

T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI



2020-2022 YILLARI ARASINDA GÖSTERİME GİREN
ANİMASYON FİLM JENERİKLERİNİN TİPOGRAFİ
BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE BİR ANİMASYON FİLM
JENERİĞİ UYGULAMA ÖNERİSİ

ESRA AKOVA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DOÇ. DR. ELİF TARLAKAZAN

HAZİRAN - 2023

KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, arařtırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranıř ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduđunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu alıřmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynađına eksiksiz atıf yapıldıđını, bilimsel etiđe uygun olarak kaynak gösterildiđini bildirir ve taahhüt ederim.

Esra AKOVA

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

2020-2022 YILLARI ARASINDA GÖSTERİME GİREN ANİMASYON FİLM JENERİKLERİNİN TİPOGRAFI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE BİR ANİMASYON FİLM JENERİĞİ UYGULAMA ÖNERİSİ

ESRA AKOVA

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

DANIŞMAN:DOÇ. DR. ELİF TARLAKAZAN

Endüstri devrimi olarak adlandırılan 20. yüzyıl, teknolojik gelişmelerin yaşandığı, sanat ve tasarım disiplinlerinin irdelendiği ve yeniden şekillendiği bir dönem olmuştur. Sanatçı ve tasarımcılar makineleşme karşısında, içinde buldukları yaşam koşullarına ve sanat biçimlerinin herkes tarafından kabul gören estetik anlayışına tepki göstererek, yenilikçi bir yaklaşımla kendilerini ifade etmeye çalışmışlardır. Bu dönemde sanattan ayrıştırılan grafik tasarım, basılı yayınların hız kazanmasıyla birlikte ön plana çıkan bir disiplin olmuştur. Özellikle görsel iletişimi sağlayan tipografi tekniği, sanatçı ve tasarımcıların çalışmaları üzerinde büyük bir rol oynamıştır. Anlam itibarıyla tipografi, harflerin belirli çerçevede düzenlenmesiyle oluşturulan, işlevsel ve sanatsal özelliklerle kurgulanan bir tasarım tekniğidir. Günümüzde teknolojinin sunduğu olanaklarla kullanım alanı genişleyen tipografi, durağan yapıdan sıyrılarak kinetik bir yapıya dönüşmüştür. Kinetik tipografi, tipografinin hareketli bir formudur ve tipografik öğelerin zaman içindeki hareketi ile karakterize edilir. Bu teknik, ses, müzik animasyon ve hareketli grafikler ile birlikte, bilgisayar programları üzerinde tasarlanır ve izleyiciye etkileşimli bir deneyim sunar. Kinetik tipografi, modern dijital dünyanın popüler bir trendi haline gelmiştir. Kısa sürede, jeneriklerden, bilgisayar oyunlarına, müzik kliplerine, eğitici videolara ve dijital medyaya kadar yaygınlaşarak birçok alanda kendine yer edinmiştir. Sinema teknolojisiyle birlikte ilerleme kaydeden jenerikler, kinetik tipografinin etkin olarak kullanıldığı bilgilendirici içeriklerden biridir. Jenerikler, filmin başlangıcında veya sonunda gösterilir ve filmin öyküsüne iletişimsel açıdan katkı sağlar. Bu çalışmanın amacı son zamanlarda artış gösteren animasyon filmlerinin jeneriklerinde kullanılan kinetik tipografilerin; önemini, etkisini ve gelişimini irdelemek ve bir uygulama önerisi getirerek literatüre katkı sağlamaktır.

ANAHTAR KELİMELEER:Grafik Tasarım, Tipografi, Kinetik Tipografi, Animasyon, Jenerik.

Haziran 2023, 81 Sayfa

ABSTRACT**MSC THESIS****EXAMINATION OF ANIMATED MOVIE GENERICS RELEASED
BETWEEN 2020 – 2022 IN THE CONTEXT OF TYPOGRAPHY AND
PROPOSAL TO APPLY AN ANIMATED MOVIE GENERICS****ESRA AKOVA****KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN DEPARTMENT
SUPERVISOR:ASSOC. PROF. DR. ELİF TARLAKAZAN**

The 20th century, also referred to as the industrial revolution, has been a period of technological developments and the reviewing and reforming of the disciplines of art and design. In the face of mechanization, artists and designers have tried to express themselves with an innovative approach by objecting to their living circumstances and the popular aesthetic understanding of art forms. In this period, graphic design was separated from art, becoming a prominent discipline after the acceleration of certain publications. The typography technique, which provides visual communication, has particularly played a great role in the work of artists and designers. The definition of typography describes a design technique formed by arranging the letters in a certain frame with functional and artistic features. In modern times, the area of application for typography has expanded widely thanks to the possibilities created by the advance of technology, and therefore its nature has evolved from static to kinetic. Kinetic typography is an animated form of the art and is characterized by the movement of typographic elements over time. This technique, along with sound, music, animation and motion graphics, is designed with computer programs and offers the audience an interactive experience. Kinetic typography has become a popular trend in the modern digital world. It has quickly spread to many areas such as movie credits, computer games, music videos, educational videos, and digital media. Movie credits, which have evolved in tandem with cinematic technology, are one of the informative forms of content where kinetic typography is incredibly effective. Credits are shown at the beginning or end of movies and add communicative features to the story being told. The aim of this study is to examine and analyze the importance, impact, and development of the kinetic typography used in the credits of animated films, and to contribute to the literature by bringing an application proposal.

KEYWORDS:Graphic Design, Typography, Kinetic Typography, Animation, Film Credits

June 2023, 81 Page

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans öğretim sürecim ve tez aşamamda sabırla yanımda olan, manevi desteęini ve tecrübelerini esirgemeyen kıymetli danışmanım Doç. Dr. Elif TARLAKAZAN'a, engin bilgileri ve görüşleri ile beni yönlendiren sayın hocam Doç. Dr. Burak Erhan TARLAKAZAN'a ve eğitimime önemli katkılar sağlayan bölüm hocalarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Bu süreçte arkamda olduğunu hissettiren aileme ve bana güç veren, motivasyon sağlayan değerli arkadaşım Zeynep Sena Uçar'a teşekkür ederim.

ESRA AKOVA

Kastamonu, 2023

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
TEZ ONAYI	ii
TAAHHÜTNAME	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xi
1. GİRİŞ	1
2. GRAFİK TASARIM	3
2.1 Hareket (Devinim) ve Hareketli Grafik.....	4
2.2 Animasyon.....	9
3. TİPOGRAFİ	13
3.1 Modern Sanatın Tipografi Üzerine Etkileri.....	14
3.1.1 Fütürizm.....	15
3.1.2 Dadaizm	16
3.1.3 Süprematizm	18
3.1.4 Konstrüktivizm	20
3.1.5 De Stijl	21
3.1.6 Bauhaus ve Yeni Tipografi	24
4. KİNETİK TİPOGRAFİ	30
5. KİNETİK TİPOGRAFİ KULLANIM ALANLARI	33
5.1 Televizyon	33
5.2 Reklam Filmleri.....	36
5.3 Kamu Hizmet ve Kültür Sanat Duyuruları	38
5.4 Bilgisayar Oyun Tanıtımları.....	40
5.5 Müzik Video Klipleri	42
5.6 Web Siteleri ve Proje Sunumları	44
5.7 Dijital Portfolyo (E-Portfolyo) Sunumları	46
5.8 Sosyal Ağlar	47
5.9 Film Jenerikleri.....	48
6. 2020-2022 YILLARI ARASINDA GÖSTERİME GİREN ANİMASYON FİLM JENERİKLERİNİN KİNETİK TİPOGRAFİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ	52
6.1 Soul.....	52
6.2 Onward (Hadi Gidelim).....	53
6.3 Ron's Gone Wrong (Robot Ron: Bir Sorun Var)	54
6.4 Vivo: Sevimli Dostum.....	55
6.5 The Mitchells vs. the Machines (Ailem Robotlara Karşı).....	56
6.6 Hotel Transylvania: Transformania.....	57
6.7 Chip 'n Dale: Rescue Rangers (Chip ve Dale: Kurtarma Timi)	59
6.8 Guillermo del Toro's Pinocchio (Guillermo del Toro: Pinokyo)	60
7. ANİMASYON FİLM JENERİĞİ UYGULAMA ÖNERİSİ	61
7.1 Eşek Kral Film Jenerik Uygulaması.....	61

8. YÖNTEM	69
8.1 Araştırma Modeli	69
8.2 Araştırma Evreni/ Örnekleme	69
8.3 Veri Toplama Araç ve Teknikleri.....	69
8.4 Verilerin Toplanması.....	69
8.5 Verilerin Analizi.....	70
9. SONUÇ	71
KAYNAKÇA	73



ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1. Chauvet Mağarası,M.Ö.yaklaşık 35.000.	4
Görsel 2.2. Antik Yunan Çömleği, M.Ö.530.	5
Görsel 2.3. Athonasius Kircher, Sihirli Fener,1640.....	5
Görsel 2.4. John Ayrton, Thaumatrope, 1828.	6
Görsel 2.5. Phenakistoscope örneği.	7
Görsel 2.6. Victoria dönemine ait Zoetrope örneği.....	7
Görsel 2.7. Eadweard Muybridge, The Horse In Motion, 1872.	8
Görsel 2.8. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1937.....	10
Görsel 2.9. The Haunted Hotel James Stuart Blackton, 1907.	11
Görsel 2.10. Avatar: The Way Of Water,2022.	11
Görsel 3.1. Filippo Marinetti, “Zang Tumb Tumb” 1914.	15
Görsel 3.2. Dada Dergisi, Sayı:3,1918.....	17
Görsel 3.3. Merz Dergisi, Sayı:11, 1924.	17
Görsel 3.4. Kasimir Malevich, “Siyah Kare” 1915.....	18
Görsel 3.5. El Lissitzky, “Beyazları Kırmızı Kama ile Yen” 1919.	19
Görsel 3.6. Dobroliot, Havayolu Şirketi için Afiş, “İyi Uçuşlar” 1923.	20
Görsel 3.7. Alexandre Rodchenko, Leningrad Devlet Yayınevi için afiş, 1924.	21
Görsel 3.8. De Stijl Dergisi, 1925.....	22
Görsel 3.9. Arthur Lehning i10 Dergisi, 1927.	23
Görsel 3.10. Joost Schmidt, Weimar’daki ilk Bauhaus Sergisi Afişi, 1923	25
Görsel 3.11. Herbert Bayer, “Universal Alphabet” 1925.....	25
Görsel 3.12. Herbert Bayer, Bauhaus Dergi Tasarımı,1928.	26
Görsel 3.13. Jan Tschichold, “Philobiblon” yayınevi için afiş tasarımı. 1924.	27
Görsel 3.14. Jan Tschichold, “Die Frau ohne Namen” film afişi, 1927.	28
Görsel 3.15. Jan Tschichold, Yeni Tipografi, 1928.	28
Görsel 5.1. TRT Çocuk Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2008.....	34
Görsel 5.2. TRT Çocuk Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2021.....	34
Görsel 5.3. Minika Go Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2012.....	35
Görsel 5.4. Minika Go Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2020.....	35
Görsel 5.5. Kraft Mac and Cheese Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2023.....	37
Görsel 5.6. Eti Crax Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2023.	37
Görsel 5.7. Türkiye Yeşilay Cemiyeti Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2014.	38
Görsel 5.8. Childline Hizmeti Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2011	39
Görsel 5.9. Seçici İletken Sergi Duyurusu Ekran Görüntüleri, 2023.....	40
Görsel 5.10. Apex Legends Mobile Oyun Tanıtımı Ekran Görüntüleri,2023.	41
Görsel 5.11. Football Manager 2023 Oyun Tanıtımı Ekran Görüntüleri, 2023.	42
Görsel 5.12. Pera’nın “Bal” Adlı Müzik Klbinin Ekran Görüntüleri, 2022.	43
Görsel 5.13. “Last On Standing” Adlı Müzik Klbinin Ekran Görüntüleri, 2021 ..	43
Görsel 5.14.Quavo, “Greatness” Adlı Müzik Klbinin Ekran Görüntüleri,2023	44
Görsel 5.15. “Paper Tiger” Adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2023.....	45
Görsel 5.16. “One Last Beat” Adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2018.....	46
Görsel 5.17. Joydeep’in Dijital Portfolyosunun Ekran Görüntüleri, 2022.	47
Görsel 5.18. Twitter’ın Reklam Kampanyasının Ekran Görüntüleri,2023	48
Görsel 5.19. “Intolerance” Adlı Filmin Başlık Kartı, 1916.	49

Görsel 5.20. “Anatomy of a Murder” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 1959.	50
Görsel 5.21. “Friends with Benefits” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2011.....	50
Görsel 5.22. “Murder Mystery 2” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2023.	51
Görsel 6.1. “Soul” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2020.....	53
Görsel 6.2. “Onward” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2020.	54
Görsel 6.3. “Ron's Gone Wrong” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2021.	55
Görsel 6.4. “Vivo: Sevimli Dostum” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2021.	56
Görsel 6.5. “The Mitchells vs. the Machines” Film Jeneriği Görüntüleri, 2021	57
Görsel 6.6.“Hotel Transylvania: Transformania” Film Jenerik Görüntüleri, 2022..	58
Görsel 6.7. “Chip’n Dale: Rescue Rangers” Film Jeneriği Görüntüleri,2022..	59
Görsel 6.8. “Guillermo del Toro's Pinocchio” Film Jeneriği Görüntüleri, 2022... ..	60
Görsel 7.1. “The Donkey King” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2018... ..	62
Görsel 7.2. Ele Alınan “The Donkey King” Filminin Ekran Görüntüleri, 2018 .. .	62
Görsel 7.3. “The Donkey King” Film Jeneriği İçin Hazırlanan Storyboard	63
Görsel 7.4. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması Logo Sunumu.	64
Görsel 7.5. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 2. Sahne ..	64
Görsel 7.6. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 3. Sahne ..	65
Görsel 7.7. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 4. Sahne	66
Görsel 7.8. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 5. Sahne ..	66
Görsel 7.9. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 6. Sahne ..	67
Görsel 7.10. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 7. Sahne ..	68
Görsel 7.11. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 8. Sahne ..	68

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

M.Ö.	: Milattan önce
TRT	: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu
TDK	: Türk Dil Kurumu



1. GİRİŞ

İnsan yaşamının temel ihtiyaçlarından biri olan iletişim olgusu, yüzyıllar öncesinden bu yana evrimleşerek ivme kazanmıştır. İlkel insanlar iletişimi ses, jest ve mimiklerle başlatmış, zaman içerisinde doğadan faydalanarak yapmış oldukları araç gereçlerle etkileşim göstermişlerdir. İletişimin en önemli adımı, düşüncelerin görseller aracılığıyla mağara duvarlarına aktarılması yoluyla gerçekleşmiştir. Uzun bir süre sonra meydana gelen ve kayıt amacı güden hesap taşları, yazının temellerinin atılmasına olanak sağlamıştır. Yazı, Sümer ve Mısır uygarlıklarında doğmuş, hızla diğer uygarlıklara yayılarak gelişme göstermiş, ardından Fenikeliler tarafından değişime uğratarak bugün kullandığımız alfabenin alt yapısı oluşturulmuştur. İletişimin modern yapısına kavuşması ise kâğıt ve tipo baskı tekniğinin icadı ile sağlanmıştır.

Endüstri devrimiyle matbaa ve sanat alanlarında ortaya çıkan yenilikler, grafik tasarımı yapısal değişime sürüklemiştir. Matbaa makinelerinin gelişmesiyle basılı yayımların hızlı artışı, yazı tasarımlarının çoğalmasına ve süreç içerisinde sanat ve tasarım disiplinlerinin sorgulanması, Modern sanat akımları ve Bauhaus hareketinin oluşmasına vesile olmuştur. Grafik tasarım ve tipografi tasarım unsurları, akımlarda alışılmışın dışında kullanılarak yeniden biçimlenmiş ve sanatsal bir boyut kazanmıştır. Anlam itibarıyla tipografi; belirli form, ölçü, ağırlık ve tasarım elemanları doğrultusunda yaratılan güzel yazı tekniğidir. Mesajın doğru ve anlaşılır biçimde iletilmesi, tipografi tasarımının temel görevidir. Teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan radyo, uydu, televizyon, bilgisayar, fotokopi makinesi ve internet gibi kitlesel iletişimi kolaylaştıran bilimsel ve teknolojik buluşlarla kullanım alanı genişleyen tipografi, üç boyutlu görünüme kavuşmuştur.

Dijital Teknoloji içerisinde görsel bir dile dönüşen tipografi; kinetik, hareketli ve dinamik olarak kendini konumlandırmıştır. Kinetik tipografi, harflere verilen hareket anlamına gelmekte ve grafik unsurlar ile birleştirilerek kurgulanmaktadır. Günümüzde sanatsal bir değer taşıyan Kinetik tipografi; jeneriklerde, reklamlarda, sosyal medyada, müzik kliplerinde, açık hava reklamlarında, eğitici videolarda ve daha birçok alanda

kendine yer edinmiştir. Hareketli görüntüler, Adobe firmasına ait (After Effects, Premiere Pro, Photoshop, Illustrator) programlar ve Cinema 4D, Maya, Edius, Blender gibi sayısal ortam yazılımları aracılığıyla yaratılmaktadır.

Sinema ve Grafik tasarımın ortak bileşeni olan jenerikler, film karakterlerini tanıtmada bilgilendirme işlevi görmektedir. Jenerikler, filmde önce veya sonra izleyiciye sunulmakta ve birkaç dakikalık süreyle filmin öyküsüne, iletişimsel açıdan katkı sağlamaktadır. Hareketli grafikler, animasyonlar ve tipografiyle sağladığı görsel sunumla birlikte, izleyiciye filmin duygusunu hissettirmekte ve onları etkilemektedir. Son zamanlarda animasyon filmlerinin artış göstermesiyle daha profesyonel bir düzeyde hazırlanan jenerikler, tasarımcıların imkânlarını zorlamaktadır. Bu doğrultuda teknolojinin sunduğu olanaklar ile her geçen gün gelişme gösteren animasyon jeneriklerinin, tipografi açısından incelenmesi araştırmanın temel amacıdır.

Bu araştırmada, grafik tasarımın yapı taşı olan tipografinin geçmişi ve geldiği nokta açıklanarak, Kinetik tipografinin kullanım alanları ele alınmış, 2020, 2021, 2022 animasyon film jenerikleri incelenmiş ve “The Donkey King” (Eşek Kral) animasyon film jeneriğine bir uygulama önerisi getirilmiştir.

2. GRAFİK TASARIM

İnsanlar, medeniyetin başlangıcından günümüze kadar olan süreçte, birbirleriyle bilgi alışverişi sağlamak adına çeşitli yollara başvurmuşlardır. Bunların en başında, görme duyusuyla gerçekleştirilen ve herkes tarafından anlaşılabilir etkili bir iletişim biçimi gelmektedir. Görsel iletişim, bilgi, duygu ve düşüncelerin, görsel unsurlar (sembol, imge) yardımıyla karşı tarafa aktarılma sürecini kapsamaktadır. Mağara duvarlarına çizilen görsellerle başlayan serüveni, teknolojinin gelişme göstermesiyle birlikte biçimsel değişikliklere uğrayarak, farklı yüzeyler üzerinde şekillenmiştir.

Görsel iletişim kurmamıza yardımcı olan her şeyin temelinde grafik tasarım vardır. Grafik tasarım, görüntülerle kelimeleri stratejik bir şekilde kullanan yaratıcı bir eylemdir; bir şeyin veya kavramın nasıl gösterileceğini ve sunulacağını belirler. Basılı veya dijital görüntüleri, çeşitli yöntemlerle stilize ederek daha hızlı algılanabilir hale getirir; aynı zamanda görsel öğeleri ve fenomenleri kullanarak (renk, çizgi, nokta, ön plan, arka plan, perspektif vb. gibi) kavramsal ifadelerle belirli mesajlar yaratır. Görüntüler, iletilen mesajın ve pazarlanan ürünün niteliği hakkında hedef kitleye fikir verir. Etkili veya dikkat çekici başlıklar ise ürünlere yeni anlamlar yüklemenin etkili bir yöntemidir. (Ergüven, 2021, s. 116).

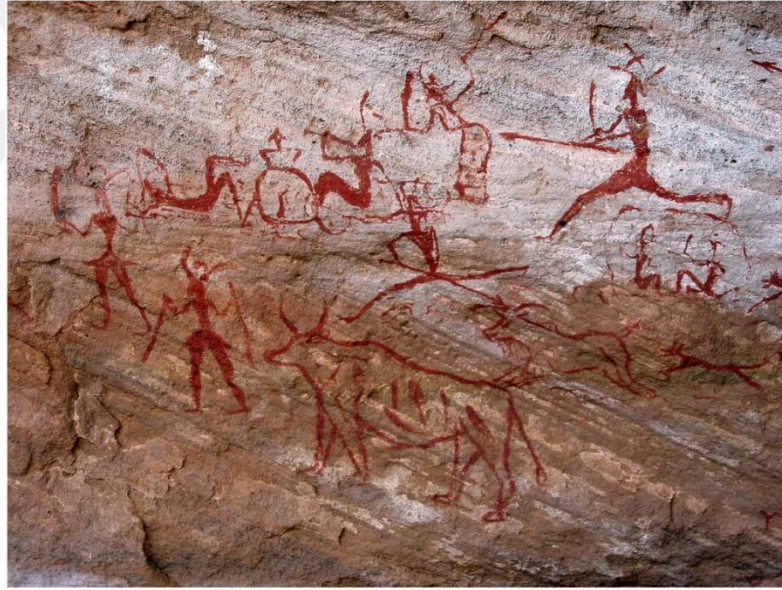
Becer (2018, s.2)'e göre, grafik tasarım, 20. yüzyılın ilk yarısında "yazı ve görsellerin düzenlenmesi" olarak tanımlanmıştır. Bu düzenlemeler, bilgisayar teknolojisinin sunduğu olanaklarla hazırlanmakta, iki veya üç boyutlu olarak hedef kitleye sunulmaktadır. Sanat, mimari, bilim, tarih, edebiyat, politika, dil vb. gibi birçok etken grafik tasarım sürecini etkileyen, besleyen unsurlardır. Grafik tasarım, oldukça dinamik, çağdaş bir iletişim aracı ve fikirleri görselleştirme sanatı olup, hem estetik kaliteyi hem de iletişimi en üst düzeye çıkarmayı amaçlar (Akgün, 2013, s. 2).

Günümüzde grafik ürünleri; afişlerden, billboardlara, kitap kapaklarından, sürücülere uyarıcı levhalara, kurumsal kimliklerden, tüketilen ürünlerin besin değerlerini gösteren çizelgelere, televizyon yayıncılığından, etkileşimli ortamlara ve izleyicilere filmin duygusunu aktarırken bilgilendiren jeneriklere kadar çeşitlenerek geniş bir alana yayılmıştır.

Çağımızda görsel tasarımcının her ne kadar baskı ve çoğaltım tekniklerini iyi bilmesi gerekse de belki de bunlardan daha önemli olan niteliği, zengin bir dünya görüşüne sahip, okuyan ve içinde bulunduğu evreni algılamaya ve anlamaya çalışan, yeniliklere açık, duyarlı ve yaratıcı bir mesleğin üyesi olmasıdır (Uçar, 2004, s. 93).

2.1 Hareket (Devinim) ve Hareketli Grafik

Yaşamın bir göstergesi olan hareket olgusu, sanatsal anlamda önemli bir konumda bulunmaktadır. Hareketin sanat içerisine aktarılması, yüzyıllar öncesine kadar uzanmaktadır. İlkel insanlar, başlangıçta mağara duvarlarına durağan resimlemeler yapmış, zamanla çizimlerine hareket kazandırarak yaşamlarını betimlemeye çalışmışlardır.



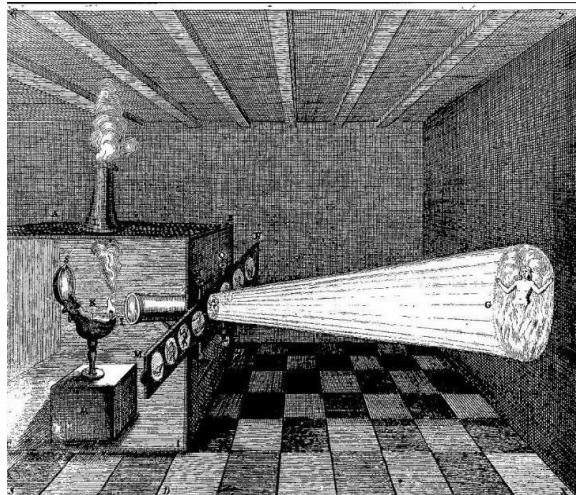
Görsel 2.1. Chauvet Mağarası, M.Ö. yaklaşık 35.000.

Chauvet mağarasında ortaya çıkan resimde, koşma, oturma, avlama ve içme gibi eylemler hareketi gözler önüne sermektedir (Görsel 2.1). Hareketli resimler, malzeme ve materyallerin gelişmesi üzerine farklı yüzeyler üzerinde yer almış ve bu hikaye anlatma arayışı tarih boyunca devam etmiştir. Antik Yunanlılar vazolarının bazılarını, hareket halindeki figürlerin aşamalarıyla süslemişlerdir. Vazolar döndürüldüğünde figürler hareket ediyormuş hissi yaratmaktadır (Williams, 2001, s. 12).



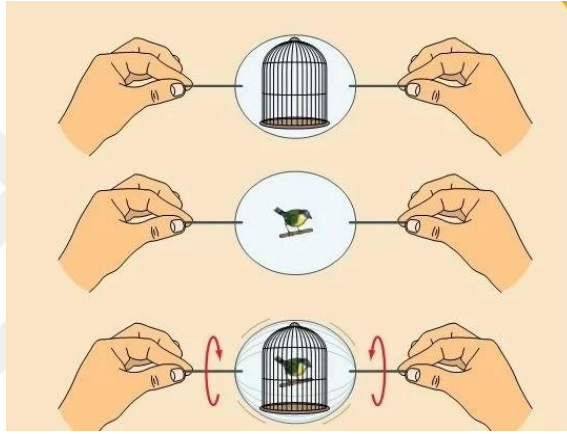
Görsel 2.2. Antik Yunan Çömleği, MÖ. 530.

M.Ö.500'de festival oyunlarında kazanılan bu vazoların (Görsel 2.2), genellikle geniş bir gövdesi, kısa bir boyunu ve dar bir ayağı bulunmaktadır. Vazoların etrafı iki farklı figür çalışmalarıyla kaplıdır. Vazonun genellikle bir tarafı Athena'yı konu alırken, diğer tarafı ise festivalde oynanan spor müsabakalarını ele almaktadır. Sinemanın olmadığı dönemlerde insanları eğlendirmek amacıyla kullanılmıştır (Aygün, 2022, s. 11-12).



Görsel 2.3. Athanasius Kircher, Sihirli Fener, 1640.

Bilindiği üzere, çizimleri bir duvara yansıtmaya yönelik ilk girişim 1640 yılında Athanasius Kircher tarafından ‘Sihirli Fener’ ile yapılmıştır (Williams, 2001, s.12). Cam parçalarına çizilen görüntülere ışık tutulması ve boş bir yüzeye yansıtılması sonucunda meydana gelen Sihirli Fener, bir nevi projeksiyon görevi görmekteydi (Görsel 2.3). Hareket yanılsaması yaratan “Thaumatrope” adlı bir diğer buluş ise, 1828 yılında icat edilmiştir (Görsel 2.4). Türker (2011, s. 28) çalışmasında; disk biçimindeki kağıt veya metal yüzeyin iki tarafına resim çizilmesi ve diskin kenarlarında bulunan iplerin hızla çevrilmesiyle, farklı yüzeydeki resimlerin aynı yüzeyde görünmesini sağlayan bir düzenek olduğunu belirtmiştir.



Görsel 2.4. John Ayrton, Thaumatrope, 1828.

Süreç içerisinde, Avrupa ve Amerika’da canlandırma üzerine birçok icat geliştirilmiş ve yaygınlaşmıştır. Bunlardan en popüler olanları, Phenakistoscope (Görsel 2.5) ve Zoetrope adlı araçlardır. Aşılıoğlu (2018, s. 24), çalışmasında Phenakistoscope aracının 1831’e yakın bir süreçte Joseph Plateu ve Simon von Stampfer tarafından bulunduğunu ve aracın, bir diske sıralı olarak çizilen resimlerin döndürülmesi ile hareket ediyormuş izlenimini verdiğini açıklamıştır.



Görsel 2.5. Phenakistoscope örneği.

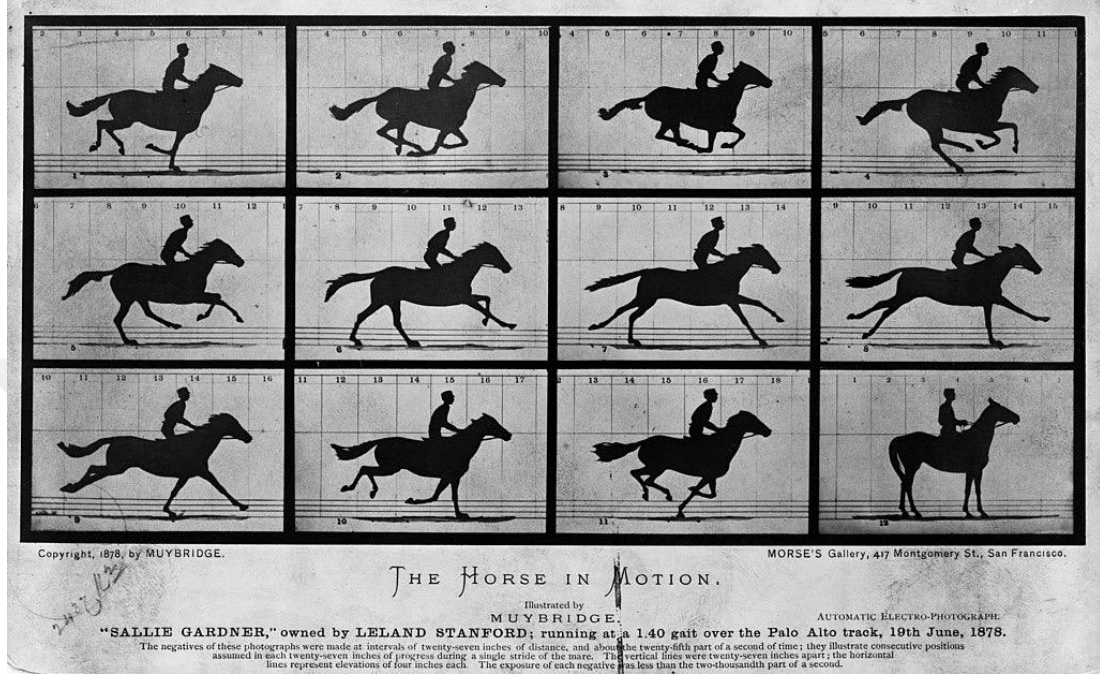
Amerika’da ortaya çıkan Zoetrope (yaşam çarkı) ise, phenakistoscope ile benzerlik taşımaktadır (Görsel 2.6). Zoetrope; uzun bir kağıdın üzerine çizilen resimlemelerin, delikleri bulunan silindirin içerisine yerleştirilmesi ile oluşturulan minimal boyutlu bir aygıttır. Silindir döndürülüp deliklerden bakıldığında hareket illüzyonu oluşturan aygıt, birçok kişi tarafından izlenebilme özelliğine sahiptir. Tüm bu gelişmeler hareketli grafiklerin ve animasyonun ilkel örnekleri olarak da bilinmektedir.



Görsel 2.6. Victoria dönemine ait Zoetrope örneği.

1872 yılında hareketin fotoğraf kullanılarak oluşturulmasında Eadward James Muybridge ’in önemli girişimleri olduğu belirtilmektedir. İngiliz asıllı fotoğrafçı olan Muybridge, o yıllarda ‘dört nala koşan atların ayakları yerden kesilir mi?’ sorusunun cevabını bulmak için dönemin Kaliforniya Valisi ve aynı zamanda yarış atları sahibi olan Leland Stanford tarafından görevlendirilir. Muybridge bu soruyu çözmek için fotoğraf makinelerinden bir düzenek oluşturarak atın hareketlerini fotoğraflamayı başarmıştır (Bülbül, 2021, s. 74). Daha sonraları ise, insanların ve hayvanların

hareketlerini, on iki makine kullanarak farklı açılardan fotoğraflamıştır (Teksoy, 2005, s.23). Muybridge çekmiş olduğu fotoğraflar sonucunda, hareketi çözümleyen kişi olarak anılmış ve sinema teknolojisinin oluşmasına katkı sağlamıştır.



Görsel 2.7. Eadward Muybridge, The Horse In Motion, 1872.

Bu dönemde grafik tasarımcılarda, teknolojinin sunduğu olanaklarla birlikte hareket kavramı üzerinde çalışmalara başlamıştır. Kurteş ve Mercin (2022, s. 28)'e göre teknoloji, iletişim alanına yeni kapılar aralamış ve grafik tasarıma hareketli (motion) grafikleri kazandırmıştır.

"Hareketli Grafik" in tanımı günümüzde tartışılmakta olan bir konudur. Genel anlamıyla grafik tasarımlara animasyon aracılığı ile hareket illüzyonu verilerek oluşturulan yeni bir grafik tasarım formu olduğu söylenebilir. Hareketli grafik tasarımı, animasyon ve sinemanın dinamik görsel dilini grafik tasarımı ile birleştirebilen bir tasarım şeklidir (Mutlu, 2018, s. 31). Hareketli grafikler, tasarım ilkelerine bağlı olarak tipografi, illüstrasyon, fotoğraf, ses ve video gibi içeriklerle meydana gelen, belirli bir zaman diliminde hedef kitleye anlaşılır, dikkat çekici, hızlı ve estetik bir yolla mesaj aktaran görsel disiplindir.

Alpay (2011, s.31) çalışmasında, animasyonun alt dalı olarak da bilinen hareketli grafiklerin temelini, animasyon olgusuna dayandığını, fakat günümüzde kendi tasarım disiplini yarattığını ve yeni bir sanat dalı haline geldiğini belirtmiştir. Başlıca; jeneriklerde, müzik kliplerinde, eğitim ve tanıtım amaçlı videolarda, oyunlarda, reklamlarda, web sitelerinde, interaktif tasarımlarda, simülasyonlarda, dijital sergilerde ve daha birçok alanda sıkça rastlanan çok yönlü bir iletişim aracı şekline bürünmüştür.

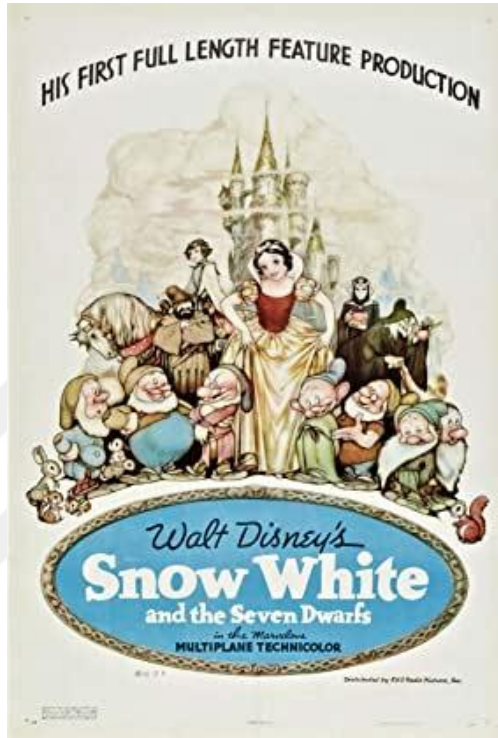
2.2 Animasyon

Animasyon kelimesinin, TDK 'ya göre dilimizdeki anlamı 'canlandırma' dır (URL-1, 2022). Canlandırma nesnel gerçekliğin yeniden üretimi dışında yer alan bir sinema ve grafik anlatım türüdür. Anlatım objesi olarak nesnel gerçekliği kullandığında bile, nesnel gerçekliği benzeşimin ötesine taşıyarak anlatım amacı açısından yeniden yorumlar. Bu başka bir anlamda, canlandırmanın en küçük birimi olan durağan görüntüdeki leke, çizgi renk ya da biçimsel düzenlemeler, doğanın bir yansıması değil canlandırıcının özgür düzenlemeleridir (Sezgin, 1990, s. 198)

Animasyon (canlandırma), zihindeki görüntülerin teknoloji içerisine aktarılması ve arka arkaya sıralanmasıyla oluşturulan hareketli resimlemelerdir. Teknik olarak hareketli grafiklerle ortak bir geçmişe sahip olan animasyon, sinema teknolojisinin gelişmesiyle büyük bir sıçrama gerçekleştirerek günümüzdeki önemini kazanmıştır. İnternet ağının hız kazanmasıyla çok geniş bir alana yayılan animasyon, film, çizgi dizi, reklam, oyun, kısa film, web arayüz, eğitim ve sanat galerileri gibi alanlarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Animasyon; eğitici, eğlendirici ve estetik yapısıyla hedef kitlenin düşüncesini değiştirebilme olanağına sahiptir. Bunun nedeni, görsel ve işitsel unsurların kolay ve anlaşılır bir biçimde doğrudan aktarılması ile ilgilidir. Nitelikli bir animasyon öyküsünün gerçekleştirilmesi ise yaratıcı bir fikre bağlıdır. Bir animasyon, öykünün detaylı bir biçimde kâğıt üzerinde anlatılması, senaryoda şekillendirilmesi ve ardından görselleştirilerek storyboard' a aktarılması ile oluşturulmaktadır.

Eğer çalışma evrensel ise, dünyadaki tüm insanlara tanıdık gelen konuları içermelidir. Animasyon yapımları genelde kültüre özgüdür, ulusal ve yerel kavramları, animasyonun gerçekleştirildiği zamanın tarihsel gerçeklerini yansıtırlar ve elbette çağı, ekonomik durumu, yaşam deneyimlerini ve çalışmada yer alan sanatçıların cinsiyetini yansıtırlar (Furniss, 2013, s. 14).



2.8. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1937.

Animasyon, bilgisayar teknolojisi içerisinde vektör tabanlı 2D animasyon ve 3D animasyon olarak iki kategori içerisinde sınıflandırılmaktadır. Teknolojik gelişmelerin öncesinde 2 boyutlu animasyon, Cel animasyon tekniği ile, 3 boyutlu animasyon ise Stop Motion tekniği ile üretilmekteydi. Cel animasyon, saniyede 24 kareden oluşan resimlemelerin, selüloit kağıdı üzerine, ön ve arka plan sahnelerinin ayrı ayrı çizilerek katmanlar haline getirilmesi ve kamerayla çekilmesi yöntemidir. 1937 yılında yayımlanan, Walt Disney'in "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" adlı filmi, Cel animasyon tekniği ile oluşturulan önemli örneklerden biridir (Görsel 2.8). Stop Motion animasyon ise, objelere verilen hareketin kare kare fotoğraflanması ile oluşturulmakta ve günümüzde kullanılmaya devam etmektedir. Erken dönem animatörü olan James Stuart Blackton'un yaklaşık üç bin fotoğraf çekerek oluşturduğu Perili Otel filmi,

stopmotion animasyon yönteminin kullanıldığı ilk film örneğidir (Williams, 2001, s.15).



Görsel 2.9. The Haunted Hotel, James Stuart Blackton, 1907.

Evren üzerindeki canlı ve nesnelerin sayısal ortam üzerine aktarılması ve hareketlendirilmesiyle oluşturulan 3 boyutlu animasyon, günümüzde yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir (Görsel 2.9). Animasyonlara verilen insansı özellikler ve derinlik hissi, animasyonları gerçekçi kılmakta ve izleyicileri başka bir evrene taşımaktadır. Sayısal ortam yazılımları ile üretilen animasyonlarda hareket geçişinin sağlanması, kare hızı ve görüntülerin sahne sayısına bağlıdır. Animasyon filmlerinde genel olarak yumuşak hareketli görünümün sağlanabilmesi için 24 kare hızı kullanılmaktadır. Maya, Blender, Cinema 4D, Houdini, İStopMotion, FlipBook ve 3ds Max gibi bilgisayar yazılımları aracılığıyla 2 ve 3 boyutlu animasyonlar, profesyonel düzeyde yaratılmaktadır.



Görsel 2.10. Avatar: The Way Of Water, 2022.

Avatar, James Cameron tarafından yönetilen ve dünya genelinde büyük bir başarı elde etmiş bir bilim kurgu filmidir (Görsel 2.10). Film, Pandora adında bir gezegende geçmektedir ve burada yaşayan Na'vi adlı bir yerli halk ile insanlar arasındaki çatışmayı anlatmaktadır.

Avatar, 3D teknolojisi kullanılarak yapılmıştır ve görsel efektler açısından oldukça başarılıdır. Film, 2009 yılında vizyona girmiş ve o yılın en başarılı filmlerinden biri olmuştur. Ayrıca, film birçok ödül kazanmış ve dünya genelinde milyarlarca dolar hasılat elde etmiştir.

Avatar animasyonu olarak da bilinen film, sinematik bir başarıya olarak kabul edilir ve günümüzde bile birçok kişi tarafından beğenilmektedir. Film, ayrıca bir devam filmi olan Avatar 2 ile 2022 yılında devam etmektedir.

3. TİPOGRAFİ

Tipografi, grafik tasarımda görsel iletişimi sağlayan en önemli unsurdur. Mağara duvarlarına çizilen resimlerle başlayan tipografinin serüveni, yazının bulunması ile şekillenmeye başlamıştır. Gutenberg tarafından bulunan baskı tekniği ve endüstri devriminde yaşanan teknolojik gelişmeler, tipografi olanaklarının artmasına vesile olmuştur. Tipografinin günümüzdeki yerini ve önemini kazanması ise Modern sanat akımları ve Bauhaus hareketi ile gerçekleşmiştir. Akımların sanatçıları, tipografiyi metin içindeki konumundan kurtararak, yeniden biçimlendirmiş ve sanatsal bir boyut kazandırmışlardır.

Tipografi, harflerin belirli çerçevede düzenlenmesine dayanan, işlevsel ve estetik özelliklerle kurgulanan yazı sanatıdır. İlbars (2019, s.65), tipografiyi; yazının görsel iletişim adı altında okunabilir ve okutabilirliğini temin etmek amacıyla harf ve yazıları düzenleme sanatı olarak tanımlamaktadır. Erdal (2015, s.53) ise tipografiyi; anlam olarak belirli standartlara uygun yazmak olarak tanımlamıştır. Tipografi metin yazılarından önce algılanır. Tipografiyi metin yazılarından ayıran en belirgin özellik onun tasarlanmış bir forma sahip olmasıdır. Harflerin bir forma sokularak dengeli bir biçimde düzenlenmesi tipografi olarak tanımlanmaktadır (Tang ve Jurry, 2007, aktaran Ekler, 2018, s. 31).

Tipografi, (typography), Yunanca typos (yazım) ve graphein (yazmak) sözcüklerinden türemiştir (Erdal, 2015, s.99). Tipografi terimi ilk olarak, matbaacılık gelişiminde önemli bir rol oynayan Gutenberg'in geliştirdiği metal harfler ile yapılan baskı tekniğini tanımlamak amacıyla kullanılmıştır (Pektaş Turgut, 2010, s.25). Günümüzde ise bilgisayar programlarıyla tasarlanan tipografi, anlamca genişleyerek, harflerin disiplinler arası (sanat, iletişim ve tasarım) özelliklerini konu edinen çok yönlü bir teknik olarak nitelendirilmektedir.

Sanatsal anlamda tipografi, hedef kitlenin duygularını harekete geçirebilme özelliğine sahiptir. Bilginin hedef kitleye doğru ve etkili bir biçimde aktarılması ise yazı karakterlerinin seçimine bağlıdır. Doğru kurgulanmadığı takdirde, olumsuz etkiler yaratabilir veya okumayı zorlaştırabilir. Dolayısıyla tipografinin, hedef kitlenin yaşı

ve kültürü gibi özellikleri dikkate alınarak estetik bir biçimde tasarlanması, mesajın yerine ulaşması için gereklidir.

Uçar (2004, s.124) çalışmasında, tasarımcıların elindeki grafik elemanlardan en mühiminin tipografi olduğunu, grafik tasarım ürünlerinin neredeyse hepsinde yer aldığını ve yapısını, gelişimini, duayenlerini ve formlarını iyi bilen tasarımcılara birçok yönden fayda sağlayacağını belirtmiştir.

Dijital teknolojilerin kullanılması ile başlayan süreçte, günümüz tasarımcıları yaptıkları çalışmalarda, çalışmayı sundukları kişileri salt izleyici durumundan çıkarmış ve tasarımı interaktif duruma getirmeyi başarmışlardır. Günümüz tipografi sanatı geleneksel anlayışların kalıplarından kurtulup düşünce-fikir-hareket ağırlıklı olarak ilerlemeye başlamıştır. Bu fikirlerin ilerlemesi ve hayata geçmesinde kavramların, düşüncelerin aktarılmasında teknolojik ilerlemeler, karmaşık teknolojik yapılarla gerçekleşmektedir (Özdemir ve Kurt, 2018, s.93).

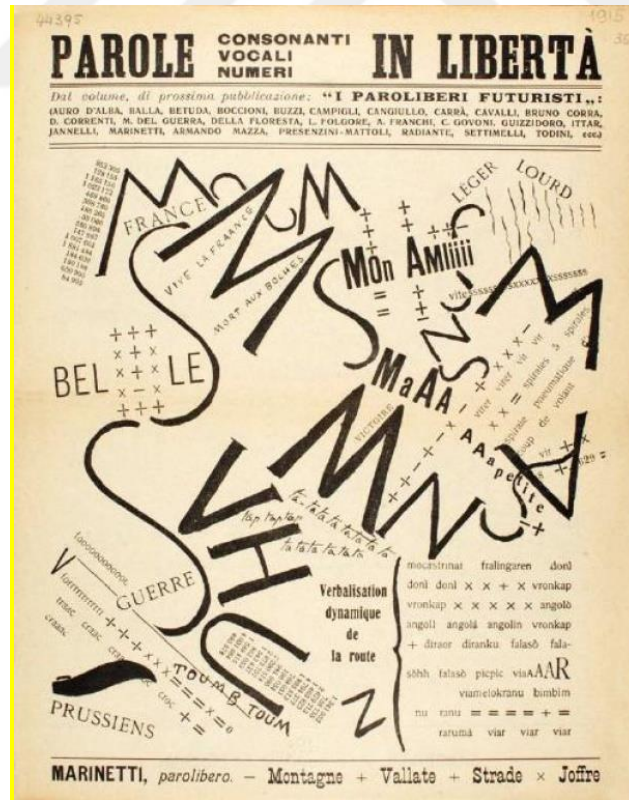
3.1 Modern Sanatın Tipografi Üzerine Etkileri

20. yüzyılda grafik tasarım ve tipografi tasarımı üzerine önemli gelişmeler yaşanmıştır. Fütürizm, Dadaizm, Süprematizm, Konstrüktivizm De Stijl ve Bauhaus gibi birbirlerinden etkilenen fakat birbirlerine tepki olarak ortaya çıkan akım ve okullar, yazının sadece okunmasını değil, kavramsal olarak kurgulanmasını amaçlamışlar ve yazılara duygusal anlamlar yüklemişlerdir. Afiş, dergi, gazete ve ilan gibi basılı yayınlar aracılığıyla, yazı karakterlerinin çeşitlenmesine ve bir tasarım disiplini olarak ele alınmasına katkı sağlamışlardır. Tüm bu akım ve okulların dışında herhangi bir bağlantısı olmadan çalışmalar üreten sanatçı ve tasarımcılar da tipografiyi bir ifade biçimi olarak kullanmışlardır. Dolayısıyla tipografiyi biçimlendiren akım ve okulların incelenmesi, tipografinin gelişimini görmek için gereklidir. Bu bölümde, modern sanat akımları ve okullarının tasarım üslupları açıklanarak, tipografi üzerine önemli işler gerçekleştiren tasarımcıların çalışmaları incelenecektir.

3.1.1 Fütürizm

20. yüzyıl başlarında İtalya’da bir takım sanatçı ve tasarımcının birleşmesiyle ortaya çıkan Fütürizm akımı, Heller ve Chwast (1991)’a göre evrenin enerjisinin grafik ve resimde dinamik bir şekilde belirtilmesi gerektiği, bununla beraber hareket ve ışığın gerçeği dönüştürmesiyle, katı cisimlerin maddeselliğini ortadan kaldırdığı kuramından meydana gelmiştir.

Fütüristler, geçmişteki sanat anlayışlarının estetik biçimlerine tepki vermek adına, metinlerin yapı ve formlarını bozarak bir ifade aracı olarak tipografiden faydalanmışlardır. Sayfa düzlemi üzerinde, farklı boyutlarda harfleri ve metinleri karmaşık bir biçimde konumlandıran fütüristler, biçim ve form üzerine yoğunlaşmışlardır. Dündar (2005, s.56)’a göre “hız”, “savaş”, “gürültü” gibi kavramların görsel karşılığını yansıtmak için kullandıkları tipografiyle, anlatımı güçlendirmişler ve yenilikçi bir anlayış biçimi yaratmayı başarmışlardır.



Görsel 3.1. Filippo Marinetti, “Zang Tumb Tumb”1914.

Uyum, yeni geliştirilen stilin sayfa üzerindeki oradan oraya savrulan, bomba gibi patlayan, atlamalar yapan anarşik tavrına ters düştüğü için, bir tasarım niteliği olarak reddedilmiştir. Bir sayfada yer alan üç veya dört renk mürekkep ve farklı harf karakterleri (italik olan yazılar hız izlenimi yaratmak için, kalın siyah yazılar ise şiddetli ses ve gürültüler için) sözcüğün ifade gücünü iki katına çıkarabiliyordu (Bektaş, 1992, s.43). Akımın temsilcisi İtalyan şair Filippo Marinetti, metinlerin belirli kural ve kalıplarla kullanılmasına karşı çıkarak yeni tipografi üzerine önemli adımlar atmıştır. Fütüristlerin tipografi üzerine getirmiş olduğu köklü değişim, sonraki akımlar tarafından da benimsenerek, geliştirilmiştir.

3.1.2 Dadaizm

1916 yılında 1.Dünya savaşı sırasında ortaya çıkan Dada akımının Farthing (2014, s.410)'e göre ikili bir yaklaşım biçimi vardı; Yıkıcı dürtü ve neşeli, sınırsız yaratıcılık. Fütüristler gibi geleneksel sanat anlayışına, toplum düzenine ve savaşa karşı çıkan Dadaistler, estetik değerlerle ve belirli ilkelerle kurgulanmayan ve göze hitap etmeyen her şeyi kendi içlerinde özümsemişlerdir. Dada sanatçıları, zaman zaman kendileriyle çelişse de tipografi bağlamında etkili tasarımlar meydana getirmeyi başarmışlardır.

Avrupa'nın Zürih ve New York şehrinde ortaya çıkan ve bir süre sonra Berlin, Paris ve Köln gibi şehirlerine yayılan sanat hareketinin en önemli temsilcileri arasında Tristan Tzara, Hugo Ball, Kurt Schwitters, Raoul Haousmann gibi sanatçılar yer almaktadır. Dada hareketinin, grafik tasarım bağlamında yapılan en önemli gelişmesi ise 1917 yılında Tristan Tzara'nın editörlük yaptığı "Dada" dergisidir. Derginin tasarımı, Dada hareketinin tasarım üslubuyla örtüşmektedir.

Dada dergisinin, Eylül 1921'e kadar sekiz sayısı (yedi nüsha) basılmıştır. Bunların ilk beşi Zürih'te, diğerleri de Şubat 1920'den itibaren Paris'te yayınlanır. Dolayısıyla, hareketin Zürih ve Paris dönemleri arasındaki köprüyü oluşturan, Koleksiyon Dada kitaplarıyla birlikte, Dada dergisidir (URL-2, 2022).



Görsel 3.2. Dada Dergisi, Sayı:3, 1918.

Fütüristlerin oluşturduğu tipografi sanatından etkilenen dadacılar, çalışmalarında tasarım düzenini bozarak, harflere yeni bir ses getirmişlerdir. Dadacılar dergi ve kitap dışında afiş, el ilanı ve duyuru gibi basılı araçlardan da yararlanarak doğaçlamayla gelişen tasarımlar oluşturmuşlardır. Sayfa içerisinde farklı yazı karakterlerini yatay, dikey veya karmaşık biçimlerde konumlandırmışlar, kolaj ve fotomontaj tekniğine yer vererek kompozisyonlarını biçimlendirmişlerdir.



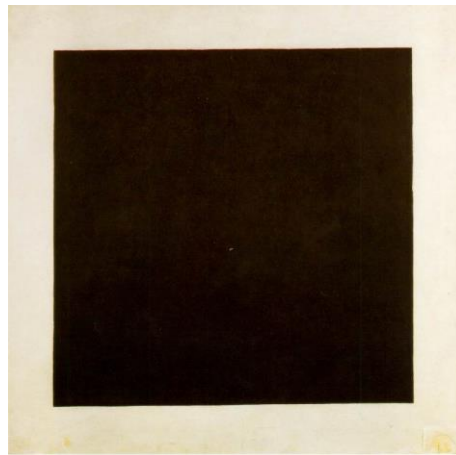
Görsel 3.3. Merz Dergisi, Sayı:11, 1924.

Dada hareketi süresince basılan dergilerden bir diğeri de Kurt Schwitters tarafından çıkarılan “Merz” adlı dergidir. “Merz” dergisi, “Dada” dergisi ile ortak tipografik tasarım diline hâkimdir (Erdem, 2019, s.129). Heller ve Chwast (1992)’e göre Schwitters’ın tek kişilik hareketiyle başlayan Merz dergisi, Dada dergilerine kıyasla, süreç içerisinde Yeni Tipografi’nin ilkelerine bağlı olarak tasarlanmış ve içerikleri yalnızca reklam ve tipografiyle oluşturulmuştur.

Bektaş (1992, s.49) çalışmasında Dadaizm’in, 1912-1922 yılları arasında birçok sanat dalına olduğu gibi, toplumsal değerleri sarsan alaycı ve aşağılayıcı tutumuyla, grafik tasarıma da devrimci yenilikler kazandırdığını, fakat üyelerin birbirleriyle sürtüşmesi ve Sürrealizm akımına yönelmesiyle son bulduğunu açıklamıştır. Günümüzde; yapısı, tarzı, yeniliğe açık ve devrimci tutumuyla, yeni buluşlara esin kaynağı olduğunu da belirtmiştir.

3.1.3 Süprematizm

Kasimir Malevich 1878–1935 yılları arasında, Süprematizm adını verdiği temel formlar ve saf renklerden oluşan bir resim stili kurmuştur. Fütürizm ve kübizm tarzında çalıştıktan sonra Malevich, yeni ve tamamen nesnel olmayan temel bir geometrik soyutlama yarattı (Meggs, 2006). Geleneksel anlayışı ve kurulu düzeni yıkma isteği, diğer akımların olduğu gibi, Süprematizm akımının da felsefesi haline gelmiştir.



Görsel 3.4. Kasimir Malevich “Siyah Kare” 1915.

Menay ve Tüfek (2021, s.552)’e göre en üst, en yukarı anlamını taşıyan Süprematizm, Latince “süprema” kelimesinden türemiştir. Süprematizm sanatçıları çalışmalarında, sadece geometrik form, daire, tipografi ve haç sembolünden yararlanmışlar ve kontrast renklerin gücünü kompozisyonlarına aktarmışlardır. Süprematistler, duyguların ön planda olması gerektiğini, gözle görülen ve bilinçli oluşturulan her şeyin duygu olmadan herhangi bir anlam taşımadığını savunmuşlar ve resmin en saf haline ulaşmayı amaçlamışlardır.



Görsel 3.5. El Lissitzky, “Beyazları Kırmızı Kama ile Yen” 1919.

Estetik bir kaygıyla kompozisyonlarını betimleyen Malevich’in “0.10” adlı sergisindeki “Siyah Kare” adlı çalışması, Süprematizm hareketinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir (Görsel 3.4). Konstrüktivist sanatçı El Lissitzky’ de Süprematizm’den etkilenerek grafik tasarım ve tipografi bağlamında yenilikçi tasarımlar meydana getirmiştir. Sanatçı, akımın üslubunu çalışmalarına yansıtarak geometrik formlar ve farklı boyutlarda konumlandığı harflerle yeni bir tasarım biçimi geliştirmiştir. Lissitzky, Berlin’de düzenlemiş olduğu “Birinci Rus Sanat Sergisi” ile Süprematizm akımını Rusya dışına çıkartarak akımın yaygınlaşmasına önayak olmuştur. Süprematizm akımının etkileri modern sanata ışık tutmakta, günümüzde dahi birçok esere sadelik ve yalınlığın temel alındığı çizgi ve şekiller aracılığıyla yansımaktadır (Karabaş ve Damar, 2016, s.112).

3.1.4 Konstruktivizm

Terim olarak yapısalcılık veya yapıcılık gibi kavramlarla örtüşen Konstruktivizm, Rus sanatçı, tasarımcı ve şairler tarafından geliştirilen bir sanat hareketidir. Geometrik nesnelere ve formlara çerçevesinde gerçekleştirilen akım, kendine özgü nitelikleriyle modern sanatta aktif bir rol oynamıştır. Akımın tasarımcıları, grafik tasarım ve tipografi üzerine önemli yenilikler kazandırmışlardır. Becer (2020, s.107)'e göre kendilerini Kübo-Fütürist olarak tanımlayan akımın üyeleri çalışmalarında, geometrik nesnelere birlikte ses, ritim ve soyutlamayı da ön plana alarak, doğrudan anlamlandırma ve betimlemeden uzak durmuşlardır.



Görsel 3.6. Dobroliot, Havayolu Şirketi için Afiş, ‘İyi uçuşlar’ 1923.

Bektaş (1992, s. 58)' a göre; 1921 yılında Vladimir Tatlin ve Alexander Rodschenko önderliğinde 25 sanatçı, Malevich ve Wassily Kandinsky gibi bazı sanatçıların “sanatın toplumsal gereksinimlerinden ayrı tutularak, tinsel bir etkinlik olarak kalması gerektiği” görüşüne tepki olarak ‘sanat için sanat’ı reddetmişler ve endüstri tasarımı, görsel iletişim ve uygulamalı sanatlarda ürün vererek, kendilerini komünist toplumun hizmetine sunmuşlardır. Bu Konstruktivistler, yeni bir yaşam için, sanatçıların gereksiz işlerle uğraşmaktan vazgeçmeleri gerektiğini savunarak, onları afiş üretmeye davet etmişlerdir.



Görsel 3.7. Alexandre Rodchenko, Leningrad Devlet Yayınevi için afiş, 1924.

Konstrüktivizm akımının afişleri, basitlik sadelik ilkelerine göre kurgulanmış, bütünlüğe ve asimetrik dengeye önem verilmiştir. Akımın tipografi anlayışı ise, Dünder (2005, s.59)'a göre süsten arındırılmış ve serifsiz karakterlerle oluşturulmuştur. 1924 yılında Alexandre Rodchenko tarafından yapılan afişte de görüldüğü üzere (Görsel 3.7), serifsiz, düz karakterler, akımın tasarım anlayışını şekillendiren unsurlardan biridir. Akımın ön plana çıkan özelliklerinden bir diğeri ise, tasarımlarında illüstrasyon ve fotomontaj tekniklerinin tipografik öğelerle birlikte kullanılmasıydı. Dada ve Fütürizm akımları gibi Konstrüktivizm 'de tipografik düşünceyi benimsemiş ve bugünün tasarım anlayışının biçimlenmesine katkı sağlamıştır. Ayrıca Konstrüktivizm, aynı süre zarfında gelişen Bauhaus okulu ve De Stijl akımlarına da yön vermiştir.

3.1.5 De Stijl

1917 yılında Hollanda'da geliştirilen De Stijl, tipografiye kazandırdığı özgün ifade biçimiyle, modern sanatta öne çıkan akımlardan biri olmuştur. Heller ve Chwast (1991)'a göre adını sanatçı Theo Van Doesburg tarafından 1917-1931 yılları arasında yayınlanan dergiden alan akımın amacı, geometrik biçimlerin ve nesnelerin sadeleştirilmesinin yanında, ütöpik bir tarz ve bu duruma uyumlu bir ruh hali yaratmaktı.

Karabaş ve Güdür (2016, s.337)'e göre De Stijl, endüstri devriminin beraberinde gelen ve kendisine yakın tarihlerde ortaya çıkan Süprematizm ve Konstrüktivizm

akımlarıyla ilişkilendirilmiştir. Farthing (2014, s.406)'e göre akım, felsefi ve sosyalist içeriklerden oluşan metinleri ve herhangi bir temsili olmayan çağdaş eğilimli fikirleri bir araya getirmişti.

Hareketin kurucularından Theo Van Doesburg (1883-1931), De Stijl'in dilinin geometrik biçimler üzerine kurulu olmasının sadece sanatsal bir tercih olmadığını, bunun insanın hayatla ilişkisi ve toplum ile ilgili olduğunu savunmuştur. De Stijl, kendisinden sonraki kuşaklarda devrimci bir ruh yaratmak ve bunu güçlendirmenin; insan davranışını bütünüyle yeniden oluşturmanın peşindedir. (Dündar, 2005, s.60).



Görsel 3.8. De Stijl Dergisi, 1925.

Saf sanatı benimseyen akımının, 1917 yılında yayınlanmaya başlayan De Stijl dergisi grafik tasarım bağlamında dikkat çekici özelliklere sahiptir. Makal (1993, s. 21)'a göre De Stijl dergisinin tasarımlarında kullanılan geometrik unsurlar, siyah, beyaz, gri, kırmızı, mavi ve sarı renklerle meydana getirilmiş ve eğri çizgiler kaldırılarak sans-serif tipografi stilinden yararlanılmıştır. Genellikle dikdörtgen bloklardan oluşan tasarımlar, asimetrik olarak dengelenerek, ızgara üzerine konumlandırılmış ve kırmızı, ihtişamı nedeniyle ikinci bir renk olarak tercih edilmiştir (Makal, 1993, s. 21).

Dündar (2005, s.60)'a göre metin gövdesi için serifsiz yuvarlak hatlı düz yazı karakterleri de kullanılabilirken başlık için, özümstedikleri dikdörtgen ve kare yapılarının biçimsel özelliklerini tipografiye aktarmışlar, böylelikle geometrik yapılardan oluşan yazı karakterleri meydana getirmişlerdir.



Görsel 3.9. Arthur Lehning, i10 Dergisi, 1927.

Bu dönemde çıkan ilerici dergilerinden bir diğeri de “i10”dur (Görsel 3.9). i10 Arthur Lehning’ in yönetiminde Ocak 1927’den, Temmuz 1929’a kadar basılmış, onuncu Enternasyonal’den biraz önce yayın hayatına başlayacağı için de ‘i10’ ismini almıştır. i10, De Stijl’in ve Bauhaus’un, sanatı gündelik yaşama katma ideallerinin sözcüsü olmuştur. Bu idealize edilmiş görüşün meyve verebilmesi için, sosyal ve kültürel değişikliklerin gereğini kavrayan Lehning, derginin kapsamını genişleterek politik malzemeye de yer vermiştir. Birinci sayının layout (sayfa düzeni)’unu yapan Macar Konstrüktivist sanatçı Laszlo Moholy- Nagy (1895- 1946) Lehning’in bu görevi kendi başına devam ettirebilmesi için, tipografi ve layout konusunda kısa bir kurs verdikten sonra, dergiden ayrılmıştır. i10’ da De Stijl ilkelerinin tipografiye uygulanmasının en katıksız örnekleri yer almıştır (Bektaş, 1992, s. 69).

Birinci dünya savaşından sonra, sanatçıların geneli akımdan ayrılmış ve aynı anlayışa sahip yeni sanatçılar tasarımlarını sürdürmüşlerdir. Uzun yıllar yayınlanan De Stijl dergisi tasarımlarının sayfa düzeni ve kullanılan tipografi yeni sanatçılarla birlikte daha sade formlara indirgenmiştir.

3.1.6 Bauhaus ve Yeni Tipografi

1919'da Almanya'nın Weimar kentinde yeni bir tür okul, disiplinlerarası ama oldukça pragmatik ve idealist bir yaklaşımla güzel sanatlar ve uygulamalı sanatlara kapılarını açtı. Bauhaus, Avrupalı sanatçı ve tasarımcıların fikir, görüş alışverişinde bulunmaları için merkezi bir nokta haline geldi ve orada öğretmen veya öğrenci oldular. Tipografik tasarım, okul felsefesi altında kendini dönüştürdü. Bauhaus bir grafik tasarım okulu olmasa da programına tipografi üzerine bir ders ekleyerek kısa sürede önemli bir rol oynadı (Makal, 1993, s.22).

Weimar Güzel Sanatlar Akademisi ve Weimar Kunstgewerbeschule okulunun, mimar Walter Gropius tarafından birleştirilmesiyle açılan Bauhaus'un amacı; sanayi devrimi ile ortaya çıkan tasarım problemlerinin çözümlenmesi için sanatçı ve tasarımcıların eğitilerek yeni bir sanat ve zanaat birlikteliği kurmaları yönünde olmuştur. Gropius, bu amaçla Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, László Moholy-Nagy ve Herbert Bayer gibi birçok sanatçı ve tasarımcıları Bauhaus çatısı altında toplamıştır.

Atölyeler, Bauhaus öğretisinin temelini oluşturuyordu. Bu atölyelerde zanaatkârlar ve sanatçılar, öğrencilere yaratıcılığın gizemlerini sunuyorlar ve onların kendilerine özgü formal diller geliştirmelerine yardım ediyorlardı. Johannes Itten tarafından geliştirilen ve Vorkurs adı verilen bir ön kurs ile öğrencilere tüm sanat biçimleri tanıtılıyordu ve bu kurs öğrenciler için bir deney alanı görevini üstleniyordu. İlk dört yıl için resmî bir Bauhaus grafik tarzından söz edilemez. Burada Ekspresyonizm, Dada, Konstrüktivizm ve De Stijl'den etkilenmiş çeşitli Bauhaus projeleri gösterilmektedir (Heller ve Chwast, 1991).

Farthing (2014, s.414)'e göre Bauhaus okuluna misafir öğretmen olarak katılan ve Çağdaş konstrüktivist düşünceden etkilenen De Stijl üyesi Theo Van Doesburg, endüstriyel tasarımdan çok zanaata yönelen okulu eleştirmiş ve düşünceleri okulda köklü bir değişim yaratmıştır. Süreç içerisinde okulda görev almaya başlayan ve Josef Albers ile ortak eğitim veren László Moholy-Nagy, okula katkı sağlayan bir diğer sanatçı olmuştur (Farthing, 2014, s.415).



Görsel 3.10. Joost Schmidt, Weimar'daki ilk Bauhaus Sergisi Afişi, 1923.

1923 yılında Walter Gropius tarafından ilk Bauhaus sergisi açılmıştır. “Sanat ve teknoloji: Yeni bir birliktelik” sloganıyla duyurulan sergide ürünler, dengeli tasarımlar, geometrik biçimler ve canlı renklerle biçimlendirilmiştir. Becer (2020, s.190)’e göre tüm bu gelişmelerin ardından, Weimar’da iktidara gelen hükümet, okul yönetimine birtakım kurallar getirmiş ve bu baskıya dayanamayan Gropius, 1925 yılında okulu Dessau şehrine taşımıştır.



Görsel 3.11. Herbert Bayer, “Universal Alphabet” 1925.

Farthing (2014, s. 415)’e göre Dessau şehrine taşınan Bauhaus, “Tasarım Okulu” ünvanına resmî olarak kavuşmuş ve öğrencilere verilen diplomalar üniversite diploması olarak kabul görmüştür. Bauhaus, 9 yıl aradan sonra Naziler hükümeti tarafından tekrar kapanmaya zorlanmıştır. Bunun üzerine okul, Berlin’e taşınmıştır. Dessau ve Berlin’ de açılan “Baskı, Tipografi ve Reklam” atölyesi, Gürcüm ve Kartal (2017, s. 1794)’ a göre 1925’te Herbert Bayer, Joost Schmidt ve ardından da Ludwig

Mies van der Rohe ve Walter Peterhans tarafından yönetilmiştir. Makal (1993, s.23)' a göre atölyeye liderlik eden Bayer, Bauhaus tipografisine düzen ve hareket kazandırmış, işlevsel ve Konstrüktivist çizgilerle birlikte tipografik tasarıma birçok yenilik getirmiştir. Bauhaus tipografisi, tasarımın mesajı net olarak iletmesine önem vermiştir. Dengeli sayfa düzeni, uyumlu geometrik şekiller, canlı renkler, serifsiz harfler, büyük veya küçük harfli fontlar her zaman sade ama güçlü bir anlayışla ele alınmıştır. Bauhaus düzeni sadece yatay ve dikey olarak değil, aynı zamanda açılı kullanım şekilleri ile de dikkat çekmektedir (Sönmez, 2021, s. 5).

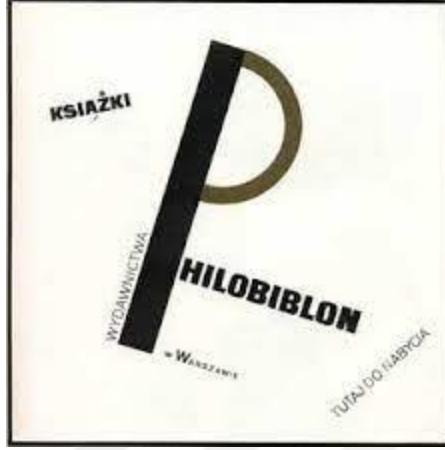


Görsel 3.12. Herbert Bayer, Bauhaus Dergi Tasarımı,1928.

Farthing (2014, s.415)'e göre 1928 yılında Gropius okula veda ederek görevini Hannes Meyer'e devretmiştir. Meyer, kısa süre içerisinde öğrencilere kendini sevdirse de sol eğilimli görüşleri nedeniyle 1930 yılında görevini sonlandırmak durumunda kalmıştır. Ardından mimar Ludwig Mies van der Rohe, 1886'dan 1969'a kadar Bauhaus'a önderlik ederek tekrar güçlenmesine vesile olmuştur. Ancak Nazilerin estetik anlayışına uyum sağlayamayan Bauhaus Okulu, 1933 yılında tekrar açılmamak üzere kapanmaya zorlanmıştır.

Becer (2020, s.231)'e göre grafik tasarım ve tipografi üzerine gerçekleştirilen bütün yaratıcı buluşlar, 20. Yüzyılda gelişen modern sanat akımları ve birçok bağımsız tasarımcının yenilikçi düşüncelerinin basılı materyaller üzerine aktarılması sonucunda ortaya çıkmıştır. Modernist tasarımcı Jan Tschichold, tüm bu akımların dışında tipografi tekniğini kullanarak birçok tasarım yapmış ve "Yeni Tipografi" üzerine kitap

ve makale yazarak yenilikçi yaklaşımlarını halka duyurmayı başarmıştır (Becer,2020, s.231).



Görsel 3.13. Jan Tschichold. “Philobiblon” yayınevi için afiş tasarımı. 1924.

Makal (1993, s. 23)’a göre Tschichold, 1925 yılında asimetrik tipografiyi konu alan makalesi ‘Elementary Typography’yi, 1928 yılında Almanya’daki tipografi biçimine meydan okuyarak kaleme aldığı başlıca kitabı ‘Die Neue Typographie’ (Yeni Tipografi)’yi ve 1935 yılında ‘Typographische Gestaltung’ olarak adlandırdığı kitabını yayınlamıştır. Sanatçı, yayınladığı kitap ve makalelerde tipografiyle ilgili görüşlerini açıklayarak savunmuştur.

Tschichold’a göre yeniçağ yeni bir yaşam biçimidir ve tipografiden beklentiler de o oranda değişmiştir. ‘Yeni Tipografi’nin ilkelerini ortaya koyarken artık kural olarak basılı ürünleri satır satır sessizce okumayacağımızı, ama tümü üzerinde hızlıca bir gözden geçirme yapacağımızı ve yalnız eğer bizim dikkatimizi çekiyorsa (yani aradığımız konu ise) ayrıntılara yöneleceğimizi söyleyerek, tipografik sayfanın düzeninde (kanımızca) başat/bağıl (dominant/relative) tasar ilkesinin belirleyici olacağını vurgulamaktadır (Sarıkavak, 2004, s. 8).



Görsel 3.14. Jan Tschichold, “Die Frau ohne Namen” film afişı, 1927.

Tschichold, prensipleri ve tasarımlarında, tipografinin zengin bir doku ve biçim yapısına erişebileceğinin yanı sıra sağlam bir geometrik kurgu ile negatif alanların da kurgulanabileceği bir sanat alanı olduğunu ortaya koymuştur. Daha anlaşılır şekliyle Tschichold, tipografide kullanılan alanlar kadar kullanılmayan alanların da tasarlanması gereken görsel bir eleman olduğuna dikkat çekmiştir. Bu öğretiyi doğrultusunda 1920’lerden beri yeni tipografi etkisiyle birçok serifsiz harf tasarlanmış ve harflerde okunurluğu olumsuz etkileyen tüm ayrıntılar atılmaya başlanmıştır (Erdal, 2015, s. 106).



Görsel 3.15. Jan Tschichold, Yeni Tipografi, 1928.

Bu yazılar, siyahtan beyaza kadar uzanan bir yelpaze içerisinde yer almaları nedeniyle, modern tasarımda aranan etkili, soyut görüntüye olanak veriyorlardı. Gereksiz elemanlardan arınmış olan serifsiz yazı, alfabeyi temel biçimlerine dönüştürmüştü. Bu dönemde tasarımlar, geometrik bir grid (kanava) üzerinde planlanmakta, strüktür, denge ve vurgulama için genellikle çizgiler ve şeritlerden faydalanılmaktaydı. Görüntü olarak, fotoğrafın nesneliliği ve ayrıntılı netliği tercih edilmekteydi (Bektaş, 1992, s. 87).

Jan Tschichold, yaratmış olduğu tipografik üslupla kısa sürede adından söz ettirmeyi başarmıştır. Fakat Naziler, Yeni Tipografi hareketini kültürlerine aykırı görerek sanatçıyı 1933 yılında tutuklama kararı almıştır. Tschichold, altı haftalık tutukluluk sürecinden sonra İsviçre'ye yerleşme kararı alarak çalışmalarına devam etmiştir. Becer (2020, s. 235)'e göre sanatçı, İkinci Dünya Savaşı'nın hemen öncesinde Yeni Tipografi hareketinden uzaklaşmış ve geleneksel tipografi anlayışına geçiş yapmıştır. Tschichold'un yanı sıra Piet Zwart, Hendrik N. Werkman ve Herbert Matter gibi isimler de yeni tipografi hareketine katkıda bulunmuştur.

4. KİNETİK TİPOGRAFI

Yaşamın bir göstergesi olan hareket olgusu, teknolojinin gelişme göstermesiyle birlikte tipografiye yeni bir boyut kazandırmıştır. Tipografi durağan yapıdan kinetik bir yapıya dönüşerek bilgiyi, daha hızlı ve kolay ulaşılabilir hale getirmiştir. Hareketli yazı anlamını taşıyan kinetik tipografi, grafik unsurlar ve ses yardımıyla birlikte kurgulanmaktadır. Zaman kavramının da dâhil olmasıyla birlikte sunum içerisinde biçimsel değişikliklere uğrayan tipografi, hipnotize edici etkisiyle bulunduğu konum üzerinde istenilen duyguyu uyandırabilme gücüne sahiptir. Pektaş Turgut (2010, s. 27) kinetik tipografiyi, belirli bir zaman içerisinde metinlerin renk, boyut ve pozisyon değiştirmesiyle oluşturulan tasarım şeklinde tanımlamıştır. Kurtçu (2017, s. 187) ise kinetik tipografiyi, bilgisayarla üretilen karakter animasyonu şeklinde tanımlamış ve karakterlerin duygu ve sesi vurguladığını, duygu ve anlam yüklenmeyen yazıların kinetik tipografi anlamına gelmediğini açıklamıştır.

Tipografi ve hareket olguları bir arada ele alındığında hareket öznesi ve çıkarımları açısından bir sınıflandırma yapılabilir. Hareket ve tipografi olgusu, izleyicinin yer değiştirmesiyle bir yanılısama yaratılarak hareket kazanan tipografi ve canlandırılmış, kendinden hareketli tipografi olarak ikiye ayrılır. Kendinden hareketli tipografi ise yine kendi içinde ikiye ayrılır; hareketli tipografi ve kinetik tipografi. Canlandırma yöntemleriyle ya da çeşitli gösterim ortamlarında hareket kazandırılan, herhangi anlatımsal amacı olmayan, sadece okunması amaçlanmış yazı ya da yazı gruplarına hareketli tipografi denir. Söz gelimi, televizyon yayıncılığı haber programlarında ekranın alt kısmında yer alan, soldan sağa yatay düzlemde akan metin grupları hareketli tipografi örnekleridir. Bu kendinden devingen tipografilerde, tematik veya kavramsal bir anlam yükleme kaygısı olmaksızın amaç bilginin iletilmesidir (Kılıç, 2011, s.3-4),

Okur (2009, s.24)'e göre tipografiyi hareketli bir biçimde kullanmak, izleyicinin ilgisini çekebileceği gibi anlatım ifadesini zenginleştirebilir. Vural (2020, s.826)'a göre kinetik tipografinin izleyici üzerindeki etkisini sağlayan yapısal canlandırma süreci, tipografi tasarımının fiziki yapısı üzerindeki değişimlerle elde edilir ve bu

süreçte yapılan düzenlemeler, harflerin ve kelimelerin barındırdığı anlamı ifade etmesi ile gerçekleşir.

Kinetik tipografi, duyguları ifade etmek amacıyla kullanılıyor olsa da sınırlarını tanımak gerekmektedir. Deneyimlere göre, kinetik tipografi herhangi bir anlam içermeyen metnin duygusal tonunu belirleyebilirken, anlamlı bir metnin güçlü ifadesinin yerini alamayacağını veya geçersiz kılamayacağını göstermiştir. Örneğin, üzücü bir hikâyeyi mutlu bir hikâyeye dönüştürmek için kinetik tipografıyı kullanmak normal şartlarda mümkün değildir. Bunun yerine, kinetik tipografi, hâlihazırda mevcut olan duygusal ifadeyi güçlendirebilir veya yumuşatabilir (Lee vd., 2002, s. 83).

Yazı tipi seçiminden harflerin boyutuna, mekânların planlanmasında sunulan arka plandaki konumlarına kadar görsel ve işlevsel düzenin birlikte düzenlenmesi tipografik iletişimin genel sorunlarından. (Pektaş Turgut, 2012, s.585). Deformasyona uğrayan karakterler, doğru kurgulanmadığı takdirde algılanabilirliğini ve okunabilirliğini kaybetmektedir. Bu noktada hareketlendirilen tipografinin boyutuna, rengine ve sahnede bulundurulduğu konuma özen gösterilmesi gerekmektedir. Bir tasarımın okunabilirliği, etkisine paralel olarak gelişmektedir.

Tipografinin bir yazı karakteri farklı duyguları ifade edebilir ve farklı anlamlar içerebilir. Bir metin aracılığıyla anlam ve duyguları ifade etmek için, özel efektler kullanılabilir, metni renklendirebilir veya bir görüntüye dönüştürebiliriz (Lau ve Chu, 2015, s. 39). Örneğin, bir metindeki kelimelerin hızı, yönü, boyutu ve renkleri ile anlam vurgulanabilir veya duygusal bir atmosfer yaratılabilir. Bilgisayar ortamında, vektörel yazılımlar yardımıyla harfleri oluşturmanın en büyük avantajı, sonucun kontrollü ve tahmin edilebilir olmasıdır (Okur, 2009, s.28).

Kinetik tipografi, tipografinin hareketli bir formudur ve tipografik öğelerin zaman içindeki hareketi ile karakterize edilir. Bu, metnin sadece sabit bir şekilde görüntülenmesi yerine, hareketli grafikler, animasyonlar, videolar ve diğer görsel medya formları kullanılarak metnin etkileşimli bir şekilde gösterilmesini sağlar.

Kinetik tipografi, tasarımcıların metnin görsel sunumuna daha fazla esneklik kazandırmasına olanak tanırken, aynı zamanda etkileşimli bir deneyim sunar. Bu nedenle, kinetik tipografi, modern dijital dünyada popüler bir trend haline gelmiştir.

Kinetik tipografi, kısa sürede jeneriklerden bilgisayar oyunlarına, müzik kliplerine, eğitici videolara ve dijital medyaya kadar birçok alanda kendine yer edinmiştir. Kinetik tipografi uygulamalarının film açılış jeneriklerinde ilk örnekleri 1950'lerde görülürken, masaüstü yayıncılığın 1985'lerden itibaren gelişimi ve 1990'larda çoklu ortam uygulamalarının yaygınlaşması sayesinde video kliplerde ve web içeriklerinde de görülmeye başlanmıştır (Kurtcu, 2016, s.2).



5. KİNETİK TİPOGRAFİ KULLANIM ALANLARI

Sayısal teknolojinin gelişme göstermesiyle birlikte artan rekabet ortamı, modern iletişimi simgeleyen tipografiye olan ihtiyacı zorunlu kılmıştır. Başta Adobe firması olmak üzere sürekli yenilenen bilgisayar yazılımları, tipografiyi hareketli, hızlı ve dinamik bir biçimde sunmaya olanak tanımıştır.

Hareketli tipografik tasarımlar oluşturmak için kullanılan kinetik tipografi tekniği; animasyon, film, televizyon, dijital medya ve diğer görsel iletişim alanlarında karşımıza çıkmaktadır. Kinetik tipografi, metnin anlamını ve duygusal etkisini vurgulamak amacıyla tercih edilmektedir. Bu teknik kullanıldığı alana ve hitap ettiği kitleye göre çeşitli yazı stilleri, renkler ve efektler ile birlikte hazırlanarak sunulur. Özellikle son zamanlarda, film ve dizi jeneriklerinden reklamlara, müzik kliplerinden web sitelerine, bilgisayar oyunlarına, sanatsal etkinliklere ve daha birçok alana yayılarak ivme kazanmıştır.

Bu bölümde, kinetik tipografinin kullanım alanları ele alınmıştır. Kinetik tipografinin kullanım alanlarının incelenmesi günümüzdeki yeri ve öneminin anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

5.1 Televizyon

Hareketli grafik, hareketli tipografi, kinetik tipografi ve üç boyutlu kinetik tipografi televizyonda yoğun olarak kullanılmaktadır. Kanal logosu sunumu, televizyon yayıncılığı, reklamcılığı, programlar arası kurumsal jenerikler, haber, spor bültenleri gibi kurumsal program jenerikleri ve dizi jenerikleri bu alanlardan başlıcalarıdır (Kurtçu, 2017, 194). Bilgisayar teknolojisinin sunduğu olanaklarla gerçekçi ve estetik bir görünüme kavuşan tipografinin ekran üzerindeki asıl görevi, hedef kitleyi bilgilendirmek ve dikkat çekmektir. Bilgi aktarımı esnasında hedef kitlenin duygularına da hitap etmesiyle, son yıllarda daha fazla önem kazanmaya başlamıştır. Teknolojinin tasarım ve sanat alanına etkisi, televizyon kanallarının kendilerini yenilemelerine yol açmıştır. Bu duruma, kurumsal kimliğini baştan yaratan TRT Çocuk kanalının açılış jeneriği örnek olarak gösterilebilir. 2008 yılında yayın hayatına

başlayan TRT Çocuk kanalı, 13. yaşını kutlamak amacıyla 2021 yılında logosunu geliştirmiştir (Görsel 5.1- 5.2). Yeni yaşına birkaç farklı kurumsal jenerikle giren TRT Çocuk kanalı, çocukların dikkatini çekme anlamında oldukça etkili olmuştur. Sunumda, 3 boyutlu bir yapıya dönüşen logo, kinetik tipografiye başarılı bir örnek oluşturmuştur.



Görsel 5.1. TRT Çocuk Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2008.



Görsel 5.2. TRT Çocuk Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2021.

Kurumsal kimliğini yenileyen bir diğer kanal ise Minika Go'dur (Görsel 5.3- 5.4). 2012 yılında yayına başlayan kanal, 2020 yılında köklü bir değişikliğe gitmiştir. Kanalın eski ve yeni jeneriği arasında büyük bir değişim görülmektedir. Eski sunumda yer alan logo, dağılmış parçaların bir araya gelmesiyle oluşurken yeni sunumda kanal, program içeriklerini simgelemek amacıyla animasyon karakterlerini logonun içerisinde konumlandırmıştır.

Tipografik logo, kendi etrafında dönmesi sonucunda “çizgi film” yazısını oluşturmakta ve asıl renklerine bürünmektedir. Logonun altında konumlandırılan “çizgi film” yazısı, izleyiciye programın başlayacağını bilgilendirmektedir. Kılıç (2011, s.36), bu gibi sunumlarda tipografinin yoğun olarak kullanılmasından ve kurum ile ilgili bilgiler içermesinden dolayı bilgilendirici televizyon grafikleri olarak da adlandırılabilirliğini açıklamıştır.



Görsel 5.3. Minika Go Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2012.



Görsel 5.4. Minika Go Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 2020.

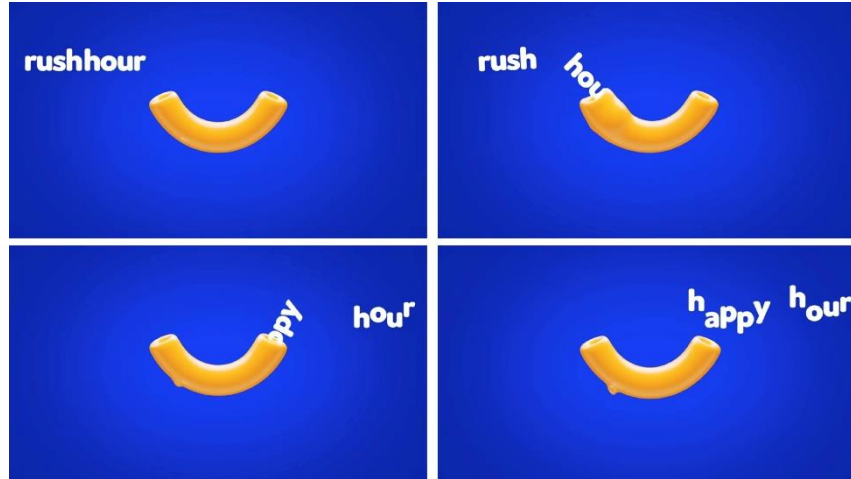
Müezzinoğlu (2021, s.33)’na göre kurumsal jenerikler, televizyon kanallarının imajını yansıtmaktadır. Günümüzde televizyon programlarının hemen hemen hepsinde yer almakta ve programların içeriğine göre farklılık göstermektedir. Bir televizyon kanalı, jeneriğiyle ön plana çıkmakta ve daha fazla izleyiciye ulaşmaktadır. Kılıç (2011, s.39)’a göre bu mecrada kullanılan kinetik tipografiler, televizyon kanalları ve

programlarının birbirleri arasında fark edilmesi, dikkat çekmesi ve akılda kalıcı görsel unsurlarıyla tercih edilmesi gibi ölçütlere yaratıcı ve yenilikçi çözümler sunmaktadır.

5.2 Reklam Filmleri

Ticari veya sosyal odaklı hazırlanan reklamların yapısı, ulaşılmak istenen hedef kitlenin etkilenebileceği kanallara göre değişken şekillerde farklılık gösterebilmektedir. Görsel anlamda durağan reklam çalışmaları ise genelde basılı unsurlardan oluşmaktadır. Reklam içerikli tasarımların çeşitli yayın ortamlarında yer alması ile ilgili kitlenin bu reklamları görmesi ve istenen etkileşimin gerçekleşmesi beklenir. Gazete, dergi, televizyon, pano ve güncel anlamda kullanılan internet yayıncılığı, durağan görsel reklamların ilgili kitleye ulaşabildiği kanallardan bazılarıdır. Belli ölçüler ve çeşitli içerikler dahilinde hazırlanan reklam çalışmaları bu mecralara göre tasarlanır ve yayımlanır (Vural, 2020, s.822).

Kılıç (2011, s.40)' a göre, deneysel ve sanatsal kullanımlarının ardından son 10 yıldır reklamlarda ve ticari yaklaşımlarda sıklıkla tercih edilen kinetik tipografi, ürün ile ilgili bilgileri, kampanya sloganlarını veya iletişim bilgilerini aktarmak için kullanılmaktadır. 15-20 saniye gibi kısa sürelerden oluşan televizyon reklamları, hem diğer reklamlar arasından izleyicinin dikkatini çekme, hem de ürün mesajını iletme anlamında tercih edilen bir yaklaşım olmuştur (Kılıç, 2011, s.40). Kraft Mac and Cheese reklam filmi, kinetik tipografi kullanımına örnek oluşturmaktadır (Görsel 5.5). 7 saniyeden oluşan reklam filmi, Johannes Leonardo reklam ajansı tarafından tasarlanmıştır. Reklamda “rush hour” (yoğun saat) yazısı, makarnanın içerisinden geçerek “happy hour” (mutlu saat) yazısına dönüşmektedir. “Rush hour” yazısına eklenen araba kornası ses efektiyle yoğunluğun, “happy hour” yazısına eklenen bardak tokuşturma ses efektiyle ise akşam yemeğinin verdiği mutluluğun betimlendiği görülmektedir.



Görsel 5.5. Kraft Mac and Cheese Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2023.

Reklam içeriğinde kullanılan kinetik tipografi hareketleri, görsel algıya doğrudan görüntü ve ses eşliğinde hitap ederek hedef kitlenin zihninde yer edinip tercih edilme ihtimalini arttırmaktadır (Vural, 2020, s.826). Eti Crax reklam filmi buna örnek olarak gösterilebilir (Görsel 5.6). Reklam filmi içerisinde yer alan kinetik tipografiler ses ile birlikte kurgulanarak hedef kitleye ulaştırılmıştır. Tipografiler buruşmuş kağıtların açılması ile meydana gelmekte ve ses efektine uygun olarak ön plana çıkmaktadır. Tipografide, ürün ambalajını çağrıştırmak amacıyla yeşil ve beyaz renklerin tercih edildiği görülmektedir. Bu durum, mesajın daha etkili ve dikkat çekici biçimde iletilmesine olanak sağlamıştır.



Görsel 5.6. Eti Crax Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2023.

Tayfur (2006, s.104)'a göre televizyon, ses ve görüntüyü birleştirerek izleyiciye ulaştıran en önemli reklam medyası olmakla birlikte, her yerde izlenebilme özelliğiyle,

mesajların daha etkili bir biçimde sunulmasına ve ürün hakkında istenilen amaca ulaşmasını sağlamaktadır.

5.3 Kamu Hizmet ve Kültür Sanat Duyuruları

Kamu hizmeti duyurusu veya kamu hizmeti reklamı (KHR) televizyon, radyo, yazılı veya diğer basın kuruluşlarında yer verilen bir reklam türüdür. Standart reklamlar bir ürünü piyasaya tanıtarak ticari kazanç oluşturma amacı gütmekteyken; KHR'ler bir konu hakkında kamuoyunda farkındalık oluşturmaya, toplumun konuya bakışını değiştirmeye ve kamu yararı için bazı tedbirlerin alınmasını sağlamaya çalışır. Sigara bağımlılığının azaltılması, çevrenin korunması, trafik kurallarına uyulması, eğitim seviyesinin artırılması, deprem bilinci oluşturulması gibi konularda hazırlanmış kampanyalar bu tür yayınlara örnek verilebilir (URL-3, 2023). Kamu hizmet duyurularında yer alan kinetik tipografiler, verilmek istenilen mesajın dikkat çekmesinde etkin bir rol oynamaktadır. Türkiye Yeşilay Cemiyeti, nargileye farkındalık sağlamak amacıyla 2014 yılında bir duyuru yayınlamıştır (Görsel 5.7). Bu duyuruda, nargilenin içerisinde bulunan karbonmonoksit, ağır materyaller ve kanser yapıcı kimyasallar; ölüm, tehlike gibi kavramları barındıran seslerle ve tipografilere verilen titreşim hareketleriyle ifade edilmiştir. 21 saniyeden oluşan duyurunun son sahnesinde ise, nargilenin içerisinden çıkan “Ucunda ölüm var!” yazısının, dumanı simgelediği görülmektedir.



Görsel 5.7. Türkiye Yeşilay Cemiyeti Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2014.

Duyuru veya reklamlarda kullanılan kinetik tipografiler, iç seslerin, duygu ve düşüncelerin dışa vurulmasında etkili olmaktadır. Childline danışmanlık hizmetinin

duyurusu, bu duruma örnek teşkil etmektedir. Çocuk ve gençlerin sorunlarına yönelik 7-24 destek sağlayan Childline, duyurusunda kullanmış olduğu kinetik tipografilerle çocukların korkularını, çaresizliğini ve düşüncelerini yansıtmayı amaçlamıştır. Neden hep ben? Bunu istiyor muyum? Anneme nasıl söylerim? Ne yapabilirim? Uzak dur! Bunu alamam gibi iç sesler, müzik ve görüntüler eşliğinde hareket etmektedir. 1 dakikadan oluşan duyuruda kinetik tipografilerin, sahneye göre renk ve boyut değiştirdiği görülmektedir. Duyurunun son sahnesinde ise kurumun iletişim bilgilerine yer verilmiştir. Çocuklara ve gençlere hitap eden duyuru dikkat çekme anlamında başarı sağlamıştır.



Görsel 5.8. Childline Hizmeti Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2011.

Kinetik tipografi, kültür ve sanat duyurularında da yaygın olarak kullanılmaktadır. Önceleri kültür ve sanat faaliyetleri, basılı materyaller (afiş, davetiye ve billboard) veya internet aracılığıyla halka ulaştırılırken, günümüzde televizyon yayıncılığı ve sosyal medya ortamları ile etkileşim sağlanmaktadır. Contemporary Istanbul Vakfı'nın "Seçici İletken" adlı sergisinin duyurusunda kullanılan kinetik tipografi bu duruma örnek verilebilir (Görsel 5.9). Vakıf, sergi partneri Paribu ve teknoloji partneri LG OLED evo ile gerçekleştirdiği sergide, yeni medya sanatı alanında çalışan sanatçıların son dönem eserlerini bir araya getirmiştir (URL-4, 2023). 17 saniyeden oluşan duyuruda serginin adı, konuya ve içeriğe uygun biçimde kinetik bir formla hedef kitleye yansıtılmıştır. Kullanılan müzik ile renk ve form değiştiren kinetik tipografi, 7. saniyede sarı renge bürünmekte ve tekrar eden bir döngüyle vakfın ve sergi partnerinin logolarını oluşturmaktadır.



Görsel 5.9. Seçici İletken Sergi Duyurusu Ekran Görüntüleri, 2023.

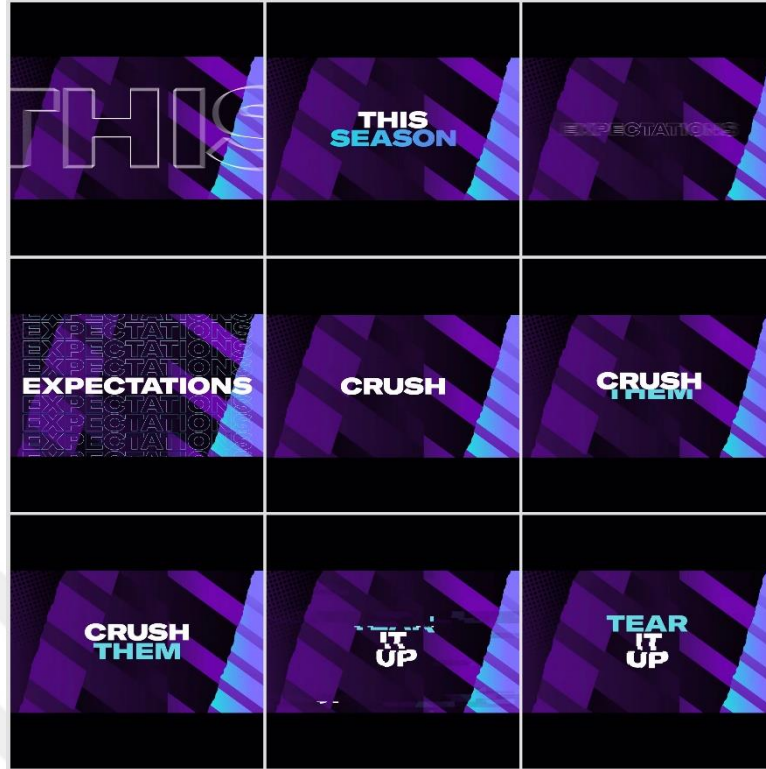
5.4 Bilgisayar Oyun Tanıtımları

Günümüzde oyunlara karşı olan ilgi bir bağımlılığa dönüşerek geleneksel masa ve kart oyunlarını aşmış, taşınabilir elektronik sistemlere, kişisel bilgisayarlara, telefonlara ve ev türü güçlü oyun konsollarına yayılmıştır (Ergül Kargı, 2020, s.35). Oyun sektörünün gelişmesiyle oyun tanıtım videolarına olan talep de artmıştır. Oyun tanıtım videoları, oyunun içeriği hakkında bilgi vermek, oyunu tanıtmak ve tercih edilmeyi sağlamak amacıyla tasarlanmaktadır. Apex Legends Mobile isimli oyun tanıtımında kinetik tipografiye yer verildiği görülmektedir (Görsel 5.10). Videoda, oyun sürümünde olan yenilikler kinetik tipografi yardımıyla vurgulanarak hedef kitleye sunulmuştur. Siyah arka plan üzerine konumlandırılan ve titreşim hareketiyle renk değiştiren kinetik tipografi, merak uyandırma anlamında başarı sağlamıştır.



Görsel 5.10. Apex Legends Mobile Oyunu Tanıtım Videosu Ekran Görüntüleri, 2023.

Football Manager 2023 isimli oyun tanıtımı da kinetik tipografi kullanımına örnek oluşturmaktadır (Görsel 5.11). Bir simülasyon video oyunu olan Football Manager adlı oyunun tanıtımında, iletilmek istenen bilgiler, geometrik bir zemin üzerine konumlandırılan kinetik tipografi ile çarpıcı bir biçimde ifade edilmiştir. Günümüzde kinetik tipografiler, oyun tanıtımlarının yanısıra oyun içerisinde de yer almaktadır. Özellikle oyun açıldığında, seviye arası geçişlerde veya oyun içerisindeki öğelerin tanıtımında, bilgilendirici ve yönlendirici grafikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Hedef kitleyi heyecanlandırma, dikkatini çekme ve duygularını harekete geçirme gibi işlevleriyle de sıklıkla tercih edilmektedir.



Görsel 5.11. Football Manager 2023 Oyunu Tanıtım Videosu Ekran Görüntüleri, 2022.

5.5 Müzik Video Klipleri

Müzik video klipleri en yalın tanımıyla, şarkıların/müziğin/şiirin/herhangi bir şeyin tanıtımının daha çok kişiye ulaşması için çekilen, görsel/işitsel unsurlardan oluşan kısa filmlerdir (Akyürek, 2005, s. 100). Ortaya çıktığı andan günümüze kadar büyük bir ivme kaydeden müzik kliplerinde kinetik tipografiye sıkça rastlanmaktadır. Şarkının sözleriyle birlikte duygularını yansıtmaya amacıyla kullanılan kinetik tipografiler, hareketli grafikler, animasyonlar veya görüntülerle bir arada kurgulanmaktadır. 2022 yılında Pera grubunun yayınladığı “Bal” adlı şarkı klibinde kinetik tipografinin yer aldığı görülmektedir (Görsel 5.12). Kinetik tipografiler, hareketli grafiklerle bir arada kullanılarak şarkının ritmine uygun olarak tasarlanmıştır. Turuncu bir background üzerinde konumlandırılan yazılar, pembe, sarı, beyaz ve kırmızı tonlarıyla renklendirilerek hareketlendirilmiştir.



Görsel 5.12. Pera'nın "Bal" Adlı Müzik Klibinin Ekran Görüntüleri, 2022.

Skylar Gray, Polo G, Mozzy ve Eminem'in 2021 yılında vizyona giren "Venom: Let There Be Carnage" (Venom: Zehirli Öfke 2) filmi için yapmış oldukları "Last On Standing" adlı şarkının video klibi de kinetik tipografi kullanımına örnek olarak verilebilir (Görsel 5.13). Müzik klibinde yer alan kinetik tipografi, film görüntüleriyle bir arada kullanılmıştır. Görüntülerin seyrine ve müziğin ritmine uygun olarak yerleştirilen hareketli yazılar, beyaz, sarı, kırmızı gibi renklerle ve birkaç farklı fontla oluşturulmuştur. Bir nevi filmin tanıtım videosu olan müzik klibi, ilgi çekici niteliktedir. Elde edilen bulgulara göre kinetik tipografi, rap müzik video kliplerinde daha çok tercih edilmektedir. Özellikle Eminem ve Jay-Z gibi ünlü rap sanatçıların kliplerinde kinetik tipografi kullanımına sıkça rastlanmaktadır.



Görsel 5.13. "Last On Standing" Adlı Müzik Klibinin Ekran Görüntüleri, 2021.

Müzik video kliplerinde şarkının sözlerini yansıtan kinetik tipografi, son yıllarda giriş jeneriği olarak da kullanılmaktadır. Rap şarkıcısı Quavo'nun "Greatness" adlı müzik klipi bu duruma örnek olarak verilebilir (Görsel 5.14). Videonun 17. saniyesinde beliren şarkının ve sanatçının isimleri, hedef kitleyi bilgilendirme amacıyla konumlandırılmıştır. Kinetik tipografi incelendiğinde, düz okunaklı bir fontla tasarlandığı ve 3 boyut algısının oluşturulduğu görülmektedir. "Zincirim, saatim, elmas bilekliğim, benim kahrolası evim, yükselişim ve eziyetim" cümlesiyle şarkıya giren sanatçı, klipinde de aksesuarları takarken görüntülenmektedir. Sarı olarak renklendirilen ve aksesuarların üzerinde konumlandırılan tipografi ile zenginlik çağrışımının yapıldığı anlaşılmaktadır.



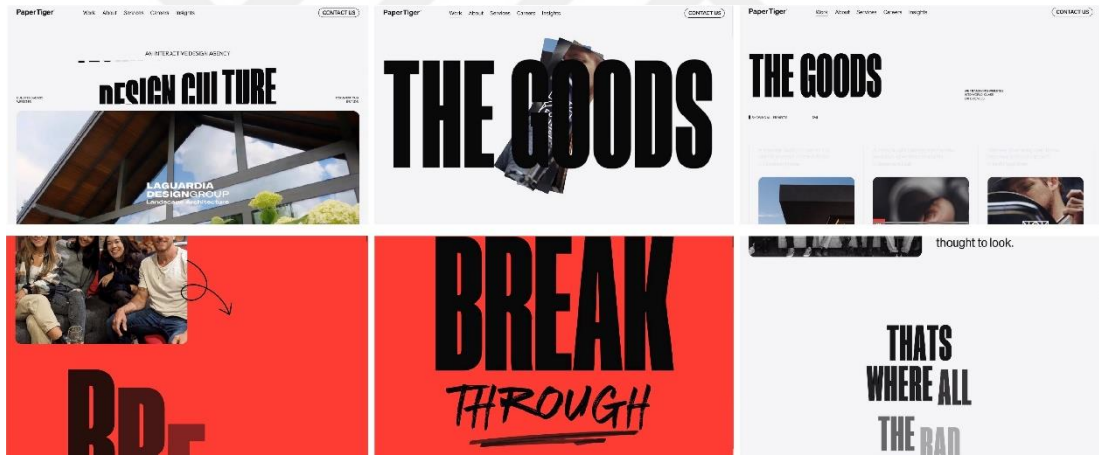
Görsel 5.14. Quavo'nun "Greatness" Adlı Müzik Klipinin Ekran Görüntüleri, 2023.

5.6 Web Siteleri ve Proje Sunumları

Web siteleri yapılandırılmış içerik ve görsel sunumlardan oluşmaktadır. Aynı zamanda bundan daha fazlasını davranışları da içermektedir. Kitap ve dergi gibi basılı materyallerden çok daha katılımcı bir şekilde kullandığımız ve etkileşimde bulunduğumuz sistemlerdir. Bir web sitesi, sorunları hiç hayal etmediğimiz şekilde çözme yeteneği sunabilir (Veen, 2001, s.16). Estetik ve fonksiyonel öğelerin bir kombinasyonu olan web sitesi tasarımı ise, bir sitesinin görünümünü (renkleri, yazı

tiplerini, grafikleri vb.) belirleyen bunun yanında sitenin yapısını ve kullanıcı deneyimini şekillendiren bir süreçtir (URL-5, 2023).

Web tasarımında verilmek istenen bilgiyi anlaşılır ve dikkat çekici bir şekilde site ziyaretçilerine aktarabilmek için tipografi önemli bir öğedir. Yazı karakterleri, yazının büyüklüğü, satır boşluğu veya uzunluğu, renk ve web sayfasının içeriğine göre yapılan tasarım ve uygulamalarda hareket kavramından çeşitli şekillerde yararlanılmaktadır (Arslan, 2022, s.21). 2008 yılında Amerika’da kurulan “Paper Tiger” adlı interaktif tasarım ajansı, web sitesinde hareketli öğelere yer vermiştir (Görsel 5.15). Sitenin çeşitli yerlerine konumlandırılan kinetik tipografiler, ajansın hizmetlerini, vizyonunu, misyonunu ve yaratıcı işlerini hedef kitleye etkileyici bir şekilde sunmaktadır. Web tasarımlarında kullanılan hareketli öğeler, hedef kitlenin algısını olumlu anlamda değiştirmekte ve güvenilirliği arttırmaktadır.



Görsel 5.15. “Paper Tiger” Adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2023.

“One Last Beat” adlı web sitesi de bu duruma örnek oluşturmaktadır (Görsel 5.16). Etkileşimli ve yaratıcı içerik geliştiricisi Hector Monerris tarafından yapılan web sitesi, interaktif bir hikayeyi tanıtmaktadır. 2018 Ocak ayında CSS Design Awards ve FWA uluslararası ödül platformu tarafından ayın web sitesi ödülünü kazanmıştır. Sayfa açıldığında ekranda beliren çizgisel yazılar, titreşim hareketleriyle beyaz renkten kırmızı renge dönüşerek site ziyaretçilerini projeye yönlendirmektedir. Web Tasarımı, kinetik tipografi bağlamında başarı sağlamıştır.



Görsel 5.16. “One Last Beat” adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2018.

5.7 Dijital Portfolyo (E-Portfolyo) Sunumları

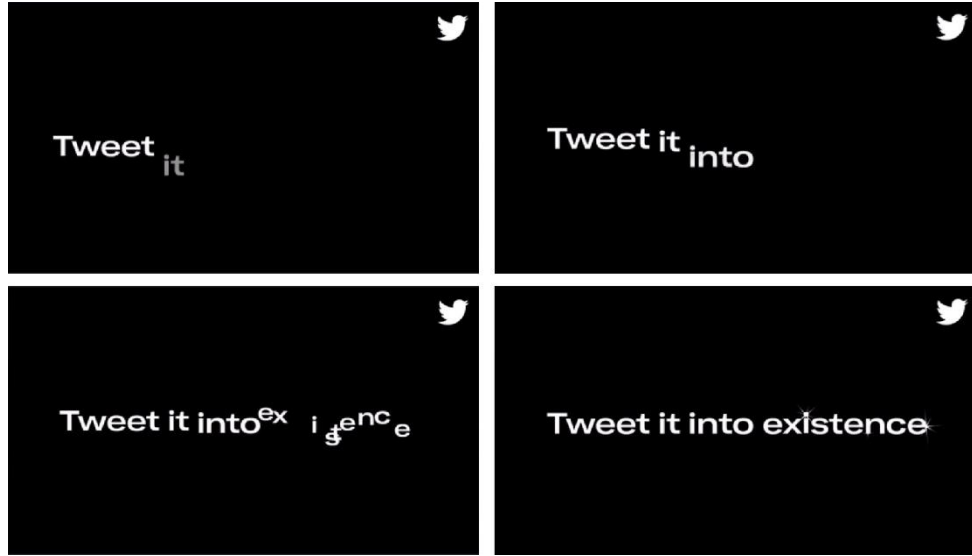
Portfolyolar, öğrenciyi veya bir programı değerlendirmek amacıyla belirli kriterlere göre yapılan ve öğrenci çalışmalarını içeren koleksiyonlardır (Herman, Aschbacher, Winters, 1992, s.88). Kaptan ve Korkmaz (2000 s. 212) ise, öğrencilerin öğrenme süreci içerisinde performansını, gelişimini ve başarısını kaydeden çalışmalar olarak tanımlamıştır. Portfolyolar, önceleri kağıt üzerinde yazılı dosyalar formatında iken, günümüzde internet ortamında saklanır duruma gelmiştir. Adı ise e-portfolyo olarak değişmiştir. Basılı materyallerden oluşan portfolyolar sadece yazı, resim, grafik vb. öğeleri içerirken, e-portfolyolar ise ses, video, animasyon, hareketli grafik vb. öğeleri içermektedir. Bu sayede kullanıcının donanım ve yazılım teknolojilerini kullanma becerisi, kendine güveni ve akademik başarısı artar. Bilgi, beceri ve başarının ölçülmesi bağlamında e-portfolyolar, bireylerin performans takibinde önemli bir role sahiptir. Bu nedenle e-portfolyo konulu çalışmaların sayısında da artış görülmüştür (Barış ve Tosun, 2013, s.123). Dijital portfolyolarda tanıtıcı grafikler olarak karşımıza çıkan kinetik tipografiler, sunum içerisinde çeşitli şekilde kullanılmaktadır. Grafik tasarımcı Joydeep tarafından tasarlanan dijital portfolyoda, içeriğe ait alt başlıklar, tasarımcının kişisel bilgileri ve tasarımları, kinetik tipografi yardımıyla hedef kitleye aktarılmıştır (Görsel 5.16). 1 dakika 20 saniyeden oluşan sunum, kinetik tipografiye etkili bir örnek oluşturmuştur.



Görsel 5.17. Joydeep'in Dijital Portfolyosunun Ekran Görüntüleri, 2022.

5.8 Sosyal Ağlar

Sosyal medya, çeşitli mecralarda, kullanıcıların bilgi, duygu, düşünce, tecrübe, ilgi ve başka diğer verileri, sesli ve görüntülü olarak, tanıdığı ya da tanımadığı kişilerle paylaştığı kitle iletişim aracıdır (İnce ve Koçak, 2017, s.738). Bireylerin internet üzerinde topluluk ile yaptığı diyaloglar ve paylaşımlar sosyal medyanın temelini oluşturmaktadır. Sosyal medya günümüzde sık sık işitilen bloglar, sosyal ağlar, forumlar, wikiler, video paylaşımı, sanal dünyalar gibi kavramları kapsayan genel bir terimdir (Bulut, 2012, s.29). Bugün sosyal ağlar dediğimizde en büyük örnek olarak karşımıza Facebook, Instagram, Twitter ve LinkedIN gibi web siteleri çıkmaktadır (URL-6, 2023). Sosyal ağlar, kinetik tipografinin uygulama alanlarından biridir ve genel olarak tanıtım amaçlı içeriklerde kullanılmaktadır. Twitter ağının 4 saniyeden oluşan tanıtım videosu bu duruma örnek olarak verilebilir (Görsel 5.17). “Tweet it into existence” (Varlığını tweetle) isimli bir reklam kampanyası başlatan Twitter, tanıtımında, siyah bir background üzerine beyaz ile renklendirilmiş yazıları konumlandırmıştır. Sözcükler aşağı yörüngeden hareketli bir biçimde orta kısımda birleşerek “Tweet it into existence” yazısını oluşturmaktadır. Tanıtım videosu ile kullanıcıları kampanyaya davet eden Twitter gibi birçok ağ, dikkat çekmek amacıyla kinetik tipografiden yararlanmaktadır.



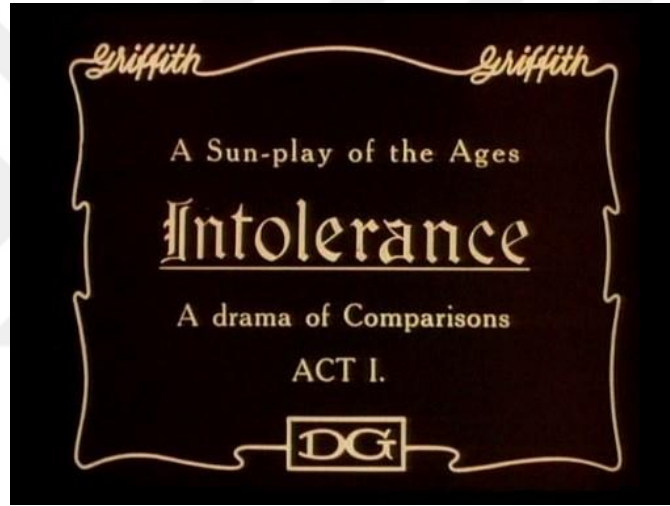
Görsel 5.18. Twitter'ın Reklam Kampanyasının Ekran Görüntüleri, 2023.

5.9 Film Jenerikleri

“Jenerik”, Türkçede “film tanıtım yazıları” anlamında, “generique”in Fransızca karşılığı olarak kullanılmaktadır. Film dünyasında, filmden önce ve sonra ortaya çıkan, filmin adının, oyuncuların, yönetmenin, teknik ekibin ve yapımcının isimlerinin sıralandığı bölümü anlatmak için kullanılır. Film başlık dizileri, filmin başlangıcından önce ve filmin bitiminden sonra olmak üzere iki şekilde kullanılabilir. Filmin başında kullanılan jenerik, filmin adının, başrol oyuncularının ve yapımın önde gelen üyelerinin görüntülerle birlikte listelendiği açılış jeneriği olarak bilinir. Açılış jeneriği, yalnızca önemli isimleri tanıtmak amacıyla değil, aynı zamanda izleyiciyi filmin içeriğine hazırlamış olduğu için önemlidir (Pektaş Turgut, 2012, s.583). Filmin kapanış kısmında yer alan jeneriklerde ise film prodüksiyonunda yer alan tüm oyuncu, teknik ekip, müzik besteci ve şarkıcıları gibi filmle ilgili tüm çalışanların isimleri yer alır (Gülen, 2006, s.9).

Film jeneriği, bir filmin başında veya sonunda yer alan kısa bir gösterimdir. Jenerik, film yapımcıları tarafından filmin yapım sürecinde çalışanların isimlerinin ve görevlerinin listesiyle birlikte, bazen müzik ve görsel efektlerle zenginleştirilmiş bir görsel sunumdur. Genellikle, bir filmin jeneriği, filmin başında yer alır ve birkaç saniyeden birkaç dakikaya kadar sürebilir. Jenerik, filmin ana temasına uygun olarak tasarlanmış bir grafik veya animasyon ile başlayabilir.

Karaçeper (2018, s.78)'e göre; 1897 yılında sessiz filmlerin başlangıcına yerleştirilen ve 8 saniyeden oluşan başlık kartları (Görsel.5.18), jenerik tasarımlarının ilkel örnekleri olarak kabul edilebilir. May (2010, s.1), bu başlık kartlarının o yıllarda çok büyük bir rol oynadığını belirterek, izleyicilerin yazıları takip edebilmesi ve anlatı sürekliliği sağlanabilmesi için, senarist, yönetmen ve yazı sanatçısının iş birliği içinde olduğunu açıklamıştır (URL 7,2023). Braha ve Byrene (2011, s.48)'e göre film jenerikleri, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yeni bir aşama kaydetmeye başladı. Filmlerin konusu ve türüyle özdeşleşen orijinal jeneriklerin oluşturulmasına daha fazla zaman, kaynak ve bütçe ayrılmış, jenerikler artık sinema filmlerinin kimliği olarak ele alınmıştır.



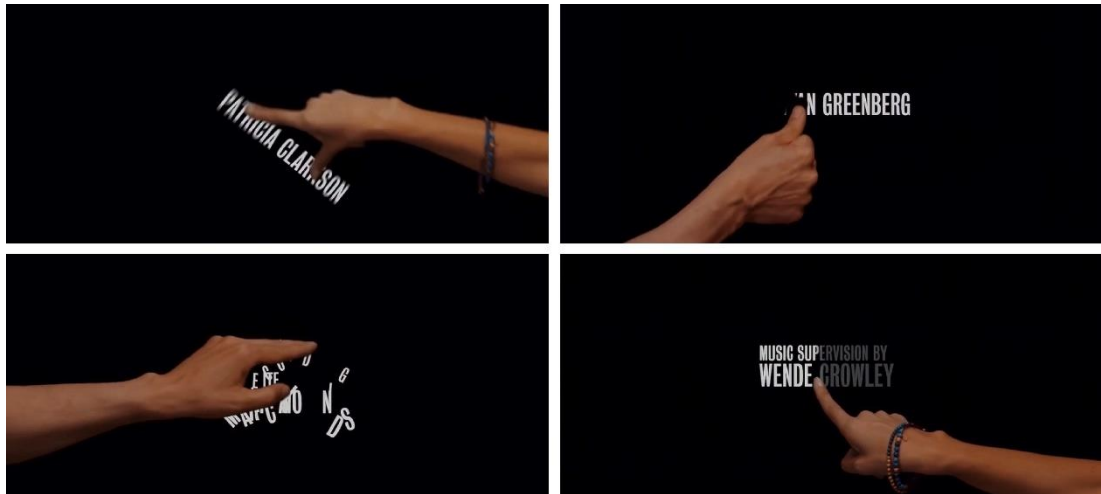
Görsel 5.19. “Intolerance” Adlı Filmin Başlık Kartı, 1916.

Özellikle 1950’li yıllarda bu alanda etkinliği arttıran bir isim olan Saul Bass’ın çalışmaları, jenerik gelişiminde önemli bir yerdedir. Ayrıca Bass, film jeneriklerini; grafik, tipografi, hareketli görüntü ve müziğin bir bileşeni olan sinema sanatının hikâye anlatım sürecine önemli katkılar sağlayan bir önsöz olarak nitelemiştir (Karaçeper, 2018, s.79). Bass, filmin en belirgin metaforunu belirleyip, jeneriğin temeline bu metaforun sembolik bir yorumunu yerleştiriyordu. 1950’lerin ortalarından 1960’ların ortalarına dek, peş peşe grafik açıdan yenilikçi jenerikler tasarladı. The Man with the Golden Arm (1955) için, filmin eroin bağımlılığıyla ilgili içeriğini ima eden savrulmuş bir kolun soyutlamasını, Bonjour Tristess (1958) için tek bir göz damlası ve Anatomy of a Murder (1959) için kağıttan kesilerek yazılmış bir ceset kullanmıştır (Twemlow, 2008, s.90).



Görsel 5.20. “Anatomy of a Murder” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 1959.

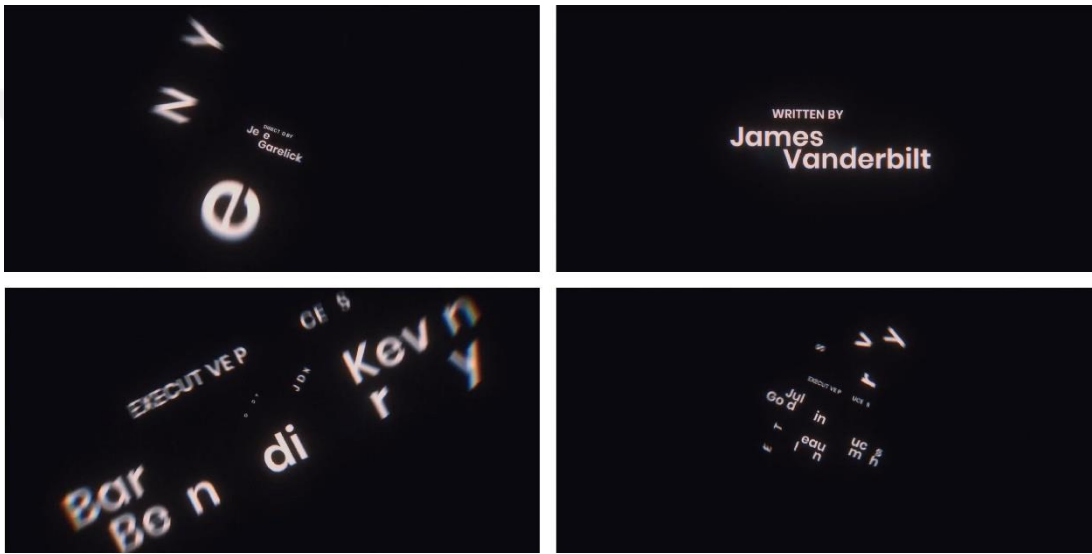
Daha yeni tekniklerin gelişmesiyle tasarımcılar, film jeneriklerinde kinetik tipografi ve grafikleri kullanmaya başlamışlardır. Bu durum film jeneriklerini, animasyonun yöntem ve ilkelerini paylaşan hibrit bir hareketli grafik sanatı haline getirmiştir (Chen, 2015, s.27). 2011 yılında vizyona giren “Friends with Benefits” (Arkadaştan Öte) adlı film jeneriği kinetik tipografi kullanımına örnek bir çalışma olarak gösterilebilir (Görsel 5.20). Romantik komedi temalı filmin, 1 dakika 35 saniyeden oluşan jeneriğinde, başrol oyuncuların ellerinin görüntülerine ve kinetik tipografilere yer verildiği görülmektedir. Bir çift elin tipografilere yön vermesiyle oluşturulan jenerik, filmin ana temasını izleyiciye yansıtmaktadır.



Görsel 5.21. “Friends with Benefits” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2011.

Jeneriğin görsel anlatısını oluşturan grafik öğeler gerek düz anlamlarıyla gerekse metafor boyutunda, filmin içeriğine dair ipuçları vermek adına, tasarımcısının

inisiyatifinde özel olarak seçilip kurgulanır. Tipografi, jenerik boyunca bilgi aktarımı sağlayan düzlem olarak, bir jeneriğin olmazsa olmaz ögesidir (Tuğan, 2012, s.6). Netflix tarafından 2023 yılında yayınlanan “Murder Mystery 2” adlı filmin jeneriği, günümüz kinetik tipografi kullanımına örnek oluşturmaktadır (Görsel 5.21). Düz bir fontla oluşturulan 2 boyutlu kinetik tipografiler, sahneye dağınık bir biçimde gelerek orta kısımda konumlanmakta ve sağ yörengeye doğru dönerek kendinden bir sonraki yazıyı oluşturmaktadır. Film jeneriklerinde yer alan kinetik tipografiler, son yıllarda daha sade formlara indirgenerek tasarlanmaktadır.



Görsel 5.22. “Murder Mystery 2” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2023.

Jenerikler, birçok farklı tarzda yapılabilir. Bazıları renkli, canlı ve hareketli grafiklerle dolu iken bazıları daha sade ve minimalist bir yaklaşım benimser ve genellikle orijinal müzikler veya popüler şarkılarla birleştirilir. Tercih edilen müzikler, filmin temasına veya duygusal tonuna uygun olarak seçilir.

Jenerikler, genellikle animasyon stüdyoları tarafından profesyonel bir animasyon ekibi tarafından hazırlanır. Bu ekip, animasyon jenerikleri için storyboard oluşturur, karakter tasarımları yapar ve animasyonun tamamına uygun bir estetik oluşturmak için çalışır.

6. 2020-2022 YILLARI ARASINDA GÖSTERİME GİREN ANİMASYON FİLM JENERİKLERİNİN KİNETİK TIPOGRAFI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

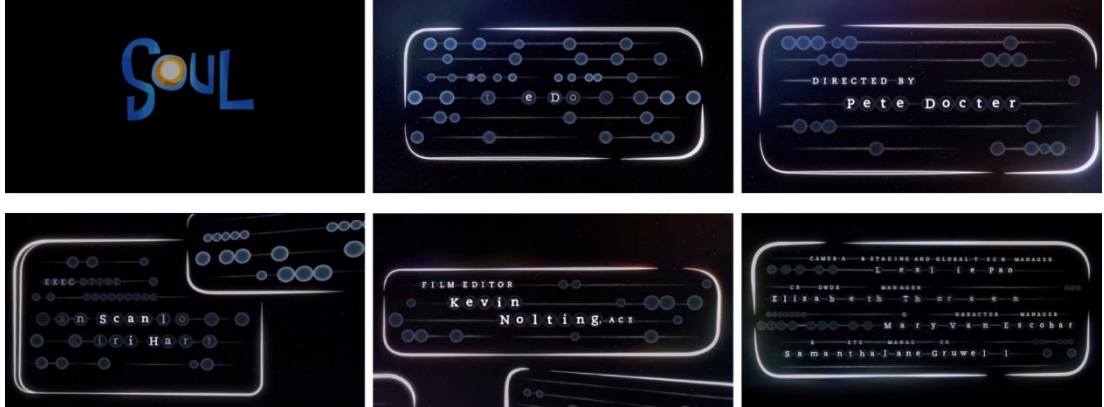
Animasyon film tarihi teknolojik gelişmelere koşut olarak sürekli bir değişim ve gelişim içerisindedir. Gelişmeler sonucunda ortaya çıkan filmler ise büyük bir ilgi ve merakla izleyiciler tarafından takip edilmektedir. Animasyon üretimi, full animasyon ve limited animasyon gibi farklı yöntem ve elle çizilen geleneksel animasyon, üç boyutlu bilgisayar animasyon (3D animasyon), stop-motion, cut-out, rotoskop gibi farklı tekniklerde gerçekleştirilmektedir. Bu teknikler sayesinde animasyon filmleri için hikâye üretimi de hayal dünyasının sınırlarını zorlamaktadır (Taş Alicenap, 2019, s.74).

Animasyon filmlerinde yer alan açılış ve kapanış jenerikleri, izleyiciye en az film kadar çarpıcı ve etkileyici görüntüler sunmaktadır. Bu bağlamda tez çalışmasında 2020-2022 yılları arasında gösterime giren animasyon film jeneriklerinin kinetik tipografi bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Ele alınan animasyon filmleri arasında 2020 yılında yayınlanan “Soul” ve “Onward” (Hadi Gidelim), 2021 yılında yayınlanan “Ron's Gone Wrong” (Robot Ron: Bir Sorun Var), “Vivo: Sevimli Dostum” ve “The Mitchells vs. the Machines” (Ailem Robotlara Karşı), 2022 yılında yayınlanan “Hotel Transylvania: Transformania”, “Chip 'n Dale: Rescue Rangers” (Chip ve Dale: Kurtarma Timi) ve “Guillermo del Toro's Pinocchio”(Guillermo del Toro sunar: Pinokyo) adlı film bulunmaktadır.

6.1 Soul

Konusu: Ortaokul müzik öğretmeni Joe Gardner, bir jazz grubu ile birlikte çalışan jazz piyanisti olmanın hayalini kuruyordur. Bunun ardından ilk müzisyenlik deneyimini edinir. New York sokaklarında gezinen adam, birdenbire kendini kanalizasyona düşerken bulur. Ancak kanalizasyon aslında farklı bir dünyaya açılıyordur. Gardner’ın dünyaya nasıl geri döneceğini bulması ile hikaye gelişir (URL-8, 2023).

Jenerik Analizi



Görsel 6.1. “Soul” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2020.

Pixar Animation Studios tarafından üretilen ve 2020 yılında Disney Plus tarafından sunulan filmin jeneriği, siyah bir zemin üzerine yerleştirilen logo ile başlatılmıştır. Jenerikte, kanalizasyondan sonsuz evrenin içerisine düşen Soul adlı kurgusal karakterin akıl hocalarının sayım yaptığı abaküse yer verilmiştir. Kinetik tipografiler abaküs boncuklarının hareket etmesiyle birlikte meydana gelmekte ve boncukların ayrılmasıyla kendinden bir sonraki yazıyı oluşturmaktadır. Düz serifsiz bir fontla tasarlanan yazılar, okunaklı bir görünüme sahiptir. Jenerikte bütün sahneler aynı seyirde devam ettirilmiştir. 6 dakika 45 saniye uzunluğundaki jeneriğin, filmin konusu ile bağlantılı bir biçimde oluşturulduğu söylenebilir.

6.2 Onward (Hadi Gidelim)

Konusu: Fantastik ve komedi türündeki film, babalarını çok küçük yaşta kaybeden iki genç elf kardeşin hikayesini konu ediyor. Kardeşler, hatırlamakta zorlandıkları ve çok özledikleri babaları ile son bir gün geçirme fırsatlarının olduğunu öğrenirler. Dünyada var olan bir sihir, onların babaları ile kavuşmalarını sağlayacaktır. Kardeşler, bu fırsatı kaçırmamak için ne yapıp edip sihire sahip olmanın yolunu bulmak için zorlu bir mücadeleye girerler (URL-9, 2023).

Jenerik Analizi



Görsel 6.2. “Onward” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2020.

Ana teması sihir olan animasyon filminin üretimi, Pixar Animation Studios ve Walt Disney Pictures tarafından gerçekleştirilmiştir. 2020 yapımı filmin kapanış jeneriği, 9 dakika 23 saniyelik bir süreden oluşmaktadır. Jeneriğin ilk sahnesi, kinetik tipografiyle başlamakta ve aynı üslupta devam etmektedir. Görsel 6.2’ de görüldüğü gibi mor ile renklendirilen ve siyah bir zemin üzerine konumlandırılan serifli, büyük harfli yazılara sihir efekti eklenmiştir. Filmin içerisinde de yoğun olarak kullanılan mor, hayal gücü ve maneviyatı simgelemektedir. Bu anlamda, jenerikte yer alan kinetik tipografilerin, renk ve hareket bağlamında film içeriğini yansıttığı söylenebilir.

6.3 Ron's Gone Wrong (Robot Ron: Bir Sorun Var)

Konusu: Animasyon filmi; yürüyebilen, konuşabilen dijital bir cihaz olan Ron ile arkadaş olan bir çocuğun hikayesini konu ediyor. Dünya, robotlarla çocukların yakın arkadaş olduğu bir hale gelmiştir. 11 yaşındaki sosyalleşme sorunu yaşayan bir öğrenci olan Barney'in hayatı da, yürüyebilen, konuşabilen, dijital bir cihaz olan Ron ile karşılaşmasıyla değişir. Ron'un birtakım sorunları vardır ve bu durum üzerine Barney ona birçok şeyi öğretmeye çalışır. Bu süreç onların ikisinin arasında farklı bir bağ oluşmasını sağlar (URL-10, 2023).

Jenerik Analizi



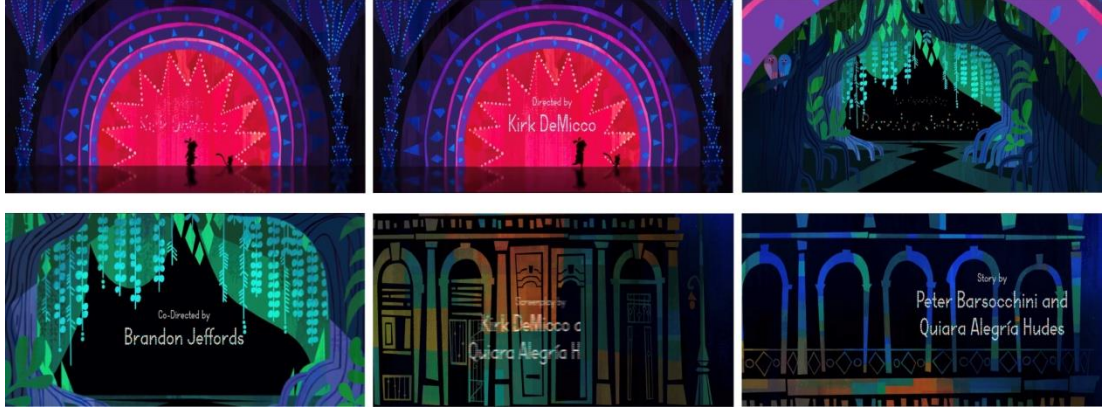
Görsel 6.3. “Ron's Gone Wrong” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2021.

Bilimkurgu ve komedi türündeki animasyon filmi, 2021 yılında gösterime girmiştir. 6 dakika 45 saniyeden oluşan filmin jeneriğinde, animasyon karakterlerinin stilize edilmiş görüntülerine yer verilmiştir. Piksel sanatıyla tasarlanan 2 boyutlu hareketli görüntüler, bilgisayar yazılım sistemlerini anımsatan düzeydedir. Siyah bir arka plan üzerine konumlandırılan hareketli görsellerin ve kinetik tipografilerin, beyaz ile renklendirildiği görülmektedir. Düz, okunaklı bir fontla oluşturulan yazıların, görsellerle birlikte hareketi sağlanmıştır. Jenerik, filmin konusunu izleyiciye yansıtan düzeydedir.

6.4 Vivo: Sevimli Dostum

Konusu: Vivo nadir bir memeli hayvan türü olan bir ‘kinkajou (bal ayısı)’dur. Küba’nın müzikle dolu şahane atmosferinde ona kol kanat germiş yaşlı bir müzisyen olan Andrés ile birlikte yaşamaktadır. İki kişilik bir grup oluşturan Vivo ve Andrés, sokaklarda şarkı söyleyerek geçinmektedirler. Bir gün Andrés’e eski aşkı Marta’dan bir mektup gelir. Yıllar önce birlikte müzik yaptıkları eski aşkı Marta’dan gelen mektupta, son konserinde birlikte sahne almak istediği yazıyordu. Andrés sevdiği kadına yazdığı ama bir türlü veremediği besteyi ona ulaştırmak için çok heyecanlanır. Ancak aynı gecede vefat eder. Vivo en başta bu seyahate karşı çıkmış olsa da sevgili dostunun şarkısını Marta’ya ulaştırmak için harekete geçer. Ona bu tehlikelerle dolu uzun macerasında, babasını kaybettiğinden beri annesiyle yaşayan, müzik tutkunu, mor saçlı, renkli bir kız çocuğu olan Gabi eşlik edecektir (URL-11, 2023).

Jenerik Analizi



Görsel 6.4. “Vivo: Sevimli Dostum” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2021.

2021 yılında gösterime giren Vivo: Sevimli Dostum adlı animasyon filmi, Sony Pictures Animation tarafından geliştirilmiş ve Netflix tarafından izleyicilere sunulmuştur. Müzikal temalı filmin jeneriği 13 dakika 37 saniyeden oluşmaktadır. Jenerikte, filmde yer alan sahnelerin stilize edilmiş arka plan görsellerine ve daire formlarıyla tasarlanmış yazılara yer verildiği görülmektedir. Renkli görsellerin üzerine yerleştirilen daire formlu yazılarla, müziğin ışıltısının simgelendiği anlaşılmaktadır. Tıpkı bir ışık gibi yanıp sönen yazılar, hareket bağlamında dikkat çekici niteliktedir.

6.5 The Mitchells vs. the Machines (Ailem Robotlara Karşı)

Konusu: Ailem Robotlara Karşı, ayaklanan teknolojiye karşı zorlu bir mücadeleye girişen bir ailenin hikayesini konu ediyor. Katie, hayalini kurduğu sinema okuluna girmeyi başarınca mutluluktan deliye döner. Evinden kilometrelerce uzaklıktaki okuluna gitmek için hazırlıklara başlayan Katie'ye bu yolculuğunda ailesi de eşlik eder. Keyifli bir şekilde yola koyulan aile, yolculuk sırasında robotların dünyayı istila ettiğini öğrenir. Teknoloji ayaklanıp, robotlar sokaklarda dolaşmaya başlayınca aile, dünyayı kurtarmak için zorlu bir mücadeleye girişir (URL-12, 2023).

Jenerik Analizi



Görsel 6.5. “The Mitchells vs. the Machines” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2021.

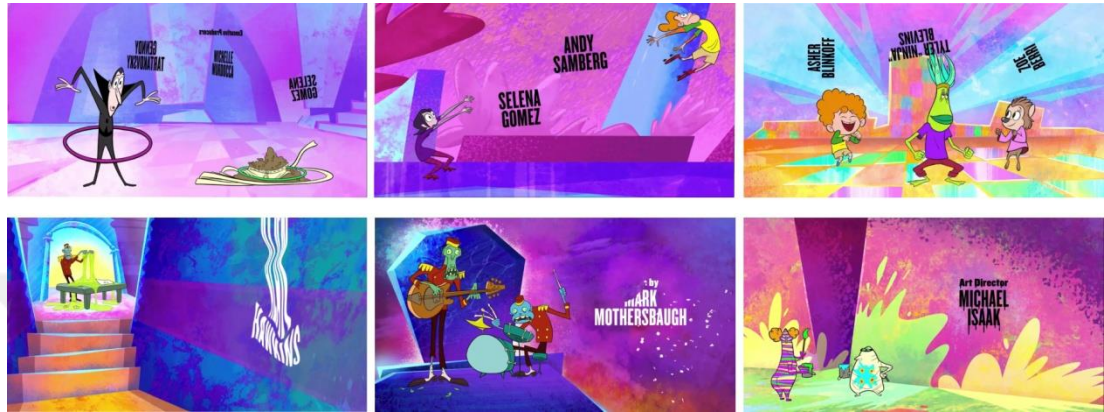
Bilim kurgu ve komedi temalı animasyon filminin 9 dakika uzunluğundaki jeneriği, oyuncu kadronun ve yapım ekibinin aile resimlerini, hareketli grafikleri ve kinetik tipografileri içermektedir. Fotoğraf albümünü anımsatan jenerik tasarımı incelendiğinde, yazıların ve resimlerin düzlem üzerinde çapraz bir biçimde hizalandırıldığı ve resimlerin çerçeve yardımıyla ön plana çıkartıldığı görülmektedir. Jenerikte elle çizilen, üç farklı yazı tipine yer verilmiştir. Bu yazılar, bir ok işareti yardımıyla ekibin görüntülerine işaret etmektedir. Mum, pasta, kamp çadırı ve balina gibi resimleri simgeleyen minimal boyutlu çizimler ise, kompozisyonun etrafında konumlandırılmıştır. Arka planlar, pembe, mor, yeşil ve turuncu tonlarıyla renklendirilmiştir. Jeneriğin hareketlendirme aşamasında, yazılara ve görüntülere titreşim hareketi eklenmiştir. Aile çerçevesinde geçen filmin jeneriğinde de, aile samimiyetine vurgu yapıldığı anlaşılmaktadır. Bu bağlamda jeneriğin başarı sağladığı söylenebilir.

6.6 Hotel Transylvania: Transformania

Konusu: Otel Transilvanya: Transformanya, fantastik ve komedi türünde bir animasyon filmidir. Filmde, Van Helsing, insanların birer canavara dönüşmesine izin veren gizemli bir icadı çok daha mükemmel hale getirir. Fakat, insanları canavara çeviren canavarlaştırma ışını kontrolden çıkar ve Drac’la canavar arkadaşlarının her birini insana, Johnny’i ise bir canavara dönüştürür. Her bir karakter yeni uyumsuz bedenlerine uyum sağlamaya çalışır ve hem eğlenceli hem de macera dolu anlar

yaşanır. Drac'ın biricik kızı Mavis'in ve insan Drac Pack'in yardımı ile beraber dönüşümleri kalıcı bir hal almadan kendilerini geri döndürmenin bir yolunu aramaktadırlar (URL-13, 2023).

Jenerik Analizi



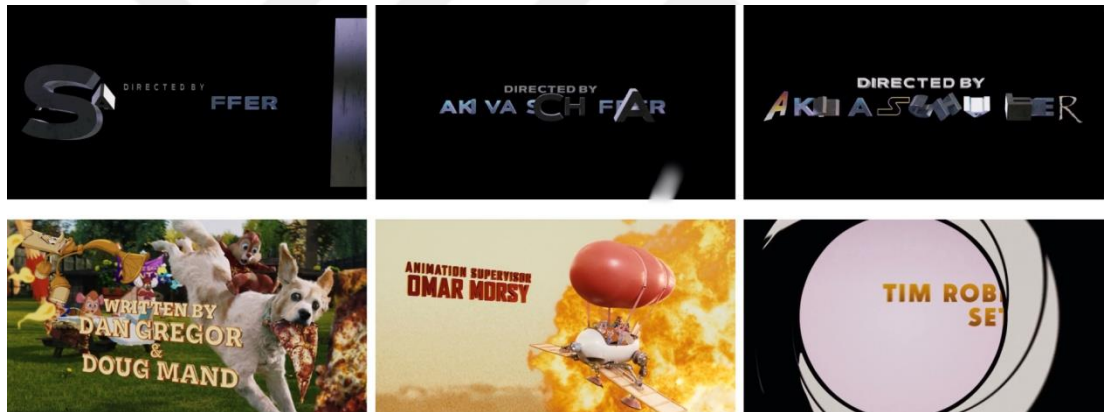
Görsel 6.6. “Hotel Transylvania: Transformania” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2022.

Sony Pictures Animation tarafından üretilen ve 2022 yılında vizyona giren filmin, 8 dakika süren jeneriğinde, karakterlerin eğlence dolu sahnelerine yer verilmiştir. Jenerik, film ile ilgili ipucu vermekle beraber izleyiciyi filmin içerisine sürüklemektedir. Jenerikte bilgi aktarımını sağlayan tipografiler, sahnelerin akışına göre kurgulanmıştır. Görsel 6.6’da kinetik tipografi bağlamında dikkat çekici birkaç sahne bulunmaktadır. İlk sahnede, hula hoop’u belinde çeviren mumyanın bezlerinin açılmasıyla beraber yazılar, hula hoop’un içerisinden dönerek çıkar. İkinci sahnede, buz pateni yapan animasyon karakterinin arkadaşı tarafından yukarıya doğru fırlatılmasıyla yazılar da aynı hareketle sahnenin dışarısına doğru hareket eder. Üçüncü sahnede dans eden karakterlerin zıplamasıyla birlikte yazılar dönerek sahnenin üst kısmında konumlanır. Dördüncü sahnede, zombi canavarı, yeşil jelden oluşan cansız canavarı eliyle ezer ve akışkan hale getirir. Akışkan jel etkisi tipografiye de uygulanmıştır. Beşinci sahnede, davul çalan zombi canavarının yazıya vurması sonucunda yazı dağılır. Ele alınan son sahnede ise, boyama yapan canavarlar gibi tipografiye de akışkan boya etkisi verilmiştir. Jeneriğin diğer sahneleri de aynı üslupta devam ettirilmiştir.

6.7 Chip 'n Dale: Rescue Rangers (Chip ve Dale: Kurtarma Timi)

Konusu: 1980'li yılların sonlarında yayınlanan bir çizgi film serisinin kahramanları olan Chip ve Dale, kendilerini ünlü birer yıldız yapan "Chip 'n Dale: Rescue Rangers" dizisinin iptal edilmesinden yıllar sonra yeniden bir araya gelir. Çizgi film karakterleri ile gerçek insanların bir arada yaşadığı günümüz Los Angeles'ında yaşayan Chip, bir sigortacı olarak banliyö yaşamına yenik düşmüştür. Yeni bir işe başlayan Dale'in ise o eski ihtişamlı günlerini yeniden yaşamak için hiçbir umudu kalmamıştır. Ancak eski arkadaşları, gizemli bir şekilde ortadan kaybolunca Chip ve Dale, bozulan arkadaşlıklarını onarmak ve arkadaşlarının hayatını kurtarmak için dedektif kişiliklerini bir kez daha üstlenmektedir (URL-14, 2023).

Jenerik Analizi



Görsel 6.7. "Chip 'n Dale: Rescue Rangers" Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2022.

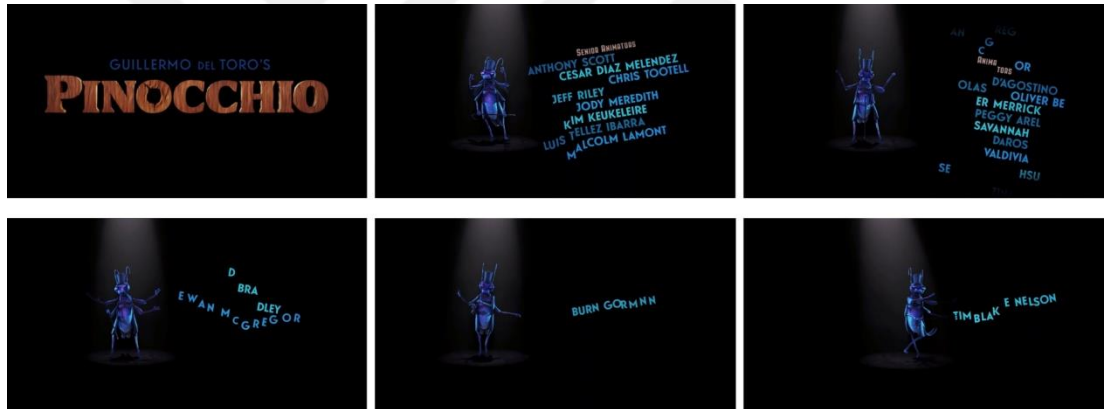
Animasyonun ve gerçek dünyanın bir arada kurgulandığı Amerikan filminin jeneriği, 9 dakika 17 saniye sürmektedir. Macera filminin jeneriğinde kinetik ve dinamik tipografiler bir arada kurgulanmıştır. Bu nedenle görüntülerde (Görsel 6.7), kinetik tipografilerin kullanıldığı sahnelere yer verilmiştir. Jeneriğin ilk sahnesi kinetik tipografiyle başlamaktadır. Üç boyutlu yazılar, sahneye dağınık biçimde gelmekte ve orta kısımda birleşmektedir. Ardından kırmızı bir ışın yardımıyla yazıların birkaç harfi renk ve biçim değiştirmektedir. Ele alınan üçüncü ve dördüncü sahnede, kamera açısının değişmesiyle yazılara kinetik bir boyut kazandırıldığı görülmektedir. Son sahnede ise, sağ kısımdan gelen yazılar, dairenin orta kısmında konumlanmaktadır.

Jenerikte kinetik tipografiye çok fazla yer verilmemiş olsa da genel anlamda etkili olduğu söylenebilir.

6.8 Guillermo del Toro's Pinocchio (Guillermo del Toro: Pinokyo)

Konusu: Pinocchio, yaşayan gerçek bir çocuk olmak isteyen bir kuklayı konu alıyor. 1930'lu yıllarda İtalya'da geçen film, endişe verici bir tarihi, ana faşizmin yükseldiği ve diktatör Benito Mussolini'nin ülkenin kontrolünü iyice eline aldığı döneme odaklanıyor (URL-15). Guillermo del Toro, stop motion tekniğiyle hayata geçirilen bu müzikalde canlanan tahta bir kukla hakkındaki klasik masalı baştan yaratmıştır (URL-16).

Jenerik Analizi



Görsel 6.8. “Guillermo del Toro's Pinocchio” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2022.

Netflix tarafından sunulan müzikal fantezi filminin jeneriğinde, kurgusal animasyon karakteri olan Sebastian J. Cricket'e ve kinetik tipografilere yer verilmiştir (Görsel 6.8). 12 dakika 51 saniye süren jenerikte animasyon karakteri, bastonuyla şarkı söyleyerek dans etmektedir. Yazılar karakterin bastonunu oynatmasıyla hareketlenir ve çapraz bir biçimde sahneden çıkar. Ardından karakter, bastonunu sol tarafa doğru oynatır ve yazılar sol tarafa doğru dönerek çapraz bir biçimde konumlanır. Yazıları eliyle itmesi sonucunda ise yazılar dağılır. Jenerik, 1.41 saniye süresince aynı üslupta devam ettirilmiştir. Geriye kalan sahnelerde ise yazıların sadece okunması amaçlanmış ve jenerik, dinamik bir yapıda sürdürülmüştür. Jenerik estetik ve dikkat çekici düzeydedir.

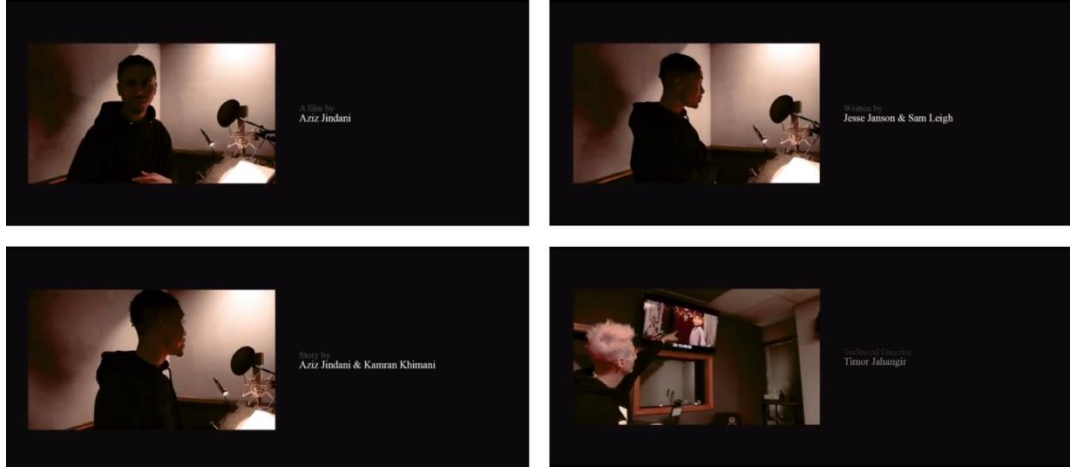
7. ANİMASYON FİLM JENERİĞİ UYGULAMA ÖNERİSİ

Alan yazının tamamlanmasının ve kinetik tipografinin kullanım alanlarının incelenmesinin ardından elde edilen bulgular doğrultusunda, herhangi bir anlatımsal amacı olmayan ve duygu barındırmayan, sadece hedef kitleye bilgi vermek amacıyla tasarlanan “The Donkey King” (Eşek Kral) adlı film jeneriğine bir uygulama önerisi getirilmiştir. 2018 yılında Pakistan’da, 2019 yılında ise Türkiye’de vizyona giren animasyon filminin eğlenceli bulunan ve filmi özetleyen sahnelerinin saptanmasıyla, storyboard çalışması yapılmış ve animasyon karakterleri Adobe Illustratör programında çizilerek, Adobe After Effect programında hareketlendirilmiştir.

7.1 Eşek Kral Film Jenerik Uygulaması

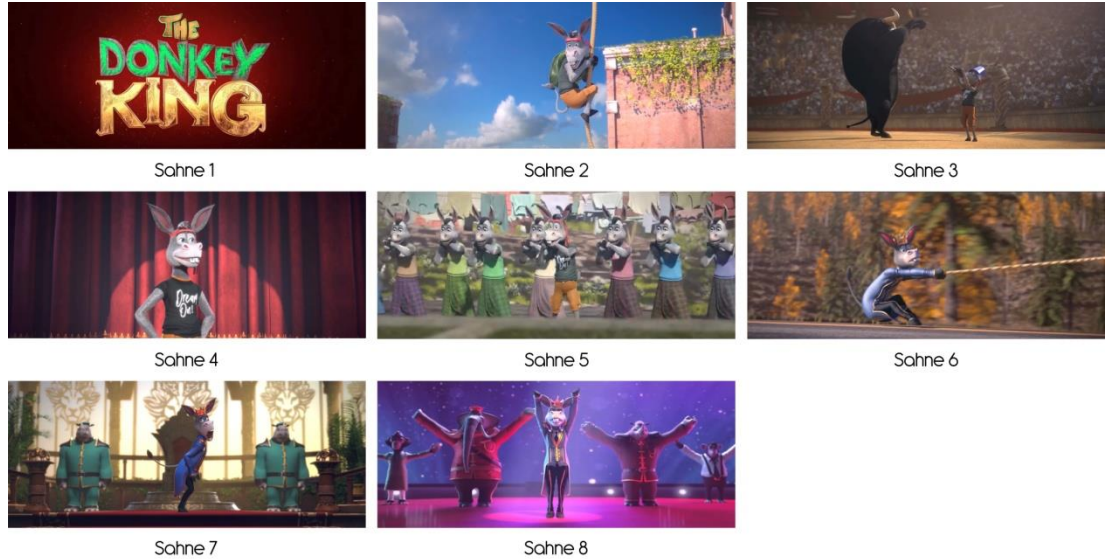
Bilgisayar animasyon programlarıyla hazırlanan The Donkey King, eşek Mangu’nun macera dolu hayatını konu edinmiştir. Çamaşır yıkama işiyle uğraşan neşeli ve hayalperest Mangu, Fitna Hanım sayesinde kralın veliahtı olur. Mangu’nun başarısız olmasını isteyen ve sirk müdürüne çalışan Fitna’nın türlü oyunları ile gelişen hikaye, Mangu’nun bu yolda gösterdiği çaba ile son bulmaktadır. Halkın sevgisini kazanan Mangu’nun eğlence dolu serüvenini izleyiciye aktaran film, Talisman Studios ve Geo Films tarafından geliştirilmiştir.

Komedi filminin son perdesinde, siyah bir background üzerine konumlandırılmış yazılardan ve oyuncuların tanıtım videosundan oluşan bir kapanış jeneriği yer almaktadır (Görsel 7.1). 2 dakika 43 saniyeden oluşan filmin jeneriğinde yer alan görüntüler tanıtıcı içeriktedir. Fakat jenerik, kompozisyon bağlamında filmi yansıtmamakla beraber dikkat çekici ve etkileyici niteliklere sahip değildir. Tipografik öğeler, beyaz olarak renklendirilmiş ve iki farklı yazı tipiyle meydana getirilmiştir. Tipografilere uygulanan hareketin yetersiz olması, dikkatin tanıtım videosuna yönelmesine sebep olmuştur. Bu sebepten animasyon filmine, konuyu yansıtan ve hareketli öğelerle dikkat çeken bir jenerik uygulaması yapılması amaçlanmıştır.



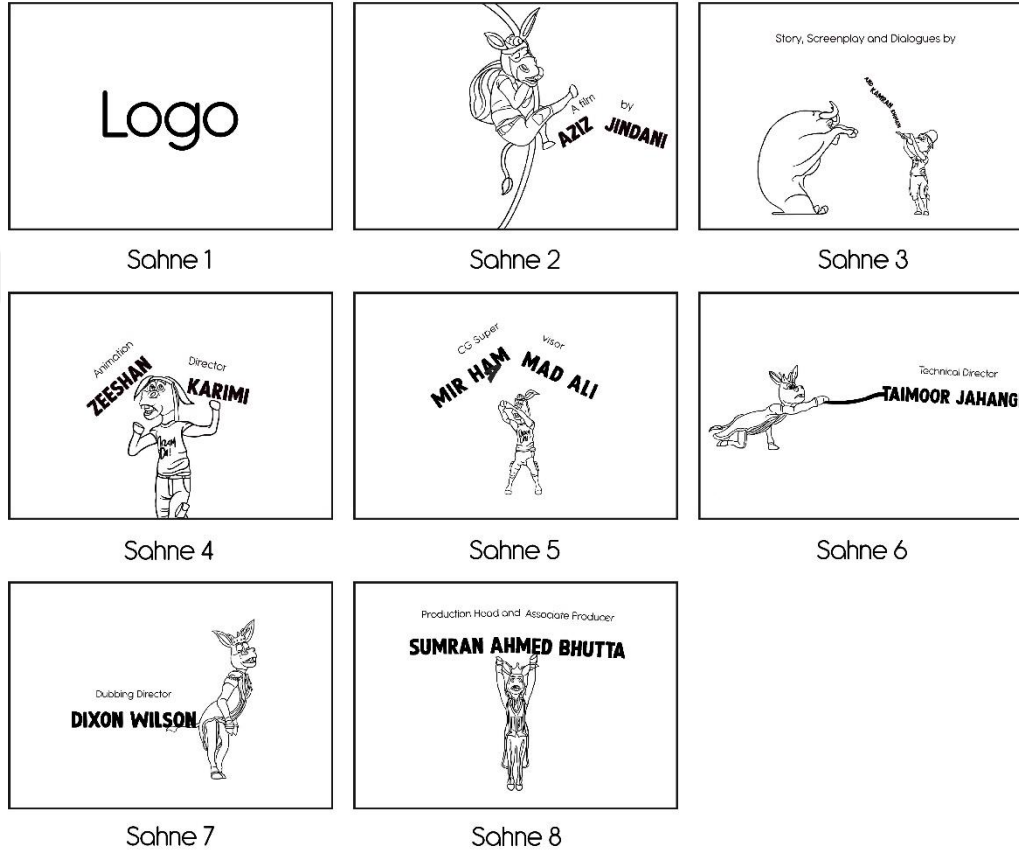
Görsel 7.1. “The Donkey King” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 2018.

Jenerik uygulaması için öncelikle filmin çarpıcı ve eğlenceli sahneleri incelenerek (Görsel 7.2), storyboard taslağı oluşturulmuştur. 7 sahne olarak planlanan jeneriğin storyboard aşaması, Procreate programı üzerinden gerçekleştirilmiştir. Tipografilerin ve animasyonların storyboard üzerinde hareketlerini görebilmek adına Procreate programı üzerinden animasyon desteği sağlanarak hareketli hale getirilmiştir. Filmin, eşek Mangu karakterinin başından geçen olayları içermesinden dolayı, uygulamada Mangu karakteri temel alınmıştır.



Görsel 7.2. “The Donkey King” Filminin Ekran Görüntüleri, 2018.

Uygulama için Eşek Mangu'nun, arkadaşlarından kaçarak halata tırmandığı, enstrüman çalarak boğayı hipnotize ettiği, halka konuşma yaptığı, yıkamacılıkla uğraştığı, sirk aracından arkadaşlarını kurtarmaya çalıştığı, tahtının önünde kuyruğunu salladığı ve dans ederken yukarıya doğru zıpladığı sahnelerinden esinlenilmiştir (Görsel 7.2- 7.3). Seçilen sahneler, filmin konusunu izleyiciye özetler niteliktedir.



Görsel 7.3. “The Donkey King” Film Jeneriği İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması.

Storyboard taslak çalışmasının ardından, animasyon karakterleri ve arka plan çizimleri için Adobe Illustrator ve Procreate programından, hareketlendirme işlemi için ise Adobe After Effect programından yararlanılarak jenerik tasarımı tamamlanmıştır. Uygulamanın giriş kısmında, Eşek Kral filminin 3 saniyeden oluşan hareketli logo sunumuna yer verilmiştir (Görsel 7.4). İki farklı fontla meydana getirilen tipografik logo, film içeriğini yansıtmaktadır. Uygulamanın müzik bölümünde ise, Shuja Haider'in animasyon filmi için seslendirdiği “Donkey Raja” parçası kullanılmıştır. Müzik, logonun ekrana düşmesiyle başlamaktadır.



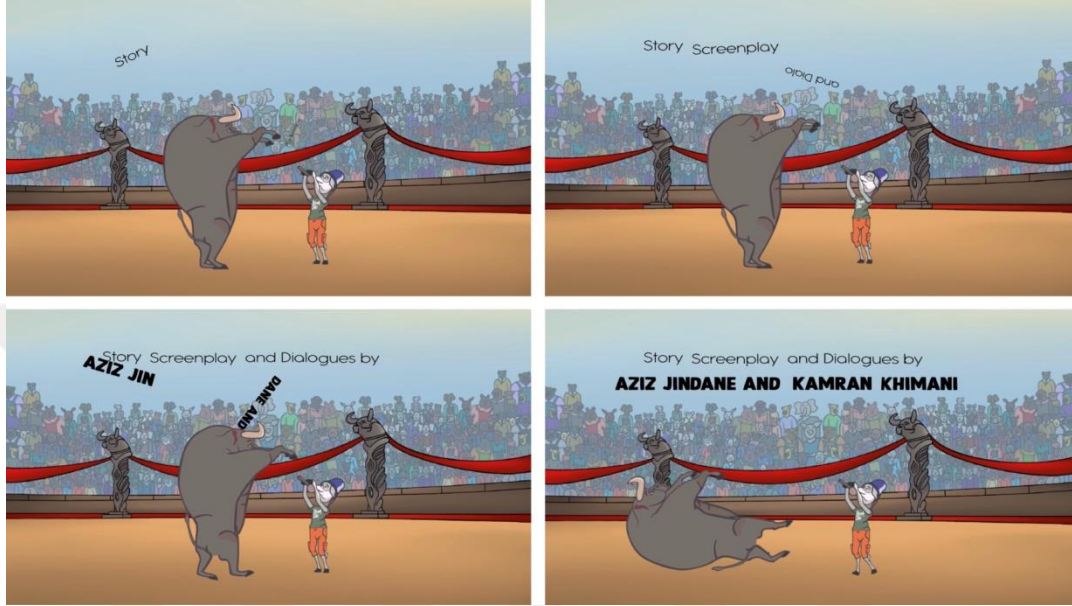
Görsel 7.4. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması Logo Sunumu.

Uygulama çalışmasında “Steamed Pro” ve “Antipasto Pro” adlı yazı tipleri tercih edilmiştir. Uygulamanın ikinci sahnesinde, halat üzerinde sallanan Mangu’nun ayağıyla yazılara tekme atması sonucunda, yazılar dağılarak sahne yüzeyinde kaybolur (Görsel 7.5). Halatla geriye doğru sallanarak sahneden çıkan Mangu ile birlikte diğer sahneye geçilir.



Görsel 7.5. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 2. Sahne.

Üçüncü sahnede Mangu, boğayı hipnotize edebilmek için bir enstrüman çalar (Görsel 7.6). Boğa, enstrümanın içinden çıkan yazılarla birlikte ayakta durmakta zorlanır ve yazıların sahnenin üst kısmına gelerek konumlanmasıyla, kendinden geçerek yere düşer ve bayılır. Bu esnada Eşek Mangu, enstrümanı çalmaya devam etmektedir.



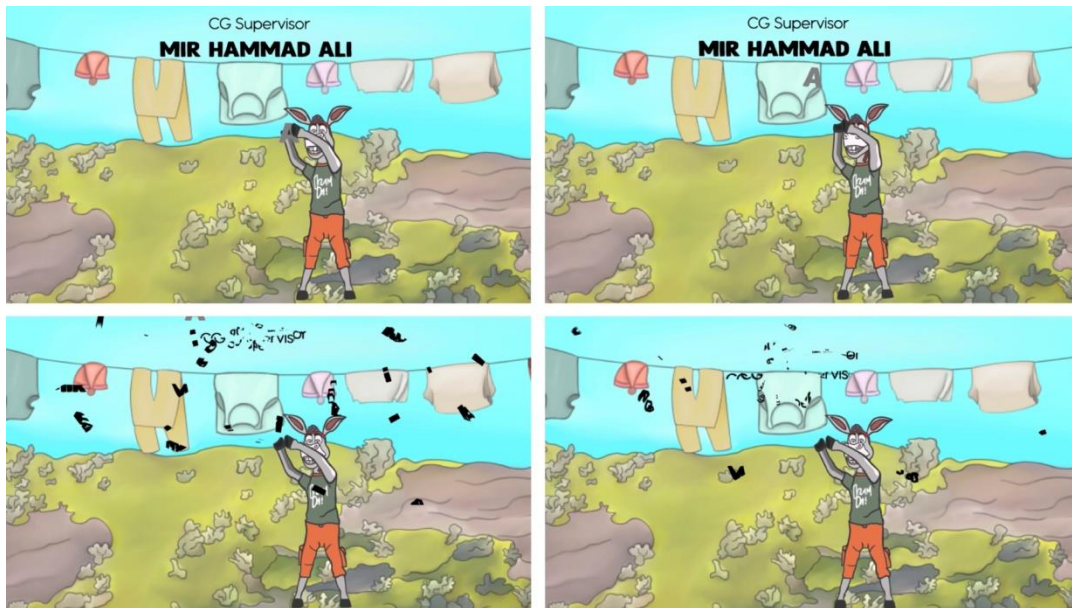
Görsel 7.6. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 3. Sahne.

Dördüncü sahnede, kompozisyonun üst kısmında beliren yazılar, halka konuşma yapan Mangu’nun üzerine doğru gelmektedir (Görsel 7.7). Bu esnada kollarını kaldıran Mangu, yazıları tutamaz ve yazılar kafasının üzerinde iki parçaya bölünerek sağ ve sol yörüngelere doğru yere düşer. Yazıların Mangu’nun kafasının üzerine denk gelmesiyle birlikte, jenerik müziğinin ses tonu da değişmektedir.



Görsel 7.7. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 4. Sahne.

Uygulamanın beşinci sahnesinde ise, film sahnesinden esinlenilerek, yıkamacılıkla uğraşan Mangu'nun eline kıyafet yerine harf yerleştirilmiştir (Görsel 7.8). Harf, üst tarafa konumlandırılan yazılarla karışmaması adına, koyu gri tonuyla renklendirilmiştir. Mangu elindeki harfi oynatarak yazıların üzerine fırlatır ve yazılar parçalanarak sahne yüzeyinde kaybolur. Mangu'nun harfi fırlatmasıyla, jenerik müziği de hızlanmaktadır.



Görsel 7.8 “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 5. Sahne.

Uygulamanın altıncı sahnesinde, sirk aracına bağlı halata tutunarak arkadaşlarını kurtarmaya çalışan Mangu'nun film sahnesinden yola çıkılarak, halatın ucuna yazılar yerleştirilmiştir (Görsel 7.9). Yazıların sirk aracını simgelemesi adına benzer hareketlendirmeler sağlanmıştır. Mangu halatı tutarak yazıları çekiştirmekte ve geriye doğru giderek sahnenin dışına çıkmaktadır.



Görsel 7.9. "The Donkey King" Film Jenerik Uygulaması 6. Sahne.

Bir sonraki sahnede kuyruğunu sallayan Mangu, geriye doğru giderek kuyruğuyla yazılara vurmaktadır (Görsel 7.10). Önce alttaki yazılara, sonra ise üstteki yazılara vurması sonucunda yazılar, uygulanan efekt ile beraber sahne yüzeyinde kaybolmaktadır. Yazıların rahat okunabilmesi için arka plan görüntülerinin opaklığında oynamalar yapılmıştır.



Görsel 7.10. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 7. Sahne.

Uygulamanın son sahnesinde ise, kırmızı bir halının üzerine konumlandırılan eşek Mangu, kollarını ve bacaklarını iki yana doğru açarak hareket eder (Görsel 7.11). Ardından yukarıya doğru zıplar ve yazıların dağılmasına sebep olur. Yazıların dağılmasıyla birlikte jenerik müziği de sona ermektedir. Tüm bu sahnelerin uygulama aşamasında tasarım bütünlüğüne, kinetik tipografilerin konumlarına ve okunurluğuna özen gösterilmiştir.



Görsel 7.11. “The Donkey King” Film Jenerik Uygulaması 8. Sahne.

8. YÖNTEM

8.1 Araştırma Modeli

Bu araştırmada, grafik tasarım, animasyon, tipografi ve kinetik tipografi kavramları literatür tarama yöntemi doğrultusunda açıklanarak, kinetik tipografinin kullanım alanları ve son yıllarda gösterime giren animasyon filmlerinin kapanış jenerikleri betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular ışığında, çalışmaya bir animasyon film jeneriği uygulama önerisi getirilmiştir. Jenerik uygulamasının storyboard aşaması Procreate programıyla, renklendirme aşaması Adobe Illustrator programıyla, hareketlendirme aşaması ise Adobe After Effects programıyla gerçekleştirilmiştir.

8.2 Araştırma Evreni/ Örnekleme

Bu araştırmanın evrenini tipografi ve kinetik tipografi teknikleri oluşturmaktadır. Kinetik tipografinin kullanım alanları, 2020-2022 yılları arası gösterime giren animasyon jenerikleri ve geliştirilen uygulama önerisi ise araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

8.3 Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Araştırmada, basılı yayınlar, makaleler, tezler ve internet kaynaklarından veriler toplanmıştır. Uygulama önerisi için ise doküman analizi yapılmıştır.

8.4 Verilerin Toplanması

Bu araştırmada, ilgili konular yazılı kaynaklardan toplanmıştır. Konuyla alakalı incelenen görseller ise, çeşitli web siteleri ve sosyal ağ platformlarından elde edilmiştir.

8.5 Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında konuyla alakalı elde edilen veriler örneklerle gösterilerek analiz edilmiştir. Ardından konuyla örtüşen örnek çalışmalar incelenerek uygulama önerisi getirilmiş ve tez tamamlanmıştır.



9. SONUÇ

Grafik tasarımda görsel iletişimi sağlayan tipografi, hızlı ilerleme gösteren dijital teknolojiyle birlikte hareket kazanarak etkileşimli bir boyuta geçmiştir. Kinetik tipografi adı verilen bu yeni oluşum, tipografik öğelerin zamana dayalı hareketini temsil etmekte ve bu öğelere eklenen efektlerle anlatım gücünü arttırmaktadır. Son zamanlarda, bilgiyi hızlı ve kolay bir şekilde iletmesinden dolayı, pek çok alanda kullanılmaya başlamıştır. Bu alanlar başlıca; jenerikler, müzik klipleri, eğitici videolar, bilgisayar oyunları, etkileşimli sunumlar, öğrenci portfolyoları ve dijital platformlardır.

Jenerikler, her geçen gün artış gösteren filmlerin beraberinde, kinetik tipografilerin etkin olarak yer aldığı, alanların en başında gelmektedir. Filmin başlangıcında veya sonunda gösterilen jeneriklerin amacı, filmde emeği geçen kişilerin isimlerini izleyiciye aktarmaktır. Bu aktarım ise, dinamik tipografi veya dikkat çekici unsur olarak kinetik tipografi ile sağlanmaktadır. Kinetik tipografiler, animasyon veya grafik unsurlar ile kurgulanmakta ve izleyiciyi filmin atmosferine hazırlamaktadır. Yaratıcılık ve teknik beceri gerektiren bu disiplin, izleyici üzerinde duygusal etki oluşturabilme özelliğine sahiptir. Bu nedenle, kinetik tipografi, başlıca film endüstrisinin vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir.

“2020-2022 yılları arasında gösterime giren animasyon film jeneriklerinin tipografi bağlamında incelenmesi ve bir animasyon film jeneriği uygulama önerisi” adlı tez çalışmasında, kinetik tipografinin kullanım alanları ve son yıllarda gösterime giren animasyon filmlerinin jeneriklerinde bulunan kinetik tipografiler ortaya çıkarılmıştır. Animasyon filmlerinde kullanılan kinetik tipografiler, renk, dikkat çekicilik, bütünlük ve filmin konusunu izleyiciye yansıtıp yansıtmaması bağlamında analiz edilmiştir. Elde edilen verilere göre, bu filmlerde kullanılan kinetik tipografilerin dikkat çekici nitelikte olduğu, fakat animasyon veya hareketli grafiklerle kurgulanan kinetik tipografilerin film konusunu daha fazla yansıttığı sonucuna ulaşılmıştır. Literatür taraması ve bulgular ışığında, çalışmaya bir animasyon film jeneriği uygulama önerisi getirilmiştir. Jeneriği dinamik tipografiyle kurgulanan ve estetik anlamda başarılı

bulunmayan “The Donkey King” (Eşek Kral) adlı animasyon filmi tercih edilerek storyboard çalışmalarına başlanmıştır. Jeneriğin Storyboard aşaması Procreate programında, renklendirme aşaması Adobe Illustrator programında, hareketlendirme aşaması ise Adobe After Effect programında tamamlanmıştır.

Yenilikçi ve çok yönlü yapıda olan kinetik tipografinin, birçok farklı endüstride kullanılabilme potansiyeli vardır. Sanat galerileri, interaktif tasarımlar, sergiler veya diğer sanatsal etkinlikler bu duruma örnek olarak verilebilir. Tüm bunlarla birlikte kinetik tipografilerin eğitici videolarda daha fazla yer alması gerektiği düşünülmektedir. Bunun nedeni ise, kinetik tipografinin, dinamik tipografiye oranla hedef kitle üzerinde daha fazla etki sağlayabilmesidir. Ayrıca hareketlendirme işleminin kolaylaşması açısından bu alana entegre edilebilecek yapay zeka uygulamaları da geliştirilebilir. Kinetik tipografinin kullanım alanları üzerine birçok çalışma gerçekleştirilmiş olsa da animasyon film jenerikleri bağlamında bu çalışmanın literatüre ve tasarımcılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akgün, H. (2013). *2000'li yıllarda hareketli grafik tasarım*. [Yüksek Lisans Tezi], Marmara Üniversitesi.
- Akyürek, F. (2005). Görsel/ işitsel bir dil: video klip. 3(4), 98-113.
- Alpay, Ç. (2011). *Deneyisel elektronik müzik videolarında hareketli grafik kullanımı ve bir uygulama*. [Yüksek Lisans Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Arslan, F. (2022). *Grafik tasarımda kinetik tipografi çalışmaları ve uygulama alanları*. [Yüksek Lisans Tezi], Kastamonu Üniversitesi.
- Aşılıoğlu, E. (2018). *Canlandırma sinemasının okulöncesi çocuğun yaratıcılığı açısından değerlendirilmesi*. [Doktora Tezi], Ankara Üniversitesi.
- Avşar Karabaş, P. ve Damar, M. B. (2016). Avangard sanatçı Kazimir Maleviç ve Süprematizm. *İdil Dergisi*, 5(20), 101-114.
- Avşar Karabaş, P.,ve Güdür, A. (2016). Neo Plastisizm akımı kapsamında De Stijl hareketi ve Piet Mondrian. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 330-339.
- Aygün, K. (2022). *Hareketli afişlerde hareket ile mesaj ilişkisinin değerlendirilmesi ve bir uygulama örneği*. [Yüksek Lisans Tezi], Giresun Üniversitesi.
- Barış, M.ve Tosun, N. (2013). Sosyal ağ ve e-portfolyo entegrasyonu: Facebook örneği. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 122-129.
- Becer, E. (2018). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi.
- Becer, E. (2020). *Modern sanat ve yeni tipografi*. (4. Baskı). Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Braha, Y. ve Byrne, B. (2011). *Creative motion graphic titling for film, video and the web dynamic motion graphic title design*. Focal Press, Oxford.
- Bulut, E. (2012). *Pazarlama iletişimde yeni yaklaşımlar kapsamında sosyal medya uygulamaları ve etkili kampanya örnekleri*. [Yüksek Lisans Tezi], İstanbul Kültür Üniversitesi.

- Bülbül, B. (2021). *Marka kimliği yaratmada dijital pazarlama ve hareketli grafikler*. [Yüksek Lisans Tezi], Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Chen, B. (2015). *Effective movie title sequence: a challenge to Chinese designers*. [Master of Fine Arts], Iowa State University.
- Dündar, B. (2005). *Matbaanın bulunuşundan bu yana batıda ve 1970 sonrası Türkiye’de grafik tasarımda tipografik dil*. [Yüksek Lisans Tezi], Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Ekler, İ. (2018). *Grafik tasarımda bir tipografik eleman olarak yazı karakterleri ve tasarım ilkeleri*. [Yüksek Lisans Tezi], 9 Eylül Üniversitesi.
- Erdal, G. (2015). *İletişim ve tipografi*. Hayalperest Yayınevi.
- Erdem, S. (2019). Geçmişten günümüze Dada hareketi ve modern tasarım sanatına etkisi. *Dergi Park*, (24), 127-141.
- Ergül Kargı, B. (2020). *Hareketli grafiklerin oyun jeneriklerindeki yeri ve bir özgün oyun jeneriği uygulaması*. [Yüksek Lisans Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Ergüven, A. (2021). *İyi tasarım nedir?* Hümanist Ajans A.Ş.
- Farthing, S. (2014). *Sanatın tüm öyküsü*. (G., Aldoğan ve F.C., Çulcu, Çev.).Hayalperest Yayınevi. (2010).
- Furniss, M. (2013). *Animasyonun kutsal kitabı*. (S.,Çelenk ve N.C., Maral, Çev.). Karakalem Kitabevi Yayınları. (2008).
- Gülen, E. (2006). *1950 ve sonrası amerikan sinemasında film jenerik tasarımının gelişimi ve teknolojinin bu alana etkileri*. [Yüksek Lisans Tezi], Marmara Üniversitesi.
- Gürcüm, B. H., ve Kartal, S. (2017). Bauhaus ile tasarıma dönüşen zanaat. *İdil Dergisi*, 6(34), 1767-1798.
- Görsel 2.1. <https://annadoherly.wordpress.com/2012/10/06/history-of-animation-cave-paintings/> Erişim Tarihi: 27.10.2022
- Görsel 2.2. https://turk.deminasi.com/?arsae=https://turk.deminasi.com/antik-yunan-seramikleri/811/&arsae_ref=https://www.google.com/ Erişim Tarihi: 28.10.2022
- Görsel 2.3. https://tr.wikipedia.org/wiki/Büyülü_fener/ Erişim Tarihi: 29.10.2022

Görsel 2.4. <https://umutium.com/blog/sanat-ve-tasarim/hareketli-goruntu-tarihi-thaumatrope-nedir/> Erişim Tarihi: 29.10.2022

Görsel 2.5. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenakistiskop> Erişim Tarihi: 29.10.2022

Görsel 2.6. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Zoetrop> Erişim Tarihi: 30.10.2022

Görsel 2.7. <https://www.thoughtco.com/eadweard-muybridge-profile-1992163> Erişim Tarihi: 14.11.2022

Görsel 2.8. <https://jetfilmizle.mobi/pamuk-prenses-ve-yedi-cuceler-full-izle-720p-1937.html> Erişim Tarihi: 30.10.2022

Görsel 2.9. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Haunted_Hotel Erişim Tarihi: 23.11.2022

Görsel 2.10. <https://boxofficeturkiye.com/film/avatar--2009060> Erişim Tarihi: 23.11.2022

Görsel 3.1. <https://www.medyacuvali.com/yazilar/ayesen-balci-cinar/futurizm> Erişim Tarihi: 23.11.2022

Görsel 3.2. <https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-dada-dergisi/2890> Erişim Tarihi: 25.11.2022

Görsel 3.3 <https://www.moma.org/collection/works/217722> Erişim Tarihi: 23.11.2022

Görsel 3.4. <https://resimbiterken.wordpress.com/2014/08/06/kazimir-malevichin-black-square-eseri/> Erişim Tarihi: 22.12.2022

Görsel 3.5. <https://www.medyacuvali.com/yazilar/ayesen-balci-cinar/suprematizm> Erişim Tarihi: 22.12.2022

Görsel 3.6. <https://artandfeminism.org/books/> Erişim Tarihi: 28.11.2022

Görsel 3.7. <https://artandfeminism.org/books/> Erişim Tarihi: 28.11.2022

Görsel 3.8. <https://tr.pinterest.com/pin/553590979188102119/> Erişim Tarihi: 22.12.2022

Görsel 3.9. <https://monoskop.org/I10> Erişim Tarihi: 22.12.2022

Görsel 3.10. <https://www.tasarimakademi.org/bauhaus-sanat-akimi.html> Erişim Tarihi: 02.01.2023

Görsel 3.11. <https://populerakim.com/tarih/asirlik-akim-bauhaus/> Erişim Tarihi: 02.01.2023

Görsel 3.12. <http://www.foto-video.ru/tech/review/10839/> Erişim Tarihi: 02.01.2023

Görsel 3.13. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/655190> Erişim Tarihi: 02.01.2023

Görsel 3.14. <https://www.moma.org/collection/works/5754> Erişim Tarihi: 02.01.2023

Görsel 3.15. <https://creativepro.com/jan-tschichold-master-typographer-of-the-20th-century/> Erişim Tarihi: 02.01.2023

Görsel 5.1. <https://www.youtube.com/watch?v=PZwuONu7qNI> Erişim Tarihi: 10.03.2023

Görsel 5.2. <https://www.youtube.com/watch?v=KC3I92pViKg> Erişim Tarihi:10.03.2023

Görsel 5.3. <https://www.youtube.com/watch?v=rUoiZnil0LM> Erişim Tarihi: 10.03.2023

Görsel 5.4. https://www.youtube.com/watch?v=fsDJj_fRmvk Erişim Tarihi: 10.03.2023

Görsel 5.5. <https://www.youtube.com/watch?v=djevQCi0TWI&list=LL&index=74> Erişim Tarihi: 11.03.2023

Görsel 5.6. <https://www.youtube.com/watch?v=0-yerSVi23c> Erişim Tarihi: 11.03.2023

Görsel 5.7. <https://www.youtube.com/watch?v=U-mJkNLhLqY&list=LL&index=45> Erişim Tarihi: 12. 03.2023

Görsel 5.8. <https://www.youtube.com/watch?v=ikliNYvu8CM> Erişim Tarihi: 12.03.2023

Görsel 5.9. <https://www.youtube.com/watch?v=m4payygTbxE&list=LL&index=91> Erişim Tarihi: 12.03.2023

Görsel 5.10. <https://www.youtube.com/watch?v=9yZcYQleitQ> Erişim Tarihi: 12.03.2023

Görsel 5.11. <https://www.youtube.com/watch?v=mmKJA50iPN8> Erişim Tarihi:15.03.2023

- Görsel 5.12. <https://www.youtube.com/watch?v=lf9zFEKw9sY> Erişim Tarihi:17.03.2023
- Görsel 5.13. <https://www.youtube.com/watch?v=4haur3S8z8> Erişim Tarihi: 17.03.2023
- Görsel 5.14 <https://www.youtube.com/watch?v=0mx3Hwq4QXw> Erişim Tarihi: 17.03.2023
- Görsel 5.15. <https://www.papertiger.com/>Erişim Tarihi: 19.03.2023
- Görsel 5.16. <http://onlastbeat.com/> Erişim Tarihi: 19.03.2023
- Görsel 5.17. https://www.youtube.com/watch?v=5aCdZz_Zj4s&list=LL&index=15&t=3sErişim Tarihi:20.03.2023
- Görsel 5.18. <https://twitter.com/Twitter/status/1483427748500717573> Erişim Tarihi: 20.03.2023
- Görsel 5.19. <http://guity-novin.blogspot.com/2011/06/chapter-39-brief-history-of-title.html> Erişim Tarihi: 21.03.2023
- Görsel 5.20. <https://www.youtube.com/watch?v=QccJ2L-7DVk> Erişim Tarihi: 05.04.2023
- Görsel 5.21. <https://www.filmmodu12.com/friends-with-benefits-hd-altyazili-fhd-film-izle> Erişim Tarihi: 05.04.2023
- Görsel 5.22. <https://yabancidizi.pro/film/murder-mystery-2> Erişim Tarihi: 05.04.2023
- Görsel 6.1. <https://www.bumfilmizle2.com/soul-full-hd-film-izle.html> Erişim Tarihi: 07.04.2023
- Görsel 6.2. <https://720pizle5.com/izle/altyazi/onward.html> Erişim Tarihi: 07.04.2023
- Görsel 6.3. <https://yabancidizi.pro/film/ron-s-gone-wrong-izle> Erişim Tarihi: 08.04.2023
- Görsel 6.4. <https://www.fullhdfilmizlesene.pw/film/vivo-izle-1/> Erişim Tarihi: 08.04.2023
- Görsel 6.5. <https://filmizlersin.com/ailem-robotlara-karsi-the-mitchells-vs-the-machines/> Erişim Tarihi: 08.04.2023

- Görsel 6.6. <https://www.dizifilmbox.pw/filmler/otel-transilvanya-4-transformanyazle/> Erişim Tarihi: 09.04.2023
- Görsel 6.7. <https://www.hdfilmcehennemi.life/chip-n-dale-rescue-rangers-7/> Erişim Tarihi: 09.04.2023
- Görsel 6.8. <https://yabancidizi.pro/film/guillermo-del-toro-s-pinocchio> Erişim Tarihi: 09.04.2023
- Görsel 7.1. <https://filmizlehub.co/film/esek-kral-2018-izle> Erişim Tarihi: 07.04.2023
- Görsel 7.2. <https://filmizlehub.co/film/esek-kral-2018-izle> Erişim Tarihi: 07.04.2023
- Heller, S.ve Chwast, S. (1991). Grafik Tarzlar 4. Yazılar. *Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu*, (H. Cangökçe, ve C. Çetin, Çev.). (50).
- Heller, S., ve Chwast, S. (1992). Grafik Tarzlar 6. Yazılar. *Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu*, (H. Cangökçe, ve C. Çetin, Çev.). (52).
- Herman, J., Aschbacher, P. ve Winters, L. (1992). *A practical guide to alternative assessment*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- İlbars, E. (2019). *Hareketli grafik tasarımda minimalizm*. [Yüksek Lisans Tezi], Işık Üniversitesi.
- İnce, M. ve Koçak, M. C. (2017). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya kullanım alışkanlıkları: Necmettin Erbakan üniversitesi örneği. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 736-749.
- Kaptan, F. ve Korkmaz, H. (2000). Fen öğretiminde tümel (portfolio) değerlendirme. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19, 212-219.
- Karaçeper, S. (2018). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler. *Aydın Sanat*, 4(8), 73-83.
- Kılıç, E. (2011). *Kinetik tipografi: Bir müzik videosu tasarımı*. [Sanatta Yeterlik Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Kurtçu, F. (2016). *Üç boyutlu (3B) kinetik tipografi ve bir uygulama*. [Yüksek Lisans Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Kurtçu, F. (2017). Üç boyutlukinetik tipografi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (20),185-206.

- Kurteş, C.ve Mercin, L. (2022). Yeni medyada temel ilke ve teknikleriyle motion grafik. *İMÜ Sanat Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 8(1), 45-66.
- Lau, N. M. ve Chu, V. H. (2015). Enhancing children's language learning and cognitionexperience through interactive kinetic typography. *International Education Studies*, 8(9), 36-45.
- Lee, J. C., Forlizzi, J. ve Hudson, S. E. (2002). The kinetic typography engine: An extensible system for animating expressive text. *ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, (s. 81-91). USA.
- Makal, E. (1993). *Experimental typography: Reviewing the modernistand the current approaches*. [Yüksek Lisans Tezi], Bilkent Üniversitesi.
- Mant Menay, S. ve Alkan Tüfek, A. (2021). Süprematist sanatçı Kazimir Maleviç ve saf resmin incelenmesi. *Sanat ve İnsan Dergisi*, 5(2), 551-557.
- Meggs, P. B. ve Purvis, A. W. (2006). *Meggs' history of graphic design*. (4. Baskı). John Wiley ve Sons, Inc. (1998).
- Mutlu, E. (2018). *Film jeneriklerinde hareketli grafik kullanımı*. [Yüksek Lisans Tezi], Gazi Üniversitesi.
- Müezzinoğlu, B. (2021). *Kinetik tipografinin film ve dizi jeneriklerinde kullanımı ve bir jenerik uygulaması*. [Yüksek Lisans Tezi], Karatay Üniversitesi.
- Okur, Ç. (2009). *Film dili olarak organik tipografinin kullanımı*. [Sanatta Yeterlik Tezi], Anadolu Üniversitesi.
- Özdemir, F. ve Kurt, H. (2018). Jan Tschichold'dan bugüne yeni tipografi. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 4(2), 86-101.
- Pektaş Turgut, Ö. (2010). Görsel iletişimde hareketli (kinetik) tipografi uygulamaları. *Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı*. *Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi* , 24-29.
- Pektaş Turgut, Ö. (2012). Kinetic typography in movie title sequences. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 51, 583-588.
- Sarıkavak, N. K. (2004). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Sezgin, K. (1990). Canlandırma. *Kurgu Dergisi*, (7), 191-229.
- Sönmez, G. (2021). Bauhaus tipografisinin Dünya ve Türkiye ekseninde grafik tasarıma etkisi. *Akademik Sanat Dergisi*, (12), 1-11.

Taş Alicenap, Ç. (2019). Animasyon film yapımında teknik ve içerik. *Sinema ve televizyonda yeni yaklaşımlar* (s. 73-84). içinde Konya: Atlas Akademi.

Tayfur, G. (2006). *Reklamcılık*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Teksoy, R. (2005). *Rekin Teksoy'un sinema tarihi*. Oğlak Yayıncılık Ve Reklamcılık.

Tuğan, A. P. (2012). *Bir görsel iletişim alanı olarak film jenerikleri ve grafik tasarımcı Saul Bass'ın yaklaşımı*. [Yüksek Lisans Tezi], Dokuz Eylül Üniversitesi.

Türker, İ. H. (2011). "Canlandırma"nın tarihçesi ve türk canlandırma sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 227-241.

Twemlow, A. (2008). *Grafik tasarım ne içindir?* (1. Baskı). (D., Özgen, Çev.). Yem Yayın. (2006).

Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılâp Yayınevi.

URL-1: Türk Dil Kurumu Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 18.11.2022

URL-2: E Skop Sanat Tarihi Eleştirisi, <https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-dada-dergisi/2890> Erişim Tarihi: 25.11.2022

URL-3: Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Kamu_hizmeti_duyurusu/ Erişim Tarihi: 15.03.2023

URL-4: Contemporary Istanbul Foundation, <https://ciacef.org/sergiler-ve-etkinlikler/secici-iletken/> Erişim Tarihi: 10.03.2023

URL-5: Wix Blog, <https://tr.wix.com/blog/makale/web-tasarim-nedir> Erişim Tarihi: 01.04.2023

URL-6: Twitter, https://tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal_ağ Erişim Tarihi: 02.04.2023

URL-7: Julia May, The Art Of Film Title Design Throughout Cinema History, <http://www.elegantbrain.com/edu4/classes/readings/254readings/filmTitleDesign.pdf> Erişim Tarihi: 05.04.2023

URL-8: Beyazperde, <https://www.beyazperde.com/filmler/film-251354/> Erişim Tarihi: 10.04.2023

URL-9: Beyazperde, <https://www.beyazperde.com/filmler/film-251353/> Erişim Tarihi: 10.04.2023

URL-10: Beyazperde, <https://www.beyazperde.com/filmler/film-259756/> Erişim Tarihi: 10.04.2023

URL-11: Çocukla Sinema, <https://www.cocuklasinema.com/film-detay/vivo-689> Erişim Tarihi: 11.04.2023

URL-12: Beyazperde, <https://www.beyazperde.com/filmler/film-264970/> Erişim Tarihi: 11.04.2023

URL-13: Filmler, <https://www.filmler.com/film/otel-transilvanya-transformanya/> Erişim Tarihi: 11.04.2023

URL-14: Yabancı Dizi, <https://yabanci-dizi.me/film/chip-n-dale-rescue-rangers/turkce-altyazili-izle> Erişim Tarihi: 11.04.2023

URL-15: Beyazperde, <https://www.beyazperde.com/filmler/film-207445/> Erişim Tarihi: 26.04.2023

URL-16: Netflix, <https://www.netflix.com/tr/title/80218455> Erişim Tarihi: 26.04.2023

Uyanık, O. (2005). *Rodchenko ve El Lissitzky'nin grafik sanatına etkileri*. [Yüksek Lisans Tezi], Işık Üniversitesi.

Veen, J. (2001). *The art and science of web design*. New Riders.

Vural, S. (2020). Reklam filmlerindeki tipografinin kinetik dönüşümü. *İdil Dergisi*, (69), 821-840.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber ve Faber Inc.