Argendo Soffici, Fütürist Tipografi, 1915	14
Görüntü 5: Zang Tumb Tumb Kitabı ön ve arka kapak tasarımı.....	15
Görüntü 6: F. T. Marinetti'nin şiiri.....	16
Görüntü 7: Fortunato Depero, "Depero Futurista"	17
Görüntü 8: Fortunato Depero, "Depero Futurista"	18
Görüntü 9: El Lissitzky, Vladimir Mayakovski'nin "Dlya Golosa" For the Voice (Ses İçin) adlı şiir kitabı için kapak tasarımı, 1923.....	20
Görüntü 10: El Lissitzky, Vladimir Mayakovski'nin "Dlya Golosa" For the Voice (Ses İçin) adlı şiir kitabının iç sayfa tasarımı, 1923.....	20
Görüntü 11: Scarecrow Fairy Tale adlı çocuk kitabı, sayfa no (soldan sağa): 7, 8, 9, 10, 11, 12.....	21
Görüntü 12: "Dada Kulübü" broşürü, (tasarımcısı bilinmiyor) 1918	23
Görüntü 13: Marcel Janco, dergi kapağı tasarımı, 1918	23
Görüntü 14: Marcel Janco – Tzara'nın Dada manifestosunu okuduğu Zur Meise salonundaki Dada Akşamı için afiş	24
Görüntü 15: Kleine Dada Soirée, Theo Van Doesburg and Kurt Schwitters, 1922.....	25
Görüntü 16: De Stijl dergisi kapak tasarımı, Vilmos Huszar, 1916	26
Görüntü 17: Sarı, mavi ve kırmızı kompozisyon, Piet Mondrian.....	26
Görüntü 18: Alfabe tasarımı,.....	27
Görüntü 19: Vierkant Plat Rond, Piet Zwart, 1926	28
Görüntü 20: N.V. Trio Basımevi için dergi broşüründen bir sayfa, Piet Zwart 1931	29
Görüntü 21: P. Van Berkel Ltd. Rotterdam için broşür, Paul Schuitema, 1928.....	29
Görüntü 22: "İsimsiz Kadın" film afişi, Jan Tschichold, 1927.....	31
Görüntü 23: Phoebus-Palast için Napoleon poster, Jan Tschichold, 1927	31
Görüntü 24: No Way Out film afişi, Paul Rand.....	33
Görüntü 25: Bradbury Thompson, sayfa tasarımı	33
Görüntü 26: "Impact" (Etki) isimli broşür kapağı tasarımı, Seymour Chwast	34
Görüntü 27: Families (Aileler) dergisi için logotype tasarımı, Herb Lubalin, 1967.....	35
Görüntü 28: Mother & Child (Anne ve Çocuk) logo tasarımı, Herb Lubalin, 1967.....	35
Görüntü 29: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin	36

Görüntü 30: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin	37
Görüntü 31: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin	37
Görüntü 32: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin	38
Görüntü 33: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin	38
Görüntü 34: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin	39
Görüntü 35: Uluslararası büro sergisi için afiş, Theo Ballmer.....	41
Görüntü 36: Norm konusunu işleyen gezici bir sergi için afiş, Theo Ballmer	41
Görüntü 37: Monza otomobil yarışları için afiş, Max Huber, 1948	42
Görüntü 38: Strawinsky, Fortner ve Alban Breg'in yapıtlarının çalınacağı bir konser için afiş, Josef Müller-Brockmann, 1960	43
Görüntü 39: Weniger Lärm (Daha az gürültü) adlı kampanya afişi Josef Müller-Brockmann, 1960.....	44
Görüntü 40: Anemic Cinema filmi ekran görüntüleri.....	47
Görüntü 41: Emak-Bakia filmi ekran görüntüleri.....	47
Görüntü 42: The Man With The Golden Arm filmi jenerik görüntüleri	48
Görüntü 43: Anatomy of a Murder filmi jenerik görüntüleri	49
Görüntü 44: Space War oyunu arayüz görüntüsü	50
Görüntü 45: Pong oyunu arayüz görüntüsü	51
Görüntü 46: BBC2 kanal logosu	51
Görüntü 47: Wolfgang Weingart afiş, 1962	57
Görüntü 48: Wolfgang Weingart afiş, 1981	58
Görüntü 49: Wolfgang Weingart afiş, 1982	58
Görüntü 50: Anton Schöb yazıcılar poster, Rosmarie Tissi, 1985	60
Görüntü 51: Tipogarfi ve hareket çizelgesi.....	66
Görüntü 52: Heebok Lee, "Sky (Gökyüzü)" isimli çalışmasının ekran görüntüleri.....	67
Görüntü 53: Monchu Chen'in Carnegie M. Üniversitesi'nde hazırladığı "Fight Club-Dialog" (Dövüş Kulübü Karşılıklı Konuşma) isimli kinetik tipografi projesi, 2000	68
Görüntü 54: Komninos Zervos, Beer isimli flash animasyonu ekran görüntüleri, 200569	
Görüntü 55: "Se7en" film jeneriği ekran görüntüleri, 1995 "Gwyneth Paltrow"	71
Görüntü 56: "Se7en" film jeneriği ekran görüntüleri, 1995 "Gwyneth Paltrow"	72

Görüntü 57: “Se7en” film jeneriği ekran görüntüleri, 1995 “Gwyneth Paltrow”	73
Görüntü 58: “The Island of Dr. Moreau” film jeneriği	74
Görüntü 59: “The Island of Dr. Moreau” film jeneriği	75
Görüntü 60: “The Child” (Bardou-Jacquet,1999) isimli müzik videosu tasarımı	77
Görüntü 61: “The Child” (Bardou-Jacquet,1999) isimli müzik videosu tasarımı	77
Görüntü 62: Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala) (Olivier Kuntzel ve Florence Deygas 2002) film jeneriği ekran görüntüsü	78
Görüntü 63: Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala) (Olivier Kuntzel ve Florence Deygas 2002) film jeneriği ekran görüntüsü	80
Görüntü 64: Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala) (Olivier Kuntzel ve Florence Deygas 2002) film jeneriği ekran görüntüsü	82
Görüntü 65: “How We Built Britain” (Britanya'yı Nasıl Kurduk) programı ekran görüntüleri.....	84
Görüntü 66: Intolerance (1916) ekran kartı	87
Görüntü 67: The Scarecrow (1920) ekran kartı.....	87
Görüntü 68: “North by Northwest” film jeneriği ekran görüntüleri “	89
Görüntü 69: “North by Northwest” film jeneriği ekran görüntüleri “	90
Görüntü 70: Monsters, Inc. film jeneriği görüntüleri.....	92
Görüntü 71: “Spider Man filminin film jeneriği ekran görüntüleri”	93
Görüntü 72: 1953 -1991 yılları arası BBC Logo	94
Görüntü 73: ABC kanal kimliği, 1966	95
Görüntü 74: "NBC" kanalının "Monday Night at the movies" ve "ABC" kanalının "Sunday Night Movie" film kuşaklarının açılış jeneriği ekran görüntüsü.....	96
Görüntü 75: Channel 4 için yapılan logo sunumu ekran görüntüleri	97
Görüntü 76: MTV için görsel kimlik çalışmaları 1981-1983	99
Görüntü 77: Animal Planet kurumsal kimlik jenerik görüntüleri	100
Görüntü 78: Animal Planet kurumsal kimlik jenerik görüntüleri	102
Görüntü 79: Get Inside The Criminal Mind televizyon reklamı ekran görüntüleri	103
Görüntü 80: Türk Telekom Bedava Konuşun reklamı ekran görüntüleri.....	105
Görüntü 81: Türk Telekom Bedava Konuşun reklamı ekran görüntüleri.....	106
Görüntü 82: Türk Telekom Bedava Konuşun reklamı ekran görüntüleri.....	107
Görüntü 83: Ford: F-150:Little Control (Biraz Denetim) reklam filmi ekran görüntüleri, 2008	108
Görüntü 84: Schneider Digital reklamı ekran görüntüleri.....	109
Görüntü 85: Ikea reklam filmi ekran görüntüleri	110

Görüntü 86: Norman McLaren tarafından “Canadian Board of Tourism” için yapılan festival tanıtım çalışması ekran görüntüleri, 1961	112
Görüntü 87: OFFF Moskova Tasarım Festivali ekran görüntüleri.....	114
Görüntü 88: Karloff “Güzellik ve Çirkinlik” kinetik tipografi uygulaması ekran görüntüleri	115
Görüntü 89: Karloff “Güzellik ve Çirkinlik” kinetik tipografi uygulaması ekran görüntüleri	115
Görüntü 90: Karloff “Güzellik ve Çirkinlik” kinetik tipografi uygulaması ekran görüntüleri	116
Görüntü 91: Diyabet Fonds için kamu hizmeti duyurusu	117
Görüntü 92: “Childline: First Step” Çocuk Hattı tanıtım videosu ekran görüntüleri....	118
Görüntü 93: “Childline: First Step” Çocuk Hattı tanıtım videosu ekran görüntüleri....	119
Görüntü 94: Görsel Australian Red Cross, “Need Help” TV reklamı.....	120
Görüntü 95: Bob Dylan “Subterranean Homesick Blues” şarkısı klibi ekran görüntüleri	122
Görüntü 96: Psyop tasarım ofisinin tasarladığı, “Fortune Fading” isimli müzik videosu ekran görüntüleri.....	123
Görüntü 97: Matthew Perryman Jones’un “Waking Up The Dead” şarkısının ekran görüntüleri.....	125
Görüntü 98: Apocalypse Rhyme şiiri ekran görüntüleri	127
Görüntü 99: “Tosun Paşa diyalog 1” çalışması ekran görüntüleri	128
Görüntü 100: “Tosun Paşa diyalog 2” çalışması ekran görüntüleri	129
Görüntü 101: “Tosun Paşa diyalog 3” çalışması ekran görüntüleri	130
Görüntü 102: Storyboard örneği	132
Görüntü 103: Storyboard örneği	133
Görüntü 104: Çerçeve oranlarının temsili görünümü	136
Görüntü 105: “Kinetic” kelimesinin farklı şekillerde hareketlendirilmiş görüntüsü.....	139
Görüntü 106: Sanal kameranın görüş alanı	141
Görüntü 107: Pan (Yatay Çevrinme) hareketi	142
Görüntü 108: Tilt hareketi	142
Görüntü 109: Truck hareketi	143
Görüntü 110: Dolly hareketi.....	144
Görüntü 111: Pedestal hareketi	144
Görüntü 112: After Effects programındaki spot ışık	145
Görüntü 113: After Effects programındaki paralel ışık.....	146

Görüntü 114: After Effects programındaki nokta aydınlatma.....	146
Görüntü 115: After Effects programındaki çevresel ışık	147
Görüntü 116: Newton'un renk çemberi	148
Görüntü 117: Helvetica Yazı Ailesi	151
Görüntü 118: Univers Yazı Ailesi.....	152
Görüntü 119: Sabah Gazetesi için yapılan reklam filmi görüntüleri	155
Görüntü 120: Sebastián Baptista tarafından hazırlanan Ego videosu ekran görüntüleri	156
Görüntü 121: Sebastián Baptista tarafından hazırlanan Ego videosu ekran görüntüleri	157
Görüntü 122: Sebastián Baptista tarafından hazırlanan Ego videosu ekran görüntüleri	158
Görüntü 123: Cisco The Big Awards videosu görüntüleri.....	159
Görüntü 124 : Cisco The Big Awards videosu görüntüleri.....	159
Görüntü 125: Cisco The Big Awards videosu görüntüleri.....	160
Görüntü 126: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Apple Tree" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	161
Görüntü 127: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Apple Tree" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	162
Görüntü 128: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Kids With Guns" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	163
Görüntü 129: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Canım Yanıyor" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	164
Görüntü 130: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Canım Yanıyor" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	164
Görüntü 131: Neşeli Günler için hazırlanan öykü panosu	166
Görüntü 132: Baskerville yazı karakteri	167
Görüntü 133: Butteler yazı karakteri	167
Görüntü 134: "Neşeli Günler" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	168
Görüntü 135: "Neşeli Günler" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	168
Görüntü 136: "Neşeli Günler" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	169
Görüntü 137: "Neşeli Günler" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	170
Görüntü 138: Ah Nerede için hazırlanan öykü panosu.....	171
Görüntü 139: Porky yazı karakteri	172
Görüntü 140: Bebas Neue yazı karakteri.....	172

Görüntü 141: “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	173
Görüntü 142: “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	174
Görüntü 143: “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	174
Görüntü 144: “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	175
Görüntü 145: “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	176
Görüntü 146: “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması.....	177
Görüntü 147: Selvi Boylum Al Yazmalım için hazırlanan öykü panosu	178
Görüntü 148: Ludicrous yazı karakteri	178
Görüntü 149: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	179
Görüntü 150: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	179
Görüntü 151: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	180
Görüntü 152: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	181
Görüntü 153: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması	182
Görüntü 154: Kinetik tipografi uygulama çalışmalarının sunulduğu ortamlar.....	183

1.BÖLÜM: TİPOGRAFI VE HAREKET

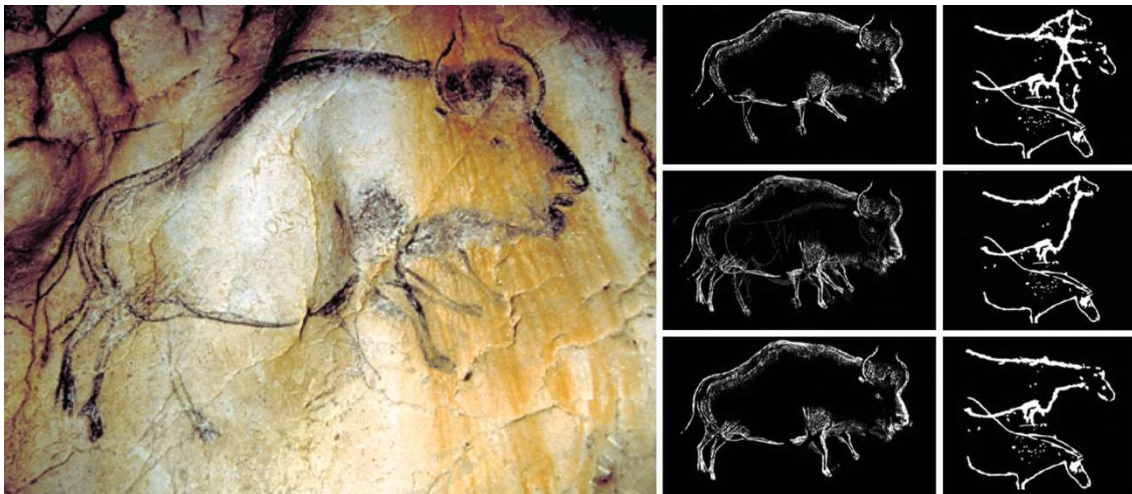
Tipografi terimi Gutenberg'in 'düzenlenebilir –ya da hareketli– hurufat' (*movable type*) tekniğini basım ve çoğaltımda kullanmaya başlamasıyla birlikte iletişim alanında yerini almıştır. Bu, 'metal' tipografisidir. Terim, bilginin abeceler yoluyla basım ve çoğaltımında kimi uygulamalar sonucu oluşmuş yazınsal, işlevsel ilkelere göre yapılan düzenlemeleri teknik anlamda bir 'zanaat' olarak belirtir. Gutenberg öncesi 'yazma sanatı' olan teknik yerini bir zanaate ve yüksek baskı temelli 'tipografiye' bırakmıştır (Sarıkavak, 2005, s. 2). Bu gelişmeler Endüstri Devrimi ile birlikte devam etmiş, tipografiye yeni açılımlar getirerek ilerlemesini sağlamıştır. Kılıç bu gelişmeyi şöyle açıklar:

Gutenberg'in değişebilir hurufat tekniğini buluşu ve sonrasında basımcılıkla ilgili teknikleri adlandırmak adına kullanılan tipografi terimi, Modernizm'in iletişimsel tasarım sorunlarıyla birlikte sadece bir zanaat olmaktan çıkmış, başlı başına bir tasarım sorunu olarak ele alınmıştır. Teknolojik gelişmeler tipografi olgusunun teknik anlamda ilerlemesini sağlamıştır, bununla birlikte geleneksel tipografi anlayışının bir adım ötesinde, iletişimde yeni arayışlar sergileyen deneysel tipografi anlayışı bir tasarım yöntemi olarak benimsenmiştir. Biçim ve içerik arasındaki ilişkilerin sorgulandığı bu denemelerin ardından, günümüze değin tipografinin etkili bir tasarım ögesi olarak kullanımı geliştirilmiştir. Gerek teknolojik gelişmeler, gerek yeni ortamların kullanılması, gerekse ideolojik ve deneysel çalışmalar sayesinde daha yeni, daha etkili ifade olanağı yakalanmıştır (Kılıç E. , 2011, s. 1).

"İnsanlık tarihinin başından bu yana önem taşıyan "hareket olgusu, bilimsel açıdan cismin sabit bir noktaya göre yerinin zamana bağlı değişimi olarak tanımlanmaktadır" (Torun, 2014, s. 13). Hareketin karşıtı olan hareketsizlik yaklaşımıyla değerlendirdiğimizde, nicelik, nitelik, biçim, artma, azalma bakımından değişmek anlamına gelmektedir (Sarıkahya, 2015, s. 49).

Hareketli görüntülerin kullanılması yoluyla hikayeler anlatma arayışı, Fransa'daki Lascaux ve İspanya'daki Altamira Mağaraları'nda hareket izlenimini uyandırmak için birden fazla bacaklar ile resmedilen hayvan resimlerine kadar uzanmaktadır (Krasner, 2008, s. 5). Bu mağara resimlerinde insanların hareketi resmetmeye çalıştığı gözlenmektedir. Resimlerde belirli bir perspektif olmamakla birlikte figürler olduğundan daha fazla uzuvlara sahiptirler. Tuğrul Tanyol'a göre, bu resimlerdeki av hayvanlarının çizim biçimleri, araştırmacıları, bu hayvanların hareket halinde resmedildiği yönünde düşünmeye itmiştir (Tanyol; akt. Torun, 2014, s. 11). Fransa'daki Toulouse Le Mirail Üniversitesi'nden araştırmacı ve film yapımcı Marc Azéma mağara resimlerindeki birçok hayvan çizimlerini birleştirerek nasıl bir animasyon kareleri oluşturulabileceğini

ortaya koymuştur (bkz. görüntü 1). Örneğin, Fransa'daki Lascaux Mağarası'ndaki bir at çizimi, hayvanın hareketini farklı pozisyonlarında temsil eden pek çok sürümünden oluşmaktadır. Azéma, tek tek görüntüleri çıkarmış ve arka arkaya gösterildiğinde bir çizgi film gibi göründüklerini ortaya koymuştur. Başka örneklerde hareket, hareket halindeki bir bedenin yan yana sıralanmış çizimleriyle temsil edilmektedir. Azéma koşan bir hayvanın animasyonunu oluşturmak için hareket çerçevelerini çıkararak bir başka dizi oluşturmuştur (Sandrine Ceurstemont, 2015).



Görüntü 1: Marc Azéma'nın Taş Devri sineması

Kaynak: <https://www.newscientist.com/article/dn22585-prehistoric-cinema-a-silver-screen-on-the-cave-wall/>

19. ve 20. yüzyılda sanatçılar modern dünyayı resmetmenin yeni yollarını denemeye çalışmışlardır. Giacomo Balla'nın, Tasmalı Köpeğin Dinamizmi (Dynamism of a Dog on a Leash, 1912) (bkz. görüntü 2) çalışmasında hız ve hareketin hakim olduğu görülmektedir. Balla köpeğin hareketini, tasmaşının bağlı olduğu zincir ve ayaklarını birden fazla konumlandırarak göstermiştir. Arka planın yumuşak boyama ile akan çizgiler gibi görünmesi hareket halinde olan görüntülerin ilerlemekte olduğu duygusunu yaratmaktadır ("Critical analysis of Giacomo Balla, 'Dynamism of a Dog on a Leash.' 1912", 2013).



Görüntü 2: Giacomo Balla, "Tasmalı Köpeğin Dinamizmi", 1912

Kaynak: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912-giacomo-balla-1781174.html>

Duchamp'nin zaman kavramını görselleştirme isteğini resimlerinde bulmak mümkündür. Merdivenden İnen Çıplak (Nude Descending a Staircase) (bkz. görüntü 3) isimli tablosunu, "... kinetik elemanların organizasyonu, hareketin soyut sunumu ile gerçekleşen zaman ve mekan dışavurumu..." olarak tanımlamaktadır (Coppelstone; akt. Torun, 2014, s. 12).



Görüntü 3: Marcel Duchamp, "Merdivenden İnen Çıplak", 1912

Kaynak: <http://www.philamuseum.org/collections/permanent/51449.html>

Postmodern yaklaşımın coşku, raslantı ve dinamizm düşüncesi tipografi tasarımlarına da yansımıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte yeni arayışlar ve yeni anlatım biçimleri ortaya çıkmıştır. "Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerle 1980'lerin ikinci yarısından sonra başlayan masaüstü yayıncılık harf ve font tasarımında gerçek anlamda köklü bir değişim ve dönüşüm yaratmıştır. 1965'lerde başlayan harflerin sayısallaştırılması, yerini sayısal harf/font ve tipografiye bırakmıştır" (Sarıkavak, 2006, s. 136-137). Zamanla küreselleşen dünyada iletişim ortamlarındaki gelişmeler tipografik tasarım çalışmalarına yeni görsel dillerin kazandırılması ve yeni ortamlarda yaratıcı yenilikçi sonuçlar çıkması bakımından olumlu anlamda yansımaktadır. Günümüz durağan tipografik inceleme ve çalışmalarının yanında zaman kavramının tasarım içinde bir boyut, bir değer olarak ele alınmasıyla birlikte hareket kavramı tipografinin hem kuramsal hem de uygulama anlamında gelişimine katkıda bulunmaktadır (Kılıç E. , 2011, s. 1-2). İletişim, dinamik ve devamlı bir biçim kazanarak masaüstü bilgisayarlar, insanlar arasındaki pasif iletişim boyutunu etkileşimli bir boyuta taşımıştır. Böylelikle

bilgiye ulaşabilme ve onu kontrol edebilme olanağını arttırmışlardır. Sayısal iletişim çağı olan günümüz çağında yazılı dil, durağan biçimlerle sınırlı kalmamıştır. Harfler iki boyutlu yüzeyde yazı karakteri büyüklüğü, ağırlığı, satır arası, kelime arası boşluğu gibi sınırlılıklarından kurtulmuş ve hareketli bir biçim kazanmıştır. Hareketli tipografi, canlandırılmış bir metin veya tipografik öğeler ile bir kavramı, düşüncüyü veya bir konuyu ifade etme sanatı ve tekniği şeklinde tanımlanabilir. Hareketli tipografide tasarımcı tarafından belirli bir zaman dilimi içerisinde metin veya tipografik öğelerin biçim, büyüklük, renk ve konum olarak değişime uğratılmasıyla içeriğin daha güçlü bir şekilde ifade edilmesi sağlanabilir (Okur Ç. , 2009, s. 23).

Tipografi ve hareket olguları tasarım felsefesi yaklaşımı anlamında iki başlık altında ele alınabilir. Bunlardan birincisi izleyicinin yer değiştirmesiyle hareket kazanan tipografi; ikincisi ise hareket halinde bulunan tipografi. Tipografik çözümlmeyi izleyicinin kendisinin hareket halindeyken algılaması, böylelikle izleyicinin gözünde yaratılan yanılsama ile tipografiye bir hareket kazandırılması mümkündür. Çeşitli ortamlarda renk değerleri veya biçimsel oyunlarla izleyicinin gözünde yanılsamaya dayalı algılama yaratılmaktadır. Bunlar, daha çok mekansal veya yönlendirici grafikler anlamında kullanılan tipografilerdir. “Yazının fiziksel olarak hareket etmediği ortamlarda, (tipografik ve grafiksel anlamda) oyunlarla hareket etkisi çekici bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Şehir çevresi izleyicinin hareketi halinde okunan yazılarla doludur.” (Jury; akt. Kılıç E., 2011, s. 3).

1.1. TİPOGRAFİNİN TANIMI

Ülkemizde son on yıllara kadar grafik tasarım ve tipografi hakkında pek fazla yayın bulunmamaktaydı. Akademik düzeyde 1990’ların sonlarından itibaren ve 2000 sonrasında bu alanda temel kitaplar yayınlanmaya başlamıştır. Bu bağlamda 1997’de Namık Kemal Sarıkavak tarafından yayımlanan “Tipografinin Temelleri” adlı yayın önemli bir kaynak olmuştur. Adı geçen yayında Sarıkavak, tipografiyi “... harf, sözcük ve satırlarla ve boşluklama için gereksinen diğer öğelerle, belirlenmiş bir sayfa üzerinde yapılan görsel ve işlevsel düzenlemelerdir” şeklinde tanımlamaktadır (Sarıkavak, 1997, s. 1)

2004’te yayımlanan ve daha genişletilmiş “Çağdaş Tipografinin Temelleri” adlı yayında ise “Tipografiyi Doğru Kavramak” başlıklı makalede yazının evriminden tipografinin klasik ve modern dönemdeki gelişimine yer verilerek, yukarıdaki tanıma ek yapılmış; “... harflerin ve yazınsal görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlemesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dili ve anlayışdır” denmektedir (Sarıkavak, 2004, s. 10).

Çağdaş tasarım akımları içinde önemli bir yere sahip olan tipografi, bazı eleştirmenlerin 'mesaj sanatı' biçiminde adlandırdığı bir tarzda bir malzeme olarak yer alır. Yazının temel işlevini, işaretler yardımıyla düşünce ve bilgi aktarımı olarak tanımlayabiliriz. Ancak, bu tanımın ötesine geçen tipografi bir anlamda 'yazı ile sanat yapma' boyutudur. Okunabilirlik ve estetik boyutlarına özel önem veren klasik tipografi anlayışından farklı olarak çağdaş anlamda tipografi, özellikle postmodern anlayışla kendine bundan farklı hedefler belirlemiştir. Artık grafik tasarımda tipografi, bilgi ve mesajın anlaşılabilir bir dil ile iletilmesinin yanı sıra, bir tarz, kişilik, görsel bir dil, farklı bir imge olarak ortaya konan bir öge olma iddiasını taşımaktadır (Uçar, 2014, s. 106-107). Becer'e göre; "tipografi terimi ilk kez, Johann Gutenberg'in metal harflerini tanımlamakta kullanıldı. Bu gün ise; bütün baskı yazıları ve noktalama işaretlerinin sanatsal ve tasarıma dayalı özelliklerini ve üretim teknolojilerini konu alan bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmektedir" (Becer, 2006, s. 176).

Jean (2010, s. 144) "tipografi kıymetli bir sanattır, çünkü düşünceyi giydiren son ögeyi, onun maddesel güzelliğini yazının sistemi içinde biçimlendirir, kimileri onun bu sistemin dışında kaldığını söyleyecektir, biz onlara yine de içinde kaldığını söyleyeceğiz, çünkü söz konusu olan tam olarak yine yazıdır".

Tipografi, yazılı bir fikrin görsel biçimde verilmesi anlamına gelir. Görsel biçimin seçimi, yazılı bir fikrin okunabilirliğini ve okurun okuduklarına karşı duygularını önemli ölçüde etkiler. Tipografi, nötr veya tutkuları canlandıran bir etki üretebilir; sanatsal, siyasi veya felsefi hareketleri sembolize edebilir ya da bir kişi veya kuruluşun kişiliğini ifade edebilir (Ambrose & Harris, 2013, s. 55). Buna göre tipografi sembolize ettiği kavramın kimliğine bürünür denilebilir.

Sözdizimi (syntax); sözcüklerin doğru anlamlar oluşturacak şekilde deyimler, maddeler ve cümleler halinde kullanılması yöntemidir. Tipografik söz dizimi ise, tipografik öğelerin doğru mesaj oluşturacak biçimde düzenlenmesidir. Tipografik tasarım, iletişim ve sözdizimi üzerine kuruludur. Biçimle anlam arasında doğrudan ya da dolaylı olarak kurulan bağlantılar bir tasarımı yönlendiren en önemli etkendir (Becer, İletişim ve Grafik Tasarım, 2006, s. 183).

Tipografi de diğer tüm kavramlar gibi dünyanın değişmesiyle birlikte evrilmiş ve değişiklik göstermiştir. Özellikle teknolojinin gelişmesiyle birlikte yeniden ve geliştirilerek tanımlanan tipografi günümüzde teknolojik kavramlarla beraber anılmaya başlamıştır. Sarıkavak tipografinin tanımını teknolojik gelişmeler bağlamında son olarak şöyle açıklamaktadır:

Günümüz tipografisi (özellikle bilgisayarların her eve girmeye başladığı 1985'li yıllardan bu yana biçim ve içerik açısından) farklıdır. Gutenberg'in teknolojisi yerini sayısal bırakmıştır. Hareketli hurufatın yerini PostScript almıştır. Ama yine de 'tipografi' iletişim sürecinde abecelerin ve diğer (okumaya yönelik) göstergelerin – iletişim etkinliğine ilişkin diğer yan ve ilişkili bilim alanlarının da bulgularından hareketle– kendi ilke ve kuralları çerçevesinde kullanımının akılcılaştırılması ve aynı zamanda görsel ve estetik açıdan düzenlenmesi etkinliğidir. Üstelik tipografi bu bağlamda harflerin sadece iletişim amaçlı değil, her türlü ortam ve amaca göre görüntülenmesi ve etkileşimli dizgi biçimindeki teknolojik kullanımınıdır. Sonuç olarak daha kısa ve öz olarak tanımlayacak olursak "tipografi, harflerin ve yazınsal-görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlemesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dili ve anlayışıdır" diyebiliriz (Sarıkavak, 2012, s. 63).

En yaygın ve vazgeçilmez grafik iletişim unsurlarından biri olan tipografinin öncelikli işlevi okunmaktır. Grafik tasarımcı, tipografi dilini iyi tanımak ve kullanmak durumundadır (Becer, 2006, s. 176). Bilgisayarın yaşantımızda yarattığı devrimsel dönüşümlerden hareketle daha kısa ve öz olarak tanımlayacak olursak 'tipografi, (aslında) 'yazı'nın her türlü teknik/teknolojik görünüşüdür' denilebilir (Sarıkavak, 2006, s. 80).

1.1.1. Klasik Dönemde Tipografinin İçeriği ve İşlevi

İnsanoğlunun matbaa denilen dahiyane buluşa ulaşması bir gecede olmamıştır. 14. yüzyılın sonlarından itibaren, özellikle Kuzey Avrupa'da pek çok kitap tasarımcısı daha hızlı ve etkin kitap üretme yöntemleri üzerine kafa yormaya başlamıştır. Bulunan yöntemde, tüm kitap sayfası tek bir tahta kalıba oyulmuş ve kalıbın içine oyulan resimler daha sonra elle renklendirilmiştir. Tümü elle yapılmış kitaplara göre daha hızlı üretilmesine rağmen kalıplardaki hızlı aşınmalar yüksek tirajlara izin verememiştir. Bu da yöntemin en büyük sorunlarından birini oluşturmuştur. (İstek, 2004, s. 72).

Avrupa'da yayılan Rönesans hareketi hümanist bir felsefe anlayışının gelişmesine, klasik edebiyatın yeniden incelenmesine ve laik bir toplum yapısının oluşmasına ortam sağlamıştır. Bu dönemde grafik tasarım ve baskı teknolojisinde çok önemli buluşlardan biri gerçekleştirilmiştir. Mainz'li Johann Gensfleisch zum Gutenberg 1450'de bir kitabın tipografi tekniği ile basılabilesine olanak sağlayan sistemi bulmuştur. Gutenberg, tipografi tekniğini geliştirirken, ilk kez Çin'de tahta kalıplara yüksek rölyef olarak oyulan ve 'Xylography' adı verilen baskı tekniğinden ilham almıştır ama tipografik baskı bir önceki tekniğe oranla çok daha işlevsel olmuştur. Gutenberg, her birinin üzerinde yüksek kabartma bir harfin yer aldığı; bağımsız ve yer değiştirebilen ayrıca tekrar kullanılabilen metal parçacıklarından yararlanmayı akıl etmiştir (Becer, 2006, s. 92).

Böylece zamanın ölçütleri içinde çok yüksek sayılabilecek baskı sayılarına ulaşabiliyor

ve aynı kalıp defalarca kullanılabilirdi. Bu gelişme 11. yüzyıldan beri bilinen Çinlilerin birim harfler kullanarak yaptıkları baskı sisteminden sonra en önemli tarihi aşama olmuştur (Uçar, 2014, s. 100).

Alaşımdan dökülmüş değiştirilebilir metal harfler kullanılarak yapılan baskı tekniği, diğer bir deyişle 'matbaa', kendisinden önceki geleneksel dünyada ayrıcalıklı bir gruba ait olan bilginin kitlelere ulaşmaya başlaması konusunda aracılık ederek dünyanın değişmesine neden olacak kadar önemlidir. Bilginin paylaşımına açılması, geleneksel dünyanın yapısının kırılmasına ve modernleşme sürecinin başlamasına neden olmuştur (Dündar, 2005, s. 28). Sembolik yapıdan işaretlere dönüşen yazı zamanla daha da basitleşerek kolaylaşır ve bu gelişme beraberinde bir yaygınlığı da getirir. Fenike alfabesinin ortaya çıkışıyla bu gelişim ivme kazanır ve bu iletişim biçimi belirli grup ve kişilerin tekelinden çıkıp yavaş yavaş tüm insanlığa gelişerek yayılır. 1450'de Johannes Gutenberg tarafından farklı bir anlayışla hazırlanan baskı sistemi, insanoğlunun gelişiminde önemli rol oynar. Baskı ve çoğaltma kolaylaşmış, ancak sistem teknikleşerek karmaşıklaşmıştı (Uçar, 2014, s. 92). Tüm sayfanın bir defada ve tek bir kalıba oyulması yerine Gutenberg'in getirdiği sistemde harfler ayrı ayrı birimlerden oluşmaktadır. Kasnak üzerine sıra ile dizilmektedir. Antimon ve kurşunun karışımından oluşan harfler kolay aşınmaz ve tiraj sayısı o günler için oldukça yüksek miktarlara çıkabilir. Gerçi bu yöntemin kitap tasarımına getirdiği kısıtlamalar vardır. Tasarımın paralel satırlardan oluşması gerekir (İstek, 2004, s. 72). Gutenberg'in karşılaştığı başka zorluklar da vardır. Metalin bileşimi için kurşun ve bakırı belirli oranlarda karıştırarak istenilen sertlikte bir bileşim elde etmeye çalışır. Gutenberg'in istediği karışım, kolay döküm yapabilecek kadar yumuşak, ama çok sayıda baskıya dayanabilecek kadar da sert olmalıdır. Kağıt üzerine belirli bir basıncın uygulanması için üzüm sıkımda kullanılan bir presten yararlanır. Oluşturulan bu yeni metal bileşim mürekkep karışımını en iyi şekilde üzerinde tutmaz. Elyazması için kullanılan mürekkep dağılarak düzgün bir baskı elde etmeyi engeller. Bu sorun yağ bazlı farklı karışımlar denenerek çözülmüştür ve sonuç mükemmeldir. Gutenberg amacına ulaşmış ve elyazmasından güçlükle ayırt edilebilecek, boşlukların düzenlenmesi ve sütun oluşumu için mükemmel bir sonuç elde etmiştir. Artık dünya eskisi gibi değildir (Uçar, 2014, s. 101-102). Matbaanın kaydettiği bu gelişme, dünyada ve Avrupa'da kitapların çoğaltılmasına, yavaş yavaş da olsa yazı dillerinin kullanılmasına ve incelenmesine yol açmıştır (Jean, 2010, s. 98).

Fransız Devrimi'nin eşitlik ilkeleri eğitimin yaygınlaşmasına ve okur-yazarlığın artmasına yol açar. Buna bağlı olarak kitap ve diğer yayınların üretimi yükselir ve bunun sonucu olarak grafik iletişim daha fazla önem kazanmaya başlar. Bilgi akımının hızlanması, kitle iletişim çağının başlamasına neden olur (Becer, 2006, s. 96).

Kitabın geniş kitleler ile buluşmasının sonucunda, geçmişin işitsel kültürünün yerini görsel kültür almıştır. Avrupa'da okur-yazar toplumlar ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, okumanın artık bireysel bir eyleme dönüşmesi ile birlikte, "matbaa sonrası" tipografinin özellikleri de önceki dönemlerden farklılaşarak, yeni gereklilikler doğrultusunda değişime uğramıştır. Değişik dönemlerde tipografinin şekillenışı, istisnasız olarak kendi döneminin teknolojilerinin olanakları kapsamında ilerlemiştir. Matbaanın kullanılmaya başlanmasından, Gutenberg'in geliştirdiği yeni ve farklı teknolojilerin devreye girmesine kadar geçen dönemlerdeki tipografinin özellikleri de bu ilişki bağlamında gelişir (Dündar, 2005, s. 29).

Litografi (taşbaskı) tekniği ise 1796 yılında Bavyera'lı Alois Senefelder tarafından bulunmuştur. Bu baskı tekniğinin temel ilkesi, su ile yağın birbirini reddetmesidir: resim ve yazılar düzgün yüzeyli özel bir taş üzerine yağ esaslı mürekkep ya da füzenerle çizildikten sonra taş yüzeyi önce Arap zamkı ve su ile ıslatılır, daha sonra yine yağ esaslı bir mürekkep merdane yardımıyla taş yüzeyine aktarılır. Mürekkep yalnızca resim ve yazıların bulunduğu bölgelerde tutunmaktadır, boş yüzeylerdeki Arap zamkı/su karışımı yağlı mürekkebi reddetmektedir. Daha sonra bir kağıt tabakası pres yardımıyla taş yüzeyine sıkıştırılarak baskı işlemi gerçekleştirilir (Becer, 2006, s. 97-98). Bugünkü ofset sisteminin dedesi sayılan bu baskı sistemi bir anda tüm grafik tasarımın çehresini değiştirir. Artık dört rengin üstüste basılabilmesi sayesinde çok renkli baskı ve her türlü elle boyama meseleleri ortadan kalkar. Yazılar ise tipografik matbaanın kasnak esaretinden kurtularak her türlü eğride ve şekilde yerleştirilir (İstek, 2004, s. 73).

1448'den başlayarak Gutenberg tarafından bir dizgeye (system) oturtulan düzenlenebilir –ya da hareketli– metal harflerle (hurufat) basım yönetiminde dizgi işlemi 19. yüzyılın son çeyreğine kadar yaklaşık 450 yıl boyunca el düzenlemesiyle (hand-composing) yapılmıştır (Sarıkavak, 2005, s. 16) 19. yüzyıl sonlarında dört renkli baskı süreci, renkli baskı tekniğinde yeni bir dönemin habercisi olmuştur. Monotipi ve linotipi makinelerinin bulunuşuyla yazı dizgisinde mekanizasyon süreci başlamıştır (Becer, 2007, s. 21). Metal harfleri birer birer elle dizip düzenlemek oldukça zaman alır ve pahalı bir işlemdir. Bu da gazete ve kitap üretiminde yüksek bir maliyete sebep olur.

Alman göçmeni olan Ottmar Mergenthaler, 1886 yılında klavye yardımıyla çalışan ilk dizgi makinesini 'New York Tribune' gazetesinde sergiler. Linotipi adı verilen bu makinede harflerin, sayı ve diğer tipografik simgelerin negatif kalıpları (matris) bulunmaktadır. Daktiloya benzeyen klavye sistemi ise bu kalıpları taşıyan düşey borulara komuta etmektedir. Dizgi operatörü herhangi bir tuşa bastığında o tuştaki harf ya da simgenin negatif kalıbı bir kanala düşmekte, dizilen diğer harf ve simgelerle birlikte aynı yükseklikte bir satır oluşturmaktadır. Makinenin kazanı içinde eriyerek sıvılaştan kurşun ise bu negatif satır kalıbının içine dökülmekte, satır yüksek röleyf (pozitif) olarak kurşun bir şerit halinde ortaya çıkmaktadır. Linotipi makinesi ile çalışan bir operatör, sekiz mürettipin elle dizdiği bir metni aynı sürede dizebilir. Linotipinin bulunuşu, gazete, kitap ve dergi yayıncılığında hızlı bir gelişme sağlar (Becer, 2006, s. 98-99). "Tüm satırın pirinç matrisler halinde hazırlanarak oluşturulduğu bu sistem, adını 'a line of type', yani 'bir satır yazı' anlamına gelen tanımlamadan almıştır" (Gordon; akt. Uçar, 2014, s. 105). Bu makinelerin getirdiği yenilik, yazı karakteri seçilmesi, kullanılması ve baskı işleminin tamamlanmasının ardından metal harflerin eritilerek, yeni harf üretiminde kullanılmak üzere dönüştürülmesi işlemlerinin makine tarafından otomatik olarak yürütülmesidir. Bu makineler kullanılmaya başlandıktan sonra, baskıya harcanan zamanda %80-90 azalma sağlanmış, o güne kadar üretilmiş ve modası geçmiş olan metal yazı klişelerinin büyük bir bölümü, hammadde olarak tekrar üretimde kullanılmıştır (Dündar, 2005, s. 46).

Teknolojik gelişmeler tipografinin anlatım olanaklarını büyük ölçüde arttırmış; deneysel ve sanatsal buluşların yapıldığı tipografi alanı, dergi ve basın ilanlarından edebi yayın ve kitaplara kadar uzanan geniş bir alana yayılmıştır. Yazıların hızla dizilip kurşun alaşımlar halinde dökülebildiği linotipi ve monotipi gibi dizgi makineleriyle, seri baskı yapabilen presler üretilir. Teknoloji, tipografik tasarımda da büyük bir dönüşümü başlatmıştır. Çok sayıda yazı karakteri çeşitli üslup ve boyutlarda kullanılarak basılı sayfa üzerinde farklı görsel gerilim alanları oluşturulmakta; dairesel, dikey ve diyagonal unsurların dışında, farklı tip ve boyutlardaki yazılar aynı sözcük ya da satır içinde kullanılmakta; hiçbir resimsel öğeye ihtiyaç duyulmadan, sadece metin yazılarıyla çekici ve şaşırtıcı görsel etkiler yaratılabilmektedir. Sonuç olarak el ilanları, resmi duyurular ve tiyatro afişleri, 19. yüzyıl sonlarında şehir yaşamının ayrılmaz bir parçası haline dönüşür (Becer, 2007, s. 22).

1.1.2. Modern Dönemin Tipografiye Getirdiği Açılımlar ve Değişim

19. yüzyıldan 20. yüzyıla geçiş, ilk 10 yılında çok büyük değişikliklere olanak sağlamaz. Bu dönemde ortaya çıkan tasarım hareketleri Art Nouvea hareketinin sadeleştirilmiş bir devamı olarak düşünülebilir. Viyana'da oluşan 'Wiener Werkstaette' adlı hareket William Morris'in de kurucusu olduğu Arts and Crafts hareketinden etkilenerek zarif tasarımlar üretir. Ancak iki büyük dünya savaşı, sosyal ve teknolojik devrimleri ile 1915 yılından itibaren insanoğlunun tasarım dahil her türlü normunu kıracak ve yerini 21. yüzyıla devrederken yeni bir dünyanın da habercisi olacaktır (İstek, 2004, s. 74).

Modernleşme dönemi öncesinde 19. yüzyılda yaşanan 'Endüstri Devrimi' ile birlikte ortaya çıkan teknolojik gelişmeler, toplumların endüstriyel üretim yapılarını kökten değişime uğratmıştır. Endüstri Devrimi'nden önce ekonomileri tamamen tarıma dayalı olan toplumların sanayileşmeye doğru ilerledikçe varolan üretim ve tüketim ilişkilerinin yeniden yapılandırılması ihtiyacı ortaya çıkmış; iletişim alanında doğan yeni ihtiyaçlar sebebiyle, varolan iletişim modelleri yerlerini yenilerine bırakmaya başlamıştır (Dündar, 2005, s. 43).

James Watt'ın buhar makinesini buluşunun ardından insanlara yepyeni seyahat yapma imkanları doğmuştur. Daha 40-50 yıl önce aşilamaz gibi görünen mesafeleri trenler ve vapurlar yakınlaştırmış, diğer taraftan aynı buhar makinesi hızlı bir endüstrileşmeye neden olmuş ve böylelikle seri üretim devri başlamıştır (İstek, 2004, s. 73). 19. Yüzyılda yapılan buluşlar ve yaşanan gelişmeler sayesinde coğrafi açıdan 'küçülen' dünyada, ülkeler arasında artan iletişimin etkisi ile beraber farklı kültürler hakkında bilgi sahibi olunmuş, Avrupa toplumlarının sanat ve tasarım yaklaşımları üzerinde etkili olmuş; bu kültürlerin sözcükleri bir arada ve herhangi bir denetime tabi olmaksızın kullanılmaya başlanmıştır (Dündar, 2005, s. 43). 20. yüzyılın ilk yirmi yılı, insanlığı tamamıyla radikal bir değişime uğratan heyecan verici bir dönem olmuştur. Günlük yaşantı sosyal, politik, kültürel ve ekonomik açıdan oldukça canlı ve akıcı bir hale dönüşmüş, Avrupa'daki monarşik yapı yerini demokrasiye ve sosyalizme bırakmıştır. Teknolojik ve bilimsel gelişmeler, ticaret ve endüstriyi de köklü bir değişime zorlamıştır. Ulaşım otomobil (1885) ve uçağın (1903) kullanıma girmesiyle hızlanmış ve yoğunlaşmıştır. Radyo (1895) ve sinema (1896) iletişimde yeni bir dönemin habercisi olmuştur (Becer, 2007, s. 20). "Dayandığı kökler çok eski tarihlere gitmekle beraber, 19. yüzyıl sonrasında, iletişimin yeni ihtiyaçlarına paralel olarak gelişen, 'yeni' grafik tasarım disiplininin ortaya

çıkışının nedeni, Endüstri Devrimi'nden itibaren yeniden şekillenen üretim tüketim ilişkileridir" (Dündar, 2005, s. 48).

1900'lerden başlayan ve neredeyse 1970'lere dek süren dönemde tüm sanat anlayışlarının ana görüşü, 19. yüzyılın geçmişe bakış yanlısı tutumunu reddetmek üzerinde yoğunlaşır. Bu öyle bir reddetme olacaktır ki, tüm sanatlar geçmiş üslup ve anlayışlardan hiç etkilenmeksizin, bağımsız, 'özgün' bir anlayışla yalnızca modern çağın gereksinimleri doğrultusunda biçimlenmiş bir yaşam kurmaları üzerine temellendirilecektir (Tanyeli, 1988).

Modernist Tipografi, işlevsel ve çağdaş bir bakışa sahipti. Saf çizgilerini ve temiz beyaz alanlardan oluşan geniş alanlarını uygulamak, kesinlikle pragmatik bir davranıştı. Anlamın, görsel tipografik formlara iyice yerleşmesi, ancak 20. yy'ın başlarında olmuştur. Fütürizm, Dada, Konstrüktivizm ve De Stijl'e bağlı erken modernizmin devrimci sanatçıları, ilgilerini metinsel ve görsel iletişime olduğu kadar, güzel sanatların daha gelenekçi alanlarına çevirmişler ve güzel sanatlar, uygulamalı sanatlar ve zanaatlar arasındaki gelenekçi ayrımları reddetmişlerdir. İşlevsel dışavurum, sanatın en büyük amaçlarından olan öz dışavurum gibi kabul edilmiş ve işlevsellik, sanatın düşmanı olarak görülmemiştir. Örnek olarak, Rus Konstrüktivistleri Rus Devrimi'nde toplumsal iletişimci olarak rollerine devam etseler de sanatçı kimliklerine sahip çıkmışlardır. Bauhaus sanatı, zanaatı ve tasarımı tutarlı bir felsefe ve bir kimlik anlayışıyla bir bütün haline getirmiştir. (Heller ve diğ.; akt. Uslu, 2006, s. 2).

Klasik tipografi geleneği modern sanat hareketlerinin etkisiyle değişmeye başlamıştır. Bu değişimi modern sanat akımlarını inceleyerek görmek mümkündür. İlk modern sanat hareketleri, akımları ya da tarzları arasında Kübizm, Futurizm, Fovizm, Dadaizm, Konstrüktivizm, De Stijl, Expresyonizm, Bauhaus, New Typography (Yeni Tipografi) ve Sürrealizm sayılabilir. Bu nedenle ilgili akımların tipografiye katkısı ilerleyen anlatımda sunulacaktır.

1.1.2.1. Fütürizm

"Fütürizm evrenin enerjisinin resim ve grafikte dinamik bir duyu olarak gösterilmesi gerektiği hatta hareket ve ışığın gerçeği sürekli dönüştürerek, katı cisimlerin maddeselliğini yok ettiği kuramından türemiştir" (Heller & Chwast, 1991). Manifesto, savaş heyecanını, makine çağını, hızı, modern yaşamı ve devrimi yücelterek, burjuva toplumunun geleneklerine, duygusallığına, ahlak anlayışına karşı çıkıp, Moralizm (ahlakçılık) ve Feminizmi yererek, tüm yerleşik değerleri yıkmak için müze, kütüphane gibi geleneksel kurumları yok etmek üzere çağrıda bulunmuştur (Bektaş, 1992, s. 43).

Tipografinin kullanımı Fütürizm'in reddettiği ve benimsediği değerler bağlamında, geçmişe göre farklılık göstermiştir. Hızın yüceltildiği bir anlayışta geçmiş dönemin tırnaklı yazı karakterlerinin tarihsel kökenleri nedeni ile taşıdıkları 'eski' anlayışının karşılığı bulunmaması nedeniyle, bunların artık kullanılmamaya başlandığı görülür. Tırnaklı yazı karakterlerin yerini 19. yüzyılda ortaya çıkan tırnaksız yazı karakterleri almaya başlamıştır. Metinlerin dil bilgisi (gramer) ve söz dizimi (sentaktik) yapılarını bozmaya yönelik anlayışlarını yansıtmak için tipografiden yararlanmış ve görsel anlatımı güçlendirmek için sayfa düzeni içerisinde dağılmış; değişik izlenimler vermek üzere de değişik büyüklüklerde kurgulanmış harfler kullanılmıştır. Fütüristler bu şekilde anlamı içerisinde buldukları 'hız', 'savaş', 'gürültü' gibi kavramların görsel karşılıklarını oldukça yenilikçi bir anlayış çerçevesinde yaratmayı başarmıştır (Dündar, 2005, s. 55-56). "Fütürizmin imalarla yüklü tipografisinin yanısıra modernist tasarımın ilk örneklerinde de anlaşılabilirliğin aslında basit ve sıradan bir düzenlemenin ötesinde bir kavram olduğu anlaşılmış; dinamik bir kompozisyon oluşturma amacına yönelik yeni düşünceler geliştirilmeye başlamıştı" (Becer, 2007, s. 25). Yeni gelişen bu tarzın sayfa düzeninde oradan oraya savrulan, bomba gibi patlayan, atlamalar yapan anarşik tavrı uyuma ters düştüğü için tasarımın özelliği açısından reddedilmiştir. Sayfada yer alan üç veya dört renk mürekkep ve farklı harf karakterleri (italik olan yazılar hız etkisi yaratmak için, kalın siyah yazılar şiddeti ve gürültüler için) sözcüğün ifade gücünü daha etkili hale getirebilmektedir. Fütürizmle birlikte 'serbest tipografi' ve 'özgürlüğüne kavuşan sözcükler' adı altında basılı sayfada yeni ve resimsel özellikte tipografik bir tasarım doğmuştur (bkz. görüntü 4) (Bektaş, 1992, s. 44).



Görüntü 4: Argendo Soffici, Fütürist Tipografi, 1915

Kaynak: Becer, 2007

“Fütürizmin edebi teorisi dilin giderek artan anlatımına / ifadesine yoğunlaşıyordu. Bir Fütürist şair, kelimeleri sayfaların üzerine kurşun saçan makineli bir tüfek gibi yansıtabilmiştir. Bu yansıtma olayını görsel ve işitsel teklifler toplamı aracılığıyla gerçekleştirmişlerdir” (Özkan, 2001, s. 11).

Fütüristler grafik ve resim yoluyla saldırgan iletişimi vurgulamışlar, modern yaşam ve endüstri dünyasında insan konularına duydukları ilgi ve grafik tasarım arasında güçlü bağlantı kurmuştur. Bu akımın lideri Filippo Marinetti, kendi yazdığı ‘Fütürist Resmin Manifestosu’nda şöyle der: “Ben Ortamın uyumu diye bilinen şeye karşıyım. Gerektiğinde tek sayfada 3-4 sütun ve 20 farklı yazı karakteri kullanacağız. Vurgulanması gerekenleri italikle, çığlıkları boldla sunacağız... Sayfalarda yeni bir resimsel ifade doğacak” (Mylius, 1990, s. 3).

Fütürist kitaplar teknik ve kültürel ilerlemenin sembolü olarak işleyen ve mekanik çağda seri üretimin mümkün kıldığı tüm medyayı kullanarak, geleceğe öncülük etmiştir (hareketin adı buradan gelir). Marinetti’nin özgür kelimeler teorisi bu yüzyılın tipografisinin yenilenmesi için bir merkez ve onun kitabı Zang Tumb Tumb (1914) (bkz. görüntü 5), patlayıcı düzeni ile kuşkusuz bu alanda bir başyapıt olmuştur. Hatta El Lissitzky yeni tipografi yazısında deneysel ve modernist kitap yapımında dahil herkes

için bir başlangıç olarak Marinetti'nin teorilerini göstermiştir (Scudiero, 2015). Özgür kelime teorisinin en ünlü örneği olan Zang Tumb Tumb Marinetti'nin savaş muhabiri olarak rapor ettiği, 1912 Balkan Savaşı sırasında Türk şehri Edirne'nin kuşatmasının dinamik ifadesidir. Balkan Savaşı'nı konu alan kitabın başlığı topçu bombardımanı, bombalar ve patlamalar gibi makineleşmiş savaşın görüntü ve seslerini ortaya koymaktadır ("Words in Freedom: Futurism at 100", 2015). Marinettiye göre kelimeler ve harfler, kurallara rağmen görsel imajlar olarak kullanılabilirlerdi. (Hollis, 1994, akt; Uslu, 2006, s. 7).



Görüntü 5: Zang Tumb Tumb Kitabı ön ve arka kapak tasarımı

Kaynak: <http://brbl-zoom.library.yale.edu/viewer/1132335>

<http://brbl-zoom.library.yale.edu/viewer/11221744>

Kübizmden büyük oranda etkilenen Fütürist sanatçılar, çalışmalarında hareket, enerji ve sinematik sekansı (filmdeki görüntü karelerinin arka arkaya sıralanışı) kullanmışlar; ilk defa 'simultaneity' (eş zamanlı, aynı anda) sözcüğünü görsel sanatlar alanına taşıyarak aynı sanat yapıtında nesnenin çeşitli görünüşlerinin, aynı zamanda varoluşunu veya oluşmasını ifade etmişlerdir (Bektaş, 1992, s. 44).

F.T Marinetti'nin 'Poem by Marinetti' (bkz. görüntü 6) isimli çalışmasında; bu şiiri okumanın herhangi bir kesin yolu yoktur: bu kelimeler ve kelime grupları hangi düzenle okunmalıdır? Şiirin başlığı ön cephedeki bir savaşçının sevgilisine gönderdiği bir mektubu çağrıştırmasına rağmen Marinetti'nin vermeye çalıştığı izlenim sanki pek çok

insan aynı anda bağıyor gibidir. Ancak Marinetti'nin söylemleri savaşçının söylediklerini yansıtmaz; bunun yerine kelimeler savaşçının duyduğu sesleri ifade eder (Poem by F. T. Marinetti, 2015).



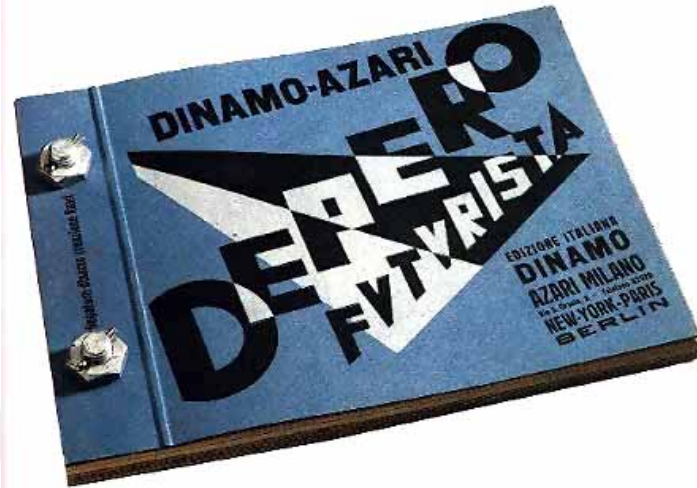
Görüntü 6: F. T. Marinetti'nin şiiri

Kaynak: <http://library.rit.edu/cary/les-mots-en-liberte%C3%A9-futuristes-futurist-words-freedom>

Fütüristler yeni endüstri çağının bir ifade aracı olarak dinamizm kavramını mekanik formlarla, daha da önemlisi hareket ve hız duygusuyla tanımlamaya çalışmıştır. Kübist ve Fütürist sanatçılar resim ve heykelde iki ve üç boyutla beraber dördüncü boyut olan zamanı ifade etmenin yollarını da araştırmıştır. Bundan dolayı Fütürist düşünceler imgelerin ve hareket duygusunun endüstriyel bir süreç içinde tanımlandığı fotoğraf ve sinema üzerinde oldukça etkili olmuştur (Becer, 2007, s. 53).

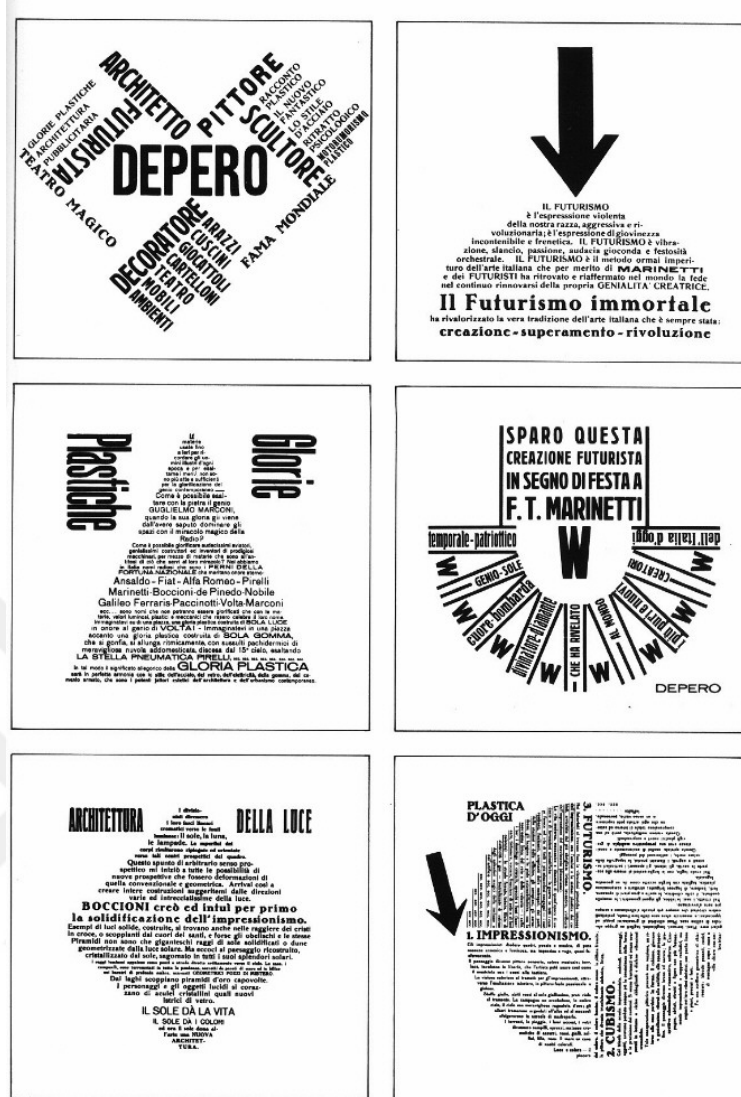
Fortunato Depero'nun 1927 yılındaki Depero Futurista, İtalyan Fütürist hareketin en önemli örneklerinden birisidir. Fütürizm yaklaşımının ilk elden birer birer yazısı olan kitap (bkz. görüntü 7-8) ilk kez yayıncı Fedele Azari tarafından tasarlanan ve sayfaları bir arada tutan iki civata içeren mekanik bir bağ oluşturmuştur. 1920'lerin başında Fütürizm'i karakterize eden makineye odaklanmanın etkisi altındaki bu kitap, Makine Çağı'nın manifestosu olarak düşünülmelidir. Bununla birlikte, Depero'nun yeniliği kapakla sınırlı değildir iç metin, farklı yazı karakterlerinin kullanımı, çeşitli biçimlerden

oluşturulan metin, farklı kağıt ve renklerin kullanımı ve diğer birçok araç da dahil olmak üzere zengin tipografik buluşlar sunar (Gallery Futurism, 2016).



Görüntü 7: Fortunato Depero, "Depero Futurista"

Kaynak: <http://www.colophon.com/gallery/futurism/1.html>



Görüntü 8: Fortunato Depero, "Depero Futurista"

Kaynak: <http://www.colophon.com/gallery/futurism/1.html>

Başkaldırı ve saldırgan tavır Fütüristler için yeni arayışları da beraberinde getirmiş, tipografiyi farklı bir yaklaşımla yorumlamıştır. "Tipografi sonunda sözselsel olduğu kadar, dışavurumcu bir görsel dil olmuştur. Bu devrimciler dili ve görseli yapılandıran yeni girişimleri keşfetmişlerdir. Bu çalışmalar klasik metin geleneğine karşı, kökten bir başkaldırı olmuştur. Kelimenin anlamını yorumlayıp genişletmek için, yüksek görselliğe sahip şiirsellikleri, tipografik formlar ve kompozisyonlar oluşturarak kullanmışlardır" (Heler ve diğ.; akt. Uslu, 2006, s. 6).

1.1.2.2. Konstrüktivizm

Konstrüktivizm kaynağını Kübizm ve Fütürizmden almıştır ve 20. yüzyıl grafik tasarım ve tipografisinin biçimlenmesinde uluslararası boyutlarda etkili olmuştur. Tasarım ve tipografide yapılan yeni üslup denemeleri aynı zamanda Çarlık Rusya'sının değerlerine karşı çıkışı sembolize etmiştir (Uslu, 2006, s. 11). Modernizm ile birlikte, anlamın dışarıdan alınan referanslar yerine, öğelerin iç ilişkilerinde aranması yaklaşımının gelişmesi, tipografinin de niteliği açısından belirleyici olmuş, Konstrüktivizm ile birlikte grafik tasarım üretimi üzerinde kendisini açıkça belli etmiştir (Dündar, 2005, s. 59).

Rus Konstrüktivizm'inde yazı tasarımı ve tipografi, başta gelen uygulama alanları olmuştur. Bu dönemde tipografik kompozisyonlar Konstrüktivist mimari kuralları (anlaşılabilirlik) ile algının gerekleri (ekonomi) –teknolojinin de yardımıyla– bir araya getirilmiştir. Konstrüktivistlere göre, metnin görsel kompozisyonu ile anlama dayalı işaretleme sistemi arasında bir ilişki bulunmaktadır. Bir metnin düzenleme biçimi tipografinin mekanik kuralları aracılığıyla belirlenmektedir. Bu sebepten dolayı içeriğine ilişkin rotayı ve ritmi de yansıtmalıdır. Bu yaklaşımı ilke haline getiren Lissitzky, Gan ve diğer Konstrüktivistler, bir tasarıma başlamadan önce metinleri sürekli inceleyerek farklı ritimde parçacıklara ayırmışlardır (Becer, 2007, s.142).

Konstrüktivizm'in en önemli isimlerinden El Lissitzky (1890-1941) grafik tasarımda yeni bir dönemin öncüsü olmuştur. Lissitzky, kelimelerin modern dünyada iki boyutu olduğunu, kelimelerin, ses halindeyken bir zaman işlevi, görsel hale dönüştüğünde ise bir boşluk işlevi gördüğünü ve basılı sayfada yer alan kelimelerin duyarak değil, görerek algılandığını ifade etmiştir (Dündar, 2005, s. 58).

Lissitzky, Mayakovsky'nin şiirlerinden oluşan Ses İçin (For the Voice) kitabının (bkz. görüntü 9-10) tipografik tasarımını, film karelerinin ilerleyişini andıran 'gelecek sayfaların kinetiği' düşüncesi ile çözmüştür (Heller & Chwast, 1991). Lissitzky, bu kitapta, tipografik tasarımda yeni bir yaklaşımın öncüsü olmuş; kitapta yer alan tüm elemanları görsel bir biçimde düzenleyerek kitabı bir bina gibi yeniden inşa etmiştir. (Hollis; akt. Uslu, 2006, s. 13).



Görüntü 9: El Lissitzky, Vladimir Mayakovski'nin "Dlya Golosa" For the Voice (Ses İçin) adlı şiir kitabı için kapak tasarımı, 1923

Kaynak: http://risdmuseum.org/art_design/objects/2009_for_the_voice_dlia_golosa

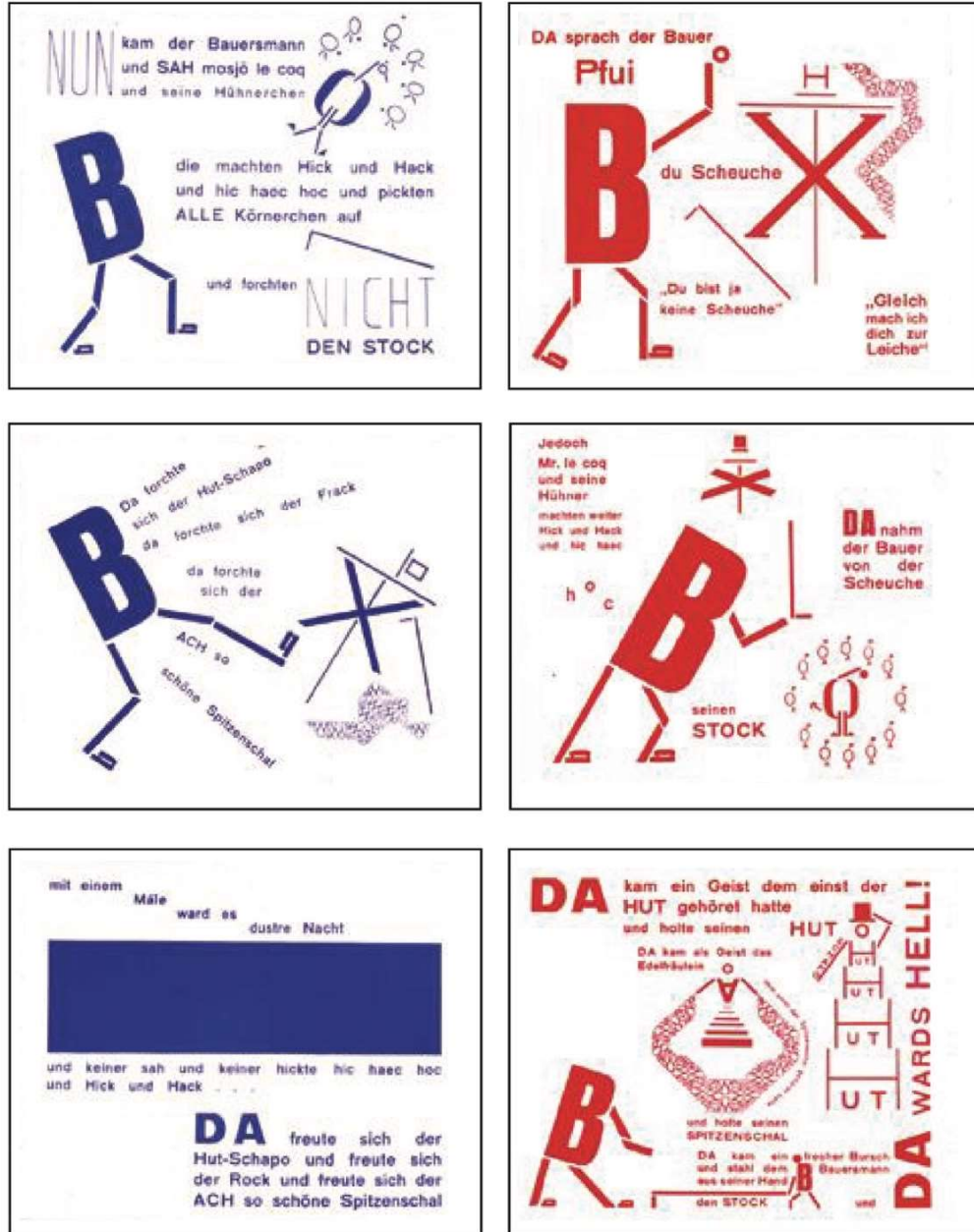


Görüntü 10: El Lissitzky, Vladimir Mayakovski'nin "Dlya Golosa" For the Voice (Ses İçin) adlı şiir kitabının iç sayfa tasarımı, 1923

Kaynak: <http://www.homage-to-el-lissitzky.com/#!/for-the-voice/c9nn>

1925 yılında Theo Van Doesburg'un Dadaizm'in önemli isimlerinden biri olan Kurt Schwitters ile beraber tasarladığı çocuk kitabı (bkz. görüntü 11) 'Scarecrow Fairy Tale'de de Konstrüktivizm'in tipografi ile kurgulanmış illüstrasyonlarının benzerlerine

De Stijl döneminde de rastlanır. Lissitzky, Doesburg, Schwitters gibi sanatçı ve tasarımcıların tipografi kullanarak tasarladıkları bu denemeler, yazı karakterlerinin görsel gücünü gösteren, o zamana kadar alışılmışın dışında üretimlerdir (Dündar, 2005, s. 61).



Görüntü 11: Scarecrow Fairy Tale adlı çocuk kitabı, sayfa no (soldan sağa): 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Kaynak: http://futurehistory.aiga.org/resources/content/2/2/6/8/documents/l_atzmon.pdf

1.1.2.3. Dadaizm

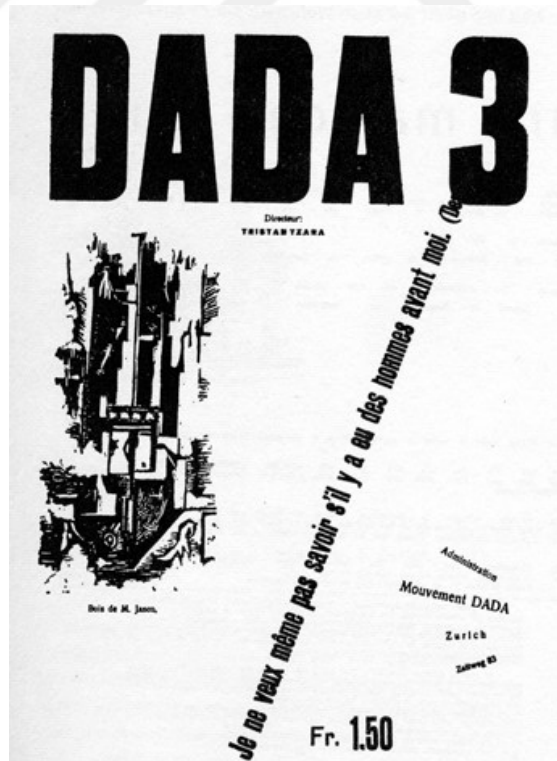
Dadaizm, savaşın korkunçluğunu dile getiren bir anlayış olarak İkinci Dünya Savaşı'na girmeyen bir ülke olan İsviçre'nin başkenti Zürih'te ortaya çıkmıştır. Savaşın getirdiği dünyaya tepki olarak güçlü, negatif ve yıkıcı unsurlar barındıran sanat karşıtı bir yaklaşımı savunan Dadacılar, bütün gelenekleri yerle bir edip tamamıyla özgür bir ifade biçimini araştırmışlardır. Dadaizmin temsilcileri Birinci Dünya Savaşı'nın getirdiği felakete, Avrupa toplumunun çöküşüne, teknolojik gelişmelerin yüzeysel ve bilinçsiz inancına ve geleneksel ahlak değerlerine karşı çıkarak, şaşırtma, protesto etme ve saçmalama gibi yöntemleri kullanmıştır. Dadacılar bu şekilde sanat ve geleneklere karşı çıkışıyla Fütürizmin tipografi alanında gerçekleştirdiği görüntü dilini daha da zenginleştirmiştir. Planlı kararlarıyla kendiliğinden ve rastlantısallığı aynı yapıda birlikte kullanarak tipografik tasarımı geleneksel kurallara bağlı olmaktan çıkararak Dadaizm, yeni deneysel ifade formları bulmak için çaba göstermiş, birer fonetik (ses dayalı) simge olmanın ötesinde, harfleri –aynen Kübistlerin yaptığı gibi- somut görsel biçimlere dönüştürmeyi başarmıştır (Meggs; akt. Becer, 2007, s. 85-86). Dadaistler her alanda olduğu gibi, grafik tasarım ve özellikle tipografiyi değerlendirmiş ve kolajlarında kullandıkları yazıyı bir tür toplumsal bilinçaltını açığa çıkarmak olarak görmüştür. Bir anlamda, 1990'lı yılların ilk yarısında oluşacak olan dekonstrüktivist tipografinin öncüsü olmuştur (İstek, 2004, s. 75).

1918 yılında Dadaist şair Raoul Hausmann; Optophonetics adını verdiği bir şiir biçimi geliştirmiştir. Hausmann geliştirdiği bu şiir formunu, dilden bağımsız hale getirilen ve fonetik açıdan anlam taşıyan harflerin farklı tipografik düzenlemelerinin değişik ses seçeneklerini gösterdiği bir sistem olarak kurgulamıştır. Bu yaklaşımların sonucu olarak, tipografik uygulamalar bundan böyle anlatılmak isteneni görsellik açısından güzelleştirmek yerine oluşması için gereklilik haline getirmiştir. Metinlerin okunması endişesi taşımadan farklı boyutlarda ve kalınlıklarda birlikte kullanılan çeşitli yazı karakterleri, sayfa içinde dikey ve yatay düzlemde alışılmadık dışında tasarlanan düzenlemeler, yeni geliştirilmiş olan bu yazın formlarını güzel göstermenin ötesinde onları varlıklarının ayrılmaz parçaları olarak kullanılmıştır (bkz. görüntü 12-13) (Dündar, 2005, s. 57).



Görüntü 12: "Dada Kulübü" broşürü, (tasarımcısı bilinmiyor) 1918

Kaynak: DüNDAR, 2005



Görüntü 13: Marcel Janco, dergi kapağı tasarımı, 1918

Kaynak: DüNDAR, 2005

Dadaistler, rastgele yapılanların etkinliğini anladıktan sonra, spontane (kendiliğinden) olanla planlı davranışları entegre etme yollarını aramışlar ve bu sentez aracılığıyla tipografideki geleneksel kısıtlamalardan arınmışlardır. Dahası, Dada harf biçimlerini sesletim sembollerinden ziyade –Kübizm’e uyan bir yaklaşımla- görsel biçimler şeklinde kullanmıştır. Harfleri görsel biçimler olarak ele alan Tzara ve Hausmann bunun dışında harf, tipografik malzeme ve görsel imgelerle de birleştirmeler yaparak gerilim ve kontrast alanları ortaya çıkarmayı amaçlayan tipografiler gerçekleştirmişlerdir (Bektaş, 1992, s. 46). Dadistler ideolojileri olmadığını söyleseler de anlamsızlık bu akımın ideolojisi olarak görülür (Heller ve Chwast; akt. Kılıç, 2005, s. 46). Gerçeği bulma amacıyla, çocuksu coşkularla akılcılığı, geleneksel sanatı ve anlayışları reddeden Dadaizm mantığının aracılık ettiği soruların yer almadığı ve anlık duyguları yakalama amacı taşıyan farklı bir sanat, düşünce ve kültür ortamı yaratmayı amaçlamaktaydı (Akyürek, 2005, s. 103). Orijinalinde bir edebi akım olmakla birlikte, Dadaizm’in görsel sanatlara da yansımaları olmuştur. Dadaizm’in tipografiye etkisi - Fütürizm’inki gibi- tipografik unsurların okunabilirliğinden ziyade (bkz. görüntü 14-15) görsel şekillerine önem verilmesi şeklinde olmuştur. Göze resim gibi görünen tipografik düzenlemeler bu akım ile ön plana çıkmıştır (Elden & Özdem, 2015, s. 77).



Görüntü 14: Marcel Janco – Tzara’nın Dada manifestosunu okuduğu Zur Meise salonundaki Dada Akşamı için afiş

Kaynak: <https://digital.kunsthhaus.ch/dadaismus/en/dada-on-paper#!artwork/marcel-janco-soiree-tristan-tzara>

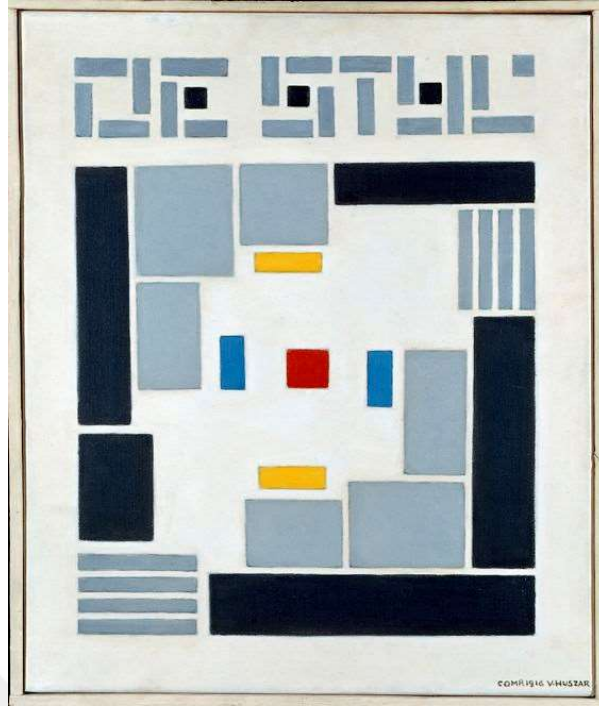


Görüntü 15: Kleine Dada Soirée, Theo Van Doesburg and Kurt Schwitters, 1922

Kaynak: <http://archives-dada.tumblr.com/post/19177038551/theo-van-doesburg-and-kurt-schwitters-kleine-dada>

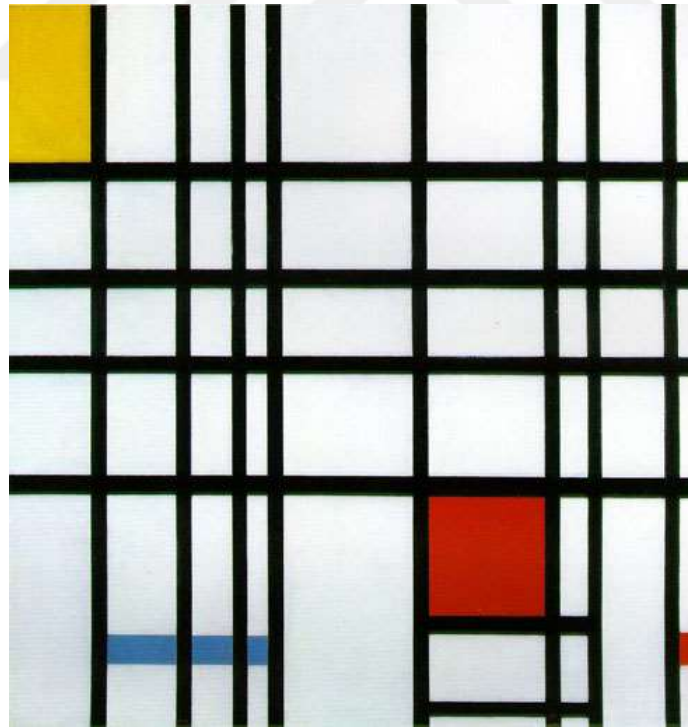
1.1.2.4. De Stijl

Bilim ve akılcılığın bir göstergesi olarak, temel geometrik biçimler modernizmde oldukça kullanılmıştır. Bu düşünce De Stijl'de daha ileri taşınarak, özneliği yansıttığı düşüncesiyle eğri ve çaprazların kullanımı bile reddedilmiş, sadece düşey ve yataylardan oluşan bir yaklaşım getirilmiştir (Turgut E., 2013, s. 168). 1917 yılında Theo van Doesburg, Piet Mondrian, Vilmos Huszar, mimar J.J. Oud ve ressam Bartven der Leck Hollanda'da De Stijl dergisini çıkarmışlardır. Derginin logotype'ı, De Stijl, dikdörtgen elemanlarla harfleri oluşturmak üzere (bkz. görüntü 16) düşey ve yatay olarak yerleştirilmesinden meydana gelmektedir (Bektaş, 1992, s. 67-68). Bu anlayışın önemli bir diğer özelliği resim, mimari, plastik, iç mekan tasarımı ve kitap tasarımı dahil biçimlerin daima dik açılı, renklerin ise kırmızı, mavi ve sarı olmasıdır (bkz. görüntü 17).



Görüntü 16: De Stijl dergisi kapak tasarımı, Vilmos Huszar, 1916

Kaynak: <http://az-project.org/en/designers/vilmos-huszar-2/>



Görüntü 17: Sarı, mavi ve kırmızı kompozisyon, Piet Mondrian

Kaynak: <http://www.designishistory.com/1920/de-stijl/>

De Stijl sanatçıları, evrenin matematiksel yapısını ve doğanın evrensel uyumunu ifade etmeye çalışmıştır. Zamanlarının manevi ve entelektüel ortamından derinden endişe etmişlerdir. Savaşın dünyayı eski bir çağa dönüştürdüğüne ve bilim, teknoloji ve siyasi gelişmelerin yeni bir çağrıda bulunacağına inanmışlardır. De Stijl görünür gerçekliği yöneten evrensel kanunları araştırmıştır. (Meggs & Purvis, 2012, s. 313). De Stijl, tasarım anlayışında subjektivizme (öznellik) karşı çıkmıştır. Duygulara hitap eden yuvarlak çizgiler, diyagonaller gibi öğeler dışlanmakta, evrensel uyumu betimlemek üzere duygusal abartmalara yer vermeyen resimsel öğeler aranmaktadır. Bu hareket saf sanatın uygulamalı sanatlar tarafından özümsemesinin gerekli olduğunu savunmuştur. Böylece, sanatın ruhu mimari ürün ve grafik tasarım yoluyla, topluma etki edecek ve sanat düzeyine yükselmiş olacaktır (Bektaş, 1992, s. 66-67).

Tipografide ise asimetrik kompozisyonlar içinde; tırnaksız yazı karakterleri (bkz. görüntü 18) ve siyah ile birlikte kırmızı renk, güçlü bir ifade bütünü oluşturacağı düşüncesiyle sıkça kullanılır. Geometrik şekle sahip yazı karakterleri ortaya çıkmıştır. Metinler, doku oluşturacak şekilde dikdörtgen bloklar içine dizilir (Becer, 2006, s. 104). Genellikle dar dikdörtgen birimlerin bütünleştirilmesiyle harfler oluşturulur.



Görüntü 18: Alfabe tasarımı,

Kaynak: <http://az-project.org/en/designers/theo-van-doesburg-2/>

1.1.2.5. Yeni Tipografi

Yeni Tipografi, nispeten tipografideki genel nitelik düşüncesinden esinlenmiştir. Tasarımcıların geleneksel hurufatın sınırlarından kurtulmalarına ve fototipografinin gelecekte sağlayacağı olanakları merakla beklemelerine sebep olan yeni baskı tekniklerinin sonucudur (Heller & Chwast, 1991). “Bu isim altında toplanan tasarımcılar, estetiği işlevin yaratacağı ilkesinden yola çıkarak, dolaysız bir görsel anlatım biçimi kurmaya çalışırken tasarımcının toplumdaki yerinin daima işlevsel bir nitelik taşıması gerektiğini savunmuşlardır” (Yeşilyurt, 1995, s. 28).

Piet Zwart, Dada akımının devingen yapısıyla De Stijl'in işlevselliğini ve biçimselliğini birleştirmiş ve birbiriyle zıt gibi görünen bu iki hareketten bir sentez oluşturmuştur. Zwart harf karakterlerinin metnin içeriğine ters düşmemesini, aksine onu görsel olarak da desteklemesi gerektiğini savunmuştur. Bu düşüncesini, geleneksel tipografinin statik düzeninin yapısını kırıp, ritmik-dinamik bir kompozisyon anlayışı geliştirerek (bkz. görüntü 19-20) tasarımlarına uyarlamıştır. Sözcüğün görsel yanı uygun olduğu sürece, zekice ve esprili bir şekilde, çağrışımlardan yararlanarak yaptığı oyunlarla tipografiye yeni bir canlılık kazandırmasının yanında okumayı da çekici hale getirmiştir (Bektaş, 1992, s. 90-91). "Her tasarımda dinamizmin gücü hissedilir. Tasarım durağan değil hareketli olmalıdır. Simetrik düzen doğal değildir ve form süslerin form sözlerin anlamlarından önce gelir" (Özkan, 2001, s. 24).



Görüntü 19: Vierkant Plat Rond, Piet Zwart, 1926

Kaynak: <http://www.iconofgraphics.com/piet-zwart/>



Görüntü 20: N.V. Trio Basımevi için dergi broşüründen bir sayfa, Piet Zwart 1931
Kaynak: <https://gindunscombe.wordpress.com/2013/04/08/posters-in-the-netherlands/>

Piet Zwart, tipografik unsurlara fotoğraf eklemiş ve bu şekilde karmaşık mesajları önemli ölçüde anlaşılır hale getirmiştir. Paul Schuitema da bu yolu izlemiş ve fotoğrafları tipografik tasarım altında birincil renklerle üst üste basarak, sinemasal hareket etkisi oluşturmuştur (bkz. görüntü 21) (Heller & Chwast, 1991).



Görüntü 21: P. Van Berkel Ltd. Rotterdam için broşür, Paul Schuitema, 1928
Kaynak: <http://designobserver.com/feature/paul-schuitema-collection/8817>

Fotoğraf, baskı teknolojisindeki gelişmeler, yeni reproduksiyon teknikleri, sosyal değişimler ve yeni yaklaşımlar grafik sanatlarla, şiir ve tipografi arasındaki sınırları ortadan kaldırmıştır. Buna bağlı olarak tipografi yatay ve çizgisel doğrultuda seyreden sözel bir unsur olmanın dışında, aynı zamanda görsel bir niteliğe kavuşmuştur (Becer, 2007, s. 31).

“Konstrüktivist düşüncelerin tipografiye uyarlanması üzerine teoriler geliştirerek, modernist teorileri gündelik baskı sistemlerine uygulanacak bir biçime getiren ve bu yeni tipografiyi büyük kitlelere tanıtan sanatçı Jan Tschichold olmuştur” (Bektaş, 1992, s. 86). Jan Tschichold, Konstrüktivizm ve Bauhaus ilkelerinden etkilenmiş, asimetrik düzenlemeleri tipografi çalışmalarında kullanarak öncü olmuştur. İletişim işlevini ön planda tutan ve süslemeye karşı çıkan bir tasarım anlayışını savunmuştur (Becer, 2006, s. 103-104). 1925'te Typographische Mitteilungen dergisinin 'Elementare Typographie' adlı özel sayısında misafir editör olarak bulunan Jan Tschichold, Yeni Tipografi'yi şöyle açıklamıştır:

- 1) Yeni tipografi amaçlar etrafında şekillenmiştir.
- 2) Her tür tipografinin amacı iletişimdir ve iletişim en kısa, basit ve hızlı şekliyle oluşmalıdır.
- 3) Tipografinin sosyal sonuçlara hizmet etmesini sağlamak için içeriğin iç organizasyonu (içeriğin sıralanması) ve dış organizasyonu (birbiriyle ilişkili biçimde yapılandırılmış tipografi araçları) gereklidir.
- 4) İç organizasyon tipografinin temel araçları olan harfler, sayılar, işaretler ve kurallarla sınırlandırılmasıdır (Kinross, 2004, s. 106).

Tschichold'a göre tipografinin temelde iletişim kuran akılcı bir tasarıma dayanması gerekmektedir ve sözcüğün anlamına göre biçimlenen asimetrik düzenleme önem kazanmaktadır. Bu zıt elemanların dinamik ve ritimle tasarlanan çalışmaları (bkz. görüntü 22-23) içinde bulunduğu makine çağını ifade etmektedir (Bektaş, 1992, s. 86-87).



Görüntü 22: "İsimsiz Kadın" film afişi, Jan Tschichold, 1927

Kaynak: <https://www.theguardian.com/culture/gallery/2008/dec/05/design>



Görüntü 23: Phoebus-Palast için Napoleon posteri, Jan Tschichold, 1927

Kaynak: <http://www.historygraphicdesign.com/the-modernist-era/the-bauhaus-and-the-new-typography/673-jan-tschichold>

Tschichold, yazı karakterlerinin temel ve basit biçimlerden oluşması gerektiğini ve iletişimin yapısında da basitliğin korunması gerektiğini savunur. Tschichold, bununla ilgili olarak, 'İletişim, mümkün olan en kısa, kesin ve basit yoldan yapılmalıdır' demiştir. İletişimin en etkili yoldan yapılması gerektiğini ve etkili tasarımı sağlamak için grafik tasarımın saf görsel dilinden yararlanılmasını savunan Tschichold, tipografinin de bir amaç için olduğunu ve bu amacın iletişim olduğunu savunmuştur. Yeni Tipografi'ye işlev açısından yaklaşım teknik anlamda olmamış, basılı metnin okuyucu ile daha iyi iletişim kurması ve bilginin bu ilişkiyi oluşturmak için yapılandırılması doğrultusunda olmuştur (Dündar, 2005, s. 65-66).

1.1.2.6. Amerika'da Modernizm

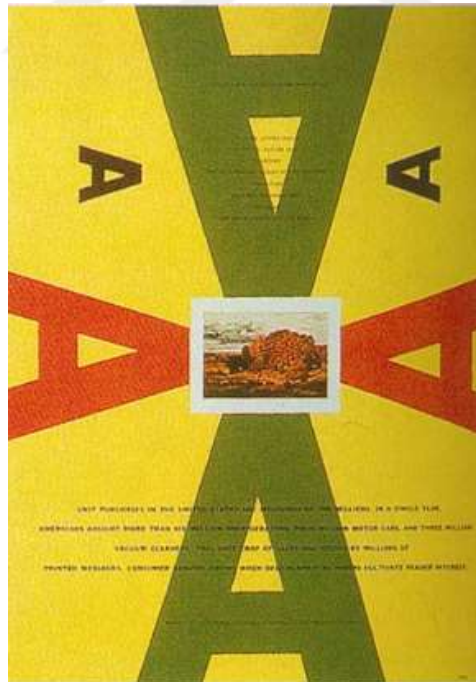
Nazilerin 1930'ların sonuna doğru uyguladıkları baskılar nedeniyle, mesleki yaşamlarını Avrupa'da sürdürmelerine imkan kalmayıp ABD'ye yerleşen önemli kültür adamları, yazar, sanatçı ve tasarımcılar, bazı ileri görüşlü Amerikalı sanatçılarla birlikte Amerika'da modern hareketin başlamasını sağlamışlardır. Bu isimler, Avrupa'da kullanılan modern tasarım diliyle, Amerikan niteliklerini bir araya getirerek, yirminci yüzyıldaki Amerikan grafik tasarımının gelişmesinde başlıca rolü oynamışlardır (Bektaş, 1992, s. 107). "Amerika'ya, Avrupalı tasarımcılar tarafından hazır olarak getirilen yeni anlatım dili, daha sonraları geliştirilmiştir. Avrupa'nın genel tasarım anlayışı teorilere ve yapısalcılığa dayandırılmıştır. Oysa Amerika tasarıma daha sezgisel yaklaşırken, yeni oluşumlarını, ön yargısız ve değişikliklere açık olarak takip ederek geliştirmiştir" (Özkan, 2001, s. 32).

Paul Rand ve Bradbury Thompson (bkz. görüntü 24-25) gibi bazı Amerikalı genç tasarımcılar modernist göçmenlerden oldukça fazla etkilenmişlerdir. Bu genç tasarımcılar, kompozisyon, fotoğraf ve metin/imaaj ilişkisi üzerinde yeni yaklaşımlar geliştirmişlerdir. Keşiflerinin büyük bir kısmı, tasarım çözümlerini kavramsallaştıran "big idea"nın (problem çözme yöntemi) temelini oluşturmuş ve bu yöntem, sezginin ani ortaya çıkışını ve bağımsız tasarımcının yaratıcılığını taçlandırmıştır (Heller ve diğ.,; akt. Uslu, 2006, s. 23).



Görüntü 24: No Way Out film afişi, Paul Rand

Kaynak: Uslu, 2006

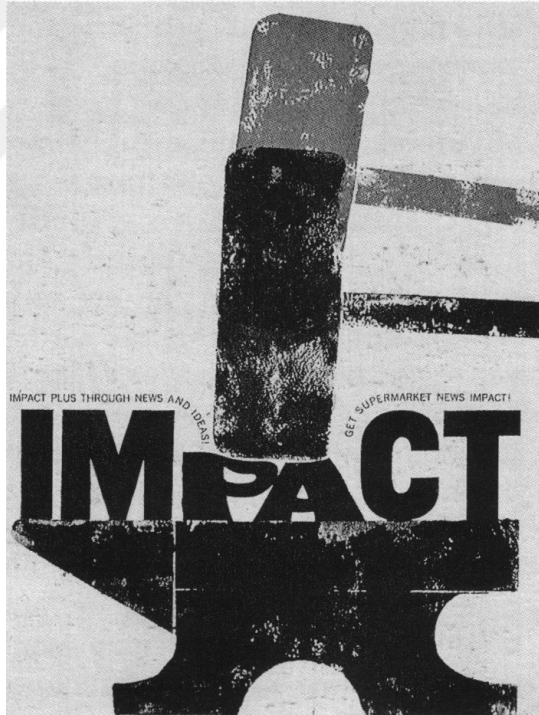


Görüntü 25: Bradbury Thompson, sayfa tasarımı

Kaynak: Uslu, 2006

1.1.2.7. Tipografik Ekspresyonizm (Figüratif Tipografi)

1950'lerden 1960'lara kadar görsel oyunlarla yapılan düzenlemeler New York'lu grafik tasarımcıların figüratif tipografiye ilgi duymalarına neden olmuştur. Bu anlayış farklı şekillerde uygulanarak, bazen harfleri nesnel biçimlere dönüştürürken, bazen de nesnelere harf biçimlerine çevirmiştir. Figüratif tipografi kullanırken tercih edilen bir diğer yaklaşım ise sözcüğün anlamı değiştirilmeden yeni bir tipografik anlayışla ifade edilmesidir. Bu yaklaşımın klasik örneklerinden biri Seymour Chwast'ın IMPACT (bkz. görüntü 26) isimli broşür kapağı çalışmasıdır. Bu tür düzenlemelerde kavramları ortaya koymak veya şaşırtıcı bir etki ortaya çıkarmak için kazıma, yırtma, çarpıtma ve titretme gibi tipografik unsurlar kullanılmıştır. 1950'lerde üstün grafik yeteneği ile dikkatleri çekmeye başlayan Lubalin'in çalışmalarında, Amerikan grafik tasarımının iki esaslı unsuru, Doyle Dane Bernbach'ın görsel-sözel kavramları ile figüratif ve daha yapısal bir tipografi eğilimi birleşmiştir (Bektaş, 1992, s. 151).




Görüntü 26: "Impact" (Etki) isimli broşür kapağı tasarımı, Seymour Chwast

Kaynak: Bektaş, 1992, s. 151

Bu dönemin en önemli tasarımcılarından biri olan Lubalin "harf karakteri seçiminin içeriğe göre yapılması ve harflerin, sözcüklerin görsel biçimine göre tasarlanması gerektiğini" (Bektaş, 1992, s. 154) düşünerek tasarımlarında tipografik oyunlara yer vererek görsel biçime bir kavram ve mesaj yüklemiştir.

Lubalin, tipografiyi kuralına göre kullanmaktan vazgeçerek, alfabetik karakterleri iki açıdan ele almıştır: a) görsel biçim, b) mesaj iletme unsuru olarak. Foto dizgi yaygınlık kazanmadan önce, metal dizginin sınırlı olanaklarıyla bir yere varılamayacağını anlayan Lubalin, basılmış prova dizgileri kretuarla keserek yeni birleşimler yapmaya başladıktan sonra, harfleri bazen birbirine bağlayarak bazen çok büyütürken veya üst üste çakıştırarak yeni kompozisyonlar oluşturmaktaydı. Lubalin'in, yazı ve görüntüyü ayrı ayrı kullanma geleneğini yıkmasıyla, sözcük ve harfler görüntü yerine, görüntüler ise sözcük ve harf yerine geçmeye başladılar. Bu tipografik oyunlar, okuyucunun ilgisini çekerek, ondan da katılım beklemekteydi. Lubalin, tasarımı görsel biçime bir kavram veya mesaj yüklemek üzere kullanmıştır. En yenilikçi çalışmalarında, görsel biçim kavramla bütünleşerek birbirinin içinde erimiştir. Bu yöntemle, kısa görsel tipografik şiir anlamına gelen 'tipogram' adı verilmiştir. Lubalin, tipografiyi konuşarak, esprili ve güçlü mesaj iletme yeteneği ile, 'Families' (Aileler) (bkz. görüntü 27) ve 'Mother & Child' (Anne ve Çocuk) (bkz. görüntü 28) gibi sözcüklerde yaptığı gibi, sözcüğün anlamını ideografik (bir fikir veya kavramı temsil eden işaret) tipogramlara dönüştürmüştür (Bektaş, 1992, s. 152-153).



Families
A READER'S DIGEST
PUBLICATION

Görüntü 27: Families (Aileler) dergisi için logotype tasarımı, Herb Lubalin, 1967

Kaynak: <http://www.aiga.org/medalist-herblubalin/>



MOTHER
CHILD

Görüntü 28: Mother & Child (Anne ve Çocuk) logo tasarımı, Herb Lubalin, 1967

Kaynak: <http://www.aiga.org/medalist-herblubalin/>

1960'lı yıllarda tüm dünyadaki grafik tasarım ve edebiyat alanındaki çevreler, Fransız tasarımcı Robert Massin'in 'The Bald Soprano (Kel Şarkıcı)' oyunu (bkz. görüntü 29-30) için tasarladığı kitapta kullandığı deneysel tipografi tekniği karşısında hem şaşırmış hem de bundan beğeniyle bahsetmişlerdir. Photo-type setting (foto dizgi) tekniğinin bulunuşu, yazı ve görüntü manipülasyonunda devrim yaratmış, tasarımcılar bu tekniğin verdiği olanaklardan yararlanarak yazıyı ve imgeleri kullanma olanağı bulmuşlardır. Bu, tasarımcılara kendilerini ifade edebilmesi adına geniş olanaklar sağlamıştır. Robert Massin de bu olanakları başarılı bir şekilde kullanmıştır (Okur Ç. , 2003, s. 32). Massin, grafik tasarım eğitimi almamış, fakat tipografi eğitimini bizzat tasarımcı Pierre Faucheux'un kendisinden almıştır. Dinamik yerleşimleri ve harfleri somut görsel öğeler olarak kullanışı Fütürist ve Dadaist tipografiden etkilendiğini açıkça göstermektedir.

Tasarımlarındaki temel amaç görsel biçim ve içerikte anlatılmak istenileni bir bütün halinde sunabilmektir (Keleşoğlu, 2008, s. 26). Aslında bir tiyatro eseri olan “Kel Şarkıcı” Massin tarafından o zamana kadar denenmemiş bir yapıya dönüştürülmüş ve teatral bir boyut ile sayfaya yansıtılmıştır (Uçar, 2014, s. 117-118). Sayfa düzenleri karakterlere uzaktan çekim yapılarak ve hiyerarşik ve konuşma düzeni içerisinde ön-arka derinliği katmak için perspektif kullanılarak tamamen tiyatro seyreden izleyici gözüyle aktarılmıştır. Öyle ki, kitabın başında ve sonunda teatral perdeyi ifade eden tümüyle siyah sayfalar kullanılmış, ardından beyaz sayfalarda ise sessizlik hissi verilmiştir (Kılıç E. , 2005, s. 84-85).



Görüntü 29: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin

Kaynak: http://www.typogabor.com/ionesco_massin/pages/Massin_Ionseco_01.html



Görüntü 30: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin

Kaynak: http://www.tyogabor.com/ionesco_massin/pages/Massin_Ionsec0_10.html

Massin, diyaloglarda yer alan tartışma, gerginlik ve bağırma gibi duyguyu ifade eden kavramları görsel olarak ifade etmiştir. Görüntü 31'de iki erkek arasındaki kavgayı yazı karakterlerinin büyük olarak ifade etmesiyle yansıtmıştır. Altta kalan küçük ve birbirine girmiş yazılar ise geride kalan kadın figürünün bu kavgada yetersiz kaldığını göstermektedir.



Görüntü 31: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin

Kaynak: http://www.tyogabor.com/ionesco_massin/pages/Massin_Ionsec0_23.html

Kitapta çizgi roman resimlemesiyle, sinemanın görsel akışını Fütürizm'in etkisiyle birleştiren Massin, her bir karaktere kendi konuşma sesi için bir yazı karakteri belirlemiştir (Keleşoğlu, 2008, s. 26). Her bir karakter, konuşma sesine göre bir harf karakterine/tipine atanmış ve isimle değil küçük fotografik bir portre ile tanımlanmıştır. Tipografiyi, tipo baskı aracılığıyla lastik/kauçuk yapraklar üzerine basıp daha sonra

bunu deęiřtirip fotoęraflayan Massin, benzersiz bir figüratif tipografi ortaya ıkarmıřtır. Bu arada oyundaki esaslı bir tartıřma ona patlayıcı bir tipografik olay oluřturma imkanı vermiřtir. Oyuna uygun grsel canlılık, gerilim ve karmařa grafik yoluyla iletilmiřtir. Ionesco iin yaptıęı tasarımda kelimeler dıřavurumcu imgeler haline gelmiřtir (bkz. grnt 32-33) (Meggs & Purvis, 2012, s. 455).



Grnt 32: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu iin tasarladıęı kitap, Robert Massin
Kaynak: http://www.tyogabor.com/ionesco_massin/pages/Massin_Ionseco_18.htm



Grnt 33: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu iin tasarladıęı kitap, Robert Massin
Kaynak: http://www.tyogabor.com/ionesco_massin/pages/Massin_Ionseco_19.html

Kılıç (2005), kitaptaki karakterlerin farklı yazı karakterleriyle ifade edilmesi hakkında şöyle demiştir:

Fotoğrafçı Henri Cohen'in çektiği yüksek kontrastlı fotoğraflarının kullanıldığı kitapta karakterlerin konuşmaları farklı yazı karakterleri ile ifade edilmiştir (bkz. görüntü 34) Erkek karakterlerden birinde, serifli bir yazı karakteri kullanılmasına karşın, diğerinde serifsiz ama daha büyük puntoda bir karakter tercih edilmiştir. Aynı şekilde, bayan karakter serifli ve italik bir karakterle, kibar ve zarif kişiliği öne çıkartılmıştır. Oyunda evin hizmetçisi rolündeki bayan karakterde ise, erkeksi tavırları olduğu için serifsiz bir karakter tercih edilmiştir. Massin, bu uygulamayla oyundaki karakterlerin konuşmalarındaki özellikleri ve kişilikleri izleyiciye yansıtmıştır (Kılıç E. , 2005, s. 85).



Görüntü 34: Ionesco'nun The Bald Soprano oyunu için tasarladığı kitap, Robert Massin

Kaynak: <http://classes.dma.ucla.edu/Winter07/155/projects/paula/Massin/description/sopranos.htm>

1.1.2.8. Uluslararası Tipografik Tarz (İsviçre Tasarımı)

Uluslararası Tipografik Tarz'ın görsel özellikleri, matematiksel olarak çizilmiş bir kanava (grid) sistemi üzerinde asimetric olarak düzenlenmiş tasarım elemanlarıyla oluşturulan görsel bir bütünlüğü içermekte ve tırnaksız harf karakterlerinin tercih edilmesi (özellikle 1957'den itibaren 'Helvetica' harf tipi), yazıların sağdan serbest, soldan blok olarak düzenlenmesi, metin ve fotoğrafların ticari reklamlarda kullanılan alışılmış propaganda ve abartmanın yerine, tarafsız ve açık bir mesaj iletmesi şeklinde açıklanabilir (Bektaş,

1992, s. 123). Tasarım, toplumsal kullanıma yönelik, önemli bir çalışma alanı olarak ifade edilmiştir. Kişisel anlatımlar ve ilgi çekici çözümlere karşı konularak daha evrensel ve bilimsel anlayış tercih edilmiştir. Uluslararası Tipografik Tarz ilkeleriyle çalışan tasarımcı, kendi rolünü bir sanatçı olarak değil, bir bilgi aktarıcı olarak nitelendirir (Becer, 2006, s. 105). Modernist tasarımcılar Max Bill, R.P. Lohse, Joseph Müller Brockmann, Armin Hoffmann, Max Huber, Siegfried Odermatt ve Emil Ruder öncülüğünde kökleri Bauhaus ekolü ve bunun etrafında şekillenen ve Yeni Tipografi hareketine dayanan bu akım dünyada dönemin görsel anlatım dilinin oluşturmasında belirleyici olmuştur. Bu akımla Modernizm'in evrensel tek bir dil oluşturma düşüncesi doruğa ulaşmış ve bu düşünce beraberinde Modernizm'in kırılması sonucunu getirmiştir. Uluslararası Tipografik Tarz, nesnel, kişisellikten arınmış, net ve evrensel bir grafik tasarım anlayışını savunur. Mesajın iletilmesi sırasında tasarımcının öznel düşüncelerinin tasarıma dahil edilmesi söz konusu değildir. Bu yaklaşım, ilk olarak Joseph Müller Brockmann tarafından ortaya atılmıştır ve daha sonra genel kabul görmüştür. Buna göre Uluslararası Tipografik Tarz tasarımcıları gereksiz olanı tasarımdan uzak tutmuş, yalnız sade ve etkili olanları korumuşlardır. Amerikalı tasarımcı Katherine McCoy, Uluslararası Tipografik Tarz'ın etkisindeki yıllarından bahsederken, tasarlanmış olan bir işin 'iyi' olarak kabul edilme ölçütü ile ilgili olarak, aranan özelliğin 'netlik' ve 'temizlik' olduğunu belirtmiştir. Bunun sebebi tasarımcıdan gelecek bir etkinin dışında, mesajın hızlı ve basit bir şekilde iletilmesinin hedeflenmesidir. Bu hedefi gerçekleştirmek için görsel dil oluşturmada kanava sistemi ve tipografiden yararlanılmıştır (Dündar, 2005, s. 70-71). İsviçre tasarımındaki kanava (grid) kullanma sistemini Dündar şu şekilde açıklar:

Grafik tasarıma pek çok yeniliğin dahil olduğu bu dönemde geliştirilen en önemli tekniklerden birisi, tasarımın oluşturulmuş bir 'modüler grid sistemi' üzerine yapılandırılmasıdır. Daha önceki dönemlerde kitap, gazete, dergi vb. tasarımlarında sıklıkla grid sistemi uygulanmaktayken, İsviçre Stili'nde, daha önceki dönemlerden farklı olarak kompleks bir grid sistemi kullanılmaya başlanır. Bunun nedeni, bu akımın üç farklı dilin konuşulduğu bir ülkede gelişmesidir. Çok dilli bir ülkenin enformasyon ihtiyacına cevap vermek adına, tasarımda yer alacak bütün dillerin paralel olarak anlatılabilmesi için, çok kolonlu bir grid sistemine gereksinim duyulmuştur. Önceki dönemlerden farklı olarak, bu ihtiyaç doğrultusunda dikey grid çizgilerinin yanı sıra yatay çizgiler de grid sistemine katılmış ve böylelikle de 'modüler' bir sayfa düzenine ulaşılmıştır. Modüler sayfa düzeni, kompleks materyalin, görsel bir birlik içerisinde alıcıya aktarılabilmesinin mümkün olmasını sağlar (Dündar, 2005, s. 71-72).

Theo Ballmer 1928 yılında "Büro" ve "Norm" afişini yatay ve düşey çizgilerden oluşan aritmetik bir kanava kullanarak, özgün bir biçimde grafik tasarıma uyarlamıştır (bkz. görüntü 35-36). "Büro" afişinde siyah büro yazısı ve onun yansıması olan kırmızı yazı, özenle görünmeyen bir kanava üzerine yerleştirilmiştir. Bu afişin üst sağ kısmında yer

alan diğer yazılar ise, De Stijl'in temel geometrik biçimlerinden ortaya çıkan yazı karakteri türünde olmasına rağmen Ballmer'in harf karakterleri daha gelişmiş ve zarif bir biçime ulaşmıştır. "Büro" afişinde görünmeyen kanava "Norm" afişinde ise görsel bir unsur olarak tasarımda yer almıştır.



Görüntü 35: Uluslararası büro sergisi için afiş, Theo Ballmer

Kaynak: <https://www.moma.org/collection/works/7206?locale=en>



Görüntü 36: Norm konusunu işleyen gezici bir sergi için afiş, Theo Ballmer

Kaynak: <https://www.moma.org/collection/works/7916?locale=en>

İsviçre tasarımındaki gelişmeler, daha sonra Zürich ve Basel kentinde devam etmiştir. Emil Ruder (1874-1970) öğrencilerine biçim ile işlev arasında doğru bir denge kurmaları gerektiğini, yazının iletişimsel anlamını kaybettiği an amacını da kaybedeceğini söylemiştir. Açıklık ve okunaklık, üzerinde durduğu en önemli noktalar olmuştur. Ruder, tasarımlarında sistematik bir yapı kurmayı savunmuş, karmaşık bir yapı içerisinde bulunan tipografi, fotoğraf, illüstrasyon, diagram, ve grafikleri uyumlu bir şekilde yerleştirirken, tasarımda çeşitlilik yaratmaya özen göstermiş ve tipografi ile görüntüyü bir bütün olarak oluşturmaya dikkat etmiştir (Bektaş, 1992, s. 130).

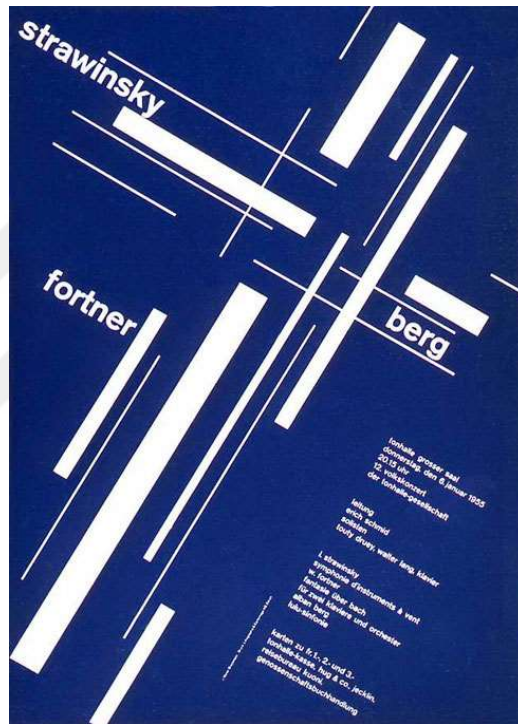
Max Huber, monza pisti ile ilgili afişinde (bkz. görüntü 37), tipografi ve fotoğrafı dinamik bir kurgu ile birleştirmesi açısından benzersiz örneklerden biri sayılmaktadır. Afişte hız izlenimi uyandıran görsel dili üst üste çakıştırarak, tipografileri ise küçülen bir perspektifte düzenleyerek çalışmaya boyut kazandırmış, yarış pistinin dönemeci ile görsel bir devinim görüntüsü içinde yarıştan çekilmiş bir fotoğraf karesi izlenimi uyandırmaktadır (İdacıtürk, 2011, s. 53-54).



Görüntü 37: Monza otomobil yarışları için afiş, Max Huber, 1948

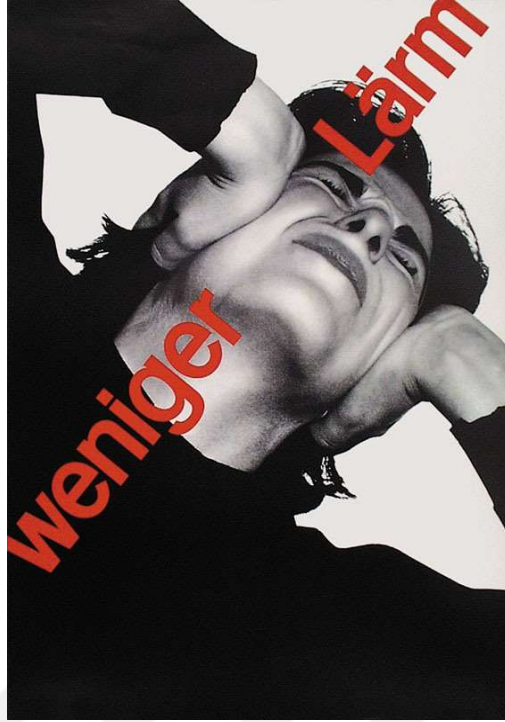
Kaynak: http://www.iconofgraphics.com/huber/large/huber_autodromo.jpg

Uluslararası Tipografik Tarz'ın diğer bir öncü tasarımcısı Josef Müller-Brockmann çalışmalarında İsviçre tipografi tasarımını başarılı şekilde yansıtmıştır. Josef-Müller Brockmann kendine özgü tarzı ile usta tasarımcılar arasında sayılmıştır. Brockmann, düz geometrik imajlara, matematiksel somutlukta yazı karakterlerini ekleyerek kendi tarzını sürdürmüştür, çalışmalarında 1958 yılına gelindiğinde ise yazı ve imajı grid üzerinde bütünleştirmiştir. Dört veya beş heceli sloganları sıklıkla diyagonal açılar kullanarak (bkz. görüntü 38-39) renkli tipografilerle birlikte kullanmıştır. (Hollis; akt. İdadıtürk, 2011, s. 51).



Görüntü 38: Strawinsky, Fortner ve Alban Breg'in yapıtlarının çalınacağı bir konser için afiş, Josef Müller-Brockmann, 1960

Kaynak: <http://www.designishistory.com/home/swiss/>



Görüntü 39: Weniger Lärm (Daha az gürültü) adlı kampanya afişi Josef Müller-Brockmann, 1960

Kaynak: http://awarded-poster.com/de/shop/view_product/Muller-Brockmann-weniger-Larm-apg-001160

1.2. Hareketli Grafikler ve Tipografi

“Günümüz kitlesel iletişiminin, teknolojinin de etkisiyle giderek daha fazla ‘ekranlar’ aracılığıyla gerçekleştiği kabul edilmektedir. Önce sinema ve hemen ardından televizyon yayıncılığı teknolojilerinin gelişimiyle, hareketli grafikler hayatımıza girmiş ve insanlar bilgi edinme, eğlenme, vakit geçirme gibi günlük ihtiyaçlarının çoğunu ekranlar aracılığıyla karşılamaya başlamıştır” (Atiker, 2009, s. 1).

Zamana dayalı tasarım (hareketli grafik tasarım) zaman ve ses ile anlamı üretmekte ve bunu yapısı ve sekanslar (peşi sıralık) aracılığıyla aktarmaktadır. Doğrusal (linear) bir yapısı vardır. Televizyon, tiyatro, sinema ve radyo; sahne, çekim, kurgu ve perdenin doğrusal anlayışına göre yapılandırılmışlardır. Ardışıklık düzeni statiktir (Noyan, 2008, s. 10-11) İki boyutlu durağan iletinin bir adım ötesinde, yeni ortam (medium) olarak adlandırılan video teknolojisiyle birlikte zaman boyutu da iletme bir tasarım ögesi olarak eklenerek akar görüntü, ses, ses-görüntü-hareket eşleştirmesi (synchronization), video grafikleri, hareket eden tipografi, video ve sinema efektleri gibi olgular hareketli grafikler (motion graphics) adı altında toplanmıştır (Kılıç E., 2011, s. 5). Bir iletişim biçimi olan hareketli grafiklerin kullanım alanları ekran olgusuna bağlı olarak

değişmektedir. Bunların arasında en çok öne çıkanlar sinemada görsel efekt ve jenerik tasarımları, televizyonda 'TV Bumpers' olarak adlandırılan hareketli logo çalışmaları, program giriş jenerikleri, reklam giriş jenerikleri, reklamlar, müzik alanında animasyona dayalı müzik video klip çalışmaları, video art çalışmaları, bilgisayar ortamında hareketli arayüz tasarımları, bilgisayar ve konsol oyunları, internette flash tabanlı web sitesi ve bant (banner) çalışmaları, etkileşimli (interaktif) bilgilendirme tasarımları ve kinetik tipografi projeleri gibi görüntü üzerine kurulmuş alanlardır (Alpay, 2011, s. 31-32). "Hareketli grafikler kelimeleri, görüntüleri, sesi, hareketi ve öyküyü birleştirerek film jenerikleri, filmler için sinema etkileri (*efect*), müzik videoları ve web, televizyon, etkileşimli medya ve taşınabilir (mobile) telefonlar için ardışık canlandırma sahneleri (*sequence*) oluşturur" (Austin ve Doust; akt. Kılıç, 2011, s. 6).

Atiker'e göre, "hareketli grafikleri sadece hareket eden grafikler olarak tanımlamak yeterli değildir. Örneğin, kendi etrafında dönen bir tabelayı hareketli grafik olarak kabul edemeyiz. Hareketli grafikler, canlandırma temeline dayanan tasarımların oluşturduğu bir disiplindir" (Curran; akt. Atiker, 2009, s.1). Hareketli grafik tasarım tek bir disiplin değildir; animasyon, illüstrasyon, grafik tasarım, film yapımcılığı, heykel ve mimarlık gibi alanlarda birleşir (Woolman, 2004, s. 6). Hareketli grafikler giderek genişleyen ve yeni alanların oluşmasını sağlayan bir tasarım dalı haline gelmiştir. Sandhaus hareketli grafik tanımını şöyle vermiştir:

Hareketli grafikler film, video, animasyon ve görsel efektler, film jenerikleri, televizyon grafikleri, reklam, (çoklu-ortam) multi-medya sunumlar, yakın zamanda mimarlık ve giderek artan dijital / video oyunları da dahil olmak üzere sayısal ortam (dijital medya) türü ve görüntüleri kapsayan geniş bir tasarım ve üretim alanını tanımlamak için kullanılan çağdaş bir terimdir (Sandhaus, 2006, s. 1).

Zaman ve hareket birbiriyle yakından ilgili disiplinlerdir. Hareket eden herhangi bir kelime veya görsel hem zamansal hem de mekansal olarak işlev görür. Hareket, zamanda meydana gelen bir çeşit değişimdir (Lupton & Phillips, 2008, s. 215).

Hareketli grafiklerin tanımlanması için "zaman" ifadesi temel olarak alınabilir; çünkü vurgulanmak istenen bilgi, tanım, reklam veya düşüncenin belirli bir zaman aralığında gerçekleşmesi gerekmektedir. Bu süre birkaç saniyelik kışkırtıcı bir tanıtım jeneriği veya 3 dakikalık müzik videosu olabilir. Süre ne olursa olsun, her kayan yazı, parlayan renk, hareket eden görüntülerin tek bir ortak amacı vardır; o da izleyicinin bakması için güçlü bir etki yaratmaktır (Sayın, 2011, s. 1). Hareketli Grafik Tasarım

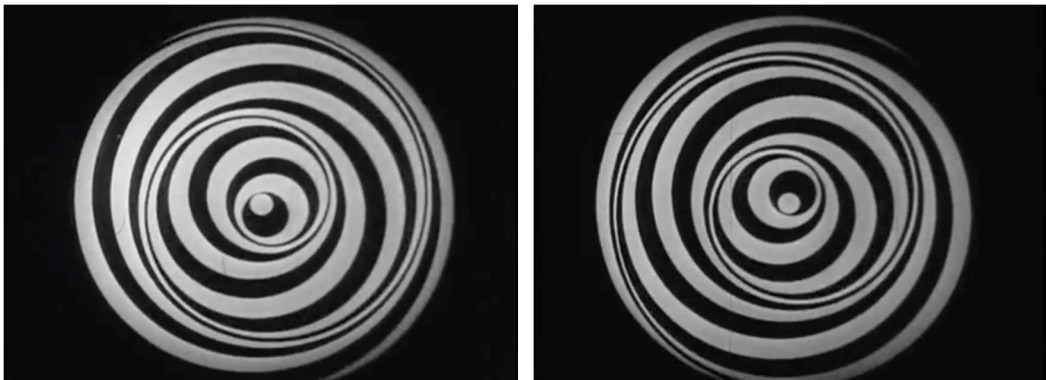
(Motiongraphics): Hareketli grafik uygulamaları video veya canlandırma (animasyon) teknolojileri aracılığıyla grafik figürlere hareket illüzyonu sağlamayı esas alır.

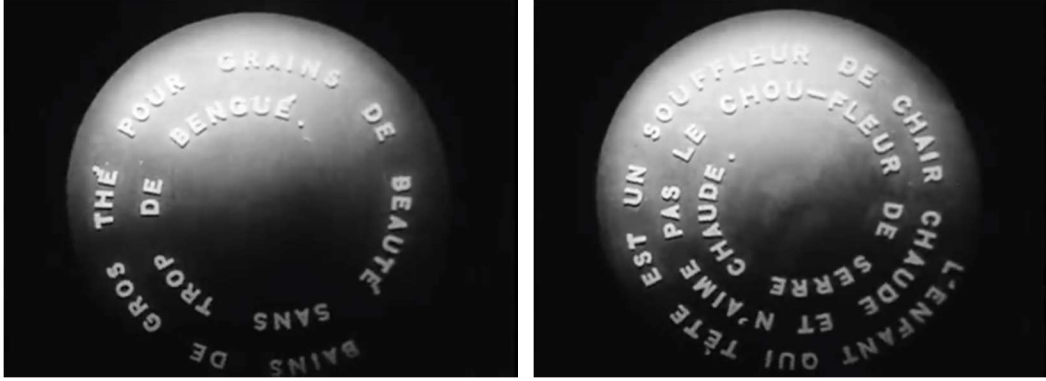
Bilgisayarın yaygınlaşmasından önce çok yüksek bütçeli film ve televizyon projelerinde

kullanılan hareketli grafikler, terim olarak bilgisayarlı video işleme (editing) ve yeni teknolojilerle birlikte sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayarların yaygınlaşması ve ucuzlamasıyla birlikte Adobe After Effects, Discreet Combustion ve Apple Motion gibi programlar yardımıyla üretilen hareketli grafik uygulamaları da artmıştır. Günümüzde video, iki ve üç boyutlu animasyon, tipografi, vektörel grafikler, illüstrasyon gibi elemanları içeren bilgisayar yardımıyla gerçekleştirilen hareketli grafikler bu adla tanımlanmaktadır (Baranseli, 2009, s. 11-12). Özet olarak hareketli grafiklerin genel bir tanımını yapmak gerekirse, çeşitli film teknikleri ve animasyon teknolojilerinden yararlanarak durağan grafik öğelerinin hareket izlenimi yaratmak amacıyla grafik tasarım ilkeleri içerisinde hareketlendirilmesi veya biçim değişikliğine uğratılmasıdır. Günümüz kullanım alanlarına bağlı olarak hareketli grafiklerin kullanım alanları elektronik medya araçları üzerinden görüntü ile yapılmaktadır (Alpay, 2011, s. 32).

Anemic Cinema (1926) adlı filmini (bkz. görüntü 40) Amerikalı Dada sanatçısı Man Ray ve görüntü yönetmeni Marc Allegret'in işbirliğiyle çeken Marcel Duchamp (1887-1968) özellikle benzersiz eserler yaratmıştır. Sanatçının ve içinde bulunduğu zamanın stilleri (Dada, Gerçeküstüçülük, Avant Garde) ile mükemmel derecede senkronize olan Duchamp'ın dile olan hayranlığı, başından sonuna kadar çeşitli görsel ve yazı karakterleri içeren bu yedi dakikalık deneysel filmde açıkça ortaya çıkmaktadır.

Öncelikle filmin başlığı Anemic, sinema için bir anagram ve Anemic Sinema neredeyse bir palindrome olur. İkincisi, başlık kartlarında görünen sözlü kelime oyunları, Duchamp'ın kadın egosunu simgeleyen Rose Sélavy'e atfedilmektedir. Üçüncüsü, Fransızca cümleler çok sayıda kelime oyunu, eğlenceli tekerlemeler ve alıntılar sunar. Ekranda, üç boyutluluğun optik illüzyonunu oluşturan, spirallerin izleyiciye ve izleyiciden uzağa doğru uzaklaştığını gösteren, dönüşümlü spiral tasarımlar görülmektedir. Cümleler bir spiral üzerine yazılmıştır, böylece yavaşça dönerken okunabilir hale gelirler. Harfler, önce yuvarlak siyah disklerle ve sonra taş plaklara tek tek yapıştırılmış ve her bitişten sonra değiştirilmiştir. (Braha & Byrne, 2011, s. 46).





Görüntü 40: Anemic Cinema filmi ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/7733425>

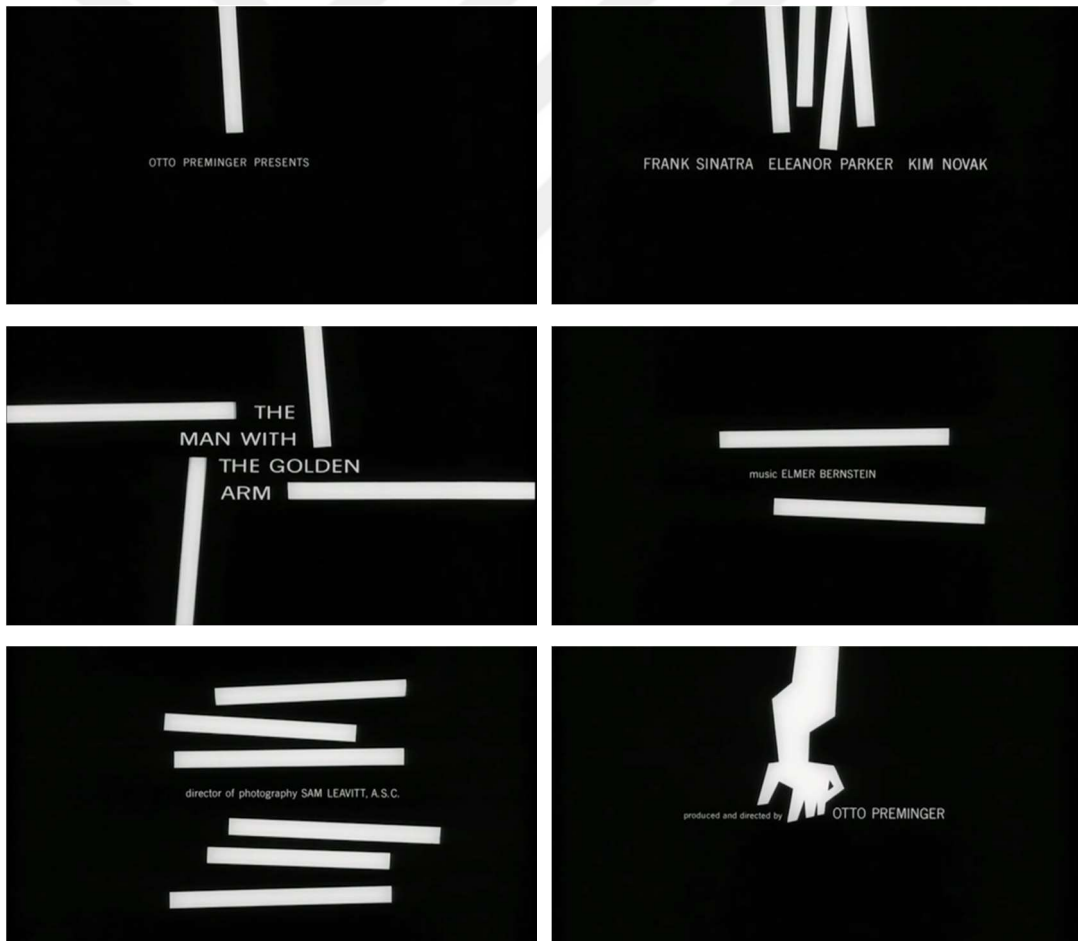
Man Ray tarafından 1926'da doğaçlama bir biçimde çekilen Dadaist film Emak-Bakia (bkz. görüntü 41) ilham dolu ve göz kamaştırıcı bir anlatımla yüzer ve döner şekillerde hareket eden yazıların, soyut ışık biçimleri ve kumaşın beyaz çizgileriyle kurduğu ilişki üzerine inşa edilmiştir. Man Ray, görüntü bozucu aynaları, elektrik pikabı, kristallerden oluşan bir karışımı ve bazı özel lambaları özel bir kadrajla çekip bunları, Charliston dansı yapan bir çift ayak, uykulu açılan kadın gözleri, ters dönerek gökyüzüne dönüşen deniz gibi gerçek görüntülerle birleştirerek rüyayı andıran ve grafiğin soyutlaştırdığı bir dünyayı anlatmıştır (Atiker, 2009, s. 5).



Görüntü 41: Emak-Bakia filmi ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/7746617>

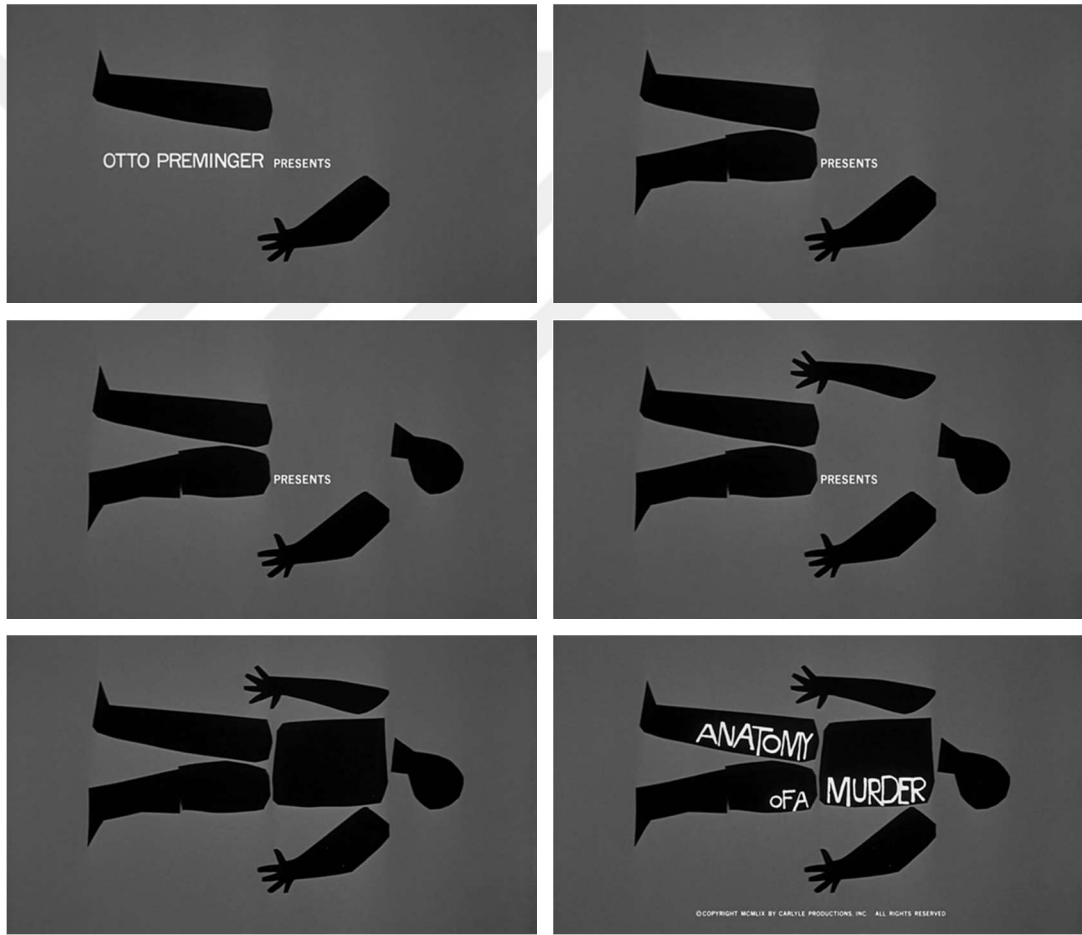
Amerika'da ilk düzenli televizyon yayını 1941 yılında başlamış; II. Dünya Savaşı'ndan hemen sonra ise bir reklam medyası olarak izlenice işlevi gelişmiştir. 1960'ların başında ise, reklam gelirleri açısından (gazeteden sonra) ikinci büyük medya olarak, başlıca ulusal reklamcılık bütçeleri içerisinde en büyük payı almıştır. Böylece, basına ağırlık veren sanat yönetmenleri yavaş yavaş televizyon reklamlarına yönelmeye başlamıştır (Bektaş, 1992, s. 149). 1950'lerden itibaren logo, film afişi, basın ilanı ve film jeneriklerini kapsayan bir kurumsal görüntü oluşturma çalışmalarına başlayan Saul Bass ilk tasarımlarını Preminger'in "The Man with the Golden Arm" (Altın Kollu Adam) adlı filmi (bkz. görüntü 42) için gerçekleştirmiştir. Uyuşturucu alışkanlığını konu alan bu film için Bass, kesilerek elde edilmiş şeritlerin çevrelediği bir dikdörtgenin içerisine, yine kesilerek oluşturulmuş piktografik nitelikli bir kol ve eli, dikdörtgenin üst kenarının ortasından aşağıya doğru düşey olarak uzatmış, filmin ismini oluşturan satırları ise kolun silüetine uyan bir şekilde yerleştirmiştir. (Bektaş, 1992, s. 142-143).



Görüntü 42: The Man With The Golden Arm filmi jenerik görüntüleri

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>

Başlangıçta akan görüntüden oluşan film tekniğinin hareketli resim ve yazıya uygulanması temelinde tasarlanan hareketli grafiklerin ilk örnekleri ise ünlü tasarımcı Saul Bass tarafından verilmiştir. Otto Preminger'in 1959 yılı yapımı "Anatomy of a Murder (Bir Cinayetin Anatomisi)" filmi için yaptığı jenerikte (bkz. görüntü 43) Bass, yüzükoyun yatan bir figürü, dikkatle yönetilmiş bir sekans içinde ekrana gelen bölünmüş parçalar halinde tasarlamış, bu parçalar belli sürelerle ekranda birleşerek figürü yani cesedi oluşturmuş ve jeneriğin yazı karakterleri de bu sekansın bir parçası olarak figürün üstüne yerleştirmiştir. Hareketli grafikler kullanım alanları genişledikçe kendi içinde "Main Title (Ana Başlık)" olarak adlandırılan film jenerikleri, reklam, müzik klipleri gibi çeşitli kollara ayrılmıştır (Baranseli, 2009, s. 43).

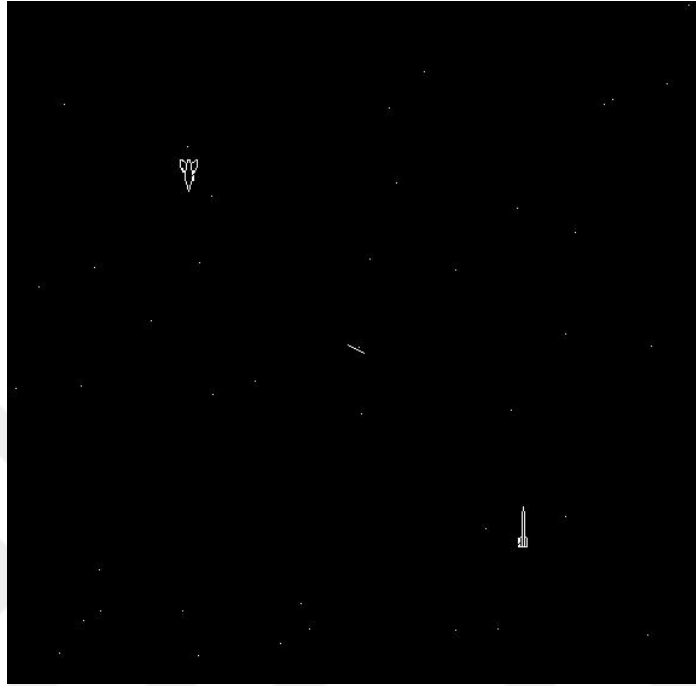


Görüntü 43: Anatomy of a Murder filmi jenerik görüntüleri

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/>

1960'lı yılların sonunda televizyonun dışında gelişen ve teknolojinin ürünü olan bilgisayarlar hareketli grafikler üretiminde çeşitli yenilikleri de beraberinde getirmiştir. 1962 yılında PDP-1 sistemi üzerinde çalışmak üzere Stephen Russell "Space War" adlı

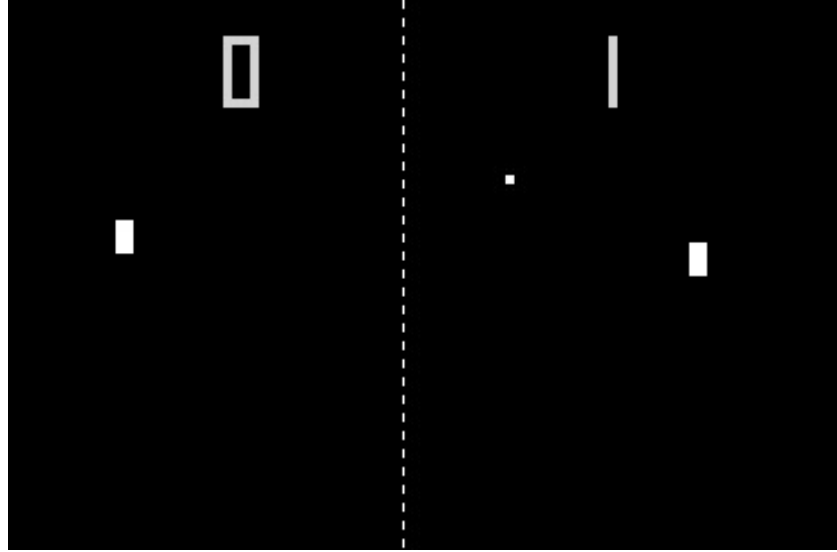
bilgisayar oyununu geliřtirmiřtir (bkz. grnt 44). Bu oyunda, kabataslak izilmiř ve gçl bir ekime sahip bir yıldızın yrngesinde bulunan iki uzay gemisi bulunmaktadır. Her rakip kendi gemisini kontrol eder ve yıldız tarafından ekilip yanmaktan kaınmayı denerken aynı zamanda diđer gemiyi vurmaya alıřır.



Grnt 44: Space War oyunu arayz grnts

Kaynak: http://www.gamasutra.com/view/feature/132438/the_history_of_spacewar_the_best_.php

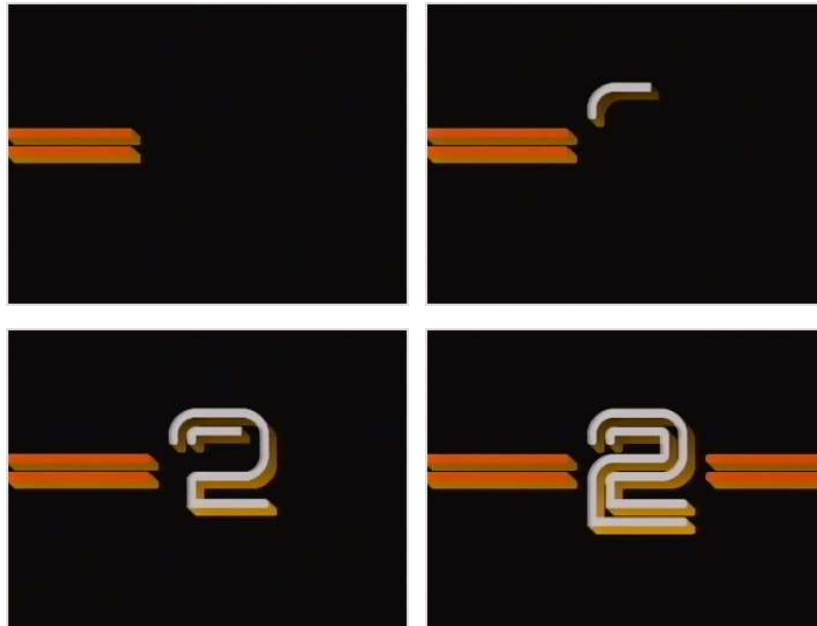
1972 yılında Atari firması basit bir tenis benzeri oyunu olan "Pong" u piyasaya ıkar mıřtır (bkz. grnt 45). Bu oyundaki ama topu kendi alanında tutmak ve rakibin alanına atarak sayı kazanmaktır. 1970'lerden bařlayıp 1980'ler boyunca ev bilgisayarları ulařılabilir hale gelmiř ve sayıları hızla artmıřtır. PONG ve Atari gibi ilk ev oyun sistemleri insanların evlerine giren ilk bilgisayar rnleri olduđundan, erken dnem video oyun sistemleri ev bilgisayarlarının yaygınlařmasına nclk etmiřtir (Wolf, 2008, s. 15).



Görüntü 45: Pong oyunu arayüz görüntüsü

Kaynak: https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074

“Bilgisayarın televizyon grafikleri üretiminde getirdiği yeniliklerden en önemlisi, kanalların kendi logolarını bilgisayar aracılığıyla hareketli grafiklere dönüştürmeleri olmuştur. Oliver Elmes tarafından tasarlanan BBC2 logosu (bkz. görüntü 46) 1981 yılında bilgisayar kullanılarak canlandırılmıştır” (Atiker, 2009, s. 18).



Görüntü 46: BBC2 kanal logosu

Kaynak: <http://thetvroom.com/bbc-uk/bbc-2-1979-00-id-010.html>

1.3. Masaüstü Yayıncılık ve Sonrası Gelişmeler

20. yüzyıl kapsamlı bir iletişim devriminin yaşandığı bir dönem olmuştur. 20. yüzyılın başında telefon, sinema ve radyonun bulunuşu; 2. Dünya savaşı öncesi radar, telsiz iletişimi ve televizyon yayıncılığının başlaması ve asıl olarak savaş sonrası TV'nin ana medya haline gelmesi Gutenberg'le başlayan basım ve yayıncılığa yeni boyutlar kazandırmıştır. Yine de bu yeni iletişim ortamları analog temeldedir. Ancak en önemli atılım tüm medyanın dijitalleşmesi sayesinde olmuştur (Sarıkavak, 2012, s. 114).

1930'lu yıllardan 1980'li yıllara kadar geçen elli yıllık süre içinde tipografi klasik basıncılığın beş yüz yıllık deneyimini fotodizgi ve foto-düzenleme (phototypesetting, photocomposing) sistemleri sayesinde dönüştürmüş, metal tipografisinin kendi sınırlılıklarının dışında bu sistemlerin yeni olasılıkları tipografinin de tasarım olasılıklarının genişletmesine neden olmuştur. Fotodizgi ve foto-düzenleme sistemlerinin klasik metal tipografisini temelde değiştirmesi beklendiği halde bu dönüşüm kesin bir biçimde gerçekleşmemiştir. Fakat bu ışınsal aktarım sistemlerinin bilgisayar teknolojisi ile birlikte yapılan uygulamaları sonrasında, diğer bir devrimsel dönüşümün yaşanmaya başlandığı 80'li yıllardan itibaren, bu dönüşüm ortaya çıkmıştır (Sarıkavak, 2003, s. 145).

2. Dünya Savaşı sırasında kod deşifre etmek amacıyla geliştirilen bir alet, 20. yüzyılın son çeyreğinde insanlığın hayatını umulmadık boyutlarda değiştirdi. Önce binalara, sonra odalara sığabilen, ağır ve hantal bir şekilde çalışan ve kullanımı bir mühendis kadar teknik bilgi gerektiren bu buluşu en başta kimse pek ciddiye almadı. Fakat 30-40 yıllık bir süre içerisinde alet iyice küçülüp bir çalışma masasına sığacak boyutlara geldi ve marifetlerinin çokluğu da ortaya çıktıkça işler değişti. Bilgisayarın grafik tasarıma girmesi, 80'li yılların başında dijital dizgi sistemlerinin gelişmesi ile oldu (İstek, 2004, s. 78).

'ENIAC' adındaki bu alet, (*Electronic Numerical Integrator and Computer*) İkinci Dünya Savaşı boyunca 'Amerikan Balistik Araştırma Laboratuvarları'nda topun –genellikle ağır silahların– mermi yolunun (ya da yörüngesinin) hesaplanması için bir elektronik hesap makinesi olarak kullanılmıştır (*computing machine*). ENIAC'ın gelişimi boyunca, sayısal belleği bilgisayarın kendisinin içinde kullanmak için (elektrik fişlerinin bağlantılarının kesilmesi ve yeniden bağlantılanması yerine) programın basitleştirilmesi düşüncesini geliştiren Mokley, Eckhardt ve Von Neuman gibi soruna çözüm getirecek bilim adamları projeye katılır. Böylece programın kendi içinde inşa edilmiş bir bilgisayar işletimi (built-in program) oluşturulur. Bu düşünceyle temellendirilen EDVAC (*Electronic Discrete Variable Automatic Computer*) 1950'de tamamlanır. Bu bilgisayara "Von Neuman's Computer" adı verilmiştir. Bu bilgisayar günümüz genel geçer bilgisayar

teknolojisindeki düşüncede temellendirilerek bütünleştirilmiştir. 1950'lerde IBM mekanik cetvel ve hesap makineleri (calculator) alanında öncü bir üretici olarak genel amaçlı 701/702 dizisinin toplu üretimini duyurur. Önce askeri alana yönelik düşünülmüş olan bilgisayar (computer) bu aşamadan başlayarak genel olarak toplumun kullanımına uygun bir hale getirilmiş ve 'Bilgisayar Çağı' başlamıştır. Kavram, 60'lı yıllarda önce '*Bilgisayar Destekli Tasarım'a (Computer-Aided Design)*' ve 80'lerden sonra 'Bilgisayar Grafiği'ne (Computer Graphics) doğru bir değişiklik gösterecektir (Sarıkavak, 2005, s. 32-36).

Bilgisayar'ın grafik tasarıma girmesi ise 1980'li yılların başında dijital dizgi sistemlerinin gelişmesi ile olmuştur. Harfler, 19. yüzyılın başında, litografik tekniklerle dizgi kalıbının baskısından kurtulmuş olmasına rağmen metin yazıları yine de dizilmek zorundadır. Dijital dizgi, imkansız gibi görüneni gerçekleştirir ve tasarımcının elinde eğilip bükülebilen bir malzeme haline gelir (İstek, 2004, s. 78).

20. yüzyıl öncesine kadar bütün tasarımcılar çalışmalarını kağıt üzerinde hazırlamaktadır. Metin yazarları ise daktilolarla çalışmak zorundadır. Masaüstü yayıncılık teknolojisi ile birlikte bu çalışmalar bilgisayar ekranına taşınır. Eskiden bir grup ya da ekip tarafından yapılabilen bir iş artık tek kişi tarafından gerçekleştirilebilmektedir. Masaüstü yayıncılıkla birlikte para ve zamandan kazanç sağlayarak tasarımlar ekran üzerinde baskıya hazır hale getirilebilmektedir (Becer, 2006, s. 121). Tamamen manuel ve fotografik yöntemler kullanılarak çok uzun zamanda baskıya hazır hale getirilen çalışmalar, masaüstü yayıncılık sistemleri ile çok daha hızlı bir biçimde basılabilir hale gelmiştir. Tasarımcılar, masaüstü yayıncılık sistemlerini kullanarak tasarımlarını doğrudan bilgisayar ortamında düzenleyebilmekte ve oluşturulan tasarımları fotomekanik yöntemlere gerek duymadan film çıkış veya kalıp çıkış (computer to plate) cihazları ile baskıda kullanılacak filmleri veya kalıpları daha kolay hazırlayabilmektedir. Bilgisayarlar ve diğer masaüstü yayıncılık cihazları, tasarım uygulama sürecinde tasarımcılara sınırsız olanaklar sağlayarak tasarımların kısa sürede ve zahmetsizce yapılmasına olanak tanımaktadır (Mazlum, 2006, s. 53). "Bu teknoloji ile ilgili ilk araştırmalar, 1970'lerin sonunda San Francisco'da Xerox Araştırma Merkezi'nce yürütülmüştür. Fakat gerçek anlamda masaüstü yayıncılık, Apple firmasının 1984'te ürettiği 'Macintosh' bilgisayarlarla başlamıştır" (Becer, 2006, s. 121).

Genel anlamıyla masaüstü yayıncılık, çoğaltılması amaçlanan grafik ürünlerin (kitap, dergi, broşür vb.), bilgisayar ve tamamlayıcı sistemlerle (yazılım, çıkış cihazı, tarayıcı...) basılabilir hale getirilmesidir. Diğer bir deyişle; basılacak üründeki

metin, fotoğraf, tablo, illüstrasyon vb. elemanların uygun yazılımlar kullanılarak bilgisayar ortamında tasarım uygulamalarının yapılmasıdır (Mazlum, 2006, s. 54).

“New York Times’ın sanat yönetmeni Roger Black, masaüstü yayıncılığı iletişimcilerin istedikleri her şeyi yazıp, tasarlayıp basabildikleri büyülü bir dünyaya benzetmektedir” (Becer, 2006, s. 121).

Masaüstü sözcüğü ilk olarak 1984 yılında kullanılmaya başlanmıştır. O dönemde Aldus firmasının başkanlığını yürüten Paul Brainard’ın hedefi, düşük fiyatlı mikrobilgisayarlarla lazer yazıcılarının işlevlerini bir araya getirerek baskıya hazır tasarımlar yaratacak biçimde bir program geliştirmektir (Becer, 2006, s. 121). Paul Brainard tarafından öne sürülen Masaüstü Yayıncılık (Desktop Publishing) kuramı günümüzdeki basım öncesi işlemlerin temelini oluşturmakta ve bu temelde fotoğraf, yazı, şema, illüstrasyon vb. grafik öğeler bulunmaktadır. Bu amaç doğrultusunda Aldus Firması tarafından ilk masaüstü yayıncılık programı olan *PageMaker* programı geliştirilmiştir (Mazlum, 2006, s. 55). “Artık bütün gazeteler, dergiler, kitap ve broşürler PageMaker’la tasarlanıyordu. Bu ilk adımdan sonra, masaüstü yayıncılığa yönelik birçok yeni yazılım üretildi ve her yeni yazılıma yeni özellikler eklendi” (Becer, 2006, s. 122).

Artık masaüstü yayıncılık dizgelerine sahip bürolarda genel amaçlı grafik tasarım yazılımlarının (geçmişten günümüze PageMaker, MacWrite, MacDraw, MacPaint, Ready, Set-Go!, Design Studio, Rag Time ve Aldus FreeHand gibi işlevini tamamlamış ve CorelDraw, QuarkXpress, Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, MacroMedia FreeHand vb. gibi günümüzde bile yeni sürümleriyle varolmayı sürdüren grafik tasarım programlarının) yanısıra özellikle ‘font tasarımı’ yapabilmeyi mümkün kılan yazılımlar da (yine olasılıkla geçmişten bu güne: Ikarus, MetaFont, Letraset FontStudio, FontMaker, Font Editor, Altsy Fontographer, Adobe FontCreator, FontLab, Macromedia Fontographer, TypeDesigner, TypeTool, Linotype FontExplorer vb.) tasarımcıların en gözde araçları olacaktır (Sarıkavak, 2005, s. 3).

Masaüstü yayıncılık uygulamalarında bilgisayar, fotoğraf ve görsel materyallerin bilgisayar ortamına aktarılmasını sağlayan tarayıcı (scanner), yazı, resim ve diğer grafik unsurlarının bilgisayar ortamında bir araya getirilmesini sağlayan yazılımlar, yapılan çalışmaların depolanması ve taşınması için kullanılan veri kaydetme cihazları ve tüm bunlar sayesinde hazırlanan çalışmaların çıkışlarının alınabileceği çıktı cihazları kullanılmaktadır (Mazlum, 2006, s. 57).

Adobe firması tarafından geliştirilen Postscript™ sayfa tanımlama dili yazı ve görselin ekranda birer grafik öğesi olarak birleşmesini sağlamıştır. Grafik tasarımın el becerisinden bilgisayar, ekran ortamına geçiş süreci 1990’ların ortasında tamamlanmıştır. Tasarımcıların elindeki dizgi makinalarının yerini sayısal makinaların

almasıyla birlikte yeni ve alışılmadık yazı karakterleri ve sayfa tasarımlarının dönemi başlamıştır (Baranseli, 2009, s. 52). Sarıkavak (2005) Sayısal Tipografi 1 kitabında Postscript sayfa tanımlama dili hakkında şunları söylemektedir:

'PostScript' sayfa tanımlama dili, görsel unsurlar vd. öğelerin kenar çizgilerini belirtmek için Bézier eğrileri olarak bilinen, matematik formüller aracılığıyla komutlar biçiminde, bir belge oluşturur. Bu belge PostScript komutlarını yorumlayabilen özel işlemcili tüm çıktı birimleriyle kullanılabilirlerinden dolayı, PostScript'e aynı zamanda 'araç-bağımsız' da denir. Bu çıktı birimleri ya da yazıcılar lazer yazıcı olduğu kadar (ki bunlar temelde *PostScript* işlem görürler) mürekkepli bant kullanan nokta-vuruşlu yazıcılar (dot-matrix printer) ve/ya da görüntü diziciler de (imagesetter) olabilir. Sonuçta bu belge yazıcılarda yorumlanarak, görüntüde oluşturulan görüntü çıktı olarak elde edilebilir. Önemli olan belge hazırlanırken belirlenmiş tüm özellikleri algılayıp yorumlayabilen özel işlemcili *PostScript* yazıcı olmasıdır (Sarıkavak, 2005, s. 58).

Masaüstü yayıncılık (Desktop Publishing); çok çeşitli araç gereç, alan ve mekan kullanımını gerekli kılan yayıncılık aşamalarının bir masanın üzerine sığabilecek hale getirilmiş elektronik biçimidir. Resim kadrajlarının ve agridizörlerin yerini, tarayıcılar; çizimlerin, yazı karakterlerinin (fotodizgi, letrasetler), sayfa düzeninin (pikaj-montaj) yerini ise tüm yayıncılık programları ve binlerce yazı karakteri almıştır. Günümüzde yayıncılık alanında, en problemsiz ve kullanımı en kolay grafik tasarım programları, renk yönetim sistemleri birleşimi, platformlar arası sorunsuz yazı karakteri, dergi, gazete ilanları, direkt kalıp çıkışı için istenen yüksek çözünürlük pdf dosyalarının sorunsuz oluşturulması, elektronik ortamdan web yayıncılığına dosya aktarımları ve kişiye özel dijital baskı gibi konular öne çıkmaktadır. Dolayısıyla, masaüstü yayıncılık için hızla gelişen yazılımlar temeli oluştururken; bilgisayarların model, kapasite, sistem ve hız gibi özellikleri de yapılmak istenenlere ve teknolojiye göre benzer hızda değişmektedir (Yanık H. , 2008, s. 7).

20. Yüzyıl'ın ikinci yarısında ve sonraki dönemde gelişen teknoloji ile birlikte tüm dünyada düşüncenin çeşitlenip değişmesine neden olmuş, değişme hızı tahmin edilemeyen boyuta gelen bu gelişmeler, özellikle masaüstü yayıncılık dizgilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte kitle iletişimin büyük boyutlara ulaşmasını sağlamış ve toplumları yeniden biçimlendirmiştir. Teknolojik gelişmeler birçok alanda etkili olduğu gibi sanat ve tasarım alanlarında da oldukça etkili olmuş ve özellikle de başlangıcından beri teknolojiye bağımlı grafik tasarım ve görsel iletişimin yeni boyutlara ulaşmasını sağlamıştır (Sarıkavak, 2015, s. 9).

1.3.1. Postmodern Tipografinin Katkıları ve Olasılıkları

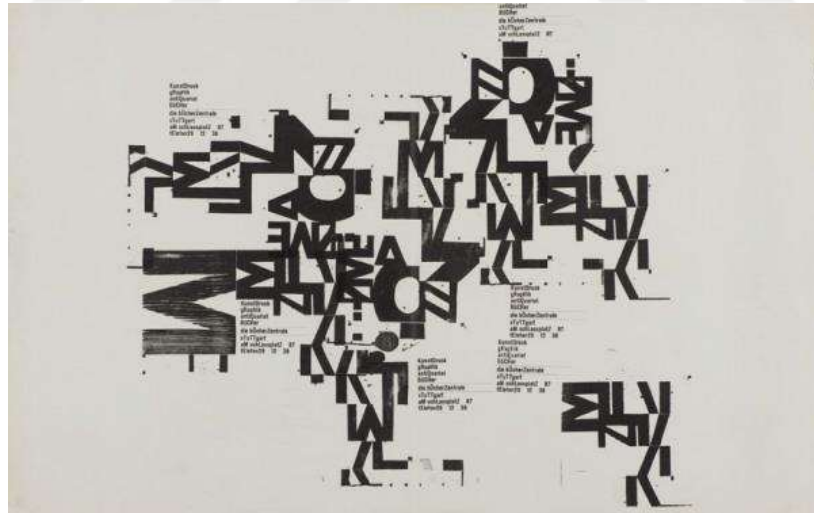
İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra dünya yeni bir değişimin içine girmiş, sosyal, politik ve ekonomik açıdan etkilenmiştir. Bu etkilenmenin sonucunda Modernist düşünceler yeniden sorgulanmaya başlanmış ve buna bağlı olarak karşıt düşünceler ortaya atılmıştır. Postmodern hareket, bu karşıt koyuşun bir sonucu olarak doğmuştur. Modernizmin katı ve kalıplaşmış kurallarına karşı, postmodernizm daha özgür ve sezgilere dayalı bir düşünce tarzını ortaya koymuştur. Gelişen bilgisayar teknolojisinin katkıları, postmodernizmi de etkilemiştir. "Amerika'nın bir yandan özgürlükçü ve her türlü yeniliğe açık olan girişimci tavrının desteklediği teklifsiz tutumu, diğer yandan her türlü yaratıma bir tüketim nesnesi olarak bakan kesimin pragmatist tavrı, bu akımın gelişmesini ve yaygınlık kazanmasını destekleyen unsurlar olmuştur" (Bektaş, 1992, s. 235). Postmodernizm terimi 1960'larda New York'daki sanatçılar ve eleştirmenler arasında doğmuş ve 1970'lerde Avrupalı teorisyenler tarafından ele alınmıştır. Postmodernizm, sanat ile günlük yaşam arasındaki sınırların ortadan kalkması, seçkin (elit) ve güncel (popüler) kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın çöküşü, biçimsel (stilistik) ve seçmeci (eklektik) kodların karıştırılmasıdır. İçinde parodi, öykünme, alaysılama (ironi) ve oyunculuk da vardır (Sarup, 1993, s. 132).

Postmodernizm seçmeci (eklektik) yapısıyla bir bütündür ancak parçalara ayırmak mümkündür; kendi başınlığını korur ve bu halleriyle bir bütünde birleşebilirler (Yalazay, 2015). Erinç'e göre, "Postmodernizm, her şeyden önce, bir seçmeci (eklektik) anlayış içinde, çoğulculuğu benimseyen 'her şey olur' parolasıyla kendini ortaya koyan bir akımdır. 'Ya öyle-ya böyle' değil, 'hem öyle-hem böyle' düşüncesi onu çoğulcu, çok yönlü bir akım haline getirir" (Erinç, 1994, s. 35).

20. yy.'ın ilk yarısından başlayarak modernizmin saf ve katı düşünceleri eleştirilmiş ve tasarım anlayışında kırılmalar yaşanmaya başlamıştır. Modernizmdeki bu kırılma Art Deco'da kendini göstermiş, seçmeci düşüncelerle 1960'lardan sonra postmodernist eğilimler daha da yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Bu eğilimler hızlanmış ve giderek öznel yaklaşım ve duyarlıklar ön plana çıkmıştır. Postmodernist düşüncenin yansıması olan tasarım yaklaşımlarında coşku, rastlantı, basit ve kuralsızlık, izleyicinin duygularına seslenme, çirkin olanın bile güzel olabileceği düşüncesi kabul görmüştür (Turgut E., 2013, s. 169).

Bireysel ilişki ve çözümler savaş, insan hakları, kadın özgürlüğü, doğal çevrenin korunması vb. konularla ilgili sosyal protestoların sık olduğu 1970'li yıllarda, önem

kazanmıştır. Postmodernist anlayış da bireyi esas alır. Bu nedenle Postmodernist tasarımcı için en önemli ölçüt kendi bireysel tercihleri olmuştur. Postmodernist tasarımların çoğunda akılcı iletişim ve tasarım ilkeleri bir kenara atılarak, öznel bir bakış açısı egemen olur. Tasarımcı iletişim kurmak yerine kendi kendini ifade etmeyi tercih eden bir sanatçı konumuna ulaşır (Becer, 2006, s. 111). Bu tasarımcılar çalışmalarında sezgi ve oyuna daha fazla yer vermeye başlar. Özellikle basın ilanı tasarımlarında başlık, metin ve görüntüleri rastlantısal bir anlatım biçimi içerisinde kullanırlar. Bu tür Post-modern yaklaşımın tipografi alanındaki önemli isimlerinden biri İsviçreli tasarımcı Wolfgang Weingart'tır. Weingart, tipografide düzen ve anlaşılabilirlik ilkelerini sorgulamış ve çalışmalarında görsel efektlere yer vererek sezgiye dayalı bir tarz oluşturmuştur (bkz. görüntü 47-48 -49). Aynı sözcük içinde farklı yazı karakterlerini kullanan ve geniş espas anlayışını tekrar uygulamaya sokan Weingart'ın tipografik çalışmalarında mizahi ve dışavurumcu bir anlatım hakimdir (İstek, 2004, s. 78) Turgut'a göre "tasarımdaki bu anlayışlar, aynı zamanda, coşkulu, devingen, seçmeci, çok katmanlı post-modernist eğilimlerle birleşerek yeni anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Modernizmde, nesnellik ve en aza indirgeme düşüncesi (less is more) egemenken, postmodernizmde öznellik ve her şeyin birbiriyle uyumlu olabileceği söylemi öne çıkmaktadır" (Turgut E. , 2013, s. 171).



Görüntü 47: Wolfgang Weingart afiş, 1962

Kaynak: <https://www.typographicposters.com/wolfgang-weingart/>



Görüntü 48: Wolfgang Weingart afiş, 1981

Kaynak: <https://www.typographicposters.com/wolfgang-weingart/>



Görüntü 49: Wolfgang Weingart afiş, 1982

Kaynak: <https://www.typographicposters.com/wolfgang-weingart/>

Yapısökümü, Derrida'nın özellikle *Of Grammatology* (1974), *Speech and Phenomena* (1973), *Writing and Difference* (1978) gibi çalışmalarından ve bu çalışmaların İngilizceye çevrilmesinden sonra birçok akademik çevrede, edebiyat ve felsefe metinlerinde bir okuma yöntemi olarak yerini almaya başlamıştır (Güner, 2013, s. 71). Diyalektik mantıktan Post-modernizme varıncaya kadar birçok fikri eleştiren Derrida, yeni kavramlarla yeni bir anlayış ortaya koymaya çalışmıştır. "Yapısökümü" adı verilen bu okuma ve anlama yöntemi, felsefeden, iletişim sosyolojisine, eleştirel düşünceden, sosyolojiye, mimarlığa, estetiğe ve edebiyata varıncaya kadar pek çok alanda kendini göstermiştir. Derrida Batıda "aynı" olmaya verilen değer karşısına "başkalığı" koyarak (Batı düşüncesine göre) sapkın düşünce tarzlarının dışlanması konusuna eğilmiştir (Yanık H. , 2016, s. 92). Yapısökümcüler metnin tutarlılığı ya da bütünlüğü gibi konulardan ziyade metindeki çelişkilere, tutarsızlıklara, ayrıntılara dikkat çeker ve böylece metnin akışına yine metnin kendisi tarafından nasıl çelme takıldığını ve bununla anlamın nasıl objektif bir şey olmayıp tökezleyebileceğini göstermek isterler (Moran; akt. İbiş, 2012, s. 36). Otoritenin güvenilir bir gerçekliğinin olması kavramını yapısökümcülük aracılığıyla sorgulayan postmodernizm, parçalanma fikri bağlamında tutarsız ve doğrudan saçma bir düzen kurmayı savunmuştur. Belirli bir formül ve yapı içinde, kişisel sezgi ve ifade biçimini destekleyen postmodernizm tasarımı süsleme ve dekorasyon düşüncelerine geri dönmüştür. Tipografik açıdan bu, işlevsel biçimlerden uzak, daha ayrıntılı dekoratif ve süslü yazı biçimine dönüşmüştür (Ambrose & Harris, 2013, s. 88).

Postmodernite, bireysel ve toplumsal kimliğin farklı formlarını vurgular. Baskıcı bütünlük ve bütünleştirici siyaset yerine post-modernite çoğulculuk ve açık bir demokrasiyi savunur. Aydınlanma projesi ile ilişkilendirilen ilerlemenin kesinliği yerine artık olasılık ve kararsızlığın farkında olma vardır. Endüstriyel teknolojinin üretkenliği yerini evrensel tüketiciliğe bırakmıştır (Sarup, 1993, s. 130).

Tissi tarafından baskı firması Anton Schöb için tasarlanan afiş (bkz. görüntü 50) harf biçimlerini çakıştırarak ve birleştirerek dinamik bir tipografik afiş elde etmektedir. Tipografiyi metnin çizgi uzunlukları tarafından oluşturulan geometrik şekiller üzerine yerleştirilmesi, Odermatt ve Tissi'nin 1980'li yıllarda sıkça kullandığı bir tekniktir (Meggs & Purvis, 2012, s. 463).



Görüntü 50: Anton Schöb yazıcılar poster, Rosmarie Tissi, 1985

Kaynak: Meggs & Purvis, 2012

Postmodernizm, modernizmin tersine, tasarımcıların bireysel dillerini oluşturmasına izin vermektedir. Modernist tasarımcılar, benimsedikleri akımın öngördüğü kurallar çerçevesinde hareket etmek zorunda kalmışlardır. Fakat postmodernizm bu kuralları yıkmış, eklettik yapısından dolayı her tasarımcının kendi üslubunu oluşturmasına katkıda bulunmuştur. İşlevci tasarımın parçaları bütünleme, tekleme önerisinin karşısına, postmodernizm ayrılıkları ya da parçaların kendisini çıkarmış ve onların kendi başlarına bir başka bütünü oluşturmalarını sağlamıştır (Uslu, 2006, s. 44).

2. BÖLÜM: KİNETİK TİPOGRAFI

Sümer'den bugüne kadar uygarlığın en önemli ölçütü olan kent/şehir hayatının bütün çevresel ortamlarında grafik iletişim bulunmaktadır. Günümüzde bildirişim panolarından, yön levhalarına, bilbordlardan led ekranlara, rool-up'lardan kiosk, totem, raket ve çeşitli durak panoları gibi kent mobilyalarına kadar metropolde veya megapollerde çevremizin tümü görsel iletişim ve bildirişim unsurlarıyla çevrelenmiştir. Gözümüz açık olduğu sürece karşı karşıya kaldığımız mesajları –ki geçmişte bunlar durağan olup günümüzde her an değişken ve akar görüntülüdür– ve onların görsel sonuçlarını şüphesiz öncelikle grafik tasarımcılar üretir ya da üretmesi gerekir.

Süreç içinde, 1910'lardaki "ticari sanat" (commerzial art) terimi 1920'lerde "grafik sanatı"na (graphic arts), 1930'larda "grafik tasarım"a (graphic design) ve oradan da 1960'larda "görsel iletişim tasarımı"na (visual communication design) evrilmiştir. Bilgisayar ortamındaki gelişim ise 1970'lerdeki "bilgisayar destekli tasarım" (computer aided design) kavramından 1980'lerde "bilgisayar grafiği"ne (computer graphics), buradan 1990'lardaki 'bilgisayar tasarımı'na (computer design) evrilmiş, PostScript devrimi sonuçta "masaüstü yayıncılık"tan (desktop publishing) 1990'larda "çoklu ortam"a (multimedia), oradan da 2000'lere doğru "yeni ortam"a (new media) dönüşmüştür (Sarıkavak, 2012, s. 116).

Yazılı kelime insanlığın en güçlü ve önemli icatlarından biri olmuş; 4000 yılı aşkın bir süredir, temel iletişimsel amacı değişmemiştir. Ancak, yazılı iletişimin hazırlandığı ve sunulduğu yöntemin gelişimi durağan olmamıştır. Kil tabletler üzerine çivi işaretlemeyen, kalem ve parşömene Gutenberg'in basımına, bilgisayar ve internete, teknoloji her zaman kendini ifade etmek için yeni ortamlarla yazılı metni sağlamıştır (Lee, Forlizzi, & Hudson, 2002, s. 81). Görsel iletişimin en temel kanalları (görsel kayıt, bellek ve sunum ortamları) ilk olarak çivi yazılı tabletler, kutsal mezar hiyeroglifleri ve anıtsal yazıtlar ve kazımlar iken, papirüste yazılan ölümler kitaplarından kutsal metinlere, *codex*'lerden el yazma eserlere (*manuscript*), 15. yüzyılın basılmış kitaplarından (*incunabula*) 17. ve 18. yüzyılın gazeteleri ve el ilanlarına, 19. yüzyıla geldiğimizde reklam sayfalarına, 20. yüzyıldaki afiş ve bilbordlara kadar baskı yöntemiyle çoğaltılan grafik ürünlerin yanında modern çağın getirdiği televizyon yayıncılığında videoya, masaüstü yayıncılık dizgelerinden, günümüzde ise internet, *bluetooth*, *Wi-Fi* ve *3G* sayesinde taşınabilir (mobil) dizüstü (laptop) ve tablet bilgisayarlardan cep telefonlarına kadar oldukça evrilmiş ve çeşitlenmiştir. Yeni nesil teknolojiler ile birlikte etkileşimli içerik; web sitesi, ara yüz tasarımı, oyun tasarımı, eğlendiriciler, eğitici uygulamalar, kullanıcı dostu kolaylaştırıcılar vb. gibi uygulamalar artık kullanımdadır. 'Yeni medya' olarak adlandırılan –yüksek çözünürlük (*hi-res*)

dokunmatik plazma ve retina ekranlı; smart, wireless, bluetooth, *WiFi* ve 3G gibi veri aktarım teknolojilerine uyumlu; dizüstü (laptop) ve tablet bilgisayar ile akıllı cep telefonlarını içeren– bu gibi taşınabilir ortamlara yönelik yeni, yaratıcı görsel iletişim çözümlerine ihtiyaç duyulmaktadır (Sarıkavak, 2012, s. 125-128). Mevcut programlama (bilgisayar) gücünün patlaması, yeni bir olanak yaratmıştır: kinetik tipografi, hareket eden ya da zamanla değişen metin (Lee, Forlizzi, & Hudson, 2002, s. 81). Tipografi olmadan modern iletişim düşünülemez. Dinamik hareket ile zenginleştirilmiş yeni tipografi, her zamankinden daha etkili, daha anlamlı ve daha ilgi çekici iletişim yapmak için bir fırsat sağlar (Bachfischer, Robertson, & Zmijewska, 2015). Zamanla görünümü değişen metin olan Kinetik Tipografi, metne duygusal içerik ekleyebilmesiyle yeni bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmıştır (Bodine & Pignol, 2003, s. 914).

Anlatılmak isteneni (mesajı) vurgulayacak yapılar içermesi tasarımın hayati elementlerinden biridir (Türkmenoğlu & Akengin, 2016, s. 895). Şimdiye kadar durağan görsellere, tipografiye bakan, okuyan konumundaki izleyici artık akan görselleri seslerle, hareketle takip edebilir, etkilenebilir bir konuma gelmiştir. Hareketli grafik tasarımın kısa süren güçlü etkisinden geriye etkili bir izlenim kalır. Hareketin kendisi hipnotize edicidir. Genellikle insanlar televizyon seyredirken zaman kavramından koparlar. Grafik tasarımın hareketlenme sürecindeki heyecan ve hareketin algı üzerindeki gücü, tasarımın kalitesiyle paralel gitmelidir. Ters durumlarda grafik tasarımın ilk amacı olan mesaj iletme özelliği belirginliğini kaybedebilir veya tamamen yok olabilir. Grafik öğelerin nerede ne kadar hareket edeceği bütünüyle düşünülmeli, profesyonelce orantılanmalıdır (Akgün, 2013, s. 7).

Teknolojide yaşanan gelişmelerle malzeme ve materyal açısından sanat ve tasarımda artan çeşitlilik sonucu sanat ve tasarım anlayışında yaşanan değişimler, sanatçı ve tasarımcıların ortaya koydukları yeni ve özgün ürünlerle sanat ve tasarımda gelişime destek olmuşlardır. Bu değişimler aynı zamanda hareketli grafik tasarımın modern hayata doğrudan, fark edilmeden birçok alanda dahil olması sonucunu doğurmuş; hareketli grafik tasarım 2000'li yıllardan itibaren gözle görülür bir ivme ile etki ve kullanım alanı açısından yoğun bir şekilde kullanılır hale gelmiştir. Grafik tasarım, teknolojik gelişmelerle hızlanmış, içinde bulunduğumuz 21. Yüzyıl bilgi çağında tamamen farklı bir görünüme kavuşmuş ve hareket kavramıyla yakın bir ilişki içerisine girmiştir. Yazı ve tasarım alanlarındaki yenilik arayışları form/biçim üzerine yapılan çalışmaların ötesine geçerek canlandırma ve hareketli görüntü alanlarındaki

gelişmelerin etkisiyle tasarımlara “zaman” unsurunun etkisi de dahil edilerek hareketli yazının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır (Türkmenoğlu & Akengin, 2016, s. 898).

Helfand (2001, s. 107), kelimeler ekranda dans edebilir, oradan oraya akabilir ve ekrandan tamamıyla kaybolabilirken kalın ya da italik yazma gibi tipografik seçimlerin ne kadar değeri olabileceğini sorgulamaktadır. Ona göre ekran temelli tipografiyi kendi dilbilgisine, sözdizimi özelliklerine ve kurallarına sahip yeni bir dil olarak görmek gerekir. Bu noktada ihtiyacımız olan tek başına dil ya da tipografinin ötesine geçen yeni ve daha iyi modeller oluşturmak ve elektronik medya aracılığıyla tasarım konusundaki anlayışımızı sınırlamak yerine onu güçlendirmektir.

2.1. Kinetik Tipografinin Tanımı

Tipografi zanaati dijital bin yılda yaşamaktadır ve deneysel yazı karakteri tasarımı biçimleri sayfanın dışından ekrana sıçramıştır. Baskı, film, televizyon ve dijital medyada harflerin ifade gücünü görsel mesajlarla zenginleştirebilen tipografi sayısız örnekler göstermiştir. Bugün yazı, iletişimin mekansal yapılarında durağan şekilde kalmamış, bununla birlikte zaman ve hareket tarafından kontrol edilmiş durumdadır (Krasner, 2008, s. 192-193). Tipografi, bilgi teknolojileri aracılığıyla yürütülmektedir ve tipografiyi bilgi teknolojileri üstlenmiştir. Metinsel bilgiyi tüketme yolu değişmektedir. Bu değişimin en görünür göstergelerinden biri basılı sayfanın ekran ortamları ve görüntü cihazlarına doğru genişlemesidir. Hareket eden yazı, teknoloji ve ekran görüntüleri ile mümkün olan yazının yeni özelliklerine bir örnektir. Bu durumda hareket için hem zamansal hem de mekansal değişikliklerden bahsedilir. Hakkında çok fazla bir şey bilinmeyen, daha önceden basılı metinlerde bulunmayan bu yeni yazı çeşidi için ortaya çıkan bu yeni alan bugüne kadar henüz yaygın çalışılmamıştır (Bachfischer, Robertson, & Zmijewska, 2015).

Hareket, zaman içerisinde değişimin meydana gelmesidir. Zamanın iletişimi daha güçlü ve hızlı hale getirmek ve daha sanatsal bir biçimde ifade etmek için gerekli güçlü unsur olması ve teknolojide yaşanan hızlı gelişmeler, hareketli grafik tasarımı hergün karşılaştığımız görsel unsurların olağan bir parçası haline getirmiştir (Akgün, 2013, s. 3) Hareketli grafiklerin doğru tanımı için şu özellikler göz önünde bulundurulmalıdır (Atiker, 2009, s. 2):

1. Hareketli grafikler doğası gereği 2 boyutludur ama tasarım elemanlarının hareketleriyle 3 boyutlu algısı yaratabilirler. Ekran üzerinde genişlik ve yüksekliğe sahip olmalarına rağmen (şimdilik) fiziksel bir derinlikleri yoktur.
2. Hareketli grafikler mutlaka hareket edecektir diye bir kural yoktur. Zaman içinde görünen özelliklerinin değişmesi yeterlidir. Örnek olarak ekranda durağan görünen bir yazının renk veya saydamlığının değişmesi hareketli grafik olarak kabul edilebilir.
3. Hareketli grafikler etkileşimli ortamlarda (izleyicinin tercihlerinin sunuma etki etmesi) sıklıkla kullanılmaktadır ama tüm hareketli grafiklerin etkileşimli olmaları gerekmez.

Hareketli yazıyı kısaca zaman içerisinde dinamik olarak boyut, form, biçim ya da konum gibi özelliklerinin tipografik mesajların ifade gücünü arttırmak için değişmesi ve/ya dönüşmesi ile ortaya çıkan tipografik biçimleri tanımlayan bir kavram olarak açıklamak mümkündür ve literatürde bu değişim ve dönüşüm kinetik tipografi başlığıyla da açıklanmaktadır. Kinetik tipografi duygu ve düşünceleri aktarmak için hareketle yazıyı birlikte kullanan bir animasyon uygulaması şeklinde ifade edilmektedir (Türkmenoğlu & Akengin, 2016, s. 903).

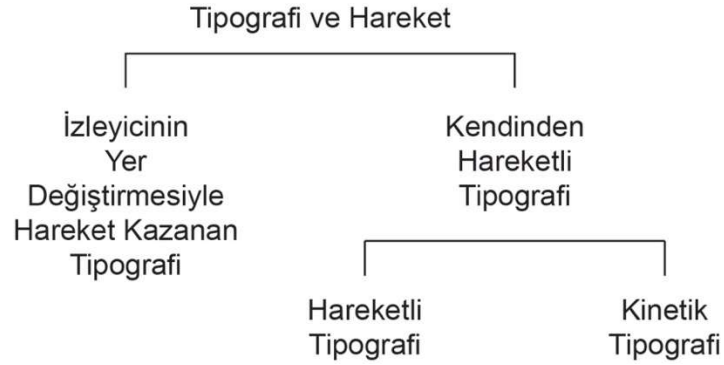
Durağan ortamda geleneksel olarak kendi içinde bir harekete sahip olan okuma eylemi ortamın hareketli olması durumunda farklılık göstermektedir. Bergson'un (2007) insan zekasının hareketin başı ve sonundaki durağan halini algılamaya yatkın olduğu düşüncesi, hareketli tipografinin temelinde önemli bir yere sahiptir. Hareket sırasında sözcük ya da cümleler düşük seviyede algılanmaktadır. Yazının anlamı üzerine yapılan çalışmalarda, yazının okunabilmesi için hareketin sonunda, bir duraksamaya gereksinim duyulmaktadır. Bu açıdan bakıldığı zaman, hareketli tipografi çalışmaları içinde bulundurduğu hareket ile birlikte okunabilirliklerini hareketsizleştikleri noktada kazanırlar (akt. Torun, 2014, s. 16). Hareketli tipografinin kullanım amaçlarından biri de konuşulan ve yazılan kelimelerin özelliklerini birleştirmesidir. Bu kelimelerin konuşulan olanlarında ritim, perde, ses yüksekliği ve tempo varken, yazılı olanlarında da kendi yan anlamları vardır. Yapılan araştırmalar devimsel yorumla oluşturulmuş görüntülerin, durağan olanlara göre izleyicinin daha fazla dikkatini çektiğini göstermiştir (Ditterline, Engel, Young; akt. Okur Ç., 2009, s. 27). Namık Kemal Sarıkavak, kinetik tipografi tanımına yer verdiği "Görsel İletişim Tasarımı Eğitiminde Canlandırma Sanatının Önemi" adlı makalesinde şöyle demektedir:

Kinetik tipografi aslında tipografik tasarımların bir animasyonudur. Bu canlandırmada harfler ya da sözcükler içerdikleri kavramlar ve anlamları bağlamında kişilik kazanarak tıpkı canlı bir organizma gibi duygusal dışı vurumda bulunur ve neredeyse bir kişilik kazanırlar. Karakter animasyonu nasıl bir öykü sunarsa, bir kinetik tipografi çalışması da kendine özgü bir anlatım diliyle kendi hikayesini sunar, anlatır. Böylelikle, yeni ifadeleri ve görme biçimlerini zihnimizde yaratmak amacıyla, canlanan harfleri, sözcükleri kavram ve anlamları izleriz (Sarıkavak, 2016, s. 243).

Bugünün metinlerindeki görsel temsilleri çeşitlidir. Tipografi –seçme görevi, birleştirme ve yazı karakteri düzenlemesi, böylece izleyicilere anlamlı hale getirmek için metinsel bilgilerin yapılanması- başlıca görsel metnin kalitesi ve anlam yaratmayla, etkileşimi ile ilgilenebilir. Bu iki açıdan önemlidir: 1. Belirli bir metnin okunabilirliği ve anlaşılma derecesi (içerik, kelime anlamı) ve 2. Biçimin anlamlılığı, etkileyiciliği (çağırışım yoluyla) (Bachfischer, Robertson, & Zmijewska, 2015). Bu bakımdan, kinetik tipografi, animasyon eklenmiş metinler aracılığıyla ifade sanatı ve tekniğidir. Statik tipografik formların tasarımına ilişkin geleneksel tipografi çalışmalarına benzer şekilde, kinetik tipografi zamanın metnin ifadesindeki etkisini anlamaya odaklanır. Kinetik tipografi statik metinlere normalde film ve sözlü ifade edilen kelimelerde bulunan duygusal içerik ve ilgi çekiciliği ekleme yeterliliği göstermektedir. Kinetik metin, bilgisayar temelli reklamlar ve televizyonda olduğu kadar filmlerde de geniş ve başarılı bir biçimde kullanılmaktadır. Dikkat, okuma performansı ve anlama üzerine algısal psikoloji araştırmaları metnin zamana odaklı sunumunun bir izleyicinin dikkatini yakalamak ve yönlendirmek ve bazı durumlarda genel okuma performansını arttırmak için kullanılabilirliğini ortaya koymaktadır (Kinetic Typography, 2015). Stake (2015) kinetik ya da animasyon tipografi yerine zamanın özelliklerine vurgu yapan dönemsel/zamana ait (temporal) tipografi kavramını kullanmıştır. Ona göre animasyon kavramı hareket eden ve değişen tipografiyi anlamak için fazla belirsizdir. Örneğin, teknolojinin bugünkü kadar gelişmiş olmadığı dönemlerde bir sayfa boyunca kayan yazılar animasyon olarak kabul edilebilirken günümüz teknolojisinde öyle olmadığı ifade edilebilir (Stake, 2015, s. 7-8).

Tipografi ve hareket kavramları birlikte ele alındığında bir sınıflandırma yapmak mümkündür. Hareket ve tipografi olgusu izleyicinin yer değiştirerek oluşturduğu bir yanılsama yaratarak hareket kazanan tipografi ve canlandırılmış, kendinden hareketli tipografi olarak ikiye ayrılır. Kendinden hareketli tipografi de kendi içinde ikiye ayrılır; hareketli tipografi ve kinetik tipografi (bkz. görüntü 51). Canlandırma yoluyla veya farklı ve çeşitli gösterim ortamlarında hareketi sağlanan, belirli bir anlatımsal amacı olmayan, yalnızca okunması hedeflenen yazı veya yazı gruplarına hareketli tipografi denir. Hareket kazandırılan tipografiye bir kavram veya tematik bir durum yükleniyor ise bu

kinetik tipografi sınıfında yer almaktadır (Kılıç E., 2011, s. 3-4). Kinetik tipografi, hareketi sağlanan kelime veya kelime gruplarına duygusal anlam kazandırılması yoluyla yapılan hareketli grafiklerin içinde yer alan bir uzmanlık dalıdır.



Görüntü 51: Tipografi ve hareket çizelgesi

Kaynak: Kılıç, 2011

Tipografiyi hareketli olarak kullanmak, onu izleyici tarafından daha da ilgi çekici hale getirebileceği gibi, içeriğini de zenginleştirebilir. Yazılı dili konuşulan dile yaklaştırarak daha etkili bir biçimde vurgulanmasını sağlayabilir. Örneğin duygusal bir hikayenin ortamı, sesin tonu, bu elemanların hareketleri değiştirilerek biçimlendirilebilir. Seçilecek olan yazı karakterinin yerinin belirlenmesi ve hız denetiminin kontrol edilmesiyle bu karaktere kişilik eklenebilir. Onun belireceği veya kaybolacağı zamanı kontrol ederek ekranda izleyici yönlendirilebilir. Örneğin Carnegie Mellon Üniversitesi'nde Lee Heebok, Daniel Boyarski danışmanlığında 'Sky' (Gökyüzü) (bkz. görüntü 52) başlıklı şiiri devimsel tipografi tekniği ile gökyüzünün geniş doğasını yansıtmaya çalışmıştır. Tipografik unsurlar ve müziğin uyumu, kelimelerin okuma hızında ekranda belirmesi, daha sonra müziğin ritmine göre hızlanması, birbirlerinin üzerine binmesi ve daha sonra soyut biçimler oluşturarak farklı biçimlere dönüşmeleri uygulamanın çıkış noktası olarak kabul edilebilir. Kelimelerdeki şeffaflık ve bu şeffaflığın değişkenliği gökyüzündeki bulutun yapısına benzemektedir. Aynı zamanda kelimelerin duygu yoğunluğuna eş değer olarak hareketlenmeleri, dönüşümleri, büyüüp küçülmeleri, zeminden aniden kopup parçalanmaları bir fırtına etkisini yansıtmaktadır. Bunlara ek olarak tasarımcının kelimelerin ve cümlelerin ekranda görünme ve kalma süresini kontrol etmesi onların rahat okunmalarını ve algılanmalarını sağlamıştır (Okur Ç., 2009, s. 26).



Görüntü 52: Heebok Lee, "Sky (Gökyüzü)" isimli çalışmasının ekran görüntüleri

Kaynak: <http://www.cs.cmu.edu/%7Ejohnny/kt/>

Devimsel yorumla oluşturulmuş görüntülerin bir diğer örneği yine Carnegie Mellon Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü öğrencisi olan Monchu Chen'in Daniel Boyarski danışmanlığında hazırlamış olduğu 'Fight Club (Dövüş Kulübü)' başlıklı çalışma (bkz. görüntü 53) olarak verilebilir. Fight Club (Dövüş Kulübü) filminin diyaloglarının hareketlendirilmesiyle oluşturulan çalışmada, diyalogtaki sesin tonlama, ifade biçimi ve

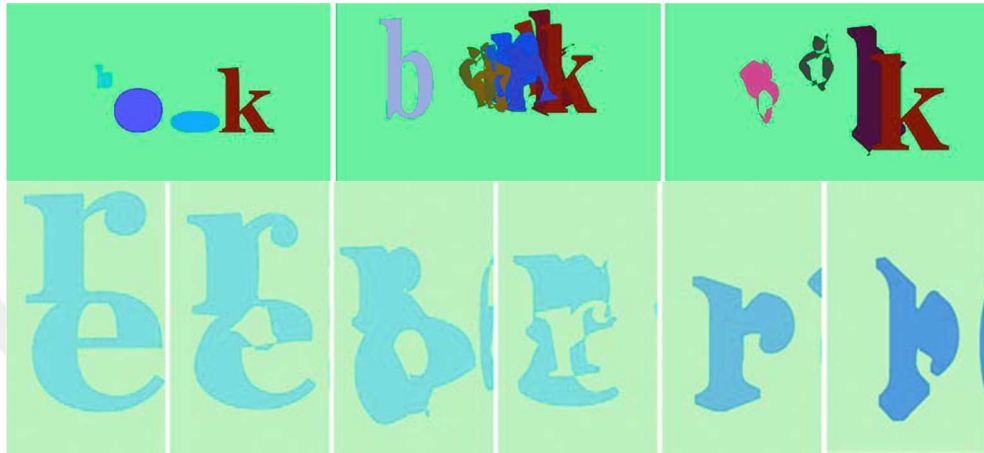
ritmi tipografik yöntemle hareketlendirilerek görselleştirilmiştir. Tipografik öğeler hareketlendirilirken konuşmacının ses tonuna uygun tırnaksız ve kalın bir yazı karakteri seçilmiş, tonlamanın gücüne göre bu yazı karakteri kimi yerde küçük kimi yerde ise ekrana sığmayacak kadar büyük kullanılmıştır. Diyalogtaki kelimeler tek bir noktadan başlayıp dağılmıştır. Bu hareket izleyiciye tek bir kişinin konuştuğunu gösterecek şekilde tek bir yazı karakteriyle birlikte verilmiştir. Zemin yazı ilişkisinde güçlü bir etki yaratmak için zıtlık ve boşluk kavramından yararlanılmıştır. Ayrıca gizli bir durum olduğunun farkındalığını izleyiciye aktarmak için renk kullanılmayarak siyah-beyaz dengesinden yararlanılmıştır. Sahne “fight (dövüş)” kelimesi filmin içeriğine uygun olarak filmdeki dövüş sahnesindeki görüntüye gönderme yaparak, titretilerek sonlandırılmıştır (Okur Ç., 2009, s. 27).



Görüntü 53: Monchu Chen'in Carnegie M. Üniversitesi'nde hazırladığı “Fight Club- Dialog” (Dövüş Kulübü Karşılıklı Konuşma) isimli kinetik tipografi projesi, 2000

Kaynak: (<http://www.cs.cmu.edu/~johnny/kt/>).

Hareketli tipografide birçok farklı deneme ile harf veya kelimeye kişilik kazandıran animasyon yapmak mümkün olabilmektedir. Buna örnek olarak Komninos Zervos'un 2005 yılında tasarladığı "Beer" (Bira) isimli çalışma (bkz. görüntü 54) verilebilir. Bu çalışmada harfler farklı şekillere dönüşerek bir sarhoşun konuşmasını görselleştirmektedir. Harfler düzensiz bir şekilde dönüp, deforme olup, birbiriyle içiçe geçerek izleyicide etkili bir kompozisyon yaratmaktadır.



Görüntü 54: Komninos Zervos, Beer isimli flash animasyonu ekran görüntüleri, 2005

Kaynak: <http://www.fluidtype.org/chapters.html>

Kinetik tipografi birkaç alanda kullanılmaktadır ve bunlar etkili (duygusal) içerik sunumu, karakter oluşturma ve dikkatin yakalanması ya da yönlendirilmesi olarak sıralanabilir. Kinetik tipografi duyguların aktarımı için kullanılıyor olsa da sınırları olduğunu bilmek gerekir. Örneğin, üzücü bir hikayeyi kinetik tipografi aracılığıyla mutlu bir hikayeye çevirmek normalde mümkün değildir. Kinetik tipografi içerikte hali hazırda bulunan duyguları güçlendirmek için kullanılabilir. Diğer taraftan kinetik tipografi dikkatin çekilmesi ve yönlendirilmesinde kullanılır. Bu noktada algısal ve bilişsel psikolojinin bulgularından faydalanılır. Örneğin, ani gelişen algısal durumlar dikkat çekmeye yarar. Bu gerçek ise zamanlama ve hızın kontrol edilerek farklı dikkat gerektiren durumları kontrol etmeye olanak tanır (Lee, Forlizzi, & Hudson, 2002, s. 83).

Bugün televizyon, internet gibi birçok kitle iletişim ortamında yer alan milyonlarca imge varken, izleyiciler yaratıcı ve dikkat çekici görsel bir arayışın içindedir. Yeni, daha önce denenmemiş görsel diller yaratmanın yolunu arayan tasarımcılar için kinetik tipografi yeni bir alan olarak daha geniş olasılıklar sunmaktadır. Geçmişten günümüze, hareketli grafiklerin sağladığı görsel dilin üzerine kurulan kinetik tipografi, grafik tasarım alanının en yeni çalışma alanlarından biri olarak dikkat çekmeye ve takdir toplamaya devam etmektedir (Kılıç E. , 2011, s. 17-18).

2.2. Kinetik Tipografinin Gelişimi

Kinetik tipografinin gelişimine gelmeden önce film dünyasında sinema sanatı alanında sessiz sinemanın aşamaları; buradaki tipografik düzenlemeleri, ardından renkli ve sesli sinemanın gündeme gelmesiyle birlikte jeneriklerin farklı sanatsal ifadeler için kullanıldığı görülmektedir.

Jenerik tipografilerini ele alan sanatçılar filmin içeriğine, konusuna, ortamına, ruhuna uygun yazı karakterleri tercihleri yaparak, bizi o filme hazırlayan yaklaşımlar içinde bulunuyorlardı. Jenerikler üzerine çalışan kimi tasarımcılar sayesinde bu film jenerikleri bir uygulama alanı, sanatsal bir dışavurum; bir anlamda filmin girişi haline dönüşen bir duruma geldi. 1980 ve 1990'lı yıllarda çeşitli müzik kanallarının gelişmesiyle birlikte, bu kanalların gereksinimi olan müzik klipleri bağlamında, tasarımcılara yeni bir alan açılmış oldu. Teknolojinin bizi sürüklediği belirli aşamalar, kinetik tipografiyi bugüne getirmiştir ve artık günümüzde kinetik tipografi hareketli grafiğin özel bir alt uzmanlık alanı durumuna gelmiştir (N. K. Sarıkavak, kişisel görüşme, 8 Şubat 2016).

Hareketli tipografinin ilk kullanıldığı alanlar olarak sinema filmleri ve ışıklı reklam panoları olarak verilebilir. Teknolojinin de ilerlemesiyle ağırlıklı olarak televizyon, bilgisayar, internet gibi alanlarda ticari ve sanatsal amaçlarla kullanıldığı gözlemlenmiştir (Torun, 2014, s. 38). Buradaki tipografi ekranda bilgilendirici metin işlevi gördüğünden kinetik tipografinin özelliğini taşımaktan çok izleyiciye bilgi vermek için kullanıldığı söylenebilir. "Fakat After Effects programının geliştirilmesiyle tasarım anlamında olasılıklar arttırılmış, sinematografik efektlerin yazıya uygulanması alanı teknik olarak genişletilmiş, tipografiye uygulanan hareket özellikleri çoğaltılmıştır" (Kılıç E., 2011, s. 15). Günümüzde televizyon internet gibi kitle iletişim araçlarının çeşitliliği ve teknolojinin ilerlemesiyle ve tasarım alanındaki programların geliştirilmesiyle birlikte yeni bir alan olarak gelişen kinetik tipografi daha da ilerleyerek yenilikçi ve geniş imkanlar sağlamaya başlamıştır.

Kinetik tipografinin gelişimini sinema, televizyon ve çoklu ortam gibi alanlarda bulmak mümkündür. Bu örneklerin başında hareketli grafik alanını da içine alan jenerik tasarımları bulunmaktadır. David Fincher'ın yönetmenliğindeki 1995 yapımı, seri katil-gerilim türünde bir film olan 'Se7en' (Yedi) filmi (bkz. görüntü 55), tanrı konulu seri cinayetlerin izini süren iki polisin (Brad Pitt ve Morgan Freeman) etrafında şekillenir. Karanlık bir atmosferde geçen filmde seri katil (Kevin Spacey) filmin sonuna kadar görüntülenmez. Hem baş karakterlerin hem de izleyicilerin merak ettiği seri katil, kendini tanrının bir elçisi olarak görerek, kurbanları ve cinayetleri hakkında bilgiler toplar ve fotoğraflarını çeker (Kılıç E., 2011, s. 27). Jenerik, katilin harekete geçmeden önce sayfa sayfa, satır satır hazırlamaya başladığı manifestosunun görüntüleri üzerine

kurulmuştur ve bu özelliğiyle tam olarak filme hazırlık görevi görmektedir çünkü katil bu manifestonun sonunda harekete geçecektir ve filmin sonuna kadar da izleyici katili göremeyecektir (zaten çok önemli bir ipucunu izleyiciye vermek anlamına geldiğinden jenerikte Kevin Spacey'nin adı geçmez). Fakat yönetmen Fincher ve tasarımcı Kyle Cooper izleyiciyi ekranda tutmayı ve motivasyonunu sağlamayı film süresince korkunç, ürkütücü sahnelerle başarmıştır (PM Ekibi, 2007).

“Se7en” filmi, bir defterin yan açıdan çekilmiş görüntüsüyle başlar. Jenerik sahneleri süresince yüzü görünmeyen katilin kurbanlarını, onları nasıl öldüreceğini ya da öldürdüğünü, seri cinayetlerini not aldığı deftere yazması ve doldurması görüntülenir. Yine karanlık bir atmosferde yakın çekim alınan görüntülerin arasında ya da üzerinde, film bilgileri yerleştirilmiştir. Gerçek video görüntüleri izleyiciye hem kamera açıları hem de kurgularından dolayı rahatsız edici bir süreç sunar. Film bilgileri ise, düzgün olmayan bir el yazısı ve bir ‘Blur’ yazı karakteriyle yer alır. Jenerik süresince video görüntülerinde de görülen, üst üste binme, sinematik anlar arasında kesilmeler ve bozulmalar, fotografik süreçte yer alan pozlama görsel etkisi, tipografide de göze çarpmaktadır. Sanki film şeridinin üzerinde kirlenmeler ve çizikler varmış gibi görüntü jenerik boyunca lekeli (Kılıç E., 2011, s. 28).



Görüntü 55: “Se7en” film jeneriği ekran görüntüleri, 1995 “Gwyneth Paltrow”

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/se7en-1995-david-fincher/>

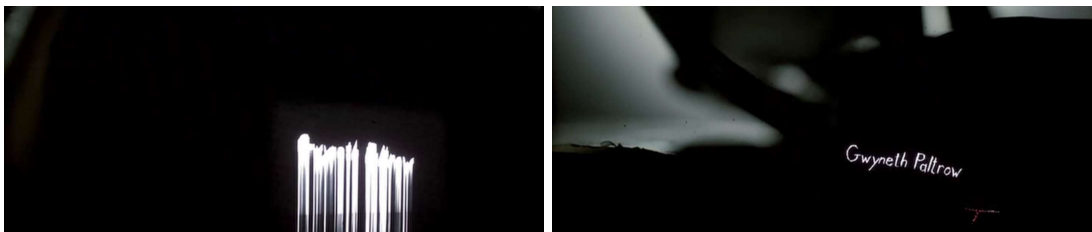
Sahne de görünen filmin logosu ‘Se7en’ da düzgün bir logodan öte elde yazılmış, lekeli, kimi yerleri net olmayan bir biçimde hazırlanmış ve siyah-beyaz renktedir. Tekinsizlik duygusu logoda da yansıtılmıştır. Sayfalar dolmaya devam ederken tipografi de görüntüye uygun bir biçimde yine karanlık bir noktada, asimetrik ve olabildiğince küçük fontlarla verilmiştir (bkz. görüntü 56) (PM Ekibi, 2007).

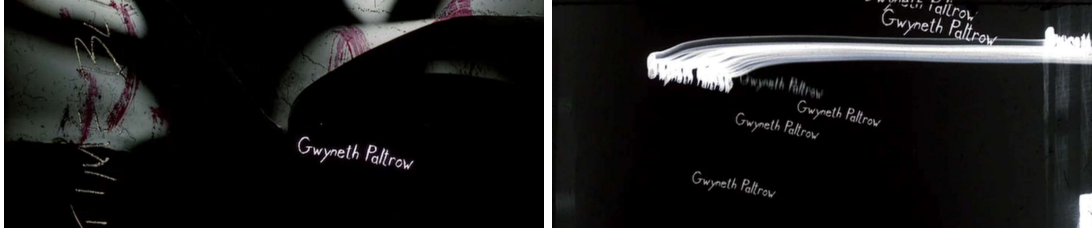


Görüntü 56: “Se7en” film jeneriği ekran görüntüleri, 1995 “Gwyneth Paltrow”

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/se7en-1995-david-fincher/>

“Se7en” filminin giriş jeneriğinde göze çarpan, teknik hata gibi görünen bozukluklar, bilinçli olarak film şeridinin üzerine işlenmiştir. İzleyicinin üstünde, gerçekten de seri katili izledikleri hissini uyandırmaya yönelik bu biçemleştirmeler, metinlere de uygulanmıştır. Tipografik öğelerin hareketi, bu bozulmalara gönderme yapmak amacıyla, aşağı yukarı kesik hareketler, aşırı pozlama efekti için bir anda parlama veya boyutsal olarak büyüme hareketleri, film şeridinin hatalı montajı etkisini vermek için çoğaltma ve kaydırma hareketleridir (bkz. görüntü 57). Söz gelimi, filmin başrol oyuncularından “Gwyneth Paltrow” yazı grubu parlama yaparak ve kayma yoluyla ardında yazının lekesele görüntüsünü bırakarak siyah ekran üzerine gelir. El yazımı fontla görüntülenen yazı grubu netleşirken, arka planda yan açıdan kameraya alınmış defter görüntüsü belirir. Bir sonraki sahnede ise, yazı grubu ve arka plan görüntüsü sabit iken, film şeridi üzerine atılmış lekeler aniden görüntüye girer ve çıkar, ardından yazı grubunun film montaj hatası görsel etkisini vermek üzere çoğaltılmış ve ekran üzerine dağılmış görüntüsü gelir. Tipografik görsel etkilerle ortaya konmak istenen düşünce katilin gözünden, aklıdan yaratılan ve işleme konan cinayet sürecinin bir temsilidir. Jenerikte izlenen görüntü rahatsız bir akla sahip birinin normal olmayan rahatsız tedirgin edici tipografisidir. Cooper’ın bu tasarımda ortaya koymak istediği, rahatsız edici sinema ve tipografik hataları bir arada ve endüstriyel bir ritimle sunarak normal insanların yaşadığı dünyanın dışında bir dünyayı, seri katilin iç dünyasını yansıtmaktır. Buna ek olarak, “Gwyneth Paltrow”un canlandırdığı karakter de seri katilin kurbanlarından biridir, jenerikte defter görüntüsü üzerine kurgulanan tek oyuncudur (Kılıç E., 2011, s. 30).





Görüntü 57: “Se7en” film jeneriği ekran görüntüleri, 1995 “Gwyneth Paltrow”

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/se7en-1995-david-fincher/>

Se7en film jenerik görüntülerinde ışık ve renk en düşük seviyede kullanılarak karanlık bir ortam yaratılmıştır. Arka planda sürekli yağın bir yağmur baştan sona hissedilmektedir. Bu loş ışıklı ortam filmde melankolik, tekinsiz ve esrareniz bir hava yaratmıştır. Jeneriğin içinde pürüzsüz berrak, net bir kare yok denecek kadar azdır. Titremeler, renk, kadraj kaymalarıyla tekin olmayan bir duygu hissettirilmektedir. Bir el sayfalara yazılar yazmaya başlar. Tipografide yazı karakteri oldukça küçük puntolarla yazılarak güçlü bir belirsizlik havası yaratılmıştır (PM Ekibi, 2007). “Seven (1995) film jeneriğinde rastgele hareketlerin birlikte kullanımı şekil, saydamlık ve yapı değişiklikleri ürkütücü bir duygu yaratmıştır” (Yu, 2008, s. 80).

Sonuç olarak, jenerikte yapılan teknik ayrıntılar ve kurgu Cooper’ın diğer jeneriklerinde olduğu gibi filmin konusu, anlamı, iletisi ve atmosferiyle ilişkilidir. Cooper tasarladığı jenerik tipografisinde seri katilin kişisel özelliklerini eğretileme yoluna giderek başarılı bir kinetik tipografi örneği ortaya koymuştur. Bu çalışmasından sonra hem teknik hem tipografik kurallar yeniden incelenmiş ve kinetik tipografi uygulamalarında yeni ifade biçimlerinin yolu açılmıştır (Kılıç E. , 2011, s. 31).

H. G. Wells’in 1896 yılında yayınlanan eserinin ikinci kez sinemaya uyarlaması olan J. Frankenheimer’in 1996 yapımı “The Island of Dr. Moreau’s” (Dr. Moreau’nun Adası) jeneriği Kyle Cooper tarafından tasarlanmıştır. Filmde temel alınan konu mitolojik mutasyondur (Torun, 2014, s. 54). Duyular üzerinde görsel olarak heyecan verici bir etki oluşturduğu söylenebilecek Dr. Moreau, 400 ayrı çekimden oluşturulmuştur. İki buçuk dakikadan biraz fazla süren jeneriğin düzenlenmesi yaklaşık dört ayda tamamlanmıştır. Frankenheimer’in “hücreşel şiddet” duygusu uyandıran başlıklar yaratmasını istediği filmin konusu genetik müdahalenin felaket metamorfik sonuçlarıyla ilgilidir (Cordington, 2003, s. 11-12). Kyle Cooper, The Island of Dr. Moreau’s (Dr. Moreau’nun Adası) jenerik çalışmasında eğretileme (metaphore) etkisi oluşturan kinetik tipografi çözümlmelerini kullanmıştır. Cooper’ın bu çalışmasında Saul Bass’ın yapmış olduğu tasarımlara benzer şekilde ve Post-Modern tipografinin üst-üste bindirilmiş yapı-

bozumcu (deconstructive) özelliğinden yararlanarak kullanılan tipografik öğeler olarak sınıflandırılabilirler. Etkilere sahip olan bir kinetik tipografi örneği olmuştur (Kılıç E., 2011, s. 31).

Jenerik girişinde (bkz. görüntü 58) ana oyuncuların isminin yazıldığı sahne, renkleri doygunlaştırılmış bulutların hareket ettiği sahneye benzer şekilde, yavaş başlayarak sona doğru hızlanmaktadır. Tipografi yönsel bir hareket yapmamakta, bulanıklaşıp silikleşerek sahneye giriş ve çıkışı gerçekleştirmektedir. Woolman'a göre insan, kurt, kedi, köpek detayları ve mikroorganizma görsellerinin üzerine yerleştirilmiş yazı, nabız atışına benzer bir ritimde bozulmalara uğramaktadır. Tipografi, filmdeki karakterler gibi mutasyon geçirmekte ve yapısı bozulmuş sözcüklerin kısmen dönerek hareket eden hali ile adada yaşayanların genetik deformasyonlarını görselleştirmektedir (Bellantoni ve Woolman; akt. Torun, 2014, s. 57).



Görüntü 58: "The Island of Dr. Moreau" film jeneriği

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-island-of-dr-moreau/>

The Island of Dr. Moreau's (Dr. Moreau'nun Adası) filminde (bkz. görüntü 59) düzenli harf ve satır aralığıyla düz bir satır çizgisi üzerine yerleştirilen tırnaklı bir karakterle durgun bir müzikle birlikte giren bilgilendirici metin, jenerik devam ettikçe fontların parçalanarak başkalaşması ve satır düzleminin kayması gibi biçimsel açıdan bozulmaya başlar. Arka planda ise devam eden müziğin sesinin de yükselmesi ve dramatik bir ortama dönüşmesiyle görselde oluşan biçim bozulmaları desteklenmiş olur. Adada yaşanan başta sakin ama daha sonra karmaşaya dönüşen olaylar, Dr. Moreau'nun genetik kodlarla oynayarak ortaya çıkardığı tuhaf yaratıklar ve normal insani davranışların daha sonra vahşileşmesi olayları sanki birbiri üstüne yerleştirilmiş karakterler ve kuralların kasıtlı olarak karşı konulduğu bir tipografi ile ifade edilmiştir. Cooper'ın film jeneriklerinin etkili birer kinetik tipografi örneği olarak kabul edilmesinde tipografiye verdiği özellik ve hareketlerle filmin küçük bir sürümünü, bize ip ucu veren

bir modelini ortaya koymasından kaynaklanır (Kılıç E., 2011, s. 32). Codrington'a göre "medikal ve hücrel stok görüntülerin hızlı kurgusu, deformasyon görselleri ve yazı karakterinde oluşan bozulmalar ile filme etkili bir giriş oluşturmuştur" (Codrington; akt. Torun, 2014, s. 57).



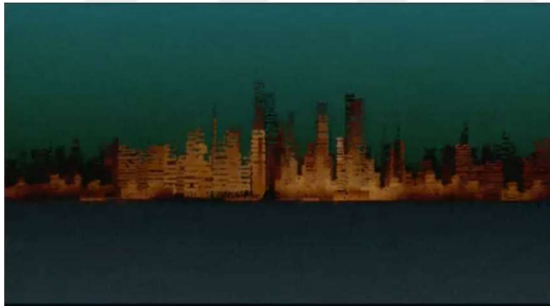
Görüntü 59: "The Island of Dr. Moreau" film jeneriği

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-island-of-dr-moreau/>

Hareketli grafikler ve tipografi alanında devrimsel nitelikler içeren tasarımların yanında birçok yaratıcı ve yenilikçi tasarımlar yapılmıştır. Bu tasarıma en iyi örneklerden birisi 1999'da Bardou-Jacquet'in Alex Gopher isimli bir müzisyenin 'The Child' isimli parçası için tasarladığı müzik videosu verilebilir. Tamamen tipografik öğelerden oluşan bir şehirde yine tipografik öğelerle tanımlanmış annenin doğum yapmak için hastaneye gidişini anlatan videoda tipografinin hareketlendirilerek yarattığı anlamlarla başarılı çalışmalardan biri olmuştur (Kılıç E. , 2011, s. 14). New York'ta genç bir çiftin çocuklarının doğumu nedeniyle Central Hospital'a acele şekilde ulaşma çabalarını anlatan bu basit hikaye binaların, köprülerin ve yolların tamamen harflerden oluştuğu alfabetik bir şehirde heyecan verici bir yarışa dönüşmüştür. Bu videoda verilen bilgiler hayal gücümüz aracılığıyla daha da ilginç hale gelir, ipuçları ve yönlendirmeler verilmesine rağmen gerçek bir sunum/yansıma bulunmamaktadır. Shots'ın da söylediği gibi, fikir gerçekten heyecan verici ve oldukça yenilikçidir: "Bu çok da sık olmayan ancak tamamen orijinal bir fikrin mükemmel yakın biçimde ifade edildiği o

durumlardan birisidir ve seyirci neden bunu daha önce hiç kimsenin düşünmediğini merak eder” (Tobipetersia's Blog, 2016).

The Child, acı içindeki bir kadını ve partnerini Manhattanda bir takside hastaneye doğru yol alırken gösterir. Kendi içinde sıradan olan ve gösterişsiz bir kamera işiyle anlatılan bu hikaye tüm karakterleri ve nesnelere onlara uygun harflerle görselleştirir. Örneğin, başlangıçta Manhattan gökdelenleri dikey olarak okunabilir isimlerle verilmiştir (bkz. görüntü 60). İzleyicinin dairelerden birinin içine girmesine izin veren pencereler, pencere kelimesinin kendisiyle harfler iki satıra yayılmış bir kare içinde verilerek oluşturulmuştur. Dairenin içinde, kadın vücudu “kahverengi saç/ güzel surat/ kadın/ hamile / kırmızı elbise/ spor ayakkabı”; onun yanında duran adam ise “siyah saç/ hoş surat/ büyük gözlükler/ koca/ küçük adam/ siyah takım elbise” kelimelerinin dikey olarak yerleştirilmesiyle tasvir edilmiştir. Kadının “bebek geliyor” diye bağırmasıyla adamla ilgili kelimeler “siyah saç/büyük gözlükler/gergin surat/koca” şeklinde değişirken “gergin surat” parlak renklerle ve çarpınır bir şekilde sunulmaktadır. Şarkının sözlerine ve ana kahramanların diyaloglarına ilaveten yazılar (ya da el yazısı) ana metin seviyesindedir hamile kadının ünlemleri, kocanın gergin biçimde “tamam” deyişi, taksi çağırmak için bağırma, sürücüye verilen talimatlar, polisle kısa bir diyalog (Simanowski, 2011, s. 33).

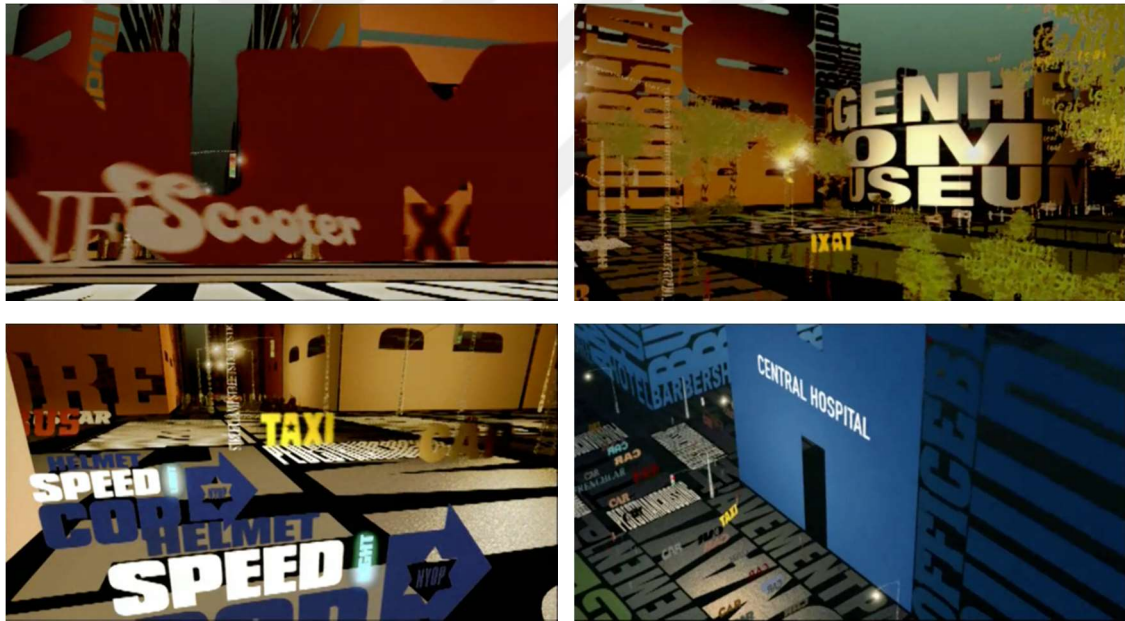




Görüntü 60: “The Child” (Bardou-Jacquet,1999) isimli müzik videosu tasarımı

Kaynak: <http://www.partizan.com/search/?q=the+child#!/video/music-videos/alex-gopher-child/>

Kelimeler, temsil ettikleri nesnenin ismiyle sunulurlar (bkz. görüntü 61). Örneğin şehirdeki kaldırımlar “*Pavement*” (Kaldırım) kelimelerinden, sokağın köşesinde bekleyen polis motorları “*Speed Cop*” (Hız Polisi) kelimelerinden, polislerin kafasındaki kasklar da “*Helmet*” (Kask) kelimesinden oluşturulmuştur. Müzik videosu süresince etkili ve iyi yapılandırılmış olan bu tipografik canlandırmada, 3 boyutlu bir ortam yaratılmış ve çeşitli yazı karakterleriyle de anlamlar kuvvetlendirilmiştir (Kılıç E. , 2011, s. 106).



Görüntü 61: “The Child” (Bardou-Jacquet,1999) isimli müzik videosu tasarımı

Kaynak: <http://www.partizan.com/search/?q=the+child#!/video/music-videos/alex-gopher-child/>

Şehirlerde metnin materyalleşmesi Fransız tasarımcı Antoine Bardou-Jacquet'nın Alex Gopher'in The Child'ı için oluşturduğu video kadar hiçbir yerde belirgin değildir. Bardou-Jacquet'nin New York'u tamamen metin şeklinde yansıttığı çalışması ilhamını Jeffrey Shaw'ın 1980'lerin sonundaki Legible City projesinden alır, ancak o izleyiciden betimsel iradeyi uzaklaştırmaktadır. Shaw'ın projesi okuyucu-kullanıcılara coğrafi ve mimari olarak Amsterdam, Manhattan ya da Karlsruhe'nin gerçek sokaklarında sabit bir bisiklet aracılığıyla gezmelerine ve binalara yerleştirilmiş bir

hikayenin metnini okumalarına imkan tanırken, The Child New York sokaklarında hem sembol yerlerin hem de kişilerin metin biçiminde ifade edildiği hızlı bir tur sunar. Bu çalışmalardaki heyecan/gerilim yüzeyle derinlik arasındaki sürekli etkileşimi olduğu kadar gerçek ve yapay çevreler arasındaki ilişkiyi de birbirine sabitler (Commentaries on this Media, 2015).

2000'li yıllarda tasarım dünyasının eskiye geri dönüşünü birçok alanda görmek mümkündür. Film endüstrisinde de bu eskiye dönüş hissedilebilir oranda olmuştur. Eskiden çekilmiş filmlerin yeni versiyonları veya bu filmlerin tarzına benzer filmler yapılmaya başlanmıştır. Steven Spielberg filmi olan 'Catch Me If You Can' (Sıkıysa Yakala) (2002) bu filmlere bir örnek olarak verilebilir. Nexus Production adına, Olivier Kuntzel ve Florence Deygas tarafından tasarlanan jenerik, parlak renkler ve geometrik şekillerden oluşan biçimler ile sahnede birbirini kovalayan tek boyutlu insan figüründen oluşmaktadır (bkz. görüntü 62) (Allison, 2016). Filmin jeneriğinde eski dedektiflik filmi olan 'The Pink Panther' (Pembe Panter)'in animasyonlu jeneriğinden esinlenilmiş gibidir. Animasyon ve müziğin neşeli bir havada yansıtıldığı bu jenerikler genellikle 1960'lı yılların birçok dedektiflik filmlerinde kullanılmaktadır. Catch Me If You Can film jeneriğinde de eskinin yeniden sunumu ve tarzının farklı bir sürümü olarak parodi şeklinde karşımıza çıkmıştır (Gülen, 2006, s. 82-83).



Görüntü 62: Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala) (Olivier Kuntzel ve Florence Deygas 2002) film jeneriği ekran görüntüsü

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>

Filmde genç yaşta gerçekleştirdiği sayısız dolandırıcılık ve sahte kimliğe bürünme suçlarından dolayı FBI'in arananlar listesinde bulunan Frank Abagnale'in gerçek öyküsü konu edilmektedir. Filmin jeneriğinde, canlandırılmış grafik anlatım dili ve etkileyici tipografik düzenlemeler oluşturularak filmin konusu izleyiciye yansıtılmaktadır. Jenerik bu etkili grafik anlatım diliyle filmin giriş bölümü özelliği taşımaktadır (Baranseli, 2009, s. 101). Dolandırıcı ile ajan arasındaki amansız kovalamacayı anlatan film, "yer yer komedi öğeleri barındırmasına rağmen bir polisiye-macera filmidir. Film jeneriği

sekansı filmin içerisinde süregelen bir dizi mekanda (havaalanı, havuz, hastane ve mahkeme salonu) hareket eden, siluet ve geometrik figürler ile film bilgilerinin verildiği metinlerden oluşur” (Kılıç E. , 2011, s. 33-34). Jenerikte hikayenin konusu ana durakları ve gelişimi görsel öğelerle izleyiciye başarılı bir şekilde sunulmuştur. Böylece izleyiciye film hakkında önceden bilgi vererek izleyiciyi filme hazırlamıştır. Jenerik çalışmasında bu farklı mekanlar hem figüratif kompozisyonla hem de farklı renklerin kullanılmasıyla verilmeye çalışılmıştır. Jeneriğin içinde yer alan John Williams'ın müzikleri hikaye kurgusu içinde başarıyla yer almıştır (PM Ekibi, 2007). Konusu 1960'lı yıllarda geçen hikayenin görsel olarak yansımaları görebileceğimiz bu giriş jeneriğinde kullanılmış olan spot renkler, geometrik şekiller ve birbirleriyle kurdukları ilişkiler 1960'ların film jeneriklerine uyumlu bir görsel özellik sunmaktadır. Filmin genel seyrini yansıtması bakımından biçimsel özellikler başarıyla uygulanmıştır. Canlandırma tekniği ile tasarlanmış olan jenerikte tipografik hareketler de net, basit ama bunun yanında da filmi özetleyici özelliğe sahiptir (bkz. görüntü 63) (Kılıç E. , 2011, s. 34).





Görüntü 63: Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala) (Olivier Kuntzel ve Florence Deygas 2002) film jeneriği ekran görüntüsü

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>

Film, Frank'ın maceralarının değişik mekanlar içinde geçmesi üzerine kurulmuştur. Bunlardan biri olan havaalanı sahnesindeki jenerikte mavi renk hakimdir. Leonardo DiCaprio'nun ismi de yönlendirme tabelası kullanılarak vurgulanmıştır. Frank'ın kılık değiştirme yeteneği hikayenin kilit noktalarından biridir. Bu, jenerikte de sıklıkla kullanılmıştır. (PM Ekibi, 2007).

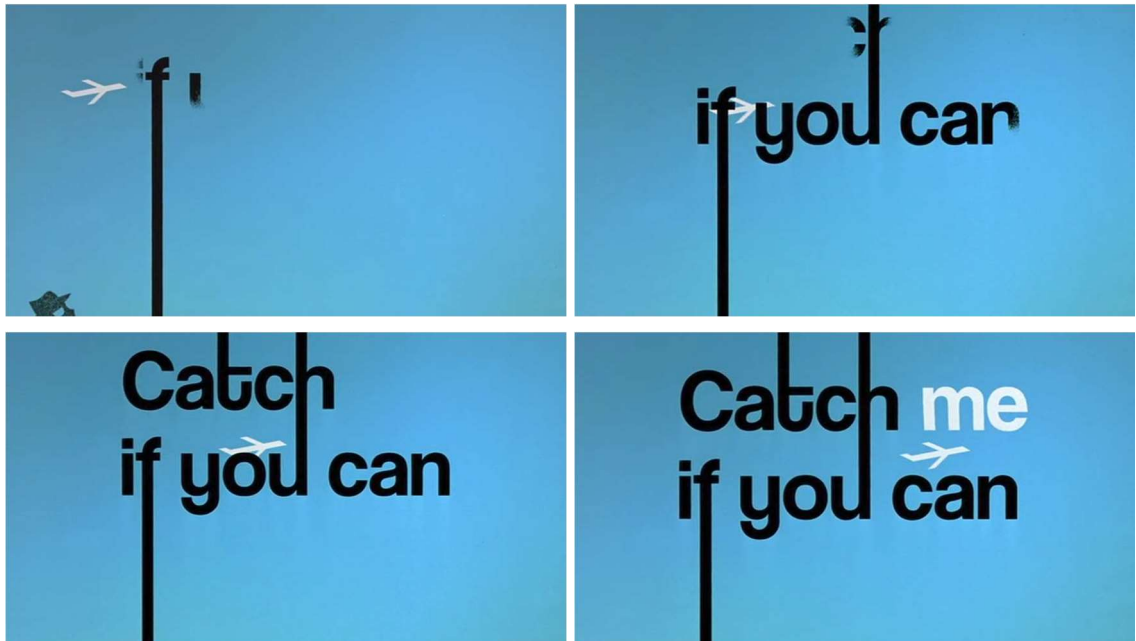
Catch Me If You Can film jeneriğinde ana başlık özelliğindeki metinler için 'Coolvetica' ve alt bilgiler için 'Archive Antique Extended' yazı karakteri kullanılmıştır. Coolvetica jenerikte başlıca yazı karakteri olduğundan Archive Antique Extended yazı karakteri burada sınırlıdır. Bunun yanında iki yazı karakteri arasındaki zıtlığı belirtmek gerekmektedir. Coolvetica tırnaksız yazı ailesine ait iken, Archive Antique Extended geniş kalın tırnak (slab serif) yazı karakterine sahiptir. Bu iki yazı biçimleri arasındaki zıtlık etkili bir başlık dizisinde farklı işlevleri gerçekleştirmek için kullanılır. "Steven Spielberg" adı filmin başlığıyla aynı yazı karakterindedir, ancak daha büyük olması nedeniyle daha fazla dikkat çekmektedir. Aynı zamanda, kalın tırnaklı özelliği "Directed By" (tarafından yönetilmiştir) yazısını boşlukla uyumlu olması için uzatır ve seyircilerin Steven Spielberg'in filmdeki görevini fark etmede zorluk çekmemeleri için tırnaklar yazının okunmasına rehberlik eder. Böylece seyirci Steven Spielberg'in görevini zorluk çekmeden tanıyabilmektedir (Yu, 2008, s. 115-117). "Yine tırnaksız bir font kullanılmış olsaydı, geometrik figürlere dayanan canlandırma ve ana başlık fontu ile birlikte metinlerin okunurluğu azalacak ve kompozisyonda kalabalık bir görüntü yaratacaktı" (Kılıç E. , 2011, s. 35).

Ana başlık için kullanılan font, geometrik uzantıların kullanılmasına olanak sağlayarak metin ile arka planda devam eden canlandırma arasındaki ilişkiyi kurabilmektedir. Canlandırmanın belirli yerlerinden yükselen ve aynı şekilde ekranın üstünden aşağıya doğru inen geometrik uzantılar, tipografik karakterleri oluşturan ana hatları belirlemede

ve ardından metin ortaya çıkmaktadır. Filmin başlığı olan 'Catch Me If You Can' metin grubu ana başlık fontu ile geometrik uzantılarla oluşturularak ekranın tam ortasında, alttan ve üstten gelen geometrik bloklarla, harf uzantılarının birbirleriyle içiçe girdiği bir kompozisyonda görünür. Ekranın ortasında oluşturulmuş olan bu tipografik kompozisyonun yanında beyaz bir uçak figürü arka planda yükselir (Kılıç E. , 2011, s. 36).

Catch Me If You Can filminin isim sekansında (başlangıçta) "Me" kelimesine solarak bir kaybolma efekti (blowing away) (bkz. görüntü 64) uygulanmıştır. Bu efekt 2 boyutlu bir font efektidir ve geometrik (kelimenin şekli bozulur), saydamlık (kelime ekrandan tamamen kaybolana kadar saydamlaşır) ve tekil bir hareket (kelime soldan sağ köşeye doğru sabit hızda ve yönde uçar) aracılığıyla bir dönüşümün kombinasyonundan oluşur (Yu, 2008, s. 90). "Me" kelime grubunun tipografik yöntemde hareketlenmesini Kılıç şu şekilde açıklamaktadır:

Tipografik kompozisyon tamamlandığında "me" kelime grubu beyaz olarak belirir. Beyaz uçak figürünün altından geçtiği "me" metin grubu, alt kısmından bozularak uçağın gittiği yönde biçimsel olarak bozulur ve dağılırarak yok olur. Burada, tipografik bir yazı grubuna canlandırma tekniği uygulanmış ve bir eğretileme (metaphore) yaratılmıştır. "Me" kelimesine bulut özelliği verilmek istenmiş, ancak bu özellik biçimsel anlamda beyaz renk kullanımının yanında hareket ile de verilmiştir. Uçak figürünün altından geçmesiyle, "me" metin grubu bulut özelliklerini sergileyerek, önce uçağın gitti yöndeki hava akımını takiben kaymış daha sonra da dağılırarak arka zeminde yok olmuştur. Bu basit canlandırma özelliğinin tipografik öğelere uygulanmasıyla elde edilen kinetik tipografi hem izleyiciye filmle ilgili kavramsal ipuçları vermekte, hem de görsel bir yaratıcılık sunmaktadır (Kılıç E. , 2011, s. 36).





Görüntü 64: Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala) (Olivier Kuntzel ve Florence Deygas 2002) film jeneriği ekran görüntüsü

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>

2007 yılında Gareth Edwards tarafından tasarlanan ve BBC'nin "How We Built Britain" (Britanya'yı Nasıl Kurduk) (bkz. görüntü 65) programı için yapılan çalışmada, tipografik elemanlar mimari bir yapı olarak oldukça etkileyici bir biçimde sunulmaktadır (Ulloa, 2016). Gareth Edwards, Britanya'yı Nasıl Kurduk isimli dizisinde muhteşem bir başlık sekansı (sıralama/seri) yönetir. Yaratıcı süreç kadar 8 farklı konsept de sunmuştur ve gerçekte bunlar müşterinin ilgisini çekmemiştir. Toplantının sonunda, projenin kapsamını daha iyi anlayan Gareth, beğeni kazanan fikrini ortaya koyar. Bu, şovun başlıklarındaki harfleri Britanya topraklarına dağılmış binalar şeklinde oluşturmaktır. Harfler Britanya mimarisinin bin yılı incelenirken ortaya konan Ortaçağ kaleleri ve kiliseleri, İskoçya binaları, Gürcü evleri, Viktorya binaları ve modern gökdelenler gibi mimari tarzları ortaya koyacaktır. Gareth, BBC'nin havadan kayıt görüntülerini gözden geçirir ve konseptte uygun olabilecek birkaç görüntü seçer. Boujou programını kullanarak kayıtları izler ve 3D Studio Max ile oluşturduğu modellendirilmiş ve doku verilmiş dev 3 boyutlu harfleri bunların üzerine yerleştirir (Braha & Byrne, 2011, s. 18-19).







Görüntü 65: "How We Built Britain" (Britanya'yı Nasıl Kurduk) programı ekran görüntüleri

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/how-we-built-britain/>

Sekans (dizi), ıssız bir yolda yolculuğa başlayan bir Jeep'in arkadan görüntüsüyle başlar. Orkestra müziği ve onunla uyumlu sahneler başladığında, garip bir kalenin geniş açıdan görüntüsü görülür. Tüm şüpheleri ortadan kaldırmak için kamera, ilerler ve görülen şeyin aslında B harfi olduğunu onaylayacak kadar yaklaşır. Diğer tüm harfler, R-I-T-A-I-N, giderek modernleşen bir şekilde bir dizi mimari tarzla sunulur. Bu süreç boyunca anlatıcı olarak izleyiciye bireysel bakış açısından tüm bu yerleri keşfetmede rehberlik eden jeep ile bağlantı kaybolmaz. Jeep'in içerisinden verilen bireysel bakış açısı yolculuğu yapanın izleyici olduğu hissini vermektedir; bu teknik seyirciyi izleyici değil kahraman olarak hikayenin içerisine alır. Son görüntüde, Britanya gökyüzüne düzgün bir biçimde dağılmış şekilde ortaya konmuş BRITAIN kelimesinin tamamını gösterirken Jeep yönetmen bilgisiyle ekrandan geçer (Braha & Byrne, 2011, s. 27). Sinematografik anlatımla tamamlanan tipografik öğeler 3 boyutlu olarak tasarlanarak izleyicinin daha fazla dikkatini çekmesini sağlamıştır.

2.3. Kinetik Tipografi Uygulama Alanları

Son birkaç yılda televizyon ağları giderek artan bir biçimde görsel açıdan bilinçli hale gelmiştir ve seyirciye ulaşma açısından artan rekabet daha sofistike ve zorlayıcı hareketli yayın grafiklerine olan ihtiyacı arttırmıştır. Bu durum, kanal isimlerinde, program tanıtımlarında, ara geçişlerde, reklamlarda, müzik videolarında vs. açıkça görülmektedir. Günümüzün dijital arayüzleri, bilgiye ulaşma ve onu işleme becerilerimizi harekete geçiren oldukça yüksek düzeyli duysal tecrübeler sağlamaktadır. İnteraktif medyadaki hareket kavramı yeni tasarım olanakları ortaya çıkarmış ve grafik tasarımcılara becerilerini hareketli resim ve televizyon ekranı dışında kullanma imkanı sunmuştur (Krasner, 2008, s. 71-74). Grafik tasarımın gelişerek statikten kinetiğe dönüşmesi ve kinetik tipografinin tasarımda ayrı/yeni bir alan olarak değerlendirilmesi işlevsel olarak iletişimde kullanılmasını mümkün kılmıştır. Kinetik tipografi özellikle internet ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarında giderek artan bir sıklıkta ve daha etkili biçimde kullanılmaktadır. Bu bölümde kinetik tipografi kullanım alanları başlıklar halinde incelenmiştir.

2.3.1. Film Jenerikleri

Film jenerikleri filmin içeriğini oluşturmak, atmosferini ve ruh hali ile ilgili beklentileri kurmak için tasarlanır (Krasner, 2008, s. 31). Tipografi, sinemada sessiz filmlerin ilk günlerinden bu yana, bir anlatım aracı olarak kullanılmış, ve tek başına görsel araçlarla bir hikayeyi anlatmaya çalışmanın sınırlamalarına yanıt vermeye çalışmıştır. Film jeneriklerinde izleyiciye film hakkında bilgiler verilerek ya da filmin içeriğine uygun tasarlanarak, izleyici filme hazırlanır. Film jenerikleri bir bilgilendirici grafik tasarım olup, aynı anda hem tamamlayıcı bir özellik gösterip hem de filmin tipografik bir yeniden okumasını destekleyerek, bilgilendiren ve duyguları aktaran anlaşılır bir yorumcu gibi hareket eder (Las-Casas, 2007, s. 15-16).

Film jenerikleri günümüzde sinema anlatısına ve film izleme deneyimlerine katkısından dolayı sinema sektöründe büyük ölçüde önemli bir alan oluşturmuştur. Film jenerikleri gerek filmin ortamı ve filmin karakterlerine ip ucu oluşuyla, gerekse filmin bir parçası olarak bütünün ilişkileri çerçevesinde değerlendirildikleri gibi, tek başına bir bütün olarak da incelenmiştir (Noyan, 2008, s. 23).

Film jenerikleri esasen iletişim tasarımının üç temel ilkesinin bir sonucudur ki bunlar bilgi, kimlik ve inandırmaktır. İlk iki ilke bilgilendirme ve tanımlama aracı anlamına geldiği için ayrılmaz bir şekilde içiçedir, oysa inandırmak temel ilkenin değişmez bir etkeni olsa da, filmde filme değişen daha küçük ve daha büyük bir yoğunluğa sahip olarak tamamlayıcı bir öge olduğu söylenebilir (Las-Casas, 2007, s. 17).

Göze çarpan biçimsel özellikleriyle film jenerikleri birazdan izlenecek filmle ilgili beklentiyi arttırmak ve bazı bilgileri izleyiciye sezdirmek için planlanarak sunulmaktadır. Örneğin, oyuncu isimleri seyirciye filmde yer alan karakterlerin önem sıralarını aktaracak şekilde belli bir metinsel hiyerarşide sunulmaktadır. Dahası, oyunculara ilişkin bilgilerinin sunulduğu kart tasarımları, görsel yönlendirmelerle oyuncunun canlandığı karakteri tanımlayan özelliklere işaret edebilirler. Stüdyo logoları özel bir tür ya da stili ifade etmek adına şekillendirilmiş olabilir. Filmin Yönetmen(ler)i ve senarist(ler)ine ilişkin bilgileri sunan kartlar, öne çıkan belirli bir tema ya da yönetmen(ler)le özdeşleşmiş bir yöntemi sezdirmek için kullanılabilir. Jenerik tasarımının işlevleri arasında oyuncular ve set ekibi, yönetmen, yapım şirketi ve kullanılan patentli teknikler (Technicolor, Cinemascope, v.b.) gibi çeşitli sözleşmelerle ortaya konmuş bazı bilgilerin aktarılması bulunmakla birlikte öncelikli olan filmin adını aktarmadır. İlk bakışta metin ağırlıklı olarak görülebilecek bu sunulan bilgiler, önceden ayarlanmış bir organizasyonla seyircinin beklentilerine yön verecek şekilde sunulmaktadır oldukça ilgi çekici ve motive edici olabilir (Allison; akt. Tuğan, 2012, s. 7).

Film jenerikleri ticari sinema filmleri alanı içinde deneysel sinemanın bir biçimi olarak gelişmiştir. Film jeneriklerinin geçmişini, üzerinde metinlerin yazılı olduğu kartlarla bilgilendirmelerin yapıldığı sessiz filmler dönemine kadar götürmek mümkündür (bkz. görüntü 66-67). Bunlar film boyunca hikayenin genel akışını sağlamak için yerleştirilmiştir. (İronik bir biçimde bunlar hikayeyi anlatanın hızıyla kesilmiştir). El çizimi beyaz harfler siyah bir zeminin üzerine yerleştirilerek filmin adı, yönetmen, teknisyen, oyuncular vs. isimleri, diyaloglar ve sahnelerdeki eylemler gibi konular hakkında bilgi sağlamıştır. Bazen harfler dekoratif çerçevelerle süslenmiş ve genellikle filmin tarzını belirlemiştir. Örneğin, büyük ve sıkışık haldeki harfler korkuyu işaret ederken, ince, zarif yazı türü romantizmi karakterize etmiştir. Sesin de işin içine girmesiyle birlikte film isimleri tam bir hikaye anlatır hale gelmiş ve bir sanat formu olacak kadar önem kazanmıştır (Krasner, 2008, s. 21).

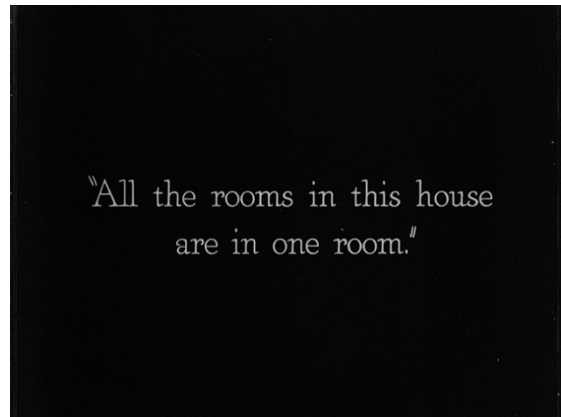
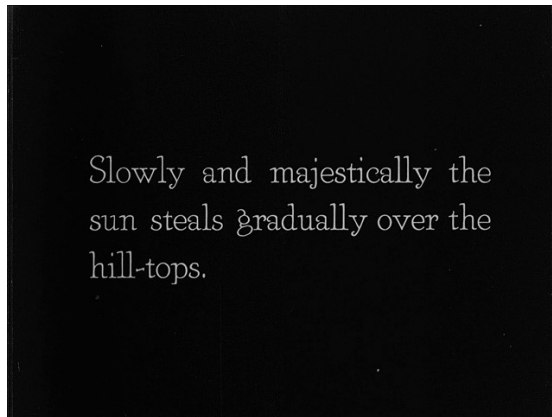
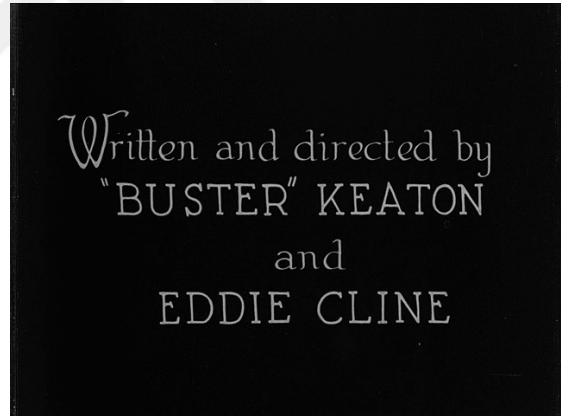
Film jeneriklerinin, sessiz sinema döneminde oyuncular arasında geçen diyalogları sunmak üzere kullanılan kartlardan, günümüzdeki kullanım formatına ulaşana kadar pek çok farklı işlev yüklenerek üretildikleri söylenebilir. Siyah arka planda

beyaz yazı ile düzenlenen; eser ismini, sahibini ve oyuncu isimlerini, yalnızca hiyerarşi ile taşıyarak aktarma işlevini yerine getiren jenerikler mecranın en klasik örnekleridir (Acar, 2015, s. 12).



Görüntü 66: Intolerance (1916) ekran kartı

Kaynak: Braha & Byrne, 2011 s.45



Görüntü 67: The Scarecrow (1920) ekran kartı

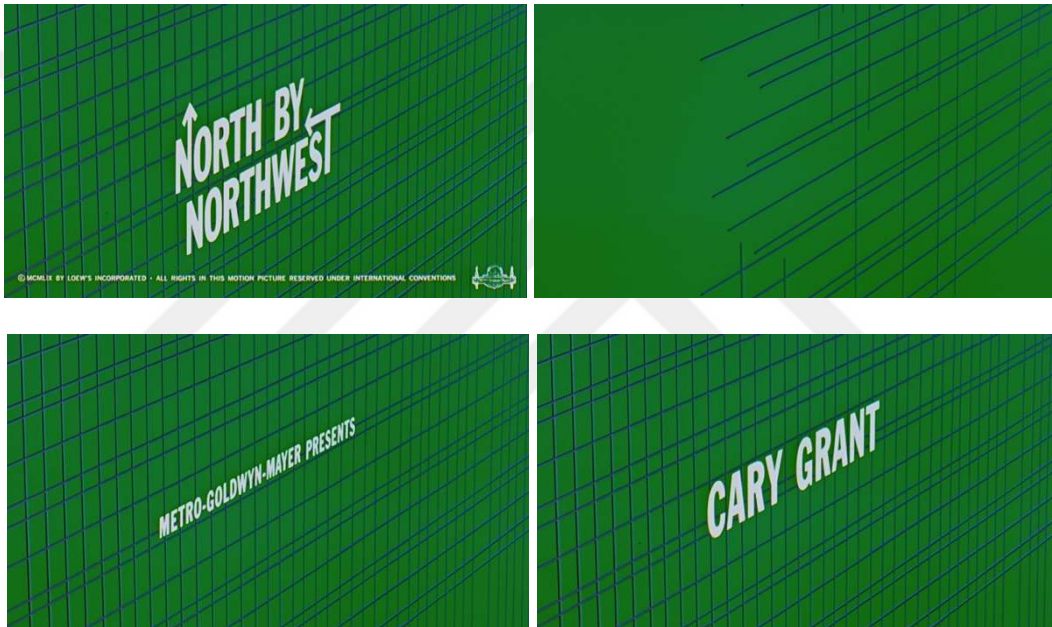
Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/scarecrow-1920-buster-keaton/>

İlk örnekleri sessiz sinema döneminde ortaya çıkan jenerik tasarımları basılı materyallerin fotoğraflanması veya kamera çekimi yöntemiyle gerçekleştirilmiş olup amacı, izleyiciye filmin geçtiği zamanı, yeri ve hikayenin gelişimini önceden sezdirme. Bu örnekler bunların dışında diyalogları da içermektedir. Bu durumu tipografik bilgilendirme ve yönlendirme süreci olarak açıklamak mümkündür. Teknolojinin gelişmesi ve artık sesin ortaya çıkışıyla birlikte yönetmen ve ekibin hiyerarşik olarak sunulduğu, filmin isminin tanıtıldığı bir sürece dönüşmüştür. Jenerikler giderek filmin bir parçası olmakla birlikte izleyiciye filmin hem bedeni hem de ruhunu tanıtan sanal bir karaktere dönüşmüştür (Akçişek, 2007). Turgut (2012, s. 588) film jeneriklerinde kullanılan bir dizi kinetik tipografi örneğini inceledikten sonra, film başlığında kullanılan kinetik tipografinin seyircinin filme duyduğu duygusal bağıllığı, görsel kabulü ve filmin etkinliğini arttırdığını belirtmiştir. Film jenerikleri bilgilendirme tasarımı içinde sayılabilecek bir görsel iletişim alanı olarak değerlendirilebilir. Jenerik tasarımındaki her bilgi kartı öncelikle filmin adı ve yönetmeni olacak şekilde ve film hakkında pek çok bilgiyi izleyiciye aktarmak üzere tasarlanır. Tasarımcının seçimleri ile birlikte jenerikler, kullanılan göstergelerle film anlatısının benzeştığı konulara vurgu yapabilir, akıcılığının üzerinde durabilir, film oyuncularının hikaye içindeki karakterine işaret edebilir veya filmin içinde gizli olan herhangi bir bilgiyi izleyiciye önceden hissettirebilir. Böylelikle izleyicinin algısının, tasarımcının yaratıcılığı ve deneyimi ile birlikte yönetmenin istediği noktaya ulaşmasını sağlayabilir. Doğru ve başarılı bir jenerik tasarımı için yazı karakterleri, renk seçimleri, çekim açısı, müzikteki vurguların kompozisyonu gibi tasarımı oluşturan her öge 'çerçevesi' olduğu film eserini istenilen yere taşımak adına titizlikle tasarlanan birer göstergedir (Krasner, 2008; akt Tuğan, 2012, s. 2).

Film jenerikleri, Saul Bass'ın ilk örneklerini verdiği ve sonrasında Kyle Cooper ile gelen yenilikçi bakış açılarıyla yaygın bir kinetik tipografi uygulama alanıdır. Film jeneriklerinin tasarım amacı filmin bilgilendirici metnini izleyiciye aktarmak olduğu için, kinetik tipografinin en yenilikçi ve etkileyici örnekleri bu alanda karşımıza çıkmaktadır. Hem metni okutmak, hem de filmin konusuyla paralel bir havayı yansıtması açısından, film jenerikleri tasarım alanında içeriğin biçime yansıtılmasında başarılı örnekler sunmaktadır. Gerek tipografik öğeler ve hareketleri, gerekse tipografinin arka planla kurduğu ilişki film jeneriklerinde kullanılan kinetik tipografinin temellerini oluşturur (Kılıç E. , 2011, s. 33).

1950'lerden bu yana, film jenerikleri bir film bağlamı yaratmak ve izleyicilerin ortaya çıkacak olan olaylara karşı beklentilerini uyandırmak üzere tasarlanmıştır (Krasner, 2008, s. 71). Alfred Hitchcock tarafından 1959 yılında yönetilen North by Northwest, devlet bilgilerini içeren bir mikrofilmi kaçırmaya çalışan devlet ajanı olduğu sanılan reklam yapımcısı Roger Thornhill'in (Cary Grant tarafından canlandırılan) yaşadığı bir

dizi macerayı konu etmektedir. Müzik oluştuğunda, diyagonal ve dikey gri çizgiler düzensiz bir hızda ekranda birbirine paralel girmekte ve kesişirken, (bkz. görüntü 68) soluk yeşil katı bir arka plan rengi üzerinde bir (grid) kanava oluşturmaktadır. Ardından, üst ve alt çerçeve kenarlarından ekrana gelir ve taban çizgisi, köşegen çizgilerden birinde durur. Ana başlık kartı ekrandan çıktığında ve çoklu bir başlık kartı çerçeve içine girdikten kısa süre sonra yeşil arka plan, bir New York ofis binasının cam cephesini açığa çıkarmak için çözülür. İlk başlık kartlarında tanıtılan hem köşegen hem de dikey çizgiler binanın hafif bir açıyla çerçevelenmiş yapısal çizgileriyle tam olarak eşleşir. Pencereleri yoğun sokak manzaralarını yansıtmakta ve takip eden çekimler bu caddelerin ayrıntılarını tasvir etmektedir (Braha & Byrne, 2011, s. 50).



Görüntü 68: “North by Northwest” film jeneriği ekran görüntüleri “

Kaynakça: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-north-by-northwest-title-sequence/>

“Ekranda bir gökdelenin camları belirir, (bkz. görüntü 69) izleyici daha önceki kanavaların bu gökdelen görüntüsüne ait perspektif çizgileri olduğunu algılar. Ardından gelen teknik ekip bilgileri ise, kalabalık şehir görüntüsü üzerine kurgulanmıştır” (Kılıç E. , 2011, s. 18). Bununla birlikte, birkaç saniye sonra, çizgilerin farklı bir şekli -bir gökdelenin şeklini- oluşturduğu belli olmaktadır. Büyük blok harflerle filmin başlığı ve özellikle aktörlerin isimleri, asansörler gibi ekranda hızla yukarı ve aşağı hareket eder. Kısa süre sonra hatlar, binanın gerçek bir görüntüsüyle sorunsuz bir şekilde birleşmektedir (Gilligan, 2005). “Yazı karakteri olarak News Gothic yazı ailesinin kalın (bold) biçemi kullanılmıştır. Tipografide kullanılan sıkışık harf aralığıyla düzenlenmiş

olan bu kalın blok harflerle, filmdeki karakterlerin, kendi kişiliklerinin arkasında duran, sağlam duruşlarını destekler seçimlerdir” (Kılıç E. , 2011, s. 19-20).



Görüntü 69: “North by Northwest” film jeneriği ekran görüntüleri “

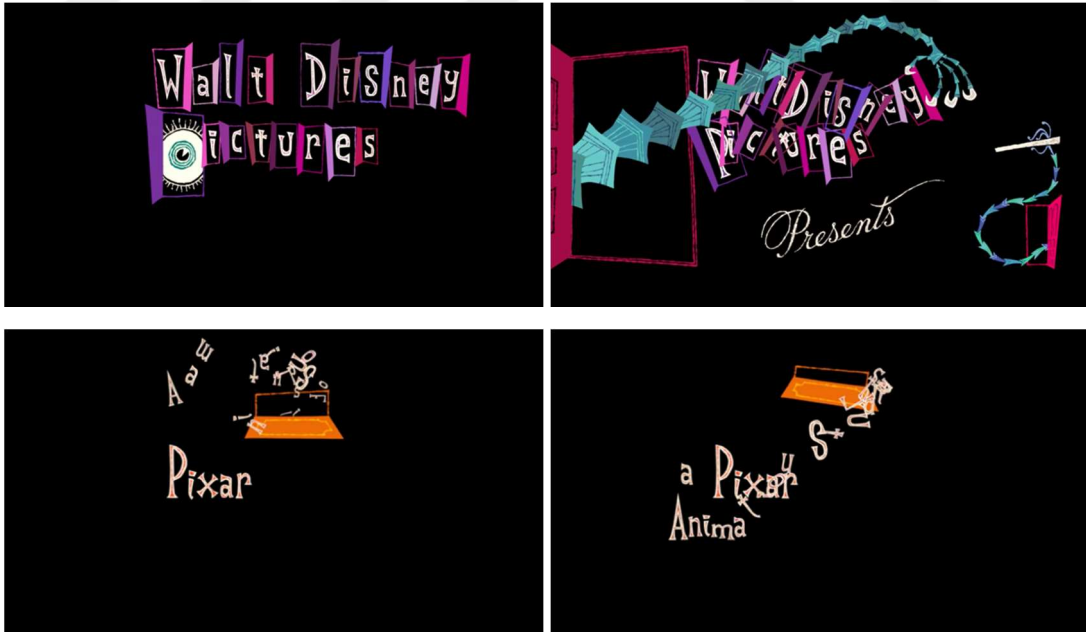
Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-north-by-northwest-title-sequence/>

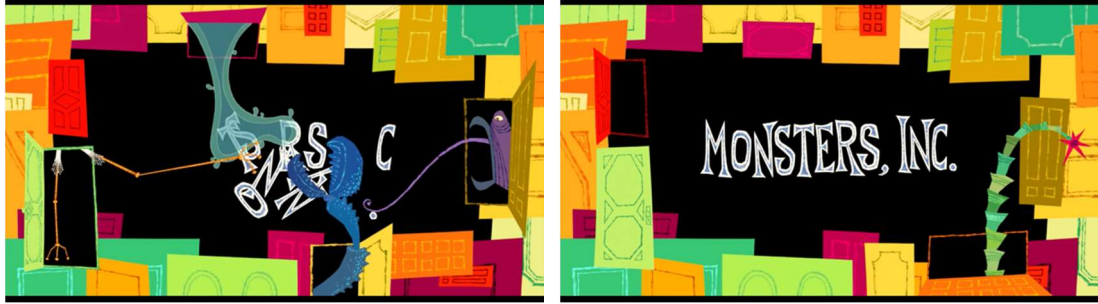
50 ve 60'lı yıllarda, Bass'in öncü niteliğindeki çalışmaları, Maurice Binder'in sinema tarihine geçecek kompozisyonları, David DePatie ve Friz Freleng'in ileride başlı başına bir fenomene dönüşecek olan Pembe Panter karakter ve jeneriği, sonrasında Kyle Cooper'la gelişen süreç, özellikle de 90'lı yıllardaki başarılı örneklerle bugünlere dek uzanmaktadır (Akçiçek, 2007).

Modern sinemada giriş jeneriklerinin, ışıkların kapanarak filmin perdede başlamasını bekleyen seyirciyi tüm düşüncelerinden ayrılıp, filmin yaşandığı hikayenin içine sürüklemek için iyi bir olanak sağladığı düşünülmektedir. İzleyicinin dikkatinin filme yoğunlaşması ve kendisini konunun bir parçası olarak görmesi film jeneriğinin başarılı olup istenilen ortamın yaratılmasıyla doğru orantılıdır. Bu nedenle film jeneriklerinin tasarlanması en az filmin önemli bir sahnesinin hazırlanması kadar önemlidir (Jenerik-Krediler-Sinemada Meslekler, 2016). Walter Murch “bir filmin jeneriği bir resmin çerçevesi gibidir. İçinde ne olduğu konusunda geliştirmeli ve yorumlamalıdır. İzleyiciyi filmin sahip olduğu hikaye fikrine ve görsel stile duygusal tonla uyandırmalı ve duyarlı hale getirmelidir” demiştir. (Krasner, 2008, s.21).

Disney/Pixar Animation Studio tarafından çekilen Monster Inc. (2001) filminin jeneriği (bkz. görüntü 70) animasyon filmlerinin başarılı örneklerinden biridir. Sempatik

canavarlar Sulley ve Mike ile canavarların yaşadığı Monstropolis isimli bir gezegene düşen insan bebek Boo'dan bahseden filmin jeneriği kinetik tipografi ve tasarım açısından başlı başına bir şölendir. Jeneriğin siyah olan zemininin üzerine yerleştirilen el çizimi, açık renkli görseller, müziğin değişen ritmiyle birlikte ekranda yer değiştirmektedir ve kullanılan tipografik unsurlar bu görsellerle doğrudan etkileşim halindedir. Çocuğun kabusu olan kapı arkasından görünen bir canavara atıfta bulunan jeneriğin tamamı hiç korkutucu olmayan bir biçimde sürekli açılıp kapanan çok renkli kapılar içermektedir. Yapımcı şirketin ismi müzik eşliğinde ekranda dans ederken aynı zamanda açılan kapı görsellerinden birini oluşturmakta, eğlenceli ve ilginç bir sahne ortaya çıkarmaktadır. Harfleri teker teker ve toplu olarak jenerikte animasyona dahil etme süreci seyirciyi koalamaca oynuyormuşçasına heyecanlandırmaktadır. Devam eden sahnelerde sevimli bir canavarın açılan kapılardan ortaya çıkarak tipografik öğeleri yemeye çalışması, harflerin canavarla dövüşmesi ve en sonunda da canavarların kendileri tarafından film adını oluşturacak şekilde kinetik tipografinin ortaya çıkarılması oldukça etkileyicidir. Bir animasyon filmin genel tasarım fikriyle tutarlı bir biçimde tasarlanan ve hedef kitlesinin profiline göre oluşturulan jenerik kinetik tipografide şekil değişikliklerinin kullanımına başarılı bir örnektir (Turgut Ö. P., 2012, s. 587).



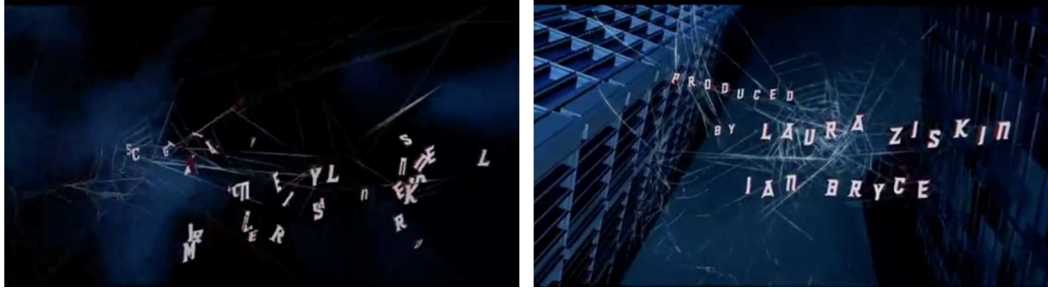


Görüntü 70: Monsters, Inc. film jeneriği görüntüleri

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/monsters-inc/>

Kyle Cooper'ın çarpıcı film jeneriği olan Spider-Man (2002), filmin saf gücünü özetlemekte (bkz. görüntü 71) ve büyük bir beklenti oluşturmaktadır. Film, Alex Ross tarafından kullanılan resimli roman/hikaye tarzı görüntülerini destekler niteliktedir (Krasner, 2008, s. 35). Arka plan mavi ve kırmızı zemin üzerine kurgulanmış ve çeşitli bölümlerinde belirli renk dönüşümleri uygulanmıştır. Örümcek ağının çizgileri üzerinde harfler 3 boyutlu olarak tasarlanmıştır. Oyuncu isimleri ve diğer teknik isimler örümcek ağına takılmış olarak düzensiz gibi görünen harfler ile oluşturulmuştur. Bu, bir bütün olarak okunabilmeyi sağlamakla birlikte, örümcek ağına yapışarak ve dağılarak hareket eden harflerin filmin içeriğine uygun bir şekilde tasarlanmış olduğu söylenebilir.





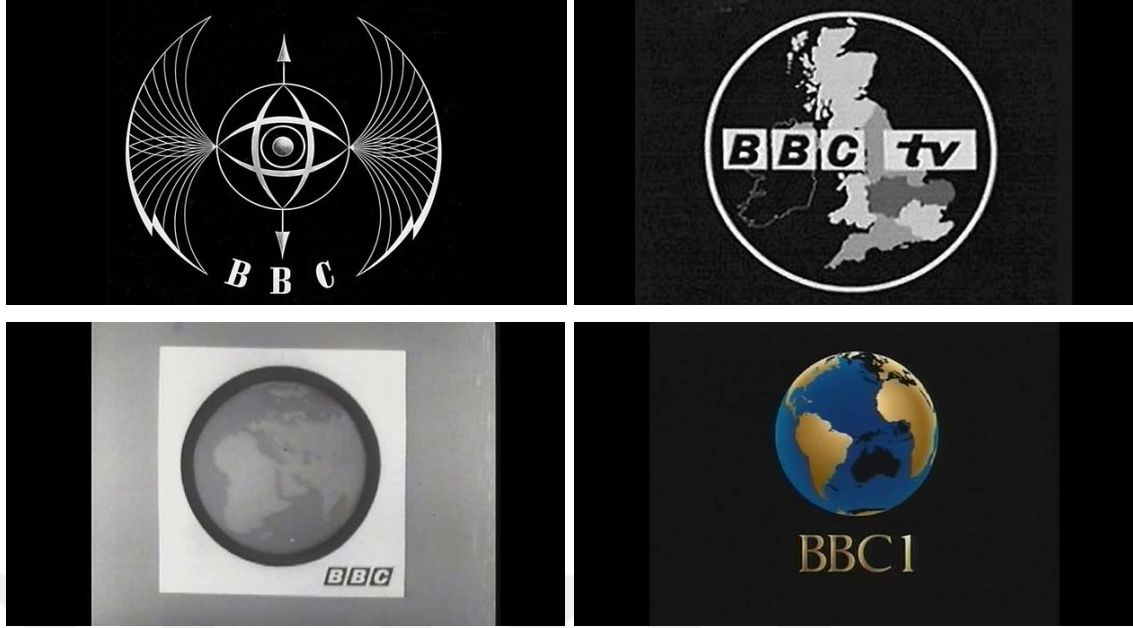
Görüntü 71: “Spider Man filminin film jeneriği ekran görüntüleri”

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=1f5ykkGJvMU>

2.3.2. Televizyon Yayıncılığı

Kitle iletişimin önemli bir aracı olan televizyon yayıncılığı için yapılan grafikler, çeşitli üslup ve teknikle geniş bir alana yayılmıştır. Televizyon grafiklerinin arasında, kanal logosu sunumu, yayın akışı, programlar arasında yer alan jenerikler, haber bülteni vb. kurumsal program jenerikleri ve televizyon için yapılan dizilerin jenerikleri yer alır. Bu jenerik ve sunumlar genellikle kurumsal bilgiler yer alması dolayısıyla bilgilendirici televizyon grafikleri olarak da tanımlanabilir. Bu bilgilerin aktarımında başlık ve metin bulunduğundan tipografi kullanımı sıklıkla görülmektedir (Kılıç E. , 2011, s. 36).

Orijinal BBC televizyon hizmetleri 2 Kasım 1936'da başlamış; Eylül 1939'da savaşın çıkmasıyla yayına ara verilmiş ve Haziran 1946'da yayına devam etmiştir. Britanya'da, hatta dünyadaki tek devlet televizyonu olarak başlangıçta bir istasyon tanıtımına ihtiyaç duymamıştır. Ancak, Britanya'da ticari televizyonun kısa zaman içerisinde ortaya çıkmasıyla, 2 Aralık 1953'te "Yarasa Kanadı" olarak adlandırılan ilk tanıtım ortaya çıkmıştır. Bu, Abram Games tarafından özenle hazırlanmış bir mekanizmaydı ve merkezde dönen küçük bir küre ile onu çevreleyerek dönen iki gözden oluşmaktaydı ve her iki taraftan ışıkla aydınlatılmaktaydı. Diğer tanıtımlardan farklı olarak bu film canlı değil banttandır. Model geçiciydi ve filme alındıktan kısa süre sonra kırıldı. 1960'ların başında "Yarasa Kanadı" altında BBC'nin yayın bölgelerine ayrılmış bir Britanya haritası bulunan bir dairenin içindeki "BBC TV" logosuyla değiştirilmiştir. Kanalın en ünlü amblemi, küre, ilk olarak 30 Eylül 1963'te ortaya çıkmıştır. Bu şekildeki ilk tanıtım dönen bir kürenin üzerine "BBC TV" görselinin ortaya çıktığı (bkz. görüntü 72) ve "BBC televizyonundasınız" duyurusunun yapıldığı tanıtımdır (History of BBC Television Idents, 2017).



Görüntü 72: 1953 -1991 yılları arası BBC Logo

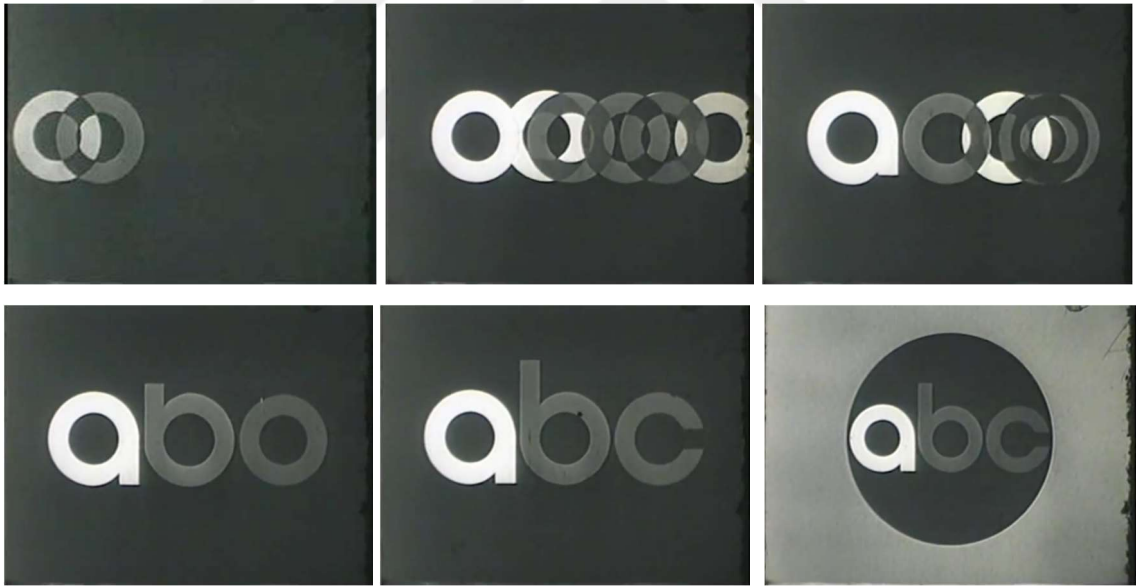
Kaynak: <http://www.bbc.co.uk/historyofthebbc/research/general/logo-story>

İngiltere’de 2 Kasım 1936 yılında BBC’nin (British Broadcasting Corporation) Alexandra Palace’ta kurduğu stüdyo ile başlayan televizyon yayıncılığı ile birlikte televizyon grafikleri kavramını da beraberinde getirmiştir. Bununla birlikte televizyon ekranındaki her görüntü birer grafik ögesi olarak kullanılmış, ses, müzik ve yazının da içine girmesiyle birlikte yayın öncesinde tasarım haline gelerek televizyon grafiklerini oluşturmuştur. Genellikle durağan çalışmalar tasarlayan grafik tasarımcı henüz yeni bir alan olan televizyon grafikleri üzerinde çalışmalar üretmeye başladığında ortaya çıkan çalışmaların genellikle sinema grafiklerine benzer özellikler gösterdiği söylenebilir. Kart üzerine elle çizilmiş veya filme kaydedilmiş metinler, resimler durağan görüntü olarak televizyon yayınlarında kullanılan ilk grafikler olmuştur. Günümüzde televizyonun daha fazla izleyiciye ulaşması, televizyon kanallarının da kurumsal bir hale gelmesine ve gelişmesine sebep olmuş ve birçok televizyon kanalının kurumsal kimliğinin tasarlanmasında büyük ölçüde rol oynamıştır. Bu nedenle 1950’li yıllarda televizyon grafiklerinin önem verdiği konulardan birisi de yayın yapan televizyon kanalının logoları olmuştur. Çoğu televizyon kanalları eksiye göre daha anlaşılır ve sade logolar tercih etmeye başlamıştır (Halas; akt. Atiker, 2009, s. 13-15).

Televizyonlara bir kanal kimliği oluşturulmasında animasyonun yeni bir yaklaşım olarak görülmesini sağlayan, sinemanın erken döneminde kullanılan deneysel yöntemlerin televizyonda da uygulanmaya başlaması olmuştur ve televizyon içeriklerinin çoğu 1960’ların sonlarına doğru renkli film olarak üretilmeye başlanmıştır. Televizyon

kanallarının kimliklerine daha fazla önem vermelerini gerektiren olay ise izleyici sayısının ve yayınların erişebilirliğinin artışıdır. Amerika'da ilk olarak öne çıkan televizyon kanalları NBC (National Broadcasting Company), CBS (Columbia Broadcasting Service) ve amblemi tasarımcı Paul Rand tarafından hazırlanan ABC (American Broadcasting Company)'dir. Bu dönemde ABC için çalışan Harry Mark, kanalın ambleminin hareketli hale getirilmesi ile ilgili fikirler öne atmış ve sinemada özel efekt üzerine çalışan Douglas Trumbull'la bu çalışmalar için anlaşmıştır (Krasner; akt. Torun, 2014, s. 49).

Bu dönemde ABC kanal logosunda (bkz. görüntü 73), ekranın sol tarafından gelen altı daire birbirinin içinden geçerek ekranı ortalamakta; üç daire ekranı sağ taraftan terk ederken kalan üç daire ise yuvarlak hatlarıyla "abc" logosunu oluşturacak şekilde dönüşmektedir. Sahip olduğu yuvarlak hatlar bu yazı karakterine daha yumuşak bir görüntü sağlarken, geometrik yapısı ile işlevsel bir kanal izlenimi oluşturmaktadır. Tasarımın renkli versiyonunda farklı renklerden oluşan daireler, çeşitliliğin kanal kimliğini oluşturduğuna vurgu yapmaktadır (Torun, 2014, s. 50).



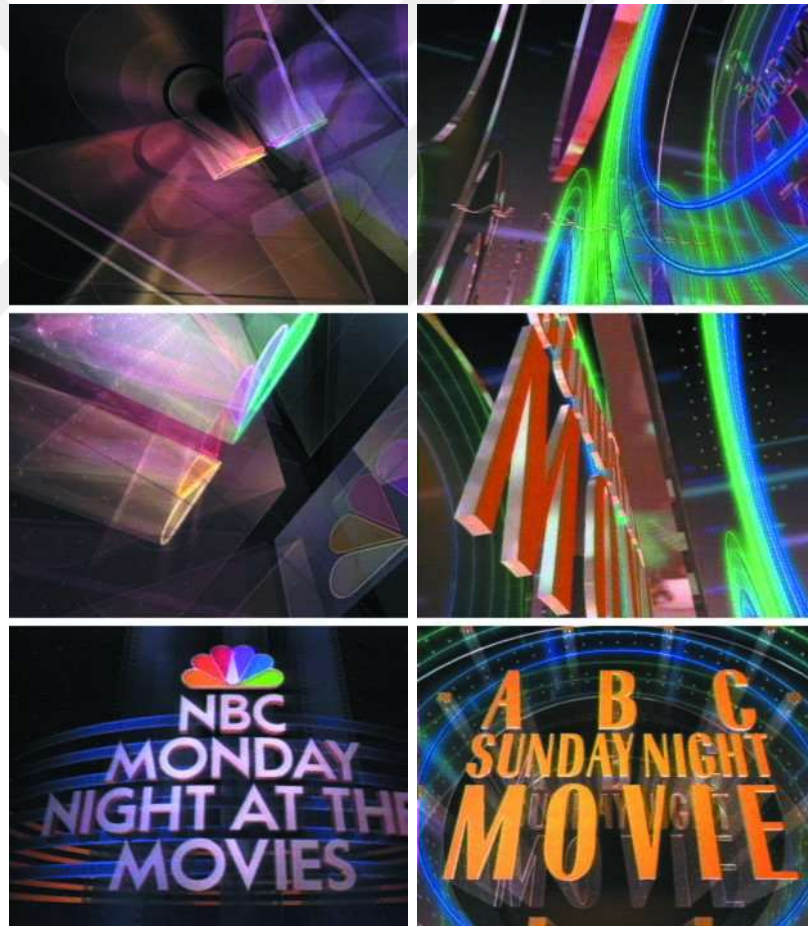
Görüntü 73: ABC kanal kimliği, 1966

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=vXkcu3-aJzA>

Yeni bir iletişim aracı olan televizyon ile birlikte film jenerikleri için kullanılan teknikler televizyon grafiklerine de yansımıştır. 1960 yılı sonlarında renkli film üzerine üretilen televizyon içerikleri çoğunluktadır. RCA tarafından geliştirilen bant kayıt sistemleri ve kasetleri, televizyon yayıncılığının ilerlemesini; uydu yayıncılığı ise canlı görüntülerin izleyicilere ulaşmasını sağlamıştır (Ergüven, 2012, s. 31).

1950'li yıllarda satışa sunulan renkli televizyonların Amerika'da yaygınlaşması 1960'lı yıllara kadar uzanmıştır. Renkli televizyon teknolojisi ile birlikte bant kayıt ve videokaset oynatıcıları da yaygınlaşmaya başlamıştır. Televizyon yayıncıları kamera ve kayıt sistemleriyle dünyanın farklı yerlerinden görüntüleri televizyon aracılığıyla izleyiciye ulaştırmaya çalışmıştır. Dünyanın her yerinden gelen görüntüler canlı olarak izleyiciyle paylaşılabilir (Alpay, 2011, s. 57).

1982 yılında Martin Lambie-Naim'in tasarladığı hareketli kurumsal logo olan Channel 4 sunumu ile 1987 yılında Dale Herigstad tarafından NBC kanalı için tasarlanan Monday Night at the Movies (Sinemada Pazartesi Gecesi) (bkz. görüntü 74) programının hareketli jenerikleri (televizyon yayıncılığı için kullanılan hareketli grafikler) izleyicinin dikkatini çekme ve etkileycilik anlamında etkili olmuştur. Günümüzde televizyon kanallarının her sezon yenilenen kurumsal ve tematik grafikleri ile kinetik tipografi alanında yenilikçi yaklaşımlar yer almaktadır (Kılıç E. , 2011, s. 37).



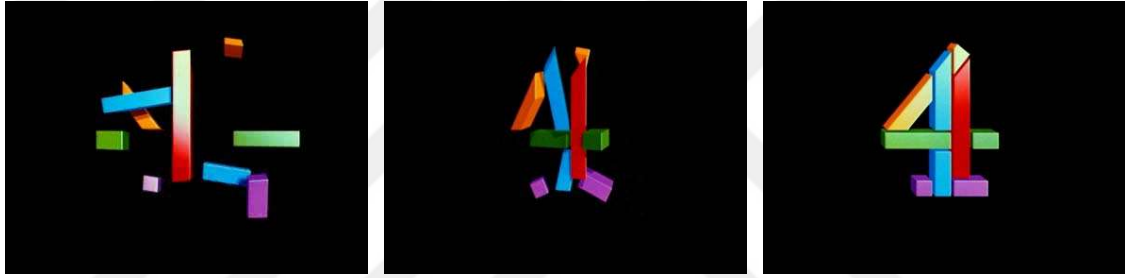
Görüntü 74: "NBC" kanalının "Monday Night at the movies" ve "ABC" kanalının "Sunday Night Movie" film kuşaklarının açılış jeneriği ekran görüntüsü

Kaynak: Krasner, 2008

BBC2'den sonra yayına geçen ilk İngiliz kanalı olan Channel 4, 1964'te kurulmuştur. Channel 4'un kurumsal kimliği (logosu), televizyonun olanaklarını teknolojik

gelişmelerle birleştirerek alanın potansiyelini ortaya çıkartan ilk çalışmadır (Torun, 2014, s. 52). “Martin Lambie Nairn’in 1982’de Kanal 4 için tasarladığı marka kimliğinde (bkz. görüntü 75) farklı yönlere hareket eden üç boyutlu parçalar bir araya gelerek 4 rakamını oluşturmakta ve bu parçalar aynı zamanda belli bir düzene veya ritme bağlı kalarak hareket edebilmektedir” (Ergüven, 2012, s. 40). Kılıç kinetik tipografi bağlamında kanal 4 tasarımını şu şekilde açıklamaktadır:

Üç boyutlu geometrik parçalardan oluşturulan ‘4’ rakamı, kendi etrafında dönerken parçalanıyor ve tekrar birleşerek yine ‘4’ rakamını oluşturuyor. Logoyu oluşturan her bir geometrik parça, kanalın içeriğini oluşturan konuları renklerle simgelerken, hareketlendirilmiş sunumda bu parçaların birbirinden ayrılıp tekrar bir araya gelmesi de kanalın kendi markasını, kendi kimliğini anlatması anlamına geliyor. Bu tasarımın Kinetik Tipografi alanındaki önemi, tipografik öğelerden oluşmuş televizyon kanalları ve daha sonra diğer kurumların logolarının hareketli grafiklerle sunumunun yine bir hareketli grafik alanı olarak ele alınmasının ilk etkili örneklerinden biri olmasıdır (Kılıç E. , 2011, s. 26).

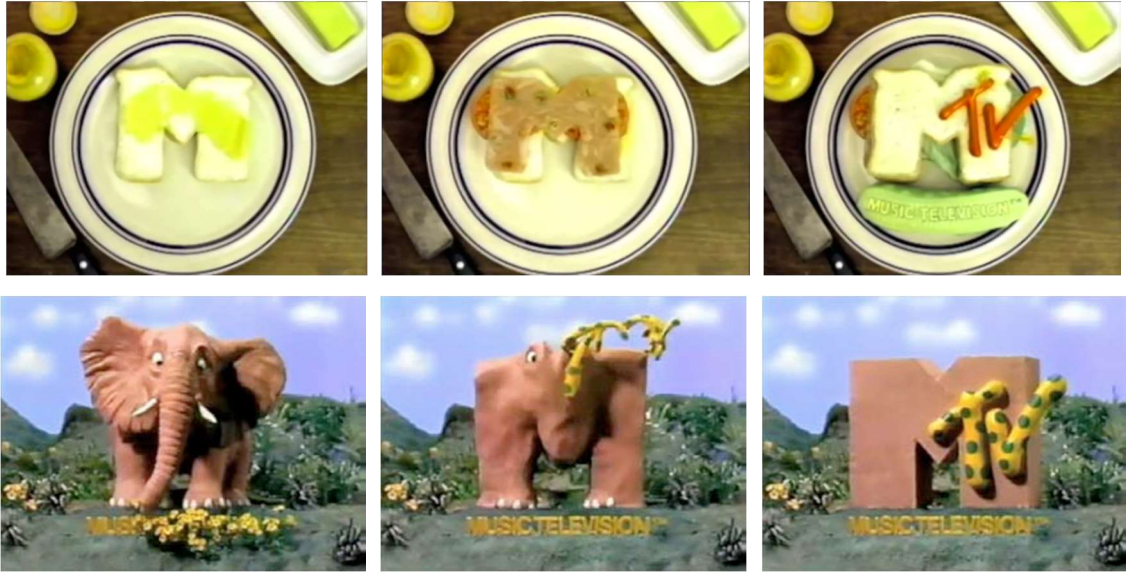


Görüntü 75: Channel 4 için yapılan logo sunumu ekran görüntüleri

Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=-CVdIIN67OQ>

1981 yılında öncü müzik kanalı MTV’nin logo çalışması (bkz. görüntü 76) Manhattan Design ekibi tarafından Frank Olinsky, Pat Gorman ve Patty Rogoff’den oluşan ekip tarafından, MTV bünyesindeki Fred Seibert’in yaratıcı yönetmenliğinde hazırlanmıştır. MTV için yapılan bu çalışmalar o güne kadar yapılan kanal kimliklerinden farklı olarak, daha dinamik daha genç, çarpıcı ve sınır tanımayan bir özellik olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Hedef kitlesi düşünüldüğünde kanalın kurumsal yapıdan uzak olan çalışmalara önem verdiği söylenebilir. Stop motion tekniği ile yapılan çalışmada çeşitli doku ve renklerin kimlikle bir araya getirildiği örnekler kanal için yapılan ilk çalışmalar arasında yer almaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte modern yaklaşımlar sunan tasarımlar ortaya çıkmıştır. MTV, kanal kimlikleri içinde yaratıcı, deneysel çalışmalar tasarlama konusunda değişim noktası olmuştur. Kanalın kimliğini oluşturan üç boyutlu M harfi ve el yazısı TV eklentisi, birbirinden farklı teknik ve biçimlerde kullanılmıştır (Torun, 2014, s. 53).



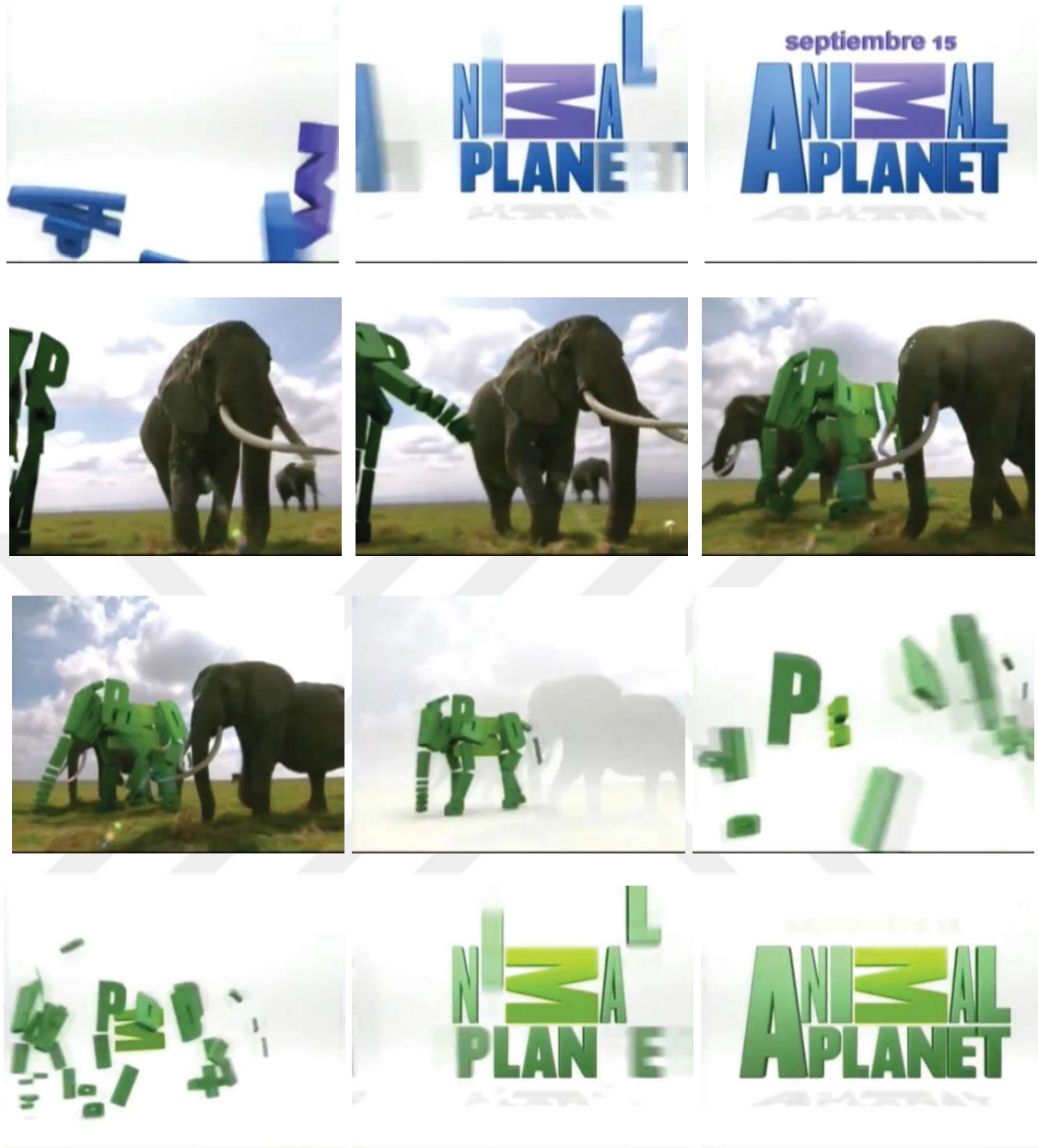


Görüntü 76: MTV için görsel kimlik çalışmaları 1981-1983

Kaynak: http://www.youtube.com/watch?v=YCL9lqJV_0M

Günümüzde jenerikler sadece kanalın kurumsal kimliğini oluşturan logo ile tasarlanmayıp kanalın içeriğini destekleyen çalışmalarla zenginleştirilmiştir. 'Animal Planet' kurumsal jenerikleri buna örnek olarak gösterilebilir. 1996 yılında Amerikan uydu ve kablo yayınlarında Discovery kuruluşu olarak yayına başlayan 'Animal Planet' kanalı hayvan belgesellerini yayınlayan bir özel kanaldır. İlk kurulduğu yıl yapılan logosunu 2007 yılında değiştiren kanal, kurumsal jeneriğinde (bkz. görüntü 77) çeşitli hayvan biçimleri tipografik düzenlemeler ile modellenmiştir. Gerçek hayvanların da yer aldığı ve birbiriyle ilişkili olduğu jeneriğin içeriğinin izleyiciye doğrudan aktarılması sağlanmıştır (Okur G. , 2010, s. 31-32).

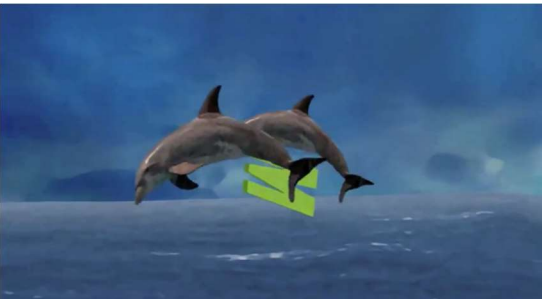
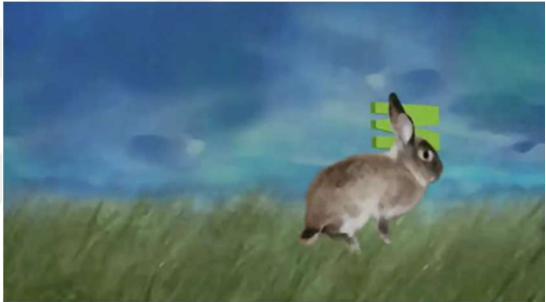




Görüntü 77: Animal Planet kurumsal kimlik jenerik görüntüleri

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=8VZW0SFBgk>

3,9 ve 15 saniye süren diğer bir Animal Planet kurumsal kimlik jenerik tasarımı (bkz. görüntü 78) çeşitli ortamlarda yaşayan farklı hayvanların M harfinin temsil ettiği, harflerin farklı ağırlıklara, renklere ve dokulara maruz kaldığı bir çalışma olmuştur. M harfi genişleyip, daralarak şempanze, penguen, tavşan, kuş ve balık gibi bir çok hayvanın kendi ortamlarındaki hareketlerini taklit yoluna giderek, ekranda hareket etmiş ve Animal Planet kurumsal logosunu oluşturma çözüme gitmiştir.





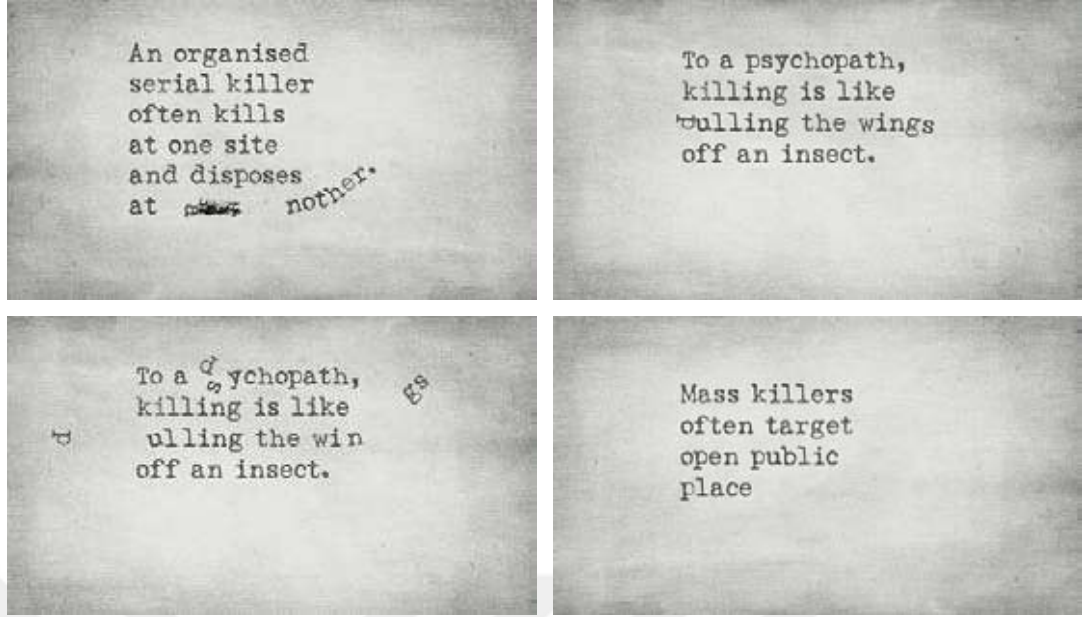
Görüntü 78: Animal Planet kurumsal kimlik jenerik görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/20148953>

“SKY televizyon kanalının Suç ve Soruşturma Ağı, gerçek suç hikayelerini ve gerçek suçluları inceleyen dünyanın ilk 7/24 belgesel kanalıdır” (Sky Television Facts, 2017) DDB Yeni Zelanda ajansının 2008 yılında Get Inside The Criminal Mind” (Suçlunun Zihnine Gir) televizyon reklamında (bkz. görüntü 79) bu suçların metne uygun biçimde hareketlendirerek izleyiciye ulaşması sağlanmıştır.

Geleneksel anlamda polis raporu algısını güçlendiren, ancak kirli ve dağınık daktilo yazısı örneklenerek kullanılan yazı karakteri kriminal yapıyı desteklemektedir. Hareketlendirme olarak bir cesedi sürükleme, sineğin kanatlarını koparma, kalabalık bir yerde açılan ateş sonucu insanların kaçışması, yangın başlatma gibi suçlu davranışlarının yazı ile taktit edilmesi sağlanmıştır. Seri katillerin belirli bir yerde kurbanını öldürüp cesedi başka bir yere taşıdığını anlatan cümlede “another” sözcüğü, son harfinden sürüklenmektedir. Sözcüğün diğer harfleri, ayaklarından sürüklenen cesedin gövdesi gibi, “r” harfini takip etmektedir. “A” harfi, sözcük bütününden koparak geride kalmaktadır. Bu detaylar ile çalışmada, gerçek hayattaki sürükleme hareketinin, yazının hareketlendirilmesine aktarılışında, takip eden ve üstüste binen hareket ilkelerinden faydalanılmıştır. Aynı ilkeler, sinek kanatlarının kopartılmasını anlatan sahnede “p”, “gs”, “d” ve “i” harfleri “pulling”, “wings”, “psychopath” ve “insect” sözcüklerinden kopartılırken kullanılmıştır ve hareket ile birlikte anlatıma yardımcı olmaktadır (Torun, 2014, s. 114-115).





Görüntü 79: Get Inside The Criminal Mind televizyon reklamı ekran görüntüleri

Kaynak: <http://www.tvspots.tv/video/50238/sky-television--facts>

2.3.3. Televizyon Reklamcılığı

Televizyon, ses ve görüntüyü bir arada kullanarak tüketiciye ulaştıran en önemli reklam medyasıdır ve aynı zamanda her yerde izlenebilme özelliğiyle öne çıkmaktadır. Bu şekilde mesajlar daha etkili bir biçimde verilebilmektedir. Televizyon, ürün ve hizmet hakkındaki bilgiyi, görüntü ve sesle birlikte vermenin yanı sıra, çarpıcı görüntüler ile birlikte ürün hakkında istenilen amaca ulaşmasını sağlar (Tayfur, 2006, s. 104). “Kitle iletişim araçları özellikle televizyonun oluşturduğu sanal ortam kendi zamanını ve kendi dünyasını oluşturur. İzleyenler bu sanal ortamdaki kişilikleri ve ortamları kendi gerçeklikleri olarak görürler” (Kalay A. , 2007, s. 84).

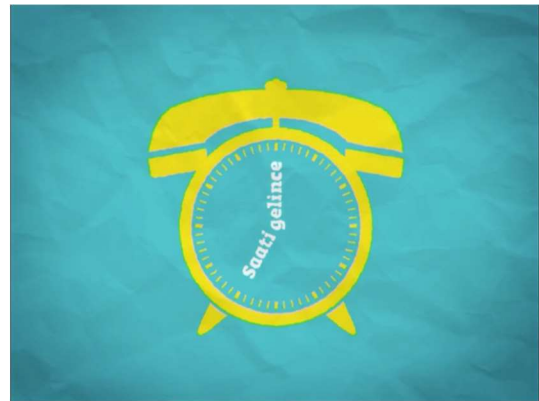
Televizyonun algılamadaki üstünlüğünü belirleyen bir diğer özelliği de, mesajların hareketli şekilde verilmesidir. Hareketli mesajlar izleyici üzerinde görüntülenen olayın “o an gerçekleşiyormuş” duygusuna kapılmasını sağlar. Bu özelliği nedeni ile bir reklam tekrarlanırsa bile, izleyiciyi yayınlanan reklamı her izleyişinde, kendisi ile o an iletişim kuran yüzler ve seslerle karşılaşır (Teker, 2009, s. 131).

Televizyon reklamları en çok arzu edilen kampanya aracı ve ürün satışlarını kolaylaştırmak için marka bilinirliğini üreten en etkili yöntemlerden biridir (Krasner, 2008, s. 65). Reklam alanında televizyon film gibi çalışır, duygulara girer, hayal gücü yaratır ve görsel açıdan büyük etkisi olabilir. Bir eylem aracı olduğu için, çalışmaların nasıl yürüdüğünü göstermek için de iyi olur. Marka imajlarını hayata geçirir ve bir markaya kişilik katar. Televizyon reklamcılığı güçlü bir görsel ve duygusal etkiye

sahiptir. Görme, ses, renk, hareket ve dramanın etkileşimi, diğer birçok reklam medyasından daha güçlü bir duygusal tepki yaratır (Moriarty, Mitchell, & Wells, 2012, s. 380-381). “Reklam medyası olarak televizyon, zamanın kullanımına olanak verir. Zamanın kimi zaman sıkıştırılmasını, kimi zamanda uzatılmasını sağlar. Örneğin bir ürünün bir saatte yaptığını, televizyon reklamlarında çok kısa zamanda (5-10 saniyede) gösterebiliriz” (Tayfur, 2006, s. 105).

Televizyon reklamcılığında tipografi, ürün ile ilgili bilgileri çeşitli kampanyaları, sloganı veya iletişim bilgilerini vermek için kullanılmaktadır. Son yıllarda kinetik tipografi uygulamaları, deneysel ve sanatsal kullanımlarının yanında televizyon reklamları gibi ticari amacı olan alanlarda da kullanımı giderek artmaktadır. Kısa sürelerden oluşan televizyon reklamları, diğer reklamlar arasından izleyiciyi etkilemesinin yanı sıra ürünün mesajını iletebilmesi açısından tercih edilen bir yaklaşım olmuştur (Kılıç E. , 2011, s. 40).

2011 yılında birçok ulusal televizyon kanalında yayınlanan Baran Baran’ın Türk Telekom için “akşam 7’den sabah 7’ye bedava konuş” sloganıyla hazırlamış olduğu reklam kampanyası (bkz. görüntü 80) bir kinetik tipografi örneği olarak verilebilir. Turkuaz bir zemin üzerinde çeşitli metin gruplarının anlamına uygun bir düzenleme ile etkili bir kinetik tipografi örneğine sahiptir. Zemin rengi ve tercih edilen metin rengi okunurluğu göz önünde bulundurmak amacıyla birbiriyle zıtlık oluşturacak şekilde kullanılmıştır. Reklam filminde girişte metin grubunu akrep ve yelkovana benzetmesi ve saat modelini kullanması “saatlerce konuşmak istemez misin?” sorusuna cevap olarak verilmiştir.





Görüntü 80: Türk Telekom Bedava Konuşun reklamı ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/56598270>

“Ara”, kelimesi tuşlanma hareketi ile “konuş”, kelimesi ağız hareketi yaparak “dinle” kelimesi kulak görseliyle desteklenmesinin yanısıra yemesin kelimesi ise yeme hareketi ile hareketlendirilmiştir (bkz. görüntü 81). Müzik ve seslendirmenin bir arada kullanıldığı “bedava konuşun” kampanyasında yüksek ses tonlaması yapılarak tempoyu artırmak hedeflenmiştir. Bu yüksek ses tonlaması büyük harflerle yazılan kelimelerle vurgulanmıştır.





Görüntü 81: Türk Telekom Bedava Konuşun reklamı ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/56598270>

“Reklamda kullanılan telefon Türkiye’de ev telefonlarının yeni yaygınlık kazandığı 1980’li yıllara ait bir modeldir. Türkiye’de klasikleşen bu modelin, günümüz teknolojiyle üretilmiş yeni modeller yerine tercih edilmesi markanın geçmişine gönderme yapmakta (bkz. görüntü 82), ‘geçmişten beri Türkiye’ye ait olmak’la ilgili bir mesaj vermektedir” (Yiğit, 2013, s. 97).



Görüntü 82: Türk Telekom Bedava Konuşun reklamı ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/56598270>

2008 yılında yayınlanan Ford reklamında (bkz. görüntü 83) yeni çıkan ürünün tanıtım kampanyasında plana çıkarmak istenilen özellikler kinetik tipografi anlayışıyla izleyiciye verilmektedir. Yedek çekici özelliğine vurgu yapılan bu aracın reklam görüntülerinde, metin grubu üst üste bindirilerek “ağır yük” ifadesi tipografiye yansıtılmıştır (Kılıç E. , 2011, s. 41). Bu “ağır yük” ifadesi kalın ve büyük bir yazı karakteri kullanılarak sağlanmıştır. Reklamda metin grubu yolun durumuna göre hareket etmekte ve izleyiciye bu taşınan ağır yük başarılı bir şekilde verilmektedir.

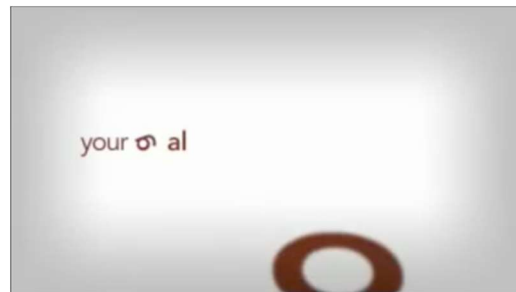
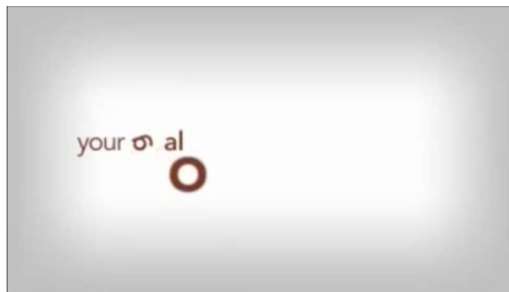




Görüntü 83: Ford: F-150:Little Control (Biraz Denetim) reklam filmi ekran görüntüleri, 2008

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=2ojq8jLuOrk>

Almanya’da reklam ajansı Schneider Digital’in tanıtımını yapmak için hazırlanan videoda (bkz. görüntü 84) metnin anlamına uygun bir şekilde hareketlendirilmesi sağlanmıştır. “Clarify” kelimesinin “o” harfinin mercek hareketiyle canlandırılarak anlamına uygun bir biçimde netleştirilmesi sağlanmıştır. “Print” kelimesi aynı şekilde yazıcının işleyişini belirtecek şekilde hareketlendirilmiştir. “Let us help you take the next step” (bir sonraki adımınızı atmanızda yardım edelim) kelime grubunda basamakları oluşturan kelimelerin üzerinde, “o” harfinin merdivenleri zıplayarak ekrandan çıkması görülmektedir. Tanıtım boyunca sadece metinlerin tipografik temelde canlandırılması gerçekleştirilmiştir. Tanıtımın bütününde metinlerin tipografik hareketiyle birlikte verilen belirli aralıklar izleyicinin metni net bir şekilde okumasını sağlamıştır. Müzik, görevini harekete uygun bir biçimde yerine getirmiştir.



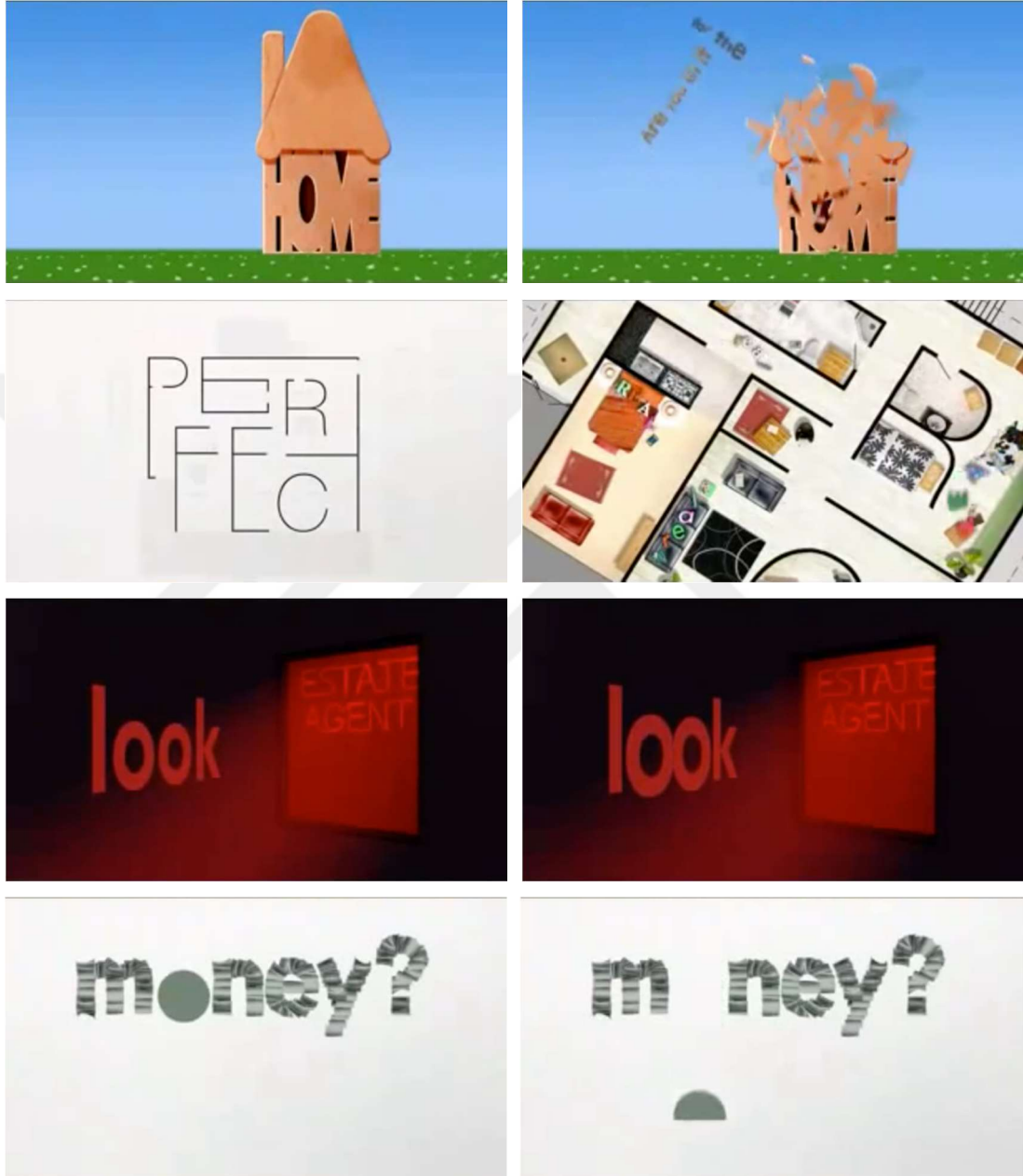


Görüntü 84: Schneider Digital reklamı ekran görüntüleri

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=ow7nbanxSkI#t=16>

İsveç'te kurulan ve bir çok ülkede mağazaları bulunan hazır mobilya, mutfak aletleri ve ev aksesuarları tasarlayan ve satan Ikea için, Londra'da bulunan animasyon şirketi Bermuda Shorts reklam ajansının yönetmeni Max Hattler, "evde mi, yuvada mı?" yaşayıp yaşamadıklarını sorgulayan bir kinetik tipografi reklamı hazırlamıştır (bkz. görüntü 85). 60 saniyelik bu reklam Flash, After Effects ve CGI gibi birçok animasyon tekniği kombinasyonu kullanılarak oluşturulmasının yanında çok sayıda yazı karakteri kullanılarak tasarlanmıştır.

Akıcı grafik görsellerin tipografiyle sorunsuz bir şekilde birleşmesiyle oluşan Ikea reklamında birçok metin grubu kendi veya içerdiği anlamıyla bütünleşecek şekilde hareketlendirilmiş ve izleyiciye bu duygular aktarılmıştır.



Görüntü 85: Ikea reklam filmi ekran görüntüleri

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=th96_80gMdk

2.3.4. Kurumsal Logo ve Etkinlik Proje Sunumları

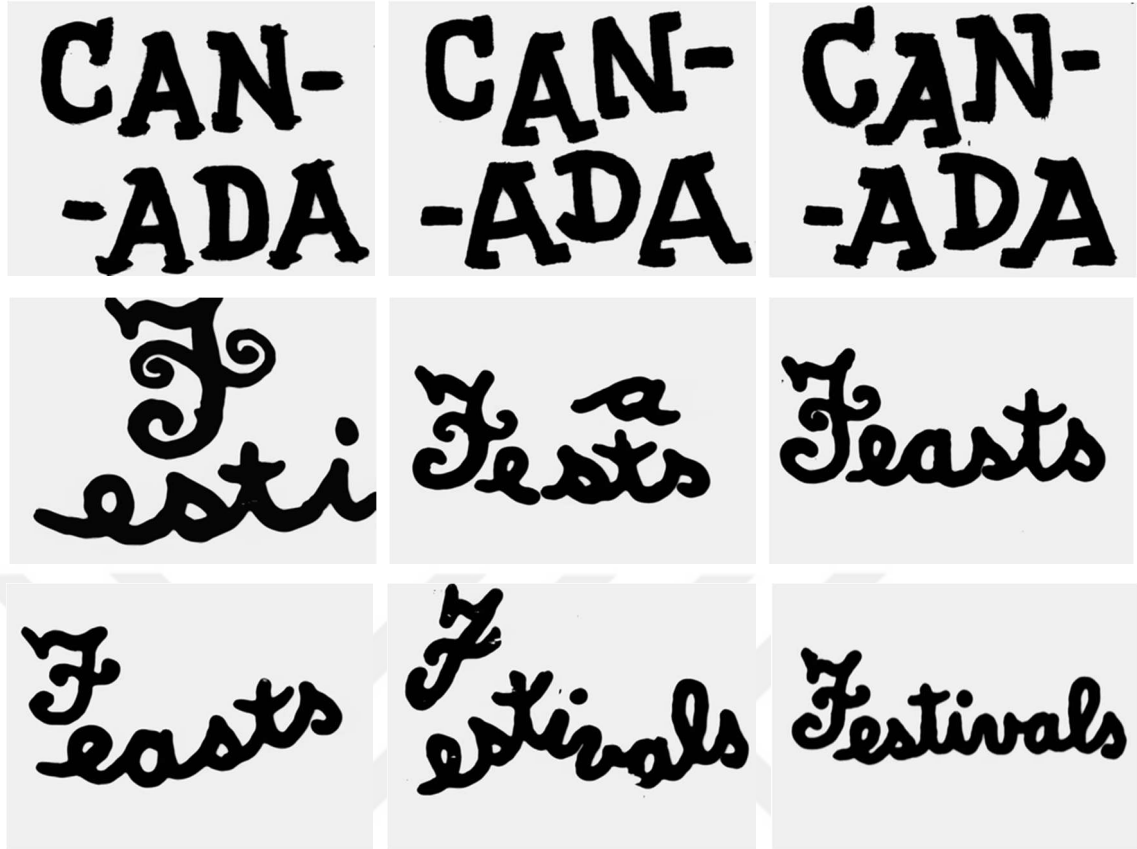
Kurumsal kimlik uygulamaları, şirketlerin hem hedef kitleye hem de rakiplerine karşı etkili bir şekilde sundukları görsel öğelerden oluşan bir alandır. Logo, antetli grubu,

muhasabe dökümanları, özendirme (promosyon) ürünleri, tanıtım malzemeleri, araç giydirme, yönlendirme grafikleri, ambalaj gibi birçok ortamda şirketin kimliğini belirleyen, diğer kurumlardan ayıran grafik tasarım uygulamalarıdır. Kurumsal logo ve etkinlik proje sunumları kurumsal kimlik içinde yer alan, çeşitli fuar, konferans, stand gibi alanlarda tanıtım ve proje sunumları için hazırlanan hareketli grafiklerdir (Kılıç E. , 2011, s. 41).

Stop-motion tekniği ile yapılan ve düzlemsel sembollerden oluşan “Canadian Board of Tourism” (Kanada Turizm Kurulu) festival tanıtımındaki kısa animasyon, Kanada turizm tanıtım klipi olarak yapılmıştır (bkz. görüntü 86). New York'un Times meydanında hayata geçirilen bu projede devasa levha film görsellerince oluşturulan binlerce elektrik lambasından oluşmaktadır. Film, ülkenin Montreal Jaz Festivali, Calgary Yarışı, kış sporları, Kanada Dağları ve benzeri turistik cazibe merkezlerini McLaren'in serbest ve eğlenceli tarzı ile yansıtmaktadır (New York Lightboard, 2016). 30*32 feet (9-9,75 metre) boyutlarındaki canlı Epok elektronik işaretçisi, animasyon sahnelerini 67 metrekarelik bir alana 4104 ampülle yansıtan özel foto-elektrik ışık sistemi ile benzerlerinden ayrılmaktadır. Oynatıldığında film makarasından geçen ışıklara cevap veren foto-elektrik hücreleri ampüllerin ışık vermesini sağlamaktadır (McLaren in Times Square, New York, 2016).

Norman McLaren, kelimeleri bir sonraki sözcüğe geçmek için akışkan bir şekilde kullanmış ve küçük hareketlendirmeler ile bu sözcüklerin anlamını kuvvetlendirme yoluna gitmiştir. Kelimeler kalın, tırnaksız, tırnaklı ve el yazısı biçiminde çeşitli biçimlerdeki yazı karakterleri kullanılarak okunurluk sorunu olmadan izleyiciye aktarılabilmektedir (Torun, 2014, s. 42-43).





Görüntü 86: Norman McLaren tarafından "Canadian Board of Tourism" için yapılan festival tanıtım çalışması ekran görüntüleri, 1961

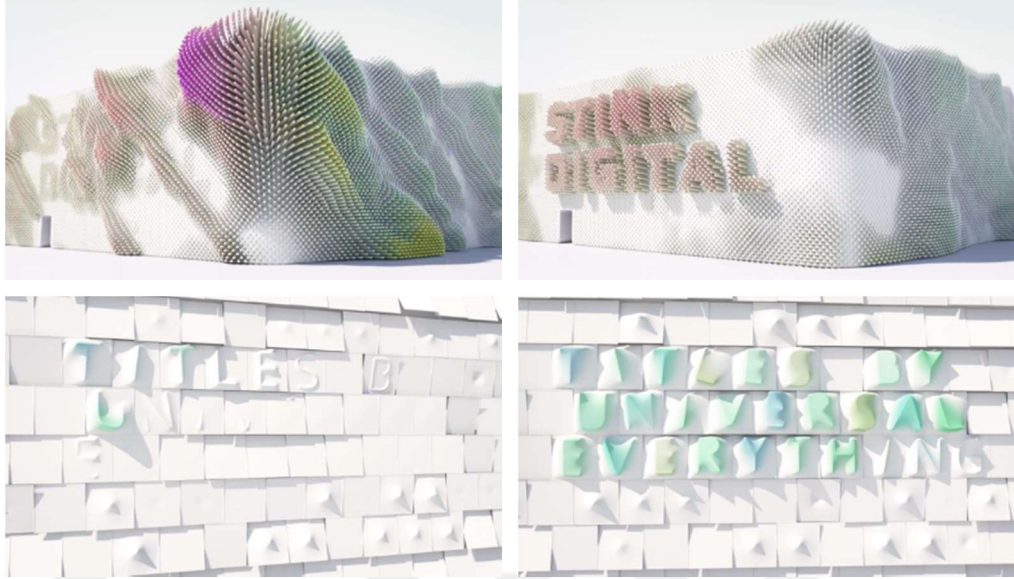
Kaynak: https://www.nfb.ca/film/new_york_lightboard/

Festivalin neşeli yapısından bahsederken oluşan "Canada" sözcüğü, seriflerinin bir sağa bir sola dönmesiyle dansediyor izlenimi vermektedir. "Fun" (eğlence) sözcüğünde f, u ve n harfleri yer değiştirerek ve birbirlerini iterek, oyun oynuyor görüntüsüne sahiptir. "North, west, east" (kuzey, batı, doğu) gibi sözcükler kadraj içerisinde adı geçen yönlerden merkeze doğru gelmektedir. "Festival" sözcüğünün harflerinin yer değiştirerek hareketlilik kazanmakta ve sondaki "play" (oyun/oyna) sözcüğünün harfleri oyuncu hareketler sergilemektedir. Harflerin ve sözcüklerin bu şekilde canlandırılması, sahneler arasında bir geçiş oluşturmaktan öte, tipografinin anlamı destekleyen görsel yapısı ve hareketlenmesi ile verilmiş istenen mesajı güçlendirir niteliktedir (Torun, 2014, s. 43).

Kurumsal logo ve etkinlik proje sunumları videoları, uzunlukları ve kapsamları göz önünde bulundurulduğunda televizyon reklamcılığında ayrılmaktadır. Çeşitli kitle iletişim ortamlarında da yayınlanan bu tür videolar, televizyon reklamlarından daha uzun (120 saniye ve üzeri), etkinlik ve kurumu tanıtan sunumlardır. Şirketlerin tanıtım sunumları (showreel), gelecek etkinlik tanıtımı veya sunumları gibi çalışmalar, şirket kurumsal veya etkinlik bilgileri ya da yalnızca sanatsal anlamda etkili bir çalışma hazırlamak için, kinetik tipografi uygulamaları tercih edilen bir alan olmuştur (Kılıç E. , 2011, s. 42).

2015 yılında gerçekleşen OFFF Rusya tasarım festivalinin tanıtımı (bkz. görüntü 87), festivalde yer alan ve atölye çalışmalarını yapan tasarım şirketlerinin isimlerinin bir kinetik tipografi çalışmasıyla gerçekleştirilmiştir. “Universal Everything tarafından hayata geçirilen bu deneysel projede ütopyik şehir planlaması, Japon kağıt evleri, modüler yönlendirme sistemleri ve dönen binalar gibi zengin ilham kaynaklarından kinetik mimari, tipografi ve ses kullanılarak OFFF Moskova Tasarım Festivali için kelimelerin yapısal hareketlerden oluştuğu sesli-hareketli binalar inşa etmişlerdir” (Kitney, 2016).





Görüntü 87: OFFF Moskova Tasarım Festivali ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/141882846>

Bir başka örnek olarak “Karloff”, Thibault de Fournas ve Christopher van Wilson tarafından, beyaz zemin üzerine Karloff yazı karakteriyle (Karloff yazı karakterinin yaratılma sürecindeki prensiplerini sözleriyle anlatarak) bir kinetik tipografi çalışması yapmayı amaçlamıştır (bkz. görüntü 88). Güzellik ve çirkinlik arasındaki zıtlık üzerine kurulmuş olan yazı karakterinin ikili ve uyumlu olma durumu vurgulanmaya çalışılan bu örnekte, her bir cümlelerin kendine ait devinimleriyle birlikte oluşan kompozisyon aynı zamanda bir bütünlük göstermiştir. “İnsanların güzellik ideallerini yakalamak için yıllarca çaba sarfettiği” sözleriyle başlayarak bunları simetri ve harmoni kavramları ile birleştirmiştir. Simetri ve harmoni kelimesi anlamlarına uygun hareket ettirilerek çizgi ve lekese değerlerden yararlanılarak desteklenmiştir.





Görüntü 88: Karloff “Güzellik ve Çirkinlik” kinetik tipografi uygulaması ekran görüntüleri

Kaynak: <http://paralelproduction.tv/en/pages/karloff.php>

“Ugliness is different” (çirkinlik farklıdır) ile başlayan cümlenin seslendirmesinde ses yükseldikçe yazı karakteri ve zemin zıtlığı sesin yükselişine bağlı olarak ona uyumlu şekilde sözcüğün kalınlık ve zıtlık oranı değişerek çalışmanın tekdüze ilerlemesinden ayırıp dikkat çekici hale gelmesi sağlanmıştır. Ugliness “repels us” metin grubunun kinetik tipografi çözümlemesi ise “repels” kelimesinin harflerinin birbirinden ayrılıp uzaklaşarak “repel” (geri itme, reddetme) anlamına uygun bir çözümleme getirilmiştir (bkz. görüntü 89). Sanatçının sesiyle eş zamanlı bir sunum oluşturulmuş ve sanatçının ses tonuna göre yükselme ve alçalma ile birlikte yazı karakterlerinin hareketi, kalınlığı ve siyah beyaz zıtlığı uyum göstermektedir.



Görüntü 89: Karloff “Güzellik ve Çirkinlik” kinetik tipografi uygulaması ekran görüntüleri

Kaynak: <http://paralelproduction.tv/en/pages/karloff.php>

“Karloff is the convergence of beauty and ugliness the nexus between the extremes” metin grubunda gzellik ve irkinliđin bir noktada birleŖtiđini anlatan bir kinetik tipografi zmlemesi gerekleŖtirilmiŖtir. “Beauty and ugliness” (gzellik ve irkinlik) kelimeleri sanatının kelimeleri seslendirmesinin ardından kaybolurken, onları takiben karloff kelimesi siyah ve beyaz zemin olarak ikiye ayrılıp kaybolmaktadır. Bu ayırım, aynı zamanda gzellik-irkinlik kavramlarını temsil eden siyah ve beyaz zeminin ekranda birleŖmesiyle cmlenin anlamına uygun bir kinetik tipografi zmlemesi sađlanmıŖtır. “The manifestation of their common ground ugliness & beauty is intertwined” (gzellik ve irkinlik birbirinin iindedir) kelime grubunda ise "beauty" ve "ugliness" kelimeleri birbiriyle i ie geerek anlamına uygun bir biimde “intertwined” (i ie geme) kelimesine dnŖmektedir (bkz. grnt 90).



Grnt 90: Karloff “Gzellik ve irkinlik” kinetik tipografi uygulaması ekran grntleri

Kaynak: <http://paralleproduction.tv/en/pages/karloff.php>

2.3.5. Kamu Hizmeti Duyuruları

Kamu hizmeti duyuruları, enerji tasarrufu, küresel ısınma, evsizler ve alkollü araç kullanımı gibi belirli konular hakkında halkın duyarlılığını arttırmayı amaçlayan ve ticari amacı olmayan çalışmalardır. Kamu hizmeti duyuruları ayrıca kar amacı gütmeyen birçok yardım kuruluşlarını tanıtmak için de kullanılır. Hollanda'daki Diyabet Fonds, diyabet hastaları arasındaki sağlık sorunları hakkında farkındalık yaratmak için Amsterdam'da bulunan bir hareketli grafik şirketi Addikt'e hazırlattığı çalışma (bkz. görüntü 91), daha fazla diyabet araştırması için bağış toplamayı teşvik edecek şekilde tasarlanmıştır. (Krasner, 2008, s. 67).



Görüntü 91: Diyabet Fonds için kamu hizmeti duyurusu

Kaynak: Krasner, 2008

Reklam ajansı YCN Studio'nun Los Angeles merkezli bir prodüksiyon şirketi olan Buck, çocukları cinsel taciz hakkında konuşmaya ve cinsel tacizi rapor etmeye teşvik eden bu güçlü animasyonda iş birliği yapmıştır. Video, İngiltere merkezli, gizli, ücretsiz, 24 saat çocuklara danışmanlık hizmeti olan Childline'ı tanıtmaktadır. Çocuk ve danışman arasındaki konuşmanın ardından, dört dakikalık animasyonda, mesajı iletmek için kinetik tipografi ve soyut görsellerden yararlanılmıştır (Kitney, 2016). Cinsel istismara uğramış çocuklara yardım ve danışmanlık için kurulmuş hatta mağdur bir çocukla telefonun diğer ucundaki uzman arasında geçen konuşmaya bir örnek verilmiştir. Nasılsın? Nasıl gidiyor? sorunların devam ediyor mu? gibi sorulara çocuk cevap vermektedir.

Ekranında rüzgar ile savrulan harfler ve birçok öge ile birlikte konuşma başlamaktadır (bkz. görüntü 92). Telefondaki uzmanın konuşmaları düz, açık bir zemin üzerinde verilirken çocuğun verdiği cevaplar daha karanlık bir zemin üzerinde, daha savrulgan ve titrek hareketlerle sağlanmıştır. Çocuğun güvensizliği, korkmuş hareketleri çocuğun geçtiği konuşma diyalogundaki metin gruplarında verilerek, çocuğun endişelendiği konulardaki yazı farklı etki ve yazı karakteriyle anlamına uygun bir şekilde

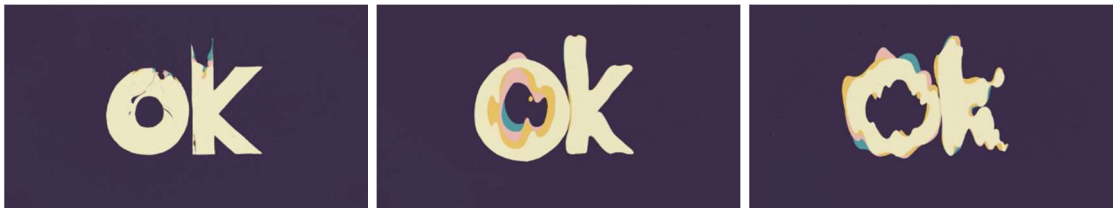
hareketlendirilerek ve bununla birlikte soyut ögelerden de yararlanılarak bir bütünlük sağlanmıştır.



Görüntü 92: "Childline: First Step" Çocuk Hattı tanıtım videosu ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/65337755>

Kullanılan müzik konuya uygun bir şekilde gerginlik, korku, endişe gibi kavramları yansıtarak mesajı iletmede etkili olmuştur. Konuşmanın devamında "Childline" hattının güvenilirliği konusunda ikna olmaya çalışan çocuğun konuşma metni daha sonra daha doğal bir yazı karakterine geçerek, korku ve gerginliğinin azaldığını izleyiciye hissettirmiştir. Bu korku ve gerginliğin azaldığı bölümlerde zemin rengi koyu renkten açık renge doğru dönüşmüştür (bkz. görüntü 93).

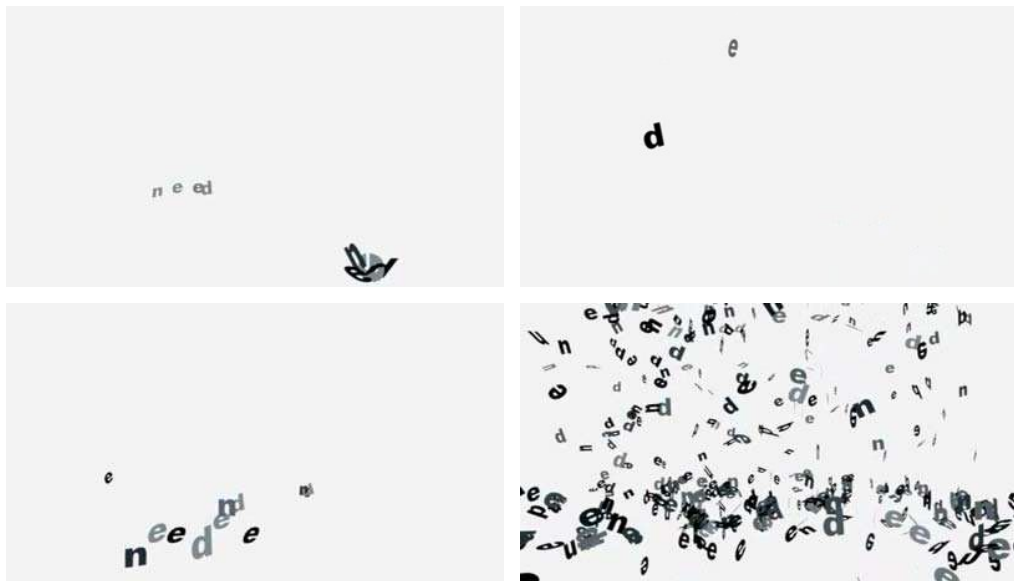


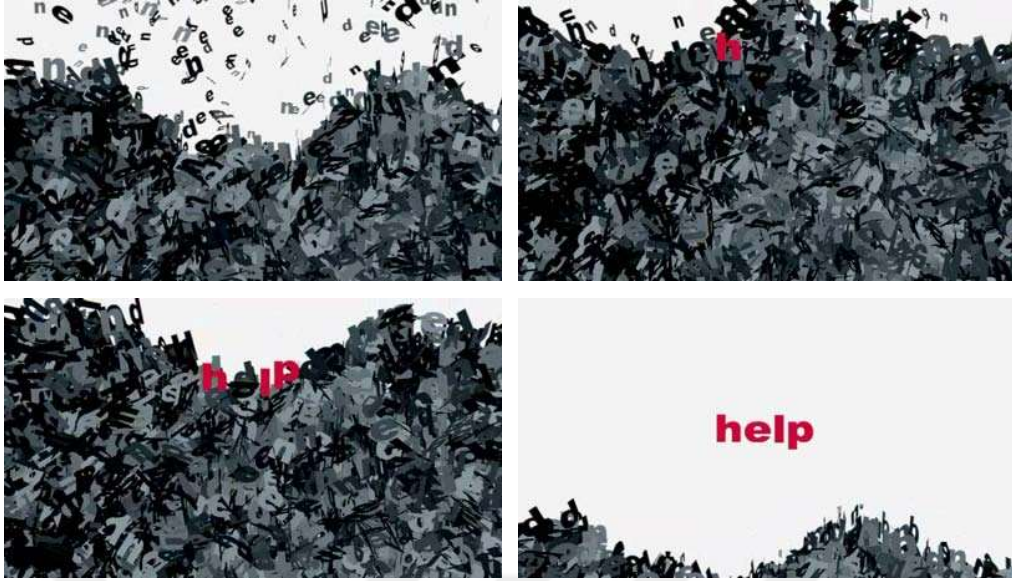


Görüntü 93: "Childline: First Step" Çocuk Hattı tanıtım videosu ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/65337755>

Avustralya Kızıl Haç Yardımlaşma Kuruluşu'nun kampanya filminde ise (bkz. görüntü 94) harflerin yağmuru imleyen bir şekilde zemine damlamasıyla ve 'need' (ihtiyaç) sözcüğünün harflerinin bir sel görüntüsüne dönüşmesiyle izleyicinin dikkatini çekmesi sağlanmıştır. Arada daha az olarak bulunan kırmızı harflerden 'help' (yardım) kelimesi oluşmaktadır. Çalışmada kullanılan gri tonlarındaki ihtiyaç selinin içerisinde yer alan aynı yazı karakteri ve aynı boyuttaki kırmızı renkteki yardım sözcüğü bu renk farklılıklarından dolayı gruplaşarak diğer harflerden ayrılmaktadır (Torun, 2014, s. 97).





Görüntü 94: Görsel Australian Red Cross, “Need Help” TV reklamı

Kaynak: Torun, 2014, s. 97

2.3.6. Müzik videosu

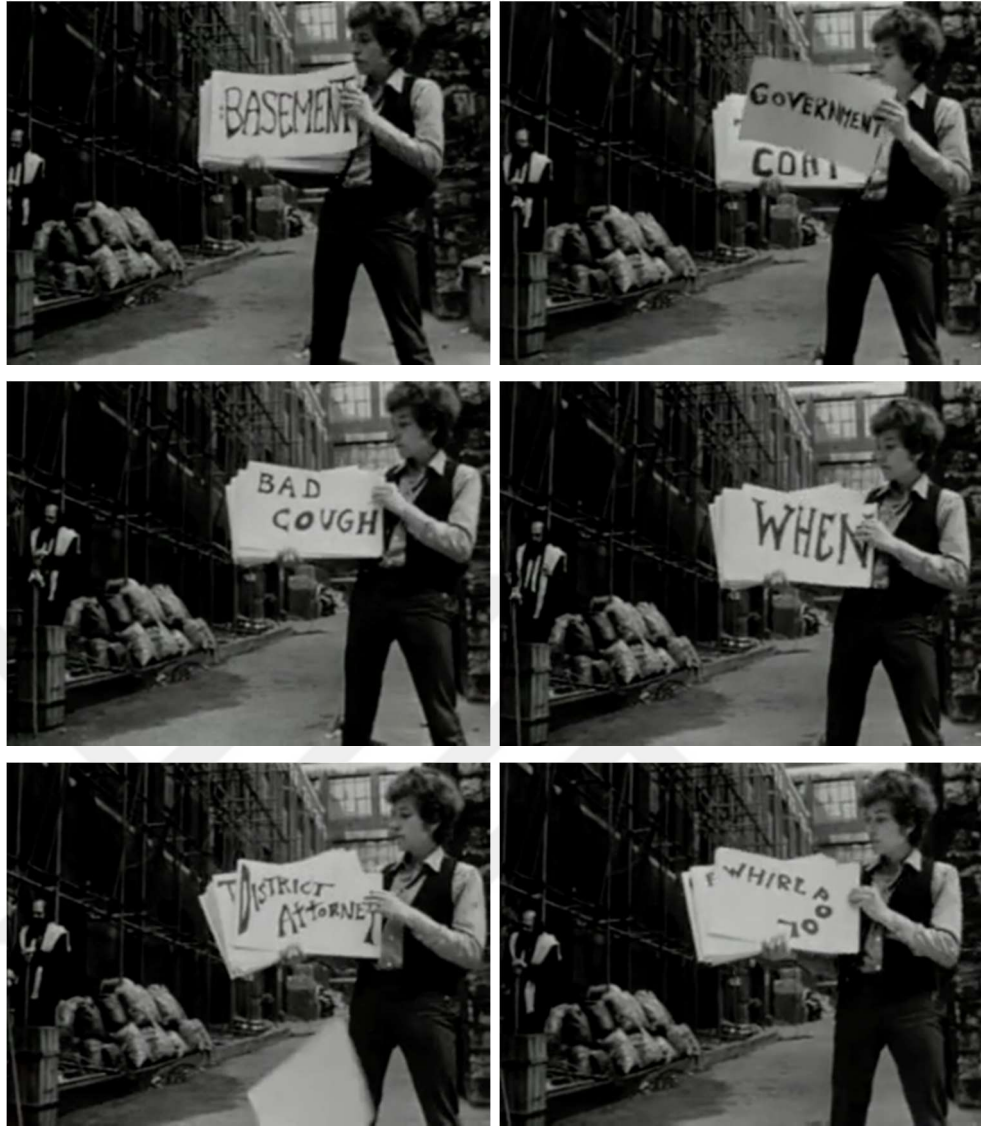
“Tüm kitle iletişim araçlarının ortak özelliği çok sayıda bireye seslenmeleri ve onları etkileyerek toplumun kültür yapısının biçimlenmesinde son derece etkili bir konuma sahip olmalarıdır” (Kalay A. , 2007, s. 82). Müzik videoları şarkıların/müziğin/şiiirin/herhangi bir şeyin tanıtımının daha çok kişiye ulaşması için çekilen görsel/işitsel öğelerden oluşan kısa filmlerdir. İzleyenleri aynı müzikte bir araya getirip, kişiler üzerinde birbirinden farklı duygular uyandıran, bir izlenince türüdür (Akyürek, 2005, s. 100).

Bir müzisyeni ya da müzisyenleri tanıtmak veya albüm satışlarını yükseltmek amacıyla, müzisyenin reklamını yapmaya yönelik tasarlanan kısa film veya videoya müzik videosu denir. Müzik videosu, özendirmesi (promosyon) yapılan müzisyen ya da müzisyenin eseri olan müzik parçasıyla birlikte, televizyon veya çeşitli iletişim ortamlarında görüntülenen görsel-işitsel bir iletişim biçimidir (audio-visual communication). Bu kısa film tadındaki videolar sanatçının başarımını (performans); sanatçı ve sanatının bir arada bulunduğu yaşam tarzını; yine sanatçı ve eserinin barındırdığı fikri, düşünceyi görsel olarak ifade eder (Kılıç E. , 2011, s. 83).

“Müzik videoları plak alıcılarına üzerinde düşünecekleri, laflayacakları ve görselleştirecekleri, beyinlerinde canlandıracakları ve aralarında ‘kişisel bağlantılar’ oluşturacakları özel bir şey verir” (Lull; akt. Kalay A., 2007, s.89). Müzik videosu anlamın müzik, şarkı sözleri ve hareketli görüntüler gibi taşıyıcılar vasıtasıyla oluşturulduğu görsel-işitsel iletişim biçimidir (Carlsson, 2016). Akyürek’e göre, video

müzik kliplerinin amaç ve biçim olarak diğer televizyon programlarından çok farklı bir dili vardır. Bu, video kliplerin tekrar ve tekrar izlenmesini sağlamaktadır. Çeşitli programlarda veya tematik televizyonlarda yayınlanan video kliplerin daha önceden edinmiş anlatım diline karşın, hem ortak kullandığı hemde her geçen gün değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte kendine özgü bir biçemi yeni bir anlatım dili vardır (Akyürek, 2005, s. 102). “Müzik bir ürün olarak endüstriyellemesiyle birlikte farklı sanat dalları içinde de kullanılmaya başlanmıştır. Görsel anlamda da kendine bir pazar oluşturmayı hedefleyen müzik sinemanın içine girmekle kalmayıp müzik videosu olgusunu yaratmayı başarmıştır” (Alpay, 2011, s. 59). Böylece müzik yalnızca kulağa hitap etmeyip, video kliplerin oluşturduğu görsel öğelerle birlikte göze de hitap eden bir özelliğe sahip olmuştur. Algının iki duyuya birden hitap ediyor olması izleyicinin üzerinde daha etkili olmasını beraberinde getirmektedir (Erşanlı, 2011, s. 67).

1965’de süregelen özendirme kısa filmi (promosyon film klibi) geleneğini sürdüren Bob Dylan, İngiltere turnesi için hazırladığı “Don’t Look Back” (Geriye Bakma) isimli promosyon klibinin (bkz. görüntü 95) girişinde “Subterranean Homesick Blues” şarkısını görselleştirmiştir. Bu kısa filmde Dylan’ın elinde tuttuğu kartların üzerinde şarkı sözlerinden alınmış bazı kelimeler bulunur ve şarkı süresince bu kartları yere atarak sözlerin yazıyla takibi sağlanmıştır. Kartların üzerine el yazısıyla yazılan metinler o dönem için oldukça etkili özgün bir yaklaşım olmuştur. Kinetik tipografi kapsamında olmasa da, daha sonra müzik videosu olarak kabul edilecek olan medya ortamında yazının ilk kullanıldığı videolardan biri olmuştur (Kılıç E. , 2011, s. 85).



Görüntü 95: Bob Dylan "Subterranean Homesick Blues" şarkısı klipi ekran görüntüleri
Kaynak: <https://vimeo.com/43608356>

Müzik her ne kadar işitsel bir yapıya sahipse de Pop müzisyenleri ve hayranları 1980'lere, 'resimsel eğlencenin daha kısa, tekrar tekrar kullanılan öğelere dönüştüğü paketlenmiş bir görsellik yaşantısı' ile koşullanarak girmişlerdir. Tekrar tekrar kullanılan öğeler deyişi tam da reklamın, özellikle de televizyon reklamının tekrarlar yoluyla tüketicileri koşullandırma özelliğine uymaktadır. Bu noktada müziğin görsel hale getirilmesi yani video kliplerin 1980'lerden itibaren albümlerin ve sanatçıların tanıtımında ve satışlarında etkin hale geldiği görülmektedir (Kalay A. , 2008, s. 107).

Uydu yayıncılığı ile birlikte birçok televizyon kanalları da kurulmaya başlamıştır. Bu televizyon kanallarına, yayıncılar ve televizyon programı yapımcıları tarafından farklı bakış açıları da getirilmiştir. Belirli içerikler üzerinde yayın yapan televizyon kanalları ortaya çıkmıştır. Özel izleyici kitlesine hitap eden bu kanalların içinde en fazla öne

çıkanı 1981 yılında kurulan ve televizyonculuk tarihinde önemli bir yere sahip olan ilk müzik televizyon kanalı olan ‘MTV’ (Music Television) kanalıdır (Alpay, 2011, s. 62-63).

MTV kanalının sürekli olarak müzik video yayınları, müzik şirketlerinin sanatçılarının tanıtımı için daha fazla video yapmasını mümkün kılmıştır. Sonuç olarak, pazarlama ve tanıtım alanlarında yeni ve artarak gelişen bir alan açılmıştır. MTV kanalının yayını gerçekleştirildiği müzik videosu yönetmenlerine önem vermesiyle beraber 1995'te sinema, video ve grafik tasarım alanlarında yeni açılımlar meydana gelmiştir. Özgün görselleri olan müzik videoları, gelişmekte olan video ve hareketli grafik teknolojilerinin etkisiyle birlikte sektörde yerini almıştır.

Müzik videolarında tipografi kullanımında, devingen anlatımlarla özgünlük, dikkat çekicilik ve diğer müzik piyasasındaki videoların arasından ayrışma amacına ulaşılmaktadır. Kinetik olmayan, tipografik hareketlerle anlam üretmeyen tipografinin kullanıldığı videoların, diğerleri arasından sıyrılarak dikkat çektikleri ortadadır ancak, kinetik tipografi bu yaklaşımları genişletmekte ve gün geçtikçe daha çok ilgi görmektedir. Örneğin Laurent Briet yönetmenliğinde, Psyop tasarım ofisinde hazırlanan, 2003 yapımı Red Hot Chili Peppers'ın “Fortune Fading” müzik videosunda kullanılan (bkz. görüntü 96) tipografik etkiler, anlam üretmeye yönelik olmasa da, müzik videosu görüntüsünü ilgi çekici kılmıştır. Bu videoda, ışık efektiyle sunulan tipografik metin grupları, akar görüntünün koyu ton değerlerine karşıtlık yaratacak derecede ön plana çıkmış, gerçeküstü bir ortam yaratılmıştır. Anca bu ve bunun gibi örneklerde, tipografi kullanımı bir süre sonra sıradanlığa yol açmaktadır. Videonun piyasaya çıktığı dönemde çok ilgi görmesine rağmen, günümüzde devingen tipografinin ötesinde, şarkı, sanatçı veya yaratılmak istenen mesajla ilintili anlam yaratan tipografik uygulamalar daha çok ilgi görmektedir (Kılıç E. , 2011, s. 92).



Görüntü 96: Psyop tasarım ofisinin tasarladığı, “Fortune Fading” isimli müzik videosu ekran görüntüleri

Kaynak: Kılıç E. , 2011

Görsel öğeler televizyon ve sinemadakinin aksine müziğin cazibesini arttırmak için kullanıldığından, müzik klipleri televizyon ve sinemaya özgü olan görüntü ile ses arasındaki normatif estetik ve semiyotik ilişkiyi tersyüz etmektedir (Kalay A. , 2007, s. 90). 1980’lerde televizyon aracılığıyla müzik videolarının seyirciye ulaşmaya başlamasından sonra, 1990’larda görüntü üretme ve görüntüleme teknolojilerinin

gelişmesi ve en yeni medya ortamı olarak web yayıncılığının ortaya çıkmasıyla müzik videoları da gelişime devam etmiştir (Kılıç E. , 2011, s. 90-91). Matthew Perryman Jones'un seslendirdiği "Waking Up The Dead" şarkısının videosu (bkz. görüntü 97) Pratt Enstitüsü iletişim tasarımı programında Hareketli Grafikler 1 dersinde bitirme projesi için yapılmıştır. Sahnenin başında ünlemlerden oluşan dairesel hareket ekranı kaplayarak ekrandan kaybolmaktadır. Sanatçının söze girmesiyle birlikte "well the sun sinking" (güneş batıyor) cümlesinin kinetik tipografi çözümü güneş görselinin aşağı doğru akmasıyla güneşin batışını oluşturmuştur. "And I'm still dragging this bag of bones" (ve ben hâlâ bu kemik torbasını sürüklüyorum) cümlesinde dragging kelimesi sürüklenerek sahneden çıkmaktadır. Kelimeler ile birlikte mikrofon, yardım çağrısı gibi görseller basitleştirerek video klipin etkileyici hale gelmesi amaçlanmıştır. "My feet are on the riverboat" (ayaklarım nehir yatağı üzerinde) kelime grubunun ünlem işaretlerinin ayak izi şeklindeki hareketi sağlanarak yapılmıştır. "My hands are far from innocent" (ellerim masum olmaktan uzak) cümlesi ise el figürüyle tamamlanarak, "far" (uzak) kelimesinin anlamına uygun kinetik tipografi çözümlemesine gidilerek "far" (uzak) kelimesi sahnede diğer kelime gruplarından uzaklaşmaktadır. "And be born again" (ve yeniden doğmak) cümlesinde born kelimesindeki "o" harfini tekrarlayarak doğmak eylemini gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. "I can hear the voice" (sesleri duyabiliyorum) cümlesinin kelime grubunda radyo görselinin kelimelerle bir arada olması ve hear kelimesinin renkleri değiştirilerek ses çıkartıyormuş hissini verdirilmesiyle gerçekleştirilmiştir. "That's waking up the dead" (bu ölü uyanıyor) cümlesi baştaki sahnenin aksine güneş ekranın alt kısmından yukarıya doğru hareket ettirilerek doğma eylemi gerçekleştirilerek çözülmüş ve ekran yine baştaki sahnede olduğu gibi ünlem işaretleriyle kaplanarak klip son bulmuştur.





Görüntü 97: Matthew Perryman Jones'un "Waking Up The Dead" şarkısının ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/41104677>

Video klipler, sanatçıların canlı ya da kurgusal performanslarının görüldüğü başarımlar ya da performans videoları ve sanatçının aktarmak istediği mesajı kurgulayan öykü-anlatıcı videolar olmak üzere görsel ifade biçimi ve anlayışı açısından farklı açılardan incelenebilir. Daha sonra "ilerleyen teknolojik olasılıklar ve deneysel çalışmalarla birlikte, bugün çok farklı, yaratıcı ve çeşitli canlandırma teknikleriyle yapılan, artık hareketli grafikler adı altında toplanan birçok müzik videosu vardır. Kinetik tipografi ise, bu alanda gün geçtikçe daha çok kullanılan bir yaklaşım seçimi olmaya başlamıştır" (Kılıç E. , 2011, s. 91).

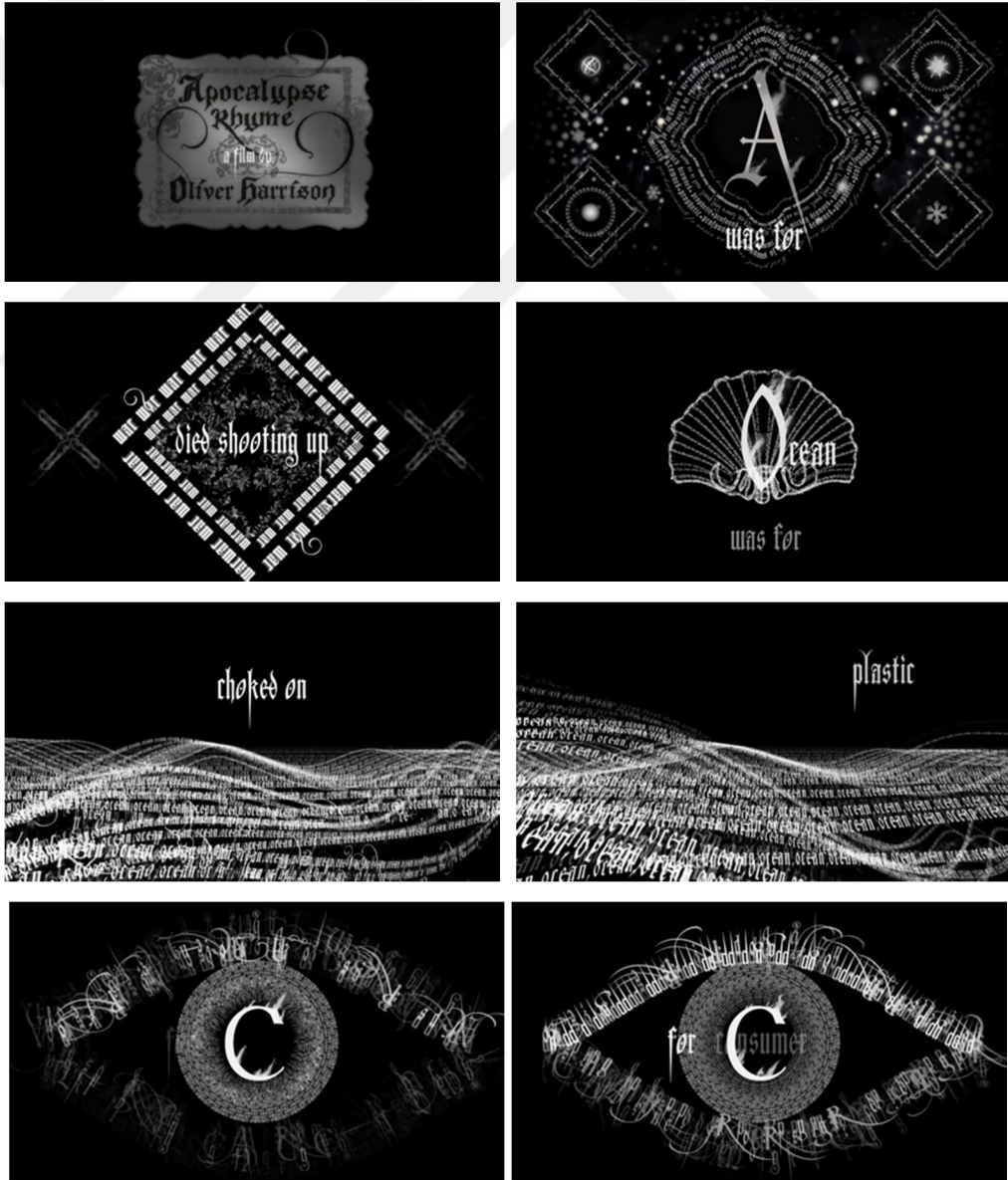
2.3.7. Video Sanatı

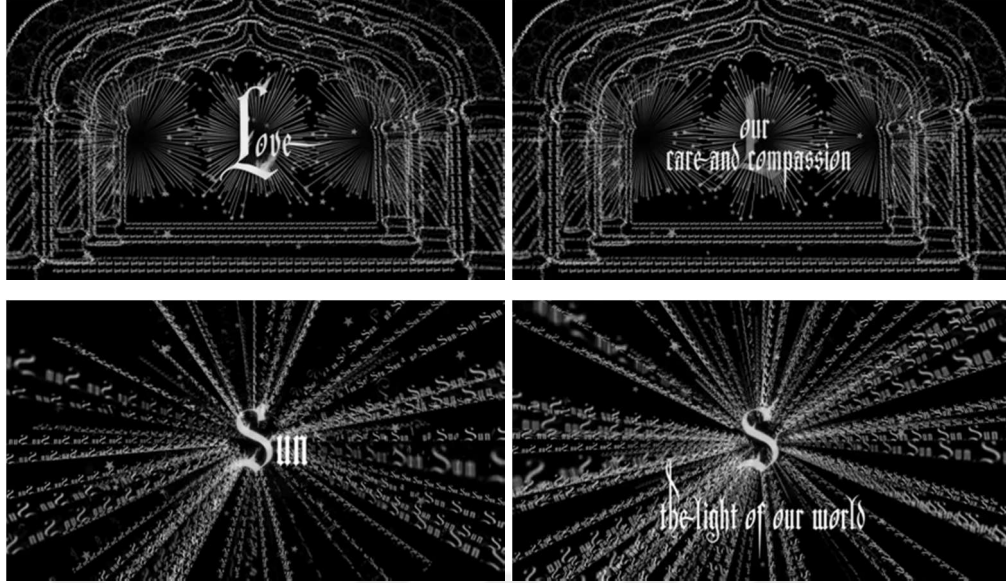
90'lı yıllardan itibaren internetin bir iletişim ortamı olarak kullanılması ile birlikte bilgi alışılmadık bir şekilde değişime girmiş ve bu değişim ve gelişim izleyicinin okuma ve izleme gibi birtakım alışkanlıklarının değişmesini sağlamıştır. İnternet yaygınlaşmadan önce bilgi kitap gibi doğrusal bir sistem üzerinden okuyucuya iletilmekteyken, interaktif ortam bu durumu tersine çevirmiştir. Bu etkileşimli ortam ile birlikte çok yönlü bilgi aktarımı ile okuyucuların etkin hale gelmesi sağlanmış, dinamik grafikler, fotoğraflar ve yazılar harekete duyarlı bir izleyici kitlesi yaratmıştır. Bu şekilde, birçok iletişim araçları hareketli görüntülerin ve tipografinin sıklıkla kullanıldığı alanlardan biri haline gelmiştir (Ergüven, 2012, s. 32-33).

Birçok alanda olduğu gibi, kinetik tipografi alanında da deneysel yaklaşımlar, sanatsal kaygılarla yola çıkılan ve ticari olmayan çalışmalar yapılmaktadır. Hareket ile anlam kazandırılan tipografik sanatsal video çalışmalarında belirli yaklaşımlar gözlenebilir. Bu yaklaşımlardan en yaygın olanı, karşılıklı konuşmaların (dialog) hareketlendirilmiş tipografi ile ifade edilmesi anlamına gelen konuşma tipografisidir. Son yıllarda, özellikle web üzerinden yayın yapan YouTube, Meta Cafe, Vimeo gibi video paylaşım sitelerinde paylaşılan bireysel çalışmalar veya grafik tasarım eğitimi veren birçok üniversitede yürütülen kinetik tipografi ders projelerinin birçoğu konuşma tipografileridir (Kılıç E. , 2011, s. 44).

Oliver Harrison'un Apocalypse Rhyme adlı şiiri (bkz. görüntü 98) kinetik tipografi örneği açısından oldukça çarpıcı ve güzeldir. Kıyamet senaryoları, insanların dünyanın

sonunu beklediği ya da bunun tam ortasında oldukları, gişe rekorları kıran Hollywood filmlerinde oldukça fazla kullanılmıştır. Harrison, kıyametin süslenmesini/çekici hale getirilmesi ve popüler medyanın onu fiziki bir ölüm olarak gören yorumu ile dalga geçmek için kıyamet sonrası dünyada varoluşu kullanmaktadır. Kısa film kinetik tipografik bir şiir; içinde bulunduğumuz teknoloji çağında edebiyatın gelişimi için mevcut olan heyecan verici potansiyeli ortaya koyan bir araçtır. Şiirinde Harrison küçültme tekniği kullanmaktadır: Kıyamet kelimesi bir kodlama alıştırması şeklinde çözünür. Burada amaç duyguların görmezden gelinen durumlarının gösterişsiz, siyah ve beyaz olarak anlatılması gerekliliğini ortaya koymaktır. Kelimeler çalan çanların arkasında çatırdamaktadır. Geçmiş zamanı vurgulayan "was" şiir boyunca sıklıkla tekrarlanmaktadır. Şu an ise avutulamazdır (Harrison, 2017).





Görüntü 98: Apocalypse Rhyme şiiri ekran görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/83327350>

Bilgisayarın dünyada her yere ulaşmasının ardından tasarımcılar farklı ortamlarda paylaşmak ve yayınlamak üzere bir filmin veya öykünün en bilindik repliği veya sözü olabileceği gibi kısa öykü biçiminde olan pek çok diyalog tipografileri hazırlamışlardır. Diyalogların kinetik tipografi olarak yayınlanması farklı şekillerde gerçekleşebilmektedir. En kült filmlerin bu şekilde canlandırılması sadece tipografik bir görsel ile bu duyguların iletilmesi açısından oldukça titiz çalışılması gerekmektedir. “Konuşma tipografilerinde, metin gruplarına uygulanan hareketler karşılıklı atışmaların kişiselleştirilmesi veya konuşma vurgularının görselleştirilmesiyle oluşturulur” (Kılıç E. , 2011, s. 44).

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde Prof. Namık Kemal Sarıkavak tarafından yürütülen Gra 663 Kinetik Tipografi dersi kapsamında tez yazarı tarafından yapılmış olan Tosun Paşa filmi diyaloglarının tipografik hareketlendirilmesinde zemin renginin yeşil kırmızı ve altın sarısı olarak seçilmesiyle, film boyunca bu renklerin hakim olması ve Tosun Paşa’nın kıyafeti ve yeşil vadi kavramlarına çağrışım yapması amaçlanmıştır. Zeminde o döneme ait motiflerin örüntüsü kullanılarak ortamı yansıtması sağlanmıştır.

Çalışmalardan biri olan diyaloglarda (bkz. görüntü 99) iki farklı yazı karakteri bulunmaktadır. Bunun sebebi filmde iki farklı yapıda ailenin diyaloglarının mevcut olmasıdır (Telloğulları ve Seferoğulları). Bunlardan biri Telloğulları’nı temsil eden daha zarif ve tırnaklı bir yazı karakteri diğeri ise Seferoğulları’nı temsil eden daha güçlü ve

atılğan bir yapıya sahip olan kalın ve tırnaksız yazıkarakteri seçilmiştir. Çalışmadaki kadın diyaloglarının sinirli yapısı seri, titreyerek birbirinden ayrılan harfler ile sağlanmıştır. Son sahnedeki “tutmayın küçük enişteyi salverin gitsin” diyalogunda ise “tutmayın küçük enişteyi” kelime grubu sahnenin gerisinden gelip, birilerinin tuttuğu benzetimi yapılarak hareketlendirilmiştir. Zorlanan kelime grubu birbirinden ayrılmak istemiş gibi sahneye ilerlemekte fakat ilerleyememekte ve “salverin gitsin” kelimeleri birbirinden uzaklaşarak ayrılmaktadır.



Görüntü 99: “Tosun Paşa diyalog 1” çalışması ekran görüntüleri

Tosun Paşa diyalog 2 çalışmasında (bkz. görüntü 100) Şaban’ın tosun paşa rolünü yapamayacağını, buna karşılık ailenin en büyük oğlu Lütfü’nün (Şener Şen), Şaban’ı

ikna etme ile gelişen karşılıklı diyalogları görülmektedir. Şaban paşa oyununu sevmediğini ve tekrar Şaban olmak istediğini ifade eder. Fakat Lütfü Şaban'ın öldüğünü söyler. Şaban bu duruma çok üzülür. Bu karşılıklı diyalogun kinetik tipografi uygulamasında, "Şaban öldü" kelime grubunda tek tek harflerin aşağıya doğru düşerek ölmek kavramının tipografik çözümü gerçekleştirilmiştir. Şaban'ın ifade ettiği "ne zaman öldü" cümlesi yelkovan gibi dakika vuruşu şeklinde hareketlendirilmiştir ve saat görseline gönderme yapılmaktadır. "Vah vah" kelime grubu ise ekrana geldikten sonra sağa sola salınım hareketi yaparak, duygu aktarımındaki rolünü gerçekleştirmesi hedeflenmiştir.



Görüntü 100: "Tosun Paşa diyalog 2" çalışması ekran görüntüleri

Tosun Paşa diyalog 3 çalışmasında ise (bkz. görüntü 101) Şaban'ın (Kemal Sunal) Tosun Paşa rolünde Leyla'ya (Müjde Ar) şiir okuma sahnesinin tipografik temelede hareketlendirilmesi sağlanmıştır. Şiir okuyan Tosun Paşa'nın heyecanı ve şiiri After Effects programındaki metin efektleriyle verilerek sağlanmıştır. Diyalogtaki "aşk kalbimi yakan bir volkan gibidir" kelime grubu etrafa saçılarak dağılarak patlama görüntüsü verilerek anlamına uygun bir biçimde hareketlendirilmesi sağlanmıştır. Şiir okuma sahnesinde ise cümleler şiirin atmosferine uygun bir biçimde ekrana gelmektedir.



Görüntü 101: "Tosun Paşa diyalog 3" çalışması ekran görüntüleri

2.4. Kinetik Tipografi Üretim Süreçleri

Kinetik tipografi hareketli grafikler içinde sayabileceğimiz bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan çalışmalar hareketli ortamlarda sunulduğundan, kinetik tipografi üretim süreçlerini incelerken sinematografi, hareketli grafikler, animasyon gibi alanların teknik bilgi ve donanımından yararlanmak tezin ilerleyişi açısından önem arz etmektedir. Bu bağlamda bir kinetik tipografi videosu hazırlarken öykü panosu

(storyboard), kurgu, çerçeve ve boy oranı, hareketlendirme ve montaj kavramları incelenmiştir.

2.4.1. Öykü Panosu (Storyboard)

“Storyboard” Shamus Culhane (1990) tarafından grafik senaryo olarak adlandırılmıştır. İngilizceden dilimize “öykü panosu” olarak çevrilse de, aslında hikâyenin çizimi olarak adlandırılabilir. Bir diğer açıdan ise, proje konusu belirlendikten sonra zihindeki resimleri görselleştirmek amacıyla çizilen karalamalar, çekilen fotoğraflar veya yapılan renkli resimler olarak da tanımlanabilir. Bu kavram, filmlerin detaylı bir çizgi romanı olarak da düşünülebilir (Culhane; akt. Akkaya, 2011, s. 47). Hareket (animation) öğesinin sayfa düzenine katılımını sağlamak için tasarımcının sahneleme çizimi deneyimine sahip olması gerekmektedir. Diğer bir ifadeyle öykü panosu, hareketin hangi aşamalar içinde meydana geleceği konusunda tasarımcı tarafından sorgulanmasını sağlar. Çizgi film ve sinematografik dilde sahne taslakları bir senaryonun başlangıcı, gelişimi ve bitişini görsel bir dille sahne sahne açıklayan çalışmalar anlamına gelir (Özcan, 2003 s. 122). Öykü panosu, çekim senaryosuna uyarlanan ardışık çizimlerin kare kare film çekimi serisi vermek için tasarlanmış üretim öncesi görselleştirme aracıdır. Senaryo anlatısını açıklığa kavuşturmak ve gerçek çalışmanın bitmiş halinin doğru görünümünü oluşturmak için yapılan konsept (kavram) çizimlerdir (Hart, 2008, s. 1). Animasyon veya kinetik tipografi çalışmalarında belirli bir anlatı dizisi oluşturmak için sahne taslaklarına ihtiyaç vardır.

Öykü panosu, bir fikrin gelişimini ve bir sahneden diğerine geçişleri göstererek kavramları belirginleştirir/açıklar. Ustaca hazırlanmış bir öykü panosu sette bir çekim rehberi işlevi bile görebilir. Öykü panosu hizmet ve üretime nihai ürünle ilgili sorumlu oldukları tablo ve sayfaları hazırlamalarını mümkün kılacak yeterli bilgiyi sağlar. Öykü panosu çoklu ortam tasarımlarında olduğu kadar filmlerde, çizgi romanlarda, animasyonlarda ve TV reklamlarında da kullanılmaktadır ve ekrandaki görsellerin bir eskizini, sunulacak bilgiyi, animasyonların tanımını, etkileşimleri (örneğin diyalog kutuları), sesleri ve diğer tüm medyayı içermektedir (Dabner, Stewart, & Zempol, 2014, s. 29).

Öykü panosu hareketli resim, animasyon, hareketli grafik veya etkileşimli medya dizilimini önceden görüntüleme amacıyla sırayla görüntülenen eskizler veya resimler şeklinde grafik düzenleyicidir (bkz. görüntü 102-103) ve kamera görüntülerini /

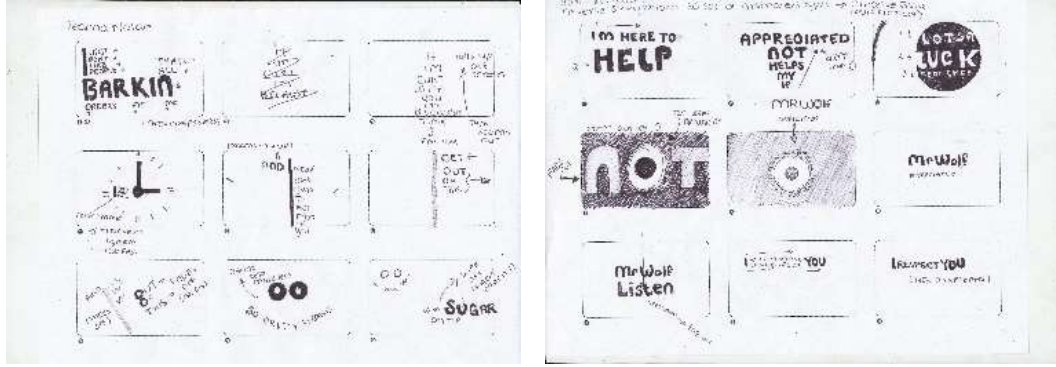
hamlelerini, mekansal ilişkileri, aydınlatma, işlem vb. olduğunu belirtmek için kullanılır. Her animasyon projesi, fikirlerinizi düzenlemeye başlamanın bir yolu olarak kabul edilebilir.

Geleneksel bir tipografik animasyonda, bitmişlik yazının görsel ile birlikte ekranda bulunması gereken son halidir. Buna olgun nokta da diyebiliriz. Örneğin bir film şirketinin jenerikte logosunun, görsel ve alt yazıları ile beraber tam olarak görüldüğü an tipografik animasyonunun olgun noktasıdır. Olgun nokta, başlangıçta ya da sonda olabileceği gibi, animasyonun herhangi bir evresinde olabilir... Olgun noktası belirli olmayan deneysel tipografik animasyonlarda daha farklı bir tasarım yöntemi güdülmesi gerekebilir. Bu tür çalışmalarda olgun nokta hiç olmayacağı gibi, birden fazla olabilir. Hatta izleyici tarafından belirli bir olgun nokta görülemeyeceği düzenlemeler üzerinde çalışılabilir. Bu durumda yukarıdaki yöntemden farklı olarak hareketin her önemli evresinin kareleri çıkarılabilir. Ancak bu tür alıştırmaları doğrudan bir animasyon yazılımının üzerinde çalışmayı gerektirebilir. Çünkü belirli bir yol üzerinde (path) gitmeyen düzenlemelerde anahatar kareler (key frame) çıkarmak zor olabilir. Bu durumda doğrudan yazılım ortamında yazının, şeklin ve hatta sesin değişik bileşenleri doğaçlama yoluyla bulunabilir. Söz konusu çalışmalar deneysel ve ileri düzeyde tipografi ve sayfa düzenleme uygulama birikimi gerektirdiğinden önce geleneksel yöntemler üzerinde çalışılmasında, temel tasarım mantığının gidilmesinde yarar vardır (Özcan, 2003, s. 122-125).



Görüntü 102: Storyboard örneği

Kaynak: <https://mhstgj4m.wikispaces.com/Kinetic+Typography>



Görüntü 103: Storyboard örneği

Kaynak: <https://jeannanataletypeii.wordpress.com/>

Öykü panosu kinetik tipografi çalışmalarında da olduğu gibi görsel efektlerin belirlenmesinde, hareketin devamlılığı, hızıyla ilgili düzenlemelerinde, bilgisayar ortamına geçmeden önce tasarımın ortaya çıkmasında belirleyici rol oynar.

2.4.2. Kurgu

Kurgu, çeşitli çekimlerin çeşitli kurallara ve yollara uygun olarak arka arkaya belli bir anlayışa uygun olarak sıralanmasıdır ve kurgu aşamasında şu üç temel sorudan yararlanılması gerekir: “Bir çekimden diğerine ne zaman ve nasıl geçilecektir? Çekimlerin sırası ve süresi ne olmalıdır? Olumlu görüntüsel süreklilik nasıl elde edilir?” Elbette, başarılı bir kurgu elde edilmesi bunlarla sınırlı değildir. Sanat yapıtlarının iç düzenlemesiyle ilgili kavramların neredeyse tümü kurmak ve inşa etmeyle özdeş kullanılır; düzen: somut ve soyut nesnelerin bir sıraya, bir amaca göre sıralanması; kompozisyon (Fr. composition): ayrı ayrı parçaları bir araya getirerek farklı bir bütünü yaratma işi; inşa: kurmak, kurma işi; kurgu: bir bütünü oluşturmak için parçaları takmak, birleştirmek, kurmak (montaj); montaj: (Fr. montage): kurgu olarak tanımlanır (Öngören, 1993, s. 11).

Mascelli (1998) kurguyu görüntülerin hareketlendirilip, birtakım kurallar içinde uygun yollarla arka arkaya belirli mantık ve anlayışa göre sıralanması olarak açıklamıştır (akt. Atiker, 2009, s. 38). Onaran’a (1999, s. 63) göre “kurgu en basit anlamıyla, bir seçme ve düzenleme sorunudur”. Kartal (2004, s. 8) ise videoların, resimlerin belli bir amaca göre uygun ve mantıklı bir şekilde sıralanmasına ve sıralanmış olan bu görüntülerin ses, yazı gibi öğelerin eklenmesi sonucu ortaya çıkan video bütünü kurgu olarak adlandırmıştır. Akyürek (2005 s. 109) kurguyu “kamera tarafından saptanan gerçek ya da bilgisayar teknikleriyle elektronik olarak yaratılan sanal

görüntülerin ya da her iki kaynaktan elde edilen görüntülerin bir arada kullanılmasını içerir” şeklinde tanımlamıştır. Arslantepe (2007, s. 95) ise, “kurgu, planların sıralanmasına karar vermek, müziğin ve sesin nerede, nasıl kullanılacağını saptamak işidir” şeklinde tanımlamıştır. Genel bir tanımla kurgu, “Bir filmin çevrilişi sırasında elde edilen çekimler arasında seçim yapmak, bunları çevirim oyunluğundaki sıralarına göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını büyük bir titizlikle saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak, bunları belirli bir anlatıya göre düzenlemek işidir” (Özön, 2000, s. 443).

Çeşitli sinemacılar kurguya farklı işlev ve anlamlar yüklemişlerdir. Kimileri kurguyu, çekimlerdeki fazlalıkları temizleyip, bir takım geleneksel devamlılık kurallarını gözönüne alarak senaryoya uygun bir biçimde ard arda eklemek şeklindeki bir işleme indiergenken (Jean Reoir, W.F. Murnau, Robert Flaherty gibi); kişileri de onu, film düşüncesinin ilk ortaya çıkmasından perdede son durumunu alıncaya kadar süren temel yaratıcı süreç olarak kabul etmiş (Vertov, Pudovkin, Eisenstein gibi) ve sinemanın baştacı yapmışlardır (Onaran, 1999, s. 71).

Hareketli grafiklerde kurgu tanımı bunlara benzer bir anlatıma sahip olmasıyla birlikte belirli özellikler içermektedir. Sayın bu özellikleri şöyle açıklar:

Hareketli grafiklerde ise kurgunun önemi daha fazladır. Hareketli grafikler uzun bir anlatıma sahip değildirler. Kısa zamanda mümkün olduğu kadar fazla bilgiyi, heyecanı hep yukarıda tutarak izleyiciye aktarırlar. Bu kısa sunumda resim, video, yazı, müzik gibi öğeler bir arada kullanılır. Bir filmin montajından farklı olarak çekilmiş görüntülerden daha çok istenilen görüntüler oluşturularak kurgulama işlemi yapılır. Hareketli grafiklerde bir araya getirilecek öğe sayısı fazla olduğu ve zaman kısıtlı olduğu için kurgunun anlama katkısı çok daha fazladır. Kurguda ki en ufak bir değişiklik aktarılacak bilginin değişmesine sebep olur (Sayın, 2011, s. 46).

Kinetik tipografi çalışmaları da tıpkı hareketli grafikler gibi kısa süreli anlatımlara sahiptirler ve duygu aktarımı konusunda izleyiciyi hızlı bir biçimde etkilemeleri gerekmektedir. Bu nedenle kinetik tipografi çalışmalarının kurgusunu yapmak sadece görüntüleri belli bir kurala göre kesip sıralamak olmamalıdır. Uygun tipografi kullanımıyla birlikte duygu aktarımındaki rolünü de göz önünde bulundurarak çalışmanın akıcı, ritmik ve dinamik bir anlatıya sahip olması, arka arkaya gelen renk, ışık, hareket gibi öğelerin birbiriyle uyumlu olması gerekmektedir.

Her harf, başka bir harfi, her sözcük başka bir sözcüğü takip ettiği sürece anlam kazandığından yazının mantığı ya da okuma eylemi bir devamlılık içerir. Sözcük ve harflerin yerlerinin değiştirilmesi anlamın değişmesine yol açabilmektedir. Bu özelliği bakımından yazının kendisi bir kurguya sahiptir. Hareketli ortamda, görsel açıdan birbirini takip eden bir biçimde sunulma imkanına sahip olan yazının devamlılık içermesi, izleyicinin aktarılmak istenen konu ile olan ilişkisi açısından önemlidir (Torun, 2014, s. 117).

2.4.3. Çerçeve En/Boy Oranı

Çerçeve hareketsiz görüntüdür, sekansın (dizinin) küçük bir parçasıdır. Bir filmde, tüm hareketler sanki bir odadaymış gibi ekran veya çerçevenin sınırları içinde yer alır. Bu nedenle kinetik tipografi tasarımcıları ekran/çerçeve kenarlarındaki metin ve nesnelerin kompozisyon yakınlığı konusunda karar vermeleri gerekmektedir. Ekran/çerçevenin boyutu ile ilgili olan özelliğe boy oranı denir. Bir görüntünün görüntü oranı eninin boyuna bölünmesidir. Film ve videolarda kullanılan birçok genel geçer en/boy oranları vardır (Yu, 2008, s. 52). “Estetik bir araç olarak çerçeve yarattığı sınırlar aracılığıyla neyin çerçeve içine alınacağına ya da nelerin dışında bırakılacağına karar verme zorunluluğu getirmektedir” (Abisel; akt. Öz, 2006, s. 35). “Çerçeveleme terimi çekim yapılan alanın gösterilecek kısmını belirlemek anlamına gelmektedir... Çerçevelemenin mantığı çekilecek sahneye nereden ve nasıl bakılacağını saptamaktır” (Arslantepe, 2007, s. 102).

Mesajın verileceği ekrandaki aktif boşluğa çerçeve adı verilir. Filmde çerçeve kavramı ise hem filmde yer alan görseli hem de yansıtılan ekranın boyutlarını karşılamak için kullanılırken videoda doğrudan video ekranının kendisini karşılar. Dijital medya açısından ise sıralamayı sınırlayan çizgilere karşılık gelir. Çerçeve ile genişlik-yükseklik oranı çerçevenin genişliği ile yüksekliği arasındaki orandır. Yaygın kullanılan üç çerçeve genişlik yükseklik oranı 1.33:1 ya da 4:3; 1.66:1 ve 1.85:1 ya da 16:9'dur. Bu oranlar aslında kamera ve boş film sınırlarını belirlemek için geliştirilmiştir (Woolman, 2004, s. 18). Kullanıldığı ortamlar 1980'den bu yana farklı aşamalardan geçmiş ve çeşitlenmiş olan interaktif medyada temel olarak 4:3, ve 16:9 yatay monitörlerin yanında 3:2 düşey el bilgisayarı ekranları (bkz. tablo:1) bulunmaktadır. Cep telefonları ekranları üretici firmalara göre değişen boyutlarda olduğundan genel geçer oranlardan söz etmek henüz mümkün değilken üçüncü kuşak görüntülü cep telefonlarıyla beraber bu ortamda bazı genel geçer çerçeve oranlarından (bkz. görüntü 104) söz etmek mümkün olabilir (Özcan, 2003, s. 102).

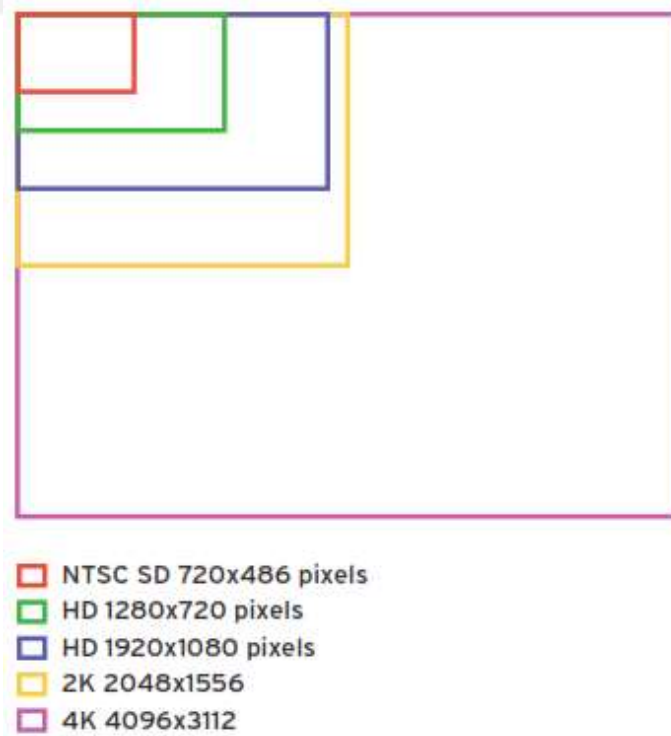
En (pixel)	Boy (pixel)	Ekran Çerçeve Oranı
640	480	4:3
720	480	4:3
720	486	4:3
720	576	4:3

1280	720	16:9
1920	1080	16:9
1828	1332	1.37
3656	2664	1.37
2048	1556	1.32
4096	3112	1.32

Tablo 1: Sık kullanılan çerçeve oranları

Kaynak: Braha & Byrne, 2011

Kuzey Amerika ülkelerinde ve Japonya'da kullanılan NTSC: NTSC (National Television Standards Committee), saniyede 30 kare ve her karede ise 525 tarama çizgisi bulunur. Her kare ise tarama çizgileri eşit olarak bölünmüş iki alandan ibarettir. Türkiye, Avrupa, Afrika, Güney Amerika ülkelerinde kullanılan PAL: PAL (Phase Alternation Line-Evreler Halinde Hazırlanmış Sıralı Çizgiler), her saniyede 25 kare ve her karede 625 tarama çizgisi bulunur. SECAM: SECAM (Systèm Électronique Pour Couleur Avec Mêmoire) ise Fransa, Rusya ve Afrika'da kullanılan bir televizyon olup her saniyede 25 kare ve her karede 625 tarama çizgisi bulunur (Kartal, 2004, s. 18).



Görüntü 104: Çerçeve oranlarının temsili görünümü

Kaynak: Braha & Byrne, 2011

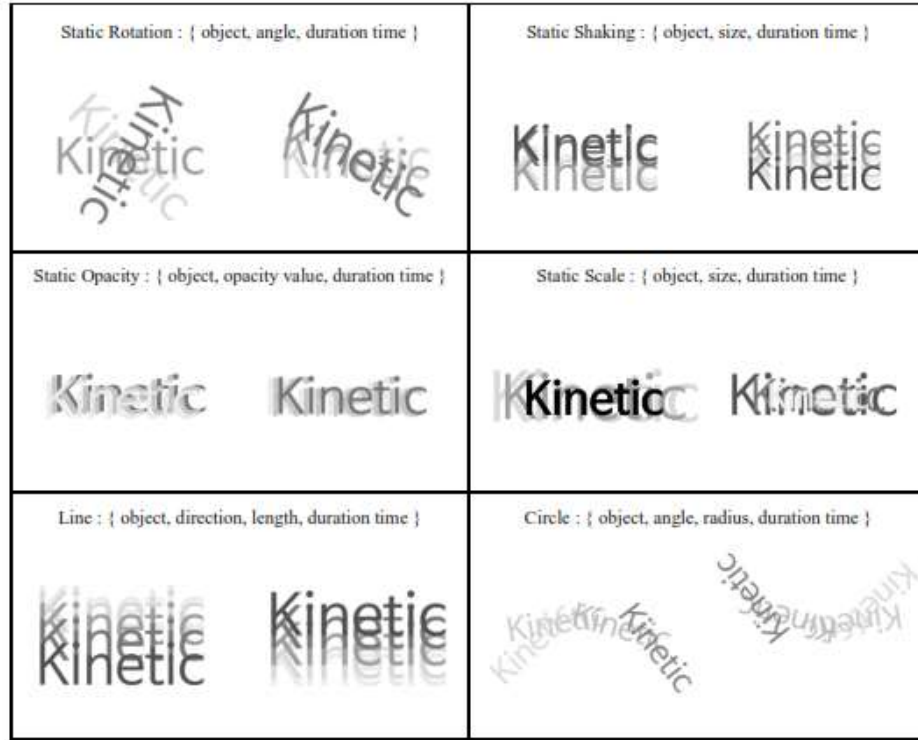
“Çerçeveleme, hareketin sürekliliği ve konunun sunumu açısından izleyicinin ilgisini çekme ve yönlendirme anlamında etkili bir ögedir. Kinetik Tipografi çalışmalarında bir anlam üretmek üzere hareketlendirilen tipografinin kompozisyon alanında nasıl görüneceği, hangi elemanların nasıl yerleştirileceği çerçeveleme ile ortaya konur” (Kılıç E. , 2011, s. 55). X-ekseni yatay, y-ekseni dikey ve z-ekseni uzamsaldır. Boşluğu kompozisyonun üç düzlemi olan çerçeve, derinlik ve konum olarak da tanımlayabiliriz. Çerçeveyi bu şekilde oluşturmak bir film üreticisinin sahneyi kamera merceğinden gördüğü şekliyle görmeye benzer (Woolman, 2004, s. 18-19). “Çerçevelemede amaç sadece görsel kompozisyon dengesini kurmak değil aynı zamanda duygusal algılamayı sağlamaktır” (Öz, 2006, s. 35). Kinetik tipografi çalışmalarında çerçeve ve boy oranını yayınlanacak olan ortam temel alınarak hazırlanmalıdır.

2.4.4. Hareketlendirme

Sinemayı fotoğraf sanatından ayıran en temel özellik harekettir. Hareket kavramının çözümlenmesi, etkileşimli ortam tasarımcısının sadece görsel kompozisyon kaydı için değil, aynı zamanda iki ve üç boyutlu çizgi film yapımı sırasında gereksinim duyduğu bir çalışmadır (Özcan, 2003, s. 105). En basit haliyle, tasarımın içindeki nesnelere hareketini ifade eder. Hareket yaratmak için kullanılan üç temel unsur hız, yönlendirme ve nesnelere hareket ettiği hareket düzlemidir. Birden fazla nesnenin aynı anda hareketinin yönlendirilmesi, üzerine düşünülmesi gereken bir olgudur. Bir nesnenin hareketi bir diğerinkini dengeleyebilir ya da abartabilir. Hareket de diğer tüm kompozisyon unsurları gibi düşünülmeli ve dengelenmelidir ve diğer tüm unsurlar kadar anlam ve tanım aktarabilir (Taylor A. , 2011, s. 104). Video, teknolojisi itibarıyla görme ve işitmeye yönelik iki temel tamamlayıcı öğeden oluşur. Görüntü ve ses boyutunu oluşturan bu iki temel öğrenim birlikteliği de hem fiziki hem de psikolojik olarak algılanabilen hareket ve zaman öğelerini ortaya çıkarır (Kılıç L. , 2013, s. 10). Görüntünün bir ögesi olan hareket, durağan tasarımların aksine izleyicinin dikkatini daha hızlı çekmesinde ve izleyicinin odaklanmasında önemli bir yere sahiptir. Kinetik tipografi çalışmalarında hareket, sözcüklerin ekranda kaydırılması, mesajın durağan metinden daha etkili bir şekilde algılanabilmesi ve mesajın izleyiciyle etkileşimini sağlaması açısından önemlidir. Kinetik tipografinin en etkili ve yaygın kullanımlarından biri, düşünce ve duyguların iletilmesi yeteneğinin kullanılmasıdır.

Ölçüler kinetik tipografinin vurgu yapmak için kullandığı anahtar unsurlardan biri olsa da kinetik tipografiyi durağan tipografiden ayıran şey harekettir. Basılı tipografi, hareketi kelimelerin sıralanmasıyla ve açılarla ve gözün hareketleriyle iletirken kinetik tipografi duyguları iletmek ve fazladan anlam yüklemek için geleneksel animasyon tekniklerini kullanır. Küçük ve büyük harflerle karşılaştırıldığında hareketin görsel bir dili de vardır. Kelimelerin dairesel hareketi güzellik ve kibarlık gibi daha yumuşak duyguları harekete geçirirken açısız hareketler ise zafer, ihtiyaç, kızgınlık ya da mutsuzluk gibi duyguları temsil edebilir. Hareketin hızı da duyguların tetiklenmesinde önemli bir rol oynar. Örneğin daha hızlı hareketler enerjiyi çağrıştırdığından daha güçlü etkiler oluşturabilir ve duygu yoğunluğunu ortaya koyarken; yavaş hareketler daha uzun dönemli duyguların ifadesini anlatmak için daha uygundur (Ponce, 2011, s. 11-12).

“Kurgusal anlamda, yazının birbiri ardına ekrana gelmesi, ne zaman, nasıl, hangi sırayla gibi tasarım ölçütlerini öne sürerken; yazının hareket etmesi sinematografik seçenekleri de ortaya getirmektedir. Hareket, geçiş, görünüm gibi sinematografik özellikler ise, mesajın iletişimi ve anlamı konularında etkinlik sağlamaktadır” (Kılıç E. , 2011, s. 9). Kinetik tipografideki hareketliliği anlamak için resim karelerinin sırasını anlamak gerekir. İki çeşit resim karesi vardır: anahtar ve ara resim kareleri. Anahtar resim kareleri bir hareketin başında ve sonunda oluşan karelerdir ve bir hikayenin ya da hareketin sıralamasındaki değişiklikleri beraberinde getirir. Ara resim kareleri, iki ana resim karesinin arasındadır ve ana hareketi destekleme amacı güder. İki ana resim karesi arasındaki karelerin sayısı hareketin hızı aracılığıyla izleyici için görsel açıdan pek çok farklı duygusal tepkiye neden olabilir (Hostetler, 2006). Kinetik tipografinin, bilgileri daha etkin ve ilgi çekici bir şekilde alabileceği birçok farklı yol vardır. Bunlardan biri bilgilerin gerçek anlamını fiziksel olarak göstermektir. Örneğin, uçan ya da zıplayan bir durumu belirtmek için (bkz. görüntü 105), kelime veya cümlenin harekete uygun bir biçimde ekranda canlandırılabilir.



Görüntü 105: “Kinetic” kelimesinin farklı şekillerde hareketlendirilmiş görüntüsü

Kaynak: Cho, Park & Lim, 2015

“Zamanlama (Timing); hareketin hızını ve ivmesini başka bir deyişle hareketin kaç karede gerçekleşeceğini ele alan ilkedir. Özellikle yazının ekranda kalış süresi ve yaptığı hareket açısından, okuturluğu ve okunurluğu açısından önem taşımaktadır” (Torun, 2014, s. 113).

2.4.5. Montaj

Filmde hangi kareden sonra hangi karenin geleceği, birbirlerine nasıl bağlanacağı kurgu başlığı altına girerken, tüm bunların yani sinematografik ve mantıksal kurgunun ardından bu sistemin fiili olarak uygulanması ise montaj başlığı altında ele alınır.

Kurgu kavramı film ve video açısından farklılaşmaktadır. Film kurgusu kesme ve yapıştırma dayanırken video montajda kesme-yapıştırma bulunmaz, çekim sonrasında kurgu için ses ve görüntü bir bilgisayar programı işlenmeye hazırdır (Arslantepe, 2007, s. 137).

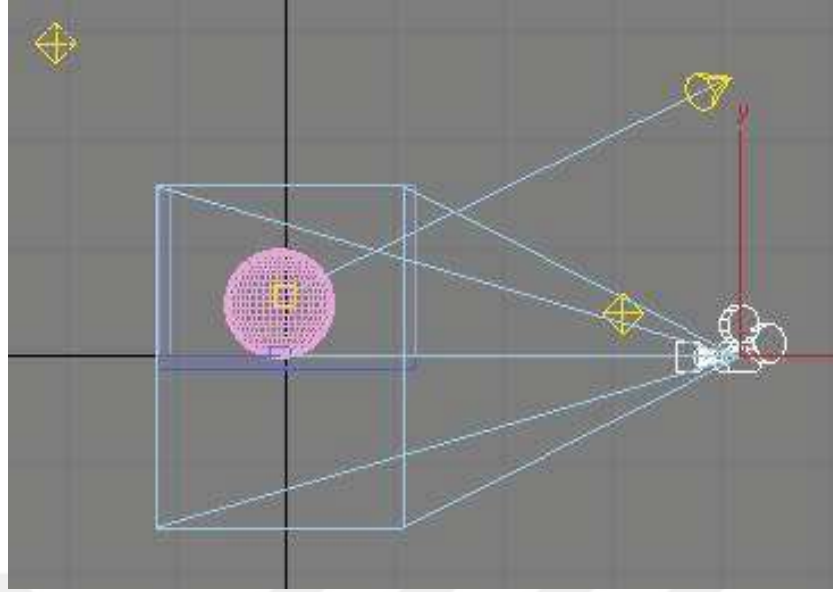
2.5. Kinetik Tipografi Üretiminde Temel Sorunsallar

Mesajın izleyiciye hızlı, anlaşılır ve etkileyici bir şekilde nasıl aktarılacağını bulmak tasarımcı açısından iletişim tasarımındaki en temel sorundur ve bu sorunu çözebilecek yetenek kişide hali hazırda mevcut olabileceği gibi kişi tarafından sonradan da kazanılabilir. Bu yeteneğin geliştirilmesinde yapılabilecek en etkili yaklaşımlardan biri farklı iletişim tasarımı sorunları için çözüm önerileri alıştırmalarının yapılmasıdır (Özcan, 2003, s. 66). Bu araştırmalar kamera açısı ve hareketleri, ışık ayarları, renk değerleri, ses bileşenleri ve tipografik terimler temelinde yapılmalıdır.

2.5.1. Kamera

Kamera hareketleri, sinematografik anlatımda çeşitli kuramlar çerçevesinde kurguya yardımcı olan özelliğe sahiptir. Bu temel kamera hareketleri, tipografik elemanların sahneye giriş çıkış yapması ya da iki kelime arasındaki geçiş gibi durumlarda yardımcı olabilmektedir. Karışık yerleştirilmiş harflerin kamera hareketi ile anlam içerecek sözcük oluşturması ve bunların okunurluk kazanması sağlanabilmektedir (Torun, 2014, s. 105-106). "Kamera hareketleri konu takibi, ayrıntı gösterimi ve dikkatin değiştiği anlar için kullanılmaktadır" (Arslantepe, 2007, s. 87). Hareketli görüntü kameralarının keşfedilmesiyle birlikte bu kameralar için halen geçerliliğini koruyan temel hareketler geliştirilmiştir. Sanal kameralar bu hareketlerden çok daha fazlasını yapma olanaklarına rağmen, gerçekçi olmayan bu hareketler çok tercih edilmez. Kameranın sabit bir konumda yatay dönüşüne çevrinme (panning); dikey dönüşüne ise eğme (tilting) denir. Çevrinme genellikle sahnede hareket eden bir nesneyi ya da karakteri takip etmek ya da manzara gibi tek çerçeveye sığmayacak kadar büyük sahneleri göstermek için kullanılır. Çevrinme ayrıca bir geçiş ögesi olarak iki plan arasında kullanılmaktadır (Atiker, 2009, s. 103-104).

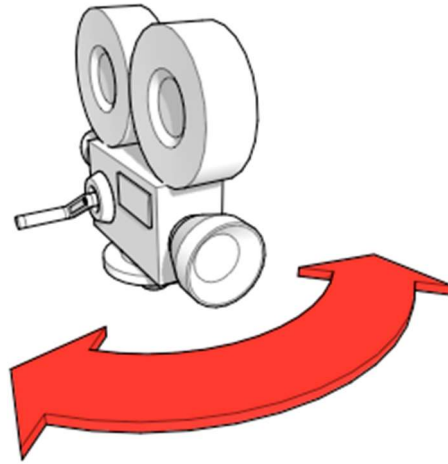
Görüş alanı kameranın kaydedebildiği en geniş alana verilen addır. Tepe noktası kameranın konumu olan ve kameranın odak uzaklığına göre genişleyip daralan bir koni ile sınırları belirlenmektedir (bkz. görüntü 106) (Atiker, 2009, s. 102).



Görüntü 106: Sanal kameranın görüş alanı

Kaynak: Atiker, 2009

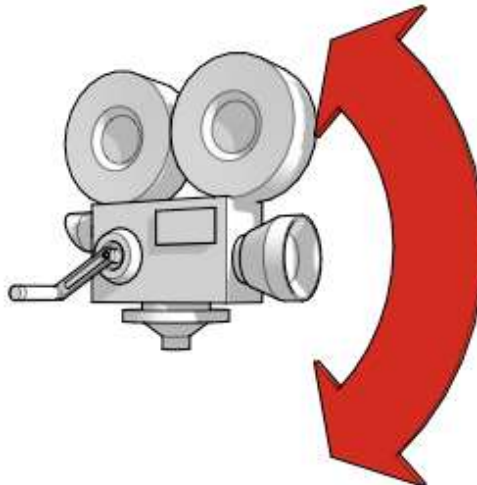
“Yatay Çevrinme / Yatay Hareket (Pan) (bkz. görüntü 107), kamera ayağı üzerinde yapılan yatay harekettir. Kameranın ayağı üzerinde gövdesiyle sağdan sola-soldan sağa doğru yaptığı harekettir. Sağdan “sola pan” (pan to left) ya da soldan “sağa pan” (pan to right) diye adlandırılırlar” (Arslantepe, 2007, s. 88). Yatay Çevrinme, kameranın dikey olarak görünmez bir çizgiye sabitlenmişçesine sola ya da sağa doğru yatay düzlemde hareket ederken diğer yönlerden sabit kalmasıdır. Yatay Çevrinme, sahneyi bir kişiden diğerine kaydırmak, yoğun bir sahneye hareket katmak ya da daha önceden çerçevenin dışında olan bir unsurun ortaya çıkarılması için kullanılır (Types of Camera Movement, 2016).



Görüntü 107: Pan (Yatay Çevrinme) hareketi

Kaynak: <https://help.sketchup.com/pl/article/1220896>

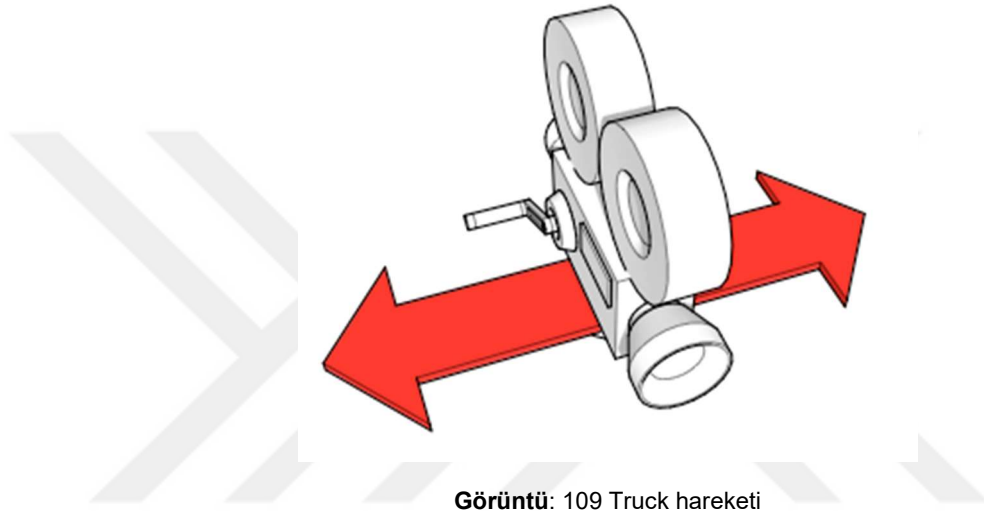
"Tilt kamera ayağı üzerinde yapılan dikey harekettir. Aşağı çevrinme aşağı tilt (tilt down), yukarı çevrinme yukarı tilt (tilt up) olarak isimlendirilir" (Arslantepe, 2007, s. 88). Dikey Çevrinme/ Düşey Hareket (Tilt) (bkz. görüntü 108), kamera yerine otururken çerçevenin dikey olarak değiştiği yukarıdan aşağıya doğru bir kamera hareketidir. Kamera yatay x eksenini boyunca ve çerçevesi alan "zeminden" gökyüzüne "veya tersi yönde hareket ettiği sürece, yatay çevrinme ile aynı düşünülür. Bir eğim, bir ağaç gövdesinin tabanını, en uzun dallarına veya bir dev eteğine kadar gösterebilir ve devin başının üstünü görene kadar uzayabilir (Types of Camera Movement, 2016).



Görüntü 108: Tilt hareketi

Kaynak: <https://help.sketchup.com/pl/article/1220896>

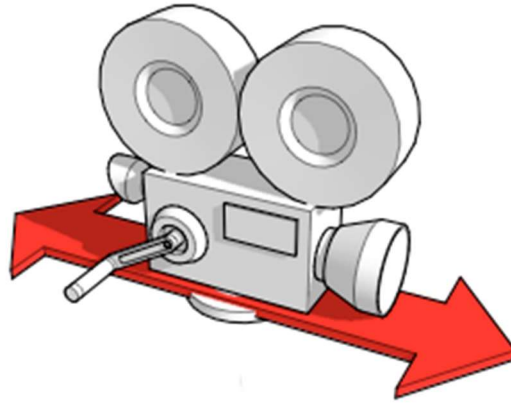
Truck (bkz. görüntü 109), kamera ile ileriye –geriye doğru yatay ekseninde yapılan harekettir. Genellikle takip çekimlerinde kullanılır. Konunun hareketinin aksi yönünde yapılabilir bu sayede konunun olduğundan daha hızlı görünmesini sağlar (Kalay S. , 2017). Truck, bir cismin yanından geçen veya cisim boyunca devam eden harekettir. Truck, nesnelere belirli bir mesafede tutmakla ilgili değildir, basitçe kameranın bir yöne doğru bakarken bir yol boyunca hareket etmesidir. Arabadayken dışarıya baktığınızda gözlerinizin kamera olduğunu varsayarsak üzerinde bulunduğunuz yol boyunca takip hareketi yaptığınızı düşünebilirsiniz (Types of Camera Movement, 2016)



Görüntü: 109 Truck hareketi

Kaynak: <https://help.sketchup.com/pl/article/1220896>

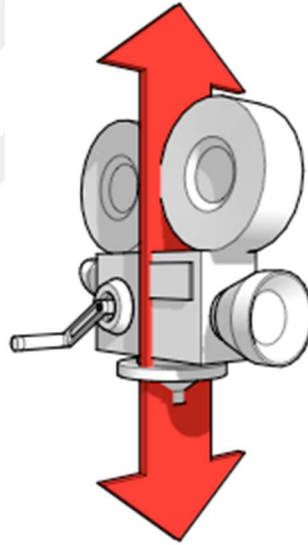
Dolly (bkz. görüntü 110), kameranın hedefine doğru ve hedefinden uzağa doğru fiziksel bir harekettir. Örneğin, kamera bu hareketi hedefine doğru yaptığında önce galaksiyi, ardından sırasıyla güneş sistemini, dünyayı, kıtayı, ülkeyi, şehri, binayı ve insanı görürsünüz. Bu, aşırı (en azından kısmen bilgisayarda oluşturulmuş) dolly örneğidir. Normal bir dolly kaydı yapılan nesneyle ilişkili olarak yeryüzeyi boyunca yapılan harekettir (Types of Camera Movement, 2016).



Görüntü 110: Dolly hareketi

Kaynak: <https://help.sketchup.com/pl/article/1220896>

“Pedestal (bkz. görüntü 111), kamera ile aşağıdan yukarı veya yukardan aşağı çerçevenin genişliğini değiştirmeden kullanılacak çekimlerde yapılır” (Kalay S. , 2017).



Görüntü 111: Pedestal hareketi

Kaynak: <https://help.sketchup.com/pl/article/1220896>

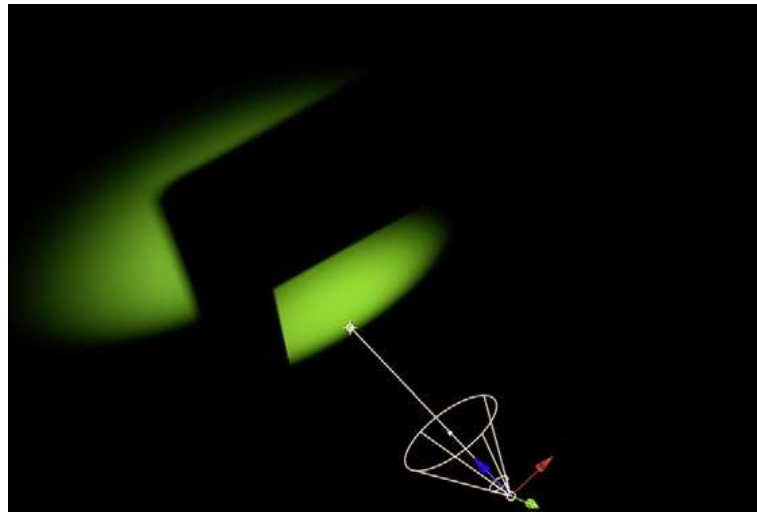
Optik kaydırma (zoom) ise merceklerle yapılan, nesnelere yaklaşma (zoom in) ya da uzaklaşma (zoom out) hareketidir. (Arslantepe, 2007, s. 89).

2.5.2. Işık

Nesnelerin aydınlatılması, onları görünür hale getirmek, iki boyutlu çerçevede üçüncü boyutu ortaya çıkarmak ve fiziki özellikleriyle birlikte duygusal, ruhsal durumları yansıtmak açısından önemlidir. Diğer taraftan ışık bir görsel eğretileme aracıdır. Aydınlatma, bir görüntü içinde yer alan malzemeyi işleyen araçtır (Arslantepe, 2007, s. 115-116). "Işık, insan gözü ya da kamera gibi kaydedici araçların görüntüyü elde edebilmesi için gereklidir" (Kalay S. , 2017).

Işık, yaşam için gereklidir. Işık, görsel algının anahtar unsurudur ve bizi yer ve zamanda yönlendirir. Aynı zamanda duygularımızı etkiler. Işık, nesnelere görünür hale getiren unsurdur. Etrafımıza baktığımızda çok yönlü ve çeşitli ışık yansımaları görürüz. Her yansımanın belirli bir derecede ışık yoğunluğu ve karmaşıklığı bulunur. Yoğunluk değişimleri bize aydınlık ya da karanlık alanlar olarak görülürken karmaşıklık da renkleri yansıtır. Işığın kontrolü televizyon ve film açısından oldukça önemlidir. Işıklıdırma, ışık ve gölgenin belirli bir ilişitimi amacıyla kontrol edilmesi ve yönlendirilmesidir (Zettl, 2011, s. 19).

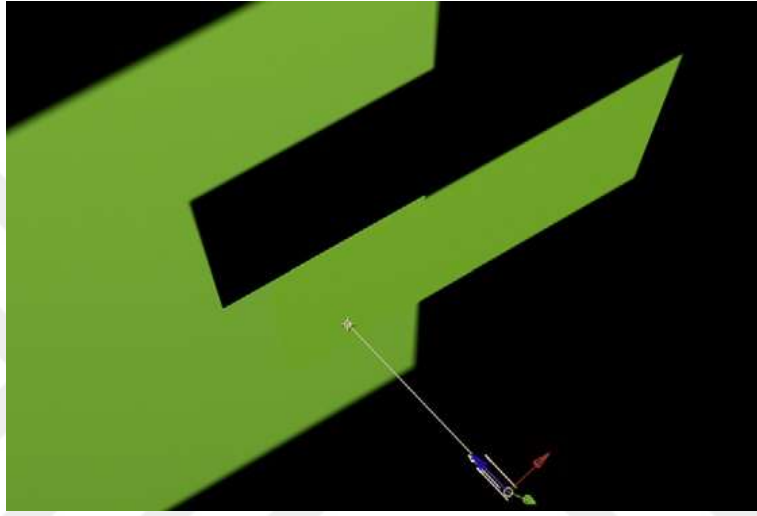
Spot ışığı (bkz. görüntü 112), gerçek dünyada tiyatral ışıklandırmada kullanılan spot ışıklarına benzer. Kompozisyonda, bir koninin çerçevesi görsel olarak ışığın geldiği tepe noktası olan ve kendi özelliklerine bağlı olarak ayarlayabilen spot ışığının pozisyonunu yansıtır. Koninin tabanı ışık huzmesinin yönünü ve genişliğini yansıtır (Braha & Byrne, 2011, s. 140).



Görüntü 112: After Effects programındaki spot ışık

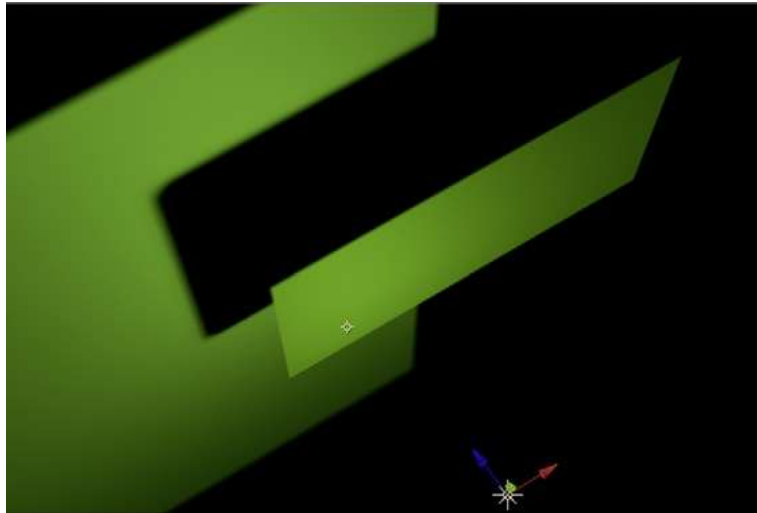
Kaynak: Braha & Byrne, 2011

Paralel ışık (bkz. görüntü 113), güneş ışığının etkisini taklit eden paralel bir ışık huzmesi yayan doğrusal bir ışıktır. Bir spot ışığını nesneye yaklaştırdığınızda ışık konisi küçülürken uzaklaştırıldığında koni genişler, dolayısıyla mesafe spot ışığın etkisini değiştirmektedir. Diğer taraftan paralel ışığın aydınlatdığı nesneden uzaklığı ışığın etki aralığını gerçekte etkilemez. Paralel ışığı etkin bir şekilde değiştirmek için, ilgi noktasını ve yoğunluğunu değiştirebilirsiniz. Nokta (point) aydınlatma (bkz. görüntü 114) 3 boyutlu alanda çıplak bir ampül gibi çok yönlü bir aydınlatma oluşturur (Braha & Byrne, 2011, s. 141).



Görüntü 113: After Effects programındaki paralel ışık

Kaynak: Braha & Byrne, 2011



Görüntü 114: After Effects programındaki nokta aydınlatma

Kaynak: Braha & Byrne, 2011

Çevresel ışık (ambient) (bkz. görüntü 115), her yönde düz, genel bir aydınlatma yaratır ve kompozisyonda gerçek bir kaynak noktasına sahip değildir. Aslında, bu ışığın dönüşme özellikleri bile yoktur, bu nedenle yeri bile değiştirilemez.

Kompozisyonunuzda, tuşa, dolguya veya bir renge ek olarak düz bir aydınlatma yaratmak istediğinizde bu ışık en iyi seçimdir (Braha & Byrne, 2011, s. 141).



Görüntü 115: After Effects programındaki çevresel ışık

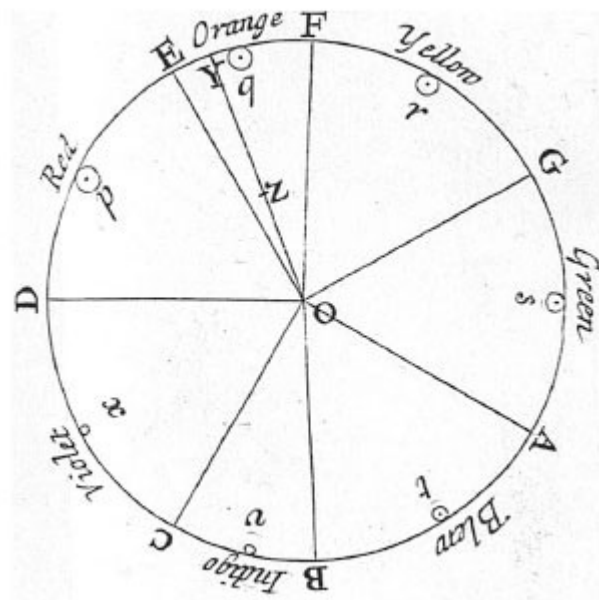
Kaynak: Braha & Byrne, 2011

“Aydınlatılmış olan nesne, içinde bulunduğu mekanla birlikte kameranın yarattığı görüntü boyutu içinde de bir hacim oluşturur. Bu nedenle aydınlatma hem görüntü boyutunun ortaya çıkmasında hem de yaratacağı etki açısından önemlidir” (Kılıç L. , 2013, s. 14). Belirli işlevleri yerine getiren ve belirli özelliklere sahip bir dizi ışık özelliğini koordine ederek bir ışıklandırma tarzı elde edilir. Bu tarzlar, bir sahnenin içeriği tarafından aktarılmak istenen duyguları, ruhsal ve psikolojik durumları aktarmaktan sorumludur. Neyin ışıklandırılıp neyin ışıklandırılmayacağı seyirci üzerinde derin etkilere sahip olabilir ve onlarda farklı duyguların harekete geçirilmesine neden olabilir (Braha & Byrne, 2011, s. 139)

2.5.3. Renk

1665'te Isaac Newton ışığı ilk kez prizmadan geçirip gökkuşağına dönüşmesini izlediğinde, gördüğü hüzmelerin sayısı yüzünden değil ama gökkuşağının renklerinin müzik ölçeğinde notalara karşılık geldiğini düşündüğünden yedi renk olduğunu belirlemiştir: kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, çivit ve mor. Fizikçi, piyanist ve 2014 yılında yayınlanan “Müzik ve Modern Bilimi Anlama” kitabının yazarı Peter Pesic yedi

notaya karşılık yedi renk belirlemenin Newton'un yaptığı oldukça garip ve ilginç şeylerden biri olduğunu belirtmiştir. Pesic'e göre bu durum deneyde tam olarak açıklanmamıştır; sadece Newton renk spektrumuna müziğin benzetimini dikte etmektedir. Renklerin gökkuşağında görüldüğü sırayla saat yönünde sıralandığı Newton'un renk çemberinde tekerin her bir jant aralığına bir harf atanmıştır (bkz. görüntü 116). Bu harfler Dorian modundaki müzik skalasının (gam) notalarına karşılık gelmektedir ve skala köşeleri ya da çizgileri olmayan "D" ile başlar. Newton bu renk-müzik benzetimini, notaların bir oktavın yinelemesi olduğu gibi mor rengin de kırmızı rengin bir yinelemesi olduğunu düşünerek oluşturmuştur. Bir oktava tamamlamak için, Turuncu rengi E ve F, çivit rengini de B ve C arasında yarım basamak şeklinde sunmuştur (Taylor A. P., 2017).



Görüntü 116: Newton'un renk çemberi

Kaynak: <http://www.the-scientist.com/?articles.view/articleNo/48584/title/Newton-s-Color-Theory--ca--1665/>

İnsan gözünün görebildiği ışık tayfının belirli elektromanyetik dalga boyu olarak açıklanabilecek olan ve etrafımızdaki nesnelere yeni bir boyut kazandıran renk, aslında ışığın kendisidir. Nesnenin üzerine düştükten sonra nesne tarafından emilen (belli dalga boyundaki) ışıklardan geriye kalan ve yansıyan ışık olarak gözümüze ulaşan ışıklar renkleri oluşturur (Kılıç L. , 2013, s. 26).

Bir görüntünün içindeki unsurların renkleri ton, yoğunluk ve canlılık açısından farklı olabilir. Ancak mizansenlerde yer alan renk değerleri farklı unsurların belirlenmesinden

çok daha fazlasına yarar; bu unsurların dikkat çekme ya da gizlenme gibi sembolik anlamlarını ifade eder; aktarmak istedikleri mesajları ve hangi duyguları taşıdıklarını açıklar (Giannetti, 2008).

Tasarımda renk, ona bir kimlik ve kişilik kazandıran; ön plana çıkmasını ya da geri planda kalmasını sağlayan, izleyenin ruhsal durumunu etkileyen bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Bu anlamda bir tasarım öğesi olarak renk, farklı açılardan değerlendirilebilmektedir. Teknik olarak rengin kullanımı, istenilen ton ve etkinin yaratılmasında önem taşıırken psikolojik etkileri bağlamında rengin kullanımı ise, yere ve zamana bağlı olarak, izleyici üzerinde istenilen etkinin yaratılabilmesi açısından incelenebilmektedir (Elden & Özdem, 2015, s. 87).

Farklı renklerin farklı karakteristikleri vardır ve bunlar tasarım sürecinde dikkate alınmalıdır. Dahası, renk gözün nesnelere ayırt etmesine imkan tanıdığı için kullanışlı bir işleve de sahiptir. Renkler, toplumun iletişimde kullandığı farklı bağlantılar içerir. Hatırlanması, sembol ya da kelimelerin hatırlanmasından daha kolay olduğundan, renkler trafik ışıklarının renk kodlarında olduğu gibi belirli bir renge aynı özellikleri atfeden tüm kültürlerde evrensel bir dil olarak kullanılabilir (Solomon, 1994, s. 147). Renkler ve ışıklandırma, kinetik tipografi uygulamaları için gerekli bileşenlerdir. Doğru renk şemasını ve ışıklandırma ayarını seçmek, istediğiniz stil seviyesini elde etmenize, aradığınız ruh halinizi yaratmanıza ve başlık dizinizdeki istenen duygusal tepkiyi provoke (uyandırmak) etmenize yardımcı olacaktır. Çalışmalarda hangi rengi kullanmanız gerektiğini anlamak önemlidir, çünkü renklere karşı psikolojik ve duygusal bir tepki verilir. Renkler, film ekranında, TV'de veya bilgisayar monitöründe olsun, uygun bir şekilde kullanıldığında resimlerin anlamını zenginleştiren ruh hallerini ve duyguları uyarabilir (Braha & Byrne, 2011, s. 113-114).

Rengin bir diğer işlevi, durum yaratma, düşünceleri ve kişisel duyguları ifade etme gücünü içermektedir. Soğuk ya da koyu renkler, genellikle sıkıcıyken; açık parlak renkler, mutlu ve iyiyi duyumsamamızı sağlar. Tayftaki her renk, farklı duygusal etkilere sahiptir. Psikologların verilerine göre; mavi, ağırbaşlı, üzgün ve huzurlu bir renktir; kırmızı, mutlu ve heyecan vericidir. Ayrıca, renklerin farklı tonları ve yoğunlukları da verdikleri duyguyu etkiler. Zıt, açık ve koyu renkler, renk düzenlemesine canlılık ve açıklık verirken; birbirine yakın tonlar ve düşük yoğunluklar, incelik, durgunluk ve güven hissini yaratır (Öztuna, 2007, s. 140)

2.5.4. Ses

Video ve sinema ortamlarında birincil tasarım unsurları arasında yer alan ses işitme duyusuyla algılanan titreşimlere verilen addır. Ses, yokluğunun kasten tercih edildiği

durumlar haricinde, sinematografik açıdan kompozisyonu, öyküyü desteklemek için kullanılırken, bunun tam tersine hareketli grafik alanlarında ses (müzik) öykü, kompozisyon tarafından desteklenir. Sesin temel unsur olduğu müzik videoları gibi bazı alanlarda öyküyle birlikte diğer tasarım öge ve ilkeleri destekleyici unsurlar olarak kullanılır (Kılıç E. , 2011, s. 59). “Ses, görüntüyü tamamlayan bir öge olmakta; fakat bazı zamanlarda da görüntü sesi destekleyebilmekte ya da tamamen ses ağırlıkta olabilmektedir” (Arslantepe, 2007, s. 124).

“1927’den beri ses, artık sinemada, görüntüden ayrılmaz bir öge olmuştur (Onaran, 1999, s. 42). Ses, yalnızca zaman ve mekan ortamına aktarılmayıp izleyiciyi kurgunun içine çeker, eğlenmesini sağlar ve onunla iletişim kurmaya yardımcı olur.

Tasarımcıların anlaşılabilirlik, görsel olarak anlamlılık ve işlevsel olma arasında bir denge tutturmaları gereklidir ve bunu sağlamanın yolu iletişim bilgisi ve teori temelinden geçer (Yiğit, 2013, s. 72).

Ses zaman–temelli tasarım olan hareketli grafiklerde öncelikle izleyiciyle doğrudan duygusal bir bağ oluşturmaktadır. Aynı zamanda görüntüleri birbiriyle ilişkilendiren, vurguyu, ritmi ve zamanlamayı değiştirebilen en önemli araçlardan biridir (Atiker, 2011, s. 355). Tipografinin duygu aktarımındaki rolünü arttırmak için çeşitli ögeler ve ses ögeleri kullanılabilir. Bunlar efekt sesleri, ortam sesleri gibi sesler ya da yardımcı imgesel ögeler olabilmektedir. “Efektler, nesnelere tanımlamakta görüntüye yardımcıdırlar” (Arslantepe, 2007, s. 126). Ses ve işitsel etkiler kompozisyonu güçlendirmek ve izleyicinin görüntüyü benimsemesini ve algılamasını kuvvetlendirmek için kullanılan ögelerdir (Kılıç E. , 2011, s. 59).

Ortam sesi, arka düzlem müziği, nesnel ses efekti hareketin, zamanlamanın ve duyguların ifade edilmesinde belirleyici olabilir. Efekt ve müzik gibi sesler filmin (daha geniş bir bakış açısıyla görsellerin) atmosferini, sahnelerin fonunu oluşturmaktadır. Senaryoda efektleri, diğer sesleri kullanmak gereklidir. Ses efektleri konuşmayı ya da görüntüyü desteklemekte, bir yeri tanımlamakta, bir hava ya da atmosfer yaratmakta, zaman belirtmektedir. Ses efektleri, yer belirleyen efektler (klakson sesleri=yoğun trafik) ve senkron efektleri (kapı kapanması vs.) şeklinde ayrılır. Bazı mekanları izleyiciye göstermeden yalnızca ses efekti kullanarak izleyicinin aklında canlandırmak mümkündür. Örneğin, tren düdüklarının duyulması akla bir tren yolunu ya da istasyonunu getirecektir. Bazı efektler ise, kapı kapanma sesi gibi, hareketle birlikte verilmektedir. Senarist, görüntüyü güçlendirecek olan gerekli ve önemli sesleri (işitsel

etkileri) seçmeli ve bunu öykünün organik bir parçası haline getirmelidir (Arslantepe, 2007, s. 75-76).

2.5.5. Yazı Karakteri

“Harf biçiminden (typeface) daha çok günlük dilde yazı karakteri olarak kullanılan bu kavram abecenin özel bir tasarımını belirtir...Yazı karakteri takımı (font) bir harf biçiminin (yazı karakterinin) bir ölçüdeki (belli bir karakter sayısındaki) bütün abecesidir” (bkz. görüntü 117-118) (Sarıkavak, 2006, s. 2-4).



Görüntü 117: Helvetica Yazı Ailesi

Kaynak: Sarıkavak, 2006



Görüntü 118: Univers Yazı Ailesi

Kaynak: Sarıkavak, 2006

Tipografi tasarımcılara ve iletişimcilere fikirlerini harfler yoluyla aktarma imkanı sunar. Her font kendisini ağırlık, oran ve detay aracılığıyla ifade ettiği kendine özgü özellikler taşımaktadır. Dahası, her bir fontun ekranda üretilmesi fazladan bir “ses” ve karakter ortaya çıkarır. Doğru fontun ne olduğuna dair birtakım kurallar yoktur. Uygun projede uygun fontun kullanılması zaman ve tecrübeyle edinilecek bir beceridir. (Braha & Byrne, 2011, s. 73). Keleşoğlu farklı fontların ortaya çıkış nedenlerini ve temel farklılıklarını şöyle açıklamaktadır:

Dans ederken, koşarken, dağa tırmanırken ya da ofise giderken aynı kıyafetlerin giyilmemesi, farklı tipte desteğe, korumaya ve görünüme ihtiyaç duyulmasından dolayıdır. Aynı düşünce yazı içinde geçerli olup, harflerin sadece işaretler dizesi veya rakam olmalarının ötesine geçebilmeleri gerekmektedir. Basit bir deyişle, rahat ya da süslü, sevimli ya da sade ama her biçimde uygun olabilmeleri için yazı karakterleri ile giydirilerek farklı biçim ve tarzlarda mesajı ya da imajı destekleyebilmektedirler. Yakından incelendiği takdirde yazı karakterlerinin fiziksel özelliklerinin birer kişilik taşıdığı gözlemlenebilmekte, ağır ya da hafif, yuvarlak ya da kare, ince ya da uzun harfler yanyana durarak belli bir ifade ve mesajı yansıtabilmektedirler. Bu sebepten dolayıdır ki, bazı kelimeler diğerlerine oranla daha iyi ses verebilmekte ve daha uygun görünebilmekte, hatta kelime okunmadan bile anlam hakkında ipuçları sunabilmektedirler (Keleşoğlu, 2008, s. 41).

Bringhurst (2002) harf formlarının karakterleri, ruhları ve kişilikleri olduğunu ve tipografların bunları uzun yıllar bizzat kendileri harf formları ile çalışarak ve geçmişte ve

günümüzde diğer tasarımcılar tarafından yaratılanları inceleyerek öğrendiklerini ifade eder. Spiekermann ve Ginger (2003) kötü duyguların koyu ve keskin kenarlı, hoş duyguların gelişi güzel ve ince karakterle ifade edilebileceğini belirtir. Sivri uçlu tırnakları (serif) olan, alışlagelmiş oran ve ideal güzel anlayışına uymayan olağandışı yazı karakterleri tedirgin, rahatsız edici bir etkiye sahiptir. Diğer taraftan, el yazısına benzeyen yazı karakterleri sürprizli ve doğaldır. Harf aralıklarının geniş olması, güven göstergesi olan vuruşlar, hareket hissi ve cömert bir etki ortaya çıkarır. Bir harfin yuvarlak, özgür ve rahat hatları mutluluk ifade edebilir. Tedirginlik daraltılmış harflerle aktarılabilirken, öfke koyu, ağır ve genişleyen bağırıma hazırmış gibi duran harflerle ifade edilebilir. Dengeli, oturmuş yazı karakterleri yerine düzensiz, mükemmel olmayan, hayal gücüne fırsat tanıyan bir yapıda olmaları uygundur (Akt. Noyan, 2008, s. 20-21). Yazı karakterleri tipografik tasarım açısından kendilerine özgü özelliklere ve çağrışım ilişkilerine sahiptir. Seçilen yazı karakteri oluşturduğu kelimenin anlamını ya da görsel bir tonaj, ciddiyet, samimiyet vs. kazandırarak bir imajın özelliklerini yansıtabilir (Meggs; akt. Turgut Ö.P., 2010, s. 28). Dolayısıyla, doğru kullanılmasına bağlı olarak tasarımcının kullandığı yazı karakteri aktarılmak istenen mesajı destekleyebilir ya da anlam karışıklığına neden olabilir. Bu noktada tasarımın genel sorunu metnin biçiminin görsel olarak samimi, kışkırtıcı, cesur vs. hangi çağrışımı sunacağıdır. Aktarılacak mesaj kullanılan yazı karakterinin şekline, büyüklüğüne, rengine ve sayfa üzerindeki yerine bağlı olarak ısrar edebilir, kızdırabilir, bağırabilir, fısıldayabilir ve hatta konuşanın aksanını bile yansıtabilir (Turgut Ö.P., 2010, s. 28).

Tasarımcı kullanacağı yazı karakterini seçerken öncelikle içeriğe odaklanmalıdır ve tercih ettiği karakter içeriği yansıtmalıdır. Dolayısıyla önemli olan doğru karakteri seçmek, işe başlamak ve bitirmektir. Seçim yapılırken tipografinin de dönemine özgü bir modasının olduğu ancak kullanıcının da bir moda yaratacağı unutulmamalıdır (İstek, 2004, s. 115). Farklı yazı tipleri farklı işlevlere sahiptir. Örneğin, göz alıcı olan kalın ve düz bir yazı karakteri, çocukların dikkatini çekmek için kullanılabilir. Çocuklar kalın bir yazı karakterinden kolayca etkilenecekleri için tırnaklı yuvarlak kalın bir yazı karakteri genellikle kullanılır. Tipografi metnin dile bağlı oluşumu olan dil temelli anlamın bir parçasıdır. Tipografinin dile bağlı anlamı dilin içindeki kelimeler ve harfler ve aynı zamanda kelimeler arası boşluklar ve noktalama işaretleri gibi bir dizi sembole bağlı olarak hedef kitle için bir iletişim aracı oluşturur. Metin yalnızca kelimeler aracılığıyla belirli bir anlamı iletmez, aynı zamanda renk ve şekil özelliklerine sahiptir ve bu özellikleriyle estetik bir bakış açısını da aktarır. Anlamı ve duyguları bir metin

aracılığıyla ifade edebilmek için, metni renklendirebilir ve böylece özel efektler ekleyebilir veya metni bir görsele dönüştürebiliriz (Lau & Chu, 2015, s. 39).

2.6. Seçilmiş Kinetik Tipografi Uygulamalarının İncelenmesi

"Kinetik tipografi" terimi, gerçek hayatta kinetik hareketi temsil eden tipografi için kullanılabilir ancak ekrandaki tüm değişimler kinetik hareketi temsil etmediği için dinamik tipografi örneklerini "kinetik" olarak tanımlayamayız. (Ömür, 2012, s. 114). Kinetik tipografi tanımını doğru yapabilmek için duygu aktarımındaki rolünü ele almak gerekmektedir.

Baran Baran tarafından yönetmenliği ve animasyonu hazırlanan kinetik tipografi örneğinde (bkz. görüntü 119) Sabah Gazetesi için yapılmış reklam yer almaktadır. Kelimelerin anlamlarını görselleştiren hareketler tipografik öğelerle gerçekleştirilen çalışmada, tanıtımı yapılan basılı gazete ve yazı ilişkisi vurgulanmaktadır (Torun, 2014, s. 65).

"Sesi olmak için" kelime grubu megafon etkisiyle çıkan sese gönderme niteliğinde ekrana yayılmakta, "güç" kelimesi ekranda koyu (bold) yazı karakteriyle ekranı kaplamaktadır. "Köşeye sıkışmak kelime grubu ekranda sol üst köşeye hareket ederken harf arası boşluklar azalarak izleyiciye sıkışma duygusu iletilmesi amaçlanmıştır. "Hedef göstermek" kelimelerinin kinetik tipografi uygulaması ekrana ö harfini hedef tahtası şeklinde tanımlanması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Yine "baskı kurmak için" kelimeleri koyu (bold) olarak ekranda görülmektedir ve baskı kelimesi daha büyük olarak ve diğer kelimelerin üzerinde yer almaktadır. Böylece baskı kurmanın ifade edildiği sahne izleyiciye doğru bir şekilde aktarılmıştır. "Yoldan çıkarmak için" cümlesindeki kinetik tipografi uygulamasındaki duygu aktarımı, "çıkarmak" kelimesi ekrana geldikten sonra aynı düzlemde hareket eden "yoldan" ve "için" kelimelerinin arasından geçerek doğrusal yönde hareket eden kelimelerin hareketini bozarak vermiştir.



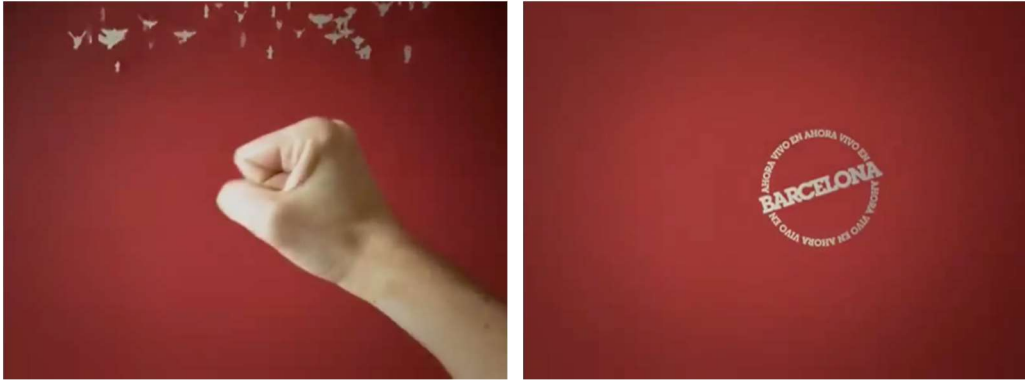


Görüntü 119: Sabah Gazetesi için yapılan reklam filmi görüntüleri

Kaynak: <https://vimeo.com/8574039>

EGO adlı çalışma Sebastián Baptista tarafından tasarlanıp hazırlanan kişisel bir çalışma örneğidir (bkz. görüntü 120). Anlatım içerisinde yer alan vurgulu sözcükler, tipografik olarak video görüntüsü ile birleştirilmiştir. Görüntüler harekete uygun olarak sözcük anlamını ifade eder bir biçimde hareketlendirilmiştir. Çalışmanın girişinde bulunan “Uruguay: Rio de los jaros Pintados” (Uruguay: boyalı kuşlar nehri) cümlesi, bir el ile açılıp, bir karakterin üflemesi ile dağılıp kuşlara dönüşmektedir. Sonrasında mühür basma hareketi ile gelen ve dizilim olarak da mühür biçiminde olan “Barcelona: En Ahora Vivo” (Barcelona: Şimdi burada yaşıyor) cümlesi, Uruguay’lı tasarımcının Barcelona şehrine yerleşmesini görselleştirmektedir (Torun, 2014, s. 113).





Görüntü 120: Sebastián Baptista tarafından hazırlanan Ego videosu ekran görüntüleri

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=FHBSVhjuFo#>

En çok sevdikleri arasında metro crispy cips ve köpek olduğunu söylediği videoda (bkz. görüntü 121) metro o harflerinin bir araya gelip uzayarak devam etmesiyle görselleştirilmiştir. (Crocante) cips kelimesi ise videoda kullanılan karakterin ağzında kırılarak düşerek verilmiştir. (Güaü) köpek kelimesi gölge oyunlarında köpeği temsilen yapılan el hareketiyle ekranda görülmektedir.



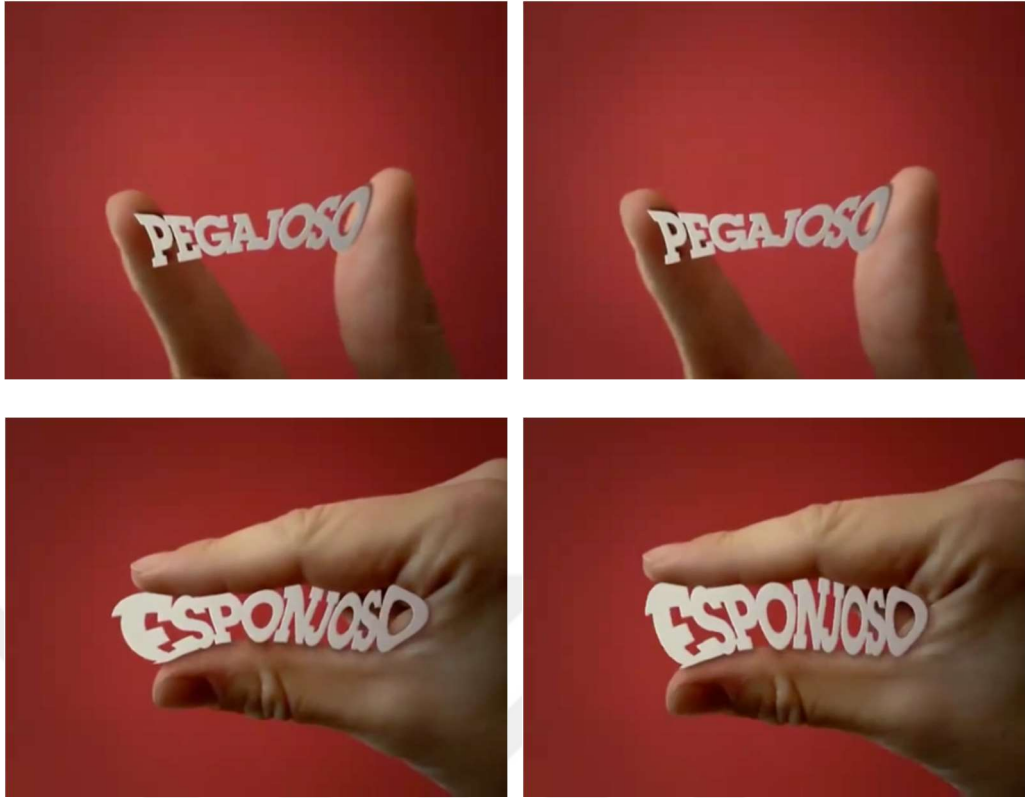


Görüntü 121: Sebastián Baptista tarafından hazırlanan Ego videosu ekran görüntüleri

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=FHBSVhjufFo#>

Çalışmanın içerisinde yer alan sözcükler, sözcük anlamlarını anımsatacak şekilde hareketlenmeye devam etmektedir. “Birra” (Bira) sözcüğü, içki olan bardağın içinde sıvı ile birlikte hareket ederek karakter tarafından yudumlanmakta; “Crocante” (gevrek) sözcüğü ağzın içine yerleştirilmiş, ısırılmakta; “Pegajoso” (Yapışkan) sözcüğü iki parmağın arasında sakızı anımsatan hareketle uzamakta, “Esponjoso” (süngerimsi) sözcüğü yine elin içerisinde esnemektedir. Animasyon ilkeleri ile hareketlendirilerek gerçek görüntüyle, nesnelere yerine yerleştirilen tipografi, yazı karakterinin sabit kalmasına rağmen, hareketle, sözcük anlamını vurgular nitelik kazanmıştır (bkz. görüntü 122) (Torun, 2014, s. 113).

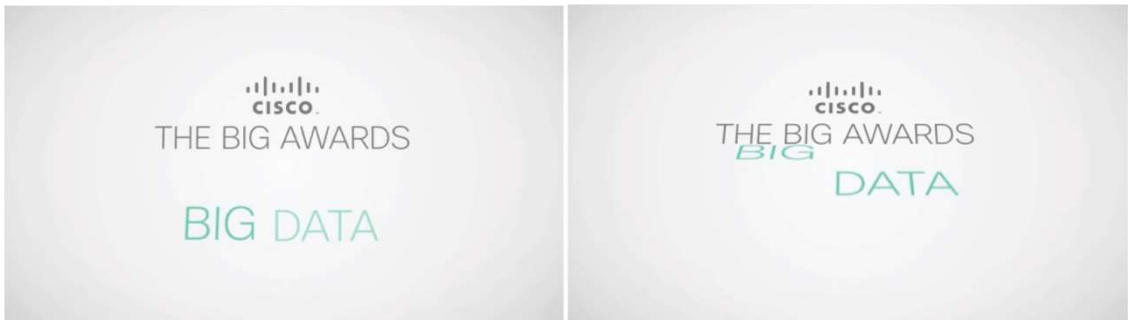




Görüntü 122: Sebastián Baptista tarafından hazırlanan Ego videosu ekran görüntüleri

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=FHBSVhjufFo#>

Cisco Büyük Ödülleri için oluşturulan 4 video serisinden biri olan video, Adobe After Effects, Newton 2.0 eklentisi ve bazı fizik simülasyonları kullanılarak hazırlanmıştır. Giriş kısmında kullanılan salıncak simülasyonu (bkz. görüntü 123) izleyeyicide bahçe ya da oyun parkında olduğu izlenimini uyandırmaktadır.





Görüntü 123: Cisco The Big Awards videosu görüntüleri

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=bY7K_67gaAg

Gelişme kısmında küçük bir çocuk ve bir yetişkin arasında büyük veri hakkında bir konuşma başlamaktadır. Uygulamadaki yazı karakterlerinin ikisi de tırnaksız olmasına rağmen yetişkini seslendiren için büyük harflerle yazılmış ve dar görünümlü (condensed) bir font seçilmişken, çocuğu temsilen küçük harfler ve daha kusurlu geometriye ve etli bir yapıya sahip bir yazı karakteri kullanılmıştır (bkz. görüntü 124).



Görüntü 124 : Cisco The Big Awards videosu görüntüleri

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=bY7K_67gaAg

Görüntü 125'te çocuğun sorduğu Exabyte nedir? sorusunda Exabyte kelimesini söyleyememesini ekranda kelimenin eksik bir biçimde görmekte ve yetişkinin kelimenin doğru söylenişi farklı büyüklük ve renkte verilmiştir. Böylece çocuk ile yetişkin arasındaki konuşma ayırt edilmekte ve çocuğun söyleyemediği andaki duygu başarılı bir şekilde verilmektedir. Videonun sonuç kısmında ise giriş kısmındaki salıncak benzetimi tekrar kullanılarak ortam hatırlatılmıştır.

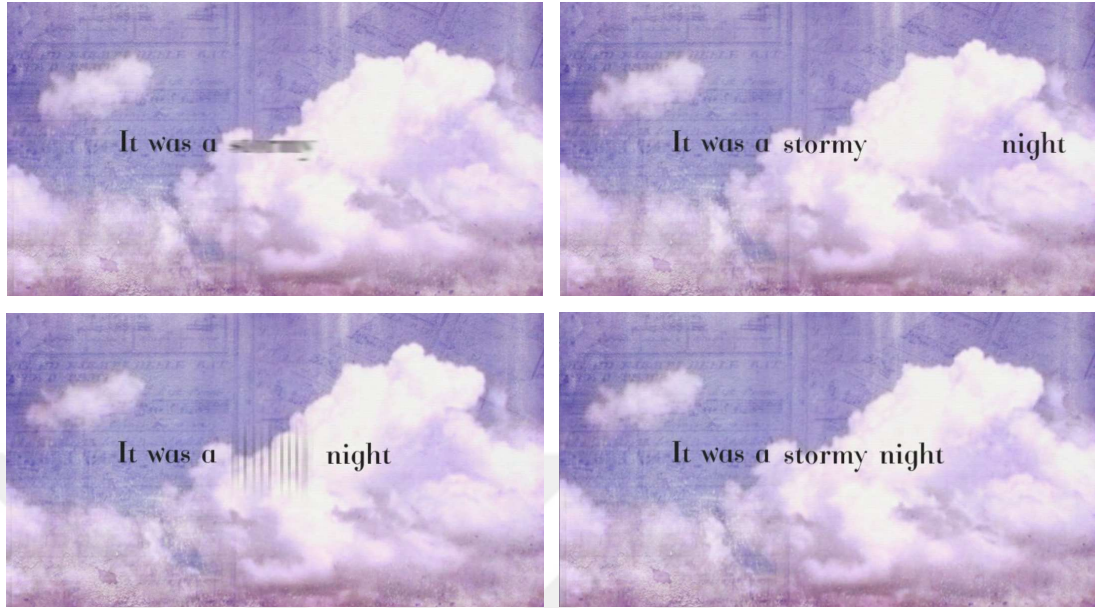


Görüntü 125: Cisco The Big Awards videosu görüntüleri

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=bY7K_67gaAg

Ekin Kılıç tarafından 2011 yılında hazırlanan “Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı” başlıklı sanatta yeterlik tezi çalışmasında 3 ayrı müzik videosu tasarımı yapılmıştır. Bu çalışmanın ilki Erykah Badu'nun “Apple Tree” şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulamasıdır (bkz. görüntü 126). Kılıç'a göre, “arkaplan için pozitif hisleri uyandıracak, umut duygusunu güçlendirecek olan gökyüzü imgesi tercih edilmiştir. Kinetik tipografi çalışmalarının, bütün çalışmayı boğmaması amacıyla, devamlılığın sıkıcı bir hale gelmemesi için akar görüntü üzerine bindirilmesi düşüncesi

ile gökyüzü imgesi birleşince, yavaş hareket eden bir gökyüzü görüntüsü uygun bulunmuştur” (Kılıç E. , 2011, s. 112).

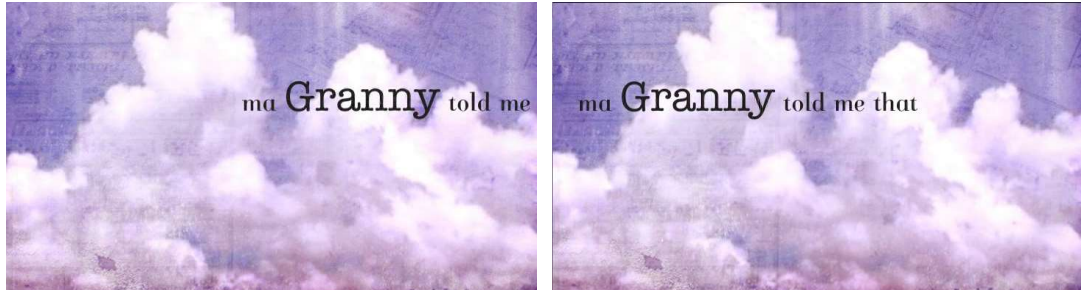


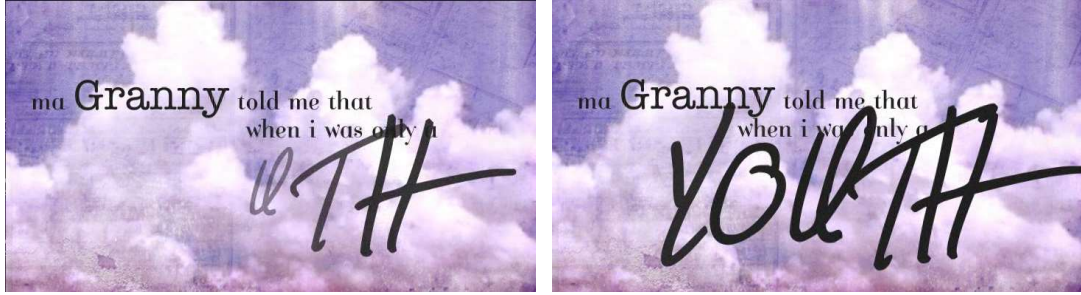
Görüntü 126: Ekin Kılıç'ın hazırladığı “Apple Tree” şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Kaynak: Kılıç E. , 2011

Şarkı sözlerindeki metinler müziğin ritmine ve şarkının yapısına göre hareketlendirilmiş, yazı karakteri, doku ve arkaplan seçimleri kavramsal olarak müziğin ortamına uygun bir biçimde sağlanmıştır. Müziğin çeşitli sözlerinde duygunun aktarımını kuvvetlendirmek amacıyla yazı karakteri değişikliğine gidilen (bkz. görüntü127) Kılıç'a göre;

Büyükanne (granny) ve gençlik (youth) arasındaki nesil farklılığı yazı karakterlerinin biçimsel özellikleriyle ortaya konmuştur “American Typewriter” yazı karakteri, geçmişe duyulan bir özlem (nostalgic) kavram anlayışıyla, daktilo harflerinin bir gösterimi iken, “Nathaniel, a Mystery” yazı karakteri sokak yazı sanatı (graffiti) kültürünü yansıtan, hareketli ve enerjik bir kavram anlayışına sahip olduğu için uygun olacağı düşünülmüştür (Kılıç E. , 2011, s. 118).





Görüntü 127: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Apple Tree" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

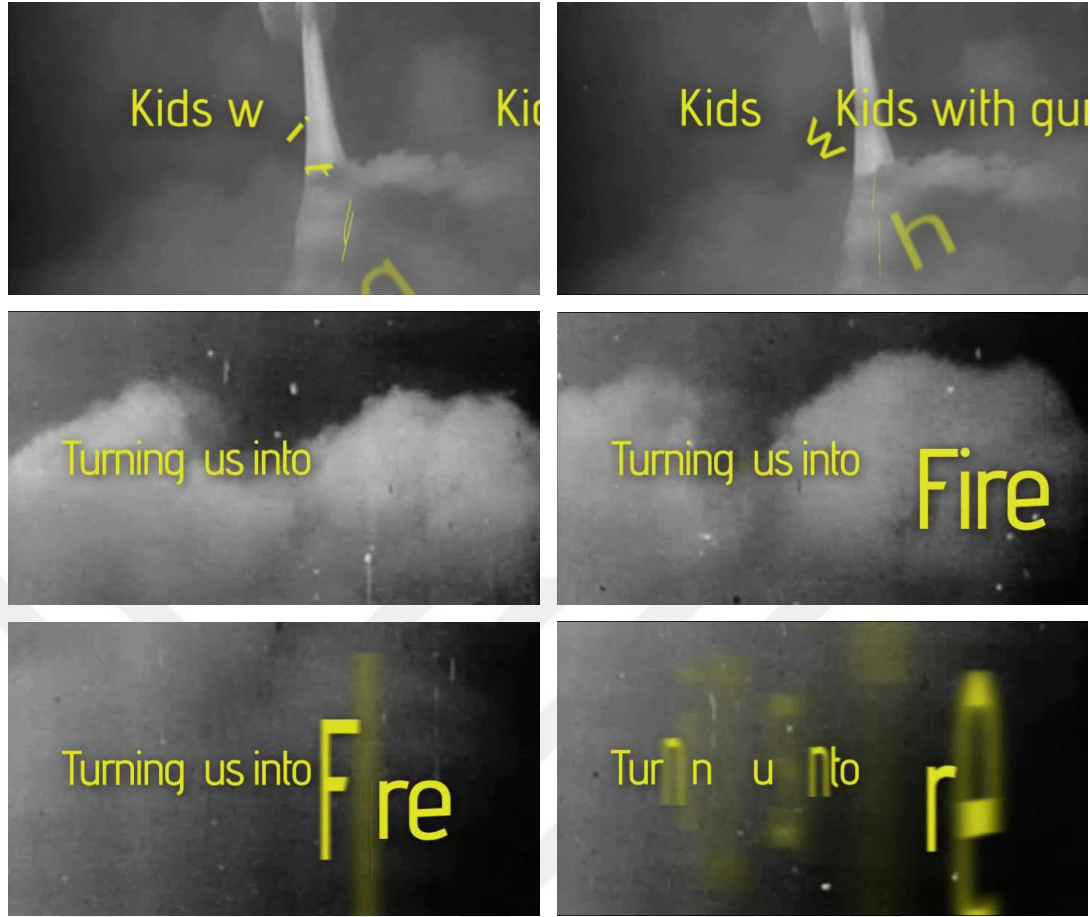
Kaynak: Kılıç E. , 2011

Ekin Kılıç tarafından hazırlanan ikinci kinetik tipografi müzik videosu çalışması Gorillaz grubunun "Kids With Guns" şarkısıdır. Kılıç'a göre;

Çalışmada kavramsal olarak, insanlığın silah ve silahlanma konusunu bir oyun gibi algılaması ironisi vurgulanmak istenmiştir. Diğer bomba testi görüntülerinin çekildiği zamana uygun, oyun parkında oynayan çocukların görüntüleri kullanılmıştır. Bu görüntüler 1950'lerde Amerika'nın Coney Island denen bir kıyı şeridi lunaparkında çekilmiştir. Bu görüntülerin, parçanın melodik yapısına uygun bir kurguda kinetik tipografi çözümlenmeleriyle uyum sağlayan ya da bu çözümlenmelere bir arkaplan oluşturması amacıyla kurgulanmıştır (Kılıç E. , 2011, s. 126).

Çalışma için tırnaksız bir yazı karakteri seçilmiştir (bkz. görüntü 128). Bu metnin okunmasını sağlarken, aynı zamanda kurgulanan ironik ortama destekleyici nitelikte olmuştur. "Siyah beyaz akar görüntülerin üzerinde öne çıkabilmesi için de, yazı tipografi sarı renkte kullanılmıştır. Sarı rengin aynı zamanda nükleer enerji ve diğer nükleer silahlarla ilgili konularda kullanılan bir gösterge olması da bu seçimi destekler durumdadır" (Kılıç E. , 2011, s. 127). Ekranaya gelen kelimeler aşağı doğru düşerek kaybolmaktadır. Tipografik öğelere verilen bu etkiyle uçaktan atılan bomba hissini izleyiciye başarılı bir şekilde aktarmıştır.





Görüntü 128: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Kids With Guns" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Kaynak: Kılıç E. , 2011

Ekin Kılıç'ın son video çalışması ise Bora Uzer'in "Canım Yanıyor" (bkz. görüntü 129) parçasına olmuştur. "Canım Yanıyor kinetik tipografi müzik videosunda Sibylie Hagmann'ın 1999 yılında tasarladığı Emigre tarafından yayınlanan Cholla Sans yazı karakteri ailesi kullanılmıştır. Tırnaksız bir yazı karakteri olan Cholla Sans, sayısal ve çağdaş görünümü ile, parçanın yapısına uygun bulunmuştur" (Kılıç E. , 2011, s. 137).





Görüntü 129: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Canım Yanıyor" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Kaynak: Kılıç E. , 2011

Yırtılmış, eski karton görüntülerinden oluşan çalışmada tipografik öğeler müziğin ritmine uygun bir biçimde ekrana gelmektedir. Karton görüntüleri üst üste gelerek bir hareket oluşturmakta ve sözlerin ekrana gelmesiyle birlikte sanatçının dinamik yapısına uygun olan bir çalışma ortaya çıkmıştır. "Müzik videosunun yapılmasında tipografik çözümlerinin yanısıra tipografi dışında görsellerin kullanımı uygun bulunmuştur. Stop-motion ve pixilation canlandırma tekniği ile elde edilen kısa süreli görüntülerin, sanatçının ve parçanın yenilikçi tavrına uygun olan bir yaratıcılık sergilemesi düşünülmüştür" (bkz. görüntü 130) (Kılıç E. , 2011, s. 128).



Görüntü 130: Ekin Kılıç'ın hazırladığı "Canım Yanıyor" şarkısı için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Kaynak: Kılıç E. , 2011

3. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI

Kinetik tipografi uygulamalarının üretim sorunları üzerine yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen bilgiler ışığında Yeşilçam diyaloglarının hareketlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu uygulama kapsamında ortaya çıkan çalışmalar deneysel bir çalışma niteliğinde olmuştur. Kinetik tipografi çalışmalarının duyguyu izleyiciye aktarabilen, anlaşılır, yenilikçi, yaratıcı gibi özelliklere sahip olması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Yapılan çalışmalar sese göre videoyu ayarlamak üzere gerçekleştirilmiştir ve bu nedenle tipografik düzenlemede diyalogların ekranda bulunma süreleri okunurluk sağlamak üzere planlanmıştır. Bazı diyalogların kısa sürede ekranda bulunması ve konuşmacının sesiyle eş zamanlı hareket etmesi gerektiğinden karmaşık hareketlendirmelerden kaçınılmış, fakat duyguyu iletme amacı göz önünde bulundurulmuştur.

Uygulama çalışmalarında kinetik tipografi çalışmaları için kullanım kolaylığı sağlaması nedeniyle Adobe After Effects programı tercih edilmiştir. Televizyon, sinema ve reklamcılık dünyasında kullanılan video ve prodüksiyon programı olan Adobe After Effects video, animasyon, prodüksiyon, hareketli grafik ve görsel efekt gibi tasarımlar oluşturmak için kullanılmaktadır. Bu program, dijital materyallerin üst üste eklenmesiyle efektler oluşturur ve birçok 2D ve 3D tabanlı programla bütünleşik olarak çalışmaktadır. After Effects oldukça gelişmiş araçlara ve compositing (kompozisyonlama) mantığına sahiptir (Akarsu, 2013, s. 1).

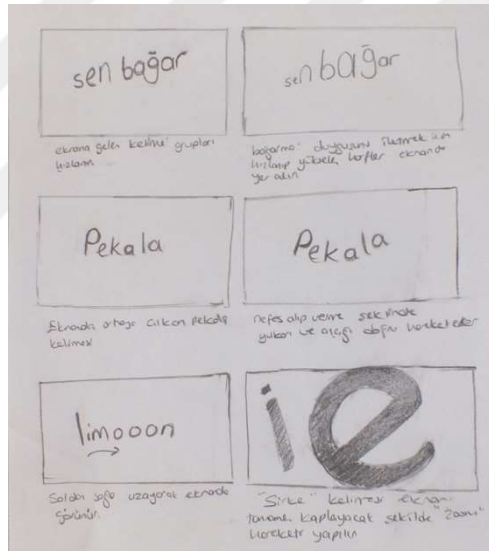
Uygulama çalışması olarak 3 ayı Yeşilçam filmlerinden seçilen belirli sürelerdeki diyalogların tipografik temelde canlandırılması planlanmıştır. Uygulama çalışmalarında tipografik elemanların hareketlendirilmesinde After Effects programında Text Animate özelliği, maskeleme, ve Transform menüsünde bulunan alt seçenekler ile yardımcı Plug-in eklenti kullanılmıştır. Basit, net ve yalın olmalarına dikkat edilen çalışmalarda geniş bir izleyici tarafından kolay anlaşılır olması hedeflenmiştir. Diyalogların süresinin kısa bir zaman aralığında gerçekleşmesinden dolayı, metinlerin izleyiciyi sıkmayacak ve aynı zamanda okunurluğu ön planda tutacak biçimde tasarlanması düşünülmüştür.

3.1. Neşeli Günler

1978 yılında yönetmenliğini Orhan Aksoy'un yapmış olduğu Neşeli Günler filminde, 6 çocuklu bir ailenin ebeveynleri olan Kazım Efendi (Münir Özkul) ve Saadet Hanım

(Adile Naşit) ailenin geçimini turşuculuk yaparak sağlamaktadır. Sık sık tartışan bu çiftin bir gün turşu suyunun iyisinin limonla mı yoksa sirkeyle mi olur konusundaki tartışması büyür ve Kazım Efendi 3 çocuğunu alarak evden gider. Saadet Hanım ise diğer 3 çocuğuyla birlikte evden taşınır. Uzun süre birbirlerinden haber alamayan aileyi yıllar sonra tesadüfen karşılaşan kardeşler bir araya getirmeye çalışacaktır.

Kinetik tipografi uygulamasına uygun bir çalışma olacağı düşüncesiyle filmde yer alan turşu suyu kavgasındaki diyalogların hareketlendirilmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın görsel bütünlüğünü oluşturmak amacıyla öykü panosu hazırlanmıştır (bkz. görüntü 131). Diyalogların duygu aktarımındaki rolü incelenerek belirli anahtar noktaları belirlenmiş, buna göre nasıl bir hareketlendirme olabileceği konusunda değerlendirme yapılmış, dijital ortama geçmeden önce ön hazırlık olarak kullanılacak öğeler hazırlanmıştır.



Görüntü 131: Neşeli Günler için hazırlanan öykü panosu

Seçilen yazı karakteri Kazım Efendi ve Saadet Hanım'ın kişisel ve fiziksel özelliklerine uygun olarak seçilmiştir. Uzun boylu, zayıf yapısına ve beyefendi kişiliğine gönderme yapmak amacıyla zarif formlu ince ve yumuşak tırnağa sahip olan Baskerville yazı karakteri seçilmiştir (bkz. görüntü 132). Kazım Efendi'nin kavgadaki daha ılımlı durumu, Baskerville yazı karakterinin ana (stem) ve en ince (hairline) çizgisi arasındaki güçlü kalınlık ve incelik zıtlığına sahip olmasıyla verilmiştir. Daha kısa boylu ve daha agresif yapısından dolayı Saadet Hanım için tırnaklı yazı karakteri olan Butteler (bkz. görüntü 133) tercih edilmiştir. Butteler yazı karakterinin etli yapısı Saadet Hanım'ın fiziksel özelliğini betimlerken, yatay eksenindeki tırnaklı yapısı inatçı kişiliğine vurgu yapmaktadır.

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz

Görüntü 132: Baskerville yazı karakteri

Kaynakça: <http://www.typhophile.com/taxonomy/term/530>

abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? q e
 y e d f ? @ * { (/ ? ? }
 ? ? ? ü ? ? ? ? ? ? ? ?

Görüntü 133: Butteler yazı karakteri

Kaynakça: <http://www.cufonfonts.com/en/font/4589/butteler>

Arka planda ahşap bir görüntü kullanılarak o dönem yansıtılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın giriş bölümünde neşeli günler için hazırlanmış logo, sirke ve limon suyu imgesiyle birleştirilmiştir. Ekranda ritmik hareketlerle oluşan logolar ile birlikte sirke ve limon görselleri de hareket ederek bir araya gelecek şekilde izleyiciye aktarılmaktadır (bkz. görüntü 134).



Görüntü 134: “Neşeli Günler” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Sakinliğini korumaya çalışan Kazım Efendi'nin genel olarak diyaloglarında daha açılarak ve yavaş hareket eden tipografik elemanlar kullanırken, sinirlendiği anlarda hızlanan ve titreyen yazılar ekranda görülmektedir. Saadet Hanım ise genel olarak kavgayı tetikleyici ses tonunda olduğu için, tipografik öğelerin ekranda daha hızlı hareket ettirilmesi sağlanmıştır.

Diyaloglar genel konseptte uygun olarak ekranda oluşmakta ve ekrandan çıkmaktadır. Örneğin Sadedet Hanım'ın “sen bağar, ben susayım” kelime grubunda bağırma hareketini çağrıştırması amacıyla After Effects eklentisi olan Rubber Floor efekti kullanılmıştır. “Ben susayım” kelime grubu ise bastırılmış hissini aktarması açısından küçülerek kaybolmaktadır (bkz. görüntü 135).



Görüntü 135: “Neşeli Günler” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

“Hahay” kelimesi ise alaycı bir gülme tavrını sergilemektedir. Bu duygu aktarımı gülerken oluşan yükselme ve alçalma hareketi ile gerçekleştirilmiştir. Diyalog boyunca

tartışma içinde bulunan çalışmada bu hareketliliği sürekli girip çıkan tipografik elemanlarla gerçekleştirilmiştir. Birbirlerine cevap verme üzerine kurulu olan diyaloglarda sürekli ekranda çarpma efekti şeklinde büyüyen küçülen yazı karakterleri yer almaktadır. Saadet Hanım turşu suyunun sirkeyle olacağını ısrar ederken bunu sesini yükselterek yapmaktadır. Bu kelime grubununun kinetik tipografi çözümlemesi harflerin birbirinden hızlı bir biçimde ayrılması ve harflerin ekranda düzensiz devinimi şeklinde olmuştur (bkz. görüntü 136).



Görüntü 136: “Neşeli Günler” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Kazım Efendi “limon” diye ısrar ederken sinirle dişlerini sıkmaktadır. Limon kelime grubunun hareketlendirilmesi limon kelimesi ortaya çıktıktan sonra sol taraftan sabit bir şekilde hareket etmektedir. Böylece kendini tutamama duygusu hareketi destekler nitelikte olmuştur. Kazım Efendi’nin Saadet Hanım’a sinirlenmesi “Limon” kelimesinin uzayarak harflerin anatomisi kısa süreliğine bozularak verilmiştir. Saadet Hanım ise daha yüksek sesle “sirkeee” diye bağırılmaktadır. Sirke kelimesine kamera özellikleri ile birleştirerek yakınlaşma ve büyüme hareketi verilmiştir ve yüksek sesin ifade biçimi sirke kelimesinin tamamen büyüyerek ekranı kaplamasıyla sağlanmıştır. Yeşilçam

filmlerinde yer alan “Son” destekleyici program olan Adobe İllustrator programında oluşturularak Adobe After Effects programında geleneksel Türk filmleri sonlarına benzer biçimde hareketlendirilmiştir (bkz. görüntü 137).



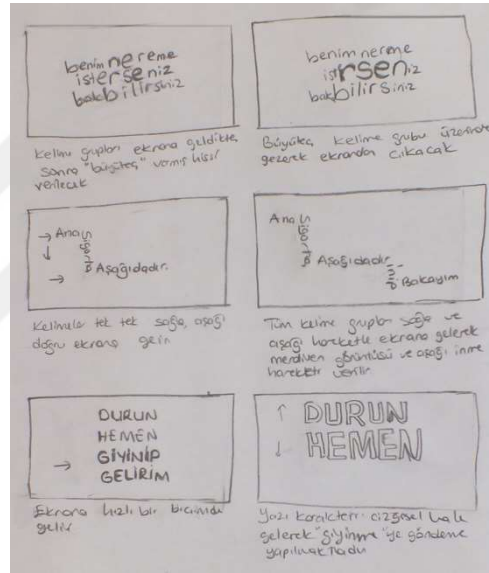
Görüntü 137: “Neşeli Günler” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

3.2. Ah Nerede

Ailesi taşrada olan üç kardeş, İstanbul’da okumaktadır. Daha doğrusu okuyamamaktadır. Çünkü, birisi çapkınlık peşinde, birisi kumar peşinde, birisi de siyaset peşinde koştuktan, okula vakit ayıramamaktadır. Çapkınlık peşinde koşan Ferit, bir gün gerçekten bir genç kıza aşık olur. Onunla birlikte olmak için elinden geleni yapar. Sonunda amacına ulaşır. Ancak diğer üç sevgilisi durumu fark edince, işler arap saçına döner (Ah Nerede, 2017) . Bu filmdeki kinetik tipografi uygulaması için Ferit (Tarık Akan) ile Huriye (Adile Naşit) arasında geçen diyalog seçilmiştir. Çapkın olan Ferit iki kız kardeşle birlikte ve kız kardeşlerden biri Ferit’i evine davet eder. Amacı kız kardeşiyle tanıştırmaktır. Ferit gelen diğer kız kardeşi pencereden görünce kaçır

fakat apartmanda karşılaşacağı düşüncesiyle bir üst kata çıkar. Bu arada kapıda Huriye ile karşılaşır. Huriye abisiyle yaşayan evlenememiş biridir ve abisinden korkmasına rağmen mahalledeki tüm erkeklerle görüşmektedir. Ferit ona elektrik şirketinden geldiğini söyleyerek iki kız kardeşten kurtulma yoluna gitmiştir fakat Huriye Ferit'i çok beğenmiştir ve sohbet etmek için fırsat aramaktadır. Bu diyalog, Huriye'nin heyecanlı, enerjik durumu ile Ferit'in kaygılı ve bir an evvel kurtulma çabasındaki ruh halini kinetik tipografi çalışmalarına en iyi şekilde yansıtabileceği düşüncesiyle seçilmiştir.

Çalışmanın genel bütünlüğü oluşturması amacıyla hazırlanan öykü panosu (bkz. görüntü 138) belirli diyalogları içermektedir.



Görüntü 138: Ah Nerede için hazırlanan öykü panosu

Huriye rolündeki Adile Naşit için Porky yazı karakteri seçilmiştir (bkz. görüntü 139). Porky yazı karakteri yapısı itibariyle kalın bir yazı karakteri olup tırnaksız bir yapıya sahiptir. Bu yazı karakterinin seçimi Huriye'nin kısa boyu ile kilosuyla ilişkilendirilmiştir. Porky yazı karakterinin ayrıca hareketli yapısı Huriye'nin neşeli, sevimli ve enerjik özelliğine dikkat çekmektedir. Ferit rolündeki Tarık Akan için ise yine tırnaksız bir yazı karakteri olan Bebas Neue yazı karakteri uygun bulunmuş ve Tarık Akan'ın uzun boylu olmasını çağrıştırmayı amacıyla çalışma boyunca majiskül olarak kullanılmıştır (bkz. görüntü 140).

**ABCDEFGHIJKLMN
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?!#**

Görüntü 139: Porky yazı karakteri

Kaynak: <http://www.fontriver.com/font/porkys/>

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
0123456789!?!#
%&\$@*{[/ | \ }
ÖÜÜİİŞŞĞĞÇÇ**

Görüntü 140: Bebas Neue yazı karakteri

Kaynak: <http://www.cufonfonts.com/tr/font/13367/bebas-neue-bold>

Arka planda yer ve zaman tanımını yapmak üzere o dönemin motiflerine gönderme yapan bir duvar kağıdı kullanılmıştır. Yine eski Türk filmlerine gönderme olarak bozuk video görüntüsü üzerine eklenmiştir. Giriş bölümünde iki bant üzerine filmin adı yazarak kamera hareketiyle hareketlendirilmiştir (bkz. görüntü 141).



Görüntü 141: “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Ferit evdeki sigortada bir sorun olmadığını bir de ana sigortaya bakması gerektiğini söylediğinde Huriye bunu yanlış anlayarak “anacığım sizlere ömür ama benim nereme isterseniz bakabilirsiniz” demektedir. Bu diyalogun kinetik tipografi çözümü yapılırken izleyiciye ölümü çağrıştırması amacıyla “sizlere ömür” kelime grubundaki harfleri tek tek aşağı düşme efekti olan After Effects programı içinde yer alan Text Effect bölümündeki Drip Down seçeneği kullanılmıştır. “Benim nereme isterseniz bakabilirsiniz” cümlesi ise anlamına uygun olması açısından büyüteç ile ilişkilendirilerek Effect menüsünde bulunan Magnify seçeneği sesle eş zamanlı ayarlanarak gerçekleştirilmiştir (bkz. görüntü 142). Magnify seçeneğinin alt menüsünde yer alan belirli ayarlamalar ile birlikte büyüteç alanı, hızı ve hareket edeceği yönü diyalogtaki zamanlamaya uygun bir biçimde belirlenmiştir.



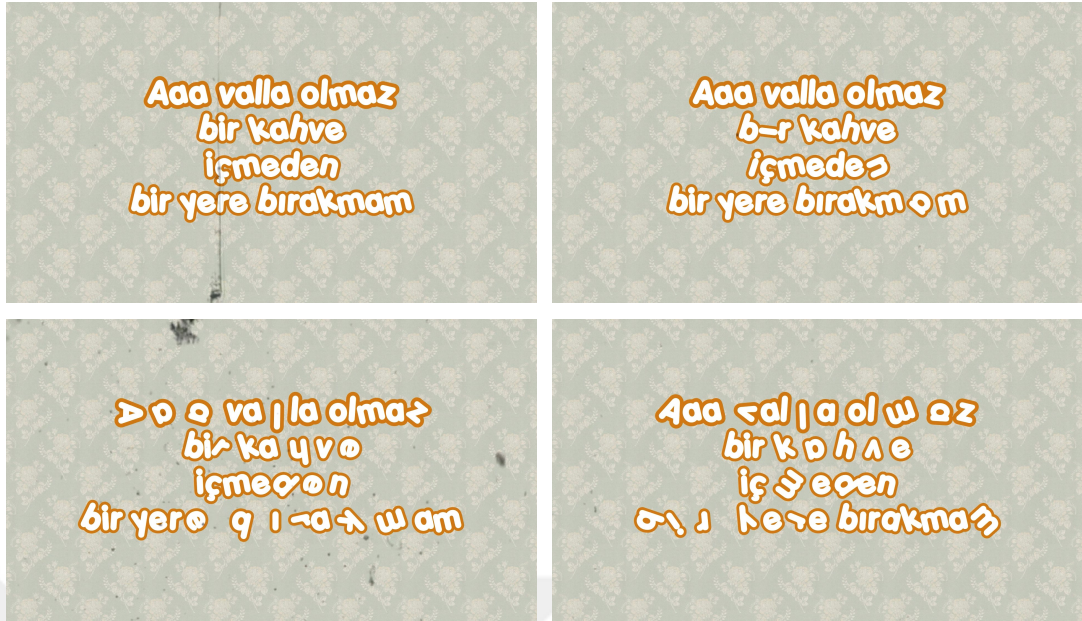


Görüntü 142: "Ah Nerede" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Görüntü 143'te "ana sigorta aşağıdadır inip bakayım" cümlesindeki kelimeler merdiven görüntüsü oluşturarak aşağı doğru hareket edecek şekilde ekrana gelmektedir. Bu çözüm Transform seçeneğindeki alt seçenekler ve Mask menüsüyle gerçekleştirilmiştir. Huriye'nin seslendirdiği "aaa valla olmaz bir kahve içmeden bir yere bırakmam" cümlesi ise (bkz. görüntü 144), konuşma davranışına uygun olarak ritmik ve sağa sola hareket eden harfler ile gerçekleştirilmiştir. Bu hareketlendirme After Effects programında yer alan Text Effects içinde bulunan Rock and Pinion eklentisi kullanılmış ve buradaki anahtar noktalar konuşma diyaloguna göre ayarları yapılmıştır.



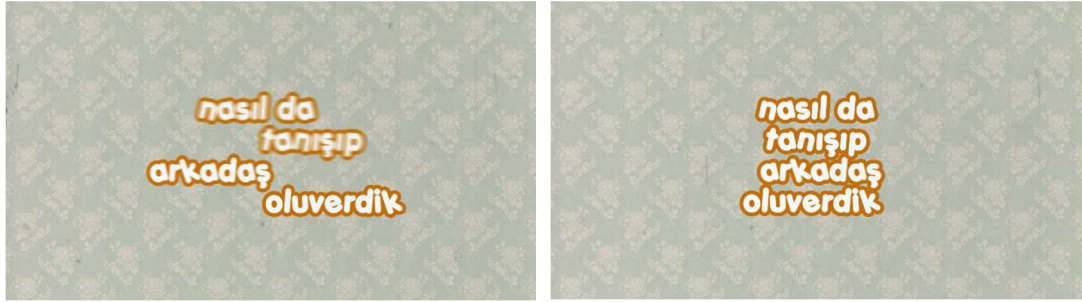
Görüntü 143: "Ah Nerede" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması



Görüntü 144 “Ah Nerede” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

“Ne tuhaf değil mi nasıl da tanışıp arkadaş oluverdik” kelime grubunda Huriye kıkırdarak işveli bir şekilde bunu söylemektedir. “Ne tuhaf değil mi” kelime grubu ekranda yerinde duramayan bir ifade biçimi ortaya çıkaracak biçimde sağlanmış ve kıkırdama hareketi kelimelerin büyüyüp küçülerek hızlı bir şekilde ekrandan kaybolmasıyla sonuçlanmıştır. “Nasıl da tanışıp arkadaş oluverdik” kelimeleri sağdan ve soldan ekrana geldikten sonra bir araya girerek okunması sağlanmıştır. Bu bir araya girerek oluşma hareketi arkadaş olma davranışına gönderme yapmaktadır (bkz. görüntü 145).





Görüntü 145: "Ah Nerede" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Huriye üzerindeki kıyafetlerini beğenmeyip değiştirmeyi teklif etmektedir. Buradaki tipografik elemanlar kıyafeti giyip çıkarma anlamına uygun bir biçimde hareketlendirilmiştir. Daha sonra Huriye sevgili bulduğuna sevinerek şarkı söylemektedir. Buradaki şarkı sözleri Huriye'nin sesiyle eş zamanlı olarak hareketlendirilmiş ve Huriye'nin heyecanını ve sevincini ifade etmek için zıplayan esneyen tipografik elemanların hareketiyle çözümlenmiştir. Bu Uygulama çalışması Yeşilçam filmlerindeki geleneksel "Son" ile bitirilmiştir (bkz. görüntü 146).



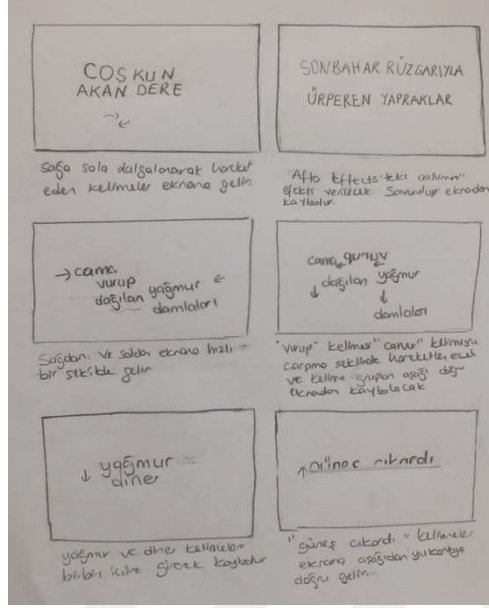


Görüntü 146: "Ah Nerede" filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

3.3. Selvi Boylum Al Yazmalım

Kamyon şoförü İlyas (Kadir Inanir) ile (Türkan Soray) birbirlerine aşık olup evlenirler. Bir çocukları olur ve adını Samet koyarlar. İlyas, kamyoncu olduğu için sık sık yollara çıkmaktadır. Bir gün İlyas eve dönmez. Asya daha fazla bekleyemez ve oğluyla birlikte yollara düşer. Yolda Cemşit adında bir adamla karşılaşırlar. Cemşit onlara kol kanat gerer. Birlikte yaşamaya başlarlar. Bir gün İlyas karşılarına çıkar. Asya, bir seçim yapmak zorunda kalır. Bu seçimi yaparken zihinlere kazınan sevgiyle ilgili o sorgulamayı yapar.

Uygulama çalışması için hazırlanan öykü panosunda (bkz. görüntü 147) kinetik tipografiye uyarılma kolaylığı açısından konuşmacının söylediği sözlerin tanımlanması amaçlanmıştır.



Görüntü 147: Selvi Boylum AI Yazmalım için hazırlanan öykü panosu

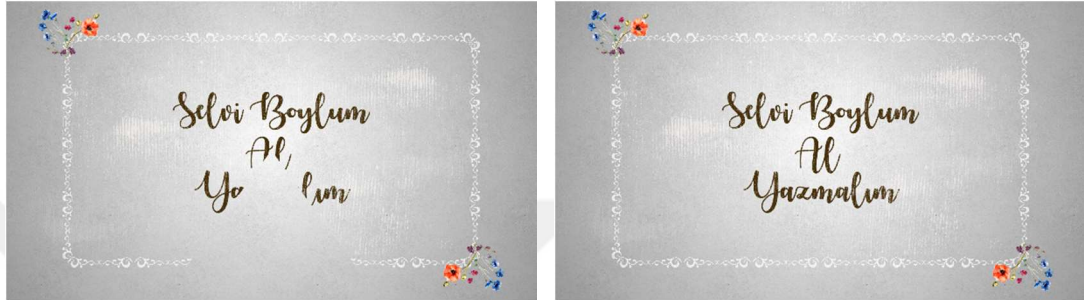
Asya güçlü bir kadın olsa da sevgisi aşkı ve yaşadıkları ile aynı zamanda kırılğan bir yapıya sahiptir. Bu düşünceyle uygulama çalışması için serbest bir el yazısı biçimi olan Ludicrous yazı karakteri seçilmiştir (bkz. görüntü 148). Elle yazılmış duygusu veren bu yazı karakteri seçiminde Asya'nın sade, saf ve doğal haline gönderme yapması amaçlanmıştır.

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 ! ? . , : ; @ # \$ % & () /

Görüntü 148: Ludicrous yazı karakteri

Kaynak: <http://missymeyer.com/ludicrous>

Giriş bölümü için çiçek görselini beyaz bir motifle çerçevelenmesi düşünülmüştür. Ardından gelen el yazısı yazı karakteriyle filmin ismi görünmektedir. Asya vereceği kararı sevginin ne olduğunu sorgulayarak vermektedir. Bunun için sevdiği adamı ona yardım eden kişiyle kıyaslamaktadır. Bunları yaparken sık sık soru sormakta ve bunu kendi içinde cevaplamaya çalışmaktadır. Uygulama çalışması için Asya'nın ruh halini yansıtmaya amacıyla gri tonlarında bir arka plan düşünülmüştür. Bu arka plan eskitilmiş kağıt üzerine hareket eden gökyüzü görüntüsü ile birleştirilmiştir (bkz. görüntü149).



Görüntü 149: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

“Mutluluk bu muydu?” ve “mutluluk neydi ben bilmezdim” kelime grupları gökyüzü hareketine uygun ritimde ve Asya'nın duygusal karmaşasına uygun bir biçimde ekrana gelmekte ve kaybolmaktadır (bkz. görüntü 150).



Görüntü 150: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Asya'nın sevgi tanımını yaparken söylediği “çoşkun akan dere” söz grubunda cümleye perspektif verilerek, dalgalanma hareketi sağlaması amacıyla After Effects'in içinde yer alan Text Effect bölümünden Ocean Tide efekti verilmiştir. Böylece çoşkun akan dere

anlamına uygun bir biçimde hareketlendirilmesi sağlanmıştır. “Sonbahar rüzgarıyla ürperen yapraklar” kelime grubunun kinetik tipografi uygulaması ise, yine Text Effect bölümünden Autumn efekti verilerek bu efektin anahtar nokta ayarları yapılarak etrafta savrulan yaprak görüntüsü verilmesi amaçlanmıştır (bkz. görüntü 151). İzleyicinin metni canlandırdığı zaman bile metni her zaman okuyabilmesi çok önemlidir. Büyük harfler genellikle okunaklıdır ve izleyicinin ilgisini çekmek için daha iyidir. Uygulama çalışmasında yer yer büyük harf kullanılırken, küçük harflerin kolayca okunabilmesi için, ekranda hareketlendirmenin net, basit ve karmaşık detaylardan arındırılmış bir biçimde olması sağlanmıştır.



Görüntü 151: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

“Cama vurup dağılan yağmur damlaları” cümlesinde ekrana hızlıca çarpıp gelen kelimelerle birlikte “vurup” kelimesi ters dönerek ekrandan aşağı doğru kayarak kaybolmaktadır. Böylece kelime grupları yağmur duygusunu hissettirecek biçimde anlamına uygun olarak hareketlendirilmiştir (bkz. görüntü 152).



Görüntü 152: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

“Yağmur diner güneş çıkardı” diyalogunun kinetik tipografi uygulaması ise, Text Animate ve Maskeleye işlemleriyle gerçekleştirilmiştir. “Yağmur diner” kelime grubunda “yağmur” kelimesi ekrana geldikten sonra azalarak kaybolmakta ve o kaybolurken “diner” kelimesi ortaya çıkmaktadır. “Diner” kelimesi de yukarıya doğru hareket ettiği anda kaybolurken “güneş çıkardı” kelimesi ortaya çıkmaktadır. Böylece dinmek ve güneşin çıkması kavramları tipografik temelde anlamına uygun bir şekilde hareketlenmesi sağlanmıştır. Uygulama çalışması Yeşilçam filmlerindeki “Son”u anımsatan efektle bitirilmiştir (bkz. görüntü 153).



Görüntü 153: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filmi için hazırlanan kinetik tipografi uygulaması

Uygulama çalışmalarının hedef kitleye çağın getirdiği birçok araçla sunulması amaçlanmıştır. Teknolojinin gelişerek ilerlemesi ve internetin günümüzde her yerde ulaşılabilir olması uygulama çalışmasının kolaylıkla sunulmasını sağlayacaktır. Bu durum tezin amacı olan kinetik tipografi uygulamalarının tanıtılması, yaygınlaştırılması ve gelişmekte olan bu alana farklı örneklerin sunulması açısından önemli bir kazanım olacaktır.

Bunu da izleyiciyle Vimeo, Youtube gibi paylaşım sitelerinde yayınlanılarak paylaşılması amaçlanmıştır. Bu hem hızlı bir şekilde hem de birden fazla kişiye ulaşması bakımından önemlidir. Görüntü 154’te çalışmaların yayınlanabileceği çeşitli araçlar ve paylaşım siteleri görülmektedir. Ticari kaygısı olmayan bu tür paylaşım sitelerinde çalışmaların yaygınlaştırılması kültürel değerlerimizin kinetik tipografi aracılığıyla yeniden canlandırılması ve ulusal ve uluslararası alanlarda tanıtılması amacı taşıyan bu tezin ulaşmaya çalıştığı nokta açısından oldukça önemlidir.



Görüntü 154: Kinetik tipografi uygulama çalışmalarının sunulduğu ortamlar

SONUÇ

Hareketli tipografi her türlü hareket eden metin anlamına gelmemektedir. Sadece okutulması amaçlanmış, bir anlatımsal kaygısı olmayan yazılara hareketli tipografi denir. Hareketli metinlerin kinetik tipografi tanımına girebilmesi için hareketlendirilen tipografik öğelere bir anlam ve duygu yüklemesi, kelime grubunun anlamına uygun bir biçimde hareketlendirilmiş olması gerekmektedir. Teknolojinin gelişimi birçok alan için olduğu gibi tipografi için de hem yenilikleri hem de zorlukları beraberinde getirmiştir. Geçmişte durağan olan tipografi artık hareket eden, boyut kazanan bir hal almıştır. Üstelik, araçlarla birlikte mesaj aktarmak isteyen göndericilerin (firmalar, kuruluşlar, şahıslar vs.) de sayısı hızla artmış ve artmaktadır. Bu durum da uygulama alanlarını arttırarak kinetik tipografiyi görsel iletişime olanak tanıyan elektronik bilbordlar, televizyon ve internet gibi araçlar aracılığıyla gündelik hayatın daha büyük ve kaçınılmaz bir parçası haline getirmiştir. Diğer taraftan, kullanım alanlarının yaygınlaşması ve kullanıcıların sayısının artması içinde bulunduğumuz “hızlı tüketim” çağında sürekli yenilenme, farklılaşma ve emsalleri içinde öne çıkma gibi zorlukları ortaya çıkarmıştır. Yalnızca font ve renk seçimiyle tipografik mesajlar oluşturmak artık yeterli değildir; tipografi hayatın hızına ve hareketliliğine uyum sağlamak durumundadır. Bu nedenle de kinetik tipografi üreticileri artık yalnızca görsel algı alanında değil bilgisayarda kinetik tipografi oluşturmayı sağlayan programlar alanında da uzman olmak durumundadır, zira deneysel çalışmaların hazırlanmasında geleneksel yöntemlere göre bilgisayar teknolojisi hızlı bir üretime ve denemeye izin vermektedir. Bilgisayarın, uygulamalarda sağladığı kolaylık tipografik denemeleri önemli ölçüde etkilemiştir. Üç boyutlu tasarımlar, görsel oyunlar, harflerin büyük – küçük kullanımları, üst üste bindirme teknikleriyle oluşan negatif - pozitif lekeler; bilgisayarın teknolojik gelişmelerine bağlı olarak her geçen gün yenilenmektedir.

Sinemanın ilk dönem örneklerinde filmin adı, yönetmeni, oyuncularını gibi bilgilerin ekran kartlarıyla sunulmasından günümüzdeki film jenerikleri tasarımlarına kadar geçen sürede birçok yenilikçi tasarım yapılmıştır. Televizyon yayıncılığı ile birlikte film jeneriklerinde kullanılan tekniklerin birçoğu televizyonda da kullanılmaya başlanmıştır. Kinetik tipografinin modern filmlere kattığı yeni mesaj iletim yaklaşımının kültürel açıdan büyük önem taşıyan ve Türk sineması açısından özel bir döneme karşılık gelen “Yeşilçam” sinemasına da uygulanması büyük bir kazanım olacaktır. Bu dönem, aile olmanın getirdiği mutluluk, karşılıksız aşk ya da sevdiklerini kaybetmenin getirdiği hüznün, intikam isteğinden kaynaklanan kızgınlık gibi en insani duyguların yoğun

biçimde sinemaya aktarıldığı ve izleyicilerin film karakterlerinde kendilerinden birşeyler bularak kendilerini onlarla özdeşleştirdikleri filmlerin altın çağıdır. Bu çalışmada, hareketli tipografinin getirdiği imkanlarla, seçilmiş Yeşilçam filmlerinden diyalogların duyguları izleyiciye aktarılmaya çalışılmıştır. Kültürel açıdan oldukça önemli olan bu diyaloglarda yazılar duyguları betimleyebilecek hale getirilmiş; mutluluk, hüzn, kızgınlık gibi varlığı net olarak anlaşılan hisler konuşmacıların sesine eşlik edecek biçimde sunulmuştur. Kültürümüzde önemli yer tutan bu tür diyaloglarla aktarılan duygulara, kinetik tipografi aracılığıyla Türkçeyi bilmeyen insanların bile anlayabileceği uluslararası bir boyut kazandırılması kültürlerarası sınırların belirsizleşmeye başladığı ve insanların farklı kültürlerle ilgilerinin arttığı günümüz dünyasında kültürümüzü “ihraç” etme açısından büyük bir imkan oluşturmaktadır. Dolayısıyla, kinetik tipografi alanında çalışan akademisyenlere kültürel değerlerimizin yerelden evrensele çıkarılmasında önemli bir sorumluluk düşmektedir. Bu çalışmayla bu anlamda bir adım atılmış ve bu yolda yürümek isteyenlere bir örnek sunulmuştur. Ancak alan yazında kinetik tipografi uygulamaları sırasında dikkat edilmesi gereken kamera açısı ve hareketleri, ışık düzenlemeleri, renk değerleri, ses bileşenleri ve tipografi kullanımı ile tasarımcının kararlarını etkileyecek olan öykü panosu, çerçeve-boy oranı ve hareketlendirme konularında rehberlik edebilecek kaynakların yetersiz olmasından dolayı zorluklarla karşılaşmıştır. Kinetik tipografi çalışmalarında durağan çalışmalarda olduğu gibi metnin okutulması, iyi düzenlenmiş olması ve içeriğe uygun olması gerekir. Bunun yanında kinetik tipografi uygulamalarında metnin harekete sahip olmasıyla birlikte izleyiciye duyguyu iletebilmesi, konuyu en kısa yolumla ve en net biçimde anlatabilmesi, izleyiciyi konun içine alabilmesi gibi bir çok ek özellikleri de içermelidir. Dolayısıyla bu çalışma bir örnek oluştursa da daha fazla kaynağa ihtiyaç duyulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Acar, A. (2015). Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jeneriği. *Yedi : Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 11-21.
- Ah Nerede*. (2017, 5 29). Sinema Türk: <http://www.sinematurk.com/film/1509-ah-nerede/> adresinden alındı
- Akarsu, Y. (2013). *After Effects CS6 & CC* . İstanbul: İnkilap Kitabevi.
- Akçiçek, M. (2007). *Jenerik Tasarımı*. Photoshop Magazine: http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2007/01/jenerik_tasarimi_volume_1.html adresinden alındı
- Akçiçek, M. (2007, Ocak 1). *Jenerik Tasarımı Volume - 1*. Photoshop Magazin: http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2007/01/jenerik_tasarimi_volume_1.html adresinden alındı
- Akgün, H. (2013). *2000'li Yıllarda Hareketli Grafik Tasarım*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Akkaya, A. (2011). Güncel animasyon teknolojilerinin film jeneriklerine etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akyürek, F. (2005). Görsel/İşitsel Bir Dil: Video Klip. *Selçuk İletişim*, 3(4), 98-113.
- Allison, D. (2016, Mart 2). *Catch Me If You Can, Auto Focus, Far From Heaven and the Art of Retro Title Sequences*. Senses of Cinema logo : http://sensesofcinema.com/2003/feature-articles/retro_titles/ adresinden alındı
- Alpay, Ç. (2011). *DeneySEL Elektronik Müzik Videolarında Hareketli Grafik Kullanımı Ve Bir Uygulama (Yüksek Lisans Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü .
- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. (A. Tepecik, & M. D. Atılğan, Çev.) İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Arslantepe, M. (2007). *Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş* . İstanbul: Beta Basım.

- Atiker, B. (2009). *Hareketli Grafiklerin Evrimi Ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçin Bir Uygulama Örneği (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Atiker, B. (2011). Hareketli Grafik Tasarım Eğitiminde Ders İçerikleri. *1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Dün Bugün Gelecek*, 354-357.
- Bachfischer, G., Robertson, T., & Zmijewska, A. (2015, 10 Eylül 2015). *Typography in motion: A framework of Moving Type Use*. OPUS Open Publications of UTS Scholars: <https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/5748/1/2006005294.pdf> adresinden alındı
- Baranseli, E. S. (2009). *Gelişen İletişim Teknolojileri İle Grafik Anlatım Dili Ve Grafik Tasarımın Yeni Uzantıları (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Becer, E. (2006). *İletişim ve Grafik Tasarım* (5. b.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2007). *Modern Sanat ve Tipografi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bodine, K., & Pignol, M. (2003). Kinetic Typography-Based Instant Messaging. *CHI 2003*, 914-915.
- Braha, Y., & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling For Film, Video, and The Web*. Oxford: Focal Press.
- Carlsson, S. E. (2016, 11 27). *Audiovisual poetry or Commercial Salad of Images? Film Sound* : http://filmsound.org/what_is_music_video/ adresinden alındı
- Commentaries on this Media*. (2015, Şubat 18). Critical Commons: http://www.criticalcommons.org/Members/adiab/clips/MV_Antoine_TheChild.mov/view adresinden alındı
- Cordington, A. (2003). *Kyle Cooper Monographics*. New Haven: North America by Yale University Press.
- Critical analysis of Giacomo Balla, "Dynamism of a Dog on a Leash." 1912*. (2016, Şubat 2). Pastels and Paint: <http://pastelsandpaint.weebly.com/modernism/critical-analysis-of-giacomo-balla-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912> adresinden alındı

- Dabner, D., Stewart, S., & Zempol, E. (2014). *Graphic Design School The Principles and Practice of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Dünder, B. (2005). *Matbaanın Bulunuşundan Bu Yana Batıda Ve 1970 Sonrası Türkiye’de Grafik Tasarımda Tipografik Dil (Yüksek Lisans Tezi)*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Elden, M., & Özdem, Ö. O. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım Yaratıcılık ve Sanat*. İstanbul: Say Yayınları.
- Ergüven, A. (2012). *Ardışık Logotayplar Ve Görsel Algı (Sanatta Yeterlik Tezi)*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Entitüsü.
- Eriç, S. M. (1994). Postmodernizm’in Tanımı. *Anadolu Sanat*, 31-45.
- Erşanlı, B. (2011). *Türkiye’de Yaratılan Video Müzik Kliplerinde Animasyon Kullanımının Araştırılması Ve Bir Klip Uygulaması (Yüksek Lisans Tezi)*. Ankara, 2011: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü .
- Gallery Futurism*. (2016, 6 10). Colophon Page:
<http://www.colophon.com/gallery/futurism/1.html> adresinden alındı
- Giannetti, L. (2008). *Understanding Movies* (8. b.). New Jersey: Simon & Schuster.
- Gilligan, B. (2005, Ağustos 8). *North by Northwest: The Title Credits*. Titles Designed by Saul Bass: http://www.notcoming.com/saulbass/caps_nxnw.php adresinden alındı
- Gülen, E. (2006). *1950 ve Sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin Bu Alana Etkileri (Yüksek Lisans Tezi)*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Güner, B. (2013). Jacques Derrida’nın yapısökümü kuramı ile ‘love is lost’ - bir müzik videosu çözümlemesi. *Dilbilim Dergisi*, 1(29), 69-80.
- Harrison, A. R. (2017, Şubat 7). Savage: <http://www.savageonline.co.uk/our-london/apocalypse-rhyme-interview-with-oliver-harrison/> adresinden alındı
- Hart, J. (2008). *The Art of The Storyboard A Filmmaker’s Introduction*. Oxford: Elsevier.
- Helfand, J. (2001). *Screen: Essays on Graphic Design, New Media, and Visual Culture*. New York: Princeton Archit. Press.

Heller, S., & Chwast, S. (1991, Aralık). *Grafik Tarzlar 4. Yazılar*. (H. Cangökçe, & C. Çetin, Çev.)

History of BBC Television Idents. (2017, Şubat 2). Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_BBC_television_idents adresinden alındı

Hostetler, S. C. (2006, February 28). *Integrating Typography and Motion in Visual Communication*. <http://www.units.miamioh.edu/>:
<http://www.units.miamioh.edu/codeconference/papers/papers/Soo%20Hostetler-2006%20iDMAa%20Full%20Paper.pdf> adresinden alındı

İbiş, F. (2012). Hermenötik ve yapısöküm kuramına genel bir bakış. *Toplum Bilimleri Dergisi*, 6(11), 31-40.

İdacıtürk, E. (2011). *Uluslararası Tipografik Tasarım Üslubunun Günümüz İsviçre Tasarımına Etkileri (Yüksek Lisans Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

İstek, R. (2004). *Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Jean, G. (2010). *Yazı İnsanlığın Belleği* (6. b.). (N. Başer, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Jenerik-Krediler-Sinemada Meslekler. (2016, 7 20). Sinematek :
<http://www.sinematek.org/film-teknik/jenerik.html> adresinden alındı

Kalay, A. (2007). Tüketim Kültürü İçinde Müziğin Görselleştirilmesi: Klipler. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 79-96.

Kalay, A. (2008). *Müziğin Görselliği*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Kalay, S. (2017, Şubat 21). *Kamera Hareketleri*. Süleyman Kalay:
<http://suleymankalay.tr.gg/Kamera-Hareketleri.htm#> adresinden alındı

Kartal, M. (2004). *Media Studio Pro İle Dijital Kurgu*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Keleşoğlu, B. (2008). *Grafik Tasarımda Tipografinin Sesi, Sesin Tipografisi (Yüksek Lisans Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kılıç, E. (2005). *DeneySEL Tipografide Biçim ve İçerik İlişkisi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Kılıç, E. (2011). *Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kılıç, L. (2013). *Görüntü Estetiği* (5. b.). İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Kinetic Typography*. (2015, 7 28). Carnegie Mellon University School of Computer Science: <http://www.cs.cmu.edu/~johnny/kt/> adresinden alındı
- Kinross, R. (2004). *Modern Typography An Essay in Critical History* (2. b.). London: Hyphen Press.
- Kitney, A. (2016, 12 7). *Examples Of Kinetic-Typography*. Creative Bloq Art And Design Inspiration: <http://www.creativebloq.com/typography/examples-kinetic-typography-11121304> adresinden alındı
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. USA: Elsevier Inc. All.
- Las-Casas, L. F. (2007). Cinedesign: typography in motion pictures. *InfoDesign: Revista Brasileira de Design da Informação*, 4, 12-19. Infodesign: http://infodesign.emnuvens.com.br/public/journals/1/No.1Vol.4-2007/ID_v4_n1_2007_12_19_Las_Casas.pdf adresinden alındı
- Lau, N. M., & Chu, V. H. (2015). Enhancing Children's Language Learning and Cognition Experience Through Interactive Kinetic Typography . *International Education Studies*, 36-45.
- Lee, J. C., Forlizzi, J., & Hudson, S. E. (2002, Ağustos 25). The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text. *Proceedings of the 15th annual ACM symposium on User interface software and technology*, 81-90. http://www.cs.cmu.edu/~johnny/kt/dist/files/Kinetic_Typography.pdf adresinden alındı
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2008). *Graphic Design: The New Basics*. A.B.D: Princeton Architectural Press.
- Mazlum, F. S. (2006). *Masaüstü Yayıncılık Tasarım ve Basım Teknolojisine Giriş*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- McLaren in Times Square, New York*. (2016, 10 23). NFB/blog: <http://blog.nfb.ca/blog/2014/01/30/mclaren-times-square/> adresinden alındı

- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design* (5. b.). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Moriarty, S., Mitchell, N., & Wells, W. (2012). *Advertising & IMC Principles & Practice* (9 b.). New Jersey: Pearson.
- Mylius, R. (1990, Haziran). Tipografi Üzerine. *Yazılar*. (M. Haydaroglu, Çev.)
- New York Lightboard*. (2016, 10 23). National Film Board Of Canada :
https://www.nfb.ca/film/new_york_lightboard/ adresinden alındı
- Noyan, N. E. (2008). *Sinema ve Grafik Tasarımın Ara Kesitinde Türk Sineması Jenerikleri Tarihi (Doktora Tezi)*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Okur, Ç. (2003). *Deneysel Tipografinin Görsel İletişime Etkisi (Yüksek Lisans Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Okur, Ç. (2009). *Film Dili Olarak Organik Tipografinin Kullanımı (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Okur, G. (2010). *Tv Kanallarının Jeneriklerinde Görsel Kimlik Sorunları "Yakın Doğu Tv İçin Bir Jenerik Dizgesi Uygulaması" (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Onaran, Â. Ş. (1999). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Ömür, N. E. (2012). *The Transformation Of Typography In New Media*. İstanbul: Yeditepe University Graduate Institute Of Social Sciences .
- Öngören, M. T. (1993). *Senaryo ve yapım : üçüncü kitap*. İstanbul: Alan Yayınları.
- Öz, H. (2006). *Sinema Jeneriklerinde Görsel Tasarım Açısından Grafik Öğelerin Kullanımı (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özcan, O. (2003). *İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özkan, N. (2001). *1950 Sonrası Türkiye'deki Tipografik Tasarımın Gelişimine Genel Bir Bakış (Yüksek Lisans Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü: Eski Terimler, Fransızca, İngilizce, Almanca, İtalyanca Karşılıklar ve Dizinlerle*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.

Öztuna, Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.

PM Ekibi. (2007, Mart). *Jenerik Tasarımı Volume - III*. Photoshop Magazin:
http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2007/03/jenerik_tasarimi_volume_iii.html
 adresinden alındı

PM Ekibi. (2007, Haziran). *Jenerik Tasarımı Volume - VI*. Photoshop Magazin:
http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2007/06/jenerik_tasarimi_volume_vi.html
 adresinden alındı

Poem by F. T. Marinetti. (2015, Kasım 22). My Sweet Nothing :
<http://www.mysweetnothing.com/tag/futurism/> adresinden alındı

Ponce, D. A. (2011). *Type Set: Exploring The Effects Of Making Kinetic Typography Interactive* (Yüksek Lisans Tezi). University Of Southern California.

Sandhaus, L. (2006). *Los Angeles in Motion: A Beginner's Guide from Yesterday to Tomorrow*. SEGD Design No. 11.

Sandrine Ceurstemont. (2015, Ağustos 28). *Blog*. New Scientist TV:
<https://www.newscientist.com/blogs/nstv/2013/01/stone-age-cinema-cave-art-conceals-first-animations.html> adresinden alındı

Sarıkahya, E. (2015). Hareketli Tipografide Ses ve Görüntünün Korelasyonu. *Başkent Üniversitesi 2. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyum ve Çalıştayı* (s. 47-53). içinde Ankara: Başkent Üniversitesi.

Sarıkavak, N. K. (1997). *Tipografinin Temelleri*. Ankara: Doruk Yayınları.

Sarıkavak, N. K. (2003). Tipografiyi Doğru Kavramak. *Sanat Yazıları*, 129-148.

Sarıkavak, N. K. (2004). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Sarıkavak, N. K. (2005). *Sayısal Tipografi:1 Basımcılık ve Yayıncılıkta Aygıt, Donanım ve Yazılım Teknolojisinin Gelişimi*. Ankara: Başkent Üniversitesi Yayınları.

Sarıkavak, N. K. (2006). Sayısal Harf Tasarımında Gelişmeler ve Temel Yöntemler. *Sanat Yazıları*(14), 133-163.

- Sarıkavak, N. K. (2006). Tipografi Yazıları 1. *Photoshop Magazin Dergisi*, 76-80.
- Sarıkavak, N. K. (2006, Aralık). Tipografi Yazıları 4. *Photoshop Magazin*, 15, 1-8.
- Sarıkavak, N. K. (2012). Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceğine Bir Bakış. *Sanat Yazıları*, 113-132.
- Sarıkavak, N. K. (2012). Yazı ve Tipografinin Grafik Tasarımdaki Yeri ve Önemi Üzerine. *VS Magazin*, 48-66.
- Sarıkavak, N. K. (2015). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Airbrush Teknolojisi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Sarıkavak, N. K. (2016). Görsel İletişim Tasarımı Eğitiminde Canlandırma Sanatının Önemi. *Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon*, 226-245.
- Sarup, M. (1993). *An Introductory Guide to Post-Structuralism and Postmodernism* (2. b.). Hertfordshire: Simon & Schuster International Group.
- Sayın, S. (2011). *Film Ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları Ve Bir Uygulama (Yüksek Lisans Tezi)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Scudiero, M. (2015, Kasım 21). *The Italian Futurist Book*. Colophon Page: <http://www.colophon.com/gallery/futurism/> adresinden alındı
- Simanowski, R. (2011). *Digital Art And Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, And Interactive Installations*. London: University of Minnesota Press.
- Sky Television Facts*. (2017, 1 21). tvspots.tv: <http://www.tvspots.tv/video/50238/sky-television--facts> adresinden alındı
- Solomon, M. (1994). *The Art of Typography: An Introduction to Typo-icon-ography*. New York: Art Direction Book Company.
- Stake, L.-A. F. (2015). Temporal Typography (Yüksek Lisans Tezi). The University of Iowa.
- Tanyeli, U. (1988). Sanat ve Tasarımda Geçmişe Yönelme Sorunu Üzerine. *Yazılar*.
- Tayfur, G. (2006). *Reklamcılık* (2 b.). Ankara: Nobel Yayın.

- Taylor, A. (2011). *Design Essentials For The Motion Media Artist A Practical Guide to Principles & Techniques*. Oxford: Elsevier Inc.
- Taylor, A. P. (2017, Mart 1). *Newton's Color Theory, ca. 1665*. TheScientist: <http://www.the-scientist.com/?articles.view/articleNo/48584/title/Newton-s-Color-Theory--ca--1665/> adresinden alındı
- Teker, U. (2009). *Grafik Tasarım ve Reklam* (4 b.). İstanbul: Yorum Sanat.
- Tobipetersia's Blog*. (2016, Şubat 21). Who is Antoine Bardou-Jacquet: <https://tobipetersia.wordpress.com/2010/09/29/who-is-antoine-bardou-jacquet/> adresinden alındı
- Torun, İ. (2014). *Hareketli Ortamlarda Tipografik Rezonans (Sanatta Yeterlik Tezi)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Tuğan, A. P. (2012). *Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri Ve Grafik Tasarımcı Saul Bass'ın Yaklaşımı (Yüksek Lisans Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Turgut, E. (2013). *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Turgut, Ö. P. (2010). Görsel İletişimde Hareketli (Kinetik) Tipografi Uygulamaları. *International Conference Of New Media and Interactivity*, 24-29.
- Turgut, Ö. P. (2012). Kinetic Typography in Movie Title Sequences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 583-588.
- Türkmenoğlu, H., & Akengin, G. (2016). Hareketli Grafik Tasarım Sürecinde Yazı Devinimi. *İdil Dergisi*, 5(23), 895-908.
- Types of Camera Movement*. (2016, 11 12). Indie Film Making: <http://www.indie-film-making.com/types-of-camera-movement/> adresinden alındı
- Uçar, T. F. (2014). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* (7. b.). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Ulloa, A. (2016, Şubat 21). *How We Built Britain (2007)*. Art of The Title: <http://www.artofthetitle.com/title/how-we-built-britain/> adresinden alındı
- Uslu, B. (2006). *1980 Sonrası Tipografik Tasarımda Deneysel Yaklaşımlar (Yüksek Lisans Tezi)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Wolf, M. J. (2008). *The Video Game Explosion A History From Pong To Playstation And Beyond*. London: Greenwood Press.

Woolman, M. (2004). *Motion Design: Moving Graphics for Television, Music, Video, Cinema and Digital Interfaces*. İsviçre: RotoVision.

Words in Freedom: Futurism at 100. (2015, Kasım 22). Moma:
<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/futurism/> adresinden alındı

Yalazay, V. (2015, 11 4). *Ders Belgeliği*. Marmara Üniversitesi Bilişim Merkezi:
<http://mimoza.marmara.edu.tr/~avni/dersbelgeligi/dersbelgeyazilari/volkan.htm>
 adresinden alındı

Yanık, H. (2008). *Pratikte Masaüstü Yayıncılık*. İstanbul: Kişisel Yayınevi.

Yanık, H. (2016). Yapisöküm üzerine birkaç not. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 1(2), 91-98. <http://ilefdergi.ibu.edu.tr/index.php/akad/article/view/38/46> adresinden alındı

Yeşilyurt, N. (1995). *Tipografinin Görsel ve İşlevsel Olarak İncelenmesi (Sanatta Yeterlik Tezi)*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yiğit, Y. E. (2013). *Reklam Filmlerinde Kullanılan Kinetik Tipografi Uygulamalarının Görsel İletişim Açısından İncelenmesi*. Lefkoşa: Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yu, L. (2008). *Typography in Film Title Sequence Design*. Ames: Iowa State University.

Zettl, H. (2011). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics* (6. b.). Boston: Wadsworth.

Kinetik Tipografi Uygulamalarının
Üretim Sorunları ve Deneysel
Çalışmalar: Yeşilçam
Diyaloglarının Tipografik Temelde
Canlandırma Yöntemiyle
Hareketlendirilmesi

Yazar Güliz Boyraz

Gönderim Tarihi: 12-Ağu-2017 07:19PM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 836695413

Dosya adı: guliz_boyraz_tez_30072017.pdf (13.33M)

Kelime sayısı: 40022

Karakter sayısı: 286018

Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları ve Deneysel Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Hareketlendirilmesi

ORIJINALLIK RAPORU

%9

BENZERLİK ENDEKSİ

%9

İNTERNET
KAYNAKLARI

%1

YAYINLAR

%

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

%3

acikerisim.deu.edu.tr

İnternet Kaynağı

2

%1

İnternet Kaynađı

www.grafikzade.com

3

<% 1

İnternet Kaynađı

docplayer.biz.tr

4

<% 1

İnternet Kaynađı

grafiktasarimhakkindahersey.blogspot.com

5

<% 1

katalog.hacettepe.edu.tr

İnternet Kaynađı

6

<% 1

www.researchgate.net

İnternet Kaynađı

7

<% 1

earsiv.arel.edu.tr

İnternet Kaynađı

8

<% 1

www.scribd.com

İnternet Kaynađı

9

<% 1

www.photoshopmagazin.com

İnternet Kaynađı

10

<% 1

.ticketmaster.ca

İnternet Kaynađı

11

<% 1

kontrastreklam.com

İnternet Kaynađı

12

<% 1

www.ffsozluk.com

13

<% 1

www.sinematurk.com

14

<% 1

clipmarks.com

15

<% 1

www.oneplusoneequalsthree.com

İnternet Kaynađı

16

<% 1

www.grafikerevi.com

İnternet Kaynađı

17

<% 1

yagmuroruk.blogspot.com.tr

İnternet Kaynađı

18

<% 1

earsiv.atauni.edu.tr

İnternet Kaynağı

19

<% 1

www.academia.edu

İnternet Kaynağı

20

<% 1

matbaaturk.org

İnternet Kaynađı

21

<% 1

ktisis.cut.ac.cy

İnternet Kaynađı

22

<% 1

filmyapim.net

İnternet Kaynađı

23

<% 1

edepot.wur.nl

İnternet Kaynağı

24

<% 1

library.cu.edu.tr

İnternet Kaynağı

25

<% 1

KAHRAMAN, Ayşe Derya. "Fütirist tipografi",
Dicle Üniversitesi, 2014.

Yayın

26

<% 1

suleymankalay.tr.gg

İnternet Kaynağı

27

<% 1

mundiboy.blogspot.com

İnternet Kaynağı

ACAR, Ayşegül. "Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jeneriği", Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fak., 2016.

Yayın

KALAY, Ayşe. "Tüketim Kültürü İçinde Müziğin Görselleştirilmesi: Klipler", İstanbul Üniversitesi, 2007.

Yayın

hdms.bsz-bw.de

İnternet Kaynađı

31

<% 1

www.videofotografcekimi.com

İnternet Kaynađı

32

<% 1

openaccess.inonu.edu.tr:8080

İnternet Kaynağı

33

<% 1

www.akademikbakis.org

İnternet Kaynağı

34

<% 1

www.realtimearts.net

İnternet Kaynađı

35

<% 1

193.255.56.48:8080

İnternet Kaynađı

36

<% 1

acikerisim.selcuk.edu.tr:8080

İnternet Kaynađı

37

<% 1

www.kurumsalhediyeler.org

İnternet Kaynağı

38

<% 1

dergipark.ulakbim.gov.tr

İnternet Kaynağı

39

<% 1

www.2kr2.com

İnternet Kaynađı

40

<% 1

culturavisual.fav.ufg.br

İnternet Kaynađı

41

<% 1

www.felsefeforumu.com

İnternet Kaynađı

42

<% 1

SPEEDING, PATRICK. "Thomas, Lucy and Henry Lasher Gardner, Opposite St. Clement's Church in the Strand, 1739-1805", Script & Print, 2015.

Yayın

43

<% 1

efilmizle.gen.tr

İnternet Kaynağı

44

<% 1

akademikpersonel.kocaeli.edu.tr

İnternet Kaynađı

45

<% 1

maydonez.net

İnternet Kaynađı

46

<% 1

etd.lsu.edu

İnternet Kaynađı

47

<%1

platohaber.com

İnternet Kaynağı

48

<%1

fwwmail.net

İnternet Kaynağı

49

<%1

ertenmatbaa.blogspot.com

İnternet Kaynađı

50

<% 1

igrowiki.in.ua

İnternet Kaynađı

51

<% 1

www.dudipeles.com

İnternet Kaynađı

52

<% 1

İnternet Kaynağı

www.turkcebilgi.com

53

<% 1

İnternet Kaynağı

www.slideserve.com

54

<% 1

www.filmifullindir.net

İnternet Kaynağı

55

<% 1

tipografi.weebly.com

İnternet Kaynağı

56

<% 1

current.ndl.go.jp

İnternet Kaynağı

57

<% 1

SARIKAHYA, Ersan. "Grafik Tasarımı
Eğitiminde Hareketli Grafik Tasarımı Dönemi",
Alev Çakmakođlu, 2014.

eyh.aile.gov.tr

İnternet Kaynağı

60

<% 1

anthropologistintheattic.blogspot.com

İnternet Kaynağı

61

<% 1

es.scribd.com

İnternet Kaynağı

62

<% 1

İnternet Kaynağı

movingvision.org.uk

63

<% 1

İnternet Kaynağı

www.sinemaportali.net

64

<% 1

sprocketociety.org

İnternet Kaynađı

65

<% 1

www.art-it.asia

İnternet Kaynađı

66

<% 1

www.egitimkomisyonu.hacettepe.edu.tr

İnternet Kaynađı

67

<% 1

Dikener, Orhan. "SANAT VE TASARIM
EĞİTİMİNİN RENKLERİN
ANLAMLANDIRILMASI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ",
e-Journal of New World Sciences Academy

Alıntıları çıkart

üzerinde

(NWSA)/13063111, 20100401

Eşleştirmeleri çıkart

< 5 words

Bibliyografyayı Çıkart

üzerinde

YAYIN



