

SON DÖNEM TÜRK FİLMLERİNDE KİNETİK TİPOGRAFI UYGULAMALARININ İNCELENMESİ

Research Of Kinetic Typography Applications In Last Term Turkish Movie Examples

Artür Vahe KARAPEKMEZ

Sorumlu Yazar, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans, İstanbul/TÜRKİYE

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0001-7704-750X>

Dr. Öğr. Üyesi İsmail Erim GÜLAÇTI

Yıldız Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Anasanat Dalı, İstanbul/TÜRKİYE

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-6786-479X>

ÖZET

Amaç: Hareketli tipografi, kinetik tipografi veya animasyonlu tipografi gibi çeşitli isimlerle adlandırılan, yazının hareketlendirilmesiyle yaratılan bu yeni tasarım ve iletişim aracının, insanların yaşayış ve algılama biçimleri üzerindeki konumunu sinema filmlerindeki uygulamalarına dayandırılarak araştırmaktır. **Yöntem:** Çalışma kaynak tarama modeli kullanılarak yürütülmüştür. Makale içerik olarak grafik tasarımın tarihsel gelişim sürecinden başlayarak; Johannes Gutenberg'in hareketli harufat sistemli matbaayı bularak tipografinin temellerini oluşturduğu döneme ve 20.yüzyıl itibarıyla gelişen modern sanat akımlarının tipografiye doğrudan ve dolaylı yoldan etkilerine değinmiştir. Gelişen bilgi teknolojileri ile kağıt dışında yeni mekanlar bulan tipografinin hareketlenerek günümüzdeki tasarımlarda boy göstermesi ile yerli sinema filmlerinin jeneriklerinde kullanılmaya başlanan tasarımlar detaylı bir şekilde incelenmiştir. **Bulgular:** Çalışma kapsamında yapılan literatür araştırmaları ve baz alınan 2000'li yıllar sonrası yerli sinema filmlerinin jeneriklerinin biçim ve kompozisyonları incelendiğinde hareketli tipografik unsurlar doğru kullanıldığında izleyicinin algı ve dikkatini yoğunlaştırmakta ve mesajın iletilmesini kolaylaştırmaktadır. **Sonuç:** Bilişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte tipografinin font olarak bilgisayarlara girmesi ve dijital tasarım programları içerisinde yer alması kullanıcılara ve tasarımcılara geniş bir kullanım imkanı sunmuştur. Başlangıçta sadece isim kartlarından oluşan jenerikler sinema ve teknolojinin gelişmesiyle farklı bir görev üstlenmiştir. Artık film başlamadan önce izleyiciyi duygusal ve biyolojik olarak filme hazırlamak, filmin içeriği ve kurgusu hakkında bilgi ve ipuçları vermek amacıyla film jenerikleri daha etkili kullanılmaya başlanmıştır. Tüm bu gelişmeler jenerikleri izleyici ile konuşan elemanlar haline getirmiştir. Bu nedenle jenerik tasarımları da film kadar değer yapıtlar olmuşlardır.

Anahtar Kelimeler: Kinetik Tipografi, Jeneriklerde Hareketli Tipografi, Tipografik Animasyon

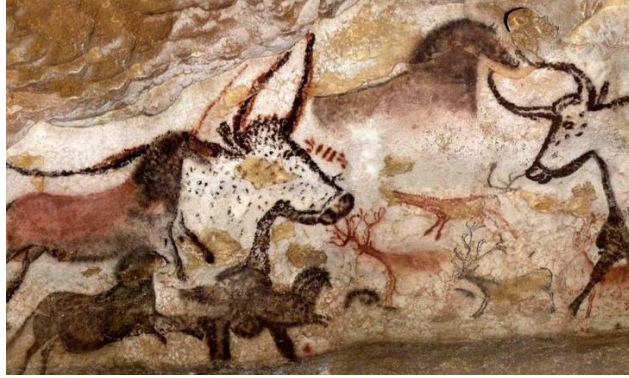
ABSTRACT

Aim: A new design and communication tool which is named as moving typography, kinetic typography or animated typography to be created by animating the text. It is aimed to investigate the position of the tool on lifestyle and perception forms based on its applications in Turkish movies. **Method:** The study, was proceeded with literature review method, begins with the historical development period of graphic design followed by the foundation of typography with the invention of Johannes Gutenberg's movable printing press which became the fundamental of typography, then continues with direct and indirect effects of the modern art movements developing as of the 20th century on typography. With developing computer technologies, typography has started to find new places out of paper and has emerged to become animated in today's design and also started to use in sequences in Turkish movies. All these points are investigated in detail. **Results:** Based on the study, making of literature research and reviewing the Turkish movie sequences after 2000 years, shown us that if it had used correctly, it intensifies the perception and attention of the viewer and facilitates the transmission of the message. Generics, which initially consisted of only name cards, assumed a different task with the development of cinema and technology. Now, before the movie starts, movie credits are used more effectively in order to prepare the audience for the film emotionally and biologically, and to give information and clues about the content and editing of the film. All these developments have made the generic elements that speak to the audience. For this reason, generic designs have been works that are valued as much as film.

Keywords: Kinetic Typography, Animated Typography in Movie Title Sequences, Typographic Animation

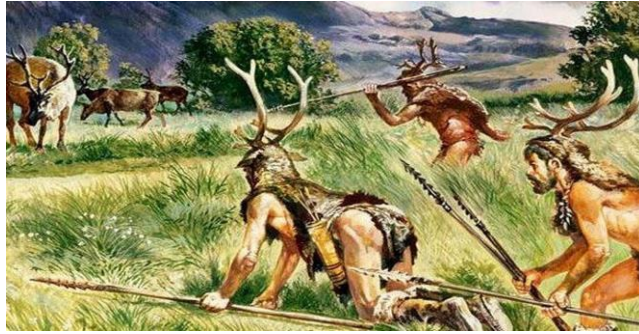
1. GİRİŞ

Görsel iletişim kavramı insanlık tarihi boyunca var olmuş ve hala gelişimini sürdürmektedir. Bilginin aktarılması veya kişisel duyguların ifade edilmesi için mağara duvarlarına çizilen piktogramlar görsel iletişim açısından önemli bir yere sahip olmuştur. (Aynsley, 2004, s. 6)



Şekil 1. Lascaux Mağarası duvar çizimlerinden bir örnek

İlk insanlar yiyeceklerini aramak için hayvan izlerini takip ederken bile, görsel işaretlerden faydalanmıştır. Zekaları, hayvanı daha görmeden izlerden onu tanımlayabilecek seviyeye gelmiştir. (Hollis, 2001, s. 7)



Şekil 2. Avcı-toplayıcı toplumlar yiyeceklerini muhafaza edemediklerinden her gün avlanmaları gerekti. Bu da onları hayvan sürülerini takip etmeye yöneltti.

İnsanlığın aşamalı olarak gelişmesi ve toplu halde yaşama ihtiyacının doğması, kilometre taşı olarak görülen Mısır hiyerogliflerinin, Çin Kaligrafisinin, orta çağ el yazmalarının ve günümüz font tasarımlarının da yolunu hazırlamıştır. (Aynsley, 2004, s. 6)



Şekil 3. Mısır Hiyeroglifleri, ilk yazı örnekleri

İletişim teknolojilerinin gelişmesi ve topluma nüfuz etmesi ile birlikte insanlar her an görsel veya işitsel mesajlar ile karşı karşıya kalmışlardır. Bu nedenle mesajın alıcısı kadar bu mesajı gönderen tarafın da bu teknikleri verimli kullanabilme yeteneği önemli bir durum oluşturmuştur. Bu nedenle güçlü bir görsel etkiye sahip tipografi kavramı gelişmeye başlamıştır. Philip Meggs'e göre bir tipografi sanatçısı yaratmış olduğu bir tipografik tasarımda boyut, renk, stil farkları ile mesajın bir görüntüsünü zihinde oluşturabilir; sadece yazı ile görsel bir tonaj, ciddiyet, samimiyet, inandırıcılık veya bir stil yaratabilmektedir. (Meggs P., 1989, s. 120)

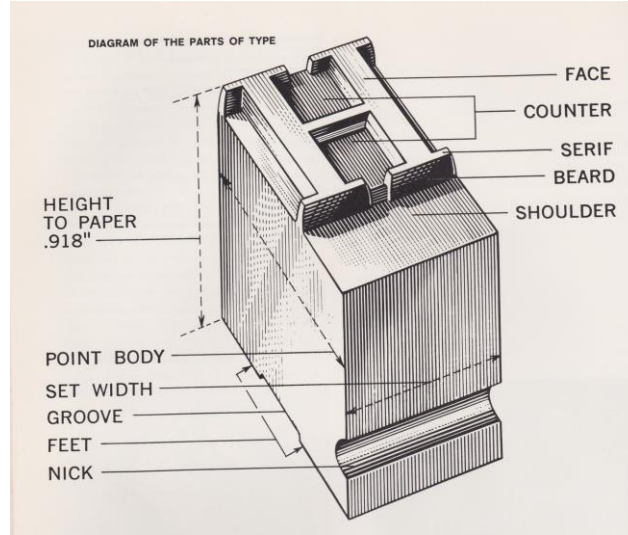
Gavin Ambrose tipografiyi; soyut bir fikre yazı ile form kazandırmak olarak açıklamıştır. Ona göre uygun bir tasarımın oluşturulması okuyucunun duygularını tarafsız bir şekilde etkileyebilmekte ve harekete geçirebilmektedir. Tipografi; sanatsal, politik veya felsefi hareketleri sembolize edebilir veya bir kişiliği ifade edebilmektedir. (Ambrose & Harris, 2005, s. 6)

2. TIPOGRAFİNİN TARİHSEL GELİŞİMİ

Tipografinin tarihinin; el yapımı organik tasarımdan makinelerin ortaya çıkmasıyla yaratılan geometrik formlara doğru uzanan baskı teknolojisinin de etkili olduğu 500 yıllık gelişimsel bir süreci kapsadığı görülmektedir. (Lupton, 2004, s. 13)

Mağara duvarlarına çizilen şekiller; yazı karakterlerini ortaya çıkarmış, iletişimde çeşitli fırça, kavis, papirüs gibi araçların kullanılmasıyla birlikte bu karakterler bir şekil kazanmış, Antik Yunan ve Romalıların şekillendirdiği geometrik hatlara sahip alfabe ise tipografinin gelişimsel sürecini hızlandırmıştır. (Yiğit Er, 2013, s. 25; Ambrose & Harris, 2006, s. 12-26)

Bu süreç içerisinde tipografi tarihinin dönüm noktası kabul edilen Mainz doğumlu Johannes Gensfleisch Zur Laden Zum Gutenberg'in kurduğu sistem birçok yeniliğin de temelini atmıştır. Sert ve yumuşak metalleri kullanabilmesi, değerli madenlere ayar damgası basmayı bilmesi 1440'lı yılların sonunda Gutenberg'i değiştirilebilir harfleri (hurufat sistemi) üretmeye yöneltmiştir. (Garfield, 2014, s. 34)

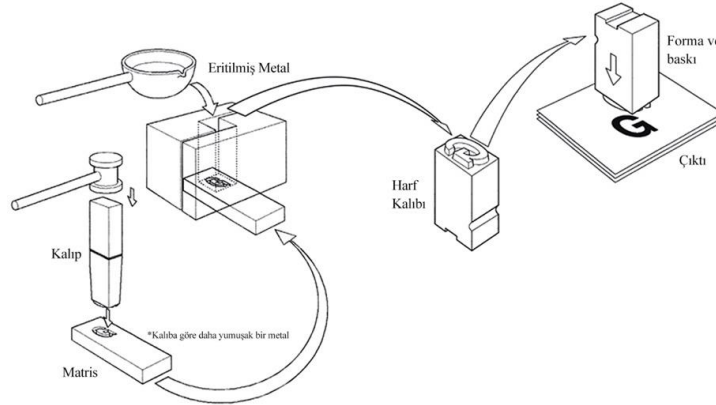


Şekil 4. Gutenberg'in yaptığı harf kalıbından bir örnek

Gutenberg'den önce Çinliler kağıt ve mürekkebin verimli kullanılması konusunda çalışmalar yapmış hatta değiştirilebilir harf sistemine benzer bir sistem kurmuş olsalar da Çin alfabesinin karmaşık yapısı onları bu sistemin kullanılmasından ve geliştirmesinden uzaklaştırmıştır. (Meggs & Purvis, 2012, s. 39-45)

Gutenberg kendi baskı sistemini kurarken birçok süreci de düşünmek zorunda kalmıştır. Onun yöntemi bir harf kalıbı kesip bu kalıbı demir bir çubuğa ters bir şekilde yontarak başlamaktadır; daha sonra tekrar kullanılabilmesi için bir matris oluşturulmaktadır. Erimiş metal; harf kalıbının içerisine dökülerek hızlıca katılaşmakta ve harf ortaya çıkmaktadır. (Garfield, 2014, s. 36)

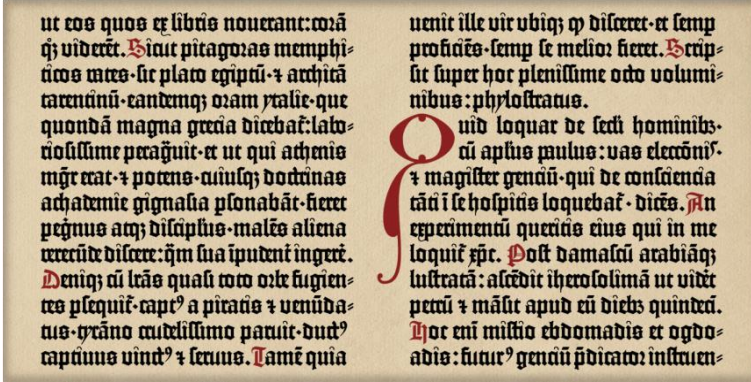
Gutenberg'in bu sistem üzerinde detaylı çalışmalar ve analizler yapmıştır. Öncelikle her harfin yüksekliğinin aynı olarak ayarlanması gerektiğini fark etmiştir. Bu sayede sadece kâğıdın yüzeyine sürtünen, önde olan harfler değil tüm harfler basılabilecektir. Bunun dışında 'l' ve 'm' gibi farklı gövde yapılarına sahip harfler için genişlik ayarı yapılması gerektiğini görmüştür. En önemli nokta ise erimiş metal alaşımın harf kalıbına dökülmesi ile harfin yaratılması sürecinde kullanılacak metalin çabuk eriyen aynı zamanda çabuk katılaşan bir yapıya sahip olması gerektiğini fark etmiştir. Gutenberg metalleri iyi tanıdığı için karışımına bu özelliğe sahip antimonu eklemiştir. Baskı sistemine getirdiği bir diğer yenilik ise kullandığı mürekkepte olmuştur. Mevcut su bazlı mürekkebin harfleri tam olarak besleyemediğini fark etmiştir ve yağ bazlı farklı bir mürekkep bileşeni yaratmıştır. (Childress, 2008, s. 51-59)



Şekil 5. Bir harf kalıbının oluşturulması süreci

Gutenberg kendisi ile ünlü “42 Satırlı İncil”i basarken daha sonra “Textura” adını alacak olan yazı karakterini kullanmıştır. Bu fontu kullanmasındaki sebep hem daha önce el yazması ile yazılan İncillerdeki yazı karakterine yakın olması hem de okuyucuların aşına olduğu bir font kullanmak istemesi olmuştur. Onun temel felsefesinin tipografik estetikten çok kolay basılabilir eserler üretmek olduğu görülmektedir. (Öztürk, 2014, s. 6-9)

42 Satırlı İncil’den günümüze sadece 48 kopya gelebilmiş, çoğunun eksik durumda olduğu ve on altı adedine de hiç dokunulmadığı söylenmektedir. (Garfield, 2014, s. 38)



Şekil 6. 42 Satırlı İncil’den bir sayfa görüntüsü



Şekil 7. Gutenberg’in Mainz’da bastığı 42 Satırlı İncil’in ilk sayfası

Onun geliştirdiği yöntem sayesinde Avrupa’da matbaa hızla gelişmiş ve basımcılık yeni bir boyuta ulaşmıştır. Tipografik baskı tekniğinin yaygınlaşması ile birlikte Almanya’da ağaç baskı tekniği ile resimli kitap basımı hızlanmıştır. (Becer, 2011, s. 92-98; Bektaş, 1992, s. 9-78; Sarıkavak, 2004, s. 1-13)

Gutenberg’in değiştirilebilir harufat tekniği uzun bir dönem kullanılmış olup; 1900’lü yıllardan itibaren fotomekanik yöntemler ve foto dizgi makineleri geliştirilmiş; 1970’den sonra ise bilgisayar temelli teknoloji ile tipografinin birleşiminden doğan fontların sayısal görüntülere dönüştürülmeleri noktasına ulaşılmıştır. Bu yöntem ile fontlar foto dizgi ve foto düzenleme dizgilerindeki görüntü çoğaltma kalıpları yerine sayısal verilere dönüşmüştür. (Sarıkavak, 2004, s. 47-49)

20.yy öncesi tipografi için temel görüşü açıklayan bir tanımdan yola çıkarsak - "Tipografi: Basım Sanatı, Basımda kullanılan Harufatın tasarlanması uğraşı." (Sözen ve Tanyeli, 2007: 237) olarak tanımlanmıştır. Tipografi, uzun bir dönem teknik bir terim olarak kullanılmış, sadece Gutenberg’in uyguladığı olduğu; metal bir çubuğa dizilmiş olan kabartma harflerin kullanılarak seri baskı üretme yöntemi olarak tanımlanmıştır. (Becer, 2011, s. 176)

20. yüzyıl ortalarına doğru yaşanan savaşlar sonucu sosyal, politik, kültürel ve ekonomik yaşam derin bir buhranın içine girmiştir. Teknolojinin ve iletişimin gelişmesiyle gelenek ve sosyal düzene karşı görüşler oluşmaya başlamıştır. Yaşanan kargaşa ortamında Avrupa’nın yozlaşmasına, gelenek ve sosyal düzenine

baş kaldıran bir dizi sanat hareketi meydana gelmiştir. Bu hareketler yeni bir dünya görüşü oluşturmuşlardır. Artık kullanılan eski tekniklerin yetersiz olduğunu savunmaya başlamışlardır. Sanatçılar bu hareketlerin amacını iletirlerken, ifade aracı olarak grafik tasarım ve tipografi unsurlarından yararlanmışlardır. Bu yüzden bazı sanat hareketleri grafik ve tipografik tasarım alanının gelişiminde sadece düşünce uyandırırken, Kübizm, Dadaizm, Sürrealizm, De Stijl, Suprematizm ve Konstruktivizm gibi bazı sanat hareketleri de tipografik tasarımın gelişiminde doğrudan etkili olmuşlardır. Birbirine zıt bu sanat hareketlerinin sanatçıların dönem dönem grafik tasarım ve tipografi alanında ortak çalışmalar yaptıkları da görülmektedir. (Bektaş, 1992, s. 39)

3. JAN TSCHICOLD VE YENİ TİPOGRAFİ HAREKETİ

Emre Becer'in modern sanat ve yeni tipografi isimli kitabında değindiği gibi Jan Tschichold 20. yüzyıl başlarında gelişen modernleşme hareketinin öncülerinden biri olmuştur. Onun yenilikçi tipografi fikrinin gelişiminde Bauhaus Okulu'nun önemli bir yeri vardır. Burada Herbert Bayer, Laszlo Moholy – Nagy, Wassily Kandinsky gibi önemli isimlerle tanışmış ve tipografi atölyesinde üretilen afişlerden çok etkilenmiştir. (Becer, 2016, s. 231-232)

Yeni Tipografi Hareketi Jan Tschichold'dan önce 1923-25 yılları arasında El Lissitzky, Laszlo Moholy Nagy ve Kurt Schwitters gibi modernist görüşe sahip tasarımcıların çalışmalarında görülmüş ve manifestolarında bahsedilmiştir. (Yiğit Er, 2013, s. 31) Buna rağmen, bu alanda Jan Tschichold daha profesyonel olarak uğraşış, kendisinden önceki tasarımcıların çalışmalarını analiz etmiş, tipografiyi daha derinlemesine indirgemiş ve görüşlerini aktarmak için yoğun bir çaba harcamıştır. (Becer, Modern Sanat ve Yeni Tipografi, 2016, s. 33) Düşüncelerini aktarırken kendi tasarımlarını kullanması onu deneysel ve ticari alandan başarıya ulaştırmıştır. (Becer, 2016, s. 231)

Jan Tschichold, 1902 yılında Leipzig'de doğmuş ve yine Leipzig Akademi'de eğitimini tamamladıktan sonra bir yayınevinde işe başlamıştır. Babasının da yazı ustası olması nedeniyle bu alana erken yaşlarda ilgi duymaya başlamıştır. Modernleşme hareketinin temel prensipleri daha önce sadece toplumun belirli bir kitlesi tarafından kabul edilip anlaşılırken; Jan Tschichold ile bu anlayış geniş kitlelere sunulmuş ve günlük tasarım problemleri üzerinde durulmuştur. (Meggs & Purvis, 2012, s. 335)

1928 yılında "Die Neue Typographie" (Yeni Tipografi) isimli bir kitap yazmıştır. Bu kitap tamamen onun yeni tipografi üzerine görüşlerini içermektedir. Özellikle; serifsiz yazı tipi kullanımı olmak üzere, asimetri, renk kullanımı, sayfa boşlukları, altın oran ve standardizasyon hakkında görüşlerini sunmuştur. Ona göre bu kurallar yeni tipografi anlayışının olmazsa olmazları arasında yer almaktadır. Bu konuda; kendi kitabının tanıtımı için hazırladığı broşürü örnek göstermiştir. (Bektaş, 1992, s. 86-87)

Broşür'ün tasarımı yenilikçi bir vizyona ve temel amacı iletişimi kolaylaştırmak olan bir görüşe sahip olmuştur. Geleneksel tasarım kuralları reddedilmiş, işlevsellik ve sadelik ön planda sunulmuş ve dekoratif harf kullanımı reddedilmiştir. (Meggs & Purvis, 2012, s. 337)



Şekil 8. Jan Tschichold'un Die Neue Typographie isimli kitabı için hazırladığı broşür, 1928

Jan Tschicold görüşlerini sunduğu 'Die Neue Typographie' adlı kitabında da belirttiği gibi Yeni Tipografinin iki temel dayanağı bulunmaktadır. Form ve hız. Geleneksel dünyada insanlar daha az mesaj ve bilgi ile karşı karşıya kalırken, modern dünya görüşüyle bu durum hızla tersine dönmüştür. Artık insanlar yolda yürürken bile birçok farklı iletişim kanalından gelen mesajlar ile karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu durum mesajı alan kişinin de artık tüm dikkatini ona vermeden şöyle bir okuduğu gerçeğini yaratmıştır. Bu yüzden mesajı gönderen kanalın daha yaratıcı ve dikkat çekici olması gerektiği gerçeği doğmuştur. Bu anlayış üzerinden yola çıkan Jan Tschicold; yalın, okunaklı ve etkileyici bir dilin önemine değinmiştir. Ona göre geleneksel tipografik tasarımlar zamanı olan okuyuculara hitap etmektedir ve biçim, estetik gibi unsurlar ile pek ilgili olmamıştır. (Tschicold, 1995)

Jan Tschicold'un 'Die Neue Typographie' isimli kitabında değindiği konuları şu şekilde sıralamak mümkündür;

Modern tasarımda gözlerimiz soldan sağa doğru okumaktadır. Basılı bir metnin işlevi öncelikle iletişim daha sonra da kelime ve içeriğin mantıksal sıralaması olmalıdır. Modern tipografide mantıksal düzeni ve mesajı oluştururken iletişimi bağlamak adına farklı yazı karakterleri, fotoğraf, farklı boyutlar ve renkler kullanılabilir. Form üzerinde asimetrik tasarım anlamsal ilişkiler bakımından daha etkili sonuçlar verebilmektedir.

Geleneksel tipografi ile modern tipografi arasındaki en önemli fark süslemelerden kaçınarak sadeliğe gitmektir. Form üzerinde kontrast yaratmak yapısal olarak dizilmiş anlamlar arasında zıtlık yaratarak görülmeyi kolaylaştırdığı saptanmıştır. Genel ve en basit olarak zıtlık yaratma teknikleri: yatay/dikey, büyük/küçük, açık/koyu, renkli/renksiz gibi yöntemlerden oluşmaktadır. Örneğin; boyuttaki farklılıklar vurgulanmalıdır. Başlığın çok büyük olması ve kalan metnin belirgin şekilde daha küçük olması daha iyi sonuçlar alınmasını sağlamıştır. Bir yazı karakterinin içerisinde aslında 2 tasarım bulunmaktadır. Bunlar büyük harflerden oluşan majiskül harfler ve küçük harflerden oluşan minüskül harfler olmuştur. Bu iki karakterin birleştirilmesi Roma dönemine uzanmaktadır ve bu anlayış ile "Antigua" ve "Roman" yazı karakterlerinin birlikte kullanıldığı görülmektedir. Özel isimlerin daima büyük kullanıldığı geri kalan her şeyin küçük kullanılması gerektiği anlayışı uluslararası yazma kurallarına uysa bile yeni tipografiye ters düşmektedir. Yeni tipografi formda tasarruf sağlamaya yöneliktir ve karakterlerin yükseliş ve alçalışları ile küçük harflerin büyük harflere göre daha kolay okunduğu görülmektedir.

Yeni tipografide bir diğer ana unsur da renkler ve beyaz alan kullanımı ile ilgili olmuştur. Metin sayfanın 4 kenarını kaplayacak şekilde yerleştirilmemelidir. Kenarlarda bırakılan beyaz alanlar ve zeminde kullanılan beyaz renk yazı ile kontrast oluşturarak hem estetik hem de okunabilirlik sağlamaktadır. Renkleri kullanırken formlar da göz önüne alınmalıdır. Bir kartpostal tasarlarken sadece siyah yeterli olurken, bir poster için yeterli değildir. Güçlü bir kırmızı ile siyahın uyumu, tam sarı ve tam mavi gibi renkler yoğunluklarından dolayı tercih edilmelidirler.

Bütün bu değişimler ve göstergeler ele alındığında Jan Tschicold tipografide bir standardizasyon olması gerektiğini savunmuştur. Öncelikle kağıt boyutları ele alınmıştır. Kağıtlardaki ebat talepleri hem üretici, hem matbaa hem de tüketici için kolaylık sağlayacak biçimde olması gerektiğini öne sürmüştür. Bu sebeple DIN kağıt standartlarının bu talebi karşılayacak tarzda olduğunu düşünmüştür.

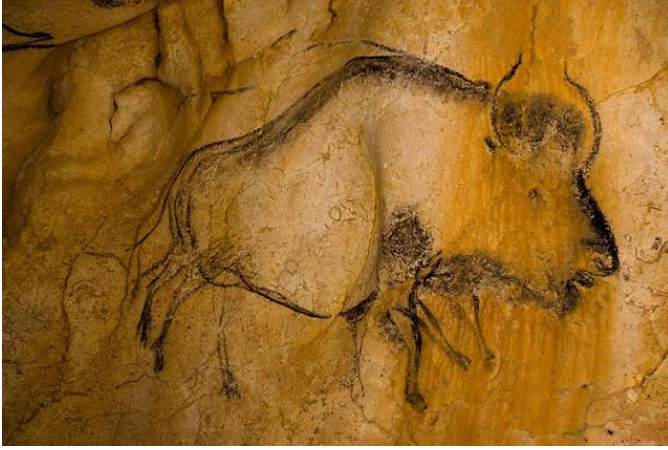
En büyük değişim de yazı tipleri üzerine olmuştur. Modern yazıda süsleme tırnak gibi tasarımlar olmamalı ve bu sayede en üst seviyede estetik sağlanmış olmalıdır. Bu görüşe sahip mevcut tasarımlardan Paul Renner'in "Futura" isimli karakteri en iyi örnek olarak verilebilir. "Schwabacher", "Fraktur" gibi yazı karakterleri çağdaş bir tasarımda yer almamalıdır. Bununla birlikte, "Walbaum", "Didot", "Bodoni" vb. klasik karakterler de günümüzün tasarımlarında tercih edilmemelidir; çünkü bu karakterler doğal formlarına bağlı olarak okuyucunun dikkatini verilmek istenilen mesajdan çok belirli duygusal ve entelektüel alanlara yönlendirir ve açıkça bağlantımız olmayan bir geçmişe götürebilmektedir.

Her yazı tipi kendi dönemini ifade etmelidir ve geçmişle bağlantılarını koparmalıdır. İyi bir yazı tipinin neye benzemesi gerektiği anlayışı değişmektedir ve duygulara ifade ederken tasarım doğru kullanılmalıdır. Gece eğlencesinin coşkun olduğu ışıklarla süslü bir davetiye karakterleri ile bir cenaze bildirisinin karakterleri aynı olmamalıdır. İyi bir yazı tipinin, netliğinin olmasının ötesinde bir amacı olmamalıdır. Netlik, açıklık önemsenmeli, gereksiz olan her şey reddedilmelidir. Bu amaç bizi geometrik bir form yapısına götürmektedir ve serifsiz yazı karakterlerinin bu gereksinimlere çok yaklaştığı görülmektedir. (Tschicold, 1995)

Teknolojinin hızla gelişmesi ve 1970'li yıllara gelindiğinde ITC Corporation'ın yazı tiplerini bilgisayar ortamına aktarması ile tasarımcılara büyük oranda özgürlük ve kolaylık sağlanmıştır. (Bosler, 2012, s. 27)

4. HAREKETİ YANSITMA ÇALIŞMALARI VE KİNETİK TİPOGRAFI

İnsanlık tarihinin başlangıcından itibaren, sanatta hareket duygusunu tasvir etme gayreti, Lascaux ve Altamira mağaralarının duvarlarındaki hayvan çizimlerinden anlaşılabilmektedir. Şekil 9'da görüldüğü gibi koşan bir bizonu betimlemek için daha fazla ayak çizilmiş. Mısır ve antik Yunan sanatında da benzer çalışmalar görülmüştür. (Krasner, 2008, s. 5-6)



Şekil 9. Chauvet Mağarası'nın duvarına hareketi temsil etmek için çok ayaklı çizilen koşan bizon görseli.



Şekil 10. Euphiletos Ressamı tarafından (MÖ) 530 yılında Atina'daki Panathenaik Oyunları için zafer ödülü olarak boyanmış Siyah figürlü Panathenaik Amfora. Günümüzde New York Metropolitan Sanat Müzesi'nde sergilenen Amforanın bir tarafında bir koşu yarışı, diğer tarafında ise Athena Promakhos'un bir tasviri bulunmaktadır.

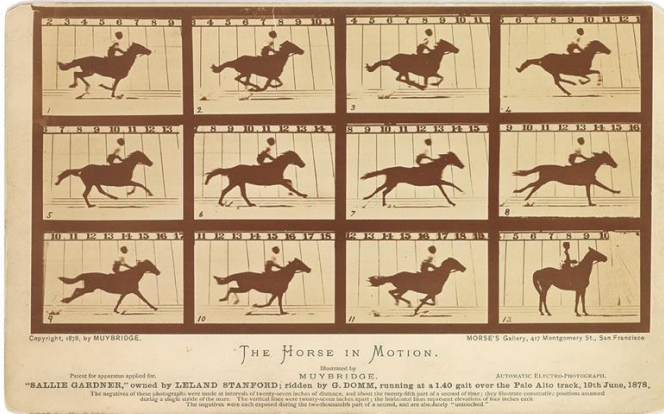
Hareket kavramı aslında fotoğrafların art arda gösterilmesi esasına dayanmaktadır ve insan gözünün bu sürekliliği algılama yeteneğinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. 19. yüzyıldan itibaren Avrupa'da eğlence unsuru olarak kullanılmaya başlandığı görülmektedir. (Krasner, 2008, s. 5)

William George Horner'ın "Yaşam Çarkı" olarak bilinen 'Zeotrop'u bulması ile birlikte sinemanın ortaya çıkması için bir adım atılmıştır. Merkezi bir eksende üstü açık kısa bir silindirin dönmesiyle, iç kısma yerleştirilen kağıt çizimlerin(şerit) izleyiciler tarafından bakıldığında, sonsuz bir döngüde canlı gibi görünmesi büyük yankı uyandırmıştır. (Krasner, 2008, s. 6)



Şekil 11. William Horner, Zeotrop, 1834

1860'lı yılların sonunda Eadward Muybridge kamerası ile hayvanların çeşitli aktivitelerini fotoğraflarken araştırmaları onu ekrana 200'e kadar fotoğrafın art arda dizilerek yansıtılmasını sağlayan zoopraxiscope'u icat etmeye yöneltmiştir. (Krasner, 2008, s. 6-8)



Şekil 12. Eadward Muybridge, Dörtüncü Koşan At, 1878



Şekil 13. Eadward Muybridge, Zoopraxiscope

24 Ağustos 1891'de Amerikalı mucit Thomas Alva Edison Kinetograph (Kinetograf) ve Kinetoscope (Kinetoskop) adını verdiği bir alıcı ve bir göstericinin bulunduğu makineyi icat etmiştir ve 1894 yılında Lumière kardeşler (Auguste Lumière, Louis Lumière) Edison'un icadı kinetoskopu geliştirerek hareket eden nesneleri bir perdeye düşüren sinamatografi bulmuş ve görüntü alma hayallerini gerçekleştirmişlerdir. (Teksoy, 2005, s. 30-34)

Teknolojik gelişmelerin artarak devam etmesi ve paralelinde tasarımların dijital ekranlara girmesi, daha önce var olan harf formlarında ve grafiksel işaretlerin yapısında değişikliklere yol açmıştır. Artık daha dinamik formlardan söz edilmeye başlanmıştır. (Brownie, 2015, s. 3)

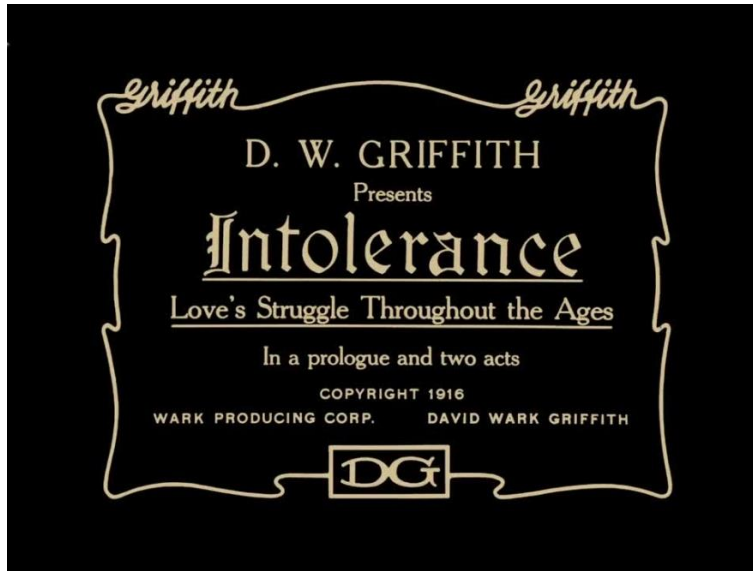
1980'li yıllardan itibaren kinetik tipografinin anlamı tam olarak sanatsal bir boyuta ulaşmamış olsa bile varlığı fark edilmeye başlanmıştır. Başlarda müzik ve reklam filmlerinde görülmeye başlanmış ve daha sonra sanatsal boyutta zirveye ulaşacak olan sinema filmi jenerik tasarımları içerisine girmiştir. (Brownie, 2015, s. 3-4) Genellikle bilgi verme amacı güdülen oluşturulan harf formlarının belirli bir duygu ve düşünceyi aktarması istenildiğinde geleneksel ortamda baskı teknikleri kullanılarak amaca ulaşmak mümkün olmuştur. Bununla birlikte dijital ortamda böyle bir durum istenildiğinde ise harflerin bir senaryo içerisinde hareket yoluyla hayata geçirilerek "teatral bir bileşen" oluşturulması düşüncesi ortaya çıkmıştır. (Helfand, 1994, s. 49-53)

5. JENERİK TASARIMI VE SİNEMADA JENERİKLERİN KULLANILMASI

Sinema eleştirmeni David Geffner, bir jeneriğin işlevini; yönetmenin izleyicide hedef aldığı konu hakkında bilinçaltı görüntüsü oluşturmak olarak tanımlamıştır. (Deborah, 2001, s. 62)

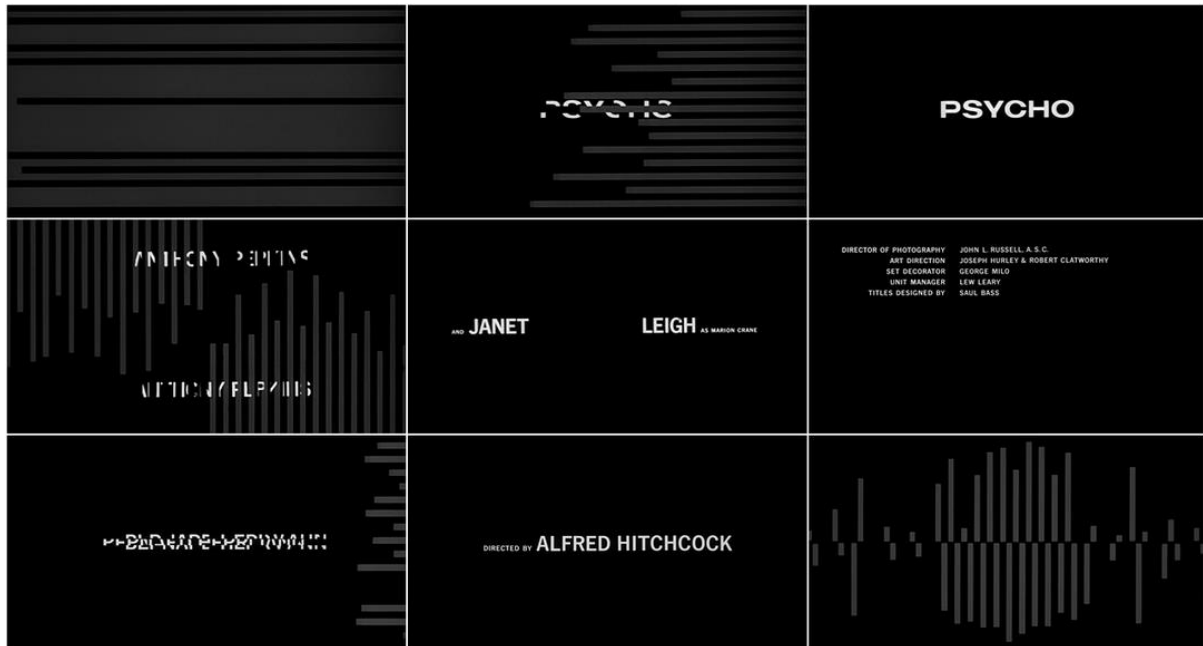
Luiz Fernando Las-Casas ise jenerik tasarımının amacını 3 temel unsura dayandırmıştır. Bilgi vermek, tanıtmak ve ikna etmek. (Las-Casas, 2007, s. 12-19) Bu görüşler dikkate alındığında başlangıçta jenerik tasarımları izleyiciye sadece filmde görev alan teknik ve oyuncu kadrosunun isimlerinin sunulduğu bir yapı olarak karşımıza çıkarken ilerleyen dönemlerde izleyiciye film hakkında ön tanıtım yapmak ve bilinçaltında film ile ilgili mesaj oluşturmak görevine büründüğü söylenebilmektedir.

Jenerik kullanımının ilk örneklerine erken dönem sessiz sinema filmlerinde rastlanmaktadır. Bu tasarımlar genellikle sade bir zemin üzerine kontrast oluşturacak yazı rengi ile yönetmen, oyuncu ve ekibin isimlerinin yer aldığı 'başlık kartları'ndan oluşmuştur. (Krasner, 2008, s. 21) Kısa bir süre sonra çeşitli küçük süslemeler ve harf çizimleri bu tasarımlara yansıtılmıştır. Yönetmen D. W. Griffith'in kendi adını imza olarak tasarımlara yerleştirdiği jenerikler bu alanda ilk örnekler olarak gösterilmektedir. (Braha & Byrne, 2011, s. 45)



Şekil 14. D. W. Griffith, Intolerance film jeneriğinden bir kare, 1916

İzleyiciyi filme hazırlayarak onlara başlık kartlarından çok daha fazlasını sunan ve film ile duygusal bir bağ kurmalarını sağlayan jenerik tasarımlarının ilk örnekleri Saul Bass'ın hazırladığı 'North by Northwest' ve 'Psycho' filmlerinde görülmüştür. 'Psycho' film jeneriğinde kullanılan arka plan müziği izleyiciyi filme hazırlarken yatay çizgilerden oluşan tipografik hareketler de izleyicinin gözünü girişteki panjur sahnesine alıştırmaktadır. (Lee, Forlizzi, & Hudson, 2002, s. 81-90)



Şekil 15. Saul Bass, 'Psycho' film jeneriğinden görüntüler, 1960

Saul Bass yaptığı grafik çalışmalar ile 1950'li yıllarda Amerikan film endüstrisinde film jenerik tasarımlarının yaratıcısı olmuştur. Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick ve Otto Preminger gibi dünyaca ünlü yönetmenler ile çalışma fırsatı bulmuş ve 'The Man With the Golden Arm' (1955) ve 'Anatomy of a Murder' (1959) gibi filmler için yaptığı açılış jenerikleri ile adından söz ettirmeyi başarmıştır. (Krasner, 2008, s. 21)

Saul Bass eleştirmenler tarafından "açılış jeneriklerini filminden önce gösterilen, ve filminden bağımsız ayrı bir film olarak yaratan ve bunu bir sanata dönüştüren" tasarımcı olarak kabul edilmiştir. (Thomas Jr, 1996)

1960'lı yıllarda Warner Bros'un Looney Tunes ve Merrie Melodies gibi çizgi filmlerine yaptığı çalışmalar ile tanınan Friz Freleng'in, Pembe Panter (1963) için hazırladığı animasyon jeneriği popüler kültürün bir nesnesine dönüşmüştür. (Deborah, 2001, s. 132)

Amerikalı tasarımcı Maurice Binder'in klasik James Bond filmleri için hazırladığı çalışmalar da oldukça ses getirmiştir. 'Dr. No' ile başlayan ve 'License to Kill' ile biten on dört James Bond film serisinin jenerik tasarımlarını yapmıştır. Klasikleşen açılış sahnesi beyaz bir dairenin hareketi ile başlayarak karakteri içine almış ve 38mm'lik bir silahın namlusunun iç görüntüsü oluşmuştur. Karakter namluya dönerek ateş ederken, sahnenin üst tarafından aşağı doğru kırmızı bir sıvı akmıştır. Sahnedeki ışığın hareketi ve renkli ışıkların dansı zihinde erotizm ve striptiz duyguları uyandırırken kullanıcıyı filme hazırlamış ve bu tasarım James Bond filminin adeta mührü olmuştur. (Krasner, 2008, s. 22)



Şekil 16. Maurice Binder James Bond Jenerik Tasarımları (Dr. No, 1962)

Efsanevi tasarımcı Saul Bass ile çalışıp son kırk yıla damga vuran Dr. Strangelove (1964), Thomas Crown Affair (1968) ve A Clockwork Orange (1971) gibi klasikler için jenerik tasarımları üreten film yapımcısı Pablo Ferro getirdiği yenilikler ile jenerik tasarım ustası ünvanını elde etmiştir. Kariyeri boyunca film jenerikleri sektörüne birçok farklı tasarım tekniği getirmiştir. Kesme, yaklaştırma, bölünmüş ekran montajı ve elle çizim animasyonu gibi teknikleri yaratmıştır. (Krasner, 2008, s. 23)

Aynı dönemde film jenerikleri tasarımı alanında ses getiren bir diğer tasarımcı da Pablo Ferro ve Saul Bass'ın stilinden etkilenen Kyle Cooper olmuştur. 1990'lı yıllarda baskı tasarım teknikleri ile dijital teknikleri bilgisayar ortamında birleştirerek bunların kolektif kullanımını saylayan ilk tasarımcılardan biri olmuştur. 1995 yılında David Fincher'in psikolojik gerilim filmi 'Se7en'in film jeneriğini yapmış ve bu tasarımı ile dikkatleri üzerine çekmiştir. (Krasner, 2008, s. 23)

Philip B. Meggs'in 'Six Chapters in Design' kitabında da değindiği gibi yaptıkları tasarımlar ile sinemada jenerik tasarımı konusunda öncü sayılabilecek isimler: Saul Bass, Ivan Chermayeff, Milton Glaser, Paul Rand, Ikko Tanaka ve Henryk Tomaszewski olarak gösterilmiştir. (Meggs P. , 1997)

5.1. Film Jeneriklerinin Uygulanma Biçimleri

Sinema sanatının ortaya çıkışı ve paralelinde sanatsal olarak gelişen diğer uygulamalar göz önüne alındığında jenerik uygulama biçimlerini belirli tarzlarda görmek mümkün olmuştur. Araştırmanın bu bölümünde bu yaklaşımları sınıflandırmaya çalışırken bulgular kısmında yer alan örneklerin temsil edildiği filmlerin bulunduğu örneklem detaylı olarak incelenmiştir.

5.1.1. Siyah Arka Plan Üzerine Kurgulanma

Bu tür uygulamalar genellikle siyah arka plan üzerine filmde yer alan oyuncu, yönetmen ve teknik kadronun isimlerinin yer aldığı akış tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarımsal yönü çok kuvvetli olmayan ve temel işlevi bilgi aktarmak olan bu tasarımlar sinemanın tarihsel sürecinden günümüze kadar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel eski filmlerin renksiz oması sebebiyle o dönemlerde çok sık kullanıldığı düşünülse de günümüzde de kolay uygulanabilir olması sebebiyle örneklerine rastlamak mümkündür. (İnceer, 2007, s. 19)

5.1.2. Film Akarken, Gerçek Görüntü Üzerine Kurgulama

Günümüzde sıklıkla kullanılan yöntemlerden biri film başladığında normal akışı sırasında oyuncu, yönetmen ve teknik kadronun isimlerinin verildiği yöntemdir. Bu tasarım uygulaması izleyiciyi filmden koparmayıp, doğrudan atmosferin içine sokması nedeniyle sıklıkla kullanılmaktadır. Jenerik film üzerinde verilecekse yalın anlaşılır ve sade bir görünümünün olması oldukça önem teşkil etmektedir. (Deborah, 2001, s. 94-96)

5.1.3. Animasyon ile Kurgulama

Filmin başlangıcından önce izleyiciyi filme hazırlamak ve karakterleri tanıtmak amacıyla kullanılan bu yöntem çeşitli geometrik formların veya film ile ilgili imgelerin animatik olarak çizilmesi ve hareketlendirilmesiyle ortaya çıkmıştır. Bu alana Saul Bass'ın James Bond filmleri için yapmış olduğu çalışmalar örnek oluşturmaktadır. (Deborah, 2011)

5.1.4. Kinetik Tipografiye Dayalı Kurgulama

Film jeneriklerinde tasarım olarak tipografinin ön plana çıktığı uygulamalar olarak bilinmektedir. Bu alanda yaptığı çalışmalar ile Pablo Ferro ön plana çıkmıştır. (Heller, 1999)

Televizyon proglamları için yaptığı çalışmalar ile dönemin ünlü yönetmeni Stanley Kubrick'in dikkatini çekmiş ve Dr. Strangelove için yaptığı jenerik çalışması ile üne kavuşmuştur.



Şekil 17. Pablo Ferro Dr. Strangelove filmi için yaptığı jenerik çalışması, 1964

Havada yakıt ikmali yapan uçakların ve Pablo Ferro'nun kendisine ait olan ve elle çizdiği karakterlerin görüntü üzerine yerleştirilmesi ile yakalanan uyum büyük beğeni toplamıştır. Pablo Ferro bu tasarımda düzensiz fakat kendi içinde belli bir kompozisyona sahip uzun ve ince hatlı yazıların ekrana gelmesiyle diğer jenerik tasarımlarından kendisini ayıran cesur bir yaklaşımı yakalamayı başarmıştır. (Landekic, 2015)

Yönetmenliğini David Fincher'ın yaptığı Panik Odası (2002) filminin jenerik tasarımı da bu alanda oldukça etkili bir örnek olmuştur. Tasarımını Computer Cafe isimli post-produksiyon firmasının yaptığı jenerik Manhattan'da uzak kamera çekimiyle açılıp New York'a doğru ilerleyen kamera hareketinden oluşmaktadır. Ekrana gelen binaların perspektifi ile uyumlu aynı yöndeki devasa yazıların ve ışıklandırmanın uyumu ile ilerleyen sokaklar, sadece şehrin mimarisine ait gibi görünmekle kalmamış aynı zamanda filmle de kontrast yaratmıştır. Filmin konusu ele alındığında tamamı ile New York'ta kapalı bir odadan kaçış işlenmiştir. Devasa yazıların büyük binalar ile perspektif uyumuna rağmen onlardan bağımsız yüzen bir konumda durması da özgürlüğün duygusal bağlantısını yansıtmaktadır. Jenerik gün ortasında dışarıda başlamıştır; fakat filmin büyük bölümü gece yarısı evin içinde panik odasında geçmektedir. Filimde dışarı pek gösterilmediğinden New York'ta geçtiği jenerik ile gösterilmiştir. Ayrıca filmde kaçış işlendiğinden ve dışarıda biteceğinden jeneriğin de dışarıda işlenmesi izleyiciyi filme hazırlamakta etkili olmuştur. (Braha & Byrne, 2011, s. 17-18)



Şekil 18. Computer Cafe firmasının Panik Odası filmi için yaptığı jenerik çalışması, 2002

6. AMAÇ

Bu makale, sinemanın gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan jenerik tasarımlarının yapısına ve bu alanda öncü sayılabilecek örnekler üzerinden Türkiye’de 2000 yılı sonrası sinema ile birlikte gelişen jenerik tasarımlarının yine örnekler üzerinden incelenmesini amaçlamıştır. Araştırma ağırlıklı olarak hareketli tipografi uygulamalarına değinmiştir. Bu bağlamda sinemasal anlatı içinde yer bulan jeneriklerin toplumsal olaylar, görsel kültür, ekonomik ve teknolojik gelişmeler baz alınarak geçirdiği evreler grafik tasarım ve sinemanın örtüştüğü noktalar incelenmiştir. Jeneriğin, bir mecra olarak sinemada ne anlama geldiği, gelişim süreci ve genel özelliklerine de değinilmiştir. Tasarımların tipografi, renk, doku, gibi kompozisyonu ve grafik tasarım dilini oluşturan kavramlar ve hareket, kurgu gibi elemanlar birlikte irdelenmiştir. Teknolojik gelişmelerin paralelinde gelişen sanat ve tasarım unsurlarından biri olan sinema alanında hareketli tipografi kullanımı ve son dönem yerli sinema filmlerinden örnekler araştırılmıştır.

7. KAPSAM

Makale çalışması tarama yöntemi ile yapılmış olup, değerlendirmeler konu hakkındaki metinlerden, kitaplardan, grafik tasarım kaynaklarından, makalelerden, web kaynaklarından ve sinema filmlerinin jeneriklerinden yapılmıştır. Araştırmaya dahil olan kaynaklar elektronik ve basılı mecralardaki eserlerden oluşmaktadır. Araştırmaya dahil olan temel konular Grafik tasarım ve tipografinin tarihsel oluşumu, hurufat sisteminin bulunması, Endüstri Devrimi sonrası tipografideki yenilikler ve o dönemi etkileyen sanat akımları, gelişen bilgisayar sistemleri ile oluşan font kavramı, tipografinin farklı mekanlarda boy göstermesi ve son olarak da sinema filmlerinin jeneriklerinde hareket kazanması ile yarattığı etkilerden oluşmaktadır.

8. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Araştırmanın temel problemi hurufat sisteminin bulunuşu ve seri baskı sisteminin oluşturulmasından sonra gelişen tipografik dilin ve sayısal teknolojiler ile bilgisayar ortamına giren fontların hareketlendirilerek nasıl bir iletişim kanalı yaratıldığının saptanmasıdır. Bu gelişmelerin paralelinde ortaya çıkan sinema sanatının içerisinde konumlanan ve 2000’li yıllardan itibaren Türk Sinemasının film jeneriklerinde nasıl işlendiğini incelemek ve oluşan tasarım dilini örnekler ile irdelemektir.

9. BULGULAR

Kinetik tipografi, hareketli tipografi veya motion tipografi gibi farklı isimler ile adlandırılan yazının hareketlendirilmesi işlemi temelinde hız ve anlaşılabilir olma ilkelerini barındırmaktadır. Gelişen teknoloji beraberinde film jeneriklerinin uygulama yöntemlerini de kolaylaştırmıştır. Bununla birlikte film jeneriklerinin üstlendikleri roller artmıştır. Artık sadece siyah zemin üzerine sunulan oyuncu isimlerinden çok filmle ilgili bilgi verme görevine bürünmüşlerdir.

Araştırma kapsamında son dönem yerli sinema filmlerinden birkaçının incelenerek izleyicinin ilgisini çekme ve anlaşılabilir olma ilkeleri doğrultusunda nasıl bir yol izledikleri incelenmiştir. Yerli sinema filmlerinde kinetik tipografi uygulamalarının yoğun olarak kullanıldığı bölümün, filmlerin jenerik tarafı olduğu saptanmış, araştırmalar ve bulgular jenerik tasarımlarına göre yapılmıştır. Araştırma evreni 2000 yılı sonrası Türk sineması film jeneriklerinden oluşturulmuş ve evreni temsil eden 5 adet örneklem üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

9.1. Vavien

Yönetmenliğini Taylan kardeşlerin, senaristliğini Engin Günaydın'ın yaptığı, baş rollerini Engin Günaydın ve Binnur Kaya'nın paylaştığı 2009 yapımı Vavien mutsuzluk teması üzerine kurulan bir film olmuştur. Filmin adı, kurgusu, jenerik tasarımı gibi birçok unsur, konu ile bağlantılı olarak ve birbirini destekler nitelikte oluşturulmuştur. Vavien, bir lambayı iki farklı düğme ile farklı noktalardan açma-kapama sistemine verilen addır. Film boyunca Vavien, nesnel olarak merdiven ışığında bulunurken; öznel anlamda aklın gidip-gelmesi üzerine yoğunlaşmıştır. Film jeneriğinin konuya vurgusunda ise filmin başında bir araba kapısının otomatik açılıp kapanma görüntüsü verilmektedir. Kapı kapandığında karanlık işlenmiş, kapı açıldığında ise aydınlık olarak karakterimizi görmekteyiz. Her şey bir vavien metaforunda karakterin duygusal gel-gitleri üzerine kurulmuştur. Yine kapı kapandığında oluşturulan siyah ekran üzerine beyaz renkle oyuncu isimleri gösterilmiştir. Serifsiz bir yazı karakteri tercih edilirken modern tipografinin tasarım anlayışlarından biri olan komple küçük harf kullanımı da görülmektedir.



Şekil 19. Vavien filmi Jenerik Görüntüsü, 2009

9.2. Unutursam Fısılda

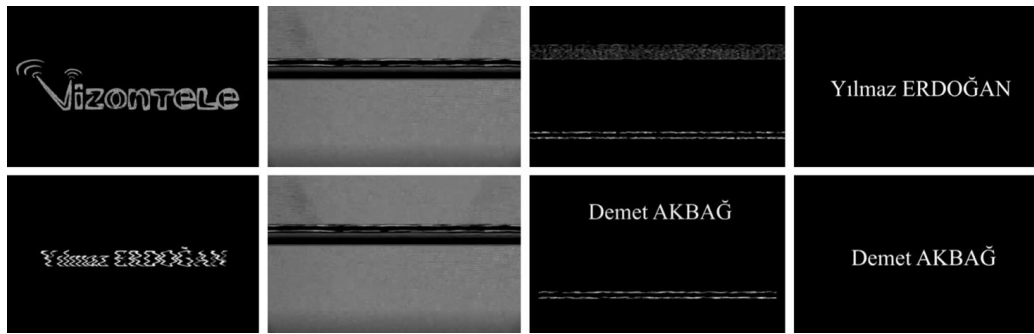
Unutursam Fısılda, yönetmenliğini ve senaristliğini Çağan Irmak'ın yaptığı 2014 yapımı sinema filmidir. Film geçmiş ile şimdiki zaman arasında flashbackler ile geçmektedir. Filmin konusu temel olarak birbirine zıt iki kız kardeşin hayata bakış açıları ve aldıkları riskler ile karşılaştıkları durumları anlatan 1970'li yıllarda geçen dram türünde bir yapımdır. Filmde kullanılan renkler, dekor, kostüm ve ışıklandırmalar bize bu etkiyi sürekli yansıtmaktadır. Filmin jenerik tasarımında ise sarı ve yeşil tonların ağırlıkta kullanıldığı yine kostüm, müzik, kıyafet, mekan ve ışıklandırmalar ile izleyiciye doğrudan zaman bilgisi sunan bir yaklaşım tercih edilmiştir. Özellikle oyuncu ve teknik ekibin isimlerinin sunulduğu tasarımda serifsiz bir yazı karakteri tercih edilirken, majiskül ve miniskül harflerin imla kurallarına uyulmadan, birlikte sunulması ve renkli tonlar kullanılması kız kardeşlerden biri olan Ayperi'nin kural tanımayan, risk alan hayat yaklaşımına da atıfta bulunmuştur. Akan görüntü üzerine yazı yerleştirme tekniği kullanılırken jenerik tamamıyla Ayperi karakterinin konserleri üzerinden işlenmiştir. Yeşilçam filmlerinin etkisi jeneriğe yansıtılmış ve modern dünyanın karşılaştığı hareket kavramı da vurgulanmıştır.



Şekil 20. Unutursam Fısılda filmi Jenerik Görüntüsü, 2009

9.3. Vizontele

Yılmaz Erdoğan imzalı 2001 yapımı filmde, 70'li yıllarda yaşanan siyasi olayların ve teknolojik gelişmelerin Anadolu'nun taşrasına yansımaları mizahi bir dille anlatılmaktadır. 1974'te televizyon, ülke genelinde yaygınlaşması ile birlikte Van'ın Gevaş ilçesinde de merak edilmektedir. Köye gönderilen televizyonun bölgeye sürgünle giden memurların anteni takmama ihmaline takılır. Alet, vericisi kurulmadığı için çalışmamaktadır. Film televizyonu çalıştırma hevesiyle yaşanan olayları konu almaktadır. Film jeneriği Vizontele logosu ile başlamaktadır. Logo tasarımı tüplü televizyonların oval cam yapısını andırırken V üzerindeki sinyal imgeleri ve analog yayındaki karıncalanma efekti harf kontürlerinde animasyon olarak görülmektedir. Set ekibi ve oyuncuların isimlerinin verilmesi ise yine analog yayın yapan televizyonların sinyal alıp alamama fikri üzerine kurulmuştur. Görüntü kullanımında karıncalanmadan netliğe doğru akan bir yol izlenmiştir. Analog antenlerin adeta hafif oynatılmasıyla görüntünün netleşmesi hissi jenerik boyunca kullanılmıştır. Bu tasarım da filmin konusuna önceden vurgu yapar niteliktedir. Jeneriğin siyah beyaz ve gri tonlarda oluşturulması yine renksiz televizyonlara atıfta bulunmaktadır. Font olarak düz tırnaklı bir stil tercih edilmiş ve isimler ilk harfi büyük soy isimler komple büyük yazılarak resmi makamların varlığı işaret edilmiş görünümündedir. Jeneriğin bozuk yayın üzerine kurulması yan anlam olarak köydeki aile ve akrabalık ilişkilerinde de sorunlar olduğunu simgelemektedir.



Şekil 21. Vizontele filmi Jenerik Görüntüsü, 2001

9.4. Devrim Arabaları

Yönetmenliğini Tolga Örnek'in yaptığı 2008 yapımı film 1960 ihtilali sonrası göreve gelen Cumhurbaşkanı Cemal Gürsel'in bir tartışma esnasında tümüyle yerli üretim olan bir otomobilin Cumhuriyet Bayramı'na 130 gün kala yapılmasını emretmesini konu almaktadır. Yeterli imkan ve ekipmanı olmayan 23 Türk mühendisin 130 günlük çabası filme aktarılmıştır.

Tasarımsal olarak incelendiğinde jenerik filme gerçek görüntünün hemen ardından gelen tasarımsal kurgu ile yerleştirilmiştir. Dadaist tasarımları andıran kolaj çalışmalarının her bir parçası filme dair ipuçları barındırmaktadır ve ayrı ayrı incelenmesi gerekmektedir. Öncelikle jeneriğin ana tasarımı yatay eksenle hareket eden dönemin gazete manşetlerinin gösteriminden oluşmaktadır ve manşetler ülkenin siyasi ve ekonomik durumu hakkında bilgi vermektedir. Genel tasarım kara bulutların ardında görünen siyah beyaz görüntülerden oluşmaktadır. Gazetenin yatay eksen hareketini sol köşede verilen anahtar kelimeler desteklemektedir ve bu kelimeler yine filmle ilgili ipuçları vermektedir. Serifsiz bir yazı karakteri ve büyük harflerle verilen bu kelimeler eskimiş yol şeritlerini andıran bir tasarımla yapılmıştır. Bu tasarıma yatay eksenle yavaş şekilde verilen hareket sanki yolda gidiyormuş hissi uyanmasını sağlamıştır. Benzer şekilde yine tırnaksız bir yazı karakteri ile verilen oyuncu isimleri yine yol şeridini andıran bir font tasarımı ile verilmiştir. Sağ alt köşeye konumlandırılan isimler düşey olarak yerleştirilmiştir.



Şekil 22. Devrim Arabaları filmi Jenerik Görüntüsü, 2008

10. SONUÇ

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte kinetik tipografi uygulamalarının yöntemleri de gelişmiş ve yerli sinemada da özgün çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında yerli sinemanın 2000'li yıllardan itibaren örnekleri incelenmiş ve evreni temsil eden örneklem üzerinden bulgular incelenmiştir. Bu bağlamda teknolojik gelişmelerin etkisin jenerik tasarımlarına da yansıdığı kolayca fark edilebilmektedir. Kullanılan renkler, mekan, tipografi tercihi gibi unsurlar film hakkında ipucu vermeye yönelik olarak hazırlanmıştır.

Başlangıçta sadece isim kartlarından oluşan jenerikler sinema ve teknolojinin gelişmesiyle farklı bir görev üstlenmiştir. Artık film başlamadan önce izleyiciyi duygusal ve biyolojik olarak filme hazırlamak, filmin içeriği ve kurgusu hakkında bilgi ve ipuçları vermek amacıyla film jenerikleri daha etkili kullanılmaya başlanmıştır. Tüm bu gelişmeler jenerikleri izleyici ile konuşan elemanlar haline getirmiştir. Bu nedenle jenerik tasarımları da film kadar değer gören yapıtlar olmuşlardır.

Jenerik tasarımları tarihsel döngü içerisinde sadece sinema dilinden beslenirken, zamanla kendi dilini oluşturmuş ve grafik tasarımın temel ilkeleri doğrultusunda şekillenmiştir. Bununla birlikte jenerik tasarımcısının iyi bir tasarımcı olması yanında, göstergebilim, senaryo, müzik, kompozisyon ve sinemadaki kavramsal sıralamanın nasıl yapılması gerektiği konusunda da bilgi sahibi olması gerekmektedir. İzleyici üzerinde belirlenen etkilerin bırakılabilmesi için olayların belirli bir sıra ile verilmesi ve kurgusunun planlanması gerekmektedir. Analiz edilen örneklerle dayanarak, renk, font tercihi, font boyutu, organik veya mekanik hareket tercihleri ve kurgulanan kompozisyon film ile izleyici arasındaki duygusal bağın oluşmasına etki eden unsurların başında gelmektedir.

Sinema tarihinde jenerik tasarımının gelişmesine etki eden uygulamalar arasında “The Man with the Golden Arm”, “Dr. No”, “Se7en” gibi jeneriği hafızalara kazınmış filmler örnek olarak verilebilir. Bu tasarımların önemi tasarımcıların jenerikleri filminden bağımsız unsurlar olarak değil aksine ilk kez filmin akışına etki eden tasarımlar olarak görmelerinden kaynaklanmaktadır.

Kinetik tipografi filmde müzik, fon, kamera açıları gibi farklı unsurlar ile birlikte kullanılma imkanına sahip olduğundan izleyiciye verilmek istenen mesajı onları sıkmadan eğlenceli bir şekilde aktarabilmektedir. Araştırma sonucu jenerik tasarımındaki animasyon hareketleri genelde gözün odaklanmasını kolaylaştıracak ve takibi güçleştirmeyecek şekilde yapıldığı görülmüştür.

Son olarak tipografi uygulamalarının ve özellikle de kinetik tipografi uygulamalarının özünde teknolojinin etkisiyle ortaya çıkan hız ve bilgi iletme kavramlarının yattığı unutulmamalıdır. Hareket eden her karakteri veya tasarımı kinetizm olarak değerlendirmek mümkün olamaz.

KAYNAKÇA

Öztürk, D. (2014). Harf Devrimi'nden Sonra Tipografinin Gösterdiği Değişim. İzmir: Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ambrose, G., & Harris, P. (2005). Typography. Lausanne: AVA Publishing SA.

Ambrose, G., & Harris, P. (2006). The Fundamentals of Typography. Lausanne: AVA Publishing SA.

Aynsley, J. (2004). Pioneers of Modern Graphic Design. A Complete History. London: Mitchell Beazley.

Becer, E. (2011). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Yayınevi.

Becer, E. (2016). Modern Sanat ve Yeni Tipografi. Ankara: Dost Yayınevi.

Bektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bosler, D. (2012). Mastering Type: The Essential Guide to Typography for Print and Web Design. Cincinnati: How Books.

Braha, Y., & Byrne, B. (2011). Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design. Oxford: Focal Press.

Brownie, B. (2015). Transforming Type, New Directions In Kinetic Typography. New York, U.S.A: Bloomsbury Academic.

- Childress, D. (2008). Johannes Gutenberg And The Printing Press. Minneapolis, A.B.D.: Twenty-First Century Books.
- Deborah, A. (2001). Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period,. İngiltere: University of East Anglia.
- Garfield, S. (2014). Tam Benim Tipim. İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Helfand, J. (1994, Kasım 29). Electronic Typography: The New Visual Language. Print Magazine(48), s. 49-53.
- Heller, S. (1999). Mr Roughcut or: How Graphic Designer Pablo Ferro Learnen to Split the Screen Cut The Crap and Tell The Story,. Eye Magazine(32).
- Hollis, R. (2001). Graphic Design: A Concise History. New York: Thames and Hudson.
- İnceer, M. (2007). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. Amerika: University of Pennsylvania.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Burlington: Focal Press.
- Las-Casas, L. F. (2007). Cinedesign: Typography in Motion. InfoDesign-Revista Brasileira de Design da Informação, 4(1), 12-19.
- Lee, J., Forlizzi, J., & Hudson, S. (2002, Ekim). The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text. Proceedings of the 15th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology, 81-90. http://www.cs.cmu.edu/~johnny/kt/dist/files/Kinetic_Typography.pdf adresinden alındı
- Lupton, E. (2004). Thinking With Type:A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. New York: Princeton Architectural Press.
- Meggs, P. (1989). Type and Image: The Language of Graphic Design. ABD: Van Nostrand Reinhold.
- Meggs, P. (1997). Six Chapters in Design: Saul Bass, Ivan Chermayeff, Milton Glaser, Paul Rand, Ikko Tanaka, Henryk Tomaszewski. San Francisco: Chronicle .
- Meggs, P., & Purvis, A. (2012). Meggs' History of Graphic Design (Cilt 5). New Jersey, A.B.D.: Wiley.
- Sarıkavak, N. K. (2004). Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Teksoy, R. (2005). Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi (Cilt 1). İstanbul, Türkiye: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.
- Thomas Jr, R. (1996, Nisan 27). Saul Bass, 75, Designer, Dies; Made Art Out of Movie Titles. 30. New York Times.
- Tschichold, J. (1995). The New Typography: A Handbook For Modern Designers. California: University of California Press.
- Yiğit Er, Y. (2013). Reklam Filmlerinde Kullanılan Kinetik Tipografi Uygulamalarının Görsel İletişim Açısından İncelenmesi. Lefkoşa: Yakın Doğu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İNTERNET KAYNAKLARI

- Deborah, A. (2011, Ocak 30). Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences. <http://filmint.nu/?p=202> (Erişim Tarihi: 16.03.2020)
- Landekic, L. (2015, Ocak 14). Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (1964). <https://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/> (Erişim Tarihi: 15.03.2020)

ŞEKİL ERİŞİM LİSTESİ

Şekil 1. https://www.researchgate.net/figure/World-famous-prehistoric-paintings-of-the-Lascaux-Cave-Nov-2004-The-cave-has-been_fig1_26578717 (Erişim Tarihi: 15.05.2020)

Şekil 2. <https://www.sutori.com/story/the-stone-age-a-history-of-early-humans--WmS7Nsz2g8MrwF1CT5TEUjTd> (Erişim Tarihi: 15.05.2020)

Şekil 3. <https://seethrumag.com/10-ancient-egyptian-terms-we-still-use-today/> (Erişim Tarihi: 21.03.2020)

Şekil 4. <https://i.pinimg.com/originals/32/68/56/326856c40186f06b7c1f709ed72dba33.jpg> (Erişim Tarihi: 22.03.2020)

Şekil 5. <https://erenow.net/biographies/gutenberg-how-one-man-remade-the-world-with-words/6.php> (Erişim Tarihi: 02.05.2020)

Şekil 6. http://www.alterlittera.com/al_html/oldtype/gutenberg_b.htm (Erişim Tarihi: 02.05.2020)

Şekil 7. <https://www.thoughtco.com/johannes-gutenberg-and-the-printing-press-1991865> (Erişim Tarihi: 02.05.2020)

Şekil 8. <https://pmcinto5.wordpress.com/2014/03/01/jan-tsichold-typography-titan/> (Erişim Tarihi: 22.02.2020)

Şekil 9. <https://en.grottechauvet2ardeche.com/discover-the-pont-darc-cavern/> (Erişim Tarihi: 22.02.2020)

Şekil 10. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248902> (Erişim Tarihi: 15.05.2020)

Şekil 11. <https://zoetropeanimation.com/blogs/news/tagged/william-horner> (Erişim Tarihi: 08.02.2020)

Şekil 12. <http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion> (Erişim Tarihi: 08.09.2020)

Şekil 13. <http://www.natemaas.com/2010/12/eadweard-muybridge.html> (Erişim Tarihi: 08.08.2020)

Şekil 14. <http://www.acinemahistory.com/2013/11/intolerance-1916.html> (Erişim Tarihi: 08.08.2020)

Şekil 15. <https://www.cinelinx.com/movie-news/movie-stuff/the-10-best-film-title-sequences/> (Erişim Tarihi: 03.06.2020)

Şekil 16. <https://www.youtube.com/watch?v=Pv7h55ha52E> (Erişim Tarihi: 03.06.2020)

Şekil 17. <https://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/> (Erişim Tarihi: 08.06.2020)

Şekil 18. <https://www.corporate3design.com/typography-in-movie-titles/> (Erişim Tarihi: 22.03.2020)

Şekil 19. <https://jetfilmizle.live/vavien-izle-vavien-full-izle.html> (Erişim Tarihi: 12.04.2020)

Şekil 20. <https://www.netflix.com/tr/title/81043526> (Erişim Tarihi: 08.08.2020)

Şekil 21. <https://www.netflix.com/tr/title/80038527> (Erişim Tarihi: 08.08.2020)

Şekil 22. <https://jetfilmizle.live/devrim-arabalari-turk-filmi-izle.html> (Erişim Tarihi: 08.08.2020)