

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



GRAFİK TASARIMDA KİNETİK TİPOGRAFİ ÇALIŞMALARI
VE UYGULAMA ALANLARI

FİGEN ARSLAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DOÇ. DR. BURAK ERHAN TARLAKAZAN

HAZİRAN - 2022

KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

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

Figen ARSLAN

.....

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GRAFİK TASARIMDA KİNETİK TİPOGRAFI ÇALIŞMALARI VE UYGULAMA ALANLARI

FİGEN ARSLAN

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

DANIŞMAN: DOÇ. DR. BURAK ERHAN TARLAKAZAN

Geçmişten bugüne insanlar birbirleri ile iletişim kurabilmek için çeşitli araçlara ihtiyaç duymuşlardır. İletişim kurabilmenin ilk adımları mağara duvarlarına yapılan çizimler olurken daha sonra işaret, ses, duman gibi yöntemler de kullanılmıştır. İletişim, M.Ö. 3200'lü yıllarda, mektup, posta güvercinleri ve ulak ile haberleşme yöntemleri kullanılarak yapılmış, 1600'lü yıllardan sonra ise gazete, dergi, telgraf, daktilo, radyo televizyon ve telefon gibi icatlarla günümüze kadar gelişme göstermiştir. Bireylerin iletişim ihtiyacını karşılamak için kullanılan mesajların çoğaltma yoluyla kitlelere ulaştırılmasını sağlayan grafik tasarım alanı, tıpkı tarih öncesi çağlarda olduğu gibi sembol, görsel, şekil, renk ve yazı öğelerinin kullanıldığı bir iletişim unsurudur. Grafik tasarımın alt dallarından biri olan tipografi, yazının belirli bir form içerisinde düzenlenmesidir. Çeşitli yazılımlar vasıtasıyla tipografiye hareket kazandırılması, metinde yer alan duygu, renk ve dinamizmi harmanlayarak oluşturulan tipografik tasarımlara kinetik tipografi denilmektedir. Tipografinin durağandan hareketliye geçişi görsel iletişim alanında yeni bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Kinetik tipografi, televizyon yayıncılığı, reklam filmleri, video sanatı, müzik klipleri, web tasarımları, portfolyo tasarımları, kurumsal logo sunumları, sosyal medyada ve içerisinde yer alan efektlerde, bilgisayar oyunları tanıtım videoları ve film jenerikleri olarak geniş bir kullanım alanına sahiptir.

Bu çalışmanın temel amacı; kinetik tipografinin kullanım alanlarını ortaya koymak ve nasıl uygulandığını incelemektir. Ayrıca; kinetik tipografinin film jeneriği tasarımlarında kullanımını, tarihsel süreç içerisinde ilk örneklerini ortaya koyan sanatçı Saul Bass'ın eserleri hakkında bilgi vermek, bu kapsamda örnek film jeneriği uygulamaları yaparak literatüre katkı sağlamaktır.

ANAHTAR KELİMELER: Grafik Tasarım, Tipografi, Kinetik Tipografi, Jenerik.

Haziran 2022, 58 Sayfa

ABSTRACT**MSC THESIS****KINETIC TYPOGRAPHY STUDIES AND APPLICATIONS IN GRAPHIC
DESIGN****FIGEN ARSLAN****KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN DEPARTMENT****SUPERVISOR:ASSOC. PROF. BURAK ERHAN TARLAKAZAN**

From the past to the present, people have needed various communication tools to communicate with each other. While the first steps of communication were drawings on the cave walls, methods such as signal, sound and smoke were used later. Communication, BC In the 3200s, it was made using the methods of communication with letters, homing pigeons and messengers, and after the 1600s, it has developed until today with inventions such as newspapers, magazines, telegraphs, typewriters, radio, television and telephone. The graphic design area that enables the messages used to meet the communication needs of individuals to be delivered to the masses by duplication, it is a communication element in which symbols, images, shapes, colors and writings are used as in prehistoric times. Typography, one of the sub-branches of graphic design; is the arrangement of the text in a certain form. Typographic designs created by bringing movement to typography through various software and blending emotion, color and dynamism in the text are called kinetic typography. The transition of typography from static to moving emerges as a new tool in the field of visual communication. Kinetic typography has a wide range of uses such as television broadcasting, commercials, video art, music clips, web designs, portfolio designs, corporate logo presentations, social media designs, computer games promotional videos and movie credits.

The main purpose of this study; Is to reveal the usage areas of kinetic typography and to examine how it is applied. Also; The aim is to provide information about the use of kinetic typography in movie credits designs, the works of artist Saul Bass, who put forward the first examples in the historical process, and to contribute to the literature by making sample movie credits applications in this context.

KEYWORDS: Graphic Design, Typography, Kinetic Typography, Generics.

June 2022, 58 Page

TEŐEKKÜR

Bu tezin tamamlanmasında desteęini ve tecrübelerini esirgemeyen, sabırla yardımcı olan sayın hocam Doç. Dr. Burak Erhan TARLAKAZAN' a sonsuz teőekkürlerimi sunarım. Eęitim süresi boyunca daima destek olan, motivasyon saęlayan kıymetli hocalarım Doç. Dr. Elif TARLAKAZAN, Dr. Öğr. Üyesi. Köksal BİLİRDÖNMEZ ve Arş. Gör. Dr. Cihan CANBOLAT' a teőekkürü bir borç bilirim. Bu dönem içerisinde benden manevi desteęini eksik etmeyen aileme sonsuz teőekkür ederim.

Figen ARSLAN

Kastamonu, 2022



İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
TEZ ONAYI	ii
TAAHHÜTNAME	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	viii
KISALTMALAR DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
2. GRAFİK TASARIM	3
2.1 Hareket Kavramı	3
3. TİPOGRAFİ	7
4. KİNETİK TİPOGRAFİ (HAREKETLİ TİPOGRAFİ)	9
5. KİNETİK TİPOGRAFİ UYGULAMA ALANLARI	11
5.1 Televizyon Yayıncılığı	11
5.2 Reklam Filmleri.....	15
5.3 Video Sanatı	18
5.4 Müzik Klipleri	19
5.5 Web Tasarımları	21
5.6 Portfolyo Tasarımları	22
5.7 Kurumsal Logo Sunumları	23
5.8 Sosyal Medya Uygulamaları	24
5.9 Bilgisayar Oyunlarında ve Tanıtım Videoları	25
5.10 Film Jeneriği.....	26
6. FİLM JENERİĞİ UYGULAMA ÖRNEĞİ	33
6.1 Sakar Şakir Filmi Jenerik Uygulaması	33
6.2 Çöpçüler Kralı Filmi Jenerik Uygulaması.....	41
7. YÖNTEM	49
7.1 Araştırma Modeli	49
7.2 Araştırma Evreni/Örnekleme	49
7.3 Veri Toplama Araç ve/veya Teknikleri.....	49
7.4 Verilerin Toplanması.....	49
7.5 Verilerin Analizi.....	50
8. SONUÇ VE ÖNERİLER	51
KAYNAKÇA	53
İNTERNET KAYNAKÇASI	55
GÖRSEL KAYNAKÇA	56

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1. Magura Mağarası, M.Ö. 8000-4000.....	4
Görsel 2.2. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, 1912.....	5
Görsel 2.3. Eadweard Muybridge, The Horse In Motion, 1872.....	6
Görsel 5.1. Show Tv Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 1992 – 2000.....	12
Görsel 5.2. TRT Spor Program Giriş Jeneriği, 2022.....	12
Görsel 5.3. TRT Çocuk 23 Nisan Tanıtım Filmi Ekran Görüntüleri, 2013.....	13
Görsel 5.4. TRT Çocuk “Rüzgargülü” Programı Jenerik Ekran Görüntüleri, 2016..	14
Görsel 5.5. Animez Tv Giriş Jeneriği, 2015.....	15
Görsel 5.6. CNBC-e'ye Sorun Programı Jeneriği, 2017.....	15
Görsel 5.7. Cornetto Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2019.....	16
Görsel 5.8. Cornetto Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2021.....	17
Görsel 5.9. “no 1” Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2014.....	18
Görsel 5.10. “Müzik-Elektronik Televizyon” Adlı Sergisinden Bazı Kareler, 1963.	18
Görsel 5.11. NSAD Dijital Medya Sanatları Öğrencileri Tarafından Yapılan Video Projeleri Ekran Görüntüleri, 2013.....	19
Görsel 5.12. Arctic Monkeys’in “Do I Wanna Know” Adlı Şarkısının Müzik Klipi Ekran Görüntüleri, 2016.....	20
Görsel 5.13. Sezen Aksu’nun “Demo 2” Albümünden Bazı Şarkı Klipleri Ekran Görüntüleri, 2020.....	20
Görsel 5.14. Reklam Ajansı Adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2022.....	21
Görsel 5.15. Ajans 360 Adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2022.....	22
Görsel 5.16. Koray Kışlalı’nın Dijital Portfolyosu Ekran Görüntüleri, 2018.....	23
Görsel 5.17. Bazı Kurumsal Logo Animasyonları Ekran Görüntüleri, 2022.....	24
Görsel 5.18. İstagram Uygulaması Efektleri Ekran Görüntüleri, 2022.....	25
Görsel 5.19. Clash of Clans Adlı Oyunun Tanıtım Videoları, 2022.....	26
Görsel 5.20. Pubg Mobile Adlı Oyunun Sezon Tanıtım Videoları, 2022.....	26
Görsel 5.21. Charlie Chaplin, The Immigrant Filminin Yazı Kartı Ekran Görüntüleri, 1917.....	28
Görsel 5.22. “North by Northwest” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 1959.....	29
Görsel 5.23. “Psycho” Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 1960.....	30
Görsel 5.24. 1960-1990 Arası Bazı Film Jeneriği Ekran Görüntüleri.....	30
Görsel 5.25. Brian Mah, James Ramirez, “Spider-Man: Into the Spider-Verse” Seri Filmin Jenerik Ekran Görüntüleri, 2018.....	31
Görsel 5.26. Ben-Hur Film Jeneriğinin Ekran Görüntüleri, 2016.....	32
Görsel 6.1. Sakar Şakir Film Jeneriğinin Ekran Görüntüleri, 1977.....	34
Görsel 6.2. Sakar Şakir Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 1- 6.....	34
Görsel 6.3. Sakar Şakir Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 7- 9 ve diğer sahneler.....	35
Görsel 6.4. Sakar Şakir Film Jeneriği 1. ve 2. Sahne.....	35
Görsel 6.5. Sakar Şakir Film Jeneriği 3. Sahne.....	36
Görsel 6.6. Sakar Şakir Film Jeneriği 4. Sahne.....	37
Görsel 6.7. Sakar Şakir Film Jeneriği 5. Sahne.....	37
Görsel 6.8. Sakar Şakir Film Jeneriği 6. Sahne.....	38

Görsel 6.9. Sakar Şakir Film Jeneriği 7. Sahne.....	39
Görsel 6.10. Sakar Şakir Film Jeneriği 8. Sahne.....	39
Görsel 6.11. Sakar Şakir Film Jeneriği 9. Sahne.....	40
Görsel 6.12. Sakar Şakir Yapım ve Teknik Ekibin İsimlerinin Yer Aldığı Sahneler.	41
Görsel 6.13. Çöpçüler Kralı Film Jeneriğinin Ekran Görüntüleri, 1978.....	42
Görsel 6.14. Çöpçüler Kralı Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 1-6.....	43
Görsel 6.15. Çöpçüler Kralı Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 7-12.....	43
Görsel 6.16. Çöpçüler Kralı Jeneriği 1. Sahne.....	44
Görsel 6.17. Çöpçüler Kralı Jeneriği 2. Sahne.....	44
Görsel 6.18. Çöpçüler Kralı Jeneriği 3. Sahne.....	45
Görsel 6.19. Çöpçüler Kralı Jeneriği 4. Sahne.....	45
Görsel 6.20. Çöpçüler Kralı Jeneriği 5. Sahne.....	46
Görsel 6.21. Çöpçüler Kralı Jeneriği 6. Sahne.....	46
Görsel 6.22. Çöpçüler Kralı Jeneriği 7. Sahne.....	47
Görsel 6.23. Çöpçüler Kralı Jeneriği 8. Sahne.....	47
Görsel 6.24. Çöpçüler Kralı Jeneriği 9-13. Sahne.	48

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

vb.	: ve benzeri
M.Ö.	: Milattan önce
Tv.	: Televizyon
TRT	: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu



1. GİRİŞ

Tarih boyunca iletişim kurulan araçlar ilkel ve geleneksel yöntemlerden, teknolojik ve dijital yöntemlere doğru gelişim göstermiştir. İnsanlık tarihinde iletişim mağara duvarlarına kazılan sembollerle başlamıştır. Daha sonrasında ulak, güvercin, duman veya ateş gibi yöntemler kullanılmıştır. Yazı ve kâğıdın bulunmasıyla birlikte iletişim, görsel sembol dilden çıkıp kâğıt üstüne yazılan mesajlar olarak kurgulanmaya devam etmiştir. Mektuplaşma, ilk yazılı haberleşme yöntemidir ve uzun yıllar kullanılmıştır. Matbaanın icadıyla birlikte hayat bulan gazete ve dergi gibi medya araçlarıyla, yazılı haberleşme gelişmeye devam etmiştir. Süreç içerisinde telgraf, teleks ve faks makinesi gibi araçlar icat edilmiş; yazılı belge, grafik veya resimlerin iletimi telekomünikasyon olarak sağlanmıştır. Sanayi devrimi ile birlikte gelişen teknolojiler, radyo, televizyon ve ev telefonlarının icat edilmesine yol açmış ve bu sayede iletişimde çığır açan bir adıma imza atılmıştır. Sesli ve görüntülü iletişim ile birlikte insanlar arası haberleşme ve bilgi paylaşımı kolaylaşmış ve dünya çapında yaygınlaşmaya başlamıştır. Bilgisayarın icadının takibiyle birlikte internetin bulunuşu ve insan yaşamına dâhil oluşu sonrasında bilgi iletişim tarihine giriş yapılmıştır. Ortaya çıkan dijital teknolojiler ve mobil platformlar; insanlar arası iletişim, haberleşme, bilgi paylaşımı ve daha birçok kolaylığı beraberinde getirmiştir. Bu kolaylıklardan bir tanesi iletişim uygulamalarında hareket kavramına da yer verilebilir teknolojilerin geliştirilmesi olmuştur. Görsel iletişimde de hareket kavramı insanda teşvik etme, yönlendirme etkisi yaratmaktadır. Dolayısıyla hareketli çalışmalar (animasyonlar, video grafikleri, jenerikler vb.) günümüzde sık kullanılan yöntemlerdir.

Günümüz iletişim kaynaklarında en fazla yer alan ve en eski geçmişe sahip olan yazı, görsel iletişimin tasarım elemanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir tasarım elemanı olarak yazının belirli bir form içerisinde görselleştirilmesine tipografi adı verilmektedir. Tipografi, yazı sanatıdır. Anlatılmak istenen konu, sembol ve harflerin belirli bir düzen içerisinde yerleştirilmesine dayalıdır. Basılı yayınlarda karşımıza çıkan tipografi zaman içerisinde telefon uygulamalarında, sosyal medyada, web sitesi reklamlarında vb. gibi alanlarda kullanılmasıyla dijital platform içerisinde yer edinmiştir. Bu alanlarda istenilen tasarımın yapılabilmesi için yeni tasarım programları

birçok alternatif yazılımı beraberinde getirmiştir. Corel draw, Adobe programları (After effect, illüstrator, photoshop, flash vb.), inkscape, gimp, vectr gibi yazılımlar örnek verilebilir.

Tipografi, çeşitli teknolojik yazılım ve uygulamalarla hareketli hale getirilmiş, video kurgulama teknolojisi ve yöntemleriyle dinamik bir yapıya kavuşturulmuştur. Tipografinin bu yeni uygulama biçimi ve dinamik yapısı, kinetik tipografi kavramıyla hayat bulmuştur. Hareketli tipografi, animasyon tipografi gibi çeşitli şekillerde de adlandırılmıştır. Kinetik tipografi kullanım alanlarına göre kitle iletişim araçlarında ve aynı zamanda dijital platformlar çerçevesinde kendisini göstermeye başlamıştır. Bu alanlar; televizyon yayıncılığı, reklam filmleri, müzik klipleri, video sanatı, web tasarımları, portfolyo tasarımları, kurumsal logo sunumları, sosyal medyada ve içerisinde yer alan efektlerde, bilgisayar oyunları, tanıtım videoları ve film jenerikleri şeklinde sıralanabilir. İçerisinde oyuncu isimleri, yapım ekibi, teknik ekip gibi bazı bilgilerin yer aldığı film jeneriklerinde kinetik tipografi uygulamaları iletişim dili açısından büyük öneme sahiptir.

Bu araştırmada kinetik tipografi kavramı; tarihsel süreç ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda ele alınmış, kullanım ve uygulama alanları incelenerek tartışılmış ve bu kapsamda örnek bir film jeneriği uygulaması hazırlanmıştır.

2. GRAFİK TASARIM

Grafik kavramının kökeni Latince ‘grafyn’ kelimesidir. Türkçe anlamı çizmek, üretmek, yazmak anlamlarına gelmektedir (Tepecik, 2002, s. 17). Grafik tasarımın amacı, bir mesajı belirlenmiş olan hedef kitleye iletmektir. Bu ileti yapılırken; tipografi, sembol veya konuyu anlatacak çeşitli görsel ve yöntemlerden yardım alınmaktadır (Akgün , 2013, s. 2). Grafik tasarım terimi ilk olarak 20. yüzyılın ilk yarısında “yazı ve görsellerin düzenlenmesi” olarak kullanılmıştır. Burada amaç bilgiyi hedef kitleye en hızlı ve akılda kalıcı bir şekilde aktarabilmektir. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte bu düzenlemeler bilgisayar ortamında hazırlanarak dijital ortamda kullanılması ve çeşitli mecralarda yer alması grafik tasarım kapsamına girmektedir (Becer, 2018, s. 33). Ambrose ve Harris (2012, s. 6)’e göre grafik tasarım, yalnızca basılı ürünlerde değil, dijital platformlarda da yer edinmiştir. 1980 sonrasında teknolojinin yayılmasının hız kazanması ve bilgisayarlara ulaşımın kolaylaşması, dijital sanatta hızla biçimlenmesini sağlamıştır.

Grafik tasarımın temeline bakıldığında, insanoğlunun iletişim kurmaya başladığı dönemlerde mağara duvarlarına yaptıkları sembol ve çizimlere kadar dayandığı görülmektedir. Yapılan bu resim ve semboller iletişim kurmak için bir araç olarak görülmüştür (Karapekmez, 2021, s. 6). M.Ö. 15000 Altemira, M.Ö. 25000 Lascaux mağaralarında çizilen resimler insanların günlük yaşamına dair izler taşımaktadır. Daha çok çizim veya kazma tekniği kullanılmış olan bu çizimler insanların hayvan, çevre ve insan arasındaki etkileşimini göstermektedir. Yapılan bütün bu görsel çalışmalar grafik sanatının doğuşu sayılmaktadır (Tepecik, 2002, s. 18).

2.1 Hareket Kavramı

Mağara duvarlarına yapılan çizimler içerisinde insanoğlunun hareket kavramına verdiği önem çizilmiş olan resimlerde görülmektedir. Örneğin; Magura mağarasında (Bulgaristan) yer alan duvar resimlemelerinde, koşan vahşi hayvanlar, dans eden ve avlanan insanlar gibi hareketi yansıtan resimler görülmektedir (Görsel 2.1).



Görsel 2.1. Magura Mağarası, M.Ö. 8000-4000.

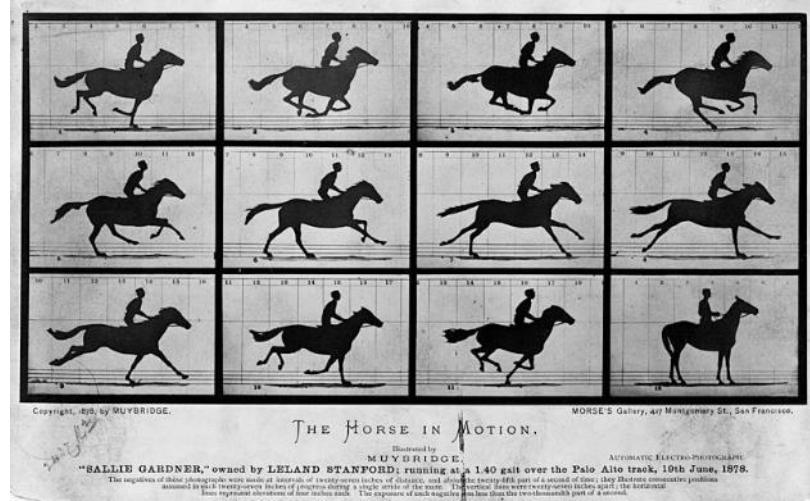
Bu resimler yüzyıllar içerisinde gelişen sanat ve teknoloji için birer ilham kaynağı olmuştur. Hareket kavramı aynı zamanda mimari, fotoğraf, resim, grafik tasarım vb. gibi sanat alanlarının ortak kullanım unsurudur.

Marcel Duchamp'ın 1912 yılında yaptığı "Merdivenden İnen Çıplak" adlı yağlı boya çalışması bu anlamda önemli bir örnektir (Görsel 2.2). 1900'lü yılların en etkili tablolarından biri olan 'Merdivenden İnen Çıplak' Marcel Duchamp'ın kübizm akımının etkisinde olduğu zamanlarda yaptığı bir eserdir. Sanatçının kendi ifadesiyle resimdeki hareketlerin belli bir nizam içerisinde üst üste gelmesi zamanın ve mekânın aynı alanda ifade edilmesinin sonucunda oluşan bir resimdir (Özkul, 2014, s. 6). Resimde su taşıyan bir kadının parçalar halinde görüntüsü görülmektedir. Bu parçalar belirli geometrik şekillerden oluşmaktadır ve gidiş yönüne göre izleyiciye hareket hissi uyandırmaktadır. Resmin alt ve üst bölümlerinde asimetrik bir şekilde verilen karanlık kısımlar, hareket kavramını daha da belirginleştirmiştir.



Görsel 2.2. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, 1912.

Hareketin fotoğraf alanında en belirgin örneği ise dünyaca ünlü fotoğrafçı Eadweard Muybridge' e aittir. Fotoğrafçı çekmiş olduğu at fotoğrafları ile dinamik görüntüyü elde etmiş ve ilk hareketli fotoğraf dizisini oluşturmuştur (Rush, 1999, s. 15) (Görsel 2.3). Sanatçı; 1869 yılında mekanik anlamda fotoğraf makinelerinin içerisine yerleştirilen ilk örtücü düzeneğin mucidi olmuştur. Bu düzeneğin günümüzdeki adı ise obrüratör veya perde olarak geçmektedir (URL-4, 2022). Muybridge 1872 yılında bu düzeneği kullanarak birçok fotoğraf makinesi ile atların ilerleme yönüne göre görüntüleme almış ve Zoopraxiscope denilen projeksiyon aleti ile bu görüntülerin dinamik bir fotoğrafa dönüştürülmesini sağlamıştır. Eadweard Muybridge, yapmış olduğu bu hareketli fotoğraf çalışmasına bir sürü hayvan ve insan figürlerini ekleyerek devamını getirmiştir (Narmanlıoğlu, 2013, s. 27).



Görsel 2.3. Eadweard Muybridge, The Horse In Motion, 1872.

1960'lerden bu yana dijital teknolojideki gelişmeler grafik tasarımcılar üzerinde önemli bir etki yaratmıştır. Grafik tasarım alanında hareket kavramı ve bununla ilgili görsel çalışmalar, kişisel bilgisayarların ve internet kullanımının çoğalmasıyla başlamakta ve gelişmektedir. Telefon, televizyon vb. gibi kitle iletişim araçlarının işlevsellik ve tasarım açısından gelişmesi ile önem kazanan grafik tasarım, ilerleyen zaman içerisinde büyük değişiklikler yaşamıştır (Sezer, 2020, s. 80). 20. yüzyılın başlarında hareketli grafikler, günümüze gelene kadar gelişen teknoloji ile birlikte birçok teknik ile karşımıza çıkmaktadır.

Bilgisayar kullanımının çoğalmasıyla dijital platformda ve birçok iletişim ortamında hareketli grafikler kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde fotoğraflarda, resimlemelerde, video, film ve canlandırmalarda sıkça kullanılan bir yöntemdir (Atiker, 2009, s. 1-4). Seval (2019, s. 63)'e göre 1950 ve sonrası yıllarda, film içerisinde yer alan jenerik tasarımlarında kullanılan hareket olgusu, grafik tasarımda yeni bir tasarım tekniği olmuştur. Gelişmekte olan video sanatı ve 1980'li yıllardan günümüze kadar gelen dönemde bilgisayar teknolojisinin kullanımı ile Adobe şirketinin ilerlettiği yazılımların desteğiyle hareketli grafiklerde farklı teknikler görülmektedir. Tuğan (2012, s. 40)'a göre; hareketli grafikler tam olarak soyut bir anlam içeren, çeşitli görsellerin, geometrik şekillerin veya soyut figürlerin kullanılmasıyla asıl aktarılması hedeflenen konuya yardımcı olan bir sunum biçimidir.

3. TİPOGRAFI

Görsel iletişimde kullanılan yazının belirli bir form içerisinde düzenlenmesi tipografi kavramı içerisinde değerlendirilmektedir. Yazının ortaya çıkması ile birlikte başlayan bu düzenleme unsuru (tipografi) metal harfin (hurufat) bulunarak matbaacılığın gelişmesi ve akabinde bilgisayar teknolojilerinin de kullanılmasıyla birlikte ayrıca bir öneme sahip olmuştur. Tipografinin görevi; bir bilgiyi, mesajı, duyuruyu, duygu veya düşünceyi, görünür, okunur ve görsel bir düzenlemeyle hedef kitleye aktarmaktır. Grafik tasarımcı bu aktarımı yaparken; estetik kaygılarını, yaratıcılığını, görsel yorumlarını tasarım ilke ve elemanlarını kullanarak, fikir açısından verimli ve farklı sonuçlar elde edebilmektedir.

Uçar (2019, s. 250), yaptığı araştırmasında tipografiyi kısaca, yazı ve yazı ile ilişkili tasarımların çalışıldığı bir sanat-tasarım dalı olarak tanımlamaktadır. Tipografinin görsel iletişimde işlevselliğiyle değil sanatın, yani duygu ve düşüncenin ifade edilişi olarak tanımlamaktadır. Torun (2014, s. 3)' a göre ise tipografi hem görseli hem de yazıyı kullanarak görsel iletişimin sağlandığı bir araç olmaktadır. Emil Ruder ise tipografinin sade bir görevinin olduğunu ve bunun yazı ile bilgiyi iletmek olduğunu aktarmaktadır (Ambrose & Harris, 2012, s. 38).

Tipografi sözcüğünün köküne bakıldığında 'type' kelimesi metalden kesilen veya dökülen anlamına gelirken, 'graph' ise çizim veya çizgi anlamlarını içermektedir. 'Graph' sözcüğü grafiksel anlamını, zaman içerisinde görsel iletişim amacıyla kullanılmasından sonra almıştır (Sarıkavak, 2018, s. 12). Tipografi terimi esasında ilk olarak Johannes Gutenberg tarafından geliştirilen hurufat tekniğini tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır. Hurufat tekniği, Gutenberg' in demir bir çubuğa harflerin şeklini yontarak kalıplarını oluşturmasının ardından metali harf kalıbının içine dökerek kullanacağı harfleri tamamlamasıyla oluşmuştur (Karapekmez, 2021, s. 11, 12). Başlangıçta teknik bir anlam içeren tipografi zamanla değişim göstererek bir tasarım alanı haline gelmeyi başarmıştır.

İletişimi, sanatı ve tasarımı birleştiren bir yapıya sahip olan tipografi, bilginin doğru ve anlaşılır bir şekilde, estetik kaygılar dikkate alınarak ve hızlı bir şekilde

iletilmesidir. Dolayısıyla kullanım alanına ve hedef kitleye göre hassas bir şekilde tasarlanması amaçlanmıştır (Torun, 2014, s. 3). Gün içerisinde karşımıza çıkan bir afişte, izlediğimiz televizyon reklamlarında, kullanmış olduğumuz sosyal medya tasarımlarında uygulanan tipografi, yazıyı oluşturan harflerin estetik bir kaygı ile kullanılmasıdır (Ambrose & Harris, 2012, s. 6). Yeni dijital platformlar ile birlikte tipografinin kullanım alanı genişlemiş, ayrıca kullanım biçimine göre de değişiklikler göstermiştir. Tipografide, bilgi verme ve okunabilirlik amacı arka planda kalmaya başlamış ve tamamen bir sanat nesnesi haline gelmiştir. Çeşitli programlar, farklı teknik ve fikirler ile birlikte daha güçlü tasarımlar meydana gelmiş ve tasarım ile hedef kitle arasındaki etkileşimi daha da geliştirmiştir. Bu sayede amacının yerine ulaşması ve hedef kitlenin dikkatini kazanmak daha kolay olabilmektedir.

Yeniçağın getirmiş olduğu internet ile multimedya teknolojileri, yapılan çalışmaların basılı alanlarda çoğaltılması ve duyurulması olanağını azaltmış, sanal ortamda ise daha da çoğalmıştır. Böylece basılı alanda ulaşabileceği en fazla kişi sayısını internet sayesinde çok daha kısa süre içerisinde ve daha da fazla kişiye ulaştırma imkânı sağlamıştır. Tipografi de geleneksel konseptten sıyrılmış, en çok fikri, kurguyu ve hareketi içinde barındıran bir tasarım nesnesi olmaya başlamıştır (Özdemir & Kurt, 2018, s. 92-93).

4. KİNETİK TİPOGRAFI (HAREKETLİ TİPOGRAFI)

Dijitalleşme ile birlikte tasarım anlayışı büyük bir değişim yaşamış, tipografinin içerisine zaman kavramıyla birlikte hareket kavramı eklenmiştir. Tipografiye eklenen hareketler, içeriğe uygun formlar ve yerleştirilen figürler verilmek istenen mesajın daha etkili ve konuyu daha güçlü iletmesi açısından büyük bir öneme sahip olmuştur. Yapılan bu gibi tasarımlara hareketli tipografi, kinetik tipografi, animasyon tipografi gibi isimler verilmiştir.

Kinetik tipografi, yazılı iletişimde duyguların ön plana getirildiği halidir. Zaman, konum, renk ve boyut kavramları kinetik tipografinin oluşmasını sağlayan etkenlerdir. Zaman kavramı statik (durağan) tipografiye eklendiğinde kinetik tipografiye dönüşmektedir. Statik tipografi geleneksel bir form tasarlamaya benzerken kinetik tipografi, metin içeriğinin kendisine verilen zaman içerisinde etkisini anlamaya dayalı bir tasarım sürecidir. Kinetik tipografi, filmlerde, televizyon ve bilgisayar tabanlı birçok mecra (reklamlar, tanıtımlar vb.) çok geniş bir kullanım alanına sahiptir. Bu platformlar üzerinde yapılan kinetik tipografi tasarımı izleyiciye duygusal ve etkileyici bir hitap etme yeteneğini sunmaktadır. Dikkat çekmek, yönlendirmek, kolay algılamak gibi etkenler kinetik tipografinin sağlamış olduğu avantajlardan bazılarıdır.

Hareket katılan yazılar, dijital medyanın içerisinde var olan basılı yayınların durağanlığına karşın, daha dinamik yazılara doğru ilerlemiştir. Yapılan hareketli afişler, web siteleri, görüntü reklamları vb. bütün yazının bulunduğu mecralar bu şekilde değişimi yaşamıştır. Dolayısıyla tipografide hareket kullanımı çoğaldıkça, durağan tipografi etkisinin azaldığı görülmektedir. Ayrıca tasarımcıların yazılarına hareket katabilmeleri için yepyeni araçlar ortaya çıkmıştır ve bu araçlar tasarımcıların daha az maliyet harcamasına ve ulaşılabilirlik seviyesini arttırmasına sebep olmuştur (Ambrose & Harris, 2012, s. 110).

Kılıç (2011, s. 3)'a göre canlandırma yöntemleriyle ya da çeşitli gösterim ortamlarında hareket kazandırılan, herhangi anlatımsal amacı olmayan, sadece okunması amaçlanmamış yazı ya da yazı gruplarına hareketli tipografi denir. Tipografi tasarımının durağandan kinetiğe evrimi, görsel iletişime yeni bir araç olarak

sunulmaktadır. Kinetik tipografi bir metni canlandırma sanatıdır. Yazının duygusunu ve etkileşimini yükselterek izleyicinin üzerindeki etkiyi arttırmaktadır. Tasarımcı ve hedef kitlenin arasındaki iletişim bu şekilde güç kazanmaktadır. Örneğin, yazının önemini vurgulamak için boyutunun, ayrıntıları belirlemek ve dikkat çekmek için renginin, aciliyetini belirtmek için ilerleme hızının, metnin hangi hiyerarşide olduğunu belirtmek için konumunun değiştirilmesi kinetik tipografinin içerisinde yer alan tasarım uygulamalarıdır. Kinetik tipografi ürünleri hareketli yapısıyla daha dikkat çekici ve fark edilir özelliği ile önemli bir tasarım unsurudur.

Karapekmez'e göre kinetik tipografi kavramı, ifade olarak ele alındığında hareket eden baskı kavramına karşı gelmektedir. Ona göre yapılan tipografik tasarımlar ya gerçekten hareket ediyordur ya da hareket ediyormuş izlenimi vermektedir. Önemli olan izleyiciye yapılan tipografik hareketi bilinçaltına yerleştirmektir. İzleyicinin hareketi izlerken bir sonraki hareketi kestirememesi onu meraklandırabilir ve dikkatini çekebilmektedir (Karapekmez, 2021, s. 79).

Adobe firmasının yapmış olduğu bilgisayar yazılımları neticesinde tasarımcılar teknik anlamda daha da gelişmiş ve hareketli tipografiye yönelik çalışmalarda yenilikçi ve yaratıcı bir anlayış sunmuştur. Öncesinde Macromedia Flash ve Swish gibi hareketlendirme amacıyla kullanılan programlar veya sinema içerisinde kullanılan Final Cut Pro gibi yazılımlar ile birlikte oluşturulan hareketli tipografi tasarımları yeni dönemde Adobe After Effects adlı program ile birlikte yapılmaktadır (Kılıç, 2011, s. 14).

5. KİNETİK TİPOGRAFİ UYGULAMA ALANLARI

Kinetik tipografi; televizyon yayıncılığında, müzik kliplerinde, video sanatında, film jeneriklerinde, web tasarımlarında, portfolyo tasarımlarında, kurumsal logo sunumlarında, sosyal medyada ve içerisinde yer alan efektlerde, bilgisayar oyunlarında ve tanıtım videolarında vb. gibi birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Bu alanlar çoğaldıkça rekabet ortamı da artmıştır. Dolayısıyla dikkat çekmek bu noktada en önemli faktördür. Dikkat çekmek, fark yaratmak ve izlenilirliği arttırmak için kinetik tipografi kullanımı bu faktörü karşılayan doğru bir tasarım elemanı olabilmektedir. Bu bölümde kinetik tipografinin kullanıldığı alanlar ele alınmıştır.

5.1 Televizyon Yayıncılığı

Önemli kitle iletişim araçlarından biri olan televizyon yayıncılığında hareketli tipografinin kullanımı oldukça fazladır. Hareketli tipografi; kanalın logo animasyonlarında, haber bülteni açılış ve kapanışlarında, günlük programların jeneriklerde, dizi jeneriklerinde, kanalların kurumsal grafiklerinde vb. kullanılmaktadır. Televizyon yayıncılığında gün geçtikçe artan kanal sayısı, rekabeti ve göze hitap etme isteğini artmıştır. Bu nedenle kanal içerisinde gelişen teknikler ile birlikte değişimler söz konusu olmuştur. Bu duruma örnek olarak Show TV'nin logo introsu gösterilebilir (Görsel 5.1). 1990'lı yıllardaki kullanılan logonun sunumu ile 2000'li yıllarında kullanmış olduğu logo sunumu arasında büyük değişimler görülmektedir. Çeşitli bilgisayar programlarının kullanımı ile farklı ve orijinal tasarımlar yapılmıştır.



Görsel 5.1. Show Tv Logo İntrosu Ekran Görüntüleri, 1992 – 2000.

Yapılan bu gibi tasarımların ve kurumsal grafiklerin her dönemde yenilik göstererek farklı şekilde tasarlandıkları görülmektedir. Yapılan jenerik sunumlar sıklıkla kurumsal bilgiler içerdiği için bilgilendirici grafik olarak da adlandırılmak. Bilgiyi izleyiciye aktarırken metin kullanılması dolayısıyla kinetik tipografi çokça karşımıza çıkmaktadır (Boyras, 2017, s. 93). Yapılan uygulamalar, tanıtımı yapılacak programın formatına ve izleyicisine göre değişiklikler gösterebilmektedir. Haber programları, spor programları, belgesel programları, yarışma programları, çizgi diziler, yerli veya yabancı diziler vb. için içeriğine uygun tanıtım jenerikleri hazırlanmaktadır. Örneğin 2022 yılında TRT Spor kanalı için yapılan jenerikte farklı spor dallarına ait toplar kullanılarak bir animasyon yapılmış ve sonunda kanalın logosu top şeklinde ve belirli bir eğimde ekranda belirmiştir (Görsel 5.2).



Görsel 5.2. TRT Spor Program Giriş Jeneriği, 2022.

Televizyon kanallarında uygulanan jeneriklerde amaç; program veya dizilerin saatini izleyiciye hatırlatmak, programın ya da günün anlam ve önemine uygun bir jenerik tasarlamaktır. 23 Nisanda TRT Çocuk kanalında yayınlanan tanıtım filmi kinetik tipografinin televizyon alanı içerisinde kullanımına örnek olarak verilebilir (Görsel 5.3). TRT Çocuk kanalında, bir çocuk bayramı şenliğinin tanıtımının yer alması kanal içeriğine uygun bir hareket olmuştur. Başlangıçta çocukların lunaparkta oynadığı bir animasyonla başlayan video, yumuşak renkli bir gökyüzünün tercih edildiği zemin üzerine farklı renk yazılarla ve perspektif yardımıyla hareketli yazı kullanılarak sonlandırılmıştır. TRT Çocuk kanalında bir başka program olan “Rüzgârgülü” için yapılan giriş jeneriğinde, bir rüzgârgülü içerisinde çıkan harfler rüzgâr sayesinde hareket ederek yan yana dizilerek programın adını sunmaktadırlar (Görsel 5.4).



Görsel 5.3. TRT Çocuk 23 Nisan Tanıtım Filmi Ekran Görüntüleri, 2013.



Görsel 5.4. TRT Çocuk “Rüzgargülü” Programı Jenerik Ekran Görüntüleri, 2016.

Televizyon yayıncılığında yapılan hareketli tipografiler, diğer kanallardan ayrılmak için bir kurumsal çerçeveye içerisinde tasarlanırken aynı zamanda akılda kalıcılığı ve tüm dikkatleri üstüne çekmeyi hedeflemektedir. TRT Çocuk gibi bir çizgi film kanalı olan Animez TV'nin kanal introsu (giriş), kinetik tipografinin kullanıldığı tasarımlardandır (Görsel 5.5). 2015 yılında kullandıkları logo animasyonunda hareket; yazıya konum ve renkler ile birlikte verilmiş, sıcak ve soğuk renklerin harmanlanmasıyla intro oluşturulmuştur. On üç saniyelik video izleyiciye, içerisinde yer alan animasyon, renkler ve konumuyla birlikte hareketli animasyon ve tipografi sayesinde bir çocuk kanalı olduğunu anlatmaktadır. 2017 yılında ise CNBC-e'ye Sorun adlı programın giriş jeneriğinde hareketli tipografinin yer aldığı görülmektedir (Görsel 5.6). Arka planda opaklık değeri düşürülmüş harflerin oluşturduğu zemin üzerinde, kanalın logosu ve programın ismi kendi ekseninde döne döne hareketli jeneriğe örnek bir tasarım olmaktadır.



Görsel 5.5. Animez Tv Giriş Jeneriği, 2015.



Görsel 5.6. CNBC-e'ye Sorun Programı Jeneriği, 2017.

5.2 Reklam Filmleri

Kinetik tipografi sanatsal alanda kullanılmasının yanı sıra günümüzde ticari işler için de kullanılmaktadır. Televizyon reklamlarında kullanılan kinetik tipografi uygulamaları mesajın yerine ulaşmasına ve daha kalıcı bir sonuç doğurmasında uygun bir yöntem olarak kabul görebilmektedir (Kılıç, 2011, s. 40). Reklam bir ürünü tanıtmak veya bir markanın tanınırlığını arttırmak için yapılan bir iletişim aracıdır.

Birçok reklam türleri vardır. Bunlar basılı reklamlar, televizyon reklamları, radyo reklamları, sosyal medya reklamları ve reklam filmleridir. Reklam filmlerinde ses ve görüntü birlikte kullanılarak izleyiciye mesaj iletmekte çok güçlü bir etki oluşturabilmektedir. Görülen renkler, işitilen sesler, hareket ve drama, reklamda önemli unsurlardır. Reklam içerisinde tipografi kullanımına; ürünün yapısını belirtmek, mesajı görsel biçimde iletebilmek, slogana dikkat çekmek vb. gibi sebeplerle başvurulmaktadır. Zaman içerisinde tipografiye hareket kavramı eklenerek göze hitap etme, dikkat çekme veya ürünü sunma biçiminde değişiklik ortaya çıkmıştır (Ceylan, 2019, s. 87). 15-20 saniye veya daha uzun süreli reklam filmlerinde izleyiciye duyguyu geçirebilmek önemlidir. Uygun süreli reklamlar; izleyicinin hayal gücünü ve yaratıcılığını tetikler ve böylece hedef kitle ile bir iletişime geçilmesi sağlanır. Reklamda kullanılan süre ile izleyici kısa bir zaman diliminde bir ürünün işlevini veya özelliklerini görebilmelidir. Cornetto'nun 2019 ürün reklamında hareketli tipografinin kullanımı bu duruma örnek verilebilir. Ürünlerin çeşidine ve aromasına göre renk ve tipografi seçimleri farklı bir şekilde belirlenmiştir (Görsel 5.7). Farklı hitaplarla ürünlerin adlandırılması ve farklı tipografik hareketlerle ekrana gelmesi ürünün tercih edilmesinde yardımcı faktörlerdir.



Görsel 5.7. Cornetto Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2019.

Canlı renklerin kullanılması ekranda dikkatleri üzerine çekebilir ve bu durum ürünü satın alma isteği doğurabilmektedir. Cornetto'nun bir başka reklam filminde (2021) ise yeni bir ürününü ekran içerisine dev tipografik yazılar kullanarak dikkat çekilmiştir (Görsel 5.8). Kurgunun içeriğine uygun bir şekilde yerleştirilmiş, üç boyut etkisi,

perspektif, farklı renk efektleri ve yazının büyüterek oluşturduğu hareket reklam filmini oluşturmuştur.



Görsel 5.8. Cornetto Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2021.

Diyaloglar, düşünceler, iç sesler veya ses efektleri reklam içerisinde yer alan yazı gruplarından bazılarıdır. Bu yazıların kullanımı izleyiciyi etkisi altına alabilir ve dolayısıyla izlemeye devam etme isteği oluşturabilir. Benzer etkide Torcu markasının 2014 yılında “no:1” adlı ürününe çekmiş olduğu reklam filminde görülebilmektedir (Görsel 5.9). Çeşitli kelime oyunları yapılan reklam filminde eski futbolcu Pascal Nouma oynamış, ürünün adı “nobir” olarak yazılmış, fakat “naber” algısı yapılarak kelime oyunuyla ürün tanıtılmıştır. Sevilen futbolcunun ürünün adını samimi hitabıyla sunmuş olduğu reklam filminde, ürün sarı bir zemin üzerine yerleştirilerek altına veya üst kısmına nobir kelimesine uygun bir şekilde cümleler kurulmuştur. Bu cümleler kahverengi ile yazılmıştır ve çeşitli hareketlerle ekranda belirmektedir. Tipografinin kullanımıyla, ünlü futbolcunun tanıtımıyla ve kelime oyunlarıyla başarılı ve dikkat çeken bir reklam olmuştur.



Görsel 5.9. “no 1” Reklam Filmi Ekran Görüntüleri, 2014.

5.3 Video Sanatı

Ses ve görüntünün bir arada kullanılmasıyla oluşan video sanatı 1960’lı yıllarda ortaya çıkmış bir sanat hareketidir. Kore kökenli Amerikalı sanatçı Nam June Paik bu sanat hareketinin kurucusu ve öncüsüdür (Görsel 5.10).



Görsel 5.10. “Müzik-Elektronik Televizyon” Adlı Sergisinden Bazı Kareler, 1963.

Sanatçı, kavramsal sanatı dijital ortamda yeniden betimlemiş ve 1963 senesinde bu alanda ilk kez Parnass Galerisinde ‘Müzik-Elektronik Televizyon’ adlı video sanatı sergisini açmıştır. Bu sergide çeşitli müzik aletleri (piyano, keman vb.), bazı mobilya parçaları, ses yapan heykeller ve farklı birkaç nesneyi sergi salonu içerisine dağıtmıştır. Sergide on üç adet televizyon, salonun çeşitli yerlerine yerleştirmiş ve bu televizyon ekranlarında çeşitli Alman programlarından görüntüler oynatmıştır (URL-3, 2022). Yapılan bu sergi, sanatçının sanatını video üzerinden ifade etmesidir. Bu ifade biçimi, çeşitli tasarım programlarının işin içine girmesiyle gelişim ve değişim göstermiştir. Video sanatında bu programlar ile birlikte kinetik tipografi kullanılmaya başlamıştır. 2013 yılında NSAD Dijital Medya Sanatları öğrencileri tarafından yapılan

çeşitli video çalışmaları örnek olarak verilebilir (Görsel 5.11). Bu çalışmada farklı zeminler üzerinde uygulanan kinetik tipografi ile konular hareketli bir şekilde izleyiciye aktarılmıştır. Kinetik tipografinin buradaki etkisi videoda içerisinde gözün devamlılığını sağlayarak izleyeni konunun içerisine sürüklemektir. Video belirli bir akışta ve kendini izletmeyi başarabilen bir video olmuştur.

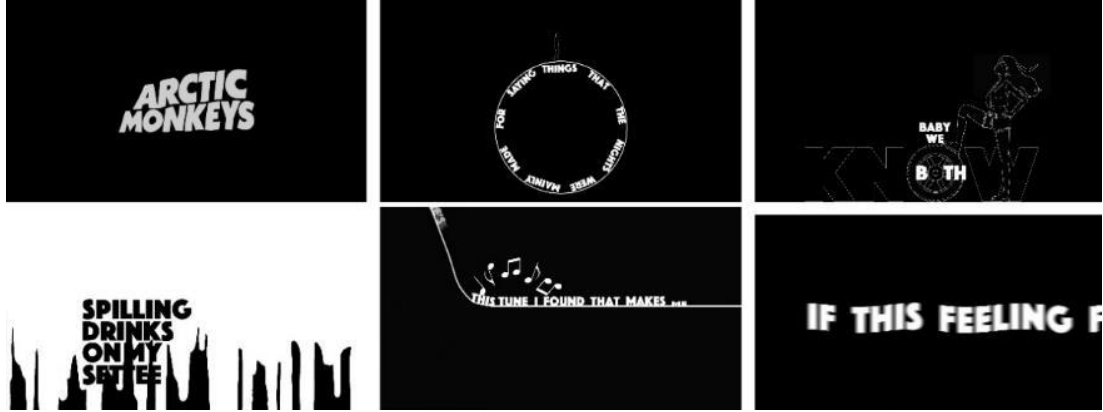


Görsel 5.11. NSAD Dijital Medya Sanatları Öğrencileri Tarafından Yapılan Video Projeleri Ekran Görüntüleri, 2013.

5.4 Müzik Klipleri

1981 yılında Amerika’da MTV (Müzik Televizyonu)’nin kurulmasıyla müzisyenler bu kanalda ilk kez canlı performanslarını sergilemişlerdir. Amaçlarından birinin müzisyenlerin reklamının yapıldığı bu kanalda istenilen sonuç tam elde edilememekle birlikte müzik yapımcılarının “özendirme kısa film” (promosyon film klibi) çekmenin daha iyi sonuçlar çıkaracağını düşünmüşlerdir (Kılıç, 2011, s. 83, 84). Daha sonrasında müzik kliplerine olan ilgi artmış, daha fazla klip çekimleri gerçekleştirilmiş ve çekilen klipler günümüze kadar büyük gelişmeler göstererek gelmiştir. Çeşitli animasyonların ve hareketli tipografilerin kullanımı bu alanda sıkça uygulanan bir teknik olmuştur. Günümüzde gelişmiş teknolojinin yardımıyla belirli yazılımlar sayesinde hazırlanan müzik klipleri içerisinde şarkı sözlerinin de yer aldığı görülmektedir. 2016 yılında Arctic Monkeys adlı müzik grubunun “Do I Wanna Know” adlı şarkısı için yapılan şarkı klibi hareketli tipografiden oluşmaktadır (Görsel 5.12). Kelimelerin anlamlarına

göre yazılar hareket ettirilerek hazırlanmış olan klip, bazen siyah zemin üzerine beyaz yazı, bazense beyaz zemin üzerine siyah yazı olarak değişiklik göstermiştir.



Görsel 5.12. Arctic Monkeys'in "Do I Wanna Know" Adlı Şarkısının Müzik Klipi Ekran Görüntüleri, 2016.

Sezen Aksu'nun 2020 yılında çıkarmış olduğu "Demo 2" adlı şarkı albümünde çekmiş olduğu bütün kliplerde şarkı sözlerinin yer aldığı görülmektedir (Görsel 5.13). Videomite adlı medya şirketi tarafından hazırlanmış olan kliplerde kinetik tipografi videonun ilerleyişine göre konumu değiştirilmiş ve çekilmiş olan fotoğrafa göre düzenleme yapılmıştır. Yazılar genellikle sokak sanatı şeklinde kullanılmıştır. Şarkının akışına göre sözlerin ve aynı zamanda gösterilen mekânın da değişmesi klipi dikkat çekici bir hale sokarken aynı zamanda müziği dinlerken sözleri takip etme isteği uyandırmaktadır.



Görsel 5.13. Sezen Aksu'nun "Demo 2" Albümünden Bazı Şarkı Klipleri Ekran Görüntüleri, 2020.

Müzik kliplerinde tipografi, kendine tarz üslubu ile dikkat çekici ve diğer klip örneklerinden ayrıştırılan bir tarz olarak amacına ulaşabilmektedir. Kinetik tipografi kullanımı müziğe dinamizm katmakla birlikte, gün geçtikçe daha çok kliplerde yer aldığı görülmektedir.

5.5 Web Tasarımları

Web tasarım, internet üzerinde belirli gereksinimler doğrultusunda hedef kitleye göre bir kurgu eşliğinde görsel ve yazılar ile birlikte bilgilerin göze hitap edecek biçimde tasarlanması aşamasıdır (URL-2, 2022). Web tasarımında verilmek istenen bilgiyi anlaşılır ve dikkat çekici bir şekilde site ziyaretçilerine aktarabilmek için tipografi önemli bir öğedir. Yazı karakterleri, yazının büyüklüğü, satır boşluğu veya uzunluğu, renk ve web sayfasının içeriğine göre yapılan tasarım ve uygulamalarda hareket kavramından çeşitli şekillerde yararlanılmaktadır.

Renk ve yazının birbiriyle uyumu, hareketli ve dikkat çekici bir web sitesinin ideal elemanlardır. Web sayfası içerdiği konuya göre renk seçimini yaparak, genel rengi ile yazıların rengi okunabilirlik açısından daha sade bir seçime gidilebilir (Sağlam, 2019, s. 46, 47). “Reklam Ajansı” adlı web sitesinin giriş ekranında büyük bir fontla yazılan “Size Ne Lazım” soru cümlesinin arka planında kolaj şeklinde bir video oynatılmaktadır (Görsel 5.14). Ekranın üst kısmında yer alan siyah yazı yalın bir halde bırakılmış ve zeminde kullanılan sarı renk yazıyı daha okunabilir bir hale getirmiştir.



Görsel 5.14. Reklam Ajansı Adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2022.

Genellikle reklam ajansı, fotoğraf ve tasarım temalı web sayfalarında tipografi kullanımının daha fazla tercih edildiği görülebilmektedir. “Ajans 360” adlı web sitesi

giriş ekranında da yine hareketli tipografi uygulamaları izlenmektedir. Sitede yazılar ekranda sağdan sola kayarak ilerlerken, fare imleci yazının üzerine getirildiğinde; hem yazının arka planına görüntüler gelmekte hem de küçük bir bilgilendirme açıklaması gelmektedir (Görsel 5.15). Bu gibi tasarımlar hedef kitlenin web sayfası içerisinde daha fazla zaman geçirmesine neden olurken, aynı zamanda sürekli takip edilen bir web sitesi olmasına sebep olabilir.



Görsel 5.15. Ajans 360 Adlı Web Sitesinin Ekran Görüntüleri, 2022.

5.6 Portfolyo Tasarımları

Portfolyo, bireylerin veya kuruluşların kendilerini tanıtmaya ürünlerine verilen isimdir. Genellikle tasarımcıların, sanatçıların veya mimarların yaptığı çalışmalarını sunum için düzenleme işidir. Portfolyonun; çanta, klasör, kitap, slayt ve dijital olarak farklı yöntemleri mevcuttur (Öz, 2003, s. 20). Günümüz teknolojisinin gelişmesiyle dijital portfolyo daha çok tercih edilebilmektedir. Dijital portfolyonun içerisinde görseller, tipografik yazılar ve ses faktörü kullanılmaktadır.

Kinetik tipografinin uygulama alanlarından biri de portfolyolardır. Kişinin veya kurumun isminin tanıtımında veya yaptığı çalışmalara göre başlıklarında hareketli tipografi uygulamaları görülebilmektedir. Koray Kışlalı'ya ait olan dijital portfolyoda videonun girişinde, içeriğe ait başlıklar, portfolyo kelimesi ve kendi isminde yer alan harfler iki satır halinde ekrana aktarılmaktadır (Görsel 5.16). Sanatçı kullandığı kinetik tipografiyle kendine özgü tarzını da izleyiciye sunmuştur.

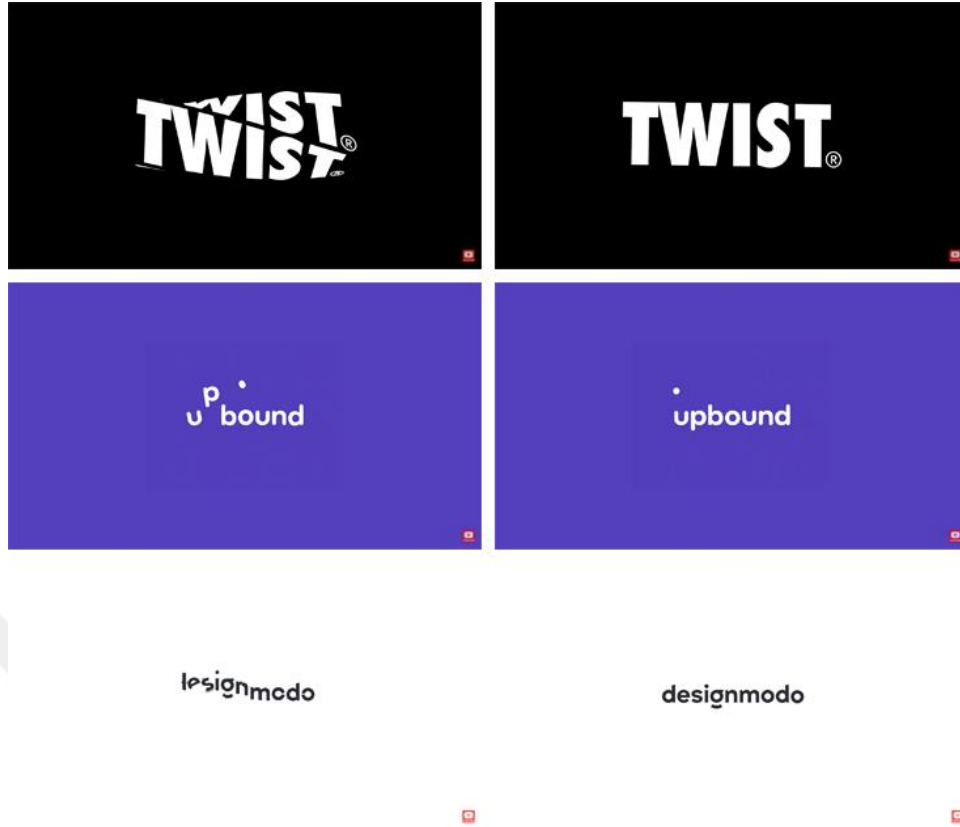


Görsel 5.16. Koray Kışlalı'nın Dijital Portfolyosu Ekran Görüntüleri, 2018.

5.7 Kurumsal Logo Sunumları

Logo, bir kurumu veya markayı temsil eden bir simge olarak tanımlanabilir. Tipografik düzenlemelerden veya görsellerden oluşan minimal tasarımlardır. Logo sunumları, dijital platformların hayatımıza girmesiyle markalar ve kurumlar tarafından tanıtım amacıyla tercih edilen bir yöntem olmuştur. Hareket kavramı eklenerek birer animasyon haline getirilen logolar birçok platformda kullanılmaktadır.

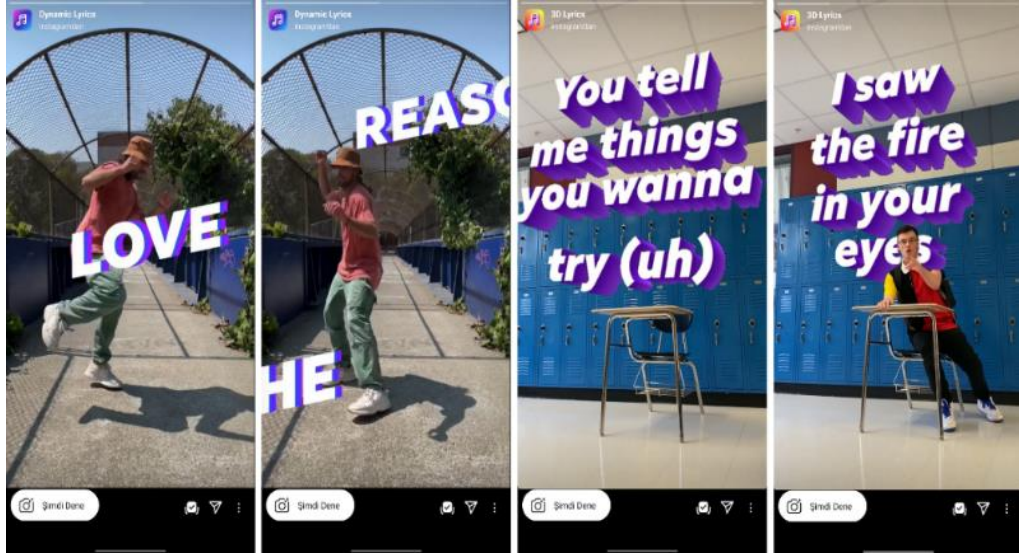
Kinetik tipografi, logo sunumlarında kullanılan bir yöntem olmakla birlikte genellikle videoların girişinde başlık yazılarında kullanılmaktadır. Görsel 5.17' de bazı logo sunum videolarından örnekler görülmektedir. Burada tipografik logolar; gerek dönerek, gerek harf harf konumlandırılarak, gerekse dalgalar halinde hareketler verilerek tasarlanmışlardır.



Görsel 5.17. Bazı Kurumsal Logo Animasyonları Ekran Görüntüleri, 2022.

5.8 Sosyal Medya Uygulamaları

Sosyal medya, internetin hayatımıza girmesiyle kullanılmaya başlayan dijital platformlardır. Amacı sosyalleşmek, düşünceleri, fotoğrafları paylaşabilmek veya var olan video bağlantılarını izleyebilmektir. İnstagram, twitter, whatsapp dünya çapında en çok tercih edilen sosyal medya uygulamalarıdır. Sosyal medya uygulamaların içerisinde çeşitli efektler ile birlikte birçok arttırılmış gerçeklik kullanımları da günümüzde görülmektedir. Bu alanda kinetik tipografi eğlence amaçlı uygulamalarda ve video sanatı yapımında tercih edilebilen bir yöntemdir. Görsel 5.18'deki görüntü örnekleri “3D Lyrics” ve “Dynamic Lyrics” adlı efekt sayfaları tarafından tasarlanan hareketli efektlerdir. Kinetik tipografinin uygulandığı bu özel efektlerde arttırılmış gerçeklik kullanılmıştır. Akan yazılar kameranın karşısındaki kişinin önünden ve arkasından müziğin ritmiyle birlikte geçmektedir. Bu kullanım hedef kitlenin dikkatini çekmekle birlikte uygulamanın tercih edilmesine ve çok fazla kişi tarafından kullanılmasına sebep olan etmenlerdendir.



Görsel 5.18. Instagram Uygulaması Efektleri Ekran Görüntüleri, 2022.

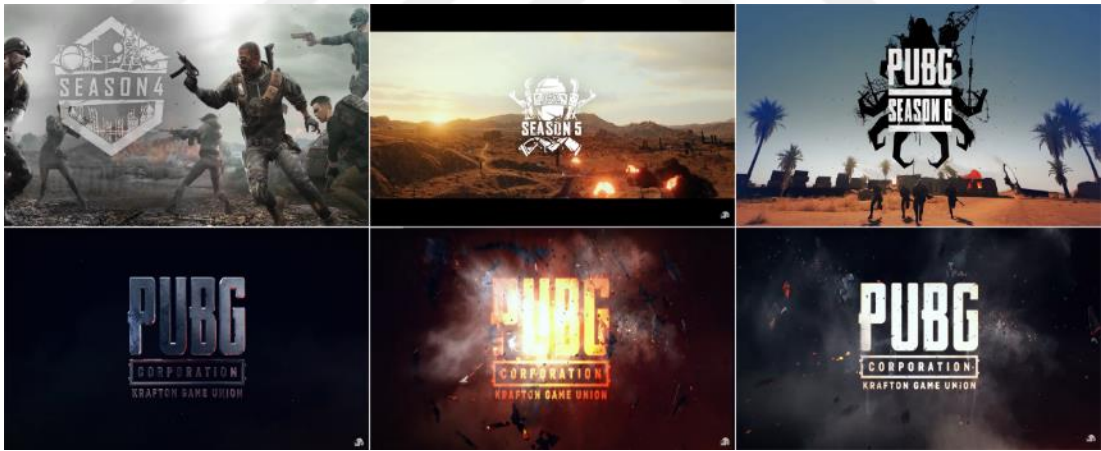
5.9 Bilgisayar Oyunlarında ve Tanıtım Videoları

1960 yılında ilk bilgisayar oyunu geliştirilmiş ve farklı türlerde birçok oyun gelişerek günümüze kadar tasarlanmaya devam etmiştir. Aksiyon, macera, dövüş, platform, bilmece, bulmaca – zekâ, simülasyon, spor, savaş, strateji, mantıksal, matematik, eğitsel gibi çok fazla türden oyunlar tasarlanmıştır (Ünal, 2014, s. 10-14). Teknolojinin gelişimiyle oyun tasarımları günümüzde daha gerçekçi sanal ortamlar yaratılarak tasarlanmaktadır. Bu tarz oyunların çok fazla tercih edilmesi üzerine oyun adına yapılan tasarımlarda gelişme göstermektedir. Oyunun içeriğine uygun tipografik bir giriş tasarımı veya oyun için bir tanıtım videosu oyunun ne kadar geliştiğini ve tercih edildiğini gösterebilmektedir. “Clash of Clans” adlı oyunun tanıtım videolarına bakıldığında kinetik tipografinin çarpıcı ve dikkat çekici bir şekilde kullanılmış olduğu görülmektedir (Görsel 5.19). Gerek özel günler için (yılbaşı, cadılar bayramı vb.) gerekse oyunun yeni sezonu adına yapılan videolarda kinetik tipografi çok sık kullanılmıştır. Snowday (karlı gün) için yapılan videoda, konu temel alınarak tipografide buzlanma efekti kullanılmıştır. Yapılan bu tipografi tasarımı oyuncularda göze hoş gelme ve oyunla ilgili olumlu düşüncelere yönelme olabilmektedir.



Görsel 5.19. Clash of Clans Adlı Oyunun Tanıtım Videoları, 2022.

Simülasyon oyunları, üç boyutlu grafik ile gerçeklik algısı üst seviyede tasarlanmış oyun türleridir. Kinetik tipografi bu tarz oyunların bazı bölümlerinde kullanılmaktadır. “Pubg Mobile” adlı simülasyon ve savaş oyununda farklı sezonlara ait tanıtım videoları örnek ekran görüntüleri Görsel 5.20’de verilmiştir. Oyunun logosu ve video içerisinde vurgu yapılan saniyelerde kinetik tipografi kullanılmıştır. Oyunun içeriğine göre sert ve çarpıcı efektlerin tipografi üzerine uygulanması dikkat çekmektedir.



Görsel 5.20. Pubg Mobile Adlı Oyunun Sezon Tanıtım Videoları, 2022.

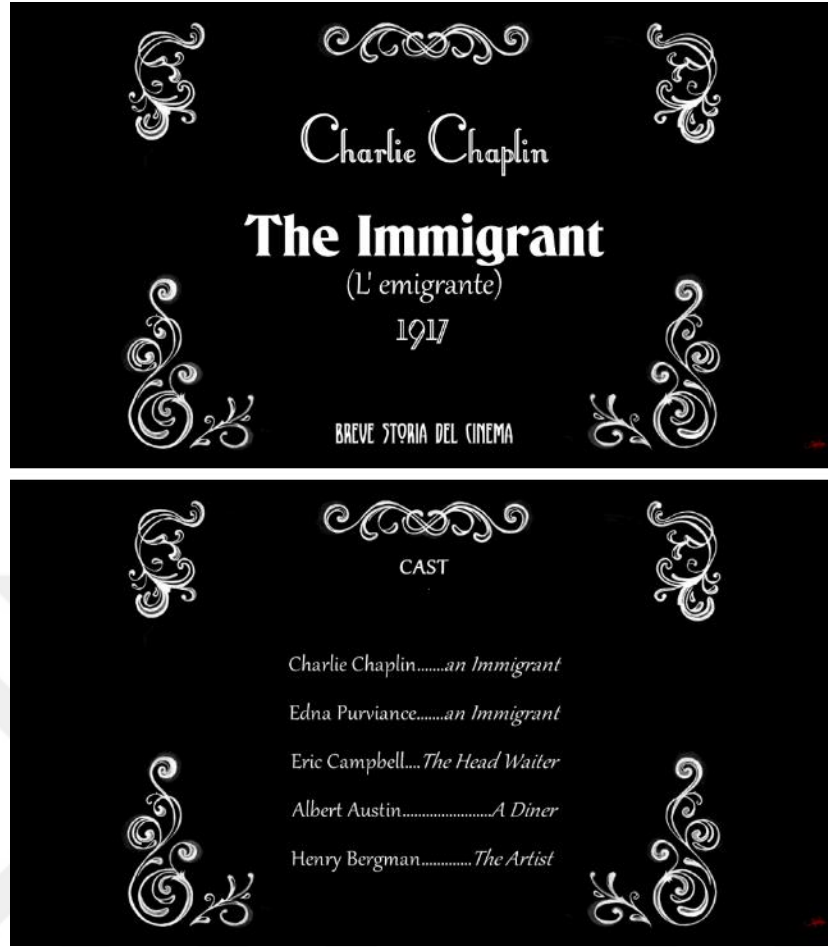
5.10 Film Jeneriği

Jenerik, izleyiciye bilgi vermek için yapılan tasarımlardır. Fransızca kökenli bir kelime olan jenerik Türkçe’ de “tanıtma yazısı” veya “tanıtma adı” anlamına gelmektedir (URL-1, 2022). Jenerikte amaç kısa bir zaman diliminde doğru bilgiyi izleyiciye aktarmaktır. Oluşturulan görseller ile birlikte müziğin uyumu seyircide akılda kalıcılığı sağlamaktır (Sarıkahya, 2011, s. 118). Çeşitli programlarda, belgesellerde, dizilerde veya filmlerde bilgilendirme amaçlı bu temeller yer almaktadır.

Las-Casas'a göre film jeneriğinin tasarım amacı üç temel öge ile ifade edilebilir. Bunlar; kimlik, bilgi ve ikna etmektir. Kimlik ve bilgi öğeleri yani filmin isminin, konusunun, oyuncu, yapım ve teknik ekibin isimlerinin yer alması bilgilendirme açısından her zaman birbirlerine dayalı maddelerdir. Fakat ikna etmek bunlardan farklı bir etkiye sahip olup, filmde filme değışiklik gösterebilen bir madde olmaktadır (Las-Casas, 2007, s. 17). Tasarımına göre izleyiciye filmin içeriğı hakkında da ipuçları veren jenerik, çeşitli animasyonlar veya film içeriğinden küçük sahnelerle birlikte hikâye formatına dönüşmüş ve ikna edici bir tasarım elemanı olarak deęer görmüştür (Krasner, 2013, s. 31).

Tuğan'ın aktardığına göre film jenerikleri, başta görsel anlatım metodu olarak hayatımıza girse de daha sonrasında öyküsel anlatıma önemli bir katkıda bulunmuştur. Film jeneriğinin bir sanat alanına dönüşümü 1906 yılında 'montaj' yönteminin bulunmasıyla oluşsa da montaj tekniğinin jeneriklere uygulanmasının çok daha geç tarihlerde olduğu görülmektedir (Tuğan, 2012, s. 11).

Sinema tarihinin de başlangıcı olarak görülen sessiz sinema döneminde jenerik tasarımı, telif haklarını almak ve fikir hırsızlığının önünü kesmek amacıyla şirket isimlerinin yer aldığı yazı kartlarını almaları vesilesiyle başlamıştır. Zamanla ünlü oyuncuların film içerisinde yer almasıyla bu kartlara oyuncu isimleri de eklenmiştir. Kenarlarına elle çizilmiş süslemeler ile farklı yazı stilleriyle yazılmış hareketsiz görüntüler elde edilmiştir. Hareketin ve kurgunun olmadığı bu yazı kartlarının fotoğrafları çekilmiş ve filmin içerisine yerleştirilerek sergilenmiştir. Bu yazı kartlarında yer alan film hakkında verilen bilgiler yeterli gelmeyince filmde belirli sahneler ele alınarak, izleyicinin filmin konusunu daha ayrıntılı öğrenmeleri amacıyla diyalog kartları hazırlanmış ve kullanılmaya başlamıştır (Akdoğan, 2018, s. 11). Charlie Chaplin'in "The Immigrant" adlı sessiz filmi için yapılmış olan yazı kartı, siyah zemin üzerine beyaz yazı ile; filmin ismi, oyuncunun ismi, tarih ve bazı küçük detay bilgiler verilmiştir. İkinci yazı kartında ise oyuncuların ve oynadıkları rollerin isimleri yer almaktadır (Görsel 5.21).

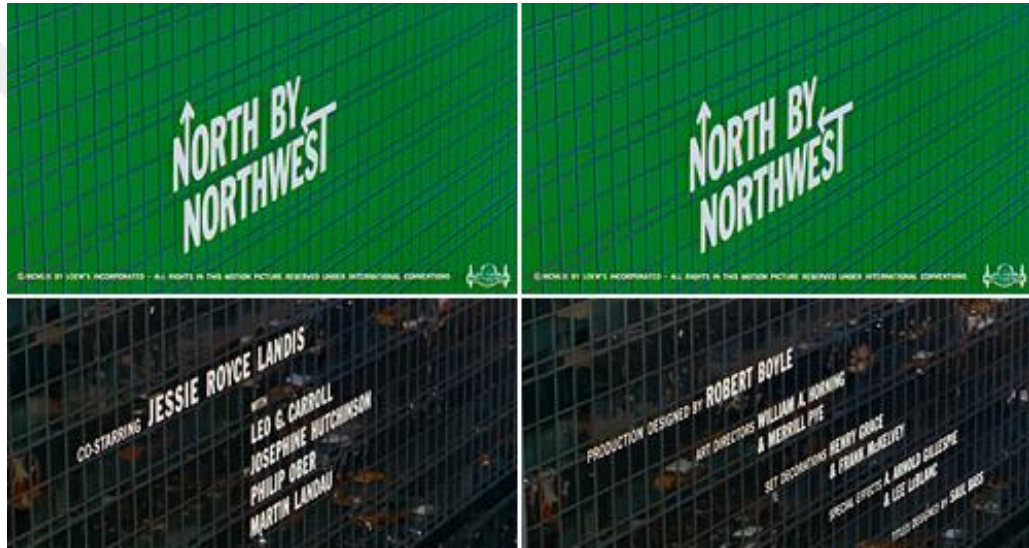


Görsel 5.21. Charlie Chaplin, The Immigrant Filminin Yazı Kartı Ekran Görüntüleri, 1917.

Sinemaya ses kavramının girmesiyle birlikte filmin girişindeki yazı kartları dış ses eşliğinde seslendirilmeye başlamıştır. Ses ile birlikte sunulan jeneriklerde daha sonralarda yazı kartlarına gereksinim görülmediği düşüncesinden dolayı film jeneriğinde yeni fikirler bulma çabasına girilmiştir (Kaçar, 2020, s. 79). İlk olarak yazı kartlarıyla başlayan jenerik sunumları teknolojinin ilerlemesi ve montaj tekniklerinin geliştirilmesi ile deneysel yaklaşımların, tasarım alanında gelişmelerini hızlandırmıştır.

Jenerik tasarımlarında tipografi en önemli unsurlardandır. Filmin temasına göre seçilen yazı fontları, izleyiciye filmin ön tanıtımını yapmaktadır. Yazının fontu, büyüklüğü veya yazıya verilen hareket film hakkında ipuçları veren elemanlardır. Film jeneriklerinde yapılan deneysel uygulamalar içerisinde kinetik tipografi ele alınan uygulamalardan biridir. İlk örnekleri 1950'li yıllarda Saul Bass tarafından üretilmiştir. Sanatçı birçok yönetmen için film jenerikleri tasarlamış ve yaptığı çalışmalarda kinetik tipografiyi kullanmıştır. Bu sayede izleyiciye bilgi vermekle beraber izleyiciler

tarafından akılda kalıcı bir etki ve izlenim yaratmayı hedef almıştır. Bass'ın 1959' da yönetmenliğini Alfred Hitchcock'un yaptığı "North by Northwest" filmi için yaptığı jenerik çalışması, kinetik tipografinin uygulandığı ilk filmlerdendir (URL-2, 2021), (Görsel 5.22). Perspektife göre yön almış yazılar aşağıdan ve yukarıdan belirli bir uyum içerisinde hareket ederek jeneriği oluşturmuştur. Jenerikte açık yeşil bir zemin ve birbiriyle kesişen ve iki boyutluymuş hissi yaratan ve çizgiler üzerine yerleştirilen sans serif başlık blokları, dikey bir şekilde yerleştirilmiştir. İlk yeşil zemin üzerinde başlayan jenerik, daha sonrasında bir binanın yansıyan cephesi üzerinde devam etmektedir.



Görsel 5.22. "North by Northwest" Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 1959.

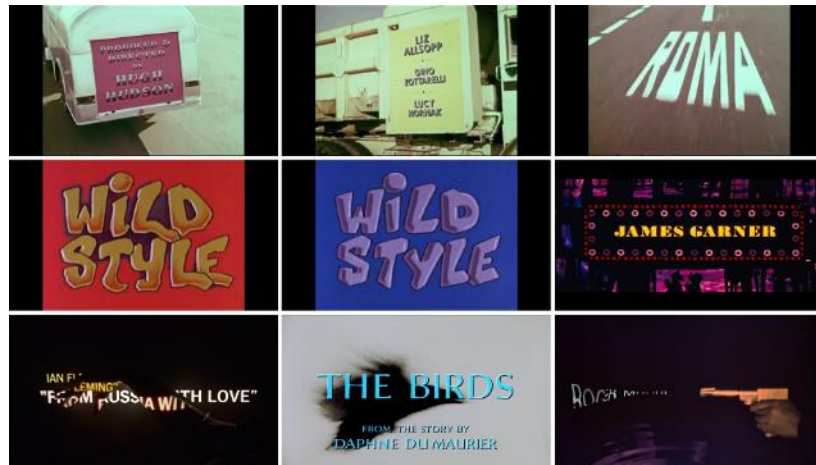
Bir diğer hareketli tipografi çalışmasını ise 1960 yılında 'Psycho' adlı film jeneriği için tasarlamıştır (Görsel 5.23). Jenerikte başlıkları siyah zemin üzerinde önce gösterip daha sonra tekrardan yok etmek için beyaz çubuklar kullanılmıştır. Bu çizgiler ekranın farklı bölümlerinden parçalar halinde gelerek bütünlüğü sağlamıştır. Çizgiler açık kapalı, sağ sol, yukarı aşağı, siyah ve beyaz şeklinde kurgulanarak filmin teması dramatik bir şekilde yansıtılmıştır.



Görsel 5.23. "Psycho" Film Jeneriği Ekran Görüntüleri, 1960.

Jenerikte bu tarz hareketleri sağlayabilmek için çeşitli tasarım programları geliştirilmiştir, bu sayede jenerik tasarımlarında hareketli kurgular ve deneysel çalışmaların yapılmasına olanak sağlanmıştır. Aynı zamanda yazı font türlerinin artmasıyla birlikte tipografide birçok çeşitlilik sunulmuştur (Uyan, 2013, s. 10-11).

1960-1990 arası yapılan filmlerde tipografinin deneysel biçimde tasarımları çok fazla görülmektedir (Görsel 5.24). Araç üzerine, yazıların asılıp arabanın sürülerek hareket ettirilmesiyle yapılan tasarımlar, yazıların yol üzerine yazılıp kamerayla ilerleyerek verilen hareketler, pop art sanat akımının kullanılmasıyla bilgisayar ortamında hazırlanan jenerikler, projeksiyon cihazı ile yazıyı duvara aktarıp modelin yazı önünde çeşitli dans figürleri uygulayarak yansımalarının yazıya hareket vermesiyle yapılan jenerikler bu dönemlerde kinetik tipografinin ve deneysel jeneriklerin uygulama örneklerini oluşturmuştur.



Görsel 5.24. 1960-1990 Arası Bazı Film Jeneriği Ekran Görüntüleri.

Jenerik, filmin başında veya sonunda görülmektedir. Ancak bazı filmlerde yönetmenin yönlendirmesine göre film başladıktan bir süre sonra da verilebilmektedir. Bazen ise filmin girişinde filmin ismi, oyuncuların ismi ve yönetmenin ismi yer alırken filmin sonunda yapım ve teknik ekibin isimlerinin yer aldığı örnekler de görülmektedir. Filmin girişine eklenen jenerik, izleyicinin filmin konusu hakkında fikir sahibi olmasına olanak sağlarken, filmin sonunda ekrana gelen jenerik ise izleyiciye filmin temasıyla ilgili bir tasarım sunabilmektedir. Öyle ki izleyicinin film bittikten sonrada izlemeye devam etmesi jenerik sayesinde olabilmektedir. İzlenmeyi başarabilen jenerikler, içerisinde hareket ve kurguyu barındıran jeneriklerdir. Hareketi sağlamak için kullanılan fotoğrafların, renklerin, resimlemelerin ve kinetik tipografinin rolü büyüktür. 2018 yılında Bob Persichetti, Peter Ramsey ve Rodney Rothman yönetmenliğinde çekilen Spiderman serisinden “Spider-Man: Into the Spider-Verse” filminin sonunda verilen jenerik buna örnek olarak verilebilir (Görsel 5.25). Filmin jeneriğinde yer alan renk, tipografi, hareket ve karakterler çok sık ve belli bir akışla ilerlemektedir. Tasarımda pop art sanat akımı kullanılmıştır. Jenerik hareketli müziğin ritmine uyum sağlayarak hızlı bir şekilde ilerlemektedir. Canlı renklerin, grafitinin ve sokak sanatının harmanlanması, endüstriyel espriler ve sürekli değişen bir girdap, jeneriği oluşturan tasarım elemanları olmuştur.



Görsel 5.25. Brian Mah, James Ramirez, “Spider-Man: Into the Spider-Verse” Seri Filmin Jenerik Ekran Görüntüleri, 2018.

Jeneriğin sonunda yer aldığı filmlere örnek olarak “Ben-Hur” filmi de verilebilir. Timur Bekmambetov’un yönetmenliğindeki bu filmin kapanış jeneriğinde, filmin içinde yer alan at figürleri yansıtılmıştır. Pastel bir arka plan rengi üzerinde yazıların atı anımsatan bir figür olarak koşması ve arkasında oluşturduğu toz bulutu efektleri jenerikte gerçeklik hissini uyandırmaktadır (Görsel 5.26). Kameranın açısı, hızı ve tipografinin üç boyut etkisiyle önden ve arkadan görünümü jenerikte dikkatleri üzerine çeken etkenlerdir.



Görsel 5.26. Ben-Hur Film Jeneriğinin Ekran Görüntüleri, 2016.

6. FİLM JENERİĞİ UYGULAMA ÖRNEĞİ

Bu çalışmada “Sakar Şakir” ve “Çöpçüler Kralı” filmleri jeneriklerinde, kinetik tipografi uygulamaları yapılmış, filmler hakkında kısa bilgi ve görüntüler jenerik içerisinde gösterilmiştir. Her iki film için de taslak çizimleri yapılarak sahne sahne çalışmalar tamamlanmıştır. Öncelikle filmlerin içeriği ve sahneleri incelendikten sonra kinetik tipografinin içerikleri yansıtacak biçimde nasıl kullanılabilceği analiz edilmiştir. Daha sonrasında filmlerin içindeki bazı kütleleşmiş sahneler veya oyuncu rollerinin karakter özelliklerine göre tasarımlar oluşturulmuştur. Jenerik içerisine filmin müziği ile birlikte oyuncuların filmde bazı ses kesitlerine de yer verilmiştir. Görsel çizimler Adobe Illustrator, tipografik hareketlendirmeler ise Adobe After Effects programlarıyla hazırlanmıştır.

6.1 Sakar Şakir Filmi Jenerik Uygulaması

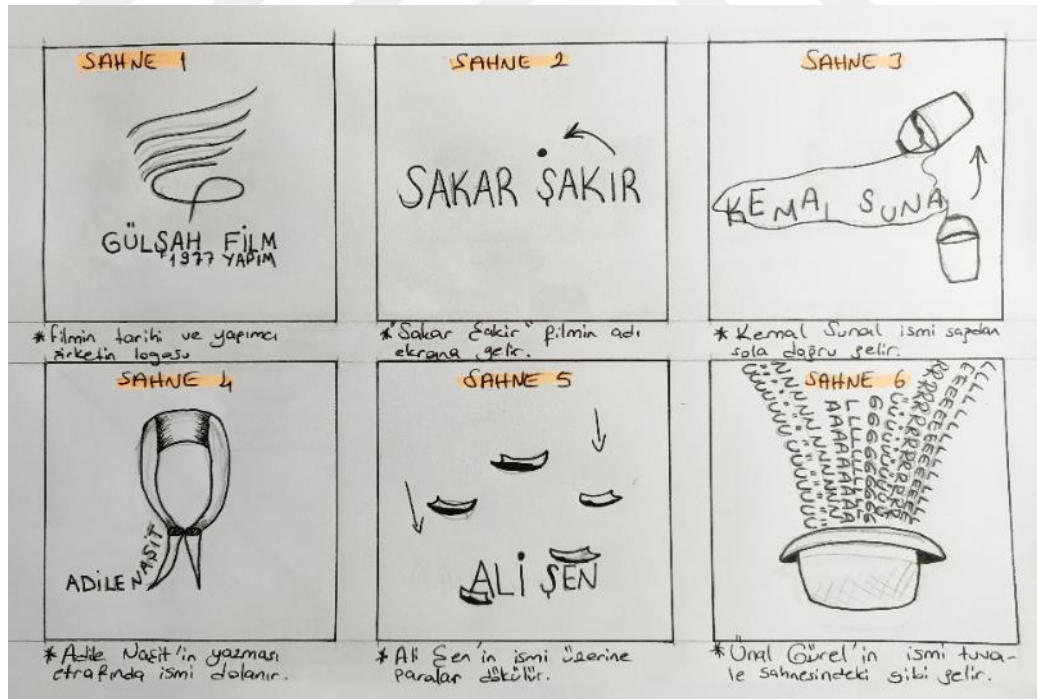
Sakar Şakir filmi 1977 yılında gösterime giren, Natuk Baytan yönetmenliğinde çekilen, başrolünde Kemal Sunal'ın yer aldığı Türk Komedi filmidir. Filmde sakarlığıyla ünlü olan Şakir karakteri memleketinden amcası tarafından ona bırakılan mirası almak için İstanbul'a gitmiştir ve burada miras için başına gelen komik olaylar konu edilmiştir.

1977 yılında vizyona giren filmin başlangıcında verilen jenerik, film devam ederken oyuncu isimlerini gelişigüzel şekilde bizlere sunmaktadır. Jenerik içerisinde turuncu rengi ve hareketli bir font kullanılmıştır (Görsel 6.1). Turuncu rengin canlılığı ve kullanılan font, filmin komik, eğlenceli veya samimi bir film izlenimi ile izleyiciye sunmaktadır. Oyuncu isimleri minimal bir şekilde ilk sahnelere yazılmıştır. Filmin konusu hakkında bir özellik içermeyen bu jenerik tasarımı, izleyicinin dikkatini çekmemekle birlikte yalnızca filme odaklanmasına neden olmaktadır. Dolayısıyla jeneriğin asıl amacı olan filmin konusu hakkında bilgi verme işleminin ve tipografiye uygulanan hareketin, dinamizmin yetersiz olduğu görülmektedir.

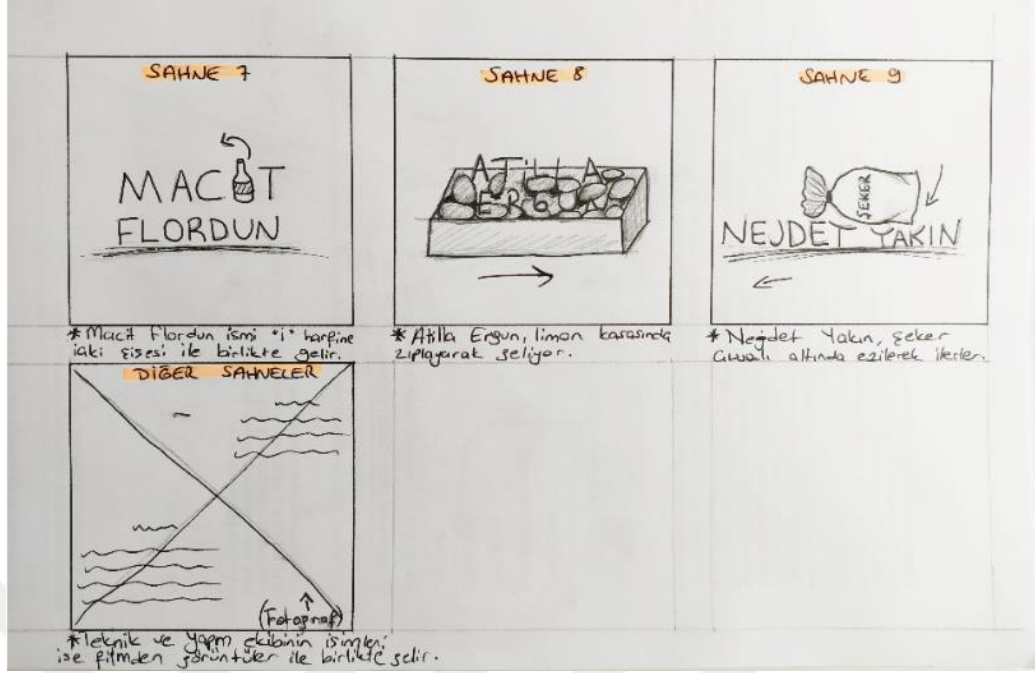


Görsel 6.1. Sakar Şakir Film Jeneriğinin Ekran Görüntüleri, 1977.

Jenerik uygulama öncesinde taslak çalışması yapılmış olup ardından Adobe After Effects ve Adobe Illustrator programları kullanılarak jenerik tasarımı tamamlanmıştır. Taslak çalışmaları hazırlanırken oyuncuların film içerisindeki karakter yapıları temel alınarak kinetik tipografi fikirleri üretilmiştir. Yazılara uygulanan hareketler ve efektler hangi oyuncunun hangi karakteri oynadığını izleyicilere önceden aktaracak şekilde planlanmıştır (Görsel 6.2 - 6.3).



Görsel 6.2. Sakar Şakir Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 1-6.



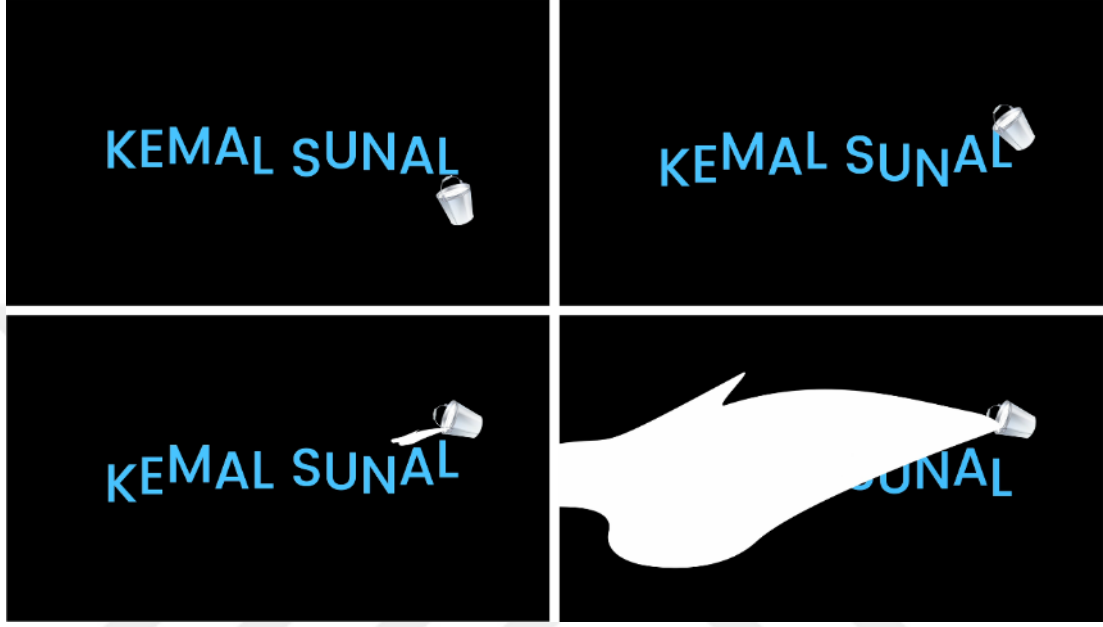
Görsel 6.3. Sakar Şakir Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 7-9 ve diğer sahneler.

Görsel 6.4'de turuncu alt zemin üzerine filmin yapım şirketinin ismi ve logosu ile birlikte yapım yılı yer almaktadır. Bu kısa gösterimden sonra Şakir isimindeki "İ" harfinin noktasının yere düşmesiyle "Sakar" kelimesinin ayağı takılıp düşüyormuş gibi yerine oturması filmin jeneriğini başlatmaktadır. Sakarlığı vurgulamak için yapılan bu hareket ile birlikte filmin jenerik müziği de başlamaktadır.



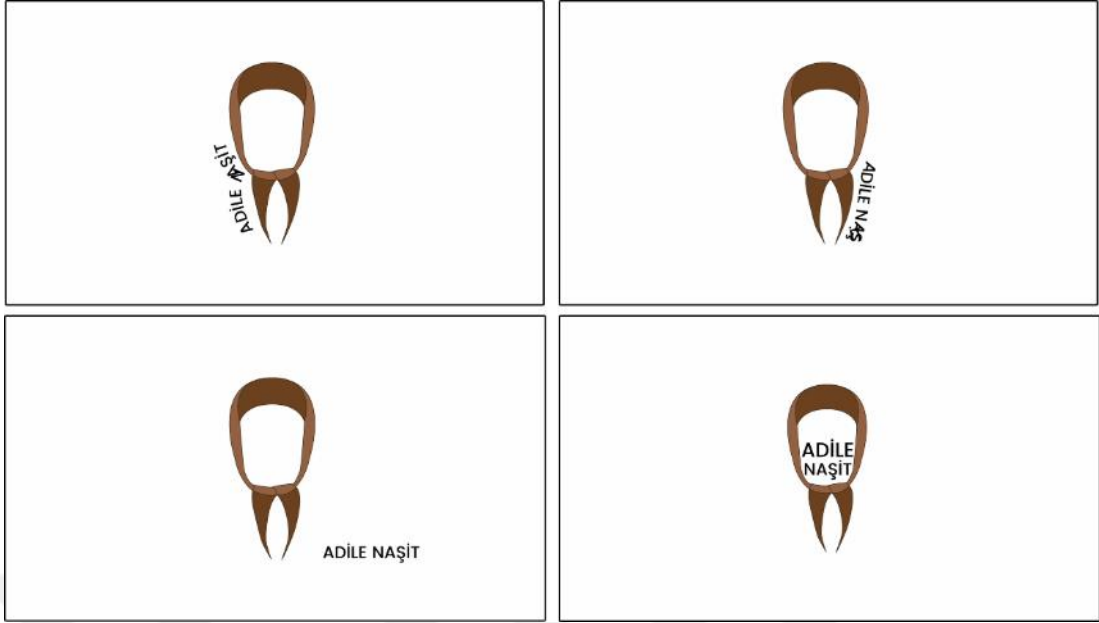
Görsel 6.4. Sakar Şakir Film Jeneriği 1. ve 2. Sahne.

Görsel 6.5’de başrol oyuncusu Kemal Sunal’ın ismi gelmektedir. Oyuncunun yaptığı sakarlıklardan biri olan, otobüste dökülen yoğurt sahnesi kinetik tipografi ve animasyon çizim ile birlikte hazırlanmıştır. “L” harfine asılı olarak gelen bakraç sarsıntıdan devrilerek ismin üzerine dökülür. Ardından diğer sahneye geçilir.



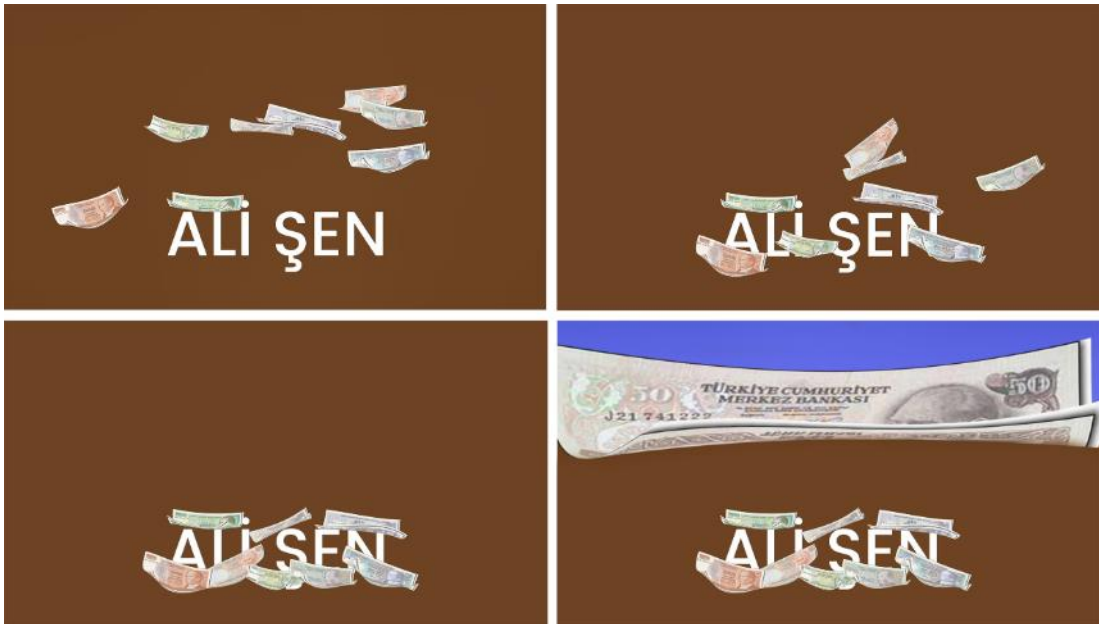
Görsel 6.5. Sakar Şakir Film Jeneriği 3. Sahne.

Adile Naşit’in daima takmış olduğu şalı hareketli bir şekilde sahnenin ortasına gelmektedir (Görsel 6.6). Ardından ismi koşuyormuş gibi şalın etrafından dönerek ortaya gelmekte ve küçülerek kaybolmaktadır. Bu sırada jenerik müziği ile birlikte Adile Naşit’in filmde geçen replikleri ve gülüşü de arka planda verilmektedir.



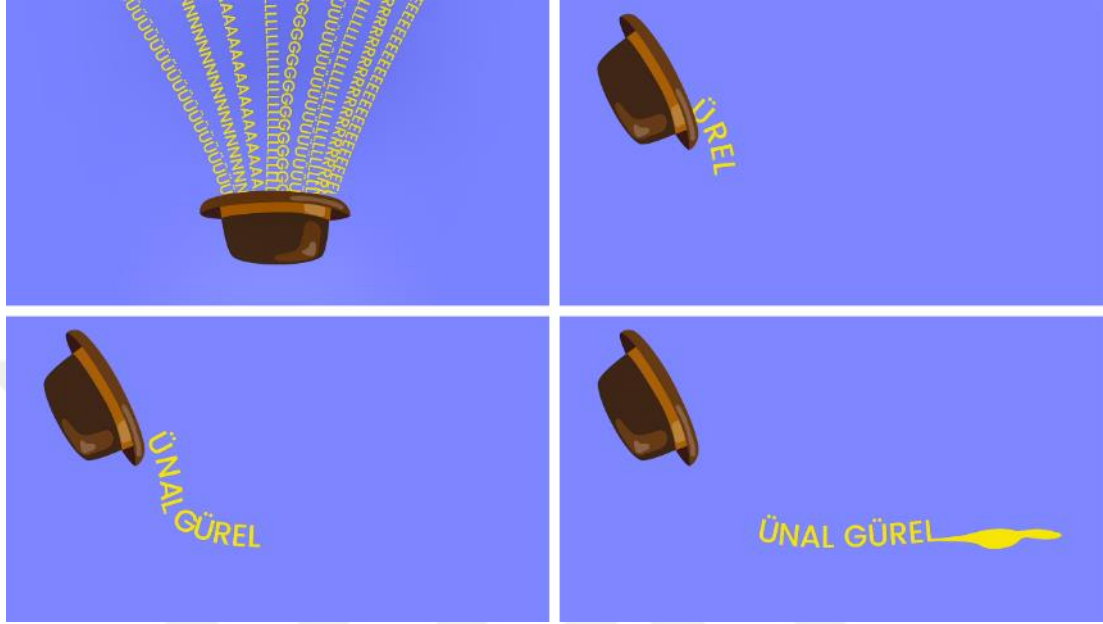
Görsel 6.6. Sakar Şakir Film Jeneriği 4. Sahne.

Görsel 6.7’de Ali Şen’in film içerisinde çok fazla para düşkünü olması ele alınarak, isminin üzerine paralar yağdırılmıştır. 1970’li yıllarda tedavülde olan paralar jenerik içerisinde kullanılmıştır. Arka planda ise çok ünlü repliklerinden olan “Yanıyorum Fatma” sesi yer almaktadır.



Görsel 6.7. Sakar Şakir Film Jeneriği 5. Sahne.

Görsel 6.8’de Ünal Gürel’in Kemal Sunal ile birlikte oynadığı tuvalet sahnesinde esinlenilmiştir. Tipografi bu yönde kullanılarak, şapka içerisine giren harfler şapkanın ters dönmesiyle isim ekrana akıyormuş gibi gelmektedir.



Görsel 6.8. Sakar Şakir Film Jeneriği 6. Sahne.

Filmde daima sarhoş olan Macit Flordun’un canlandırdığı rol için ise isminin “İ” harfine alkol şişesi yerleştirilmiştir (Görsel 6.9). Yukarıdan düşen isim ve şişe daha sonrasında dönerek kaybolur. Filmde söylediği “Adalar sahilinde bekliyorum” şarkısı ise orijinal filmdeki müziği eşliğinde jeneriğe eklenmiştir.



Görsel 6.9. Sakar Şakir Film Jeneriği 7. Sahne.

Görsel 6.10’da filmin limoncusu olan Atilla Ergün, apartman önünden Ali Şen tarafından kovulduğu sahne temel alınarak, limon kasası içerisinde bulunan harfler soldan sağa doğru geçecek şekilde hazırlanmıştır. Limon kasası geçerken içerisinden düşen harfler Atilla Ergun’un ismini oluşturmaktadır. Ardından harfler dönerek ve büyüyerek diğer sahne zemin rengine geçmektedir.



Görsel 6.10. Sakar Şakir Film Jeneriği 8. Sahne.

Lüfer ismi ile filmde yer alan Nejdete Yakın'ın ismi, komik olan sahnelerden biri olan şeker taşıma sahnesinden esinlenerek tasarlanmıştır (Görsel 6.11). İsmi üzerine şeker çuvalının binmesiyle aşağı doğru yamulan harfler yavaş yavaş (sağdan sola doğru) sahneden çıkarak ilerlemektedir.



Görsel 6.11. Sakar Şakir Film Jeneriği 9. Sahne.

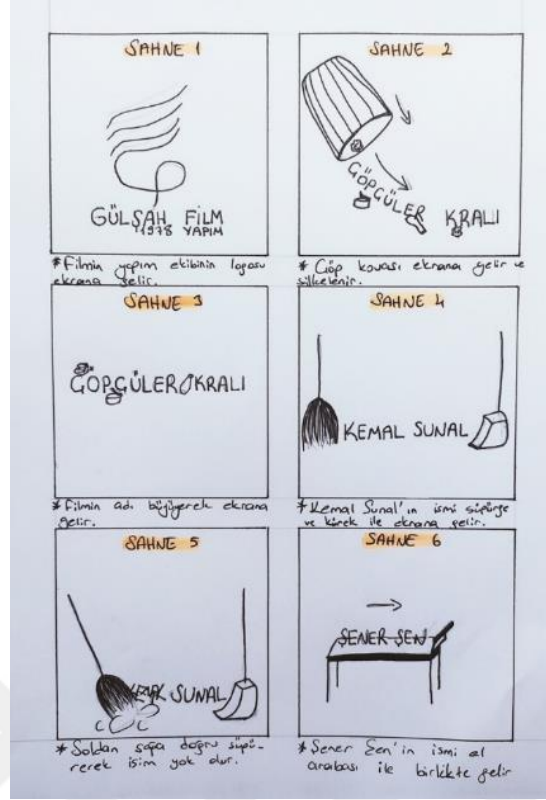
Geriye kalan oyuncular ve teknik ekibin yer aldığı bölümler ise filmde bazı kesit fotoğraflar yerleştirilerek verilmiştir. Aktif bir şekilde değişen fotoğraflar üzerine takla atarak gelen harfler son sekiz sahneyi oluşturmaktadır (Görsel 6.12). Oyuncuların gösterildiği sahnede, arka planda farklı renkler kullanılmış ve filmin eğlenceli yönü renklerle de ifade edilmiştir. Yapım ve teknik ekibin olduğu sahnelerde ise dinamik bir şekilde fotoğrafların ve yazının dönerek gelmesi izleyiciyi enerjisi ile filme hazırlamaktadır.

Filmin esas jeneriğinde, filmin başlamasıyla oyuncu isimler ekranda belirir. Filmin ilk sahnelerine isimler rastgele yerleştirilmiştir (Görsel 6.13). Düz bir font ve beyaz yazı ile yalın bir jenerik tasarlanmıştır. İçeriği hakkında bilgi içermeyen, konuyu izleyiciye aktarmayan bir jenerik olduğu görülmektedir.

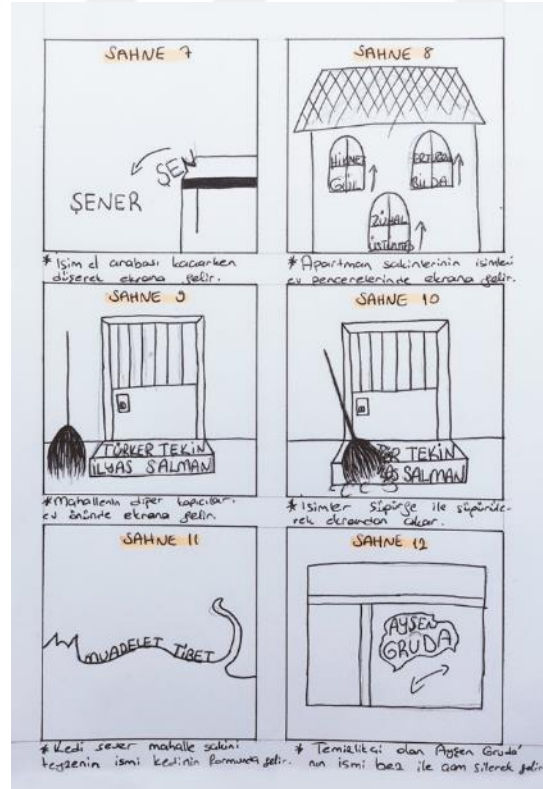


Görsel 6.13. Çöpçüler Kralı Film Jeneriğinin Ekran Görüntüleri, 1978.

Çöpçüler Kralı filminin jeneriği tasarlanmadan önce ana karakterler ve oynadıkları rollere göre taslak çalışması sahneler halinde çizilmiştir (Görsel 6.14 - 6.15). Taslak çalışmasının ardından gerekli görseller tespit edilerek Adobe Illustrator programında çizimleri tamamlanmıştır. Ardından Adobe After Effects programı ile kinetik tipografi uygulamaları ve çizimler belirlenen kurgu içerisinde hazırlanmıştır. Çeşitli geçiş efektleri, renkli arka fon renkleri ve film müziği film içerisinde yer alan elemanlardır.



Görsel 6.14. Çöpçüler Kralı Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 1-6.



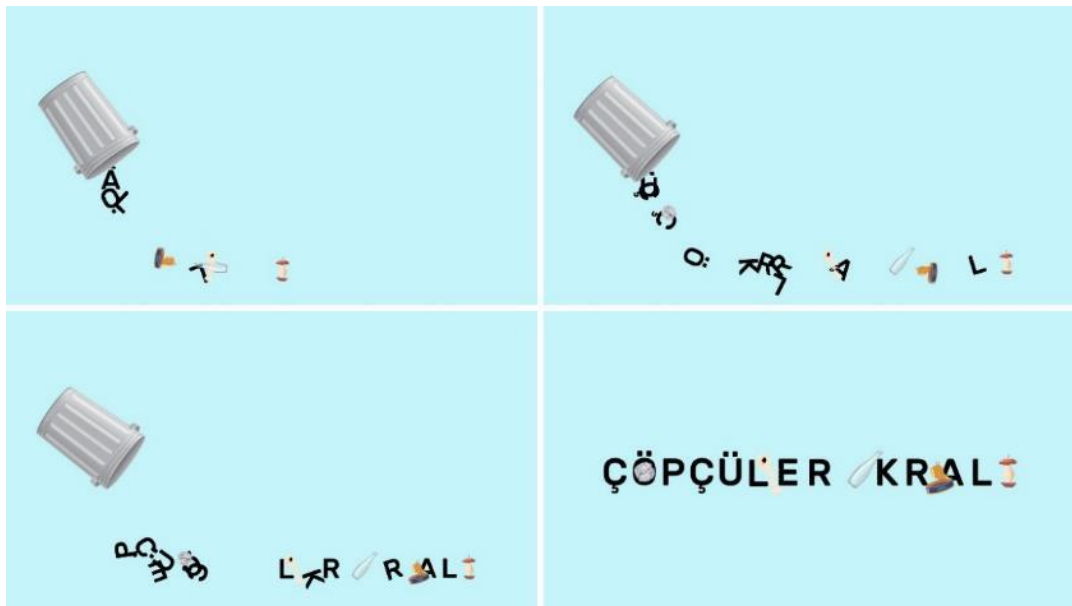
Görsel 6.15. Çöpçüler Kralı Filmi İçin Hazırlanan Storyboard Taslak Çalışması, Sahne 7-12.

Uygulaması yapılan jenerik tasarımının girişinde, filmin yapım şirketinin logosu ve filmin yapım yılı gelmektedir (Görsel 6.16).



Görsel 6.16. Çöpçüler Kralı Jeneriği 1. Sahne.

Jeneriğin ikinci sahnesinde Çöpçüler Kralı filminin ismi çöp kovasından çöpler ile birlikte dökülen harflerden oluşmaktadır (Görsel 6.17). Sırayla yan yana dizilen çöpler ve harfler ekranda büyütülmüş ve filmin adına vurgu yapılmıştır. Arka fonda kullanılan açık mavi tonları, verilmek istenen konuyu daha net ve anlaşılır kılması bakımından tercih edilmiştir.



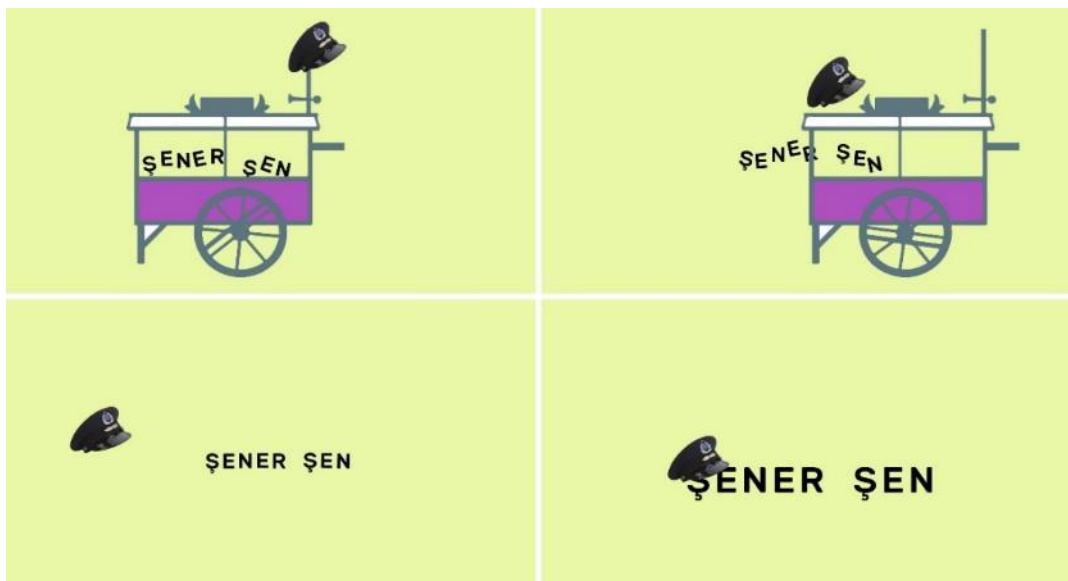
Görsel 6.17. Çöpçüler Kralı Jeneriği 2. Sahne.

Jeneriğin üçüncü sahnesinde, çöpçü rolündeki başrol oyuncusu Kemal Sunal, süpürge ve faraş kullanılarak anlatılmıştır (Görsel 6.18). Harflerin faraşa süpürülerek ekrandan silinmesi Kemal Sunal'ın rolü hakkında ipucu vermektedir.



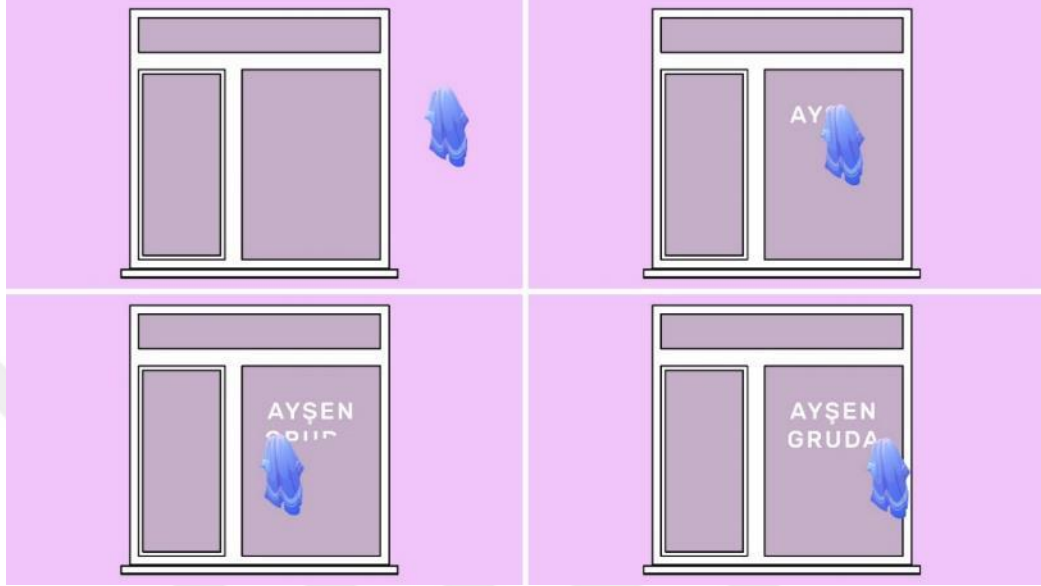
Görsel 6.18. Çöpçüler Kralı Jeneriği 3. Sahne.

Dördüncü sahnede diğer başrol oyuncularından zabıta rolündeki Şener Şen, bir seyyar satıcı arabası içerisinde gelmektedir (Görsel 6.19). Arabanın hızının birden artırılması zabıta kovalıyormuş imajını yansıtmaktadır. Arabanın üzerinde asılı olan zabıta şapkası da düşerek ismin üzerine giydirilecek şekilde konumlandırılmıştır.



Görsel 6.19. Çöpçüler Kralı Jeneriği 4. Sahne.

Diğer bir oyuncu Ayşen Gruda, filmde temizlikçi Hacer rolündedir (Görsel 6.20). Oyuncunun cam silme sahnesi ele alınarak oluşturulan jenerikte, cam silindikçe bezin altından oyuncunun ismi belirmektedir.



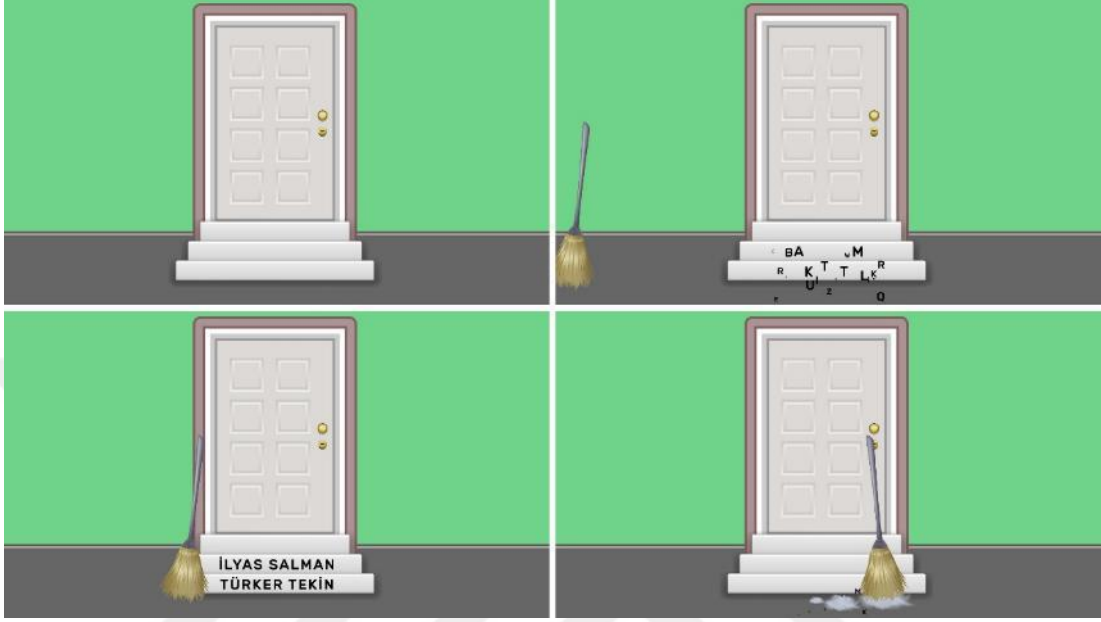
Görsel 6.20. Çöpçüler Kralı Jeneriği 5. Sahne.

Altıncı sahnede apartman sakinlerinin isimleri bir ev üzerinde belirtilerek ekrana verilmiştir (Görsel 6.21). Sokak ortasına atılan çöpe vurgu yapılarak hazırlanan jenerikte, yukarıdan çöpü yere atan karakter Hikmet Gül'ün ismi çöp yere düştüğünde çöp içerisinde sızramaktadır.



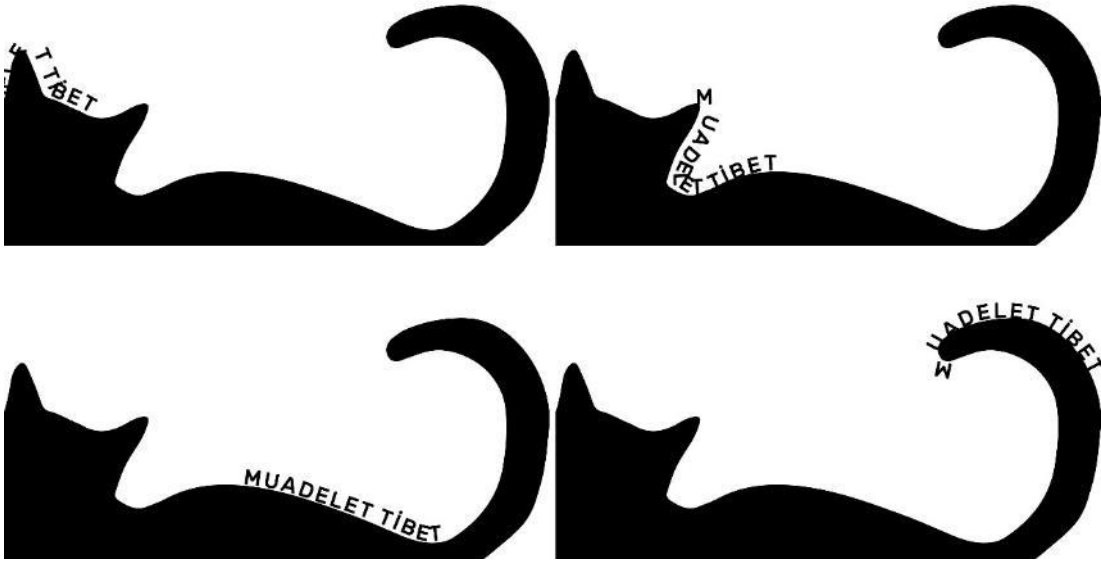
Görsel 6.21. Çöpçüler Kralı Jeneriği 6. Sahne.

Filmde, Apti'nin diğer kapıcı arkadaşları İlyas Salman ve Türker Tekin'in isimleri bir apartman merdivenine yazılmıştır (Görsel 6.22). Sonraki adımda isimler süpürge ile ekrandan süpürülmektedir.



Görsel 6.22. Çöpçüler Kralı Jeneriği 7. Sahne.

Filmde kedileri çok seven ve onları besleyen teyze rolündeki Muadelet Tibet, bir kedi silüeti kullanılarak gösterilmiştir (Görsel 6.23). İsim kedinin dış çizgileri etrafından geçerek soldan sağa doğru geçiş sağlamıştır.



Görsel 6.23. Çöpçüler Kralı Jeneriği 8. Sahne.

Filmde yer alan bazı oyuncuların, teknik ve yapım ekibinin isimleri ise hızlı bir şekilde hareketli yazı ile ekrana gelmektedir. Film içerisinde bazı kareler seçilerek ekran görüntüleri alındıktan sonra geçiş efekti ile birlikte yazı ilerlemiştir. Fotoğraf üzerindeki yazının görünürlüğü açısından kullanıldığı zemine uygun olacak biçimde siyah ve beyaz renkler kullanılmıştır.



Görsel 6.24. Çöpçüler Kralı Jeneriği 9-13. Sahne.

Jenerikte kullanılan yazı efektleri, geçiş efektleri, fotoğraflar, renkler, animasyon çizimler ve kinetik tipografi izleyiciyi filme hazırlamak ve tanıtmakla birlikte filmin komedi türü olduğunu anlatmaktadır.

7. YÖNTEM

7.1 Araştırma Modeli

Bu araştırmada grafik tasarım, tipografi ve kinetik tipografi kavramları açıklanarak kinetik tipografi çalışmalarının kullanıldığı alanlar araştırılmış ve örnekler üzerinden incelenmiştir. Araştırma içinde yer alan bilgiler, literatür tarama yöntemi kullanılarak elde edilmiş olup, betimsel analiz yöntemiyle kinetik tipografi uygulama alanları değerlendirilmiştir. Araştırma kapsamında film jeneriği uygulama örneği hazırlanmıştır. Jeneriği yapılacak olan filmin seçilmesinin ardından film hakkında araştırma yapılmış, film karakterlerinin analizi yapılarak kinetik tipografide nasıl uygulanacağı ve nasıl bir kurgu olacağı taslaklar halinde çizilmiştir. Daha sonrasında Adobe After Effects ve Adobe Illustrator programları kullanılarak jenerik tasarımı tamamlanmıştır.

7.2 Araştırma Evreni/Örnekleme

Araştırma evreni olarak kinetik tipografidir. Kullanım alanlarından biri olan film jenerikleri ve bununla ilgili uygulama ise araştırma örneklemdir.

7.3 Veri Toplama Araç ve/veya Teknikleri

Araştırma kitap, makale, tez ve internet kaynaklarından yararlanılarak hazırlanmıştır. Yapılacak olan uygulama tasarımı için doküman/kayıt incelemesi yapılmıştır.

7.4 Verilerin Toplanması

Bu araştırma kinetik tipografi hakkında yazılı kaynaklardan derlenmiştir. Film sitelerinden, bazı televizyon kanallarının web sitelerinden, bazı sanatçıların web sitelerinden, video paylaşılan dijital platformlardan görsel veriler elde edilmiştir.

7.5 Verilerin Analizi

Kinetik tipografi hakkında elde edilen veriler incelenerek analiz edilmiştir. Kinetik tipografinin kullanım alanlarına göre bulunan örnek çalışmaların betimsel analizi yapılmış ve kinetik tipografinin kullanım alanlarından biri olan film jenerikleri incelenerek örnek bir uygulama yapılarak sonuçlandırılmıştır.



8. SONUÇ VE ÖNERİLER

Yazı insanlar arasındaki en önemli iletişim aracıdır. Görsel iletişimin etkin bir sonuç doğurabilmesi için tipografi kullanılabilir bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarım elemanlarından biri olan tipografinin hareketlendirilmesi ile okutulması amaçlanmadan yapılan ve bir anlatımsal kaygısı olmayan yazılara kinetik tipografi adı verilmektedir. Yeni medya dönemi ile birlikte gelişen bilgisayar teknolojisi tipografide büyük bir gelişim göstermiş ve kinetik tipografinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Son yıllarda örneklerine sıklıkla karşılaşılan kinetik tipografinin güncel bir uygulama olması ve bu çerçevede kullanım alanlarının çok fazla olması araştırmanın çıkış noktasıdır. Bu çalışmada kinetik tipografinin uygulama alanları ortaya konmuş ve detaylandırılarak alt başlıklar halinde sınıflandırılmıştır. Kinetik tipografi günümüzde teknolojinin ön planda olduğu, yenilikçi ve etkin bir sunum imkânı ile; film jeneriklerinde, televizyon yayıncılığında, müzik videolarında, reklam filmlerinde, video sanatında, web tasarımlarında, portfolyo tasarımlarında, kurumsal logo sunumlarında, sosyal medyada, bilgisayar oyunları ve tanıtım videolarında kullanılmaktadır.

Kinetik tipografinin bu uygulama alanlarında kullanılması izleyicinin algısını hızlandırması ve akılda kalıcılığı artırması yönünden günümüzde sık tercih edilen bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda birçok film jenerik tasarımlarına imza atmış olan Saul Bass ismi, jeneriklerde kinetik tipografi kullanımında ilk örneklerini veren sanatçı olarak öne çıkmaktadır. Kinetik tipografi film jeneriği ve bütün diğer uygulama alanlarında yeni bir yaklaşım olarak güçlü bir ifade gücüne sahiptir. Kinetik tipografinin; jeneriklerde dikkat çeken bir unsur olduğu ve film hakkında bilgiyi sunması açısından kullanıldığında, etkili bir uygulama olabileceği hususu, araştırmada verilen örneklerle ortaya konulmuştur.

Bu araştırma sonucunda elde edilen veri ve bulgular temel alınarak bir film jeneriği tasarımı uygulaması yapılmıştır. Uygulama çalışmasında Kemal Sunal'ın kült filmlerinden olan "Sakar Şakir" ve "Çöpçüler Kralı" filmleri, jenerik tasarım uygulaması için seçilmiştir. Filmler hakkında geniş bir araştırmanın ardından taslak çalışmalar yapılarak; kinetik tipografi kapsamında; renk, hareket, bütünlük ve konuya

uygunluđuna dikkat edilmiřtir. Adobe Illustrator programı ile gerekli olan grseller izilmiřtir. Daha sonra Adobe After Effects programında ise bu izimler hazırlanan bir kurgusal btnlkte ve kinetik anlayıřla biimlendirilen tipografiler ile jenerik retimleri tamamlanmıřtır.

Kinetik tipografi arařtırmaya konu olan film jeneriklerinin yanı sıra, bu alıřmada tasnif edildiđi zere diđer farklı uygulama alanlarında da gn getike kullanımı artan bir tasarım unsurudur. Bu erevede; geliřen teknoloji ile paralel olarak ađın gerektirdiklerini karřılar řekilde geliřtirilen bilgisayar yazılımları ile izleyicinin daha fazla dikkatini ekecek, daha rahat algılanır olabilecek ve daha kolay odaklanma sađlayabilecek farklı uygulama yntemleri geliřtirilebilir.

Dijital ađ diye adlandırılan gnmzde tasarımcılar, kinetik tipografi, uygulamalarıyla deneysel uygulamalar yapabilirler. Yine benzer anlamda farklı disiplinler ierisinde ele alınan konular kinetik tipografi ifade edilebilir.

Stop motion, fotođraf, resim, animasyon teknikleri uygulama alanlarına gre yapılacak olan teknik belirlenerek kinetik tipografi uygulaması yapılabilir.

Kinetik tipografinin bařlı bařına bir alan olmasından dolayı, gzel sanatlarla ilgili eđitim veren sanat okullarında bu alana ynelik zellikli teorik ve uygulama eđitimleri geliřtirilebilir.

Arařtırmada kinetik tipografinin film jenerikleri ile ilgisine deđinilmiř ve bu kapsamda uygulama rneđi geliřtirilmiřtir. Bařka arařtırmacılar kinetik tipografinin farklı diđer alanlarla iliřkisini inceleyerek literatre katkı sađlayabilir.

KAYNAKÇA

- Akdoğan, O. (2018). *Film jenerik tasarımının teknolojiyle birlikte tarihsel gelişimi ve bir jenerik uygulama*. [Yüksek Lisans Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Akgün , H. (2013). *2000’li yıllarda hareketli grafik tasarım*. [Yüksek Lisans Tezi], Marmara Üniversitesi.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Tipografinin temelleri*. Literatür Yayınları.
- Atiker, B. (2009). *Hareketli grafiklerin evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi için bir uygulama örneği*. [Sanatta Yeterlik Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Becer, E. (2018). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi.
- Boyraz, G. (2017). *Kinetik tipografi uygulamalarının üretim sorunları ve deneysel çalışmalar: Yeşilçam diyaloglarının tipografik temelde canlandırma yöntemiyle hareketlendirilmesi*. [Yüksek Lisans Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Ceylan, S. (2019). *Yeni medya sanatı olarak glitch art ve kinetik tipografi arasındaki görsel ilişki (Cumalıkızık örneği)*. [Yüksek Lisans Tezi], Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.
- Kaçar, G. (2020). *Sinemada hareketli grafikler ve film jenerikleri*. [Yüksek Lisans Tezi], Beykent Üniversitesi.
- Karapekmez, A. (2021). *2000 yılı sonrası Türk ve Hollywood sineması film jeneriklerinde kinetik tipografi uygulamalarının incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi], Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Kılıç, E. (2011). *Kinetik tipografi: Bir müzik videosu tasarımı*. [Sanatta Yeterlik Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Krasner, J. (2013). *Motion graphic design applied history and aesthetics*. Focal Press.
- Las-Casas, L. (2007). Cinedesign: Typography in motion pictures. *InfoDesign Brezilya Bilgi Tasarımı Dergisi*, 4(1), 12-19.
- Narmanlıoğlu, H. (2013). Vahşi yaşam filmleri bağlamında blue chip yapımlar. *Atatürk İletişim Dergisi*, 1(5), 25-41.
- Öz, H. (2003). *Kişisel sunum açısından dijital portfolyonun incelenmesi ve dijital portfolyo denemeleri*. [Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışma Raporu], Hacettepe Üniversitesi.

- Özdemir, F., & Kurt, H. (2018). Jan Tschichold'dan bugüne yeni tipografi. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 4(2), 86-101.
- Özkul, T. (2014). *Marcel Duchamp pratiğinde çağdaş sanat yorumları*. [Yüksek Lisans Tezi], Gazi Üniversitesi.
- Rush, M. (1999). *New media in art*. Thames and Hudson.
- Sağlam, S. (2019). *Web tasarımında hareketli öğeler ve arayüz kullanılabilirliği*. [Yüksek Lisans Tezi], Selçuk Üniversitesi.
- Sarıkahya, E. (2011). *Televizyon sanat programları jeneriklerinin grafik tasarımına ilişkin öğretim elemanı ve uzman görüşlerinin değerlendirilmesi*. [Doktora Tezi], Gazi Üniversitesi.
- Sarıkavak, N. K. (2018). Gutenberg tipografisinden çağdaş iletişim tasarımına. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 1(1), 8-26.
- Sezer, N. (2020). Dijitalleşme ile değişen hareketli grafik tasarım teknikleri. *Kesit Akademi Dergisi*, 6(24), 78-88.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar (tarih, tasarım, teknoloji)*. Detay Yayıncılık.
- Torun, İ. (2014). *Hareketli ortamlarda tipografik rezonans*. [Sanatta Yeterlilik Tezi], Anadolu Üniversitesi.
- Tuğan, A. (2012). *Bir görsel iletişim alanı olarak film jenerikleri ve grafik tasarımcı Saul Bass'in yaklaşımı*. [Yüksek Lisans Tezi], Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Uçar, T. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılâp Yayınevi.
- Uyan, Ö. (2013). *2000'li yıllardan günümüze Türk dizi jeneriklerinin içeriksel ve biçimsel açıdan incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi], Haliç Üniversitesi.
- Ünal, Ç. (2014). *Bilgisayar oyunlarında çevre tasarımı*. [Yüksek Lisans Tezi], Mustafa Kemal Üniversitesi.

İNTERNET KAYNAKÇASI

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

Erişim Tarihi: 04.12.2022

URL-2: birNC Yayınları, (2022),

https://www.academia.edu/37309929/Web_Tasar%C4%B1m_Nas%C4%B1l_Yap%C4%B1l%C4%B1r_Detayl%C4%B1_Anlat%C4%B1m_

Erişim Tarihi: 04.12.2022

URL-3: Lossyculture, (2017), <http://lossyculture.altervista.org/nam-june-paik-distortions/>

Erişim Tarihi: 04.20.2022

URL-4: Tuna Uysal,

https://www.academia.edu/36572812/POP%C3%9CLER_K%C3%9CLT%C3%9CR_BA%C4%9ELAMINDA_FOTO%C4%9ERAF_VE_S%C4%B0NEMATOGRAF%C4%B0_%C4%B0L%C4%B0%C5%9EK%C4%B0S%C4%B0

Erişim Tarihi: 20.02.2022

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 2.1. <https://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/>

Erişim Tarihi: 04.12.2021

Görsel 2.2. <https://www.sanatinoykusu.com/marcel-duchamp/#&gid=1&pid=10>

Erişim Tarihi: 06.12.2021

Görsel 2.3. https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Horse_in_Motion_high_res.jpg

Erişim Tarihi: 07.12.2021

Görsel 5.1. <https://www.youtube.com/watch?v=RzGchWHCCVk>

Erişim Tarihi: 06.04.2022

Görsel 5.2. <https://www.youtube.com/watch?v=jF6cohPEgqU>

Erişim Tarihi: 06.04.2022

Görsel 5.3. <http://www.zorzanaat.com/index.html>

Erişim Tarihi: 22.03.2022

Görsel 5.4. <http://www.zorzanaat.com/index.html>

Erişim Tarihi: 22.03.2022

Görsel 5.5. <https://www.youtube.com/watch?v=LCI9nOktArY>

Erişim Tarihi: 11.12.2021

Görsel 5.6. <https://www.youtube.com/watch?v=mm9ubohcwt0>

Erişim Tarihi: 11.12.2021

Görsel 5.7. <https://www.youtube.com/user/CornettoTR/playlists>

Erişim Tarihi: 06.04.2022

Görsel 5.8. <https://www.youtube.com/user/CornettoTR/playlists>

Erişim Tarihi: 06.04.2022

Görsel 5.9. <https://www.youtube.com/watch?v=i9ilUC-hY8A>
Erişim Tarihi: 22.12.2021

Görsel 5.10. <http://lossyculture.altervista.org/nam-june-paik-distortions/>
Erişim Tarihi: 06.04.2022

Görsel 5.11. <https://www.youtube.com/watch?v=6EuP87CUp7E>
Erişim Tarihi: 19.04.2022

Görsel 5.12.
<https://www.youtube.com/watch?v=h3aVkc5MbDE&list=LL&index=134>
Erişim Tarihi: 20.12.2021

Görsel 5.13. <https://www.youtube.com/c/sezenaksu/videos>
Erişim Tarihi: 20.12.2021

Görsel 5.14. <https://reklamajansi.com.tr/>
Erişim Tarihi: 23.04.2022

Görsel 5.15. <https://ajans360.com/>
Erişim Tarihi: 23.04.2022

Görsel 5.16. <https://www.youtube.com/watch?v=PrCA0DVobMY>
Erişim Tarihi: 25.04.2022

Görsel 5.17. <https://www.youtube.com/watch?v=m-osco-Xuqs&t=61s>
Erişim Tarihi: 25.04.2022

Görsel 5.18. <https://www.instagram.com/ar/120827333363898>
Erişim Tarihi: 19.04.2022

Görsel 5.19. <https://www.youtube.com/channel/UCD1Em4q90ZUK2R5HKeszJg>
Erişim Tarihi: 23.04.2022

Görsel 5.20. <https://www.youtube.com/channel/UCnXDQbqIdp-HQuDyM4p12ng>
Erişim Tarihi: 23.04.2022

Görsel 5.21. <https://www.youtube.com/watch?v=a0JgDBHuMCU&t=15s>
Erişim Tarihi: 19.04.2022

Görsel 5.22. <https://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>
Erişim Tarihi: 27.12.2021

Görsel 5.23. <https://www.artofthetitle.com/title/psycho/>
Erişim Tarihi: 27.12.2021

Görsel 5.24. <https://www.artofthetitle.com/>
Erişim Tarihi: 23.04.2022

Görsel 5.25. <https://www.artofthetitle.com/title/spider-man-into-the-spider-verse>
Erişim Tarihi: 11.12.2021

Görsel 5.26. <https://www.wfilmizle.co/ben-hur-izle/>
Erişim Tarihi: 13.03.2022

Görsel 5.27. <https://sinemol.com/pembe-panter-1-izle>
Erişim Tarihi: 18.04.2022

Görsel 6.1. <https://www.youtube.com/watch?v=4J3ulqHkgRM>
Erişim Tarihi: 16.05.2022