



**KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ
LİSANÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANABİLİM DALI
GRAFİK TASARIM PROGRAMI**

**KİNETİK TİPOGRAFINİN FİLM VE DİZİ
JENERİKLERİNDE KULLANIMI VE BİR
JENERİK UYGULAMASI**

Betül MÜEZZİNOĞLU

Yüksek Lisans Tezi

**KONYA
Mart 2021**

KİNETİK TİPOGRAFİNİN FİLM VE DİZİ JENERİKLERİNDE KULLANIMI VE
BİR JENERİK UYGULAMASI

Betül MÜEZZİNOĞLU

KTO Karatay Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Grafik Tasarım Anabilim Dalı
Grafik Tasarım Programı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Çağrı GÜMÜŞ

Konya
Mart 2021

BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans/Doktora tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.¹
- Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay *en fazla* 6 ay ertelenmiştir.²
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.^{3,4}

04 Mart 2021

İmza

Betül MÜEZZİNOĞLU

¹ MADDE 6(1) Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

² MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ay aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

³ MADDE 7(1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

⁴ MADDE 7(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez/Proje Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Doç. Dr. Çağrı GÜMÜŞ danışmanlığında tarafımdan üretilen bu tez/proje çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez/proje çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin/projemin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

04 Mart 2021

İmza

Betül MÜEZZİNOĞLU

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın bütün aşamalarında değerli bilgi ve deneyimleriyle yardımlarını, desteğini, sabrını ve bilgisini esirgemeyen değerli danışmanım Doç. Dr. Çağrı Gümüş hocama, yoğun çalışmalarında bana destek olan sevgili eşim Evren Müezzinoğlu'na, varlığıyla bana güç veren oğlum İsmail Çınar Müezzinoğlu'na ve eğitim hayatımın her anında beni destekleyen, her zaman yanımda olan aileme ve dostlarıma sonsuz teşekkür ederim.

Mart, 2021

Betül MÜEZZİNOĞLU

ÖZET

Betül MÜEZZİNOĞLU

Kinetik Tipografinin Film ve Dizi Jeneriklerinde Kullanımı ve Bir Jenerik Uygulaması

Yüksek Lisans Tezi
Konya, 2021

Tipografi, yazının bir düzen içinde boyutlandırılması, basılı hale getirilmesi sürecini kapsar. Açık ve anlaşılır iletişim tipografinin olanaklarına bağlıdır. Yazıyı oluşturan karakterin seçimi, harflerin dış ve iç boşlukları, birbirlerine oranı, zemin ve değer ilişkileri, algılamadaki önemli etmenlerdir.

Kavram olarak deneysel tipografi modern çağın gereksinimleriyle harmanlanarak, hareketli yazının temellerini oluşturmuştur. Yazı biçimsel bir değişkenliğe uğrayarak İki boyutlu görüntülerin ardından üçüncü bir boyut ile daha etkili hale gelmiştir. Bu değişkenlik medya uygulamalarına da yansımış, kaydedilebilir sürekli görüntü olarak adlandırılan video ile bütünleşerek kinetik tipografi kavramının doğmasına zemin hazırlamıştır. Tipografi ve hareketin buluşması ile kinetik tipografi her alanda olduğu gibi sinema ve televizyon alanında da alternatif bir etki yaratmıştır. Teknolojik gelişmeler, sinema ve televizyon sektöründeki hızlı gelişim ve hedef kitlenin bilinçlenmesi, özellikle film jeneriklerinin daha dikkat çekici ve izleyiciye hitap etmesi, film ve dizi hakkında izleyiciye ipuçları vermesi ile sonuçlanmıştır.

Bu çalışmada kinetik tipografinin film ve dizi jeneriklerine katkısı araştırılmış ve bu alanda daha sonra çalışma yapacak tasarımcılar için kaynak oluşturabilmek amaçlanmıştır. Bu bağlamda kinetik tipografi gelişiminin grafik tasarım ile ilgisi ve film jeneriklerinde kullanımı araştırılarak, kinetik tipografi ile hazırlanmış bazı film jenerikleri ile sınırlandırılmıştır. Seçilen jenerikler tipografi, görsel kullanımı, jenerik ve film ilişkisi kurgu ve hareket özellikleri göz önünde bulundurularak, hedef kitle açısından analiz edilmiştir. Bu analizler ışığında "Hababam Sınıfı" adlı Türk filmine kinetik tipografi ile bir jenerik uygulaması yapılarak sonuçlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler

Grafik tasarım, tipografi, kinetik tipografi, jenerik.

ABSTRACT

Betül MÜEZZİNOĞLU

The Use Of Kinetic Typography In Film And Series Generics And A Generic Application

Graphic Design

Master Thesis

Konya, 2019

Typography covers the process of sizing the article in an order and making it printed. Clear and comprehensible communication depends on the possibilities of typography. The choice of the character that constitutes the text, the outer and inner spaces of the letters, the ratio of each other, the background and value relations are important factors in perception.

As a concept, experimental typography blended with the requirements of the modern age and formed the basis of moving writing. The text underwent a formal change and became more effective with a third dimension after two-dimensional images. This change has also been reflected in media applications, integrating with the recordable continuous image so-called video, and paving the way for the concept of kinetic typography. With the combination of typography and movement, kinetic typography has created an alternative effect in the field of cinema and television as in every field. Technological developments, rapid development in the cinema and television sector and the awareness of the target audience, especially in the movie generics being more attractive and appealing to the audience, have resulted giving the audience clues about the movie and the series.

In this study, the contribution of kinetic typography to movie and TV series generics was investigated and it was aimed to create a resource for designers who would work in this area later. In this context, the relationship between the development of kinetic typography with graphic design and its use in movie credits was investigated, and it was limited to some movie credits prepared with kinetic typography. Selected generics were analyzed in terms of target audience, considering their typography, visual usage, relationship between credits and film, editing and movement features. In the light of these analyzes, it was concluded by applying a generic application to the Turkish movie "Hababam Sınıfı" with kinetic typography.

Keywords

Graphic design, typography, kinetic typography, generic.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
ETİK BEYAN.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar DİZİNİ	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ	xiv
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Cümlesi	1
1.2. İlgili Araştırmalar	2
1.3. Alt Problemler	3
1.4. Araştırmanın Amacı	3
1.5. Araştırmanın Önemi	4
1.6. Araştırmanın Sınırlıkları.....	4
1.7. Araştırmanın Varsayımları	4
1.8. Araştırmanın Yöntemi	5
1.9. Verilerin Elde Edilmesi	5
1.10. Verilerin Çözümlemesi.....	6
1.11. Evren ve Örneklem.....	6
1.12. Tanımlar	7
2. İLETİŞİM.....	8
2.1. Tanımı Ve Süreci.....	8
2.2. Görsel İletişim	8
2.3. Görsel İletişim Ve Tasarım İlişkisi	9
2.4. Grafik Tasarım	10

2.5. Grafik Tasarım ve Hareket İlişkisi	11
2.5.1. Hareketli Tasarımlar	13
2.5.2. Masaüstü Yayıncılığın Gelişimi	14
2.5.3. Film Jeneriklerinde Kinetik Tipografinin kullanımı.....	14
2.5.4. Film Jeneriklerinde Kinetik Tipografinin Uygulama Biçimleri	16
2.6. Tipografinin Tanımı	17
2.7. Hareketli Tipografi	18
2.8. Hareketli Ortamlara Yönelik Özellikler	19
2.8.1. Kinetik Özellikler	21
2.8.2. Animatik Özellikler	22
2.9. Kinetik Tipografi	22
2.9.1. Kinetik Tipografinin Tanımı.....	22
2.9.2. Kinetik Tipografinin Gelişimi	23
2.9.3. Kinetik Tipografi Üretim Süreçleri.....	28
2.9.4. Kinetik Tipografinin Uygulama Alanları	30
2.10. Film ve Dizi Jenerikleri Üretim Süreçleri	38
2.10.1. Planlama.....	39
2.10.2. Yaratıcı Süreç ve Fikir Belirleme	39
2.10.3. Story Board (Öykü Panosu).....	40
2.11. Kinetik Tipografi İle Hazırlanmış Jeneriklerin Özellikleri	42
2.11.1. Jeneriklerde Tipografi Kullanımı.....	42
2.11.2. Jeneriklerde Görsel Kullanımı	43
2.11.3. Jenerik ve Filmin İlişkisi.....	43
2.11.4. Kurgu Özellikleri	44
2.11.5. Hareket Özellikleri.....	44
3. BULGULAR VE YORUM.....	46
3.1. Jeneriklerin Görsel İletişim ve Tasarımı Bağlamında incelenmesi	46
4. UYGULAMA ÇALIŞMASI.....	66
4.1. Hababam Sınıfı Filmi	66
4.2. Hababam Sınıfı Filmi İçin Kinetik Tipografi İle Hazırlanan Jenerik Uygulaması ...	67

4.2.1. Konu.....	67
4.2.2. Konsept Tasarımı ve Storyboard	69
4.2.3. Uygulama.....	71
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	81
KAYNAKLAR	83
ÖZGEÇMİŞ	90

TABLULAR DİZİNİ

Tablo 1. Film Ve Dizi Jeneriklerinin Analiz Tablosu.....	6
Tablo 2. Se7en Filmi Jenerik Analizi.....	46
Tablo 3. Psycho Filmi Jenerik Analizi.....	48
Tablo 4. Panic Room Filmi Jenerik Analizi.....	50
Tablo 5. The Man with the Golden Arm Filmi Jenerik Analizi.....	52
Tablo 6. Vertigo Filmi Jenerik Analizi.....	54
Tablo 7. Catch Me If You Can Filmi Jenerik Analizi.....	56
Tablo 8. Ufak Tefek Cinayetler Dizisi Jenerik Analizi.....	58
Tablo 9. Şevkat Yerimdar Filmi Jenerik Analizi.....	61
Tablo 10. Sen Benim Her Şeyimsin Filmi Jenerik Analizi.....	63
Tablo 11. Kuzey Güney Dizisi Jenerik Analizi.....	64

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. “Sekiz Bacaklı Bizon” - Chauvet Mağarası.....	11
Şekil 2. Giacomo Balla, “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi”, 1912	12
Şekil 3. Tipografi Ve Hareket Çizelgesi	21
Şekil 4. LewisCarroll. The Mouse’sTale (Farenin Kuyruğu) Kavramsal Tipografi Örneği, 1865.....	24
Şekil 5. Raoul Hausmann, “Kolaj Çalışması”, 1923-1924	25
Şekil 6. Jason Cook ve Bryan Lee, “Typographic Landscape”, 2009	26
Şekil 7. Alexander Grinke, “MBC2 Kanal Kimlik Elemanları”, 2010.....	27
Şekil 8. Bardou-Jacquet “The Child İsimli Müzik Videosu Tasarımı”, 1999	28
Şekil 9. “How We Built Britain” (Britanya'yı Nasıl Kurduk) Programı Ekran Görüntüleri	30
Şekil 10. Channel 4 İçin Yapılan Kinetik Logo Ekran Görüntüleri.....	32
Şekil 11. 1968-2015 Yılları Arasında Trt Kanalları Programları İçin Tasarlanmış Jenerik Örnekleri	33
Şekil 12. Ntv Kanalının Ana Haber Bülteni Açılış Jeneriği	34
Şekil 13. BBC Logo 1953 -1997.....	35
Şekil 14. “The Merry Go Round” Filmi Açılış Görüntüsü, 1923	36
Şekil 15. Sphere Filmi Açılış Jeneriği, 1998.....	38
Şekil 16. Seven Film Jeneriği Storyboard Tasarımları, 1955.	41
Şekil 17. Dinner for Schmucks Film Jeneriğinin Storyboardu, 2010.	42
Şekil 18. Kyle Cooper, “Se7en” Filmi Açılış Jeneriği, 1995.....	46
Şekil 19. Saul Bass “Psycho” Filmi Açılış Jeneriği, 1960.....	48
Şekil 20. Akira Orikasa, “Panic Room” Filmi Açılış Jeneriği, 2002.....	50
Şekil 21. Alfred Hitchcock “ The Man with the Golden Arm” Filmi Açılış Jeneriği,1955	52
Şekil 22. “Vertigo” Filmi Açılış Jeneriği, 1958.....	54
Şekil 23. “Catch Me If You Can” Filmi Açılış Jeneriği, 2002	56
Şekil 24. “Ufak Tefek Cinayetler” Dizisi Açılış Jeneriği, 2017	58
Şekil 25. “Şevkat Yerimdar” Filmi Açılış Jeneriği, 2013.....	60
Şekil 26. “Sen Benim Her Şeyimsin” Filmi Açılış Jeneriği, 2017.	62

Şekil 27. “Kuzey Güney” Dizisi Açılış Jeneriği, 2011.	64
Şekil 28. “Hababam Sınıfı” Filmi Afiş Tasarımları.....	67
Şekil 29. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinden Kareler.....	68
Şekil 30. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulaması Storyboard Çalışması.....	70
Şekil 31. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulaması Zemin Denemeleri	71
Şekil 32. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulaması Font Seçimi.....	72
Şekil 33. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulamasında Kullanılacak Yikes Fontu	73
Şekil 34. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulamasında Kullanılan Vektörlere Fikir Veren Sahneler.....	74
Şekil 35. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Kullanılan Oyuncu Ve Filmden Kareleri Görselleri.....	75
Şekil 36. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Görsellerin Kullanımı.	76
Şekil 37. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Giriş Sekansı Tasarımı	76
Şekil 38. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriği Ara Yüz Tasarımı Görüntüleri.....	77
Şekil 39. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Kullanılan Bazı Görsellerin Yaratıcı Stratejisi	78
Şekil 40. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Kullanılan Bazı Görsellerin Yaratıcı Stratejisi	78
Şekil 41. “Hababam Sınıfı” Filmi Adobe After Effects Görüntüleri	79
Şekil 42. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriği Bazı Sahne Geçiş Görüntüleri.....	80

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

YY	: Yüzyıl
TV	: Televizyon
TRT	: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu

1. GİRİŞ

Bu bölümde, araştırmada izlenen yöntem, amaç, kapsam, verilerin toplanması ve analizi alt başlıkları bulunmaktadır.

1.1. Problem Cümlesi

Sosyal bir süreç olarak tanımlanan ve görsel iletilerin alışverişini kapsayan görsel iletişim, iletişim sürecinin en etkin unsurlarından bir tanesidir. Görsel iletişime dâhil olan simgelerin, sembollerin, görsellerin ve metaforların kullanımı evrensel nitelikte bilinirlik arz ettiğinden, sözsüz, sözlü veya yazılı iletişime oran ile daha etkin bir yapıya sahiptir. Kitle iletişim araçlarının çeşitliliği, teknolojik gelişmelerin hızı, yeni medya ve araçlarının aralıksız olarak ileti üretimi, günümüz insanların dijitalleşme olarak adlandırılan görsel bir çağ içerisinde yaşamaları sonucunu doğurmuştur. (Akova, 2019, s.17) Televizyon ekranlarının ve sinemanın hayatımıza girmesi, kitle iletişim araçlarının gelişim hızı ile doğru orantıdadır. İnsanoğlunun ekrana olan bağımlılığı ve izleme içgüdüğü bu ekranların hayatımızdaki önemini artmasına sebep olmuştur. Çeşitlenen bu çağdaş ortama yönelik hızlı değişimler özellikle film ve dizi sektörünü de yeni arayışlara yöneltmiştir.

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

Tipografinin bu dinamik yapısının hareket olgusu ile buluşması ve hareketli tipografi örneklerinin ilk gösterildiği alanlardan biri olan film jenerikleri, ticari filmlerde deneysel yaklaşımların kullanılması ile oluşmuştur. Hareketli tipografi ilk olarak sinema filmlerinde ve ışıklı reklam panolarında kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte televizyon, bilgisayar, internet gibi ortamlarda ticari ve sanatsal amaçlarla ağırlıklı olarak kullanıldığı gözlenmektedir (Torun, 2014, s. 38). Hareketli yazıların sanatsal amaç ile kullanılması film ve dizi jenerikleri açısından isim kartları döneminden sonra yeni kapılar açmıştır. Hareketli

yazıların film ve dizi jeneriklerindeki dinamizmi arttırarak, hedef kitle olan izleyiciyi daha çok etkilemekte ve filme hazırlamaktadır.

Bu kapsamda kinetik tipografi ile hazırlanmış jeneriklerin hedef kitle açısından önemi analiz edilerek, halihazırda bir jeneriği bulunan ancak yeterince etkili olmadığı düşünülen "Hababam Sınıfı" Filmine kinetik tipografi ile jenerik tasarımı yapılması gereği duyulmuştur.

1.2. İlgili Araştırmalar

Kılıç, E. (2011) 'Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı' konulu tez çalışmasında grafik tasarım ve hareketli grafikler alanları içerisindeki yeri ve önemi ele alarak kinetik tipografi uygulamalarında tasarım öge ve ilkeleri ışığında örnek videolarda öge ve ilkelerin kullanım biçimleri ve ölçütlerini incelemiştir. Bu incelemeler sonucunda uygulama projesi olarak 3 müzik videosu tasarlanmış ve bu videoların yapım süreçleri incelenerek, bilgiler ve önermeler tartışılmıştır. Sonuç bölümünde, edinilen veriler ve çıkarımlar ortaya konmuştur.

Torun, İ. (2014) 'Hareketli Ortamlarda Tipografik Rezonans' başlıklı sanatta yeterlilik tezinde tipografik rezonansın farklı hareketli ortamlarda kullanım özellikleri, var olan ilkeler üzerinden anlatımın güçlendirilmesi ve hareketin oluşturduğu rezonans etkisine odaklanmıştır. Alana yönelik çalışmaları içerik ve biçim açısından incelenmiş ve ilkeler belirlenerek, tipografinin hareketli ortamdaki rezonans etkisini arttıracak değerler ortaya koymaya çalışmıştır. Ayrıca, bu değerler ele alınarak konu üzerine beş farklı ekran kullanımına uygun animasyon çalışması yaparak sonuca gitmiştir.

Boyraz, G. (2017) 'Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları Ve Deneysel Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Hareketlendirilmesi' başlıklı araştırmasında tipografi tanımının ortaya çıkmasını sağlayan Gutenberg döneminden itibaren, tipografinin "kinetik" hale gelmeden önce bile hareketli olarak algılanmasını sağlayan Fütürizm, Konstrüktivizm, Dadaizm gibi akımlarını incelenmiş ve kinetik tipografinin ortaya çıkışı açıklanmıştır. Bu bilgiler ışığında kinetik tipografinin tanımını, gelişimini, uygulama alanlarını incelemiş ve kinetik tipografi uygulaması yaparken hangi süreçlerden geçtiği ve uygulama sırasında karşılaşılabilecek

sorunsallar ele almıştır. Elde edilen veriler ışığında arařtırmalardan yapılan çıkarımlar ile Yeřilçam sinemasından seilen 3 farklı film diyalogunu kinetik tipografi tasarlayarak sonulandırmıştır.

1.3. Alt Problemler

Arařtırmanın alt problemleri řunlardır:

1. Film ve dizi jeneriklerinde kullanılan tipografik ve görsel ögeler, hedef kitle açısından, görsel iletişim ve tasarım bağlamında; dikkat çekicilik, bütünlük, renk ve akar görüntüdeki hareketleri açısından ne kadar etkilidir?
2. Film ve dizi jeneriklerindeki jenerik ve film ilişkisi, hedef kitle olan izleyiciye film ve dizi içerięi hakkında neler söyler?
3. Film ve dizi jeneriklerindeki kurgu ve hareket özellikleri jeneriklerin filmin anlatısına, görsel dil ve içerięine ne ölçüde sağlar?
4. Seilen film ve dizi jeneriklerinin analizleri, "Hababam Sınıfı" filminin jenerik uygulamasına ne ölçüde katkı sağlamıştır?

1.4. Arařtırmanın Amacı

1. Kinetik tipografinin film ve dizi jeneriklerinde kullanımının gelişim ve deęişimini incelemek.
2. Kinetik tipografi gelişiminin grafik tasarım ile ilgisini arařtırmak.
3. Grafik tasarımda önemli bir yeri olan jenerik tasarımcılarına katkı sağlayabilmek.
4. Seilen bazı film ve dizi jenerikleri analizleri sonucunda, Türk sinemasının klasikleri arasında yer alan ve hali hazırda etkili bir jenerik tasarımı bulunmayan "Hababam Sınıfı" filmine, kinetik tipografi ile jenerik tasarımı yapmak.

1.5. Araştırmanın Önemi

Yapılan bu araştırmada toplanan veriler ile;

1. Grafik tasarım alanında eğitim alan öğrencilere,
2. Grafik tasarım bölümünde kinetik tipografi alanında çalışan tasarımcılara,
3. Televizyon ve Film sektöründe, jenerik tasarımlarında kinetik tipografiden faydalanan jenerik tasarımcılarına,
4. Bu konuda araştırma yapacak olan ilgili kişilere verimli bir kaynak sunacağı düşünülmektedir.

1.6. Araştırmanın Sınırlıkları

1. Bu araştırma; film ve dizi jenerikleri ile sınırlıdır.
2. Bu araştırma; kinetik tipografi ile hazırlanmış film ve dizi jenerikleri ile sınırlıdır.
3. Bu araştırma; kinetik tipografi ile hazırlanmış film ve dizi jeneriklerinin içerik analizi ile sınırlıdır.
4. Bu araştırma; kinetik tipografi ile hazırlanan film ve dizi jeneriklerinin içerik analizleri sonucunda, uygulama çalışması olarak "Hababam Sınıfı" filminin kinetik tipografi ile yapılan jenerik tasarımı ile sınırlıdır.

1.7. Araştırmanın Varsayımları

Araştırma sürdürülürken;

1. Analizleri yapılan ve kinetik tipografi ile kurgulanan jenerik tasarımlarının, hedef kitle açısından beğeni kazandığı varsayılarak, jenerikler tipografi, görsel kullanımı, jenerik ile film ilişkisi, kurgu ve hareket özelliklerini bağlamında incelenmiştir.
2. Yapılan analizler sonucunda "Hababam Sınıfı" filminin kinetik tipografi ile yapılan jenerik tasarımının, hedef kitle açısından beğeni kazandığı varsayılmıştır.
3. Konu ile ilgili yazılı kaynaklardan elde edilen mevcut verilerin yeterli olduğu varsayılmaktadır.

1.8. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın konusu ile ilgili geniş kapsamlı literatür taraması yapılmıştır. İçerik analizi yapılmak üzere, hedef kitle açısından beğeni kazandığı varsayılan, kinetik tipografi ile hazırlanmış bazı film ve dizi jenerikleri seçilmiştir. Seçilen jeneriklerde tipografik ve görsel öğeler dikkat çekicilik, bütünlük, renk ve akar görüntüdeki hareketleri açısından incelenmiştir. Ayrıca jenerik ve film ilişkisi, jeneriğin kurgu ve hareket özellikleri analiz edilmiştir. Yapılan bu içerik analizleri ışığında "Hababam Sınıfı" serisinin ilk filmi olan "Hababam Sınıfı" filmine kinetik tipografi ile bir jenerik uygulaması yapılmıştır.

Araştırmanın Modeli

Araştırma, literatür taraması sonucu uygulama modelindedir. Araştırma konusu kapsamındaki bilimsel yayınların indeks taraması, konuyla ilgili görsellerin ve kütüphane dokümanlarının incelenmesi araştırmada kullanılacak ölçek ile betimlenerek yorumlanmış ve bir uygulama yapılmıştır.

1.9. Verilerin Elde Edilmesi

"Kinetik Tipografinin Film ve Dizi Jeneriklerinde Kullanımı ve Bir Jenerik Uygulaması." Başlıklı tez çalışmasının temel amacı; hali hazırda bir jeneriği olan ancak yeterli etkiye sahip olmayan "Hababam Sınıfı" filminin kinetik tipografi ile bir jenerik uygulaması hazırlamaktır. Bu jenerik uygulamasında yaratıcı strateji geliştirilmeden önce, hedef kitle açısından beğeni kazanmış, film ve dizi jeneriklerine iyi örnekler olarak ele alınmış jeneriklerin içerik bakımından analizleri yapılmıştır. "Hababam Sınıfı" filmi için yapılacak jenerik uygulamasına ışık tutacak veriler elde edilirken seçilen jenerikler aşağıda bulunan tablodaki, tipografik ve görsel öğelerin dikkat çekiciliği, bütünlüğü, rengi ve akar görüntüdeki hareketleri ile jenerik, film ilişkisi, jeneriğin kurgu ve hareket özellikleri konularında detaylı içerik analizi yapılmıştır. "Hababam Sınıfı" filminin jenerik uygulamasının niteliğini artırmak amacıyla elde edilen veriler göz önünde bulundurularak yaratıcı strateji geliştirilmiştir.

1.10. Verilerin Çözümlemesi

Tablo 1. Film ve dizi jeneriklerinin analiz tablosu

Film	Adı			
	Türü			
	Yayın Yılı			
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik		
		Bütünlük		
		Renk		
		Tipografik Ögelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri		
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik		
		Bütünlük		
		Renk		
		Görsel Ögelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri		
	Jenerik ve Film İlişkisi			
	Kurgu Özellikleri			
	Hareket Özellikleri			

Gerekli veriler dijital ortamda arşivlenmiş, kriterleri oluşturan yukarıdaki tablo ile açıklanmıştır. Analiz edilen örnekler yorumlanarak bulgular kısmında çözümlenmiştir. Uygulama çalışmasının her aşaması analiz edilen örnekler doğrultusunda tasarlanmıştır.

1.11. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evreni, Türkiye ve Dünya üzerinde tasarımcılar tarafından yapılan sinema ve televizyon sektöründeki, film ve dizi jeneriklerinden kinetik tipografi ile kurgulanmış olanlarıdır. Yapılan çalışmaların gösterime sunulduğu mecralardan, bilgisayar ve televizyon ekranları, sinema perdesi için yapılmış tasarımlar incelenecektir. Örneklem, sözü geçen çalışmalar arasından tanınırlık sahibi olmuş, alan ile ilgili sinema ve televizyonda yer verilmiş veya internet ortamında kullanıcı ve izleyiciler tarafından beğeni kazanmış

olanlarıdır. İncelenmek için seçilecek çalışmalar, tipografinin hareket kazandığı ve animasyonların ağırlıklı olduğu çalışmalardır.

1.12. Tanımlar

İletişim: Becer'e göre iletişim, "Gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitleleri arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi" olarak tanımlanabilir (Becer, 2002, s. 11).

Grafik Tasarım: A. Tepecik'e göre "Tasarım tanım olarak; hayalde canlandırılan bir olayın, projesi çizimi veya üç boyutlu görüntüsü olarak uygulanan ve ortaya konulan eserlerin tümüne verilen isimdir." Bu tanıma göre tasarlama, zihinde hazırlanan bir düşünceyi, bir eylemi gerçekleştirmektir" (Tepecik, 2002, s. 27).

Tipografi: Sarıkavak tipografiyi; "Harf, sözcük ve satırlarla ve boşluklama için gereksinen diğer öğelerle, belirlenmiş bir sayfa üzerinde yapılan görsel ve işlevsel düzenlemelerdir" şeklinde tanımlamaktadır (Sarıkavak, 1997, s. 1).

Kinetik Tipografi: Kinetik tipografi terimi duygu ve düşünceleri ifade etmek amacıyla hareket ve yazıyı birlikte kullanan bir animasyon uygulaması şeklinde açıklanmaktadır (Türkmenoğlu ve Akengin, 2016, s. 93).

2. İLETİŞİM

2.1. Tanımı Ve Süreci

İnsanođlu varoluşundan beri farklı yollarla iletişim kurma ihtiyacı yaşamıştır. Bu ihtiyaç doğrultusunda farklı şekiller ve semboller kullanmışlardır. Sembollerin yetersiz kalması ve konuşma dilinin yaygınlaşması ile sözlü iletişim doğmuştur. İlkel insan topluluklarından günümüz popüler kültür toplumuna kadar iletişim şekil ve boyut deđiştirmiş ve geliştirmiştir. İletişim kelimesinin İngilizcede communication olarak söylenirken Fransızca karşılığı communicatio dur.

Becer'e göre iletişim, "Gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitlesi arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi" olarak tanımlanabilir (Becer, 2002, s. 11).

İletişim, konuşmak, izlemek, okumak, gibi birçok faaliyet ile günlük hayatımızın bütün evrelerinde, vazgeçilmez bir parça olmuştur. İletişim bilgiyi iletmek, bildirmek, yön vermek ve başkalarını etki altına almak gibi ihtiyaçlar sonucunda günlük hayatımızda varlığını devam ettirmektedir.

Gönderici ve alıcı arasında mesaj alışverişi iletişim süreci ile gelişir. Gönderici iletişim kurmaya niyetli olan ve iletişim sürecini başlatan kişidir. Gönderici bazı kanallar kullanarak alıcıya mesajı iletir. Alıcı göndericinin mesajını alan kişi olarak tanımlanır.

Zemininde bilgi deđiş tokuşu olan iletişim, bilgi paylaşımı paralelinde kişinin kendini başkalarına anlatma işlemi yer almaktadır. İletişim sürecinde anlayış önemli bir yer tutmaktadır. Nitekim gönderilen bir mesajın hedef tarafından algılanmaması iletişimin gerçekleşmemesine neden olmaktadır (Arslan ve Ertürk, 2012, s. 45).

2.2. Görsel İletişim

Görsel iletişimin temelleri ilk insanlar tarafından mağara duvarlarına çizilen semboller ile atılmıştır. Görsel iletişim ve grafik tasarım, iletişim kavramıyla yakından ilişkilidir. Mesaj iletme kaygısıyla iletişimi sağlama görevi olan grafik tasarım, bireylerin görsel algı düzeyini

etkileyerek görsel tasarım öğeleri aracılığıyla çevresi ile iletişime geçmesini sağlar. Öyle ki görsel iletişim ve tasarım kavramları bu açıdan değerlendirilebilir (Bulduk, 2015, s. 54).

2.3. Görsel İletişim Ve Tasarım İlişkisi

İletişimi grafik tasarımın hayati ögesi olarak sayan E. Becer, “...grafik tasarımı bu denli ilginç, dinamik ve çağdaş kılan şey de iletişime yönelik olmasıdır” sözüyle belirtmektedir (Becer, 2002: 34). İletişimin temelini oluşturan görsel iletişim ise insanlık tarihinden beri süregelen bir süreçtir. İlk insanların iletişim kurma çabalarını, sanatsal bir kaygı gütmeyen mağara duvarlarına çizdikleri görsel semboller bize göstermektedir. Bu sembollerin asıl hedefi iletişim kurmaktır. Bir şekilde farklı malzemelere kullanarak kalıcılığında emin olacakları mekânlara kendisinden sonra gelen insanlar için bir işaret bırakmışlardır. Konuşma dilinin gelişmesi ile bu işaret ve semboller yerlerini sesler, jest ve mimiklere bırakmıştır.

Görme yeteneği ile görsel olan her şeyi algılanır ve beyinde kodlanır. Algılamanın temelinde görme yeteneği vardır. Algılamanın ilk basamağında görsellerin beyinde kodlanması ikinci basamağında ise kavrama ve anlamlandırılma işlemleri vardır. Bu süreç sonucunda algılanan ve anlamlandırılan bu mesajlara mantıksal ya da duygusal tepkiler verilerek davranış değişikliği oluşturmak amaçlanır. Görsel iletişimin ilk amacı ise davranış değişikliği oluşturmaktır.

Üzerinde 100'den fazla dil ve 5000 dolaylarında diyalog kullanıldığı bir dünyada görsel iletişim belki de en hızlı ve kolay iletişim biçimidir. Günümüzde insanların daha çok seyahat ettiği; fakat diğer ülkelerin dillerini öğrenmede kayıtsız kaldıkları bir gerçek. Bu bağlamda sembollerin dili daha da önem kazanmaktadır. Otelde ya da havaalanında kısacası günün her anında piktogramlar mesajın çabuk ve kolay algılanmasını sağlarlar (Uçar, 1991, s. 82).

Genel olarak sembollerin özellikle farklı kültürlerde, görsel iletişim açısından ortak bir dil oluşturduğu düşünülebilir. Bu görsel işaretlerin evrensel boyuta ulaşması, hızla gelişen toplumlararası etkileşim, bilgi yoğunluğu, hızlı ulaşım ve seyahat kaynakları gibi birçok gereksinim sonucunda olmuştur. Farklı kültürler ve farklı dilleri kullanan toplumlarda gereksinim haline gelen semboller günümüze kadar birçok değişim göstererek daha hızlı anlaşılır ve algılanır hale gelmiştir. Sembollerin bu kadar yaygın kullanılmasının sebebi ise

görsel iletişim kurma cabasıdır. Havalimanlarında, hastanelerde ya da insan topluluklarının yoğun olduğu yerlerde yön bulma, temel ihtiyaçları giderme gibi olguların semboller sayesinde daha hızlı ve kolay olduğu söylenebilir.

2.4. Grafik Tasarım

Günlük hayatta yapılan her işte bir tasarımdan söz edilebilir. Sözlük anlamı planlamak olan tasarım olgusu tasarımcılar tarafından ise günlük hayatta yapılan planlama işinden daha geniş bir anlama sahiptir.

A. Tepecik'e göre Tasarım tanım olarak; hayalde canlandırılan bir olayın, projesi çizimi veya üç boyutlu görüntüsü olarak uygulanan ve ortaya konulan eserlerin tümüne verilen isimdir.” Bu tanıma göre tasarlama, zihinde hazırlanan bir düşünceyi, bir eylemi gerçekleştirmektir” (Tepecik, 2002, s.27).

Richard Hollis'e göre grafik tasarım, “Bir fikri iletme için bir yüzey üzerinde işaret seçimleri yaparak veya seçerek düzenleme işidir” olarak tanımlamaktadır.” (Akt: Newark, 2007: 12).

E. Becer'e göre tasarım herhangi model, kalıp veya süsleme yapmak değil, kendi içinde belli bir yapıya ve bu yapının da arkasında planlama olması gerektirir. Becer “bütün sanatların temelinde bir tasarım olgusu olduğunu ve oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili her türlü faaliyeti içine almaktadır” der (Becer, 2002, s. 18)

Teknolojik gelişmeler tasarımcıyı yaratma sürecinin merkezine oturtmuştur. Çoğunlukla bir grafik tasarımcı tasarım sürecini planlayarak işin gerekliliği olan diğer yaratıcı disiplinlerin koordinasyonunu sağlar. Bir tasarımcının sorumlulukları artık pazarlamadan web sitesi planlamaya, fotoğraftan sayfa düzenine, malzeme seçiminden sanat yönetimine, illüstrasyondan bilgisayar destekli tasarıma, müşteri temsilciliğinden görsel senaryo çizimi ve matbaa öncesi hazırlığa kadar oldukça geniş bir yelpazeye yayılmıştır (Ambrose ve Harris, 2012, s. 32).

2.5. Grafik Tasarım ve Hareket İlişkisi

Tarih boyunca hareket cansız varlıklar dışında evrende olan bütün varlıkları kapsar. Hareket olgusu ilk insanlardan itibaren göz ardı edilememiş farklı teknik ve malzemelerle yaptıkları resimlere hareket kazandırmaya çalışmışlardır. Örneğin mağara duvarlarında yaptıkları bir avlanma sahnesini canlandırırken kaçan hayvanı normalden fazla bacak resmettikleri gözlemlenmiştir. Toulouse Üniversitesinden Paleolitik araştırmacısı ve film yapımcısı olan Marc Azéma, bu çizimlerin ilkel animasyonlar olduğunu düşünmekte ve küçük bir ateşin veya fenerin yaydığı ışıkla mağara resimlerine bakıldığında figürlerin hareket ettiğini savunmaktadır (Et, 2017, s. 15). Chauvet Mağarası'nda olan 8 bacaklı olarak resmedilmiş bir yaban domuzu resminde, aslında hayvanın koşma hareketi yansıtılmaya çalışılmıştır.



Şekil 1. “Sekiz Bacaklı Bizon” - Chauvet Mağarası

Tuğrul Tanyol'a göre bu resimlerdeki av hayvanlarının çizim biçimleri, araştırmacıları, bu hayvanların hareket halinde resmedildiği yönünde düşünmeye itmiştir (Tanyol, 2000: 131).

20. yüzyılın başlarında hareketin resmedilmesi, Kübist ve Fütürist sanatçılar tarafından da denenmiştir. 1912 yılında Fütürist sanatçı Giacomo Balla'nın "Tasmalı Köpeğin Dinamizmi" eseri hareket olgusunun resimlerde o dönemde hızla gelişmeye başladığının önemli bir örneğidir.



Şekil 2. Giacomo Balla, “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi”, 1912

Bu dönemde grafik tasarımcılarda hareket kavramından nasibini almaya başlamıştır. Teknolojik gelişmeler, endüstri çağındaki hızlı ilerleme, sanayileşme ve daha birçok gelişim ve değişim sayesinde tasarımcıların uygulama alanları artmıştır. Dijital teknolojideki gelişmeler hareketli grafik, ses, animasyon, bilgisayar sanatlarının ortaya çıkması ve yayımlanmasına önayak olmuştur. Teknolojik gelişmeler ve dijital ortam imkanları kesiştiğinde grafik tasarımdaki hareket kavramı sadece etki ile kalmaktan çıkmış, çok boyutlu ortamlarda gerçek hareketlendirmeler şekline bürünmüştür.

Aynı zamanda en etkili kitle iletişim aracı olan televizyon ile birleşmiş ve hedef kitle ile çok yönlü bir etkileşim içine girmiştir. Televizyon sektörünün kaçınılmaz bir ögesi olan hareket dijital mecraların tamamına yansımış tasarım olgusunu da beraberinde geliştirmiştir. Bu gelişmeler ile tasarımcı sadece iki boyutlu yüzeylerde hedef kitleye mesajı iletmek, dikkat çekmek ve akılda kalıcılığı sağlamak gibi kaygıların yanı sıra, hareketli tasarımlardaki görsellerin ya da yazıların hangi sırayla ne şekilde ekrana geleceği, ne kadar süre ile ekranda kalacağı gibi sorulara da cevap aramak durumunda kalmıştır (Akdoğan, 2018, s. 15).

Ekran, basılı ortamdan farklı olarak tasarıma zaman ve etkileşim özelliklerinin katılabilmesine olanak sağlamaktadır. Bu özelliklerden zaman, yaygın kullanımlarda

anlatımı güçlendiren ve mesajın iletilmesini kolaylaştırabilen bir yapı ile harekete odaklanmaktadır. İnsan doğasının hareketli olana ilgisi, bu ortamın hareket özelliğinin iletişimin tasarlanmasında kullanılmasını sağlamaktadır (Torun, 2014, s.2).

Lorraine W. 'e göre "... ve öyle öngörülmüştür ki, geleceğin aracı da, geleceğin ortamı da videodur" (Wild, 1996). İki boyutlu durağan iletinin bir adım ötesinde, yeni ortam (medium) olarak adlandırılan video teknolojisiyle birlikte zaman boyutu da iletme bir tasarım ögesi olarak eklenmiş ve akar görüntü, ses, ses-görüntü-hareket eşleştirmesi (synchronization), video grafikleri, hareket eden tipografi, video ve sinema efektleri gibi olgular Hareketli Grafikler (Motion Graphics) adı altında toplanmıştır (Kılıç, 2011, s. 5).

2.5.1. Hareketli Tasarımlar

Hareketli bilgilendirme tasarımlarını genel olarak animasyon ve video grafikleri yönünden iki ayrı şekilde değerlendirmek gerekmektedir. Video görüntülerinin üzerinde kullanılan hareketli bilgilendirmeler genellikle mevcut olan hareket ile aynı sekansta hareket etmektedirler. Tasarımcı video görüntüsünün üzerinde izleyicisinin odak noktasını değiştirebilmekte veya videonun odak noktasına iletmek istediği bilgiyi yerleştirebilmektedir (Sayın, 2018, s. 926).

Hareketli tasarımlar sözcükleri, görünümleri, sesleri, hareketi ve öyküyü özdeşleştirerek film jenerikleri, filmler için sinema efektleri, müzik videoları ve web, televizyon, etkileşimli medya ve taşınabilir (mobile) cihazlar için ardışık hareketli sahneler (sequence) oluşturur (Austin ve Doust, 2007, s. 63).

Bir iletişim biçimi olarak bilinen hareketli grafiklerin kullanım alanları ekran olgusuna bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bunlardan en çok dikkat çekenler sinemada görsel efekt ve jenerik tasarımları, televizyonda 'TV Bumpers' olarak bilinen hareketli logo tasarımları, program başlangıç jenerikleri, reklam başlangıç jenerikleri, reklamlar, müzik dalında harekete dayalı müzik video klip çalışmaları, video art çalışmaları, bilgisayar ortamında hareketli arayüz tasarımları, bilgisayar ve konsol oyunları, internette flash tabanlı web sitesi ve bant (banner) çalışmaları, etkileşimli (interaktif) bilgilendirme tasarımları ve kinetik tipografi projeleri gibi görüntü üzerine kurulmuş alanlardır (Alpay, 2011, s. 31).

Hareketli grafikler, film, video ve sayısal medya (canlandırma, görsel efektler, film başlıkları, televizyon grafikleri, reklamlar, etkileşimli ortam sunumları, video ve bilgisayar oyunları gibi) ortamında yazıyı ve görüntüyü uyum içinde bir araya getiren geniş bir tasarım ve üretim alanıdır (Sandhaus, 2006, s. 10).

2.5.2. Masaüstü Yayıncılığın Gelişimi

Masaüstü yayıncılık 1950'lerden itibaren gösterdiği hızlı gelişim ile dijital platformlar, sayısal verilerin depolanma ve tekrar oynatılma gibi özellikleri ile sinemadan televizyon ekranlarına, video ortamlarından, hareketli tasarımlara kadar birçok alanda yaratıcı çözümler oluşturmuştur. Tasarım bu dönemin öncesinde İki boyutlu yüzeyler ile sınırlı kalırken, bu dönemin sonrasında çok boyutluluk, hareket ve zaman kavramları göze çarpmaktadır.

Bu gelişmelerin ardından Adobe firmasının yazdığı hareketli tasarımlara yönelik olan programlar ile 1996'dan sonra masaüstü yayıncılıkta, hareketli tasarımlara ilgi artmış, yazınında hareketlendirilme imkânının sağlanması ile kinetik tipografi, grafik tasarım alanında bir tasarım uygulaması olarak kabul görmüştür (Kılıç, 2011, s. 7).

2.5.3. Film Jeneriklerinde Kinetik Tipografinin kullanımı

Jenerik, Fransızcadan “générique” kelimesinin karşılığı olarak dilimize geçmiştir. “Tanıtma adı”, “TV tanıtma yazısı” anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu, 2020).

Bir jenerikte asıl vurgulanmak istenen filmidir. Jenerik izleyiciyi filme hazırladığı ve merak uyandırdığı takdirde, filmin tamamlayıcısıdır. Filminden bağımsız bir görsel iletişim aracı olarak var olamaz.

19. yy. dan günümüz tarihine kadar geçen süreçte film jenerikleri, teknolojik devrim ile doğru orantılı olarak hızlı bir gelişim göstermiştir. Bu gelişime en önemli katkısı olan tasarımcı Saul Bass'ın jenerik tasarımlarını incelemek yerinde olacaktır. Jenerik tasarımının farklı bir sektör haline gelene kadarki süreci Saul Bass'dan önce ve Saul Bass'dan sonra olarak ikiye ayırmak mümkündür.

Batı sinemasında nerdeyse başlı başına bir sanat yapıtı yada sektör olarak görülen jenerik ülkemizde uzun yıllar gereken önemi görememiştir. Türk sinemasındaki bir çok filmde jenerik tasarımına ihtiyaç bile duyulmadan, sadece filmin içeriğinden fotoğraf kareleri jenerik boyunca müzik eşliğinde oyuncu ve set ekibinin isimleri yazarak film başlamıştır. 1990'lerden sonra Ülkemizdeki teknolojik gelişmeler, film sektöründeki hızlı gelişim, hedef kitlenin bilinçlenmesi gibi birçok etken, sinema sektöründeki jenerik tasarımlarının önemini arttırmıştır.

Film jeneriklerinin dönemin teknolojik gelişmelerine bağılı olarak değışkenlik gösterdiği söylenebilir. Örneğın sessiz sinema döneminde karşımızı çıkan, bilgi kartlarındaki, boş arka planlar (genellikle siyah zemin üzerine beyaz yazı ile düzenlenmiş) üzerindeki sabit yazılar kendi içlerinde bilgilendirme amacı güdülerak hazırlanmıştır. Ancak geleneksel olan bu bilgi kartlarının tasarımı günümüz Hollywood sinemasında retro bir etki yakalamaya çalışan tasarımcılar tarafından hala tercih edilebilmektedir. Bu dönemden sonra zeminde kullanılan fotoğrafların üzerinde vektörlerin hareketi yada yazıların animasyon özellikleri gibi farklılıklar göstermiştir. (Gülen, 2006, s. 126).

Jeneriklerde kullanılan grafik ve hareketli grafik (motion graphics) teknikleri, renkler, koreografi, kompozisyon, efektler, tüm görsel ve işitsel öğeler, filmin yapısını ve karakterini özetleyen birer kurumsal kimlik gibidir (Kars, 2003, s. 20).

“Bir film jeneriğı, hiçbir anlamda, hayal gücünü zorlamak ya da rastgele çekilen kareleri art arda getirmek demek değıldir. Aksine; bir bütün halinde birleştirildiğı zaman sinemasal bir efekt meydana getiren, bu değışik uzunluktaki karelerin bağılantısı, karşılıklı ilişkisi ve yan yana gelişidir.” (Rotha, 2001, s. 29).

Bir film jeneriğı kurgusu, tipografik öğelerin tasarımı, görsel etkisi ve müziğı ile filmin konusunu izleyiciye yansıtır. Grafik tasarımcılar tüm bu öğelerin tasarımı ile jenerik tasarımlarında önemli rol üstlenir.

Deborah Allison film jeneriklerinin genel fonksiyon ve karakteristik özelliklerini şöyle sınıflandırmıştır:

1) Jenerik Yazı karakteri - Tipografi

i) Yazının boyutu, sıralaması ve ekranda kalma süresi

- ii) Filmin ismi
- 2) Jenerik Arka plan görüntüsü
- i) Sade arka planlar
 - ii) Durağan arka planlar
 - iii) Ana karakter oyuncusunun tanıtıldığı sahneler
 - iv) Kitap Sayfası biçiminde arka planlar
 - v) Orkestra
 - vi) Animasyon
 - vii) Minimal Hareketli arka planlar
 - viii) Aksiyon sahnelerinden oluşan arka planlar
- 3) Jenerik Müziği (Allison, 2001, s. 1).

2.5.4. Film Jeneriklerinde Kinetik Tipografinin Uygulama Biçimleri

1990’lardan günümüze kadar dijital teknolojinin hızla gelişip yaygınlaşması, grafik tasarım ve sinemanın eğitim ve üretim sürecinde paylaşımının artması, sektördeki hareketlenme ile yurtdışına tekrar yönelme ve oradan beslenme hissedilir ölçüde jeneriklerde gelişime katkı sağlamanın yanı sıra sinemanın tasarımla bulunduğu pek çok noktaya da artı bir değer katar (Noyan, 2008, s. 178).

Hareketli tipografinin ilk kullanıldığı alanlar olarak sinema filmleri ve ışıklı reklam panoları olarak verilebilir. Teknolojinin de ilerlemesiyle ağırlıklı olarak televizyon, bilgisayar, internet gibi alanlarda ticari ve sanatsal amaçlarla kullanıldığı gözlemlenmiştir (Torun, 2014, s. 38).

Hareketli tipografide olan vurgulama özellikleri hareket eden yazıları daha cazip hale getirmektedir. Örneğin patlama etkisini durağan bir yüzeyde sadece görüntü ile aktarılırken hareketli bir ortamda, hareket, ses ve efektle vurgulanarak daha etkili bir hal alır. Bu vurgulamalar yapılırken metnin anlaşılma derecesi, okunurluğu ve etkileyciliği göz ardı

edilemez. Yazının hareketli ya da durağan olurken bu işlevlerini yitirmemelidir. Jenerik tasarımlarında fontlar tasarımcı için yol gösterici olmuştur. Belli türlerdeki fontlar belli konulardaki filmler için seçilebildiği gibi dönemim özelliklerine bağlı olarak da değişkenlik göstermiştir (Akgün, 2013, s. 12).

Hareketli tipografiye olan ilgi, dijital ekranlara bağımlılık ve bilgiye ulaşma düzeyi ile değişen rekabet ortamı sonucu artmıştır. Film jeneriklerinin uygulama biçimleri, filmin senaryosu, jeneriğin kurgusu, tasarımcının tarzı, hedef kitlenin durumuna, yapıldığı dönemin özelliklerine göre farklılıklar göstermektedir. Burada en belirleyici olan filmin konusu ve hedef kitle üzerindeki oluşturulmayı amaçladığı duygudur. Tasarımcının yaratıcılığı ile izleyicinin algısı jenerik ile filmin içeriğindeki vurgulanmak istenilen noktaya doğru çekilir.

2.6. Tipografinin Tanımı

Sarıkavak tipografiyi; "Harf, sözcük yada satırlarla ve boşluklama için gereksinen diğer öğelerle, belirlenmiş bir sayfa üzerinde yapılan görsel ve işlevsel düzenlemelerdir" şeklinde tanımlamaktadır (Sarıkavak, 1997: 1).

Yazının çağdaş tasarım akımları içerisinde giderek öneminin artması, yazıyı bir ileti aracı olmaktan çıkarmış, tipografi tasarımının gelişmesi ile de sanatsal bir yapı haline getirmiştir. Özellikle 20 yy. ve sonrasında tasarımcıların okunabilirlik ve estetik kaygıları ile tipografi, farklı bir anlayış, yeni bir tarz olmuştur.

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

20. Yy. grafik tasarım alanında ortaya çıkan yaratıcı yeniliklerin çoğu, modern sanat hareketlerinin bir uzantısı olarak meydana gelmekle beraber bu hareketlerden ve Bauhaus'tan bağımsız olarak çalışan bir çok tasarımcıda 'Yeni Tipografi' adı altında önemli gelişmeler ortaya koymuşlardır (Bektaş, 1992, s. 85).

Yazı tasarımı da Gutenberg’den bugüne doğal olarak bu değişime kayıtsız kalamayarak tarihi boyunca yaşadığı değişim ve gelişimi özellikle teknolojinin etkisi ile hızlandırmış, bilgi çağında bambaşka bir görünüme bürünmüş, hareket kavramı ile sıkı bir ilişki içerisine girmiştir (Türkmenoğlu ve Akengin, 2016, s. 895).

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

Kısa sürede tasarım ve yazı, form ve biçim üzerine yapılan çalışmalardan sıyrılarak zaman kavramının da sürece dâhil olması ile hareketli yazının temelleri atılmıştır.

2.7. Hareketli Tipografi

Televizyon ekranlarının hayatımızda yer almasıyla, bu sektördeki şirketler izleyici kitlelerini daima dinamik tutmak adın farklı yollara başvurmuşlardır. Televizyon toplumun genel sosyal yapısını belirlerken hareket olgusunun akılda kalıcı yapısını da bir sisteme oturtmuştur. Ekranların hayatımızda daha çok yer alması ve dijital gelişmeler tipografinin ilk amacı olan iletişim kurma özelliğinin dışında hissedilme, duyulma ve harekete geçirme gibi önemli görevleri üstlenmiştir.

Tasarımın anlamı güçlendirici yapısı ile mesajı iletirken izleyiciyi etkisi altına alarak akılda kalıcılığı ve dikkat çekiciliği hareket kavramının tipografi ile buluşmasıyla gerçekleşmiştir. Ancak bu dijital çağda izleyicinin birçok hareketli unsur tarafından bombardımana tutulduğu göz ardı edilmemelidir. Bu görsel ve işitsel bombardıman ile bireylerde ya da kitlelerde dikkat dağınıklığı daha sık görülmeye başlamıştır. Bu sebeple grafik tasarımcıların mesajları

hedef kitleye ulařtırma, akılda kalıcılıđını sađlama ve harekete geirme imkânları arttıđı kadar zorlu bir hale gelmektedir. (Kılı, 2011, s. 36).

Dijital ekranların hayatımıza girmesinden önceki dönemde izleyici durađan bir resme ya da fotođrafa bakarken bu ekranların yaygınlařması ile akan gorseller, sesler ya da yazılar ile daha cazip hale gelmiřtir. Hareketin, algı üzerindeki etkisi ile de hızla geliřmiřtir. Ancak bu geliřmeler grafik tasarımın ilk amacı olan mesaj iletme özelliđi kaybetmesi veya tamamen yok olması gibi tehlikeleri de beraberinde getirebilir.

Tüm bu teknolojik geliřmeler hareketli grafik tasarımları geliřtirdiđi gibi görsel efekt sektörünü de beslemektedir. Bu iki alan sıka birbirlerine karıřtırılmaktadır. Aralarındaki fark kısaca řu řekildedir: Hareketli grafik tasarım direkt olarak hareket eden grafikler ierirken görsel efektler olmayan bir řeyi varmiř ya da olan bir řeyi yokmuř, farklıymiř gibi göstermek üzerinedir (Akgün, 2013, s. 6).

Tasarımcının hareketli bir tasarımın izleyici üzerindeki etkisini tahmin edebilmesinin en iyi yolu kendini izleyicinin yerine koymasıdır. Özellikle duygu barındıran tasarımlarda, mesajın dođru iletilmesi ve duyguyu dođru yansıtması tasarımın asıl amacı dıřına ıkmaması esastır. Örneđin tipografik bir düzenlemede yüksek bir sesi vurgulamak iin, kullanılan fontu büyüterek, kamera açısını yaklařtırarak, görüntüye atlama ya da patlama efekti verilerek sađlanması hareketli tipografilerde bir tekniktir. Hareketli tasarımlarda seilen her tekniđin izleyici üzerinde farklı etkisi vardır.

Arařtırmacıların hareket eden yazıların, durađan, zaman ve hareket olgusu iermeyen yazılara oranla daha akılda kalıcı olduđunu keřfetmesiyle hareketli tipografi, dijital mecralarda yapılan tüm tasarımlara hızlı bir giriř yapmıřtır. Kinetik tipografinin yođun olarak kullanıldıđı ilk film jeneriđi ise; jeneriđi tasarımcı Saul Bass tarafından yapılan Alfred Hitchcock'un yönettiđi "North by Northwest"dir. (Akgün, 2013, s. 12).

2.8. Hareketli Ortamlara Yönelik Özellikler

Hareket, zamanda bulunan bir tür deđiřimdir. İletişimi sađlamlařtırmak, hızlandırmak ve sanatsal olarak ifade etmek iin aranan güçlü etmenin zaman olması, teknolojinin televizyon,

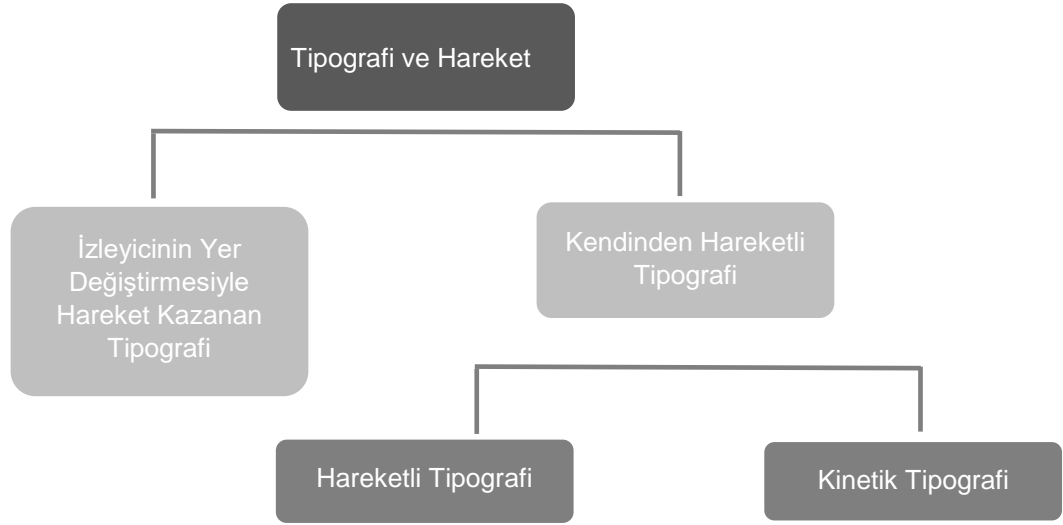
internet ve çevresel etmenlerle ilişkisi sonucu hızla gelişmesi, hareketli grafik tasarımı günlük görsel alanımızın rutin bir parçası haline getirmektedir (Akgün, 2013, s. 3).

Hareketi yüzeye aktarabilmek üzerine yapılan çalışmalar yukarıda anlatılan ışık, gölge ve hareketin bu yansıma dâhil edilmesi şeklinde temellenmiş, büyülü fener, thaumatrope, phenakistoscope, zoetrope, kineograph, paraxinoscope gibi keşiflerle günümüzdeki hareketli görüntü kavramının ilk örnekleri ortaya koyulmuştur (Türkmenoğlu ve Akengin, 2016, s. 895).

Zaman kavramının grafik tasarım ile buluşması, hareket eden tüm nesnelerin insanın dikkatini çekmesi ve kavraması ile olmuştur. Hareket olgusunun dinamik yapısı ile tasarım durağan tek kare bir görsel iletişim unsuru olmaktan çıkmış, binlerce karelik görüntü içeriğindeki tipografi, renk, vektörel tabanlı görseller, fotoğraflar, çok boyutlu animasyonları da kapsamıştır.

Hareketli bir ortamda bulunan unsurların illaki fiili olarak hareket etmesi şart değildir. Sabit duran fakat zaman kavramı ile şekil değiştiren her öge için hareket etkisi içerdiği söylenebilir. Örneğin ekranda beliren, belirli bir süre kalan daha sonra saydamlaşarak yok olan bir yazı hareketli bir ileti olarak tasarlanmıştır (Torun, 2014, s. 78).

Tipografi ve hareket olgusu, izleyicinin yer değiştirmesi ile yanlısına yaratıp hareket oluşturan tipografi ve kendinden hareket eden tipografi olarak ikiye ayrılır. Kendinden hareketli tipografi ise Hareketli Tipografi ve Kinetik Tipografi olarak kendi içinde ikiye ayrılır. Canlandırma teknikleriyle veya çeşitli gösterim ortamlarında hareket kazandırılan, sadece okunması hedeflenmiş anlatımsal amacı olmayan, yazı ya da yazı gruplarına Hareketli Tipografi denir. Örneğin haber programlarında, ekranın altında yer alan, yatay bir yapıda soldan sağa akan metin grupları hareketli tipografiye örnek gösterilebilir (Kılıç, 2011, s. 3).



Şekil 3. Tipografi ve Hareket Çizelgesi

Kaynak: Kılıç, 2011

Kitle iletişiminde büyük rol oynayan televizyon yayıncılığında kullanılan televizyon grafikleri, hareketli grafiklerin de gelişimiyle çok farklı tarz ve teknikle geniş bir çerçeveye sahip olmuştur. Televizyon grafikleri, kanal logosunun sunumu, yayın akışı, programlar arasında yer alan kurumsal jenerikler, haber bülteni gibi kurumsal program jenerikleri ve televizyon için hazırlanan dizilerin jeneriklerinden oluşur. Bu sunum ve jenerikler çoğunlukla kurumsal bilgi içermesi dolayısıyla bilgilendirici televizyon grafikleri olarak da adlandırılabilir. Bilginin aktarılmasında metin, yani tipografi kullanımı yoğunluktadır (Kılıç, 2011, s. 36).

2.8.1. Kinetik Özellikler

“Kinetik” kavramı Yunan dilindeki “Kinetikos” kelimesinden türemiştir ve basit bir şekilde “hareket ve hareket halinde olan” anlamına gelmektedir (Rivenc ve Bek, 2016, s. 5). Kinetik tipografinin izleyiciyi bilgilendirirken, içsel olarak etkilemesi ve eğlendirmesi en belirgin özelliğidir.

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

2.8.2. Animatik Özellikler

Gerçek görüntünün dışında çağdaş bilgisayar teknolojilerinde yapımcılar tarafından Özellikle 1950'lerden sık tercih edildiği görülen bir türdür. Bilgisayar aracılığı ile elektronik görüntüler elde edip, bu görüntüleri bilgisayar yazılımları yardımı ile art arda sıralandırarak hareketlendirmeye "Bilgisayarlı Animasyon" denmektedir (Keçeci, 2002, s. 39). Animasyonda kurgulanan ilk ve son kareye anahtar hareket adı verilir. Birçok geleneksel yöntemler kullanılarak yapılan canlandırma teknikleri günümüzde de sıkça tercih edilmektedir. Günümüzde ise en yaygın kullanılan animasyon tekniği " Üç Boyutlu Bilgisayar Animasyonu" dur. Üç boyutlu animasyonda diğer eski tekniklerde kullanılan x ve y koordinatlarından başka, z koordinatı da yer almaktadır. Z koordinatı sayesinde görüntülere derinlik etkisi verilir. Teknolojinin sunduğu bu zengin görüntü çeşidi günümüzde jeneriklerde en çok tercih edilen tekniktir. Bunun sebebi ise boyut ve derinlik etkisinin gerçeğe en yakın olanının yakalanabilmesidir. Jenerik tasarımında kullanılan animasyon tekniklerinin başında "Çizme-Çekme Animasyon" tekniği gelmektedir.

2.9. Kinetik Tipografi

2.9.1. Kinetik Tipografinin Tanımı

Kinetik tipografi terimi duygu ve düşünceleri ifade etmek amacıyla hareket ve yazıyı birlikte kullanan bir animasyon uygulaması şeklinde açıklanmaktadır (Türkmenoğlu & Akengin, 2016, s. 903).

Yazının herhangi bir duygu veya düşünceyi anlatacak veya temsil edecek şekilde, zaman ile birlikte kullanıldığı bu uygulama şekline genellikle iletişim tasarımı, hareketli görüntü tasarımı ve interaktif tasarım alanlarında yoğun bir şekilde yer verilmektedir. Film jenerikleri, televizyon yapımları, reklam filmleri, müzik videoları, web sayfaları ve diğer etkileşimli ortamlar, hareketli yazıların sıkça karşılaşılan örneklerindedir (Türkmenoğlu ve

Akengin, 2016, s. 903). Durağan şekilde olan yazının hareket ve zaman olgularıyla etkileşimi sonucu hareketli yazı ifadesi teknolojik gelişmeler, şehir hayatındaki artış ve kültürel değişim sonucu hayatımıza girmiştir. Bu gelişmeler ile yazının görüntü cihazlarına aktarımı ve yazıyı hareketlendirmeye elverişli programlar ile kinetik tipografi farklı mecralarda yer almıştır.

2.9.2. Kinetik Tipografinin Gelişimi

Hareketli grafiğin ortaya çıkmasıyla tasarımın en önemli öesi olan yazı da hareketlendirilmesi ile birlikte kinetik tipografi ifadesi ortaya çıkmıştır. Kinetik tipografinin gelişim sürecini etkileyen en önemli unsur, 1950’lerde film jeneriklerinin başlı başına bir tasarım alanı olması ve ilk jenerik örneklerinde kullanılan tipografik unsurlar öncülük etmiştir.

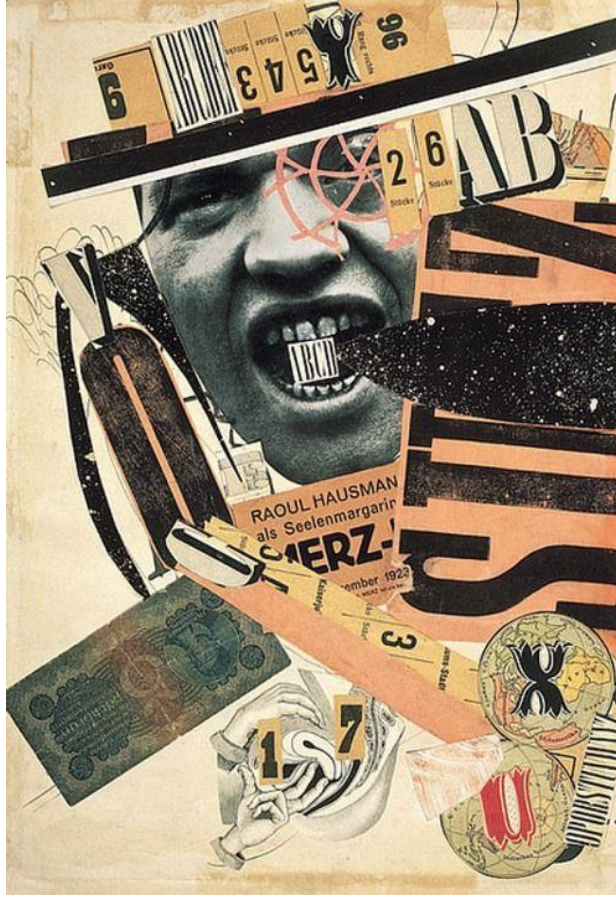
Süreç içinde, 1910’lardaki “ticari sanat” (commerzial art) terimi 1920’lerde “grafik sanatı”na (graphic arts), 1930’larda “grafik tasarım”a (graphic design) ve oradan da 1960’larda “görsel iletişim tasarımı”na (visual communication design) evrilmiştir. Bilgisayar ortamındaki gelişim ise 1970’lerdeki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

Yazar Lewis Carroll’un (1865) “Alice’s Adventures in Wonderland” adlı kitabında, “The Mouse’s Tale (Farenin Kuyruğu)” tasarımı ile harflere hareket kazandırmak adına girişimlerde bulunduğu bir kanıttır. Hareketli resmin ortaya çıkışından önce basılı bir sayfa üzerinde harfleri belirli bir düzen ile deneysel olarak bir farenin kuyruğuna benzettiği bu çalışma ile yazı ve görsel unsur bir bütün olarak düşünülerek kinetik yazının ilk örnekleri arasındadır (Koca, 2019, s. 11).



**Şekil 4. LewisCarroll. The Mouse'sTale (Farenin Kuyruğu)Kavramsal Tipografi
Örneği, 1865**

Sanatçı Hausmann ise, hareket eden sözcüklerle görselleri kolaj tekniği kullanarak bir yüzeyde birleştirmiş ve hareketli yazıyı başka bir boyuta taşımıştır. Geleneksel tasarım düzeninin ötesinde yüzeye daha dinamik bir yapı kazandırarak sözcüklerin daha vurgulu ve hareketli algılanmasını sağlamıştır. Düşünce harf ve görseli bir arada kullanan Dadaist şair Hausmann, modern bir yaklaşımla alışılmadık dışında dikey ve yatay düzlemde düzenlemeler ile metinlerin okuma endişesi taşımadan varlıklarının ayrılmaz parçası olduğunu ifade etmektedir (Koca, 2019, s. 13).



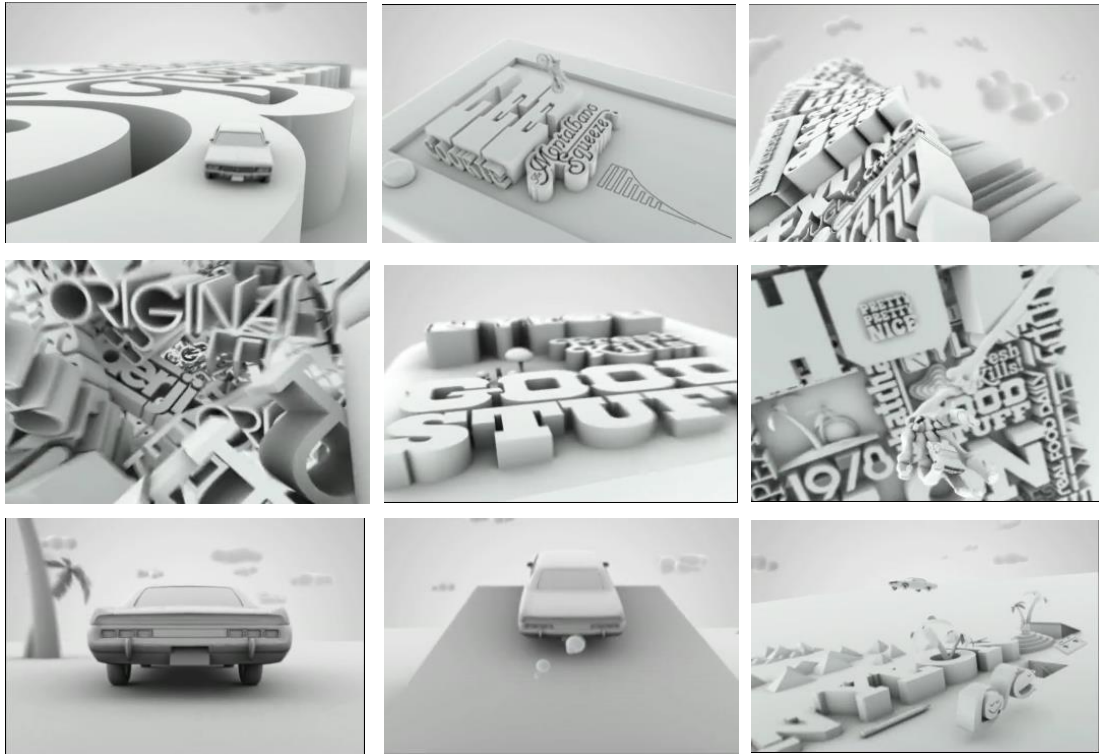
Şekil 5. Raoul Hausmann, “Kolaj Çalışması”, 1923-1924

Bugün yazı, iletişimin mekansal yapılarında durağan şekilde kalmamış, bununla birlikte zaman ve hareket tarafından kontrol edilmiş durumdadır (Krasner, 2008, s. 192).

Teknolojik gelişim ve değişimler 15. Yy. basılmış kitaplardan el ilanlarına, reklam sayfalarından, 20. Yy. afiş ve billboardlara kadar birçok tasarım ürününe bakış açısının değişmesini sağlarken, televizyonu da insanlığın hayatlarının tam odak noktasına yerleştirmiştir. Televizyonun hayatımızda bulunduğu yeri masaüstü yayıncılıktaki gelişmeler takip eder. Teknolojik gelişmeler ile hayatı kolaylaştırması, bilgiye hızlı ulaşım gibi birçok sebeple günümüzde taşınabilir cihazların çeşitliliği de artmıştır. Grafik tasarım bu ekranlarda yer alan video, animasyon, tanıtım filmleri, web siteleri, eğitim içerikli uygulamalar gibi hareketli olan ya da etkileşimli bir tasarım ürünü barındıran ara yüzleri de içermiştir (Koca, 2019, s. 61).

1920’lerde sessiz sinemada kullanılan bilgi kartlarından sonra, Saul Bass’ın Hitchcock filmleri için tasarladığı jenerikler biçim ve içerik açısından tipografik çözümleriyle, sinema filminin konusu, oyuncuların adı ve set ekibi ile ilgili bilgiler hareketli bir şekilde tasarlanmıştır.

IdN’in 15. yılını kutlamak için 2009 yılında Jason Cook ve Bryan Lee yönetmenliğinde çekilmiştir. Typographic Landscape (Tipografik Manzara) isimli çalışmada, tipografik öğeler ve görsellerin tamamı animatik özellikler taşımaktadır. Baştan sona kadar animasyon olarak kurgulanış tasarımın dinamik ve maceracı bir izlenim bırakması dikkati çeker. Genel olarak hızlı kamera hareketleriyle canlandırılmış tasarımda tipografik öğelerin kinetik yapısı ile yazı vurgulanmıştır. Akar görüntüdeki gri renk ışık gölge ve kameranın perspektif açıları ile derinlik ve boyut kazanmıştır. Seçilen fontlar ile de tasarımın mekanik ve dinamik yapısı ön plana çıkarılmıştır. Üst üste yığınlar halinde görülen yazıların arabanın hareket açışı ile eşzamanlı hareket etmesi tipografik öğelerin kinetik dinamizmini görselleştirmiştir (Torun, 2014, s. 107).



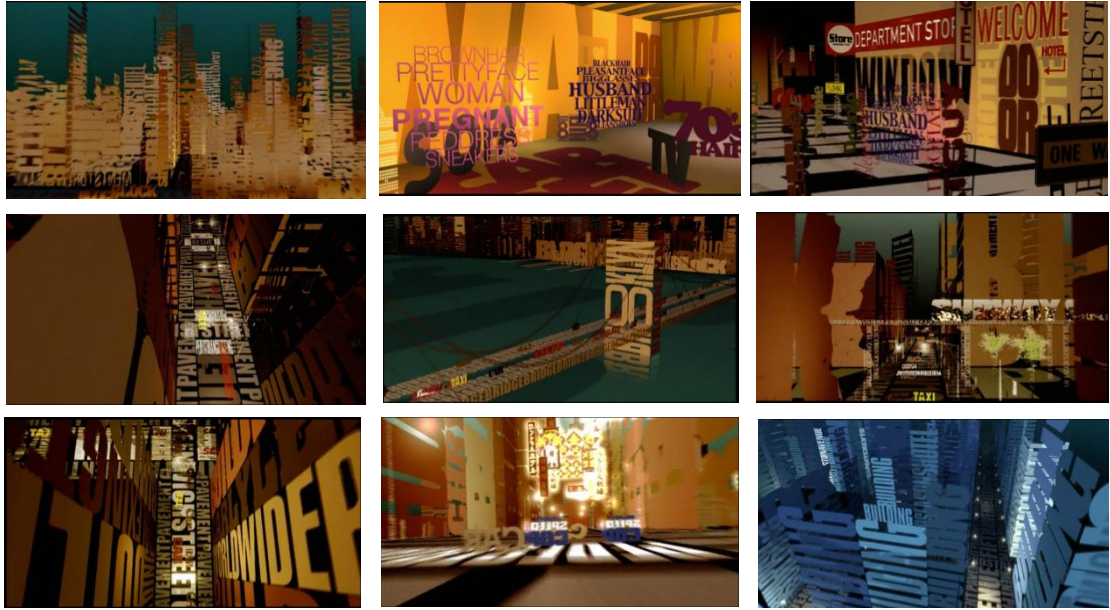
Şekil 6. Jason Cook ve Bryan Lee, “Typographic Landscape”, 2009

MBC2'nin kanalı için yapılan kinetik tipografi tasarımında yazıya üç boyut etkisi vermek amacı ile harflerin her birinin et kalınlıklarına derinlik etkisi verilmiştir. Aynı zamanda bu derinlik etkisi kameranın perspektif bir açısı ile de oluşturulmuştur. Yazının ekranda ilk görünen şekline diğer ekranlara geçtiğinde patlama, dağılma ve akma gibi etkiler ile kinetik kazandırılmıştır. Sayısal bir görsel dil ile oluşturulan tasarımda ani ve hızlı animasyonlar dikkat çekmektedir (Torun, 2014, s. 92).



Şekil 7. Alexander Grinke, “MBC2 Kanal Kimlik Elemanları”, 2010

Hareketli grafikler ve tipografi alanında olan hızlı gelişimin ardından kinetik tipografinin günümüz teknoloji ve imkânları ile birçok yenilikçi ve çarpıcı örnekler göze çarpmaktadır. 1999’da Alex Gopher’ın müzisyen Bardou-Jacquet yaptığı “*The Child*” isimli müzik videosu, bu yenilikçi kinetik tipografi tasarımlarının en iyi örneklerinden biri olmuştur. Şehirde hayatının tamamen tipografik öğelerle kurgulandığı bu müzik videosunda doğum yapmak için hastaneye giden bir annenin telaşlı ve aceleci yapısı vurgulanmıştır. Hızın en güzel örneklerinden biri olan videoda, binaların üç boyutlu yapılarına, hareket eden araçların hızları ve dönüş manevralarına, tipografik hareketlerle anlam yüklenmiştir. Bu çarpıcı örnek günümüz kinetik tipografisinin görsel anlamı ne kadar çarpıcı ve etkili hale getirdiğinin iyi bir örneğidir (Kılıç, 2011, s. 14).



Şekil 8. Bardou-Jacquet “The Child İsimli Müzik Videosu Tasarımı”, 1999

2.9.3. Kinetik Tipografi Üretim Süreçleri

Kinetik tipografi içinde barındırdığı hareket ve zaman kavramları ile statik tipografiden ayrılmıştır. Bu dinamik tasarım anlayışının, modern sanat akımları ile aktarılması teknolojik gelişmeler ile eşdeğer olarak hızlı bir gelişim göstermiştir. Dijital teknolojinin sunduğu olanaklarla tasarımcılar, tipografi ve animasyonun kombinasyonlarını limitsiz seçeneklerle sunmaya başlamıştır.

Kinetik tipografinin üretim sürecinde dikkat edilmesi gereken en önemli nokta yaratıcılık ve buluş aşamasında, hareketlendirilen yazının, kelimenin anlamını taşıması gerekmektedir. Tipografik öğelere hareket özelliği eklenerek kelime anlamının vurgulanması yeni bir ifade biçimi olarak kabul edilirse izleyiciye yenilikçi kapılar açar.

Adobe firmasının hareketli grafik alanında sıkça tercih edilen AfterEffects programı, sinema, animasyon ve içeriğinde hareket olan her türlü tasarım ürünü için tasarımcılara daha yaratıcı imkânlar sunarken, izleyicilere de farklı görsel ve işitsel kapılar açmaktadır. Daha yaratıcı ve dikkat çekici bir arayış içinde bulunan izleyici televizyon reklamcılığı sayesinde yeni ürünler ve hizmetlerden haberdar olmakta, müzik videoları ve video sanatı ile eğlenmekte ve öğrenmekte, film jenerikleri ile filmin türünü oyuncularını tanıyabilmektedir. Hedef kitle açısından bu kadar önemli bir rol üstlenen her türlü kitle iletişim ortamlarındaki dijital ekran tasarımı, hem işlevsel hem de estetik kaygılarla tasarlanmalıdır (Kılıç, 2011, s. 16).

BBC'nin "How We Built Britain" (Britanya'yı Nasıl Kurduk) programı için 2007 yılında Gareth Edwards tarafından tasarlanan çalışmada, Britanya kelimesinin baş harfleri, coğrafyanın farklı yerlerinde mimari yapılar oluşturacak şekilde görülmektedir. Mimari yapıların tepeden bir kamera açısı görüntülenmesi sonucu perspektif bir görsel düzen oluşturulmuştur. Tasarımda Britanya'nın baş harflerinin mimari görüntüleri Ortaçağ kaleleri ve kiliseleri, İskoçya binaları, Gürcü evleri, Viktorya binaları ve modern gökdelenler şeklinde yapılmıştır. Gareth, BBC'nin havadan kayıt görüntülerini gözden geçirir ve konseptte uygun olabilecek birkaç görüntü seçer. Boujou programını kullanarak kayıtları izler ve 3D Studio Max ile oluşturduğu modellendirilmiş ve doku verilmiş dev 3 boyutlu harfleri bunların üzerine yerleştirir (Braha ve Byrne, 2011, s. 18).



Şekil 9. “How We Built Britain” (Britanya'yı Nasıl Kurduk) programı ekran görüntüleri

2.9.4. Kinetik Tipografinin Uygulama Alanları

2.9.4.1. Televizyon Yayıncılığı

İngiltere’deki televizyon tarihine bakıldığında iki ağ tarafından yönetilen 3 kanal görmektedir. BBC (İngiliz Yayın Birliği) ve ITV (Bağımsız Televizyon). BBC belli bir lisans ücretinin ödenmiş olduğu, kuruluşunun 1936’lara kadar gittiği dünyanın ilk televizyon kuruluşudur.

Televizyon tanım olarak, elektromanyetik dalga halinde yayınlanan görüntünün ya da seslerin, bir vericiden alınarak, ekranlı ya da hoparlörlü elektronik alıcılar ile yeniden görüntü ya da sese çevrilmesini sağlayan haberleşme sistemidir. Televizyon aynı zamanda kitle iletişim aracıdır. Alıcıya yayınlanan görüntü ve sesleri ulaştıran elektronik cihaz sistemidir. (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Televizyon>)

Televizyonda görüntü oluşturma işlemi video ya da film hazırlama işlemi ile aynı mantıktadır. Birbirinden bağımsız olan hareketsiz görüntüler kurgulanıp montajlanarak tek bir hareketli görüntü haline getirilir. Gökçe G. Televizyon ve film için "Filmde

görüntüler, kimyasal bir duyarkat üzerine saptanır. Televizyon ise ışık enerjisini elektrik sinyallerine dönüştüren, elektronik bir araçtır." demiştir. (Gökçe, 1997: 15).

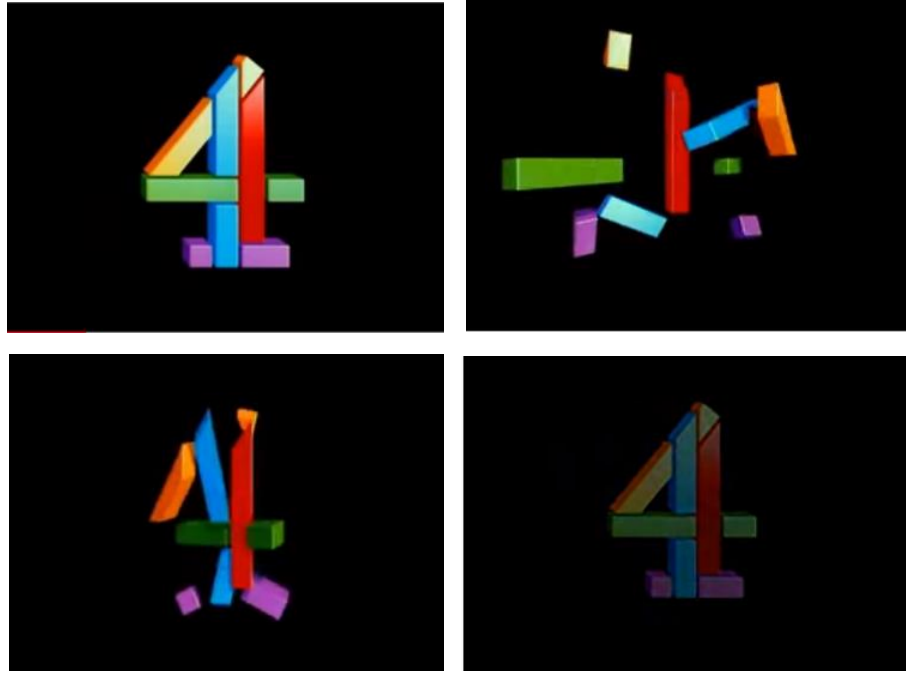
Kitle iletişiminde büyük rol oynayan televizyon yayıncılığında kullanılan televizyon grafikleri, hareketli grafiklerin de gelişimiyle çok farklı tarz ve teknikle geniş bir çerçeveye sahip olmuştur. Televizyon grafikleri, kanal logosunun sunumu, yayın akışı, programlar arasında yer alan kurumsal jenerikler, haber bülteni gibi kurumsal program jenerikleri ve televizyon için hazırlanan dizilerin jeneriklerinden oluşur. Bu sunum ve jenerikler çoğunlukla kurumsal bilgi içermesi dolayısıyla bilgilendirici televizyon grafikleri olarak da adlandırılabilir (Kılıç, 2011: 36).

Televizyon geçmişten günümüze kadar kitle iletişim araçlarının en etkilisi en hızlısı olmuştur. İnsanların televizyon aracılığı ile evlerinden, dünya üzerindeki gelişmelerden anında haberdar olabilmelerinin yansira, eğlence, bilgi aktarımı gibi birçok alanda imkânlarla sahip olabilmeleri televizyonu daha cazip hale getirmiştir. Giderek artan TV kanalları sayesinde yayın çeşitliliği insanlara daha farklı seçenekler sunarken, farklı kanallardaki TV programları da izleyicilere seçim özgürlüğü sunmuştur. Aynı zamanda televizyon insanlar arasındaki sosyoekonomik farklılıkları ortadan kaldıran bir güce sahiptir.

Giderek artan TV izleme çılgınlığının bağımlılık hale gelmesi ile izleyici daha etkili ve akılda kalıcı görüntüler beklemektedir. Bu bağlamda hareketli görüntünün en yaygın kullanıldığı televizyon ile tasarım alanında hareket ve zaman gibi kavramların giderek yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır (Sarıkahya, 2011, s. 2).

1964'te kurulan Channel 4'ün logosu televizyon tarihinde ilk kurumsal kimliğin kinetik tipografi kullanılarak kurgulandığı örnek sayılabilir. Channel 4'un kurumsal kimlik tasarımı (logosu), televizyonu olanaklarını teknolojik gelişmelerle birleştirerek alanın potansiyelini ortaya çıkartan ilk çalışmadır (Torun, 2014, s. 52). Martin Lambie Nairn'in 1982'de tasarladığı çalışmada 4 rakamı Üç boyutlu geometrik formlardan oluşturulmuştur. 4 rakamının parçalara ayrılarak kendi etrafında dönmesi ve parçaların tekrar birleşmesi ile hareket kazandırılmıştır. 4 rakamının parçalarının müzik ile senkronize olması ve her bir parçada kullanılan renk ile çarpıcılık artmıştır.

Jeneriğin süresi 8 saniyedir. Kanalın içeriğini oluşturulan konuları simgeleyen geometrik formlar oluşturulmuş ve bu geometrik formların ayrılıp tekrar birleşmesi ile kurgulanarak kanalın logosu meydana gelmektedir. Bu geometrik formların farklı renklerde oluşu ile kanalın farklı görüş ve değerlere açık olduğunun imajı verilmiştir. Yaratıcı görsel etki ile bir araya getirilen tipografik öğeler, etkili bir yapıya sahip ve akılda kalıcı olması ile izleyicinin dikkatini çekmektedir (Kılıç, 2011, s. 26).



Şekil 10. Channel 4 İçin Yapılan Kinetik Logo Ekran Görüntüleri

Televizyonda olan gelişmeler kinetik tipografinin yayın akışı içerisinde farklı program türlerinde kullanılmasını sağlamıştır. Kanal kurumsallarında sıkça karşımıza çıkan kinetik tipografi, zaman içerisinde farklı türler olan; ana haber, hava durumu, spor haberleri, ekonomi haberlerinin, eğlence, magazin, sanat ve söyleşi, yarışma, sağlık ve belgesel programlarının jenerik tasarımlarında etkili alternatif olmuştur. Bu türlere özel yapılan jenerik tasarımları kanalların kurumsal kimlik tasarımlarının dışına çıkmadan, türün özellikle adının yansıtıldığı kinetik tasarımlar olarak karşımıza çıkar.

Türkiye’de televizyon jenerikleri tasarımlarının yaygınlaşmasına 1984 yılında yayına başlayan trt kanalı zemin hazırlamıştır. 1998 yılında Trt’nin yeniden yapılması ile McKinsey & Company adlı uluslararası danışmanlık şirketi ile anlaşma yapılmış yeni bir logo, canlı ve renkli jenerikler tasarlanmıştır. Türkiye’de televizyon yayıncılığın

öncülerinden sayılan Trt kanalları gerek kurumsal kimliklerinde, gerekse yayın akışında bulunan programlar için kullanılan jenerikler de kinetik tipografi jeneriklerine örnek teşkil etmiştir. Televizyonculuğun yaygınlaşması özel kanalların artması ile televizyon yayını yapan kanallar rakipleri arasından ayırt edilerek, hedef kitleyi etkilemeyi amaçlamışlardır (Noyan, 2008, s. 131).

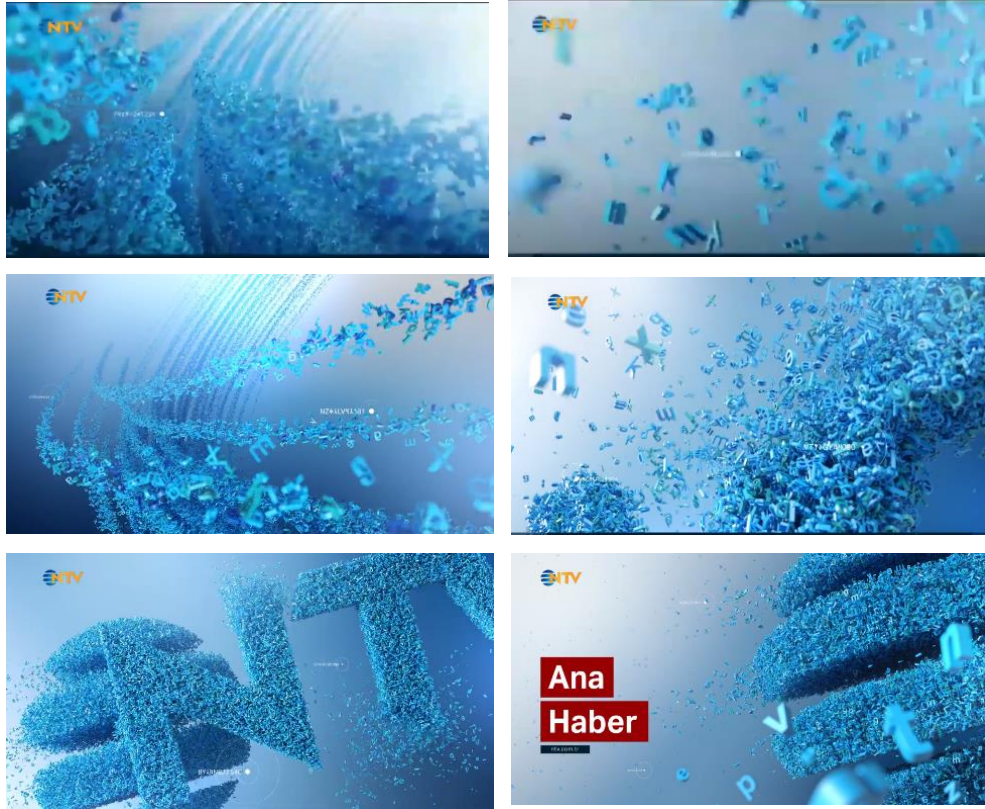


Şekil 11. 1968-2015 yılları arasında Trt kanalları programları için tasarlanmış jenerik örnekleri

Kurumsal jenerikler (TV ident), televizyon kanallarının imajını yansıtan en önemli TV jenerikleridir. “Bu ara yüzler genellikle dolgu amaçlı kullanılmakla birlikte, kanalın en belirgin tanıtım araçlarıdır. Bir anlamda televizyon kanalının reklamını yapan imaj materyalidir. Gerçek görüntülerle, farklı canlandırma tekniklerinin ve kinetik tipografinin kullanıldığı hareketli grafiklerdir. İçinde kanalın logosunun baskın öge olarak kullanıldığı, kendi başına bir bütün ya da içinden belirli bölümlerinin kullanılabileceği şekilde kurgulanmış kısa filmlerdir (http://en.wikipedia.org/wiki/Station_identification).

Televizyon grafiklerinin geleceğine bakıldığında ise "grafik tasarımcısının hala denenmekte ve çok yeni terimlerle karşı karşıya kaldığı görülmektedir. Bu yeni kavramlar internet televizyonu ve sayısal (dijital) televizyondur" (Meyer ve Trish, 2002, s. 14).

Yine ülkemizde 1996 yılında kurulan ve ilk tematik kanal olarak yayına başlayan NTV kanalının jenerikleri yayın akışında bulunan program içeriğine bağlı olarak kinetik tipografi alyapısı ile hazırlanan jeneriklere iyi bir örnektir. Harflerin üç boyutlu yapısı ile dönerek, akarak ve sistematik bir şekilde kanal adı ve logosuna doğru hareketi dikkat çekicidir. Kanal logosuna miklanıstlı bir yapının çekim gücü etkisi verilerek, harflerin perspektif bir açı ile aynı yöne doğru hareket edişi ve logo etrafında birleşmesi jeneriği daha etkili bir hale getirmiştir.



Şekil 12. Ntv Kanalının Ana Haber Bülteni Açılış Jeneriği

Britanya'da, dünyadaki tek ülke televizyonu olan BBC başlangıçta tanıtım faaliyetlerine gereksinim duymamıştır. Daha sonra ticari televizyonun kısa sürede ortaya çıkması ile "Yarasa Kanadı" olarak adlandırılan ilk tanıtım 2 Aralık 1953'te tasarlanmıştır. Abram Games tarafından tasarlanmış her iki tarafından ışık ile aydınlatılan ve dönen iki gözden

oluşan tasarım oldukça dikkat çekicidir. Bu logo 1960'larda Britanya haritası yer alan bir dairenin içindeki "BBC TV" logosuyla değiştirilmiştir. Daha sonra zaman içerisinde BBC televizyonun logosu en bilinen haline dönüştü. Hareket olgusuna dikkat çeken BBC televizyonun tanıtım jeneriği ise televizyon yayıncılığında kanal jeneriklerine iyi bir örnek olmuştur (Boyraz, 2017, s. 93).



Şekil 13. BBC Logo 1953 -1997

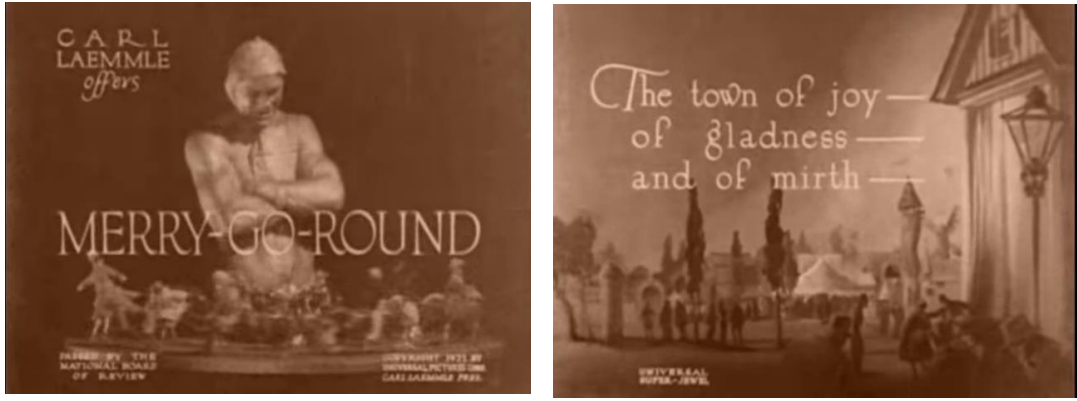
2.9.4.2. Film ve Dizi Jenerikleri

“Filmlerin başında ya da sonunda yer alan, filmin adı, yönetmeni, oyuncularını, teknik ekibi ve yapımcının isimlerinin yazıldığı kısma film jeneriği adı verilir.” Wikipedia. **Opening Credits** 2006 http://en.wikipedia.org/wiki/Opening_credits (Erişim Tarihi: 24 Ocak 2020)

Film jeneriği çoğunlukla filmlerde başlangıç ve sonda olmak üzere iki bölümde yer alır. Filmlerin açılışında yer alan jeneriklerde genellikle filmin ismi, önemli başrol oyuncularını ve önemli prodüksiyon ekibinin isimleri bulunur. Filmin kapanış kısmında yer alan jeneriklerde ise film prodüksiyonunda yer alan tüm oyuncu, teknik ekip, müzik besteci ve şarkıcıları gibi filmle ilgili tüm çalışanların isimleri yer alır (Gülen, 2006, s. 9).

Jeneriklerin ilk amacı izleyiciyi filmin atmosferine hazırlamak hikâyenin geçtiği yeri, zamanı ve filmin ya da dizinin konusunu önceden bildirmektir. Tipografik bir bilgilendirme ve yönlendirme olarak da görülebilen jenerikler, fotoğrafların, görsellerin ya da tipografik öğelerin kamerayla çekimi yöntemi ile oluşturulabilir. Jenerikler aynı zamanda diyalogları da içerebilir.

Sessiz sinema döneminde içerisinde diyalogların yer aldığı yazı kartları tasarımı 1910 yıllarında önem kazanmaya başladı. Bununla birlikte filmin girişi de diyalog kartlarındaki gibi farklı yazı karakterleri kullanılarak tasarlanmıştır. 1920’lerde ise bir dakikalık sürelerde tasarlanan yazı kartlarında, başrol oyuncularını, yönetmen ve yapımcı ismi yer almıştır. Çeşitli deneysel yaklaşımlarla jenerikler hazırlansa da hareketli grafiklerin ilk kez kullanıldığı jenerik, 1923 yılında yapılmış olan *The Merry Go Round* filminin jeneriği olmuştur. 1930’larda teknik ekibin adı henüz jenerikte yer almamıştır. Bitiş jeneriği söz konusu değildir, zamanla emeği geçen diğer isimlerin de anılması uygun görülmüştür. Bu da başlangıç jeneriğinin uzun tutulmasıyla bir süre devam etmiştir (Deborah, 2011, s. 111).



Şekil 14. “The Merry Go Round” Filmi Açılış Görüntüsü, 1923

1950-1960’lı yıllarında Saul Bass jenerik tasarımlarının öncülerinden sayılır. Dönemi içerisinde diğer tasarımcılara öncü etmiştir. Saul Bass ‘dan sonra Pembe Panter karakteri ve jeneriği ile bilinen David De Patie ve Friz Freleng sinema tarihinde önemli isimlerdendir. James Bond filmleri serisi jeneriklerinin usta tasarımcısı Maurice Binder’ın da dönemde sıkça adı geçer. Maurice Binder’in kompozisyonları sinema tarihinde önemli yere sahiptir. Jenerikler 1990’lı yıllardaki başarılı örnekler ile bugünlere

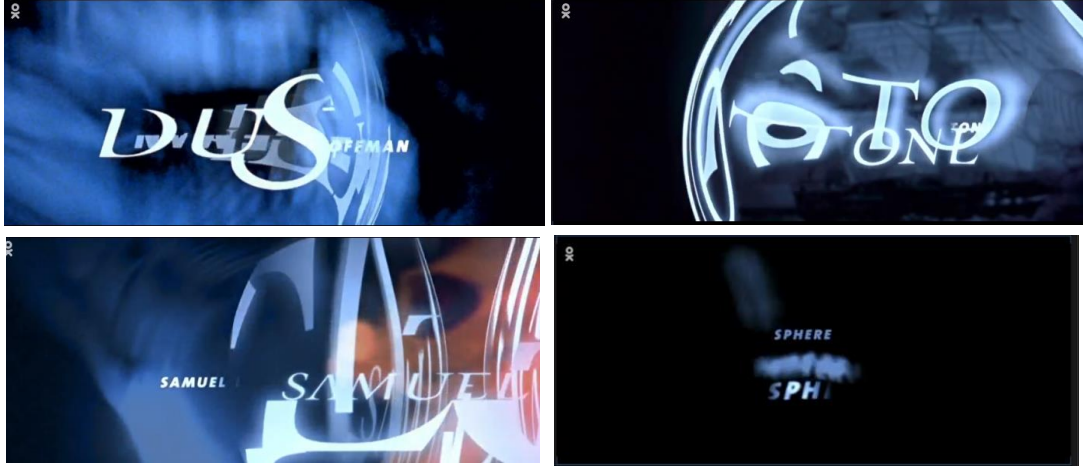
uzanmış Kyle Cooper ile gelişerek devam etmiştir. Tüm bu isimler kendilerinden sonraki çalışmalara öncü olmuştur. (“Jenerik Tasarımı,” 2007)

Teknolojideki hızlı gelişmeler ile 1990-2000 yılları arasında jenerik tasarımlarında yeni ve farklı stiller ortaya çıkmıştır. Bu dönemde yeni bilgisayar yazılımları jenerik tasarımında farklı kapıları açmıştır. Bu yazılımlar sayesinde tasarımcılar görüntüyü ya da tipografik düzenlemeleri, hem işlevsel hem de gerçeğe yakın bir şekilde daha çarpıcı hale getirmişlerdir. Sınırsız tasarım olanakları sağlayan yazılımlar tasarımcılara zaman açısında büyük olanaklar sunarken, jeneriğin daha ucuz tasarlanmasını da sağlamıştır.

Jenerik tasarımlarının tarihine bakıldığında farklı dönemlerde teknolojilerin değişmesi jenerik için ayrılan bütçenin artması ile farklı anlatım biçimleri denenmiştir. Bazı jenerikler film sektöründe başarı elde edip yeni tasarımlara da yeni kapılar açmıştır. Bugün yeni yapılan tasarımların bazılarında eskiyi anımsatan etkiler görülmektedir. Eski fikirlerin yeni teknoloji ile tekrar sunulması “mesajın doğru iletilmemesi” gibi sorunları da beraberinde getirmektedir. Günümüz jeneriklerinde öncelikli kriterin “dikkat çekebilmek” olması ve bunu başarabilmek için daha fazla yenilik ve teknolojiye ihtiyaç duyması izleyiciye “gözünü benden ayırma” dan başka bir mesaj vermesini engellemektedir (Sayın, 2011, s. 60).

Bu dönemde jenerik tasarımlarında dikkat çeken tarzıyla Kyle Cooper’da ön plana çıkmıştır. Tipografik düzenlemelerle tasarladığı jeneriklerde tek bir yazı karakterine hareket kazandırarak filmin senaryosuyla özdeşleşen bir kurgu oluşturmaktadır. Tarz olarak tipografik öğeler üzerinde deneysel çalışmalar yapan Cooper, jeneriklerde kullanılan yazıya kinetik katarak farklı bir yaklaşım oluşturmuştur. Sphere Filminin jenerik tasarımında da bu tipografik öğelerin küre şeklindeki formla kinetik bir yapı oluşturduğu ve yazıların küre şekli ile bütünleşik olarak hareket ettiği görülmektedir.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve tasarım alanındaki hareket ivmesine elverişli yazılımlar sayesinde yazılara kazandırılan kinetik yapı ile film jeneriklerinin de havası bütünüyle değişmiştir. Cooper bu dönemde yaptığı tüm jenerik tasarımlarında üç boyutlu bir altyapı oluşturmuştur (Hall, 1999, s. 62).



Şekil 15. Sphere Filmi Açılış Jeneriği, 1998

2.10. Film ve Dizi Jenerikleri Üretim Süreçleri

Günümüzde uygulanan jenerikler hakkında pek çok kategoriden söz edilebilir; fakat genelleme yapıldığında John Daborn 1960 tarihli Cine Titling kitabında “kağıt” ve “canlı” şeklinde iki genel gruba ayırmıştır (Aktaran: Allison, 2001: 76). Bu iki tarz jenerik “üretilebilenler” ve “kaydedilebilenler” şeklinde isimlendirilebilir. Arka planları sabit, çizim, animasyon ve hareketli grafik gibi sonradan eklenebilir öğelerin başlık kartlarının üzerine kompoze edilmiş anlatımların hepsi “kağıt/üretilebilinir” başlığı altında, gerçek görüntülerden oluşan videolar, kişi ve karakter tanıtımları gibi gerçek görüntüler üzerine kompoze edilmiş düzenlemeler ise “canlı/kaydedilebilenler” başlığı altında sınıflandırılmıştır (Toprak, 2019, s. 87).

Deborah Allison ise film jeneriklerinin genel fonksiyon ve karakteristik özelliklerini şu şekilde sınıflandırmıştır:

Boş arka planlar üzerine kurgulanan jenerikler

Kitap sayfaları şeklinde kurgulanan jenerikler

Gerçek görüntü üzerine kurgulanan jenerikler

Karakter tanıtımı şeklinde jenerikler

Tipografi temelli jenerikler

Animasyon ve hareketli grafik kurgusu şeklinde jenerikler (Allison, 2001, s. 36).

Jenerik tasarım yapmak için bu üç aşamayla ilgili sorulması gereken sorular şöyle olmalıdır:

Tasarımın boyutu nedir?

Seyirci daha önce neyi biliyor?

Ne bilmek istiyor?

Bu bilgi daha önce nasıl verildi?

İnsanların edinmesi gereken tek mesaj nedir?

Seyirciden ne tür bir tepki beklenmelidir? (Sarıkahya, 2011, s. 52).

Yapılacak tasarımda bir hareket noktası bulabilmenin tek yolu, problem hakkında mümkün olduğunca çok bilgi toplayabilmektir. Bilgi toplama süreci içinde müşterinin ihtiyaçlarını ve faaliyet alanlarını öğrenme, başka tasarımcıların benzer problemleri nasıl çözdüklerini araştırma ve tasarımın mesajını ileticeği ortamı denetleme gibi evreler bulunur (Becer, 2002, s. 42).

2.10.1. Planlama

İyi bir jenerik tasarımda takip edilmesi gereken bir süreç vardır. Bu süreç içerisinde ilk uygulanması gereken planlama aşamasıdır. Planlama sürecinde tutarlı ve mantıksal bir inceleme yapıldıktan sonra sıralı ve detaylı bir listeleme yapılmalıdır. Elde edilen verilerin listelenmesi ve listede bulunan süreci aşamalı bir şekilde uygulaması ortaya çıkacak olan jeneriğin kalitesi, sanatsal ve teknik çalışması için alınacak kararları kapsar. Jeneriğin tasarımı, jeneriği yapılacak filmin konusu ile bir bütünlük oluşturmalı ve filmin senaryosu ile ilgili izleyiciyi heyecanlandırmalıdır. Planlama aşamasında jeneriği yapılacak filmi gerekirse birden fazla kez izlenmeli, filmin kısa özeti (Sinopsis) çıkarılmalı ve jeneriğin kurgusu ile ilgili yeni ipuçları bulmak amacı ile notlar alınmalıdır. Çünkü filmin konusu ve konuyu destekleyici yardımcı unsurları belirlemek, jenerikte kullanılacak temalarında ortaya çıkmasıyla ilgili fikir edindirici nitelikte olacaktır. Filmin konusu, türü ve hedef kitlesine göre değişiklik gösterebilecek bu unsurların şekillendirilmesi jeneriğin kurgusu ve uygulanacak teknik içinde doğru bir başlangıç kabul edilebilir (Toprak, 2019, s. 113).

2.10.2. Yaratıcı Süreç ve Fikir Belirleme

Her tasarım fikrinde olduğu gibi jenerik tasarımında da bir amaç ve hedef kitle vardır. Jeneriğin hangi tarzla hangi teknikle yapılacağı, jenerik için ayrılan bütçe, tasarım için ayrılan süre, jeneriğin yaratıcı süreç ve fikir belirleme aşamasını etkileyen etmenlerdir.

Planlaması yapılan jenerik tasarımı yaratıcı süreç ve fikir belirleme aşaması bir ekip işi olarak düşünülebilir. Filmin konusu ve senaryosu bu aşamada yaratıcılığı etkileyen en önemli öğedir. Jenerik tasarımının tarzını etkileyen en belirleyici unsur hedef kitlenin yaşı, sosyal ve ekonomik durumu olurken, imge, tipografi, renk ve doku kullanımı da hedef kitleye göre belirlenmelidir. Bu aşamada jeneriğin asıl amacı olan hedef kitle üzerinde, film ile ilgili merak uyandırmak, filmin konusu ya da türü ile ilgili ipuçları vermek ve filmin başrol oyuncularını ya da set ekibi ile ilgili bilgi oluşturmak olduğu unutulmamalıdır. Bir jenerik, tamamlayıcı (integral) parçası olduğu filminden bağımsız düşünülemez. Yaratıcı fikri, senaryosu, oyuncularını ve kurgusuyla, asıl ürün filmidir (Acar, 2015, s. 11).

2.10.3. Story Board (Öykü Panosu)

Senaryo, ifade tarzı olarak 'bir dosya kâğıdının üzerinde solda görüntü, sağda müzik, söz ve efekti veren konunun yazılı olarak sunulduğu' (Ilgaz, 1997, s. 15) şeklinde de tanımlanabilir. Bazen senaryo aşamasında ortaya çıkan yeni fikirler hikâyeye eklenerek geliştirilir. Bu aşamada oluşturulan çalışmalar storyboard aşamasının temelini oluşturur.

Storyboard çalışmaları ilk olarak, Walt Disney stüdyolarında geliştirilmiş 1930'lu yıllardan itibaren Walt Disney başta olmak üzere diğer animasyon stüdyolarında kullanılmaya başlanmıştır. Daha sonraki dönemlerde Storyboard'ın popülerliği artmış hareketli film sektöründe de yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Çizgi film ve sinematografik dilde sahne taslakları bir senaryonun başlangıcı, gelişimi ve bitişini görsel bir dille sahne sahne açıklayan çalışmalar anlamına gelir (Özcan, 2003, s. 89). Öykü panosu, çekim senaryosuna uyarlanan ardışık çizimlerin kare kare film çekimi serisi vermek için tasarlanmış üretim öncesi görselleştirme aracıdır. Senaryo anlatısını açıklığa kavuşturmak ve gerçek çalışmanın bitmiş halinin doğru görünümünü oluşturmak için yapılan konsept (kavram) çizimlerdir (Hart, 2008, s. 1). Animasyon veya kinetik tipografi çalışmalarında belirli bir anlatı dizisi oluşturmak için sahne taslaklarına ihtiyaç vardır.

Geleneksel bir tipografik animasyonda, bitmişlik yazının görsel ile birlikte ekranda bulunması gereken son halidir. Buna olgun nokta da diyebiliriz. Örneğin bir film şirketinin jenerikte logosunun, görsel ve alt yazılarıyla beraber tam olarak görüldüğü

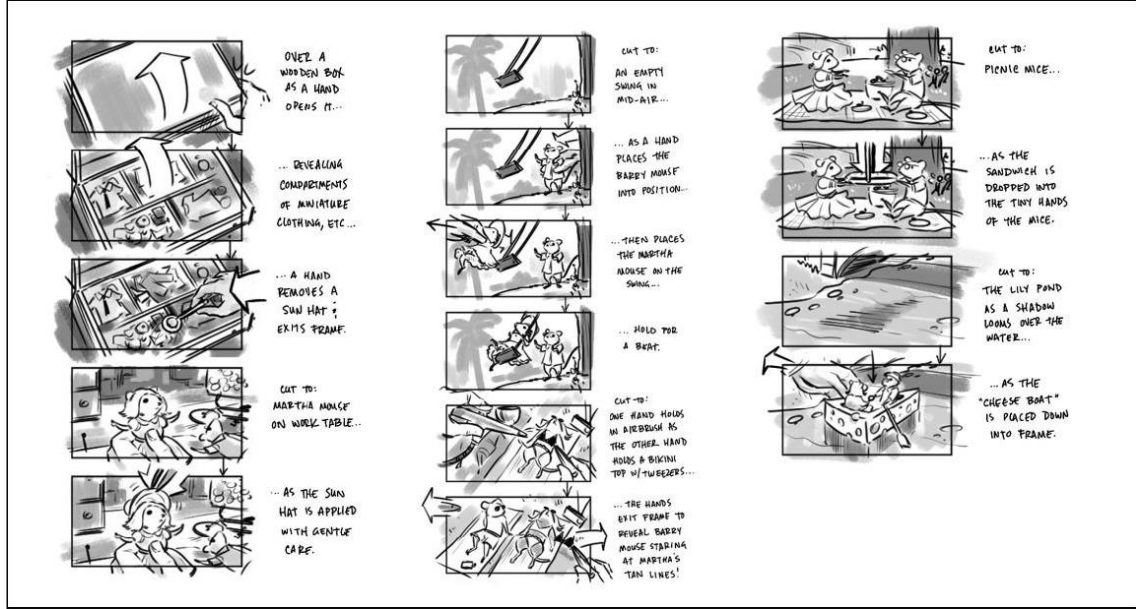
an tipografik animasyonunun olgun noktasıdır. Olgun nokta, başlangıçta ya da sonda olabileceği gibi, animasyonun herhangi bir evresinde olabilir...Olgun noktası belirli olmayan deneysel tipografik animasyonlarda daha farklı bir tasarım yöntemi güdülmesi gerekebilir. Bu tür çalışmalarda olgun nokta hiç olmayacağı gibi, birden fazla olabilir. Hatta izleyici tarafından belirli bir olgun nokta görülemeyeceği düzenlemeler üzerinde çalışılabilir. Bu durumda yukarıdaki yöntemden farklı olarak hareketin her önemli evresinin kareleri çıkarılabilir. Ancak bu tür alıştırmaları doğrudan bir animasyon yazılımının üzerinde çalışmayı gerektirebilir. Çünkü belirli bir yol üzerinde (path) gitmeyen düzenlemelerde anahatar kareler (key frame) çıkarmak zor olabilir. Bu durumda doğrudan yazılım ortamında yazının, şeklin ve hatta sesin değişik bileşenleri doğaçlama yoluyla bulunabilir. Söz konusu çalışmalar deneysel ve ileri düzeyde tipografi ve sayfa düzenleme uygulama birikimi gerektirdiğinden önce geleneksel yöntemler üzerinde çalışılmasında, temel tasarım mantığının gidilmesinde yarar vardır (Özcan, 2003:56).



Şekil 16. Seven Film Jeneriği Storyboard Tasarımları, 1955

Tasarımcılar ekip çalışması halinde storyboard'u tasarlayabilir. Ön sunum yaptıktan ve storyboard onaylandıktan sonra geliştirilip bilgisayar ortamında uygun yazılımlarla çizimi yapılabilir. Bu aşamada ilk storyboard'da ki eksikler tamamlanıp kamera hareketlerine de karar verilir. Bu aşamada aynı zamanda görsel, vektörel ve tipografik öğelerin basit hareketlendirmeleri de yapılabilir. Storybord'lar jenerik tasarımında çalışan

teknik ekibe yol gösterir nitelikte olduğu düşünülerek işlevsellik açısından uygulanabilir bir yapıya sahip olmalıdır.



Şekil 17. Dinner for Schmucks Film Jeneriği Storyboard Tasarımları, 2010

2.11. Kinetik Tipografi İle Hazırlanmış Jeneriklerin Özellikleri

2.11.1. Jeneriklerde Tipografi Kullanımı

Tipografi, film jeneriklerinde izleyiciyle iletişim dili oluşturması açısından büyük önem taşır. Bu iletişimin anlaşılır ve dikkat çekici hale getirilmesi film jenerik tasarımlarının ilk görevi haline gelmiştir. Televizyonda kullanılan fontların, parlak bir ekranda izlenmesi ve okunurluk kaygısının ağır basması sonucu, diğer dijital ekranlara göre daha sınırlandırılmıştır. Masaüstü yayıncılıkta tırnaklı ya da el yazısı fontlarda tercih edilebilirken televizyon yayıncılığında kullanılan fontlar daha düz serifsiz ve okunaklı tercih edilmelidir. Font seçimi sırasında, çözünürlüğün daha kısıtlı olması başka bir etkidir. İzleyicinin mesajı kolay ve hızlı bir biçimde anlayabilmesi açısından televizyon ekranlarındaki ilk kaygı okunurluktur. Tasarımcının ilk amacı metni bir bakışta okutabilmek ve dikkat çekiliği sağlamaktır. Tipografik düzenlemelerdeki bir diğer göz önünde bulundurulması gereken etki ise çözünürlüktür. Bunun sebebi yazı ailesi içerisinde yer alan ince fontlar televizyonların piksel görüntü modunda kaybolmaya mahkûmdur. Tüm bu etkenler bir araya geldiğinde tv ekranlarında izlenme oranları daha

yüksek olan dizi veya film jeneriklerindeki tipografik düzenlemeler daha dikkatli seçilmeli, süslemeden uzak anlaşılır, sade ve okunaklı olacak şekilde tasarlanmalıdır.

Ayrıca sayısal ortam teknolojilerinin gösterdiği gelişim tpografi alanında sınırsız renk alternatifleri sunan RGB renk paletinin kullanımı ile yazının derinlik hissi ve 3 boyutlu yapısının bozulmadan çalışmasına imkan sağlamıştır (Akdoğan, 2018, s. 37).

2.11.2. Jeneriklerde Görsel Kullanımı

Jeneriklerde görsel kullanımı sıkça tercih edilen ve dolaylı yada doğrudan anlatım şeklinde kurgulanabilir. Jenerik tasarımlarının ustası olan Saul Bass, tipografik öğelerin yansırı görsel öğelerinde izleyicinin dikkatini çekmesi ve merak uyandırması konusunda etkisini ortaya sermiştir. 1950'lerden günümüze kadar bir çok jenerik tasarımında tercih edilen görsel öğeler farklı illüstrasyon teknikleri ile uyarlanmış ve başarı sağlamıştır. Jenerik tasarımlarının önem kazanmaya başlaması ve teknolojik gelişmeler ile jeneriklerde kullanılan illüstrasyon tekniklerine yenileri eklenmiş ve üç boyutlu formlara ile daha gerçekçi görüntülere ulaşmaya başlanmıştır. Bu durum görsellerin ağırlıkla tercih edildiği jeneriklerin artmasına da zemin hazırlamıştır.

Görsel öğeler birçok karakteristik özelliğe sahip olabilmektedir. Grafikselsel, dokusal, dar, noksan, birleştirilmiş, realisttik, soyut, tabakalı vb. gibi. İster geleneksel ister dijital olarak çalışın, kırpma, aydınlatma, renk manipülasyonu, tabakalaştırma, maskeleme ve özel efektler gibi teknikler hikayeye geçmeden önce içeriğin ifade edici özelliklerini artırabilmektedir (Krasner, 2008, s. 95).

2.11.3. Jenerik ve Filmin İlişkisi

Sinemanın varoluşundan bu yana jenerik tasarımları farklılıklar gösterip, dönemim tasarım anlayışından etkilenmiş olsa da ilk amacı hedef kitle olan izleyicide merak duygusu uyandırmaktır. İzleyicinin ilk karşılaştığı bu yazı ve görüntüler izleme arzusunu tetiklemeli ve izleyicinin dikkatini dinamik tutmalıdır. İzleyicinin ruh halini filmin atmosferine dahil etmek henüz film başlamadan jenerik görüntüleri ile mümkün olacağı, filmin konusuna ve atmosferine uygun olarak kurgulanması ile sağlanabilmektedir. Filmin konusu ve türü tasarımın genel olarak belirleyici unsuru arasında olabilmektedir

2.11.4. Kurgu Özellikleri

Bir görüntüden diğerine geçiş süresi, görüntüsel devamlılığın sağlanması ve bu görüntülerin çeşitli yollarla arka arkaya sıralanarak tasarlanmasına kurgu denir. Kurgu sanat yapıtlarının temelinde yer alan ve tasarım sürecinde çözümlenmeye yönelik soruların cevaplarını karşılamaktadır. Kompozisyonun parçalarının bir bütünü oluşturması, asimetrik ve simetrik dengenin oluşturulması gibi birçok tasarım eğilimden kurgusal sorulara cevap aranır. Kurgu en basit anlamıyla, bir seçme ve düzenleme sorunudur (Onaran, 1999, s.20). Özellikle hareketli tasarımlarda ses, yazı ve görüntü gibi birçok öğenin aynı ortamda kullanılması sebebi ile kurgunun önemi büyüktür. Tek bir grupta bulunan öğeleri kurgulamak daha kolayken birbirinden farklı disiplinleri doğru kurgulamak için tecrübe ve yaratıcılık gerekmektedir.

Hareketli tipografi tasarımlarının izleyiciyi hızlı bir şekilde etkilemesi noktasında görüntülerin belirli bir kurala göre kesip sıralamak yeterli olmamaktadır. Hareketli tipografi tasarımlarının kurgu aşamasında tasarımın en dikkatli kurgulanması gereken ögesi zamandır. Zamanlama hareketli tasarımın kurgusunun belkemiğini oluştururken, hedef kitlenin yaşı, cinsiyeti ve kültürel durumu da kurgunun altyapısını oluşturmalıdır. Aynı zamanda tasarımın ritmik, dinamik ve akıcı yapısını, uygun font, renk form ve şekil ilişkisinin de doğru sıralama ile kurgulanması gerekmektedir. Hareketli tipografide bulunan bu öğelerin sıralamaları, asıl amacı olan mesajı açık ve anlaşılır bir şekilde iletirken doğru görsel efekt ve hareket ile uyumlu olmalıdır.

Kurgu hareketli tipografinin tasarım sürecinden ayrı düşünülemez. Tipografinin tasarım sürecinde mesajı iletirken üstlendiği en önemli sorumluluk okunurluktur. Bu süreçte seçilen font, renk, espaz, denge gibi unsurlar ile bunu sağlarken, hareketin kurgulanması sürecinde de bu unsurlar doğru kullanılmalıdır (Deborah, 2011, s. 85).

2.11.5. Hareket Özellikleri

Sinemayı fotoğraf sanatından ayıran en belirgin özellik harekettir. Hareket kavramının çözümlenmesi, etkileşim tasarımcılarının sadece görsel kompozisyon kaydı için değil, aynı zamanda iki veya üç boyutlu çizgi film yapımı esnasında ihtiyaç duyduğu bir çalışmadır (Özcan, 2003, s. 105). En anlaşılır hali ile tasarımda yer alan öğelerin hareketlerini ifade etmektedir. Hareket oluşturmak üç temel unsura dayanır. Bunlar hız,

yönlendirme ve öğelerin hareket düzlemidir. Bir yüzeyde birden fazla nesneye aynı anda hareket etkisi veriliyor ise dikkat edilmesi gereken en önemli nokta nesnelerin hareket şiddetidir. Durağan tasarımların aksine izleyicinin daha çok dikkatini çeken hareketli tasarımlarda birden fazla hareket yerine tek bir odak noktası oluşturmak gerekmektedir. Hareketin hızı duyguların tetiklenmesinde bir diğer etkidir. Örneğin daha hızlı hareketler enerjiyi anımsattığından daha güçlü etkiler oluşturabilir ve duygu yoğunluğunu ortaya koyarken; yavaş hareketler daha uzun zamanlı duyguların ifadesini anlatmak için daha uygundur (Ponce, 2011, s. 11).

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Jeneriklerin Görsel İletişim ve Tasarımı Bağlamında incelenmesi

Bu bölümde kinetik tipografi ile hazırlanmış jenerikler hedef kitle açısından; tipografi, görsel, jenerik film ilişkisi, kurgu ve hareket özellikleri ele alınarak, görsel iletişim ve tasarımı bağlamında incelenmiştir. Elde edilen bulgular araştırmanın alt problemleri doğrultusunda düzenlenerek açıklanmış ve yorumlanmıştır.

JENERİK 1: Se7en Filmi Jeneriği



Şekil 18. Kyle Cooper, “Se7en” Filmi Açılış Jeneriği, 1995

Tablo 2. Se7en Filmi Jenerik Analizi

Film	Adı		Se7en
	Türü		Psikolojik Gerilim
	Yayın Yılı		1995
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Seri katilin el yazısını anımsatan bir font kullanılarak filmin konusu ile ilgili ipuçları verilmiş ve hedef kitlenin dikkatini çekilmiştir.
		Bütünlük	Font jeneriğin tamamında kullanılarak bütünlük oluşturulmuştur.
		Renk	Jeneriğin tamamında dişi yazılar hâkimdir.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik unsurlar gerilim etkisini yansıtmak amacı ile titreyen ve büyüyen küçülen bir harekete sahiptir.

Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Film boyunca gelişecek cinayet planlarına dikkat çekmek amaçlı cinayet aletlerinin görselleri ön planda tutulmuştur.
	Bütünlük	Görsellerde filmin konusuna gönderme yapan gerilim etkisiyle bütünlük sağlanmıştır.
	Renk	Jeneriğin tamamında görsellerde koyu bir renk hakimdir.
	Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görseller her sahnede yakın plan olarak çekilmiş, cinayet aletlerinden verilen kesitler ile cinayetler arasındaki bağlantılar kurulmuş ve hareket etkisi ile sağlanmıştır.
Jenerik ve Film İlişkisi		Jenerik, filmin genel gerilim etkisini yansıtmaktadır.
Kurgu Özellikleri		Jeneriğin sahnelerinin arasına katilin ismi ile ilgili ipuçları yerleştirilerek kurgulanmış olması en belirgin kurgu özelliğidir.
Hareket Özellikleri		Filmde yer alan seri katilin kurnaz ve dikkatli hareketleri jeneriğin genel hareket hızı ve etkisinde belirleyici olmuştur.

Kyle Cooper'in tasarladığı 1995 yapımı psikolojik gerilim filmi *Se7en*'in jeneriği, hedef kitlede filmin konusu ve türü ile ilgili yoğun etki uyandırmaktadır. Tipografik öğelerin (font, hareket ve renk özelliklerinin) filmin türü ile ilgili ipucu veriyor olması jeneriğin dikkat çeken bir başka yönüdür. Jenerikteki en sıra dışı fikir filmdeki bir seri katili canlandıran kişinin isminin jeneriğin sahnelerine gizlenmiş oluşudur. Bu yaratıcı tasarım fikri ile jeneriğin kurgu özelliği ön plandadır. Jenerik seri katilin kullandığı cinayet aletlerinin, cinayetlerle ilgili küçük ipuçlarının ve katilin günlüğü ile ilgili görsellere yer verilerek bir bütünlük oluşturulmuş ve izleyiciyi jenerikte dahi filmin içerisine çekmeyi başarmıştır.

JENERİK 2: Psycho Filmi Jeneriği



Şekil 19. Saul Bass “Psycho” Filmi Açılış Jeneriği, 1960

Tablo 3. Psycho Filmi Jenerik Analizi

Film	Adı		Psycho
	Türü		Korku ve Gerilim
	Yayın Yılı		1960
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Jenerikte çizgilerin birleşmesi ile tamamlanan yazılar hedef kitlede merak duygusu oluşturmuştur.
		Bütünlük	Yazıların jenerik sahnelerinin tamamında yatay ve dikey çizgisel yapı ile oluşması bütünlük oluşturmuştur.
		Renk	Filmin konusu ve içeriğini yansıtmak amacı ile dişi yazılar kullanılmıştır.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Yatay ve dikey çizgisel yapının ekranın bir tarafından diğer tarafına akış yönü, kesilme ve bozulma etkisi ile yazılar vurgulanmıştır.
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Jenerikteki geometrik formların her sahnede farklı açıdan ekranda belirmesi ile dikkat çekicilik sağlanmıştır.
		Bütünlük	Jeneriğin tamamında eşit aralıklı eşit kalınlıkta çizgisel yapı ile bir bütünlük oluşturulmuştur.
		Renk	Jenerikte geometrik formlar siyah beyaz ve gri renk üzerinde kurgulanmıştır.

	Görsel Ögelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Geometrik formların sahnede kayma etkisi ile dinamik bir yapı oluşturulmuştur.
	Jenerik ve Film İlişkisi	Jeneriğin genel kurgusu filmdeki gerilim hissini desteklemiş ve izleyiciye ipuçları vermiştir.
	Kurgu Özellikleri	Jenerik tek bir geometrik formun tekrarı ile kurgulanmıştır.
	Hareket Özellikleri	Jenerikte geometrik formlar her sahnede farklı yönden akarak dinamik bir yapı oluşturulmuştur.

Jenerik tasarımlarının gelişim sürecine önemli katkı sağlayan Saul Bass'ın 1960 yılında tasarladığı Psycho filminin jeneriği izleyicinin dikkatini sürekli dinamik tutmak ve merak uyandırması açısından önemli jenerik tasarımlarından bir tanesidir. Filmin kadrosunun isimlerinin film ile bütünleşen kesme eylemi etkisi ile oluşması jeneriğin en belirgin özelliklerindedir. Jeneriğin tamamında bu kesme etkisi ile kinetik tipografi bütünlüğü bulunmaktadır. Filmdeki tekrar tekrar yaşanan tek düze korku hissi, jeneriğin akar görüntüsündeki geometrik formların tekrar yapısı ile kurgulanmıştır. Jenerik, Bernard Herrmann'ın müziğiyle birleşmesi ile gerilimin görsel boyutu ortaya çıkmıştır.

JENERİK 3: Panic Room Filmi Jeneriği



Şekil 20. Akira Orikasa, “Panic Room” Filmi Açılış Jeneriği, 2002.

Tablo 4. Panic Room Filmi Jenerik Analizi

Film	Adı		Panic Room
	Türü		Suç, Psikolojik Gerilim
	Yayın Yılı		2002
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Tipografik öğelerin 3 boyutlu oluşu gerçeklik hissini arttırarak dikkat çekmiştir.
		Bütünlük	Jenerikte bina görsellerinin arasına yerleştirilen tipografik öğelere perspektif açılardan faydalanılarak bütünlük oluşturmuştur.
		Renk	Tipografik öğeler gri ve toprak tonlarının hakim olduğu bina görsellerinin üzerinde açık gri olarak kurgulanmıştır.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Farklı kamera açıları ile çekilen bina görüntülerine tipografik öğeler perspektif derinlik etkisiyle eşlik etmiştir.
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Jenerikte filmin geçtiği şehirde bulunan binaların görselleri farklı

		perspektif açıdan ele alınarak dikkat çekicilik sağlanmıştır.
	Bütünlük	Görselleri bulunan binaların aynı renkte ve yapıda seçilmesi bütünlük oluşturmuştur.
	Renk	Jenerikte kullanılan görsellerin neredeyse tamamında toprak ve gri tonları tercih edilmiştir.
	Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görsel öğelerin akar görüntü içerisinde kamera ve ışık oyunları ile filmin konusuna dikkat çekilerek gerilim hissi uyandırması amaçlanmıştır.
	Jenerik ve Film İlişkisi	Kinetik tipografinin üç boyut hissi verilerek hazırlanması ve binaların üzerine konumlandırılması filmin gerilim türü ve dinamik yapısı ile bütünleştirilmiştir.
	Kurgu Özellikleri	Bina görsellerinin soğuk karanlık ve tek düze mimari yapısı ile izleyiciye filmin konusuyla ilgili ipuçları vermek amaçlanmıştır.
	Hareket Özellikleri	3 boyutlu kinetik tipografi ile kurgulanan jenerikte bina görsellerinin perspektif etkisi ile de başka bir alan derinliği oluşturulmuştur.

David Fincher'ın yönetmenliğini yaptığı 2002 yapımı "Panic Room" filminin jeneriğinde üç boyutlu hareketli tipografi kullanılmıştır. Tipografik öğeler New York City şehrinde filmin sahnelerinin geçtiği mekânlarda bina cephelerinde üç boyutlu olarak görülmektedir. Hedef kitle açısından bakıldığında bu üç boyut ile oyuncuların isimleri vurgulanmıştır ve izleyicinin okunması hedeflenmiştir. Tipografilerde özellikle bina cephelerine yansıyan ışık oyunlarından faydalanılmıştır. Diğer iki örneğin aksine jenerikte tipografik öğelerin vurgusu gerçeklik olgusu ile yapılmıştır. Yazılardaki üç boyut etkisi binaların cephelerindeki ışık oyunları ile desteklenmiştir. Birçok font denenmiş ve sonunda mimari formlarla uyumlu tırnaklı bir font olan Copper Plate kullanılmıştır. Bu font tercih edilirken filmin konusu olan korku ve gerilim duyguları çıkış noktası olmuştur. Jenerik tasarımında ise, gerek müzik, gerek görüntüler, gerekse tipografik öğelerle filmin hedef kitlesi olan 18 yaş üstü korku filmi seven kadın ve erkeklerin dikkatini çekmek amaçlanmıştır.

JENERİK 4: The Man with the Golden Arm Filmi Jeneriği



Şekil 21. Saul Bass “ The Man with the Golden Arm”, Filmi Açılış Jeneriği, 1955

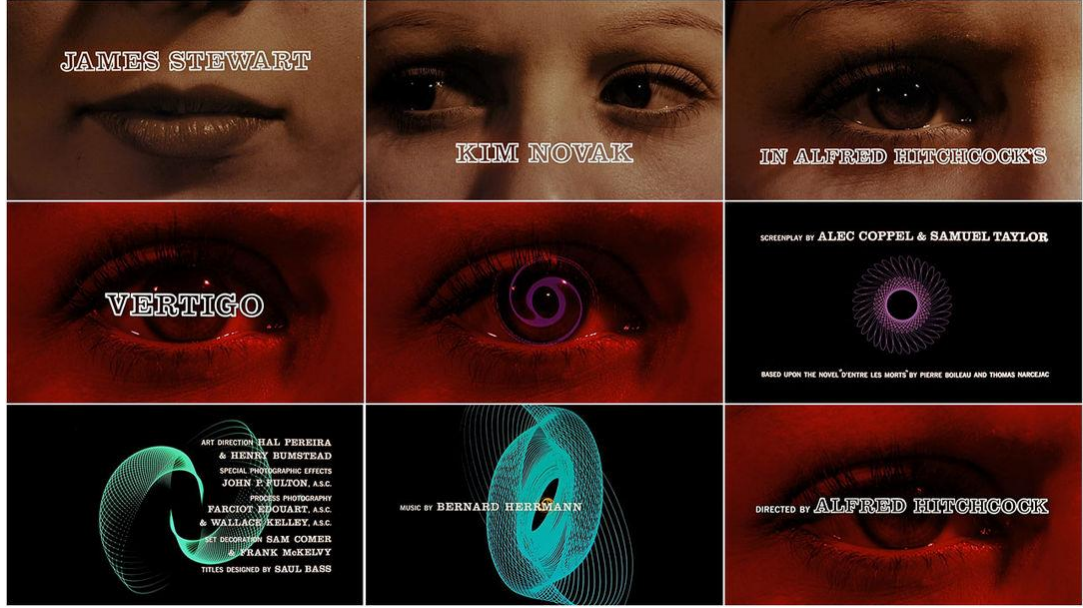
Tablo 5. The Man With The Golden Arm Filmi Jenerik Analizi

Film	Adı		The Man with the Golden Arm
	Türü		Drama
	Yayın Yılı		1955
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Jenerikteki güçlü ve yalın tasarım tipografi ile birleşerek dikkat çekmiştir.
		Bütünlük	Her sahnede ekranda beliren geometrik formların içine oturtulan tipografik öğeler geometrik formlar ile bütünlük oluşturmuştur.
		Renk	Filmin türüne gönderme yaparak siyah zemin üzerinde beyaz yazı kullanılmıştır.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik düzenlemeler akar görüntüdeki geometrik formlar ile bir bütünlük oluşturmuştur.
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Jenerikte, çarpık ve kopuk bir kol filmin en önemli sahneleri ile ilgili ipucu vererek dikkat çekmiştir.
		Bütünlük	Jeneriğin tamamında dikdörtgen şeklinde geometrik formlar kullanılarak bütünlük oluşturulmuştur.
		Renk	Görsellerin tamamı siyah zeminde beyaz olarak kullanılmıştır.
		Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Jenerik boyunca ekranda beliren geometrik formlar son sahnede birleşerek çarpık, kopuk bir kol formu ile bütünlük oluşturmuştur.

Jenerik ve Film İlişkisi	Jenerik filmin genel atmosferine uygun olarak tasarlanarak kumar ve uyuşturucu tutkusu olan ana karakterin ruh halini yansıtmaktadır.
Kurgu Özellikleri	Jeneriğin tamamı yalın, soyut bir anlatım biçimi ile kurgulanmıştır.
Hareket Özellikleri	Jenerikte grafiksel öğeler ve yazı mevcut müziğe göre tasarlanmış ve müzikle senkron hareketler oluşturarak hedef kitle açısından dikkat çekip merak uyandırmıştır.

Film jeneriklerindeki hareket olgusuna yeni bir boyut kazandıran Saul Bass, "The Man With the Golden Arm" filminin jenerik tasarımında filmin konusunu oluşturan bağımlılık kavramını vurgulamıştır. Görünüp kaybolan geometrik formlar ile yazı karakterleri ilişkisi film konusu hakkında izleyicide merak uyandırmıştır. Jeneriğin tamamı siyah zemin üzerine beyaz renk ile kurgulanarak, yalın merak uyandırıcı bir etki yakalanmaya çalışılmıştır. Jenerikte, sade okunaklı tırnaksız bir font ile de uyuşturucu bağımlılığı konusunun ciddiyetine dikkat çekmek amaçlanmıştır.

JENERİK 5: Vertigo Filmi Jeneriği



Şekil 22. “Vertigo” Filmi Açılış Jeneriği, 1958

Tablo 6. Vertigo Filmi Jenerik Analizi

Film	Adı		Vertigo
	Türü		Gerilim
	Yayın Yılı		1958
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Tipografik unsurlar görsel öğelerle ekranda belirerek daha dikkat çekici hale getirilmiştir.
		Bütünlük	Tipografik öğeler görsel unsurlarla bir bütünlük oluşturmuştur.
		Renk	Tipografik öğelerin tamamında siyah zemin üzerinde beyaz renk kullanılmıştır.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik unsurlar akar görüntüde beliren görsel unsurlar ile ekrana gelmiştir. Görsel unsurların ekranda bulunduğu süre içerisinde ekranda kalarak bütünlük oluşturmuştur.
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Spiral şeklindeki görsel öğeler izleyicide hipnoz etkisi yaratarak izleyiciyi jeneriğin içine almıştır.
		Bütünlük	Spiral etki farklı formlara uyarlanarak bütünlük oluşturmuştur.
Renk		Görsel öğelerde neon renkler tercih edilmiştir.	

	Görsel Ögelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görsel ögeler akar görüntü içerisinde yakınlaşma ya da uzaklaşma etkisi ile vurgulanmış ve tipografik unsurlara göre daha hareketlidir.
	Jenerik ve Film İlişkisi	Jenerik filme konu olan vertigo hastalığına atıfta bulunarak filmde yer alan oyuncunun göz bebeklerinin hareketi ile başlamış ve film hakkında izleyiciye ipuçları vermiştir.
	Kurgu Özellikleri	Jeneriğin tamamında vertigo hastalığı spiral formlar ile vurgulanmıştır. Görsel ögeler ve kinetik tipografinin aynı ortamda kurgulanması dikkat çekiciliği arttırmıştır.
	Hareket Özellikleri	Akar görüntüde görsel unsurların hareketi tipografik ögelerin hareketinden daha dikkat çekici olarak tasarlanmıştır.

1958’de Saul Bass tarafından jenerik tasarımı yapılan Vertigo filmi jeneriğinin sanatsal altyapısı ile dikkat çekmektedir. Jenerik görsel ögeler ve kinetik tipografinin aynı ortamda kurgulandığı önemli örneklerden biridir. Görsel dil bütünlüğü oluşturulmuş jenerikte soyut formlar tercih edilerek tasarımda görsel ögeler ön plana çıkarılmıştır. Sanatsal formların ilk kez bu kadar yoğun kullanıldığı jenerik tasarımı Bass ve Whitney kardeşlerin ortaklaşa çalışmalarıdır. Jenerik filme konu olan vertigo hastalığına atıfta bulunması, filmde yer alan oyuncunun göz bebeklerinin hareketi ile başlaması ve film hakkında belirgin ipuçları vermesi açısından da ilkler arasındadır.

JENERİK 6: Catch Me If You Can Filmi Jeneriği



Şekil 23. “Catch Me If You Can” Filmi Açılış Jeneriği, 2002,

Tablo 7. Catch Me If You Can Filmi Jenerik Analizi

Film	Adı		Catch Me If You Can
	Türü		Macera
	Yayın Yılı		2002
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Tipografik öğelerin, yatay veya dikey çizgilerle ekranı sahnelere bölerek bazı animatik özellikleri vurgulanarak ve izleyicinin dikkati çekilmiştir.
		Bütünlük	Tipografik öğelerin harf uzantıları ile animasyonlar birleştirilerek bir bütünlük sağlanmıştır.
		Renk	Tipografik öğeler akar görüntündeki animasyonların çok renkliliğinin aksine, zemin renginde rahat okunabilecek tek renk tercih edilmiştir.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik öğeler jeneriğin başından sonuna kadar animasyona dâhil edilerek, kurgusal yapının bir parçası haline getirilmiştir.
Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Görsel öğelerin tamamı soyut formlardan oluşarak dikkat çekici hale getirilmiştir.	
	Bütünlük	Görsel öğeler jeneriğin tamamında tipografik öğeler ile bütünlük oluşturmuştur.	

	Renk	Görsel öğelerde canlı renkler kullanılarak dikkat çekicilik sağlanmıştır.
	Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görsel öğelerde filmin konusu olan macera etkisi vurgulanarak hareketli bir parodi oluşturulmuştur.
	Jenerik ve Film İlişkisi	Jenerikte dedektiften kaçan dolandırıcının hareket etkisi ve manevraları vurgulanarak filmle alakalı önemli ipuçları vermiştir.
	Kurgu Özellikleri	Jenerik vektörel alt yapı ile kurgulanmış ve karakterlerin özellikleri soyut formlar tercih edilerek oluşturulmuştur.
	Hareket Özellikleri	Jenerikte filmin konusu ile ilgili merak uyandırmak adına her öğeye hızlı animatik ve kinetik özellikler eklenmiştir.

Animasyon ve müziğin neşeli bir havada yansıtıldığı bu jenerikler genellikle 1960'lı yılların birçok dedektiflik filmlerinde kullanılmaktadır. Catch Me If You Can film jeneriğinde de eskinin yeniden sunumu ve tarzının farklı bir sürümü olarak parodi şeklinde tasarlanmıştır (Gülen, 2006, s: 35).

2000'li yılların başında birçok alanda geriye dönüş sinema sektöründe de kendini hissettirmiştir. Jenerikte eski "The Pink Panther" filminin neşeli, animasyon tarzındaki jeneriğinden esinlenilmiştir. 1960'larda sıkça karşılaşılan animasyon ve müziğin senkron şekilde hareket etmesi, renklerin canlılığı dedektiflik film jeneriklerinde tercih edilirken, Saul Bass'ın 2000 yapımı bu jeneriğinde eskinin yeniye tekrar uyarlanması etkileri ile karşılaşılmaktadır. Catch Me If You Can filminin giriş jeneriğinde, filmim konusuna bağlı olarak canlı renkler, vektörel silüetlerin hareket yönü, ajandan kaçan ve sürekli hareket halinde olan dolandırıcının hızlı manevraları vurgulamaktadır. Bu hareketli yapısı ile kinetik tipografi ile kurgulanmış jeneriklere iyi örneklerden biridir.

JENERİK 7: Ufak Tefek Cinayetler Dizisi Jeneriği



Şekil 24. “Ufak Tefek Cinayetler” Dizisi Açılış Jeneriği, 2017.

Tablo 8. Ufak Tefek Cinayetler Dizisi Jenerik Analizi

Dizi	Adı		Ufak Tefek Cinayetler
	Türü		Gerilim Polisiye Drama
	Yayın Yılı		2017
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Tipografik öğeler görsel öğelerin üzerinde beyaz renk kullanılarak çekicilik sağlanmıştır.
		Bütünlük	Tipografik öğeler sahne geçişleri ile ekranda belirerek bütünlük sağlanmıştır.
		Renk	Görsel öğelerin canlı renk geçişleri üzerinde beyaz renk kullanılarak okunaklılık sağlanmıştır.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik öğeler akar görüntüde sabittir.
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Görseller soyut ele alınmış olup, popüler kültürün yaşam tarzını ve hızlı gelişen olayları yansıtmıştır.

	Bütünlük	Görseller her sahnede birbirinin içerisinde çıkıyor etkisi ile kurgulanıp bütünlük sağlanmıştır.
	Renk	Görsellerde dizinin konusu olan şaşalı ve dinamik yaşantı tarzına dikkat çekmek amacı ile canlı renkler tercih edilmiştir.
	Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görsellerin akar görüntü içerisinde ki dinamik yapısı ile sahne geçişleri oluşturulmuştur.
	Jenerik ve Dizi İlişkisi	Jenerikte dizinin içeriğinde yer alan olaylarla ilgili görüntüler oluşturulmuş ve işlenen cinayet ile ilgili ipuçları verilerek izleyicide merak uyandırmıştır.
	Kurgu Özellikleri	Jenerikteki görüntüler hızlı renkli ve içerisinde bazı şifreler barındıracak şekilde kurgulanmıştır.
	Hareket Özellikleri	Jenerikte görsel öğeler tipografik öğelere göre daha hareketlidir.

Baran Baran'ın 2017 yılında tasarladığı "Ufak Tefek Cinayetler" dizisi jeneriği dizi içeriği ve dizide gelişen olaylar hakkında izleyiciye ipuçları vererek, dizi başlamadan içerikle ilgili merak uyandırmayı başarmıştır. Jenerikte kullanılan renkler, müzik ve vurgulayıcı efektler hedef kitlenin dikkatini çekmektedir. Jenerikte sahne geçişleri arasında hem renklerle, hemde illüstrasyonların yalınlığı ile bir bütünlük sağlanmıştır. Jenerikte bulunan illüstrasyonlar ise çizgi roman tarzında ele alınmış olup, popüler kültürün yaşam tarzını ve hızlı gelişen olayları yansıtmaktadır.

Jeneriğin genel yapısı ve atmosferi kavramsallaşma öncesi dikkat edilmesi gereken önemli tasarım unsurudur. Ayarların ne olacağını anlatan bir liste hazırlama konsepti oluşturmak ve ne tür bir içeriğin kullanılacağı konusunda yapılan belirlemeler ayarlara yardımcı olabilmektedir.

JENERİK 8: Şevkat Yerimdar Filmi Jeneriği



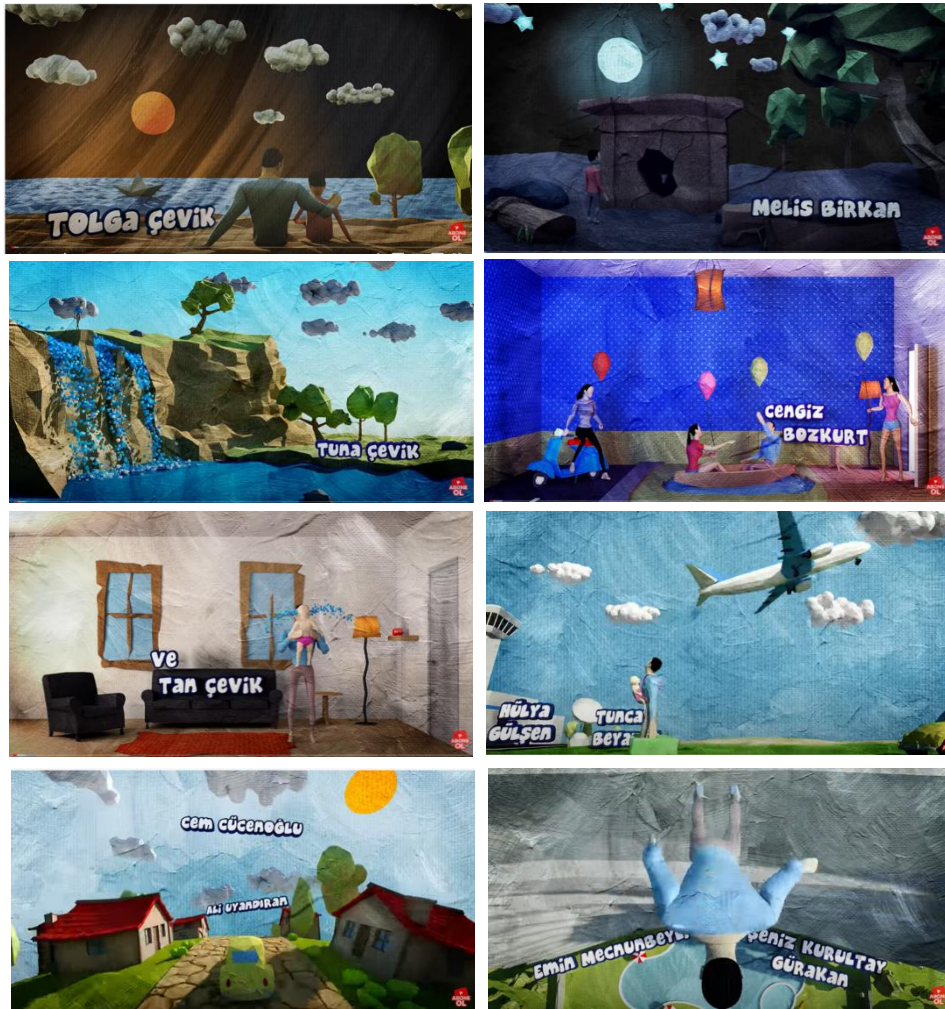
Şekil 25. “Şevkat Yerimdar” Filmi Açılış Jeneriği, 2013.

Tablo 9. Şevkat Yerimdar filmi jenerik analizi

Film	Adı	Şevkat Yerimdar		
	Türü	Komedi		
	Yayın Yılı	2013		
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Tipografik öğelere boyut hissi ve gölge efekti kazandırılarak dikkat çekicilik sağlanmıştır.	
		Bütünlük	Tipografik öğeler kameranın açısı ve görsellere yerleştirilerek bütünlük sağlanmıştır.	
		Renk	Tipografik öğeler görseller üzerinde bazı sahnede metalik bir etki ile bazı sahnede beyaz renk ile yazılmıştır.	
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik öğelere akar görüntüde kameranın dönüş hareketine göre hareket kazandırılmıştır.	
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Görseller filmin ilk sahnesinden mahalle görüntüleri ile başlayarak dikkat çekmektedir.	
		Bütünlük	Görsellerin filmin geçtiği sokağın görüntülerinden oluşması ile bütünlük sağlamıştır.	
		Renk	Görsellerde renkli sokak görüntüsü vardır.	
		Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görseller akar görüntüde evlerin çatılarından başlayarak sokakta yürüyen başrol oyuncusuna doğru hareketlendirilmiştir.	
	Jenerik ve Film İlişkisi		Jenerik filmin türü olan komedi gibi hareketli ve eğlencelidir.	
	Kurgu Özellikleri		Jenerik filmin ilk sahnesi olarak kurgulanmıştır.	
	Hareket Özellikleri		Jenerikte gerek görseller gerek tipografik öğeler kamera dönüş etkisi ile hareket kazanmıştır.	

2013 yapımı olan Şevkat Yerimdar filminin jeneriği tipografik öğelere kazandırılan gerçeklik ve hareket etkisi ile iyi örneklerden biri olmuştur. Filmin ilk sahnesi olarak tasarlanan jenerik, filmin geçtiği mahalle görüntüleri ile kurgulanmıştır. Tasarımda günlük mahalle hayatından görüntülere yer verilerek filmle ilgili ipuçları verilmeye çalışılmıştır. Serkan Duran ve Aydın Üzmez'in tasarımını yaptığı jenerikte tipografik unsurların mahalle görüntülerine üç boyutlu bir etki ile yerleştirmesi ile farklı bir kurgu olmasını sağlamıştır. Jenerik filmin genel atmosferine uygun, orta düzey bir mahallede günlük hayattan görüntülerle hedef kitleyi filmin eğlenceli ortamına hazırlamaktadır.

JENERİK 9: Sen Benim Her Şeyimsin Filmi Jeneriği



Şekil 26. “Sen Benim Her Şeyimsin” Filmi Açılış Jeneriği, 2017.

Tablo 10. Sen Benim Her Şeyimsin Filmi Jenerik Analizi

Film	Adı	Sen Benim Her Şeyimsin		
	Türü	Komedi		
	Yayın Yılı	2016		
Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Tipografik öğeler, jenerikteki görüntülere yerleştirilip perspektif bir etki ile dikkat çekicilik sağlanmıştır.	
		Bütünlük	Tipografik öğeler, jenerikte kurgulanan objelerle bütünlük sağlanmıştır.	
		Renk	Tipografik öğelerde, okunaklılık arttırmak amacı ile renkli zemin üzerinde koyu mavi kenar çizgisi eklenerek beyaz renk tercih edilmiştir.	
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik öğeler, animatik unsurlarla senkron şekilde hareketlendirilmiştir.	
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Görsellere, jeneriğin tamamında animasyon tadında, kübik formda ve yağlı boya etkisi kazandırılması sebebi ile dikkat çekicidir.	
		Bütünlük	Görseller, filmde gelişen sahneleri ve karakterleri yansıtması sebebi ile bütünlük oluşturmuştur.	
		Renk	Görsellerde, filmin türüne uygun olması için canlı renkler kullanılmıştır.	
		Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görsellere gerçeklikten uzak animatik hareketler kazandırılmıştır.	
	Jenerik ve Film İlişkisi		Jenerik filmde gelişen olaylara yer verilerek hikâye tadında animasyon özellikler ile bir kısa film olarak kurgulanmıştır.	
	Kurgu Özellikleri		Jenerik baştan sona kadar olaylar örüntüsü ile kurgulanmıştır.	
	Hareket Özellikleri		Filmde gelişen hızlı ve komik olayları yansıtması açısından hızlı değişen görüntüler ile hareket kazandırılmıştır.	

2016 yapımı Sen Benim Her Şeyimsin filminin jenerik görüntüleri filmin türüne uygun olarak animatik özelliklerle hazırlanmış farklı bir tarz olması sebebi ile dikkat çekmektedir. Jenerik tasarımı, C5 tasarım ajansı tarafından yapılan filmde gelişen olaylara animasyon altyapısı ile kübik bir etki kazandırılarak izleyiciyi filmin içeriği ile ilgili heyecanlandırmayı başarmışlardır. Baştan itibaren animasyon olarak kurgulanmış

jenerikte, başrol oyuncusunun başından geçen olaylar mizahi bir yaklaşımla ele alınmış ve gelişen olayların birbiri ile bağlantısı vurgulanmıştır. Farklı bir tasarım anlayışı ile kurgulanmış olan bu jenerik, Türk Sinema tarihinin jenerik tasarımlarına iyi örnekleri arasında yer almıştır.

JENERİK 10: Kuzey Güney Dizisi Jeneriği



Şekil 27. “Kuzey Güney” Dizisi Açılış Jeneriği, 2011.

Tablo 11. Kuzey Güney Dizisi Jenerik Analizi

Dizi	Adı	Kuzey Güney
	Türü	Aksiyon Dram
	Yayın Yılı	2011

Başlangıç Jeneriği	Tipografi Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Tipografik öğelerin müzik ve görsel efektlerle birlikte hareket etmesi ile dikkat çekicilik sağlanmıştır.
		Bütünlük	Tipografik öğeler duman ateş gibi soyut öğelerle bütünlük sağlamıştır.
		Renk	Tipografik öğelerde jeneriğin zemininin koyu renk atmosferinde genel olarak beyaz renk kullanılmıştır.
		Tipografik Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Tipografik öğeler akar görüntüde duman ateş ve çatlama gibi efektlerle birlikte hareket kazanmıştır.
	Görsel Kullanımı	Dikkat Çekicilik	Görsel öğelerin dizinin türüne uygun gizemde olması ve soyut yapıda kurgulanması sonucu dikkat çekicidir.
		Bütünlük	Görsel öğeler jenerik müziği ve tipografik unsurlar ile bütünlük sağlamıştır.
		Renk	Görsel öğelerde zemin rengi üzerinde açık renk tercih edilmesi sebebi ile ön plana çıkmaktadır.
		Görsel Öğelerin Akar Görüntüdeki Hareketleri	Görsel öğelerin patlama çatlama ve dağılma gibi hareketleri jenerik müziğinin ritmi ile senkronudur.
	Jenerik ve Dizi İlişkisi		Jenerikte dizinin konusunu sembolik olarak anlatan soyut formlar izleyicide merak uyandırmıştır.
	Kurgu Özellikleri		Jenerik tipografik unsurların sembolik meteformlar ve müzik ile kombinasyonu üzerine kurgulanmıştır.
	Hareket Özellikleri		Jeneriğin tamamında kullanılan öğelerin derinliğe doğru dinamik hareket etkisi ile dizinin türü yansıtılmıştır.

2011 yapımı olan Kuzey Güney dizisi etkili jeneriği ve jenerikte kullanılan görsel öğelerin tipografik unsurlar ve müzik ile senkron hareketleri sonucunda dikkat çekiciliği başarmıştır. Dijiflame firması tarafından tasarlanan jenerikte dizinin konusu olan aksiyon ve dram öğeleri temel alınarak, soyut formlarda sembolik meteformların özel efektlerle hazırlanması hedef kitle olan izleyicide merak uyandırmıştır. Tipografik unsurlara görsel

ögelere bulunan patlama, duman ve ateş gibi efektleri ile hareket kazandırılmış ve derinlik hissi verilmiştir. Bu derinlik hissi kinetik alt yapı ile kurgulanan jeneriğe 3d etkisi kazandırmıştır. Jenerik gerek başından itibaren izleyicinin dikkatini dinamik tutmak adına, gerekse görsel efektlerin etkililiği bakımından Türk dizi tarihindeki jeneriklerde güzel örneklerden bir tanesidir.

4. UYGULAMA ÇALIŞMASI

4.1. “Hababam Sınıfı” Filmi

Rıfat Ilgaz’ın romanlarından sinemaya uyarlanan her kesimden izleyiciye hitap eden okul güldürüsü "Hababam Sınıfı" filmleri kitleleri salonlara koşturan 1970’li yılların filmlerindendir (Kuyucak, 2016, s.160)

Ertem Eğilmez’in sinemaya aktardığı Rıfat Ilgaz’ın eseri olan "Hababam Sınıfı" filmi Türk sinemasında hem güldürü hem de ticari anlayış açısından noktası olmuştur. Herkesin yaşamında varoluş ya da var olmaya devam eden okul sıralarının sınırsız özgürlüğünü aktaran film, dram ve güldürüyü iç içe vermesiyle, kalabalık oyuncu kadrosuyla Türk sinemasının en popüler dizisi olmuştur (Evren, 2014, s. 295).

Nostaljik anıların canlandırılması, ünlü ve kalabalık oyuncu topluluğunun duygusal ve çocuksu serüvenlerinin herkesin hayatında yer bulan kimi anılarla çağrıştırması, bu film serisinin sevilmesinin ana nedeni olmuştur (Evren, 2014, s. 296).

Kuşkusuz ki Türk sinemasında en çok dikkat çeken film 1975 ve 2006 yılları arasında 3 farklı yönetmen ile 9 defa çekilen “Hababam Sınıfı” serileridir. Rıfat Ilgaz’ın Kastamonu Lisesi’ndeki anılarından hareketle yazdığı “Hababam Sınıfı” isimli kitabından uyarlanan film serisi televizyonda halen en sık yayınlanan ve yüksek izlenme oranına sahip olan filmler arasındadır. “Hababam sınıfı” serisinde yer alan filmler eğitim ve okul yaşantısına ilişkin sahneler içermektedir. Bu sahneler arasında okullarda gerçekleştirilen ölçme ve değerlendirme etkinliklerini içerenler de sık yer almaktadır (Doğan, 2017 s. 156).



Şekil 28. “Hababam Sınıfı” Filmi Afiş Tasarımları

4.2. “Hababam Sınıfı” Filmi İçin Kinetik Tipografi İle Hazırlanan Jenerik Uygulaması

4.2.1. Konu

Literatür taraması ile kavramsal çerçeve tamamlandıktan sonra edinilen bilgiler ışığında tasarım süreci kapsamında problemin tanımlanması basamağında hâlihazırda başlangıç jeneriği olan ancak yeterli etkiye sahip olmayan “Hababam Sınıfı” filmi için jenerik projesi geliştirilmeye karar verilmiştir. Bilgi toplama sürecinde film ile ilgili detaylı araştırmalar yapılmıştır. 1975 yapımı “Hababam Sınıfı” serisinin ilk filmidir. Serinin bu ilk filminde eğitim öğretim hayatları çeşitli haylazlıklarla dolu “Hababam Sınıfı” öğrencilerinin günlük sınıf ortamlarındaki öyküsü esprili ve duygusal bir tarz ile izleyiciye yansıtılmıştır. Gerek oyuncuların rollerindeki başarısı gerekse öykünün doğallığı ve günlük samimiyeti izleyiciye filmin ruhunu yansıtmıştır.

Yapılan çeşitli görsel araştırmaların sonucunda “Hababam Sınıfındaki” bu samimi, muzip ve duygusal ruhun filmin tüm grafik tasarım öğelerine yansıdığı görülmektedir.



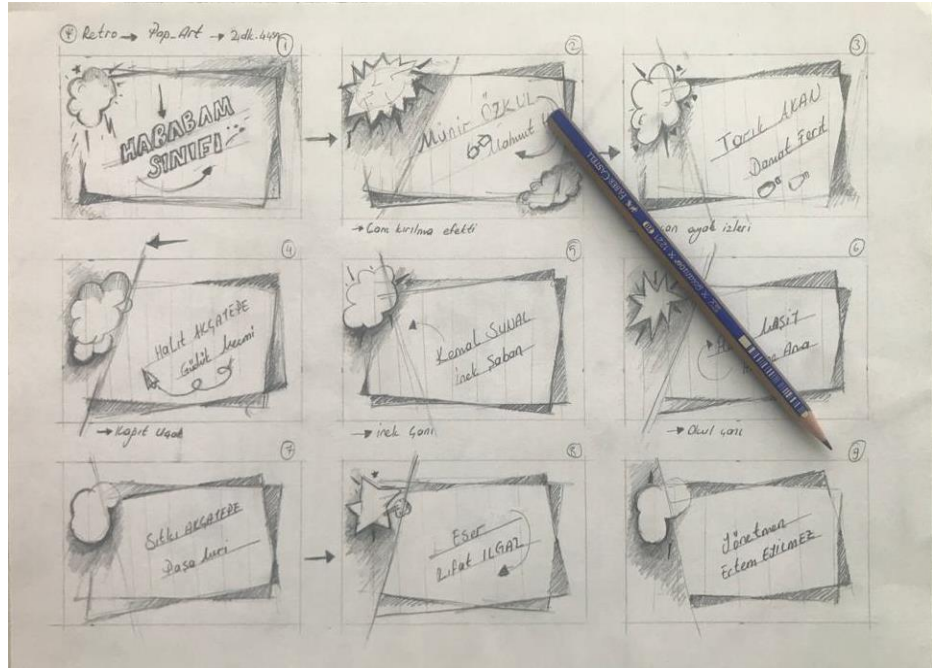
Şekil 29. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinden Kareler

Türk sinemasının klasikleri arasında yer alan “Hababam Sınıfı” serisinin ilki olan filmde jenerik tasarımı filmden görüntülerin fotografik bir zemin olarak kullanılmış ve oyuncu ve set ekibi isimleri bu görüntüler üzerine yerleştirilmiştir. Görüntüler filmin konusu ve sahneleri ile ilgili hedef kitle olan izleyiciye ipuçları vermekte başarılı olsa da herhangi bir hareket etkisi kazandırılmaması sebebi ile yeterince dikkat çekici ve akılda kalıcı

değildir. Fotoğraf altyapısı ile kurgulanmış jenerik tasarımda tipografik unsurlar geri planda kalmış ve akar görüntü üzerinde herhangi bir harekete sahip olmayan tipografik unsurlar durağan, düz ve sade kurgulanmıştır. Font olarak Futura Md BT tercih edilerek, zemindeki görüntünün yoğunluğundan dolayı kolay okunması amaçlanarak her sahnede beyaz renk tercih edilmiştir. Bu çalışmada, “Hababam Sınıfı” filmi için hali hazırda kullanılan jenerik tasarımında akar görüntülere yer verilmemesi ve tipografik unsurların durağan olması sebebi ile izleyicinin yeteri kadar dikkatini çekmediği düşünülerek kinetik tipografi ile dikkat çekici bir jenerik tasarımı oluşturmak amaçlanmıştır.

4.2.2. Konsept Tasarımı ve Storyboard

Yaratıcılık ve buluş adımı analizleri yapılan jenerik tasarımlarının temel özellikleri ele alınarak storyboard tasarımı için eskiz çalışmaları yapılmıştır. Storyboard aşamasında filmin geçtiği dönemsel özellikler, karakterlerin genel özellikleri jeneriğin ana temasını oluşturacak olan unsurlar noktasında önemli ipuçları vermiştir. 13 görüntüden oluşan storyboard tasarımında filmin türü olan komedi/drama göz önünde bulundurulmuş ve her bir kare detaylı şekilde çizilerek, zemin şekil ilişkisi, tipografik ve kinetik özellikler belirlenmiştir. Filmin genel atmosferinden yola çıkılarak planlanan storyboard tasarımlarında eğlenceli bir kurgu oluşturulmaya çalışılmıştır. Bir bütünlük oluşturmak amacı ile jeneriğin tamamında aynı zeminin sabit bir şekilde kullanılmasına, tipografik unsurlara ve görsel öğelere hareket kazandırılmasına karar verilmiştir. Retro ve popart tarzlarından faydalanılarak, kinetik altyapı ile oluşturulan tipografik öğeler dinamik bir etki kazandırmak adına zemine çaprazlama yerleştirilmiştir. Görseller yine filmin türüne atıfta bulunmak adına patlama, çatlama ya da kırılma etkisi ile oluşturulmuş ve filmin oyuncularının karakteristik özellikleri hakkında ipucu verecek minik vektörler tercih edilmiştir.



Şekil 30. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulaması Storyboard Çalışması

4.2.3. Uygulama

Storyboard da eskizlerinin tamamlanmasının ardından uygulama aşaması için bilgisayar ortamına geçilmiştir. Adobe Illustrator programında taslak zemin denemeleri görselleştirilmiştir. Zemin- şekil ilişkisi ve hareketin akar görüntüdeki etkisi hedef kitle olan izleyici açısından değerlendirilerek, yapılan 12 taslak çalışmadan sonuncusu tercih edilmiştir. Belirlenen zeminde filmin genel atmosferine uygun canlı renkler tercih edilmiştir. Ayrıca zeminin ekranda kalış süresi klasikler arasında yer alan Melih Kibar bestesi olan "Hababam Sınıfının" müziğinin süresi ile planlanmış ve zemin görüntüsünün ekrana geliş şekli müziğin eğlenceli ritmine uygun biçimde tasarlanmıştır.



Şekil 31. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulaması Zemin Denemeleri

Seçilen zeminin ardından jeneriğin tamamında kullanılacak font için arařtırmalar yapılmaya başlanmıřtır. Kinetik bir yapıda olacak olan tipografik öğelerin jeneriğin tamamında diđer öğelere nazaran daha dikkat çekici ve hareketli olması hedeflenmiřtir.



Şekil 32. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulaması Font Seçimi

Yapılan font arařtırmaları sonucunda yine “Hababam Sınıfının” eğlenceli ve muzip yönü göz önünde bulundurularak ve hedef kitleye filmin türü ile ilgili ipucu verecek şekilde font türlerinden süslü/ komik kategorisinde bulunan Yikes fontu tercih edilmiřtir. Yikes fontunun tırnaksız ve yalın yapısı ile jenerik boyunca film ekibinin isimlerinin okunaklı, akılda kalıcı ve dikkat çekici olması amaçlanmıřtır.

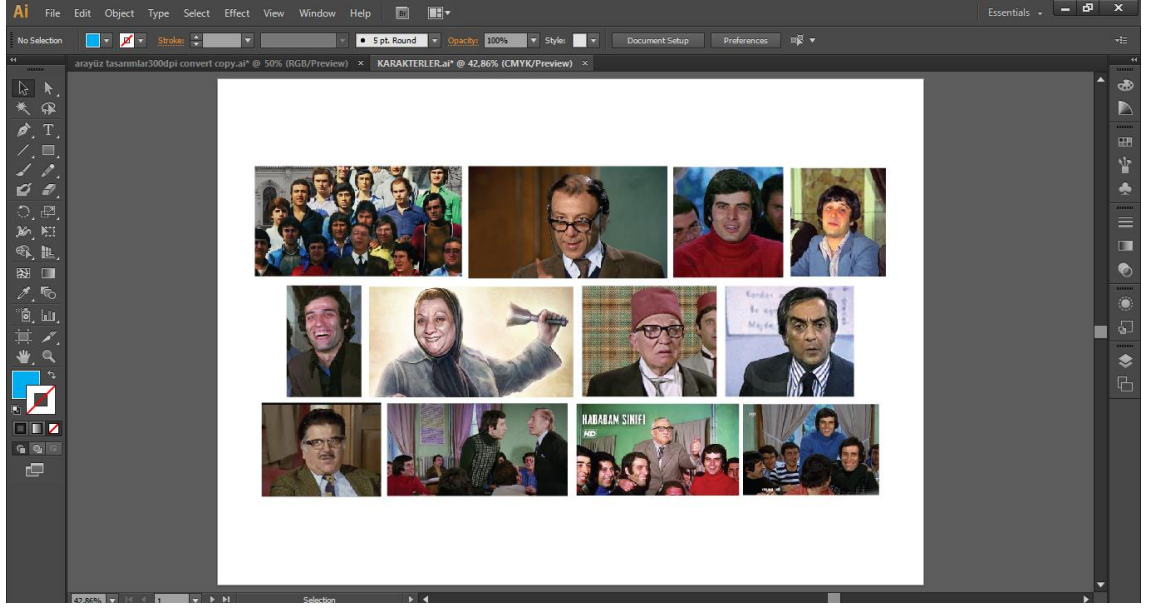
**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?!#**

**Şekil 33. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulamasında Kullanılacak Yikes
Fontu**

Font seçiminin ardından Adobe Illustrator programında HDTV 1080 görüntü formatı boyutlarına uygun RGB renk modunda 63,73x38,1 boyutlarında sayfalar açılarak giriş sayfası tasarımları uygulanmaya başlanmıştır.



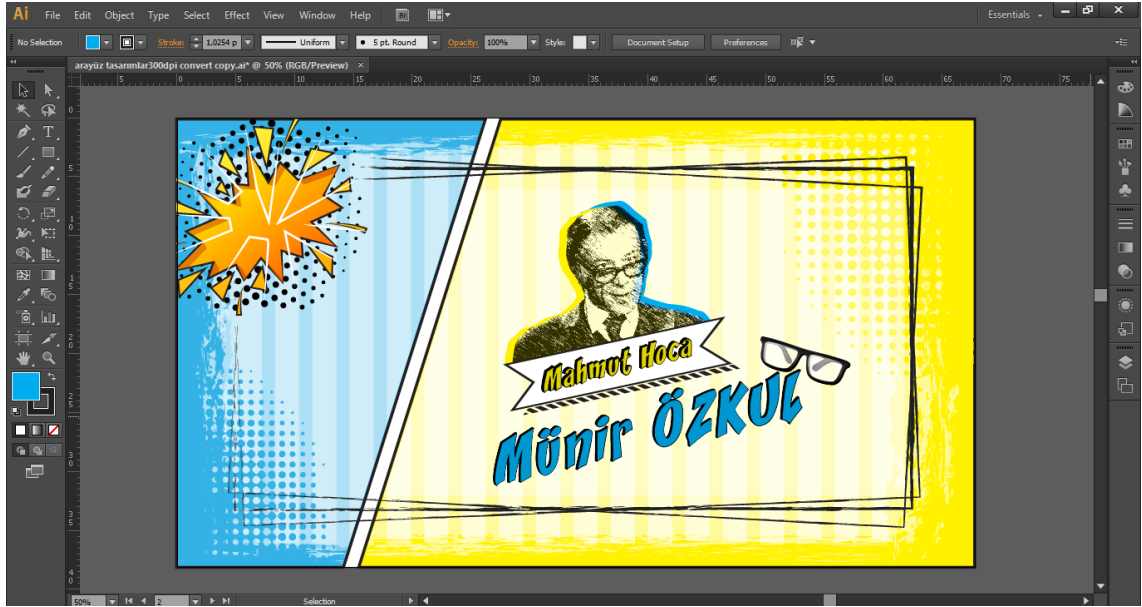
Şekil 34. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Uygulamasında Kullanılan Vektörlere Fikir Veren Sahneler



Şekil 35. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Kullanılan Oyuncu Ve Filmden Kareleri Görselleri

Jenerik tasarımda filmdeki oyuncuların ve filmin bazı sahnelerinin görsellerini de yer verilmiştir. Görseller tipografik öğelerin önüne geçmemesi adına boyut olarak küçük kullanılmıştır. Kullanılacak görseller belirlendikten sonra Adobe Illustrator programında dekupe edilerek, önce Artistic – Poster Edges filtresi daha sonra Sketch – Graphic Pen filtreleri uygulanmıştır. Uygulanan bu efektler ile çözünürlük sıkıntısı olan görsellere farklı bir görüntü kazandırılmaya çalışılırken jeneriğin genel

tarzına da uyum sağlanması amaçlanmıştır. Yine pop art ve retro bir tarz yakalamak amacı ile görsellerin altına sarı ve mavi renkte gölgeler eklenmiştir.



Şekil 36. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Görsellerin Kullanımı

İzleyicinin ilk karşılaşacağı ekran konumunda olan ve en etkili olması gerektiği düşünülen giriş sayfası tasarımı üzerinde çalışılmıştır. Giriş sayfası ve jeneriğin tamamında kullanılacak görüntüler vektörel olarak çizilmiş kurgu sırasında kullanılacak şekilde hazır hale getirilmiştir. Giriş sayfasında tasarımın tamamında kullanılacak olan renkler ve tipografik unsurların yapısı netleştirilmiştir.



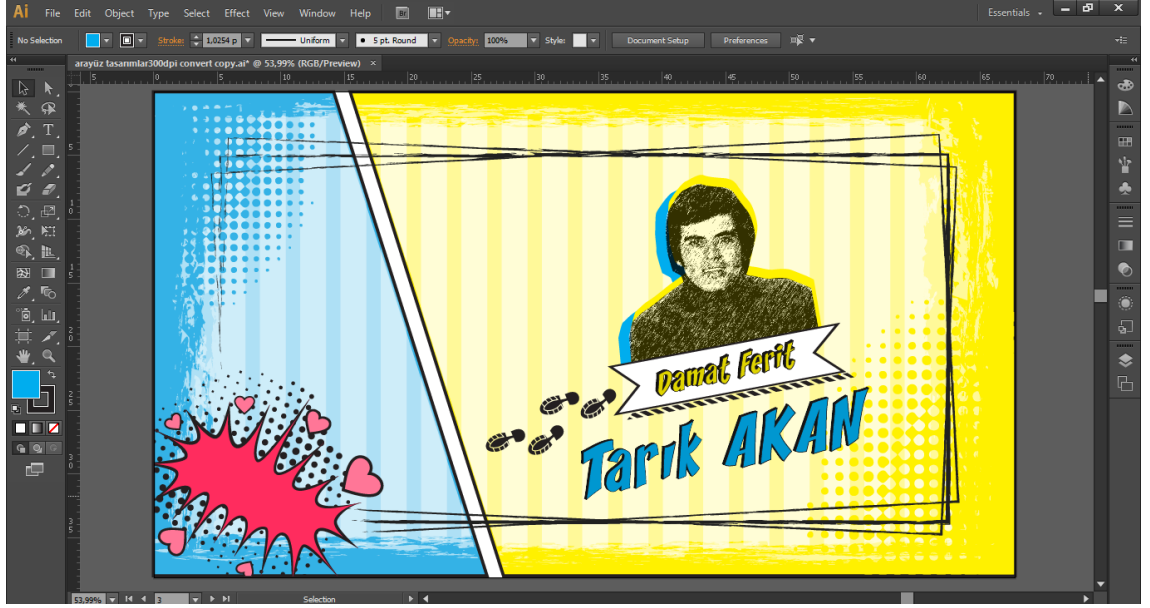
Şekil 37. “Hababam Sınıfı” Filmi Jenerik Giriş Sekansı Tasarımı

Tasarımda bütünlük ilkesi göz önünde bulundurularak jeneriğin tamamında aynı zeminin kullanılmasına, mavi ve sarı renkler hâkim olmasına ve tipografik öğelerde aynı font kullanılmasına karar verilmiştir. Bu doğrultuda tipografik öğelerin tamamı aynı font aynı renk ve aynı 3 boyutlu etki ile oluşturulmuştur.



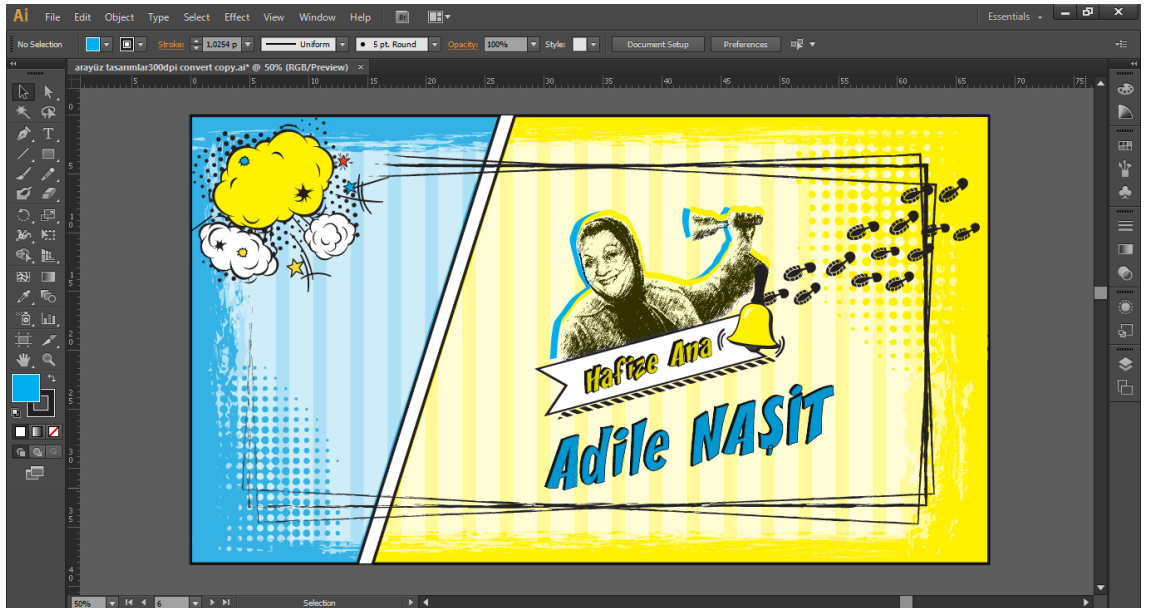
Şekil 38. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriği Ara Yüz Tasarımı Görüntüleri

Tasarımın genel formatı ve planlamasından sonra bütün sayfalar aynı tarzda ve altyapıda planlanmıştır. Tipografik öğeler görseller ve vektörler görüntüye bir hareket kazandırmak adına ekrana çaprazlama bir yapı ile yerleştirilmiştir.



Şekil 39. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Kullanılan Bazı Görsellerin Yaratıcı Stratejisi

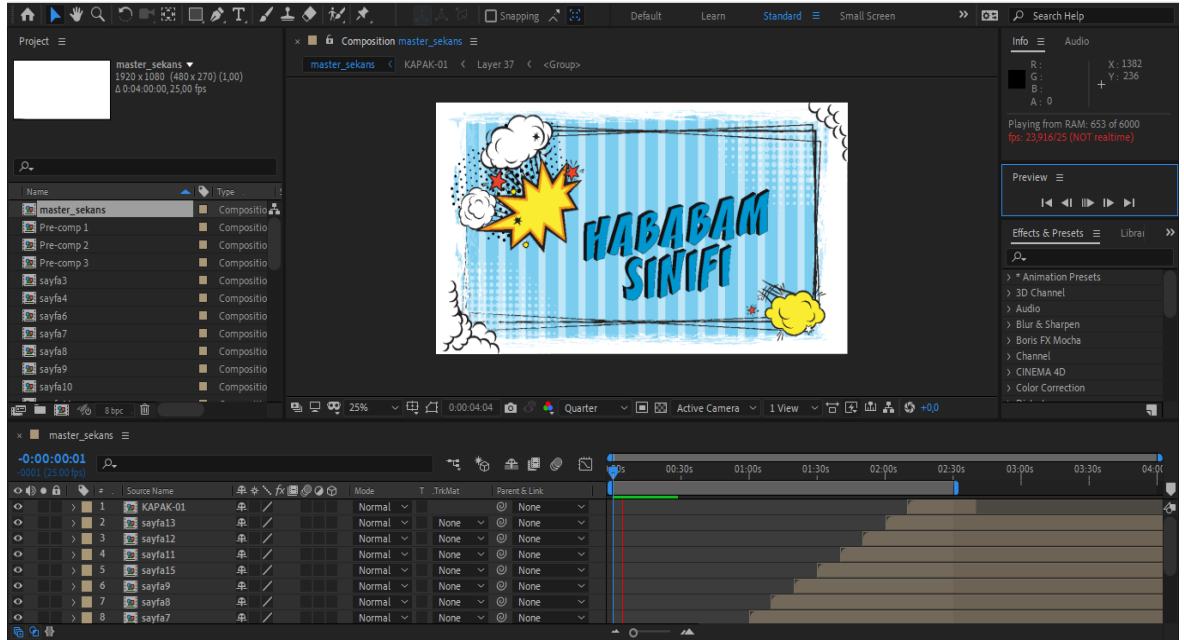
Tasarımda kullanılan küçük vektörlerin yaratıcı stratejisi, filmdeki ana karakterlerinin temel özelliklerinden yola çıkılarak planlanmıştır. Örneğin Türk sinemasının önemli isimlerinden biri olan Tarık Akan, Hababam Sınıfı Filminde Damat Ferit lakabı ile bilinir ve sık sık sevgilileri ile buluşmak için okuldan kaçması en öne çıkan özelliğidir. Damat Ferit’in bu özelliğine atıfta bulunmak adına kalplere doğru hareket eden ayak izleri vektörel olarak görselleştirilmiştir.



Şekil 40. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriğinde Kullanılan Bazı Görsellerin Yaratıcı Stratejisi

Karakteristik özelliği vektörlerle vurgulanan bir diğer kişi ise, Hafize Ana karakterine hayat veren Adile Naşit'tir. Hababam Sınıfı serisinin tamamında okulun emektarı olarak rol alan Hafize ana, elinde çanı ile hafızalarda yer edinmiştir. Hafize ananın elindeki çanı çalması Hababam Sınıfı için teneffüs zamanının başladığını ifade eder ve bahçeye top oynamaya çıkmak için okul koridorlarında koşmaya başlarlar. Bu görüntüdeki çan ve ayak izleri vektörlerinde, filmin Fbu sahnelerinden esinlenerek yaratıcı stratejisi oluşturulmuştur.

Jenerik tasarımının tüm ara yüz tasarımları bitirildikten sonra son düzenlemeler yapılmış, tipografik öğeler dönüştürülmüş ve Adobe After Effects programında hareketlendirmek için hazır hale getirilmiştir.



Şekil 41. “Hababam Sınıfı” Filmi Adobe After Effects Görüntüleri



Şekil 42. “Hababam Sınıfı” Filmi Jeneriği Bazı Sahne Geçiş Görüntüleri

Hababam sınıfı filmi için hazırlanan ve hareketlendirilmesinin Adobe After Effects programında yapılan bu jenerikte, filmin genel temasının soyutlanarak ve gösterim alanı olan sinema perdesi için hazırlanmıştır. Jenerik tasarımında vektörel olarak kullanılan tipografik karakterler, harflerin fiziksel yapısına göre, okunurluğun korunması hedeflenerek hareketlendirilmiştir. Jenerikte görsel öğelerin yoğunluğu, tipografik öğelerin önüne geçmemesi adına en aza indirgenmiştir. Ayrıca arka planda bulunan çaprazlama bölünme ve çizgisel yapıya öne çıkmayacak şekilde küçük hareketlendirilmeler eklenerek sabit bir atmosfer etkisinden uzaklaşmak amaçlanmıştır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Hareketli grafik tasarımın önemi gelişimi yaşadığımız bu bilgi çağında daha etkili iletişim kurma ihtiyacı ile artmıştır. Hayatımızın birçok alanında olan hareketli tasarımlar grafik tasarımın vazgeçilmez bir unsuru olmuş ve telefonlardan tabletlere, televizyon ekranlarından sosyal mecralara kadar birçok alanda kullanılmıştır. Bu geniş tasarım kanallarında insanların zihninde yer edecek hareketli görüntüler teknolojik gelişmeler ile farklı formatlara ve boyutlara evrilmiş ve tasarımcılara alternatif kapılar açmıştır. Ebetteki gelecekte olacak teknolojik gelişmeler hareketli tasarım konusunda yenilikler oluşturmaya devam edecektir.

Hareket kavramı popüler kültürün bir parçası olan hız, teknoloji ve görsellerle bulunduğu dijital devrim sayesinde hayatımızda yer alan ekranların vazgeçilmez unsurlarından biri olmuştur. Hareketli görüntülerin en ilgi çekici alanlarından biride film jenerikleridir. Günümüz sinemasında da jenerik tasarımlarının filmin konusuyla ilgili ipuçları vermesi, duyguyu yansıtmayı ve izleyicide merak uyandırması açısından önemi büyüktür.

"Kinetik tipografinin film ve dizi jeneriklerinde kullanımı ve bir jenerik uygulaması" başlıklı tez çalışmasının sonucu olarak "Hababam Sınıfı" isimli, Türk Sinema tarihinde önemli bir yeri olan filme çeşitli mecralarda kullanılacak yenilikçi bir jenerik tasarımı uygulaması yapılmıştır. Bu yenilikçi ve dikkat çekici jenerik uygulaması için dünyadan ve ülkemizden hedef kitle açısından beğeni gördüğü varsayılan, film ve dizi jeneriklerinin görsel iletişim ve tasarım bağlamında içerik analizi yapılmış ve kinetik tipografi ile etkili bir jenerik uygulamasının nasıl olması gerektiği verilerine ulaşılmıştır.

Bu analizler yapılırken kinetik tipografi ile hazırlanmış jeneriklerde dikkat edilmesi gereken özelliklerden faydalanılmıştır. Bunlardan ilki tipografik öğelerin dikkat çekicilik, bütünlük, renk ve akar görüntüdeki hareket özellikleridir. Yapılan analizler ışığında "Kinetik bir altyapı ile bütünlük oluşturularak kurgulanan tipografik öğeler, durağan yazıya göre daha etkili ve akılda kalıcı bir yapıya sahiptir" sonucuna ulaşılmıştır.

Bu sebeple yaratıcı strateji geliştirilirken Hababam sınıfı filmi jenerik tasarımında tipografik öğeler görsel unsurlardan daha ön plana çıkararak, renk açısından dikkat çekici ve filmin konusuyla bütünlük sağlayacak şekilde kinetik bir yapı ile oluşturulmuştur.

Kinetik tipografi ile hazırlanmış jeneriklerde dikkat edilmesi gereken bir diğer husus görsel unsurların dikkat çekiciliği, bütünlüğü, rengi ve akar görüntüdeki hareket özellikleridir. Görsel unsurlar açısından analiz edilen jenerik tasarımlarının, kinetik tipografi ile hazırlanan jeneriklerde tipografik öğelerin önüne geçmemesi gerektiği ve izleyiciye filmin konusu ve ruhu ile ilgili ipuçları vermesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu veriler ışığında Hababam sınıfı filminin jenerik tasarımlarında görsel unsurlara mümkün olduğu kadar az ve küçük yer verilerek tipografik öğelerin önüne geçmesi engellenmiştir. Görsel unsurların filmin konusu ve ruhunu yansıtmasına da özen gösterilmiştir.

Dikkat edilmesi gereken başka hususlar ise, jenerik film ilişkisi, jeneriğin kurgu ve hareket özellikleridir. Seçilen film ve dizi jeneriklerinin bu bağlamda analizleri sonucu jeneriğin filmin ilk sahnesi olması sebebi ile izleyiciyi filme hazırlamadaki rolünün önemine ve film ya da dizinin konusunu yansıtan bir altyapı ile kurgulanması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Hababam sınıfı filminin jenerik tasarımı filmi yansıtacak şekilde hareketli ve eğlenceli bir altyapı ile kurgulanmıştır.

Bu çalışmada, tüm bu içerik analizleri sonucunda elde edilen verilerden yola çıkılarak etkili ve hedef kitle açısından beğeni sağlayacağı amaçlanan Hababam sınıfı filmi Jenerik tasarımı uygulaması yapılmıştır.

Ülkemizde kinetik tipografinin yer aldığı yeni çalışmalar olmasına rağmen yurtdışında kullanıldığı ve tanımlandığı kadar ele alınmamış olması ve sinema kültüründe jenerik tasarımlarının öneminin benimsenememiş olması, çalışma süresince yaşanan en büyük sıkıntı olmuştur. Bu doğrultuda araştırmanın kinetik tipografi ile yapılacak film jeneriklerinde önemli bir kaynak oluşturacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Acar, A., (2015). Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jeneriği: Yedi: Sanat Tasarım
- Allison, D., (2001). *Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period*. Doktora Tezi, University of East Anglia Ph.D.
- Alpay, Ç. (2011). *Deneyisel Elektronik Müzik Videolarında Hareketli Grafik Kullanımı Ve Bir Uygulama*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Akgün, H. (2013). 2000'li Yıllarda Hareketli Grafik Tasarım (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Akova, S. (2019). İletişim ve Görsel İletişim, Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını, 4-26.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. İstanbul: İnkılap Kitap Evi.
- Arslan, E., & Ertürk, A. (2012). *Genel ve Teknik İletişim*. İstanbul: Lisans Yayıncılık.
- Austin, T., & Doust, R., (2007) *New Media Design*. London: Laurence King Publishing.
- Becer, E. (2002). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul: YKY Yayınları.
- Braha, Y., & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling For Film, Video, and The Web*. Oxford: Focal Press.
- Bulduk, B. (2015). Etkileşimli Medya ve Öğretim Ortamlarında Tasarım Geliştirme Süreci: DergiPark, 0(16), 47-65.
- Boyraz, G. (2017). Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları Ve DeneySEL Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Hareketlendirilmesi, (Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

- Deborah, A. (2011). *Beyond Saul Bass: A Century of American Film Sequence*, *Film*
- Doğan, C. D. (2017). “Hababam Sınıfı” Filmlerinde Yer Alan Ölçme Ve Değerlendirmeye İlişkin Alt Metinlerin İncelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (1), 154-167.
- Edsall, S.H. (2007). *Computer Graphics for Television A Reference Manual*. New York: The Edwin Mellen Press.
- Evren, M. B. (2014). *Türk Sinemasının 100 Yılı* (1.Baskı). İstanbul: Rumi Matbaa
- Gülen, E. (2006). *1950 ve Sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin Bu Alana Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. İstanbul.
- Gökçe, G. (1997). *Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği*, İstanbul: Der Yayınları.
- Hall, Peter “*Title Wave*”, *ID Magazine* (Mart Nisan 1999) S:60-64
- İlgaz, S. (1997), *Çizgi Film Temel İlkeleri Yapım Tekniği*, İstanbul: Leyla Yayıncılık.
- Uçar, T. F. (1991). *Görsel İletişim Açısından Ambalaj Tasarımının İncelenme*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Parent, R. (2002), *Computer Animation – Algorithms and Techniques*, Academic Press, Londra.
- Ponce, D. A. (2011). *Type Set: Exploring The Effects Of Making Kinetic Typography Interactive* (Yüksek Lisans Tezi). University Of Southern California.
- Rotha, P. (2003). *Sinemanın Öyküsü*. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Tanyol, T. (2000). *Mağara Resimlerini Okumak*. Sanat Dünyamız. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar Tarih-Tasarım-Teknoloji*. Ankara: Detay&Sistem Ofset Yayınları.

- Türkmenoğlu, H., & Akengin, G. (2016). Hareketli Grafik Tasarım Sürecinde Yazı Devinimi. *İdil Dergisi*, 5(23), 895-908.
- Torun, İ. (2014). Hareketli Ortamlarda Tipografik Rezonans. Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Toprak, O. (2019). James Bond Film Jeneriklerinin İncelenmesi Ve Örnek Bir Jenerik Uygulaması, Sanatta Yeterlilik Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Jean, G. (2010). *Yazı İnsanlığın Belleği* (6. b.). (N. Başer, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kars, N. (2003). *Televizyon Programı Yapalım Herkes İzlesin*, İstanbul: Derin Yayınları.
- Keçeci, G. (2002) TV Jeneriklerinde Grafik Tasarım Sorunları, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kılıç, E. (2005). Deneysel Tipografide Biçim ve İçerik İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kılıç, E. (2011). Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı, Sanatta Yeterlik Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Koca, H. (2019). Kinetik Tipografi Uygulamalarında Sosyal Semiyotik Ve Geçişlilik Sistemi: Sunay Akın'ın Sesli Hikâyelerine Kinetik Tipografi Uygulama Örnekleri, Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta
- Kuyucak E. (2016). Türk Sinemasının Kilometre Taşları (Dönemler ve Yönetmenler) (3.Baskı). İstanbul: Agora Kitaplığı
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. USA: Elsevier Inc. All.
- Meyer, C., & Trish, C. (2002). *Graphics Withaftereffectcs*,: Cmp Books, San Francisco,

- Meggs, P. B. (1998). *A History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Noyan, N. E. (2008). *Sinema ve Grafik Tasarımın Ara Kesitinde Türk Sineması Jenerikleri Tarihi*, Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Onaran, Â. Ş. (1999). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Özcan, O. (2003). *İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Ozan, A. (2018). *Film Jenerik Tasarımının Teknolojiyle Birlikte Tarihsel Gelişimi Ve Bir Jenerik Uygulaması*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Sarıkahya, E. (2011). *Televizyon Sanat Programları Jeneriklerinin Grafik Tasarımına İlişkin Öğretim Elemanı Ve Uzman Görüşlerinin Değerlendirilmesi*, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sarıkavak, N. K. (1997). *Tipografinin Temelleri*, Ankara: Doruk Yayınları.
- Sarıkavak, N. K. (2012). *Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceğine Bir Bakış*. Sanat Yazıları, 27 (42), 113-132.
- Sayın, S. (2018). *Hareketli Bilgilendirme Videoları ve Tasarım Süreçleri*. Ulakbilge, 6 (26), 921-928.
- Sayın, S. (2011). *Film ve Dizi Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Sandhaus, L. (2006). *Los Angeles in Motion SEGD Design*, Washington DC.
- Wild, L. (1996). *That was Then, and This is Now: But What is Next?*. M. Bierut, W. Drenttel ve S. Heller (Ed.). *Looking Closer Four*. New York: Allworth Pres.
- Woolman, M., Bellantoni, J, (2000). *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. Londra: Thames & Hudson.

Rıvenc, R., & R. Bek. (2016). *Keep It Moving? Conserving Kinetic Art*, Getty Conservation Institute, Los Angeles.

Newark, Q. (2007). *What is graphic design?* Switzerland: Rockport Publishers.

(2020, Haziran). Haziran 2020 tarihinde Türk Dil Kurumu: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5937e4aae869e5.21470265 adresinden alındı.

Et. O. (2017). *35.000 Yıllık Mağara Resimleri Ve İnsanlığın İlk Animasyonları*. Erişim adresi: <https://www.wannart.com/35-000-yillik-magara-resimleri-ve-insanligin-ilk-animasyonlari/>. Erişim tarihi: 02 Ocak 2020.

Balla. G. (1912) “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi”, **Erişim adresi:** <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912-giacomo-balla-1781174.html>. (Erişim Tarihi: 01 Ocak 2020)

GÖRSEL KAYNAKLAR

1. <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912-giacomo-balla-1781174.html> (Erişim Tarihi: 01 Ocak 2020)
2. <https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-b/balla-giacomo/giacomo-balla-tasmali-kopegin-dinamizmi/>
3. <https://www.pinterest.co.kr/pin/447967494171173865/?lp=true> (Erişim Tarihi: 22 Ocak 2020)
4. <https://tr.pinterest.com/pin/432697476691222983/?lp=true> (Erişim Tarihi: 07 Ocak 2020)
5. <https://vimeo.com/5370967> (Erişim Tarihi: 21 Ocak 2020)
6. <https://vimeo.com/20156764> (Erişim Tarihi: 21. Ocak 2020)
7. Erişim Adresi: <https://www.partizan.com/video/alex-gopher-the-child> (Erişim Tarihi: 22 Ocak 2020)
8. Erişim Adresi: <http://www.artofthetitle.com/title/how-we-built-britain/> (Erişim Tarihi: 24 Ocak 2020)
9. Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=R86_TLuI51w (Erişim Tarihi: 21 Ocak 2020)
10. Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=v39GdBCVldw> (Erişim Tarihi: 24 Ocak 2020)
11. Erişim Adresi: <https://vimeo.com/377144169> (Erişim Tarihi: 27 Ocak 2020)
12. Erişim Adresi: <https://www.bbc.co.uk/programmes/p01kgc80/p01kgd84> (Erişim Tarihi: 23 Ocak 2020)
13. Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=hwJPBOAsSaw> (Erişim Tarihi: 27 Ocak 2020)
14. Erişim Adresi: <https://www.fullhdfilmsitesi.pw/kure-sphere-1998-film-izle.html/2> (Erişim Tarihi: 28 Ocak 2020)
15. Erişim Adresi: <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/> (Erişim Tarihi: 31 Ocak 2020)

16. <https://www.artofthetitle.com/title/dinner-for-schmucks/> (Eriřim Tarihi: 02 Őubat 2021)
27. <https://www.youtube.com/watch?v=hf2-8MRPGu8> (Eriřim Tarihi: 03 Őubat 2021)

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Betül MÜEZZİNOĞLU

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : 2006 / Gazi Üniversitesi/Mesleki Eğitim
Fakültesi/Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Bölümü/Grafik
Öğretmenliği

Yüksek Lisans Öğrenimi : KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim
Enstitüsü, Grafik Anabilim Dalı

Bildiği Yabancı Diller : (Orta Düzey) İngilizce

Bilimsel Faaliyetleri :

- MÜEZZİNOĞLU BETÜL, GÜMÜŞ ÇAĞRI (2019). Kübizm Sanatının Doğuşu ve Gelişimi, Kübizm Tarzında Kadına Yönelik Şiddet Konulu Sosyal İçerikli Afiş Tasarımı. Sosyal Bilimler Dergisi (sobider), 6(34), 729-738., Doi: <http://dx.doi.org/10.16990/SOBIDER.4814> (Yayın No: 4853133)
- MÜEZZİNOĞLU BETÜL, GÜMÜŞ ÇAĞRI (2018). Trafikte Kadına İstismar Konulu Sosyal İçerikli Afiş Tasarımı. 5. Asos Congress Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu, 261-271. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:4815593)
- GÜMÜŞ ÇAĞRI, MÜEZZİNOĞLU BETÜL (2018). Kinetik Tipografi Gelişiminin Grafik Tasarım İle İlişkisi Film ve Dizi Jeneriklerinde Kullanımı. Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi 3. Sanat ve Tasarım Eğitimi ve Sempozyumu Dijital Çağda sanat ve Tasarım, 185-194. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum) (Yayın No:4816780)
- 2.Uluslararası Sosyal Bilimleri Kongresi (USBIK)/Afiş tasarımı sergileme, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, 30.01.2019-02.02.2019, (No: 299591)

İŞ DENEYİMİ

Stajlar :

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar :

2006-2008 Tasarımcı-Usta Öğretici, Nevşehir Belediyesi

2006-2007 Tasarımcı, Üzeyir Reklam

2007-2009 Öğretim Görevlisi, Kapadokya Meslek Yüksekokulu

2009-2010 Ücretli Öğretmen, Hacı Bektaş Kız Meslek Lisesi

2010-2011 Ücretli Öğretmen, Bitlis Anadolu Lisesi

2012-... Öğretim Görevlisi Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Hacıbektaş Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarımı Programı

Tarih: 04 Mayıs 2021