

**HAREKETLİ ORTAMLARDA
TİPOGRAFİK REZONANS**

İpek Torun

Sanatta Yeterlik Tezi

Animasyon (Çizgi Film) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Temmuz 2014

HAREKETLİ ORTAMLARDA TİPOGRAFİK REZONANS

İpek Torun

SANATTA YETERLİK TEZİ
Animasyon (Çizgi Film) Anasanat Dalı
Danışman: Prof. Hikmet Sofuoğlu

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Temmuz 2014

ÖZET
HAREKETLİ ORTAMLARDA TİPOGRAFİK REZONANS
İpek Torun
Animasyon (Çizgi Film) Anasanat Dalı
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Temmuz 2014
Danışman: Prof. Hikmet Sofuoğlu

Yazı ve yazıyı tasarlama sanatı olan tipografi, insanlık tarihinde iletişimin en önemli elemanlarından biri olmuştur. Diller ile bağımsızlaşan, kültürler ile birleştirici olan tipografi tasarımlarının bulunduğu ortamlar, tarihinden bu yana evrimleşmiş, kazınmış, çizilmiş veya basılmış halde bulunan tipografi sayısallaşmış, ekrana taşınmıştır.

Ekran, basılı ortamdan farklı olarak tasarıma zaman ve etkileşim özelliklerinin katılabilmesine olanak sağlamaktadır. Bu özelliklerden zaman, yaygın kullanımlarda anlatımı güçlendiren ve mesajın iletilmesini kolaylaştırabilen bir yapı ile harekete odaklanmaktadır. İnsan doğasının hareketli olana ilgisi, bu ortamın hareket özelliğinin iletişimin tasarlanmasında kullanılmasını sağlamaktadır. Güncel kullanımlarıyla giderek çeşitlenen ekran, tipografinin iletişim etkileşimi ve uygulamaları için yeni araştırmaları, çağdaş uygulamaları ve bunlara bağlı olarak bu ortama yönelik ilkelerin tanımlanmasını da zorunlu kılmıştır. Tipografinin iletişim etkisini arttıran bir unsur olan tipografik rezonansın da, çeşitlenen bu çağdaş ortama yönelik çerçevede kullanılmasının varolan tipografik ve harekete yönelik ilkeler üzerinden yeniden tanımlanması gerekmektedir.

Bu çalışma, tipografik rezonansın çeşitlenen hareketli ortamlarda kullanımındaki özellikleri, varolan ilkeler üzerinden anlatımın güçlendirilmesi ve hareketin oluşturduğu rezonans etkisine odaklanmaktadır. Alana yönelik çalışmaların içerik ve biçim açısından incelenmesi ile bu özellikler ve ilkeler belirlenerek, tipografinin hareketli ortamdaki rezonans etkisini arttıracak değerler belirlenmeye çalışılmıştır. Ayrıca, bu değerler temel alınarak konu üzerine beş farklı ekran kullanımına uygun animasyon çalışması yapılmıştır.

ABSTRACT

TYPOGRAPHIC RESONANCE in MOTION GRAPHICS

İpek Torun

Doctorate of Fine Arts, Thesis in Animation

Anadolu University, Post Graduate School of Fine Arts, July 2014

Advisor: Prof. Hikmet Sofuoğlu

Typography as the art of designing words, is one of the most important developments for communication in the history of civilizations. The typographic media, differentiated by languages and united by cultures, evolved throughout history, and the typography that has been drawn, carved or printed are now digitized and put in screens.

The screen, unlike printed media, allows the use of temporal and interactive features by default. The temporal features, which bring “motion”, is widely used to facilitate the conveying of a message. The natural interest of humans towards motion facilitates the use of the motion feature for designing communication. The screen, with its multiple modes of usage, necessitates new research, modern applications and thus, the definition of principles in this field. Typographic resonance, as a value to enhance the communicative impression, needs to be redefined in terms of typographic and temporal features based on the possibilities of this contemporary medium.

This study focuses on the impact of typographic resonance that can be created by motion, the parameters of using type on screen and intensifying the expression by existing principles. By decomposing the work done in the field focusing on the context and the form, the properties and principles are to be identified, and the criteria that enhance the impact of typographic resonance in motion graphics are to be determined. Also, based on the outcome of the research, five animation works are created for various screen formats and uses.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

İpek TORUN



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

İpek TORUN “**Hareketli Ortamlarda Tipografik Rezonans**” başlıklı tezi **18 Temmuz 2014** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon)** Anasanat Dalı **Sanatta Yeterlik** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı)	: Prof. Hikmet SOFUOĞLU
Üye	: Doç. Fethi KABA
Üye	: Prof. Dr. Fatoş ADILOĞLU
Üye	: Yrd. Doç. Sabahattin ÇALIŞKAN
Üye	: Yrd. Doç. Başak ÜRKMEZ

İmza



Prof. Sıdika Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖNSÖZ

Bu çalışmamın başlangıcından itibaren ilerleyen süreçte değerli fikirleri, anlayışı, desteği ile yanımda olan, en olanaksız anlarında bile bana zaman ayıran, birlikte çalışma fırsatını bana verdiği için onur duyduğum tez danışmanım ve çok değerli hocam Prof. Dr. Hikmet Sofuoğlu'na, değerli görüşlerini benden esirgemeyen, bilgilerini paylaşan ve süreçte her türlü desteği sağlayan çok değerli hocam Yard. Doç. Sebahattin Çalışkan'a, desteğini hiç eksik etmeyen, birikimini, fikirlerini yapıcı eleştirilerini esirgemeyen, ve kendisinden çok şey öğrendiğim değerli hocam Prof. Dr. Fatoş Adiloğlu'na, görüşlerini, fikirlerini ve desteğini eksik etmeyen, çok değerli hocam ve dostum Yard. Doç. Başak Ürkmez'e ve değerli görüşlerini benimle paylaşan çok değerli hocam Doç. Fethi Kaba'ya, beni tipografi ile tanıştıran çok değerli hocam Prof. Emre Becer'e çok teşekkür eder ve saygılarımı sunarım.

Tezimde yer alan, konu ile ilgili özgün tipografik hareketlendirme çalışmalarına yaptıkları ses ve müzik tasarımları ile müzisyen ve ses tasarımcısı arkadaşlarım katkıda bulunmuşlardır. Barkın Engin ile birlikte gerçekleştirdiği özgün çalışmayı "*Ele Geçirilen Ev*" jenerik tasarımı için remiksleyen, uzmanlığını, titizliğini ve katkılarını esirgemeyen değerli arkadaşım Yard. Doç. Dr. Yahya Burak Tamer'e, ve paylaşımı için Barkın Engin'e, "*Emotions*" isimli reklam filmi çalışmamın ses tasarımını gerçekleştiren değerli Bilge Miraç Atıcı'ya, "*Lady Godiva*" isimli hareketli poster çalışmamın ses miksini yapan değerli arkadaşım, yetenekli insan Mert Kızılay'a, "*Karga ve Tilki*" isimli animasyon filmimin ses ve müzik tasarımını gerçekleştiren, katkıda bulunduğu şeyleri güzelleştiren değerli arkadaşım ve dostum Okan Kaya'ya, "*The Web is Yours*" isimli açılış animasyonu çalışmam için ses ve müzik tasarımı yapan, birlikte çalışmaktan keyif duyduğum eşsiz müzik insanı Ahmet K. Bilgi'e, ayırdıkları zaman, kattıkları fikirler, ortaya koydukları emek ve animasyon çalışmalarını tasarladıkları ses ve müzikle yücelttikleri için çok teşekkür ederim.

Ayrıca, her ihtiyaç duyduğumda yanıma olan, hiç bir konuda desteğini eksik etmeyen biricik arkadaşım, dostum Bengisu Keleşoğlu'na, daha sormadan yardımına koşan çok değerli arkadaşım, dostum Dilek Kocabaş'a, sonsuz destekleri ile beni yalnız bırakmayan çok sevgili ailem; annem Zerin Torun, babam Atilla Torun ve ağabeyim Mert Torun'a, anlayışı, desteği ve yardımları ile her zaman yanımda olan ve beni tamamlayan sevgili Onur Şentürk'e, ve 2007 yılı temmuz ayından bu yana evime neşe ve mutluluk getirmeye devam eden Möcül'üme bu süreçteki katkılarından ve hayatımda oldukları için çok teşekkür ederim.

İpek Torun, 2014.



İpek Torun

Ankara, 1978

ipek@ipektorun.com

ÖZGEÇMİŞ

Yüksek Lisans

2003, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Animasyon (Çizgi Film) Anasanat Dalı

Lisans

1999, Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Mimarlık ve
Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

İş Deneyimi

2014— ... Bölüm Başkan Yardımcısı, Bahçeşehir
Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü
2007— ... Öğretim Görevlisi, Bahçeşehir Üniversitesi,
İletişim Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü
2003—2007, Öğretim Görevlisi, Anadolu Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
2000—2003, Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

Burs ve Ödüller

2009, WPO (World Packaging Organization) Worldstar
Ödülü, Tekirdağ Rakısı Trakya Serisi Ambalajı, Grafik
Tasarım

2009, 22. TSE Altın Ambalaj Ödülü, İçecek Kategorisi,
Tekirdağ Rakısı Trakya Serisi Ambalajı, Grafik Tasarım

2008, Design Turkey 2008, “İyi Tasarım Ödülü”, Tekirdağ
Rakısı ve Tekirdağ Rakısı Altın Seri Ambalajları, Grafik
Tasarım

2008, 21. TSE Altın Ambalaj Ödülü, İçecek Kategorisi, Tekirdağ Rakısı ve Tekirdağ Rakısı Altın Seri Ambalajları, Grafik Tasarım

1997—1999, Bilkent Üniversitesi Başarı Bursu (Tam Eğitim Bursu)

Yayınlar ve Bilimsel Faaliyetler

Torun, İpek, Bengisu Keleşoğlu. “On the Obscure Realm: Experimentation Through Inexperienced Techniques”. Cumulus Paris 2011 Conference (Crossing Talents: Transversality in Design)

Paris, Fransa, 19—22 Mayıs 2011

Keleşoğlu, Bengisu, İpek Torun. “Type as Faces: Exploring the Characteristics of Typefaces as a Project in Teaching Typography”.

INTED2010 (International Technology, Education and Development Conference), Valencia, İspanya, 8—10 Mart 2010

Torun, İpek, Bengisu Keleşoğlu. “The Usage of the Social Network Platforms in Education: Advantages and Disadvantages”. Edulearn ‘09 Barcelona: International Conference on Education and New Learning Technologies. IATED: International Association of Technology, Education and Development, Barcelona, İspanya, 6—8 Temmuz 2009

Keleşoğlu, Bengisu, İpek Torun. “Alternating Methods of Resarching in a Theoretical Course” Edulearn ‘09 Barcelona: International Conference on Education and New Learning Technologies.

IATED: International Association of Technology, Education and Development, Barcelona, İspanya, 6—8 Temmuz 2009

Keleşoğlu, Bengisu, İpek Torun. “Ottoman Calligraphy: From a Modern Perspective”. The Old & The New: ATypI St. Petersburg 2008

The Annual Conference of the Association Typographique Internationale, St. Petersburg, Rusya, 17—21 Eylül 2008

Baranseli, Ebru S., İpek Torun. “Alphabetical Revolution: Effect on Turkish Typographic Design” On the Edge: ATypI

Helsinki 2005

The Annual Conference of the Association Typographique
Internationale, Helsinki, Finlandiya, 15—18 Eylül 2005

Sergiler

Torun, Ipek. Kaligrafi ve Tipografinin Sanatsal Yansımaları 5,
Uluslararası Katılımlı Kaligrafi ve Tipografi Etkinliği Yunus
Emre Sergisi, Anadolu Üniversitesi, Kütüphane Sergi Salonu,
Eskişehir,
4—15 Kasım 2013

Torun, Ipek. 8 Mart Dünya Kadınlar Günü Karma Sergi,
Çamurdam, Eskişehir, 8—22 Mayıs 2012

Torun, Ipek. Kaligrafi ve Tipografinin Sanatsal Yansımaları 2,
Uluslararası Katılımlı Kaligrafi ve Tipografi Etkinliği Yunus
Emre Sergisi, Odunpazarı Belediyesi, Kurşunlu Külliyesi,
Eskişehir, 2—20 Mayıs 2011

Torun, Ipek. 11. Uluslararası İstanbul Grafik Tasarım Günleri
(GRAFİST11), “Kent Rehberi” Karma Sergisi, İstanbul, 01
Mayıs 2007

Torun, Ipek. Anadolu Üniversitesi Öğretim Elemanları Karma
Sergisi, Resim ve Heykeş Müzesi, İzmir, 04 Mayıs 2005

Torun, Ipek. Digital Art Exhibition, ISIMD2004, Yeditepe
Üniversitesi, İstanbul, Şubat 2004

Torun, İpek, “What Bugs Me?”, Flor y Canto Gallery, San
Diego, ABD, 13 Ekim 2003

Sertifikalar

Apple TTT Eğitimci Sertifikası, Final Cut Pro 5, Level 1
(Apple Certified Final Cut Pro Educator)

Apple TTT Eğitimci Sertifikası, Final Cut Pro 6, Level 1
(Apple Certified Final Cut Pro Educator)

Apple ADE (Apple Distinguished Educator), Apple Eğitim
Danışmanı, 2008—2014.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
JÜRİ ve ENSTİTÜ ONAYI	v
ÖNSÖZ	vi
ÖZGEÇMİŞ	viii
GÖRSELLER LİSTESİ	xv

1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.1.1. Tipografi.....	3
1.1.2. Tipografik Rezonans.....	6
1.1.3. Hareket.....	11
1.1.4. Ses.....	17
1.2. Amaç.....	19
1.3. Önem.....	20
1.4. Varsayımlar.....	20
1.5. Sınırlılıklar.....	21
1.6. Tanımlar.....	21
1.7. Yöntem.....	22
2. BULGULAR ve YORUM.....	25
2.1. Hareketli Tipografi.....	25
2.1.1. Hareketli Tipografi Tanımları ve Sınıflandırmaları.....	25
2.1.2. Ortam Olarak Ekram ve Okunurluluk.....	29
2.1.2.1. Okunurluk ve Okuturluk.....	31
2.1.2.2. Sözcük Tanımlama.....	33

2.1.2.3. Çözünürlük.....	35
2.1.2.4. Hızlı Ardışık Görsel Sunum.....	37
2.2. Hareketli Tipografi Tarihi.....	38
2.2.1. Sessiz Sinema, İsim Kartları ve Statik Tipografi.....	39
2.2.2. Kare Kare Çizim ve Norman McLaren.....	42
2.2.3. Jenerik Tasarımına Yeni Bir Yaklaşım ve Saul Bass.....	44
2.2.4. Hızlı Kurgu ve Pablo Ferro.....	47
2.2.5. Televizyon için Hareketli Kimlik Tasarımları.....	49
2.2.6. Grunge Stili, Öyküsel Yaklaşım ve Kyle Cooper.....	55
2.2.7. 2000 Sonrası, Sinematografik Anlatım ve Kurgu.....	59
2.2.8. Amentü Gemisi ve Türkiye’de Hareketli Tipografi.....	63
2.3. Tipografik Rezonans ve Hareketli Tipografi.....	67
2.3.1. Biçimsel Özellikler.....	67
2.3.1.1. Yazı Karakteri.....	68
2.3.1.2. Yazı Boyutu ve x-yüksekliği.....	71
2.3.1.3. Duruş (Postür) ve Aks.....	74
2.3.1.4. Ağırlık ve Genişlik.....	76
2.3.1.5. Yoğunluk ve Gri Değeri.....	78
2.3.2. Tarihsel, Bölgesel ve Kültürel Özellikler.....	81
2.3.3. Kompozisyonel Özellikler.....	84
2.3.3.1. Tekrar, Kontrast ve ABA Formu.....	84
2.3.3.2. Odak Noktası ve Hiyerarşi.....	86
2.3.3.3. Boşluk.....	88
2.3.3.4. Derinlik ve Üçüncü Boyut Algısı.....	89
2.3.4. Hareketli Ortama Yönelik Özellikler.....	93
2.3.4.1. Kinetik Özellikler.....	93
2.3.4.2. Sekansa Yönelik Özellikler.....	98
2.3.5. Sinematografik ve Animatik Özellikler.....	102
2.3.5.1. Kadraj.....	103
2.3.5.2. Kamera Hareketleri.....	105

2.3.5.3. Animasyon İlkeleri.....	110
2.3.5.4. Temel Kurgu.....	116
3. UYGULAMA.....	121
3.1. Kısa Animasyon Filmi: Karga ve Tilki.....	121
3.1.1. Konu.....	121
3.1.2. Teknik ve Yaklaşım.....	122
3.1.3. Konsept Tasarımı.....	122
3.1.4. Storyboard.....	124
3.1.5. Uygulama.....	126
3.2. Hareketli Poster: Lady Godiva.....	127
3.2.1. Konu.....	127
3.2.2. Teknik ve Yaklaşım.....	127
3.2.3. Konsept Tasarımı.....	128
3.2.4. Uygulama.....	129
3.3. Jenerik Tasarımı: Ele Geçirilen Ev.....	131
3.3.1. Konu.....	131
3.3.2. Teknik ve Yaklaşım.....	131
3.3.3. Konsept Tasarımı.....	132
3.3.4. Storyboard.....	133
3.3.5. Uygulama.....	134
3.4. Sosyal Sorumluluk Kampanyası için TV Reklamı: Emotions.....	136
3.4.1. Konu.....	136
3.4.2. Teknik ve Yaklaşım.....	136
3.4.3. Konsept Tasarımı.....	136
3.4.4. Storyboard.....	137
3.4.5. Uygulama.....	139
3.5. İnternet Reklam Filmi: The Web is Yours.....	140
3.5.1. Konu.....	140
3.5.2. Teknik ve Yaklaşım.....	141
3.5.3. Konsept Tasarımı.....	141

3.5.4. Storyboard.....	142
3.5.5. Uygulama.....	144
4. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	146
KAYNAKÇA.....	152

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Film Türleri Üzerinden Tipografik Rezonans Örnekleri	7
Görsel 2. Müzik Türleri Üzerinden Tipografik Rezonans Örnekleri	9
Görsel 3. Chauvet Mağarası'ndaki bir Çizim ve Marc Azema'nın Hareketlendirmeleri..	12
Görsel 4. Marcel Duchamp, Merdivenden Inen Çıplak	13
Görsel 5. Giacomo Balla, Tasmalı Köpeğin Dinamizmi	13
Görsel 6. Trafik ve Uyarı İşaretlendirmeleri	32
Görsel 7. Kelime Şekli ile Tanıma Yöntemler	34
Görsel 8. Küçük Puntoların Ekranda Görüntülerine Yakından Bakış	36
Görsel 9. İsim Kartları	39
Görsel 10. Anemic Cinema, Marcel Duchamp	41
Görsel 11. Norman McLaren, "Canadian Board of Tourism" Festival Tanıtımı	43
Görsel 12. Saul Bass'ın Jenerik Çalışmalarından Örnekler	45
Görsel 13. Pablo Ferro'nun Ferro, Mohogub & Schwartz Şirketi Tanıtımı	47
Görsel 14. Pablo Ferro, Kanal 18 Kimlik Çalışması	48
Görsel 15. ABC Kanal Kimliği	50
Görsel 16. CBS Kanal Kimlikleri	51
Görsel 17. NBC Kanal Kimlikleri.....	52
Görsel 18. Martin Lambie-Nairn Channel 4 Kimlik Çalışması.....	53
Görsel 19. MTV için Kimlik Çalışmaları	54
Görsel 20. Kyle Cooper, Seven Film Jeneriği	56
Görsel 21. Kyle Cooper, The Island of Dr Moreau Flm Jeneriği	58
Görsel 22. Ben Conrad, Zombieland Film Jeneriği	59
Görsel 23. Gareth Edwards, How We Built Britain Program Jeneriği.....	60
Görsel 24. Post Panic, Offf 2011 Festivali Açılış Jeneriği	61
Görsel 25. One Size, Offf 2009 Festivali Sponsor Jeneriği.....	62
Görsel 26. Tonguç Uyar, Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?	64

Görsel 27. Baran Baran, Sabah Gazetesi Reklamları	65
Görsel 28. Cem Gül, Gen Film Açılış Jeneriği	66
Görsel 29. Helvetica, Univers ve Garamond Yazıtipleri.....	68
Görsel 30. Kyle Cooper, Mission Impossible Film Jeneriği	69
Görsel 31. Melbourne Writers Festival, TV Reklamı	69
Görsel 32. Melbourne Writers Festival, Sinema Reklamı	70
Görsel 33. Punto ve X-Yüksekliği	71
Görsel 34. Verdana, Emily Austen, Garamond İsimli Fontlar	71
Görsel 35. Danny Yount, Sherlock Holmes Film Bitiş Jeneriği	72
Görsel 36. Dan Perri, After Hours Film Jeneriği	74
Görsel 37. Baskerville ve ITC Avant Garde Yazıtipleri	75
Görsel 38. Farklı Akslara Sahip Yazıtipleri	75
Görsel 39. Picture Mill, Fast and Furious Film Jeneriği	76
Görsel 40. Adrian Frutiger, Univers Yazıtipi Ailesi	77
Görsel 41. “Windy”, Hareketli Tipografide Yazı Ağırlığı Görselleştirilmesi	77
Görsel 42. Franklin Gothic Yazıtipi ile Harf ve Kelimelerde Negatif-Pozitif Alan İlişkisi ..	79
Görsel 43. Trade Gothic Condensed Yazıtipi ile Gri Değeri Varyasyonları	79
Görsel 44. Ben Radatz, Stranger Than Fiction Film Giriş Sekansı	81
Görsel 45. Anonymous Kelimesi Üzerinde N Harflerinin Değiştirilmesi	81
Görsel 46. Henry Hobson, Rango Filminin Sonundaki Krediler Sekansı	82
Görsel 47. Simon Kilroe, Moon Film Jeneriği	83
Görsel 48. Ben Radatz, The Kite Runner Film Jeneriği	84
Görsel 49. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetik Tipografi Dersi, Metin Görselleştirme Projesi ..	85
Görsel 50. Kinetic Tipografi Örneği	86
Görsel 51. Kinetic Tipografi Örneği	87
Görsel 52. Nicholas Schrunk, Kinetics HD Çalışması	88
Görsel 53. Heebok Lee, The Sky: Kinetic Poem Çalışması	90
Görsel 54. Takenobu Igarashi, Alfabe Heykelleri	91
Görsel 55. Alexander Grinke, MBC2 Kanal Kimlik Elemanları	92
Görsel 56. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetik Tipografi Dersi, “E-motion” Projesi	94

Görsel 57. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetic Tipografi Dersi, “E-motion” Projesi	95
Görsel 58. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetic Tipografi Dersi, “E-motion” Projesi	96
Görsel 59. “What’s in Your Mind”, Hareketli Tipografi Örneği	97
Görsel 60. Xyz Studios, Australian Red Cross, “Need Help” TV Reklamı	98
Görsel 61. Sascha Hanke/Timm Hanebeck, “Symphony in Red”, Konser Tanıtımı ...	100
Görsel 62. Tom Kan, Enter the Void Film Jeneği	102
Görsel 63. Karin Wong, Rubicon Film Jeneriği	104
Görsel 64. Jason Cook ve Bryan Lee, Typographic Landscape	106
Görsel 65. 5. Typophile Film Festivali için Tanıtım Filmi	107
Görsel 66. Platonov Alexei, Molodist Film Festivali Hareketli Kimlik Tasarımı	109
Görsel 67. Sebastian Baptista, Hareketli Grafik Çalışması	111
Görsel 68. DDB New Zealand, “Get Inside The Criminal Mind”, C&I Network Tanıtımı..	113
Görsel 69. Picture Mill, Hollowman Film Jeneriği	115
Görsel 70. Wow, Tenspace Filmi	118
Görsel 71. Ümitsiz Aşk Sözcükleri için Çalışma	120
Görsel 72. Karga ve Tilki İsimli Animasyon Çalışmasının Stil Kareleri	124
Görsel 73. Karga ve Tilki İsimli Animasyon Çalışmasına Ait Storyboard	125
Görsel 74. Karga ve Tilki İsimli Animasyon Çalışmasından Kareler	126
Görsel 75. Lady Godiva İsimli Hareketli Poster Çalışmasının Stil Kareleri	128
Görsel 76. Lady Godiva İsimli Hareketli Poster Çalışmasından Kareler	130
Görsel 77. Ele Geçirilen Ev İsimli Jenerik Çalışmasının Stil Kareleri	132
Görsel 78. Ele Geçirilen Ev İsimli Jenerik Çalışmasına Ait Storyboard	133
Görsel 79. Ele Geçirilen Ev İsimli Jenerik Çalışmasından Kareler	135
Görsel 80. Emotions İsimli Jenerik Çalışmasının Stil Kareleri	137
Görsel 81. Emotions İsimli Jenerik Çalışmasına Ait Storyboard	138
Görsel 82. Emotions İsimli Jenerik Çalışmasından Kareler	139
Görsel 83. The Web is Yours İsimli Jenerik Çalışmasının Stil Kareleri	142
Görsel 84. The Web is Yours İsimli Jenerik Çalışmasına Ait Storyboard	143
Görsel 85. The Web is Yours İsimli Jenerik Çalışmasından Kareler	145

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Son yıllarda teknolojideki hızlı gelişmeler, iletişim kanallarının çeşitlenmesine ve yeni iletişim ortamlarına olanak sağlamıştır. Özellikle görsel iletişim alanında yeni bir görsel kültürün oluştuğu söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında, dilin görselleşmesi ile bilginin iletilmesinde tipografi, önemli bir görsel iletişim aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tipografinin geleneksel anlamda bulunduğu basılı ortamlardan sonra, hareketin ve etkileşimin egemen olduğu alanlarda da ağırlıklı olarak yer almaya başladığı gözlenmektedir. 1923'te modern tipografinin ilkelerini tanımlarken Jan Tschichold modern insanın, bilinçli ya da rastlantısal olarak posta kutusuna gelen, ya da dışarıda sürekli karşısına çıkan, kağıda basılmış olanı özümsemek durumunda olduğunu belirtmiştir. Bugün ise bu durum, elektronik ve hareketli ortamların hayatın her alanında yer edinmiş olmasıyla değişikliğe uğramıştır. Artık modern insan, tanımı ve kullanımı farklılaşan, bilgisayarlar, televizyonlar, cep telefonları gibi ekranlar aracılığıyla bilgi, kavram ve mesajlarla karşılaşmaktadır. (Tschichold, derleme, 2001: 115)

Görsel iletişim teknolojilerindeki bu gelişim ve değişim, hareket ve etkileşim öğelerinin kendine özgü anlatım teknikleri ile tipografinin uygulama alanlarını genişletmiş ve yeni bir iletişim kültürü oluşturmuştur. Steven Heller, basılı ortamlar için hareketin bir gereksinim olduğunu, geleneksel gazete ve dergilerin bile, alternatif bir öykü anlatımı adına, web siteleri ya da akıllı telefon uygulamalarında video kullanıldığını belirtmiştir. Günümüzde tasarımcılar, varolan tipografi ve kompozisyon bilgi ve birikimlerini bir sonraki adıma taşımış, "motion designer" (hareketli grafik tasarımcısı) olarak bu ortamı deneyimlemeye başlamıştır. Heller, tipografi ve kompozisyonun, hala temeli oluşturduğunu, ancak hareketin kaçınılmaz bir gereksinim haline geldiğini belirtmiştir (Heller, derleme, 2008: xi).

Hareket ve enerjinin vurgulanmasını saęlayan filmin, videonun ve animasyonun, basılı grafik tasarım alıřmaları üzerinde ok bk bir etkisi olduęunu savunan Meggs'e gre, temeldeki tasarım bilgisi yeni ortamlara aktarılarak gnn tasarım anlayıřı yakalanabilmektedir (Meggs, 2001: 219). Meggs, sinematografinin, grafik tasarım alanı iin nemli bir konumda olduęunu belirtmektedir.

Grafik tasarımın hareketle btnleřtięi ortamlar tıpkı geleneksel anlamdaki rnekler gibi sre sınırıyla karřı karřıyadır. İzleyiciye mesajı aktarmak iin varolan sre oęunlukla kısıtlıdır. Bu noktada tipografi, dile olan yakınlıęı nedeni ile, nemli bir ara olarak ortaya çıkmaktadır. Jan Tschichold'a gre tipografi mesajı en kısa ve en hızlı yolla vermelidir. Szcklerin okunmasından daha kısa srede konunun algılanmasına olanak verecek řey ise yazı karakteri seiminden kompozisyona tipografik dzenlemenin ilk bakıřta oluřturduęu kavram, duygu ya da mesaj anlamına gelen tipografide rezonanstır.

Jan Tschichold, geleneksel ve modern tipografi arasındaki en belirgin farkın, eski rneklerde gzellięe ve estetięe verilen nemin modern yaklařımda yerini aıklık ve berraklıęa bırakması olduęunu belirtmektedir (Tschichold, derleme, 2001: 115). zetle Tschichold yazının okunurluęunu savunur. Ancak rezonans aynı aıklıęı ve berraklıęı, iyi bir uygulama ile okunurluk kaygısından nce grsel olarak da verebilmektedir. Tipografik uygulamadaki rezonans etkisi, hareket gesinden de yardım alarak bu yeni tasarım ortamında, mesajı izleyiciye aktarmanın en hızlı yollarından biri haline gelebilecektir.

Hareketli grafik uygulamalar, mzik ve ses kurgusu, dil-edebiyat, ve sinemasal yk anlatımının kesiřtięi bir yerde durmaktadır. Bu nedenle yazının hareketlenmesindeki rezonansın etkisi, hem ritm, hem dilin grselleřmesini saęlayan tipografi, hem de sinematografi aılarından nem tařımaktadır.

1.1.1. Tipografi

Konuşmadaki seslere karşılık gelen harflerin oluşturduğu alfabe ile cümleleri aktarmak yazı olarak tanımlanır. Tipografi ise bu aktarımın tasarlanmış biçimidir. Tipografiyi Phil Baines “dilini mekanik notasyonu ve düzenlenmesi (Baines ve Haslam, 2002: 38)”, Robert Bringhurst ise “okuyucuyu yazıyı okumaya davet eden, yazının anlamını ortaya çıkartan, yazının düzenini belirginleştiren, yazıyı diğer görsel elemanlara bağlayan ve uygun okuma koşulları oluşturan tasarım (Bringhurst, 2002: 18-22)” olarak tanımlamıştır. Özetle tipografinin hem görsel olarak, hem de dili kullanarak iletişimi sağlayan bir araç olduğu söylenebilir.

Georges Jean tipografiyi oluşturduğu estetik değerler için sanat olarak tanımlarken, tipografinin işlevselliğini önemle vurgular;

“Tipografi sanatı, inceden kalına, kısıdan uzuna doğru giden sayısız biçimsel oyun arasında yapılan doğru bir seçimin yardımıyla metnin yorumlanarak düzenlenmesine dayanır.... Tipografinin dünyamızı kuşatan, öyle ya da böyle karmaşık görünen yazı yığınının her geçen gün biraz daha egemen olarak, bunları düzenlemesini dileyebiliriz (Jean, çeviri, 2002, 141).”

Tipografi, iletişimi, sanatı ve tasarımı bir araya toplayan yapısı ile, bilginin, doğru ve anlaşılır haliyle, estetik kaygılar gözetilerek ve hızlı olarak aktarılmasıdır. Bu bakımdan en küçük parçasından bütününe, kullanıldığı en dar yüzeyden en genişine, duyarlılık ile tasarlanmalıdır. Philip Meggs, Ludwig Van Der Mies’in mimari ile ilgili gözlemini dile getirdiği “Tanrı detaylarda gizlidir.” sözünün tipografi için de geçerli olduğunu ve tipografinin ölçü ve oran ile mesaj ve formu oluşturmanın sanatı olduğunu belirtmiştir. Tipografi boyut ve boşlukların karmaşık görsel ilişkiler kurmasıdır. Harfler sözcükleri, sözcükler birleşerek cümleleri, paragrafları ve sütunları oluşturmaktadırlar. İnce bir ustalık gerektiren uzaysal ilişkiler okuturluk ve okunurluk için önem taşımaktadır (Meggs, 1992: 17).

Tipografinin sözel, görsel ve sesli mesajı aktaran çok yönlü bir yapısı olduğunu belirten Emre Becer, yazının simgesel özelliği bulunduğunu vurgulamaktadır. Tipografi, hem simgenin nesnel anlamı olan düzanlamı (denotation), hem de çağrışımsal kavram olan yananlamı (connotation) barındırabilir. Becer’e göre; “Birçok sanat dalından daha evrensel niteliklere sahip olan tipografinin işlevi; okucuyu ile belirli bir amaç doğrultusunda bilgi alışverişi sağlamaktadır. Karmaşık bir bilgi, yalın ve dekoratif unsurlardan uzak biçimlerle anlatılmalıdır. (Becer, 1999: 185)”

Tipografi, dilin işaretlerle yazılı ve görsel bir hale taşınmasını sağlamaktadır. Dile özgü işaretler ve anlamları üzerine çalışan Ferdinand de Saussure, gösterge kavramının iki eşit unsuru olduğunu belirtmektedir. Bunlar gösteren (signifier) ve gösterilendir (signified). Gösteren göstergenin fiziki varlığı, gösterilen ise algılayan kişinin zihninde oluşan kavramdır. Saussure, göstergenin maddesel parçası olan gösterenin de, kavramsal parçası olan gösterilen gibi, algılayan kişinin psikolojik tecrübesi olduğunu vurgulamaktadır. Yani fiziki varlık olan kısmın da sadece algısal izlenim olduğunu belirtmektedir. Uygulamada bu iki parça her zaman tümleşiktir, sadece analiz sürecinde ayrışır. İzleyici, bilinçli olarak gösteren ve gösterilen olarak ayırtetmeden göstergenin bütününe algılar (Saussure, çeviri, 1983: 66-67).

İşaretler alanında çalışan bir diğer isim olan Charles Sanders Peirce, Saussure’dan farklılıklar içeren bir önermede bulunmaktadır. Peirce için gösterge üç parçadan oluşmaktadır. Bunlar temsil (representamen) nesne (object) ve yorum-tavır’dır (interpretant). Bu modelde *temsil*, Saussure’in gösteren tanımındaki gibi gösterge için kullanılan fiziksel nesne, *nesne* temsil edlenen nesne, yorum-tavır ise izleyicinin zihninde oluşan anlamdır.

Saussure, göstereni ses, gösterileni de kavram üzerinden değerlendirmekte ve bununla birlikte yazının biçiminin önemsiz olduğunu savunmaktadır. Saussure’e göre bir sözcüğün herhangi bir yazı karakteri ya da farklı çok sayıda yazı karakterleri ile yazılmış olması gösterileni ve dolayısıyla göstergeyi değiştirmez. Peirce, bu noktada Saussure’dan farklı

olarak, nesnenin temsilinin yorum-tavır'ı yanı anlamı deęiřtirebileceęini savunmaktadır. Saussure'un grřn destekleyen bir yaklařım 20. yzyıl bařlarında tipografi tasarımcıları tarafından da benimsenmiřtir. Yazı karakterlerini standartlařtırmayı ve varyasyonları oluřturan "serif"leri (turnak) kaldırarak szck anlamını etkilemeyecek řeffaflıkta tasarımlar yapmayı hedeflemiřlerdir.

Tipografi gstereni vurgulamaktadır. Grsel zellikleri sayesinde dil ile gsterileni glendirebilmekte ya da onunla çatıřabilmektedir. Dil ile gsterilen, grsel zelliklerle resmedildięinde ya da glendirildięinde, gsteren ile gsterilen, paralel bir gsterge oluřtururlar. Ftrist sanatı ve tasarımcı Marinetti, tutarlı, eřitlemesiz yani řeffaf yazının dilin yansıması olamayacaęını, nk dilin kendisinde yoęunluk, dalgalanma, hız ve iniř-ıkıřlar bulunduęunu sylemiřtir. Marinetti'nin kullandıęı bozulmuř ve abartılmıř yazı biimleri szck anlamını vurgular niteliktedir.

Saussure gsterilen zerinden "anlam"a (denotation) yoęunlařırken, Roland Barthes "aęrıřım"a (connotation) odaklanmaktadır. Gsterenin aęrıřımsal zellikleri sosyal gelenekler ile ortaya ıkmaktadır. aęrıřımı belirleyen izleyicinin kltr, bilgi ve tecrbesidir. Barthes, gsterenin biiminin, aęrıřımsal anlamı etkileyeceęini ya da anlama katkıda bulunabileceęini vurgulamıř ve aynı gsterilenin farklı biem ve tavırda sunulduęunda farklı anlamlara sahip olabileceęini belirtmiřtir. ¹

Barthes, toplumun tarihsel ve kltrel deęerlerinden beslenerek aęrıřımı saęlayan bir bileřen olarak "mit"i, (myth) ele almıřtır. Barthes'in bu yaklařımı, grsel alıřmalardaki tipografik rezonansı tanımlamak adına nemlidir. Yazı karakterleri, biimsel zellikleri zerinden aęrıřım deęerlerine sahiptirler ve bu aęrıřım deęerleri, tıpkı mit gibi, tarihsel ve kltrel olgular ve sosyal alıřkanlıklar zerinden tanımlanmaktadır. Kltrlere ynelik olgular ve toplumsal alıřkanlıklar, kreselleřme ile deęiřen ortak aęrıřımları oluřtırmakta ve dolayısıyla bu aęrıřımların iletiřiminde kullanılacak yeni yaklařımları gerektirmektedir.

¹ <http://www.typedimage.com/SemioticsandTypography.pdf> (Eriřim Tarihi: 03.11.2012)

1.1.2. Tipografik Rezonans

20. yüzyıl sanatçıları görsel sanatları yeniden tanımlamış, renk, doku, biçimler ve bunlara ek olarak yazı karakterlerinin, sembolik anlamlarından bağımsız, kendi yaşamları olduğunu savunmuşlardır. Tipografi tasarımında sözsüz anlatım, söz ile anlatımla beraber çalışarak verilmek istenen mesajı yoğunlaştırmayı ya da arttırmayı sağlayabilmektedir (Meggs, 1998: 110).

Fizik alanı üzerinden tanımlanmış olan rezonans terimi, bir sistemin belirli frekanslarda salınması veya titreşmesi eğilimidir. Rezonans mekanik, akustik, elektromanyetik, nükleer manyetik, elektron paramanyetik veya kuantum dalga fonksiyonları biçimde olabilmektedir. Rezonans aynı zamanda eko veya yankı, ton veya titreşim anlamına gelmektedir. Grafik tasarımcılar biçim, doku, boşluklar gibi görsel elemanları kullanarak iletişime rezonans kazandırabilmekte, bilginin kuruluşunu, tek düzelikliğini aşarak, izleyicinin görsel deneyimini arttırabilmektedirler. İşaret ve mesajların estetiği izleyicide ilgi yaratmaktadır. Tasarımcının, yazı karakteri seçimi, imajların kullanımı, sözcük ve alt anlamları, renk ve yerleşimlerine yönelik verdiği kararlar, çağrışım yaratmada rol oynamakta ve çalışmanın okuyucu-izleyici üzerinde etkisini arttırmaktadır (Meggs, 1998: 117).

Müzikte önemli bir yeri olan rezonansın, sesin algılanma biçimindeki etkisinin bir benzeri yazı karakterleri için de geçerlidir. İnsanın, yazıyı biçimi ile tanıyarak, sözcük anlamına erişmesi sürecinde, yazı karakterinin özellikleri, onun nasıl bir ses olarak anlaşılacağını belirler.

Meggs'in tanımı ile tipografik rezonans, yazı karakterlerinin, barındırdığı kültürel, biçimsel ve yan anlam içeren özelliklerinin, alfabe olma işlevine eklenmiş halidir. Yazı karakterleri bu rezonans değerlerini tarihsel geleneklerle birlikte, karakteristik kullanımlarına ve optik özelliklerine göre kazanır (Meggs, 1998: 120).

İzleyici bir tasarıma baktığında, göz teması kurduğu yüzeydeki düzenlemeden, elemanların tek tek görünümüne kadar her şeyden, saniyeden daha kısa bir sürede etkilenmektedir. Başka bir deyişle, daha ilk sözcüğü okumadan önce, izleyicinin zihninde genel bir izlenim oluşur (Spiekermann ve Ginger, 2003: 39). Bu izlenimi yazı üzerinden oluşturan şey tipografik rezonanstır.

Bir film veya konser afişi üzerinden, etkinlik hakkında bilgi olmadan, tasarımına bağlı olarak türü ya da benzer özellikleri ilk bakışta anlaşılabilir. Bu durum tipografinin sözel anlamının dışında, içerikle ilgili bilgi verebilme gücüne bir örnek oluşturur. Aşağıda verilen örneklerde “Monster” isimli tanımsız bir film için tipografik çalışmalar yapılmıştır. Sadece yazı karakteri seçimi, renk ve doku kullanımı ile filmin türü anlaşılabilir durumdadır.



Görsel 1. Tipografik rezonans örneği; yazı karakteri ve renk seçimi ile film türünün ifade edilmesine örnekler

Kaynak: Örnekler Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Tasarımı Bölümü’nün müfredatında yer alan Tipografi dersi için hazırlanmıştır.

İlk örnekteki köşeli, kalın, geometrik ve modern görünümlü yazı karakteri, fütüristik teknoloji ve mekanikliği çağrıştırmaktadır. Bu nedenden ötürü, bu ve benzeri yazı karakterleri bilim-kurgu sınıflandırmasındaki eserlerde sıklıkla kullanılmaktadır. Robotları andıran makina benzeri tipografi izleyiciye veya okuyucuya eserin türe özel niteliğini hissettirerek, anlatıma yardımcı olmaktadır.

Korku ya da gerilim içerikli eserlerde, genellikle dağınık, taban çizgisine oturmamış, tırtıklı ya da bozulmuş el yazısı özelliğinde yazı karakterleri kullanılmaktadır. Bu türdeki eserlerde yaratılmak istenen duygu gerginlik ve tekinsizliktir. Yazı karakterleri düzgün ve sıralanmış değildir. Bozulmuş ve “birşeylerin yanlış gittiği” izlenimini yaratan yapıdadır. İkinci ve onuncu örnekler bu türü imleyen tipografik seçime örnek oluşturmaktadır.

Western filmlerde, kalın köşeli serifleri olan yazı karakterleri kullanılmaktadır. Bu yazı karakterleri ve düzenlemesi, endüstriyel devrim döneminde kullanılan grafik biçeme uygun olarak tür için bir çağrışım oluşturmakta ve izleyici tarafından kolayca tanınabildiğinden pek çok örnekte tercih edilmektedir.

Eski tip yazı karakterleri tarihsel filmlere referans vermek için, düzenli el yazıları romantik komedilerde, serifsiz, kalın yazı karakterleri ise aksiyon ve macera türlerinde kullanılmaktadır. Eğik ve italik yazı karakterleri “hız” ile ilgili temalarda, daktiloya benzer yazı karakterleri genellikle bir yazarı ya da raportörü çağrıştırmak için tercih edilmektedir. Ordu ekipmanlarının üzerindeki harf veya rakamlara benzeyen, şablon tekniği ile üretilmiş izlenimindeki yazı karakterleri, savaş konulu filmleri için kullanılan tipografik düzenlemelerde görülmektedir.

Diğer bir örnek, “sotto voce” isimli müzik grubunun konseri için hazırlanmış, aynı bilgilerle düzenlenmiş sahip farklı tasarımdaki afişlerde, izleyici ne türde bir müzik dinleyeceğini, yazı karakteri seçimi, renk ve yerleşim özellikleri sayesinde anlayabilmektedir. Bir klasik müzik dinletisi ile bir rock konseri afişleri tipografi ve

düzenleme bakımından farklılık göstermektedir. Aşağıdaki sekiz farklı müzik türünü çağrıştıran afişler, müzik grubunun ne türde parçalar çalacağı ile ilgili dolaylı olarak fikir vermektedir.



Görsel 2. Tipografik rezonans örneği; yazı karakteri, renk seçimi ve kompozisyon ile müzik türünün ifade edilmesine örnekler

Kaynak: Örnekler Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Tasarımı Bölümü'nün müfredatında yer alan Tipografi dersi için hazırlanmıştır.

Eric Spiekermann, yazı karakterlerini insanların giysi seçimine benzetmektedir. Spiekermann, tatilde, işte ya da spor yaparken, etkinliğin durumuna göre farklı giysilerin giyilmesi gibi, yazı karakterlerinin de, kullanılacağı yerin işlevi ve ruh durumuna göre seçilmesi gerektiğini belirtmektedir. Kit Hinrichs, yazı karakterlerinin görüntülerle birlikte tasarlamasını müzik kompozisyonlarına benzetmekte, ve herhangi bir müzik eserinde bulunan hiyerarşik düzenlemeyi andıran bir yaklaşım sergilenmesi gerekliliğinin üzerinde durmaktadır. Hinrichs, müzikle ilişkilendirdiği tipografik tempoyu şu şekilde açıklar:

“Tipografik tempo, m zik i erisindeki motiflere benzer bir rol oynar. Devam eden tema  e itli renklenmelerle geli erek kompozisyonu olu turur. Bu melodideki uyum ve a inalık referans noktaları olu turur ve m zi in ilerlemesini sa lar. Basılı  alı malarda okuyucular aynı tematik b t nl   n s priz niteli i ta ıyan elemanlarla denge sa ladığını g rmeyi beklerler (Hinrichs ve Hirasuna, 1990: 40).”

Beatrice Warde, yazı karakteri se imi ile ilgili kaleme aldı ı makalesinde, yazı karakterinin okunmasını insan konu masındaki tonlama ile ili kilendirir;

Bir yazı karakterinin okunması, insan sesinin duyulması tam bir benzerlik i ermektedir. Bir konu macı, metalik monoton ve a ır a ır seyreden bir konu madan, iyi bir konu macının son derece esnek ve ikna edici ses tonuna kadar geni  bir aralıktaki i itilebilirlik sınırları i inde, her s zc    anla ılır ve belirgin s ylemelidir (Warde, derleme, 2001: 193).

Hinriehts, tipografi ile ses arasındaki benzerlikleri   k  anlatıcıları  zerinden  rneklemitir;

En iyi   k  anlatıcıları ses tonunun  nemini bilenlerdir. Ne zaman fısıldayacağını ve ne zaman ba ıracağını bilmek,   k lerine zenginlik ve renk katabilmektedir. Aynı  ey g rsel ileti imciler i in de ge erlidir. Tipografi, tasarımcının, s ylenen s z n s yleni   eklini ka ıt  zerinde de ifade etmek i in kullanabilece i malzemedir. Tasarımcının sıklıkla kar ıla tı ı sorun; metnin bi iminin g rsel olarak neyi  a rı tıracağıdır. Arkada ca ve samimi mi?, cesur ve iddeacı mı? yoksa kibar ve ikna edici mi? Aceleci mi? ya da rahat mı?, keyfi mi?yoksa  airane mi?, tipografiyi tasarlayarak t m bu etkiler verilebilmektedir. Stil, b y kl k, renk ve sayfa  zerindeki yerle imin kullanımı ile yazı fısıldayıp k kreyebilmekte, ısrar edebilmekte, kızdırabilmekte ve hatta konu ulan aksanı bile ifade edebilmektedir. Sayfa ya da ekran  zerinde de yazının g r n m , duruşu ve genel havası ile  a rı ım yaratılabilmektedir. Bu durum bir mesajın de erini arttırabilmekte ya da tam tersi de erini d   rebilmektedir (Hinrichs ve Hirasuna, 1990: 37).

İletişim kuramcısı Marshall McLuhan'ın belirttiği gibi "Televizyondan önceki baskı teknolojilerinden öğrendiğimiz anlatıcı/söze dayanan öyküleme formu için zaman kalmamıştır (McLuhan, çeviri, 2005: 126)." Kağıttan ortamın yerini hızla ekranlara bırakması, durağan görsel iletişim yöntemlerinin yanında, hareketli iletişim yöntemlerinin önemini arttırmıştır. Artık verilen mesaj, farklı açılımlar kazanmıştır.

Kullanım yerleri gün geçtikçe artan ve sayısız işleve sahip tipografinin geleceği ile ilgili olarak Peter Bilak, yazının matbaa harflerine dayanan ve belirli bir dönemi irdeleyen tanımlamalarını sorgulamıştır. Bilak, alanın sınırlarının genişlediğini, basılı ortamda öne çıkan tipografinin, disiplinlerarası bir yapıya gelerek farklı kullanım alanları oluşturduğunu belirtmiştir (Bilak, web, 2007).

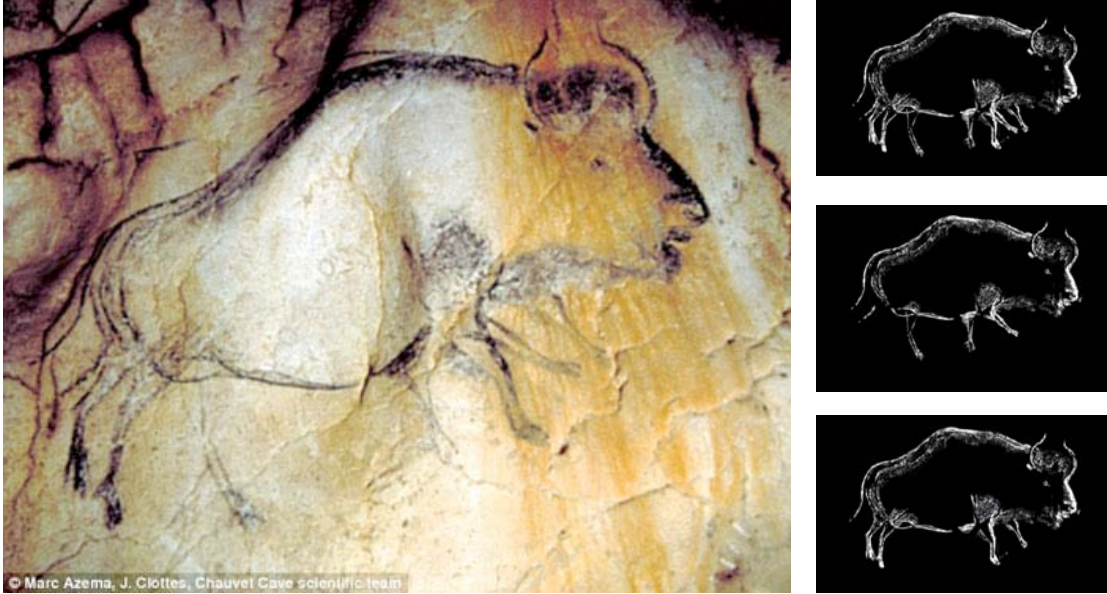
1.1.3. Hareket

Rudolph Arnheim'a göre, insan yaşamında hareket, yaşam alanında koşulların değişeceğinin göstergesidir ve bu değişiklik bir tepki verme gereğini oluşturur. Hareket, tehlikenin, dostun ya da bir avın yaklaştığı anlamına gelebilir. Görme becerisi, hayatta kalmayı sağlayan bir araç olarak geliştiğinden, hareket bu görevde bir anahtar konumundadır (Arnheim, 2004: 372). Yaşamsal bir önem taşıması nedeniyle insanların durağan nesnelerden çok hareketli nesnelere karşı daha ilgili oldukları söylenebilir.

En eski görsel iletişim örnekleri olarak kabul edilen mağara resimlerinde, insanların hareketi resmetmeye çalıştığı gözlenmektedir. Resimlerde belirli bir perspektif olmamakla birlikte figürler olduğundan daha fazla uzuvlara sahiptirler. Tuğrul Tanyol'a göre bu resimlerdeki av hayvanlarının çizim biçimleri, araştırmacıları, bu hayvanların hareket halinde resmedildiği yönünde düşünmeye itmiştir. (Tanyol, 2000: 131).

Fransa'da Toulouse Le Mirail Üniversitesi'nde araştırmacı ve yönetmen olarak çalışan Marc Azéma, mağara resimlerindeki hayvan çizimlerinde, üstüste bindirme yoluyla harekete yönelik karelerin olduğu bir video çalışması yapmıştır. Çalışmada araştırmacı,

Lascaux mağarasındaki bir at çiziminden yola çıkmıştır. Atın başını oynatma anındaki farklı karelerin üstüste resmedilişini bu çizimleri hareketlendirmede kullanmıştır. Chauvet Mağarası'nda bulunan 8 bacaklı olarak çizilmiş bir bizon resminin, aslında hayvanın koşma hareketini görselleştirdiğini vurgulamaktadır. Video çalışmasında Azéma, bu kareleri ayırıştırıp arka arkaya ekleyerek hareketi göstermektedir. ²



Görsel 3. Chauvet Mağarası'ndaki bir çizim ve Marc Azema'nın hareketlendirmeleri

Kaynak: <https://www.sciencenews.org/article/stone-age-art-gets-animated> (Erişim Tarihi: 03.01.2013)

Hareketin ve zamanın resmedilmesi, 20. yüzyılın başlarında Kübist ve Fütürist sanatçılar tarafından denenmiştir. Marcel Duchamp resimlerinde zaman kavramını görselleştirmek istemiştir. Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak (Nude Descending a Staircase No:2, 1912) isimli tablosunu, "... kinetik elemanların organizasyonu, hareketin soyut sunumu ile gerçekleşen zaman ve mekan dışavurumu..." olarak tanımlamaktadır (Copplestone, 1962: 33). Çalışmalarında hareket ve hızı yakalamaya çalışan Fütürist sanatçı Giacomo Balla, Tasmalı Köpeğin Dinamizmi (Dynamism of a Dog on a Leash, 1912) isimli eserinde köpeğin ve sahibinin telaşlı hareketlerini resmetmeyi amaçlamıştır.

² <http://www.newscientist.com/blogs/nstv/2013/01/stone-age-cinema-cave-art-conceals-first-animations.html> (Erişim Tarihi: 03.01.2013)



Görsel 4. Marcel Duchamp, “Merdivenden Inen Çıplak”, 1912

Kaynak: http://www.metmuseum.org/toah/hd/duch/hd_duch.htm (Erişim Tarihi: 05.01.2013)



Görsel 5. Giacomo Balla, “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi”, 1912

Kaynak: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912-giacomo-balla-1781174.html> (Erişim Tarihi: 05.01.2013)

İnsanlık tarihinin başından bu yana önem taşıyan hareket olgusu, bilimsel açıdan cismin sabit bir noktaya göre yerinin zamana bağlı değişimi olarak tanımlanmaktadır. 19. yüzyıla kadar yer değişime olarak tanımlanan hareketin bu yapısı üzerinde çalışan bilimadamı Isaac Newton, 17. yüzyılda hareketi tanımlamaya ilişkin üç temel yasa önermesinde bulunmuştur. Bu üç yasa “Eylemsizlik”, “İvme” ve “Etki-tepki” yasalarıdır. Birinci yasa olan *eylemsizlik yasası*, bir sistemde bulunan cisme, bir dış kuvvet etki etmedikçe cismin hareketsizliğini ya da hareket durumunu korumasıdır. Karşı bir kuvvete maruz kalmadıkça, durağan bir cisim hareketsizlik durumuna, belirli bir hızda hareket eden cisim aynı sabit hızda hareket etmeye devam etmektedir. İkinci yasa olan *ivme yasasına* göre, bir cisme sabit bir kuvvet etki ederse, cisim etki eden kuvvet yönünde sabit bir ivme kazanmaktadır. Cisme etki eden net kuvvetin, yani kuvvetler bütünü olan bileşke kuvvetin, cisme kazandırdığı ivmeye oranı sabittir. Bu sabit oran cismin içerdiği madde miktarına yani kütesine eşittir. Üçüncü yasa, etki-tepki yasası, bir cisme bir kuvvetin etki etme durumunda, cisimden kuvvete doğru eşit büyüklükte ve zıt yönde bir tepki kuvveti oluştuğu üzerinedir.

Alman bilimadamı Albert Einstein'ın teorik fizik alanında öneme sahip olan görelilik teorisinde, harekete göre bir değerlendirme yapmak, ancak ikinci bir hareket ya da durağanlık söz konusu olduğunda mümkündür. Sadece tek bir nesnenin bulunduğu bir uzayda, hareket tanımlanamaz. Hareketi algılayabilmek için hareket eden ikinci bir nesne ya da durağan bir nesne gerekmektedir. Bu iki nesneden hangisinin hareketli, hangisinin durağan olduğu gözlemciye göre göreceliliğe sahiptir. Uzayda her nesne sabit hızda ve sürekli, hareket halindedir. Bu hareket ancak yerçekimi, sürtünme gibi diğer bir etki ile yavaşlayabilir ya da değişebilir.

Hareket konusu bilim ve felsefe alanlarında pek çok bilimadamı ve düşünür tarafından irdelenmiştir. İnsan zekasının hareketi algılama ve yorumlama biçimini, çağımızın sinema sanatı ile ilişkilendirendirmesi bakımından önce çıkan isimlerden biri Henry Bergson'dur.

Hareket tanımını biçimle ilişkilendiren Bergson'a göre, biçim ancak hareketsizlik durumunda oluşabilir. Bu nedenle harekette biçim yoktur. Hareket ve hareketin oluşması esnasında biçimin değişkenliği mevcuttur. Biçim içinde bulunduğu süreçle algılanır, bu da biçimi hareket açısından tanımsız kılar.

İnsan'ın toplumsal varoluşunda "dil"in önemini belirten Bergson'a göre, dilin temel özelliği hareketli olmasıdır. Dilin varlığıyla birlikte kavramların derinleşebileceğini ve bu kavramların hareketlilik içerdiğini belirtmektedir.

"Bir kavramdan diğerine geçmek için yaratılan sözcükler, temelde hareketlidirler ve birbirlerinden bağımsızdırlar. Bu nedenle insan zekası, algılanan kavramdan diğerine geçerken aynı zamanda, bunların bellekte kalan izlerine ve bu izlerden bir görüntüye geçme ve onu anlamlandırma olanağı bulmuştur (Bergson 1998'den aktaran Sofuoğlu, 2004: 78)."

Bergson'a göre insan zekası hareketten çok hareketsizliğe yönelmiştir. Hareket, insan zekası için karmaşık, anlaşılması zor bir olgudur. Ancak hareketin başlangıç ve bitişi, ya da hareketin sonucunda oluşacak olan hareketsizlik, insan zekası için anlaşılabilir.

“İnsan zekası hareket eden akan, şeyleri hareket etmeyen, akmayan şeyler aracılığı ile düşünmeye alışmıştır. Bu noktadan bakıldığında zekanın işlevi eylemleri yönlendirmektir. Bir eylemde bulunurken bizi ilgilendiren şey de bunlardan alınacak sonuçlardır. Amaçları gerçekleştirmeye olan eğilimimiz bundan gelir. (Bergson, 1998’den aktaran Sofuoğlu, 2004: 80)”

Bergson asıl gerçeğin hareket olduğunu, ancak insan zekasının bu durumu hareketsizlik üzerinden değerlendirme eğilimi olduğunu vurgulamaktadır.

“Bu durumda zeka yapacağı eylemleri ulaşılabilecek amaçlara, yani durak noktalarına göre tasarlar. Bu yolla erişilmiş bir amaçtan başka bir amaca, bir durağanlıktan başka bir durağanlığa bir dizi sıçramalarla geçer. Bergson’a göre zeka bu arada bilinçteki hareketlere olanak bulduğu kadar yan çizer. Yalnızca başlayan hareketlerin varacağı amacı ya da hareketsizliği gözetler. Bergson hareketin gerçeğin kendisi olduğunu vurgularken, hareketsizliği ise ancak görünürde ve göreceli olduğunu savunur. Ancak zekamız, kendisini zorlamadıkça aksi yöne gider; asıl gerçek hareketsizlikmiş gibi her zaman hareketsizlikten hareket eder; hareketi tasarladığı zaman bile hareketsizliğe çevirir. Bunun da ötesinde eylemlerde hareketli olan şey bizi ilgilendirmeyen, aksine hareketi engelleyen ya da hareketin ortadan kalkmasını sağlayan süresizlikler daha fazla dikkatimizi çeker... (Bergson, 1998’den aktaran Sofuoğlu, 2004: 81)”

Bir yazıyı okumak doğası gereği hareketliliğe sahiptir. Bu hareket, varolan dillerin ve alfabelerin temelindeki yazı için, başlangıç ve son noktalarını içermektedir. Tek bir harf, anlam barındırmaz ancak diğer harflerle dizilişi, yazının yazı olarak algılanması ve anlam kazanmasını sağlamaktadır. İnsan gözünün okuma eylemi gerçekleştirmesi üzerine farklı teoriler bulunmaktadır. Varolan teorilerden bağımsız olarak bu eylem yön ve hareket içermektedir. Ardışık harflerin dizilmesi, anlamı oluşturacak sözcüklerin ve sonrasında cümlelerin arka arkaya sıralanması ile oluşan yazıyı okuma eylemi, Zenon’un ana yayılmış durağan kareleri gibidir.

Görsel sanatlarda hareket, zaman ile yakından ilgili bir olgudur. John Berger, bir resim ve bir filmin algılanışını karşılaştırırken, filmin zaman içerisine yayıldığını, imgelerin art arda sıralanmışlığının ters çevirilemeyecek bir anlatım biçimi olduğunu vurgulamıştır. Tüm öğeleri birarada olan resimden farklı olarak, izleyicinin, ne ile karşılaşacağını o an gelene kadar bilmediğini belirtmiştir (Berger, çeviri, 2011: 26).

Dadaist sanatçılar, tipografik öğeleri görsel elemanlar olarak, sözcük anlamlarından bağımsız, estetik ve kompozisyonel değerleri ile kullanmışlardır. İnsanın, harfleri oluşturan sembolleri tanıyıp biraraya getirerek sözcük anlamı oluşturma eğilimi bulunmaktadır. İnsanın bu eğilimine meydan okur biçimde, dadaist çalışmalarda hareket, yazının yazı olma özelliğinden sıyrılıp, tıpkı resimdeki gibi, bir imge olarak düzenlenmesi ile varolabilmektedir.

Yazının, yazı olarak varolduğu hareketsiz ortamda, algılanması, bir yönden hem resmin kendisi gibi, izleyicisiyle bütünsel olarak, metnin dizilimi, yerleşimi, estetiği üzerinden, diğer yönden ardışık bir deyiş biçimi olarak metnin okunması ve anlamı üzerinden iletişim kurmaktadır.

Durağan ortamda geleneksel olarak kendi içerisinde bir harekete sahip olan okuma eylemi ortamın hareketli olması durumunda farklılaşmaktadır. Bergson'un insan zekasının hareketin başı ve sonundaki durağan halini algılamaya yatkın olduğu düşüncesi, hareketli tipografinin temelinde önemli bir nokta oluşturmaktadır. Hareket sırasında sözcük ya da cümlelerin algılanması düşük seviyededir. Yazının anlamı üzerinden yola çıkan çalışmalarda, yazının okunabilmesini sağlamak için hareketin sonunda, bir duraksamaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, hareketli tipografi çalışmaları barındırdıkları hareket ile birlikte okunabilirliklerini hareketsizleştikleri noktada kazanırlar.

Hareketli tipografi çalışmalardaki hareketin tasarımında tipografik rezonans önemli bir unsurdur. Tipografik rezonansın yarattığı etki, hareketin, okumaya engel olmadan anlamı kuvvetlendirebilmesini sağlayabilmektedir.

Hareket, iletişim kanalllarında önemli bir rol oynamaktadır. Nesnenin değişim halinde olma durumu, yazıyla ve yazıyı tasarlama sanatı olarak tipografiyle birleştiğinde, varolan ve süregiden okuma alışkanlıklarını da değiştirecek bir yapıya dönüşmektedir.

1.1.4. Ses

Görme ve işitme, çoklu ortam iletişiminde en önemli yere sahip olan duyulardır. Görme duyusu bilişsel süreçle eşleştirilirken duyma, akustik titreşimler insan bedenini doğrudan ve fiziksel olarak etkilediği için, duygusal süreçlerle ilgilidir. Hareket ve görüntü ile çalışan tasarımcılar, çoğunlukla sesi duyguları yönlendirmekte kullanmayı tercih etmektedirler. Ancak görsel ve işitsel öğeler birbirlerine bağlı olmak zorunda değildir. (Abeles, 1996: 291)

Ses ile görüntünün eşleşmesi, 1890'lara, sinemanın temellerine ve Thomas Edison'un buluşlarına dayanmaktadır. Toplu gösterime giren ilk sesli film 1900'ün başlarına rastlamaktadır. Bu gelişme sürecinde, sesli film denemelerini, sessiz filmlere canlı orkestraların eşlik ettiği çözümler takip etmiştir. 1920'lerde sesli filmler yaygın olarak gösterime uygun hale gelmeye başlamıştır. Konuşmanın filmle biraraya gelmesi ise 1927'de The Jazz Singer filmi ile gerçekleşmiştir.³

Hareketin yer aldığı ortamların çoğunluğunun teknik olarak barındırabileceği ses için Herbert Zettl, "uygulamalı ortam estetiğinin çok önemli bir parçasını oluşturan beşinci boyuttur" tanımını kullanmaktadır. Görsel elemanlarla birlikte hareketli ortamların tamamlayıcısı niteliğindeki ses, hareketli grafik çalışmalarında efekt, tema ya da seslendirme amacıyla kullanılabilir. (Zettl, 2005: 351)

Tema olarak kullanılan ses; sinematik anlatımın parçası olarak bir duygu durumu oluşturmak ya da görsellerle gelişen duygu durumunu arttırmak için kullanılmaktadır. Müziğin özellikle hislere hitap etmesinden dolayı, tema olarak kullanılan ses ve müzikler, belirli duygu durumuna bağlı bir atmosfer oluşturmak için elverişlidir. Devam eden tema sesleri ya da müziği, ardışık sahneleri birbirine bağlama işlevine de sahiptir. Bir karakterle ya da bir durumla ilişkilendirilmiş müzik teması, tekrarlanarak, o karakter ya da durum sahnede görülme bile izleyiciye anımsatılabilir.

³ www.filmsound.org (Erişim Tarihi: 27.04.2014)

Efekt olarak ses, birbirinden farklı sahnelerin tamamlanması, tanımlanması ya da belirli bir duruma vurgu yapılmasını sağlayarak görsellerle bütünleşmek ve anlatıma katkı sağlamak amacı ile kullanılmaktadır.

Efekt olarak kullanılan sesler senkronize ya da asenkronize olabilirler. Senkronize sesler, görüntüde olan olay ya da durumla eşleşen seslerdir. Kırılan bardağın sesi yere düşen bardak ile ya da denizdeki dalgaların sesi deniz kenarı görüntüsü ile ilişkilendirildiğinde anlatımın gerçekçiliğini arttırmaktadır.

Asenkron ses efektleri, görselde olanlarla doğrudan ilişkili olmayan, sesin kaynağının görseller arasında yer almadığı, metafor kullanımına uygun yapıdadır. Görüntüdeki iki kişinin konuşmasına eşlik eden siren sesi, kişiler ya da konu ile ilgili acil durumu ya da gerginliği işitsel yöntemle vurgulamak için kullanılabilir.

Ses ayrıca kullanımına göre aslına uygun bir temsile sahip olabilirken, betimsel olarak da kullanılabilir. Aslına uygun ve sahnede gerçekleşen hareketin gerçek hayat karşılığı olan ses ve müzik anlatıma yardım ederken, betimsel ya da sahnenin içeriğinden bağımsız kullanılan ses ve müzikler duyguları daha etkin vurgulayabilmektedir.

Seslendirme, görsellerin tek başına yeterli olmadığı durumda kullanılır, görsellerde ve hikayede yer alan bir karakterin, ya da konunun dışından bir sesin olayları açıklaması, anlatıma yardımcı olabilmektedir.

Sesin kullanımı kadar, olmaması da anlatım için önem taşımaktadır. Devam eden sesin ya da müziğin kesilmesi, sahnedeki görsele ve duruma vurgu yaparak, izleyicide farklı bir duygu durumu oluşturabilmektedir.

Tipografi, okuma ile ilişkilendiğinden, yazı ilk görünümüyle zihinde sese dönüşebilmektedir. Yazı karakterine göre değişkenlik gösterecek bu ses, tipografik

elemanların okuturluğu çerçevesinde varolabilmektedir. Konuşmanın ya da şiirsel bir yapının, tipografinin hareketlendirmesi ile görsel bir yapıya kavuşturulduğu pek çok örnek bulunmaktadır. Ancak okunan metnin tipografik hareketlendirmesi, metnin okunmasında sorun oluşabilecek durumlar ya da uzun metinler için daha uygun bir çözüm olmaktadır. Ses kullanımını, yazı karakterlerine karakteri tanımlama niteliği kazandırdığında, tipografik rezonansın güçlenerek iletişim seviyesinin artırılabilir.

Hareketli tipografi çalışmalarındaki ses kullanımı, bu çalışmalara özel bir tasarım gerektirmektedir. Bu gereksinim en verimli şekilde bir ses tasarımcısı tarafından sağlanabilmektedir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı, tipografinin rezonans etkisinin bileşenlerini hareketlendirme kapsamında açığa çıkarmaktır. Bu amaç doğrultusunda tipografik rezonans, varolan tipografik, sinematografik, animatik ve harekete bağlı ilkeler üzerinden değerlendirilecektir. Varolan ilkeler çerçevesinde örneklerin incelenmesi ile rezonansın etkili kullanımını sağlayan unsurlar belirlenecektir. Ayrıca, bu çalışmada hareketli tipografinin kullanıldığı ortamlarda, yazı ile okuturluk özelliğinin dışında da iletişim kurularak, izleyici tarafından anlaşılma ve algılanma hızını artıracak önermelerin yapılması amaçlanmaktadır. Bu genel amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır.

- Hareketli ortama yönelik hangi özellikler tipografik rezonansı güçlendirebilmektedir?
- Yukarıda sözü edilen hareketli ortama yönelik özellikler içerisinde hangi ilkeler önem taşımaktadır?
- Yazının hareketlendirilmesi okunurluluğu ve okuturluğu ne yönde etkiler?
- Hareketli tipografi uygulamalarında sunum ortamına yönelik çözümler ne şekilde ele alınabilir?

1.3. Önem

Bu çalışma, ülkemizde üzerinde yeterince çalışılmamış ve araştırılmamış bir konu olan tipografik rezonans'a ilginin artırılması ve bir örnek oluşturulması açısından önem taşımaktadır. Özellikle ülkemizde görsel iletişim sanatlarının gelişmesinin ve yaygınlaşmasının, bu konuda yapılacak akademik ve bilimsel çalışmalarla mümkün olabileceği ve çalışmanın hem iletişim hem de sanatsal çalışmalarda bulunan kişilere katkıda bulunabileceği düşünülmektedir.

Bu araştırma, örneklerin incelenmesi ve yapılan deneme üzerinden ortaya çıkan bulgular, yazı karakterlerinin hareketlendirilmesi esnasında oluşan iletişimin ve anlatının parametrelerini ortaya koymak açısından önemlidir. Tipografik rezonans, özellikle zaman sınırıyla karşı karşıya kalan çalışmalar için yardımcı bir nitelik taşımaktadır. Bu bakımdan yazının hareketlenmesindeki rezonans etkisinin değişkenlerini belirlemek ve konu üzerine bir model önermenin, animasyon ve grafik tasarımı alanlarının kesiştiği çalışmalardaki yazı kullanımı konusunda yol gösterici olacağı umulmaktadır.

1.4. Varsayımlar

Araştırmada şu varsayımlar esas alınmıştır.

- Tipografik rezonansın incelenmesinde latin alfabesi en iyi örneklerden biridir.
- Latin alfabesine ilişkin örnekler incelenerek, Tipografik rezonans konusunda yararlı sonuçlar elde edilebilir.
- Bu çalışmada başvuru alan yazılı ve görsel kaynaklar geçerli ve güvenilirlerdir.
- Uygulama çalışmalarının izleyicisi, okuma yazma bilmektedir.

- Uygulamalarda, tekniğinin tek başına, tipografik rezonans-hareket ilişkisinde önemli bir etkisi yoktur.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma, tipografinin hareketlendirildiği bilgisayar ve televizyon ekranları, sinema perdesi, yansıtma yüzeyleri, hareketlendirilme özelliği olan pano ve raketler ile sınırlıdır. Uygulama çalışmalarının sunuşları tasarlandıkları ortamda gerçekleşmeyecektir. Hareketli görüntünün tamamlayıcı bir unsuru olan ses tasarımı, ayrı bir uzmanlık alanıdır. Bu bakımdan ses tasarımına, hareketli tipografide rezonansa etki eden öğeler arasında yer verilmemiştir. Yapılan uygulamaların ses tasarımları, uzman ses tasarımcıları tarafından gerçekleştirilmiştir. Uygulamalar açıklanırken, ses ele alınmamıştır.

1.6. Tanımlar

Araştırmada geçen önemli sözcüklerin tanımları aşağıdaki gibidir;

Tipografik Rezonans: Yazı karakterlerinin biçimleri ve düzenlemelerinin, kültür, deneyimler ve algı çerçevesinde çağrışımlar oluşturmalarıdır.

Hareketli Grafik Tasarım (Motiongraphics): Video çekimi ya da animasyon teknolojilerini hareket yanılsaması yaratmak için yapılan görsel tasarımıdır. Çoğunlukla ses ile birleştirilerek çoklu ortam projelerinde kullanılır.

Hareketli Grafik Tasarımcı: (Motion Designer) Hareketli grafik tasarım ile profesyonel olarak uğraşan kişilerdir.

Hareketli Tipografi: Çoğunluğu ya da tümü yazıdan oluşan, video çekimi ile animasyon teknolojilerini yazının hareketlenmesi yanılsamasını yaratmak için yapılan

görsel tasarımıdır. Bir hareketli grafik tasarımın ya da bir filmin parçası, ya da bağımsız olarak tasarlanabilmektedir.

Okunurluk (Legibility): Belirli bir fontla sunulduğunda yazı karakterinin formu üzerinden, birim karakterin ya da alfabenin rahat ya da zorlukla tanınabilmesini tanımlamak için kullanılmaktadır.

Okuturluk (Readability): Yazı karakterinin hem formunu hem düzenlenmesini temel alarak, metnin bütününe kolaylıkla ya da zorlanarak okunabildiğini tanımlamak için kullanılmaktadır.

Font: Yazı karakterinin tüm harfler ve işaretler gibi bütün parçalarından oluşan sete verilen isimdir. Yazının bilgisayar ortamına girmesiyle birlikte, font, bilgisayardaki seçilen yazı karakterinin ekranda izlenmesini sağlayan bir dosya halini almıştır.

Yazı karakteri: Kalın, italik ve kalın italik gibi çeşitli fontlardan oluşan yazı tasarımı bütününe verilen isimdir. Yazı karakteri olarak adlandırılması, bu tasarımların belirli ve ortak bir karaktere sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

1.7. Yöntem

Bu araştırmada yöntem olarak betimsel nitelikli tarama modeli kullanılacaktır. “Tarama modeli geçmişte ya da halen varolan bir durumu varolduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır.” (Karasar, 2011:77)

Hareketli ortamdaki tipografik rezonans konusunda gereksinim duyulan veriler, çalışma evrenindeki sanatçı ve tasarımcıların yapmış olduğu çalışmalardan toplanacaktır. Geçmişten günümüze üretilmiş önemli bilgi, tanım ve örneklemeler, tarihsel kronolojik

sıralarına uyularak “Ne idi,” “Nedir,” “Ne ile ilgilidir,” ve “Nelerden oluşmaktadır” gibi tarama modeline özgü sorulara yanıt aranacaktır.

Tarama araştırmalarında olduğu gibi, geçmişe ilişkin olgu bulma, ilişki bulma ve yargılarda bulunabilme amacı ile kanıtların toplanması ve değerlendirilmesi önem kazanır. Örneğin, tipografik rezonans olgusunun evrimi, yazılı ve görsel olarak kayıtlara geçmiş ilk örneklerinden başlanarak, günümüze kadar geçen süreçte ortaya çıkan yeni yaklaşımlar konuyla ilgili olumlu örnekler yukarıdaki sorulara uygun olarak tanımlanacak ve ortak özellikleri saptanacaktır. Böylece özellikle hareketli ortamda tipografik rezonansı güçlendirecek özellikleri ne olmalıdır sorusuna yanıt aranacaktır. Bu araştırmada önceden tutulmuş kayıtlara ve kaynaklara ulaşarak elde edilen dağınık veriler kronolojik bir sistem içerisinde bütünleştirilerek yorumlanacaktır.

Bu çalışmanın uygulaması olarak farklı ortamlara yönelik ve farklı amaçlara hizmet eden 5 ayrı animasyon tasarlanacaktır. Bu uygulamalarda ele alınan başlıklar üzerinden öne çıkan değerler tartışılacaktır.

Çalışmanın evreni, Türkiye ve dünya üzerinde tasarımcılar ve sanatçılar tarafından gerçekleştirilmiş kişisel ya da ticari hareketli çalışmalardan, tipografik animasyona yer verilmiş olanlarıdır. Yapılan çalışmaların gösterime sunulduğu mecralardan, bilgisayar ve televizyon ekranları, sinema perdesi, yansıtma yüzeyleri, hareketlendirilme özelliği olan pano ve raketler için yapılmış tasarımlar incelenecektir. Örnekleme, sözü geçen çalışmalar arasından tanınırlık sahibi olmuş, alan ile ilgili dergi ve sitelerde yer verilmiş, veya internet ortamında kullanıcı ve izleyiciler tarafından beğeni kazanmış olanlarıdır. İncelenmek için seçilecek çalışmalar, tipografinin hareketlendirilmesinin ağırlıklı olduğu çalışmalardır.

Etkileşim içeren hareketli tipografi çalışmaları ve büyük ölçekli yansıtma yapıları yapılan çalışmalar, uygulama açısından farklı uzmanlık alanlarında araştırmaları içereceğinden, araştırma evrenine dahil edilmemiştir.

Araştırmanın örneklemini oluşturan video örneklerine, hareketli görüntü alanındaki güncel çalışmalara sıklıkla yer veren dergi, web sitesi ve bloglar üzerinden erişilecektir. Ayrıca konuda yapılmış araştırmalara ilişkin makaleler, tezler ve kitaplar, incelenen çalışmaların görsellerine ve bilgilerine ulaşmak için kullanılacaktır. Çok sayıda kullanıcının kişisel ve ticari çalışmalarını çevrimiçi olarak sergilemesine olanak sağlayan video paylaşım sitesi “vimeo.com”, portfolyo sitesi “behance.net”, jenerik tasarımı odaklı web sitesi “artofthetitle.com” ve “watchthetitles.com”, çalışmaların video dosyalarına ve bilgilerine erişim amaçlı kullanılacaktır.

Örneklemini oluşturmak üzere toparlanan çalışmalar ile ilgili künye bilgisi ve açıklamalara erişildikten sonra, bu çalışmaların hareketli tipografi alanına uygun ortak özellikleri belirlenecektir. Çalışmaların içerisindeki değişkenler, diğer hareketli ve hareketsiz tipografik tasarım çalışmaları ile karşılaştırılarak yorumlanacaktır.

2. BULGULAR ve YORUM

2.1. Hareketli Tipografi

Yazının hareketli ortama taşınması, geleneksel değer ve özellikleri ile birlikte, yapısı farklı olan yeni mecra için bazı değişkenlere sahiptir. Tipografinin hareketli ortamdaki değerlerinden olan tipografik rezonans, hem tipografinin hem de hareketli ortamın temel konuları üzerinden değerlendirilebilmektedir. Tipografik rezonans açısından ele almadan önce, hareketli tipografinin tanımı ve sınıflandırılmasını, ekran ve okuma ilişkisini ve tarihini ortaya koymak, alanın tanınması açısından önem taşımaktadır.

2.1.1. Hareketli Tipografi Tanımları ve Sınıflandırmaları

Tarihi yüz yılı aşkın olan hareketli tipografi, bir tasarım alanı olarak son yıllarda kabul edilmeye başlamıştır. Bu nedenden dolayı, doğrudan konuyu hedefleyen, biçimsel ve iletişimsel araştırmaların sayısı az miktardadır.

Hareketlendirilmiş yazı için yapılan akademik çalışmalarda, farklı özelliklerinden yola çıkarak, alanı adlandıran dört terim kullanılmıştır. Bu dört terimin dışında, çalışmaların genel algılanması üzerinden kullanılan iki terim daha bulunmaktadır.

1980’li yıllarda ortaya çıkan, dilin doğasını ve görsellikle ilişkisini, sanat ve edebiyattaki ilgili konular üzerinden araştıran “holopoetry”yi tanımlarken Eduardo Kac **Akışkan Tipografi (Fluid Typography)** terimini kullanmıştır. Kac, sözcüklerin sadece hareket etmediğini, davranış sergilediğini vurgulayarak tanımın genişletilmesi gerektiğini belirtmiştir (Kac, web, 1996). Akışkan tipografi terimi alan üzerinde araştırmalar yapan Barbara Brownie tarafından da benimsenmiş ve Brownie çalışmalarında alanı bu terim üzerinden tanımlamıştır.

MIT Medya Laboratuvarı'nda araştırma yapan David Small ve alanda akademik çalışmaları olan Yin Yin Wong, konuyu tipografiye 4. boyutun eklenmesi olarak değerlendirmekte ve Zamansal Tipografi (Temporal Typography) terimi ile tanımlamaktadır. Wong, yapılan çalışmaları, 1996 yılında alanı bu tanım üzerinden "...yazılı dilin bir uzantısı olarak metnin dinamik görsel uygulamaları..." biçiminde açıklamıştır (Wong, 1996). David Small, "Zamansal Tipografi'nin Algılanması"nı konu ettiği bildirisinde, bu tanıma yer vermiştir.

Özellikle sanat alanında hareketli heykeller ve enstelasyonlar için kullanılan kinetik sözcüğünü, 1996 yılında Suguru Ishizaki hareketli tipografiyi tanımlamakta kullanmıştır. Ishizaki'nin, alan için **Kinetik Tipografi (Kinetic Typography)** terimini kullandığı doktora tezi bulunmaktadır (Ishizaki, 1996).

Yazının hareketlenmesini sıvının akışkanlığına benzeten Thomas Muller, bu çalışmaları Likit Tipografi (Liquid Typography) olarak adlandırmış ve bu tanımlı 1997 yılında bir konferansta kullanılmıştır. (Mueller, 1998).

Hareketin dahil olduğu tipografi çalışmaları, diğer tanımlamalardan daha geniş bir çerçevede, "Hareketli Tipografi" ve "Zaman-bazlı Tipografi" olarak da isimlendirilmektedir.

Hareketli tipografi ilk olarak belirli bir stili çağırırsa da, yazının hareket etme durumu pek çok farklı şekilde oluşabilmektedir. Farklı hareketlenme biçimlerine yönelik Barbara Brownie ve Michael Pick'in sınıflandırma çalışmaları bulunmaktadır.

Likit tipografi olarak tanımladığı, hareketlenen yazı örnekleri üzerinde çalışan Barbara Brownie, diğer kuramcılarının göz önünde bulundurmadığı bir nokta olduğunu söylemektedir. *Yazının oluşumunu sağlayan harekete göre bir sınıflandırma yapan* Brownie'ye göre "Kinetik Tipografi" ya da "Type in Motion" olarak geçen tanımlamalarda, sözcüklerin yaptığı harekete odaklanılmaktadır. Brownie ise, daha

küçük elemanlar, yani harfler üzerinde durarak, bu elemanların bulundukları noktadan ayrılmadan hareketlenebileceklerini, uzamak, bozulmak, bükülmek gibi eylemler gerçekleştirebileceklerini belirtmektedir (Brownie, web, 2007b).

Brownie, sınıflandırmayı 5 başlık üzerinden ele almaktadır. (Brownie, web, 2007). Bu sınıflar;

Dönüş Hareketi ile Belirme (Revelation by Rotation); bir görsel ya da metni oluşturan harflerin dönerek verilecek mesajı ortaya çıkarmasıdır. Dönüş olarak sergilenen hareket iki ya da 3 boyutlu bir uzayda olabileceği gibi, kameranin nesne etrafında dönüşü ya da nesnenin kendi ekseninde dönmesi şeklinde olabilmektedir. ***Dönüş ya da Yer Değiştirme Hareketi ile Yapılanma (Construction by Rotation / Navigation)***; ilk gruba benzer şekilde kamera veya nesnenin hareket etmesi ya da dönmesi sonucunda ortaya çıkacak biçimin yapılanması olarak açıklanmaktadır. ***Hareket Eden Parçalar ile Yapılanma (Construction Through Motion Parts)***; ikinci gruptan farklı olarak değişken parçaların bağımsız olarak yazıyı tamamlayabilecek bir kompozisyon oluşturduğu örnekleri barındırmaktadır. ***Metamorfoz (Metamorphosis)***; yazı silüetinin ya da biçiminin bozularak başka bir biçime dönüşmesi olarak tanımlanmaktadır. ***Üstüste Binme (Overlap)***; parçaların birbirinin üzerine gelmesi ya da kameranin nesnelerin üstüste bindiği bir açıya yönelmesi ile, elemanların birleşmiş algısının başka bir form oluşturmasıdır (Brownie, web, 2007a).

Daha sonraki çalışmalarında Brownie, beş grubu üç yönteme indirgemiş ve Oluşma, Ortaya Çıkma ve Dönüşme adı altında sadeleştirmiştir.

Michael Pick, öne çıkan örnekler üzerinden hareketli yazı çalışmalarını *hareket biçimi ve iletişimine göre* dört sınıfta toplamıştır (Pick, web, 2007a).

Sözcüklerle anlatılmak istenen konunun, gerçek hareket taklit edilerek görselleştirildiği durumları ***“Dilin Gerçek Resimlemesi” (Literal illustration of Language)*** olarak

adlandırmıştır. Bu sınıfa, anlatılmak istenen sözü destekleyen harekete ve düzenlemeye sahip çalışmaları örnek göstermiştir. **“Dilin Kişileştirilmesi” (Personification Of Language)** olarak adlandırdığı ikinci sınıfa, uygun yazı karakteri seçimleri ve düzenlenmesi ile, metine gereken kişiliklerin yansıtılmasının sağlandığı örnekler girmektedir. Biçimsel yapı ya da yazı karakteri seçimi ile herhangi bir anlam yansıtma kaygısını gütmeyen, sözcüklerdeki hareketlenmenin, müzik ya da okuma ritmini canlandırması olarak tanımlanan **“Dilin Ritmik Süslenmesi” (Rhythmic Embellishment of Language)** üçüncü sınıfı oluşturmaktadır. Dile yönelik farklı detayların, çeşitli yöntemlerle harekete yansıtılmasını temel alan çalışmaların bulunduğu son grup ise **“Dilin Çok Şekilli Parçalanması”dır (Polymorphous Disruption of Language).**

Barbara Brownie'nin önerdiği sınıflandırma, hareketin biçimsel yapısı üzerinden ilerlerken, Michael Pick, hareketlendirme ş eklinin iletişim özelliklerini temel almaktadır. Michael Pick, hareketlenen tipografinin verdiği anlamlara odaklanırken Barbara Brownie sınıflandırma önerisinde anlam üzerinde durmamıştır. Her iki sınıflandırma varolan örneklerin tümünü kapsamamakta ve bu bağlamda daha ayrıntılı bir sınıflandırma gerekmektedir. Bir öneri olarak çalışmalar alttaki başlıklarda incelenebilir.

Hareketlenen birim açısından; hareketlenen eleman bir metin bloğu mu, bir satır mı, bir ya da bir kaç sözcük midir? yoksa harflerden mi oluşmaktadır? Harflerin tek başlarına hareket etmeleri ile bir satırın bütünüyle hareket etmesi hem anlamsal hem de okuturluk adına farklı uygulamalar, farklı estetikler ve farklı kaygılar gerektirmekte, bu durum da çalışmaları birbirinden ayıracak bir özellik haline gelmektedir.

Yapılan hareket açısından; hareket, birimin ilerlemesi, dönmesi, büyüyerek küçülmesi gibi formunun bozulmadan gerçekleştiği bir yapıya mı, yoksa birimin dönüşmesi ya da bozulması ile biçiminin değiştiği bir yapıya mı sahiptir? Aynı zamanda yapılan hareket varolan bir canlı ya da nesnenin hareketini taklit mi etmekte yoksa tipografik düzenleme

ve buna baęlı parametrelerle herhangi bir canlıyı, kiřilięi ya da maddeyi anımsatmadan mı hareket etmektedir?

Hareketin ve yazının iletiřimi aısından; kullanılan yazı karakterinin ve hareketin aęrıřımları, okuturluk, okunurluk gibi zellikler zerinden nasıl bir iletiřim kurduęuna gre sınıflandırmaların belirlenebileceęi dřnlmektedir.

2.1.2. Ortam Olarak Ekran ve Okunurluk

Tipografi, tarihinde tařlara, kile ve dięer malzemelere kazınan harflerin, alfabelerin ardından en nemli devrimini 1455'te, ilk olarak İncil'i basan Johannes Guttenberg tarafından aędař matbaanın bulunuřu gerekleřtirmiřtir. Matbaa devrimi, el yazmalarını takiben yazının, bilginin dolayısıyla tipografinin oęalarak daha fazla kiřiye ulařmasını saęlamıřtır. John Berger imgenin fotoęrafının ekilerek farklı evlere misafir olmasının, imgenin anlamının oęalması olduęunu savunmaktadır. aędař matbaanın bulunuřu, Berger'in imge ve fotoęrafla ilgili grř ile paralel yapıdadır. Yazının szck anlamı aynı kalsa da, tipografik olarak anlamının oęalması sz konusudur. Walter Benjamin'in eserin teknik olanaklarla oęaltılmasında belirttięi, kalemin kaęıtle buluřmasındaki o anda ve oradalıęı olmasa dahi, tipografi, sergilenebilme zerinden deęer kazanmakta ve sunulduęu ortamın eřitlilięinde rezonans saęlayabilmektedir. Tıpkı sinema gibi, izleyicisiyle gerek sanal bir kamera, gerek bir yazılım, bir ara aracılıęla iletiřim kuran szckler, nerede ve ne aracılıęıyla izlendięine gre farklı deęerlere sahip olabilmektedirler.

Hareketli tipografinin hayat bulduęu en bařat ortamın, ekranın egemenlięindeki ortam olduęu sylenebilir. Kuřkusuz, hareketin tipografiyle biraradalıęı, kaęıt ve perde ile bařlamıřtır. Sayısal ortamların ok ncesinde kaęıtlar zerindeki izimlerin ve bazen yazıların arka arkaya dizili oynatılması, bir ortam oluřturmuřtur. İlk hareketli logolar analog televizyonda oynayan videolar olarak bulunmaktadırlar. Sayısallařmıř televizyon yayınları ve ok yakın geleceęi dřnldęnde sinema perdesinin, "Yeni Medya"

olarak tanımlanabileceği ve ekran egemen ortama yönelik yapılacak çalışmaları barındırmaya devam edeceği söylenebilir.

Sergilenişi ve dağıtımı sayısal yapılan ürünlerin ortamı olarak “Yeni Medya”nın tanımlanmasını kısıtlayıcı bulan Lev Manovich, bu konudaki tanımı beş çerçevede ele almıştır (Manovich, 2002: 49-63). Buna göre medya;

- “Programlanabilir” olmalıdır. Yani sadece dağıtımında değil, oluş ş ekli de matematiksel fonksiyon olarak yazılabilmelidir.
- Fraktal bir yapıya sahip olmalıdır. Piksellerden, poligonlardan, voksellerden, karakterlerden ve kodlardan oluşmalıdır.
- Bu medyanın üretimi otomatikleşmiş işlemlerden geçmelidir. Bir resimdeki tüm yeşil piksellerin kırmızıya dönüştürülmesi gibi, yine formüle edilebilecek işlemler içermelidir.
- Farklı ve potansiyel olarak sonsuz versiyonu bulunabilmelidir. Hazırlanan bir videonun farklı ortamlarda farklı boyutlarda sunulabilmesi, bu sunumların farklı düzenlenebilmesi hatta orjinal üretilmiş boyutundan tamamen farklılık barındırması olanaklıdır.
- Bu basamaklardan en derini olan kültürün sayısallaşmış/bilgisayarlaşmış olması gerekmektedir. Yeni medya aracılığı ile geleneksel medyanın anlatım yöntemleri ve kültürel etkileri örtüşemez; yeni medya global bir kültür eşliğinde kendi varlıkbilimine, bilgi felsefesine ve pragmatizme sahip olmalıdır.

Teknolojiyle gelen sayısallaşma ile bir taraftan kopyaların birbirinden ayıramayacağı ve esas eserin ayırdedilemeyecek ölçüde aynılaşmakta, diğer taraftan yapılan çalışmanın sunulacağı ortamlarındaki izlenimi, görünümü ve algılanması çeşitlenmektedir.

Günümüz sineması, üretimdeki sayısallığın kullanımında teknolojik sınırları zorlamaktadır. Aynı durum, televizyon için de, reklamlar veya programlar açısından geçerlidir. Ekran olarak bakıldığında, öncelik bilgisayar ve televizyon ekranı olmak üzere, akıllı telefonlar, mobil cihazlar, kişisel sayısal asistanlar (PDA); ticari amaçlı hareketli ve ışıklı billboardlar; ticari ve sanatsal uygulama alanına sahip olan yapı üzeri yansıtmaları ve holografik görüntüleri sağlayan teknoloji, hareketli tasarımın ya da hareketli tipografinin tecrübe edilebileceği ortamları oluşturmaktadır.

2.1.2.1. Okunurluk ve Okuturluk

İngilizcede birbirinden ayrı olan “Legibility” ve “Readability” kavramlarının türkçedeki karşılıkları birbirine daha yakın olup, karışabilmektedir. “Legibility” yani “Okunurluk”; belirli bir fontla sunulduğunda yazı karakterinin formu üzerinden, birim karakterin ya da alfabenin ne kadar rahat tanımlanabildiğidir. “Readability” yani “Okuturluk” yazı karakterinin formunu ve düzenlenmesini temel alarak, metnin bütününden ne kadar kolay okunabildiğidir. Yazı karakterleri, tasarımları ve yüzeydeki düzenlenmesi yönünde aynı oranda okutur ve okunur olmak durumunda değildir. Diğer bir deyişle, bir yazı karakterinin yüksek ölçüde okutur olması, aynı oranda okunur olacağı anlamına gelmez.

İnsan gözünün okuma sırasında yaptığı hareketler ve okumanın nasıl gerçekleştiği üzerine farklı teoriler bulunmaktadır. Okuturluk ve okunurluk konusu ile ilgili olarak tipografi tasarımcılarının, dilin özellikleri üzerinden yaklaşan, ya da göz ve görme becerisi çerçevesinde okuma eylemini inceleyen araştırmacılarla bazı durumlarda çalışmakta olduğu gözlemlenmektedir.

Tipografi tasarımcılarına göre okuturluk ve okunurluk yazı karakterinin boyu, rengi, arkaplanı, kendi içerisindeki karşıtlığı, yapısı, türü, boşlukların kullanımı, düzenlenmesi gibi çeşitli özellikler üzerinden değişebilmektedir. Örneğin serifsiz bir yazı karakteri, daha belirgin hatlara sahip olduğundan serifli bir yazı karakterine göre daha okunur

iken, uzun bir metinde, serifli yazı karakterleri, küçük serifleri sayesinde harfleri birbirine bağlayan boşluklar oluşturduğu için daha okutur kabul edilmektedir. Buna bağlı olarak “dur” yada “yangın çıkışı” gibi önemli bilgilendirmeler ya da uyarılar için serifsiz yazı karakteri kullanılırken, gazete, dergi ve kitaplardaki uzun metinler ağırlıklı olarak serfili yazı karakterleri ile düzenlenmektedirler.



Görsel 6. Trafik ve Uyarı İşaretlendirmeleri

Kaynak: <http://www.google.com> (Erişim tarihi: 07.11.2012)

Okuma becerisi üzerine yapılan bazı çalışmalarda, aynı metin serifli ve serifsiz yazı karakterleri ile katılımcılara sunulmuştur. Araştırmaların sonucunda katılımcıların okuma hızında belirgin bir değişiklik gözlemlenmemiştir. Bazı araştırmacılar, okuyucuların serifli yazı karakterlerine daha alışık olduğunu ileri sürmektedirler. Bu durumu, serifli yazı karakterlerinin tarihsel olarak daha eskiye dayanması, metinlerin serifli harflerle düzenlenmiş olması, ve bununla birlikte matbaanın bulunuşundan bu yana gelişen okuma becerisine ve alışkanlığına bağlamaktadırlar.

Tipografi tasarımcılarına göre büyük harfler küçük harflere göre daha okunur, küçük harfler ise büyük harflere göre daha okuturdur. Büyük harflerin formları ve harflerin içindeki boşluklar daha rahat tanımlanmalarını sağlamaktadır. Küçük harflerde ise, x-yüksekliğinin altına ve üstüne taşan parçalar yardımı ile, sözcükler yanyana daha rahat okunabilmekte, bu da okuturluğu arttırmaktadır. Büyük harflerle yazılmış sözcük bir blok oluşturur. Tamamen büyük harflerle yazılmış bir makaleyi ya da romanı okurken, hangi sözcüğün ya da hangi satırın okunduğunu şaşırarak küçük harflere göre daha kolaydır.

Harflerin, kelimelerin ve satırların etrafını saran negatif alan, yani boşlukların düzenlenmesi tipografi tasarımının bir parçasıdır. Tipografinin düzenlenişinde, boşlukların okuma üzerinde önemli etkisi olduğunu belirten ve Becer’e göre;

“Boşlukların belirlenmesinde armonik bütünlük sağlayan optik kriterlere başvurulmalıdır. Tipografik yapı içinde kullanılan boşluklarda tutarlılık ve süreklilik sağlanmalıdır. Tipografik armoniyi etkileyen üç unsur vardır: harf boyutu, satır uzunluğu ve satır arası boşlukları. Bunlar arasında doğru ve mantıklı bir yapı kurulduğunda; zor anlaşılan yazılar bile en üst düzeyde okunurluk kazanır.” (Becer, 1999: 186)

Yazının okunabilirliği ile ilgili çeşitli ilkeler tasarımcılar tarafından benimsenmiş durumdadır ve farklı kuramlar da araştırmacılar tarafından üretilmeye devam etmektedir. Okuma eylemi üzerinden gerçekleşen yazının okunabilirliği durumu, insanın göz ve sinir sisteminin karmaşık yapısından dolayı tam olarak aydınlatılmamış olsa da, konu üzerinde kabul görülen görüşler ve yaklaşımlar bulunmaktadır.

2.1.2.2. Sözcük Tanımlama

Teknolojinin getirdiği olanaklarla birlikte, örneğin göz hareketini ölçebilen cihazların gelişmesi ile, yazıyı okumanın nasıl gerçekleştirildiği incelenmektedir. Bugüne kadar yapılan araştırmalar üzerinden varolan modelleri inceleyen Kevin Larson’a göre önemli ve üzerinde durulması gereken üç model vardır.

Bunlardan ilki olan “*Sözcük Şekli ile Tanıma*”, 1886 yılında James Cattell tarafından önerilmiştir. Cattell bu alanda sözcük tanımaya ilişkin bir model öneren ilk psikologdur. Sözcük şekli daha sonradan, “*Bouma Şekli*” olarak adlandırılmaya başlamıştır. Bu kavramı ilk olarak kullanan Paul Saenger’dır. Saenger 1997’de yayınlanan çalışması “*Space between Words: The Origins of Silent Reading*”de sözcük şekline bu isimle yer vermiştir. Saengerin bu ismi, sözcük tanıma, küçük harflerin biçimleri, bu biçimlerin birbiri ile karıştırılabilirliği üzerine çalışan H. Bouma’nın isminden yola çıkarak seçtiği tahmin edilmektedir (Larson, web, 2004).



Görsel 7. Kelime Şekli ile Tanıma Yöntemleri: Solda; taban çizgisinin altında ve x-yüksekliği çizgisinin üzerinde kalan ve nötr kısımlara göre tanımlama;

Sağda; tüm kelimenin çevresini saran biçim üzerinden tanımlama

Kaynak: Larson, web, 2004

Cattell ayrıca “Sözcük Üstünlüğü Etkisi” (Word Superiority Effect) olarak adlandırılan bir etkiyi de keşfetmiştir. 5 ile 10 mikro saniye gibi kısa süreler için deney grubuna hem harf hem de sözcükler göstermiştir. Cattell, çalışmaya katılanların sözcükleri harflere göre daha rahat tanıdıkları bulgusuna varmıştır. Katılımcıların, sözcükleri kısa sürelerde daha tutarlı tanımasının sebebinin sözcük biçimlerinden kaynaklandığı ve okuma sırasında görsel açıdan daha rahat tanımlanan biçimlerin sözcükler olduğu sonucuna varmıştır. Cattell’in ardından, 1969’da G. M. Reicher de benzer bir sonuca ulaşmıştır. Cattell’den farklı olarak deney grubuna yarı-yarıya doğru dizilmiş sözcükler ile dilde olmayan, yanlış sözcükleri sunmuştur. Reicher’in bulgularına göre, deney grubu, sözcük şekli doğru olanlar ile, şeklen doğru, fakat yanlış dizilmiş sözcükleri doğru sözcük olarak tanıyabilmektedirler (Larson, web, 2004).

1938 yılında Experimental Textbook isimli kitabında Woodworth’un, küçük harflerin büyük harflere göre daha hızlı okunduğuna ilişkin bulguları olduğu belirtilmektedir. Daha sonrasında bu bulgular 1969’da Smith ve 1975’te Fisher tarafından desteklenmiştir. Bu deneylerde, katılımcılardan, yarısı büyük harf yarısı küçük harf olan bir metni okumaları istenmiştir. Küçük harfle yazılan kısmın %5 ile %10 arasında daha hızlı okunduğu gözlemlenmiştir. Deneyin sonucu, büyük harflerin “bouma”sının blok bir dikdörtgen olması ve küçük harflerin “bouma”sının daha farklılaşan şekillerde çeşitlilik göstermesi dolayısı ile, okumada sözcük şekli ile tanıma modelini desteklemektedir (Larson, web, 2004).

İkinci model olan, “*Ardışık Harf Tanıma*” 1972’de Gough tarafından önerilmiş, ve kısa bir süre geçerliliği kabul görmüştür. Bu modelde okuma önce sözcüğün ilk harfi ile başlamakta ve bunu takiben ikinci harf tanınmaktadır. Harflerin tek tek tanınması, sözcük anlaşılana kadar devam etmektedir. Ardışık Harf Tanıma, daha önceden elde edilen bulgulara göre, anlamlı sözcük biçiminde dizilmiş harflerin, tek tek ya da anlamsız bir sözcük oluşturacak sıralamadakilerden daha kolay tanınması olarak özetlenebilecek “Sözcük Üstünlüğü Etkisi”ni açıklayamadığı için başarılı bir model kabul edilmemektedir (Larson, web, 2004).

Bugün, psikologların en doğru kabul ettikleri, üçüncü model, “*Paralel Harf Tanımlama*”dır. Bu modele göre, göz aynı anda birden fazla harfi görmekte ve tanımaktadır. Harflerin bütününe algılanması ile eş zamanlı olarak sözcük anlaşılmaktadır. Son dönemlerde göz izleme aygıtları ile yapılan çalışmalara göre gözler, %50 oranında farklı harflere aynı anda odaklanmaktadır. Bu model üzerine çok sayıda çalışma bulunmakta ve araştırmalar devam etmektedir. ⁴

2.1.2.3. Çözünürlük

Sayısal ortam, pek çok işlemin hızlı gerçekleştirilmesine olanak sağlarken, konu okuma olduğunda, çoğu kullanıcı ekrandan ulaştığı metinleri okumak yerine tarama yapmakta, yani metinlere sadece göz atmaktadır. Sayısal ortamda okuma hızı %30 düşmekte, okunan metnin anlaşılması ise %50’lere varan oranlarda azalmaktadır (Ferrari ve Short, web, 2002).

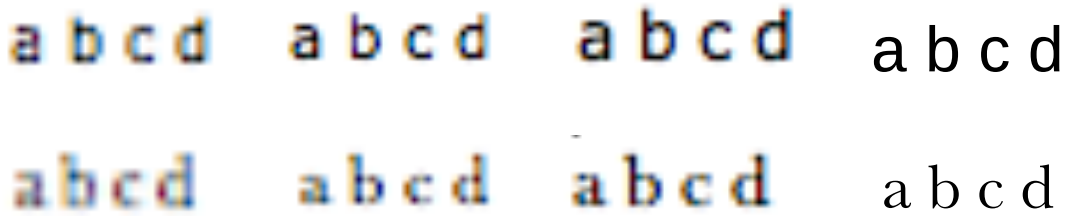
Yapılan bazı araştırmalara göre ekrandaki yazı, basılı ortamdaki yazıya göre daha az okuturdur (Weisenmiller, 1999). Bu çalışmalar, ekran üzerinde okuturluğu ve okunurluğu arttırmanın pek çok değişkene bağlı olduğunu savunmaktadırlar.

4 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/6983176.stm> (Erişim Tarihi: 23.09.2012)

Konuda üzerinde çok sayıda araştırma yapılan tipografik tasarım değişkenleri, yazı karakteri, harf aralığı, satır aralığı, bloklama, kontrast, çözünürlük, boyut ve yazı stildir.

Sayısal ortamda sunulacak metnin tasarlanması, basılı ortamdaki tipografiye ilişkin çoğu ilkenin geçerliği ile birlikte, bazı yeni özelliklerin tanımlanmasını gerektirmektedir. Örneğin klasik serifli yazı karakterlerinin çoğu, ekranda çok küçük boyutlarda deforme olma eğilimine sahiptir. Bunun sebebi, kare formunda noktalardan oluşan ekran çözünürlüğüdür. Boyut küçüldükçe kareler yanyana gelerek yumuşak kıvrımlı ve ucuna doğru sivrilen serifleri oluşturmakta zorlanırlar.

Örnekte görüldüğü üzere serifli yazı karakteri olan Baskerville'in (Tasarımcısı: John Baskerville, 1757) seriflerindeki detaylar, ekran için tasarlanmış olan Verdana (Tasarımcısı: Matthew Carter, 1996) yazı karakterine göre daha dramatik bir şekilde deforme olmaktadır.



Görsel 8. Küçük Puntoların Ekranda Görüntülerine Yakından Bakış: Üst sıra, ekran ve özellikle web ortamında çok kullanılan ve okunurluğu ile ilgili araştırmalarda yüksek sonuçlar çıkan Verdana yazı karakteri; alt sırada ise basılı mecrada, ve tarihinde özellikle gazetelerde sıklıkla kullanılmış olan Baskerville yazı karakteri bulunmaktadır. Soldan sağa doğru sırasıyla iki yazı karakteri 8, 10, 12 ve 36 punto olarak alınan ekran fotoğrafının, aynı boyuta taşınmış halidir.

Basılı ortamda en yüksek karşıtlığa sahip, çok kullanılan ve rahat okunan beyaz zemin üstüne siyah yazı ilişkisi, ekranda biçimleri oluşturan ışık yüzünden değişiklik göstermektedir. Matbaa teknolojisinde, siyah renkle basılan harf, kağıdın boyayı emmesiyle şişer ve olduğundan kalın gözükebilir. Ekranda ise tam tersi olarak şişmeyi sağlayan renk, en yoğun ışığı içerdiğinden beyazdır ve bu sefer siyah harfler

olduğundan ince gözükmeye eğilimindedir. Bu durum en sık yine küçük boyuttaki harflerde oluşur.

Yazının, sayısal ortamda uygulanmasına ve sunumuna yönelik her gelişme, okuyucuyla buluşması adına yeni değişkenler getirdiği ve araştırmalardaki sonuçları etkilediği gözlemlenmektedir. Bir örnek olarak, kullanıcıların 1990-1996 arasında ekran çözünürlüklerinin geneli 640x480 iken, 2000 yılına kadar olan sürede, bu çözünürlük 800x600 piksel olmuştur. 2002’de ortalama kullanıcı ekranını 1024x768 çözünürlükte izlerken 2010’dan itibaren 1440x900 piksel’e yükselmiştir. Bu değişim çerçevesinde ekranda okunurluğu sağlayabilecek en ufak yazı karakteri boyutu da, bu 20 senelik zaman diliminde farklılaşmıştır.⁵

2.1.2.4. Hızlı Ardışık Görsel Sunum ve Görme Konisi

Hızlı Ardışık Görsel Sunum (RSVP) okuma ile ilgili bilişsel çalışmalarda kullanılan bir tanımdır. Çalışmalar, yazının tek tek sözcükler olarak sunulduğunda daha hızlı okunduğunu savunmaktadır. Bu yöntemde, sözcükler sunuşun düzenlemesinde sabit bir koordinatta yer almaktadır. İzleyicinin odak noktası sabit olduğundan süreç hızlanmaktadır. Suguru Ishizaki, odak noktasının değişmemesinin, okunurlukla ilgili sıkıntı yaratmadan tipografik biçimlerde zaman bazlı değişiklikler yapmayı olanaklı hale getirdiğini savunmaktadır (Ishizaki, 1998: 7).

Hareketli grafik tasarımlar, hareketli mecralarda farklı boyuttaki ve farklı uzaklıktan izlenilebilen ekranlarda sunulduklarından, bir tasarımcı için sunulan ortam önem taşımaktadır.

Yael Braha ve Bill Byrne’a göre hareketli yazı tasarlanırken tasarımcılar izleyicinin Görme Konisi’ni dikkate almalıdırlar. Ekranın boyu ve izleyicinin ekrana olan uzaklığı, görme konisi ile ilgili faktörlerdir. Tipik bir izleyicinin bir sinemada ya da bir gösterim

⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Display_resolution (Erişim Tarihi: 17.07.2012)

odasında görme konisi 30 ila 60 derece arasında değişmektedir. 30 derecelik bir görme konisinde, izleyici 15 derece sağ, 15 derece sol gözle görmektedir. En ön sırada oturan izleyici, tüm ekranı görebilmek için daha geniş bir görme konisine ihtiyaç duyacaktır, ya da başını ve gözlerini çevirmek durumunda kalacaktır. Bu mesafedeki yakınlık görüntünün bozulmasına neden olacaktır. En arka sıradaki izleyicinin görme konisi ise daha dar olup benzer kafa veya göz hareketleri yapmasına gerek kalmayacaktır (Braha ve Byrne, 2008: 84).

2.2. Hareketli Tipografi Tarihi

Niepce ve Daguerre gibi görüntünün kaydedilmesine yönelik teknikleri geliştiren, Muybridge gibi ardışık görüntülerle hareketi yakalamaya yönelik yöntemler bulan önemli isimlerin öncülüğünde sinema, hareketli görüntü sanatına bir zemin oluşturmuştur. Sinema aynı anda çok sayıda insana, kontrol edilebilen ortam değişkenleri ile ulaşabilmesi açısından iletişim konusunda önem taşımaktadır.

Hareketli görüntüye yönelik teknolojik gelişmeler doğasıyla zaman-temelli tipografinin tarihi açısından önem kazanmıştır. Ancak, kare kare çizimlerin ardışık dizilmesi, hareket algısı oluşturmaya açısından önem taşımaktadır. Paleolitik mağara resimlerinden, Pers vazolarının üzerindeki resimlemelere, Mısır hiyerogliflerine, sonrasında Çin’de zoetrope’un icadına kadar uzayan bir geçmişe sahip animasyon, zaman-temelli yazının köklerini oluşturmaktadır.

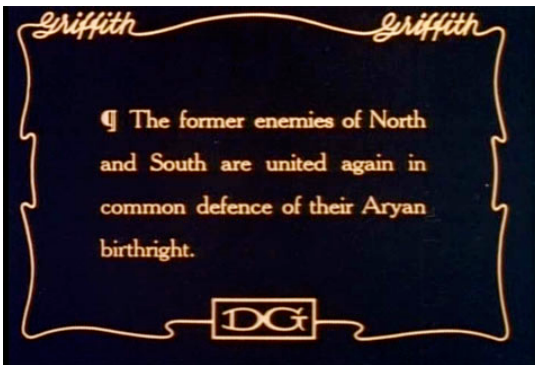
Hareketli tipografi ilk olarak sinema filmlerinde ve ışıklı reklam panolarında kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte televizyon, bilgisayar, internet gibi ortamlarda ticari ve sanatsal amaçlarla ağırlıklı olarak kullanıldığı gözlenmektedir.

Bu bölümde hareketli tipografinin gelişiminde ortaya çıkan önemli olgular irdelenmiştir.

2.2.1. Sessiz Sinema, İsim Kartları ve Statik Tipografi

Hareketli tipografi örneklerinin ilk gösterildiği biri olan film jenerikleri, ticari filmlerde deneysel yaklaşımların kullanılması ile oluşmuştur.

Film jeneriklerin kökeni sessiz filmler dönemine, tipografinin başlık kartlarında kullanılmasına dayanmaktadır. Tipografi bu dönemde, 2 boyutlu yüzeylerde durağan kompozisyonlar halinde, dialoglar, uyarılar, krediler için kullanılmıştır. Matt Woolman ve Jeff Bellantoni, el ile yazıldıktan sonra fotoğraflanarak filme aktarılan ve isim kartlarını oluşturan örneklerin, bu alandaki çalışmaların öncüleri olduğunu belirtmektedir (Bellantoni ve Woolman, 2000: 7).





Görsel 9. İsim Kartları. Soldan Sağa: “Intolerance” (Griffith, 1916); “Le Voyage Dans La Luna” (Melies, 1902); “Birth Of A Nation” (Griffith, 1915); “Die Abenteuer des Prinzen Achmed” (Lotte Reiniger, 1926); “Das Kabinett Of Dr Caligari” (Wiene,1920) filminin Almanya ve Amerika gösterimleri için hazırlanmış iki farklı isim kartı

Kaynak: <http://www.smashingmagazine.com/2010/10/04/the-art-of-the-film-title-throughout-cinema-history/> (Erişim Tarihi: 11.09.2011)

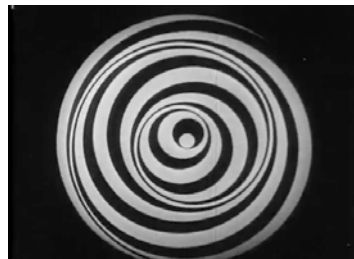
İsim kartları, oyuncu ve yönetmen isimleri, dialoglar ve bazı sahneler için gereken hareketlerin betimlenmesi gibi, izleyici için önem taşıyan bilgileri barındırmaktadırlar. Genellikle filmin yapısına uygun biçimde süslemeler ya da çizgilere yer verilmektedir. Örneğin kalın blok yazı karakterlerinin korku, ince ve zarif olanların romantik temalar için kullanıldığı gözlemlenmektedir. Üretim kolaylığı ve okuma rahatlığı için, bu kartları hazırlayan sanatçılar, genellikle çizgi kalınlığı değişmeyen yani tek ağırlıklı ve ufak serifli yazı karakterlerini seçmiştir. Dönem özelliklerinden olan siyah zemin üzerine beyaz tipografi kullanımının ise siyah beyaz filmin yansıtılmasında daha net ve iyi bir görüntü oluşturma amacını taşıdığı söylenebilir.

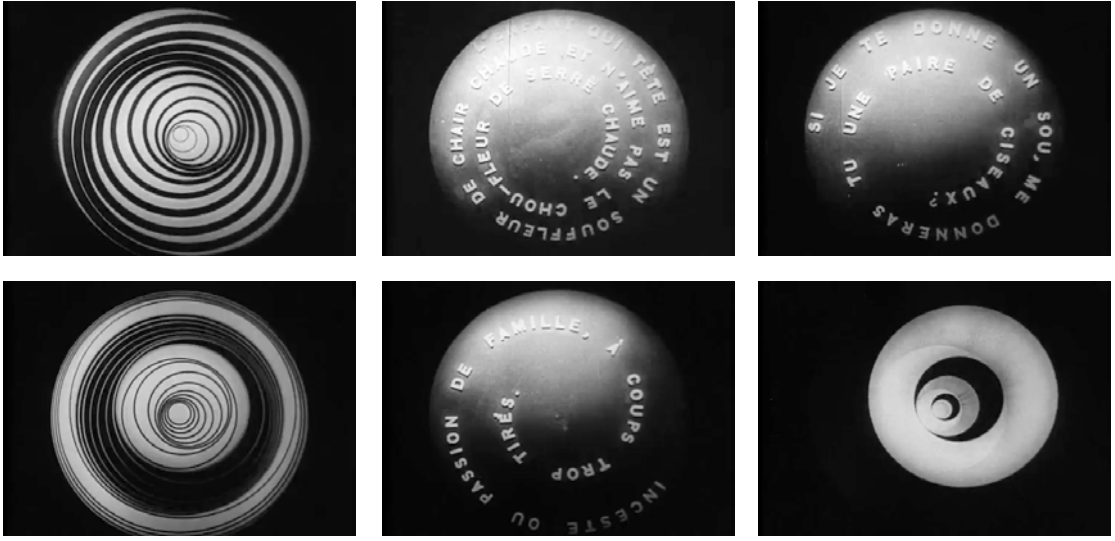
Öncü filmlerin yapımcısı George Melies’in 1902 yapımı “La Voyage Dans La Lune” (Aya Yolculuk) filmi, erken dönem sinemasında bir başyapıt olarak kabul edilmektedir. Deneyisel yöntemlerle çalışan yönetmenin, 1899 yılındaki reklam içerikli filmlerinde, hareketli harfler kullandığı örnekler bulunmaktadır (Bellantoni ve Woolman, 2000: 7).

Yönetmen D.W Griffith'in kendi ismi, çoğu filminde, kartların genelinde bulunmaktadır. Bu yaklaşım yönetmen isminin bir marka olarak kullanımındaki ilk örnekler arasında yer almaktadır. 1916 yapımı "Intolerans" filmindeki gibi, Griffith ismi, elyazısı olarak çerçevenin süslemesinin bir parçası halinde kullanılmıştır. Aynı zamanda filmin adının tipografisi ile diğer isimlerin yer aldığı karelerde kullanılan tipografinin ayrışması filmi öne çıkartırken, Intolerans örneğindeki gibi çözümlemeler yönetmen (auteur) sinemasını vurgulamaktadır.

Jon Krasner, sesin sinema içerisinde kullanılabilir hale gelmesiyle bu kartların filmin paralelinde bir anlatım içererek filme girişi sağlayan bir tasarım alanı oluşturduğunu vurgulamaktadır (Krasner, 2008: 21).

Dadaist sanatçılardan Marcel Duchamp'ın, Man Ray ve yönetmen Marc Allegret ile ortaklaşa gerçekleştirdiği 1926 yapımı deneysel film olan "Anemic Cinema", içerisinde soyut görsellerle birlikte hareketli tipografi barındırmaktadır. Duchamp'ın "rotorölyef" olarak adlandırdığı yöntemle gerçekleşen filmde, kartona yapılmış çizimler pikap platformu üzerine yerleştirilmiştir. Pikabın merkezden dönüşüyle hareketlenen bu çalışmada, siyah beyaz spiraller, dairesel formlar, çizgiler ve spirali taban olarak alan kısa metinler bulunmaktadır. Bu hareketlenme ile görüntüler üç boyutlu olarak algılanmaktadır.





Görsel 10. “Anemic Cinema”, Marcel Duchamp, 1926

Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc> (Erişim Tarihi: 11.03.2012)

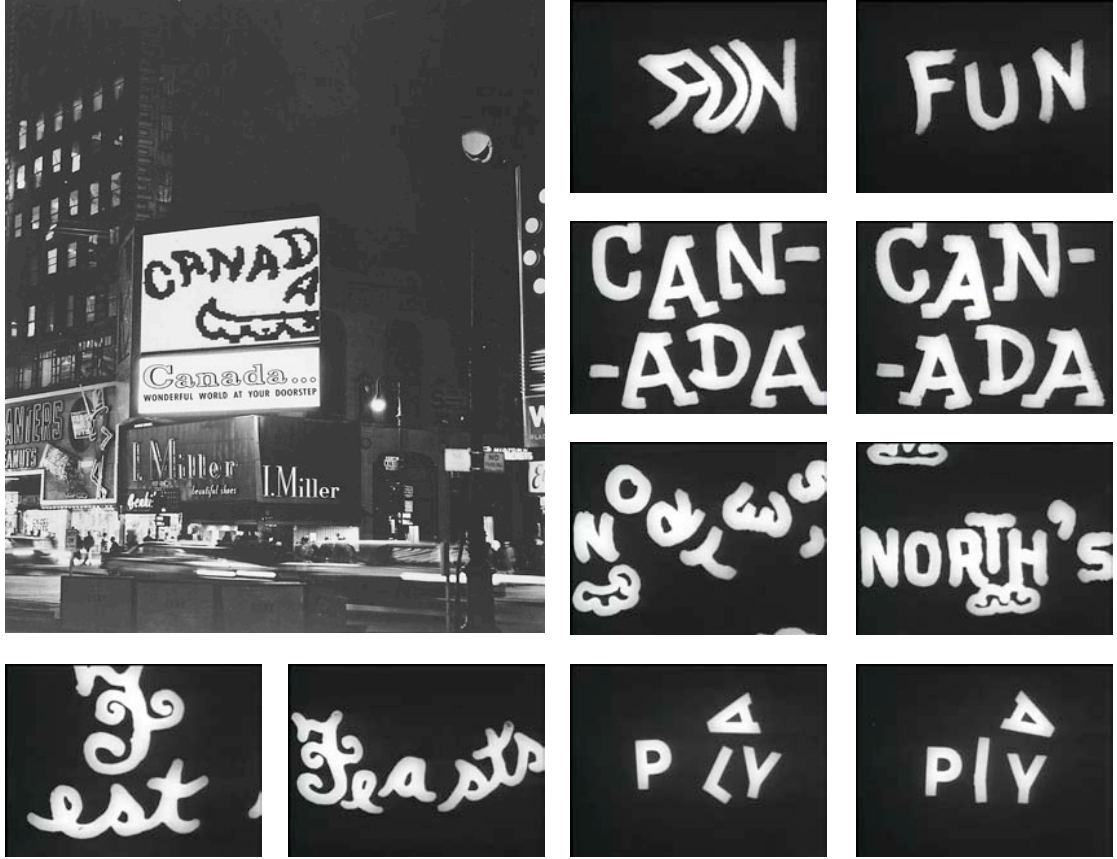
2.2.2. Kare Kare Çizim ve Norman McLaren

Sinemanın erken dönemlerinde, harfler, filmin başladığını anons etmek, televizyon istasyonunun hangisi olduğunu belirtmek, ya da reklamlarda bilgilendirmek gibi yan rollerle sınırlandırılmıştır. Sonraki dönemlerde tamamen yazıdan oluşmuş çalışmalar, iletişim sağlamaya yardımcı olmuş, anlam, öykü ya da durumu yazı ve hareket yardımı ile gerçekleştirmeyi mümkün kılmıştır.

1961 yılında Norman McLaren, “Canadian Board of Tourism” için hazırladığı bir reklamda, hareketlendirilmiş harfleri kullanmıştır. Stop-motion tekniği ile gerçekleştirdiği çalışma Times Square’de bulunan Sony Epok Animated Electric Screen’de (Işıklı Reklam Tabelası) sunulmuştur. Sunuş, filmin gri değerlerine göre yanıp sönen binlerce ampülün hareketlendirdiği yaklaşık 67 metrekarelik ışıklı tabelada gerçekleşmiştir.

McLaren, harfleri akışkan bir şekilde bir sonraki sözcüğe geçmek için kullanmış, aynı zamanda küçük hareketlerle sözcük anlamlarına vurgu yapmıştır. Sözcükler, el ile

üretilmiş, kalın çizgi yapısına sahip, serifsiz, blok serifli ya da el yazısı biçimlerindeki yazı karakterlerinin kullanımıyla, okuturluk sorunu yaratmadan izleyiciye ulaşabilmiştir.



Görsel 11. Norman McLaren tarafından “Canadian Board of Tourism” için yapılan festival tanıtım çalışması, 1961

Kaynak: <http://www.accessscience.com/search.aspx?rootID=802308> (Erişim Tarihi: 11.03.2012)

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

2.2.3. Jenerik Tasarımına Yeni Bir Yaklaşım ve Saul Bass

1950'lerde Amerikalı grafik tasarım öncüsü Saul Bass, tasarımcı bakış açısıyla film jeneriklerine getirdiği düzenlemeler ile endüstride önemli bir jenerik tasarımcısı haline gelmiştir. Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick ve Otto Preminger gibi yönetmenlerle yaptığı çalışmalar dikkat çekmiş ve bu çalışmalar kendi içlerinde minyatür filmler olarak kabul görmeye başlamıştır. Saul Bass, gerçekleştirmiş olduğu sinema jeneriklerini işlevselliğine ilişkin görüşlerini şu şekilde açıklar:

“Ortalama bir sinema izleyicisi için, filmin girişindeki krediler bölümü patlamış mısırlarını bitirmek için sadece üç dakikaları kaldığının göstergesidir. Ben bu ölü zamanı, film izleyicisinin ilgilenmediği isim listesini sunarak bu işten kurtulmanın ötesinde birşeyler için değerlendirmek istedim. İzleyiciyi izlemek üzere oldukları filme hazırlamak ve beklenti sahibi olmalarını sağlamayı hedefledim.” (“Bass on Titles”, 2006)

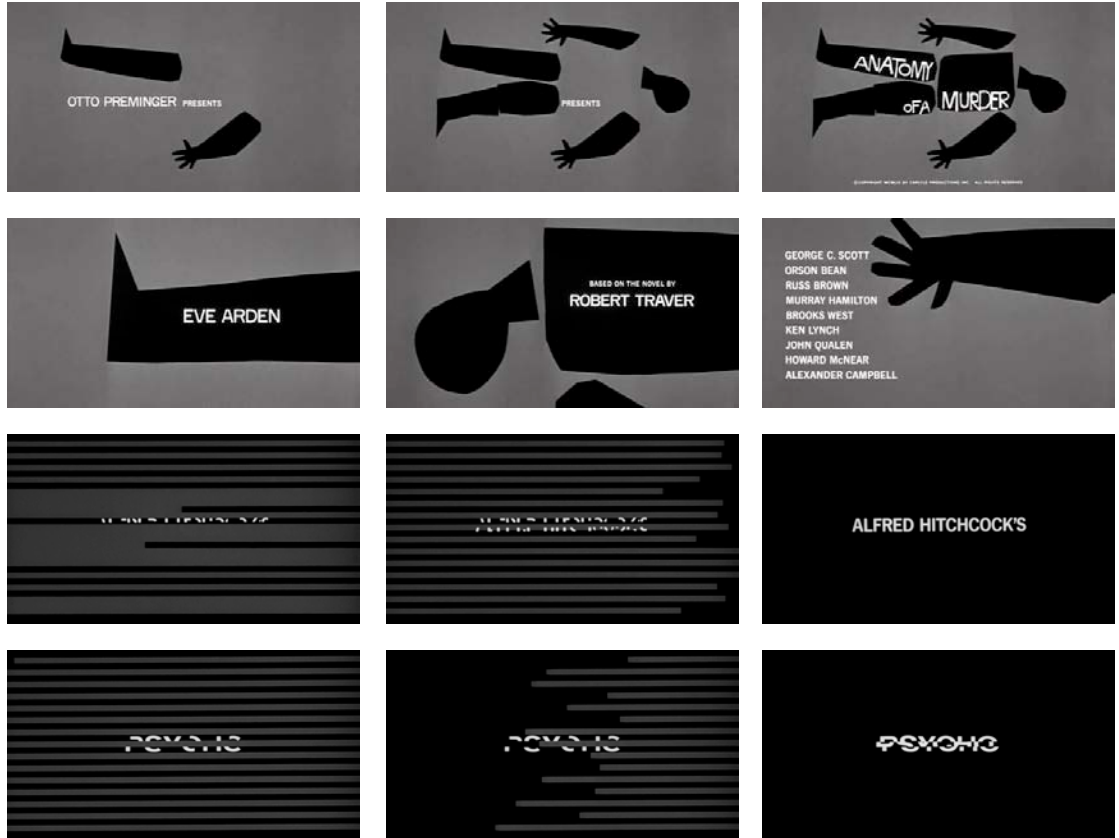
Jenerikleri filmin bir parçası haline getiren Bass'ın erken çalışmaları Hollywood filmleri için afiş tasarımlarından oluşmaktadır. Tasarımcının ilk jenerik çalışması Otto Preminger yönetmenliğindeki 1954 yapımı Carmen Jones filmi için olmuştur. Bu filmde ilk kez Saul Bass'ın ismi tasarımcı olarak jenerik içerisinde yer almıştır. Bass, kredileri filmin mantıksal bir uzantısı olarak görmüş ve öykü anlatımını güçlendirmek için kullanılmıştır. Jeneriklerin işlevini pragmatik iletişimden, filmin vermek istediği his ve görsel karakterini metaforlarla ortaya koyan bütünsel bir anlatı haline getirmiştir (Bellantoni ve Woolman, 2000: 14).

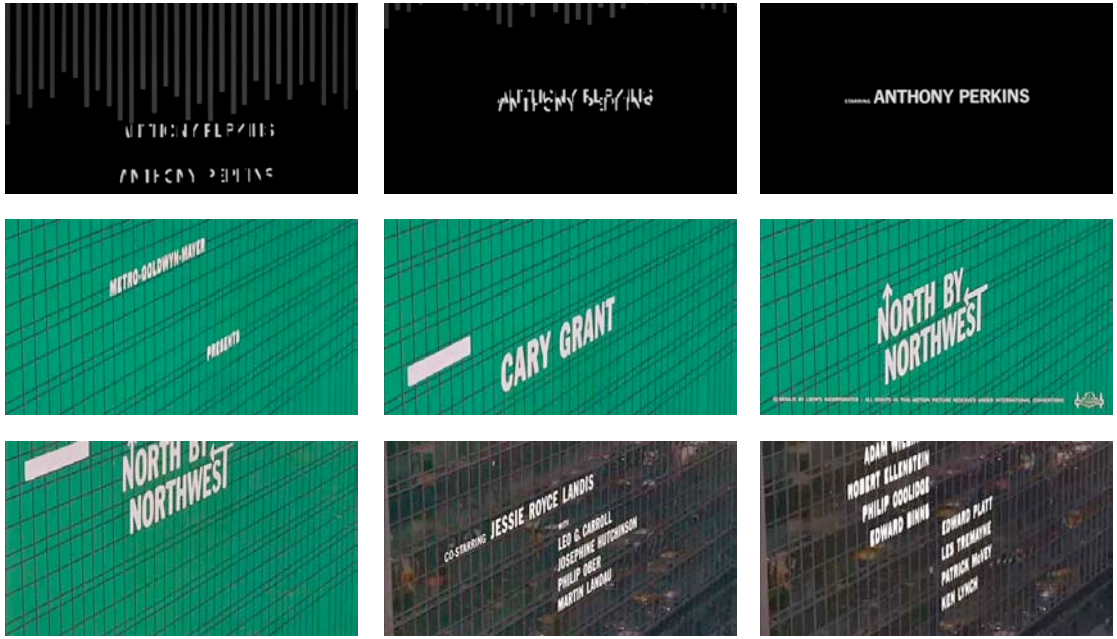
Bass'ın diğer çalışmaları, yine yönetmen Otto Preminger'ın 1955 yapımı “The Man with the Golden Arm” ve 1959 yapımı "Anatomy of Murder" filmlerine tasarladığı hareketli jeneriklerdir. Tasarımcı, jeneriklerin filme bir giriş, bir prelüd olarak algılanmasını sağlamıştır. Bu çalışmalar 1920'lerin öncü deneysel filmlerinde kullanılan soyut animasyonların yeniden doğması olarak tanımlanmıştır.

“Anatomy of Murder” filminin jeneriğinde basit formlarda kesilerek hazırlanmış vücut parçaları, bir cinayet yeri izlenimini vermektedir. Grafiklere uyumlu olarak el ile

üretilmiş tipografi, kimi yerde vücut parçalarının üzerinde, kimi yerde bu parçaların yanında, grafik öğelerle bütünlük içerisinde sahneye giriş ve çıkışlarını gerçekleştirmektedirler.

Süslemeden uzak kompozisyonlar ve belirgin metaforlarla çalışan Bass, 1960 yapımı Alfred Hitchcock filmi Psycho (Sapık) için jenerik hazırlamıştır. Bu çalışma, bir grup beyaz çizgi ile beliren serifsiz yazı karakterinde tasarlanmış isimlerin, çizgilerle uyumlu olarak kaybolduğu bir yapıdadır. Bu dizili çizgiler sahnenin başka yönlerinden giriş yapsalar da, üstüste binmemektedirler. Hareket ettikleri yönler rastlantısal olmayan görsel elemanlar, siyah zemin üstünde beyaz öğelerle dramatik bir etkiye sahiptir. Kötü karakter Norman Bates'in birbirinden farklı iki kişilik sahibi olmasına işaret ederek, filmde öne çıkan iki önemli kavramı, karşıtlık (kontrast) ve gerilimi, çizgilerin hareketleriyle kırılan ve bölünen tipografik öğelerle jeneriğe de yansıtılmıştır (Radatz, web, 2011).





Görsel 12. Saul Bass'ın jenerik çalışmalarından örnekler; "Anatomy of Murder" (Otto Preminger, 1955); "Psycho" (Alfred Hitchcock, 1960); "North by Northwest" (Alfred Hitchcock, 1959)
Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/saul-bass-title-sequences/> (Erişim Tarihi: 11.03.2012)

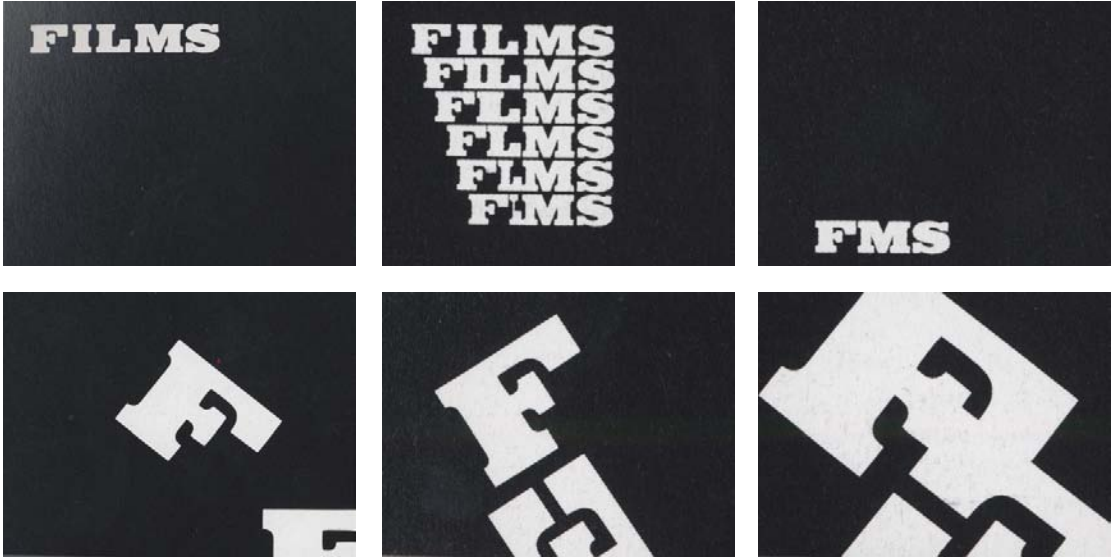
1959 yapımı Alfred Hitchcock filmi Gizli Teşkilat'ta (North by Northwest), trenler önemli bir rol oynamaktadır. Jeneriğin açılışında birbirini kesen çizgiler, tasarımcı Saul Bass'ın sadeleştirilmiş anlatımı ile tren raylarını ve geçitleri andırmaktadır. İlerledikçe gökdelen pencerelerine dönüşen yapı, yazıların aşağı yukarı hareket etmesi ile asansörleri imlemektedir. Çalışmanın bu sahneleri, kimlik karışıklığı üzerinde duran filmin verdiği vahşi bir ormana benzeyen şehir yaşantısının karışıklığını yansıtmaktadır (Gilligan, web, 2005).

Yönetmen Martin Scorsese, Saul Bass hakkındaki görüşlerini şöyle açıklamaktadır: "Bass jeneriklerin hepsini bir sanat haline getirdi ve bazı durumlarda, örneğin Vertigo gibi, filmin içerisinde mini bir filme dönüştürdü. Hareketli grafik kompozisyonları tonu, ruh halini yansıtarak filme giriş işlevi gördü." (Krasner, 2008: 21)

2.2.4. Hızlı Kurgu ve Pablo Ferro

1950'lerde Atlas Comic Books'ta illüstratör olarak çalışmaya başlayan Pablo Ferro, deneyimini reklam alanına taşıyarak, kendi ajansını kurmuştur. Ferro'nun çalışmalarında öne çıkan ve kimlik oluşturan, ardışık dizilmiş görüntü ve yazıyı kurgularken kullandığı hızlı kurgu (quick cut) tekniğidir. 1980'lerde bu yöntem MTV tarafından benimsenmiş ve kanalın kimliği haline gelmiştir. Bu bağlantı sebebi ile Pablo Ferro, "MTV'nin Babası" olarak adlandırılmaktadır.

Ortakları Fred Mogubgub ve Louis Schwartz ile kurduğu "Ferro, Mogubgub ve Scwartz" şirketi için çalıştığı bir promosyon filminde Ferro, siyah zemin üzerinde beyaz olarak kalın kare serifli yazı karakterleri kullanmıştır. Stop motion tekniği ile arka arkaya hızlı kesmelerle sahneleri biraraya getirerek, oyuncaklı, yaratıcı ve enerjik bir tasarım yapmayı hedeflemiştir. Kurgu ile vermeye çalıştığı mesajın yanında, kalın serifli geniş yazı karakteri ile, sağlamlık ve güven hislerini de vurgulamaktadır.





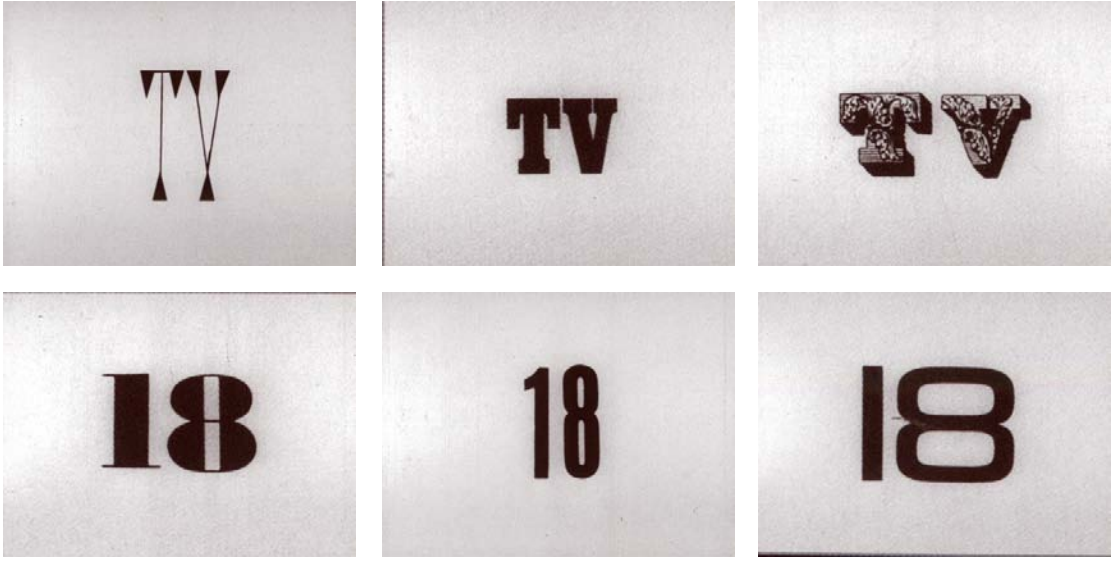
Görsel 13. Pablo Ferro'nun ortağı olduğu Ferro, Mohogub & Schwartz şirketi için tanıtım çalışması

Kaynak: Bellantoni ve Woolman, 2000: 22

İlk hızlı kurgu çalışmalarından biri olan Kanal 18 kimliği çalışmasında Ferro, 480 farklı durağan görseli 20 saniyelik bir açılış sekansı için kullanmıştır. Bu gösellerdeki yazı karakterleri eski stilde, elle çizilmiş, ve modern örneklerden oluşan geniş bir yelpazeyi barındırmaktadır. Bu çeşitlilik, kanalın bünyesindeki farklı programlar için bir göstergeye dönüşerek, dram, spor, komedi, eğitim, müzik ve dans gibi farklı içeriklere gönderme yapmaktadır.

Her konu için yaklaşık 80 görselin bulunduğu çalışma gerçek zamanlı olarak gösterildiğinde seyircide flaş patlaması etkisinde bir izlenim oluşturmaktadır. Akan görüntüde, izleyicinin bir görseli tanınması, saniyede 21 kare gerektirmektedir. Çalışmada kullanıldığı gibi bu gereklilikten daha hızlı bir dizgi, seyircinin aynı anda 6 görseli beraber algılamasına neden olmakta, böylelikle sözcüklerin daimi bir hareket ve dönüşüm sergilediği izlenimini oluşturmaktadır.



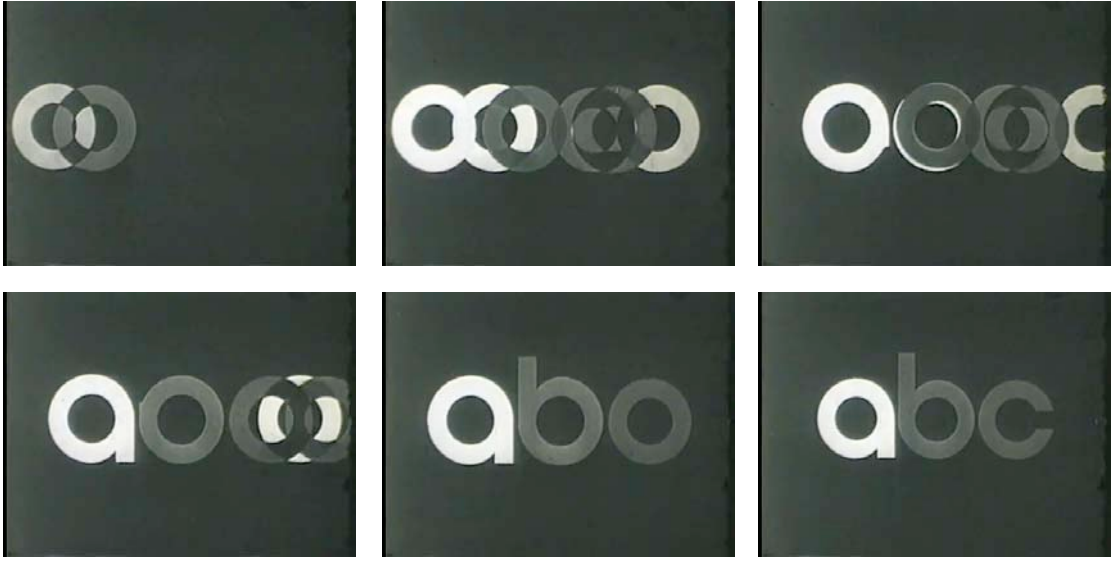


Görsel 14. Pablo Ferro tarafından tasarlanan Kanal 18 kimlik çalışması

Kaynak: Bellantoni ve Woolman, 2000: 24

2.2.5. Televizyon için Hareketli Kimlik Tasarımları

Sinemanın erken döneminde kullanılan deneysel yöntemler, televizyonda da uygulanmaya başlanarak, özellikle televizyon kanal kimliği oluşturulmasında animasyonun yeni bir yöntem olarak değerlendirilmesini sağlamıştır. 1960'ların sonlarına doğru, çoğu televizyon içeriği, renkli film olarak üretilmeye başlanmıştır. Televizyonun izleyici sayısının ve erişebildiği bölgelerin artışı ile kanalların kimlikleri önem kazanmıştır. Jon Krasner'e göre, Amerika'da ilk olarak öne çıkan televizyon kanalları NBC (National Broadcasting Company), CBS (Columbia Broadcasting Service) ve amblemi tasarımcı Paul Rand tarafından hazırlanan ABC (American Broadcasting Company)'dir. Bu dönemde ABC için çalışan Harry Mark, kanalın ambleminin hareketli hale getirilmesi ile ilgili fikirler öne atmış ve sinemada özel efekt üzerine çalışan Douglas Trumbull'la bu çalışmalar için anlaşmıştır (Krasner, 2008:24).

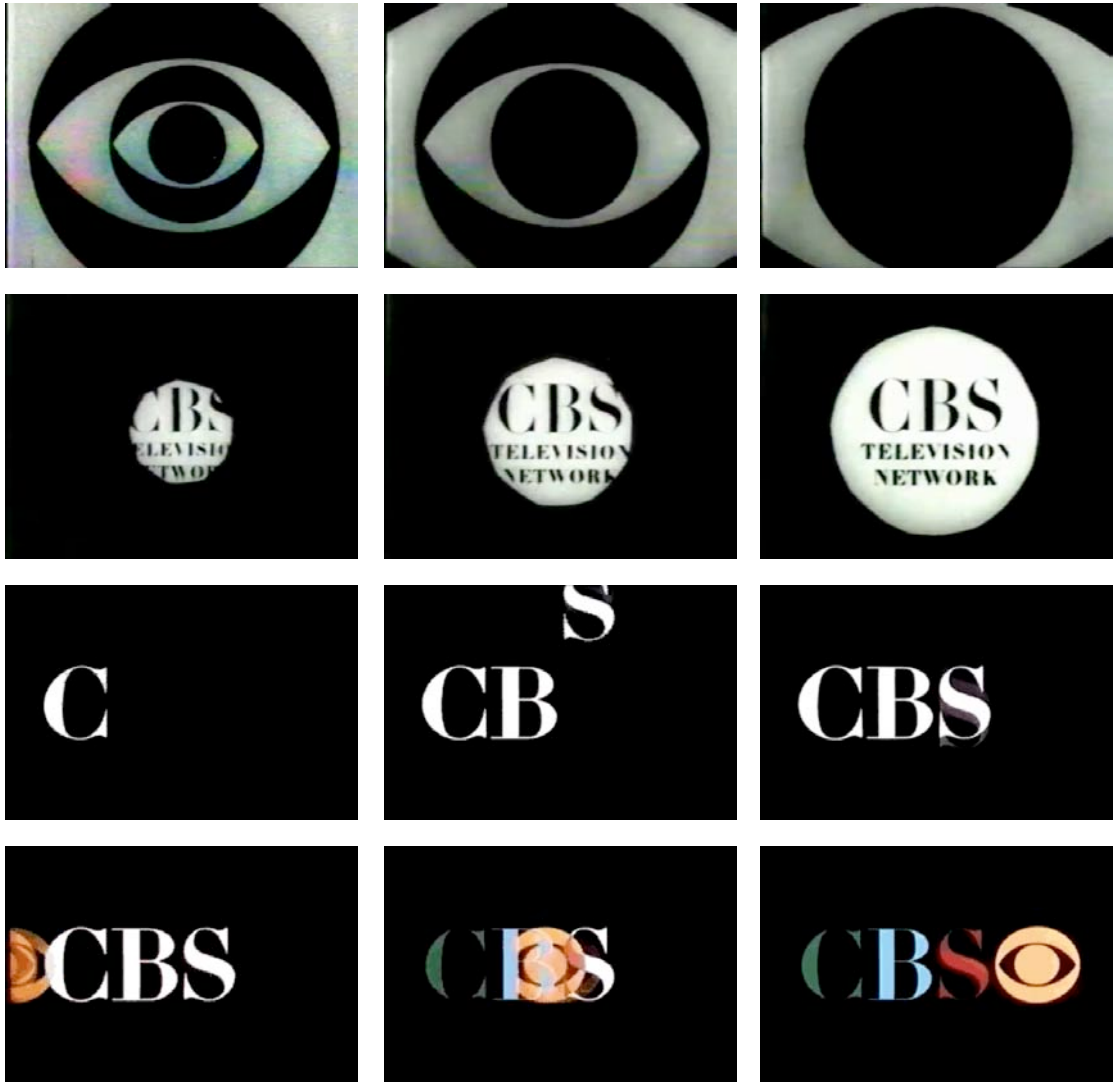


Görsel 15. ABC Kanal Kimliği, 1966

Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=vXkcu3-aJzA/> (Erişim Tarihi: 13.04.2012)

ABC kanal kimliğinde, ekranın sol tarafından gelerek sağa ve sola hareket eden daire formları, bu formlara uygun yapıdaki yazı karakterinin dairesel kısımlarını oluşturmaktadır. Takip eden karelerde a ve b harflerinin gövdeleri uzayarak c harfini oluşturan boşluk aralanmaktadır. Yuvarlak hatları ile bu yazı karakteri daha yumuşak bir görüntüye sahipken, geometrik yapısı ile işlevsel bir kanal izlenimi oluşturmaktadır. Biraraya gelen, çalışmanın renkli versiyonunda farklı renklerden oluşan daireler, çeşitliliğin kanal kimliğini oluşturduğunu vurgulamaktadır.

CBS televizyonu için yapılan kanal kimliği çalışmalarından ilkinde, göz figürü amblem olarak kullanılmıştır. Kamera göze yaklaşarak, fotoğraf makinasının diyaframını andırır şekilde kanal ismini sahneye getirmektedir. İzleme eylemi göz sembolü ile ifade edilirken, yaklaşan gözün içerisinde beliren kanal kimliği ile akılda kalıcılık vurgulanmak istenmiştir. Diğer CBS kanal kimliği örneğinde yukarıdan düşerek gelen ve harflerinin üzerinden geçen göz simgesi harfleri renklendirmektedir.

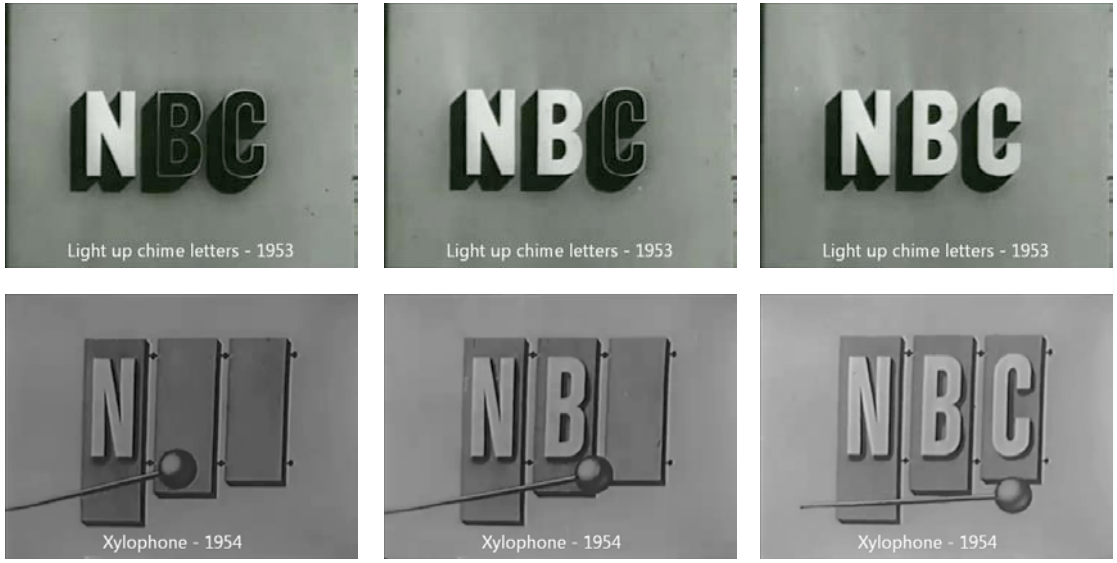


Görsel 16. CBS Kanal Kimlikleri, 1950-1967

Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=sxL7TleUTek/>

<http://www.youtube.com/watch?v=9e2xbZLISDA> (Erişim Tarihleri: 13.04.2012)

1950’li yıllarda NBC için yapılan hareketli kimlik çalışmaları, dönem televizyon teknolojisinin olanakları dahilinde 1960’lı yıllarda yapılan çalışmalara göre daha basit çözümler üzerinden gerçekleşmektedir. İlk örnekte ses eşliğinde floresan ışık etkisi ile sıralı yanarak kimliği oluşturan hareketlendirme, aynı yaklaşımla ve yine ses eşliğinde ksilofon olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır.



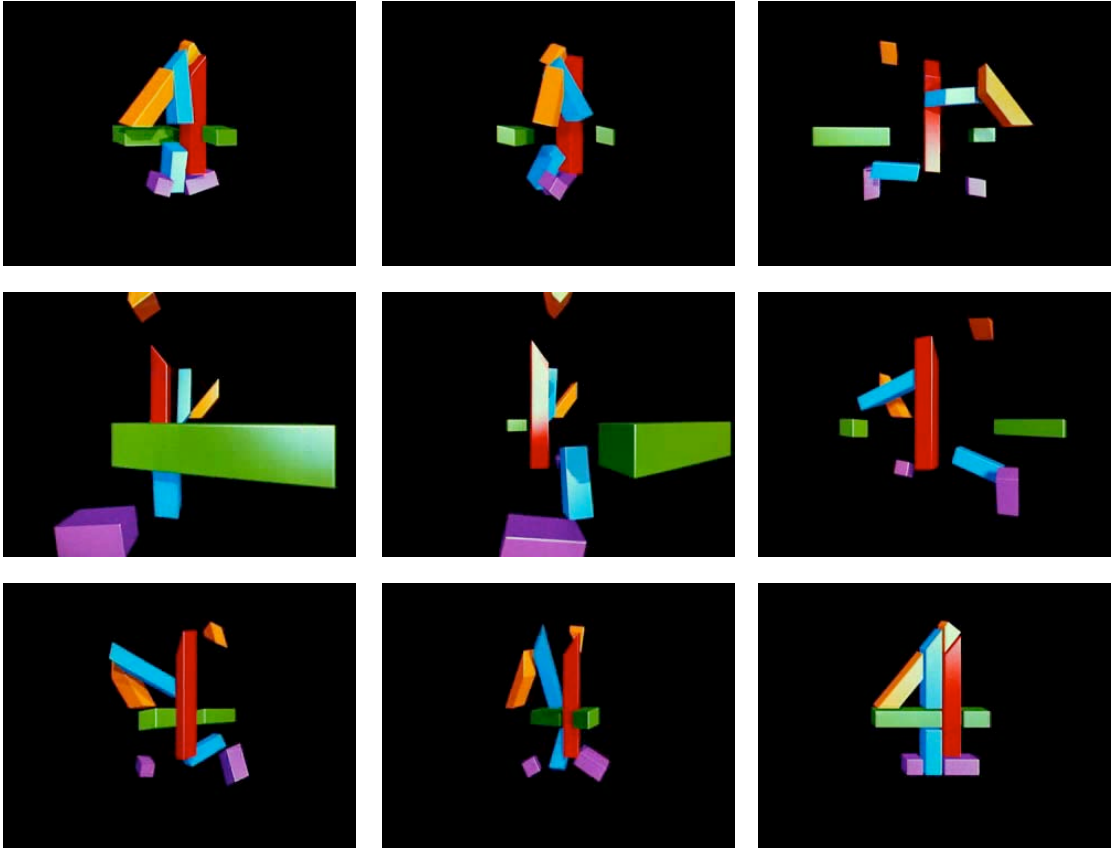
Görsel 17. NBC Kanal Kimlikleri, 1950-1955

Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=9e2xbZLlSDA> (Erişim Tarihi: 13.04.2012)

Martin Lambie-Nairn, özellikle televizyon kanal kimlikleri üzerine uzmanlaşmış bir grafik tasarımcı ve sanat yönetmenidir. Öncü çalışmaları yenilikçi teknolojilerle dünya çapındaki kanalların görsel kimliklerinin gelişimine örnek teşkil etmektedir. Lambie-Nairn'in üç boyutlu animasyon tekniği ile, 1982 yılında gerçekleştirdiği İngiliz Channel 4 kanalı kimlik çalışması bugün bile alanın önde gelen örnekleri arasındaki yerini korumaktadır (Bellantoni ve Woolman, 2000: 34)

Channel 4, 1964'te kurulan BBC2'den sonra yayına geçen ilk İngiliz kanalıdır. Channel 4'un kimliği, televizyonun olanaklarını teknolojik gelişmelerle birleştirerek alanın potansiyelini ortaya çıkartan ilk çalışmadır.

Farklı renklerdeki üç boyutlu geometrilerin, bütün halde iken dağılıp tekrar biraraya gelerek kurumsal kimliği oluşturduğu çalışma, kanalın program yapısındaki çeşitliliği ve birleşerek kurulan yapıyı simgelemektedir. Channel 4 için aynı kavram üzerinden, 1982 sonrasında da kimlik çalışmaları tasarlanmıştır.



Görsel 18. Martin Lambie-Nairn tarafından tasarlanan Channel 4 kimlik çalışması, 1982

Kaynak: http://www.youtube.com/watch?v=R86_TLuI51w (Erişim Tarihi: 16.04.2012)

Öncü müzik kanalı MTV'nin amblem/logotype'ı 1981 yılında Manhattan Design ekibi tarafından tasarlanmıştır. Çalışma, Frank Olinsky, Pat Gorman, ve Patty Rogoff'den oluşan ekip tarafından, MTV bünyesinden Fred Seibert'in yaratıcı yönetmenliğinde hazırlanmıştır. MTV için yapılan çalışmalar, o güne kadar hazırlanan kanal kimliklerinden farklı olarak, daha genç, daha çarpıcı ve daha sınır tanımayan bir özelliktedir. Kanalın hedef kitlesi göz önüne alındığında, kurumsal yapıdan uzak duran çalışmalara önem verildiği ortaya çıkmaktadır. Stop motion tekniğiyle gerçekleştirilmiş, çok çeşitli dokuların ve renklerin kimliğin içine yerleştirildiği örnekler kanall için yapılan ilk çalışmalar arasında bulunmaktadır. Ardından teknolojinin ilerlemesi ile birlikte en güncel yaklaşımları sergileyen tasarımlar gerçekleştirilmiştir. MTV, yaratıcı ve deneysel kanal kimlikleri konusunda bir değişim noktası olmuştur. Kanalın kimliğin en önemli parçaları olan üç boyutlu M harfi ve el yazısı TV eklentisi, birbirinden farklı teknik ve stillerde kullanılmıştır.





Görsel 19. MTV için kimlik çalışmaları 1981-1983

Kaynak: http://www.youtube.com/watch?v=YCL9lqJV_0M (Erişim Tarihi: 15.04.2012)

2.2.6. Grunge Stili, Öyküsel Yaklaşım ve Kyle Cooper

Jenerik tasarımı alanında tanınan bir isim olan Kyle Cooper, her filmin jeneriğinin ayrı bir tasarım problemi olduğunu ve bu yüzden her çözümün birbirinden farklı olması gerektiğini vurgulamaktadır. Cooper'ın, Los Angeles'ta bulunan RGA şirketi için, 1995 yılında Se7en (Yedi) filmine yaptığı çalışma, izleyiciyi filme hazırlamak ve jeneriğin öykü anlatımına katkısı açısından önemli bir örnek oluşturmaktadır.

Se7en filminin yönetmeni David Fincher, jenerikte, katilin şeytani yapısını dolaysız ve rahatsız edici bir yolla anlatılması yönündeki isteğini tasarımcı Kyle Cooper'la paylaşmıştır. Bunun üzerine fotoğraf sanatçısı Joel Peter Witkin'in çalışmalarını andıran görseller, Nine Inch Nails'in ağır endüstriyel müziği ve düzensiz karalanmış tipografi

ile Cooper, bu rahatsız edici hissi yaratmayı başarıyla sağlamıştır. Jeneriğin storyboard'unu korku filmi fanatığı Wayne Coe yapmış ve karelerde gergin anları resmetmeye çalışmıştır (Codrington, 2003: 36).

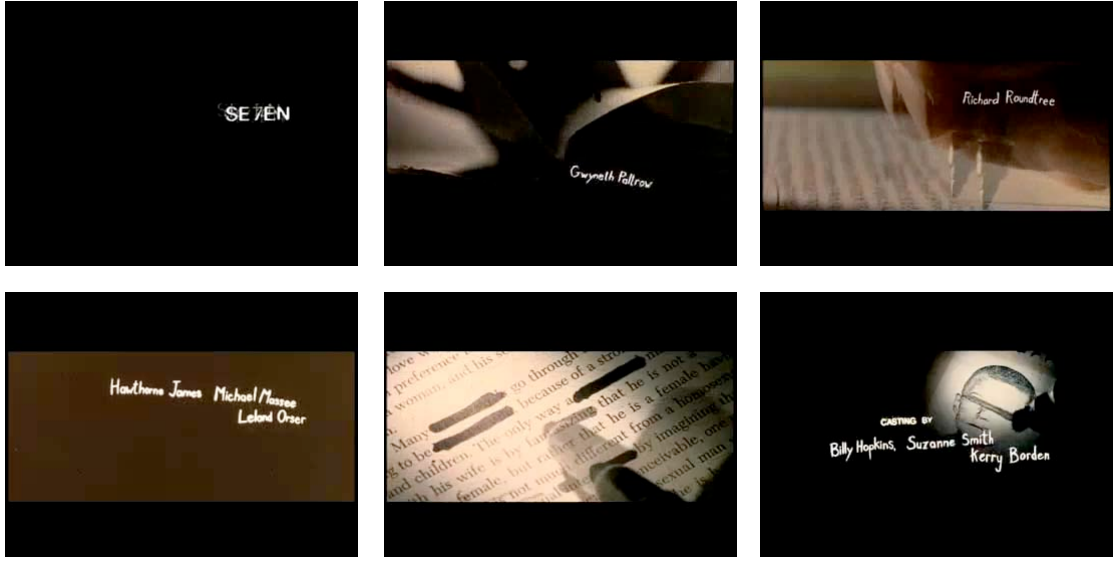
Cooper, aşırı yakın kadrajları, sahneler arasındaki yumuşak, sert, flaş gibi patlayan geçişlerle birleştirerek kurguda çeşitlilik yaratmıştır. Len Lye ve Stan Brakage gibi erken dönem animatörlerinin uyguladığı teknikle, doğrudan filmin üzerine kazınmış etkisine sahip, okunurluğu düşük tipografi kullanarak, bilinçaltı mesajları verme eğiliminde bir biçem benimsemiştir.

Jenerik, başlangıcında izleyiciye çok net bilgi vermese de, bir katilin iz bırakmamak için neler yaptığına küçük örnekler sunmaktadır. Bir sahnesinde ,iz bırakmamak için parmak uçlarını jiletle kesen katilin, ellerinin yakından gösterilmesi buna bir örnek oluşturmaktadır.

Cooper, jeneriğin filmin akışında da önemli bir yere sahip olduğunu belirtmiştir. Yael Braha'ya göre Cooper izleyiciyi, filmin yaklaşık kırkinci dakikasına kadar görmediği katilin zihninde dolaştırarak, daha gergin bir atmosfer yaratmayı hedeflemiştir (Braha ve Byrne, 2010: 58).

Se7en filminin jeneriğinin başarısı, çalışmanın sadece bu film için üretilmiş ve başka herhangi bir filme uyarlanamayacak olmasında yatmaktadır.





Görsel 20. “Seven” (Fincher, 1995) film jeneriği. Tasarımcı: Kyle Cooper, RGA/LA

Kaynak: <http://www.watchthetitles.com/articles/00169-seven> (Erişim Tarihi: 20.04.2012)

H. G. Wells’in 1896 yılında yayınlanan eserinin sinemaya ikinci uyarlaması olan *The Island of Dr Moreau*’nun jenerik tasarımı da Kyle Cooper tarafından gerçekleştirilmiştir. Film biyolojik mutasyonu temel almaktadır. Andrea Codrington’a göre Cooper, medikal ve hücrel stok görüntülerin hızlı kurgusu, deformasyon görselleri ve yazı karakterinde oluşan bozulmalar ile filme etkili bir giriş oluşturmuştur (Codrington, 2003: 44).

Jenerik girişinde, ana oyuncuların isminin yazdığı sahne, renkleri doygunlaştırılmış bulutların hareket ettiği sahneye benzer şekilde, yavaş başlayarak sona doğru hızlanmaktadır. Tipografi yönsel bir hareket yapmamakta, bulanıklaşıp silikleşerek sahneye giriş ve çıkışı gerçekleştirmektedir. Woolman’a göre insan, kurt, kedi, köpek detayları ve mikroorganizma görsellerinin üzerine yerleştirilmiş yazı, nabız atışına benzer bir ritimde bozulmalara uğramaktadır. Tipografi, filmdeki karakterler gibi mutasyon geçirmekte ve yapısı bozulmuş sözcüklerin kısmen dönerek hareket eden hali ile adada yaşayanların genetik deformasyonlarını görselleştirmektedir (Bellantoni ve Woolman, 2000: 44).



Görsel 21. “The Island of Dr Moreau” (Frankenheimer, 1996) film jeneriği. Tasarımcı: Kyle Cooper, RGA/LA

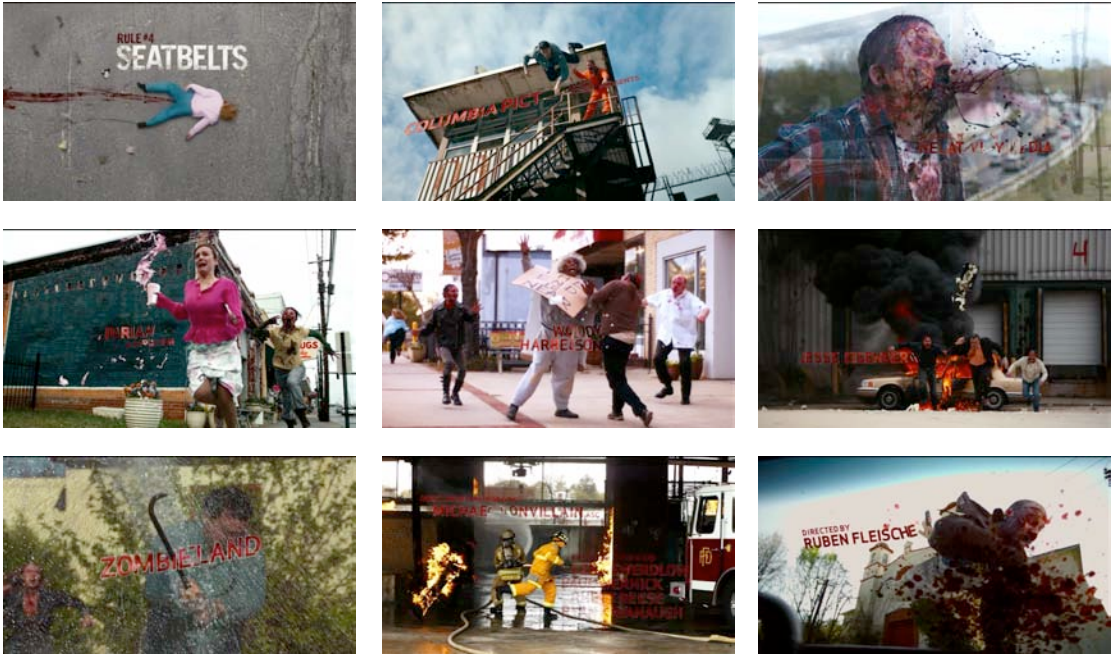
Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-island-of-dr-moreau/> (Erişim Tarihi: 20.04.2012)

İki örnekte de olduğu gibi, jenerikler öykünün bir parçası haline gelerek filmin anlatımını tamamlamaktadır. Çalışmalar, David Carson ve Neville Broady gibi dönemin önemli grafik tasarımcılarının temsil ettiği grunge stilini yansıtmaktadır.

Grunge stili, her iki filmde bulunan gerilim unsurlarını yansıtmak açısından uygunluk taşımaktadır. İzleyici, yazıyı düz bir taban çizgisinde görmeye alışıktır. Dizili halde ve her harfin yaklaşık eşit ağırlıkta olduğu yapıdaki cümle ve sözcükler daha tanındıktır. Stilin barındırdığı kirli ve dağınık görünüm, bu rahatlığın bozularak, çalışmanın filme bir giriş olarak huzursuzluk verici hale getirilmesini kolaylaştırmaktadır.

2.2.7. 2000 Sonrası, Sinematografik Anlatım ve Kurgu

Teknolojinin olanaklarının genişlemesi, tasarımcıların daha küresel çalışabilir hale gelmeleri gibi gelişmeler ile, 2000 yılı sonrasında, hareketli yazı uygulamaları çeşitlenip, sayıca artmıştır. Görüntü ile entegre olmuş tipografik elemanlar, üç boyutlu gerçekçi animasyonlar, mimari özelliklerden faydalanarak yazı kullanımı dönemin öne çıkan karakteristikleri arasında yer almaktadır.



Görsel 22. “Zombieland” (Fleischer, 2009) film jeneriği. Tasarımcı: Ben Conrad.

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/zombieland/> (Erişim Tarihi: 25.08.2013)

Logan Prodüksiyon Stüdyosu’nda 2009 yılında yapımı gerçekleşen Zombieland filminin jeneriği Ben Conrad tarafından tasarlanmıştır. Jenerik çalışmasında yüksek kare çekimlerle zombilerden kaçan insanlara saldırı anlarının görüntüleri üzerine üç boyutlu olarak sayısal ortamda yerleştirilen tipografik elemanlar bulunmaktadır. Bu tipografik elemanlar görüntülerdeki insan ve nesnelerle etkileşime girerek dağılmakta, kırılmakta veya bükülmektedir. Yazının hareketli görüntünün bir parçası haline gelmesine iyi bir örnek oluşturan çalışmada yazı, sahnede yeni bir karakter niteliğindedir. Tasarımcı Ben Conrad’a göre, yavaşlatılmış görüntülerin yazı ile bütünleşmiş güzelliği, sahnelerdeki

korku ve gerilime kontrast oluşturmaktadır. Burada amaç yazının, dehşet verici duruma ve harekete tepki veriyor olmasıdır.⁶



Görsel 23. “How We Built Britain” program jeneriği (2007). Tasarımcı: Gareth Edwards.

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/how-we-built-britain/> (Erişim Tarihi: 25.08.2013)

Gareth Edwards tarafından tasarlanan ve BBC’nin “How We Built Britain” programı için yapılan çalışmada, tipografik elemanlar mimari yapı olarak kurgulanmıştır. “Britain” sözcüğünün tek tek harflerinin oluşturduğu yapıların, sırayla İngiltere’nin çeşitli manzaraları olarak gösterilmesi, farklı mimari referansları olan harflerle sağlanmıştır. Sinematografik anlatımla bütünleşen tipografik elemanlar, üç boyutlu olarak sahnelenmektedir.⁷

⁶ <http://www.artofthetitle.com/title/zombieland/> (Erişim Tarihi: 08.03.2013)

⁷ <http://www.artofthetitle.com/title/how-we-built-britain/> (Erişim Tarihi: 09.03.2013)



Görsel 24. Offf 2011 Festivali açılış jeneriği (2011). Tasarım Stüdyosu: Post Panic, Hollanda.
Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/how-we-built-britain/> (Erişim Tarihi: Ağustos 2013)

Senaryosu Mischa Rozema ve İngiliz grafik tasarımcı Si Scott tarafından yazılan OFFF 2011 Festivali açılış jeneriği çalışması, olası gelecekle ilgili karamsar düşünceleri yansıtmaktadır. Amsterdam tabanlı Post Panic stüdyosu tarafından tasarımı gerçekleştirilen çalışma, Prag'da çekilmiş ve festivale katılan sanatçıların isimleri senaryodaki mekanlara yerleştirilmiştir.⁸ İsimlerin tipografilerinin mekanlardaki zeminler üzerinde kullanılması, tipografik elemanları baş aktör olmaktan uzaklaştırıp yardımcı karakterlere dönüştürürken, bir taraftan da öykü ile birleşmesini sağlamıştır.

⁸ <http://www.imdb.com/video/wab/vi1866832921/> (Erişim Tarihi: 09.03.2013)



Görsel 25. Offf 2009 Festivali sponsor jeneriği (2009). Tasarım Stüdyosu: One Size, Hollanda.
Kaynak: <https://vimeo.com/4558827> (Erişim Tarihi: 11.10.2013)

2009 OFFF Festivali için Hollandalı tasarım ekibi One Size tarafından yapılan sponsorların listelendiği çalışmada, ekip öykü anlatımını eğlenceli bir şekilde gerçekleştirmeyi hedeflemiştir. Çoğunlukla tipografik elemanlardan oluşan logoların, ikincil değil baş rollerde olmasına karar veren tasarım ekibi, bir deney ortamını ele

almış, ve logoları, marka kimliğine göre değişik sonuçlar veren deneylerin kahramanı haline getirmiştir.⁹

Çeşitli hareketlendirme biçimlerinin çok sayıda sahnede farklı kimlikteki tipografik elemanlara uygulanışı, yazının hareketlendirilmesi açısından geniş bir yelpaze oluşturarak, bu örnekte de yazıyı öykünün bir parçası yapmaktadır.

2.2.8. Amentü Gemisi ve Türkiye’de Hareketli Tipografi

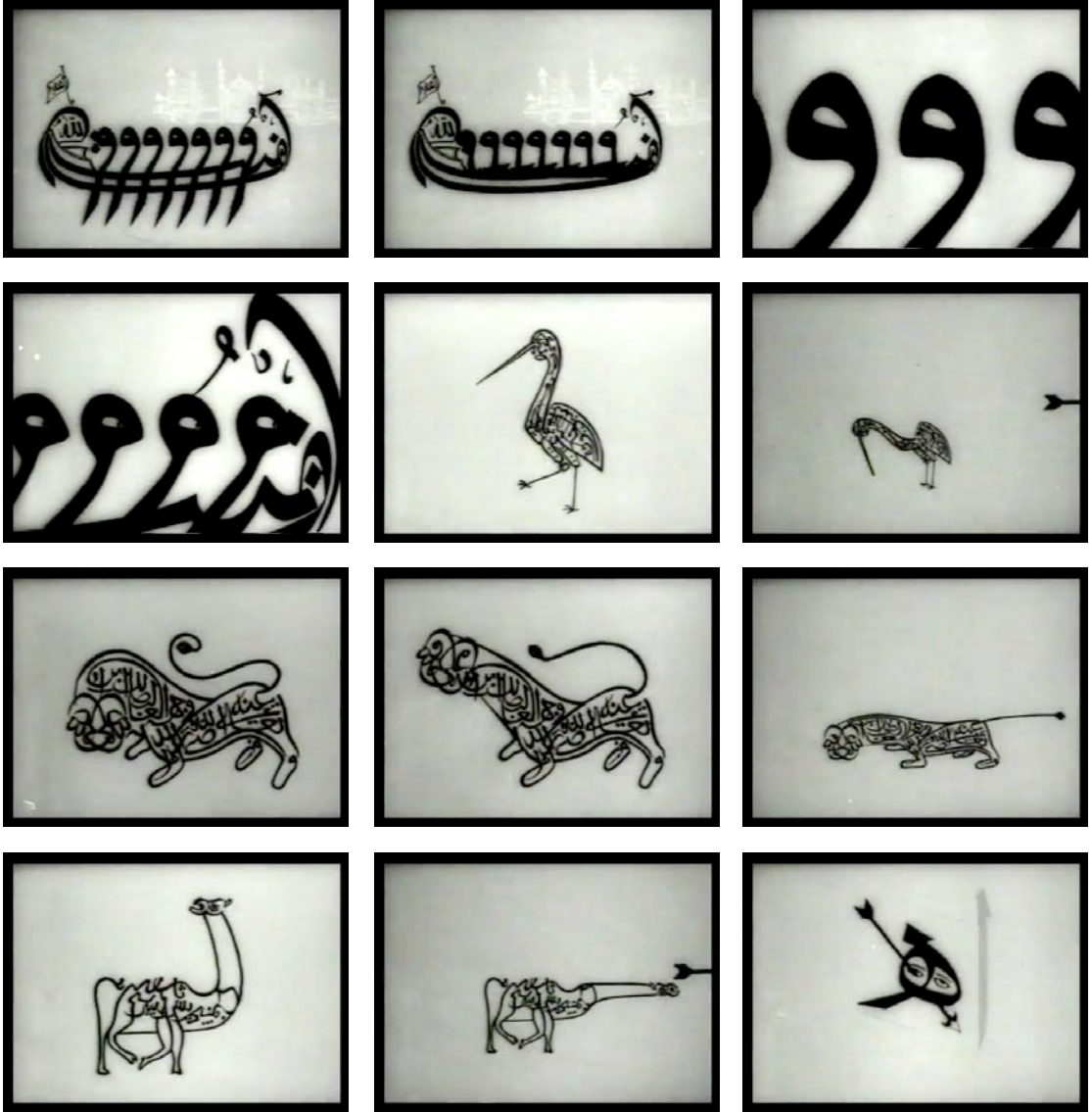
Türkiye’de, hareketli tipografi için en geniş uygulama alanını oluşturan film sektörünün, Avrupa ve Amerika’daki kadar ilerlememiş olması, prodüksiyon bütçelerinin düşüklüğü, film jeneriklerinin Amerika’daki örneklerine göre daha arka planda kalmasına neden olmuştur. Erken dönem Türk filmlerinde yazı, 1960’lara kadar genellikle isim kartı biçiminde çözümlenmiş, 1960’lı yıllarda ise görüntüyle bir arada kullanılarak uygulanmıştır.

Bu süreçte 1972 yılında, danışmanlığını sanat tarihçisi Sezer Tansuğ’un yaptığı, Tonguç Uyar’ın animasyon filmi “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” kısa filmi, hat sanatının resimsel uygulamalarının canlandırması ile Türkiye’de bilinen ilk hareketli tipografi çalışması olarak kabul görmektedir.

Uyar’ın hat formlarındaki arap harflerini kullanarak gerçekleştirdiği çalışmada beyaz zemin üzerinde siyah figürler, harflerden oluşan biçimlere uygun olarak hareket etmektedir. Film, çeşitli festivallerde gösterilmiş, ve ödüller kazanmıştır. Ancak Tonguç Uyar, kendisi ile yapılan bir söyleşide, alana ve sektöre yönelik daha deneysel ve yaratıcı çalışmaların desteklenmediğini dile getirmiş, bunun da Türkiye’de ülkesel bir stil ve kimlik kazanılmasını zorlaştırdığını belirtmiştir.

⁹ <http://www.onesize.nl/projects/OFFF-2009-Sponsor-Titles> (Erişim Tarihi: 08.03.2013)

“Sadece reklam filmi yapan çok arkadaşımız vardı ve onlar meseleye asla kişisel açıdan bakmadılar, bakanların da kendi filmleri vardır. Yirmi kişi var ise üç-beş kişinin özel filmi vardır. Bu üç kişi de daha iyi, daha değişik nasıl yaparız diye bakanlardır. Kendi çizgimizi henüz kullanamadık bile. Aslında giderek Türk çizgi film uslubunu meydana getirmek gerekir. Karikatürde bir kişiliği vardır Türkiye’nin ama çizgi filmde bundan söz edemeyiz. Çünkü üzerine hiç düşünülmemiştir. Bundan sonraki kuşaklar hem kişisel hem de ülke olarak bir üslup bulmak, yani evrensel olmak zorundadırlar. Bunun için de önce altyapısını, tekniğini çok iyi bilmek gerekir.” 10



Görsel 26. “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” animasyonu (1972). Yönetmen ve animatör: Tonguç Uyar.
Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=pX3KXXZA6gI> (Erişim Tarihi: 13.10.2011)

10 <http://www.ntsmap.com/?p=338> (Erişim Tarihi: 10.11.2011)

Bugün Türkiye’de, çoğunluğu televizyon reklamlarında olmak üzere, film jeneriklerinde, internet videolarında, enstelasyonlarda hareketli tipografi örnekleri bulunmaktadır.

Yönetmenliği ve animasyonu, grafik tasarım eğitimi almış Baran Baran tarafından hareketli tipografi örneği olarak Sabah Gazetesi’ne iki televizyon reklamı hazırlanmıştır. Çalışmalarda kelimelerin anlamlarını görselleştiren hareketler gerçekleştirilirken, ağırlıklı tipografik olan tasarımlar, tanıtımı yapılan basılı gazete ve yazı ilişkisini vurgulamaktadır.

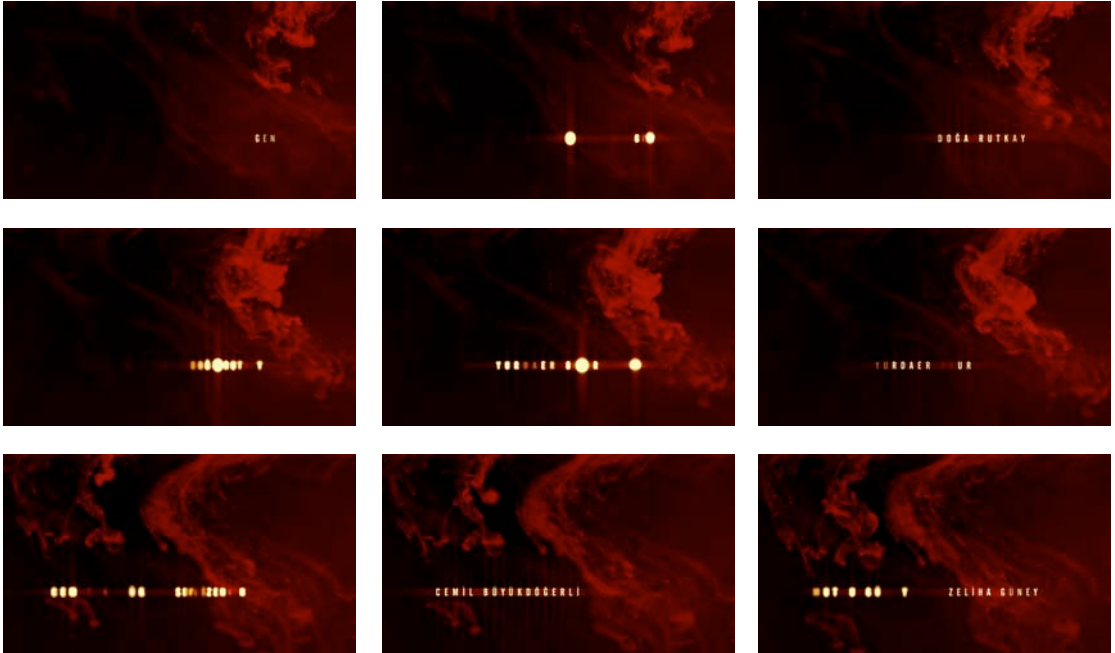




Görsel 27. Sabah Gazetesi Reklamları (2007, 2011). Tasarımcı: Baran Baran.

Kaynak: <http://www.baranbaran.com> (Erişim Tarihi: 23.04.2012)

Tasarımcı yönetmen Cem Gül tarafından yapılan “Gen” filmi jeneriğinde, isimlerin sahneye giriş ve çıkışları, filmin anafikrinde yer alan genetik özelliklerin aktarımı ile bağlantılı olarak, dna testi görsellerinin yapısından yola çıkarak hazırlanmıştır. İsimleri oluşturan tipografi, bu testlerdeki kodlara benzeyen bir görsel yapıdan, harflere, harf dizilimini takip etmeden dönüşmektedir.



Görsel 28. “Gen” (Gökbakar, 2006) filmi açılış jeneriği. Tasarımcı: Cem Gül.

Kaynak: <http://www.cemgul.com> (Erişim Tarihi: 20.04.2010)

2.3. Tipografik Rezonans ve Hareketli Tipografi

Tipografinin, ilk bakışta çağrıştırdığı rezonans etkisi, farklı nedenlerle oluşabilir. Yazı karakterinin tasarımı, nasıl kullanıldığı, diğer elemanlarla arasındaki ilişkinin ortaya çıkartacağı etkinin dışında, izleyicisinin daha önceden sahip olduğu bilgiler, yerleşik kültürel ve coğrafik tanımlar da çağrışım yaratabilir.

2.3.1. Biçimsel Özellikler

Bir harfe yakından bakıldığında, fiziksel özelliklerinde bir kişilik vurgulandığı görülebilmektedir. Harf, hafif ya da ağır, yuvarlak ya da kare, ince ya da kalın yapısıyla farklı görünümler sunabilmektedir (Spiekermann ve Ginger, 2003: 49).

Tipografide font, geleneksel anlamda karakter setini oluşturan bütün parçalara verilen addır. Font ayrıca, baskı teknolojisi ile birlikte kullanılmaya başlandığından, örnek olarak 9 punto gibi tek bir büyüklükteki tüm karakteri tanımlamaktadır. Yazının bilgisayar ortamına girmesiyle birlikte, font, bilgisayardaki seçilen yazı karakterinin ekranda izlenmesini sağlayan bir dosya halini almıştır. Bilgisayar ortamında kullanılan font teknolojisinin gelişmesi, artık fontu tek bir boydaki karakterlerin tümünü değil, tüm boyutlardaki karakterleri kapsar hale getirmiştir.

Yazı karakteri ise aynı stil özelliklerine sahip, 4 temel çeşitlemesi olan, düz, italik, kalın ve kalın italığın oluşturduğu tasarım bütünüdür. Her yazı karakteri bu 4 varyasyona sahip olmak durumunda değildir. Örneğin el yazısı biçimindeki yazı karakterlerinin genelinde italik font tasarlanmaz. Aynı yazı karakteri tasarımının daha fazla sayıda çeşitlendirilmesi ise “font ailesi” olarak adlandırılmaktadır. Bir font ailesi hem ağırlık olarak çok kalın, siyah, hafif ve ince (extrabold, black, light, thin) gibi, hem de genişlik olarak çok geniş, geniş, dar, çok dar (extended, expanded, condensed, compressed) gibi aynı stilde çok sayıda fonta sahip olabilir.

Tek bir harfin anatomisinden yola çıkarak, yanyana gelen harflerden oluşan sözcüğün yazıldığı fontun stil özellikleri farklı başlıklar altında incelenebilir.

2.3.1.1. Yazı Karakteri

Eric Spiekermann'ın kıyafet benzetmesinde olduğu gibi, kimi yazı karakterleri oldukça sade, kimileri çok görkemli, bazıları öncül ve alışlagelmedik iken, bazıları bir döneme referans verebilmektedir. Tıpkı Spiekermann gibi, Hinrichs ve Hirasuma da, kıyafetlerdeki stillerin farklılaşabileceğini ancak kullanımına ve verilmek istenen mesaja uygun bir seçim yapılması gerektiğini savunmaktadır. Gardropta bulunan klasik bir kot, beyaz bir gömlek ya da sade bir siyah elbise gibi uygun aksesuarlarla gece kıyafetinden günlük bir gezide giyebilecek hale dönüşen yazı karakterlerdir de bulunmaktadır. Bunlar, Helvetica, Univers ya da Garamond gibi, beraberinde kullanılan öğeler, ya da ne şekilde kullanıldıklarına göre anlama farklı etki edebilirler.

Helvetica Univers Garamond

Görsel 29. Helvetica (Max Meidinger), Univers (Adrian Frutiger) ve Garamond (Claude Garamond) yazıtipleri

Gereksiz bir tipografik karmaşayı engellemek için her tasarımcının arşivinde bulunan klasikleşmiş yazı karakterleri bu nedenden ötürü sıklıkla kullanılmaktadır.

Tipografi tasarımcıları tarafından tasarlanmış olsun ya da olmasın, varolan yüzbinlerce yazı karakteri arasından verilmek istenen mesajı destekleyecek olanı seçmek aynı bir uzmanlık gerektirmektedir. Klasik, her konuya uygun yazı karakterlerinin dışında, yapıları ile özellikle belirli çağrışımlar yapan yazı karakterleri de bulunmaktadır.

Hareketli tipografi uygulamalarında sözcüğün sunduğu anlamı derinleştirmek ve öyküye destek olmak amacıyla farklı yazı karakterleri kullanılmaktadır. Se7en filminin

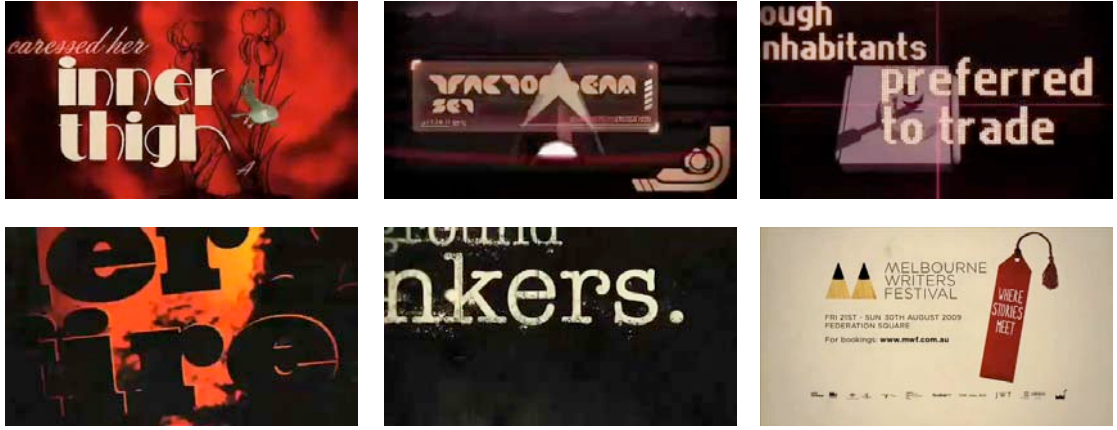
jenerik çalışmasında Kyle Cooper'ın, düzensiz, kazınmış veya karalanmış görünümdeki el yazısı ile, katilin ruh durumuna işaret etmesi bu duruma bir örnek oluşturmaktadır. Cooper'ın Mission Impossible filminin jeneriğinde kullandığı blok serifli italik font filmin kahramanına referans vermektedir. Ana karakter olan Ethan Hunt'ın hızlı, tehlikeli yaşantısını, fontun italik olması; kahramanın sonuca ulaşmadaki kararlılığını da yazı karakterinin kalın serifli ve tek ağırlıklı olması vurgulamaktadır.



Görsel 30. “Mission Impossible” (De Palma, 1996) flm jeneriği. Tasarımcı: Kyle Cooper, RGA/LA
Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/mission-impossible/> (Erişim Tarihi: 03.04.2012)

JWT Melbourne ve yönetmen Darren Price işbirliği ile hazırlanan 2009 Melbourne Writers Festival reklamı, hareketli tipografide yazı karakteri seçiminin verebileceği tür referanslarına örnek oluşturmaktadır. Bu çalışmada edebiyat alanında farklı türlere örnek veren öykü parçaları, türlerini çağrıştıracak yazı karakterleri ile ifade edilmiştir. Küçük yaş grubuna yönelik metin için çocuk el yazısına benzer yazı karakteri ile birlikte okunurluğu yüksek kalın serifli font kullanılırken, korku türüne ait kısımda düzensiz ve karmaşık kazınmış el yazısı tercih edilmiştir. Duygusal tür için seçilen formal el yazısı ve çift ağırlıklı yuvarlak hatlı yazı karakterleri, bilimkurgu türüne uygun olan modern ve piksel tabanlı yazı karakterleri ile farklı örnekler oluşturmaktadır. Savaş temasını yansıtmak için blok serifli yazı karakterleri kullanılması da festivalin farklı içerikteki eserlere yönelik çizdiği geniş tabloyu görselleştirmesine yardımcı olmaktadır.





Görsel 31. “Melbourne Writers Festival”, TV Reklamı, 2009
Kaynak: <https://vimeo.com/8963168> (Erişim Tarihi: 04.04.2012)

Aynı etkinliğin 2008 yılındaki tanıtım kampanyasında yine benzer yaklaşım, farklı yazı karakterleriyle türlerin oluşturduğu yelpazeyi canlandırma fikri, biraz daha az belirgin şekilde sunulmaktadır.

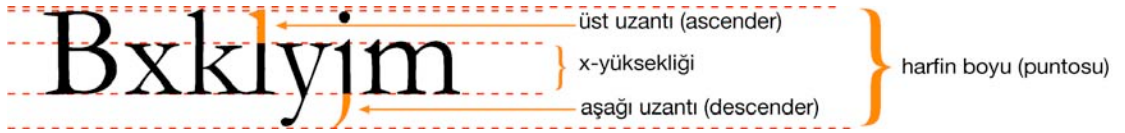


Görsel 32. “Melbourne Writers Festival”, Sinema Reklamı, 2008
Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=dZLGP58couc> (Erişim Tarihi: 04.04.2012)

2.3.1.2. Yazı Boyutu ve x-yüksekliği

Yazının boyutunu ifade eden ölçü punto (point), 1980'lerin sonunda font teknolojisinin gelişmesiyle birlikte bilgisayarlarda kullanılan şeklini almıştır. Bu yeni hesaplamada 72 punto 1 inçe denk tutulmuştur.

72 punto büyüklüğündeki iki farklı fontla yazılmış sözcükler, görsel olarak birbirinden farklı boyutta algılanabilir. Bunun sebebi harfin boyu ölçülürken karakter setindeki en uzun harflerin üst uzantısının tepesinden (ascender), aşağı uzantısının ucuna (descender) kadar olan mesafenin temel alınıyor olmasıdır.



Görsel 33. Punto ve x-yüksekliği



Görsel 34. Soldan Sağa; Verdana, Emily Austen, Garamond isimli fontlar

Tipografide temel bir ölçü olan X-yüksekliği, yazı karakterinin küçük harflerinden x harfinin yüksekliğidir. Bu ölçü yazı karakterinde küçük harflerin üst ve aşağı uzantısının dışında kalan temel yüksekliğini belirlemektedir.

Yazı karakterlerinin x-yükseklikleri ile, aşağı ve üst uzantılarının bu yüksekliğe oranı değişkendir. Kısa x-yüksekliğine sahip bir yazı karakteri olan Emily Austen, ekran için tasarlanmış Verdana yazı karakterinden, aynı punto ölçüsüne sahip olmasına rağmen daha küçük gözükmetedir.

Ekranada kullanılan yazının okunurluğu ve okuturluğu söz konusu olduğunda hem yazının punto olarak boyu hem de x-yüksekliği önem taşımaktadır. Kağıt üzerinde okuturluğu yüksek 10-12 punto bir yazı, ekranda sorun yaratabilmektedir. Bilgisayar ekranı için 10 yerine 12, 12 yerine 14 punto daha uygundur. Microsoft için Matthew Carter tarafından tasarlanan Verdana ve Georgia yazı karakterleri, x-yüksekliklerinin fazla olması nedeniyle daha yüksek okuturluğa sahiptirler.

Okuturluk için uygun punto ölçüsü, kullanılan ekranın fiziksel boyutuna, çözünürlüğüne ve izleyicinin ekrana olan uzaklığına göre değişiklik göstermektedir. Ancak, x-yüksekliği fazla olan yazı karakterlerinin daha küçük puntolarda kullanıldıklarında, diğer alternatiflerine göre okuturluğu daha yüksektir.

Hareketle ilgili etkenler değiştikçe, yazının boyutu ve okuturluğunu etkileyen x-yüksekliği önem kazanmaya başlar. Durağan bir afişteki başlık için kullanılan el yazısı, okunurluğunu koruyabilirken, ekrandan hızlıca akıp giden bir el yazısı bu özelliğini kaybedebilir. Tasarımcının hareketlenen sözcük ya da cümleyi izleyiciye sunarken, okuturluğu ya da görselliği hedeflemesi, seçkiyi etkiler.





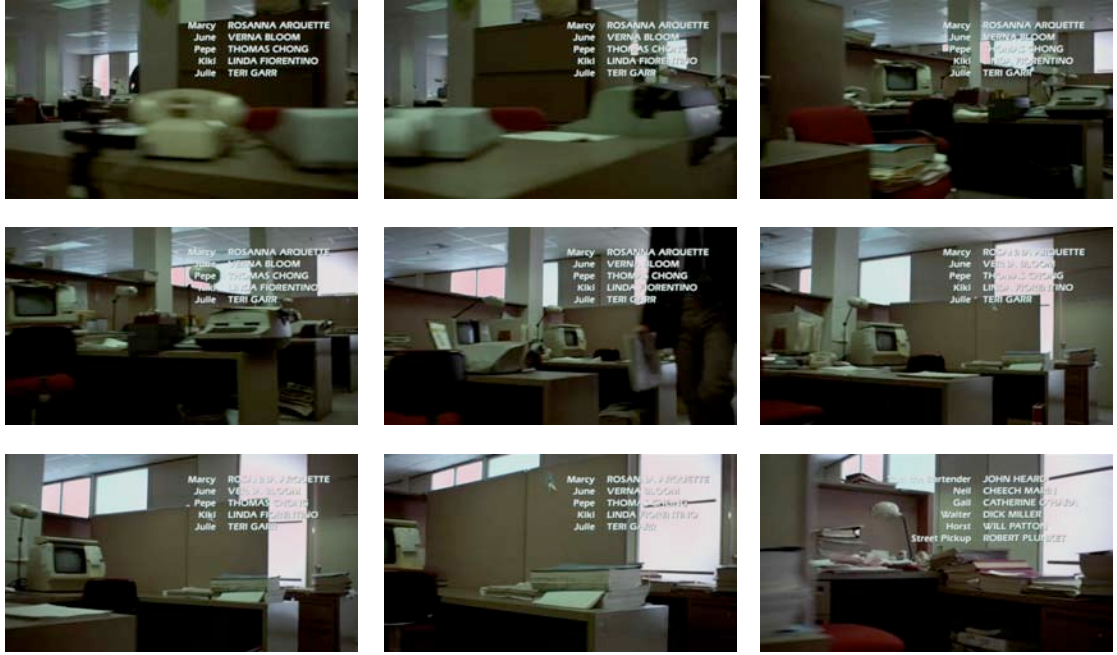
Görsel 35. “Sherlock Holmes” (Ritchie, 2009) flmi bitiş jeneriği. Tasarımcı: Danny Yount, Prologue Films, LA

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/sherlock-holmes/> (Erişim Tarihi: 06.06.2012)

Tasarımcı Danny Yount, Sherlock Holmes filminin bitiş ve başlangıç jeneriklerini hazırlamıştır. Bitiş jeneriğinin karelerinde, filmin dönem ve atmosferine uygun olarak seçilen suluboya etkisindeki görseller ile, el yazısı tipindeki tipografi kullanılmıştır. Seçilen yazı karakteri, x-yüksekliği düşük, eğik ve kıvrımlıdır. Yazı karakteri, hareketlendirilirken düzlemsel kaymalar ya da hızlı belirip kaybolmalar kullanılmamış, yine suluboya etkisini destekler nitelikte suyun yayılması ve dağılması gibi, yazının hafifçe oluşması sağlanmıştır. Bu tip hareketlendirme ve konumu değişmeyen sözcükler, isimlerin olası okunurluk sorununun aza indirilmesine yardımcı olmuştur.

Aynı durum yazının sadece hareketlenmesinde değil, yazı sabitken arkaplanın hareketlenmesi için de geçerlidir. Sherlock Holmes’de kullanılan el yazısı yazı karakteri, hareketli görüntülerden oluşan arkaplanın üzerine, sabit olarak yerleştirildiğinde de okunurluk adına sorun yaratabilir. 1985 yapımı “After Hours” filminin jeneriğinde, tipografik düzenleme sabit bir noktada, serifsiz ve x-yüksekliği fazla olan yazı karakteriyle oluşturulmuştur. Ancak, bir ofisin içerisinde gezinen

kameranın yarattığı hareketlilik, durağan haliyle okunurluğu yüksek bir yazı karakteri kullanılmış olsa bile, yer yer renk ve kontrastının yeterli olmamasından dolayı, yazının okunurluğunu kaybettiği kareler ortaya çıkarabilmektedir.



Görsel 36. “After Hours” (Scorsese, 1985) film jeneriği. Tasarımcı: Dan Perri.
Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/after-hours/> (Erişim Tarihi: 18.07.2012)

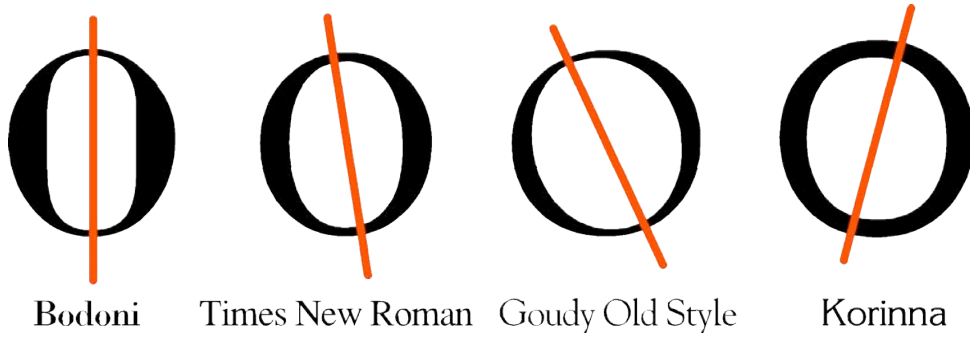
2.3.1.3. Duruş (Postür) ve Aks

Duruş, yazı karakterlerinde, harflerin çizgilerinin dik ya da sağa doğru eğimli olmasını tanımlar. Bir yazı karakterinin dik olarak tasarlanmış seti, “Normal” (Roman, Regular) olarak adlandırılır. Duruşu sağa yatmış olan setler ise “italik” (italic, oblique) olarak tanınır. Duruş, harflerin boşluklarıyla çizgilerinin ritmik değişiklikleri arasındaki farklılıkları oluşturur. Bu eğime sahip karakterler, çoğunlukla hızı ya da çevresindeki diğer dik yazılardan daha farklı bir ritmi çağırır (Samara, 2006: 24).

Roman *Italic*
Regular *Oblique*

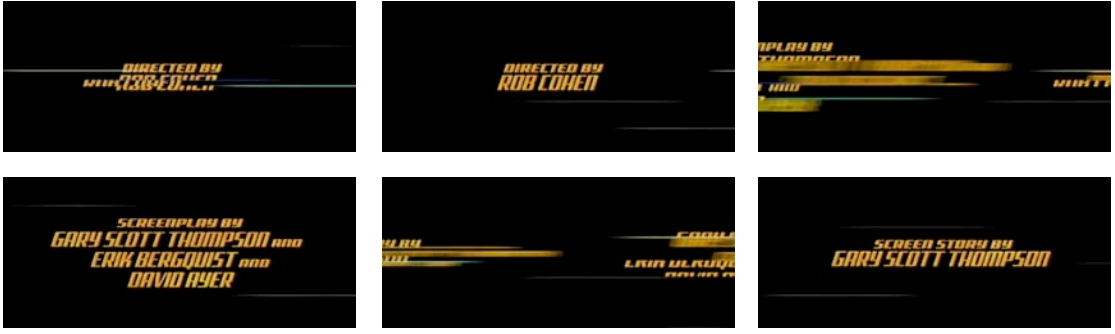
Görsel 37. Üst satır; Baskerville yazı karakteri, alt satır; ITC Avand Garde yazı karakteri
Sol sütün dik duruşa, sağ sütün yatık duruşa sahip.

Aks ise duruştan farklı olarak, harflerin tasarımlarında kullanılan çizgi kalınlığı ve kontrastlarının oluşturduğu açıdır. Bu nedenle aks, çift ağırlıklı yazı karakterlerinde farklılık gösterir.



Görsel 38. Farklı akslara sahip yazı karakterleri

Aksın açısı yazının algılanmasında duruşa benzer bir etki oluşturur. Aksı dik olan yazı karakterleri daha oturaklı bir algı yaratırken, aksı yatık yazı karakterleri daha hareketli bir yapı oluştururlar. Konusu genel olarak hızlı arabalar ve yarış olan “The Fast and The Furious” serisi gibi hız temalı filmlerin genelinde italik yazı karakterinin tercih edilmesi bu nedendendir.



Görsel 39. “The Fast and The Furious” (Cohen, 2001) film jeneriği. Tasarım Stüdyosu: Picture Mill, LA.

Kaynak: <https://vimeo.com/13844875> (Erişim Tarihi: 07.07.2012)

2.3.1.4. Ağırlık ve Genişlik

Yazı karakterinin ağırlığı, yazının ses tonunu belirlemedeki en önemli etkenlerden biridir. Yazı karakterindeki fiziksel özellikler, karşımıza çıkan farklı görünüşteki insanlar, nesneler ya da doğadaki nesneler gibi etki bırakmaktadır. Kalın ve etli bir yazı karakteri, iri ve tok sesli bir adam, cümle içinde sesin yükseldiği ya da bağırma izlenimine sahipken, ince bir yazı karakteri rüzgarda sallanan bir yaprak, ince ya da kısık bir ses tonu olarak algılanmaktadır. Ağırlıkla ilgili seçimler yazı hareketlendirilirken bu özelliği göz önünde bulundurularak değerlendirilmelidir. Geniş yazı karakterleri taban çizgisine daha çok temas ederek daha zor devirilecekmiş gibi dururken, dar yazı karakterleri daha kırılgan ve kolay yıllılabilecek bir yapı izlenimi uyandırabilirler.

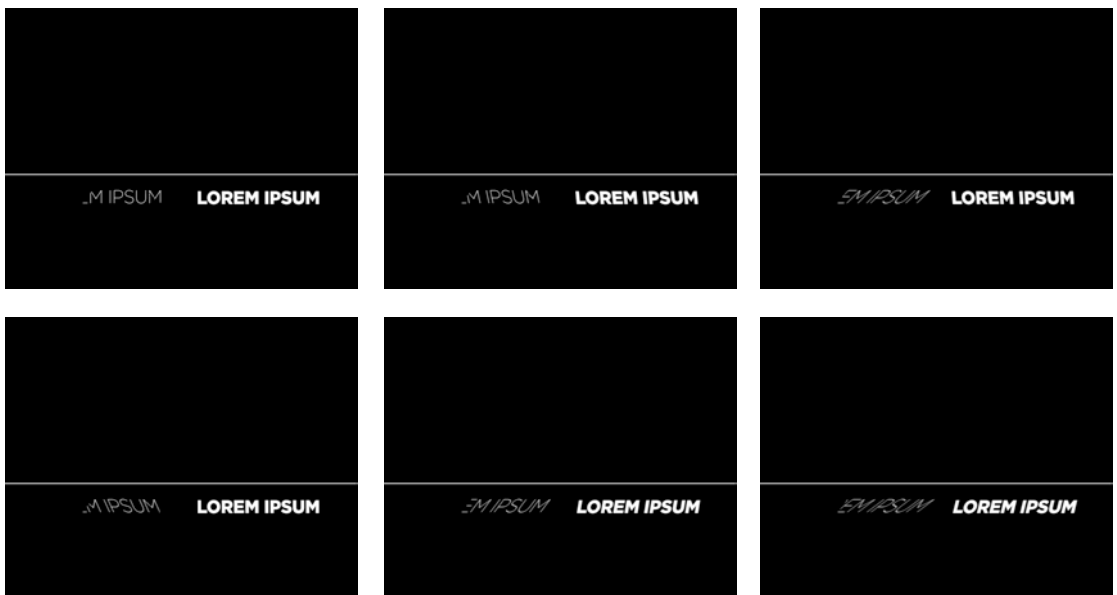
1957 yılında Adrian Frutiger tarafından tasarlanan serfisiz Univers, font ailesi olarak zengin bir yapıya sahiptir. Font seçenekleri açısından tipografi tarihinde önemli bir yere sahip olan Univers ailesi inceden kalına ve hafiften ağıra çeşitliliğe sahiptir.

					39 univers		compressed		condensed	condensed italic	basic	basic italic	extended	extended italic	
							ultra light	U	U	U	U	U	U	U	100
		45 univers	46 univers	47 univers	48 univers	49 univers	thin	U	U	U	U	U	U	U	200
							light	U	U	U	U	U	U	U	300
53 univers	55 univers	56 univers	57 univers	58 univers	59 univers		regular	U	U	U	U	U	U	U	400
							medium	U	U	U	U	U	U	U	500
63 univers	65 univers	66 univers	67 univers	68 univers			bold	U	U	U	U	U	U	U	600
							heavy	U	U	U	U	U	U	U	700
73 univers	75 univers	76 univers					black	U	U	U	U	U	U	U	800
							extra black	U	U	U	U	U	U	U	900
83 univers															
								10	20	21	30	31	40	41	

Görsel 40. Univers Yazı Karakteri Ailesi, Adrian Frutiger, 1954

Kaynak: <http://tipografos.net/tipos/univers.html> (Erişim Tarihi: 01.06.2012)

Altta bulunan çalışma, kinetik tipografi dersinde, yazının rezonans etkisinin değerlendirilmesine örnek olarak yapılmıştır. Sadece rüzgar sesi eklenerek yapılan sunumda, iki farklı ağırlıktaki yazı karakterinin, şiddetli bir rüzgar karşısında nasıl hareket edeceği gösterilmiştir.





Görsel 41. “Windy”, hareketli tipografide yazı ağırlığı görselleştirilmesi örneği

Kaynak: Örnek Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Tasarımı Bölümü’nün müfredatında yer alan Kinetic Tipografi dersi için hazırlanmıştır.

Genellikle büyük “M” harfi yazı karakterinin genişlik ve darlık hesaplamalarına referans olarak kullanılır. Tam bir ölçü olarak kabul edilmese de, normal genişlikteki yazı karakterine ait bir harfin en boy orantısı %80 dolayındadır. %60’dan daha fazla en boy kontrastına sahip yazı karakteri dar, %100 ve daha yüksek orantılara sahip olanlar ise geniş kabul edilir.

Geniş yazı karakterinde yazılmış harfler, yatay dikdörtgene benzer bir şekil oluşturur ve taban çizgisine daha fazla temas eder. Genişlik ve darlık okunan sözcük ile ilgili görsel bilgi verirken, aynı zamanda okuma temposunda da çeşitlilik sağlar. Daha geniş harflerin ve bu harflerden oluşan sözcük bloklarının arka arkaya dizilmesi, okumada yavaş bir tempo oluştururken, daha dar karakterlerin dizilimi, hızlı bir okuma temposu yaratmaktadır (Samara, 2006: 26).

2.3.1.5. Yoğunluk ve Gri Değeri

Yoğunluk ve gri değeri, harf, sözcük ve metnin bütünü ile onları çevreleyen negatif alana ilişkin kavramlardır. Yoğunluk harf temelinde değerlendirilebilirken, gri değeri metnin genel görünümünün özellikleri arasındadır. Bir harfin kendini çevreleyen ve iç kısımlarında bulunan negatif alanın azlığı ya da çokluğu yoğunluğunu belirler. Bu bağlamda, kalın yazı karakterlerine ait harfler daha yoğun, ince yazı karakterlerine ait

harfler daha seyrek kabul edilebilir. Harfin kendi iç dengesinden bağımsız olarak da, sözcükteki harflerin birbirine yakın ya da uzak olması bu değere etki eder.



Görsel 42. Franklin Gothic Yazı Karakteri versiyonları ile harf ve kelimelerde negatif ve pozitif alan ilişkisi

Metnin gri değeri ise, yoğunlukla ilgili özelliklerin tümü ile birlikte, yazı karakterinin biçimi, alt ve üst uzantılarının oranları, satır arası boşluğu gibi pek çok değişkene bağlıdır. Seyrek düzenlenmiş bir metin, ikinci planda durur, sıkışık bir metin ise, sahnede baskın bir hal alır. Aşağıdaki örneklerde de görüldüğü gibi farklı aralık ayarlamaları ve font seçimleri, metnin gri değerini belirlemekte ve baskın olmasını ya da arkaplanda kalmasını sağlamaktadır.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum rhoncus quam sed lectus laoreet feugiat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc bibendum, sem eu faucibus cursus, risus ipsum pulvinar nunc, at iaculis felis ligula in justo. Donec ipsum quam, molestie laoreet rhoncus ac, lacinia id lectus. Sed ultricies mauris et risus placerat sit amet tempus urna blandit. Etiam luctus lobortis dui a sodales. Curabitur sapien magna, fringilla et volutpat eget, mollis id ipsum. Fusce at urna quis tortor molestie vehicula. Mauris elementum lectus quis felis pellentesque convallis. Fusce sollicitudin vulputate sapien, sit amet varius sem hendrerit vitae. Sed facilisis rutrum neque in eleifend.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum rhoncus quam sed lectus laoreet feugiat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc bibendum, sem eu faucibus cursus, risus ipsum pulvinar nunc, at iaculis felis ligula in justo. Donec ipsum quam, molestie laoreet rhoncus ac, lacinia id lectus. Sed ultricies mauris et risus placerat sit amet tempus urna blandit. Etiam luctus lobortis dui a sodales. Curabitur sapien magna, fringilla et volutpat eget, mollis id ipsum. Fusce at urna quis tortor molestie vehicula. Mauris elementum lectus quis felis pellentesque convallis. Fusce sollicitudin vulputate sapien, sit amet varius sem hendrerit vitae. Sed facilisis rutrum neque in eleifend.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum rhoncus quam sed lectus laoreet feugiat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc bibendum, sem eu faucibus cursus, risus ipsum pulvinar nunc, at iaculis felis ligula in justo. Donec ipsum quam, molestie laoreet rhoncus ac, lacinia id lectus. Sed ultricies mauns et risus placerat sit amet tempus urna blandit. Etiam luctus lobortis dui a sodales. Curabitur sapien magna, fringilla et volutpat eget, mollis id ipsum. Fusce at urna quis tortor molestie vehicula. Mauris elementum lectus quis felis pellentesque convallis. Fusce sollicitudin vulputate sapien, sit amet varius sem hendrerit vitae. Sed facilisis rutrum neque in eleifend.

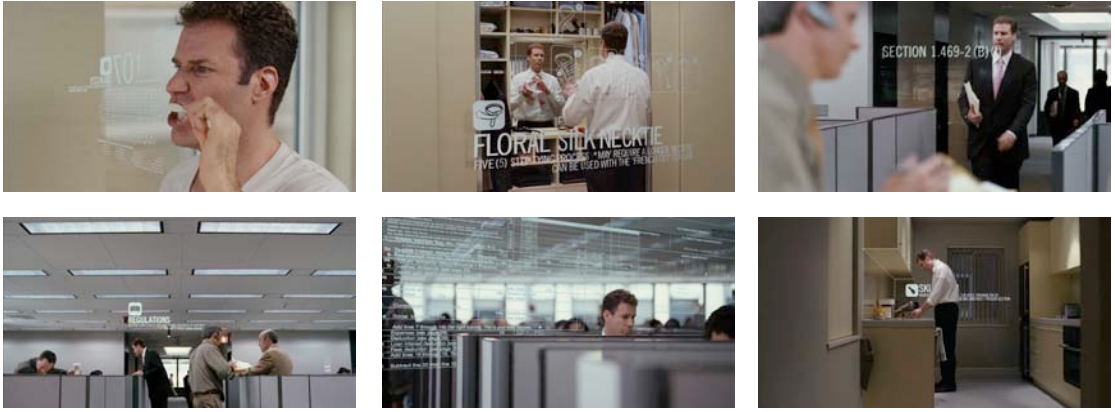
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum rhoncus quam sed lectus laoreet feugiat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc bibendum, sem eu faucibus cursus, risus ipsum pulvinar nunc, at iaculis felis ligula in justo. Donec ipsum quam, molestie laoreet rhoncus ac, lacinia id lectus. Sed ultricies mauris et risus placerat sit amet tempus urna blandit. Etiam luctus lobortis dui a sodales. Curabitur sapien magna, fringilla et volutpat eget, mollis id ipsum. Fusce at urna quis tortor molestie vehicula. Mauris elementum lectus quis felis pellentesque convallis. Fusce sollicitudin vulputate sapien, sit amet varius sem hendrerit vitae. Sed facilisis rutrum neque in eleifend.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum rhoncus quam sed lectus laoreet feugiat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc bibendum, sem eu faucibus cursus, risus ipsum pulvinar nunc, at iaculis felis ligula in justo. Donec ipsum quam, molestie laoreet rhoncus ac, lacinia id lectus. Sed ultricies mauris et risus placerat sit amet tempus urna blandit. Etiam luctus lobortis dui a sodales. Curabitur sapien magna, fringilla et volutpat eget, mollis id ipsum. Fusce at urna quis tortor molestie vehicula. Mauris elementum lectus quis felis pellentesque convallis. Fusce sollicitudin vulputate sapien, sit amet varius sem hendrerit vitae. Sed facilisis rutrum neque in eleifend.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum rhoncus quam sed lectus laoreet feugiat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc bibendum, sem eu faucibus cursus, risus ipsum pulvinar nunc, at iaculis felis ligula in justo. Donec ipsum quam, molestie laoreet rhoncus ac, lacinia id lectus. Sed ultricies mauris et risus placerat sit amet tempus urna blandit. Etiam luctus lobortis dui a sodales. Curabitur sapien magna, fringilla et volutpat eget, mollis id ipsum. Fusce at urna quis tortor molestie vehicula. Mauris elementum lectus quis felis pellentesque convallis. Fusce sollicitudin vulputate sapien, sit amet varius sem hendrerit vitae. Sed facilisis rutrum neque in eleifend.

Görsel 43. 8 pt Trade Gothic Condensed yazı karakteri ile gri değeri varyasyonları. İlk sıra sol: Trade Gothic Condensed Regular; sağ: Trade Gothic Condensed Bold; ikinci sıra sol: fontun harf aralığı %9 em daraltılmış; sağ fontun harf aralığı %20 arttırılmış; üçüncü sıra sol: standart harf aralığında satır aralığı %70'e düşürülmüş; sağ: satır aralığı %150'ye çıkartılmış.

2006 yapımı Stranger Than Fiction filminin giriş sekansında kullanılan, hareketli enformasyon grafiği biçimindeki yazı düzenlemeleri, seçilen serifsiz yazı karakteri ile kişiselleşmeden uzak bilimsel bir izlenim uyandırmaktadır. Bunun yanı sıra yoğun ya da sıkışık olmayan düzenleme, yazı karakterinin ince yapısı, bu metinlerin bilgiden çok görsel olarak kullanılması için arkaplanda kalmasını sağlamaktadır. Aynı biçimde seçilen dar yazı karakteri, bu sahnelerdeki yazıların giriş, değişim ve çıkışına uygun bir biçimde tempolu okumayı desteklemektedir.



Görsel 44. “Stranger Than Fiction” (Forster, 2006) filminin giriş sekansı. Tasarımcı: Ben Radatz, MK12, MO.

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/stranger-than-fiction/> (Erişim Tarihi: 25.08.2012)

2.3.2. Tarihsel, Bölgesel ve Kültürel Özellikler

“Her yazı karakteri tasarlanan temel kavramın, zamanın, yaratıldığı çağın akımlarının ve görsel dilinin izlerini taşır (Uçar, 2004: 125).” Yazı karakterleri tasarlandıkları dönemin etkileri, tasarlanma amaçları, biçimlerinin verdiği referanslar gereği, insan belleğinde çağrışımlar oluştururlar. Bu çağrışımlar izleyicinin kültürel birikimi, çevresi, yaşadığı yer ve zaman dilimine göre değişiklik gösterebilir. Örnek olarak latin alfabesi ile tanışık bir izleyici için, kril alfabesinden “и” harfi, “i” harfine karşılık geldiği halde, ters “N” olarak algılanabilmektedir. Rusçaya aşina izleyiciye, ingilizce bir sözcüğün içindeki “N” harflerinin ters olması, kril alfabesi kullanılan bir bölgeyi çağırıştırır.

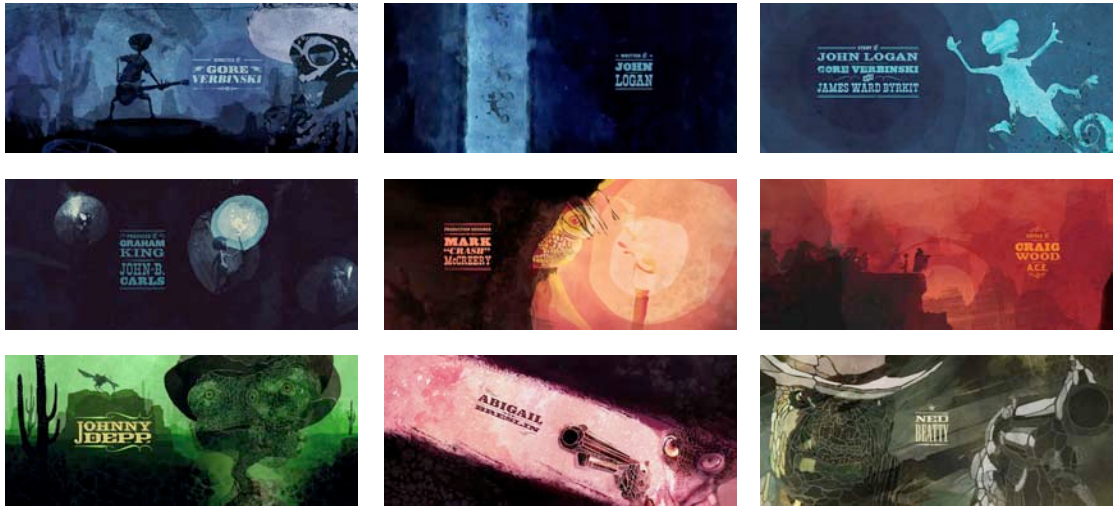
ANONYMOUS ANONYMOUS

Görsel 45. Anonymous kelimesi üzerinde N harflerinin değiştirilmesi

Sinema başta olmak üzere, pek çok dalda tür olarak kabul gören “western”, tipografik elemanların kullanımı ile kolaylıkla çağrışım yaratan bir stile sahiptir. Endüstriyel devrim ile birlikte makineleşmenin getirdiği olarak, yazı tasarımcıları, kalın bloklara sahip yazı karakterleri tasarlamaya yönelmiştir. Victoria Dönemi’nin süslemeci

yapısından da etkiler taşıyan, blok-serifli, kalın yazı karakterlerinin, süslemeli çerçeveler ve grafik elemanlarla birlikte kullanımı, bu dönemi ve türü çağrıştıran tipografik tasarımların temelini oluşturmaktadır.

Aşağıdaki örnekte western türündeki animasyon filmi “Rango”nun, krediler kısmının yazı tasarımı, bu dönemin izlerini taşımaktadır. Detaylar filmin atmosferini görselleştirmekte, ve dönemi vurgulamaktadır. Tasarımcısı olan Henry Hobson bu çalışmada western’in tanınan örneklerinden “The Good, The Bad & The Ugly”yi incelediklerini, tipografi tasarımcısı Manija Emran’ın filme özel western çağrışımlı yazı karakterleri tasarladığını belirtmiştir.¹¹



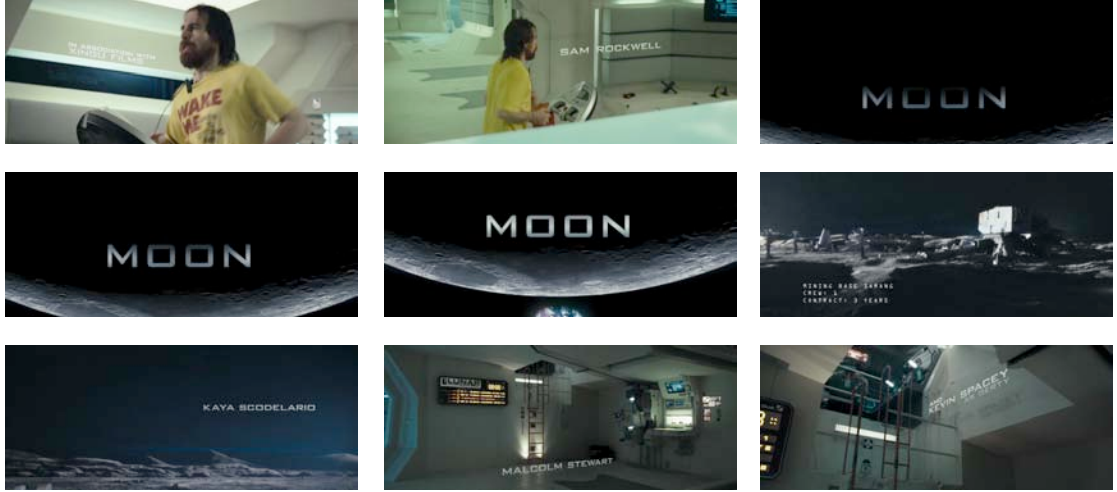
Görsel 46. “Rango” (Verbinski, 2011) filminin sonundaki kredi sekansından kareler. Tasarımcı: Henry Hobson, Prologue Films, LA.

Kaynak: <http://www.watchthetitles.com/articles/00212-Rango> (Erişim Tarihi: 20.07.2012)

Organik kıvrımlara sahip olan yazı karakterlerinin hümanist, köşeli ve bloklardan oluşan yapıdakilerin mekanist olarak gruplanması, dönemsel olduğu kadar çağrışımsal özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Organik kıvrımlar doğal olanı veya canlıları andırırken, köşeli geometrik yapılar makina, uzay ve dolayısıyla bilim-kurgu türünü çağrıştırmaktadır.

¹¹ <http://www.watchthetitles.com/articles/00212-Rango> (Erişim Tarihi: 23.07.2012)

2009 yapımı “Moon” filminin giriş jeneriği ve filmin ismine ait tipografide, bu çağrışımdan yararlanılmaktadır. “Moon” tipografisi, köşeleri hafif yuvarlatılmış olsa da, geometrik yapısını korumaktadır. Yine geometrik biçimde ve görüntü üzerindeki perspektife yerleştirilmiş kadro tipografileri, yapılarından dolayı, robot ve makinalarla ilgili ipucu niteliği taşımaktadır.



Görsel 47. “Moon” (Jones, 2009) filminin başlangıcındaki kredi sekansından kareler. Tasarımcı: Simon Kilroe, Molinare Films, UK.

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/moon/> (Erişim Tarihi: 20.07.2012)

Öyküsü Afganistan'da krallığın çöküşü, Sovyet işgali, ülkeden Pakistan'a ve Amerika'ya toplu göç edişi ele alan, Taliban yönetiminin kargaşalı ortamında kurgulanmış olan, aynı isimli kitaptan uyarlanan “Kite Runner” filminin jeneriği de bölgesel özelliklerin tipografi ile yorumlanmasından oluşmaktadır. Arap alfabesini andıran yazı karakteri, kaligrafik hatların fırçayla çiziliyormuş gibi uzayarak, sahneler arasında geçişi sağlamasına yardımcı olmaktadır. Gerek renk paleti gerekse kesik uçlu kaligrafik harflerin dizilimi, filmin geçtiği ortamı, batı için oryantal olarak tanımlanacak atmosferi çağrıştırmaktadır.



Görsel 48. “The Kite Runner” (Forster, 2007) film jeneriği. Tasarımcı: Ben Radatz, MK12, MO.
Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-kite-runner/> (Erişim Tarihi: 20.07.2012)

2.3.3. Kompozisyonel Özellikler

2.3.3.1. Tekrar, Kontrast ve ABA Formu

Tipografik düzenlemede parçaların birbiriyle olan ilişkisini sağlamak için iki ilke önem taşımaktadır. Bunlar tekrar ve kontrasttır. Bu iki ilke ile tipografi tasarımcısı, düzeni ve görsel hiyerarşiyi sağlayabilmektedir.

ABA formu, temelde müzikten alınan bir kavramdır. Özellikle şarkıların düzenlenmesinde kullanılmaktadır. Müzik de tipografi gibi doğrusal bir yapıya sahip olup, tekrarları ve kontrastı içermektedir. Birbirini tamamlayan ve tekrarı oluşturan iki kısım, yani “A” ve “A”, bu bütünlüğü sağlayan ikiliye kontrast olan “B” ile birleşerek, müzik içerisinde ve aynı şekilde tipografide de parçaların bir ritim oluşturarak biraraya gelmesine olanak vermektedir. Bu yapı ile görsel tipografik elemanların arasındaki ilişki ABA formunun dinamiğiyle şekillenmektedir (Carter vd, 2007: 68).

ABA formu, bir ilke olarak tamamiyle bütünleşmiş tipografik kompozisyon, kontrast ve tekrarın başarılı bir karışımını sağlamaya dayanmaktadır. Temelinde basit olan bu yapı, çeşitlendirilerek de kullanılabilir. ABA kendi içerisinde çeşitlemelere uygun olup, AABAABA ya da AABAABAA şeklinde düzenlemelerle de tasarlanabilmektedir.

Tipografi, bir satırın okunması, metin bloklarının farklı hiyerarşik seviyelerde algılanması, içerisinde belirli bir ritim bulundurması, müzikle paralel olan zaman olgusunun da dahil olduğu kompozisyonlarda, bu formdan destek alabilmektedir.



Görsel 49. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetik Tipografi dersi, Metin Görselleştirme Projesi, Kağan Okudan

Örnekteki öğrenci çalışmasında, hem tipografik seçimler, hem de yazının hareketlendirilmesi konusunda ABA form prensibinden yararlanılmıştır. İnce yazı karakteri ile yazılan sözcüklerin arasındaki kalın fontla kullanılmış rakamlar, genel akıştaki monotonluğa farklı bir ritim katarak, formdaki “B”nin yerine geçmektedir. Yavaşça ekrana doğru büyüyen “it started” sözcükleri, hareket açısından “B”ye denk gelirken, tekrarı oluşturan “28 years”, “3 days”, “6 hours” gibi zaman tanımlayan sözcükler, hızlı bir ritimde ekrandan çıkarak, formdaki “A”ların yerini tutmaktadır. Hem

zorlaştırmaktadır. Kontrastın yazının boyutunda yetersiz kullanıldığı üçüncü ve beşinci sekansların, hem estetik açıdan hem de işlevsellik göz önünde bulundurulduğunda iyi bir düzenlemeye sahip olmadığı söylenebilir.

Altındaki örnekte ise, hareketlendirme ve tipografik düzenleme sahne içerisinde belirli bir hiyerarşiye sahiptir. Odak olarak seçilen sözcük, boyut ve yazı karakteri seçimi ile farklılaştırılmıştır. Sahnelerin çoğunda, bu sözcüklerde, sekansları birbirine bağlayan hareketlerden bağımsız, fakat iletişimi destekleyen hareketlendirmeler kullanılmıştır.

ABA formunun kullanılması, tipografik çeşitliliği belirli bir sistem dahilinde sağladığı için, anlatımın güçlendirilmesine yönelik çözümler üretilmesi için olanak sağlamaktadır.



Görsel 51. Kinetic Tipografi Örneği

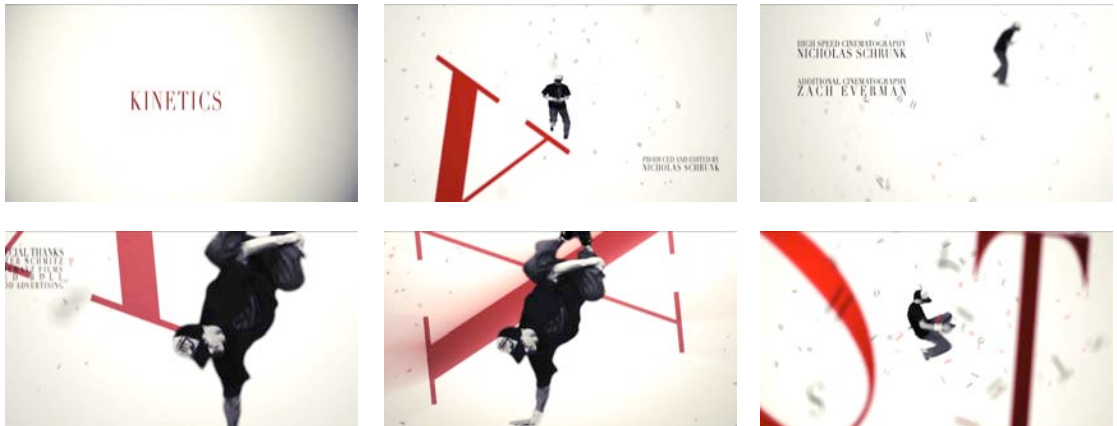
Kaynak: <https://vimeo.com/17419652> (Erişim Tarihi: 10.07.2012)

2.3.3.3. Boşluk

Boşluk ve yazı, figür ve arkaplanda olduğu gibi ortak bir ilişki içerisindedir. Çevresindeki boşluk olmadan yazıyı hayal etmek neredeyse imkansızdır. Boşluk yazının algılanmasını ve okunabilmesini sağlayan bir tasarım elemanıdır.

Boşluğa eklenen her tipografik eleman, tasarıma doku ve karmaşıklık katmaktadır. Ancak, harfleri çevreleyen boşluğun azalması, tanımsız şekiller oluşmasına neden olmaktadır. Boşluklar kompozisyon içerisinde, yazının akışını sağlayarak, düzen ve uyum için bütünleyici bir nitelik yaratmalıdır. Yazı ile bölünen boşluklar sistemi, izleyicinin metin, başlık, alt başlık gibi varolan çeşitli elemanlar arasında dolaşmasına yardımcı olmaktadır. Boşluk, şekli dışında tanımlanamaz bir elemandır. Harf, sözcük ya da metin bloğu gibi, tipografik herhangi bir elemanın eklenmesiyle boşluk değişmektedir (Samara, 2006: 48).

Hareketli uygulamalarda, sahneye eklenen eleman sayısı, hareketli tipografinin algılanmasını ve okunmasını zorlaştırabilmektedir. Yazı, durağan uygulamalarda olduğu kadar hareketli uygulamalarda da içeriğinden bağımsız olarak, birşeyi sembolize etmek, resmetmek ya da sadece kensidini yani yazıyı imlemek amacı ile, görsel ve estetik bir unsur olarak da kullanılabilir.





Görsel 52. “Kinetics HD”, Nicholas Schrunk.

Kaynak: <https://vimeo.com/1638546> (Erişim Tarihi: 10.07.2012)

Bir seri sözcük arka arkaya eklendiğinde, görsel bir satır yani bir çizgi oluşturmaktadır. Timothy Samara’ya göre, bir satır, çizgiye benzer şekilde, yönsel, başlangıcı ve bitişi olan, ve içerisine yerleştirildiği boş alanı ikiye bölen özelliklere sahiptir (Samara, 2006: 48). Doğrusal olarak hareket eden satırlarda bu bölünme, ekranı ikiye kesip geçen yapıda olabilmektedir. Uzun bir satır, tıpkı uzun bir çizgi gibidir. Gösterdiği yön, yani okuma yönü ile birlikte sözcüklerin dizilim yönü ele alındığında, yatayda daha rahat hareket edebilirken, dikeyde hareket etmeye her zaman elverişli değildir.

Bir satırın düzenlemesi ve boşluk kullanımı, yazının kendi düzenlemesindeki okunurluk, okuturluk gibi özelliklere hizmet ettiği kadar, sözcüklerin anlamı ve bu anlamın desteklenmesinde büyük role sahiptir. Negatif alan içerisindeki pozitif harfler odağı oluşturmakta ve dikkati harf biçimlerine yoğunlaştırmaktadır.

2.3.3.4. Derinlik ve Üçüncü Boyut Algısı

Yazının tasarımı üç boyutlu olabileceği gibi, tipografik düzenleme ile derinlik kazanabilmektedir. Hiyerarşi ilkesinden yararlanılarak yapılan bir kompozisyon, öne çıkan ve geride kalan öğelerle derinlik sahibi olabilmektedir. Kullanılan yazılımların olanakları dahilinde, iki boyutlu yüzeyleri üç boyutlu sayısal evrende hareket ettirmek sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Ancak pek çok örnekte, üçüncü boyutun ve derinliğin uygulanış biçimi, tipografik anlatıma katkı sağlamadan, estetik kaygılar ile gerçekleştirilmektedir.



Görsel 53. “The Sky: Kinetic Poem”, Heebok Lee.

Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=593GOFEPsQ> (Erişim Tarihi: 21.07.2012)

Yukarıda bulunan örnek, jenerik tasarımı alanında önemli isimlerden Kyle Cooper ile birlikte çalışmış olan Heebok Lee’ye aittir. Lee bu çalışmasında, iki boyutlu yüzeylerde derinliği, metnin içeriğini güçlendiren ve tipografik rezonansı değerlendiren bir biçimde kullanmaktadır. İlk karedeki “big” sözcüğü, diğerlerinin önüne çıkarak büyümektedir. İkinci karedeki “fill my” sözcükleri yavaşça oluşarak katmanlaşmaktadır. Beşinci karede kullanılan “scream” sözcüğü ile yapılan tasarım bir çığlğın uzaklaştıkça azalmasını, ekranın ortasına doğru küçülerek silikleşen tipografi ile anlatmaktadır. Filmin ve metnin temposunun artmasıyla, arkaplanda hızlı hareketlerle bir tüneli anımsatan tipografik elemanlar düzenlenmiştir. Çalışmadaki bu detaylar, üçüncü boyut

ve derinlik algısının, hareketlendirme yardımı ile tipografik rezonansı güçlendirmesine örnek oluşturmaktadır.



Görsel 54. Takenobu Igarashi, Alfabe Heykelleri, 1983

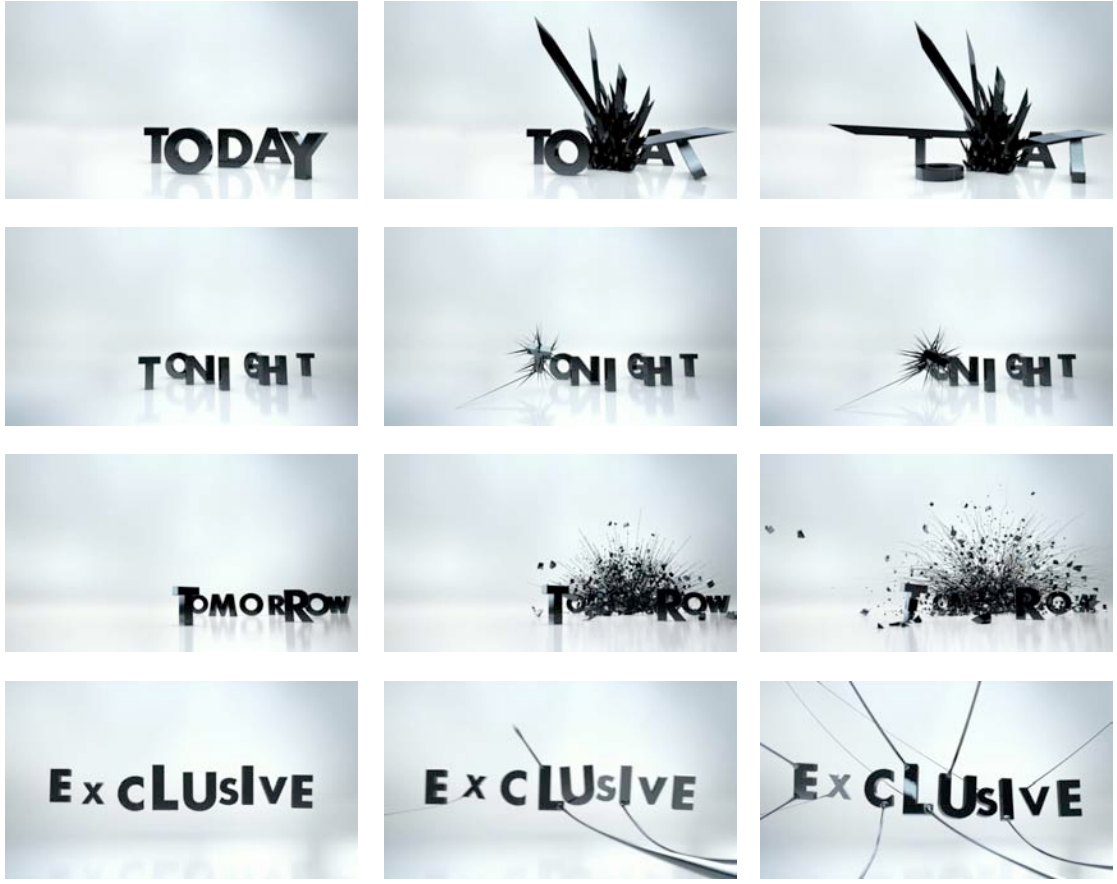
Kaynak: <http://www.thenewgraphic.com/2011/12/takenobu-igarashi/> (Erişim Tarihi: 27.05.2011)

Harfler, üç boyutlu evrendeki düzlemsel yapıdan, üçüncü boyutu olan sözcükler ve harflere dönüştüğünde, yazının alışılmış kullanımı gereği izleyicide yabancılaşma hissi oluşturabilmektedir. Tarihte sıklıkla iki boyutlu sayfalarda görmeye alışık olunan, derinliği tanımlı olmayan harflerin yeni formları, tipografinin kullanımında yeni kuralları beraberinde gerektirmektedir. Üç boyutlu tipografi çoğunlukla imgesel bir yapıda kullanılmaktadır. Hareketli olsun ya da olmasın, bir metnin üç boyutlu

sunumunda, okunurluk önemli ölçüde azalabilmektedir. Nesneleşmiş tipografik sözcükler ya da üçüncü boyuta ilişkin formların sanatçı tarafından yeniden yorumlanmasına örnek olarak Takenobu Igarashi'nin alfabe heykelleri, üç boyutlu tipografik tasarımda rezonansı güçlendirmektedir.

MBC2'nin kanal kimliği için yapılan tasarımlardaki harfler, derinlemesine et kalınlığı verilerek üçüncü boyuta taşınmış tipografinin, belirli değişim ve dönüşümlere uğraması ile hareketlenmektedir. Bu çalışmada üç boyutlu harfler birer nesne olarak kullanılmaktadır. Geometrik ve sayısal bir görsel dil ile gerçekleşen, patlama, akma gibi organik değişimler ve dikkat çekici ani animasyonlardan yararlanılmaktadır.





Görsel 55. MBC2 Kanal Kimlik Elemanları, Tasarımcı/Yönetmen: Alexander Grinke, 2010
Kaynak: <https://vimeo.com/20156764> (Erişim Tarihi: 05.08.2012)

2.3.4. Hareketli Ortama Yönelik Özellikler

2.3.4.1. Kinetik Özellikler

Woolman'a göre, hareketli tipografi tasarımıındaki harekete yönelik yani kinetik özellikler, temel olarak yön, oryantasyon, dönme, yakınlık, gruplama ve katmanlaşma başlıklarında incelebilmektedir (Woolman ve Bellantoni, 2000: 46).

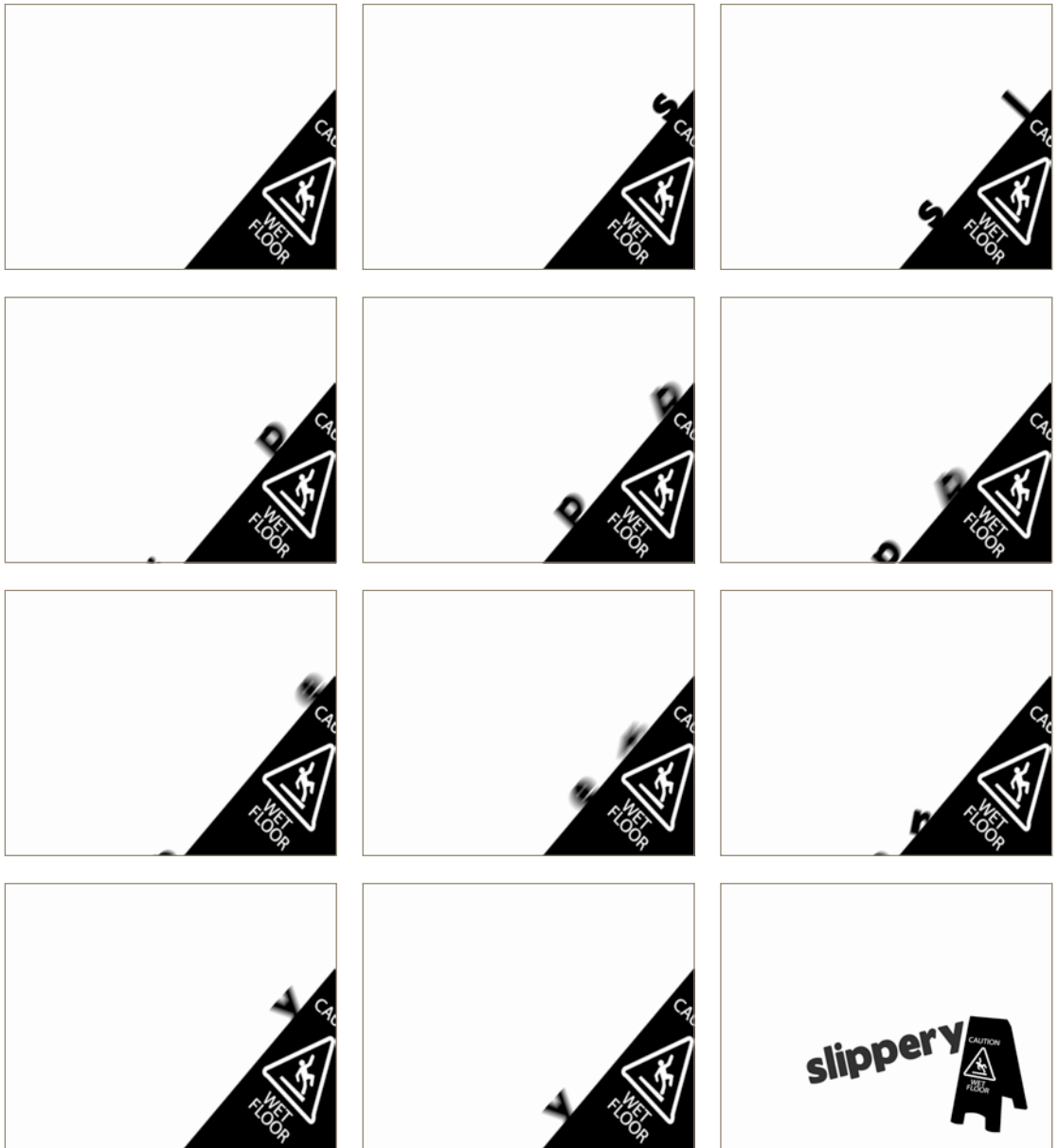
Durağan tipografik tasarımlarda **yön**, harflerin gösterdiği okuma yönü ya da sözcüklerin dizilerek oluşturduğu satırların imlediği yönlerdir. Hareketli tasarımlarda ise, okuma yönüne ek olarak hareketlenme yönü de bulunmaktadır.

Oryantaston, harf, satır ya da sözcüklerin hareket ederken odak aldığı noktadır. Hareket, gerek bir dönüş olsun, gerekse doğrusal olsun, merkezi önem taşımaktadır.



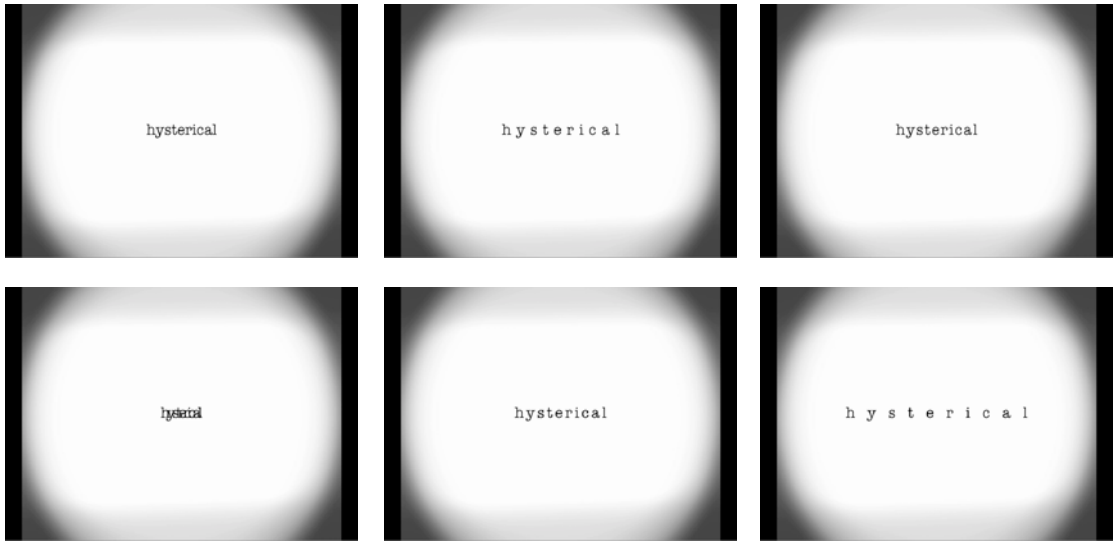
Görsel 56. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetic Tipografi Dersi, “E-motion” projesi, Kağan Okudan

Yukarıdaki örnekte, sadece yön üzerinden hareketlendirilerek, hızı görselleştirmek için hareket bulanıklığı eklenmiştir. Yazı, okunma yönü ve tersine ancak taban çizgisi doğrultusunda hareket etmektedir. Serifsiz orta ağırlıkta bir yazı karakteri, sıradan bir insanı temsil etmektedir. Sağa, sola, yukarı ve aşağı hızla yapılan ve anlık duraksamalardan oluşan hareket, hiperaktif sözcüğünü vurgulamayı amaçlamaktadır. Diğer bir örnek olan “slippery” (kaygan) sözcüğünün yorumlamasında, aynı şekilde doğrusal hareket, kaymayı çağrıştırmak için dönüşlerle birlikte kullanılmıştır.



Görsel 57. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetic Tipografi Dersi, “E-motion” projesi, Kerim Görkem Otman

Yakınlık, harflerin, satırların ve metin bloklarının birbirine olan mesafesi olarak kabul edilmektedir. Tipografik düzenlemelerde harf aralığı ve satır aralığı olarak belirlenen ölçüler ve genel sayfa düzenlemesinde paragrafların birbiri ile olan mesafesi, hareketli tipografi için de önemli bir özellik oluşturmaktadır. Harekete yansıyan yakınlık ile ilgili değişiklikler, metnin okunması veya sıralanmasını sağlamakta, ayrıca sözcük anlamına vurgu yapmak için kullanılabilir. Aşağıdaki örnekte, histeri sözcüğünün harf aralığı, derin nefes alış verişleri simgelemek için azalıp çoğalmaktadır.



Görsel 58. Bahçeşehir Üniversitesi, Kinetic Tipografi Dersi, “E-motion” projesi, Funda Topaloğlu

Gruplama, Gestalt İlkeleri üzerinden değerlendirilebilir bir özelliktir. Hareketle bir arada düşünüldüğünde yazının anlam değiştirmesini ya da anlam kazanmasını sağlayabilmektedir. Gestalt ilkelerinden “Algısal Gruplama” ton, renk, şekil, ölçü ve benzer fiziksel özelliklerle sağlanabilmektedir. “Benzeşme-ayrışma” ilkesine göre benzer olanlar, gruplanarak algılanmaktadır. Bunlara ek olarak parçaların birbirine olan yakınlığı, devamlılığı, aynı yönü işaret etmesi ya da aynı yönde hareket etmesi bütün olarak algılanmalarını sağlar. “Tamamlama”, bir diğer Gestalt ilkesi olarak, bir kısmı eksik biçimlerin bütün olarak algılandığını açıklamaktadır. Uçar’a göre;

Benzer biçimlerin grup içinde birlikte algılanmasına karşın, aslında birbirinden farklı olması durumudur. ... Bir yazı blogu içersinde genel dokuyu bozmadan bazı sözcükleri

ortaya çıkarmak için tipografiyi italik veya bold yaparken benzer bir ilişkiden yararlanıyoruz. Bu sistemi kullanmadan harf boyutunu büyüttüğümüzde ise görsel öncelik düzeni farklı bir şekle dönüşür ve istemeden benzeşme yapısını ortadan kaldırmış oluruz. Bu ise genel dokuyu bozar ve sayfa tasarımında farklı bir tonda vurgulama yapmaya çalışırken sözcükleri başlık seviyesine çıkarma tehlikesini doğurur. Bunun yanı sıra metin içersinde italik hale getirilmiş bir sözcük genel dokunun karakteristiğini sürdürürken ayrışma ihtiyacınada cevap verebilir (Uçar, 2004: 68).

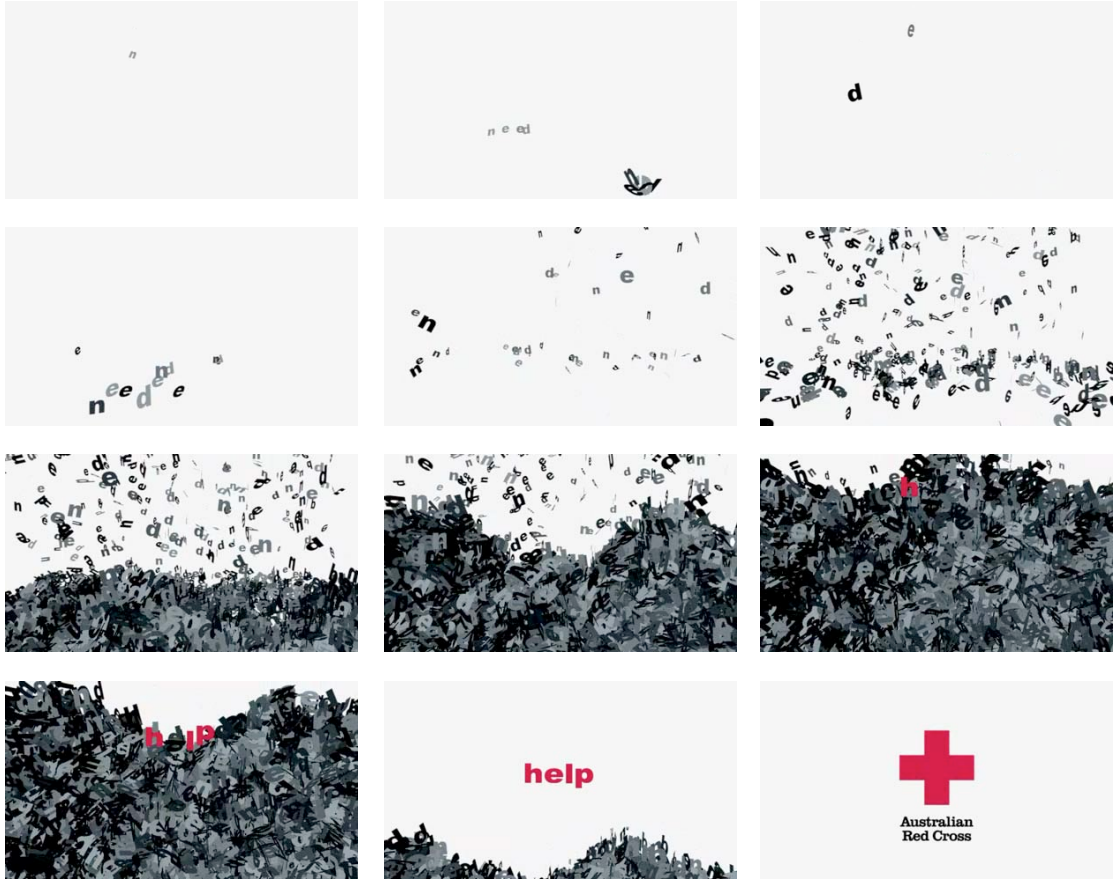
Aşağıdaki örnekte, dağınık harfler organik hareketlerle biraraya gelerek gruplaşmakta ve anlam içeren sözcükleri oluşturmaktadır. Çalışmadaki harfler tek başlarına bu anlamı sağlayamamaktadırlar. Tipografide gruplaşma, harflerden sözcüklerin ve sözcüklerden anlam içeren cümlelerin oluşumunda bir gerekliliktir.



Görsel 59. “What’s in Your Mind”, Hareketli tipografi örneği

Kaynak: <https://vimeo.com/7540572> (Erişim Tarihi: 30.08.2012)

Bir başka örnek olan Avustralya Kızıl Haç Yardımlaşma Kuruluşu’nun kampanya filminde, harfler, yağmuru imleyen bir şekilde zemine damlamakta ve “need” (ihtiyaç) sözcüğünün harfleri bir sel görüntüsüne dönüştürmektedir. Arada seyrek olarak bulunan kırmızı harflerden “help” (yardım) sözcüğü oluşmaktadır. Bu çalışmada, gri tonlarından oluşan ihtiyaç selinin içerisindeki, aynı yazı karakteri ve aynı ebatta kullanılmış kırmızı yardım sözcükleri, renk farkından dolayı gruplaşarak diğer harflerden ayrışmaktadır.



Görsel 60. Australian Red Cross, “Need Help” TV reklamı, Tasarım: Xyz Studios, Melbourne, 2005
 Kaynak: <http://xyzstudios.com/> (Erişim Tarihi: 11.09.2011)

2.3.4.2. Sekansa Yönelik Özellikler

Hareketli tipografik tasarımlar, video ya da film olarak doğrusal, etkileşimli mecralarda ise doğrusal olmayan bir yapıya sahip olabilmektedir. Geleneksel olarak doğrusal yapıdaki çalışmalarda anlam, arka arkaya dizilen sekansların bütünü ile oluşmaktadır. Doğrusal olmayan yapıda ise aradaki atlamalarla farklı sonuçlar ya da farklı anlamlar çıkabilmektedir.

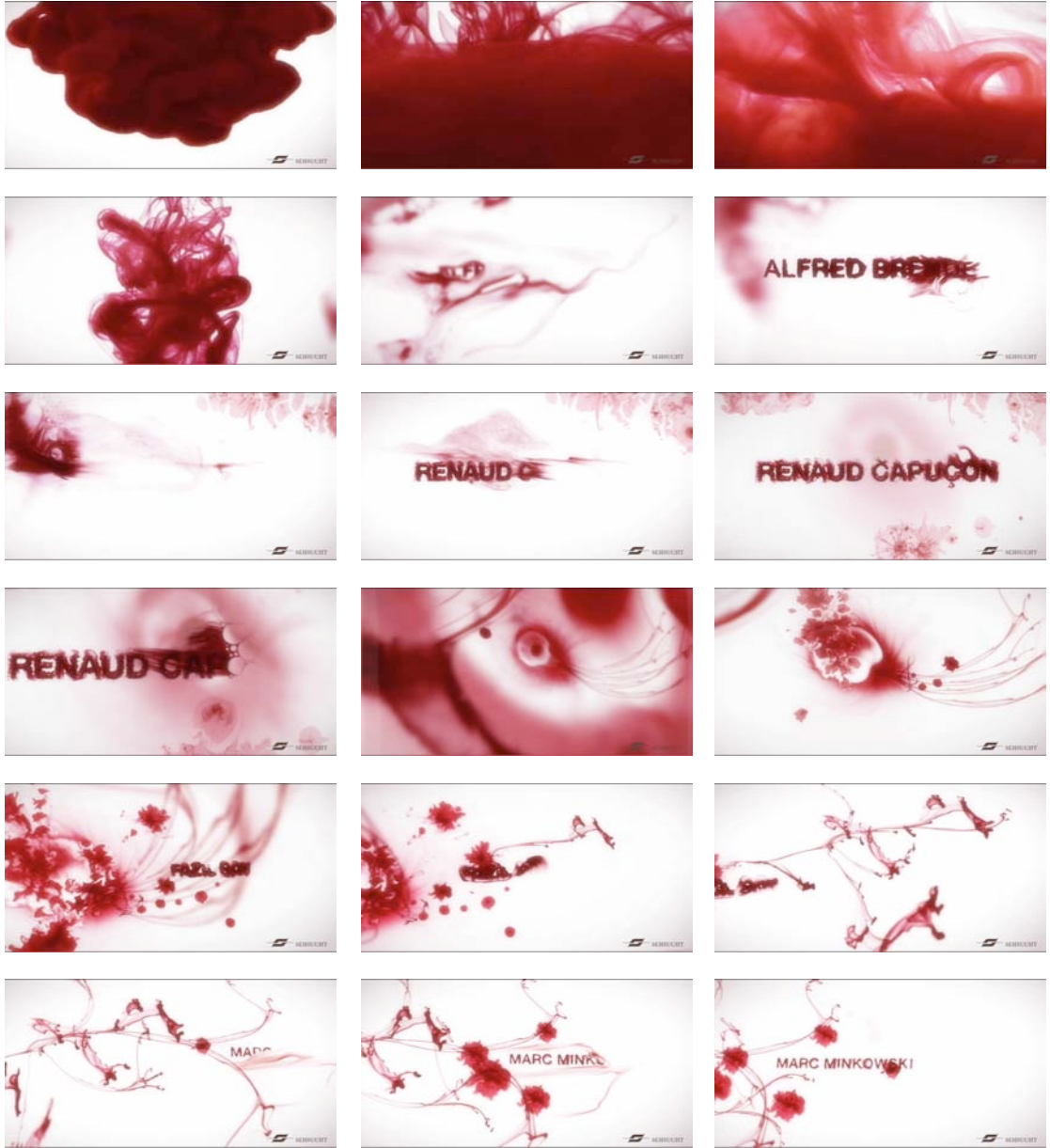
Sekansların arka arkaya dizilmesi, **sürekliliğin** sağlanması için önem taşımaktadır. Özellikle tipografik çalışmalarda, okutma amacı olmasa da, izleyici okuma eğiliminde olduğu için, ardışık sözcükler sahneler değişirken verilmek istenen anlamının dışında okumalara yol açmamalıdır.

Sözcükleri diğer sözcükler ya da imgelerle **çakıştırmanın** en basit yolu, üstüste ya da yanyana yerleştirilmeleridir. Ancak doğrusal yapıdaki sekanslardan oluşan bir çalışmada, üstüste binme mecburi değildir. Sözcüklerle sözcükler ya da imgeler birbirini takip eden karelerde bulunabilmektedirler. Daha dinamik bir çakışma oluşturan bu durum, aynı kareye yerleştirilmeden tipografinin ya da görsellerin birbiri ile ilişkide olmasını sağlamaktadır.

Hiyerarşi, tasarımın ekranda görülen kompozisyonunun yanında, akan görüntü için de önem taşımaktadır. Hareketli bir çalışmada, üç temel unsur olan tipografi, görseller ve sestten tümü ya da bazıları bulunmaktadır. Bu üç temel unsurdan biri daha ön planda durarak mesajı iletmekte, diğer ikisi destekleyici roller oynamaktadır. Parçaların birbiri ile yarışmaması ve aralarındaki hiyerarşinin belirgin olması, anlamın iletilmesi için önem taşımaktadır (Woolman ve Bellantoni, 2000: 56).

Hareketteki hiyerarşinin önemli olduğu durumlardan biri de, sekans içerisindeki hareket çeşitliliğidir. Tıpkı durağan bir kompozisyonadaki hiyerarşi düzenlemesi gibi, hareketler üzerinde de belirli bir hiyerarşi sağlanmalıdır. Doğrusallık, döngüsellik ya da deformasyon gibi gerek hareketin biçimi; gerekse hareketin hız olarak farklılık göstermesi, anlatımın karmaşıklaşmasını engellemektedir. Tıpkı bir müzik eserinin temelinde üç unsuru, yani melodi, armoni ve ritmi barındırması gibi, görsellerin hareketlendirilmesi de bu yapıyı referans alarak düzenlenebilmektedir.

Ana düşünceyi, sözü ileten ve müzikte melodiye denk gelen bir ana hareket; tekrarlardan oluşarak tempoyu belirleyen ritim hareketi; duyguyu aktaran ve müzikte armoniye denk gelen arkaplan hareketleri, bir çalışmanın parçalarını oluşturmaktadır. Bu hareketlerin tümü her çalışmada ya da çalışmanın tümünde var olmasa da, anlatımın temel parçaları olarak kabul edilebilirler.



Görsel 61. “Symphony in Red”, konser tanıtımı, Yaratıcı Yönetmen: Sascha Hanke/Timm Hanebeck, Sehnsucht, Berlin, 2007

Kaynak: <https://vimeo.com/12259774> (Erişim Tarihi: 08.08.2012)

Yukarıdaki örnek, çeşitli sanatçılardan oluşan bir ekibin konserler serisinin tanıtımıdır. Birbirini izleyen sekanslarda, farklı dört temel hareket bulunmaktadır. Bunlar, damlaları takip eden kamera hareketi, hızlıca damlayarak yayılan renkler, suda dağılıyor gibi yavaş hareket eden dokular ve yazının oluşup kaybolma hareketleridir. Bu dört temel hareket, sekanslar içerisinde farklı hiyerarşilerde kullanılmıştır. Ancak her sekansda biri daha ön planda bir rol üstlenmektedir. Keskin hareketi olan damlalar ritimle ve yer yer

müzikteki piyano vurgularıyla eş zamanlıdır. Arkaplanda genel olarak yavaş dağılan su hareketleri kamera ile birlikte geçişi sağlamakta ve çalışmanın vermeyi amaçladığı duyguyu desteklemektedir. İsimlerin oluşma hareketi, odak noktası konumundadır. İsimlerin olmadığı karelerde ise, ön plandaki sıvı görselleri çalışmanın bütünlük kazanmasını sağlamıştır.

Film dilinde, çoğunlukla öyküsel zaman atlamalarını vurgulamak için kullanılan **geçişler**, bu gün hemen her yazılımda varsayılan özellikler arasında iyi ve kötü örnekleri ile bulunmaktadır. Yazının hareketlendirilmesinde ise geçişler, bu anlatımdan farklı olarak, iki sözcüğün arka arkaya okunmasını kolaylaştıran bir özelliğe sahiptir.

Ritim, tekrar edilen hareketlerle belirlenen bir olgudur ve **hız** bu tekrarların oranını oluşturmaktadır. Görsel ritmik vuruşlar ile kurgu ve hareket hızında kontrast, birimler arasındaki ilişkileri göz önünde tutarak kullanıldığında, başarılı ritim ve hızda tasarım yapmayı sağlayabilmektedir. (Woolman ve Bellantoni, 2000: 60).

Bir sözcük ya da sözcükler dizgisi tutarlı kullanıldığında görsel ritim oluşmaktadır ve izleyici bu görsel tekrara alışmaktadır. Hızlı ve yavaş hareket eden sözcüklerin düzenlenmesinde, kontrast ve tekrar kullanılarak görsel ritim sağlanabilmektedir.

Süre, bir sözcüğün ekranda ya da sahnede kaldığı sürenin uzunluğunu, **duraksamalar** ise bir sözcük ile diğeri arasındaki boşluğu ifade etmektedir. Süre okuturluğu belirlediği ve etkilediği oranda vurgu yapılmasına, ve sözcükler ya da cümleler arasında hiyerarşi sağlanmasına olanak tanımaktadır. İzleyici için tasarlanan okunabilirliği de göz önünde bulundurularak, süre ve duraksamalara karar verilmelidir.

Bir Gaspar Noe filmi olan “Enter The Void”, konu olarak uyuşturucuyu ele almaktadır. Filmin jeneriğinde konuya uygun olarak okunurluk ikinci planda tutulmuş, hızlı bir şekilde yanıp sönen farklı yazı karakterlerinin düzenlemesinden oluşan bir yaklaşım

kullanılmıştır. İ simler arasındaki duraksamalar yok denecek kadar az ve ekranda kaldıkları süre, hızla yanıp sönmelerinden dolayı kısadır.



Görsel 62. “Enter the Void” (Noé, 2009) film jeneriği. Tasarımcı: Tom Kan.

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/enter-the-void/> (Erişim Tarihi: 07.07.2012)

2.3.5. Sinematografik ve Animatik Özellikler

Hareketli tipografinin önemli özelliklerinden biri, hareketli diğer anlatım biçimlerinden besleniyor oluşudur. Kullanılan elemanların tipografik olması, okuma temelinde elemanların herhangi bir imgeden farklı algılanmasına neden olabilmektedir. Bu durum, hareketli öykü anlatımına ilişkin yöntemler ve tekniklerden faydalanılmasına engel değildir.

John Berger insanın izlediği şeyle bağlantısını, izlediği şey, diğerleri ve kendisi arasındaki ilişkileri tanımlayarak gerçekleştirdiğini söylemektedir (Berger, 2011: 9). Bakılan şey, onu çevreleyenler ve izleyicinin duruşu, izleme ve algılama olayına etki eden unsurlardır. Gilles Deleuze ise bütünü anlamak için parçalar arasındaki ilişkileri tanımlamak gerektiğini belirtmiştir (Deleuze, 2001: 63). Hareketli görüntü ile anlatımın temelinde, ardışık kareler ve sahneler ile bu parçaların arasındaki ilişki üzerinden aktarılmak istenen öykünün veya düşüncenin sunulması yer almaktadır.

Walter Benjamin, sinema ve fotoğraf arasındaki farklılıkları tanımlarken, sinemanın sadece kişiyi sergilemediği, onu çevresi ile birlikte betimlediğini ve bu şekilde kişinin portresini oluşturduğunu vurgulamaktadır. (Benjamin, çeviri, 2002: 50-86) Hareketli tipografi çalışmalarında, portresi oluşturulan şey bir kişi ya da nesne yerine yazının kendisidir. Ancak tıpkı kişi ya da nesne gibi, nasıl ve nerede sunulduğu, yani “nerede durduğu”, “ne giydiği” , “ne söylediği” önem taşımaktadır.

2.3.5.1. Kadraj

Sinematografik özellikler arasında yer alan kadraj, temelini fotoğraf ve resim kompozisyon biçimlerinden almaktadır. Özellikle fotoğraf alanında temel kurallardan biri olan “Üçte Bir Kuralı” (Rule of Thirds) ve “Altın Oran” (Golden Section) tipografinin hareketlendirilmesinde oluşturulan kompozisyonel değerler açısından önem taşımaktadır. Bu düzenleme ilkeleri, fotoğrafta olduğu kadar tipografik tasarımların yerleştirilmesinde de temel alınabilmektedir.

Üçte Bir Kuralı, kompozisyon alanının, birbirine ve kenarlara eşit uzaklıktaki ikişer çizgi ile, yatayda ve dikeyde görüntünün üçerden toplam dokuz eşit alana ayrılması ile oluşan ızgarayı (grid) temel alan düzenlemeleri önermektedir. Bu çizgilerin kendileri ve kesişme noktaları kompozisyondaki birincil odak noktalarının yerleştirilmesi için kullanılmaktadır.

İnsan aklı yapısal olarak düzensizlik ve karmaşıya eğilimli değildir. Tekrar ve düzen arar, ve bunları daha hızlı algılayabilmektedir. Üçte bir kuralı, insanın bu özelliğinden dolayı, dinamik ve ilginç kompozisyonların bilinçaltı seviyesinde algılanmasını kolaylaştırmaktadır. Tam ortaya yerleştirilmiş ana nesne, sağ ve sol taraflarda ya da üst ve alt bölgelerde bıraktığı eşit mesafe ile ikincil bir odak noktası oluşmasını engellemektedir. Bu durum, gözün genel kompozisyonun üzerinde dolaşmadan tek noktada kalmasına neden olur. Merkez odaklı kompozisyonlar, kompozisyonel denge ve dinamizm öne çıktığı çalışmalarda kullanılmamaktadır.



Görsel 63. “Rubicon” (Horwitch, 2010) film jeneriği. Tasarımcı: Karin Wong, Imaginary Forces, LA.
Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/rubicon/> (Erişim Tarihi: 22.04.2012)

Rubicon filminin jenerik tasarımında, karmaşık elemanlardan oluşan sahneler, üçte bir kuralına bağlı olarak yerleştirilmiştir. Bu yerleşim hareketle birlikte jeneriğin genel akışına dinamiklik katmış, okunması gereken metnin, merkezden uzak konumlanması

ile ikincil odak noktaları oluşturmıştır. Filmin temasında yer alan komplo teorisi fikri, ikincil öğeler arasında saklanmış isimler ile sağlanmaya çalışılmıştır. Son sahnede merkezde ortaya çıkan film isminin, tek odak noktası olan bir kompozisyondaki sunumu, jenerik genelinde diğer sahnelerden ayrılıp, vurgulanmasını sağlamıştır.

Altın Oran, üçte bir kuralının temeli olarak kabul edilebilecek, Euclid, Fibonnacci ve sonrasında Leonardo da Vinci tarafından ele alınmış ve geliştirilmiş bir oran ilişkisidir. Altın oran dörtgeninin uzun kenarının kısa kenarına oranı 1.6180339'e eşittir. Bu oran sayfa düzenlerinde, tipografik kompozisyon öğelerinin yerleşiminde, yazı tasarımında harflerin iç oranlamasında kullanılmaktadır.

Genel metin düzenlenmesindeki denge ve dinamizm, blok olan metinler ve negatif alanlarla oluşmakta, ve “Üçte Bir Kuralı” ya da “Altın Oran”dan beslenebilmektedir. Tek başına metin, fotografik imgeden farklı olarak, okunması sırasında ikincil bir odak bulunmasının işlevsiz olduğu yapıdadır. Okuma sırasında gözün bir sözcük ile yanındaki sözcükler arasında odak değişikliği yaptığı, ancak bu zıplamaların sınırlı bir alanda gerçekleşmesine ilişkin çalışmalar bulunmaktadır. Tipografik rezonans açısından, yazının biçimsel özelliklerinin okuma eyleminden bağımsız olarak iletişim kurduğu durumlarda, ikincil veya üçüncül odaklar da kompozisyondaki anlatımı güçlendirecek öğeler olarak bulunabilmektedir.

Sözcük tek başına bulunduğunda, yani ikincil bir öge bulunmadığında merkezde durması olasıdır. Ancak öge sayısı arttığında, hiyerarşiyi sağlamak, bu kurallarla mümkün olabilmektedir. “Üçte Bir Kuralı” ve “Altın Oran” düzenlemede yardımcı rehber çizgiler ve noktalar oluşturmaktadır.

2.3.5.2. Kamera Hareketleri

Kamera hareketleri, sinematografik anlatımda çeşitli kuramlar çerçevesinde kurguya yardımcı olan özelliğe sahiptirler. Kamera temelde 7 hareket gerçekleştirmektedir. Bu

hareketler; sağı sola çevirme (pan), aşağı yukarı çevirme (tilt), ileri geri hareket (truck), sağı sola hareket (dolly), aşağı yukarı hareket (pedestal), dairesel hareket (ark) ve optik kaydırma (zoom)'dur.

Pan ve tilt hareketlerinde, kamera fiziksel olarak yer değiştirmemekte, ancak dönmektedir. Truck, dolly ve pedestal, kameranın bir düzlemde ilerlemesi olarak açıklanabilmektedir. Ark, kameranın bir eğriyi takip ederek hareket etmesi, zoom kameranın lensi ile yapılan optik yaklaşma-uzaklaşmadır.

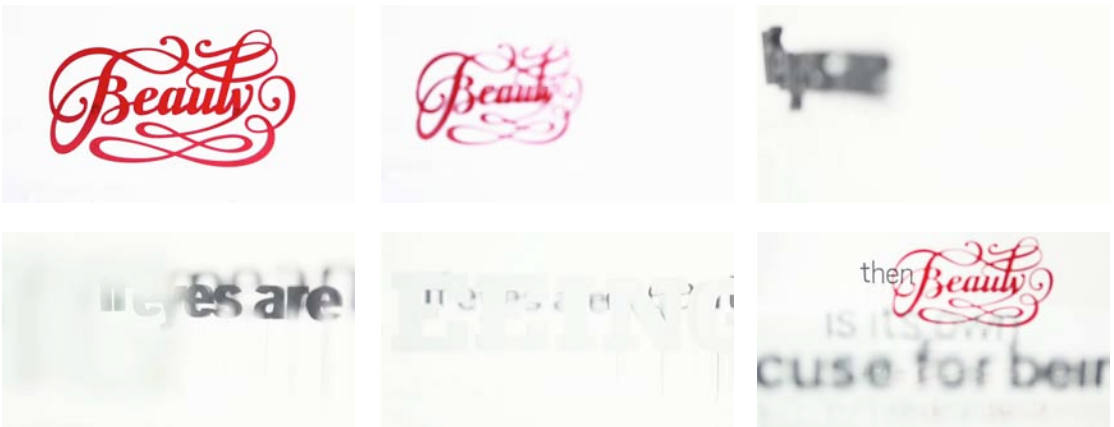
Bu temel kamera hareketleri, tipografik elemanların sahneye giriş çıkış yapmasına veya iki kelime arasındaki geçişe yardımcı olabilmektedirler. Dizili karışık harflerin kamera hareketi ile anlam içerecek sözcük oluşturmaları ve okunurluk kazanması sağlanabilmektedir.





Görsel 64. “Typographic Landscape”, Jason Cook ve Bryan Lee, 2009
Kaynak: www.vimeo.com/5370967 (Erişim Tarihi: 10.07.2011)

Typographic Landscape (Tipografik Manzara) isimli çalışma, IdN’in 15. yılını kutlamak için 2009 yılında Jason Cook ve Bryan Lee yönetmenliğinde gerçekleştirilmiştir. Animasyon, araba plakası görseli ile başlamaktadır. Kameranin plakadan uzaklaşarak, ark hareketi ile arabaya odaklanması, devamında tipografiden oluşan yapıların üzerinde dolaşması ile sürmektedir. Kamera, ilk nesneden, yani arabadan uzaklaştığında, yeni bir nesne olan motorsiklet kadrja girmektedir. Kamera, takip eden hareketine motorsiklet üzerinden devam etmektedir. Buradaki hızlı kamera hareketleri, yerden yükselen tipografik yapılar ve ortalarda iyice karmaşılaşan tipografik yığınlar, çalışmanın maceracı ve genç bir anlatıma sahip olmasını sağlamaktadır. Özetle, hızlı kamera hareketleri, tipografik hareketlerle birleştğinde dinamizmin görselleştirilmesine yardımcı olmaktadır.





Görsel 65. 5. Typophile Film Festivali tanıtım filminden bir sekans. Tasarımcı/Yönetmen: Brent Barson, 2009

Kaynak: <https://vimeo.com/6382511> (Erişim Tarihi: 02.09.2011)

Tipografi konulu filmlerin sergilendiği Typophile Film Festivali’nin 5.si için yapılan tanıtım çalışması, farklı hareketlendirme teknikleri ile bilgisayar grafiği kullanılmadan üretilmiştir. Çeşitli sözlerin tipografi ile görselleştirilmesi ile yapılan animasyonlar, öğretim elemanı Brent Barson yönetiminde, Brigham Young Üniversitesi tasarım öğrencileri tarafından gerçekleştirilmiştir. Sadece fiziksel ortamda ve malzemelerle üretilen tipografilerden oluşan çalışma, bütününde 5 duyuyu ele alarak bu duyuların yaratıcılığa katkısına dikkat çekmektedir.¹²

Çalışmanın içerisinde Ralph Waldo Emerson’ın The Rhodora isimli şiirinden iki dizenin tasarlandığı bölümde, güzelliğin sadece görülmek için var olduğu vurgulanmaktadır. İki sözcük; “güzellik” (beauty) ve “görmek” (seeing), serifsiz yazı karakteri ile hazırlanmış gri renkteki diğer tipografik elemanlardan farklılaşmaktadır. Güzellik sözcüğü kırmızı, el yazısı tipindeki yazı karakteri ile, gösterişli; görmek sözcüğü köşe serifli yazı karakteri ile arkaplan rengi olan beyaz ile neredeyse görülmez haldedir. Kamera parlak kırmızı renkteki “güzellik” sözcüğünden uzaklaşarak diğer sözcükleri öne çıkartırken, arkaplan renginde olan “görmek” sözcüğü, ancak kamera belirli bir açıya ulaştığında görülebilir bir duruma gelmektedir. Bu çalışmadaki yazı karakteri seçimi ve kullanılan kamera hareketleri, kompozisyondaki en belirgin öge olan “güzellik” sözcüğünün farklı açılarda da göz önünde olduğunun, ancak “görebilmenin” doğru açıyla sağlanabileceğinin anlatılmasına yardımcı olmaktadır.

¹² <http://www.typophile.com/filmfest5> (Erişim Tarihi: 17.08.2013)



Görsel 66. Molodist Film Festivali hareketli kimlik tasarımı, Platonov Alexei, 2010

Kaynak: <https://vimeo.com/16737678> (Erişim Tarihi: 08.08.2012)

Molodist Film Festivali için Platanov Alexei tarafından bir hareketli kimlik çalışması hazırlanmıştır. Çalışma, üç boyutlu animasyon tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Harfler üstüste binen katmanlar oluşturmakta ve bu katmanlar sırayla açılarak sözcüğü ortaya çıkarmaktadır. İlk sahnelerde kamera çok yakın bir kadrajla bu açılma hareketlerinin üzerlerinde dolaşmakta, açılacak sözcüğün ne olduğu ile ilgili bir sürpriz unsuru yaratmaktadır. Harflerin belirginleşmeye başlaması ile sözcükten uzaklaşan kamera hareketi, ismin görünürlük kazanmasını sağlamaktadır.

Özellikle fotoğrafların hareketlendirilmesinde kullanılan Parallax etkisi, tipografik elemanların hareketlendirilmesinde ikinci okunacak kelimeyi belirlemek ya da derinlik algısını kuvvetlendirerek üç boyutlu alan hissi yaratmak için değerlendirilebilmektedir. İki farklı bakış noktasının oluşturduğu fark olan Parallax, kameranın ön plandaki nesneye olan odağının sabit kalarak hareket etmesi ile arkaplan nesnelerinin kadrajda yer değiştirmesidir. Bu etki ile önde bulunan tipografik elemana odaklı kamera, bu odağı kaybetmeden hareket ettiğinde arkada kadraj dışında kalan ya da okunamayan tipografik elemanların okunabilmesini sağlamaktadır.

2.3.5.3. Animasyon İlkeleri

Animasyonda hareketlendirme, temel olarak doğada varolan hareketin oluşturulmasıdır. Bu oluşum, fizik kurallarını taklit ederek ya da bu kuralları bozarak gerçekleşebilmektedir. Alanın öncü animasyon stüdyolarından Disney’de animatör olarak çalışan Ollie Johnston ve Frank Thomas, 1981 yılında yayınlanan “The Illusion of Life: Disney Animation” isimli kitaplarında, 12 ilkeden bahsetmektedirler. Bu ilkelerin amacı temel fizik kurallarına göre hareketlendirme sağlamaya yönelik olsa da, animasyonun kendi dünyası içerisindeki başka konulardan, karakterlerin nasıl daha çekici hale getirilebileceğine kadar genişlemektedir. (Thomas ve Frank, 1997:47-69)

İlkelerden bir kısmı, tipografinin hareketlendirilmesinde de önem taşımaktadır. Özellikle çizim ya da bilgisayar ile oluşturulan hareketlendirmelerde, yazının da belirli fizik kuralları dahilinde hareket ediyor olması, izleyici için daha kolay takip edilen çözüm oluşturmaktadır.

Johnston ve Thomas’ın listelediği ilkelerden, tipografinin hareketlenmesinde de önem taşıyanlar ş öyledir: Sıkışma ve Esneme (Squash and Stretch), Ters Hareket (Anticipation), Sahneleme (Staging), Takip Eden ve Üstüste Binen Hareket (Follow Through & Overlapping Action), Yavaşlama ve Hızlanma (Slow In and Out), İkincil Hareket (Secondary Action), ve Zamanlama (Timing)’dır. Bu 7 prensibin hepsi, her hareketlendirme için geçerli olmasa da, uygulamanın gereksinimleri doğrultusunda yararlanılabilecek bir yapı oluşturmaktadırlar.

Bu özellikler tipografinin hareketlendirilmesinde anlatıma katkı sağlayacak biçimde kullanılabilir. Farklı malzemelerden üretilen harflerin fiziksel etkilere gözönünde bulundurularak video ile kaydedilmesi dışında kalan hareketlendirme yöntemlerinde, yazı karakterinin malzemesi, esnekliği, kütsel ağırlığı gibi özelliklerin izleyici tarafından algılanmasını kolaylaştırmaktadır.

Sıkışma ve Esneme (Squash and stretch); nesnelerin hareketlendirilirken ağırlık ve esneklik kazanmasını sağlamak amacı ile, nesnenin hacmi değişmeden harekete göre formun esnemesidir. Örnek olarak zıplayan bir top, yere çarpış anında yanlara doğru genişlerken, tekrar yukarı çıkışında yanlardan basılarak uzar. Bu hareketlendirme özünde, yine fizik kurallarını taklit etme amacı güderek, basınç, sürtünme gibi etkileri canlandırmayı amaçlar. Klasik animasyonlarda, fiziksel evrenin oluşturduğu esnemeye oranla daha abartılı hareketler kullanılarak görselleştirilir. Yazı karakterlerinin hareketlendirilmesinde, sıkışma ve esneme, yazı karakterinin biçimini fazla deforme etmeden, okunurluğunu ve harf ya da sözcüğün iç orantılarını bozmadan gerçekleştirilmelidir.

Ters Hareket (Anticipation); bir hareket gerçekleşmeden önce, o hareketin oluşmasını sağlayan hareket olarak tanımlanabilir. Topu fırlatırken kol, hareketinin olduğu yerden başlamamaktadır. Önce, geriye doğru esnedikten sonra fırlatma hareketine geçmektedir. Belirli bir harekete başlamadan önce, harflere de, hareketin tersi biçiminde bir hareketle ivme kazandırmak, hareketin daha gerçekçi algılanmasına olanak sağlamaktadır.

Sahneleme (Staging); sahnede neyin vurgulanmak istendiğinin ya da ne olduğunun ve olacağının belirgin halde sunulmasıdır. Bu belirginleştirme, kompozisyon, aydınlatma ya da hareketin kendisi gibi pek çok özellikle sağlanabilmektedir. Sahneleme tipografinin hareketlendirilmesinde okuturluk ve okunurluk açılarından da önem taşımaktadır. Çünkü sahneleme aynı zamanda sahnede bulunabilecek önemsiz detayların arkaplana çekilmesi anlamına gelmektedir.





Görsel 67. “EGO”, Sebastian Baptista, 2010

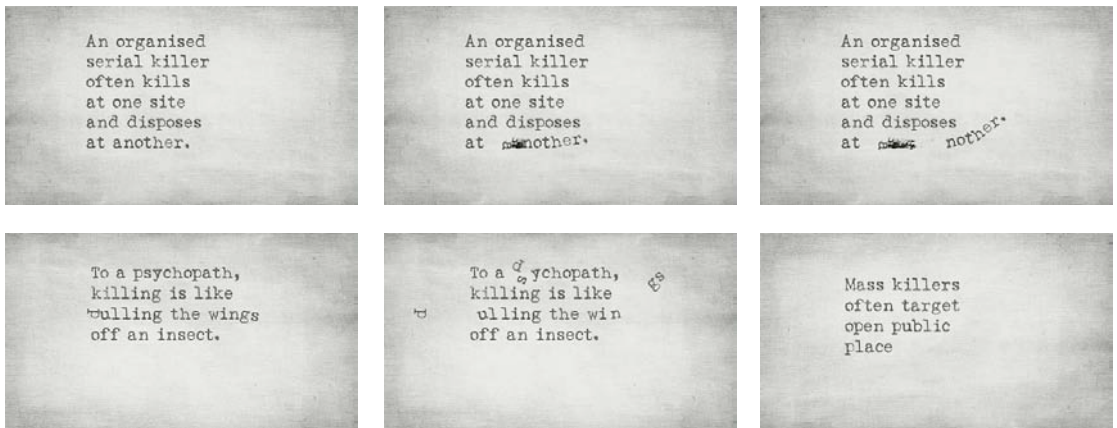
Kaynak: <https://vimeo.com/9158263> (Erişim Tarihi: 11.08.2012)

Sebastián Baptista tarafından tasarlanıp hazırlanan “EGO”, kişisel bir çalışma örneğidir.¹³ Anlatım içerisinde yer alan vurgulu sözcükler, tipografik olarak video görüntüsü ile birleştirilmiştir. Görüntüler hareket estetiğine uygun olarak sözcük anlamını vurgular bir biçimde hareketlendirilmiştir. Çalışmanın girişinde bulunan “Uruguay: Rio de los jaros Pintados” (Uruguay: boyalı kuşlar nehri) cümlesi, bir el ile açılıp, bir karakterin üflemesi ile dağılarak kuşlara dönüşmektedir. Sonrasında mühür

¹³ <https://vimeo.com/9158263> (Erişim Tarihi: 17.08.2013)

basma hareketi ile gelen ve dizilim olarak da mühür biçiminde olan “Barcelona: En Ahora Vivo” (Barselona: Şimdi burada yaşıyor) cümlesi, Uruguay’lı tasarımcının Barcelona şehrine yerleşmesini görselleştirmektedir. Çalışmanın içerisinde yer alan sözcükler, sözcük anlamlarını anımsatacak şekilde hareketlenmeye devam etmektedir. “Birra” (Bira) sözcüğü, içki olan bardağın içinde sıvı ile birlikte hareket ederek karakter tarafından yudumlanmakta; “Crocante” (gevrek) sözcüğü ağzın içine yerleştirilmiş, ısırılmakta; “Pegajoso” (Yapışkan) sözcüğü iki parmağın arasında sakızı anımsatan hareketle uzamakta, “Esponjoso” (süngerimsi) sözcüğü yine elin içerisinde esnemektedir. Animasyon ilkeleri ile hareketlendirilerek gerçek görüntüyle, nesnelerin yerine yerleştirilen tipografi, yazı karakterinin sabit kalmasına rağmen, hareketle, sözcük anlamını vurgular nitelik kazanmıştır.

Hareketin daha gerçekçi ve akıcı ilerlemesini hedefleyen *Takip Eden ve Üstüste Binen Hareket (Follow through and overlapping action)* prensibi iki tekniği içerir. Takip eden hareket, ana nesnenin hareketi bittikten sonra, ona bağlı olan parçaların harekete bir süre daha devam ederek sonlanmasını sağlamaktır. Üstüste binen hareket ise birbirine bağlı parçaların, yine ağırlık, hacim gibi özelliklerine göre farklı hızda ve ivmede hareket etmesidir. Yazı doğası gereği birbiri ile ardışık sembollerin dizilmesinden oluştuğundan, bu iki ilke, metnin ya da sözcüğün içerisindeki denge ve yapıyı görselleştirme de yardımcı olmaktadır.





Görsel 68. “Get Inside The Criminal Mind”, Crime & Investigation Network Tanıtımı, DDB New Zealand, 2008

Kaynak: <http://www.tvspots.tv/video/50238/sky-television--facts> (Erişim Tarihi: 07.02.2012)

DDB New Zealand ajansı tarafından SKY Kanalı (Yeni Zelanda) için hazırlanan “Get Inside The Criminal Mind” (2008)¹⁴ televizyon reklamında, suçluların davranış biçimlerinin metin olarak yazılması ve metne uygun olarak hareketlendirilmesi kullanılmaktadır. Geleneksel anlamda polis raporu algısını güçlendiren, ancak kirli ve dağınık daktilo yazısı örneklenerek kullanılan yazı karakteri kriminal yapıyı desteklemektedir. Hareketlendirme olarak bir cesedi sürükleme, sineğin kanatlarını koparma, kalabalık bir yerde açılan ateş sonucu insanların kaçışması, yangın başlatma gibi suçlu davranışlarının yazı ile taktit edilmesi sağlanmıştır. Seri katillerin belirli bir yerde kurbanını öldürüp cesedi başka bir yere taşıdığını anlatan cümlede “another” sözcüğü, son harfinden sürüklenmektedir. Sözcüğün diğer harfleri, ayaklarından sürüklenen cesedin gövdesi gibi, “r” harfini takip etmektedir. “A” harfi, sözcük bütününden koparak geride kalmaktadır. Bu detaylar ile çalışmada, gerçek hayattaki sürükleme hareketinin, yazının hareketlendirilmesine aktarılışında, takip eden ve üstüste binen hareket ilkelerinden faydalanılmıştır. Aynı ilkeler, sinek kanatlarının

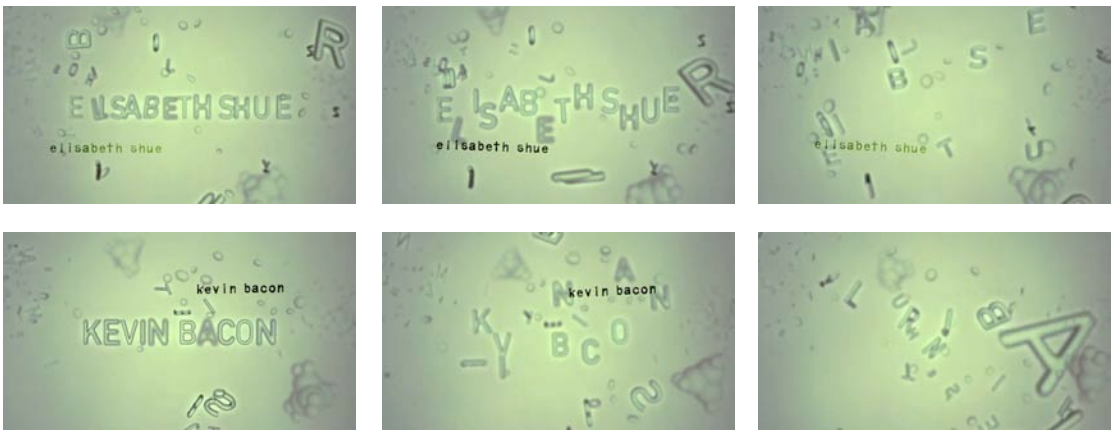
¹⁴ <http://www.tvspots.tv/video/50238/sky-television--facts> (Erişim Tarihi: 17.08.2013)

kopartılmasını anlatan sahnede “p”, “gs”, “d” ve “i” harfleri “pulling”, “wings”, “psychopath” ve “insect” sözcüklerinden kopartılırken kullanılmıştır ve hareket ile birlikte anlatıma yardımcı olmaktadır.

Hızlanma ve Yavaşlama (ease-in-ease-out), harekete başlanırken daha yavaş, hareketin ortasında hızlanarak, hareketin sonuna doğru tekrar yavaşlamayı ifade eder.

İkincil Hareket (Secondary action); ana harekete destek olarak, hareket eden cismin daha doğal gözükmeye yardımcı olur. Bu ilke gerçekleşen ana hareketin yanında, onun kadar ön planda olmayan ve dikkat çekmeyen ikincil hareketler ile canlandırmanın bütününe akıcılık kazandırmaktadır. Bir karaktere ait aksesuarlar, ya da karakterin saç, ikincil hareketle canlandırılan parçalara örnek oluşturabilir. Tipografide ise, yapılan tasarıma bağlı olarak, paragraftaki bir satır ya da bir kelime, harfin bir parçası, konunun gerektirdiği biçimde bir aksesuar gibi hareketlendirilebilmektedir.

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





Görsel 69. “Hollow Man” (Verhoeven, 2000) film jeneriği. Tasarım Stüdyosu: Picture Mill, LA

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/hollow-man/> (Erişim Tarihi: 06.07.2012)

Picture Mill Studyosu tarafından yapımı üstlenilen Hollowman (2000) filminin jenerik çalışmasının yaratıcı yönetmenliğini William Lebeda yapmıştır. Film, moleküler seviyede dönüşüm geçirerek görünmez olabilen bir bilimadamını konu almaktadır. Jenerik çalışması mikroskop ile izlenen petri kabındaki karmaşık harflerin biraraya gelerek isimleri oluşturması üzerine kurulmuştur.¹⁵ Bu çalışmada, arkaplanda hafifçe yüzyüymüş gibi hareketlenen harflerden bir kısmı hızlanarak ismi oluşturacak düzene yerleşmekte, yerleşirken yavaşlamakta ve sonrasında tekrar hızlanarak dağılmaktadır. Sıvının içindeki oluşumları görselleştirmek için arkaplanda kalan harfler ikincil hareket prensibine uygun bir biçimde verilmek istenen biyolojik ortamı yaratmaktadır. İsmi oluşturan harflerin hızlanıp yavaşlayarak gelmesi de hızlanma ve yavaşlama prensibine bağlı olarak içinde bulundukları ortamın fiziğini yansıtmaktadır. Böylelikle isimlerin sıralanması sırasında verilmek istenen laboratuvar atmosferi hareket yardımı ile sağlanabilmektedir.

2.3.5.4. Temel Kurgu

Sekansların ardışık olarak seçilmesi ve yerleştirilmesi ile anlatımı netleştirmek ve güçlendirmek kurgu yardımıyla sağlanmaktadır. Film dilinin görüntüye dayalı temelinden farklı olsa da, yazının hareketlendirilmesi ile yapılan çalışmalarda da sinemaya ait bazı teorilerden ve ilkelerden yararlanmak olasıdır. Eklenen sekansların tek başına ya da bir arada nasıl anlam kazandıracağı, anlamı nasıl güçlendireceği ya da değiştireceği gibi konuların üzerine çalışan Eisenstein, Griffith, Kulesov, ya da

¹⁵ <http://www.artofthetitle.com/title/hollow-man/> (Erişim Tarihi: 06.06.2013)

devamlılık ilkesinden bağımsız bir anlatıma yönelik Godard ve Truffaut gibi yönetmenlerin formülleri ve yaklaşımları hareketli yazının kurgulanmasındaki ilkelere temel oluşturmaktadır. Genel anlamda hareketli tipografinin kurgu özelliğini Herbert Zettl'in ele aldığı biçimde, devamlılık ve kapsam açılarından incelemek uygun olacaktır.

Kurguda Devamlılık

Yazı, ya da okuma eylemi bir devamlılık içermektedir. Her harf, başka bir harfi, her sözcük başka bir sözcüğü takip ettiği sürece anlam kazanmaktadır. Sözcüklerin ve harflerin yerlerinin değiştirilmesi anlamın farklılaşmasına yol açabilmektedir. Bu yapısı bakımından yazının kendisi bir kurguya sahiptir.

Hareketli ortamda, görsel olarak ardışık sunulma olanağına sahip olan yazının devamlılık içermesi, izleyicinin anlatılmak istenen konu ile olan ilişkisi açısından önem taşımaktadır. Devamlılık, grafik, hareket ve içerik olarak üç temel başlıkta gruplanabilir.

Birbirini takip eden sekansların üzerinde bulunan çizgisel değerlerin devamlılığı, yani genel anlamıyla **grafik devamlılık**, sekansların arasında görsel bağ kurmayı kolaylaştırmaktadır. Bir fotoğraftaki ufuk çizgisinin oluşturduğu çizgisel grafik değerlere, tipografik çözümlerlerde taban çizgisi örnek olabilmektedir. Okuturluk hedeflenerek gerçekleştirilen çalışmalarda, her sekansta farklı bir yerleşime sahip taban çizgisi, bu açısından sorun yaratabilmektedir.

Varsayımsal ya da görsel çizgilerin, grafik öğelerin ya da renk gibi grafik değerlerin devamlılığı, sahnelerin birbiriyle birleşmesinde kolaylık oluşturmaktadır. Böylelikle izleyici farklı bir konuya geçildiğini düşünmeden akışı takip edebilmektedir.



Görsel 70. “Tenspace”, Wow Tasarım Ajansı, 2011

Kaynak: <https://vimeo.com/27428784> (Erişim Tarihi: 11.03.2013)

Japon tasarım ajansı Wow tarafından yapılan “tenspace” isimli çalışmada japon çiçek düzenleme sanatı “ikebana”dan esinlenilmiştir. Çalışmada, rakamların tipografisi ile çiçek görselleri birleştirilerek geri sayımdaki boşlukların görselleştirilmesi amaçlanmıştır. Buradaki boşluklar zamanı simgelemektedir. Sahneleri birbirine bağlayıcı özellikte grafik çizgiler kullanılmış, ve bu öğelerle birlikte kullanılan elemanlar dahilinde devamlılık elde edilmiştir.¹⁶

Hareketsel devamlılık, kamera ya da nesnelerin hareket açısından birbirini takip eden sahnelerde devam oluşturacak nitelikte olmasıdır. Tipografik elemanlar, çalışmanın birbirini takip eden iki sahnesinin birinde sağdan, diğerinde soldan kadrāja giriyorlarsa, bu sözcüklerden oluşan sahnelerin kurgusu gereği, iki sözcüğün karşıt olduğu, ya da farklı iki kişi tarafından söylendiği düşünülebilir. Bu iki sözcük eğer tek bir cümlemin parçası olmak üzere tasarlanmışsa, gerçekleştirdikleri hareket açısından da devamlılık içermeleri, anlatıma yardımcı olacak bir unsurdur.

Özellikle yazının okunma yönü de göz önüne alındığında, hareketsel devamlılık önem taşımaktadır. Sağdan sola okuma yönü olan dillerde, yazının daha rahat okunabilmesi açısından, önce sözcüğün ilk harfinin görülmesini sağlayacağı için, sözcüğün kadrājın

¹⁶ <http://www.artless.co.jp/aolog/video/118/> (Erişim Tarihi: 19.07.2013)

sağ tarafından soluna doğru hareket etmesi uygun bir çözümleme olacaktır. Diğer tarafta soldan sağa doğru hareket eden sözcüğün ilk okunacak harfi son harfi olacaktır.

Ön ve arkaplan için tasarlanan elemanların da sahneler arasındaki anlatıma katkıda bulunmasını sağlayacak olan unsur **ıçerik devamlılıđı**dır. Tipografik rezonans açısından yazı karakterinin biçimsel özellikleri, sahneler arasındaki devamlılıđı güçlendirebilmektedir. Bir sahneden diğetine deđişen yazı karakteri, zamanın ya da dönemin, konuşan karakterin ya da kişinin deđiştini gösterebilir. Verilen tasarım kararı, anlatımdaki deđişikliđi destekleyebileceđi gibi, yanlış anlaşılmasına da yol açabilmektedir.

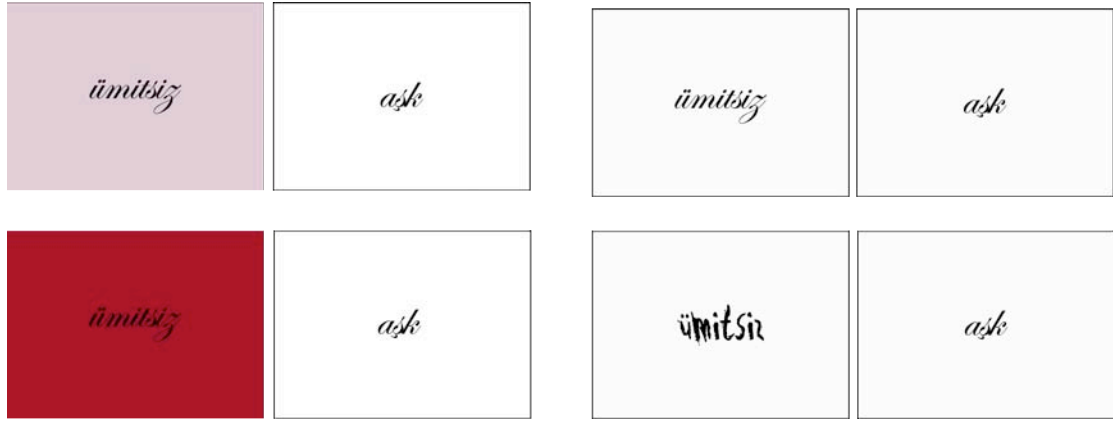
Kapsamsal Kurgu

Kapsamsal kurgu, temel olarak anlatılan konu ile ilgili karmaşıklığı vurgulamak ya da anlamı yoğunlaştırmak için kullanılmaktadır. Öykü ve dahilindeki verilemek istenen duyguya daha fazla odaklanarak gerçekleştirilmektedir. Bu anlamda devamlılık prensibi ile paralel olabilmekle ya da çelişebilmektedir. Kapsamsal kurgu, Herbert Zettl’a göre üç ana gruba ayrılmaktadır; analitik kurgu, fikir tabanlı kurgu ve metrik kurgu. (Zettl, 2005: 317)

Analitik kurgu, anlatıma paralel kesmelerin, anlatılmak istenen doğrultusunda arka arkaya eklenmesidir. Farklı harflerin sırayla sahnede gözükttükten sonra belirli bir sözcüğü oluşturma analitik kurguya örnek gösterilebilir. Bu kurgu biçimi kullanılırken harflerin önce tek başlarına oluşları ve daha sonra birleşerek sözcüğü oluşturmaları, ortaya çıkması istenen sözcük anlamının açığa çıkışını geciktirmek ya da tekil harflerin birim özelliklerine vurgu yapmak için kullanılabilir.

Özellikle belirli bir kavramı ya da fikri vurgulamak amacı ile **fikir tabanlı kurguya** başvurulabilmektedir. Altındaki örneklerde “ümitsiz” ve “aşk” sözcükleri ardışık sahnelerde kullanılmaktadır. İlk sıradaki örneklerde, 1 ve 3 numaralı karelerde, yazı

karakteri olarak Edwardian Script kullanılmıştır. İlk sahnelerdeki arkaplan rengi birinci örnekte pembe, üçüncü örnekte kırmızı kullanılmıştır. Kırmızı zemin üzerinde bulunan ümitsiz sözcüğünün ardından gelen aşk sözcüğü bu eşleşme ve renk kullanımı ile daha yoğun bir ümitsizliği simgelerken, pembe zemin üzerinde kullanılan sözcük, daha romantik bir duygu oluşturmaktadır. Benzer şekilde 2. ve 4. örneklerde zemin rengi yerine değişen yazı karakteri de ikinci örnekte Edwardian Script yazı karakteri ile duygusal olarak daha yumuşak bir anlatıma yönelirken, dördüncü örnekteki Disgusting Behaviour yazı karakteri ile daha dramatik ve daha hırçın bir ümitsizliğin göstergesi durumundadır.



Görsel 71. Ümitsiz Aşk sözcükleri için çalışma

Metrik kurgu, kurgulanan parçaların sürelerinin belirli bir tempo ya da ritme uygun olmasıdır. Anlatımdan bağımsız olarak verilen belirli süre, artış ya da azalış içerisindeki sahneler bütünü ile anlam oluşturulmaktadır. Her bir sözcüğün 5 karelik sürelerle ardışık eklenmesi konuşanın hızlı konuştuğunun ya da aceleci olduğunun göstergesi olabilirken, hızı artan bir düzenleme, yine konuşanın paniklemeye başladığını imleyebilir. Hızı yavaşlayan bir düzenleme konuşmacının yorulduğunu ya da olayların akış hızının yavaşça kaybolduğunu aktarmak için kullanılabilir.

3. UYGULAMA

Tipografinin rezonans etkisinin hareketli ortamda deneyimlenmesi adına beş farklı uygulama yapılmıştır. Uygulamaların hem içerik hem de sunulacağı ortam açısından farklı örnekleri kapsamaları amaçlanmıştır. Uygulamalar 2 dakika süre ile sınırlı olup, çalışmada bahsedilen hareketli yazı özelliklerinden içerik ve anlatıma katkı sağlama olanaklarını araştırmaktadır. Tipografik elemanlarda kullanılan dil türkçe ve ingilizce olarak belirlenmiştir.

Hareketli tipografik çalışmaların çözümlemelerinde belirlenen 5 temel özellik grubunu odaklayan 5 çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar sırasıyla; yazı karakterinin biçimsel, kültürel, kompozisyonel, harekete yönelik ve sinematografik-animatik özelliklerine yoğunlaşmaktadır. Ayrıca çalışmaların her biri farklı sunum ortamları için tasarlanmış olup, ekran ve perdenin farklı formatlarına yönelik çalışılmıştır. Uygulamalar, animasyon filmi, hareketli poster (motion poster), sinema jeneriği, tv reklamı ve web için tanıtım animasyonu olmak üzere farklı amaçlara yönelmektedir.

3.1. Kısa Animasyon Filmi: Karga ve Tilki

3.1.1. Konu

Jean De La Fontaine'in çok tanınmış bir fablı olan Karga ve Tilki, bu çalışmada ele alınmıştır. Çocuklara yönelik yapılan çalışmanın öyküsü alttaki gibidir.

Karga bir parça peynir bulmuş, konduğu dalda peyniri ağzında tutmaktadır. Bunu farkedene tilki, peyniri tilkiden almak için, kargaya güzel sözler sarfetmeye başlar, ve özellikle sesine iltifat ederek, şarkı söylemesini sağlamaya çalışır. Övgülerden keyif alan karga, heyecana kapılıp ses çıkarmak için gagasını açtığı anda peyniri yere düşürür ve yere düşen peyniri tilki yer.

3.1.2. Teknik ve Yaklaşım

Bu çalışma kısa bir animasyon film olarak tasarlanmıştır. Konu olarak tanınan bir öykü ele alınmıştır. Bir fabl olmasından dolayı çocuk izleyicileri hedeflemektedir. Tipografik elemanlardan oluşturulan ve resimsel özelliğe sahip karakterlerin hareketlendirilmesi amaçlanmıştır.

Arkaplan ve arkaplan elemanları, sadece kağıt kullanılarak tipografik ana karakterlerden ayrışacak şekilde tasarlanmıştır. İki ana karakter olan karga ve tilki, yan karakterlerden kelebek, peynir ve arkaplana ait şehir dokusunu yaratan bina silüetleri tipografik elemanla oluşturulmuştur. Arkaplan elemanlarından binaların tipografik elemanlarla ile yapılması, La Fontaine’e ait fabl metnine, yer vermek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Tasarımın genelinde bir kitap sayfası izleniminin, tipografik elemanlara ek olarak, çocuk kitaplarında kullanılan pop-up’ları anımsatan üç boyutlu kağıt dekorlar ile sağlanması amaçlanmıştır. Yazı Karakterlerinin tıpkı insanlar gibi, görsel yapılarının bazı özellikleri çağrışırlar. Bu açıdan anlatıma yardımcı olması için öyküde geçen karakterler, tipografi kullanılarak tasarlanmıştır. Fabllar sıradışı şekilde hayvanların ve bitkilerin konuşmalarını içerdiğinden ve insan gibi düşünen, davranan hayvanlar bu anlatıların ana karakterlerini oluşturduğundan insana özgü özellikler fabllardaki hayvan karakterleri için uygun olmaktadır.

Öykünün kendisi, geçmişten beri bilinen, yalın, kısa anlatımı ile net bir anafikre sahiptir. Kağıt zemin ve sadece harfler ile oluşturulan görselleştirme bu yalınlık ile örtüşürülmüştür.

3.1.3. Konsept Tasarımı

Bu çalışmada, öykünün önemli unsuru olan “kandırma” kavramı, açık renk tonları, yumuşak hareketlerle pop-up kitap görselliği üzerinden ele alınmıştır. İki ana karakter

olan karga ve tilki, kişiliklerinin vurgulanmasına yardımcı olacak yazı karakterleri ile, figüratif biçimde tasarlanmıştır.

Karga karakterinde serifli Goudy Old Style yazı karakterinin kalın fontu kullanılmıştır. Resmi görünüşlü bu yazı karakteri aynı zamanda klasik serifli sınıfta yer almakta ve eski stile sahip olmaktadır. Goudy Old Style'ın sınıf özellikleri arasında yer alan sivri serifleri ile, karganın kendini beğenmiş karakterini; kalın yapısının yardımı ile de karganın fiziksel görünümünü resmetmek hedeflenmiştir. Ayrıca bu fontun siyah leke etkisi, siyah karga çağrışımının altını çizmektedir. Sivri bir gagaya, incelik kalınlaşan hatlara sahip olan karganın fiziksel görünümü, çift ağırlıklı ve sivri serifli bu yazı karakterinin görsel yapısı ile örtüşmektedir.

Tilki karakteri, kargaya göre daha neşeli yapıdadır. Ancak yine karganın olmadığı şekilde kurnazdır. Bu açıdan tilki karakteri için formal el yazısı sınıfından Zapfino yazı karakteri kullanılmıştır. Ayrıca kullanılan bilgisayar fontu, gerçek el yazısının benzeşimidir. Bu özelliği ile tilkinin aldatmacı kişiliğini vurgulamaktadır. Hatlarının yumuşaklığı ile birlikte değişen çizgi kalınlığı ve sivri uçları ile tilkinin iyi niyetli ve yumuşak görünümü ile çelişen art niyetine uyum içerisindedir.

Yazı karakterinin biçimsel özelliklerinden yazı karakterleri bölümünde aktarıldığı üzere, öyküde olan hayvan karakterinin formlarına uygun düzenlenmiş tipografi, seçilen fontlar ile bu hayvanların karakterleri hakkında ipucu oluşturmaktadır.

Altta çalışmanın eskizi olarak yapılan konsept tasarımı kareleri bulunmaktadır. Bu karelerde karakterlere odaklanılmış, arkaplan farklı hazır elemanlar kullanılarak görselleştirilmiştir.



Görsel 72. “Karga ve Tilki” isimli animasyon çalışmasının stil kareleri

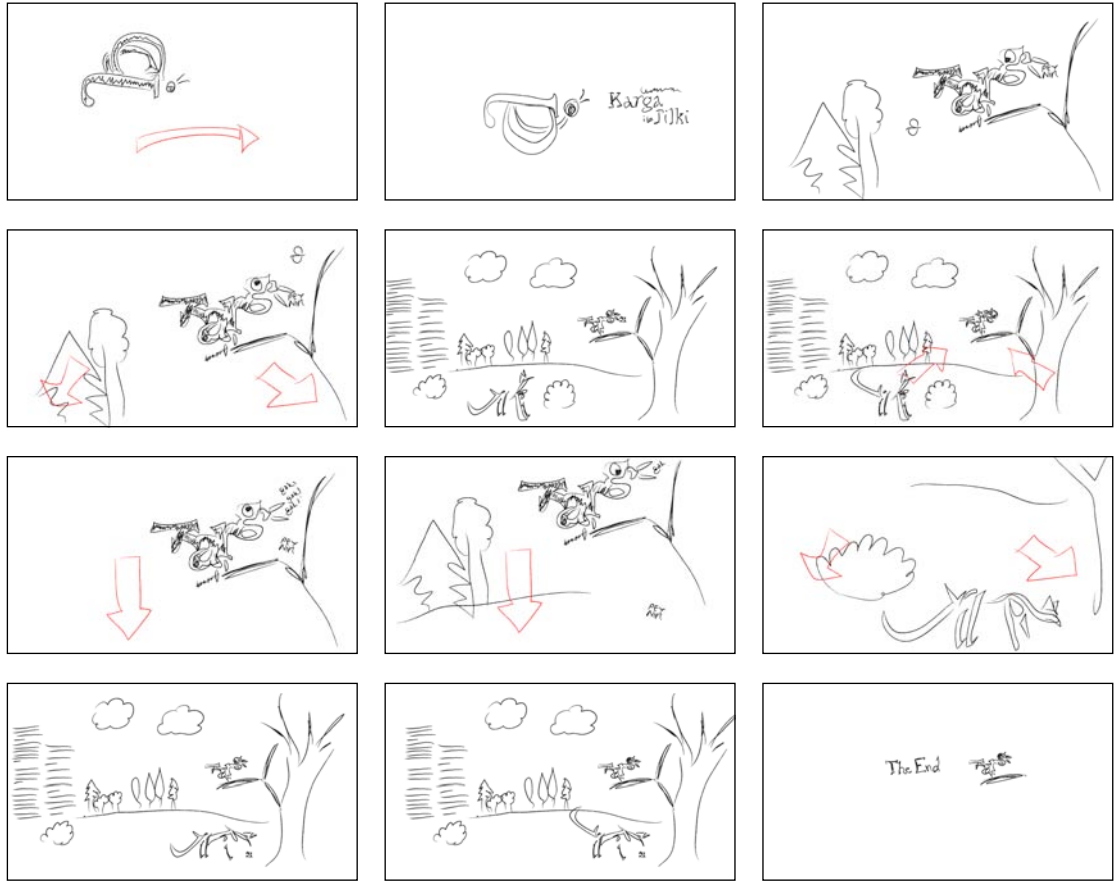
3.1.4. Storyboard

Bu animasyon çalışmasında resimsel olarak kullanılan tipografik karakterler, harflerin fiziksel yapısına göre, okunurluğun korunması hedeflenerek hareketlendirilmiştir. Bu yaklaşımla, harfler karga karakterinin baş kısmını oluşturan “g” harfinin orta kısmından dönmesi örneğindeki gibi, harf formunun en alt düzeyde bozulması amaçlanmıştır. Çocuk izleyicileri hedefleyen çalışmada hareketlendirmede karmaşık bir yapı kullanılmamış, hareketler en yalın haline indirgenmiştir. Öykü anlatımı, birbirini takip eden sekansların, kamera hareketleri ve karakter içindeki harf bazında gerçekleşen hareketler ile sağlanmaya çalışılmıştır.

Sahneye girişi kelebek sağlamaktadır. Kamera hareketi kelebeği takip ederek, ana kahramanlardan karganın dalın üzerinde durduğu sahneye geçişi sağlar. Bu özellik, Kamera Hareketleri başlığında belirtilen, kamera ile gerçekleştirilen hareketin anlatıma yardımcı olduğu durumlara örnek olabilmektedir. Karga, ağzındaki peynirle beklerken, ikinci ana karakter olan tilki ile kameranın uzaklaşarak kadrajı büyütmesi ile tanışılır. Bu yöntem ile iki karakterin sahneye gelişi, öyküye faydası olmayacak giriş-çıkışlar kullanılmadan sağlanabilmektedir.

Önemli sahnelerden karganın peyniri düşürmesi ile kargaya, peyniri odakta tutarak aşağı inen kamera ile tekrar tilkiye odaklanılabilmektedir.

Sahnelerin büyük bir kısmında karakterlerin yer değiştirmemekte ve öykü anlatımının kamera hareketleri ile gerçekleştirilmektedir. Hareketlendirme adına verilen bu kararlar, tipografinin odakta tutulması ve okunurluğun artırılmasını sağlamak içindir.



Görsel 73. "Karga ve Tilki" isimli animasyon çalışmasına ait storyboard

3.1.5. Uygulama

Uygulamada, tipografik elemanlardan oluşan karakterlere doku eklenmiş, doku sabit tutularak hareketlendirilmede ışık etkisi yaratılmak istenmiştir. Ayrıca arkaplan elemanlarından bitkiler ve bulutlar, ikinci planda kalacak küçük hareketlendirilmeler ile donuk ve sabit bir atmosfer oluşmasından uzaklaşmak amaçlanmıştır.



Görsel 74. “Karga ve Tilki” isimli animasyon çalışmasından kareler

Karakterlerin hareketlendirilmesi en alt seviyede tutularak, kamera hareketleri ile tanınan bir öykünün anlatımı, yazı karakterlerinin taşıdığı rezonans etkisi ile tamamlanmaya çalışılmıştır.

3.2. Hareketli Poster: Lady Godiva

3.2.1. Konu

Bu uygulama, tarihsel bir karaktere dayanan, ancak yıllar içinde bazı detaylar eklenerek öyküleştirilmiş Lady Godiva'yı ele almaktadır. Lady Godiva 11. yüzyıl İngiltere'sinde yaşamış bir soyludur. Eşi Lord Leofric'in köylülere yüklü miktarda vergi uygulamasını sonlandırmak için Lord ile anlaşma yapmıştır. Bu anlaşmaya göre, çıplak olarak at üstünde köyün içinden geçmesi gerekmektedir. Lady Godiva, ilerleyen zamanlarda pek çok resme, heykele ve anlatıya konu olacak bu anlaşmanın gereğini gerçekleştirip, bir kahraman haline gelmiştir. Gerçek öyküye sonradan Tom (Peeping Tom) isimli karakter eklenmiştir. Köy halkının bu iyiliğe karşı Lady'nin geçişi sırasında evlerinden çıkmayarak ve kepenklerini kapatarak destek olma konusunda birleşmesini, Tom karakteri Lady'ye bakarak bozmuştur. Öyküleşmiş haline yapılan bu eklentide, Tom, Lady'e baktığında sadece bembeyaz bir ışık görmüş ve arkasından körlük yaşamıştır.¹⁷

3.2.2. Teknik ve Yaklaşım

Bu çalışma bir hareketli poster (motion poster) olarak tasarlanmıştır. Lady Godiva öyküsüne çekildiği varsayılan bir filmin, teaser amaçlı hareketli posterini çalışılmıştır. Hareketli posterlerin gösterildiği ortamlar web siteleri ile sinema salonlarındaki ekranlardır. Bu yapıya uygunluk sağlaması için, hareketli posterler bilinen ekran boyutlarının dikey olarak kullanılması ile gerçekleştirilmektedir.

Hareketli posterlerde, bir ipucunu takip eden film ismi yer almaktadır. Basılı afişler gibi, uzun bir süre boyunca izlenen bir ürün değildir. Bu bakımdan kısa sürede ipuçları ile filme yönlendirme yapılmaktadır.

¹⁷ http://www.bbc.co.uk/history/historic_figures/godiva_lady.shtml, 12 Kasım 2013

Bu çalışmada seyirci, öyküdeki Tom karakterinin gözünden görmektedir. Bir kitap sayfasından silinen kelimelerle birlikte belirsiz, hareketli ten rengi bir leke olan Godiva tipografisi bulunmaktadır. Yazı netleştğinde diğer tipografik elemanlar kaybolmaktadır.

3.2.3. Konsept Tasarımı

Bu çalışma, bulanıklık/netlik kavramları üzerinden görmeyi/görmemeyi vurgulayarak, el yazması bir kitap biçiminde sunulmaktadır. Metnin üstünde duran ve yine tipografik karakterlerden oluşan filmin ismi, “Lady Godiva”, hem okunurluğunu koruyarak, hem de figüratif bir yapıda tasarlanmıştır. Kesik uçlu kalemle yazılmış etkisinde, gotik dönem çağrışımlı el yazısı harfleriyle oluşturulan düzenlemeye, Lady için yapılan betimlemelerde yer verilen uzun saçlarını anımsatmak amacıyla, süslemeler eklenmiştir.

Onbirinci yüzyıl el yazması kitapları, kullanımı yine bu döneme kadar olan “Uncial” (tamamı büyük harflerden oluşan el yazısı) yazı karakterleriyle dönemsellik bakımından uyumaktadır. “Uncial” yazının beşiğinin Britanya Adası olması, coğrafi açıdan da metnin tarihsel referanslarını oluşturmaktadır. Bu referanslar, tarihsel, bölgesel ve kültürel özelliklerin tipografik rezonansa etkisinin anlatıldığı bölümde ele alındığı üzere, izleyicinin sahip olduğu görsel bilgiler çerçevesinde öykünün döneminin ve yerinin anlatılmasına yardımcı olmaktadır.



Görsel 75. “Lady Godiva” isimli hareketli poster çalışmasının stil kareleri

3.2.4. Uygulama

Lady Godiva tipografik düzenlemesi, dolaylı bir anlatımla, salınmayı anımsatan bir hareket gerçekleştirmektedir. Yavaşça sahnenin ortasına doğru yaklaşırken bulanıklıktan netliğe, dolayısı ile okunurluğa ilerlemektedir. Tipografik düzenlemenin tüm detaylarının görünür ve okunur oluşunun arkasından düzenleme parlaklaşıp, ışığa benzetilerek yayılmaktadır. Burada aktarılacak istenen, Tom'un gözünden Lady Godiva'nın görülmesinin ardından kitap, öykü ve Lady Godiva'yı temsil eden düzenleme de dahil olmak üzere elemanların parlaklıkla birlikte görülemez hale gelmesidir.

El yazması kitabın görselleştirilmesine yardımcı olan ve aynı zamanda öyküyü barındıran arkaplan metni, diğer köylüleri sembolize ederek, Lady Godiva'nın tipografik düzenlemesinin yaklaşması, yani belirginleşmesi ile sözcük sözcük silinmektedir. Bu benzetme, Lady geçerken köylülerin kepenkleri kapatarak atlı geçişi görmemeyi seçmelerini ele almaktadır.

Çalışmanın sonunda, kitap, metin ve diğer elemanların görünürlüğünü beyazlaşarak kaybetmesinin ardından filmin adı, yani Lady Godiva tipografisi tekrar oluşmaktadır. Çalışmanın bu kısmı, ortama yönelik bilgilendici içeriği kapsamakta, anlatıma ilişkin benzetmeler sahnenin beyazla kaplanması ile son bulmaktadır.



Görsel 76. “Lady Godiva” isimli hareketli poster çalışmasından kareler

3.3. Jenerik Tasarımı: Ele Geçirilen Ev

3.3.1. Konu

Bu çalışmanın konusu, Julio Cortazar’a ait “Ele Geçirilen Ev” isimli eserdir. Bir film olarak gerçekleştirileceği varsayılan filmin öyküsü şöyledir:

Anlatan, kız kardeşi Irene ile, dedelerinden kalan eski bir evde oturmaktadır. İkisi de 40’lı yaşlardadır ve evlenmemişlerdir. Başlangıçta, günlerini kapsayan ve ev içinde geçen yaşamları sakin, sessiz ve belirli rutinlere bağlıdır. Ancak anlatıcı, bir yandan bu günlük rutinlerini aktarırken, diğer yandan evin belirli bölmelerini kapatmak zorunda kaldıklarından bahsetmektedir. Öykü ilerledikçe, sırayla kullanılmaz hale gelen oda ve bölme sayısı artmaktadır. Anlatıcı bu noktaya kadar bir daha hiç kullanmamak üzere kapattıkları kapıların arkasında ne olduğundan ya da neden kullanılmaz hale geldiğinden bahsetmemektedir.

Sonunda evdeki tanımsız işgal, günlerinin çoğunu geçirdikleri oturma odası ve mutfaka da sıçrar, ve ikili hızlıca, evden hiçbir şey alamadan kendilerini dışarı atarlar. Dış kapıyı kilitlerler ve evin anahtarını bir mazgaldan atarlar. Öykünün sonunda anlatıcı işgalcinin ne olduğunu belirtmez ve okuyucunun hayal gücüne bırakır.

3.3.2. Teknik ve Yaklaşım

“Ele Geçirilen Ev” isimli öykünün, senaryolaştırılıp bir film olarak gerçekleştirildiği varsayılarak, bu yapımın jenerği tasarlanmıştır. Jenerik tasarımının güncel kullanım amacı, filme bir giriş oluşturma ve izleyiciyi filme hazırlama niteliğindedir. Bu öykü için, filmin genel temasının soyutlandığı bir jenerik tasarlanmıştır.

Öncelikle gösterim yeri olan sinema perdesi düşünülerek hazırlanmıştır. Video görüntüsü ile üç boyutlu animasyon teknikleri ile oluşturulan görsellere, tipografik öğeler bilgisayar ortamında eklenmiştir.

3.3.3. Konsept Tasarımı

Çalışma, öyküdeki “ele geçirilme” ve “işgal” kavramlarına, siyah bir sıvıyla dolan ev tipografisi ile çözümlenmektedir. Kompozisyonlarda, özellikle tipografinin yerleştirildiği noktalar, üçte bir kuralına sadık kalarak belirlenmiştir. Tipografik elemanlar, yüzeyde hareketsiz olup, oluşma ve yok olma sırasında, ele alınan sıvı görselliği ile paralel olarak yayılarak oluşup, aynı şekilde silinmektedir.

Çalışmada dört farklı yazı karakteri kullanılmıştır. Jenerikteki isimler için kullanılan yarı serifli “Rotis”, kısmi serifleri ile öykünün belirsizlik teması, dramatik ama naif anlatımı ile örtüştürülmektedir. İsimlerdeki görevleri belirten el yazısı tipi “Rage Italic LET”, evcimen bir hayat süren ikilinin kişisel macerasını çağrıştırmak için kullanılmıştır. Son sahnede filmin adında geçen “EV” kelimesi, kare serifleri ile yapı çağrışımında kullanılan “Rockwell” yazı karakteri ile tasarlanmıştır. Kalın ve serifleri gövde parçalarıyla aynı kalınlıkta olan tek ağırlıklı Rockwell yazı karakteri, sağlamlığı anımsatmaktadır. Filmin isminin diğer parçası olan “Ele Geçirilen”, yine el yazısı formunda, ancak öykünün sonunda doğru iyice belirsizleşen tekinsiz işgale işaret eden, karalama görünümündeki parçaları ve düzensiz yapısı ile “Mosh 3” yazı karakteri ile oluşturulmuştur.

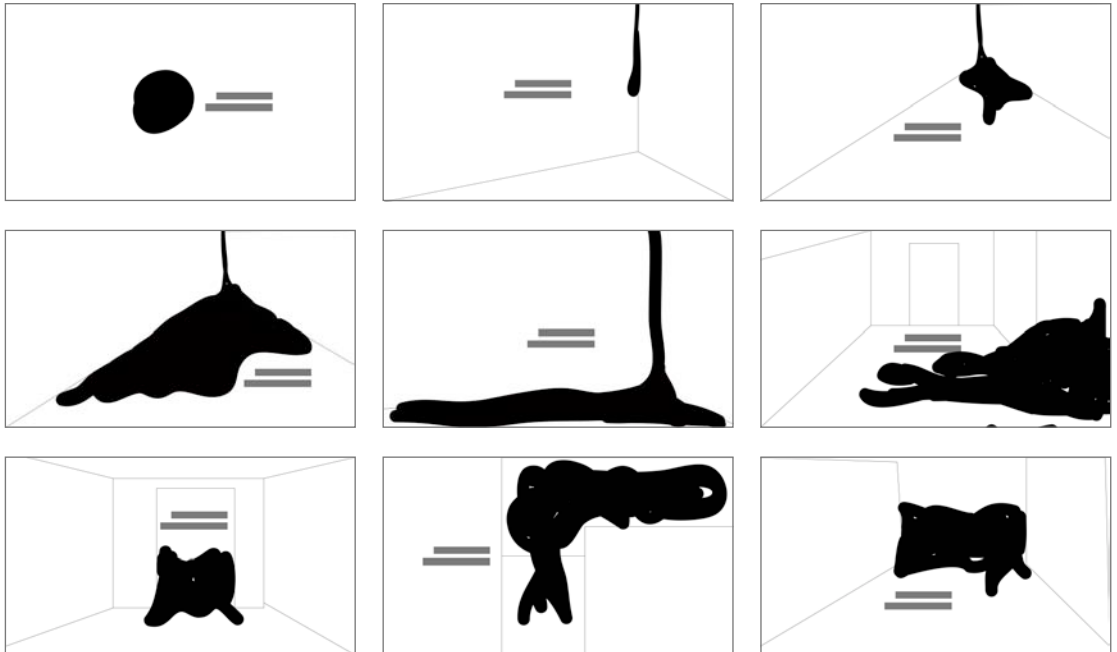


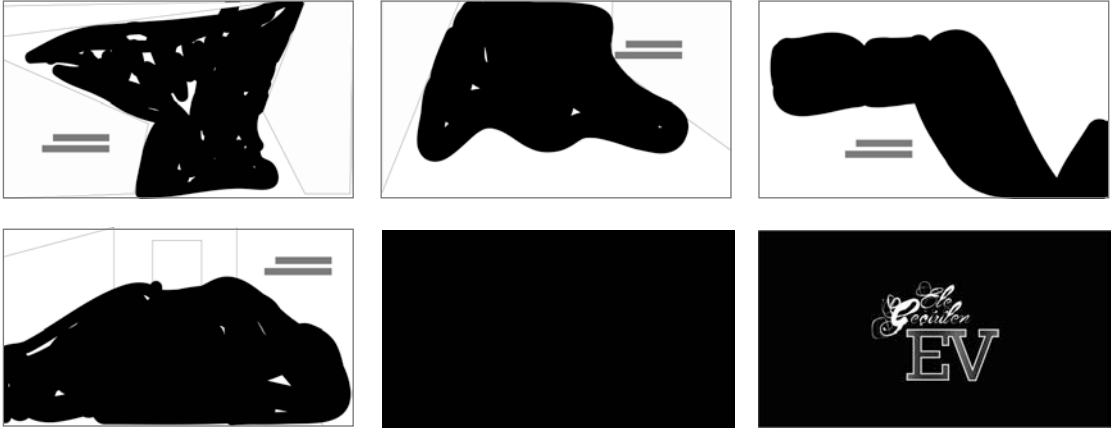
Görsel 77. “Ele Geçirilen Ev” isimli jenerik çalışmasının stil kareleri

3.3.4. Storyboard

Çalışmadaki sahneler, başlangıçta yavaş hareketler ile detaylara odaklanmaktadır. Tek bir damlanın kompozisyonun merkezinde oluşmasıyla gerçekleşen açılış, köşelerden sızan sıvı ve takip eden sahnelerde daha gür ve coşku ile fışkıran siyah sıvıya dönüşmektedir. Son sahnelere doğru, sıvının sıçramaları azalmış ve mekanı doldurururken oluşan akışı yavaşlamıştır. Ardışık sahneler, öyküyle eş olarak giderek kullanılmaz hale gelen mekanların görselleştirilmesine vurgu yapmaktadır. İçerik olarak devamlılığa sahip kurgu aynı zamanda anitlik olarak ele alınmıştır.

İçerisinde herhangi bir eşyaya yer vermeyen, ancak duvarlar ve kapılardan oluşan mekan, konuda geçen evin, artarak bu mekanı dolduran siyah sıvı tanımsız işgalcinin soyutlamasıdır. Böylelikle birebir bir çözümlemeden çok, dolaylı bir anlatım kullanılmıştır. Sıvıların mekanı doldurması ile film isminin tipografisindeki “EV” sözcüğü oluşmaktadır.





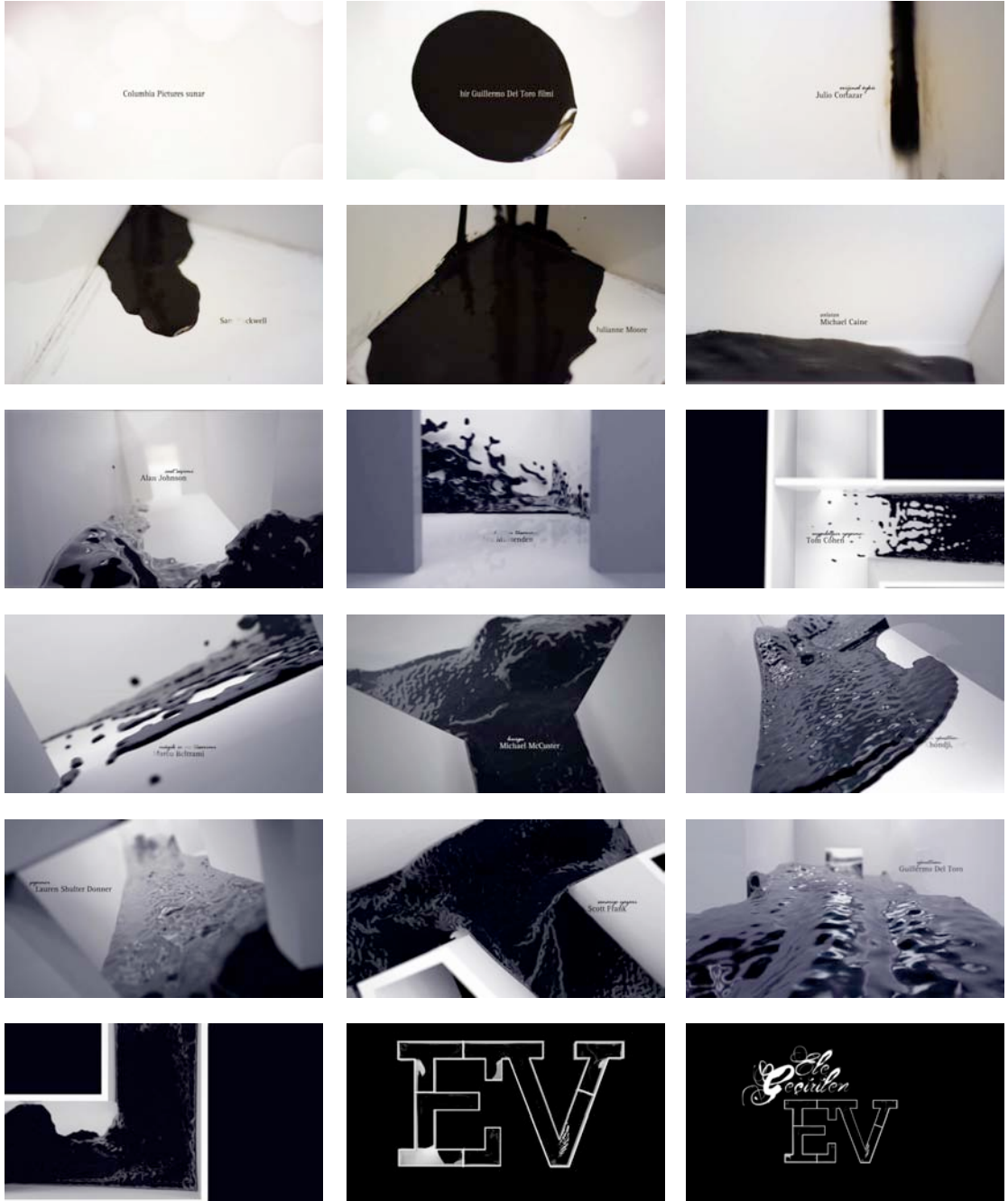
Görsel 78. “Ele Geçirilen Ev” isimli jenerik çalışmasına ait storyboard

3.3.5. Uygulama

Tipografik dizili elemanların ekranda bulunma süresi, okunurluk sağlayacak uzunlukta tutulmuş, arkaplanın koyu olduğu sahnelerde açık, açık olduğu sahnelerde koyu tondadır. Canlı renkler barındırmayan görseller, başta daha sıcak bir atmosfer sunmak amacıyla hafif bej tonlardadır. Takip eden ve işgalin arttığı sahnelerde renk tonları da soğuyarak mavileşmektedir.

İsimleri ve görevleri oluşturan tipografik elemanlar, genel konseptte uygun şekilde yayılma ile ekranda oluşmakta ve çekilme ile ekrandan çıkmaktadır. Hareketli sıvının yaklaşması ile çekilimi gerçekleşen bu elemanlar, çalışmadaki görsellerle etkileşime girerek işgalci sıvıdan kaçan ev halkını betimlemektedir.

Sahneler, aynı temada ilerlerken, farklı kamera açıları ile çeşitlilik sağlanmaya çalışılmıştır. Bu çeşitlilik, işgalin kaynağının gizli kalmasına yardımcı olarak, “kimin” gözünden bakıldığını belirsizleştirmektedir.



Görsel 79. “Ele Geçirilen Ev” isimli jenerik çalışmasından kareler

3.4. Sosyal Sorumluluk Kampanyası için TV Reklamı: Emotions

3.4.1. Konu

Bu çalışma, kozmetik ürünler için hayvanlar üzerinde yapılan deneylere karşı dikkat çekmek için tasarlanmış bir televizyon reklamıdır. Konusu, deneylerde test aracı olarak kullanılan hayvanların da duyguları olduğunu ve bu canlıların etik olmayan davranışlara maruz kalmaması gerektiği üzerinedir. Reklam filminde ele alınan merak, korku, hüzn, sıkıntı, heyecan, yakınlık, mutluluk, kızgınlık olarak örneklenen çeşitli duyguların görselleştirilmesi, hayvanları sembolize edecek şekilde tasarlanmıştır.

3.4.2. Teknik ve Yaklaşım

Tipografik elemanlardan oluşan çalışma, televizyon ortamı için hazırlanan hareketli grafik uygulamasıdır. Sayısal ortamda yapılan çalışmada tipografik elemanlar, karakterlere bürünmekte, ve bu karakterlerin hareketlenmesi ile duygulara vurgu yapmaya çalışmaktadır. Hareketlendirme ile duyguları görselleştiren harfler, çalışmanın sonunda birleşerek mesajı oluşturmaktadır.

3.4.3. Konsept Tasarımı

Kavram olarak duygulardan yola çıkan çalışmada, bu duyguların görselleştirilmesi için tipografik elemanlar kullanılmıştır. Her biri farklı bir karakteri temsil eden ve karakterleri ile insana yakınlığını vurgulayan tipografik elemanlarda çeşitli yazı karakterleri kullanılmıştır. Farklı el yazıları, serifli ve serifsiz yazı karakterlerinden oluşan harfler, farklı insan karakterlerinin vurgulamasını sağlayan tipografik rezonans oluşturmakta ve insan karakterlerinin hayvanlara yüklenmesi ile izleyicinin empati kurmasını sağlamaya yardımcı olmaktadır.

Arkaplan, karakterleri oluşturan harflerin vurgulanmasını kolaylaştırmak ve herhangi bir yer ve zaman referansı vermemek adına tanımsız, aktarılmak istenen durumun karamsarlığını simgelemek için koyu renktedir. Koyu rengin üzerindeki tipografi açık renkle hayvanlara atanmak istenen masumluk ile örtüşmektedir.



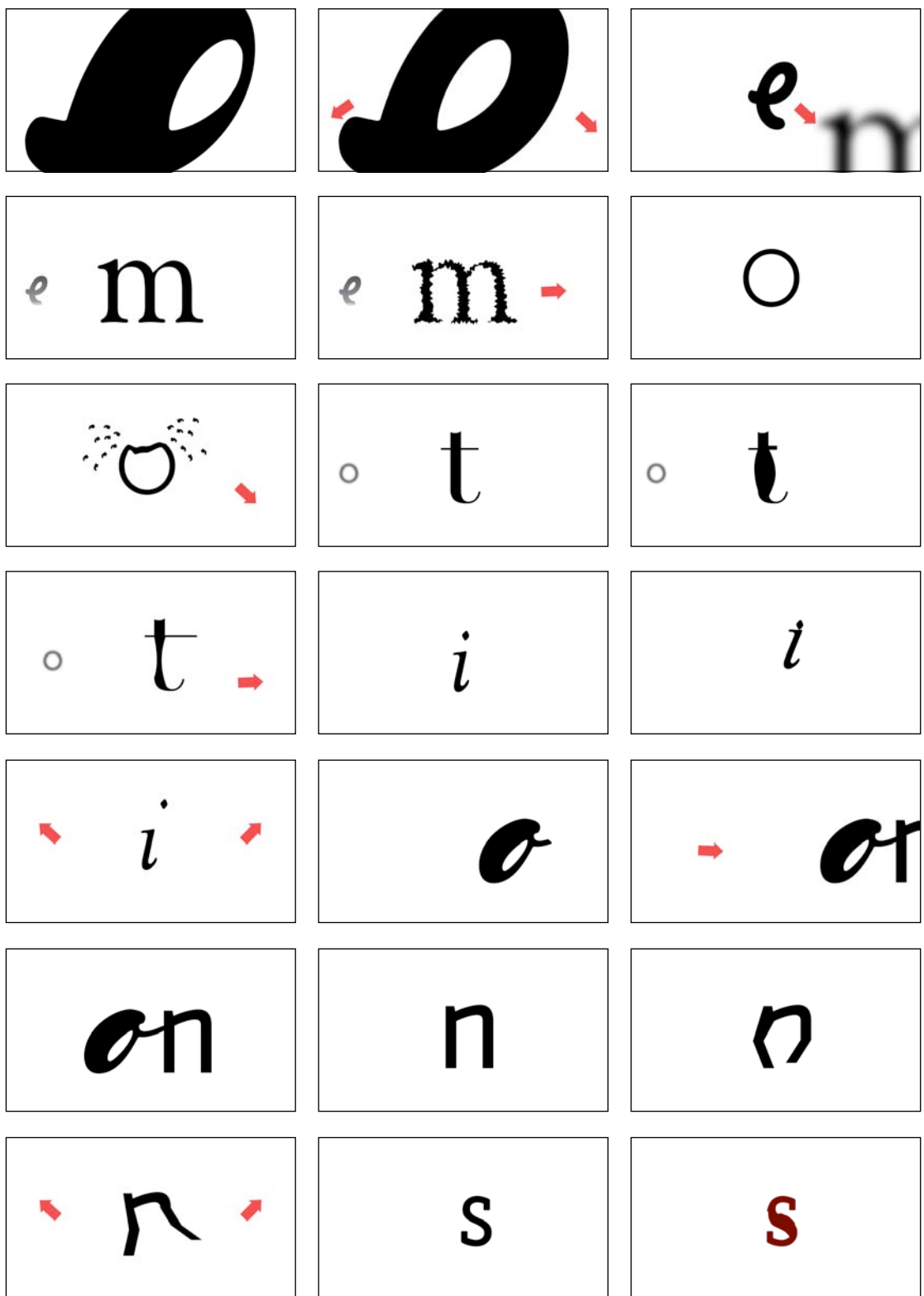
Görsel 80. “Emotions” isimli reklam çalışmasının stil kareleri

3.4.4. Storyboard

Yakın kadrada, biçimi tanımlanamayan bir “e” harfi ile başlayan giriş sahnesinde, harfin iç boşluğu, gözü anımsatarak, sağa ve sola hareket etmektedir. Daha sonra uzaklaşan kamera hareketi ile e harfi okunurluk kazanmaktadır. Devam eden sahnelerde mekan içerisinde dağınık olarak gözüken harflere odaklanma ve kadrada yerleşim kamera hareketi ile sağlanmaktadır. Kısaca kamera, uzaydaki harfler arasında dolaşarak, durumu aktarmaya yardımcı olacak detayların görülebilmesi için duraksamaktadır.

Merak duygusunu canlandıran “e” harfi sağa sola bakınmakta, “m” harfi korkuyu anımsatarak titremektedir. “O” harfi hüznün simgesi olarak göz yaşı dökmekte, “t” harfi iç geçirir gibi bir derin nefes alma hareketi ile sıklıkla vurgulamaktadır. “İ” harfi sevinçten zıplayan bir figürü andıran harekete sahipken, ikinci “o” harfi ise diğer bir harfe yaklaşıp yakınlık duygusunu görselleştirmektedir. “N” harfi mutlu bir karakteri dans ederek simgelemekte, “s” harfi ise sinirden kızarmaktadır.

Harfler okunma sırasıyla tek tek gözükmekte ve kameranın tüm harfleri alacağı bir kadrada doğru gerilemesi ile de “emotions” kelimesi okunmaktadır. Kelimenin oluşmasını slogan takip etmekte ve konu ile ilgili bilgilendirmeler yer almaktadır.



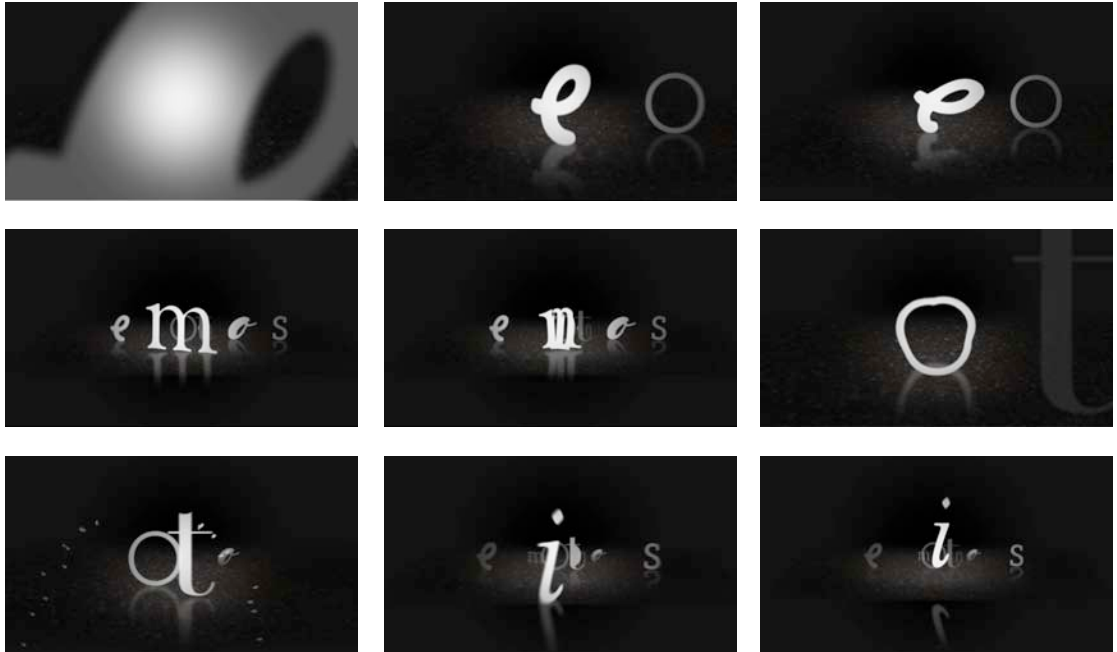


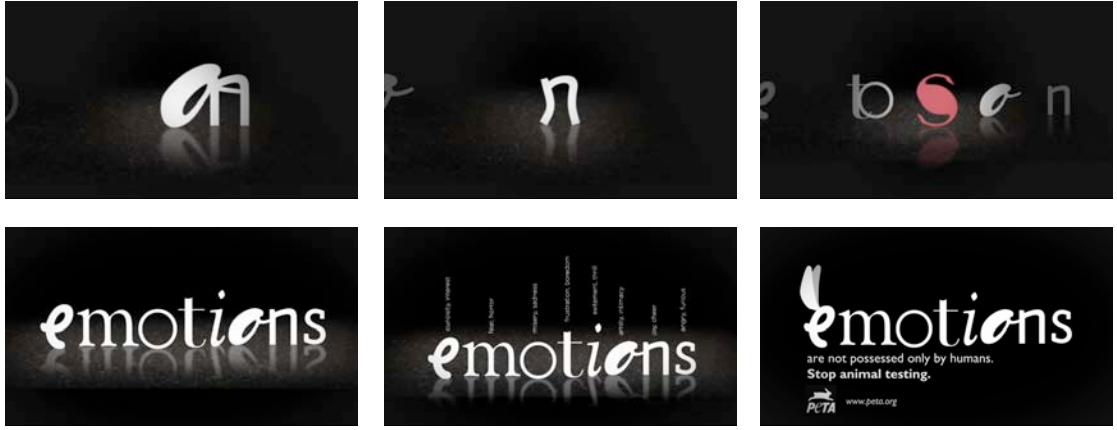
Görsel 81. “Emotions” isimli reklam çalışmasına ait storyboard

3.4.5. Uygulama

Karanlık ve belirli bir çağrışımı olmayan arkaplan, harflerden oluşan karakterlerin bulunduğu merkezde aydınlıktır. Bu şekilde, sahnede olan ve eşit değerde ön planda olmaması gereken diğer harfler koyulaşmaktadır. Karakterlerin bir zemin üzerinde durduğu izlenimi, ters parlamalarla sağlanmıştır.

Güncelliği süregelen bir konu üzerine yapılan çalışma, sonuca kadar içerikle ilgili detayların gizlenmesi ve mesajın son sahnede belirmesini hedeflemektedir. Böylelikle, hareket kazanan harflerin temsil ettiği hayvanlar, duyguların öne çıkarılmasıyla vurgulanmaktadır.





Görsel 82. “Emotions” isimli reklam çalışmasından kareler

3.5. Internet Reklam Filmi: The Web is Yours

3.5.1. Konu

Bu çalışma web üzerinde çeşitli hizmetler veren bir şirketin, yine web aracılığıyla duyurulacak tanıtım örneğidir. Konusunu ve metnini varolan bir projeden almaktadır. Metin, doğru kullanıldığında web üzerinde güçlü tanıtımlar yapılabileceğine, ancak iyi değerlendirilmedikçe web sitenizin rahatça gözden kaçabileceğine vurgu yapmaktadır. Çalışmanın metni alttaki gibidir:

Web yeterince iyi değil, doğru

Web çok büyük, aptal ve çirkin

Web hırsızlık yapar,

Web sıkıcıdır

Web zamanınızı harcar

Haberiniz olmadan bilgiler toplar

Web efendinizdir

Bunun üzerinde çalışıyoruz

*Yeni birşey inşa ediyoruz
Burası, siz ve arkadaşlarınızın yaşacağı
Güvenli bir yer
Sizin olan bir yer*

3.5.2. Teknik ve Yaklaşım

İnternet ortamında, bir web sitesi üzerinde sunulmak üzere tasarlanan bir tanıtım, reklam çalışmasıdır. Harflerin formlarının deforme edilmeden, harflerin kendi formlarına, kelimelerin dizilimine ve cümle yapılarına sadık kalarak hareketlendirme ile anlamın güçlendirilmesi üzerinde durulmaktadır. Yazı karakterinin biçimsel özelliklerinden faydalanmadan, nötr kabul edilebilecek tek bir yazı karakterinin varyasyonları ile harekete odaklanılmaktadır.

3.5.3. Konsept Tasarımı

İnternetin ortam olarak geniş bir alana yayılması ve deneyimsiz kullanıcının ve şirketlerin bu karmaşık ortamda kaybolarak zarar görebileceğine odaklanan çalışmada metnin cümleleri tipografik olarak canlandırılmıştır.

Yazı Karakteri olarak kullanılan “Gotham” ailesi, modern görünmekle birlikte özellikli bir referansa sahip değildir. Bu çalışmada nötr olan bu yazı karakterinin, hareketlerle mesajın güçlendirilmesi için arkaplanda kalması uygun görülmüştür. Hiyerarşiyi sağlamak için yazı karakterinin versiyonlarından faydalanılmıştır.

Tasarımın yapıldığı firmanın kurumsal rengi olan yeşilin, aynı zamanda doğa çağrışımından yararlanılarak, tamamen sayısal olan ortamın izleyicinin bakışında daha doğaya yakın tanımlanması planlanmıştır.

Web’e yönelik cümlelerdeki negatif içerik, yeşil rengin soluk tutulmasıyla sağlanmaya çalışılırken, yazı karakterinin modern görünüşü ile kontrast oluşturulmaktadır. Bu kontrast, metinsel olarak verilmek istenen web’e yönelik yeni pek çok olanağın karmaşık bir yapıda bulunduğu ortamı tanımlamaya yardımcı olmaktadır.



Görsel 83. “The Web is Yours” isimli tanıtım çalışmasının stil kareleri

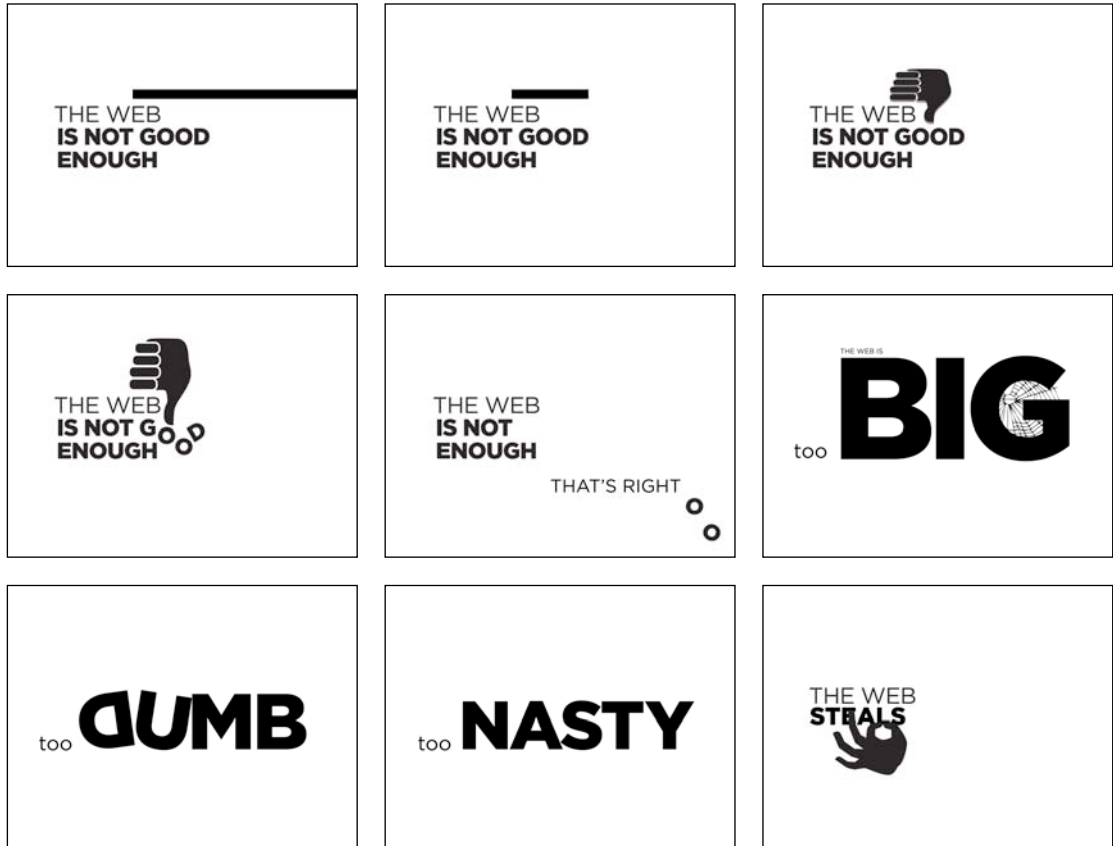
3.5.4. Storyboard

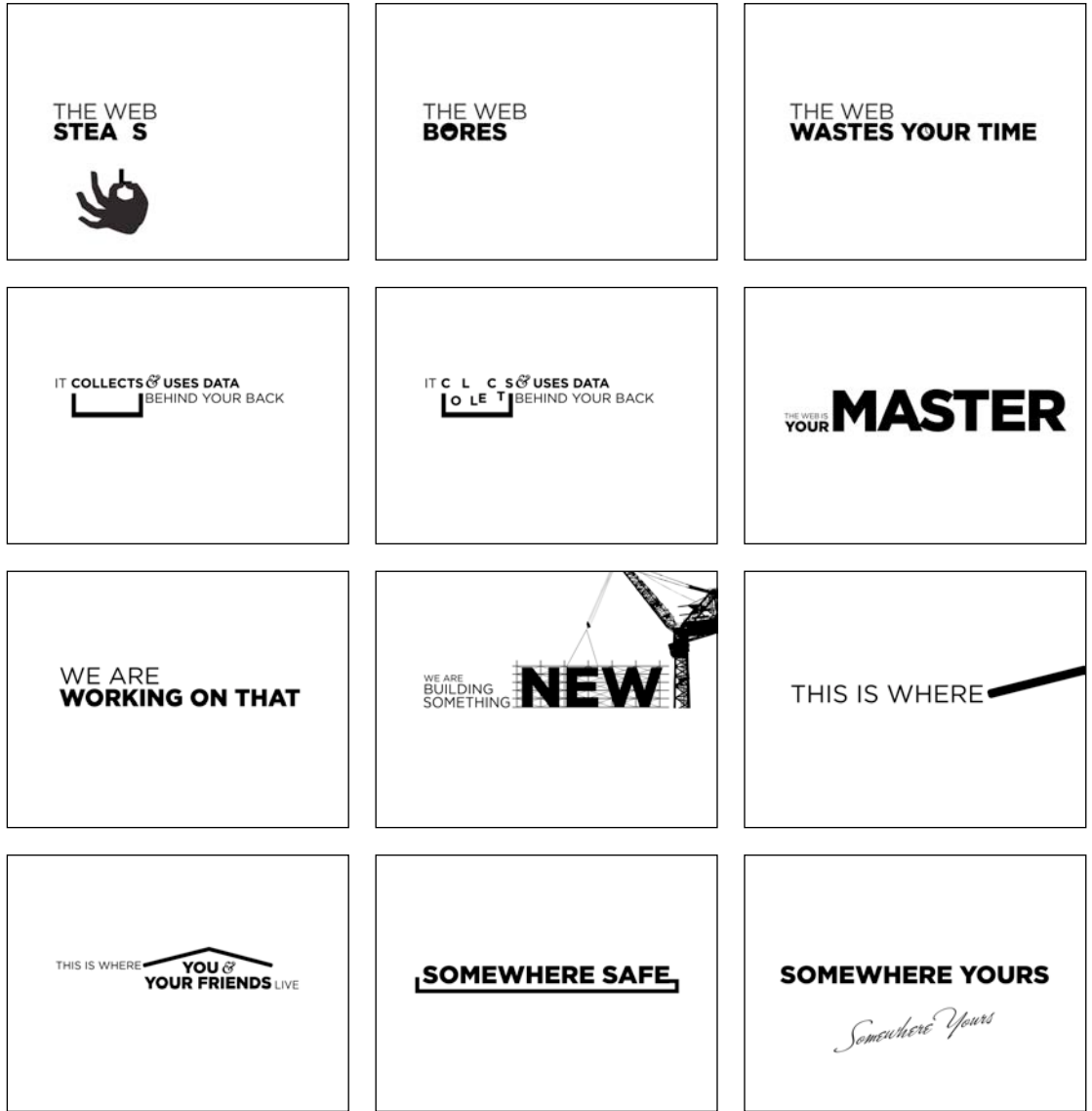
Çalışmada hareketlendirme tipografiye ek olarak grafik elemanların yardımıyla, sözcük ve cümleler özelinde çözümlenmiştir. Sözcük ya da cümlenin anlatımı, tipografide deformasyona yer verilmeden artırılmaya çalışılmıştır.

En yalın örneği ile “Big” (büyük) sözcüğünün ekrandaki hacmi ve genişlemesi, “nasty” (çirkin, kirli) sözcüğünün üzerinden çamuru andıran sıvı akması, “steals” (hırsızlık yapar) sözcüğündeki bir harfi el piktogramının çalması gibi genel olarak sözcüklere uygulanan düzenleme ve hareketlerle anlatım güçlendirilmektedir.

Sahneler arasındaki geçişi grafik elemanların ve kamera hareketleri sağlamaktadır. Böylelikle bir uzayda bağımsız olarak bulunan tipografik düzenleme kümeleri arasında görsel bağlantı oluşmaktadır.

İlk sahnelerde sağdan sahneye giriş yapan tipografik düzenlemeler, okumayı kolaylaştırma amacındadır. Takip eden sahnelerde, izleyicinin dikkatini daha fazla çekmek ve konuya dahil etmek için cümlelere yönelik düzenlemelerden oluşan sahneler ekranda izleyiciye doğru büyüyerek gelmektedir.





Görsel 84. “The Web is Yours” isimli tanıtım çalışmasına ait storyboard

3.5.5. Uygulama

Uygulamada hareketler animasyonun hızlanma ve yavaşlama ilkesini temel alarak tasarlanmıştır. Bu yolla, uzun sayılabilecek metin daha akışkan bir şekilde sunulabilmektedir. Hareketlendirmeler, bu yöntemle daha doğal bir yapı oluşturmaktadır ve mekaniklikten uzaklaşmaktadır.

Çalışma, birbirine bağlanan sahnelerle, tipografinin yerleşimi ve hareketlendirilmesi ile en güçlü şekilde mesajı izleyiciye aktarmayı, bunu yaparken izleyicinin sıkılmamasını sağlamayı amaçlamaktadır.



Görsel 85. “The Web is Yours” isimli tanıtım çalışmasından kareler

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Teknoloji insanları ekranla tanıştırmıştır. Bu tanışıklık, küreselleşmenin de etkisiyle ekranın gelişme sürecinde yaygınlaşmış ve farklı ortamlarda var olmaya başlamıştır. Gündelik hayatın her bir noktasında yer alan ekranlar, farklı boyutlardadır ve farklı işlevlere sahiptirler. Ekranlar değişen içeriklerden, sanat, tasarım ya da reklam gibi alanlarda ürünlerin, konuların, fikirlerin izleyicisiyle buluşmasına olanak sağlamaktadır.

İnsanlığın en eski iletişim yöntemlerinden biri olan yazı, teknolojik çeşitlenmede yerini alan ekranların vazgeçilmez elemanları arasındadır. Kültürlere ait yazılar, biçimler ve alışkanlıklar evrenselleşerek bu ekranlara yansımaktadır. Ekranlarda şekillenebilir hale gelen hareket olgusu, yazının ekran ortamındaki iletişimini güçlendirecek bir yapıya sahiptir.

Tipografinin temelinde varolan ve biçimlendirilmesinde ortaya çıkan iletişim özellikleri, çağrışımlar olarak tanımlansa da, çağın gereksinimi olan iletişim hızını arttırmaya yardımcı bir unsur olarak kabul edilebilmektedir. Tipografik rezonans olarak adlandırılan bu çağrışım, hareket özelliğinde de varlığını sürdürebilmekte ve tipografik kompozisyona ikinci bir katman olarak mesaj ve anlam yükleyebilmektedir.

Yapılan araştırma sonucunda ortaya çıkan veriler ışığında yazının hareketlendirilmesinde beş temel başlık öne çıkmaktadır. Hareketlendirmede ele alınacak ilkeler yazı karakterlerine yönelik biçimsel özellikler, tarihsel ve kültürel referanslar, kompozisyon, hareketlendirme yapısı, film ve animasyon dili ile ilgili özellikler üzerinden belirlenebilmektedir. Bu beş temel başlık çerçevesinde ortaya çıkan ilkeler, yazının hareketlendirilme biçimlerini tanımlayarak üstüste binen katmanlar halinde yazının görsel iletişimini güçlendirmektedir. Bu ilkeler üzerinden ortaya çıkan sonuçlar alttaki gibidir.

- Hareketsiz ortamlara yönelik çalışmalarda olduğu gibi, hareketli ortamda da yazı karakterlerinin **biçimsel özellikleri** rezonansa etki etmektedir.
- Serifli, serifsiz ya da el yazısı gibi farklı sınıftaki **yazı karakteri seçimleri** farklı rezonans özellikleri göstermektedir. Seçilen yazı karakterinin hareket halinde olması okuturluğu ve okunurluğu etkileyen bir durumdur.
- **Yazı boyutu ve x-yüksekliği** hareketli ortamlarda rezonansı grafik çözümleme üzerinden etkilemektedir. Boyut, ses tonlaması ile eşleşirken x-yüksekliğinin okuturluğa etkisi önem taşımaktadır, bu nedenden rezonansa dolaylı bir etkisi bulunmaktadır. X-yüksekliği düşük yazıtipleri hareketlendirildiğinde okuturluk düşmektedir.
- **Yazı karakterlerinin postürü** hareketle birleşince hız ile ilişkilendirilmektedir ve bu anlamı güçlendirecek bir özellik olarak kullanılabilir. **Aks** harf detaylarındaki dengeyi oluşturduğundan dönemsel referanslar vermek için kullanılabilir.
- **Yazı tiplerinin ağırlığı ve genişliğine** göre fiziksel görünümü üzerinden hareketlendirmek tipografik rezonansı arttırmaktadır.
- **Harflerin negatif-pozitif alan yoğunluğu** ağırlıklarını etkilemektedir. **Metinlerin gri değerleri** hareketlendirmede ön ya da arkaplanda yer almalarını ve derinliğe sahip olmalarını sağlamaktadır. Bu ön ve arkaplan ilişkisi, hareketli ortamda değişkenlik göstererek yer değiştirebilir.
- Tipografik rezonans, bir **yazı karakterinin tasarlandığı, sıklıkla kullanıldığı, haliyle ait olduğu dönem ve yer referansı** ile güçlendirilebilir. Hareketli ortam, bu özellik farklı zaman dilimleri ve bölgeler arasında geçiş sağlanmasına olanak vermektedir.

- **Kontrast**, hareketli ortamda yazı karakterlerinin düzenlenmesi veya hareketlendirilmesinde kullanılabilmektedir. Bu özellik bir okuma sırası belirlemede işlevsel olup, öncelikli sözcüklerin sunulmasına yardımcıdır.

- Hareketli ortama yönelik tipografik çalışmalarda **odak noktası ve hiyerarşi**, hareketsiz ortam çalışmalarından farklı olarak değişkendir. Bu değişkenlik anlamın ifade edilmesinde ve öykünün şekillenmesinde rol oynayarak tipografik rezonansı güçlendiren bir yapıdadır.

- **Boşluklar**, yani negatif alanlar, ferahlıktan yalnızlığa pek çok duygunun canlandırılmasında yardımcı olabilmektedir. Aynı zamanda odak noktasının belirlenip onuturluk sağlanmasını da olanaklı kılmaktadır.

- **Derinlik ve 3. boyut algısı**, ön ve arkaplan ilişkisi oluşturulmasını, sıralama sağlanmasını, asıl ve yardımcı elemanların belirlenmesi kolaylaştırmaktadır. Odakta olan tipografik öğenin arka planındaki hareketlendirilmiş tipografi duygu durumu ifade edilmesi ya da yardımcı elemanların görselleştirilmesi için kullanılabilmektedir.

- **Yön, oryantasyon, yakınlık ve gruplama** gibi hareket özellikleri, Gestalt prensiplerine paralel olarak çalışarak anlama katkı sağlayabilmektedir.

- Sekanslarda **süreklilik** ardışık kompozisyonların birarada algılanmasını sağladığından anlatıma yardımcı olmaktadır. Sözcükler birbiri ile karşılaştırıldığında okunurluk düşmekte ancak oluşan karmaşık yapı anlatıma bağlı olarak rezonans oluşturmaktadır.

- **Geçişler**, sinematografik anlatındaki özelliklerini korumakla birlikte, iki sözcüğün arka arkaya okunmasını kolaylaştırmaktadır.

- Ana elemanların sözcükler olduğu tipografik çalışmalarda **kadraj** üzerine verilen kararlar, sözcüğün ya da sözcüklerin ne kadarının izleyiciye sunulacağını

belirlemektedir. Sözcüklerin kısmi olarak izleyiciye sunulması, tipografik rezonansı etkileyecek seçenekler arasında yer almaktadır.

- **Kamera hareketleri**, sözcüklerden imgelere ya da sözcükler arasında geçişi sağladığından anlatıma katkı sağlayan özellikler arasında bulunmaktadır.

- Çeşitli **animasyon ilkeleri** hareketlenen yazının nasıl hareketlendiğini belirlemektedir. Olağan fizik kurallarına uyumlu ve gerçekçi hareketlendirmeden, kendi sanal ortamının kurallarını yansıtmaya kadar farklı çözümler için kullanılabilir. Bu, tasarımcının yaratmak istediği anlatım evrenini oluşturmaya yardımcı bir özelliktir.

- **Kurgu**, görsel bir ritim oluşturmak ve sahneler arasındaki devamlılığı sağlayarak bağ kurabilmek için önem taşımaktadır. Tek tip yazı karakteri kullanıldığında dahi, tipografik rezonans ardışık sahnelerin dizilimi ile güçlendirilebilmektedir.

Yazının hareketlenmesi, yazı karakterinin verdiği biçimsel referansa ek olarak harekete yönelik referanslar sunarak tipografik rezonansın değerlendirilebileceği ortam çeşitliliğini arttırmaktadır. Hareketin insan doğasından kaynaklanan dikkat çekici yapısı, doğru iletişim kanallarında kullanıldığında günün gereksinimini karşılayan hız, çekiciliğe ve yeniliğe sahip olabilmelerini sağlamaktadır.

Güncel gereksinimler, artık bir bilginin iletilmesi, bir ürünün tanıtılması ya da bir konunun aktarılması için hareketsiz ortamların olanaklarının yetersiz kalmasına neden olmaktadır. Başka bir deyişle, geleneksel anlamdaki afişler artık tek başlarına tanıtım oluşturmamakta, farklı ürünlerle birleşerek bu araçlardan biri haline gelmiş durumdadır.

Haberlerin e-gazetelerden okunduğu, reklamların viral uygulamalara yöneldiği ve günlük iletişimin yoğun bir kısmının tabletler, telefonlar ve bilgisayarlar, dolayısıyla internet aracılığıyla sağlandığı günümüzde, bu ortamlarda yer alan hareket özelliğinin iletişimin temeli olan yazıya, yani tipografiye aktarılması zorunlu hale gelmiştir.

Bu bağlamda, çalışmada belirlenen başlıklarda incelenen ve tipografik rezonansı sağlayacak ya da güçlendirilecek özellikler, yapılacak çalışmalar için bir yol gösterici olarak konumlandırılmaktadır.

Yazının okunurluğu ve okuturluğu, ekranın biçimine ve özelliklerine göre değişkenlik göstermektedir. Yazı devinim içerisindeyken okuturluğu en üst seviyede değildir. Ancak bu çalışmada, yazının durağanlığı ile hareketlenmesi arasındaki denge doğru kurulduğunda, tipografik rezonansın iletişimi güçlendirebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Varılan sonuçlar çerçevesinde, sergileneneği ekrana uyumlu yazı karakteri seçimi, biçimsel özellikleri ve kompozisyonu ile doğru kanalda bir rezonans sahibi olmalı ve bu etki hareket olgusu ile güçlendirilmelidir. Hareketlendirme mekanik ya da organik olabilir. Bunun yanında yazı karakterleri insanları ya da başka canlıları taklit eder biçimde canlandırılabilirler.

Canlandırma, varolan gerçekliğin ötesinde bir evren tanımlamak için en uygun ortamlardan biridir. Yazı ise, bununla paralel olarak görsellikten uzak, okuyucunun hayal gücüne bağlı olarak şekillenmektedir. Yazı, görsel ortamlarda standart kalıbında kaldığında eksiktir. Bu eksiklik tipografik rezonansın görsel ve hareketli ortamlardaki yansımaları ile tamamlanabilmektedir.

Yazının hareketlenmesinin teknoloji ve gelişen alışkanlıklar doğrultusunda zorunlu hale geldiği güncel uygulamalarda, en alışıldık haliyle, metni okuyan ses veya şarkı sözleri içeren müzik eşliğinde tipografinin rezonans özelliği göz ardı edilerek metnin sunulması yetersizdir. İletişimin, varolan tüm ortamların değerlendirilmesini olanaklı kılması, oluşan bu yeni alanda yol göstercek belirli unsurlarla sağlanabilecektir. Böylelikle, daha yerleşik alanlarda olduğu gibi, iletişimin gücünden yararlanmak isteyen tasarımcılar ya da tasarımın gücünden yararlanmak isteyen iletişimciler, göz önünde bulundurması gereken tipografik rezonansın hareketlendirme üzerindeki etkisine yönelik

özelliklerinden yola çıkarak çalışmalar yapabileceklerdir. Ayrıca bu alanın eğitiminde ders içerikleri hazırlanırken belirleyici unsurlar oluşturulabilecektir.

Çalışma sürecinde, başta Türkiye özelinde olmak üzere alana yönelik araştırma yapılması gerektiği ortaya çıkmıştır. Yazının hareketlendirilmesindeki sosyo-kültürel etkileri ortaya koyacak çalışmalar ile sunum ortamlarının farklı gereksinimleri göz önünde tutulduğunda, bu gereksinimlere odaklanacak araştırmalar yapılabilir.

Alanda yapılan çalışmaların amaçları ve hedef kitleleri temelinde, rezonans etkisinin izleyici tarafından algılanışı, bu uzmanlık üzerinden değerlendirilebilir. Hareketli tipografik tasarımların belirli ortamlarda sergilenmesinin ardından, izleyicileri ve hedef kitlesi ile yapılacak görüşmeler doğrultusunda geri dönüş alınması, örnek gruplar üzerinden algı değerlendirmesi ve niceliksel araştırma yöntemleri ile çalışmada belirlenen özellikler geliştirilebilir.

Tipografik rezonans ve kompozisyon yazının nasıl okunacağını belirleyicidir. Ancak, yazı ve okuma ilişkisi ses ile doğrudan ilgilidir. Her ne kadar yazının hareketlendiği tüm ortamlarda ses özelliği bulunmasa dahi, hareketli ortama ilişkin tipografik çalışmalarda sesin rezonansa etkisi önemli bir araştırma konusu oluşturmaktadır. Sesin bilişsel ve duysal etkileri, özellikle duyguları yönlendirmesi hareketli ortama yönelik çalışmalarda uygun atmosfer yaratmak ve izleyiciyi bu bağlamda yönlendirebilmektedir.

Hareketli yazının okunabilirliği ile birlikte okutabilirliği de bir çalışma konusudur. Ortamdan bağımsız olarak yazının okunabilirliği ve okutabilirliği ile ilgili çok sayıda araştırma ve çalışma bulunmaktadır. Ancak kullanımı sıklıkla artan, reklamlardan sinemaya, bilgisayardan telefon ekranlarına kadar yaygınlaşan bu anlatım biçimi için sözedilen farklı ortamlara odaklı okunabilirlik ve okutabilirlik araştırmalarına gereksinim bulunmaktadır. Yazının hareketlendirilmesindeki iletişim etkileşimi güncel pratiklerde çağın gereksinimlerine göre değerlendirilmelidir.

KAYNAKÇA

Abeles, H. F. & Chung, J. W. (1995). Responses to music. (Ed: D. Hodges), *Handbook of Music Psychology: Second Edition*. Omaha, Nebraska: Kendall-Hunt. 285-342.

Andres, J. D. (2007). *Sinema Kuramları*. (Çev: İ. Şener). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

Arnheim, R. (2004). *Art & Visual Perception*. Berkeley, CA: University of California Press.

Bachfischer, G., Robertson, T., Zmijewska, A. (2006). Typography in Motion: A framework of Moving Type Use. *WSEAS (World Scientific and Engineering Academy and Society) Journal*. Cilt: 3. Sayı: 10, 1810-1817.

Baines, P, Haslam, A. (2002). *Type and Typography*. New York: Watson-Guptill Publications.

Bass, S. (Yönetmen). (1977). *Bass on Titles*. (DVD) Santa Monica, CA: Pyramid Media.

Becer, E. (1999). *İletişim ve Grafik Tasarım*. (2. baskı). Ankara: Dost Yayınevi.

Becer, E. (2007). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*. Ankara: Dost Yayınevi.

Bellantoni, J, Woolman, M. (2000). *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. Londra: Thames & Hudson.

- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. (Çev: A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J. (2011). *Görme Biçimleri*. (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergson, H. (1998). *Creative Evolution*. (İngilizceye çev: A. Mitchell). New York: Dover Publications Inc.
- Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek*. (Çev: I. Ergüden). Ankara: Dost Yayınevi.
- Bierut, M. (2007). *Seventy-nine Short Essays on Design*. New York: Princeton Architectural Press.
- Bilak, P. (2006). Experimental Typography: Whatever That Means. *Looking Closer 5: Classical Writings on Design*. (Ed: M. Bierut, W. Drenttel, S. Heller) New York: Allworth Press. s. 172-176.
- Braha, Y, Byrne B. (2010) *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. Burlington, MA: Focal Press.
- Bringhurst, R. (2002). *Elements of Typographic Style*. (2. baskı). Vancouver: Hartley and Marks Publishers.
- Carter, R., Day, B., Meggs, P. (2007). *Typographic Design: Form and Communication*. (4. basım). New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Cho, P.S. (1997). *Computational Models for Expressive Dimensional Typography*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.

- Clair, K. (1999). *A Typographic Workbook: A Primer to History, Techniques, and Artistry*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Codrington, A. (2003). *Kyle Cooper: Monographics*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Copplestone, T. (1962). *Modern Art Movements*. Londra: Spring Books.
- Darley, A. (2002). *Visual Digital Culture*. (2. baskı). Londra: Routledge.
- Deleuze, G. (2001). *Cinema 1: Movement— Image*. Londra: Continuum International Publishing Group.
- Demir, Y. (1994). *Filmde Zaman ve Mekan*. Eskişehir: Türkuaz Yayıncılık.
- Franz, L. (2012). *Typographic Web Design: How to Think Like a Typographer in HTML and CSS*. West Sussex: John Wiley & Sons Inc.
- Gill, E. (1993). *An Essay on Typography*. Londra: Lund Humphnes Publishers.
- Golden, W. (1999). Type is to Read. *Looking Closer 3: Classical Writings on Design* (Ed: M. Bierut, J. Helfand, S. Heller, R. Poynor). New York: Allworth Press. s. 117-123.
- Gomez, J. (2008). *Print is Dead: Books in Our Digital Age*. New York: Mcmillian.
- Helfand, J. (2001). *Screen: Essays on Graphic Design, New Media and Visual Culture*. New York: Princeton Architectural Press.

- Helfand, J. (2010). *Ekrana Alanının Manevileşmesi*. Grafik Tasarım Kuramı. (Ed: H. Armstrong). İstanbul: Espas Yayınları. s. 119-124.
- Heller, S. (2002). *The Graphic Design Reader*. New York: Allworth Press.
- Heller, S. (2004). *Design Literacy*. (2. baskı). New York: Allworth Press.
- Heller, S. (2004). *The Education of a Typographer*. New York: Allworth Press.
- Heller, S. (2006). Crimes Against Typography: The Case of Avand Garde. *Looking Closer 5: Classical Writings on Design*. (Ed: M. Bierut, W. Drenttel, S. Heller) New York: Allworth Press. s. 108-115.
- Heller, S. (2008). To Move or Not to Move: It's No Longer a Question. *Teaching Motion Design*. (Ed: S. Heller, M. Dooley). New York: Allworth Press. s. xi-xii.
- Hillner, M. (2009). *Virtual Typography*. İsveç: AVA Publishing SA.
- Hinrichs, K, Hirasuna, D. (1990). *Typewise*. Cincinnati: North Light Books.
- Hochuli, J. (2008). *Detail in Typography*. London: Hyphen Press.
- Hostetler, S. (2006). Integrating Typography and Motion in Visual Communication. *Idmaa: International Digital Media and Arts Association Journal*. Cilt: 3. No: 1, 41-49
- Ishizaki, S. (1996). *Typographic performance : continuous design solutions as emergent behaviors of active agents*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.

Ishizaki, S. (1998). On Kinetic Typography. *American Center for Design Journal*. Cilt: 12. Sayı: 1, 7-9.

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

Jean, G. (2002). *Yazı İnsanlığın Belleği*. (Çev: N. Başer). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Karasar, N. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (22. basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington, MA: Focal Press.

Las-Casas, L. F. L. (2006). *Cinedesign: Typography and Graphic Design in Motion Pictures*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. New York, NY: New York University.

Lupton, E. (2006). The Birth of the User. *Looking Closer 5: Classical Writings on Design*. (Ed: M. Bierut, W. Drenttel, S. Heller) New York: Allworth Press. s. 23-26.

Lupton, E. (2010). *Thinking with Type*. (2. baskı). New York: Princeton Architectural Press.

Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. (1. baskı). Cambridge, MA: The MIT Press.

McCoy, C, Frej, D. (2010). Söylem Olarak Tipografi. *Grafik Tasarım Kuramı*. (Ed: H. Armstrong). İstanbul: Espas Yayınları. s. 81-84.

- McLuhan, M. (2005). *Yaradanımız Medya*. (Çev: Ü. Oskay). İstanbul: Turkuvaz Kitap
- McLuhan, M. (2007). *Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu*. (Çev: G. Çağalı Güven). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- McMurtrie, D. C. (1999). The Philosophy of Modernism in Typography. *Looking Closer 3: Classical Writings on Design* (Ed: M. Bierut, J. Helfans, S. Heller, R. Poynor). New York: Allworth Press. s. 40-43.
- Meada, J. (2006). *The Laws of Simplicity*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Meggs, P. B. (1992). *Type and Image*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Meggs, P. B. (1998). *A History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Meggs, P. B. (2001). I am Type! Revisited. *Texts on Type: Critical Writings on Typography*. (Ed: S. Heller, P. B. Meggs). New York: Allworth Press. s.219-220.
- Moholy-Nagy, N. (1969). *Vision in Motion*. (8. basım). Chicago: Hillison and Etten
- Mueller, T. (1998). Liquid Typography: The Transformation of Traditional, Static Typography into a Dynamized Form Present in Time-based and Interactive Environments. *IIID Vision Plus 4 Conference Proceeding: The Republic of Information / Design for Global Communication*. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University. s. 22-46
- Öztuna, H.Y. (2007). *Görsel İleişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- Poynor, R. (2002). *Typographica*. New York: Princeton Architectural Press.

- Poynor, R. (2006). The Beauty Part. *Looking Closer 5: Classical Writings on Design*. (Ed: M. Bierut, W. Drenttel, S. Heller) New York: Allworth Press. s. 43-45.
- Rosen, C. (2006). The Image Culture. *Looking Closer 5: Classical Writings on Design*. (Ed: M. Bierut, W. Drenttel, S. Heller) New York: Allworth Press. s. 45-62.
- Rotha, P, Griffith, R. (2001). *Sinema Yazıları*. (Çev: A. Ovatman). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Ruder, E. (1977). *Typographie*. (İngilizceye çev: D. Q. Stephenson). İsveç, Niedertaufen: Arthur Nigli Ltd.
- Samara, T. (2006). *Typography Workbook*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Saussure, F. (1983). *Course in General Linguistics*. (İngilizceye çev: R. Harris). Londra: Duckworth.
- Selamet, S. (2002). Yazı Karakterleri ve Tipografik Rezonans. *Anadolu Sanat, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Kültür ve Sanat Dergisi*. Sayı: 13: 165-173.
- Sofuoğlu, H. (2004). *Düşüncenin Sinematografik Yapısı*. Eskişehir: Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı.
- Solana, G, Boneu, A. (2008). *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies*. Barcelona: Index Book.
- Spiekermann, E, Ginger, E. M. (2003). *Stop Stealing Sheep and Find Out How Type Works*. (2. baskı). Berkeley: Peachpit Press.

- Sutnar, L. (1999). The New Typography's Expanding Future. *Looking Closer 3: Classical Writings on Design* (Ed: M. Bierut, J. Helfans, S. Heller, R. Poynor). New York: Allworth Press. s. 126-130.
- Tanyol, T. (2000). Mağara Resimlerini Okumak. *Sanat Dünyamız*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Thomas, F, Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions
- Tschihold, J. (2001). Principles of the New Typography. *Texts on Type: Critical Writings on Typography*. (Ed: S. Heller, P. B. Meggs). New York: Allworth Press. s. 115-129.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. (1. basım). İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Walker, R. (1988). *The Typographic Contribution to Language: Towards a Model of Typographic Genres and Their Underlying Structures*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Berkshire, İngiltere: University of Reading.
- Wamsley, A. T. (1997). *Type in Motion :Motion of Typography and Its Effectiveness in Communication*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Rochester, NY: Rochester Institute of Technology.
- Warde, B. (2001). On the Choice of Typeface. *Texts on Type: Critical Writings on Typography*. (Ed: S. Heller, P. B. Meggs). New York: Allworth Press. s. 193-197.

Weisenmiller, E. M. (1999). *A Study of the Readability of On-Screen Text*.
Yayınlanmamış Doktora Tezi. Blacksburg, Virginia: Virginia Polytechnic Institute
and State University.

Woolman, M, Bellantoni, J. (2000). *Moving Type: Designing for Time and Space*. İşveç:
RoroVision.

Woolman, M. (2005). *Type in Motion 2*. Londra: Thames & Hudson.

Yee, J. S. R. (2003). *Dynamic Literature Mapping: Typography in Screen-based Media*.
Newcastle, İngiltere: Northumbria University.

Zettle, H. (2005). *Sight, Sound and Motion*. (4. basım). Belmont, CA: Thompson
Wadsworth.

ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKÇA

- Bachfischer, G., Roberston, T. (2005). From Movable Type To Moving Type – Evolution In Technological Mediated Typography. AUC Academic and Developers Conferance’da sunulmuş bildiri. http://research.it.uts.edu.au/idhup/wordpress/wp-content/uploads/2009/10/Bachfischer_AUC2005.pdf(Erişim tarihi: 23.07.2012)
- Betancourt, M. (2002). Motion Perception in Movies and Painting: Towards a New Kinetic Art. Ctheory: Online Journal. www.ctheory.net/articles.aspx?id=349 (Erişim tarihi: 6.02.2012)
- Bilak, P. (2007). What is Typography. Typoteque Forum. http://www.typotheque.com/articles/what_is_typography (Erişim tarihi: 02.02.2012)
- Brownie, B. (2007). Fluid Typography: An Introduction to Categories of Fluid Type. <http://fluidtype.org/texts/Categories%20of%20Fluid%20Type%20v2.pdf> (Erişim tarihi: 11.06.2011)
- Brownie, B. (2007). One Form, Many Letters: Fluid and Transient Letterforms in Screen-based Typographic Artefacts. Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network. 1(2). <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/20> Erişim tarihi: 15.08.2011)
- Brownie, B. (2009). Semiotics of Typography. <http://www.typedimage.com/SemioticsandTypography.pdf> (Erişim tarihi: 30.11.2012)
- Cholodenko, A. (2008). The Spectre in the Screen. Animation Studies Online Journal 3. <http://journal.animationstudies.org/category/volume-3/spectre-in-the-screen/> (Erişim tarihi: 15.04.2012)

- Ferrari, T.G. Short, C. (2002). Legibility and readability on the World Wide Web. http://bigital.com/english/files/2008/04/web_legibility_readability.pdf (Eriřim tarihi: 20.07.2012)
- Gilligan, B. (2005). North by Northwest: The Title Credits. Not Coming to a Theater Near You (Editörler: R. Taylor, V. Large, L. Goldsmith) http://notcoming.com/saulbass/caps_nxnw.php (Eriřim tarihi: 30.12.2011)
- Kac, E. (1996). Holopoetry. <http://www.ekac.org/holopsynthesis.html> (Eriřim tarihi: 02.02.2012)
- Kim, J. (2011). Typographic Elements and Principles in Time: Applying Motion Proximity and Motion Common-fate to Identify Legibility and ABA Form in Motion. International Conference of the European Academy of Design, Porto'da sunulmuř bildiri. http://www.academia.edu/636245/Typographic_Elements_and_Principles_in_Time_Applying_Motion_Proximity_and_Motion_Common-fate_to_Identify_Legibility_and_ABA_Form_in_Motion (Eriřim tarihi: 05.01.2012)
- Kittler, F. (1996). The History of Communication Media. Ctheory: Online Journal. www.ctheory.net/articles.aspx?id=45 (Eriřim tarihi: 05.02.2012)
- Larson, K. (2004). The Science of Word Recognition. <http://www.microsoft.com/typography/ctfonts/WordRecognition.aspx> (Eriřim tarihi: 05.04.2012)
- Lee J. C., Forlizzi, J., Hudson, S. E. (2002). The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text. UIST02 Conference Proceedings'de sunulmuř bildiri. http://www.cs.cmu.edu/~johnny/academic/KT_Engine_UIST2002.pdf (Eriřim tarihi: 07.01.2011)

- Lee, J., Jun, S., Forlizzi, J., Hudson, S. (2006). Using Kinetic Typography to Convey Emotion in Text-Based Interpersonal Communication. Proceedings of the ACM Conference on Designing Interactive Systems (DIS)'da sunulmuş bildiri. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1142414> (Erişim tarihi: 07.01.2011)
- May, J. (2010). The Art Of Film Title Design Throughout Cinema History. Smashing Magazine Online <http://www.smashingmagazine.com/2010/10/04/the-art-of-the-film-title-throughout-cinema-history/> (Erişim tarihi: 04.02.2012)
- Pick, M. (2007). <http://www.wisdump.com/design/motion-typography-4-approaches-to-kinetic-text/> (Erişim tarihi: 03.01.2012)
- Radatz, B. (2011). Psycho. <http://www.artofthetitle.com/title/psycho/> (Erişim tarihi: 14.02.2012)
- Wong, Y. Y. (1996). Temporal Typography: A Proposal to Enrich Written Expression. CHI '96 Conference Companion on Human Factors in Computing Systems: Common Ground. http://www.sigchi.org/chi96/proceedings/videos/Wong/yyw_txt.htm (Erişim tarihi: 01.01.2012)
- <http://accad.osu.edu/~midori/Materials/camera.html> (Erişim tarihi: 02.02.2011)
- <http://classes.yale.edu/film-analysis/htmfiles/cinematography.htm> (Erişim tarihi: 09.02.2013)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Display_resolution (Erişim tarihi: 17.07.2012)
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/6983176.stm> (Erişim tarihi: 23.09.2012)
- <http://www.artless.co.jp/alog/video/118/> (Erişim tarihi: 19.07.2013)

<http://www.artofthetitle.com/title/hollow-man/> (Eriřim tarihi: 06.06.2013)

<http://www.artofthetitle.com/title/how-we-built-britain/> (Eriřim tarihi: 09.03.2013)

<http://www.artofthetitle.com/title/zombieland/> (Eriřim tarihi: 08.03.2013)

<http://www.imdb.com/video/wab/vi1866832921/> (Eriřim tarihi: 09.03.2013)

<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/saussure.htm> (Eriřim tarihi: 16.11.2012)

<http://www.newscientist.com/blogs/nstv/2013/01/stone-age-cinema-cave-art-conceals-first-animations.html> (Eriřim tarihi: 03.01.2013)

<http://www.entsmag.com/?p=338> (Eriřim tarihi: 10.11.2011)

<http://www.onesize.nl/projects/OFFF-2009-Sponsor-Titles> (Eriřim tarihi: 08.03.2013)

<http://www.tvspots.tv/video/50238/sky-television--facts> (Eriřim tarihi: 17.08.2013)

<http://www.typedimage.com/SemioticsandTypography.pdf> (Eriřim tarihi: 03.11.2012)

<http://www.typophile.com/filmfest5> (Eriřim tarihi: 17.08.2013)

<http://www.watchthetitles.com/articles/00212-Rango> (Eriřim tarihi: 23.07.2012)

<https://vimeo.com/9158263> (Eriřim tarihi: 17.08.2013)